
RAPPORT DE PROJET

Site Internet de partage de vidéos avec réseau social intégré
pour vidéaste.

BRASSELEUR Lukas
COURBE Benjamin
REILHAC Michael
VASSEUR Simon

Étudiants en deuxième année de DUT Informatique
IUT de Sénart-Fontainebleau

Tuteur : Pierre VALARCHER

Sommaire

0.1 Introduction.....	3
0.2 Courte analyse du marché actuel.....	4
1. Présentation du projet.....	5
1.1 Exigence Fonctionnelles.....	6
1.2 Exigences de qualité.....	7
2. Analyse et Conception.....	8
2.1 Spécifications Techniques.....	8
2.2 Les cas d'utilisation.....	9

0.1 Introduction

Depuis 2006 et le rachat de YouTube par Google, le partage de vidéo en ligne a explosé. Rien que sur YouTube, il y a plus d'un milliard de compte inscrits, soit plus d'un tiers de l'ensemble des internautes de la planète. Chaque jour plusieurs centaines de millions d'heures de vidéos sont visionnées sur cette plateforme.¹

Naturellement, ceci à créer un nouveau marché, celui de la création artistique sur Internet, principalement des vidéos. Celles-ci sont diverses, allant de la review de produit et d'oeuvres aux cours en ligne en passant par des émissions culturelles ou humoristiques. Ces nouveaux créateurs, appelés généralement Youtubeurs ou *Vidéastes* (ce terme est préféré car plus générique) sont devenus des acteurs majeurs sur Internet, artistes, leader d'opinions et même homme d'affaires pour certains.

Leur business model est simple : Leurs vidéos génèrent des vues sur la plateforme qui les hébergent. Une fois qu'ils ont acquis une certaine notoriété, ils ont la possibilité de monétiser leurs vidéos, en y ajoutant de la publicité sous différentes formes.

Ces vidéos sont fournies par des régies publicitaires, et sont généralement rémunérées entre 1 et 3 dollar par milliers de vues pour le *Vidéaste*.

Ceci permet à des *Vidéastes* de largement gagner leurs vies grâce à leur production : Ainsi, *Squeezie* toucherait plus de 50,000€ par mois grâce à ses 70 millions de vues mensuelles.

¹ Informations recueillies sur le site de Youtube (<https://www.youtube.com/yt/press/fr/statistics.html>)

0.2 Courte analyse du marché actuel

Comme cité dans l'introduction, plusieurs sites sont déjà installés sur ce marché du partage de vidéos en ligne. L'acteur majeur étant évidemment YouTube, c'est pour cela qu'il servira d'outil de comparaison avec notre projet.

Malgré les sommes folles empochées par les *Vidéastes* sur YouTube, la majorité d'entre eux ont un regard très critique sur YouTube.

Parmi les critiques, les plus fréquentes sont :

- Une trop grande répression pour l'utilisation de contenu protégé par des droits d'auteurs.
En effet, certains *Vidéastes* ont vu leur vidéos démonétisées à cause de l'utilisation d'un extrait de film ou de musique protégé. Ainsi, un *Vidéaste* nommé Antoine Daniel n'a eu aucun revenu sur un de ses court métrages durant le mois de sa sortie, YouTube ne l'ayant pas prévenu de la démonétisation de sa vidéo. Le *Vidéaste* a dit avoir perdu « plusieurs milliers d'euros » investis dans sa réalisation, qui a duré plus de 6 mois.
- Une publicité souvent très mal gérée.
Il n'est pas rare de devoir regarder une publicité de 20 secondes pour accéder à une vidéo du site qui dure moins d'une minute.
- Une politique qui contraint la création artistique.
Depuis quelques mois, YouTube a mis en place des robots qui analysent les vidéos publiées et démonétise celles contenant de trop nombreuses insultes.
Cet règle, ajoutée à la contrainte du droit d'auteur, restreint de plus en plus la création.

La crainte de nombreux *Vidéastes* est que leur plateforme se transforme petit à petit pour rejoindre la forme d'un média traditionnel, comme la radio ou la télévision.

Or, comme dans tout les domaines touchant à l'informatique, la liberté d'expression et de publication est en enjeu majeur.

D'ailleurs, certains *Vidéastes* ont décidé de quitter YouTube et de rejoindre d'autres plateformes, qui leur laisse une plus grande liberté.

