

Audiroom 
L'APPLI

Une application
pédagogique de
production de
podcasts et de
création sonore à
destination des
publics





Écouter | Créer

01 • Nos expériences

Notre agence a produit
l'application pédagogique
de création sonore



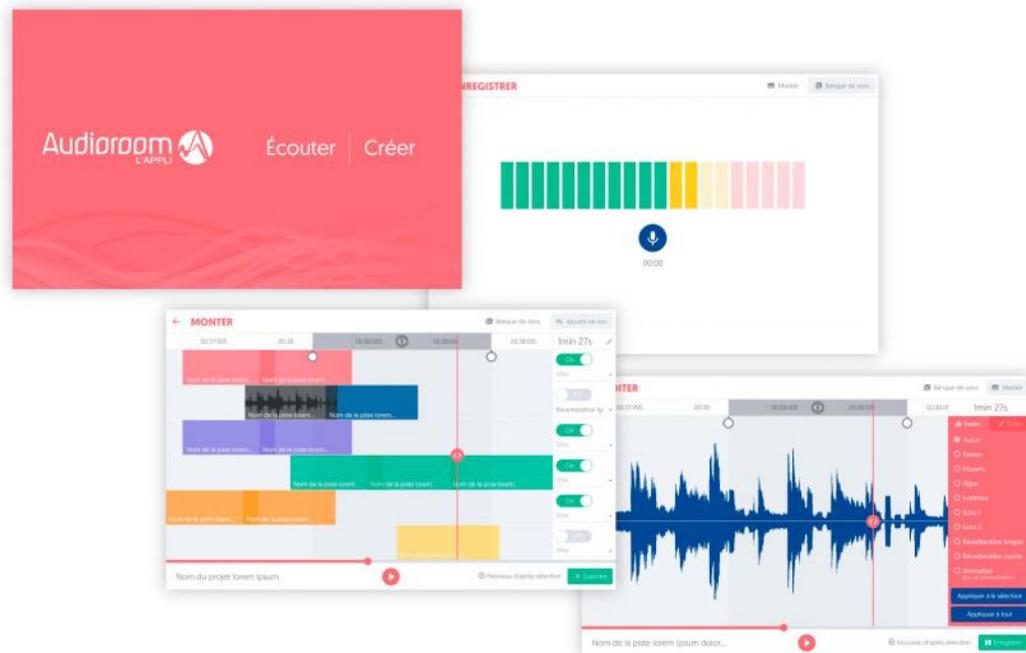
<http://unendliche-studio.com/audio-room/>

et l'application pédagogique
d'éducation aux médias



<http://unendliche-studio.com/appli-franceinfo-junior/>
<https://www.maisondelaradio.fr/page/lappli-franceinfo-junior>

Ces deux applications ont été développées
par l'agence Supersoniks (Tours) avec qui nous
travaillons depuis une quinzaine d'années pour produire
tous nos outils numériques.





PRESENTATION GENERALE

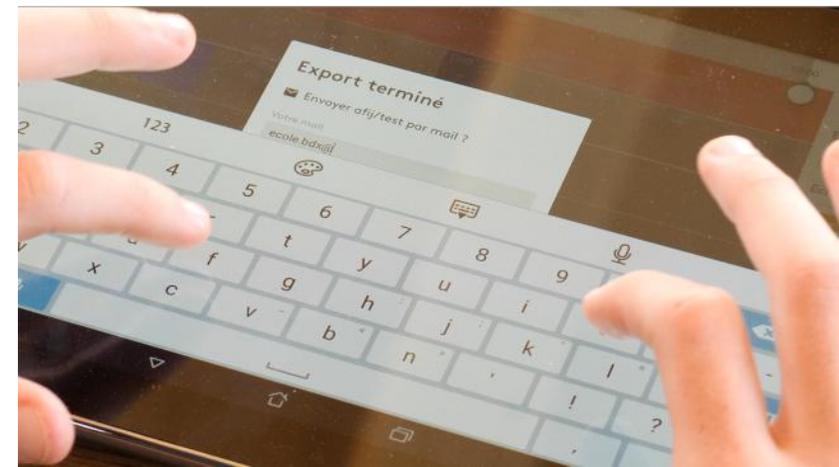
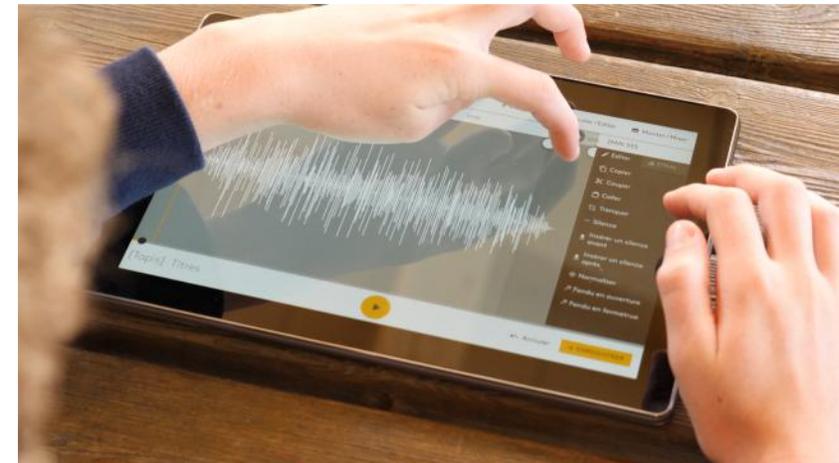
Conçue et éditée par Unendliche Studio, l'application AUDIO ROOM d'origine regroupe un ensemble d'outils simples permettant de s'initier à la production de créations sonores et/ou musicales et de podcasts de manière très simple, intuitive et interactive.

