

Vision du projet - Projet tutorés

1. Qui va être intéressé par le produit ? Qui est la cible ?

D'un point de vue général, la cible est l'utilisateur lambda, ou plutôt toutes catégories de personnes susceptibles de s'intéresser au monde de l'audiovisuel. L'âge n'a pas d'importance ici, en effet il semble que toutes les tranches d'âge soient intéressées par le monde de la vidéo, de l'usage amateur à l'usage professionnel.

D'un point de vue plus concret, la cible est les vidéastes, les professionnels dans le monde de l'audiovisuel, et les particuliers ayant pour loisir de manipuler des fichiers multimédias.

Un utilisateur dit lambda souhaite effectuer des traitements sur différents flux audio ou vidéo, et n'a pas forcément les connaissances requises en matière d'informatique pour effectuer des commandes complexes avec de nombreux arguments dans un terminal (comme on peut en avoir avec l'exécution de lignes de commandes avec FFmpeg).

2. À quels besoins le produit va-t-il répondre ?

Le problème est que les fonctionnalités délivrées par la librairie FFmpeg sont uniquement utilisable en ligne de commande. L'application va aider les utilisateurs non-informaticiens à pouvoir utiliser la majorité des fonctionnalités de FFmpeg facilement grâce à une interface graphique.

Tout le problème de notre projet est donc de cerner quelles sont les bonnes idées à avoir et les bonnes conceptions à mettre en oeuvre, pour adapter de manière optimale ce logiciel FFmpeg d'approche si ardu.

3. Quelles sont les fonctionnalités critiques pour répondre aux besoins de façon à avoir un produit réussi ?

- Pouvoir être téléchargé et installé facilement sur n'importe quel système d'exploitation (chose qui peut sembler simple et évidente et qui pourtant est loin d'être une condition respectée par tous les logiciels sur le marché);
 - Avoir une interface intuitive, claire, et simple d'utilisation (tout en tentant d'ajouter un maximum de fonctionnalités dans l'interface);
 - Contenir les principales fonctionnalités utiles de ffmpeg ;
 - Tenter de réduire les temps de traitements ("tenter" car ce n'est pas sûr que ce soit réalisable).
-

4. Comment le produit se situe-t-il par rapport aux produits existants sur le marché?

Par rapport au produit déjà existant, notre logiciel permettra d'avoir une vision générale sur les actions réalisées comme par exemple un visuel de la vidéo (ce que ni traGtor et ni winff ne propose).

L'interface se voudra simple et permettra à l'utilisateur d'effectuer toutes les opérations souhaitées via une suite de "panneaux interactifs" et de fenêtres indépendantes de la fenêtre principale pour gérer les options. L'architecture de l'interface est censée permettre à l'utilisateur d'éviter de se perdre dans un nombre d'options trop grand. L'idée étant que les groupes d'options ne soient affichés qu'à la demande de l'utilisateur, ainsi on éviterait de saturer l'affichage de l'interface, et on éviterais également d'alourdir le temps d'exécutions des traitements.

Nous essayerons d'optimiser au maximum le temps des opérations pour que l'utilisateur ne soit pas impatienté par des tâches qui traineraient en longueur.

L'application devra également au maximum du possible lancer le moins de commandes ffmpeg possibles.

Nous nous engageons à fournir une application totalement autonome et qui n'ouvre aucun invite de commande.

Notre logiciel sera proche des logiciels de montage vidéo déjà connus, à la différence que grâce aux avantages de FFmpeg beaucoup de format d'import et de conversion seront disponibles. Ce qui est une avancée en comparaison à un produit semblable ordinaire déjà existant sur le marché.
