### Acronyme

<table>
<thead>
<tr>
<th>Acronyme</th>
<th>Campus AAR</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titre du projet</td>
<td>Campus « Archives Audiovisuelles de la Recherche ». Le démonstrateur d’un environnement numérique pour la production, description/indexation et publication d’archives audiovisuelles. Domaine d’application : les humanités numériques.</td>
</tr>
<tr>
<td>Proposal title</td>
<td>ARA Campus. The Audiovisual Research Archive Campus – a demonstrator for the production, description and publishing of digital audiovisual archives. Domain of expertise: Digital humanities</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

### Livrable 5.1 :

**Documentation et Tutoriel V1 - Studio Campus AAR**

<table>
<thead>
<tr>
<th>Partenaire(s) concerné(s)</th>
<th>FMSH, INA, ARMADILLO</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Référence convention/décision</td>
<td>ANR-13-CORD-0016-01</td>
</tr>
<tr>
<td>Rédacteur(s) du rapport</td>
<td>Francis LEMAITRE, Abdelkrim BELOUED, Rania SOUSSI, Grégory POTDEVIN</td>
</tr>
<tr>
<td>Téléphone de contact</td>
<td>01 49 54 22 29</td>
</tr>
<tr>
<td>Adresse électronique (de contact)</td>
<td>lemaî<a href="mailto:tre@msh-paris.fr">tre@msh-paris.fr</a></td>
</tr>
<tr>
<td>Date :</td>
<td>30/07/2015</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>ID document</th>
<th>Campus AAR – Rapport R7</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Distribution</td>
<td>☒ Public ☐ Restreint ☐ Interne</td>
</tr>
<tr>
<td>Description</td>
<td>Instructions d’utilisation du Studio Campus AAR</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

http://campusaar.hypotheses.org
Résumé général du rapport

Le Livrable 5.1 correspond à la cinquième tâche du projet Campus-AAR concernant la création de pilotes et leur évaluation à travers des phases de tests utilisateurs, permettant d’évaluer le travail fourni en conditions réelles, à travers la mise en application de cas d’usages concrets.

Ce rapport est un « guide utilisateur » fournissant aux utilisateurs les guides nécessaires à la prise en main et à l’utilisation des logiciels du Studio Campus-AAR.

Pour cela, nous avons rédigé des guides pour chacun des deux environnements composant le Studio Campus-AAR, à savoir l’environnement d’analyse et l’environnement de publication. Pour chacun de ces environnements de travail, nous avons développé :

- Un tutoriel, permettant de guider l’utilisateur pas à pas dans la réalisation des tâches les plus courantes. Le but de cet exercice étant de fournir les informations minimales nécessaires à la prise en main des outils.

- Un manuel expliquant toutes les fonctionnalités et manipulations offertes par les outils. Le but étant ici de fournir aux utilisateurs un document de référence, exhaustif, leur permettant de bien maîtriser toutes les subtilités des outils Studio Campus-AAR.

Ce rapport est ainsi composé de 4 chapitres :

1. Environnement d’analyse : Tutoriel
2. Environnement d’analyse : Manuel
3. Environnement de publication : Tutoriel
4. Environnement de publication : Manuel
Table des matières

RESUME GENERAL DU RAPPORT ............................................................................................................. 2

TABLE DES MATIERES ............................................................................................................................ 3

1. ENVIRONNEMENT D’ANALYSE : TUTORIEL ..................................................................................... 4
   1.1 DEMARRAGE ............................................................................................................................. 4
   1.2 NOUVELLE ANAYLSE ............................................................................................................... 4
       1.2.1 Recherche du média ........................................................................................................... 4
       1.2.2 Description de l’analyse .................................................................................................... 5
       1.2.3 Segmentation du média ....................................................................................................... 6
       1.2.4 Analyse des segments ......................................................................................................... 6
       1.2.5 Sauvegarde et enregistrement ........................................................................................... 9
   1.3 OUVRIR UNE ANALYSE ............................................................................................................ 10
   1.4 NOUVEL INDIVIDU .................................................................................................................... 10
       1.4.1 Type d’individu ................................................................................................................... 10
       1.4.2 Description de l’individu .................................................................................................... 10
   1.5 OUVRIR UN INDIVIDU ............................................................................................................. 11
   1.6 BONNES PRATIQUES ................................................................................................................ 12
       1.6.1 Travail d’analyse ............................................................................................................... 12
       1.6.2 Retrouver une ressource ................................................................................................... 12
       1.6.3 Signaler un bug ............................................................................................................... 12

2. ENVIRONNEMENT D’ANALYSE : MANUEL ..................................................................................... 14
   2.1 INTERFACE GENERALE ............................................................................................................ 14
       2.1.1 Types d’interface .............................................................................................................. 14
       2.1.2 Menus ............................................................................................................................. 16
   2.2 INTERFACE DE SEGMENTATION ............................................................................................. 17
       2.2.1 Opérations possibles sur une strate ................................................................................... 17
       2.2.2 Création d’un segment ...................................................................................................... 18
       2.2.3 Frame Viewer .................................................................................................................. 20
       2.2.4 Opérations possibles sur un segment ................................................................................. 21
   2.3 INTERFACE DE DESCRIPTION ................................................................................................. 22
       2.3.1 Sommaire ....................................................................................................................... 22
       2.3.2 Formulaire de description ............................................................................................... 23
       2.3.3 Arbre de propriétés ......................................................................................................... 26
       2.3.4 Gestion des individus ..................................................................................................... 26

