

# PianoChat

## Projet web design 1

**Designer une application mobile à partir d'un réseau social**

Par Léa Zaoui

Passerelle Numérique-Promo 6- 2019/2020  
Ecole centrale de Marseille



# Sommaire

<b>Présentation de l'application</b>	<b>3</b>
<b>Product Vision</b>	<b>3</b>
<b>Le processus de design thinking</b>	<b>3</b>
Analyse pré-mortem	5
Analyse concurrentielle	6
Persona	7
Poster de l'application	8
<b>User Experience ( UX)</b>	<b>9</b>
Maquettage	9
User flow papier	10
Principales fonctionnalités de l'application	11
Maquettes haute-fidélité	12
Évolution des versions	14
Retours utilisateurs	15
<b>User Interface (UI)</b>	<b>17</b>
Choix des couleurs	18
Choix de la typographie	18
<b>Conclusion</b>	<b>18</b>

## Présentation de l'application

### Product Vision

PianoChat est un réseau social permettant aux joueurs de piano de communiquer entre eux dans la France entière, qu'ils puissent échanger sur leur expérience et résoudre des problèmes que rencontrent les débutants en début d'apprentissage. En plus de ces fonctionnalités, il est possible d'entrer en contact avec des professeurs de piano de la région pour des cours particuliers. Les conservatoires et écoles de musique ne se trouvant pas partout, n'accueillant pas d'élèves au delà d'un certain âge et ne fonctionnant que par années scolaires, beaucoup de jeunes pianistes commencent leur apprentissage du piano en autodidacte. Cependant, ces jeunes pianistes ont du mal à continuer leur apprentissage du piano, car ils se retrouvent face à la difficulté de l'instrument.

### Le processus de design thinking

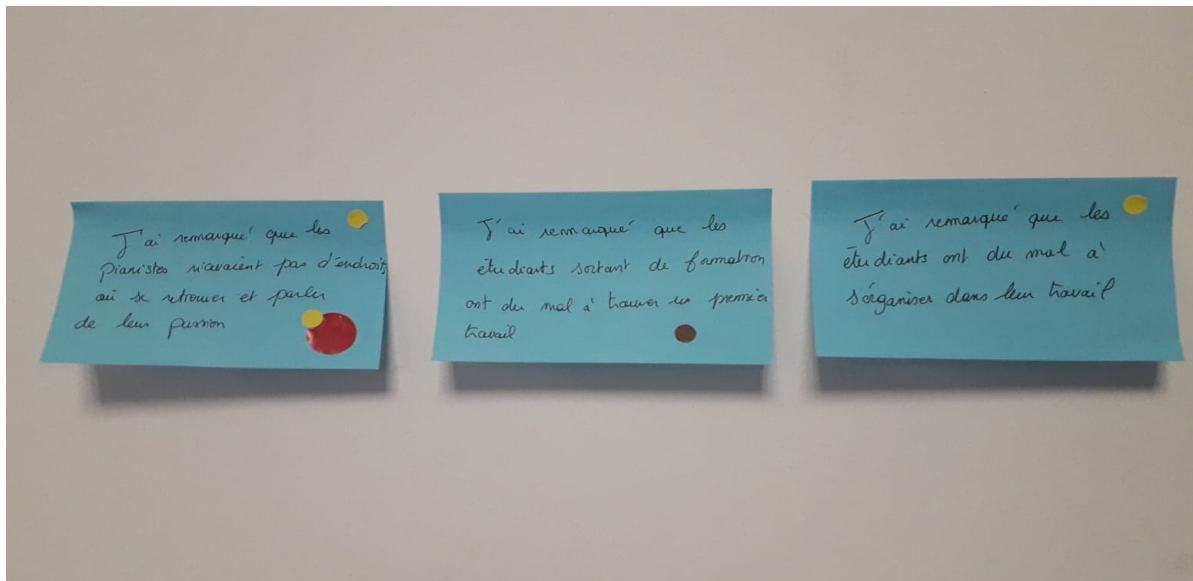
PianoChat est le résultat d'une réflexion approfondie quant aux besoins de la société actuelle. Il fallait tout d'abord identifier des problèmes que rencontre la société pour en proposer des solutions, le tout avec un retour des potentiels utilisateurs pour affiner au mieux ces solutions. Cette opération a duré 10 minutes pendant lesquelles l'intuitivité a pris le dessus. Pour arriver au concept de cette application, j'ai tout d'abord pensé à trois solutions-agnostic au sens général :