Karim Debbache, spécialisé dans la review cinématographique, a décidé de publier ses vidéos sur le site DailyMotion, la politique de Youtube ne lui permettant plus de générer un salaire suffisant pour vivre.

Notre idée est donc de créer un site web qui permettrait à ces *Vidéastes* de gérer au mieux leurs créations, mais aussi de manager leur communauté plus facilement que sur les réseaux sociaux.

1. Présentation du projet

Ce projet sera donc un mix entre un site de partage de vidéos en ligne et un réseau social, comme Facebook, et sera donc basé sur les attentes générales des utilisateurs pour les fonctionnalités de façade, et sur les attentes générales des *Vidéastes* pour les fonctionnalités en arrière-plan.

Trois termes sont redondants dans la création de ce projet, et sont les trois piliers de l'idée de ce site : le *Vidéaste*, la *Page* et la *Chaîne*.

Le *Vidéaste* est un utilisateur possédant au moins une chaîne et une vidéo. Il est caractérisé par un pseudo unique.

Le *Vidéaste* aura la possibilité de créer une *Page*, proche de la page Facebook, qui lui permettra de publier des *Posts*, courts messages pouvant être associé à une photo.

Cette page lui permettra d'interagir avec l'ensemble de sa communauté. Les utilisateurs classiques auront la possibilité de répondre via les *Commentaires*.

Pour publier ses vidéos, il devra ensuite se créer une ou plusieurs *Chaînes*. Une *Chaîne* est proche de la chaîne YouTube, c'est à dire un espace où les utilisateurs peuvent rechercher et voir toute les vidéos du *Vidéaste*. Chaque *Chaîne* possède aussi une *Page* qui lui est liée directement.

Une différence avec le système de YouTube est que le *Vidéaste* pourra sans souci créer plusieurs *Chaînes* avec le même compte, sans avoir à se déconnecter/reconnecter pour passer de l'une à l'autre.

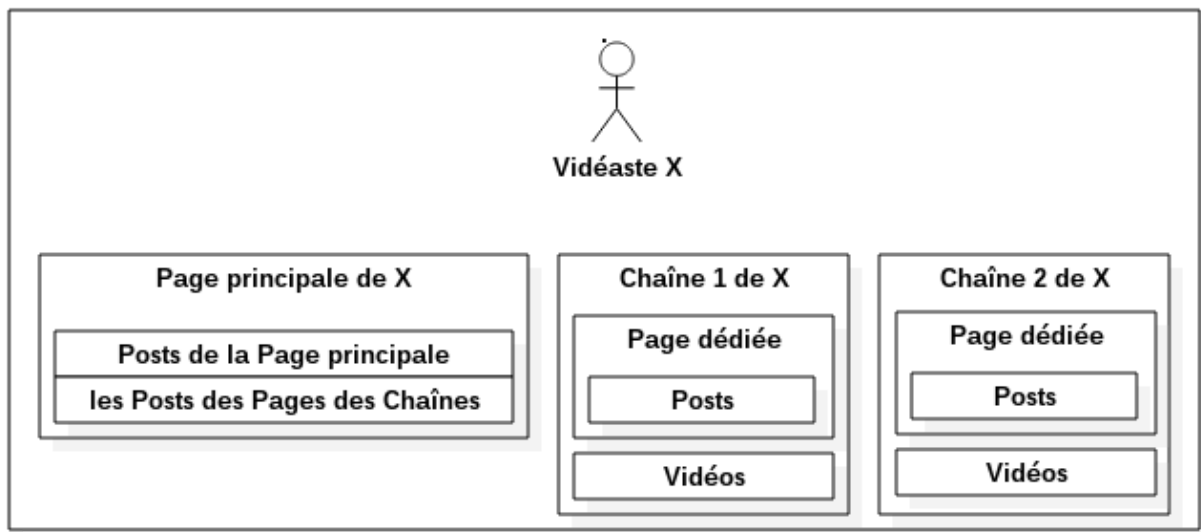


Schéma : Fonctionnement des systèmes de pages et chaînes.

1.1 Exigence Fonctionnelles

Pour que le site soit fonctionnel, nous avons fait une liste des fonctionnalités qu'il devait intégrer :

- Inscription :

Un formulaire situé sur une page, accessible via un lien depuis la page d'accueil servira à n'importe quel utilisateur de s'inscrire.

