

## ° 1.1 ° ° 1.1 ° PRÉSENTATION DU PROJET POURQUOI PAS ° 1.1 ° ° 1.1 °

Le projet Pourquoi Pas consiste à rédiger et inscrire la lecture d'une transmission d'informations dans une **narration** construite par des images animées.

Pourquoi Pas conçoit des formes de publications esthétiques qui organisent l'affichage de données en les intégrant dans une **présentation** valorisante.

Tout en conservant la possibilité d'actualiser la valeur des éléments qu'elle contient par la suite, cette forme de **visualisation** permet de créer une vue d'ensemble d'une situation et de rendre simple sa visibilité. Ou encore tout simplement, de diffuser des **informations** sur un sujet qui ne peut ni être filmé, ni photographié.



Les compétences mises à disposition par le projet sont :

1. La représentations figurative par le **tracé** de concepts ou d'objets,
2. Le **calcul** mathématique et l'affichage de résultats,
3. La construction narrative,



en construisant un dialogue autour de leur spécialisation. Modifier une succession d'événements dans un récit et leurs conséquences dans une narration de style **factuelle**.

Influencer la prise de **décision** en présentant les mécanismes du système qui assemble les situations dans lesquelles s'inscrivent les conditions de production d'un projet.

“ . | . | . ”

La naissance de ce projet a eu lieu dans un contexte de contraintes, il m'a été nécessaire de modifier l'organisation de mes relations professionnelles en raison, entre autre, du changement de localisation géographique de mon lieu d'habitation.

Auparavant, je travaillais pour les chaînes de **télévision** en tant que monteur sur des programmes tels que les émissions, les sujets journalistiques, les productions d'autopromotion. J'ai été aussi employé par des sociétés de production qui réalisent des clips, des documentaires, des **reportages**, des court-métrages. Cette expérience a débuté en 2006 tout d'abord chez des prestataires audiovisuels et jusqu'en 2017, j'ai évolué parmi les équipes des chaînes de télévision.



Les compétences que j'ai développées durant ces expériences en **free-lance** concernent le **montage** ! J'ai acquis une très bonne maîtrise de la station de post-production, des logiciels Avid, Première, Photoshop et After Effect, ainsi qu'un bon niveau en informatique.

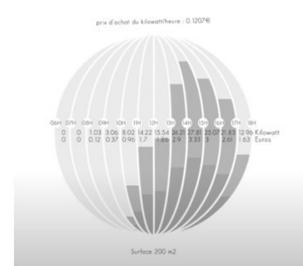
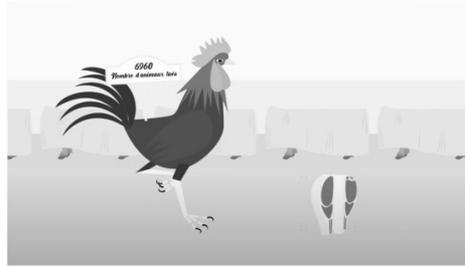
Voici l'adresse d'une page qui présente ce parcours :

<http://hxcjuju.free.fr/>

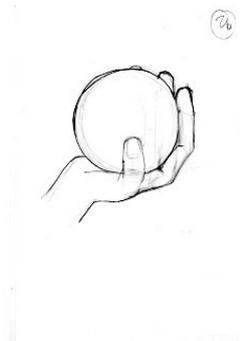
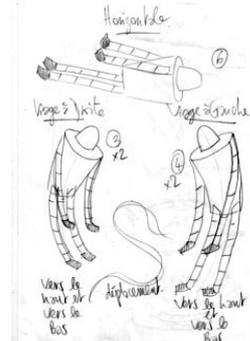
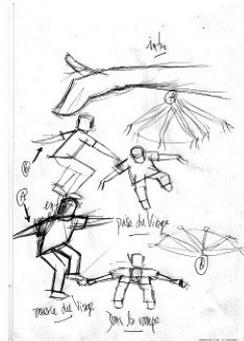
Mes qualifications concernent la maîtrise du rythme et de la **structure** narrative grâce à une pratique diversifiée du montage, adaptée aux demandes de mon client, ainsi qu'un tempérament créatif et attentif.

Je continue de me qualifier dans ce corps de métier pour lequel je ne manque pas d'intérêt, pour cela j'ai créé un statut d'auto entrepreneur qui me permet de rencontrer de nouveaux partenaires pour mettre en place facilement une collaboration professionnelle.

Ma volonté étant d'obtenir une **quantité** de travail conséquente, évolutive et régulière, j'ai choisi d'orienter mon activité vers des secteurs de l'information qui peuvent être diffusés sur les systèmes numériques et informatiques qui nécessitent une collecte de données **fréquente**.



Pour mettre à profit mes aptitudes, j'ai modifié la source des rushes qui été auparavant des images obtenues avec des caméra puis utilisées pour la réalisation de la post-production après le tournage. Ces images sont remplacées par une fabrication correspondant également à mes capacités: le **dessin** !



En effet, je possède initialement une formation universitaire artistique : je suis titulaire d'une licence d'Art Plastique qu'on appelle le DNAP !

° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° **LA STRATÉGIE** ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± ° ° ± °

Organiser des rencontres avec les personnes qualifiées pour s'exprimer sur un sujet : Sans mobiliser leurs disponibilités simultanément construire un dialogue entre les acteurs qui participent au développement des

connaissances diffusées, par confrontation des points de vue ou en les approuvant collectivement.

