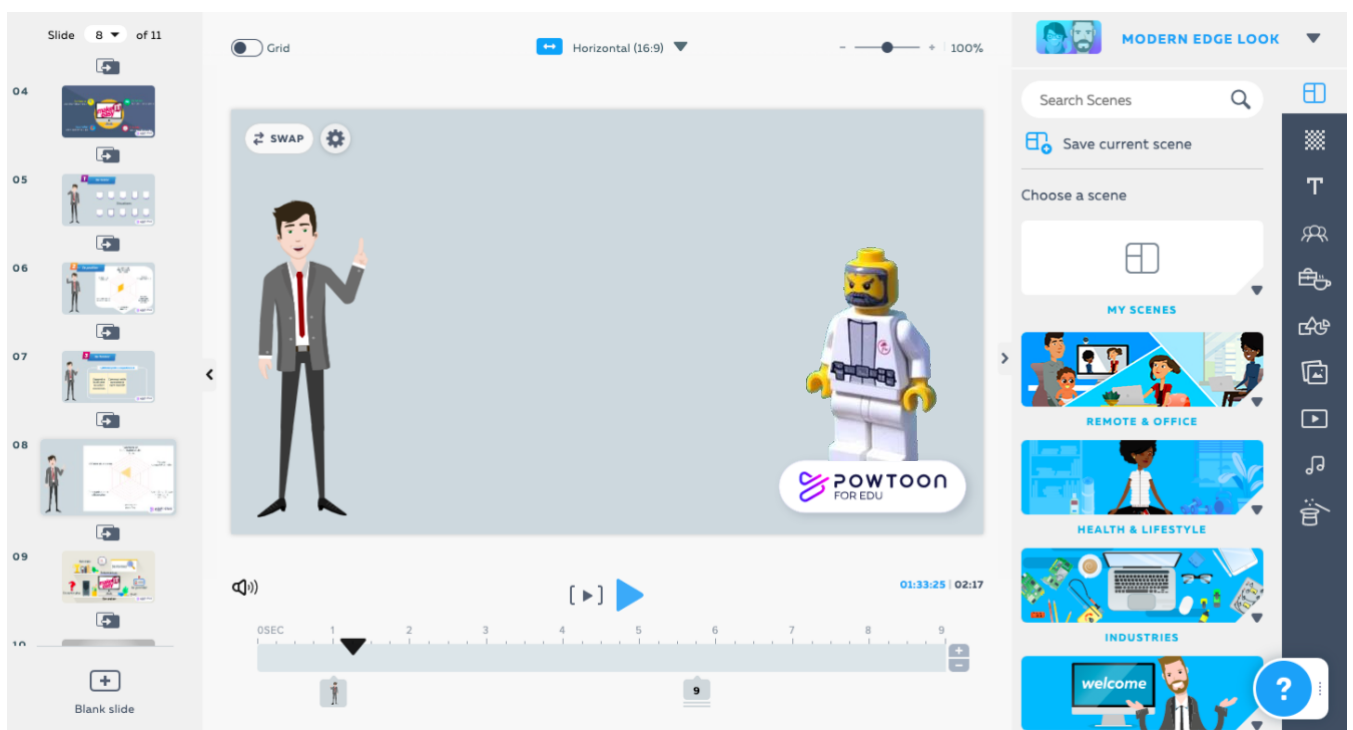


Université de Genève  
Faculté des Lettres  
Département d'informatique pour les sciences humaines

Projet dans le cadre du module BA6  
Enseignants : Nerima Luka, Roth Patrick  
Semestre de printemps 2021

