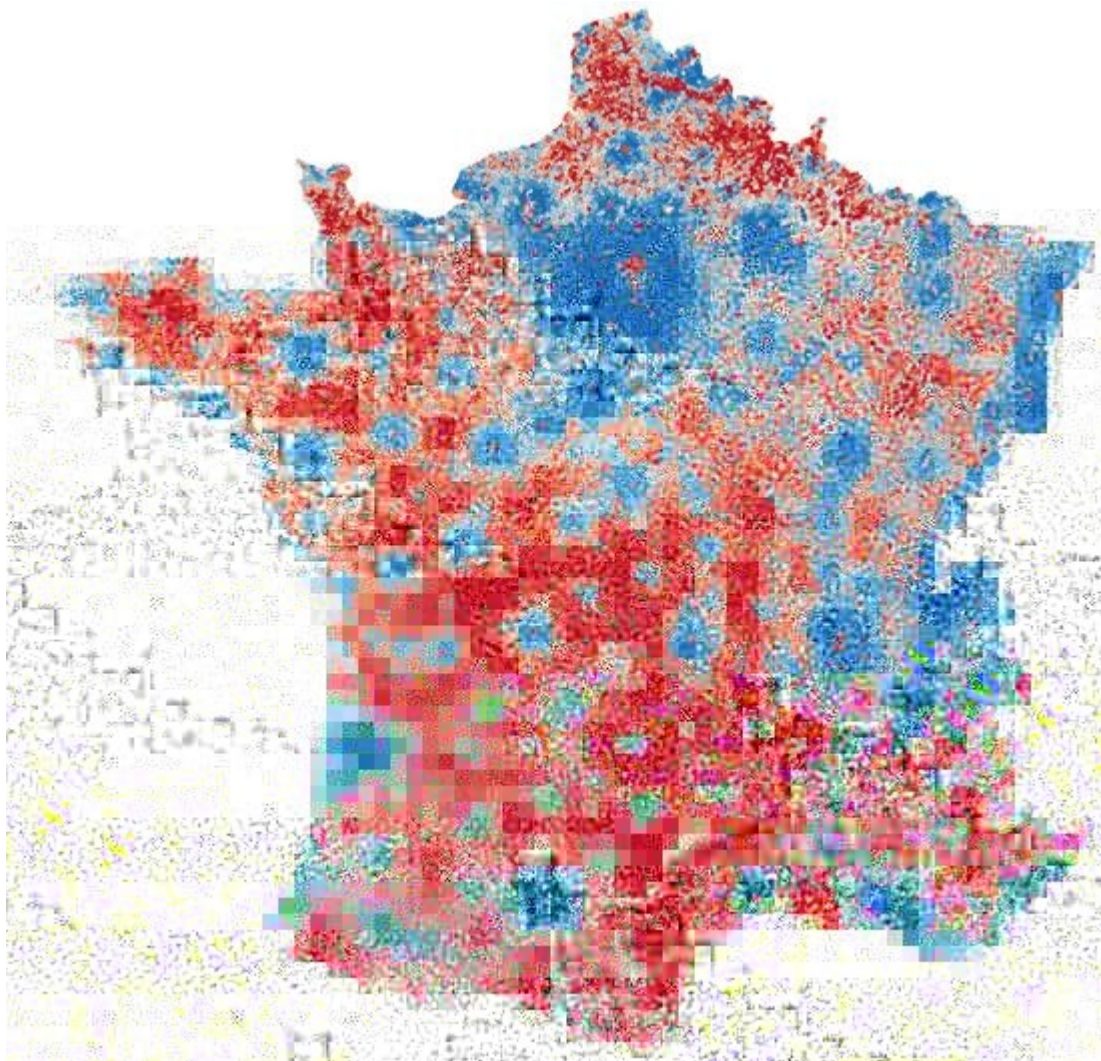


Les Glitches pour le design génératif de Data Visualization

Cahier des charges
MIF11 - TER 2017

Mérys PIEGAY
Encadrant : Romain VUILLEMOT



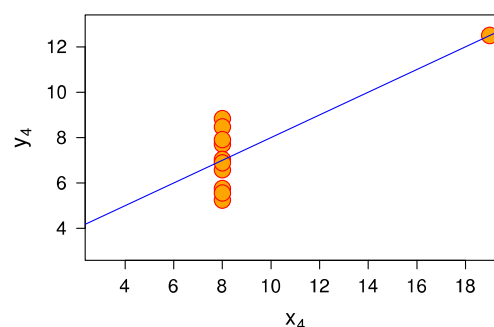
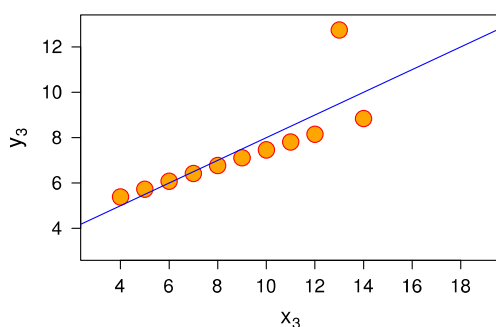
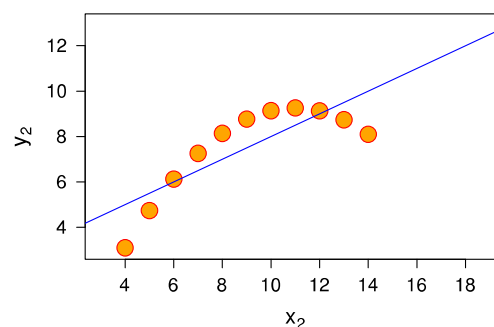
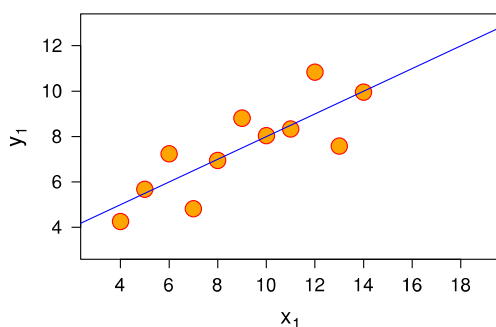
Contexte du projet

Le Glitch

Le glitch est un dysfonctionnement dans un programme qui apparaît de manière inopinée. Il a souvent pour effet de créer un comportement surprenant et peut parfois générer des rendus aux esthétiques plutôt particulières. Le glitching consiste à générer volontairement ces erreurs afin d'en retirer une nouvelle forme de représentation, quelle soit visuelle ou auditive. Cette pratique est actuellement en gain de popularité. On peut la retrouver dans certains clips musicaux, vidéos d'art, films, et a même son propre style musical.

La Data Visualization

La data visualization regroupe l'ensemble des moyens de représentations visuelles de données. Cet ensemble de représentations permet de pallier au problème de l'analyse statistique mis en évidence par le quartet d'Anscombe qui présente quatre jeux de données très différents présentant des propriétés statistiques mettant ainsi en exergue l'importance d'une approche graphique.



Le projet

L'objectif du projet est de documenter les techniques de glitching existantes ainsi que les différentes méthodes pour les reproduire puis de les appliquer à la Data Visualization. L'ambition étant d'explorer de nouvelles formes de visualisations de données.