La production que je souhaite proposer est une réalisation **sur mesure**, décidée avec la clientèle pour correspondre avec **précision** à leur besoins.

Formellement, la structure de ma méthode de fabrication s'inspire des systèmes d'information. Leurs organisations peuvent être délimitées par les étapes suivantes

## 1. collecte

Définir le choix des éléments explicatifs qui caractérisent le **récit** pour savoir ce qui doit être sélectionné. Qu'est ce qui est calculé ? Quel est le résultat que l'on souhaite obtenir ? Quels sont les **sujets** des récits ? Quels sont les faits et les évènements ? Quelle est la **chronologie** de leur succession ?

Les limites du système d'information :

Définir les acteurs professionnels impliqués par leur activité dans la production des données qui seront collectées et les **limites** de leur champ d'action.



•• ••

Classer méthodiquement les sujets contenus dans le propos constituant le **message**, ce dont on parle, et identifier la **nature** des éléments du langage qui expriment le message, comment on en parle.

Comme en grammaire, le langage des images qui est produit par une **corrélation** de formes et de couleurs exprime un fait, une idée ou une

intention, cette fonction est réalisée par la proposition principale dans le langage écrit et parlé, de la même manière que les mots, une forme peut dire ce que fait un sujet ou ce qu'il subit. La morphologie est inséparable

de la **syntaxe**, l'étude des formes glisse vers l'étude des fonctions et des **valeurs**.

Ainsi choisir le style d'un récit impacte son degré d'objectivité ou de subjectivité, la façon dont on parle d'un sujet influence la perception de l'auditeur. Pour être correctement manipulés ces catégories constituantes du **sens** dans les moyens d'expression doivent être identifiées et classées. ( comme par exemple le sont les propositions principales et subordonnées, relatives ou complétives dans une phrase. Les **catégories** des propositions circonstancielles sont le temps, la cause, la conséquence, le but, la concession, la condition, la comparaison. ) La structure doit positionner des catégories de signifiants qui doivent être **identifié** avec justesse et placés judicieusement

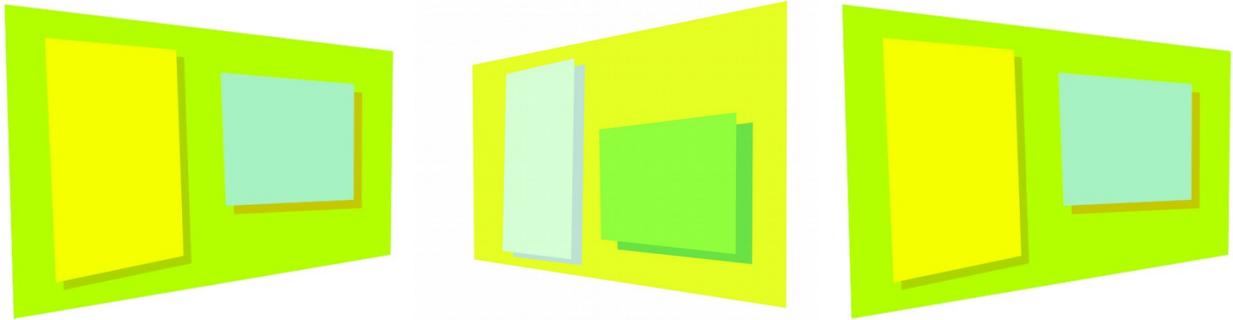


## 2. stockage

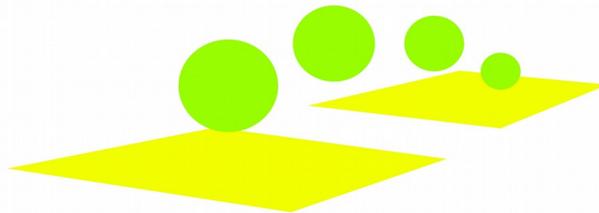
Le stockage est dépendant du **mode** d'écriture de l'information qui est visionnée en texte, en image ou en audio et de la nature des éléments du langage ( lettres de l'alphabet, formes, tracés, photographies, fréquences audio ). Le support de stockage sera un support classique d'**écriture** informatique ou imprimé. L'encodage mathématique du mode d'écriture permet de transcrire la **quantité** d'informations transmise par le message.

## 3. traitement

Découper l'ensemble du propos en **parties** liées les unes aux autres. Corréler les parties par un **raisonnement** ponctué de raccords de fins et de début entre chaque partie. Organiser les informations sans redondance en recherchant la qualité **didactique** dans une disposition qui produit du sens et expose la compréhension d'une situation.



Un élément d'une proposition principale peut être déplacé ou copié vers une autre proposition. Placer un élément animé au dessus d'un fond et permettre son **déplacement** ( CSS).



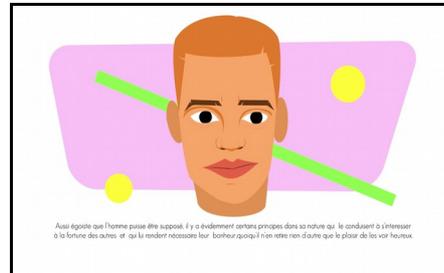
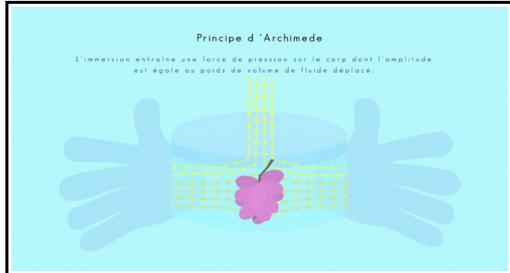
Les caractéristiques de l'élément centrale sont proportionnées en fonction de leur **lien** avec le plan dans lequel il se situe, car ces caractéristiques s'accordent avec les éléments qui lui sont liés.

