

# **WebMedia2**

Documentation Utilisateur WebMedia



## Documentation Utilisateur WebMedia

Version : 1.2

Date : 05/12/2013

Éditeur : UTC-ICS

Rédacteurs : Antoine Frappier (Exosens), Ludovic Gaillard (UTC-ICS) et Dominique Saint-Martin (Ina-Grm)

Licence : cc by-sa 3.0 [<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.fr>]

# Table des matières

Introduction .....	5
<b>Chapitre 1 - Présentation .....</b>	<b>6</b>
1. Qu'est-ce que WebMedia ?	6
2. Quelques cas d'usages...	6
<b>Chapitre 2 - Installation logicielle .....</b>	<b>8</b>
<b>Chapitre 3 - Interfaces d'édition .....</b>	<b>9</b>
1. Interface de segmentation	9
1.1. Présentation	9
1.2. Organiser ses données	12
1.3. Média à enrichir	15
1.3.1. Onglet "Transcodage"	15
1.3.2. Onglet "Propriétés"	17
1.4. Segmenter	19
1.5. Enrichir la segmentation	21
1.5.1. Les mots-clés	21
1.5.2. Le champ "notes de marge"	22
1.5.3. Les références	22
1.5.4. Le champ "description"	24
1.5.5. Les plages	25
1.5.6. Les compléments	26
1.6. Liste des raccourcis	27
2. Interface de publication	27
2.1. Présentation	27
2.2. Créer une séquence	33
2.3. Enrichir la séquence	34
2.3.1. Les extras	34
2.3.2. Notice	36
2.3.3. Les crédits	37
2.4. Publier la séquence	39
2.4.1. Html5	39
2.4.2. Support papier	40
2.4.3. Support flyer	40
2.4.4. Publication Soreha Phone	41
2.5. Paramètres de publication	44
<b>Chapitre 4 - Types de publications .....</b>	<b>47</b>
1. Consultation de la publication Html5	47
2. Consultation de la publication papier	50
3. Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code)	51
4. Publication Soreha Phone	51
<b>Chapitre 5 - Compléments .....</b>	<b>55</b>
1. Support des ressources audios et vidéos	55
2. Utilisation des sources alternatives	56
2.1. Option video 100% html5	56
2.2. Option hybride mono-source	56

2.3. Option vidéo 100% flash	57
2.4. Option vidéo 100% youtube	57
3. Configuration du serveur Web	57
<b>Chapitre 6 - Version pdf</b> .....	<b>58</b>
<b>Glossaire</b> .....	<b>59</b>

# Introduction

**Une chaîne éditoriale pour structurer, enrichir et diffuser des ressources audiovisuelles et sonores**  
WebMedia est destiné à tous ceux qui souhaitent structurer, enrichir et diffuser facilement des contenus audiovisuels et sonores sur le Web

- émissions de radio
- valorisation de manifestations culturelles
- conférences
- cours magistraux
- clips de présentation et de promotion
- webdocumentaires...



## Enrichir progressivement

L'approche itérative permet **a minima de publier rapidement un flux chapitré**, tout en laissant la **possibilité d'enrichir et d'affiner progressivement et ultérieurement** le contenu (ajout d'illustrations et de compléments, séquençement de « moments clés »...)

# Chapitre 1

## Présentation

### 1. Qu'est-ce que WebMedia ?

WebMedia permet de créer et d'organiser des parties et des segments au sein d'un flux audiovisuel.

Il est possible d'y associer et/ou synchroniser :

- des textes (et liens hypertextuels internes ou externes\*)
- des ressources pédagogiques (type glossaire\*...)
- des ressources multimédias (image, vidéo, document bureautique...)

A partir de l'interface d'édition plusieurs types de publications optimisées en fonction des supports peuvent être générées :

- Web
- smartphone
- tablette numérique
- papier (flyer\* ou conducteur\*)

Le revirement platonicien

B. Stiegler

Résumé

Références

Infos

Les différentes périodes de Platon

Platon & Aristote

2:10 / 1:50:52

Publication web

### 2. Quelques cas d'usages...

Vous pouvez accéder ici à un certain nombre de publications web mettant en pratique les différentes fonctionnalités issues de WebMedia.



[<http://scenari-platform.org/projects/webmedia/demo>]

### Démonstration des possibilités du dispositif WebMédia

- Accéder à la [version courte de la démo WebMedia](http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-short/) [<http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-short/>]
- Accéder à la [version longue de la démo WebMedia](http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-long/) [<http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-long/>]

# Chapitre 2

## Installation logicielle

### ▶ Installation du logiciel et démarrage d'un projet

#### ● Installer Scenari Chain 4.0

Téléchargez SCENARIchain 4.0 <http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/versionsStables.html>  
[<http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/versionsStables.html>]

SCENARIchain est actuellement en version 4.0.4

**Important** : il s'agit d'un modèle en développement qui peut donc contenir des bugs et évoluer rapidement.  
Nous contacter pour un usage en production.

#### ● Installer le modèle WebMedia2 dans SCENARIchain 4.0.

Télécharger le dernier wspack <http://scenari-platform.org/projects/webmedia/files/2.0.x/> [ <http://scenari-platform.org/projects/webmedia/files/2.0.x/> ] ou <http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/webMedia.html> [ <http://scenari-platform.org/projects/scenari/fr/pres/co/webMedia.html> ]

Pour l'installer, ouvrir le logiciel SCENARIchain puis dans le menu **Ateliers**, choisir **Installer un pack**, rechercher en parcourant les répertoires, le wspack téléchargé et cliquer sur **Ouvrir**.

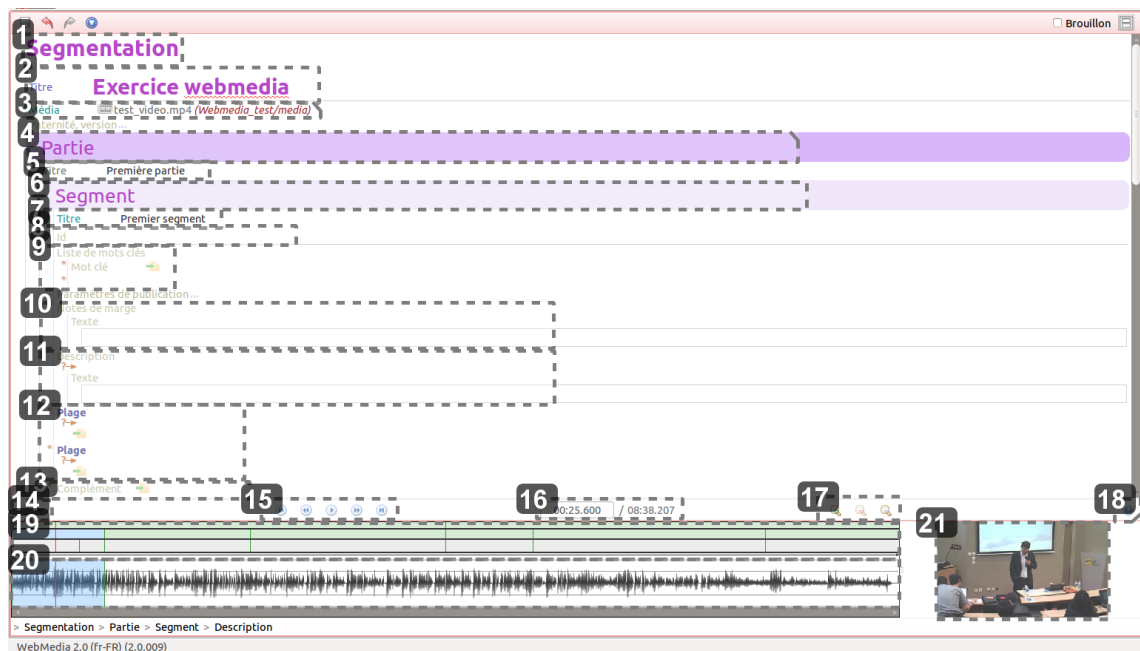


# Chapitre 3

## Interfaces d'édition

### 1. Interface de segmentation

#### 1.1. Présentation



1 Titre de l'item

**Segmentation** Type d'item\* en cours de modification.

2 Titre de la segmentation

Titre **Exercice webmedia** Titre informatif qui n'apparaît dans aucune publication\*.

3 Média

Média **test\_video.mp4 (Webmedia\_test/media)** Ressource audio-visuelle objet de la segmentation\*. Celle-ci est glissée-déposée à partir de son emplacement dans l'atelier\*.

➤ Média à enrichir (cf. Média à enrichir)

4 Partie

**Partie**

Une partie est un regroupement de segments\*, elle permet de proposer un niveau de titre supplémentaire en publication.

## 5 Titre de la partie

 Titre Première partie Une partie doit comporter nécessairement un titre.

## 6 Segment


Segment


Un segment est délimité par un timecode\* d'entrée et de sortie il est l'objet de la segmentation de la ressource audiovisuelle.

## 7 Titre du segment

 Titre Premier segment Un segment doit comporter nécessairement un titre.


## 8 ID

 Id L'identifiant du segment permet notamment de créer des séquences pointant vers des segments particuliers ainsi identifié.

 Créer une séquence (cf. Créer une séquence)

## 9 Mots clés

 Liste de mots clés Mot clé Le mot clé\* permet de taguer plusieurs segments afin de proposer une clé de lecture\*.

 Les mots-clés (cf. Les mots-clés)

## 10 Notes de marge

 Notes de marge Texte

Renseigner la balise notes de marge permet de faire apparaître dans la publication des textes, des liens internes (type référence\*) ou externes synchronisés au segment en cours de lecture.

 Le champ "notes de marge" (cf. Le champ "notes de marge") [p.22]

## 11 Description

 Description Texte

Renseigner la balise description permet d'afficher dans l'espace habituellement réservé à la vidéo des ressources diverses (texte, image...)


Le pictogramme :  signale que le contenu peut être externalisé.

 Le champ "description" (cf. Le champ "description") [p.24]

## 12 Plage



Une plage est une partie d'un segment, délimitée par des timecodes. Elle permet d'associer une illustration à un segment, pour une durée déterminée.


Le pictogramme :  signale que le contenu peut être externalisé.

Les plages (cf. Les plages)

## 13 Complément



Contenus de natures diverses permettant d'apporter des informations complémentaires que l'éditeur juge pertinent de proposer à l'utilisateur durant la lecture du segment sur lequel il se trouve.

Le pictogramme :  signale que le contenu doit être externalisé.

Les compléments (cf. Les compléments)

## 14 Segmentation

• Ce pictogramme permet de créer de nouvelles parties\*, segments\* ou plage\*.

## 15 Navigation



Boutons de navigation :

- reculer le curseur de lecture au début du segment en cours ou précédent
- reculer le curseur de lecture de 5 secondes
- lecture - pause
- avancer le curseur de lecture de 5 seconde
- avancer le curseur de lecture au début du segment suivant

## 16 Durée



- Durée qui s'étend entre le début de la ressource audio-visuelle et la position actuelle du curseur de lecture (minutes : secondes : centièmes de seconde)
- Durée totale de la ressource audio-visuelle.


## 17 Zoom



Permet de zoomer sur la forme de l'onde sonore.

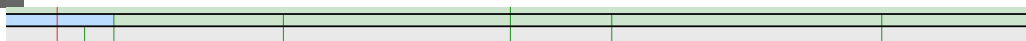
- zoom
- dé-zoom
- zoom sur segment en cours

## 18 Raccourcis clavier

 Ce pictogramme donne accès aux différents raccourcis clavier.

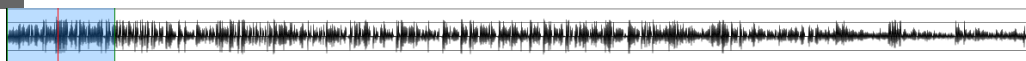
↳ Liste des raccourcis (cf. Liste des raccourcis)

## 19 Timeline



Barre de navigation représentant graphiquement l'ensemble des parties, segments et plages définis dans le flux.

## 20 Onde



Représentation graphique du flux audio.