- J'ai remarqué que les personnes sortant d'études ont du mal à trouver un premier travail

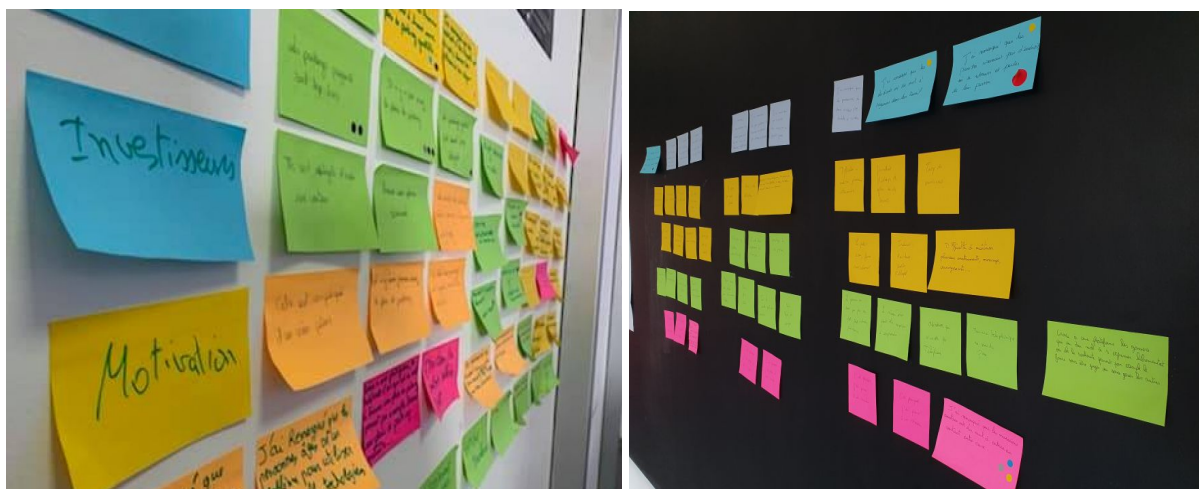
- J'ai remarqué que les étudiants ont du mal à s'organiser dans leur travail
- J'ai remarqué que les pianistes n'ont pas d'endroits où se retrouver pour discuter

L'idée qui est la plus ressortie par vote commun portait sur les pianistes.

## Résultat sur post-it



Puis, en ayant affiné cette problématique, on a cherché à trouver des problèmes et sous problèmes que pourraient rencontrer notre application, ce qui mène au résultat ci-dessous :



## Analyse pré-mortem

“Certaines erreurs sont des étapes vers la vérité” disait Robert Musil. Ainsi, l’exercice de l’analyse pré-mortem nous force à être ouvert à la critique sur son propre travail. Elle permet d’extraire des idées qui à première vue peuvent paraître anodines mais qui mènent souvent à un potentiel échec. Dans le cadre de PianoChat, les principales raisons pour lesquelles l’application viendrait à être un échec sont :