- Authentification :²

Pour accéder à son compte et à l'ensemble des fonctionnalités, l'utilisateur devra renseigner son adresse mail ou son pseudo ainsi que son mot de passe dans un formulaire.

- Pages :

Le vidéaste aura la possibilité de gérer sa *Page*, de consulter les informations de celles ci, ainsi que de publier des *Posts* ou des liens vers ses vidéos.

- Chaînes :

La création de chaîne est l'élément central du projet. L'utilisateur doit pouvoir créer et gérer une ou plusieurs *Chaînes*.

- Vidéos :

L'utilisateur pourra ajouter (upload) une vidéo et sa description sur n'importe laquelle de ses *Chaînes* via un formulaire.

- Posts :

Un *Post* pourra être publié sur n'importe quel *Page* de l'utilisateur.

- Commentaire :

N'importe quel utilisateur inscrit pourra commenter un *Post* ou une vidéo.

- Recherche :

Une barre de recherche sera disponible sur toutes les pages du site pour permettre à l'utilisateur (inscrit ou simple visiteur) de rechercher des *Chaînes*, des *Vidéastes*, ou des vidéos.

- Abonnement :

Un utilisateur pourra suivre un *Vidéaste* en s'abonnant à sa page principale et/ou aux *Chaînes* de son choix.

- Gestion du compte :

L'utilisateur a un droit de gestion sur ses informations personnelles. Il peut les consulter ou les modifier à tout moment. Il pourra aussi définir ses préférences.

² Un utilisateur non inscrit ou non authentifié pourra cependant parcourir le site et regarder la plupart des vidéos.

1.2 Exigences de qualité

En plus des fonctionnalités requises fondamentales, le site se doit de respecter certains critères de qualité :

- Contact :

Un formulaire de contact sera présent. L'utilisateur aura le choix entre envoyer un simple mail, ou, en cas d'anomalie, un court formulaire lui sera proposer pour décrire son problème.

- Interface Graphique :

L'interface graphique doit être à la fois moderne et simple. Des couleurs claires comme le blanc et le gris seront privilégiés, pour permettre à l'utilisateur de naviguer facilement dans les différentes parties du site, sans avoir à fournir un effort de recherche.

La page d'accueil, grâce à un système d'onglets, permettra d'accéder à un maximum de fonctionnalités.

- Conditions Générale d'Utilisation :

Malgré la volonté de laisser un maximum de libertés au créateur de contenu, certaines règles s'imposent, le site pouvant être visité par des personnes jeunes ou sensibles.

Les règles fondamentales d'utilisations seront définies dans les CGU.

- Performances :

Le stockage de vidéo est un des principaux problèmes de notre projet.

En effet, les vidéos sont des objets particulièrement volumineux, qu'il nous faudra rendre accessible à plusieurs utilisateurs au même moment.

Notre manque de moyen financier ne nous permettra pas de stocker un grand nombre de vidéos de grande qualité.

Le prototype du site ne permettra donc pas d'atteindre un haut degré de performances.

2. Analyse et Conception

Dans cette partie Analyse et Conception, nous allons détailler les différents choix techniques que nous avons fait.

*/*La première partie Spécifications Techniques détaillera les outils et langages utilisés pour réaliser ce projet, et la deuxième partie comportera les différents diagrammes réalisés durant la phase d'analyse.*/**

2.1 Spécifications Techniques

Pour réaliser ce projet, nous avons utilisé plusieurs logiciels, langages et frameworks.

Tout d'abord, les différents diagrammes ont été réalisés sur StarUML, un logiciel spécialisé.

Ensuite, pour le site web, nous avons choisi d'utiliser le framework php Symfony (v3).

Symfony est un framework MVC pour php, qui est réputé dans le milieu du développement web pour faciliter le développement d'un site.

Ayant travaillé l'an dernier sur un autre framework (CodeIgniter), c'était l'occasion pour nous de découvrir Symfony, qui est devenu un must-know du développement web.

Ensuite, pour les vues, nous avons choisi d'utiliser le framework CSS Foundation.

Comme pour le framework php, c'était l'occasion de découvrir un nouveau framework, car nos projets de l'an dernier ont été réalisés avec Bootstrap.



2.2 Les cas d'utilisation
