Documentation de do•doc



Documentation en cours de rédaction, dernière mise à jour le 27/04/2021.

Objectifs et fonctionnalités

Conçu pour documenter et créer des récits à partir d'activités pratiques, do•doc (prononcer *doudoc*) est un outil ouvert et modulaire qui permet de capturer des médias (photos, vidéos, sons et stop-motion), de les éditer, de les mettre en page et de les publier.

Utiliser do•doc: 2 possibilités

Il existe deux manières d'utiliser do•doc sur un appareil type ordinateur, téléphone ou tablette :

- soit en téléchargeant et en l'installant sur un ordinateur (version logiciel)
- soit en accédant à une version en ligne, depuis un navigateur web (version webapp)

Version logiciel

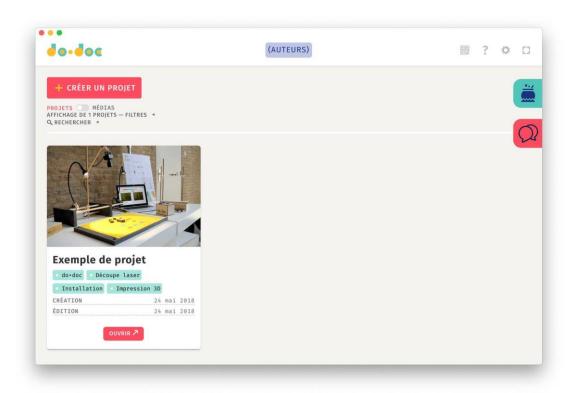
Dans le premier cas, do•doc se comportera comme n'importe quel logiciel et pourra être utilisé hors ligne. Aucune donnée ne transitera par internet, et tous les contenus seront stockées sur votre machine dans le dossier /Documents/dodoc2 (ou Mes Documents sur certaines anciennes versions de Windows).

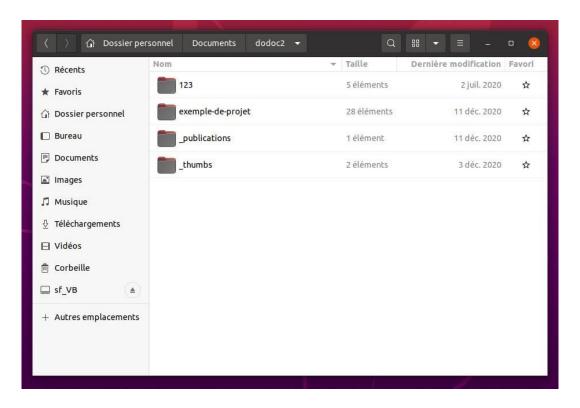
Tous les appareils connectés au même réseau local auront la possibilité de se connecter à ce do•doc et de consulter et contribuer, sans passer par Internet (par exemple, tous les postes d'une même salle de classe ou d'un fablab). Il n'est pas possible de s'y connecter en passant par Internet par défaut.

Cette version peut s'installer :

- sur un ordinateur fixe ou portable sous **macOS**
- sur un ordinateur fixe ou portable sous **Windows**
- sur un ordinateur fixe ou portable sous Linux
- sur un ordinateur type Raspberry Pi

Vous pouvez télécharger les fichiers d'installation dans la section **liens & téléchargements** de la page suivante : https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/dodoc. Double-cliquez ensuite sur le fichier téléchargé et suivez les étapes pour installer do•doc en version logiciel. Si vous rencontrez des soucis à l'installation, n'hésitez pas à créer un sujet sur le forum décrivant votre problème : https://forum.latelier-des-chercheurs.fr/

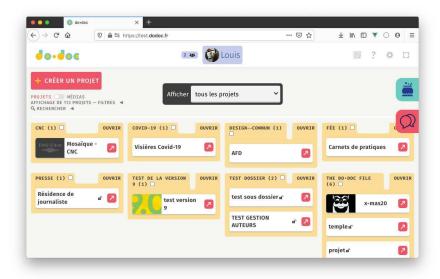




Version webapp

La version webapp correspond à une installation sur un serveur en ligne, accessible par Internet. Tous les appareils qui peuvent accéder à Internet au travers d'un navigateur web comme Firefox, Chrome ou Safari peuvent s'y connecter.

Un nom de domaine peut être associé à ce serveur, de manière à obtenir une adresse plus simple à retenir pour se connecter (comme https://test.dodoc.fr). Cette installation est plus complexe à réaliser que l'installation logiciel et nécessite un serveur. Pour plus d'informations et un tutoriel expliquant la procédure à suivre, rendez-vous ici.



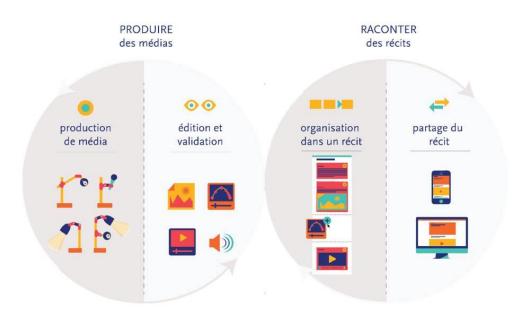
À noter que les deux versions proposent exactement les mêmes fonctionnalités. La suite de la documentation s'applique donc à ces deux versions.

Principes d'utilisation de do•doc

L'interface de do•doc est structuré autour de deux principes et temps d'activité distincts :

- 1. la phase de capture et de collecte au cours de l'activité ou juste après, seul ou à plusieurs,
- 2. et la phase de tri et d'organisation pour produire des documentations qui pourront être partagées plus largement.

Voici un schéma qui synthétise ces phases.