## Projet d'étude sur la création de vidéo d'animation et de vidéo stop motion



SUM François  
ALEXANDRE Rubén

Introduction.....	3
<b>Spécifications du projet</b> .....	<b>3</b>
<b>Définitions</b> .....	<b>3</b>
Analyse concurrentielle .....	5
<b>Démarche de l'analyse</b> .....	<b>5</b>
<b>Test des logiciels</b> .....	<b>6</b>
Présentation des logiciels et méthodologies .....	8
<b>Stop Motion Studio</b> .....	<b>8</b>
<b>Méthodologie Stop Motion Studio</b> .....	<b>8</b>
<b>Powtoon</b> .....	<b>9</b>
<b>Méthodologie Powtoon et vidéo réalisée</b> .....	<b>10</b>
Bilan du projet .....	11
Sitographie .....	12
Annexes .....	13
<b>Tutoriels pour vidéos stop motion</b> .....	<b>13</b>
<b>Prototype vidéo présentation de MakeITEasy</b> .....	<b>13</b>

## Introduction

Dans le cadre du cours NTIC, nous avons rencontré M. Roth, responsable du pôle eLearning au sein de l'équipe Développement et Intégration des Solutions de SI (Division STIC). M. Roth, désirant développer les outils pédagogiques de l'enseignement à l'Université de Genève, nous a demandé d'élaborer une méthodologie afin de créer des vidéos d'animation standard et de stop motion en effectuant des recherches et en comparant minutieusement les principaux outils numériques disponibles sur le marché. Cette méthodologie a pour but de fournir l'essentiel aux membres de l'UniGe (étudiants comme enseignants) pour qu'ils puissent d'eux-mêmes créer des vidéos d'animation standard et de type stop motion.

## Spécifications du projet

Le cahier des charges du projet doit répondre aux besoins suivants :

1. Prendre connaissance des besoins des utilisateurs
2. Se renseigner sur le domaine des vidéos d'animation
3. Établir une analyse concurrentielle en listant les logiciels d'animation standard et stop motion qui sont actuellement disponibles sur le marché
4. Tester les différents logiciels et retenir les solutions les plus adaptées aux étudiants et enseignants
5. Écrire le guide méthodologique sur la création de vidéo d'animation

## Définitions

La vidéo d'animation standard et la vidéo d'animation stop motion sont deux procédés de réalisation de vidéo. Leurs principales caractéristiques sont, premièrement, leur courte durée en général (2-3 minutes), deuxièmement, leur côté dynamique et captivant permettant d'accaparer rapidement l'attention du spectateur, et finalement la simplification et l'explication de contenus complexes. Ces deux façons de réaliser de courtes vidéos animées se sont largement développées et démocratisées avec l'essor de la publicité sur internet, mais depuis peu leur utilité s'est quelque peu diversifiée. De nombreux chercheurs et enseignants y ont décelé un moyen pédagogique novateur pour développer et renouveler l'enseignement traditionnel.

La vidéo d'animation est comme son nom l'indique un procédé de réalisation vidéo sous la forme d'animations. L'ensemble des logiciels de vidéo d'animations proposent un kit DIY<sup>1</sup> plus ou moins élaboré dans le but de réaliser une présentation vidéo sous forme de slides (aussi appelées scènes) en manipulant des personnages pré-crés, des objets pré-crés, des images importées, de la musique fournie et des voix importées ou créées par l'utilisateur.

La vidéo d'animation stop motion, quant à elle est aussi un procédé de réalisation vidéo basé sur des animations mais diffère sur plusieurs points. Tout d'abord l'utilisateur doit lui-même se procurer ou créer son décor, ses personnages et tout ce qu'il désire faire apparaître dans sa vidéo. Ensuite, il doit filmer ses objets immobiles et les déplacer scène par scène pour créer l'illusion de mouvement. C'est d'ailleurs cet aspect qui lui a valu son nom. Finalement, l'utilisateur doit assembler le tout via son logiciel de montage vidéo.

---

<sup>1</sup> *Do It Yourself*

Le rendu final est totalement différent d'une méthode à l'autre, tout comme le domaine d'application, les limites de celui-ci et le temps que prend à réaliser la vidéo. Là où la vidéo d'animation standard basée sur des objets préconstruits parmi un catalogue plus ou moins fourni dans une base de données « limite/réduit » la création, la vidéo d'animation stop motion ne connaît de limite que la créativité et le budget de son utilisateur.

