

WATERWHEEL
JOURNEE MONDIALE DE L'EAU
SYMPOSIUM 2014

DU 17 AU 22 MARS
POINTS-DE-VUE SUR L'EAU
PREOCCUPATIONS ET DEFIS

LIVE SUR LE WEB & DANS 12 NODES
WWW.WATER-WHEEL.NET



GUIDE TECHNIQUE DU TAP

Table des Matières

Introduction
Configuration requise
Paramètres d'accès au réseau
Fuseaux horaires
Documentation
Configuration du symposium

Chapitre 1: Présentation sur le Tap

- 1.1 Créer un compte et devenir membre d'équipage
- 1.2 Configuration de base pour présenter sur le Tap
- 1.3 Aller sur un Tap
- 1.4 Activation de la webcam
- 1.5 Type de connexion internet
- 1.6 Casque d'écoute et microphones externes
- 1.7 Éclairage
- 1.8 Préparation et téléchargement de vos médias
- 1.9 Présentation de vos médias
- 1.10 Enregistrement du clavardage (chat)

Chapitre 2: Configuration d'un node

- 2.1 Offrir un écran public
- 2.2 Offrir l'accès à des ordinateurs et/ou au réseau WIFI
- 2.3 Configuration sonore
- 2.4 Configuration visuelle
- 2.5 Éclairage d'un node
- 2.6 Multi-caméras, multi-angles
- 2.7 Organisation des présentations, des tables rondes, des participants et des invités

Chapitre 3: Format de la session et rôles de l'équipe

- 3.1 Format
- 3.2 Rôles de l'équipe
- 3.3 Le Facilitateur
- 3.4 L'Intermédiaire
- 3.5 Le Modérateur
- 3.6 Les Présentateurs
- 3.7 Prélude ou les 30 minutes avant la session
- 3.8 Le début d'une session
- 3.9 Lors d'une session

Chapitre 4: Utilisations créatives des caméras web sur le Tap

- 4.1 Les webcams externes
- 4.2 Commuter les webcams.
- 4.3 Multiples axes de caméra en simultané
- 4.4 Effets spéciaux avec la webcam

Chapitre 5: Dépannage

- 5.1 Rafraîchir l'écran!
- 5.2 Les Webcams fantômes
- 5.3 Échos et réverbération sonores

Liste de vérification technique

NOTE : lorsque nous écrivons “Présentateur”, il s’agit aussi bien d’un(e) conférencier(e) que d’un(e) performeur(euse).

Introduction

Ce guide est destiné aux **conférenciers, performeurs, organisateurs des nodes** et **l’équipe** du Symposium de la Journée Mondiale de l’Eau sur Waterwheel 2014 (3WDS14). Veuillez le lire et le comprendre avant une réunion de vérification technique (‘tech-check’) avec une personne de l’équipe 3WDS14. La réunion de vérification technique aura lieu durant les préparatifs du Colloque. **Cochez la liste de vérification technique à la dernière page du manuel. Assurez-vous que vous utiliserez la même configuration technique que celle dont vous disposerez pour le Symposium.** Si après avoir lu ce guide, vous avez besoin d’aide technique n’hésitez pas à poser vos questions via courriel symposium@water-wheel.net avant la réunion de vérification technique.

Configuration requise

Le Tap est codé en Flash, il fonctionne donc sur presque tous les navigateurs et tous les systèmes, sauf sur iPad et iPhone, car le système utilisé pour ces appareils (iOS) n’est pas compatible avec Flash. Les autres téléphones et tablettes compatibles avec Flash doivent fonctionner. Si nécessaire, téléchargez et installez la dernière version du plugin de Flash sur ce lien : <http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

Paramètre d’accès au réseau

Le Tap devrait fonctionner sur presque tous les réseaux. Toutefois, dans certaines institutions à accès restreint, le Tap risque de ne pas fonctionner. Faites le test suivant pour vérifier si le réseau que vous utiliserez vous donne accès au Tap http://water-wheel.net/pages/test_rtmp. Vous pouvez trouver ce lien également dans la rubrique FAQ sur le site Waterwheel, sous le titre ‘Problems connecting to the Tap’.