Représenter une situation et les conditions de son organisation en gardant la possibilité de modifier l'agencement de ses parties constituantes ainsi que les liens entre **cause** et conséquence qui expliquent l'état de cette situation. Ce qui rend possible la présentation de différentes **simulations**.

Si les résultats ne sont pas obtenus et ne peuvent être présentés, on peut prévoir ce que l'obtention des résultats changerait dans la situation.

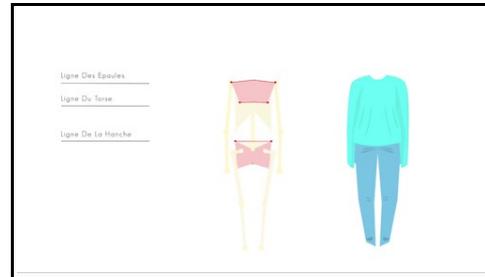
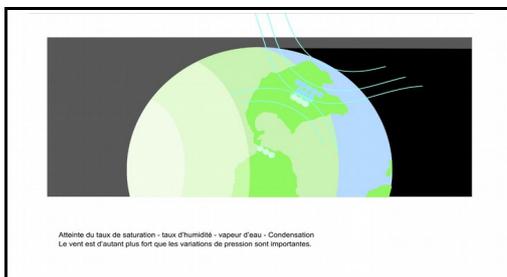
Adaptation : convertir une écriture inanimée en écriture animée qui sera diffusée sur des écrans, qu'apportent le temps et le mouvement dans la narration ou dans la façon de représenter l'information.

## 4. Diffusion



La réalisation sera **évolutive**, diffusée sur le réseau pour rendre accessible sa visibilité et permettre la **mise à jour** des informations qui y sont inscrites.

= ' . ' =



Un modèle de projet a été conçu pour anticiper la concrétisation de la réalisation dans ses étapes de production, il est disponible en téléchargement sur ma page.

Voici l'adresse du modèle de projet

[http://hxcjuju.free.fr/Pourquoi\\_Pas/](http://hxcjuju.free.fr/Pourquoi_Pas/)

Il se trouve dans la partie **INSTRUMENTS > 02 – OUTILS\_AE**

+ . + F + . + F + . + F + . + F **MOYENS** + . + F + . + F + . + F + . + F

Les moyens techniques utilisés pour la fabrication du projet Pourquoi Pas :

•¥• •¥• •¥• •¥• •¥• •¥• •¥• •¥• •¥•



°\$° °\$° °\$° °\$° °\$° °\$° °\$° °\$° °\$°

---

### LeDessin

---

La technique du dessin permet à la construction de la narration de présenter un sujet **conceptuel** qui ne peut ni être filmé, ni photographié .

Les dessins sont créés à la main ou par un logiciels de création d'images en deux dimensions ou en trois dimensions puis animés et montés par des logiciels de postproduction.

+ . + F

La création des dessins nécessitera d'identifier le **signifiant** et de lui attribuer une représentation qui enrichira la narration.

Un signifiant est un sujet qu'il est indispensable de définir pour la bonne **compréhension** d'une **idée** présentée par un texte.

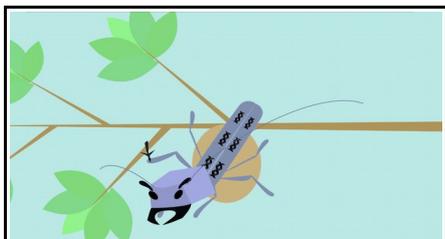
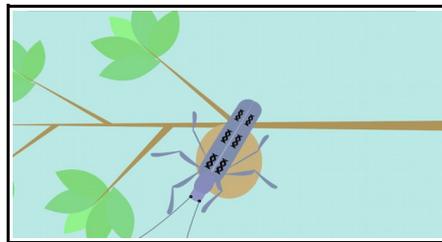
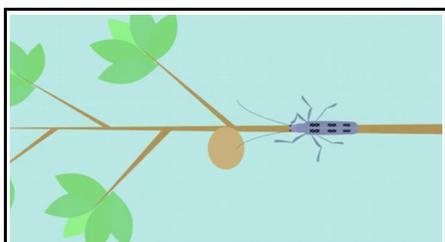
Il faut donc choisir les mots à représenter en dessin et les actions des verbes d'un énoncé qui seront représentés par la mise en mouvements des éléments du récit.

### L'animation en deux dimensions

Le **mouvement** apporte la possibilité de développer une narration valorisante pour la présentation du projet, il implique le spectateur dans sa lecture grâce à une création de **sens** inspirée de la corrélation filmique.

La présence du temps nous oblige à construire un propos .

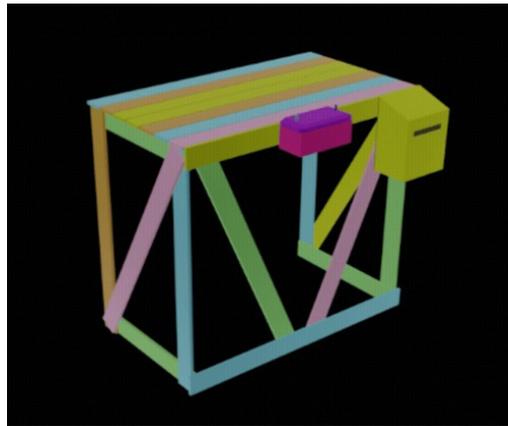
.W. .W.