SAMEDI 05/12/2019 | TECHNOLOGIE | EDITION MARSEILLE

### Marseille : le réseau social pour les amateurs de piano n’a malheureusement pas marché.

Par Gabriel Richard



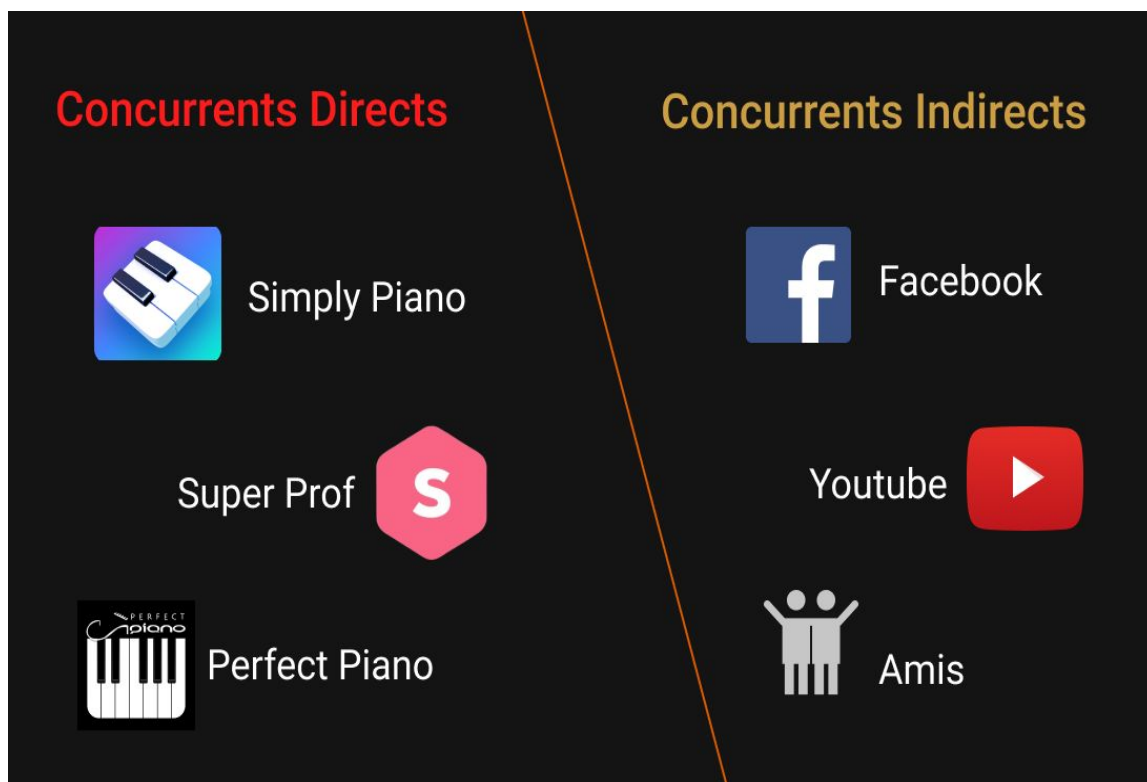
Les créateurs de l’application PianoChat n’ont pas eu de chance : l’application dédiée aux passionnés de piano s’est définitivement clôturée ce samedi dernier. Pour quelles raisons ? “on a manqué de visibilité dès le début et l’application n’arrivait pas à se lancer “ nous affirme Léo Zarathrousta, l’un des créateurs de l’application. De plus, l’application ne concernait uniquement les Français et ne ciblait que trop peu de personnes, les amateurs et confirmés de piano. Regrettable, car l’application qui était prévue depuis début 2019 promettait un bel avenir.

## Analyse concurrentielle

L'analyse concurrentielle est une étude importante pour définir quels seraient les principaux concurrents de la plateforme, qu'ils soient directs ou indirects.

Ainsi, les concurrents directs se résument aux applications de piano comme simply piano et perfect piano, qui aident les utilisateurs à apprendre l'instrument. On retrouve aussi l'application super prof comme concurrent principal, application aidant à trouver des professeurs dans tous les domaines. Cependant, celles-ci ne permettent pas la communication entre les utilisateurs.

Comme concurrents secondaires, ils se résument principalement aux effets de bouche à oreille et aux réseaux sociaux comme facebook.



## Persona

C'est la représentation fictive mais non-abstraite de l'utilisateur idéal.

Voici un exemple cible pour la plateforme PianoChat :



### Karen Martinez

“J'adorerais parler de piano avec des passionnés, tout comme moi.”

**A propos**  
Age : 31 ans  
Métier : architecte d'intérieur  
Ville : Marseille  
Etat civil : mariée, 1 enfant

**Bio**  
Audrey est une jeune femme active très impliquée dans son job d'architecte d'intérieur. Elle a un petit garçon de 3 ans dont elle s'occupe avec son mari. Certains jours de la semaine, Audrey dispose de 2 à 3h par jour pendant lesquelles elle pratique le piano pour s'améliorer.