Audio Room est une application pour tablettes de découverte, d'écoute, de captation sonore, de montage, de mixage et d'édition audio à destination de publics non-initiés et en priorité du public jeune.

Elle regroupe en un seul espace tous les outils de production audio, de l'enregistrement au mixage, ce qui évite d'avoir recours à du matériel audio spécifique (enregistreurs, ordinateur, logiciel). Elle permet aux utilisateurs d'enregistrer et de créer des podcasts de manière flexible, en mobilité, à tout moment et n'importe où.

Audio Room a été déclinée et adaptée une première fois en 2018 pour Radio France, prenant la forme d'un outil d'éducation aux médias : l'application « atelier franceinfo junior ».

Conception et édition de l'application, production de contenus audio originaux : Unendliche Studio
Développement, réalisation et design graphique : Supersoniks



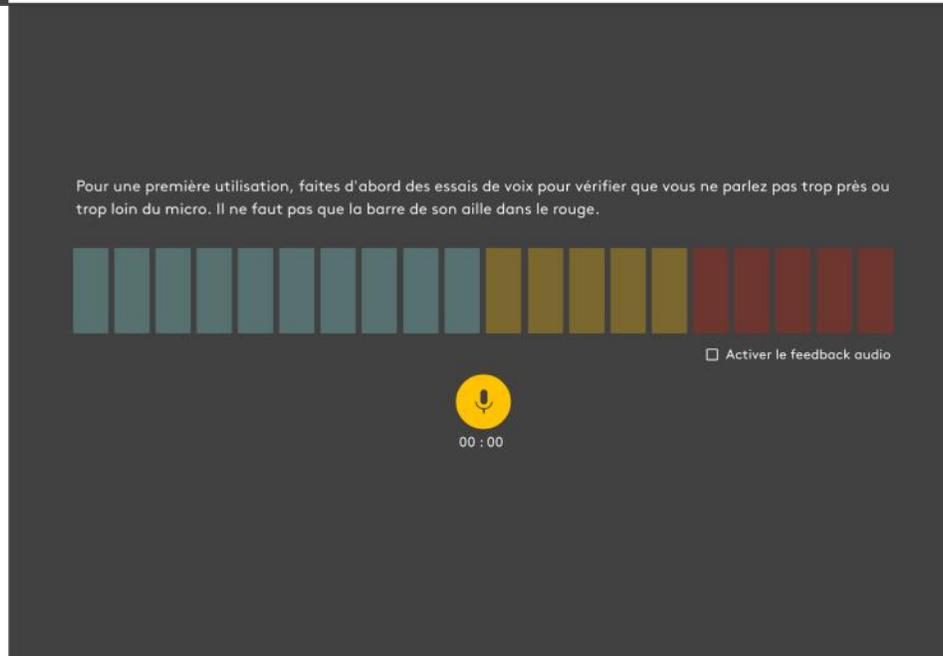
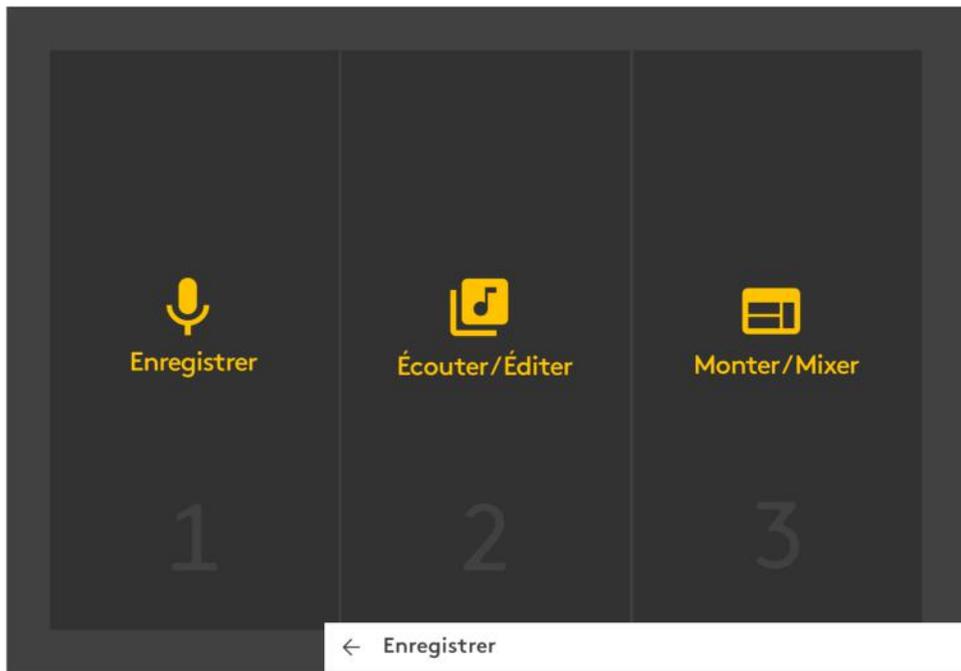
Cinématique de fonctionnement