=° Y°= =° Y°=

## L'intégration d'éléments en trois dimensions

Certaines informations ou données nécessitent une représentation en trois dimensions de ce qu'elles décrivent.



### \* \_ \* \* \_ \* L'ÉCRITURE DES ACTIONS QUI DIRIGENT LES PLANS \* \_ \* \* \_ \*

Dans une phrase un verbe évoque une action ! Le sujet est celui qui la met en place ou celui qui la subit. Le complément d'objet précise la finalité des conséquences de l'action du verbe effectué par le sujet en décrivant leur destinataire.

Une action de fin de partie peut être l'action de début de la suivante. Par exemple des illustrations d'une tonte simultanée d'une pelouse extérieure et d'une coiffure avec un sabot de trois, peut être une bonne idée introduction !

Il peut être utile de s'inspirer de la création d'un algorithme pour choisir les mouvements qui animeront le **plan**. « Un algorithme est une suite logique d'ordres nécessaires à la résolution d'un problème.

Trois types de mouvements sont utilisés :

1. La translation
2. La rotation
3. Le changement d'échelle



**Énoncé : Grammaire : Construction : Système : Structure : Progression : Développement :**

La trame narrative peut représenter :

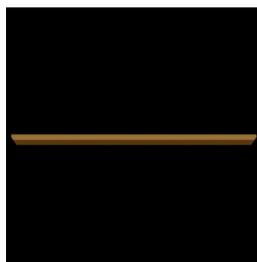
- La présentation d'informations, de variables informatiques
- La présentation de données qui correspondent à un processus de travail



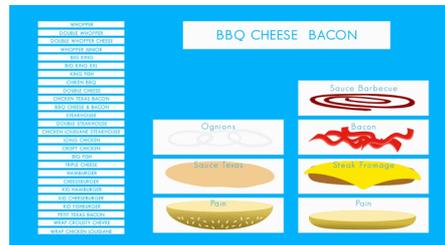
- La présentation de données qui justifient des coûts de facturation
- La présentation d'un sujet dont la nature est conceptuelle
- La description des étapes d'une chaîne de production



- La description de la **construction** d'un objet et de son usage

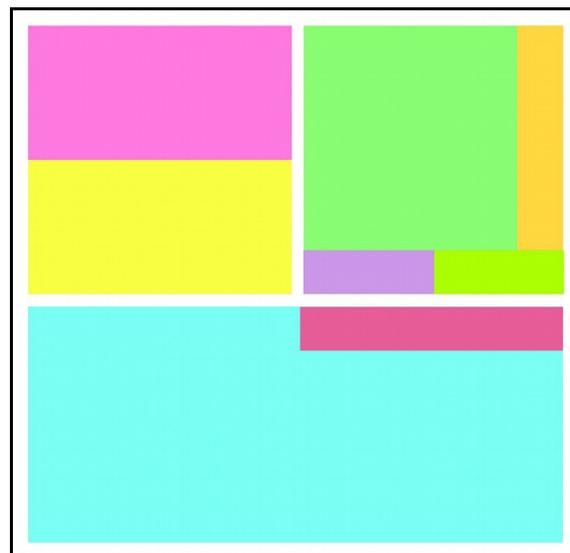


- La description d'une méthode de fabrication



- La description de la simulation d'un montage de **projet** pour anticiper sa réussite

Plan Restaurant



- |  |   |
|--|---|
|  Préparation Service        |  Déchets    |
|  Préparation Stockage Froid |  Bureau     |
|  Service                    |  Vestiaires |
|  Stockage Froid             |  Sanitaires |
|  Plonge Vaisselle           |   |

Le **récit** peut être évolutif, modifiable et complété par une autre réalisation à venir qui augmentera la quantité d'informations transmises par l'assemblage de l'ensemble des réalisations.

Définition de la technique narrative utilisée :

Pour effectuer une présentation pleinement compréhensible par le spectateur, le déroulement de la narration doit exposer une chose à la fois et une chose après l'autre.

Il est également impératif de répondre aux questions suivantes : **Qui ? Quoi ? Quand ? Où ? Comment ? Pourquoi ?**

Pour définir un angle et une intention, il faudra savoir pourquoi nous parlons du **sujet** choisi ?

« Expliquer » signifie : « déplier, dérouler. »

T . T   T . T   T . T   **ÉTAPES DE PRODUCTION**   T . T   T . T   T . T

1      - Le texte :

La narration doit être créée à partir d'un document fourni par le client, de préférence : un texte. Il sera une base utilisée pour l'**affichage** d'informations écrites sur les images.

Une phrase dure 8 secondes à l'écran et représente 2 à 3 plans.

2      - Ré-écriture du texte pour inclure la narration :

L'éditorial inclut ces éléments :

Pourquoi je raconte cela ?

Qui Quoi Comment Ou Quand Pourquoi ?

Construire le déroulé du raisonnement du plus simple au plus compliqué. Une chose à la fois, une chose après l'autre.

Définir les **mots** importants. Les **actions** importantes.