## Analyse concurrentielle

	Animation 2D	Stop motion	Librairie GIF	Librairie Son	FREE illimité?	Basique	Complète	Version Edu?	Prix Etudiant	Prix Classroom	Capacité classe
<a href="https://www.animaker.fr/">https://www.animaker.fr/</a>	x		x		x	10\$/mo	39\$/mo				
<a href="https://www.visme.co/">https://www.visme.co/</a>	x		x		x	15\$/mo	29\$/mo				
<a href="https://www.moovly.com/">https://www.moovly.com/</a>	x		x		x	/	49.92\$/mo	x	8.25\$/mo		
<a href="https://www.rawshorts.com/">https://www.rawshorts.com/</a>	x		x			39\$/mo	59\$/mo				
<a href="https://www.vyond.com/">https://www.vyond.com/</a>	x		x			299\$/y	999\$/y				
<a href="https://www.powtoon.com/">https://www.powtoon.com/</a>	x		x	x	x	/	19\$/mo	x	4\$/mo	10\$/mo	60
<a href="https://explee.com/fr/">https://explee.com/fr/</a>	x		x			7\$/mo	99\$/mo				
<a href="https://www.renderforest.com/">https://www.renderforest.com/</a>	x			x	x	6.99\$/mo	49.99\$/mo				
<a href="https://www.videoscribe.co/en/">https://www.videoscribe.co/en/</a>	x				x	/	25€/mo	x	à contacter	à contacter	
Stop Motion Studio		x			x	4.99 CHF					

### Démarche de l'analyse

La classification des divers logiciels du tableau ci-dessus est issue d'un tri effectué sur des logiciels mentionnés et mis en avant dans les articles des sites suivants: *F.Learning*<sup>2</sup>, une plateforme de soutien à la création d'animations à fins éducatives, médicales et entrepreneuriales, *eLearning Industry*<sup>3</sup>, plateforme de publication d'articles sur l'enseignement en ligne, et *G2*<sup>4</sup>, un comparateur en ligne de logiciels d'animation. A cette liste de logiciels, nous en avons rajouté d'autres issus de nos propres recherches.

Les critères de classification ont été décidés vis-à-vis de ce que nous avons estimé être les besoins des étudiants et leurs attentes à l'égard dudit logiciel, c'est-à-dire une facilité de prise en main et une sélection de ressources incluse dans le logiciel. Un autre point qui a influencé ces critères est le prix de ces logiciels, comme le but du projet est de permettre à l'ensemble des étudiants de l'Université de profiter de ce nouveau support de travail.

Ainsi, ce tableau comparatif a été construit de sorte à classer les logiciels selon:

- le type d'animation qu'il propose
- son offre de ressources graphiques
- son offre de ressources sonores
- la durée de la version gratuite
- le prix de la version basique et complète
- la disponibilité d'un forfait pour l'enseignement et son prix

Seuls les logiciels qui remplissaient la majorité de ces critères ont retenu notre attention et ont été ajoutés au tableau comparatif.

<sup>2</sup> <https://www.flearningstudio.com/animation-tools-for-beginners/>

<sup>3</sup> <https://elearningindustry.com/the-top-6-animated-video-software-in-the-elearning-market>