## 21 Vidéo



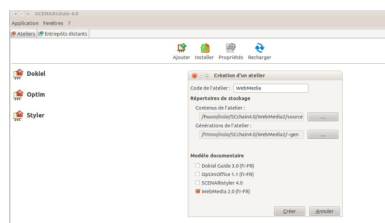
Aperçu vidéo du flux

Démo Segmentation, illustration, publication WM-Segmentation.scr.flv

## 1.2. Organiser ses données

### Démarrage d'un projet

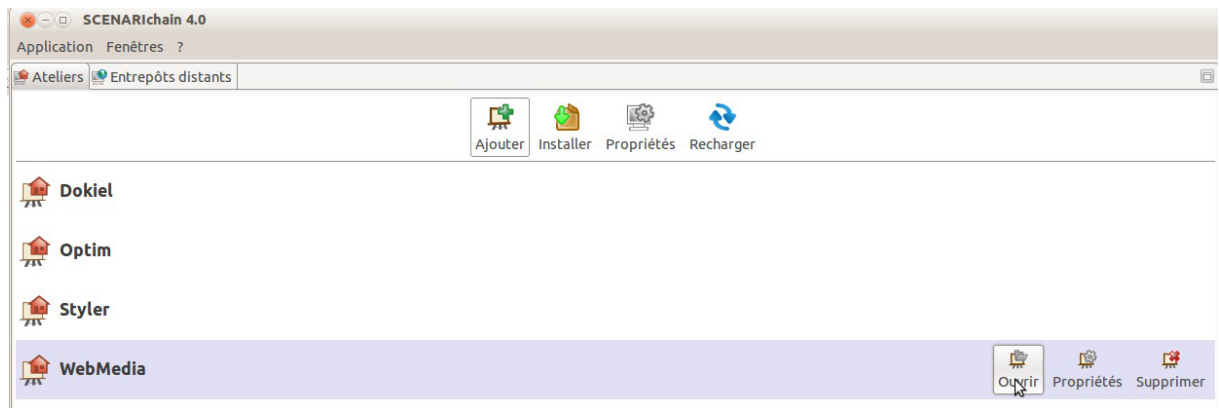
- Créer un **Atelier**



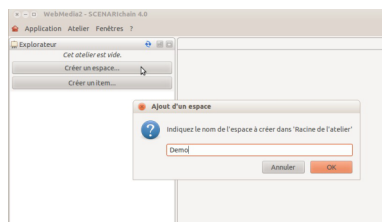
Créer un **Atelier**\* de stockage des projets.

Le nommer et cliquer sur le bouton **Créer**.

- Ouvrir l'**Atelier** créé



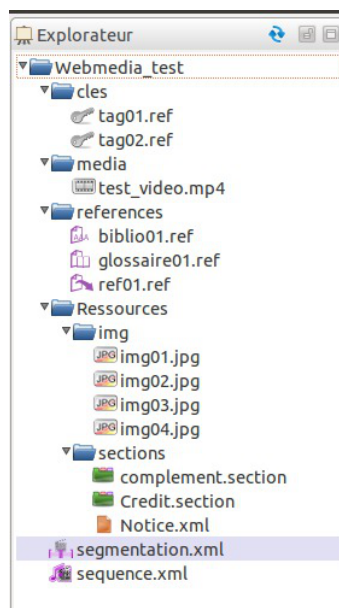
## ● Créer un **Espace** de travail



Une fois dans l'**Atelier**, créer un **Espace**\*.

## ▶ Définir les éléments constitutifs du projet

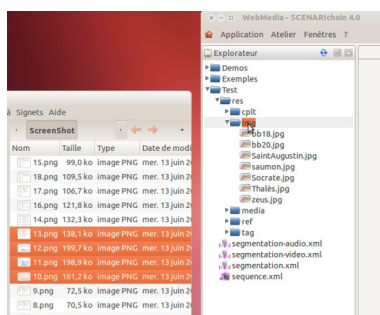
### ● Organiser votre espace de travail



Créer les différents espaces\* qui accueilleront les ressources et items\* associés à votre projet

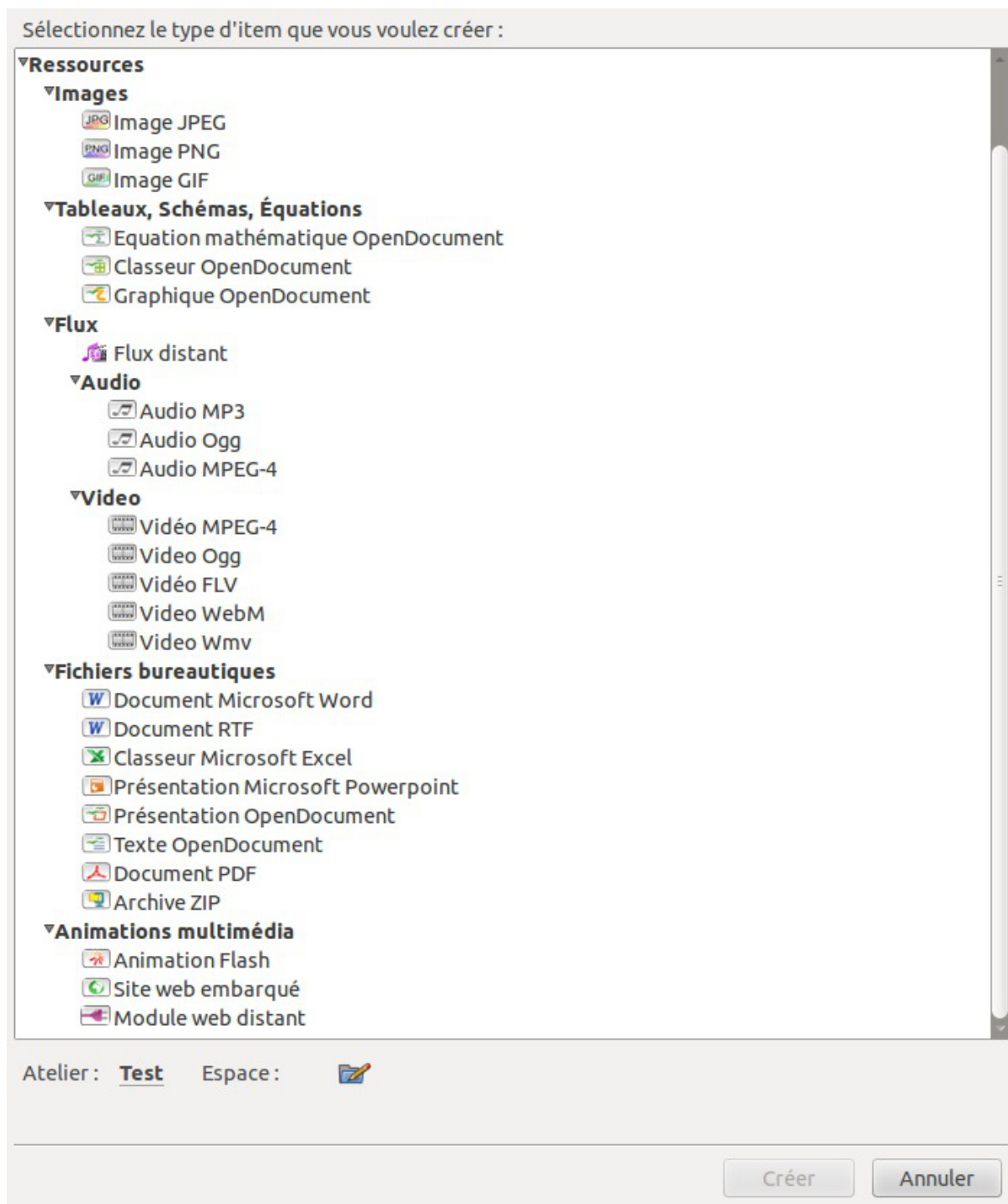
1. Placez vous à la racine de l'atelier ou sélectionnez l'espace dans lequel vous souhaitez créer le nouvel espace
2. Clic droit puis **Créer un espace**
3. Nommer le nouvel espace

### ● Importer des ressources externes



Il est possible de glisser-déposer les ressources directement dans l'Espace\*.

## ⚠ Formats supportés



Ressources

Il est également possible de créer des ressources standards par le biais de la création d'item plutôt que d'utiliser le "glisser-déposer".



Les ressources audio -visuelles à enrichir doivent être également importées dans l'atelier.

## 1.3. Média à enrichir



Tous les navigateurs ne supportent pas les mêmes formats audiovisuels (cf. <http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html> [ <http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html> ] ).

Il peut donc s'avérer nécessaire de prévoir des sources alternatives\* au média que vous souhaitez enrichir.

### Autres cas possibles

Vous souhaitez :

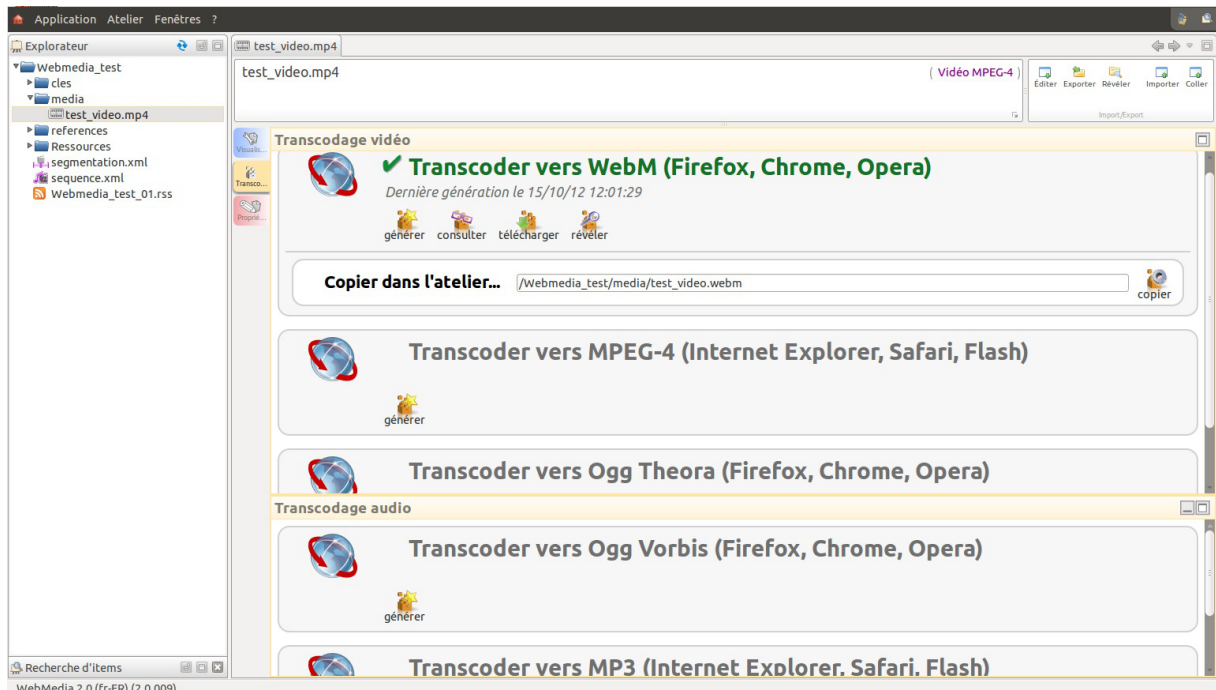
- proposer deux publications\* de la même segmentation\* l'une en audio et l'autre en vidéo.
- travailler en édition sur un média dégradé (temps de chargement restreint) mais publier avec un média de qualité ou par le biais d'un flux distant (Youtube)

Lorsque vous ouvrez un média dans l'interface d'édition de WebMedia vous avez accès à trois onglets.

Les onglets `Transcodage` et `Propriétés` sont décrits ci-dessous.



### 1.3.1. Onglet "Transcodage"



#### Formats de transcodage disponibles

Vidéo :

- WebM
- MPEG-4
- Ogg Theora

Audio :

- Ogg Vorbis
- MP3

### Pour transcoder votre fichier :

1. Cliquer sur l'icône `générer` associé au transcodage souhaité.
2. Attendre la fin de la génération.



Le champ `copier dans l'atelier` apparaît

Cliquer sur l'icône afin d'intégrer cette source alternative à votre atelier\*.