3 – Créer les Panneaux correspondants aux phrases de chaque énoncé :

Le modèle de Projet contient les éléments suivants :

- Le Fond
- Les Formes représentant les symboles et les signifiants
- Les Couleurs
- Les Mouvements types
- Les Calques Nulls
- Le Texte

4 – Créer les transitions entre chaque Panneaux. Il y a donc des plans sans texte identifiable comme plans de transition.

5 – Créer le Séquencier

6 - Timer chaque parties du processus de production



o . o o . o o . o **VALIDATION DU PROJET AVEC LE CLIENT** o . o o . o o . o

Après avoir défini le secteur professionnel et le type d'activité du client. Il est nécessaire de déterminer avec rigueur le besoin auquel il faudra répondre et rédiger un document de référence commun avec lui. Il s'agit de connaître et de valider les caractéristiques de la demande qu'il exprimee

.d| . |b.....d| . |b. **OBJECTIF** .d| . |b.....d| . |b.

A quel problème Pourquoi Pas apporte t-il une solution ?

Pourquoi Pas propose ses compétences :

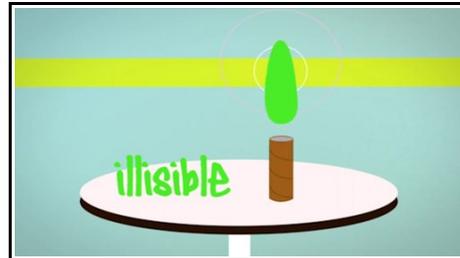
- Pour réussir la mise en place d'un projet au moment de sa création,
- Pour **mesurer** avec justesse les caractéristiques d'une production et les améliorations qu'il est possible d'apporter dans sa gestion,
- Pour **transmettre** des informations ou les diffuser auprès d'un public impliqué dans le même secteur d'activité ou un public qui n'y a pas accès et qui peut les découvrir.
- Pour simplifier et rendre lisible des processus compliqués et difficiles à se **représenter** en une seule composition graphique .

A quels besoins secondaires répond Pourquoi Pas, quel est son évolution possible ?

Pourquoi pas propose la gestion de la diffusion de mesures et de collectes de données ou encore d'informations. Le choix de la mise en **forme** de cette diffusion est de proposer une véritable narration et non son simple affichage.

L'évolution possible peut être la création d'une narration interactive dédiée à l'information. Il peut être utile de créer un réseau d'acteurs professionnels tirant satisfaction de la mise à disposition de ces compétences.

=( o )= =( o )=



= 0.0 = = 0.0 = = 0.0 = = 0.0 = = 0.0 = = 0.0 = = 0.0 = = 0.0 =

[] \_[] [] \_[] [] \_[] [] \_[] **CHARTRE** [] \_[] [] \_[] [] \_[] [] \_[]

La composition dans laquelle est réalisée le montage de l'animation représente une **histoire**, elle contient des **personnages** et des **actions**. Comme expliqué plus haut l'utilisation du temps sert à effectuer le lien de causalité dans le déroulement du raisonnement présenté.

La ligne éditoriale de la chartre s'oriente vers les styles suivants : la **Métonymie**, montrer une partie d'un ensemble pour signifier le tout que constitue cet ensemble ; la **Comparaison** rapprocher deux valeurs différentes pour en évaluer les différences ; la **Métaphore**, symboliser un signifiant par une représentation qui le personnifie.

Le style d'expression narratif créé par la succession des images est produit par la corrélation des symboles et non par un **pléonasm**e d'illustrations redondantes avec le texte présent pour éviter une représentation des informations à transmettre qui appauvri la lecture au lieu de l'**enrichir**.

Créer du beau, construire du sens revenir vers le beau en laissant la narration se réaliser par un raisonnement inductif.

Les actions peuvent être des mouvements, des formes et même des personnages.

Chaque phrase de l'article ou de l'énoncé à mettre en image est représentée par un plan qui est une **composition** graphique comprenant un premier plan et un décors. Le premier plan contient les formes et un fond à l'arrière plan contextualise leur environnement.

L'ensemble des phrases constituant les énoncés de l'article sont ainsi incarnées par des **images** constituant des plans, ces plans seront reliés les uns avec les autres par des transitions artistiques et esthétiques. Tendre vers l'abstraction !

La gestion des couleurs est prioritaire. Les couleurs sont à organiser par groupe de signifiants. Une même catégorie d'informations sera déclinée en accords harmonieux. Si il y a un changement de catégorie d'informations, il faut changer de palette de **couleur**.

Annoncer la subjectivité qui est intrinsèque à la technique de représentation du réel utilisée pour se rapprocher le plus possible de l'objectivité lors de la phase de traitement avant la diffusion.

Influences : Corben, L'invasion des ours venus de Sicile, David Hockney, Mondrian

-0.0- -0.0- -0.0- -0.0- -0.0- **La Rencontre** -0.0- -0.0- -0.0- -0.0- -0.0 -

Créer les conditions suivantes : La bonne personne, au bon **endroit**, au bon **moment**.

Si toutes les compétences proposées ne sont pas utiles à la personne contactée qui cependant approuve la **direction** des intentions du projet, elle peut au lieu de les utiliser toutes, choisir une partie des qualifications mises à sa disposition : le dessin, le calcul mathématique, la présentation de différents résultats dans une construction narrative, la diffusion d'une production graphique.

Le dessin est un moyen de représenter de manière figurative par le tracé des formes, des idées ou des choses.



L'utilisation du calcul mathématiques dans ce projet est la suivante : le **calcul** produit des **courbes**, des graphiques en utilisant les méthodes mathématiques d'étude de fonction pour représenter des valeurs **numériques**, les comparer et les analyser.