Fuseaux horaires

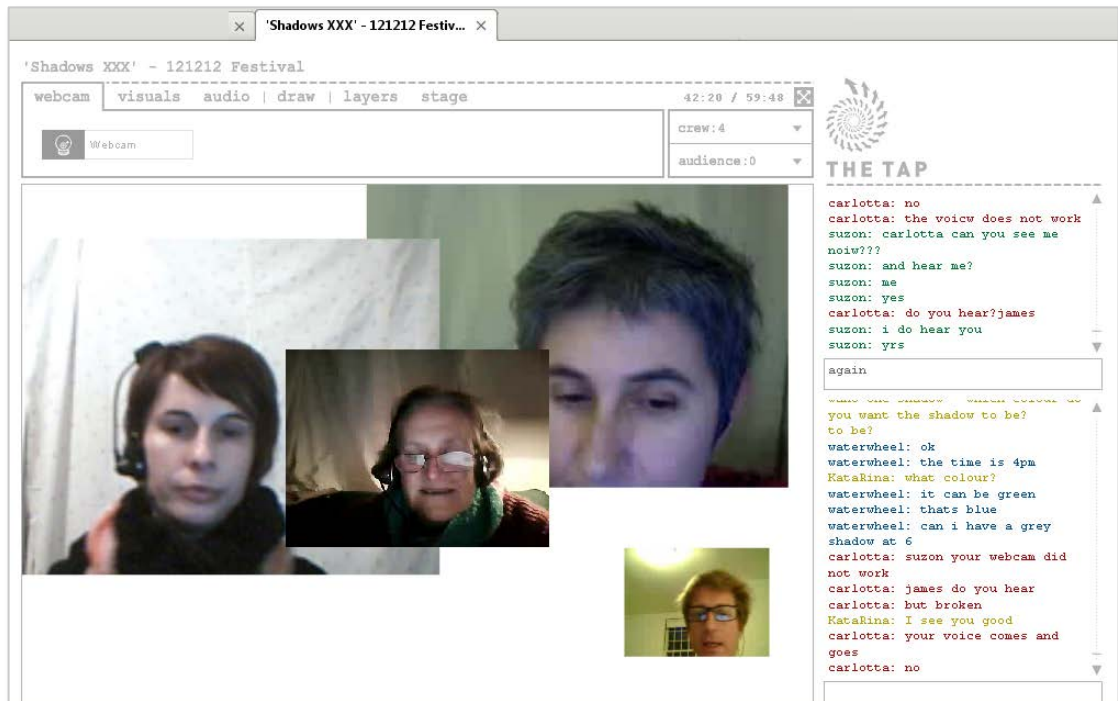
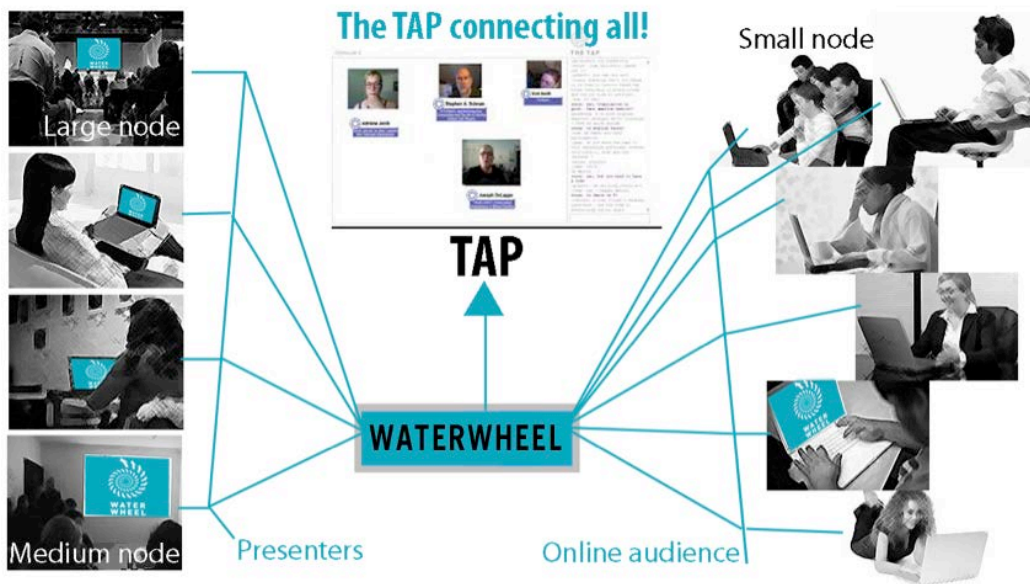
Une fois que vous êtes connecté sur Waterwheel, les horaires d’événements sur le Tap s’affichent dans votre fuseau horaire local (celui que vous avez choisi dans votre profile). Astuce : Si vous voyagez dans un autre fuseau horaire, veuillez ajuster votre ‘Timezone’ dans votre profile sur Waterwheel.

Documentation

Le système Waterwheel n’enregistre pas les sessions sur le Tap. Pour documenter votre session, vous pouvez utiliser un logiciel externe gratuit de capture d’écran. Il est recommandé d’avoir plus d’une personne qui enregistre. A savoir : la capture vidéo de l’écran ne reproduit jamais la connexion perçue pendant un événement en ligne, au moment même.

Organisation du symposium

Les présentations qui se produisent autour du monde, sont transmises sur internet sur la plate-forme interactive “le Tap”, avec un public en ligne et présent dans des lieux physiques appelés “nodes”. Le Tap permet interaction et discussion entre les Présentateurs et les membres du public, peu importe où ils se trouvent, même dispersés géographiquement.



Chapitre 1: Présentation sur le Tap

Ce chapitre souligne les conditions requises pour **les Présentateurs** qui seront en ligne chez eux, au bureau, au studio, ou n'importe où ils ont accès à Internet.

1.1 Créer un compte et devenir membre d'équipage

Avant de pouvoir accéder au Tap, vous devez d'abord vous enregistrer sur Waterwheel et devenir membre de l'équipage. Les étapes suivantes DOIVENT être complétées AVANT l'essai technique (tech-check) :

- Cliquez sur "S'inscrire" ('register') sur la page d'accueil et suivez les indications.
- Ensuite, activez le lien reçu par courriel (lien dans email no.1). Si vous ne le trouvez pas, regardez dans la boîte de courriel indésirable et/ou cherchez l'expéditeur info@water-wheel.net
- Puis, envoyez votre nom d'utilisateur à symposium@water-wheel.net, afin d'être "invité à faire partie de l'équipage" sur le Tap où vous présenterez.
- Une "invitation à un Tap de Waterwheel" (invitation to Waterwheel Tap) vous parviendra dans votre boîte courriel de réception.
- Ensuite, dans le message, cliquez sur le lien "acceptez l'invitation" (accept the invitation) (lien dans email no.2). Astuce: vous devez être connecté sur Waterwheel pour accepter l'invitation au Tap.