<sup>4</sup> [https://www.g2.com/categories/animation?\\_cf\\_chl\\_jschl\\_tk\\_\\_=e193bbd11514a4bebc6f93fb0b438e21f2499693-1621023084-0-Aelbpy3adMIVk2QgsktiQ6hAawpJIG9RROWsxa3k6-wcNCLvwnORwNY6uYgt5TeT7hpJ8eO8-M5pDYuwUunz0bcBzUwWVOTLO1\\_ShUBU\\_\\_1sR4QeZBaFhoLT6cxj\\_cG2lbB9c5PqJc9ThHJJPW5IWMSM9ryYf4arq3yt2VygcVhLKnYCoQAt0NAP9YRdr1m94MA582p7TsJtgksK4bakAYCnhORJAPZioXD2wBmbh7jwJGDiaahbREhgDdtPXmthUTc02w9NgJGonTFpD\\_7GRD8rabgXO6imjTttfE0LSA\\_CO2nayuu xhe9vYrBhhgleJl8CPFDa5SCO2bdJLueF-39Tx19SviOn3FB7v1wz04PAWZAeSMzbqOn2MMVcfy9o9bXpDD1H5CHQ2KWQa-qNZwVaEKx4VNUY9brxyisMj6fOdqM4kHwYZaDbakgleX04Ph\\_hytiSxO9cB4FRFL2UyBtNaFERcLa-wbbjM0rGG](https://www.g2.com/categories/animation?_cf_chl_jschl_tk__=e193bbd11514a4bebc6f93fb0b438e21f2499693-1621023084-0-Aelbpy3adMIVk2QgsktiQ6hAawpJIG9RROWsxa3k6-wcNCLvwnORwNY6uYgt5TeT7hpJ8eO8-M5pDYuwUunz0bcBzUwWVOTLO1_ShUBU__1sR4QeZBaFhoLT6cxj_cG2lbB9c5PqJc9ThHJJPW5IWMSM9ryYf4arq3yt2VygcVhLKnYCoQAt0NAP9YRdr1m94MA582p7TsJtgksK4bakAYCnhORJAPZioXD2wBmbh7jwJGDiaahbREhgDdtPXmthUTc02w9NgJGonTFpD_7GRD8rabgXO6imjTttfE0LSA_CO2nayuu xhe9vYrBhhgleJl8CPFDa5SCO2bdJLueF-39Tx19SviOn3FB7v1wz04PAWZAeSMzbqOn2MMVcfy9o9bXpDD1H5CHQ2KWQa-qNZwVaEKx4VNUY9brxyisMj6fOdqM4kHwYZaDbakgleX04Ph_hytiSxO9cB4FRFL2UyBtNaFERcLa-wbbjM0rGG)

## Test des logiciels

Les logiciels qui figurent dans le tableau ont tous fait l'objet d'un test réalisé sur leur version d'essai gratuite. Certes, cette version d'essai ne représente pas l'entièreté du potentiel de chaque logiciel, mais il aurait été inconcevable d'acheter la version basique payante de chacun de ces logiciels pour avoir accès à un plus large échantillon de leur capacité. Ainsi, le choix final du logiciel n'engage que nous, et d'autres auraient pu préférer un autre logiciel, qu'il figure dans ce tableau ou non.

En raison du grand nombre de logiciels éligibles, nous allons consacrer cette section à de brefs résumés des fonctionnalités de chacun des logiciels du tableau et aux raisons pour lesquelles ils n'ont pas été choisis.

*Animaker* propose une interface en diapositives, avec la possibilité de rajouter des pistes sonores sur chacune des diapositives. L'ajout d'animation se fait par un simple drag & drop<sup>5</sup> et les personnages comme leurs actions sont personnalisables. Il aurait représenté un choix solide mais le manque de modèle de diapositives prédéfinies et des animations peu modulables en temps contraignent le potentiel de ce logiciel.

*Visme* offre une interface en diapositives et possède une librairie d'images et de sons/musiques plutôt grande. Des modèles prédéfinis de diapositives sont disponibles, ainsi que la possibilité d'aisément et rapidement créer des diagrammes en tout genre. Malheureusement, la gestion des animations est assez difficile en raison de l'absence d'un outil timeline sur lequel poser et organiser les animations.

*Moovly* propose une interface similaire à des logiciels de montage, avec une timeline comme outil principal pour agencer les animations des personnages. Sa timeline est par ailleurs structurée de manière à séparer le son des images, ce qui rend sa lecture bien plus lisible. Cela le rend parfait comme outil pour des agences de publicités qui souhaitent développer une vidéo dont tous les éléments sont contrôlables indépendamment des autres. Mais cet avantage est également son plus grand défaut, car il n'est pas aisé à prendre en main et requiert un peu de temps pour le maîtriser. Il nous a semblé davantage réservé à des professionnels qu'à des étudiants.