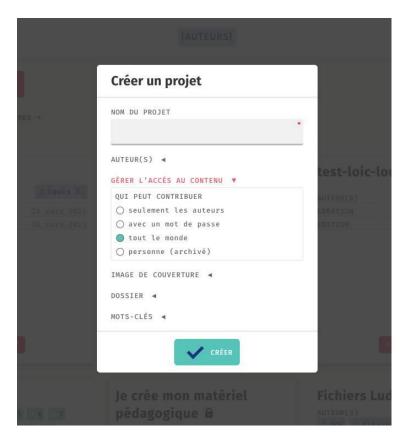


La brique élémentaire qui constitue do•doc est le média. Chaque média a un type : photo, vidéo, enregistrement sonore, notes, fragments de texte, fichier source, code informatique, etc. Il peut aussi contenir des champs *méta* qui expliquent son origine, la date d'ajout, son ou ses auteurs, et d'autres informations qui seront détaillées par la suite.

Pour faciliter l'organisation de ces médias, ceux-ci sont regroupés dans des projets : il n'est pas possible de créer des médias qui n'appartiennent pas à un projet. La première étape de la collecte est donc de créer ou d'ouvrir un projet existant.

Créer un projet

À l'ouverture de do•doc, vous devriez voir la liste des projets existants et un gros bouton rouge vous proposant d'en créer un. Cliquez dessus et une fenêtre apparaît.



Cette fenêtre vous permet de renseigner les informations nécessaires à la création d'un projet. Chaque champ pouvant être complété ou corrigé à n'importe quel moment par la suite, la plupart peuvent être laissés libres dans un premier temps.

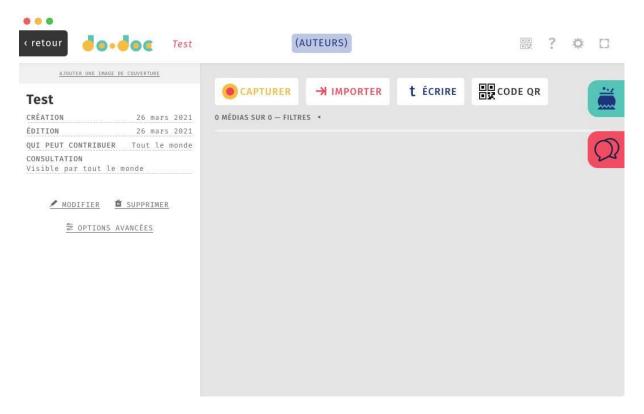
Un champ est néanmoins obligatoire et la création ne peut se faire s'il n'est pas rempli : il s'agit du champs **NOM DU PROJET**. C'est la petite puce rouge en haut à droite qui indique cela.

Voici quelques informations supplémentaires sur chaque champ disponible pour les projets :

- **NOM DU PROJET**: peut contenir n'importe quel caractère (lettre, chiffre, symbole, emoji). Les caractères chinois, japonais ou arabes sont acceptés mais l'écriture de droite à gauche n'est pas prise en charge. Le nom d'un projet doit être unique.
- **AUTEUR(S)**: il est possible d'associer un ou plusieurs comptes auteurs à chaque projet pour identifier qui la créer et qui y contribue
- **GÉRER L'ACCÈS AU CONTENU**: il s'agit ici de contrôler qui pourra modifier ou voir le contenu du projet. Tout le monde pourra toujours voir les différents champs du projet, ce qui change ici est l'accès et la possibilité de modifier les médias contenus dans le projet.
- **IMAGE DE COUVERTURE** : ce champ détermine l'image qui sera utilisée comme aperçu sur la page d'accueil.
- **DOSSIER**: pour regrouper plusieurs projets dans une seule tuile.

• MOTS-CLÉS: utile pour identifier des thématiques pour chaque projet, et qui permettent de filtrer la vue des projets sur la page d'accueil.

Ajoutez un nom de projet puis validez pour pouvoir passer à l'étape suivante. Le projet s'ouvre, et vous devriez voir la page suivante.



La colonne de gauche reprend l'ensemble des informations du projet : **nom**, **date de création du projet**, **date d'édition** (c'est à dire, de la dernière modification du projet ou de son contenu), puis les paramètres d'édition du projet. Si le projet comporte des mots-clés ou des auteurs ils seront également listés à cet endroit.

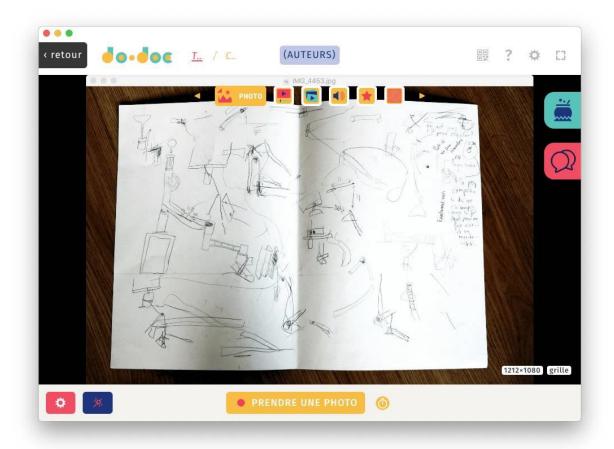
À noter qu'en cliquant sur les dates de création et de modification il est possible de voir les dates exactes correspondantes.

Ajouter des médias dans un projet

La page projet comporte un bandeau de boutons qui permettent de rajouter des médias dans ce projet.



Le premier bouton, CAPTURER, ouvre une page qui permet de réaliser des enregistrements de différents types. Voici le détail du fonctionnement de cette page.



En haut de la page de capture, l'ensemble des modes disponibles : **photo**, **vidéo**, **animation**, **son**, **formes** et **lignes**.