**Buts et besoins**  
M' améliorer dans la pratique du piano  
Avoir des conseils d'amateurs

**Personnalité**  
Patience  
Niveau  
Autodidacte

## Poster de l'application

Pour pousser le visiteur à l'action, ergonomie et design sont primordiaux.

Le poster de l'application doit être persuasif et aller droit au but pour cerner rapidement la fonctionnalité de l'application.

Voici le poster de l'application PianoChat ci dessous.



Rejoignez PianoChat, le  
réseau social pour les  
passionnés de piano





## User Experience ( UX)

L'UX est une discipline dont l'objectif consiste à penser et à concevoir un site web de manière à ce que l'expérience utilisateur soit la meilleure possible. Elle propose ainsi une vraie réflexion en amont pour garantir une expérience utilisateur optimale.

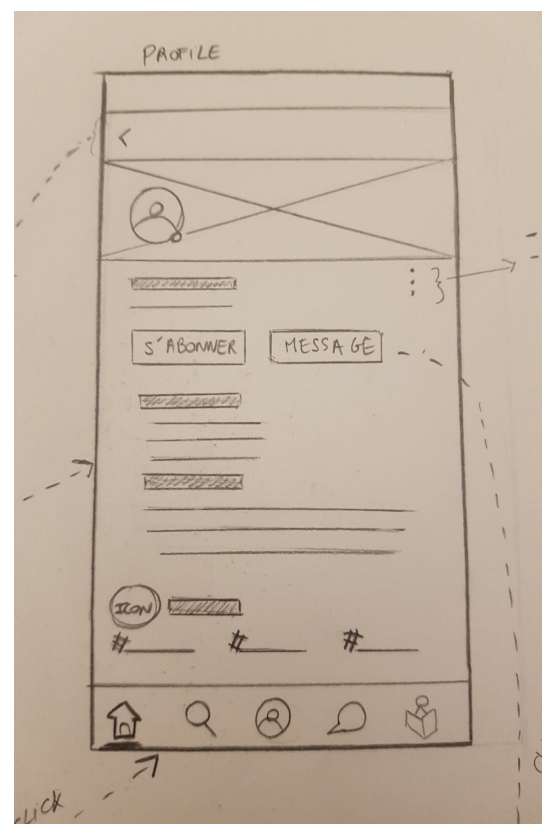
## Maquettage

Pour cibler les fonctionnalités principales de l'application, il fallait passer par plusieurs étapes de maquettage qui sont : le zoning, la réalisation de la maquette basse fidélité et celle de la maquette haute fidélité. Le zoning consiste à découper et représenter les différentes zones et les types de contenus qui leurs sont affectés pour un type de l'application