Un écran d'accueil propose 2 entrées principales (ou plus) :

1/ ECOUTER

- Présentation de l'établissement, de l'exposition permanente, des activités...
- Contenus pédagogiques
- Fiches, documents à télécharger, vidéo
- Mode d'emploi
- Ecouter : Accès à une banque de sons caractéristiques des thématiques et des univers présentés (liste de sons classés par types, par univers, utilisables pour la réalisation et qui s'ajoutent aux sons qui peuvent être enregistrés par les utilisateurs) et à des jeux d'écoute.





Cinématique de fonctionnement (suite)

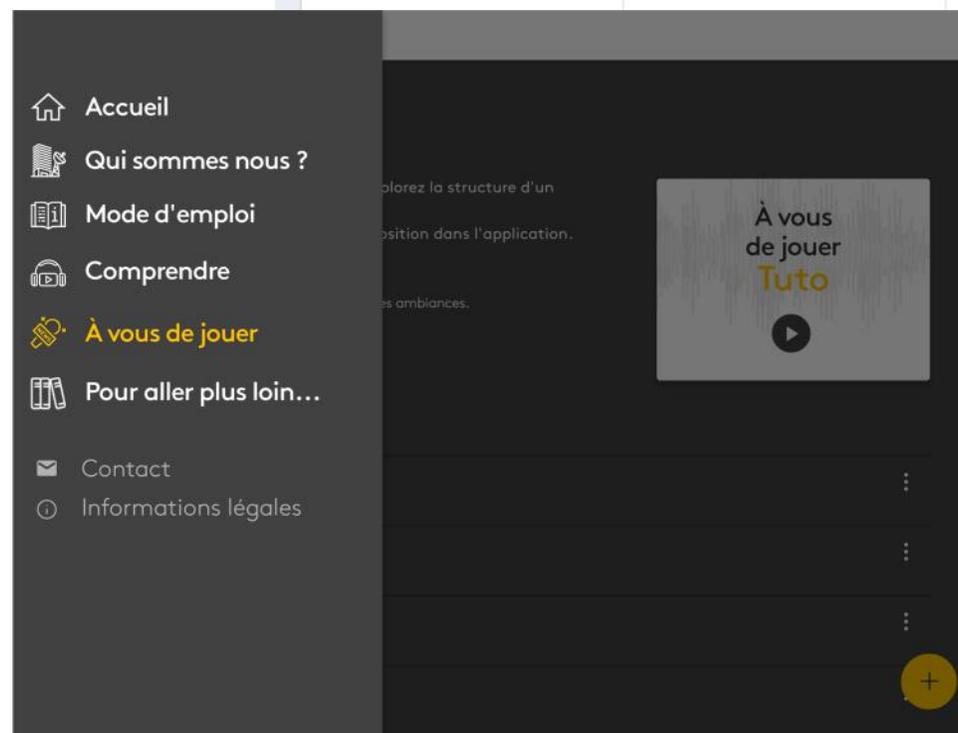
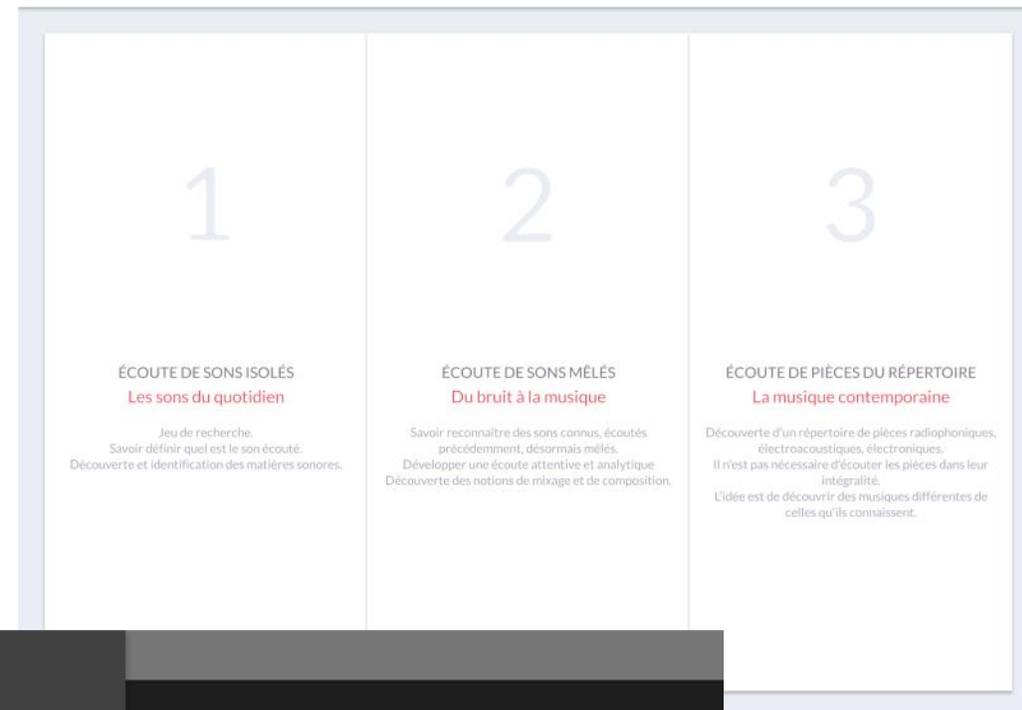
2/ REALISER