1.2 Configuration de base pour présenter sur le Tap

- Dans la plupart des cas de présentation sur le Tap, pour une configuration de base il suffit d'utiliser un ordinateur avec caméra web et microphone, un navigateur avec le plugin Flash actualisé et un casque d'écoute ou oreillettes.
- La plupart des ordinateurs portables ont une caméra web et un microphone intégrés.
- C'est simple d'actualiser le plugin Flash dans la plupart des navigateurs, et certains, comme Google Chrome, le font automatiquement. Si nécessaire, téléchargez et installez le dernier plugin Flash à partir de ce lien: <http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html>

1.3 Aller sur le Tap

- Vous pouvez accéder au Tap UNIQUEMENT si la session est programmée.
- Une fois vous faites partie de l'équipage de votre Tap, connectez-vous sur Waterwheel et cliquez sur "my taps".
- Puis cliquez sur le nom de votre Tap pour voir le compte à rebours de la prochaine session.
- Quand la session est "live", cliquez sur la touche "enter".

1.4 Activation de la webcam

Dans la partie supérieure de la fenêtre du Tap, il y a une barre de menu avec des onglets qui vous permettent d'accéder à votre caméra web, aux outils de dessin et aux médias attribués à ce Tap en particulier (images, sons, animations, diaporamas). Quand vous entrez sur le Tap, par défaut l'onglet de la caméra web est sélectionné (en haut à gauche).

- Cliquez et maintenez l'icône de la caméra avec la souris, glissez-la dans la zone d'affichage et relâchez-la. Patientez un moment que votre caméra apparaisse. Cela peut prendre quelques secondes, mais surtout ne répétez pas l'action avant que la caméra web n'apparaisse.
- La première fois que vous le faites, une fenêtre avec les paramètres de Flash va apparaître.
- Cochez la case "allow" pour que votre caméra web soit diffusée en direct.
- Dans les paramètres de Flash, vous pouvez ajuster le volume du microphone, choisir les différentes caméras web connectées à votre ordinateur (si vous en avez plus d'une connectée)
- Vous pouvez accéder aux paramètres de Flash à tout moment en cliquant sur CTRL ou à droite sur la souris > "paramètres" (troisième ligne à partir du haut).

1.5 Type de connexion internet

Votre vitesse de mise en ligne est importante quand vous transmettez avec votre caméra web. Essayez d'avoir une connexion avec la meilleure vitesse de téléchargement (upload) possible.

- Vous pouvez tester votre connexion ici: <http://www.speedtest.net/>
- Testez votre connexion aussi bien sur ethernet que sur wifi pour voir quelle est la meilleure connexion dans votre situation. Dans la plupart des cas, la connexion ethernet sera la connexion la plus rapide et la plus stable.

1.6 Casque d'écoute et microphones externes

Si vous voulez améliorer la qualité de votre voix sur le Tap (la façon dont vous êtes entendu), avoir un casque d'écoute avec un microphone décent fera toute la différence.

- Un casque d'écoute sans fil (USB ou Bluetooth) vous donnera aussi plus de liberté de mouvements.
- Dans un espace calme, lorsque plus d'une personne utilise un seul microphone (présentatrice, musicien, performeuse), nous conseillons d'utiliser un micro omnidirectionnel.
- Dans un espace plus bruyant, dans lequel la voix d'un Présentateur unique a besoin d'être entendue par-dessus le bruit du fond, un microphone unidirectionnel fera l'affaire.
- Ces microphones sont disponibles dans les magasins informatiques et de musique. Ils ne sont pas chers et peuvent être connectés aux ports USB et avoir de long fils de connexion.
- Les micros en haut-de-gamme, tels que les micros sans fil Lavalier (micro-cravate), captent très bien la voix et offrent une liberté de mouvement.
- Comme pour les webcams, votre micro préféré peut être sélectionnés dans les paramètres de Flash.

Omnidirectional



Unidirectional



1.7 Éclairage

- Veuillez régler l'éclairage de la pièce pour avoir une bonne image, et/ou déplacez-vous pour être mieux placé par rapport à la lumière.
- Votre visage et le fond doivent être éclairés uniformément pour éviter trop de lumière sur votre visage ou un contre-jour trop important (éviter d'avoir une fenêtre derrière vous).

1.8 Préparation et téléchargement de vos médias

- Vous devez télécharger tous les médias que vous souhaitez utiliser dans votre présentation sur Waterwheel, et les ajouter au Tap dans lequel vous présenterez.
- Vos médias peuvent être des photos (jpg, png), des diaporamas (swf), des documents audio (MP3) et des vidéos (mp4 de 90 sec max.)
- Nous vous recommandons de nommer vos fichiers, au moment de les télécharger, avec vos initiales et un court identifiant (par exemple XY_mer, XY_glacier).
- Informations détaillées sur la préparation des documents et des médias à télécharger se trouvent ici : <http://water-wheel.net/how-it-works>. Le manuel et des vidéos didacticielles vous guideront pas-à-pas comment télécharger vos fichiers et/ou convertir votre présentation PowerPoint ou PDF en un diaporama Flash Adobe.
- *Si vous ne possédez pas le logiciel Flash Adobe, l'équipe de Waterwheel peut convertir votre fichier (.ppt ou .pdf) que vous téléchargerez sur EasyChair avant la date limite.*

1.9 Présentation de vos médias

Lors d'une session sur le Tap, vous pouvez cliquer sur n'importe quel média et le faire glisser de l'onglet correspondant dans la zone d'affichage (appelée parfois la «scène»). Une fois là, ils peuvent être manipulés à l'aide d'une palette d'outils qui apparaît lorsque vous cliquez sur l'objet. Vous pouvez déplacer, agrandir, faire pivoter, etc n'importe quel média de façon indépendante. La barre de menu du dessus avec les onglets, et les palettes d'outils ne sont ni accessibles ni visibles en mode public (seulement en mode d'équipage).

