

## COMPTE RENDU / RELEVÉ DE DÉCISION

DATE : 05/11/2016	OBJET : Bilan de l'échange avec les tuteurs et préparation du kick-off
N/RÉF : 002	

<b>DIFFUSION :</b>	
<b>PARTICIPANTS :</b>	Toute l'équipe
<b>NON PARTICIPANTS :</b>	

## COMPTE RENDU

1. Point n°1 : Introduction du kick-off / présentation du projet	
1.1	Expliquer le projet sans entrer dans des détails techniques, l'explication doit être abordable (raisonnement sous forme de boîtes noires si besoin). L'important est de convaincre que l'on est capable de mener le projet à bien.
1.2	Donner des exemples de caractéristiques d'un morceau de musique sur lesquelles on va s'appuyer.
1.3	Tout le monde doit parler, mais une seule fois pour plus de clarté et de fluidité (exception : chef de projet)
2. Point n°2 : Livrables	
2.1	L'arbre des livrables actuel est correct, il faut cependant y ajouter la documentation (manuel utilisateur et éventuellement développeur)
3. Point n°3 : Tâches	
3.1	Il faut découper les tâches actuellement définies qui sont trop macroscopiques. Il faut penser aux recherches, aux actions qui permettent de mener le projet à bien.
3.2	<p>Nouvelle liste de tâche :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Recherche de la librairie de fonctions d'analyse du son à utiliser</li> <li>2) Déterminer la liste des services que devra fournir la librairie d'IA</li> <li>3) Déterminer la liste des services que devra fournir la librairie d'extraction des données audio</li> <li>4) Déterminer les fonctionnalités proposées par le logiciel</li> <li>5) Développer l'IA</li> <li>6) Développer la librairie d'extraction des données audio</li> <li>7) Développer l'IHM</li> <li>8) Choix des caractéristiques musicales</li> <li>9) Choix du langage de programmation</li> <li>10) Etudier le modèle d'IA employé</li> <li>11) Elaborer la charte graphique</li> <li>12) Rédiger la documentation pour les utilisateurs</li> <li>13) Rédiger la documentation pour les développeurs</li> </ol>



4. Point n°4 : Organisation	
4.1	Choix des méthodes agiles : Scrum avec sprints de 2 semaines
5. Point n°5 : Choix de la bibliothèque d'analyse d'une piste audio	
5.1	Une solution utilisant Matlab est définitivement à écarter car elle ne rentre pas dans nos contraintes et est coûteuse.
5.2	Mise à jour des contraintes : le langage de programmation orientée objet pour développer le logiciel sera choisi en fonction de la librairie d'analyse audio la plus pertinente.
6. Point n°6 : IA	
6.1	Idées : Recherche d'un chemin optimal de piste en piste, qui minimise un coût. Fonction de coût : liste de paramètres utiles, éventuellement multipliés par des coefficients, puis calculer une distance entre deux pistes.
6.2	Un apprentissage pourrait permettre de déterminer le style avec une base de connaissance.

## RELEVÉ DE DÉCISIONS

N°	ACTIONS À MENER	QUI	QUAND
1	Programmer une réunion bilan du kick-off	Maxime	Avant le 12/11

## RELEVÉ D' ACTIONS

N°	ACTIONS À MENER	QUI	QUAND
1	Actualiser les fiches de tâches	Equipe	Avant le 17/11

NOMS	Guillaume	Jordan	Louis	Maxime	Pierre
VISAS			L.C.	