Poser la question lors de la prise de **contact** avec la personne rencontrée, pour savoir qu'elles compétences lui sont utiles parmi celles qui lui sont proposées.

Voici une explication de ce que signifie "la présentation de différents résultats dans une construction narrative" :



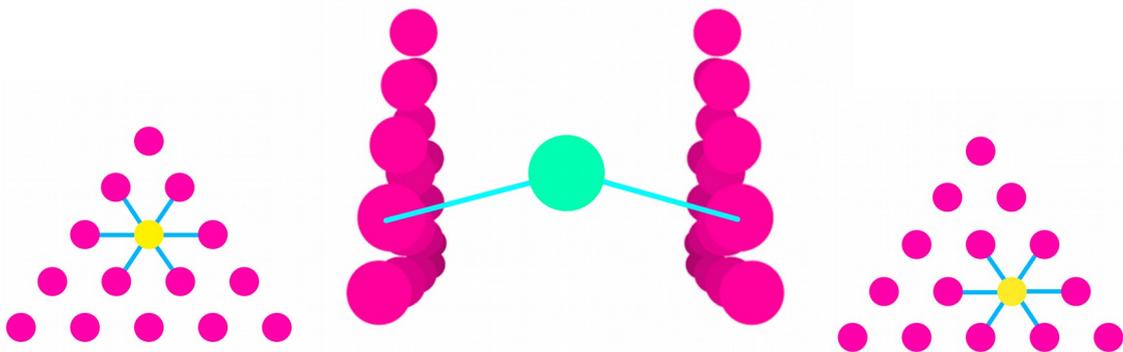
Ce soir, le loup mange de la viande de boeuf.  
Ce matin, des oeufs de canards.

La construction narrative possède une structure visuelle, elle positionne différents éléments signifiants de manière à les ordonner pour créer du sens. Cette construction est similaire à celle d'une histoire, d'un récit.

La narration utilise la corrélation pour produire du sens, la signification de l'histoire du récit est créée par un principe de déduction et d'induction selon le style narratif.

C'est le témoin du récit qui crée le sens de l'histoire à mesure qu'il en perçoit la compréhension. On dit que le spectateur est co-auteur de l'histoire qui lui est racontée lorsqu'il l'écoute ou la regarde, percevoir est aussi une forme d'écriture.

Dans la structure, un des éléments signifiants peut être modifié, le récit est lui aussi modifié lorsqu'il interagit avec cet élément mais pas lorsqu'il interagit avec les autres. Comme si un personnage dans une histoire était remplacé par un autre sans que l'on change la succession des actions et des événements du récit. La méthode de production de la structure qui positionne des éléments entre eux anticipe la possibilité de modifier un des éléments sans changer la structure. Les interactions qui concernent l'élément changé et ses liens avec la structure sont modifiées, les autres interactions qui ne sont pas liées à l'élément changé ne le sont pas.



Cette modification est une façon de présenter différents résultats tout en gardant la même structure, simplement par le remplacement d'un élément qui va interagir différemment avec la structure dont il fait partie.

La direction du projet est la représentation d'informations et la transmission de connaissances en utilisant les compétences de la post-

production télévisée et de la programmation java, La personne contactée à t'elle des intérêts **convergents** avec le dessin, le calcul, la narration et la diffusion des productions cinématographiques ? Pour cela, Il est nécessaire de vérifier si la personne contactée utilise déjà une des

compétences proposée par le projet Pourquoi Pas et de lui demander si elle ressent de la **motivation** à développer des compétences nouvelles. Si elle répond oui, est ce une motivation que l'on trouve également parmi celles présentée dans le document de présentation du Projet Pourquoi Pas. Pourquoi Pas reste à sa disposition pour atteindre cet objectif et connaître son niveau d'**ambition** !

## 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ° LE LANGAGE INFORMATIQUE 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ° 'ㄨ°

En programmation informatique, le niveau est débutant mais ce n'est pas non plus celui d'un ignorant. Un code a été écrit qui intègre la création de listes en fonction de critères de recherches, le référencement avec une nomenclature des catégories de recherche et la gestion d'une base de données avec une connexion serveur, l'intégration d'éléments graphiques animés dont les positions varient en fonctions des caractéristiques des éléments de recherches sauvegardés.

Ce code et les éléments graphiques sont disponibles sur cette page :

[http://hxcjuju.free.fr/Pourquoi\\_Pas/](http://hxcjuju.free.fr/Pourquoi_Pas/)

Projet "Bienvenue"



L'ambition en programmation n'est pas de faire de la data visualisation tout comme l'ambition n'est pas non plus de faire de la communication en post- production. La volonté est de se rapprocher des notions de relation entre l'utilisateur et le programme, de la compréhension des principes de l'ergonomie et pour cela d'user de créativité.

Le concept est de créer un sujet et de le décrire par un choix d'informations qui le concernent uniquement. Ce sujet étant intégré dans

un environnement avec lequel il interagit. Les limites de ces interactions définissent les frontières de l'environnement contenant notre sujet.

Un code de programmation java produit des objets java qui contiennent des variables d'instances. Ces variables sont modifiables et elles caractérisent l'objet java comme si elle en réalisaient la description dans un environnement.