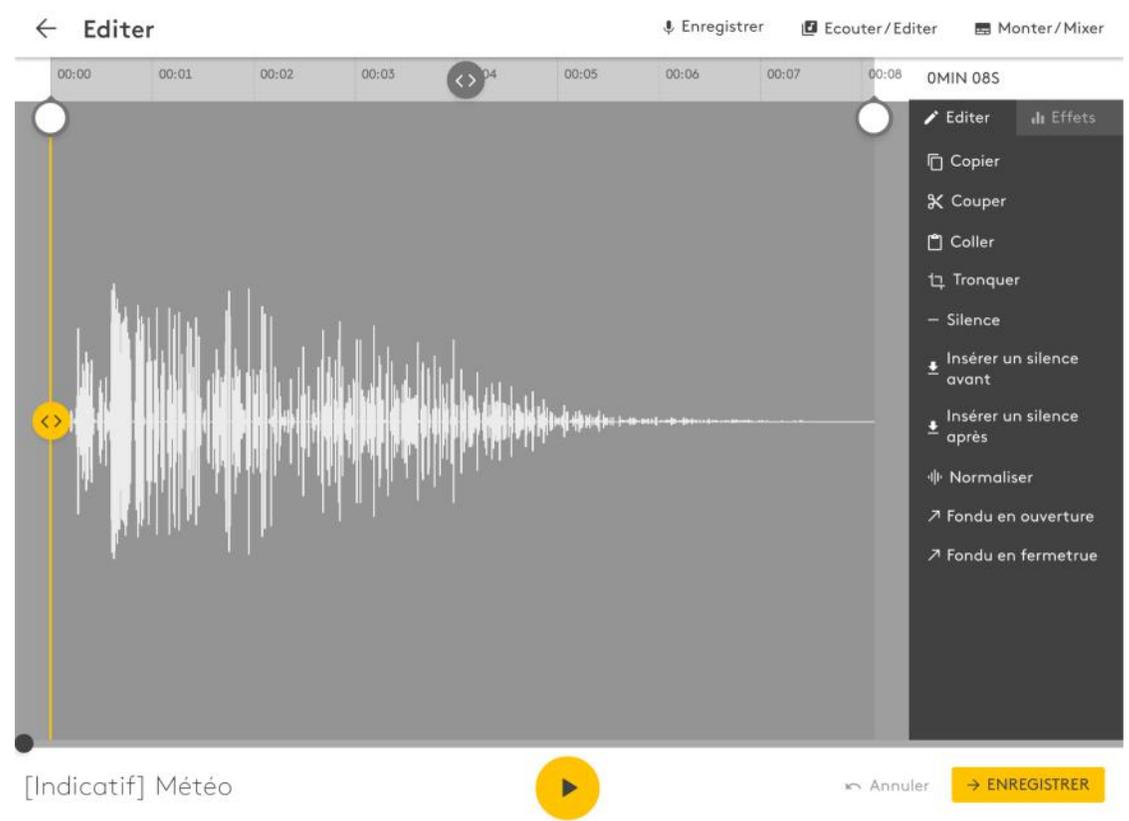
- Accès aux outils d'enregistrement, d'édition, de montage et de mixage : Liste de Mes Projets
- Créer un nouveau projet
- Editer
- Enregistrer mes sons et/ou accéder à la banque de sons.
- Monter
- Sauvegarder les sons enregistrés et les montages réalisés
- Nommer le fichier son,
- Exporter au format mp3
- Envoyer le fichier par mail

Menu général

Un menu général, accessible en permanence sur les interfaces permet un accès rapide et plus direct aux fonctionnalités :

- Retour à l'écran d'accueil
- Mode d'emploi
- Banque de Sons
- Jeux d'écoute
- Réaliser : Enregistrer / Editer / Monter
- Mes projets (sauvegarde des banques de sons et montage réalisés)
- Contact Support
- Informations légales / CGU





Fonctionnalités avancées

- Enregistrement via le microphone de la tablette avec intégration d'un vu mètre. Déclenchement de la captation, nommage des fichiers audio et enregistrement au sein d'une banque d'éléments. Possibilité d'enregistrer via un microphone avec port USB.
- Traitement via éditeur de forme d'onde avec fonction d'édition (sélection, découpe, suppression/insertion de blancs) et application d'effets simples (reverb, ...), normalisation.

- Enregistrement destructif ou non destructif des éléments.
- Montage : dépose des éléments de sa propre banque de sons (ses enregistrements) et des éléments fournis, sur 6 pistes. Gestion de crossfade, gestion du volume ou d'effets par piste. Sauvegarde de plusieurs versions de montage.
- Export global ou partiel du montage au format mp3



LA SEULE APPLICATION DU MARCHÉ QUI REGROUPE TOUS LES OUTILS EN UN SEUL ET PROPOSE DES OUTILS SIMPLIFIÉS ET INTUITIFS

ENREGISTREMENT

L'outil d'enregistrement est simplifié par rapport à tous les autres logiciels. Les réglages d'enregistrement sont préréglés, l'utilisateur n'a aucune manipulation à effectuer, sauf mettre en marche son micro (on/off).

EDITION

L'édition sonore est simplifiée avec préréglage intégré des outils d'édition (couper/coller, effets, fades, in/out, reverb...)

MONTAGE / MIXAGE

Le montage est réalisé grâce à un 6 pistes ergonomique. Le fait de pouvoir Glisser/Déplacer, Couper/Copier/Coller ses enregistrements rend la prise en main de l'outil proche de celle d'un smartphone.