Parallèlement, un outil en ligne de génération de glitches appliqué à des représentations de données sera réalisé.

La totalité du projet pourra être consultée sur github à l'URL : <https://github.com/sical/Glitches-Dataviz>

Réalisation

Contraintes

Les contraintes concernent majoritairement la visibilité du projet sur les réseaux sociaux.

Utilisateurs

Ce projet s'adresse aussi bien à des designer/artistes qu'à des statisticiens en recherche de formes nouvelles de représentations des données.

Choix techniques

Ce projet laisse une grande marge de liberté quant aux technologies à utiliser. Il est néanmoins préconisé d'utiliser la librairie D3.js pour la visualisation de données. Pour la gestion de version et la mise à disposition du code, un dépôt Github a été mis en place. Pour la planification des tâches à réaliser, j'utilise Trello. L'outil de génération de glitch est réalisé en javascript, JQuery. Le serveur Web est Apache.

Organisation

Dans un premier temps, il est nécessaire de déterminer les vues, ainsi que les cas d'utilisation.

Ensuite, il faut mettre en place le socle technique de l'outil (installation du serveur web, mise en place d'un système d'upload, gérer les codes blockbuilder) de manière modulaire et maintenable.

Une fois la base de l'outil implémentée, on peut commencer la partie d'expérimentation autour des glitches.