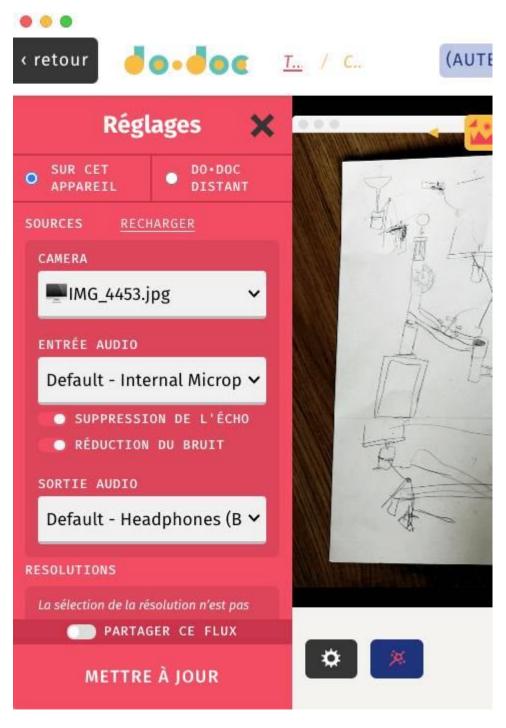
Sur la gauche en bas, deux boutons : **RÈGLAGES** (en rouge) et **EFFETS** (en bleu).

Au centre en bas, les boutons de capture correspondant au mode activé.

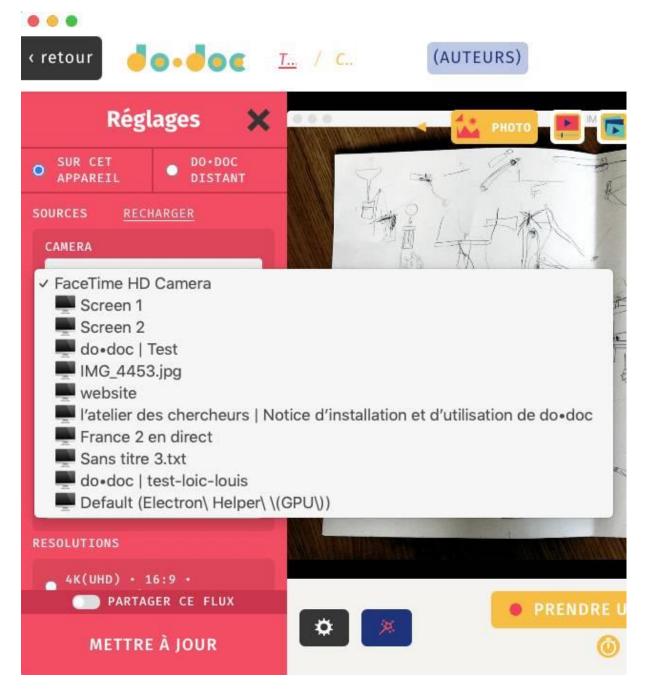
Enfin, en bas à droite, des options supplémentaires dans certains modes et des informations sur la résolution du flux vidéo (en pixel) et l'option de grille de composition.

Connecter une caméra, un micro ou un autre flux vidéo

Le panneau Réglages s'ouvre en cliquant sur la roue crantée sur fond rouge en bas à gauche.



Ce panneau permet de définir précisément les appareils qui seront utilisés pour la capture de média des différents modes. Les options présentées dépendront donc de l'appareil sur lequel vous consultez do•doc (smartphone, tablette ou ordinateur connecté à une ou plusieurs webcams), ainsi que de leurs capacités. Voici un exemple du choix des sources "CAMÉRA" disponibles sur l'ordinateur portable utilisé pour la rédaction de cette documentation :



Vous trouverez dans cette liste à la fois les caméras connectées et les sources "écran" disponibles. Quelques exemples de cas concret :

- la caméra frontal d'un ordinateur portable
- une webcam USB sur un ordinateur ou un Raspberry Pi
- la caméra frontale ou arrière d'un smartphone ou d'une tablette
- l'ensemble de l'écran de l'ordinateur
- **une seule application** qui tourne sur l'ordinateur.

Sur le même modèle, vous trouverez juste en-dessous la **sélection d'une entrée audio** (microphone interne ou déporté) ainsi que de la **sortie audio** (qui permet de choisir les enceintes sur lesquelles se joue le son lors de la validation d'un media).

À noter qu'en accédant à do•doc depuis le navigateur web, il faudra accorder l'autorisation d'utiliser la caméra et le micro dans le navigateur.

Enfin, ce panneau vous permet de régler la résolution de la source vidéo, c'est à dire la quantité de pixels affichés et enregistrés. Plus cette valeur est élevée et plus les images seront précises.

```
RESOLUTIONS
  4K(UHD) • 16:9 •
   3840/2160)
 1080P(FHD) · 16:9 ·
   1920/1080)
   720P(HD) • 16:9 •
   1280/720)
  VGA • 4:3 • 640/480)
  QVGA • 4:3 • 320/240)
   PERSONNALISÉ
```

Après avoir validé des nouveaux réglages, n'oubliez pas de les enregistrer avec le bouton METTRE À JOUR.

Accéder et partager un flux vidéo ou audio

Ce panneau réglage présente également une dernière option : accéder et utiliser des caméras et micro d'un autre appareil actuellement également connecté à ce do•doc. Cette fonctionnalité a été pensée et testée en classe de manière à permettre aux élèves de filmer avec un smartphone

ou un tablette facilement, en diffusant l'image filmée avec un projecteur et en ayant la possibilité d'enregistrer une vidéo de ce flux.

Pour utiliser cette fonctionnalité, il faut d'abord régler le flux à partager (source vidéo et audio, résolution) puis cocher **PARTAGER CE FLUX**. Vous devriez voir le panneau suivant s'ouvrir :



Connectez-vous à ce do•doc depuis un autre appareil, rendez-vous dans n'importe quelle page capture d'un projet et cliquez sur l'option DO•DOC DISTANT en haut du panneau réglages. Indiquez le nom du flux à récupérer, validez en cliquant su SE CONNECTER et vous devriez voir apparaître le flux du premier appareil. Tous les modes de capture sont disponibles : photo, vidéo, son, etc.

