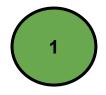
Tutoriel de la plateforme E-spect@teur



Comment rejoindre e-spect@teur?

Avec e-spect@teur, vous pouvez être créateur de projet ou simplement participer à un projet existant.



Si vous rejoignez un projet existant, vous devez:





Remplir le formulaire qui s'ouvre sur l'écran

Rejoindre un projet

Mettez le code du projet qui a été partagé avec vous par le créateur du projet.

Il vous faut aussi ajouter un pseudo et un mot de passe (que vous devrez conserver précieusement pour les prochaines utilisations).



Code du projet *

Prenom ou pseudo *

Nom de famille *

Votre nom de famille vous servira de mot de passe

Déjà un compte ?

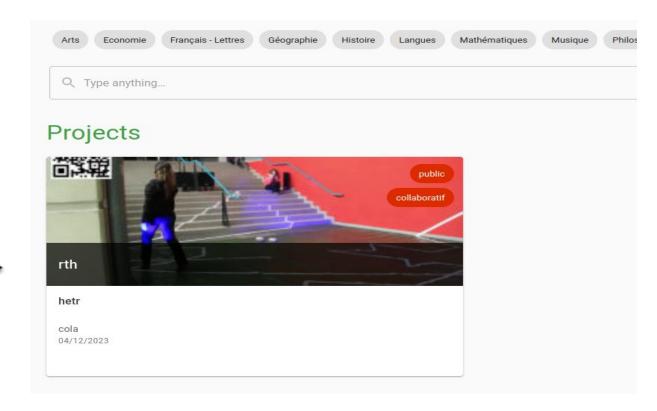
SE CONNECTER

REJOINDRE



ça y est, vous êtes maintenant connecté.e à e-spect@teur!

Vous pouvez accéder au projet concerné en faisant défiler vers le bas la page d'accueil







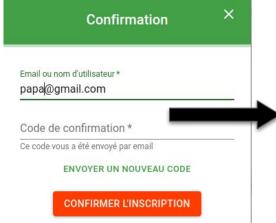
Si vous souhaitez créer un projet, vous devez:

Créer un compte sur e-spect@teur





Cliquez sur "INSCRIPTION" tout en haut de la page d'accueil à droite en remplissant le formulaire avec votre nom, une adresse mail et un mot de passe.



Une fois que vous aurez cliqué sur "s'inscrire", vous allez recevoir un code sur votre boite mail: copiez-le et insérez-le sur le menu de confirmation de code qui va apparaître sur votre écran.

L'inscription est maintenant terminée, vous pouvez désormais créer votre projet, deux possibilités s'offre à vous :

1

En déposant d'abord une vidéo sur la plateforme open source <u>Peertube</u> (il faut rejoindre une instance déjà existante en se créant un compte sur celle-ci).



Créer un projet Ensuite, copiez-collez le lien de la vidéo et collez-le dans le menu suivant: Aioutez un lien vers une vidéo PeerTub **NOUVEAU PROJET**



En cliquant sur "NOUVEAU PROJET"



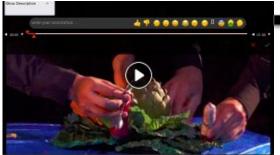


Puis, remplissez le formulaire suivant et cliquez sur le bouton "CRÉER LE PROJET" en bas à droite



Utiliser e-spect@teur

Zoom sur l'interface

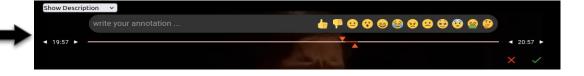


Ecole Espectateur 18

Objectif

URL de la vidéo

Line were to state a digitate



En cliquant sur le crayon rouge, cette fenêtre d'annotation apparaît.

Il y a trois façons d'annoter en:

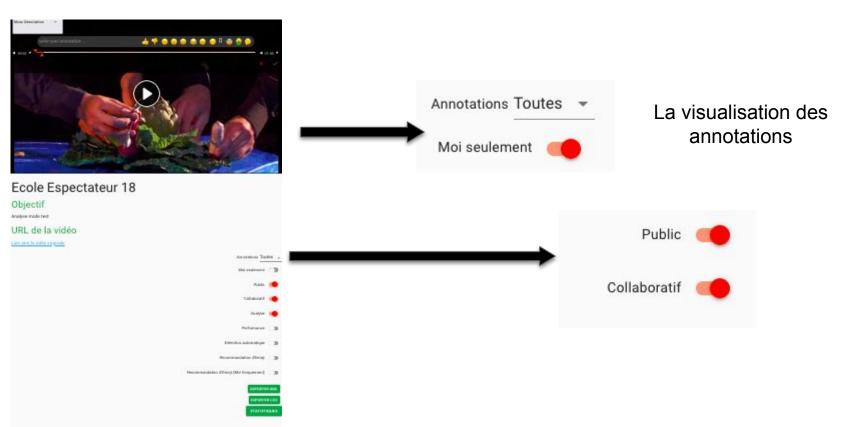
- faisant un commentaire libre en saisissant l'annotation sur le champ de texte.
- en choisissant un **Emoji** en sélectionnant un émoticône de la palette.
- 3. en sélectionnant un **concept de l'ontologie des Arts vivants** en faisant défiler la liste 'Show Description'.

Les trois façons d'annoter sont **combinables**.

Note: Pensez à valider l'annotation en cliquant sur l'icône de validation en vert

Utiliser e-spect@teur







Détection automatique Recommandation d'Emoji

Recommandation d'Emoji (Moi Uniquement)

Les modes de visionnage:

- Performance: la vidéo est lancée et ne peut être arrêtée (comme on ne peut pas arrêter un spectacle vivant en cours).
- Analyse: la vidéo est lancée et on peut l'arrêter, reculer et avancer dessus.

La détection automatique et semi-automatique des émotions de l'usager:

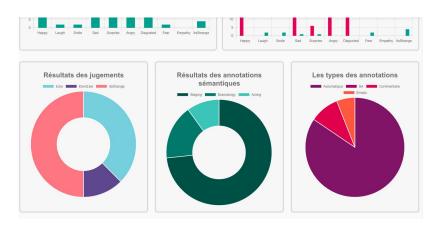
- détection automatique: l'outil détecte automatiquement les émotions et les entre dans les annotations
- détection semi-automatique (recommandation d'Emoji): l'outil propose des émoticônes d'émotions en fonction des émotions déjà détectées et/ou choisies par d'autres utilisateurs.
- détection semi-automatique (recommandation d'Emoji, moi uniquement) : l'outil propose des émoticônes en fonction des émotions détectées sur le visage de l'utilisateur.



L'exportation des annotations:

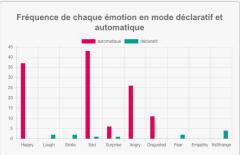
- en fichier XML
- en fichier CSV

La visualisation des annotations sous forme de graphique



Résultat des annotations de la pièce Ramona au Grill





Pour aller plus loin avec e-spect@teur

Sur e-spect@teur, il est possible de créer des **métadonnées** pour décrire la vidéo étudiée. Les champs de métadonnées à remplir sont ceux du <u>Dublin Core Set</u> (15 éléments), schéma de métadonnées

établi pour décrire des archives.

Cette possibilité n'est offerte qu'aux **créateurs de projet.**Le formulaire à remplir se situe tout en bas de la page de chaque projet.

Une fois le formulaire rempli, les informations indiquées apparaîtront dans le fichier CSV et XML qui sera exporté.