3. ENVIRONNEMENT DE PUBLICATION : TUTORIEL ......................................................................... 28
   3.1 DEMARRAGE ............................................................................................................................ 28
   3.2 GESTION DES RUBRIQUES ..................................................................................................... 28
   3.3 GESTION DES ARTICLES ET DES PAGES ................................................................................. 29
   3.4 GESTION DES ACCES AUTOMATIQUES ................................................................................. 31

4. ENVIRONNEMENT DE PUBLICATION : MANUEL ......................................................................... 32
   4.1 GESTION DES MENUS ........................................................................................................... 32
       4.1.1 Ajouter un menu ............................................................................................................... 32
       4.1.2 Ajouter une rubrique ....................................................................................................... 33
   4.2 GESTION DES ARTICLES ET DES PAGES ................................................................................ 34
       4.2.1 Mode éditeur ..................................................................................................................... 34
       4.2.2 Mode source .................................................................................................................... 40
1. Environnement d’analyse : Tutoriel

1.1 Démarrage

a. Se connecter au studio avec ses identifiants.

1.2 Nouvelle analyse

1.2.1 Recherche du média

a. Cliquer sur **Analyse > Créer une analyse**.

b. Rechercher un média en indiquant :
   i. L’**ontologie** de domaine utilisée pour l’analyse (ensuite **non modifiable**)
   ii. Le **type** d’analyse (ensuite **non modifiable**)
   iii. Le(s) **mot(s)-clé(s)** du média recherché

c. Sélectionner le média puis cliquer sur **Nouvelle analyse**.

   • **Note**: En déroulant un média, on peut consulter ses analyses existantes.

d. Le fichier média est téléchargé dans le répertoire medias puis chargé dans le studio.

![Fig 1.1. Recherche du média](http://campusaar.hypotheses.org)
1.2.2 Description de l’analyse

a. Avant toute chose, il faut **donner un titre à la nouvelle analyse** pour pouvoir la rechercher ultérieurement.

b. S’il n’apparaît pas, afficher le formulaire de l’analyse en cliquant sur le bouton **Make the whole media the current selection** (icône Astérisque) depuis l’onglet Timeline.

c. Ajouter la propriété **label** au formulaire en cliquant dessus.

d. **Saisir la valeur du label**

e. **Cliquer sur un autre champ de formulaire pour valider la saisie.**

f. Saisir les autres propriétés nécessaires à la description de l’analyse.
1.2.3 Segmentation du média

a. Aller dans l’onglet **Timeline**.
b. Créer une strate à l’aide du bouton **Create a new decomposition** (icône +).
c. Indiquer :
   i. L’**ontologie** de domaine (à priori identique à celle de l’analyse)
   ii. Le **type** de strate : **Strate Temporelle**

![Create a new decomposition](image1.png)

**Fig 1.5. Création d’une strate**

d. Un segment couvrant l’ensemble du média est créé.
e. Créer chaque segment :
   i. **Placer le slider** rouge à chaque position souhaitée
   ii. Si besoin, **activer le segment à diviser** en cliquant dessus
   iii. Cliquer sur le bouton **Divide the current selected segment**... (icône **Pointillés**)

![Divide the current selected segment](image2.png)

**Fig 1.6. Création d’un segment**

1.2.4 Analyse des segments

a. **Note** : pour analyser le média dans son ensemble, ou encore une partie couvrant plusieurs segments de base, il suffit de créer des strates supplémentaires et d’y créer les segments utiles à ce type d’analyse *(cf. section précédente)*.
b. **Afficher le formulaire d’analyse du segment** à analyser :
   • En cliquant sur le segment correspondant depuis l’onglet **Timeline**,  
   • Ou bien en navigant dans la strate depuis l’onglet **Sommaire**.
c. **Saisir le label** du segment.
d. Saisir les autres propriétés nécessaires à l’analyse du segment
Saisie des propriétés contrôlées

a. Lorsqu’une propriété est contrôlée par l’ontologie, seul un terme contenu dans une liste définie peut être saisi.

b. Par défaut, une liste de termes est proposée durant la saisie (auto-complétion).

c. Il est possible d’afficher la liste complète des termes en cliquant sur la touche TAB.

Propriétés complexes

a. Certaines propriétés contrôlées ne se limitent pas à un seul champ de formulaire mais peuvent être elles-mêmes décrites par leur propre formulaire. Une fois saisies, elles s'affichent sous forme de lien.

Par exemple, propriété Contributeur:
b. Pour afficher le formulaire d'une propriété, **cliquer sur le lien** correspondant.

c. **Note** : un formulaire de propriété peut lui-même comporter des propriétés complexes pointant vers leur propre formulaire. C'est le cas de la propriété *Institution* dans l'exemple ci-dessous.

Par exemple, formulaire de la propriété *Contributeur* :

![Formulaire d'une propriété complexe](image)

**Fig 1.9. Exemple de propriété complexe**

**Fig 1.10. Exemple de formulaire d'une propriété complexe**

**d.** Pour retourner au formulaire du segment, on peut utiliser le menu **Previous items**, ou encore naviguer dans l'onglet Sommaire.

![Menu Previous items](image)

**Fig 1.11. Menu Previous items**
Analyse des sujets

a. L’analyse des sujets se fait à l’aide des propriétés complexes vues précédemment, avec des niveaux de profondeur pouvant être très importants. Les propriétés principales à saisir sont :
   i. **What** : topique
   ii. **Where** : contextualisation géographique de la topique
   iii. **When** : contextualisation temporelle de la topique
   iv. **How** : contextualisation rhétique de la topique


![Fig 1.12. Analyse d’un sujet](image)

1.2.5 Sauvegarde et enregistrement

a. Vérifier que l’analyse comporte bien un *label* et un *type*.

b. Cliquer sur le bouton **Save metadata** (icône **Disquette**) depuis l’onglet *Formulaire d’objet d’analyse* ou le menu *Analyse > Sauvegarder l’analyse*.

c. L’analyse est enregistrée sur le serveur et sauvegardée localement.
1.3 Ouvrir une analyse

a. Cliquer sur Analyse > Ouvrir une analyse.

b. Rechercher le média de l’analyse (cf. section 2.1).

c. Dérouler le média afin de voir ses analyses, puis sélectionner l'analyse adéquate.

d. Cliquer sur Ouvrir analyse.