À noter que cette fonctionnalité nécessite une connexion à internet pour le moment, et utilise des servers externes pour la mise en relation des appareils (mais pas pour les flux audio/vidéo, qui transitent directement entre les appareils).

Effets vidéo

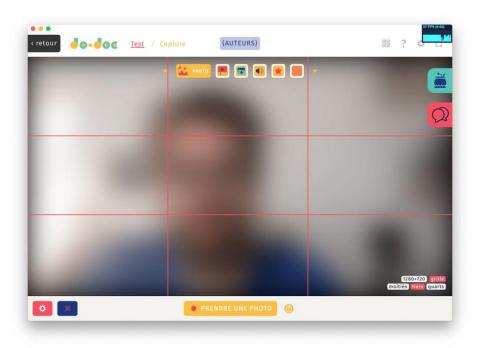
Juste à côté du picto RÉGLAGES vous trouvez une baguette magique sur fond bleu, qui ouvre le panneau EFFETS. Ce panneau permet d'ajuster la source vidéo avec les options suivantes :

- RETOURNER HORIZONTALLEMENT : miroir horizontal (la gauche devient la droite)
- RETOURNER VERTICALLEMENT : miroir vertical (le haut devient le bas)
- INCRUSTATION (FOND VERT) : remplacer une couleur de la source par un aplat coloré ou une image
- LUMINOSITÉ : augmenter ou réduire la luminosité de l'image
- CONTRASTE : augmenter ou réduire le contraste de l'image
- TEINTE : augmenter ou réduire la teinte de l'image
- SATURATION : augmenter ou réduire la saturation de l'image
- CLARTÉ : augmenter ou réduire la clarté de l'image
- NOIR ET BLANC (TRAMÉ): passer l'image en noir et blanc avec une trame en point plus ou moins fine

À noter: l'ensemble de ces effets peuvent se cumuler les uns avec les autres. Ils utilisent la puce graphique de l'appareil en question, donc augmentent la consommation énergétique de l'appareil et leur impact sur la fluidité du flux vidéo dépend de la puissance de votre appareil. Ces effets ne sont pas appliqués au flux partagé vers d'autres appareils, mais peuvent s'appliquer sur un flux provenant d'un autre appareil.

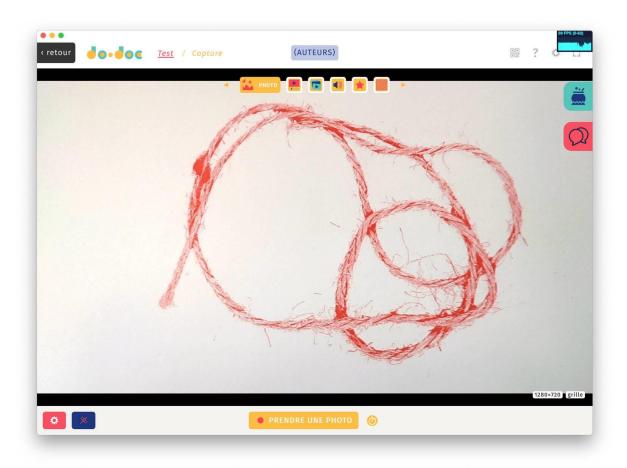
Grille de composition

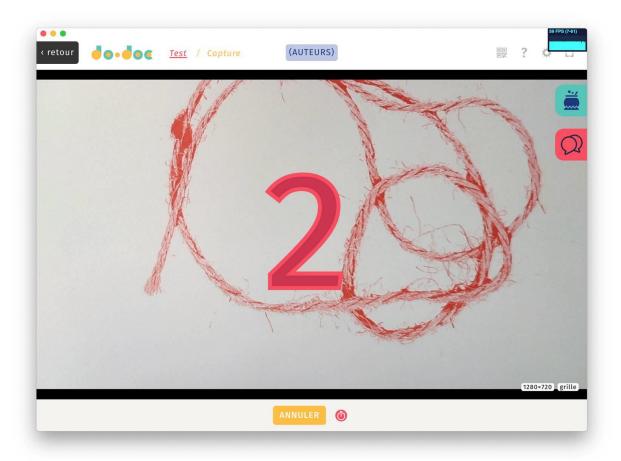
Enfin, vous trouverez en bas à droite de l'aperçu un bouton **grille** qui vous permettra d'activer l'une des trois grilles de composition disponibles : moitiés, tiers ou quarts. Celles-ci sont destinés à aider au placement des éléments dans l'image en se basant sur des principes photographiques simple. Cette grille n'est pas enregistrée à la capture.