- Vous pouvez manipuler vos propres médias lors de votre présentation, ou demandez à quelqu'un de l'équipe du Symposium de le faire pour vous.
- Lorsque vous présentez vos médias, vous pouvez réduire l'image de votre webcam et la placer sur le côté, ou, si vous souhaitez parler sans être vu, utilisez l'icône show/hide "oeil" (dans la palette d'outils de la webcam) pour n'avoir que le son.
- L'outil de dessin peut être utilisé pour dessiner en direct par-dessus d'autres images.
- Astuce: avant de dessiner, cliquez sur l'onglet "Calques" (layers), et cochez la couche 6 comme cible (ainsi vos dessins apparaîtront au-dessus de tout le reste dans la zone d'affichage). Ensuite, lorsque vous souhaitez masquer ou effacer tous les dessins en même temps, il suffit de cacher ou effacer la couche 6.
- En savoir plus sur la gestion des couches à la page 11 du manuel que vous trouverez ici <http://water-wheel.net/how-it-works>

1.10 Enregistrement du clavardage (chat)

Le système de Waterwheel enregistre le texte tapé (log) sur les clavardages (chats).

- Ils sont accessibles sur le Dock du Tap (le même endroit où vous entrez dans un Tap). Faites défiler la page pour trouver le texte tapé par l'équipage (crew chat log) et le texte tapé par le public (chat log) en-dessous des heures de chaque session.
- Si vous cherchez des "logs" d'un Tap duquel vous n'êtes pas membre d'équipage, et aucune session est annoncée dans la liste des Taps, essayez de rechercher ce Tap sur la page des Fontaines. Astuce: glissez le curseur sur la ligne du temps et cliquez sur les points noirs).

Chapitre 2: Configuration d'un node

Ce chapitre s'adresse aux **Organisateurs de Nodes**. Les nodes sont des lieux physiques où une ou plusieurs sessions sur le Tap sont montrées à un public local, avec ou sans Présentateurs locaux, ainsi qu'avec des Présentateurs à distance.

2.1 Offrir un écran public

Le type d'installation dépend du nombre de personnes dans le node.

- Plusieurs personnes regardant un ordinateur peuvent constituer un node.
- Pour un publique plus large, connectez l'ordinateur à un moniteur ou un projecteur.
- De même pour le son, branchez l'ordinateur à des enceintes externes appropriées ou à un système de son en place (si vous êtes dans un théâtre ou un auditorium).

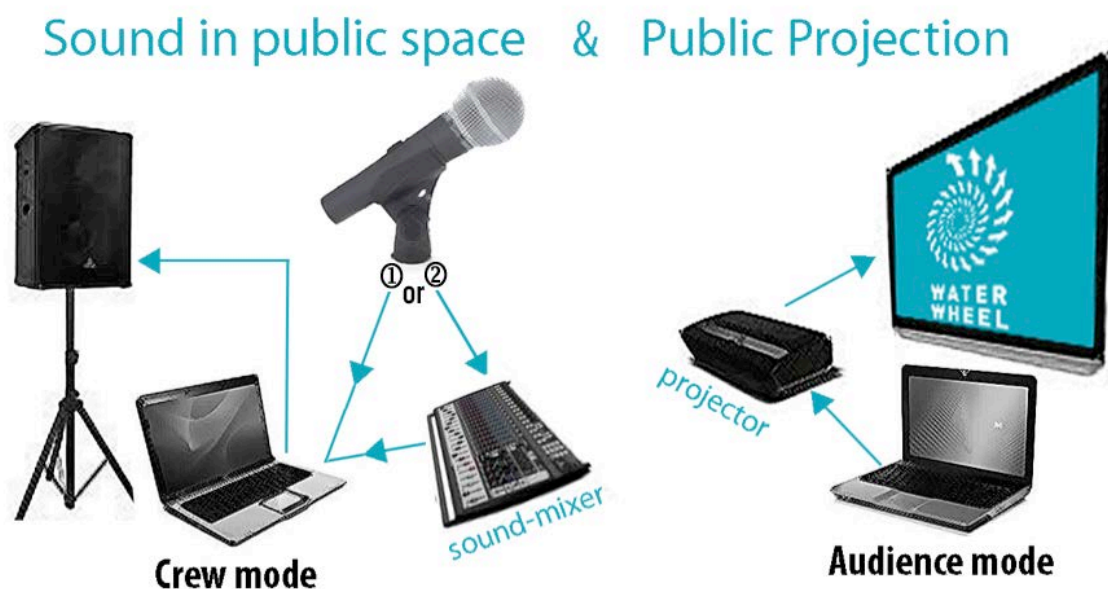
2.2 Offrir l'accès à des ordinateurs et/ou au réseau WIFI

- Afficher le mot de passe du réseau wifi sur le mur ou un panneau s'avère utile, car les gens peuvent se connecter et interagir sur le Tap à partir de leur ordinateur portable, notebook ou tablette (ça ne fonctionne pas encore sur iPad!)
- Vous pouvez choisir d'offrir à votre public l'accès à des ordinateurs, ou d'installer votre node dans un lieu qui dispose d'ordinateurs (par exemple un laboratoire informatique ou une bibliothèque)
- Beaucoup de personnes utilisant le même routeur ou la même connexion Internet peuvent provoquer un décalage. Voir "1.5 Type de connexion Internet" pour vérifier votre vitesse de téléchargement.

2.3 Configuration sonore

Des précautions particulières doivent être prises pour éviter un retour sonore (Larsen) et un écho quand une personne présente dans le lieu-même d'un node.