*Rawshorts* offre une interface en diapositives avec des animations *drag & drop* et la possibilité d'ajouter des pistes sonores. Il se rapproche des logiciels *Animaker* et *Visme* et constitue un bon candidat. Il souffre néanmoins des mêmes défauts que ses deux confrères, et ne permet pas de contrôler entièrement les animations, laissant uniquement le choix de leur durée.

*Vyond* est un logiciel qui se rapproche des logiciels de montage, mettant en avant son outil timeline pour organiser la vidéo. Il offre la possibilité d'inclure des décors en relief et quelques options sympathiques pour rendre l'effet encore plus convaincant. Malheureusement, la qualité de ce logiciel se paie à prix d'or, et pour avoir accès à toutes les fonctionnalités, il faut prendre l'abonnement Pro à 999\$/an, et cela ne couvre que les frais d'une personne.

---

<sup>5</sup> Désigne le fait de maintenir le clic sur un élément, le *tirer* vers un endroit de l'écran puis *lâcher* le clic

*Explee* propose une interface en tableau blanc, et c'est à la fois sa force et sa faiblesse. Il peut être très apprécié des amateurs de dessin qui souhaitent modifier leur présentation en direct, mais en terme d'accessibilité, il est assez faible. Sa librairie d'image est également assez peu fournie, et ne propose quasiment que des images statiques. La transition des animations a cependant le mérite d'être originale et propose un déplacement de la caméra d'une animation à l'autre, comme si elles étaient fixées sur un tableau blanc. Malheureusement, c'est la seule option disponible, ce qui restreint grandement le champ d'application de ce logiciel.

*Renderforest* offre une interface en diapositives un peu différente de ce qu'on trouve habituellement, privilégiant la facilité de prise en main. Il ne possède pas de timeline mais permet aux utilisateurs de créer leur animation en quelques clics. En revanche, chaque diapositive est liée à une animation avec un temps fixe, et le nombre de caractères que l'on peut inclure sur la diapositive est limité. Ce logiciel a tout de même le mérite de proposer un pléthore d'animations en tout genre, allant du simple dessin en trait de crayon à de belles animations en 3D.

*Videoscribe* est le mélange d'une interface en diapositives et en tableau blanc. Chaque diapositive est un tableau blanc sur lequel l'utilisateur peut ajouter, écrire et dessiner ce qu'il veut, ce qui offre une certaine liberté d'expression. En revanche, le style des animations est peu diversifié et les animations ne sont pas personnalisables (durée, vitesse).

Pour l'animation standard, nous avons choisi *Powtoon* car c'est le logiciel qui remplissait au mieux nos critères. Pour le stop motion, le choix de *Stop Motion Studio* s'est imposé rapidement, car il remplissait les critères requis, et il ne nous a pas semblé nécessaire de chercher d'autres logiciels alors que nous avions déjà trouvé ce dont nous avions besoins. Vous trouverez une description détaillée de chacun de ces deux logiciels dans la prochaine section.

## Présentation des logiciels et méthodologies

### *Stop Motion Studio*

L'application *Stop Motion Studio* permet de réaliser gratuitement des vidéos d'animation stop motion. Elle possède une version premium qui ajoute de nombreuses fonctionnalités d'édition directe sur les clips vidéos réalisés, mais nous avons estimé que la version gratuite répondait déjà parfaitement à nos besoins. En effet, l'édition de vidéo pouvant être réalisée très simplement à l'aide de logiciel préinstallé comme *Windows Movie Maker* sur Windows ou *iMovie* sur Mac, il ne nous a pas semblé nécessaire de passer à la version premium. L'application possède une interface simple et intuitive, et propose un guide pour chacune de ses fonctionnalités, bien qu'il faille prendre le temps de les maîtriser. Ces fonctionnalités contiennent d'ailleurs deux outils particulièrement prisés pour la réalisation de vidéo stop motion: la grille, qui permet une meilleure gestion de l'espace photographié, et surtout le mode "pelure d'oignon", qui offre la possibilité de voir en transparence la photo précédente, ce qui peut paraître négligeable mais permet d'avoir une certaine stabilité d'image et éviter les faux raccords.