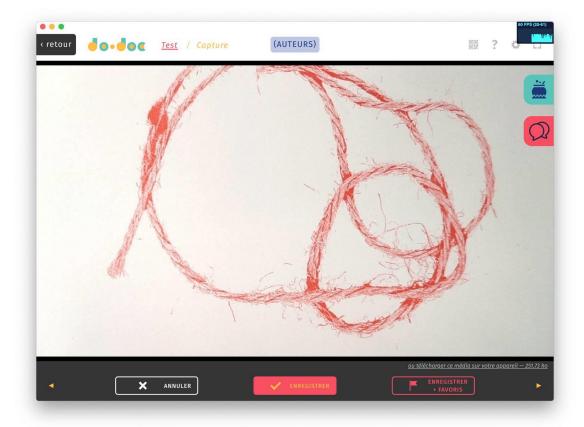


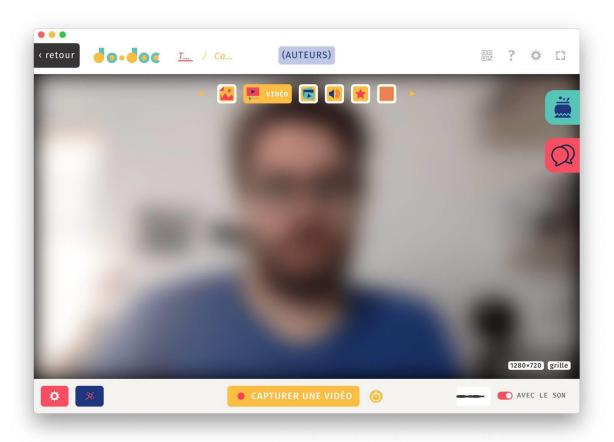
Les modes de capture

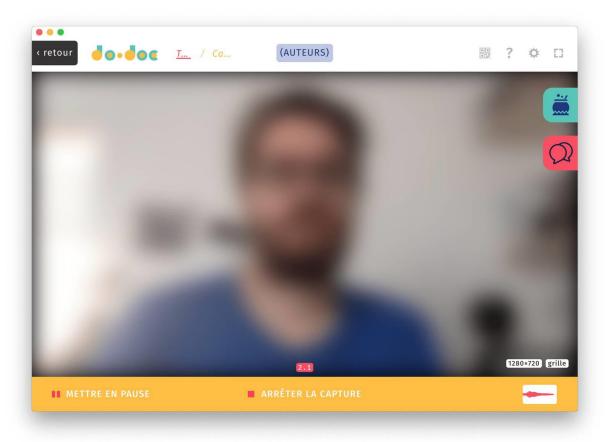
La page de capture de do•doc comporte plusieurs modes : ces modes sont au nombre de 6 et ils sont affichés sous forme de pictogrammes en haut de l'écran. Voici quelques informations sur leur utilisation.