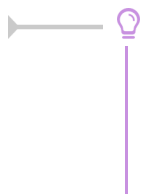
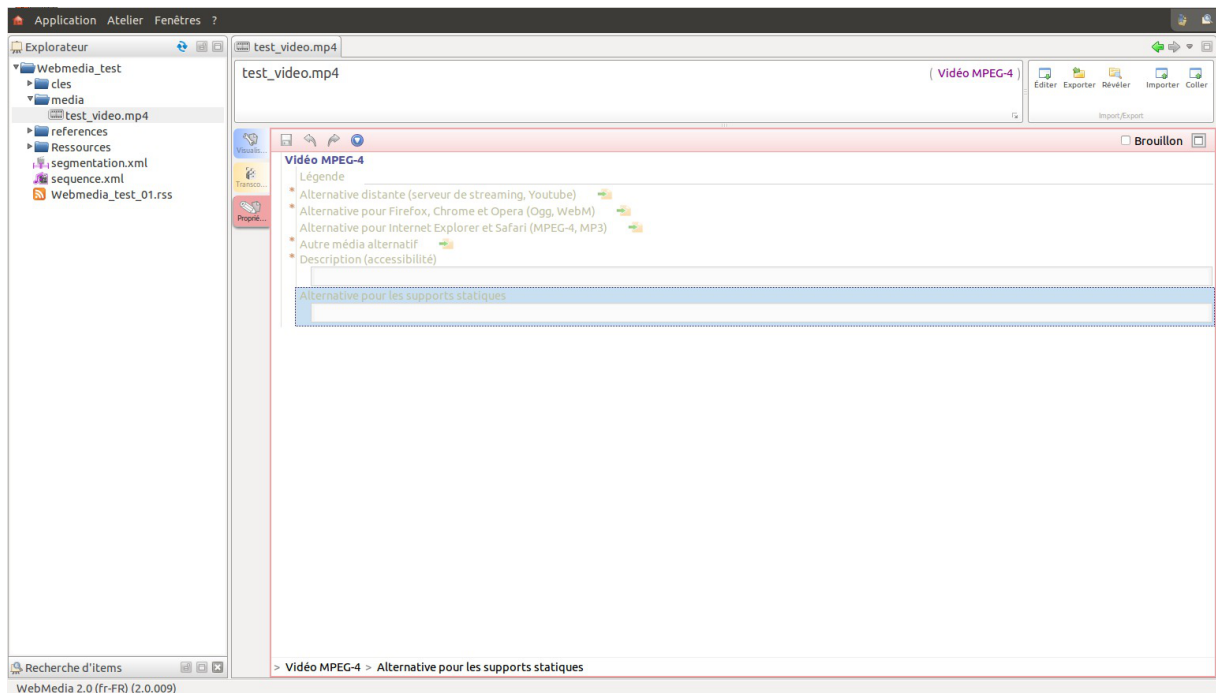
Elle sera copiée dans l'espace\* où se trouve votre média de référence.





Le transcodage d'une vidéo peut prendre du temps et provoque une montée en charge du processeur (il convient donc d'éviter de lancer plusieurs transcodages simultanément).



### 1.3.2. Onglet "Propriétés"



- Le pictogramme  indique qu'il convient d'associer un item\* externe (en survol de la souris les items possibles sont définis dans un popup).
- Le pictogramme  indique qu'il est possible de créer un champ identique au précédent.

#### ▶ "Alternative distante"

Il est possible d'associer à votre média de référence\* un flux distant\*.

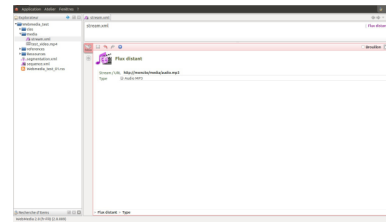
#### ● Créer un item flux distant



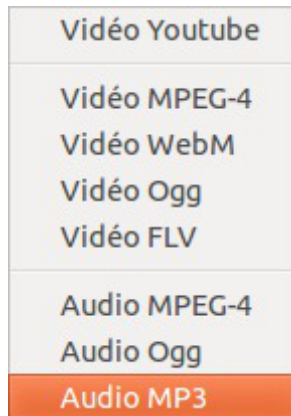
Dans l'espace\* dédié aux médias créer un nouvel **item flux distant** et le nommer.

## ● Renseigner l'item


Renseigner l'URL du média.

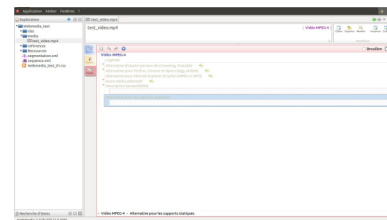


Renseigner le type de média en utilisant la liste déroulante.



## ● Lier le flux distant

Glisser-déposer le flux distant sur pictogramme  situé en face de `Alternative distante` du média de référence.



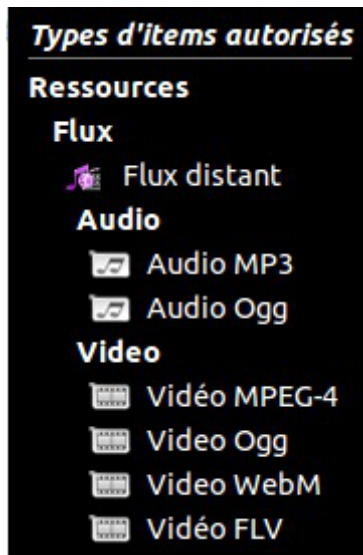
### "Alternative pour Firefox, Chrome et Opera"


Glisser-déposer sur le pictogramme  le fichier WebM ou Ogg correspondant à votre média de référence\*.

### "Alternative pour Internet Explorer et Safari"

Glisser-déposer sur le pictogramme  le fichier MPEG-4 ou MP3 correspondant à votre média de référence.

## "Autre média alternatif"



Glisser-déposer sur le pictogramme  un fichier correspondant à votre média de référence dans l'un des formats ci-contre.

Cf. "Forcer le type de média"

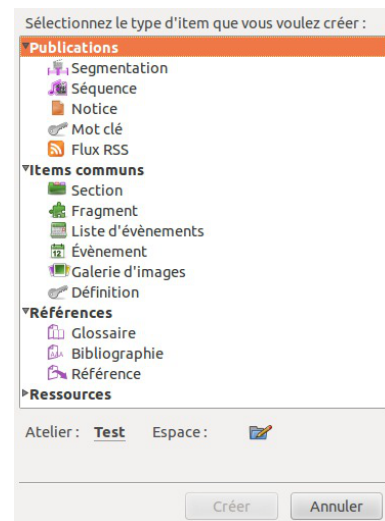
Paramètres de publication [p.44]

## 1.4. Segmenter

▶ Segmenter la ressource audiovisuelle ou sonore

- Créer un item **Segmentation**

Créer un item Segmentation\* et le nommer.



Liste des items

- Lier une ressource audiovisuelle ou sonore

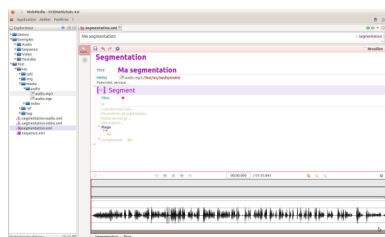
A chaque segmentation\* est liée un média de référence\* (vidéo ou audio)

Le média doit pointer vers un item\* de ressource au format suivant :

- audio : mp3 ou oga

- video : mp4, webm, flv ou ogv

Il faut glisser-déposer le média depuis l'arborescence de l'atelier\*, vers la zone dédiée dans l'item segmentation.



Une fois le média associé, une forme d'onde apparaît

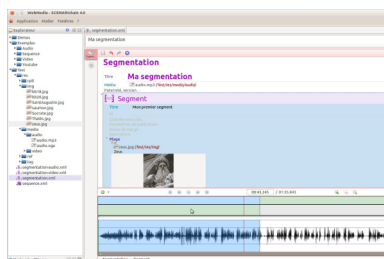
### Notion de source alternative

Afin de satisfaire notamment aux contraintes des navigateurs web il est possible d'associer plusieurs sources alternatives\* à un même média de référence\*.

➤ Média à enrichir (cf. Média à enrichir) [p.15]


## ● Segmenter la ressource

### Création de parties, segments et pages



1. Par défaut le flux est composé d'un segment\*
2. Le découpage est créé à l'endroit où le curseur de lecture se situe.

Deux méthodes :

- utiliser l'icône placée en haut à gauche de la timeline 
- utiliser le raccourci clavier ( **F11** )

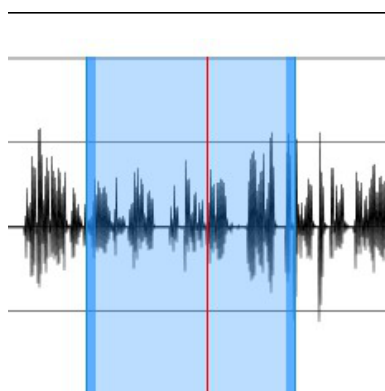
## Commentaires généraux

### ● Organisation du modèle

- Un chapitre\* peut regrouper plusieurs segments\*.
- Un Segment peut regrouper plusieurs pages\*

Le raccourci clavier ( **F11** ) crée un chapitre, un segment ou une page en fonction de l'objet sélectionné.

### 🕒 Astuce



Il est possible de segmenter en cours de lecture à "gros grain" puis d'ajuster les bornes des segments identifiés grâce au poignées situées la forme d'onde.

## 1.5. Enrichir la segmentation

### 1.5.1. Les mots-clés

#### A quoi ça sert ?

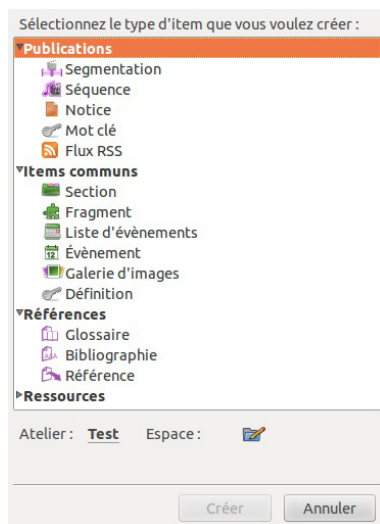
L'objectif est de proposer à l'utilisateur final une ou plusieurs clés de lecture\*.

#### ▶ Comment les générer ?

- Repérer dans le flux les thèmes récurrents.

Une fois l'ensemble de la conférence segmentée il convient de repérer des thèmes abordés au sein des segments de façon transversale, c'est-à-dire ne suivant pas la chronologie du sommaire.

- Créer les items mots-clés



Liste des items

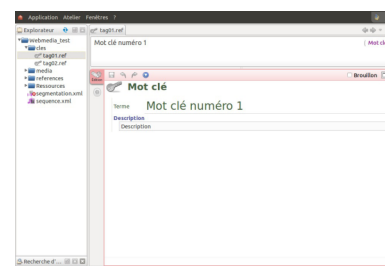
Dans l'espace\* dédié aux mots-clés créer un nouvel **item mot-clé** et le nommer.



Il convient de créer autant d' **item mot clé** que de thèmes recensés.


- Renseigner les items

Renseigner le titre et éventuellement la description.



Mots clés

- Associer les mots-clés aux segments

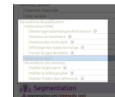
Glisser-déposer l'item mot-clé dans la segmentation\* sur le pictogramme  associé au segment\*.



Il convient de répéter cette procédure d'association à l'ensemble des segments concernés par ce thème.

#### Commentaires généraux

Vous avez la possibilité dans les paramètres de publication de l'item séquence\* associé à la segmentation\* d'autoriser ou non la publication de ces clés de lecture et de gérer leur mode d'apparition.



Paramètres de publication (cf. Paramètres de publication) [p.44]

## 1.5.2. Le champ "notes de marge"

### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final des compléments textuels ou hypertextuels (internes ou externes\*) associés au segment\* en cours de lecture.



Ces compléments ne se substituent pas au flux audiovisuel mais apparaissent en marge.

### Comment les générer ?

Il suffit de renseigner dans la segmentation\* la balise note de marge avec des contenus (typologie définie ci-dessus).



## 1.5.3. Les références

### A quoi ça sert ?

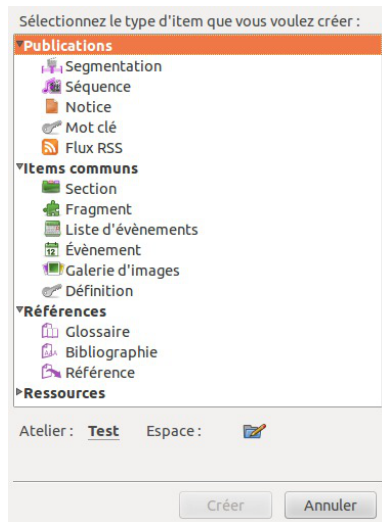
L'objectif est de proposer à l'utilisateur final, de façon synchronisée au segment\*, des définitions, des éléments bibliographiques ou webographiques et des références à des noms propres cités au sein du flux audiovisuel.