- La sortie audio de la salle doit provenir du même ordinateur utilisé pour la diffusion sonore et webcam sur le Tap.
- Si cela se passe dans un grand auditorium, et que les Présentateurs sont de toute façon amplifiés, alors l'entrée audio de l'ordinateur qui fait la transmission sur le Tap peut se faire par l'intermédiaire d'une table de mixage ou d'un microphone séparé, placé à côté du microphone en place dans la salle.
- Dans ce cas, il est souhaitable d'avoir l'aide d'un ingénieur du son pour la configuration.



2.4 Configuration visuelle

- La sortie image pour la salle, que ce soit via projecteur ou un moniteur externe -peut provenir du même ordinateur ou d'un autre ordinateur (recommandé).
- Dans le cas où la projection se fait à partir du même ordinateur, le public verra en mode d'équipage "crew view" c'est-à-dire que toutes les manipulations, les outils, le clavier de l'équipage, etc., seront visibles.
- Dans le cas d'utilisation d'un autre ordinateur, la projection se fera en mode public "audience view" (claire et simple), mais s'il y a un délai sur le réseau internet, l'image sera légèrement désynchronisée du son émis par l'autre ordinateur. Remarque: le son de ce deuxième ordinateur doit être éteint.

2.5 Éclairage d'un node

- En plus des exigences d'éclairage décrits plus haut "1.7 Éclairage", veuillez à ce que la lumière ne se répande pas sur la projection au risque de la rendre peu visible.
- Si les lumières de la salle doivent être diminuées par des variateurs afin de voir la projection, utilisez des lumières spots, voir des lampes de bureau, pour éclairer le visage du/des Présentateur(s).

2.6 Multi-caméras, multi-angles

- Avoir une webcam pour le Présentateur et une autre pour l'espace environnant donne une bonne idée du lieu pour le public en ligne.
- Voir "4.3 Multiples axes de caméra en simultané".

2.7 Organisation des présentations, des tables rondes, des participants et des invités

Afin de maintenir une bonne diffusion, il est parfois nécessaire de réduire le nombre de médias dans la zone d'affichage pendant une session. Par conséquent :

- SI, un ou plusieurs des Présentateurs dans une session ne parlent pas pendant un certain temps, (après l'introduction ou le test des webcams par exemple),
- ALORS, supprimez les webcams de ces Présentateurs et demandez-leur de remettre leur webcam sur la zone d'affichage, uniquement lorsque c'est nécessaire.

Chapitre 3: Format de la session et rôles de l'équipage

Il est important que chacun comprenne le format (3.1) de comment les sessions se dérouleront, mais la majeure partie de ce chapitre définit les rôles des membres de l'équipe de coordination, et décrit les lignes directrices pour chacun, ainsi que pour les Présentateurs. S'il vous plaît référez-vous à la section qui vous est propre.

3.1 Format

Inspiré par les Rendez-vous des soirées Leonardo Art et Science (LASER), séries de conférences et présentations à propos d'art, sciences et technologie, nous utiliserons le format suivant:

- 4 présentations pouvant aller jusqu'à 25 minutes chacune (par exemple 2 artistes et 2 scientifiques), seront suivies d'une discussion d'une heure entre les Présentateurs et AVEC le public (sur place et/ou en ligne).

3.2 Rôles de l'équipe

Afin d'être à l'heure, de maintenir l'intérêt du public et d'avoir un échange dynamique, les séances seront coordonnées par une équipe composée d'un Facilitateur, un Intermédiaire, un Modérateur et (si nécessaire) d'un interprète. Les sections suivantes définissent les rôles. Ils n'ont pas besoin d'être tous dans un node, ni dans le même node!

- Ils communiqueront à l'avance par email, afin de se familiariser avec le contenu des Présentateurs et de préparer quelques questions. Nous vous conseillons d'avoir une réunion informelle au préalable sur le Tap (une sorte de répétition).

3.3 Le Facilitateur

Le Facilitateur préside le node. Il/elle introduit les Présentateurs, facilite le passage d'un Présentateur à l'autre, permet au public d'obtenir un ou deux éclaircissements entre les présentations, et après les 4 présentations, au cours de la discussion, transmet les questions et commentaires (du public ou les siens) aux Présentateurs, et oriente la session sur le thème choisi (si nécessaire).

Les rôles du Modérateur et de l'Intermédiaire permettent au Facilitateur de se concentrer sur les présentations plutôt que de coordonner l'intérêt du public et/ou gérer les questions techniques.

Si vous êtes un Facilitateur, suivez ces lignes directrices lors de votre session:

- avec votre webcam sur scène, introduisez brièvement les 4 Présentateurs
- cédez la parole au premier Présentateur
- masquer ou supprimer votre propre webcam de la zone d'affichage et suivez la présentation et les commentaires du public.
- à la 22^{ème} minute, l'Intermédiaire joue un son signalant les 3 dernières minutes.
- à la 24^{ème} minute: remettez ou affichez votre webcam afin de signaler la dernière minute
- à 24 min 30 sec: si le Présentateur n'a pas terminé, demandez-lui de conclure
- à la 25^{ème} minute: demandez au Présentateur suivant de mettre ou montrer sa webcam (en tapant dans le clavardage de l'équipage ou bien en parlant.)
- le public peut demander une ou deux précisions sur la dernière présentation pendant le changement
- donner la parole au Présentateur suivant, en mentionnant son nom et le sujet de sa présentation
- répéter la procédure
- après le 4^{ème} Présentateur, demandez à tous les Présentateurs de mettre ou montrer leurs webcams sur la zone d'affichage
- lisez à haute voix les commentaires/questions (postés/tapés/copiés par le Modérateur dans le chat de l'équipage) et/ou poser vos propres questions
- facilitez la discussion entre les Présentateurs et le public, sur le thème de la session

3.4 L'Intermédiaire

L'Intermédiaire est la personne qui maintient la session à l'heure et aide techniquement les Présentateurs avec leurs médias et pour la diffusion en direct. Si le Présentateur le souhaite, l'Intermédiaire manipule les médias, tel qu'ajouter/supprimer/manipuler les objets et effacer les dessins et les couches. L'Intermédiaire met sur la zone d'affichage aux moments donnés, les fichiers audio et visuels afin de maintenir la séance à l'heure.