1.4 Nouvel individu

1.4.1 Type d'individu

a. Cliquer sur Individu > Créer un Individu.

b. Indiquer l'ontologie domaine utilisée pour décrire le nouvel individu

c. Rechercher un type d'individu

d. Cliquer sur le bouton OK

Fig 1.13. Enregistrement de l’analyse

1.4.2 Description de l'individu

a. Avant toute chose, il faut donner un titre au nouvel individu pour pouvoir le rechercher ultérieurement.

b. Ajouter la propriété label au formulaire en cliquant dessus et Saisir la valeur du label
c. Saisir les autres propriétés nécessaires à la description de l’individu.

![Image of Semantic Annotation System]

Fig 1.15. Edition du label de l’individu

1.5 Ouvrir un individu

a. Cliquer sur *Individu > Ouvrir un individu*.

b. Sélectionner l'ontologie suivant laquelle vous voulez afficher et décrire cet individu

c. Sélectionner l’individu souhaité.

d. Cliquer sur *Ouvrir l’individu*.
1.6 Bonnes pratiques

1.6.1 Travailler d’analyse

a. Une analyse doit **toujours** comporter un *label*.

b. Une analyse doit toujours comporter un *type*, et celui-ci **ne doit jamais être modifié**.

1.6.2 Retrouver une ressource

a. Répertoire de sauvegarde des analyses : \capstorage\saved

b. Répertoire de sauvegarde des médias : \capstorage\medias

1.6.3 Signaler un bug

a. Décrire aussi précisément que possible les actions ayant précédé le bug.

b. Si un message d’erreur apparaît, envoyer son contenu complet.


d. Joindre le fichier \Campus_AAR\***.log avec la date de modification correspondante (Exemple : \Campus_AAR\hs.err_pid1900.log)

e. Indiquer la date et l’heure de l’apparition du bug.

f. Envoyer le tout à :
- Abdelkrim Beloued: abeloued@ina.fr
- Steffen Lalande: slalande@ina.fr
2. Environnement d’analyse : Manuel

2.1 Interface générale

2.1.1 Types d’interface

Trois types d’interfaces ont été mis en place dans le Studio d’analyse Campus-AAR :

- **Interface de segmentation** (Figure 2.1): permet d’accomplir des tâches de décomposition virtuelle de vidéos (création, suppression et redimensionnement de segment). Plusieurs strates de segmentation peuvent être nécessaires pour réaliser une analyse donnée. Chacune d’elles est consacrée à un aspect précis de l’analyse: thématique, rhétorique, sonore, visuel, etc. Des outils de création de segments ont été mis en place pour faciliter la réalisation de cette tâche. Un extracteur et visionneur de frames est également disponible pour un réglage fin des frontières de segments.

- **Interface d’analyse** (Figure 2.2): permet de décrire les segments virtuels qui sont créés dans l’interface de segmentation. Le formulaire d’analyse suit dynamiquement l’ontologie et varie en fonction de l’objet sélectionné. Les champs du formulaire représentent les propriétés ayant déjà été renseignées par l’analyste. Celles qui ne le sont pas figurent à droite du formulaire et peuvent être rajoutées à celui-ci.

  Deux types de propriétés sont proposés à l’utilisateur: simple et composé.
o Une propriété simple peut prendre comme valeur: un texte, nombre, date, booléen (oui/non).

- Par contre, la valeur d'une propriété composée est un objet complexe qui donne accès à un son propre formulaire de description.

Afin de faciliter la lecture de l'analyse, la hiérarchie de ses objets est affichée à gauche du formulaire sous forme d'un arbre réparti sur plusieurs onglets. Chaque onglet est consacré à une propriété du premier niveau de l'analyse (sujet, contexte, etc.) et donne accès à une partie de l'arbre.

Fig 2.2. Interface d'analyse

- **Interface individu** (Figure 2.3): permet de décrire un objet du monde réel (personne physique, personne morale, lieu, œuvre, etc.) dans un (des) domaine(s) donné(s). Par exemple, une même personne physique peut avoir des descriptions différentes en tant que professeur d'université, homme politique, homme d'affaire, etc. Le formulaire d'analyse, présenté dans le paragraphe précédent, est réutilisé pour décrire les individus.
2.1.2 Menus
Trois menus permettent l'accès et le contrôle de ces interfaces: File, Analyse et Individu.

Menu File

 Réinitialiser
La configuration initiale (spécifiée programmatiquement) d'une interface graphique décrit les différentes vues la constituant ainsi que leur emplacement. Cependant, des vues peuvent être rajoutées dynamiquement par l'utilisateur. Ces vues peuvent être également repositionnées ou même détachées du reste de son interface. Le menu "réinitialiser" permet de remettre l'interface graphique à son état initial.

Language

Fermer le Studio
Permet de fermer le Studio après confirmation de l'utilisateur.

Menu Analyse

 Créer Une Analyse
Permet de créer une nouvelle analyse d'un média donné. Il est également possible de réaliser plusieurs analyses sur le même média. Une analyse doit être toujours effectuée suivant une ontologie domaine. Des parcours d'analyse peuvent être définis dans l'ontologie, cela permet d'initialiser tous les objets devant servir à la description du média.