MUSÉE NATIONAL DE LA MARINE



écouter



créer



présentation / ressources



crédits / mentions légales

UNE REALISATION SUR-MESURE

L'application audio Room a été adaptée aux publics du musée national de la Marine et rendue plus accessible dans le cadre d'une collaboration avec le service Médiation.

Elle pourra être utilisée par les différents sites du musée, qui est en réseau sur le territoire français.

L'application a été personnalisée en fonction des thèmes des collections et des activités du musée. Cette proposition rencontre l'intérêt croissant des publics pour l'audio et rejoint les usages actuels et de plus en plus répandus d'écoute et de réalisation de podcasts.

Les publics accueillis par l'équipe de médiation du musée national de la Marine utilisent l'application Audio Room en étant accompagnés par des médiateurs.

Ils ont accès à une interface dédiée et spécifique au musée, reprenant la charte graphique de l'établissement.

Ils retrouvent l'ensemble des fonctionnalités de l'application qui sont l'enregistrement, le montage sur un six pistes, l'application d'effets, le mixage, l'édition et le partage de la production audio finale.

Pour compléter la collecte de sons enregistrés, ils ont aussi accès à une banque de sons spécifiques (éléments naturels, faune, navires et navigation, activités humaines) pour créer leur propre production.

Le microphone de la tablette numérique peut être utilisé pour enregistrer. Au musée national de la Marine, les tablettes sont toutes équipées d'un microphone avec port usb supplémentaire et d'un casque audio pour permettre un enregistrement et une expérience de qualité.

Un jeu d'écoute complète la proposition. Il propose l'écoute de sons isolés, de sons mixés qu'il faut identifier, et des exemples de réalisations sonores abouties (des extraits du parcours sonore jeune public réalisé par Unendliche Studio et diffusé sur l'application de visite du musée « La Boussole »).



PRESENTATION GENERALE

La livraison d'un accès dédié au musée national de la Marine à l'application Audio Room a eu lieu au mois d'octobre 2023.

La mise en place pour les publics s'est faite au mois de novembre, lors du week-end de réouverture du musée avec un atelier participatif "Fresque sonore" mené par l'équipe d'Unendliche Studio.

Puis, Unendliche Studio a assuré la formation d'une équipe de 20 médiateurs du musée à l'utilisation de l'outil. Ces médiateurs mènent désormais des ateliers en toute autonomie. Ils ont débuté avec un public d'adolescents, au mois de décembre 2023, dans le cadre de l'exposition temporaire "Objectif mer : l'océan filmé", conçue par le musée avec la Cinémathèque Française.

- **Production : musée national de la Marine**
- **Conception et édition de l'application, production de contenus audio originaux : Unendliche Studio**
- **Développement, réalisation et design graphique : Supersoniks**



00:00 00:01 00:02 00:03 00:04 00:05 00:06

OMIN 07S



- ✎ Editer
- ☆ Effets
- 📄 Copier
- ✂ Couper
- 📄 Coller
- 📏 Tronquer
- Silence
- ⏴ Insérer un silence avant
- ⏵ Insérer un silence après
- 📊 Normaliser
- 🔊 Modifier la vitesse
- ↗ Fondu en ouverture
- ↘ Fondu en fermeture