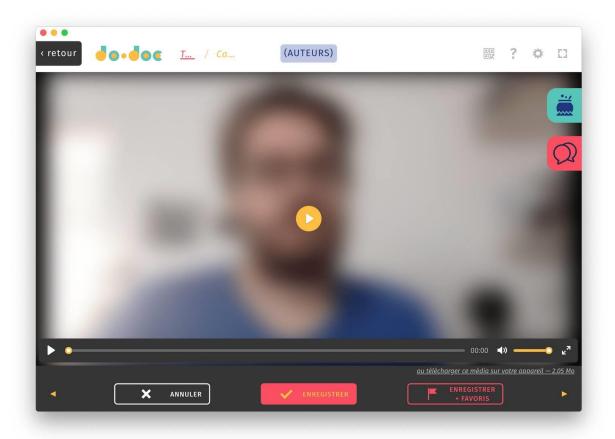


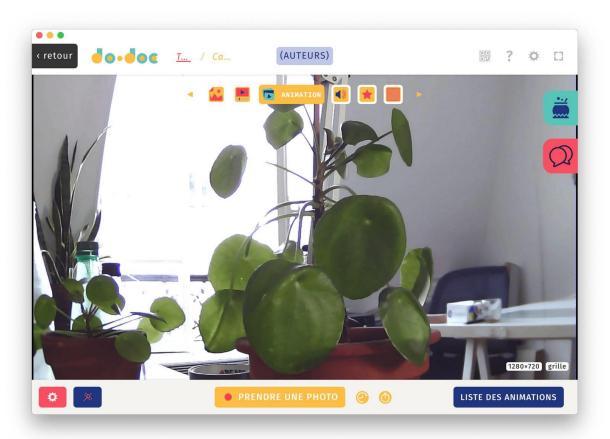


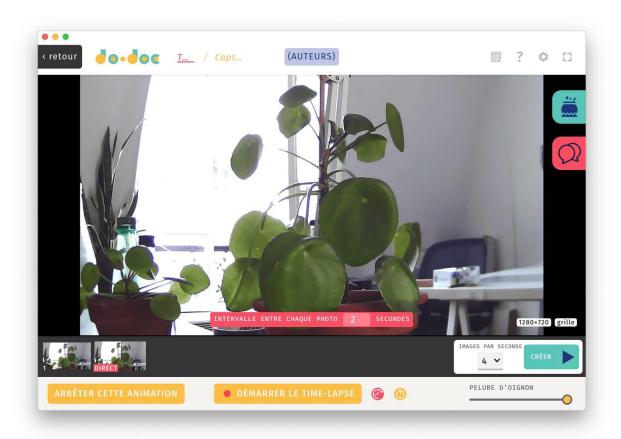


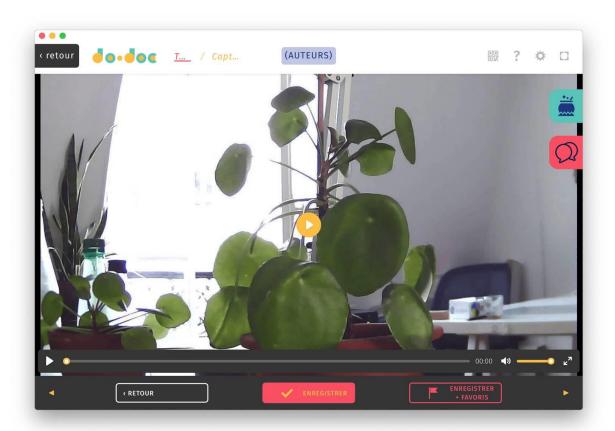






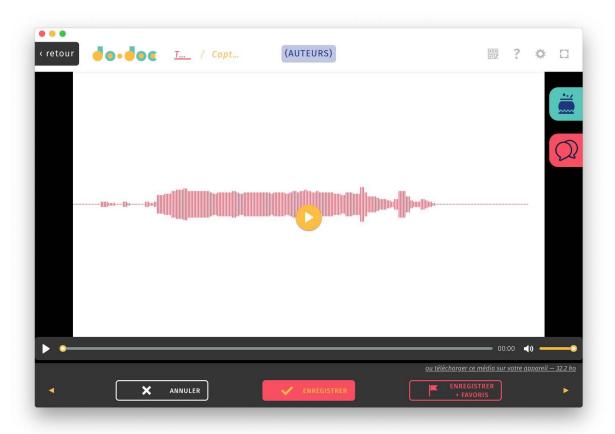




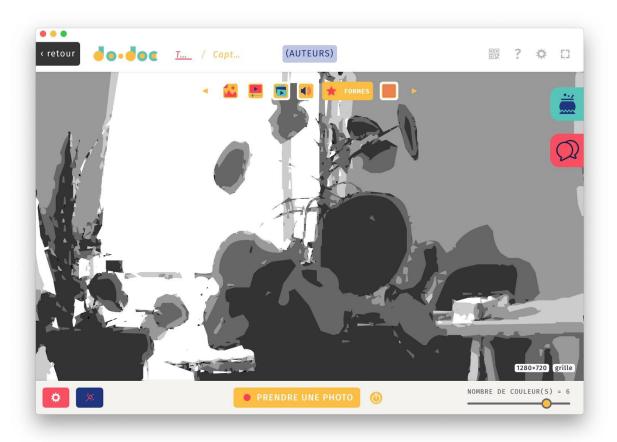








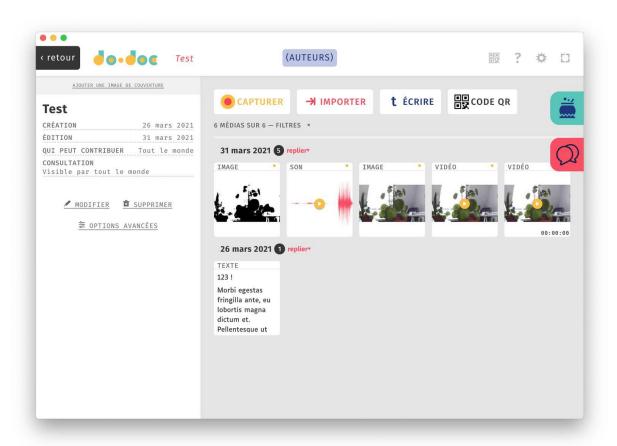






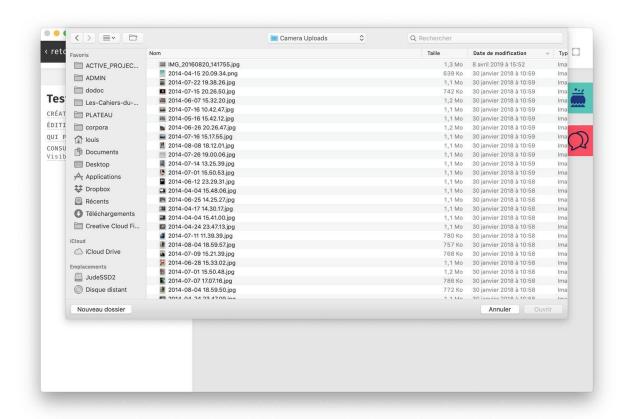
Cliquez sur le bouton retour en haut à gauche de l'écran pour revenir sur la page du projet et voir les médias que vous avez capturé.

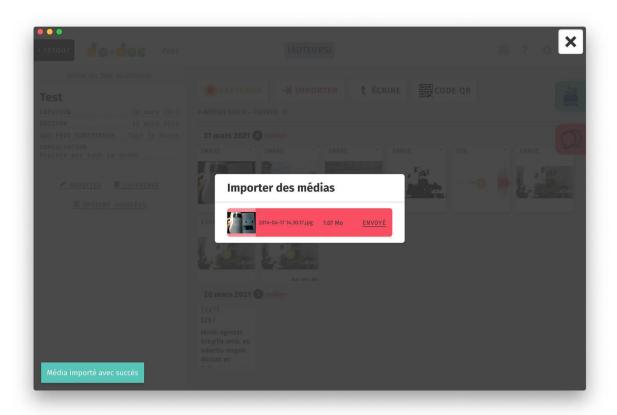
Vous devriez maintenant avoir sous les yeux des médias de différents types. Ces médias sont représentés sous la forme de tuiles carrés, organisées par date de capture dans un ordre chronologique.

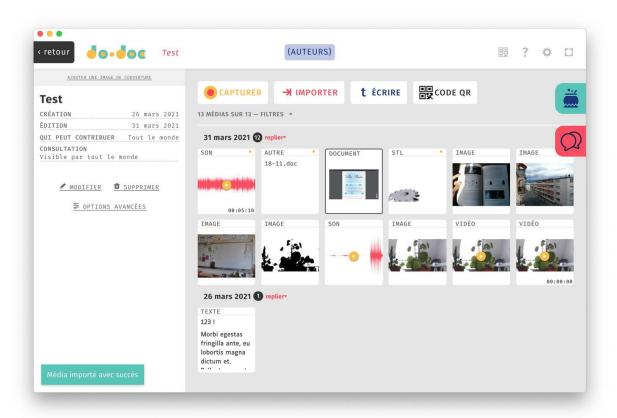


Importer des médias et des fichiers

En plus de l'écran de CAPTURE, il est tout à fait possible de collecter et réunir des traces sur d'autres appareils et de les ajouter aussi au projet. Pour se faire, vous pouvez soit cliquer sur le bouton **IMPORTER**, soit glisser/déposer les fichiers que vous souhaitez importer (uniquement depuis un ordinateur).

