Contexte

Projet étudiant alliant technologie et performance artistique.

Objectifs

Connecter plusieurs personnes afin de donner une nouvelle dimension à des performances artistiques. Les artistes et spectateurs reçoivent des messages audios sur différents canaux donné par un serveur maître ou une IA.

Contraintes

La portée des messages doit être d’au moins 100m en milieu urbain. Il doit y avoir au moins 5 canaux pour un maximum de 50 personnes. Les messages doivent être synchronisés. Ils sont préenregistrés mais on laisse de la place pour ajouter une fonctionnalité pour parler en live. L’application est multiplateforme.

Planning

13/03 : Cahier des charges et sélection des technologies

20/03 : Début de la programmation :

* Interface utilisateur
* Implémentation d’algorithme d’extraction pour la listening machine

26/03 :

02/04 : Début de la programmation backend

09/04 : Avoir une base de test pour les 2 phases

24/04 : 1er prototype de l’application

02/05 : Début de l’intégration de l’IA dans l’application

07/05 : Débogage

15/05 :

22/05 : Test sous contraintes (portée, synchronisation…)

29/05 :

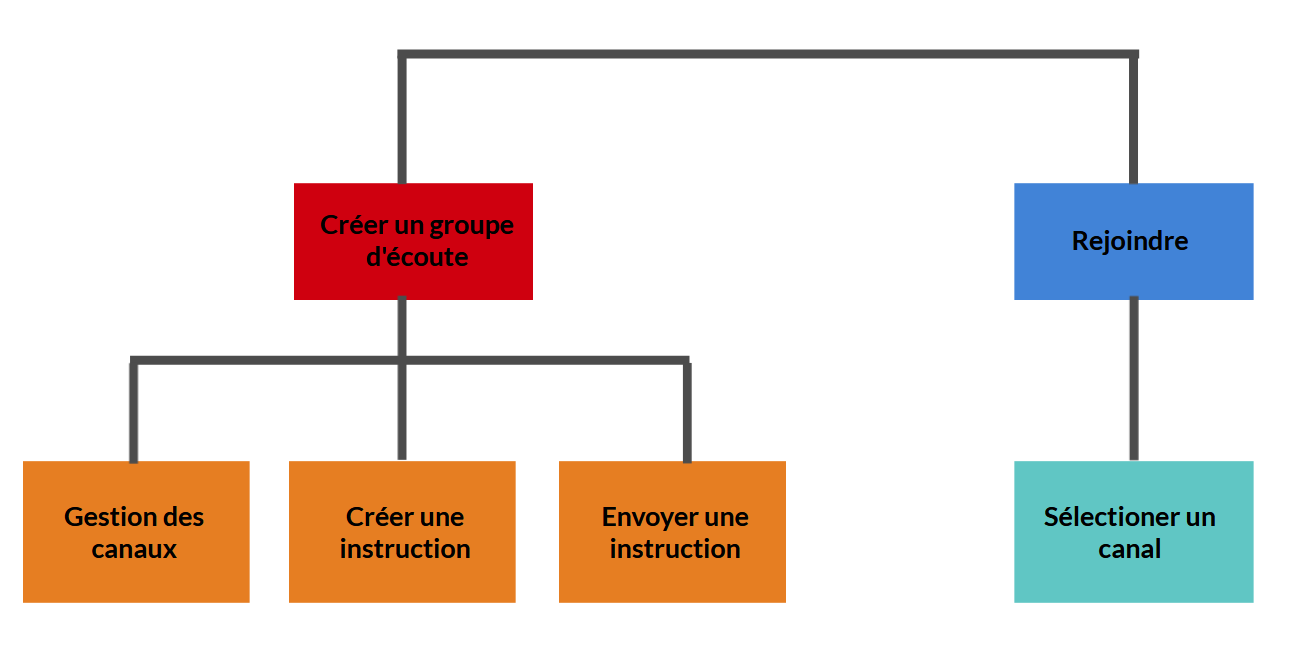
05/06 : Ajout fonctionnalités supplémentaire (message de retour, message live)

12/06 :

24-28/06 : Finalisation

Architecture app

Fonctionnalités 1ère phase :



Les accès aux groupes d’écoute et canaux peuvent être protéger par un mot de passe