Ouvrir Une Analyse
Permet d'ouvrir une analyse existante. Après la recherche de l'analyse sur le serveur, le média et l'ontologie correspondants sont téléchargés sur la poste de travail. Les métadonnées sont ensuite
téléchargées et visualisées sur l'interface graphique.

| Sauvegarder Une Analyse | Permet de stocker une analyse sur le serveur. Un fichier sera également créé localement pour un éventuel travail en mode déconnecté. |

Menu Individu

<table>
<thead>
<tr>
<th>Créer Un Individu</th>
<th>Permet de créer un nouvel individu suivant une ontologie domaine donnée. Cette ontologie peut être modifiée ultérieurement pour décrire cet individu dans un autre domaine.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Ouvrir Un Individu</td>
<td>Permet d'ouvrir un individu existant. Aucune ontologie domaine n'est téléchargée lors de l'ouverture d'un individu. Celle-ci devra être précisée ultérieurement par l'utilisateur pour afficher la description de cet individu dans un domaine donné.</td>
</tr>
<tr>
<td>Sauvegarder Un Individu</td>
<td>Permet de stocker un individu sur le serveur. Un fichier est également créé localement pour pouvoir y'accéder en mode déconnecté.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

2.2 Interface de segmentation

2.2.1 Opérations possibles sur une strate

- Affichage des métadonnées de la strate en cliquant sur cette dernière. Ces métadonnées seront affichées dans le formulaire d'analyse.

- Affichage/changement du titre de la strate en renseignant son label dans le formulaire [Fig 2.4. Titre de strate]

- Suppression de la strate en cliquant sur le bouton "Remove this structure" [Fig 2.5. Suppression de strate]

- Ajout d'une nouvelle ligne à la strate en cliquant sur le bouton "Add new line". De nouveaux segments peuvent être créés sur cette ligne. [Fig 2.6. Ajout de ligne à une strate]
• Suppression d'une ligne vide de la strate en la sélectionnant et cliquant avec le bouton droit de la souris. Cliquer ensuite sur "Remove line".

• Collapser une strate en cliquant sur le bouton "Expand / Collapse". Les segments seront désactivés et affichés sous forme de traits. Recliquer sur le même bouton pour les remettre en l'état.

---

**Fig 2.7. "Expand/collapse" de strate**

---

• Zoom/dé-zoom: permet de zoomer/dé-zoomer la timeline autour du slider sur une échelle allant de -10 à 10.

---

**Fig 2.8. Zoom de la timeline**

---

### 2.2.2 Création d'un segment

Une palette d'outils (en haut à droite de la timeline) est mise à disposition pour la création d'un nouveau segment.

• Le bouton "Divide the current selected segment ..." permet de scinder en deux le segment sélectionné; à l'endroit même du slider. La démarche à suivre est la suivante:
  o Sélectionner le segment à découper.
  o Placer le slider à l'endroit exacte de coupure. La fonction "zoom" peut apporter plus de précision. Le Frameviewer peut être également utilisé pour ajuster la position du slider en cliquant sur les frames de gauche et/ou de droite selon le besoin (voir le paragraphe suivant).
  o Une fois le slider bien en place, appuyer sur le bouton "Divide ...", deux segments seront alors créés. Les métadonnées seront recopiées sur le segment de gauche. Celui de droite restera vide.

---

**Fig 2.9. Scinder un segment en deux**

---

• Le bouton "Create a segment from right to left" permet de créer un segment à partir du dernier segment situé à gauche du slider jusqu'à ce dernier. S'il n'y a aucun segment à gauche du slider, le nouveau segment sera aligné sur le début du média. La démarche à suivre est la suivante:
  o Sélectionner la ligne sur laquelle vous voulez créer le nouveau segment.
  o Positionner le slider là où le nouveau segment prendra fin.
  o Appuyer sur le bouton "Create a segment from right to left".
Le bouton "Create a segment from left to right" permet de créer un segment à partir de la position actuelle du slider jusqu'au premier segment situé à droite de celui-ci. S'il n'y a aucun segment à droite, le nouveau segment sera aligné sur la fin du média. Pour cela, l'utilisateur doit procéder de la façon suivante :
- Sélection de la ligne sur laquelle le nouveau segment sera créé.
- Positionnement du slider là où le nouveau segment débutera.
- Création du segment en appuyant sur le bouton "Create a segment from left to right".

Le bouton "Create two segments from side to side ..." permet de créer deux segments autour de la position actuelle du slider. Le premier segment sera créé à partir du dernier segment situé à gauche du slider. Le deuxième à partir du slider jusqu'au premier segment situé à droite du slider. La démarche à suivre est la suivante:
- Sélectionner la ligne sur laquelle les nouveaux segments vont être créés.
- Positionner le slider à la jointure des deux nouveaux segments.
- Appuyer sur le bouton "Create two segments from side to side".

Le bouton "Create a segment that will fit into the empty space ..." permet de créer un segment qui occupera tout l'espace désigné par le slider.
- Sélectionner la ligne sur laquelle les nouveaux segments vont être créés.
- Positionner le slider n'importe où dans l'espace qu'occupera le nouveau segment.
- Appuyer sur le bouton "Create a segment that will fit into the empty space".

Le bouton "Create a new mark" permet de poser une marque sur la timeline qui sert de position de référence pour la création d'un nouveau segment. Le bouton "remove the segment creation mark" (sous forme d'une gomme) permet de supprimer la marque posée.
- Sélectionner la ligne sur laquelle le nouveau segment sera créé.
- Cliquer sur le bouton "Create a new mark".
- Déplacer le slider à gauche ou à droite de la marque.
- Cliquer à nouveau sur le bouton "Create a new mark" pour créer un segment entre les deux marques.
2.2.3 Frame Viewer

Le Frame Viewer peut être utilisé de deux manières différentes :

- **En liaison avec le slider** : Le FrameViewer permet d'afficher trois frames autour de la position actuelle du slider.
  - L’imagette du milieu représente la frame correspondant à la position courante du slider.
  - Celle de gauche correspond à « position -1 » du slider.
  - Celle de droite à « position + 1 ».