Il est important que l'Intermédiaire rencontre les Présentateurs et se soit familiarisé avec leurs besoins techniques avant la session, soit en répétant sur le Tap (fortement recommandé), soit par échange courriel.

Si vous êtes Intermédiaire, suivez les consignes suivantes pendant votre session:

- Pendant le prélude, vérifiez le niveau des microphones et si nécessaire, inversez les webcams
- Soyez en liaison avec les nodes et les Présentateurs dans la fenêtre de clavardage du haut
- Aidez à ajouter/supprimer/manipuler les médias (si nécessaire) pour chaque Présentateur, ainsi qu'à minimiser, élargir et positionner les webcams des Présentateurs.
- à la 22^{ème} minute: faites sonner le fichier audio: "z-hmm" = signal qu'il ne reste que 3 minutes
- s'il y a beaucoup de dessins ou de médias sur scène, poussez les webcams sur un calque vide et effacez les autres couches
- avant que la session du Tap ne finisse, ajoutez le fichier visuel: "z-next" sur la scène et cliquez pour afficher chacune des 3 diapositives.

3.5 Le Modérateur

Le rôle du Modérateur est de déclencher et maintenir l'intérêt, la clarté du contenu et la communication avec le public via le clavardage. Le public en ligne utilisera le clavardage pour poser des questions au Présentateur, commenter et débiter un sous-débat dans le chat. Le Modérateur se concentre sur le contenu et soutient l'interaction entre les membres du public en ligne. Lorsque des questions surgissent dans le clavardage, le Modérateur les copie-colle dans un document texte/Word afin de les communiquer plus tard au Facilitateur, lors de la discussion questions/réponses.

Si vous êtes un Modérateur, suivez ces directives lors de votre session:

- Prenez une part active avec le public en ligne et guidez-le pendant le prélude (voir 3.7) et la session
- Lorsque la scène est effacée, écrivez le nom et le titre du prochain Présentateur dans le clavardage public
- Lors de la présentation, essayez de maintenir le flux des commentaires du public dans le clavardage, concentré sur le sujet, en ajoutant des commentaires/questions pertinentes ou en ramenant le public au sujet
- Copiez et collez les questions du public sur un document séparé
- Annoncer au public que les réponses aux questions seront données après l'ensemble des présentations
- à la 22^{ème} minute: rappelez au public en ligne qu'ils pourront - si nécessaire - avoir des éclaircissements pendant la transition avec le Présentateur suivant
- à la fin des présentations, collez les questions posés par le public dans la fenêtre de clavardage du haut, afin que le Facilitateur puisse poser les questions au Présentateur
- Avant que la session du Tap soit finie, écrivez le lien du prochain Tap.

3.6 Les Présentateurs

Les Présentateurs sont tout aussi bien conférencier(es) que performeur(euses).

Ils présentent le contenu et les informations au public. Le Présentateur communique avec l'Intermédiaire pour être sûr que la présentation se déroule en douceur avec un minimum de difficultés techniques.

Veuillez noter – VOUS SEUL(E) êtes capable de mettre votre propre webcam sur la scène.

Tous les autres médias peuvent être ajoutés/supprimés/manipulés sans votre aide.

Si vous êtes un Présentateur, suivez ces directives lors de votre session:

- Pendant les 30 min qui précèdent le début de la session (c'est-à-dire le prélude), vous pouvez mettre votre webcam sur la scène et tester le niveau du son.
- Après que le Facilitateur ait introduit tous les Présentateurs, faites votre présentation dans l'ordre convenu
- Lors de votre présentation, vous ou l'Intermédiaire manipulera vos médias.
- à la 22^{ème} minute: un signal sonore "hmm hmm" indique qu'il ne reste que 3 minutes.
- à la 24^{ème} minute: le Facilitateur mettra son/sa webcam sur scène, signalant ainsi qu'il ne reste qu'une minute
- à la 25^{ème} minute: pendant que votre webcam est minimisé par l'Intermédiaire, vous pouvez donner si nécessaire, quelques précisions au public alors que le Présentateur suivant se prépare
- Après l'ensemble des présentations, mettez ou montrez votre webcam sur la scène et rejoignez la discussion

3.7 Prélude ou les 30 minutes avant la session

Le prélude d'une session commence 30 minutes avant l'heure programmée. Il s'agit d'un temps alloué à la préparation avant que le Tap ne transmette en direct publiquement. L'équipe et les Présentateurs se réunissent, se placent et vérifient leurs webcams et les niveaux des microphones, positionnent leurs webcams etc. L'Intermédiaire les aidera techniquement. Un compte-à-rebours indique le temps restant avant le début de la session pour l'équipage et pour le public. Pendant ce prélude, le public ne peut voir ni entendre les webcams/microphones mais il peut écrire dans le clavardage.