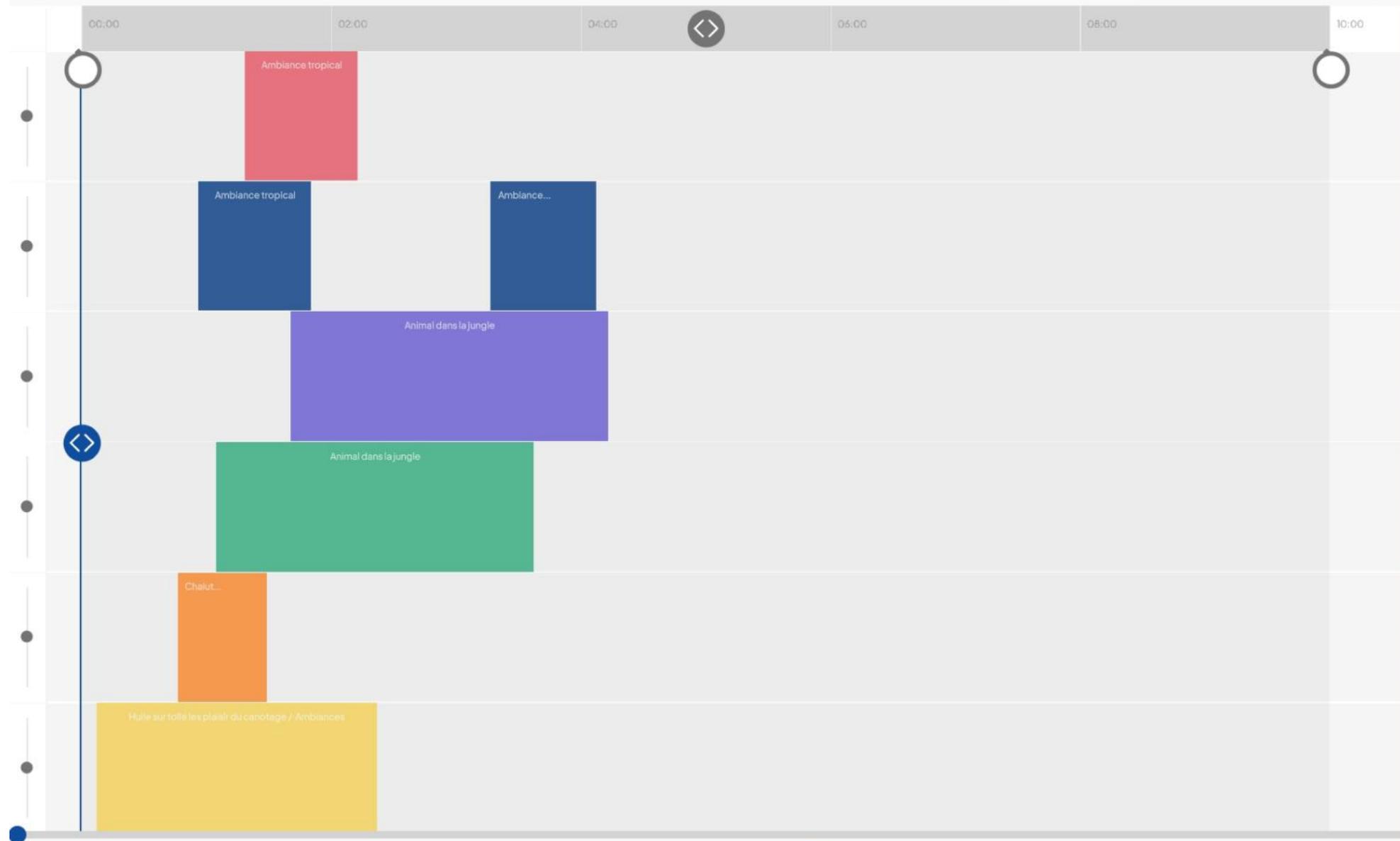


ENJEUX / OBJECTIFS

Permettre à toute personne, même sans connaissance des techniques professionnelles, de créer son propre podcast, sa propre création sonore ou production radiophonique. Rendre ainsi les publics facilement acteurs de la création sonore.

- Faciliter la production audio en fournissant un outil simple et convivial pour enregistrer, produire et éditer des podcasts.
- Rester sur une application très simple, en vue d'une utilisation accompagnée d'un médiateur du musée (pas d'autonomie des publics recherchée).
- Rester sur une application dédiée au son, sans images ou vidéos, qui risqueraient d'être trop vite obsolètes ou pas adaptées aux différents sites du musée.
- Conserver une application la plus ouverte et pérenne possible. Les éventuelles images et vidéos qui pourraient servir aux ateliers peuvent être installées directement sur la tablette, mais pas dans l'application elle-même.
- Développer un outil qui soit transposable dans tous les établissements proposant des actions de médiation, notamment les musées.
- Avoir un outil pérenne suffisamment souple pour permettre une adaptation à une grande variété d'activités au musée ou en hors-les-murs, tant en permanent qu'en événementiel : conception de podcast, de fresque sonore, de carte postale sonore, d'atelier sonore autour d'une exposition, etc.





Clapotis	00:51
Cloche	00:01
Conteneur	00:18
Corne bateau	00:23
Corne bateau 2	00:11
Crevettes	00:20
Cris de guerre	00:03
Dauphin	00:03
Drises	00:28
Explosion	00:03
Explosion 2	00:04
Grincements	00:17
Hors bord	00:27
Huile sur toile les plaisir du canotage / Ambiances	02:15
Huile sur toile les plaisir du canotage / Final	02:26



DÉROULEMENT DE LA COLLABORATION

Conçue et éditée par Unendliche Studio, développée par l'agence Supersoniks, l'application Audio Room existe depuis une dizaine d'années et a fait l'objet de nombreux développements et mises à jour au fil du temps.