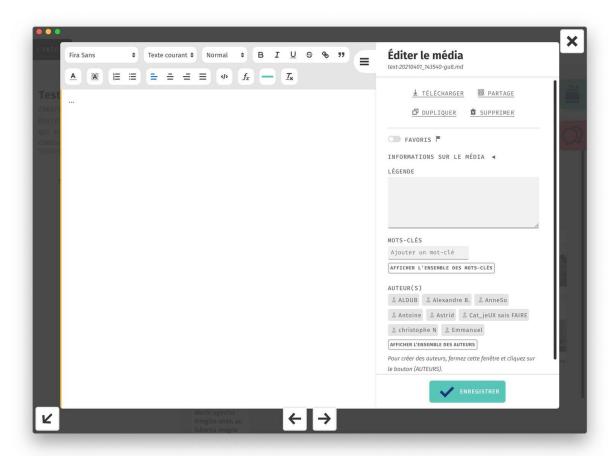






Écrire du texte

Le bouton ÉCRIRE permet de rédiger du texte qui sera placé dans un média de type texte. Au clic sur ce bouton, la fenêtre d'édition de média suivante devrait s'ouvrir :



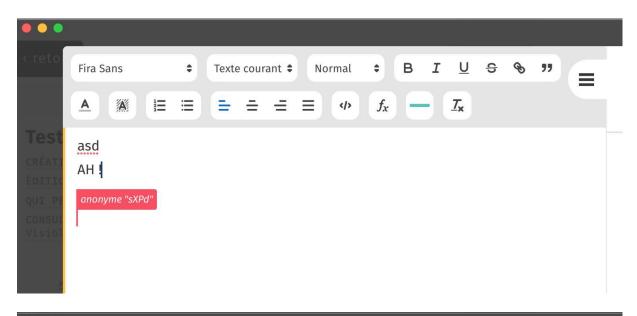
Le bloc texte, sur la gauche, contient un certain nombre d'options pour la mise en forme du texte. Dans l'ordre :

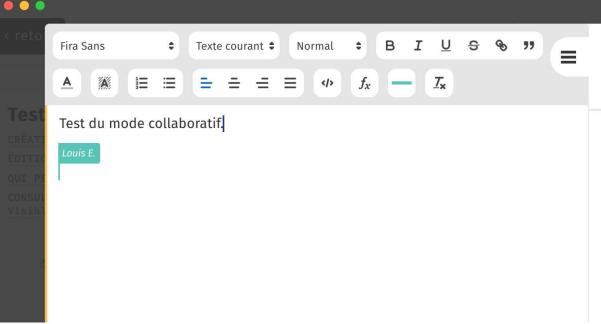
- 1. famille de caractère,
- 2. titrage,
- 3. taille du corps du texte,
- 4. gras, italique,
- 5. souligné,
- 6. barré,
- 7. lien.
- 8. citation
- 9. couleur du corps du texte
- 10. couleur de fond
- 11. liste numérotée
- 12. liste à puce
- 13. alignement et justification
- 14. code informatique
- 15. formule de mathématique
- 16. filet horizontal (pour séparer visuellement des éléments)

17. suppression de toute mise en forme.

Ces options s'appliquent sur la ligne ou le texte sélectionné.

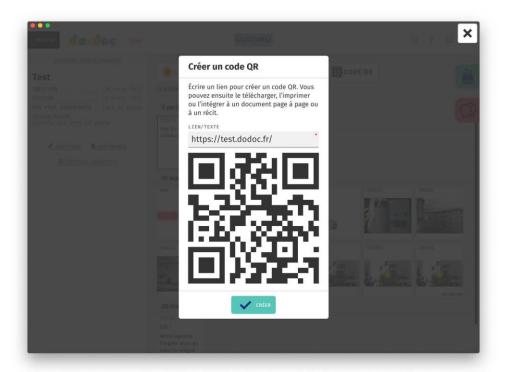
Le bloc de texte est collaboratif, ce qui signifie que plusieurs personnes peuvent le modifier en même temps. Si plusieurs personnes sont connectées au même moment, le curseur de chaque utilisateur sera indiqué dans le bloc texte même.



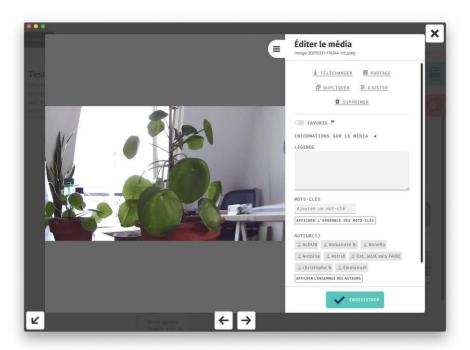


Créer un code QR

Enfin, le dernier bouton de la liste présente la possibilité de créer un code QR. Une fois créé, ce code QR figurera dans la bibliothèque sous forme d'image et pourra être utilisé dans les publications produites par la suite (voir la section concernant la marmite ci-dessous).

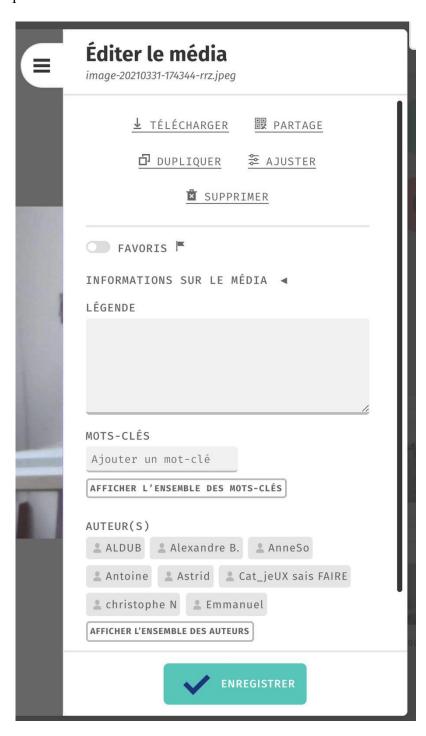


L'ensemble des médias d'un projet peuvent être ouverts individuellement en cliquant dessus. Cela permet d'accéder à un panneau de consultation et d'édition de ce média, en plein écran. Ce panneau (que nous avons déjà vu pour les médias textes) prend l'apparence suivante :