En fonction de son utilisation, les variables de l'objet java possèdent différentes valeurs. Il y a un rapport entre choix d'utilisation, valeurs prises par les variables et valeurs de représentation graphique. La relation entre l'utilisateur et le programme est ce que l'on appelle l'ergonomie, c'est à cette discipline qu'appartient les travaux de programmation java de Pourquoi Pas. La façon dont l'exemple du programme Bienvenue est représenté et perçu par l'utilisateur a été pensé avant que le programme ne soit codé en java.

Ce sont donc les valeurs des variables de l'objet java qui constituent la description de l'objet java et de ce qu'il représente pour l'utilisateur. Ces possibilités sont illimitées car il s'agit de programmation et d'informations cumulables !

Le sujet peut donc être personnalisé selon notre volonté et les informations qui lui sont relatives utilisées pour connaître sa situation avec le degré de précision que nous jugeons nécessaire.

La représentation d'informations dans le contexte qui vient d'être présenté consiste dans la forme que prendra l'objet java dans son environnement de visualisation et de la capacité à le faire interagir avec son environnement de programmation. La signification des informations ne se résumant pas à un simple affichage et à un remplissage de champs de capture des écritures de claviers mais à des comparaisons de choix

d'interactions entre des objets java et leurs variables d'instances, entre des sujets et les caractéristiques de leurs descriptions.

Si un même sujet est changé d'environnement, l'information est perceptible lorsque la décision est prise de placer un sujet avec ses caractéristiques dans un environnement où un autre et des différences d'interactions entre le sujet et les environnements différents sont perceptibles également.

".+." ".+." ".+." ".+." **L'ERGONOMIE** ".+." ".+." ".+." ".+."

Lorsque le programme est utilisé pour lire des fichiers ou produire des fichiers, l'ergonomie du programme est centrée sur l'utilisation de boutons, chaque bouton effectue une action. C'est le cas des programmes de la lecture de fichiers vidéo, audio ou de textes.

L'ergonomie diffère si le programme incarne un utilisateur, la proposition de Pourquoi Pas est beaucoup plus judicieuse dans ce cas de figure. La créativité a beaucoup plus de possibilité de servir l'utilisateur du programme que lorsque le programme n'incarne pas un utilisateur.

Voici les principales catégories d'utilisation de programme : Réseau sociaux, messagerie, transport, Informations, Actualités, bancaire ; ces catégories peuvent incarner l'utilisateur celle-ci repose sur le fait d'effectuer des actions, et d'utiliser des boutons : Catalogue Base de Données, Web navigateur, Loisirs, Édition de fichiers, Lecture de fichiers, Gestionnaire de fichiers.

La partie représentation d'informations du projet Bienvenue a été pensée de manière à ce qu'un individu visualise une situation collective. Ce que voit l'utilisateur est une quantité, une somme de demandes, à laquelle se déduit une autre quantité, une somme d'offres. Les utilisateurs lorsqu'ils sont connectés visualisent l'état d'une situation collective et peuvent synchroniser leurs actions pour agir sur la situation qu'ils partagent ensemble. L'image utilisée est celle du Karma, si la quantité de demandes est inférieure à la quantité d'offre le Karma de l'ensemble des

utilisateurs est bon, ce qui est visible sur le programme. Inversement le Kharma est mauvais si la quantité de demandes est supérieure à la quantité d'offres.

Il y a un élément centrale qui est la représentation de l'objectif commun des utilisateurs et le programme propose un moyen d'action à chaque utilisateur pour participer à la réussite de l'atteinte de cet objectif commun. Dans l'exemple Bienvenue de Pourquoi Pas, l'offre et la

demande concernent le marché de la pauvreté, l'objectif étant de réduire la pauvreté, en synchronisant des offres et des demandes sur un marché

digitale qui présente ses résultats à chaque instant à ces utilisateurs qui eux sont libres d'offrir et de demander ce qu'ils y souhaitent.

Un autre programme peut proposer plusieurs actions faisables chacune de manière individuelle pour participer à l'atteinte d'un objectif commun qui est représenté par le programme. Appelons ce programme Focale et définissons son objectif comme étant de réduire la saturation de véhicules aux heures de pointes sur le périphérique d'une métropole. Chaque utilisateur de Focale se connecte pour participer à la désaturation de la circulation automobile, l'état de la circulation est représentée pour tous les utilisateurs et un moyen d'agir également est proposé par les utilisateurs et pour les utilisateurs. Par exemple : le covoiturage, la location de véhicule non polluant, la location de véhicule deux roues, des trajets de transport en commun synchronisés, un taxi à plusieurs... Le programme représente un objectif commun : l'état de la circulation, des moyens d'actions : le choix du transport et connecte les utilisateurs pour synchroniser leurs actes dans une situation qu'ils ont choisis de changer en s'organisant pour !

Le droit à l'information.

Représentation des demandes.

Avez vous obtenu la réponse à votre question ? Réponse archivée pour connaître le nombre de questions posées et le nombre de réponses obtenues.

A quelle catégorie du droit appartient votre question ?

Répondre à un questionnaire en ligne a l'issue duquel un numéro de contact est donné

Une image occupe un emplacement et l'image qui lui succède dans le déroulement de la narration occupe le même emplacement, il y a un gain de place.

Solutionner le moment où le spectateur commence la lecture car c'est le point faible des visionnages qui se font en cours de route dans les musées. Utiliser un bouton qui lance la lecture en partant du début.

Plusieurs spectateurs peuvent regarder les mêmes images sur un seul écran. Comme lorsque l'on présente un message à une assemblée, l'actualité d'une activité à laquelle participent les membres qui visionneront les résultats de leur participation. Une actualité hebdomadaire par exemple présentée aux participants sous forme de bilan de la contribution collective.

