



Évaluation comparative entre les applications en arts plastiques que l'on retrouve sur différentes tablettes tactiles : Windows Surface et iPad d'Apple.



Auteures

Cette analyse est basée sur l'expérimentation menée par deux professionnelles de l'éducation artistique : Andrée-Caroline Boucher, responsable et conseillère pédagogique au Service national du RÉCIT, domaine des arts et Nancy Lépine, conseillère pédagogique en arts à la commission scolaire des Trois-Lacs. Madame Lépine a travaillé dans les écoles à titre d'enseignante depuis l'année 2000. Elle occupe le poste de conseillère pédagogique en arts depuis 2008. Madame Boucher œuvre au sein de la pédagogie artistique depuis 1991 et comme conseillère RÉCIT, depuis 1999, afin de contribuer au développement de la compétence professionnelle en lien avec les TIC dans le domaine des arts. De plus, elle étudie actuellement au doctorat en *Études et pratiques des arts* à l'Université du Québec à Montréal. Sa recherche, chapeautée par Thierry Karsenti, titulaire de la chaire de recherche du Canada sur les technologies en éducation, et Francine Gagnon Bourget, professeur à l'UQAM, spécialiste de la didactique des arts plastiques.

Méthodologie

Il est important de considérer que l'analyse comparative a été faite dans un laps de temps restreint, soit deux semaines, à cause des contraintes de prêt d'équipement. Par ailleurs, la liste des applications est évidemment non exhaustive. Par ailleurs, il est à noter que certaines applications payantes ont été expérimentées à cause de leur faible coût alors que d'autres ne l'ont pas été car elles représentaient une dépense plus importante.

Pour ce qui est des applications, elles ont été choisies en considérant les gestes, les techniques, le contenu de formation et les savoirs essentiels que l'on retrouve dans le *Programme de formation de l'école québécoise*. À titre de critères d'analyse, une application appropriée aux arts plastiques doit permettre un grand potentiel de création par sa liberté d'exécution, son ergonomie naturelle, sa variété de possibilités, sa facilité à exporter le résultat, ses outils stimulants, son interface adaptée à l'âge de l'élève, etc. Idéalement, c'est aussi une application gratuite qui ne dissimule pas de frais cachés. Enfin, c'est une application qui fait la promotion de l'image authentique en évitant les *cliparts* et toute autre image préfabriquée.

Déroulement

Dans un premier temps, nous avons cherché à vérifier si les mêmes applications se retrouvaient sur les deux plateformes. Étonnement, il y a à ce jour peu d'entreprises qui ont développé leurs applications sur Windows Surface. Il faut dire que, traditionnellement, le monde des arts et de la création a plutôt choisi de travailler sur la technologie Apple pour la convivialité des suites créatives disponibles ainsi que pour le design ergonomique de l'ensemble des applications et logiciels. Par la suite, nous avons recherché des applications qui, a priori, semblaient équivalentes.

Actions liées aux gestes transformateurs du Programme de formation de l'école québécoise	SURFACE Système d'exploitation Windows 8 Pro	IPAD Système d'exploitation IOS 9.0.1
Résolution	214 ppi	264 ppi
Nombre d'applications	Environ 669000 (28 septembre 2015)	1000400 (8 juin 2015)
DESSINER	<ol style="list-style-type: none"> 1. didlr - gratuite - dessiner et partager - non - on peut seulement dessiner quand on est connecté. 2. !Draw - gratuite - dessiner - créer ses propres brosses, dessiner et écrire du texte - pas du tout intuitif - difficile d'utilisation pour le contexte scolaire des élèves 3. Draw Free - gratuite - dessiner - très simpliste - effets «joujou» - peu de possibilités artistiques. Cette application divertit sans favoriser de réels apprentissages. 4. Paint.WinRT - gratuite - dessiner - La trop grande quantité de <i>cliparts</i> nuit à la créativité de l'élève. 5. ArtRage Touch 11,59\$ (non expérimentée car payante) En principe, elle devrait être aussi performante que celle sur iPad. Nous nous expliquons mal, toutefois, que la version iPad coûte la moitié du prix : \$5.79. 6. Freshpaint (Prix) : Application intéressante qui permet l'exploitation de 4 outils de dessin et de peinture. À première vue, ressemble à <i>Art Rage</i> mais n'est vraiment pas aussi performante : le touch fait souvent défaut, pas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brushes 3 - gratuite - Excellente application de dessin qui gère les photos et les calques. En effet, elle (répond aux critères de ce qu'est une application appropriée en arts). 2. Mega LopArt - 3,99\$ - Permet de dessiner avec des lignes en mouvement et d'enregistrer en image et en vidéo. Effet extraordinaire qui semble apporter une troisième dimension. Idéale pour travailler les textures représentées du programme de formation! 3. ArtRage - 5,79\$ - Médiuns traditionnels extrêmement bien rendus avec multiples options (palette de couleurs, outils...) L'élève peut assouvir sa créativité et en avoir un total contrôle. 4. Zen Brush - 2,99\$ - Un seul outil, mais avec des effets très justes de pinceau japonais. Cette application respecte le geste de l'élève en prenant en considération la force de la pression du doigt. (Exemple : Le trait est plus foncé lorsqu'on appuie plus fort.) 5. Aurnyn Ink - 3,99\$ - Magnifique effet d'aquarelle. Idéal pour travailler les valeurs claires et foncées, les teintes et les dégradés. 6. TypeDrawing - 0,99\$ - Dessiner avec des mots : formidable pour la compétence médiatique car elle permet de transmettre un message tout en réalisant une création à l'aide de lignes ou motifs à partir de mots ou de phrases.