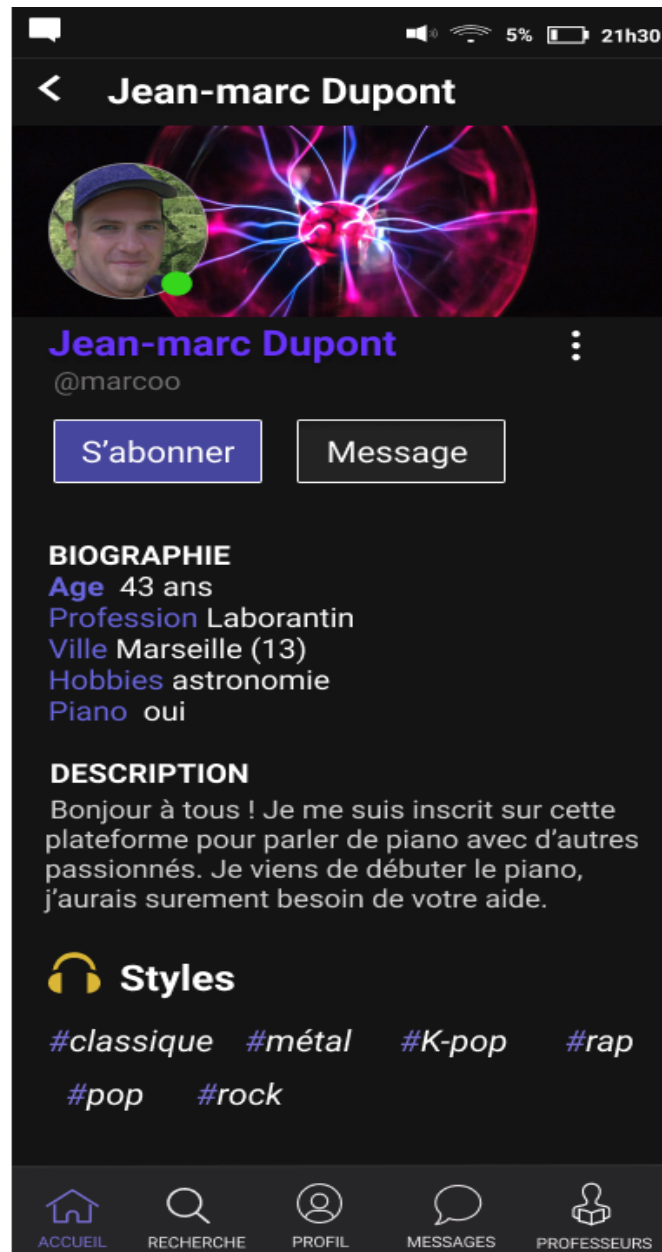
### ZONING



### WIREFRAME PAPIER

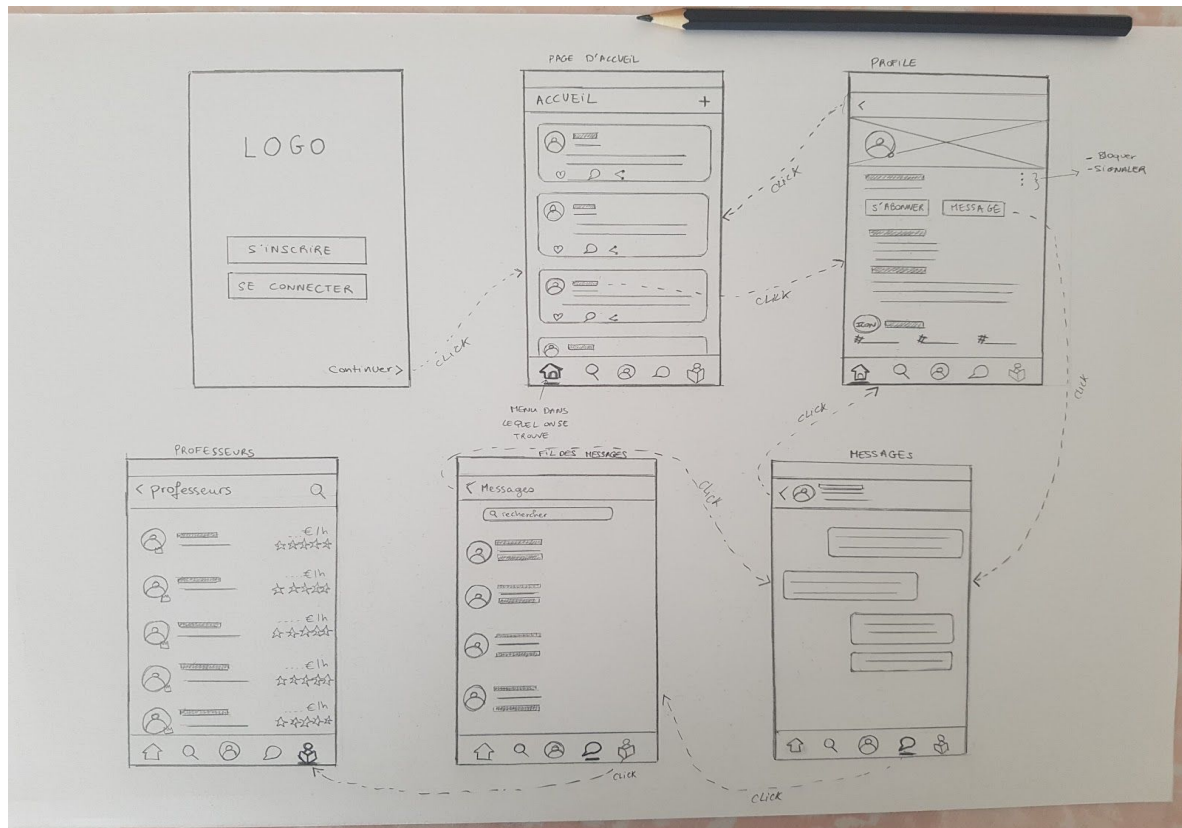


## MAQUETTE HAUTE-FIDÉLITÉ



## User flow papier

Le user flow représente les principales interactions lorsqu'on utilise l'application.



## Principales fonctionnalités de l'application

**Accueil :** l'accueil permet aux utilisateurs de visualiser le fil d'actualités comme les publications, les photos et les vidéos. Il est aussi possible de publier un statut avec l'icône + dans le fil d'actualités.