En somme, c'était l'outil parfait pour nous, comme nous débutions dans l'art de la vidéo stop motion.

### *Méthodologie Stop Motion Studio*

La réalisation des tutoriels sur la vidéo stop motion a été basée sur deux facteurs: les souhaits des enseignants et des étudiants, car nous avions convenus qu'il aurait été plus adéquat d'utiliser l'outil présenté pour sa présentation, et le caractère plus ludique et appréciable pour le public ciblé par ce projet. Nous nous sommes donc basé sur un article<sup>6</sup> rédigé sur *Ciel*<sup>7</sup> dans le cadre d'un projet précédent sur la réalisation de vidéo filmée afin de réaliser ces courts tutoriels sur l'animation stop motion.

Nous avons choisi de suivre des étapes proches de celles d'une vidéo filmée, car nous avons estimé que les concepts de storyboard<sup>8</sup>, script, d'angle de caméra s'appliquaient tout autant à la vidéo en stop motion. Nous avons ainsi décidé de découper nos tutoriels en trois parties: tout d'abord, la préparation, qui inclut le matériel nécessaire, l'écriture du script et la réalisation du storyboard. Ensuite, le tournage, qui se focalise sur l'utilisation de *Stop Motion Studio* et des concepts comme l'éclairage et le cadrage. Et enfin, le montage, ou post-production, qui détaille comment assembler la vidéo et y donner vie.

Nous nous sommes fixés un temps maximum de 2-3 minutes pour la durée de chaque vidéo, car c'est pour nous le laps de temps idéal durant lequel le spectateur reste concentré. Nous avons également fait le choix d'ajouter des musiques libres de droit afin d'éviter la monotonie des explications techniques.

---

<sup>6</sup> <https://ciel.unige.ch/2017/12/methode-pour-la-production-de-travaux-video-par-des-etudiants-debutants/>

<sup>7</sup> *Communauté d'intérêts pour l'enseignement en ligne*, plateforme de l'UniGe d'étude et de discussion sur l'eLearning

<sup>8</sup> Plan du tournage sous la forme de dessin pour représenter les scènes



## *Powtoon*

*Powtoon* est une application en ligne qui permet de réaliser des présentations vidéo en 2D de façon très complète principalement dans sa version payante. C'est l'application que nous avons retenue, pour plusieurs raisons déterminantes qui seront explicitées plus bas mais voyons tout d'abord son offre gratuite. Cette offre mérite d'être mentionnée bien qu'inévitablement plus limitée en termes d'objets préconstruits mis à disposition lors de la création d'une présentation. S'ajoute à cela le fait que la longueur maximale de la vidéo est bridée à 3 minutes, la qualité de la vidéo est limitée au HD, et seuls 100mb de stockage vidéo sont disponibles sur la plateforme web. Le point le plus négatif est l'impossibilité de télécharger sa vidéo de présentation au format MP4 sur son ordinateur.

Après 1 à 2 semaines de tests sur cette version gratuite, nous avons pu mettre en lumière, conjointement pour chaque application mentionnée précédemment testée en parallèle, une liste de critères essentiels et déterminants quant au choix final d'une application d'animation standard.

- La facilité de prise en main de l'application
- La richesse du catalogue d'éléments préconstruits
- Les différentes fonctionnalités d'exportation de vidéo
- Le visuel de l'application
- La qualité du rendu de la vidéo (HD minimum)
- Le prix (facteur décisif)

Tous ces points sont essentiels à l'élaboration d'une présentation vidéo 2D.

*Powtoon* a été depuis le début notre application web préférée, elle est bien plus facile à prendre en main que ses concurrentes, l'interface est intuitive, structurée en zones distinctes et spécialisées, et le tout relativement épuré, mais c'est véritablement en débloquent le catalogue complet d'éléments préconstruits et en particulier les scènes préconstruites que tout le potentiel de l'application se dévoile en facilitant d'autant plus la tâche de l'utilisateur lors de la création de vidéo.