Unendliche Studio utilise cet outil pour mener des ateliers de création sonore auprès de publics très variés. La solution a été largement éprouvée. En 2018, une version adaptée a été développée pour Radio France comme outil d'éducation aux médias : l'application « Atelier France Info Junior » permet la conduite d'un atelier de production d'un journal d'information par les enseignants en toute autonomie. Elle est toujours disponible.

En 2022, le musée national de la Marine produit un parcours sonore jeune public pour la découverte des collections du site parisien du musée qui a réouvert ses portes le 17 novembre 2023, après six ans de fermeture pour travaux. La réalisation de cette production audio immersive a été confiée à Unendliche Studio. Cette rencontre et cette première collaboration ont été à l'origine du développement de l'application Audio Room pour le musée national de la marine.

L'équipe du service Médiation a dirigé et supervisé le projet, a fait le choix de la ligne éditoriale et des contenus (textes, familles de sons, etc.), a vérifié l'accessibilité de l'application. Unendliche Studio a produit les contenus sonores originaux.

Le développement et l'adaptation ont été réalisés par l'agence Supersoniks, partenaire des projets numériques d'Unendliche Studio.



UNE INNOVATION POUR LES SERVICES DES PUBLICS DES MUSÉES ET POUR LE SECTEUR CULTUREL

Les outils numériques proposés par Audio Room démultiplient le potentiel créatif des usagers afin qu'ils soient acteurs de l'expérience grâce aux outils interactifs de captation et d'édition sonore permettant la création individuelle ou collective.

Désormais adaptée aux publics des musées, l'application audio Room peut être personnalisée et développée en fonction des thèmes et des activités d'un musée ou d'un site patrimonial accueillant des publics et notamment des scolaires. L'application peut soutenir un grand nombre d'activités autour du son (podcasts, fresques sonores participatives, ambiances sonores, témoignages...), aussi bien in situ qu'en hors-les-murs, grâce à un matériel très léger et simple d'utilisation pour les médiateurs comme pour les publics. Elle ouvre le champ des possibles pour l'établissement culturel, pour aborder autrement ses collections et des expositions avec les publics.

L'établissement culturel client a accès à une interface qui lui est dédiée, une banque de sons et des jeux d'écoutes conçus sur mesure, et retrouve l'ensemble des fonctionnalités de l'application : l'application lui ressemble, grâce au choix de la banque de sons et de l'adaptation à sa charte graphique

Ce projet propose une nouvelle façon d'interagir avec les visiteurs et de leur offrir une expérience personnalisée, notamment pour les plus jeunes.. Elle permet de rendre les visiteurs davantage acteurs, en leur donnant la possibilité de faire leur propre création. Grâce au travail du son, ils peuvent aborder les œuvres de manière plus sensible, artistique et émotionnelle : cela correspond aux approches de la médiation culturelle actuellement en développement. En utilisant des outils numériques et en permettant la personnalisation de contenus, Audio Room ouvre de nouvelles perspectives en termes de diffusion et de transmission des connaissances et contribue ainsi à la modernisation des pratiques muséales, au renouvellement de l'expérience culturelle pour tous les publics.

Enfin si d'autres application de production audio existent, elles ne sont pas aussi simples d'accès qu'Audio Room. Par exemple, Garage Band, bien que gratuite, n'est disponible que sur Apple et est beaucoup moins intuitif, moins ergonomique. Reaper est une application plutôt réservée aux professionnels, avec une version de base gratuite, puis un accès payant. Finalement, Audio Room se rapproche davantage d'Audacity, application et logiciel bien connus des enseignants, mais en est une version bien plus simple, parfaite pour une découverte de la production audio et qui intègre l'étape de l'enregistrement.



UNENDLICHE
studio

Réinventez l'art de l'écoute
CRÉATIONS SONORES

Contacts

Hélène Perret

Directrice et fondatrice

06 87 26 22 77

Helene.perret@unendliche-studio.com

Eddie Ladoire

Directeur artistique et fondateur

06 50 18 43 81

eddie.ladoire@unendliche-studio.com

unendliche-studio.com