Pour activer cet affichage, il suffit de cliquer sur le slider ou le faire bouger tout au long de la timeline. Le FrameViewer permet également d’ajuster la position du slider. Chaque click sur l’imagette de droite fait avancer le slider d’une frame, sur celle de gauche le fait reculer d’une frame. Le changement de la position du slider est visible sur la timeline si le facteur de zoom est supérieur ou égal à 0.

- **En liaison avec un segment** : Le FrameViewer est composé de quatre imagettes qui correspondent, respectivement de gauche à droite,
  - la frame qui précède le segment.
  - la première frame du segment.
  - la dernière frame du segment.
  - la frame qui suit le segment.

Il permet également d’ajuster les bornes du segment sélectionné en cliquant sur une des 4 frames. Cela permet, respectivement de gauche à droite, de :
  - déplacer vers la gauche la borne inférieure (begin-time) du segment.
  - déplacer vers la droite la borne inférieure du segment.
  - déplacer vers la gauche la borne supérieure (end-time) du segment.
  - déplacer vers la droite la borne supérieure du segment.
Le changement des bornes est visible sur la timeline si le facteur de zoom est supérieur ou égal à 0.

### Fig 2.16. Frame Viewer lié au segment

#### 2.2.4 Opérations possibles sur un segment

- **Affichage des métadonnées d'un segment** :
  - En cliquant sur celui-ci.

- **Affichage du titre d'un segment** :
  - En renseignant son label dans le formulaire correspondant.

- **Suppression d'un segment** :
  - Sélection du segment à supprimer.
  - Click droit sur ce segment.
  - Click sur "remove" dans le menu contextuel affiché.

- **Jouer un segment dans le player** :
  - Sélection du segment à jouer.
  - Click droit sur ce segment.
  - Click sur "play" dans le menu contextuel.

- **Aller au début du segment** :
  - Sélection d'un segment.
  - Click droit sur ce segment.
  - Click sur "Goto segment begin".

- **Aller à la fin du segment** :
  - Sélection d'un segment.
  - Click droit sur ce segment.
  - Click sur "Goto segment end".

- **Redimensionnement d'un segment** : les bornes d'un segment peuvent être ajustées de deux façons différentes :
2.3 Interface de description

L’interface de description est composée de 3 principales parties: Sommaire, formulaire de description et arbre de propriété.

2.3.1 Sommaire

Le sommaire, réparti sur plusieurs onglets, permet d’afficher l’arborescence de la description qui est en cours d’édition. Chaque onglet correspond à une propriété de l’objet sélectionné (segment, strate, média).

- Les éléments de l’arbre qui sont affichés en noir représentent des propriétés.
- Ceux affichés en bleu, les valeurs de ces propriétés. Par exemple, "what" est une propriété qui possède deux valeurs "Ville" et "Localité à spécifier".

Chaque élément de l’arbre est cliquable et donne accès à son propre formulaire de description.
2.3.2 Formulaire de description
La description d'un objet donné est affichée sous forme d'un formulaire dont les champs représentent les propriétés de cet objet. Deux types de propriétés peuvent être distingués : propriétés simples et propriétés complexes.

- Une propriété simple, affichée en vert foncé, est une propriété dont les valeurs peuvent être de types: texte, chiffre, date, oui/non (booléen qui sera représenté par une case à cocher).

- Une propriété complexe, affichée en noir, est une propriété dont les valeurs sont des instances (objets) de certaines classes de l'ontologie et qui donne accès à d'autres formulaires.
### Sujet "Villes, villages et autres localités habitées"

#### 2) Description de la topique “Thématique spécifique” (PROP):

<table>
<thead>
<tr>
<th>Thème de discours</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### label :

<table>
<thead>
<tr>
<th>Sujet &quot;Villes, villages et autres localités du Monde&quot;</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### Localisation par année (PROP):

<table>
<thead>
<tr>
<th>Année</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### semantic relation :

<table>
<thead>
<tr>
<th>Thème visuel</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gouvernance territoriale</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Date</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Commune</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Année</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>01 - XXIe siècle ap. J.-C.</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Scène de vie urbaine</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Thème visuel</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Hong Kong</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>Vidéo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

#### what :

<p>| |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**Fig 2.18. Formulaire de description**

Les propriétés non édiables sont représentées par des champs grisés. Les propriétés édiables peuvent être supprimées en cliquant sur le bouton "Remove this property".

**Fig 2.19. Supprimer une propriété**

---

[http://campusaar.hypotheses.org](http://campusaar.hypotheses.org)
Les valeurs de propriétés peuvent être également supprimées en cliquant sur le bouton flottant "Remove this value".

![Fig 2.20. Supprimer une valeur de propriété](image)

La saisie d'une nouvelle valeur se fait à l'aide du composant d'auto-complétion. Celui-ci permet d'afficher des valeurs venant de sources différentes dans l'ordre suivant :

- Les classes de l'ontologie (Ontology) sont d'abord suggérées.
- S'il n'y a aucune classe compatible avec la propriété qui est en cours d'édition, les entités locales (Local entities) sont alors automatiquement proposées.
- Sinon, ce sont les entités partagées (Authority), ... etc.

La touche "Tab" permet également de passer d'une source de données à une autre. Pour faire disparaître ce composant, il suffit d'appuyer sur la touche "Escape" du clavier.