	<p>moyen de mélanger les couleurs comme il faut. Certains médiums refusent de se superposer sur d'autres. L'exportation n'est pas évidente.</p> <p>Tuto : https://www.youtube.com/watch?v=xEzJviU2xdQ</p> <p>7. <i>Sketchbook</i> : pas trouvé</p> <p>Il semble, en général, que les applications sont davantage de types jeux qu'un outil de création. A priori, les applications évaluées vont à l'encontre du développement de la compétence <i>Créer</i>, car elles regorgent de clichés, de <i>clipart</i> et ne permettent pas de liberté créative. Les palettes de couleurs et les types de brosses manquent de variété et de liberté. Elles sont prédéfinies et pauvres au niveau graphique. Nous nous attendions à retrouver les mêmes applications que sur le iPad, mais ce n'est manifestement pas le cas à part des cas isolés comme PSExpress..</p>	<p>7. ArtStudio - 5,99\$- Répond aux critères d'une bonne application de dessin.</p> <p>8. iDraw - 8,99\$ - Application de dessin vectoriel.</p> <p>9. Inspire pro - 7,99\$ - Répond aux critères d'une bonne application de dessin.</p> <p>10. Art Set - 0,99\$ - Super application avec un visuel fantastique reproduisant les matériaux et outils du programme de formation. Elle est très intuitive et conviviale!</p> <p>11. Procreate - 4,99\$ - Excellente application de dessin qui permet plusieurs calques et d'accéder à son album photo.</p> <p>12. SketchBook Pro - 7,99\$ - Interface efficace et facile.</p> <p>13. ASketch - 0,99\$- Un seul outil, mais avec des effets étonnants de fusain. On peut estomper des lignes pour créer des valeurs claires et foncées tel que recommandé dans le programme de formation.</p>
PHOTOGRAPHER	<p>1. <i>PS Express</i> - gratuite - Répond aux critères d'une bonne application de dessin.</p> <p>2. Photo Editor : Même application que sur iPad, fonctions de base minimales (par exemple, que manque-t-il?). Pas une véritable application de photographie.</p>	<p>1. Pixlromatic - gratuite - Excellent pour ajouter des filtres et effets spéciaux.</p> <p>2. Timeless photo - 1,99\$ - Crée des effets anciens très intéressants.</p> <p>3. Retro... - 1,99\$ -Crée des effets rétro très intéressants.</p> <p>4. FX Ultra - 4,99\$ - Application de retouche photo de base.</p> <p>5. PhotoStudioHD - 1,99\$ - Application de retouche de base.</p> <p>6. PS Express - gratuit - Application de retouche de base.</p> <p>7. Color Splash - 0,99\$ - Crée des photos en noir et blanc avec certaines portions colorées.</p> <p>8. Palm Lab - 2,29\$ - Application très rigolote et amusante - Excellent pour ajouter des filtres et effets spéciaux.</p> <p>9. PhotoForge2 - 3,99\$ - Application complète pour retoucher et</p>