De plus, le prix défiant toute concurrence au niveau des offres étudiantes, *Powtoon* surclasse rapidement les autres options pour les petites bourses (public universitaire) désirant pouvoir développer des présentations vidéo à moindre coût tout en aspirant à des résultats professionnels.

Il a donc vite été extrêmement avantageux de se tourner vers les offres payantes notamment les offres « Educations plans » de *Powtoon* qui sont à des prix imbattables tout logiciel confondu pour les étudiants et classes d'étudiants. Si l'on regarde chaque offre de plus près, l'offre « Student » est d'ores et déjà très abordable. Pour environ 4 CHF/mois, l'étudiant indépendant dispose de presque tout le contenu disponible. Il y a ensuite l'offre « Teacher » à 6 CHF/mois qui, quant à elle, octroie aux enseignants la possibilité de disposer de 10 comptes étudiants pour leur classe, et tous ces comptes sont dotés des fonctionnalités premium. Cependant, la palme revient à l'offre « Classroom » qui, pour 10 CHF/mois, octroie aux enseignants la possibilité de disposer de 60 comptes étudiants pour leur classe et de tous les services premium pour chacun de ces comptes.

## Méthodologie Powtoon et vidéo réalisée

Dans ce projet, nous avons aussi pu développer un exemple de vidéo en animation standard grâce à l'offre « Classroom » de *Powtoon* dont nous disposons. L'idée de cette vidéo nous est venue de M. Roth et de son collègue M. Levy, qui sont actuellement en train de travailler sur un projet de site web pour l'UniGe concernant le développement des aptitudes et des compétences numériques. Ils nous ont fourni le storyboard de la vidéo de présentation qu'ils souhaitaient réaliser pour ce site, et nous l'avons suivi pour réaliser une courte vidéo sur *Powtoon*<sup>9</sup>.

Ce projet nous a permis d'appliquer les conseils méthodologiques que nous avons rédigés après nous être familiarisés avec *Powtoon*. Il nous a également grandement rassurés dans notre choix d'établir une méthodologie écrite<sup>10</sup> plutôt que sous forme de vidéo pour un outil aussi riche que *Powtoon*. En effet, comme l'attention d'un spectateur décline une fois le cap des 3 minutes de vidéos passées<sup>11</sup>, nous avons décidé de mettre la méthodologie de *Powtoon* par écrit, car une vidéo explicative de ce logiciel aurait duré plus de 8 minutes si nous voulions en saisir toutes les facettes. Ainsi, même si *Powtoon* est un logiciel facile à prendre en main, ses nombreuses fonctionnalités vous demanderont de la patience pour les maîtriser, et notre méthodologie écrite prend justement le temps d'expliquer chaque interface et chaque bouton dans les détails, permettant à ses utilisateurs de la lire et la comprendre à leur rythme. Cela permettra aux utilisateurs d'éviter les pauses de vidéo intempestives après la présentation de chaque fonctionnalité du logiciel.

---

<sup>9</sup> Vous trouverez un prototype de cette vidéo dans les Annexes, la version finale étant destinée après l'échéance de ce rapport

<sup>10</sup> Voir le fichier Méthodologie *Powtoon* en annexe de ce rapport

<sup>11</sup> <http://thevideoeffect.tv/2020/06/online-video-attention-span-how-long-should-a-video-production-be/>

## Bilan du projet

A l'issue de ce projet, nous avons produit une méthodologie écrite pour l'utilisation de *Powtoon* et trois courtes vidéos d'explications pour la réalisation d'une vidéo en stop motion, à l'appui de *Stop Motion Studio*. Le but que nous nous étions fixé a donc été atteint.