### Comment les générer ?

#### ● Repérer les termes

Il convient de repérer des termes à référencer (glossaire\*, bibliographie\* et ref\*) dans chacun des segments\* qui composent la segmentation\*.

## ● Créer les items



Liste des items

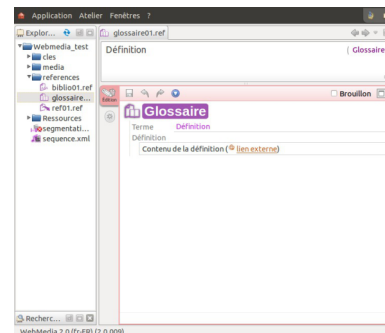
Dans les espaces\* dédiés, créer un nouvel **item** **glossaire** ou **item bibliographie** ou **item reference** et le nommer.



Il convient de créer autant d'item\* que de références recensées.

## ● Renseigner les items

Renseigner le titre et le contenu.



Glossaire



Un **clic droit** vous informe des possibilités de mise en forme du texte renseigné.

## ● Associer les items aux segments

Glisser-déposer les items dans les notes de marges\* ou la description\* du segment concerné.



▶ Le champ "notes de marge" (cf. Le champ "notes de marge") [p.22]

▶ Le champ "description" (cf. Le champ "description") [p.24]



Il convient de répéter cette procédure d'association à l'ensemble des segments concernés par chacune de ces références.

### 1.5.4. Le champ "description"

#### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final des compléments textuels, hypertextuels (internes ou externes\*) ou des illustrations (images, tableaux...) associés au segment\* en cours de lecture.





Ces compléments se substituent au flux audiovisuel, la vidéo se trouvant réduite dans la marge.

### Comment les générer ?

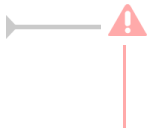


Il suffit de renseigner dans la segmentation\* la balise description\* avec des contenus (typologie définie ci-dessus).

## 1.5.5. Les plages

### A quoi ça sert ?

L'objectif est de permettre de proposer plusieurs illustrations consécutives au sein d'un même segment\*, ou de gérer l'apparition d'une illustration sur un passage d'un segment.




Les illustrations liées à la plage se substituent au flux audiovisuel, la vidéo se trouvant réduite dans la marge.

### Comment les générer ?

#### ● Créer une nouvelle plage



1. Positionner le curseur de lecture à l'endroit où l'on souhaite que l'illustration commence à apparaître dans la publication.
2. Sélectionner la plage actuelle puis au choix :
  - appuyer sur **F11**
  - cliquer sur le pictogramme  et sélectionner **plage**



Par défaut la plage ou la nouvelle plage s'étend jusqu'à la fin du segment, si vous souhaitez que l'illustration cesse d'apparaître avant la fin, créez une autre plage à l'endroit où elle doit disparaître.

#### ● Lier une illustration

Glisser-déposer une illustration sur le pictogramme  associé à la plage du segment.



Une plage n'a pas besoin d'être liée à une illustration.

### 1.5.6. Les compléments

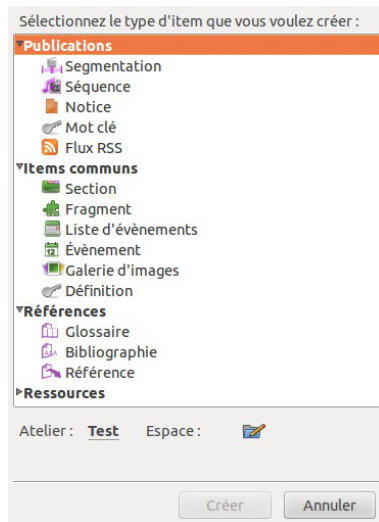
#### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final, de façon synchronisée au segment\*, des liens internes\* .

#### Comment les générer ?

##### ▶ Créer une section

- Créer un item section

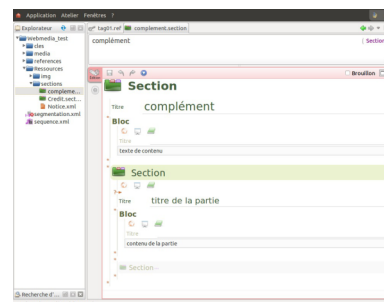


Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item section** et le nommer.

- Renseigner l'item

Renseigner le titre et le contenu.



Section



Les sections sont composées de blocs et de section permettant d'organiser et de hiérarchiser votre contenu.

Des ressources multimédia (illustrations, vidéo...) et des liens hypertextuels externes\* peuvent y être associés.



Un **clic droit** vous informe des possibilités de mise en forme du texte renseigné.



### ● Associer l'item au segment

Glisser-déposer l'item sur la balise complément du segment concerné.



On peut associer :

- plusieurs compléments à un même segment
- un même complément à plusieurs segments

## 1.6. Liste des raccourcis

### Commandes souris

- Sélectionner un segment \* : clic gauche
- Déplacer le curseur de lecture : clic droit
- Déplacer le curseur de lecture au début d'un segment : double-clic droit sur le segment
- Zoomer sur un segment : double-clic gauche

### Commandes clavier

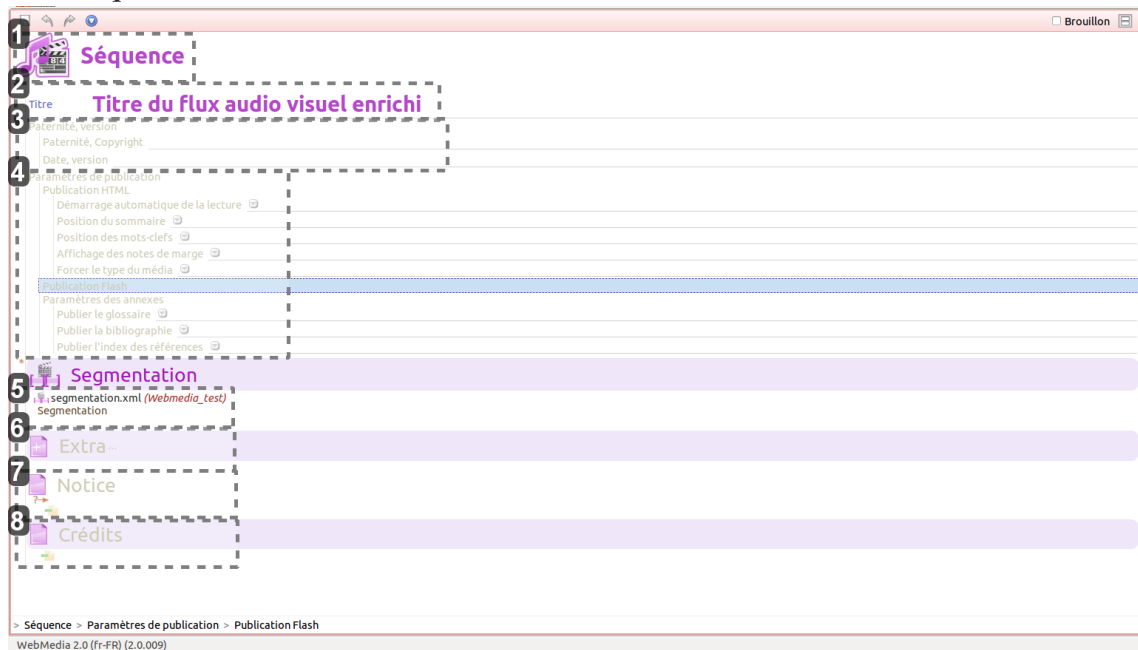
- Déplacer le curseur de lecture au début du segment : F6
- Reculer de 3 secondes le curseur de lecture : F7
- Lecture / Pause : F8
- Avancer de 3 secondes le curseur de lecture : F9
- Déplacer le curseur de lecture à la fin du segment : F10
- Ajouter une partie\*, segment\* ou plage\* (en fonction de l'objet sélectionné) : F11

## 2. Interface de publication

### 2.1. Présentation

L'interface de publication (item séquence\*) se compose de trois onglets décrits ci-dessous.

## Interface séquence



1



## Séquence

### Titre de l'item

Type d'item\* en cours de modification.

2

Titre de la séquence

Titre **Titre du flux audio visuel enrichi**

Titre qui apparaîtra dans toutes les publications.

3

Paternité, version

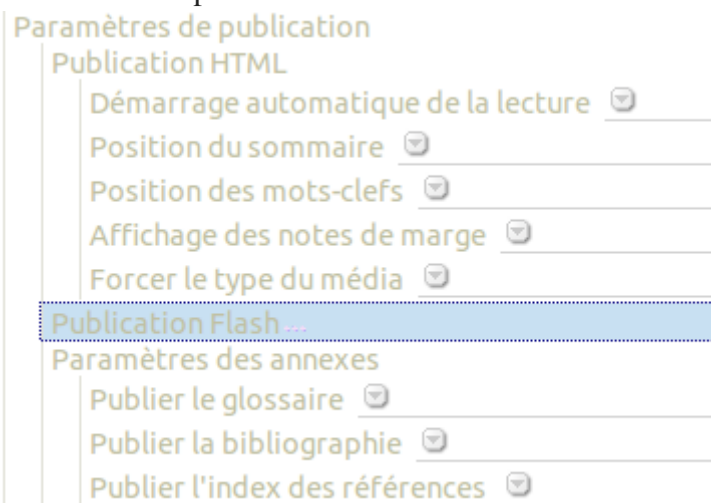
Paternité, version

Paternité, Copyright

Date, version

Éléments institutionnels n'apparaissant dans aucune publication.

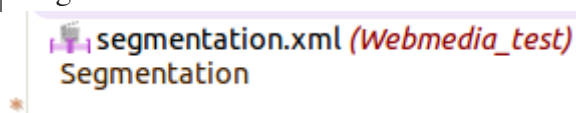
#### 4 Paramètres de publication



Les paramètres de publication permettent de définir la présence et le mode d'affichage de certains éléments de l'enrichissement dans la publication.

Paramètres de publication (cf. Paramètres de publication) [p.44]

#### 5 Segmentation



Il convient ici de glisser-déposer la segmentation\* concernée par la publication.

Créer une séquence (cf. Créer une séquence) [p.33]

#### 6 Extras



Il est possible d'associer un ou plusieurs extras\* (item section\*) qui seront accessibles sur l'ensemble du flux.

Les extras (cf. Les extras) [p.34]

#### 7 Notice



Il est possible d'associer un item notice\* à la publication.

Notice (cf. Notice) [p.36]

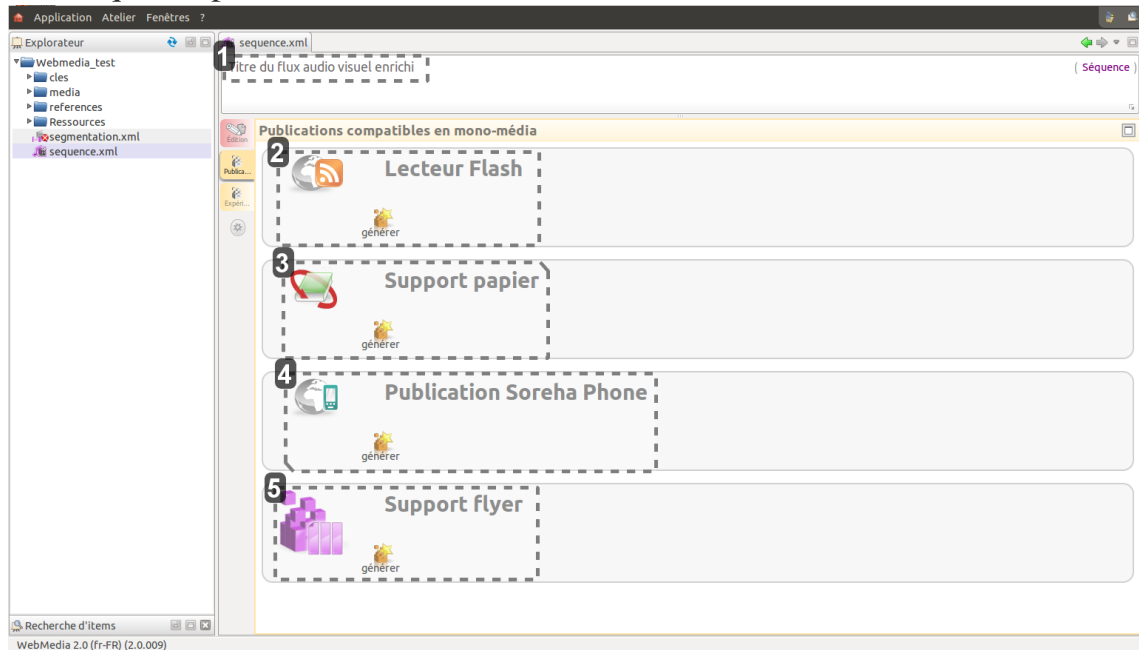
## 8 Crédits



Il est possible d'associer un item section\*, reprenant des éléments institutionnels concernant les auteurs des contenus, à la publication.