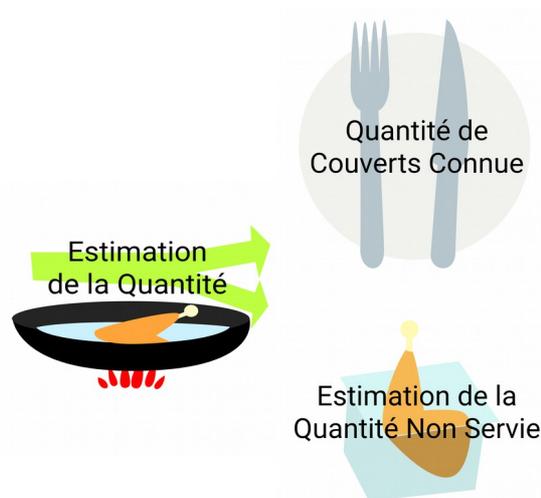
Création d'un groupe de professionnels qui souhaite acquérir des connaissances au sujet d'une activité. Les réponses sont apportées par les professionnels du groupe. Les connaissances sont cumulées à mesure que les questions sont posées et les réponses apportées.

L'exclusivité du sujet couvert par l'information. C'est un sujet qui n'existe pas ailleurs. Le fond et la forme constituent le message, le fond est obtenu par des professionnels pour des professionnels grâce à leur participation au projet.



'.'.' '.'.' '.'.' '.'.' '.'.' **LA PRODUCTION** '.'.' '.'.' '.'.' '.'.' '.'.'

## les étapes de production :



Influencer la prise de décision par le choix d'action qui réduisent le nombre des évaluations d'estimations pour privilégier les actions qui impliquent des quantités qui sont connues et limitent les incertitudes.

Simulation de choix stratégiques multiples pour définir ceux dont les résultats aboutissent à la réussite du projet : La cuisson du nombre de viande représente une prise de risque, soit en estimant son ordre de grandeur, une quantité spéculative est cuite pour être servie chaude lors de la commande, dans ce cas client le client n'attend pas après avoir commandé; soit la viande est cuite à chaque commande dans des quantités exactes : mais le client attend que son repas soit cuit.

On retrouve une quantité estimée et spéculative dans le nombre de viande crues qui doivent être cuites, il faut donc faire son choix à partir du nombre de couverts disponibles pour réduire cette incertitude. En stock une quantité de viande est choisie pour être ensuite cuite et préparée. La durée de conservation d'une viande cuite qui pourra être servi le jour suivant si elle ne l'est pas le jour même et le nombre de couverts que possède le restaurant sont les limites de l'estimation de la quantité de viande qui doit être cuite et servi. Sur place ou à emporter est une limite qui détermine la disponibilité de service du repas sur place en fonction des places libres.

Le délai de livraison est une limite à la quantité de viande stockée. Si on peut être livré dans la journée il n'est pas utile de stocker de grande quantité de viande crues.

l'ergonomie et la production optimisation, affichage, compréhension

Étude scientifique des conditions de travail et des relations entre l'être humain et la machine.

Adaptation d'un environnement de travail (outils, matériel, organisation...) aux besoins de l'utilisateur.

“réduction de coûts, gain de temps, pilotage des ressources et des équipements”

1 Repas = 500 grammes et 8 Repas = 4 kilos

coûts fixe : lieu, loyer + équipements ( mobilier, vaisselle ), instruments (récipients sauce) et vaisselle du service+ ingrédients de la préparation + employés + entretien + factures d'energie

TOTAL 01 = Nbre servis x Prix Unitaire x Jours

2400	10	8	30
------	----	---	----

20 kilos de riz = 40 euros

le riz coute 1 euros pour 500 grammes, il reste 7 euros par repas servis



 Stockage Froid

coûts ingredients

1 tranche de porc coûte 2€50

1 cuisse de poulet coûte 3€

il reste 4 euros par bol.

TOTAL 02 = Nbre servis x Prix Unitaire – coût ingredients x Jours

1200	10	8 - 4 = 4	30
------	----	-----------	----

 Charges Mensuelles

Livraison + Vente à Emporter

Expérience = Lieu d'organisation d'évènements culturels

\*(¥)\* \*(¥)\* \*(¥)\* **UNE CAPTURE SUBJECTIVE** \*(¥)\* \*(¥)\* \*(¥)\*

Les techniques de reproduction de la réalité sont empreintes de perceptions humaines, il s'agit du dessin et de l'écriture. L'étape de

traitement et celle de diffusion doivent être le plus objectives possible et ne pas cacher cette part de subjectivité impliquée dans la collecte et le traitement de l'information.

Le rendu réaliste et la volonté d'annoncer sa subjectivité dans le mode de représentation permet d'utiliser des ajouts sur l'image d'une information inscrite sous forme de légende, d'étiquette, d'astérix, de lexique qui se positionne sur une couche supplémentaire complétant la partie de l'image qui est une représentation figurative.

Des instruments et des outils ont été créés pour établir et conserver lors des mouvements les proportions des objets et des personnages ce qu'impose une représentation figurative réaliste qui utilise le tracé dans sa forme.

Identifier et classer Organiser. Savoir atteindre un instant dans la narration grâce à l'agencement de la construction. Titrer chronologiquement des parties animées sur une page html qui constituent une liste qui peut être lue dans la continuité. Chapitrer une histoire.