Le Modérateur peut commencer à saluer le public, expliquer qu'ils peuvent taper dans le clavardage (et appuyez sur la touche RETOUR ou Entrée pour envoyer le texte vers le haut), leur demander d'écrire leur nom par courtoisie, afin que tout le monde puisse identifier qui écrit. Le Modérateur chauffe également le public, lui demandant d'où ils viennent, essayant de leur faire prendre part à une conversation entre eux (sous forme de questions ou de façon ludique).

Le Modérateur expliquera le format et demandera au public d'écrire leurs commentaires et questions quand ils veulent, afin d'alimenter la discussion qui aura lieu après les 4 présentations, et de demander des précisions pendant les changements entre Présentateurs.

3.8 Le début d'une session

La séance débute avec le Facilitateur expliquant de vive voix très brièvement le format au public, et en introduisant les Présentateurs. Le Facilitateur expliquera que, pendant les changements entre Présentateurs, une brève clarification/précision peut être posée au dernier Présentateur. Les questions et commentaires seront émis lors de la dernière heure de discussion. Ensuite, selon ce qui a été décidé lors de la répétition, ou par mail, le Facilitateur supprimera sa webcam et celles des autres présentateurs ou les minimisera et les mettra sur un côté ou aux 4 coins de la zone d'affichage, afin de laisser la place aux médias de chaque Présentateur qui décidera où sa webcam sera placée.

3.9 Lors d'une session

Comme décrit ci-dessus, chacun se concentre sur un aspect différent.

- Le Facilitateur et le Modérateur relient le public et les Présentateurs pendant les différentes présentations.
- Entre et pendant les présentations, l'Intermédiaire s'assure que la scène affiche tous les médias requis afin que la présentation se passe aussi fluide que possible.
- L'Intermédiaire aidera à manipuler les médias pendant chaque présentation (à moins que le Présentateur veuille tout contrôler). Il jouera le fichier sonore à la 22^{ème} minute pour signifier au Présentateur qu'il ne reste que 3 minutes.
- Le Modérateur communique avec le public dans le clavardage et copie/colle dans un document les questions et commentaires du public les plus importants afin de suivre l'évolution du clavardage qui peut aller très vite quand le public est très dynamique. Le Modérateur rappellera au public que le Présentateur pourra donner quelques précisions pendant le changement de Présentateur, et collera/copiera le résumé des questions et commentaires dans le clavardage du haut.
- Le Facilitateur remettra sa webcam sur scène à la 24^{ème} minute. Ainsi, le Présentateur saura qu'il n'a plus qu'1 minute pour terminer. À 25 minutes, le Facilitateur remercie le Présentateur, et demande à voix haute les précisions requises par le public en lisant le clavardage du haut et nomme ensuite le prochain Présentateur. Comme auparavant, le Facilitateur retire sa webcam ... et ainsi de suite jusqu'au 4^{ème} Présentateur.
- Le Facilitateur et le Modérateur discuteront entre eux, avant la session, leur mode de préparation des commentaires et questions soulevées, et la priorisation de ce qui doit être discuter ou demander d'abord.
- Le Présentateur met sa webcam comme convenu et donnera sa présentation. Et après, il/elle répondra aux questions du public et du Facilitateur

Chapitre 4: Utilisations créatives des caméras web sur le Tap

Les points suivants peuvent aider aussi bien les Présentateurs et Organisateur de nodes qui souhaitent explorer le potentiel technologique créatif de présenter sur le Tap.

4.1 Les webcams externes

- Les webcams externes ne sont pas chères et peuvent être déplacées pour montrer différents angles d'un même lieu
- Selon les caméras, il y aura moyen aussi de faire des gros plans ou des plans d'ensemble
- Les webcams USB peuvent être connectées avec des câbles d'extension allant jusqu'à 5mètres (au-delà de 5mètres, un câble avec amplificateur de signal intégré sera nécessaire).

4.2 Commuter les webcams

- Vous pouvez alterner entre webcams intégrée et externe sur le même ordinateur pour montrer des positions ou des angles différents.
- Lors d'une session sur le Tap, changez d'une webcam à l'autre en cliquant ctrl ou à droite de la souris > allez dans les "paramètres" (la 3^{ème} ligne en partant du haut) pour que la fenêtre des paramètres de Flash apparaisse. Ensuite, cliquez sur l'icône de la caméra, et choisissez parmi toutes les webcams connectées celle que vous voulez utilisée. Vous devrez peut-être rafraîchir la page pour gagner du temps.

4.3 Multiples axes de caméra en simultané

Diffuser multiples axes de caméra de la même scène en simultané, crée un sens très fort de l'espace pour le public en ligne, pour autant que vous ayez suffisamment de matériel et une vitesse de mise en ligne élevée (upload).

- Ayez vos caméras connectées à des ordinateurs séparés et connectés chacun sous des noms d'utilisateurs différents.
- Attention: lorsque vous utilisez plusieurs webcams simultanément, vous devez couper tous les micros des webcams (dans les paramètres Flash), sauf le micro préféré (relié au système de son), sinon il y aura de l'écho.

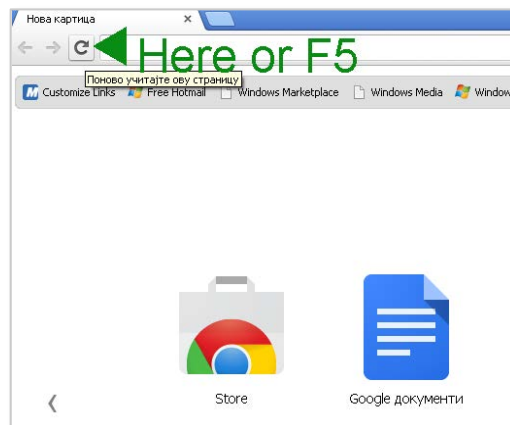
4.4 Effets spéciaux avec la webcam

- Vous pouvez utiliser des effets visuels sur votre webcam en utilisant un logiciel supplémentaire, installé sur votre ordinateur, tels que ManyCam, Magicam, etc.
- Vous pouvez écrire par-dessus l'image de votre webcam, faire défiler du texte, montrer votre bureau, jouer une vidéo à partir de votre ordinateur, utiliser des effets visuels tels que des contours, noir et blanc, colorisation, faire un masque pour votre webcam en effaçant la forme requise sur un calque coloré, etc.