➤ Les crédits (cf. Les crédits) [p.37]

## Interface séquence publication



### 1 Titre

Titre du flux audio visuel enrichi

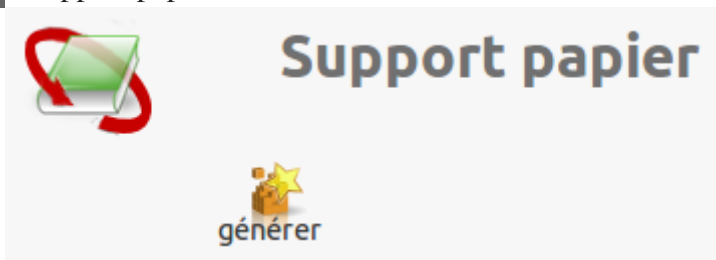
Reprise du titre de la séquence\* renseigné dans l'onglet édition.

### 2 Lecteur Flash



Assure rétrocompatibilité avec WebMedia1 mais non maintenu.

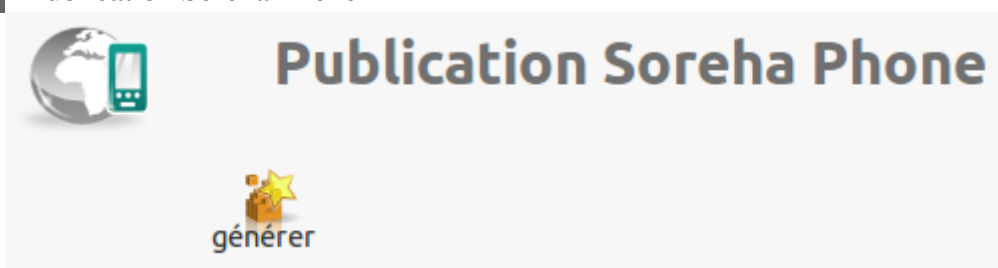
### 3 Support papier



Publication bureautique sous forme d'une synthèse contenant l'ensemble des textes, images et compléments divers (glossaire, bibliographie...)

➤ Consultation de la publication papier (cf. Consultation de la publication papier) [p.50]

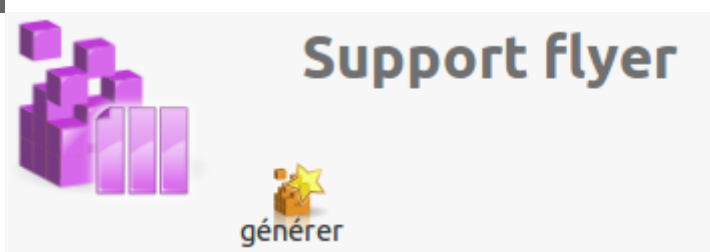
### 4 Publication Soreha Phone



Génération d'un flux rss qui associé à l'application "webmedia-reader" permet une lecture optimisée pour iphone et ipod.

➤ Détails du lecteur (cf. Détails du lecteur)

### 5

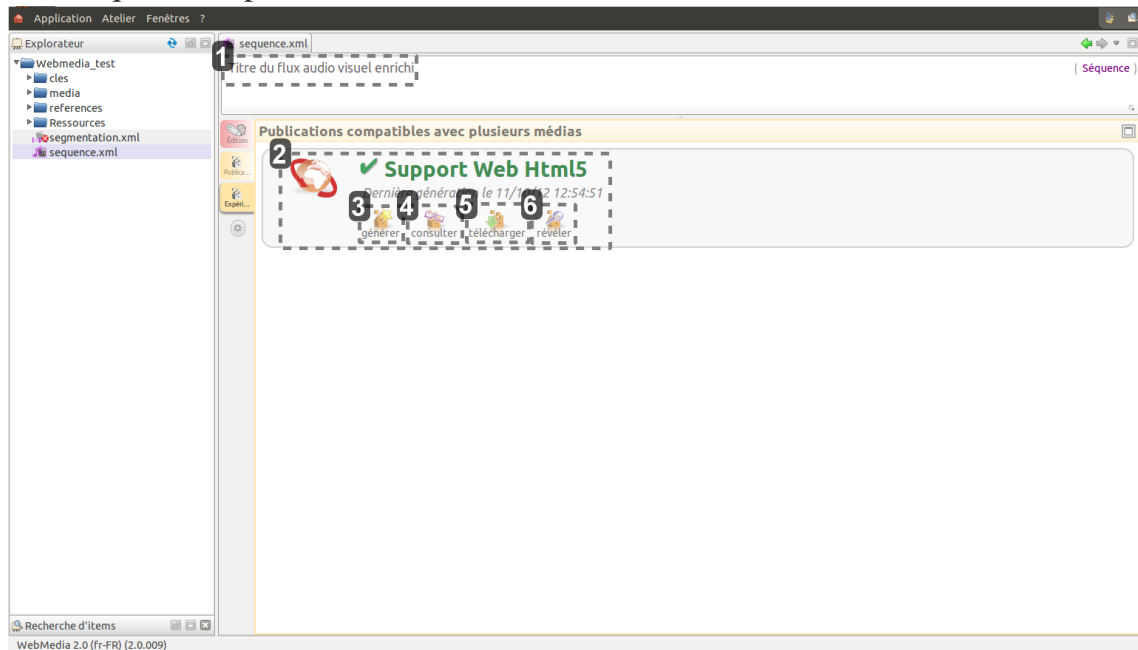


Génère un flyer recto/verso reprenant des éléments renseignés dans la notice\* associée à la séquence\*.

➤ Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code) (cf. Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code))

[p.51]

## Interface séquence expérimentation



### 1 Titre

Titre du flux audio visuel enrichi

Reprise du titre de la séquence\* renseigné dans l'onglet édition.

### 2 Support Web Html5



Publie une version Html5 optimisée pour les navigateurs standards.

Consultation de la publication Html5 (cf. Consultation de la publication Html5) [p.47]

### 3 générer



Permet de générer la publication

### 4 consulter



Permet de consulter dans votre navigateur la publication générée.



**5** télécharger



Permet de télécharger dans un dossier local l'ensemble du site internet généré.

**6** révéler

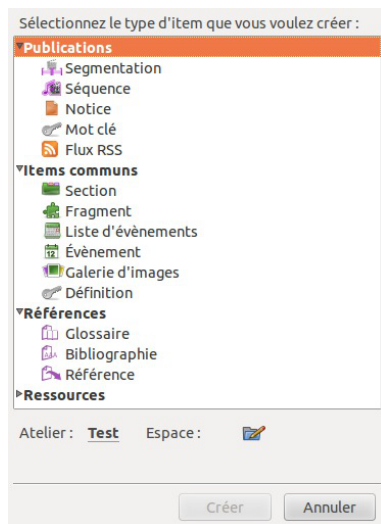


Permet d'ouvrir le dossier dans lequel se trouve le site internet généré.

## 2.2. Créer une séquence



● Crée un item de **Séquence**

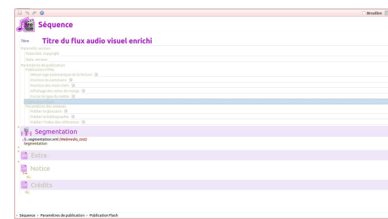


Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel item séquence\* et le nommer.

● Renseigner l'item **séquence**

1. Donner un titre à la séquence.
2. Renseigner les éléments "paternité, version"
3. Renseigner si nécessaire les "paramètres de publication\*"

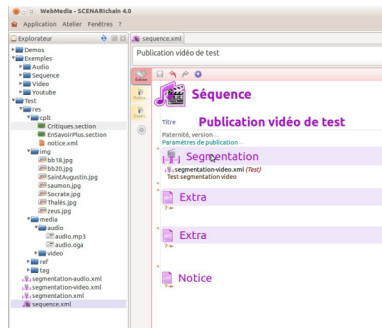


Interface de la séquence

▶ Paramètres de publication (cf. Paramètres de publication) [p.44]

● Associer le contenu à publier

## Une segmentation





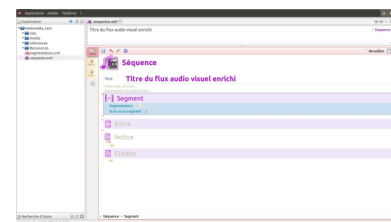
Glisser-déposer de la **segmentation** à publier sur le pictogramme  .

Vous pouvez publier plusieurs segmentations\* bout à bout.

Pour se faire il convient de cliquer sur le pictogramme  dans le champ segmentation et sélectionner "segmentation" puis répéter l'opération ci-dessus.


## Une séquence

1. Cliquer sur le pictogramme  dans le champ segmentation et sélectionner `segment`.
2. Supprimer si nécessaire le champ segmentation.
3. Glisser-déposer la segmentation contenant le segment\* à publier sur le pictogramme .
4. Choisir dans la liste déroulante l'identifiant du segment à publier.



Interface séquence

Vous pouvez publier plusieurs séquences bout à bout.

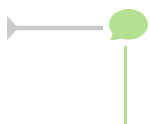
Pour se faire il convient de cliquer sur le pictogramme  dans le champ segmentation et sélectionner `segment` puis répéter l'opération ci-dessus.

## 2.3. Enrichir la séquence

### 2.3.1. Les extras

#### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final des contenus de natures diverses proposés durant l'ensemble du flux permettant d'apporter des informations complémentaires d'ordre pédagogiques (glossaire\*...), techniques (biographie...), institutionnelles (crédits\*...) ou autres que l'éditeur juge pertinent de proposer.



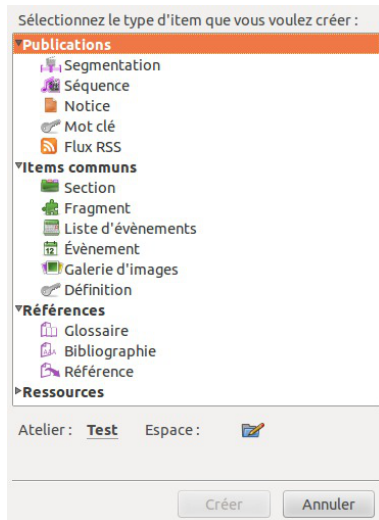
Les références\*, notice\* et crédits\* prennent place automatiquement dans les Extras lorsqu'ils sont liés à la séquence\*.

Il est possible d'y associer également des items sections\*.

#### Comment les générer ?

▶ Créer une section

- Créer un item section

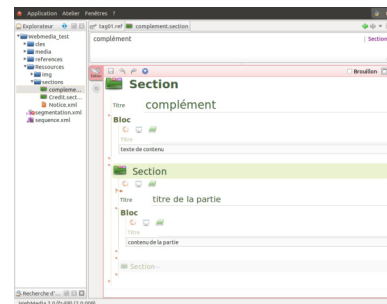


Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item section** et le nommer.

- Renseigner l'item

Renseigner le titre et le contenu.



Section



Les sections sont composées de blocs et de section permettant d'organiser et de hiérarchiser votre contenu.

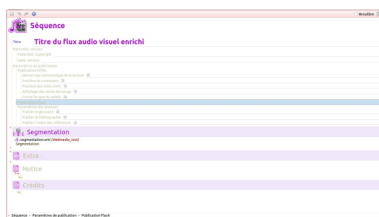
Des ressources multimédia (illustrations, vidéo...) et des liens hypertextuels externes\* peuvent y être associés.