		<p>ajouter des filtres.</p> <p>10. Blender - 2,99\$ - Application très créative qui permet de mélanger 2 images de l'album photo.</p>
FILMER	<p>1. Stop motion studio : Fonctionne très bien, mais n'a pas de pelure d'oignons, ce qui complexifie le travail de précision et l'effet de fluidité des mouvements et de l'action lorsqu'on fait du cinéma d'animation.</p>	<p>1. IMotion - gratuite - Application pour faire du cinéma d'animation de type «stop motion» qui permet de voir l'image précédente en papier oignon et de modifier la vitesse du film tout en ajoutant une trame sonore et/ou l'enregistrement de sons ou de voix. Plusieurs effets ou colorations pouvant contribuer à l'histoire.</p> <p>2. NFB PixStop - gratuite - Application pour faire du cinéma d'animation de type «stop motion» avec interface sympathique créée par l'ONF. Les tutoriels vidéos sont forts pertinents.</p> <p>3. 8MM - 0,99\$ - Application qui permet d'ajouter des effets à un film.</p>
FAIRE DU MONTAGE VIDÉO	<p>1. Windows Movie Maker 1,69\$ (non expérimentée, car payante).</p> <p>2. Movie creator Beta : Fonctionne bien, super simple, mais minimale et très limitée</p>	<p>1. IMovie - 4,99\$ - Application de montage vidéo de base. Exemple : Les vidéos du site Arts plastiques de la commission scolaire des Trois-Lacs.</p> <p>2. Pinnacle Studio - 12,99\$ - Application de montage vidéo qui permet plusieurs types de transitions.</p>
CRÉER UN LIVRE	<p>BOOK CREATOR</p> <p>L'application fonctionne aussi bien sur Windows Surface que sur iPad.</p>	<p>1. BOOK CREATOR</p> <p>2. BOOK WRITER</p>
CRÉER UNE BD	<p>Pas trouvé d'applications dans cette rubrique.</p>	<p>1. Comic Life - 5,79\$ - Excellente application de BD qui offre plusieurs possibilités et contribue à travailler la compétence médiatique ainsi que des projets multidisciplinaires en français.</p> <p>2. Strip Designer - 3,49\$ - Offre des effets de style manga et différents papiers "vintage".</p> <p>3. Comic Book - 3,49\$ - Intéressant, mais ne permet qu'une page de BD à la fois.</p>

<p>APPRÉCIER UNE OEUVRE D'ARTS</p>	<p>Pas trouvé d'applications dans cette rubrique.</p>	<p>. ArtPuzzle HD - 2,99\$ - Casse-tête à partir d'œuvres d'art exposées dans un musée.</p> <p>2. ArtPuzzles - gratuite - Casse-tête à partir d'œuvres d'art.</p> <p>3. Art Authority - à venir - Collection d'œuvres d'arts célèbres.</p> <p>4. DaVinci Gallery - à venir - Collection d'œuvres de Léonard de Vinci.</p> <p>5. Clos Lucé - à venir - Visite de la dernière demeure de Léonard de Vinci.</p> <p>6. Monet album - à venir - Catalogue de l'exposition Monet 1840-1920.</p> <p>7. VidéoART HD - à venir - De chouettes animations qui donnent vie à des œuvres célèbres.</p>
------------------------------------	---	--

Conclusion

Globalement, il y a beaucoup moins d'applications de création visuelle disponibles sur Surface que sur iPad. On peut donc dire que les possibilités de création sont plus limitées. L'ergonomie est moins intuitive sur la Surface que sur le iPad. On doit chercher plus longtemps pour trouver les différents éléments, les applications et les paramètres.

Il est parfaitement possible de créer en arts plastiques avec une tablette Windows Surface, mais de façon moins libre, variée et créative pour le moment, simplement du fait que le nombre d'applications disponibles sur Windows Store est inférieur à celui de l'App Store et, par conséquent, celles-ci sont moins diversifiées.

Le temps de réponse est rapide et efficace sur les 2 tablettes, il en est de même pour l'exportation et le partage d'œuvres.

Pour projeter la Surface sur un écran géant, nous n'avons pas trouvé de façon de le faire, même en cherchant sur Internet, ce qui nous semble être une limite majeure. Le iPad se projette sur un TNI ou par projecteur multimédia très facilement à partir de différentes solutions.

Enfin, il est important de remarquer qu'au niveau de la formation continue, il existe davantage de ressources en lien avec le iPad que la Windows Surface. En effet, actuellement, toutes les formations et ressources (tutoriels, capsules vidéos, projets, SAÉ, etc.) offertes par le Service national du RÉCIT, domaine des arts, concernent exclusivement les tablettes tactiles iPad. De la même façon, le Sommet de l'iPad et du numérique (<http://2016.sommetipad.ca>) en éducation permet aux enseignants de se perfectionner, comme son nom l'indique, sur la tablette tactile iPad. On peut donc conclure que l'accompagnement pédagogique et technologique sera grandement facilité sur iPad plutôt que sur Surface.

Mise à jour : 21 octobre 2015