Chapitre 5: Dépannage

5.1 Rafraîchir l'écran!

- Si des solutions aux problèmes spécifiques énumérées ci-dessous ne fonctionnent pas, ou pour tout autre problème technique, essayez ce qui suit dans l'ordre :
- Rafraîchir/recharger la fenêtre du navigateur. Si cela ne fonctionne pas,
- Effacer la scène du Tap en cliquant sur l'onglet STAGE et CLEAR STAGE, Si cela ne fonctionne pas
- Redémarrez le navigateur. Si cela ne fonctionne pas
- Effacer les caches et redémarrez le navigateur. Si cela ne fonctionne pas
- Essayez un autre navigateur.



5.2 Les webcams fantômes

- DESCRIPTION 1 : Le son de la webcam se fait entendre mais l'image ne s'affiche pas - cela peut se produire si vous mettez votre webcam sur la scène et puis essayer de placer votre webcam à nouveau avant qu'elle n'ait apparue la première fois (cela prend parfois 2 secondes avant qu'une webcam apparaisse)
- ESSAYEZ CECI : Effacer la scène (CLEAR STAGE) et essayez patiemment de remettre votre webcam une fois seulement.
- DESCRIPTION 2 : Les webcams fantômes peuvent également causer l'apparition du nom de l'utilisateur plusieurs fois dans la liste de l'équipage (près du logo du Tap), c'est-à-dire le nom de l'utilisateur sera suivi d'un numéro, par exemple: username, username2, username3.
- ESSAYEZ CECI : Effacer la scène (CLEAR STAGE), fermez toutes les fenêtres du Tap, vider la mémoire des caches de votre navigateur, redémarrez le navigateur.

5.3 Écho et réverbération sonore

- DESCRIPTION 1 : l'écho est causé par le volume d'une personne en train de changer ses paramètres dans Flash
- ESSAYEZ CECI : la personne à l'origine de l'écho a besoin d'ajuster ses paramètres en cliquant à droite de la souris ou sur CTRL et n'importe où sur l'écran, puis sélectionnez "Paramètres" (3^{ème} ligne à partir du dessus), sélectionnez ensuite l'icône du microphone, réglez le volume d'entrée en glissant le curseur vers la gauche (jusqu'à à peu près ¼), cochez la case "réduire l'écho", fermez la fenêtre afin d'entendre le résultat du changement.
- OU ESSAYEZ CECI: le Facilitateur ou le Modérateur - met la webcam de cette personne en sourdine en utilisant le volume sur la palette d'outils de la webcam jusqu'à ce que la personne doive parler.
- OU ESSAYEZ CECI: supprimez la webcam de la personne de la scène
- DESCRIPTION 2: écho provoqué en vous connectant deux fois sur le même ordinateur
- ESSAYEZ CECI: Vérifiez les fenêtres du navigateur, et déconnectez-vous (log out) de toutes les fenêtres, sauf une.

Liste pour la vérification technique

ESSENTIEL	
Je n'utilise pas de iPad ou de iPhone	
J'ai fait une vérification d'accès au réseau http://water-wheel.net/pages/test_rtmp	
Je comprends que le TAP n'enregistre pas les sessions	
J'ai la dernière version du plugin Flash http://www.adobe.com/support/flashplayer/downloads.html	
POUR PRESENTATEURS UNIQUEMENT	
Je suis inscrit sur http://water-wheel.net	
Je suis un membre d'équipage et je sais comment me connecter	
J'ai un ordinateur	
J'ai un microphone	
J'ai une webcam	
J'ai actualisé le plugin Flash	
J'ai mis ma webcam sur un Tap	
J'ai ajusté les paramètres Flash – les niveaux du microphone et la webcam	
J'ai vérifié ma vitesse de téléchargement par wifi et par ethernet	
J'ai mis en place l'éclairage pour éclairer mon visage	
J'ai préparé, téléchargé et activé tous mes médias sur http://water-wheel.net	
Tous mes médias sont ajoutées au Tap sur lequel je ferai ma présentation et dont je suis membre d'équipage	
Je vais manipuler et montrer mes médias OU BIEN...	
Je vais avoir besoin de l'Intermédiaire pour le faire à ma place	
Je sais que Waterwheel n'enregistre que les conversations du clavardage	
POUR LES ORGANISATEURS DE NODES UNIQUEMENT	
Je mets à disposition un écran public avec projection	
Je mets à disposition des ordinateurs ou donne accès au réseau wifi ou les deux	
Je comprends que la sortie du son DOIT venir du même ordinateur utilisé pour la transmission du son et de l'image sur le Tap	
Je comprends qu'au cas d'un grand auditorium ou d'une grand salle, il est préférable que le public voit le Tap en "vue public" (en non en "vue de l'équipage")	
J'ai lu et compris les descriptions des différents rôles de l'équipe	

Si vous avez encore une question à laquelle nous n'avons pas répondu dans ce guide, ou si vous avez besoin d'aide d'urgence, envoyez un courriel à symposium@water-wheel.net ou Skype uniquement par texte : suzonfuks