Un **clic droit** vous informe des possibilités de mise en forme du texte renseigné.

▶

- Associer la section à la séquence



Interface de la séquence

Glisser-déposer l'item section sur le pictogramme présent dans le champ Extra de l'item séquence\*.



Il est possible d'associer plusieurs extras à une même séquence.

Pour se faire il convient de cliquer sur le pictogramme  dans le champ Extra puis répéter l'opération ci-dessus.

## 2.3.2. Notice

### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final un document proposant une description synthétique de la publication tant au point de vue de la forme que du fond.

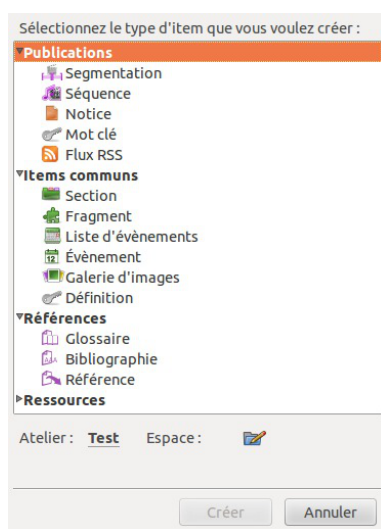
### Utilisations

Outre sa présence dans la publication\*, les éléments contenus dans ce document sont utilisés dans :

- La publication des flyers\*
- La présentation des flux rss (cf. publication soreha phone)
- La présentation de différentes publications via un portail web\*

### ▶ Comment les générer ?

- Créer un item notice



Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item notice** et le nommer.

- Renseigner l'item

Notice

1. Renseigner les champs concernant la forme :


- Auteur, éditeur...
- Date de parution
- Identifiant
- URL

2. Renseigner les champs concernant le fond :

- Titre de la publication
- Résumé
- Mise en avant
- Illustration (image, QR code)

● Associer l'item à la séquence

Interface de la séquence

Glisser-déposer l'item section sur le pictogramme  présent dans le champ Notice de l'item séquence\*.

### 2.3.3. Les crédits

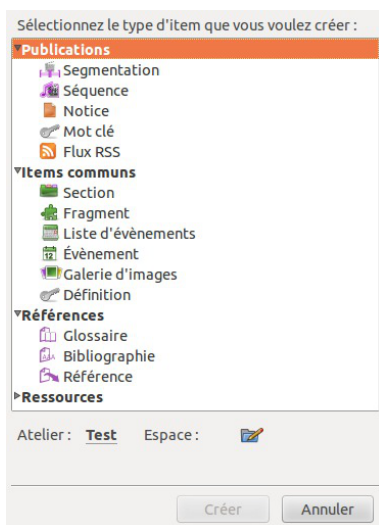
#### A quoi ça sert ?

L'objectif est de proposer à l'utilisateur final un document proposant les informations relatives aux différents acteurs du projet (Institutionnel, société privée, personne physique...)

#### Comment les générer ?

▶ Créer une section

- Créer un item section

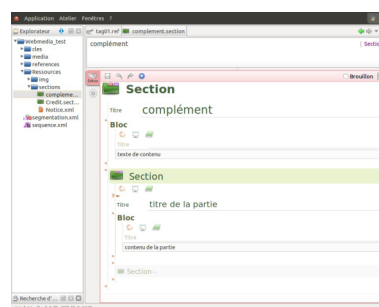


Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item section** et le nommer.

- Renseigner l'item

Renseigner le titre et le contenu.



Section

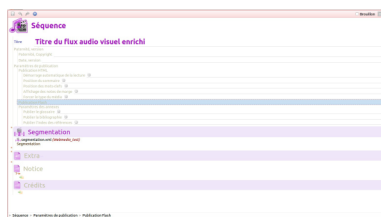
Les sections sont composées de blocs et de section permettant d'organiser et de hiérarchiser votre contenu.  
Des ressources multimédia (illustrations, vidéo...) et des liens hypertextuels externes\* peuvent y être associés.



Un **clic droit** vous informe des possibilités de mise en forme du texte renseigné.

▶

- Associer la section à la séquence



Interface de la séquence

Glisser-déposer l'item section sur le pictogramme présent dans le champ Crédits de l'item séquence\*.

## 2.4. Publier la séquence

### 2.4.1. Html5



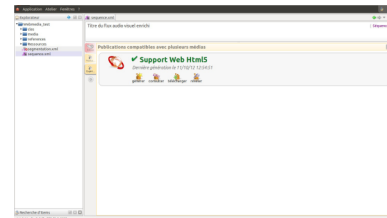
#### ● Ouvrir l'onglet



Une fois le fichier séquence\* renseigné, ouvrir l'onglet **expérimentation**.

#### ● Générer

Sélectionner l'icône **générer** puis attendre la fin de la génération.



#### ● Consulter ou télécharger

##### Consulter



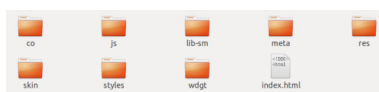
Sélectionner l'icône **consulter** afin d'ouvrir la publication\* dans votre navigateur par défaut.

##### Télécharger

Sélectionner l'icône **télécharger** afin d'enregistrer une copie compressée du site internet généré à l'emplacement que vous souhaitez sur votre ordinateur.



#### ● Mise en ligne



1. Extraire le fichier zip généré
2. Déposer sur le serveur préalablement défini le contenu du dossier extrait

Consultation de la publication Html5 (cf. Consultation de la publication Html5) [p.47]

## 2.4.2. Support papier



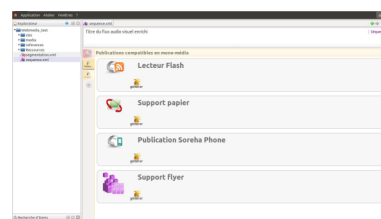
- Ouvrir l'onglet



Une fois le fichier séquence\* renseigné, ouvrir l'onglet **publication**.

- Générer

Sélectionner l'icône **générer** du champ **support papier** puis attendre la fin de la génération.



Interface de publication

- Consulter ou télécharger

### Consulter



Sélectionner l'icône **consulter** afin d'ouvrir la publication\* dans LibreOffice.

### Télécharger

Sélectionner l'icône **télécharger** afin d'enregistrer un fichier pdf du document généré à l'emplacement que vous souhaitez sur votre ordinateur.



Consultation de la publication papier (cf. Consultation de la publication papier) [p.50]

## 2.4.3. Support flyer



- Ouvrir l'onglet

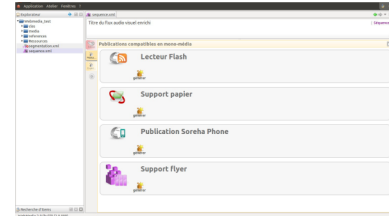




Une fois le fichier séquence\* renseigné, ouvrir l'onglet **publication**.

### ● Générer

Sélectionner l'icône **générer** du champ **support flyer** puis attendre la fin de la génération.



Interface de publication

### ● Consulter ou télécharger

#### Consulter



Sélectionner l'icône **consulter** afin d'ouvrir un fichier pdf du document généré.

#### Télécharger

Sélectionner l'icône **télécharger** afin d'enregistrer un fichier pdf du document généré à l'emplacement que vous souhaitez sur votre ordinateur.

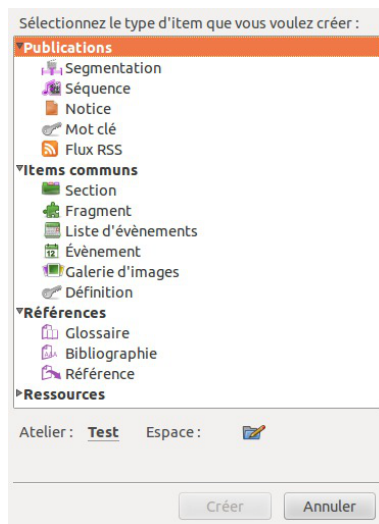


Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code) (cf. Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code)) [p.51]

## 2.4.4. Publication Soreha Phone



### ● Créer un item **flux rss**




Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item flux rss** et le nommer.

### ● Renseigner l'item

1. Renseigner le titre du flux
2. Renseigner l'URL du fichier rss qui sera généré : rss.rss (exemple <http://monsite/phone/rss.rss>)
3. Renseigner l'URL du dossier dans lequel seront stockés les fichiers des contenus générés (exemple <http://monsite/phone/>).
4. Renseigner la balise **description** pour permettre à l'utilisateur final d'avoir accès à une présentation textuelle du flux.

5. Renseigner, si vous le souhaitez, les balises **Code du langage**, **Copyright**, **E-mail du responsable**, **E-mail du webmaster**, **Date de publication**, **Catégorie** qui donneront des informations supplémentaires à l'utilisateur final.
6. Glisser-déposer, si vous le souhaitez, une illustration sur le pictogramme  situé en face d' **Image** afin d'associer un visuel à votre présentation du flux rss.

### Paramètres

Si vous souhaitez que les compléments textuels et graphiques apparaissent lors de la publication il convient de renseigner ce champ en sélectionnant  **oui**.



### WebMedia

Il convient ici de référencer et lier les segmentations\* à votre flux rss.

Renseigner :

- le titre de la segmentation si vous le jugez utile
- l'URL du fichier zip s'il diffère du dossier dans lequel sont stockés les fichiers des contenus générés (voir plus haut)
- la date de publication si elle diffère de celle renseignée plus haut
- la ou les catégories associées à la séquence si elle(s) diffère(nt) de celle(s) renseignée(s) plus haut.



Glisser-déposer la séquence\* que vous souhaitez voir apparaître via le flux rss.



Le pictogramme  vous permet d'ajouter un champ de même type que le précédent.

### ● Générer le flux rss

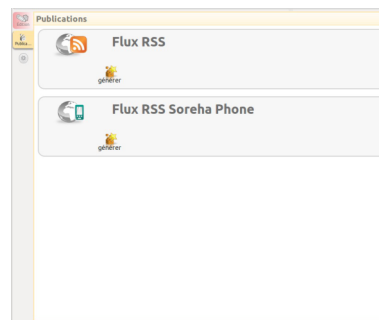
#### Ouvrir l'onglet



Sélectionner l'onglet publication

### ● Générer

Sélectionner l'icône **générer** du champ **Flux RSS Soreha Phone** puis attendre la fin de la génération.



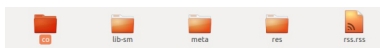
### ● Télécharger

**Télécharger**



Sélectionner l'icône **télécharger** afin d'enregistrer un fichier zip du flux généré à l'emplacement que vous souhaitez sur votre ordinateur.

### ● Mise en ligne



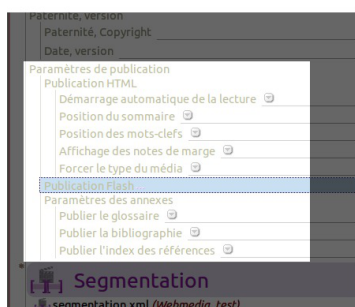
1. Extraire le fichier zip généré
2. Déposer sur le serveur préalablement défini le contenu du dossier extrait (exemple : <http://monsite/phone/>)

### ■ Commentaires généraux

Consultation de la publication Soreha Phone (cf. Consultation de la publication Soreha Phone)

## 2.5. Paramètres de publication

Dans l'onglet édition de l'item séquence sont accessibles des paramètres de publication permettant de définir la présence et le mode d'affichage de certains éléments de l'enrichissement dans la publication.




### "Démarrage automatique de la lecture"

Permet lors de l'ouverture de la publication dans votre navigateur de lancer la lecture du flux automatiquement.

### "Position du sommaire"


Permet de gérer l'affichage du mode plan\* :

- "Dans la barre de lecture" : le plan sera accessible via le pictogramme 
- "Dans la marge" : affiche le plan directement dans la marge de l'interface
- "Non visible" : le plan ne sera pas accessible.

Par défaut le plan est affiché dans la barre de lecture.

### "Position des mots-clés"

Permet de gérer l'affichage des clés de lecture\* :

- "Dans la barre de lecture" : les clés de lectures seront accessibles via le pictogramme 
- "Dans la marge" : affiche les clés de lecture directement dans la marge de l'interface
- "Non visible" : les clés de lecture ne seront pas accessibles.

Par défaut les clés de lectures ne sont pas affichées.

### "Affichage des notes de marge"

Permet d'afficher ou non les notes de marges\* associées à la segmentation.