![Fig 2.21. Composant d'auto-complétion](image)

- **Quand la zone de saisie est vide**, la touche "Tab" permet d'afficher toutes les valeurs possibles de la propriété qui est en cours d'édition. Re-cliquer sur "Tab" permet de passer d'un item à un autre et d'afficher toutes les valeurs de ce dernier.

- **Si la zone de saisie n'est pas vide**: à partir de la troisième lettre, l'outil commence à suggérer des valeurs compatibles avec la propriété en question selon l'ordre évoqué dans le point précédent. La touche "Tab" permet de passer d'un item à un autre en affichant les valeurs de ce dernier.
2.3.3 Arbre de propriétés

Les propriétés, affichées à droite du formulaire de description, sont organisées sous forme d'une arborescence de propriétés/sous propriétés. Elles changent dynamiquement en fonction de l'objet qui est en cours d'édition et permettent de compléter le formulaire de celui-ci. Pour cela, il suffit de cliquer sur une propriété pour la rajouter au formulaire.

- Les propriétés affichées en noir sont des propriétés complexes,
- Celles en vert foncé sont des propriétés simples.

La suppression d'une propriété du formulaire entraîne l'insertion de celle-ci dans l'arbre de propriétés.

![Figure 2.22. Arbre de propriétés](image)

2.3.4 Gestion des individus

Un individu partagé représente un objet du monde réel qui peut être de type: personne physique, personne morale, lieu, etc. Le formulaire d'analyse, présenté dans la section précédente, est réutilisé pour décrire les individus.
Un individu peut être décrit dans un ou plusieurs domaines différents. Par exemple, une personne physique peut avoir des descriptions différentes suivant ses différents domaines d'activité: recherche, archéologie, etc. Pour cela, l'analyste doit pouvoir changer l'ontologie de domaine comme présenté dans la figure suivante. Cela entraîne le changement du formulaire de description où seulement les propriétés définies dans l'ontologie sélectionnée peuvent être affichées et renseignées par l'analyste.

Un individu possède son propre graphe de description dans lequel sont inséérées ses informations partagées. Il peut être réutilisé dans plusieurs analyses pour décrire des médias différents. Ainsi, en plus de sa vue partagée, un individu possède une vue contextuelle (locale) pour chaque analyse. Les informations affichées dans une vue contextuelle ne sont valables que dans ce contexte précis.

Les boutons suivant assurent, respectivement, le passage d'une vue contextuelle vers une vue partagée et inversement:
3. Environnement de publication : Tutoriel

3.1 Démarrage

a. Se connecter au portail avec ses identifiants.

3.2 Gestion des rubriques

a. Appuyer sur le bouton « éditer rubriques » qui se trouve en haut à droite du portail

![Fig 3.1. Bouton éditer rubriques](http://campusaar.hypotheses.org)

b. Afficher l’éditeur de menu

![Fig 3.2. Menu Editor](http://campusaar.hypotheses.org)

c. Editer la liste des rubriques. Chaque rubrique est définie par :

- **id**: identifiant de la rubrique. Il doit être unique et écrit en minuscules, sans caractère spécial ni espace.
- **label**: titre de la rubrique.
- **Icon (facultatif)**: icône à afficher dans le menu. La liste des icônes disponibles est accessible à l’adresse [https://fortawesome.github.io/Font-Awesome/icons/](https://fortawesome.github.io/Font-Awesome/icons/).
- **Style (facultatif)**: style CSS à appliquer à la rubrique.
Par exemple, la rubrique « Accueil », avec une icône « Home » et écrite en rouge :

```
{id: home, label: Accueil, icon: home, type: page, style: { fontWeight: 300, color: red }}
```

Fig 3.3. Exemple de définition pour la rubrique « Accueil »

d. Enregistrer les modifications en cliquant sur le bouton « Save ».

Menu Editor

Fig 3.4. Enregistrement des modifications des rubriques

3.3 Gestion des articles et des pages

a. Ouvrir la page à éditer et appuyer sur le bouton « edit »

Fig 3.5. Bouton éditer page

b. Afficher l’éditeur de page

Fig 3.6. Page Editor
i. Ajouter une zone de contenu dans la page en sélectionnant un widget de contenu HTML :
   - HTML : zone simple
   - Left-column : zone divisée en deux (partie de gauche plus petite)
   - Split-column : zone divisée en deux parties égales
   - Right-column : zone divisée en deux (partie de droite plus petite)

![Fig 3.7. Widgets de contenu HTML](image)

ii. Editer le contenu en utilisant l’éditeur HTML. Il est notamment possible :
   - D’appliquer un style
   - De mettre en forme le texte (gras, souligné, italique)
   - D’insérer un tableau
   - D’insérer une liste
   - D’insérer un lien hypertexte
   - D’insérer une image

![Fig 3.7. Editeur HTML](image)

c. Enregistrer les modifications en cliquant sur le bouton « Save »

![Fig 3.8. Enregistrement des modifications d’une page](image)
3.4 Gestion des accès automatiques

a. Ouvrir la page à éditer et appuyer sur le bouton « edit »

b. Afficher l’éditeur de page

i. Ajouter une zone de contenu dans la page en sélectionnant un widget d’accès dynamique aux analyses :
   - SubjectList : accès par sujet
   - SearchFacet : accès par facette
   - SearchResults : accès générique dont la requête est paramétrable

Fig 3.9. Widgets d’accès automatique

ii. Paramétrer le widget afin d’obtenir le résultat souhaité.