L'élaboration du projet n'a pas été des plus simple, étant donné que nous n'avions que peu d'expérience dans le domaine, plus particulièrement celui de la vidéo en stop motion. Bien que le stop motion soit un sujet vaste et intéressant, il aurait été nécessaire de l'étudier longuement pour en comprendre toutes les subtilités, ce qui a été rendu assez difficile par le peu de temps que représente un semestre, d'autant plus que le calendrier a été raccourci cette année. A cela est venu s'ajouter le fait que nous ne disposions pas forcément du matériel et de l'espace nécessaire pour tourner convenablement les vidéos en stop motion, d'où la qualité quelque peu "amateur" des vidéos réalisées de cette manière.

Cette double contrainte de l'expérience et du matériel nous a en revanche permis de stimuler notre imagination et d'utiliser des méthodes moins conventionnelles pour un résultat qui au final reste regardable.

En ce qui concerne les logiciels d'animation standard, nous avons été confrontés à l'embarras du choix, car nombreux étaient les outils qui correspondaient à ce que l'on recherchait. Malheureusement, nous avons dû faire un choix pour des raisons pratiques et matérielles, et cela n'a pas été chose aisée, c'est pourquoi nous avons pris le critère du forfait étudiant/classe pour trancher. Ce critère nous paraissait être le plus pertinent comme l'un des objectifs du projet était de permettre à l'ensemble des étudiants de l'Université de Genève de bénéficier de ce logiciel.

Nous sortons néanmoins satisfaits de cette expérience et avons désormais les outils nécessaires pour réaliser des vidéos de meilleure qualité. A titre de comparaison, la réalisation et montage de la 1<sup>ère</sup> vidéo en stop motion nous avait pris 8h, tandis que cela ne nous a pris que 4h pour la dernière vidéo. Avec un meilleur décor et du meilleur matériel (trépied, prise de son, éclairage), nous pourrions désormais réaliser des vidéos de qualité quasi-professionnelle. Une meilleure prise de son apporterait également beaucoup aux vidéos faites sur *Powtoon*, car nos essais souffraient de bruits parasites et de changements intempestifs de volume, que vous remarquerez peut-être dans le prototype de la présentation de MakeITEasy, la plateforme de M. Roth et M. Levy.

Ce prototype nous a tout de même permis d'appliquer notre propre méthodologie, qui a été simplifiée par le fait que M. Levy avait déjà rédigé le storyboard et le script de la vidéo de présentation. Vous pourrez juger vous-mêmes du résultat.

En somme, bien que notre objectif ait été atteint, ce projet reste perfectible de bien des manières. Dans cette idée, le format des tutoriels a été pensé de manière à ce que chacune de ses parties puissent être facilement modifiées et mises à jour, étant donné les progrès toujours plus rapides des technologies de capture d'images.

Nous sommes néanmoins satisfaits du travail réalisé et espérons qu'il pourra servir aux étudiants de l'Université de Genève, voire d'ailleurs.

## Sitographie

PEREZ Sarah, *Now Everyone Can Make Marketing Videos: PowToon Launches DIY Presentation Tool*, <https://techcrunch.com/2012/06/26/now-everyone-can-make-marketing-videos-powtoon-launches-diy-presentation-tool/> (consulté le 10.05.2021)

BEDRINA Olga, *Why Animated Video is the Best Strategy for Your Social Media*, <https://www.dreamgrow.com/animated-video/> (consulté le 25.04.2021)

ROSENZWEIG Gregg, *What is an Animated Video*, <https://www.clearvoice.com/blog/what-is-an-animated-video/> (consulté le 26.04.2021)

Auteur inconnu, Pas de titre, <https://www.powtoon.com/new-dashboard/#/home?toolbarState=default&toolbarWidget=myPowtoons&showPricing=true> (consulté le 16.03.2021)

## Annexes

Tutoriels pour vidéos stop motion

Partie 1 – La Préparation

<https://youtu.be/Yiwu-j9aV-o>

Partie 2 – Le Tournage

<https://youtu.be/4IPSn5Im0-k>

Partie 3 – Le Montage

<https://youtu.be/L6OTu8ofAHQ>

Prototype vidéo présentation de MakeITEasy

Vidéo d'essai

<https://youtu.be/64DvKOXkQg8>