Par défaut les notes de marges sont affichées.

### "Forcer le type de média"

Permet de déterminer si le média diffusé dans la publication sera un flux audio ou audiovisuel.

Par défaut c'est le média associé à la segmentation\* qui sera diffusé.

**cf. sources alternatives**

Média à enrichir (cf. Média à enrichir) [p.15]

**"Paramètres des annexes"**

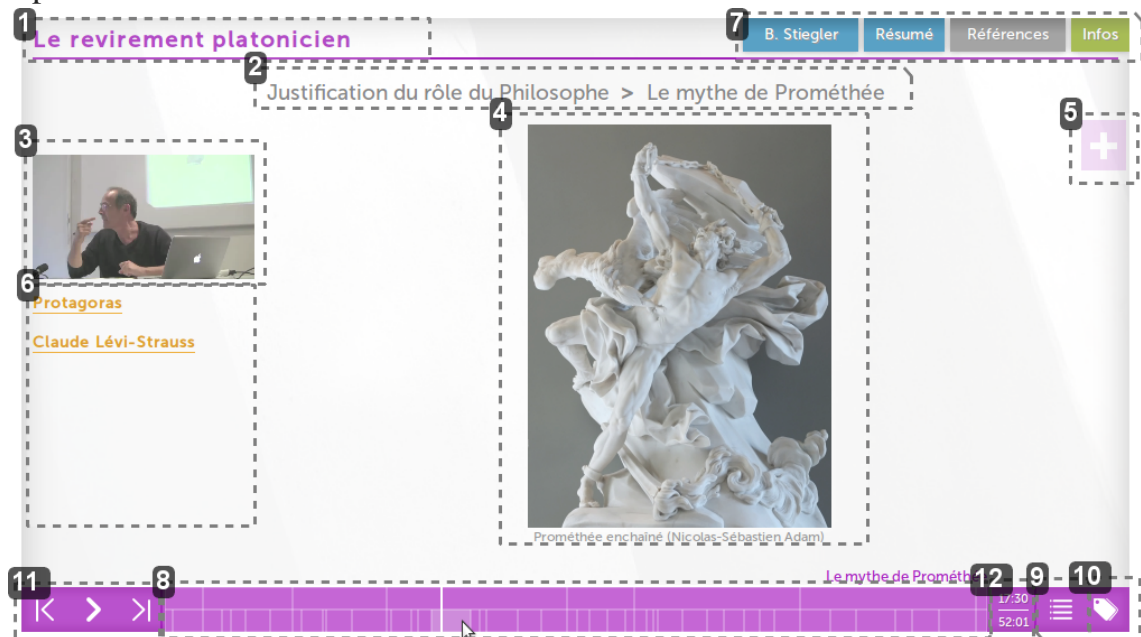
Permet de générer dans les Extras\* un onglet supplémentaire permettant d'ouvrir un ou plusieurs liens internes\* présentant l'ensemble des entrées glossaire\* et/ou bibliographie\* et/ou ref\* renseignés dans la segmentation\* et leurs définitions ou descriptions.

# Chapitre 4

## Types de publications

### 1. Consultation de la publication Html5

▢ Description de l'interface web Html5



1 Titre du contenu audio-visuel enrichi

**Le revirement platonicien**

Il est renseigné dans l'item séquence\*.

2 Titres : "Partie > Segment" en cours de lecture

**Justification du rôle du Philosophe > Le mythe de Prométhée**

Les titres des parties\* et des segments\* sont renseignés dans l'item segmentation\*.

3 Vidéo réduite



Zone d'affichage de la vidéo (taille réduite) si la balise description\* est renseignée, en temps normal la vidéo (taille normale) occupe la partie centrale de l'écran.

#### 4 Description - vidéo



Prométhée enchaîné (Nicolas-Sébastien Adam)

Zone d'affichage de la description si la balise description\* associée au segment\* en cours de lecture est renseignée, ou qu'une illustration est associée à la plage\*, dans le cas contraire c'est la vidéo qui occupe cette partie de l'écran.

#### 5 Complément



En survol de la souris le titre du complément\* apparaît et sur clique une sur-fenêtre publie son contenu.

Une ou plusieurs icône(s) complément peuvent apparaître lorsque la balise complément\* est renseignée.

Complément (cf. Complément)

#### 6 Notes marges

**Protagoras**

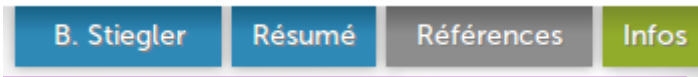
**Claude Lévi-Strauss**

Les notes de marge\* apparaissent lorsque la balise note de marge est renseignée.

Références (cf. Références)



## 7 Extras



- L'onglet **infos** apparaît lorsqu'un item notice\* est associée à la séquence\*.
- L'onglet **crédit**\* apparaît lorsqu'un item section\* est associée au champ **crédit** de la séquence
- L'onglet **référence** apparaît lorsque des items glossaire\*, bibliographie\* ou ref\* sont associés à des segments\* et que dans les paramètres de publication\* leur visibilité a été autorisée.
- Les autres onglets apparaissent lorsque une ou plusieurs balises extras\* sont renseignées dans la séquence.

Extras (cf. Extras)

## 8 Timeline de navigation



La timeline de navigation\* est une représentation graphique du flux.

- survol de la souris : le titre du segment\* ou de la partie\* apparaît en haut à droite de la timeline
- clic : le curseur de lecture se déplace au début du segment ou de la partie sélectionnée
- glisser/déposer du curseur : la lecture reprend où le curseur a été déposé

## 9 Accès au sommaire



Le mode plan\* est une représentation textuelle du flux.

Le mode plan (cf. Le mode plan)

## 10 Accès aux clés de lecture



Les clés de lecture\* apparaissent lorsque la balise mot clé\* est renseignée dans les segments\* de la segmentation\* et que leur visibilité a été autorisée dans les paramètres de publication\*.

Clés de lecture (cf. Clés de lecture)

Paramètres de publication (cf. Paramètres de publication)

## 11 Boutons de navigation



- Lecture - Pause
- Segment précédent - Segment Suivant

## 12 Durée

17:30

52:01

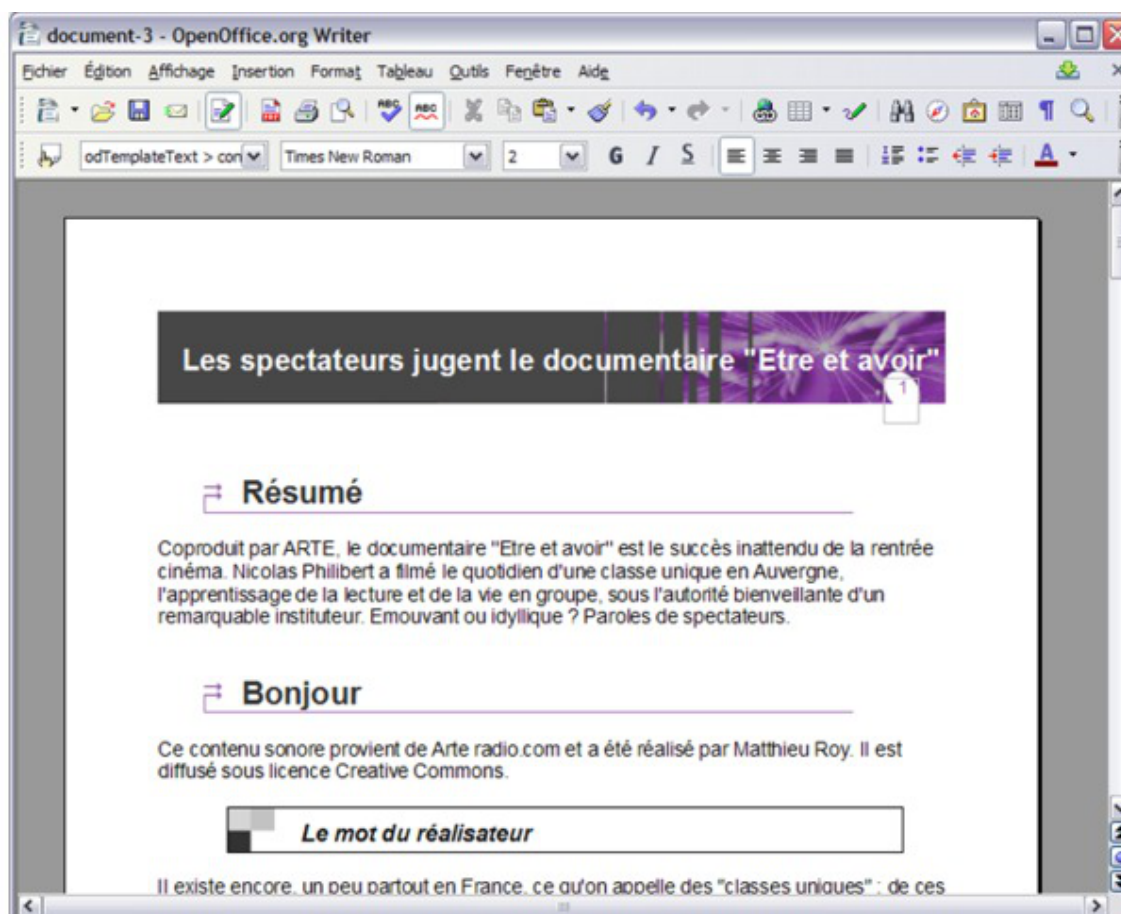
- La ligne supérieure indique la durée qui s'étend entre le début de la publication et la position actuelle du curseur de lecture (hh:mm:ss)
- La ligne inférieure indique la durée totale de la publication (hh:mm:ss)

### "Parcours dans une conférence de philosophie"

- Accéder à la [version courte de la démo WebMedia](http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-short/) [http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-short/]
- Accéder à la [version longue de la démo WebMedia](http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-long/) [http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/wm-long/]
- Portail de démos

## 2. Consultation de la publication papier

Impression papier sous forme d'une synthèse contenant l'ensemble des textes, images et compléments divers (glossaire, Extras...)



### 3. Flyer de présentation (recto-verso avec QR Code)

- Flyer papier (format pdf) de la présentation recto-verso prêt à imprimer.
- Possibilité d'intégrer un QR-Code pointant vers la version multimédia.

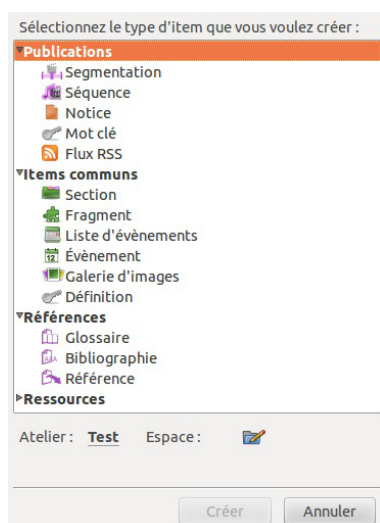


Les informations qui apparaissent sont issues de la Notice\*.

### 4. Publication Soreha Phone




- Créer un item **flux rss**



Liste des items

Dans l'espace\* dédié, créer un nouvel **item flux rss** et le nommer.

- Renseigner l'item

1. Renseigner le titre du flux
2. Renseigner l'URL du fichier rss qui sera généré : rss.rss (exemple http://monsite/phone/rss.rss)
3. Renseigner l'URL du dossier dans lequel seront stockés les fichiers des contenus générés (exemple http://monsite/phone/).
4. Renseigner la balise **description** pour permettre à l'utilisateur final d'avoir accès à une présentation textuelle du flux.
5. Renseigner, si vous le souhaitez, les balises **Code du langage**, **Copyright**, **E-mail du responsable**, **E-mail du webmaster**, **Date de publication**, **Catégorie** qui donneront des informations supplémentaires à l'utilisateur final.
6. Glisser-déposer, si vous le souhaitez, une illustration sur le pictogramme  situé en face d' **Image** afin d'associer un visuel à votre présentation du flux rss.

### Paramètres

Si vous souhaitez que les compléments textuels et graphiques apparaissent lors de la publication il convient de renseigner ce champ en sélectionnant  **oui**.



## WebMedia

Il convient ici de référencer et lier les segmentations\* à votre flux rss.