Fig 3.9. Paramétrage du widget SubjectList

Fig 3.9. Paramétrage du widget SearchFacet

Fig 3.10. Paramétrage du widget SearchResults

c. Enregistrer les modifications en cliquant sur le bouton « Save »
4. Environnement de publication : Manuel

L’environnement de publication Campus AAR est un environnement de publication dynamique qui permet principalement de :

- Créer des portails spécifiques à une thématique donnée (ou domaine de recherche), ou à un auteur particulier, et qui seront par la suite rattachés au portail Campus AAR ;
- Créer et afficher dynamiquement des pages CMS contenant des analyses filtrées en fonction de critères choisis par l’auteur ;
- Analyser, rechercher et publier des contenus audiovisuels.

4.1 Gestion des menus

Les rubriques sont les composants qui assurent l’accès aux différentes pages et fonctionnalités des portails. Une première étape pour créer les portails est de concevoir leurs menus qui constituent aussi le plan du portail.

On accède à l’éditeur de menu en cliquant sur le bouton « éditer rubriques » qui se trouve en haut à droite de tous les portails campus-aar :

Fig 4.1. Bouton d’accès à l’éditeur de menu

L’éditeur de menu permet à la fois de modifier les rubriques dans le menu principal et aussi dans le footer du portail.

- Dans l’onglet « Menu », on peut voir la liste des menus présentée en YAML et la liste des rubriques de chaque menu. Afin d’avoir le même design dans tous les menus, le nombre de menus autorisés est pour le moment limité.
- Dans l’onglet « Footer », on peut voir la liste des rubriques qui lui sont rattaché présentée en YAML.

4.1.1 Ajouter un menu

Le menu est ajouté directement en écrivant le code Yaml dans la liste des menus. Un menu est composé par :

- **label** : titre du menu.
- **style** : éventuel style CSS à appliquer à l’entrée. Par exemple, on peut ajouter une couleur au background.
- **children** : liste des rubriques du menu.

Voici un exemple de menu :

http://campusaar.hypotheses.org
Fig 4.2. Exemple de menu

4.1.2 Ajouter une rubrique

Une rubrique est composée comme suit :

- **id** : identifiant de la page. Plusieurs entrées peuvent pointer sur une même page, et une page inexistante est automatiquement créée lorsque l’utilisateur y accède (en tapant l’url de la nouvelle page).

- **label** : titre de la rubrique à afficher dans le menu.

- **icon** : icône à afficher dans le menu. La liste des icônes autorisés est présente sur le site des icônes https://fortawesome.github.io/Font-Awesome/icons/.

- **style** : éventuel style CSS à appliquer à l’entrée.

Par exemple, si l’utilisateur veut ajouter une rubrique « Accueil » dans le premier menu du portail, il doit insérer ce code dans le code de « Menu » :

```
[ id: home, label: Accueil, icon: home, type: page, style: { fontWeight: 300, color: red } ]
```

Fig 4.3. Exemple de rubrique

La nouvelle rubrique est ajoutée dans l’ordre auquel elle est insérée.

Fig 4.3. Exemple de rendu d’une rubrique
4.2 Gestion des articles et des pages

Une page ou un article est composé par un ensemble de widgets.

Un widget est défini comme étant un simple objet JSON (une map clé/valeur) qui possède un « type » (subjects, analyses, rss, html, etc.) ainsi que des informations de configuration.

Il est possible d’éditer les pages selon deux modes :
- **en mode éditeur** : avec une interface utilisateur « WYSIWYG »
- **en mode source** : avec un éditeur de code

4.2.1 Mode éditeur

Pour utiliser ce mode, il faut cliquer sur le bouton « **Editor** ».

![Interface du mode éditeur](image.png)

**Widgets**

Il suffit de cliquer sur l’icône d’une widget pour qu’il s’ajoute dans la page. La liste est dynamique, pour l’instant, elle peut être résumée par ce tableau :

<table>
<thead>
<tr>
<th>WIDGET</th>
<th>ELEMENT AJOUTE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>HTML</td>
<td>Ajoute du code HTML dans la page.</td>
</tr>
<tr>
<td>SearchBox</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

http://campusaar.hypotheses.org
Ajoute la fonctionnalité de recherche dans la page.

RSS

Réunion Campus AAR – 15 septembre 2015

Archives audiovisuelles et mémoire à l’ère numérique – Actes du colloque du 5-6 décembre 2013 à Tunis
2015-06-08T15:48:43.000Z

Publication du livrable 3.2 – Ontologies et modèles d’analyse de corpus audiovisuels
2015-06-04T12:49:25.000Z

Publication du livrable 4.2 – Environnement de Publication
2015-06-04T11:52:45.000Z

Réunion Campus AAR – 12 mai 2015
2015-06-04T08:15:25.000Z

Ajoute un flux RSS. Le flux est paramétrable directement dans le widget.

RSS

http://campusaar.hypotheses.org

Ajoute un accès aux analyses par sujet.

SubjectList

Ajoute un accès aux analyses par facette.

SearchFacet

Le type des facettes et le type de tri est paramétrable dans le widget.
Permet d’ajouter des citations dans le texte.

Permet d’ajouter deux frames (une plus petite à gauche).

Permet d’ajouter deux frames égales.

Permet d’ajouter deux frames (une plus petite à droite).

Permet d’ajouter des onglets.

Permet de créer une section.