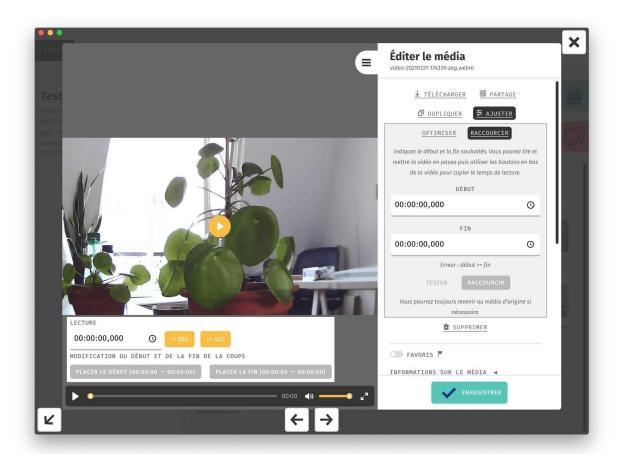
Voici une liste des composants de ce panneau :

- sur la partie gauche, le média en lui-même : photo, vidéo, son, texte, fichier 3d, pdf, etc.
- en bas, deux flèches permettant de passer au média précédent ou suivant dans la bibliothèque.
- en bas à gauche, une flèche qui pointe dans le coin pour permettre de le replier partiellement et le conserver ouvert pendant un enregistrement par exemple.
- en haut à droite, une croix pour fermer la fenêtre
- dans l'encart de droite, l'ensemble des informations portant sur ce média ainsi que des options pour l'annoter.



L'encart comporte un certain nombre d'informations et d'options qui permettent d'agir sur le média :

- tout en haut, le nom du fichier d'origine et son format (ici, *image-20210331-174344-rrz.jpeg*)
- **TÉLÉCHARGER** : un bouton permettant de récupérer le fichier d'origine sur son appareil
- PARTAGE : affiche un menu qui permet de retrouver cette fenêtre de consultation sur un autre appareil connecté au même réseau que ce do•doc (sur internet pour la version webapp)
- **DUPLIQUER** : créer une copie de ce média à placer dans ce projet ou dans un autre
- **AJUSTER**: en fonction du type de média, permet de le corriger légèrement. Pour une image, il est possible de la pivoter à 90 degrés, tandis que pour une vidéo il est possible de la raccourcir et l'optimiser pour une diffusion sur le web.



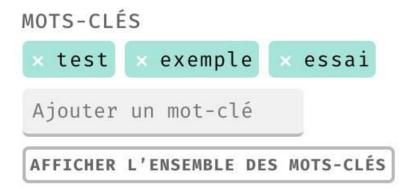
À noter que chaque ajustement peut être annulé pour revenir au média source (qui n'est pas supprimé) en cliquant sur REVENIR À L'ORIGINAL.

- **SUPPRIMER** : retire le média de la liste, le rendant inaccessible.
- **FAVORIS** : permet de marquer des médias pour les retrouver plus facilement dans la bibliothèque.
- INFORMATIONS SUR LE MÉDIA : déplie un menu qui indique les informations techniques du média.

INFORMATIONS SUR LE MÉDIA ▼

TYPE	vidéo
TAILLE	398.64 ko
RÉSOLUTION	1280 × 720
DURÉE	00:00:02
CRÉATION	31 mars 2021
IMPORTATION	17:43:39 31/03/2021
ÉDITION	15:06:05 01/04/2021

- **LÉGENDE** : champ de texte pour indiquer des informations complémentaires liées à un média.
- MOTS-CLÉS : permet d'associer des catégories à ce média pour le retrouver plus facilement dans la bibliothèque.

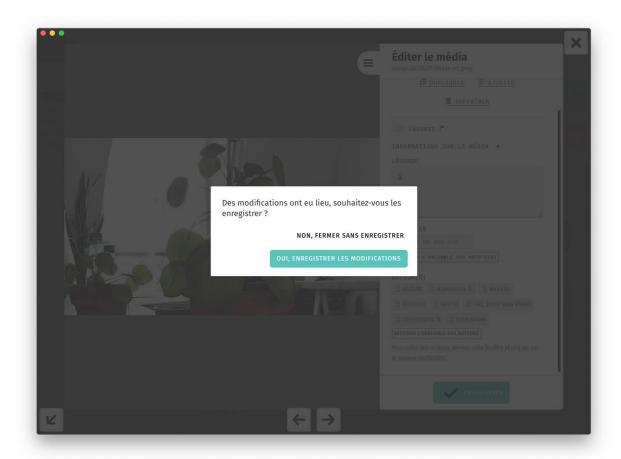


• **AUTEUR(S)**: permet d'associer un ou des auteurs à ce média pour savoir qui l'a créé et modifié.

AUTEUR(S) ALDUB Alexandre B. AnneSo Antoine Astrid Cat_jeUX sais FAIRE christophe N Emmanuel AFFICHER L'ENSEMBLE DES AUTEURS

Pour créer des auteurs, fermez cette fenêtre et cliquez sur le bouton (AUTEURS).

Après modification d'un de ces champs, vous pouvez soit valider ces modifications en cliquant sur ENREGISTRER, ou cliquez sur la croix en haut à droite de l'écran pour annuler ces modifications et quitter l'écran d'édition du média. Pour éviter les fausses manipulations, un message de confirmation apparaîtra pour valider votre souhait de supprimer ces informations.



Les fonctionnalités détaillées ci-dessus correspondent au 2 premières phases du schéma déjà présenté précédemment :