Renseigner :

- le titre de la segmentation si vous le jugez utile
- l'URL du fichier zip s'il diffère du dossier dans lequel sont stockés les fichiers des contenus générés (voir plus haut)
- la date de publication si elle diffère de celle renseignée plus haut
- la ou les catégories associées à la séquence si elle(s) diffère(nt) de celle(s) renseignée(s) plus haut.



Glisser-déposer la séquence\* que vous souhaitez voir apparaître via le flux rss.



Le pictogramme  vous permet d'ajouter un champ de même type que le précédent.

### ● Générer le flux rss

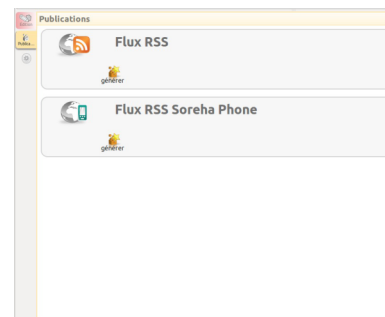
#### Ouvrir l'onglet



Sélectionner l'onglet publication

### ● Générer

Sélectionner l'icône **générer** du champ **Flux RSS Soreha Phone** puis attendre la fin de la génération.



### ● Télécharger

## Télécharger



Sélectionner l'icône `télécharger` afin d'enregistrer un fichier zip du flux généré à l'emplacement que vous souhaitez sur votre ordinateur.

## Mise en ligne



1. Extraire le fichier zip généré
2. Déposer sur le serveur préalablement défini le contenu du dossier extrait (exemple : `http://monsite/phone/`)

## Commentaires généraux

Consultation de la publication Soreha Phone (cf. Consultation de la publication Soreha Phone)

# Chapitre 5

## Compléments

### 1. Support des ressources audios et vidéos

#### Formats audios supportés

Support	.mp3	.oga	.m4a	.wav
En édition	oui	oui	-	oui
En publication*	oui	oui	-	-
Transcodage source	oui	oui	oui	oui
Transcodage cible	oui	oui	-	-

#### Formats vidéos supportés

Support	.mp4	.webM	.ogv	.wmv	.flv
En édition	oui	oui	oui	-	oui
En publication*	oui	oui	oui	-	oui**
Transcodage source	oui	oui	oui	oui	oui
Transcodage cible	oui	oui	oui	-	-

**\* en fonction du support html5 des balises audios et vidéos des navigateurs**

<http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html>

<http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html>

Utilisation des sources alternatives (cf. Utilisation des sources alternatives) [p.56]

**\*\* via le fallback flash**

Utilisation des sources alternatives (cf. Utilisation des sources alternatives) [p.56]

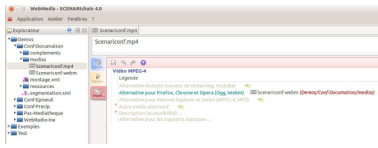
**En savoir plus sur Fmpeg et Scenari**

<http://scenari-platform.org/trac/dev-core/wiki/bui/ffmpeg>

<http://scenari-platform.org/trac/dev-core/wiki/bui/ffmpeg>

## 2. Utilisation des sources alternatives

### Associer une source alternative



A chaque item **audio** ou **video** peut être associé une source alternative.

Sélectionner l'onglet **Propriétés** puis glisser-déposer la ressource alternative désirée.

Lors de la publication, le média principal et chacune des ressources associées seront déclarées dans le code Html généré.



Il est possible d'associer un même format que le format principal (ex : un mp3 basse qualité en édition et un mp3 HD en publication)

Dans ce cas, la source exportée sera celle déclarée comme source alternative.

La logique de source alternative permet :

- de répondre aux **problématiques de supports hétérogènes des formats vidéos et audios par les navigateurs modernes** (<http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html>) [ <http://wam.inrialpes.fr/timesheets/docs/html5media.html> ]
- à l'auteur de **différencier format de travail** (qualité dégradé mais temps de chargement optimisé) et **format de publication**
- au débutant de transcoder ses vidéos sans avoir à se soucier des options de paramétrages
- à l'expert audiovisuel de continuer à éditer ses vidéos avec ses outils externes puis de les importer et de les associer manuellement en vue d'une publication.

### 2.1. Option video 100% html5

- Fichier .webm ou .ogg en édition avec un .mp4 en source alternative
- Support html5 de la balise video en publication (.webm/.ogg pour Firefox, Chrome + .mp4 pour Ie>8)
- Fallback flash avec le .mp4 pour ie8

### 2.2. Option hybride mono-source

- Fichier .mp4 en édition
- Support html du .mp4 pour Chrome, Ie9 et Safari
- Fallback flash du .mp4 pour FF, Opera et ie8



## 2.3. Option vidéo 100% flash

- Fichier .flv en édition
- Fallback flash en publication
- Support tous navigateurs modernes et ie>7

## 2.4. Option vidéo 100% youtube

- Fichier .mp4 en édition + url Youtube en source alternative (item stream)
- Push de la video sur Youtube
- Fallback flash avec le plugin Youtube en publication

# 3. Configuration du serveur Web



Suivant la configuration du serveur, il peut être nécessaire d'ajouter les lignes suivantes au fichier .htaccess

```
AddType audio/ogg .oga .ogg
```

```
AddType audio/mp3 .mp3
```

```
AddType audio/mp4 .m4a .aac
```

```
AddType video/ogg .ogv
```

```
AddType video/webm .webm
```

```
AddType video/mp4 .m4v .mp4
```

# Chapitre 6

## Version pdf

Télécharger la version pdf de ce tutoriel (80 pages)

- [lien de téléchargement](http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/2.0.x/pdf/guidePapier-WM.pdf) [http://scenari-platform.org/projects/webmedia/doc/2.0.x/pdf/guidePapier-WM.pdf]

# Glossaire

<b>Atelier</b>	Un atelier est un espace de travail généré par SCENARichain et utilisant un modèle particulier (Opale, WebMedia...)
<b>Bibliographie</b>	Une entrée bibliographique, item disponible dans l'outil d'édition de WebMedia, est une référence à un ouvrage, article, site internet... présente dans le flux et repérée par l'éditeur. Elle est accompagnée d'une description courte et éventuellement d'un lien vers une page web externe. Elle est synchronisée au segment en cours de lecture et apparaît en note de marge et éventuellement via la barre d'extra.
<b>Chapitre</b>	Un chapitre est une partie regroupant un certain nombre de segments. Un titre lui est nécessairement attribuée.
<b>Clés de lecture</b>	Ils s'agit de thèmes abordés de façon récurrente dans le flux et repérés par l'éditeur qui associés aux segments correspondants permettent à l'utilisateur de naviguer de façon thématique à l'intérieur du flux.
<b>Complément</b>	<p>Contenus de natures diverses permettant d'apporter des informations complémentaires que l'éditeur juge pertinent de proposer à l'utilisateur durant la lecture du segment sur lequel il se trouve.</p> <p>La balise complément est proposée dans l'item segmentation pour chaque segment créé et permet de faire apparaître dans la publication des liens internes synchronisés au segment en cours de lecture.</p>
<b>Conducteur</b>	Document de traitement de texte généré à partir de l'item segmentation associé, proposant les titres des parties et segments ainsi que l'ensemble des éléments de l'enrichissement.
<b>Crédits</b>	Document proposant les informations relatives aux différents acteurs du projet (Institutionnel, société privée, personne physique...)
<b>Description (balise)</b>	La balise description est proposée dans l'item segmentation pour chaque segment créé et permet d'afficher dans l'espace habituellement réservé à la vidéo des ressources diverses (texte, image...)
<b>Espace</b>	Un espace est un dossier défini dans un atelier contenant lui-même d'autres espaces ou item.
<b>Extras</b>	<p>Contenus de natures diverses proposés durant l'ensemble du flux permettant d'apporter des informations complémentaires d'ordre pédagogiques (glossaire...), techniques (biographie...), institutionnelles (crédits...) ou autres que l'éditeur juge pertinent de proposer.</p> <p>La balise extra est proposée dans l'item séquence et permet d'associer des items section à la publication.</p>
<b>Flux distant</b>	Un flux distant est un média objet de l'enrichissement localisé sur un serveur externe.

<b>Flyer</b>	Marque page recto/verso généré automatiquement sur la base des éléments de la Notice.
<b>Glossaire</b>	Le glossaire, item disponible dans l'outil d'édition de WebMedia, est un terme présent dans le flux et repéré par l'éditeur. Il est accompagné d'une définition courte et éventuellement d'un lien vers une page web externe. Il est synchronisé au segment en cours de lecture et apparaît en note de marge et éventuellement via la barre d'extra.
<b>Item</b>	Un item est un fichier défini par un modèle SCENARI qui peut prendre place à la racine d'un atelier ou dans un espace.
<b>Lien externe / interne</b>	Un lien externe est une balise hypertextuelle associée à un terme permettant d'ouvrir une page web d'un site externe. Un lien interne permet d'ouvrir une section WebMedia.
<b>Média de référence</b>	Le média de référence est le média objet de l'enrichissement lié à l'item segmentation.
<b>Mode plan</b>	Le mode plan est un sommaire reprenant l'ensemble des titres des parties et des segments composant le flux et permettant à l'utilisateur d'y naviguer en cliquant sur le titre de son choix.
<b>Mot clé</b>	L'item mots clés est disponible dans l'outil d'édition de WebMedia il se compose d'un titre (obligatoire) et d'une description (facultative) et doit être associé à la balise mot clé d'un segment.
<b>Notes de marge</b>	Contenu textuel ou hypertextuel (interne ou externe) synchronisé au segment. La balise note de marge est proposée dans l'item segmentation pour chaque segment créé.
<b>Notice</b>	Item disponible dans l'outil d'édition de WebMedia qui permet de publier un document proposant une description synthétique de la publication tant au point de vue de la forme que du fond.
<b>Paramètres des annexes</b>	Les paramètres de publication sont accessibles dans l'item séquence et permettent de définir la présence et le mode d'affichage de certains éléments de l'enrichissement dans la publication.
<b>Partie</b>	Une partie regroupe un certain nombre de segments. Un titre lui est nécessairement attribué.
<b>Plage</b>	Une plage est une partie d'un segment, délimitée par des timecodes. Elle permet d'associer une illustration à un segment, pour une durée déterminée.
<b>Portail web</b>	Le portail web est un item disponible dans l'interface d'édition permettant de créer un site internet proposant un nombre quelconque de publications issues de WebMedia.
<b>Publication</b>	Une publication est le résultat d'une segmentation générée via une séquence. Elle prend la forme d'un site internet pour navigateur web, d'un support papier, d'un flyer ou d'un contenu pour smartphone).

<b>Ref</b>	Une entrée ref, item disponible dans l'outil d'édition de WebMedia, est un nom propre cité dans le flux et repéré par l'éditeur. Il est accompagné d'une description courte et éventuellement d'un lien vers une page web externe. Elle est synchronisée au segment en cours de lecture et apparaît en note de marge et éventuellement via la barre d'extra.
<b>Référence</b>	Eléments repérés dans le flux et établies par l'éditeur qui se trouvent signalées à l'utilisateur de façon synchronisée au segment et lui donne accès grâce à un lien hypertextuel interne à une définition ou une description courte dans un popup (glossaire, bibliographie, ref).
<b>Section</b>	Item disponible dans l'outil d'édition de WebMedia qui permet de publier un document structuré et hiérarchisé contenant des ressources diverses (texte, images...)
<b>Segment</b>	Un segment est la plus petite unité de découpage temporel du flux, elle est bornée par un timecode de début et de fin. Un titre lui est nécessairement attribuée.
<b>Segmentation</b>	L'item segmentation est, dans l'interface d'édition de WebMedia, le modèle permettant d'enrichir les contenus audio-visuels.
<b>Séquence</b>	L'item séquence est, dans l'interface d'édition de WebMedia, le modèle permettant de publier les contenus audio-visuels enrichis.
<b>Source alternative</b>	Les sources alternatives sont des copies du média de références dans des formats distincts afin de gérer notamment les compatibilités avec les différents navigateurs.
<b>Timecode</b> = <i>code temporel</i>	Un timecode est une référence temporelle, suite de codes numériques générés à intervalles réguliers par un système de marquage de temps, utilisé dans les domaines du son et de l'image, pour la synchronisation et le marquage de matériaux enregistrés.
<b>Timeline de navigation</b>	Barre de navigation représentant graphiquement l'ensemble des parties et segments définis dans le flux.