Colle un contenu qui a été copié ou coupé dans un widget.
Fonctions d’édition rattachées à un widget

<table>
<thead>
<tr>
<th>FONCTION</th>
<th>UTILISATION</th>
</tr>
</thead>
</table>
| [copier](#) | 1. Cliquer sur l’icône copier puis sur ![copier](image)  
2. Le contenu du widget sélectionné sera copié dans la page |
| [couper](#) | 1. Cliquer sur l’icône couper puis sur ![couper](image)  
2. Le contenu du frame sélectionné sera déplacé dans la page |
| [supprimer](#) | Permet de supprimer la widget sélectionnée |
| [édition spéciale](#) | Permet de paramétrer la widget en cours |

Fontions d’édition HTML
Voici la liste de fonctions utilisables lorsque l’utilisateur choisit un widget HTML :

<table>
<thead>
<tr>
<th>BOUTON</th>
<th>DESCRIPTION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="image" alt="liste des boutons" /></td>
<td>Permet d’éditer le style du texte.</td>
</tr>
<tr>
<td><img src="image" alt="liste des boutons" /></td>
<td>Permet de rendre le texte sélectionné <strong>gras</strong>, <em>italique</em>, souligné ou l’effacer.</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Permet de changer la police de caractères.

Permet d’ajouter une liste numérotée ou une liste à puces.
Le dernier bouton permet de modifier l’alignement d’un paragraphe.

Permet de changer le couleur du texte.

Permet d’ajouter un tableau.

Ce bouton permet d’insérer un nouveau lien hypertexte dans la section en deux étapes :

1. Spécifier les informations à propos du lien

![Insert Link](image)

2. En appuyant sur le bouton **Insert Link**, le lien est ajouté dans le contenu HTML

![Histoire de l’Égypte Antique](image)
Ce bouton permet d’insérer une image en deux étapes :

1. Spécifier l’URL ou sélectionner directement le fichier

2. En appuyant sur le bouton **Insert Image**, l’image sera insérée dans le texte et sera aussi éditable

Permet d’insérer une ligne horizontale.

Affiche la liste des raccourcis utilisables pour la mise en forme du texte.
4.2.2 Mode source
Pour utiliser ce mode, il faut appuyer sur le bouton « Source ».
Dans ce mode, l’utilisateur choisit le langage *Yaml*\(^1\) ou *WidgetML* en cliquant sur l’onglet correspondant.

- Dans le cas de Yaml, une page possède les métadonnées suivantes :
  - **title** : titre de la page
  - **showTOC** : permet de définir si on affiche ou non la table des matières
  - **children** : liste de widgets fils à afficher

- Dans le cas de WidgetML, qui est un langage interne inspiré de de QML\(^2\) ayant pour but de faciliter certaines notions existantes dans YAML, une page contient les mêmes caractéristiques, sauf la propriété *children*.

Le tableau suivant montre un exemple de page et son code exprimé avec YAML et WidgetML :

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
<th>Une page Exemple</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><img src="#" alt="YAML Example" /></td>
<td><img src="#" alt="WidgetML Example" /></td>
<td><img src="#" alt="Page Exemple" /></td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

\(^1\) [http://www.yaml.org/spec/1.2/spec.html](http://www.yaml.org/spec/1.2/spec.html)

\(^2\) [http://doc.qt.io/qt-4.8/qdeclarativeelements.html](http://doc.qt.io/qt-4.8/qdeclarativeelements.html)
Cette page est composée simplement de quatre widgets : onglet de recherche, flux RSS et section HTML.

Voici les différentes étapes suivies pour créer cette page avec les langages YAML et WidgetML :

**Etape 1. Spécifier le type de la page**

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>type: Page</td>
<td>Page{}</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Etape 2. Spécifier l’activation ou la désactivation de la table des matières dans la page**

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>showTOC: false</td>
<td>!showTOC</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Etape 3. Spécifier le titre de la page**

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>title: entretiens</td>
<td>title: « entretiens »</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Etape 4. Créer les widgets**

Le début de la liste des widgets commence par une initialisation

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>children:</td>
<td>{}</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Un widget *Split-columns* :

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
</table>
| type: Column  
width: 50%  
children: | Column {  
width: 50% |

- Un widget *RSS* :

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
</table>
| type: Rs  
title: "Flux RSS"  
url: "http://campusaar.hypotheses.org/category/actualites-news/feed" | Rs {  
title: "Flux RSS"  
url: "http://campusaar.hypotheses.org/category/actualites-news/feed"  
header: "infos"  
limit: "5"  
} |

[http://campusaar.hypotheses.org](http://campusaar.hypotheses.org)
- Un widget **SearchBox** :

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><code>type: SearchBox</code>&lt;br&gt;<code>url: &quot;/undefined/search?q=&quot;</code>&lt;br&gt;<code>justified: true</code></td>
<td><code>SearchBox { url: &quot;/undefined/search?q=&quot; justified&lt;br&gt;header: &quot;Recherche&quot; }</code></td>
</tr>
</tbody>
</table>

- Un widget **HTML** :

<table>
<thead>
<tr>
<th>YAML</th>
<th>WidgetML</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><code>type: HTML&lt;br&gt;</code>&lt;br&gt;<code>data: &quot;&lt;span style=&quot;color: rgb(0, 0, 0); font-family: 'Segoe UI'; font-size: 13px; line-height: normal; text-align: justify;&quot; Ce dossier présente des entretiens avec des figures marquantes du monde de la recherche en sciences sociales.&quot;&lt;/span&gt;&lt;br&gt;</code></td>
<td><code>Html {&lt;br&gt;data: &quot;&lt;span style=&quot;color: rgb(0, 0, 0); font-family: 'Segoe UI'; font-size: 13px; line-height: normal; text-align: justify;&quot; Ce dossier présente des entretiens avec des figures marquantes du monde de la recherche en sciences sociales.&quot;&lt;/span&gt;&lt;br&gt;</code></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Etape 5. Pré-visualiser la page**

La prévisualisation permet de voir l'état de la page avant de la sauvegarder dans la base.

**Etape 6. Sauvegarder la page**