**Recherche :** l'application permet de rechercher des utilisateurs à condition qu'ils possèdent l'application. On peut aussi rechercher des professeurs de piano, ce qui redirige directement au menu "professeurs" de la barre de navigation.

**Profil :** l'icône profil permet à l'utilisateur de l'application d'avoir un compte PianoChat et de se connecter en tant qu'utilisateur. Sur ce profil, on retrouve

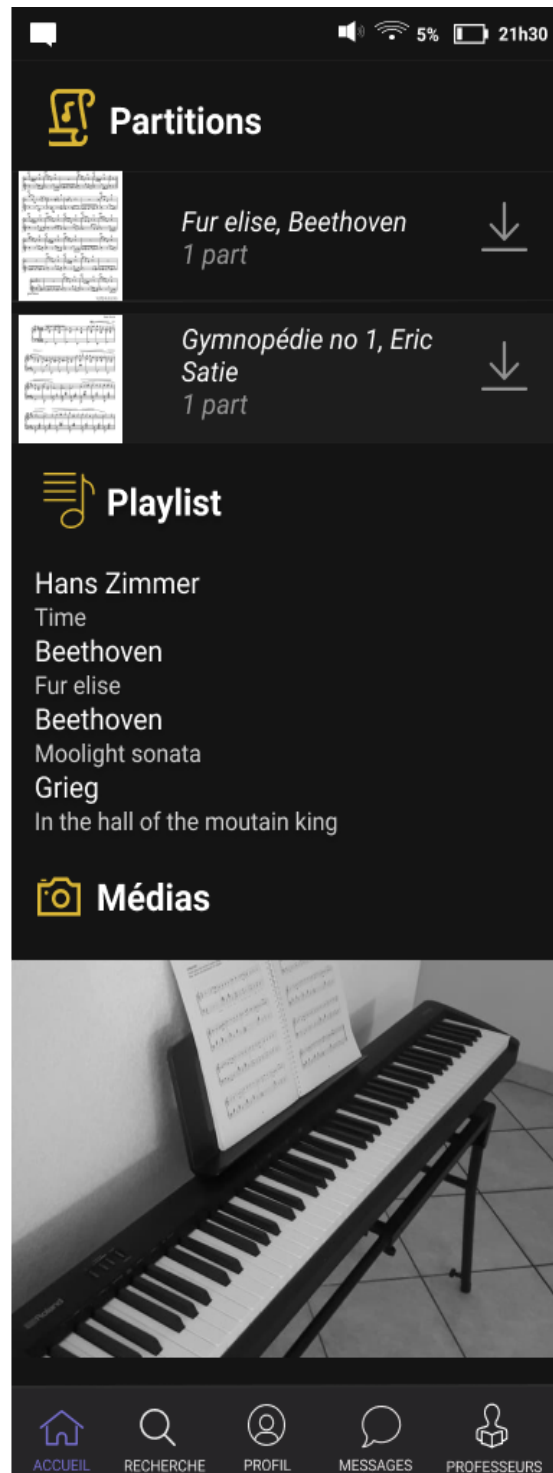
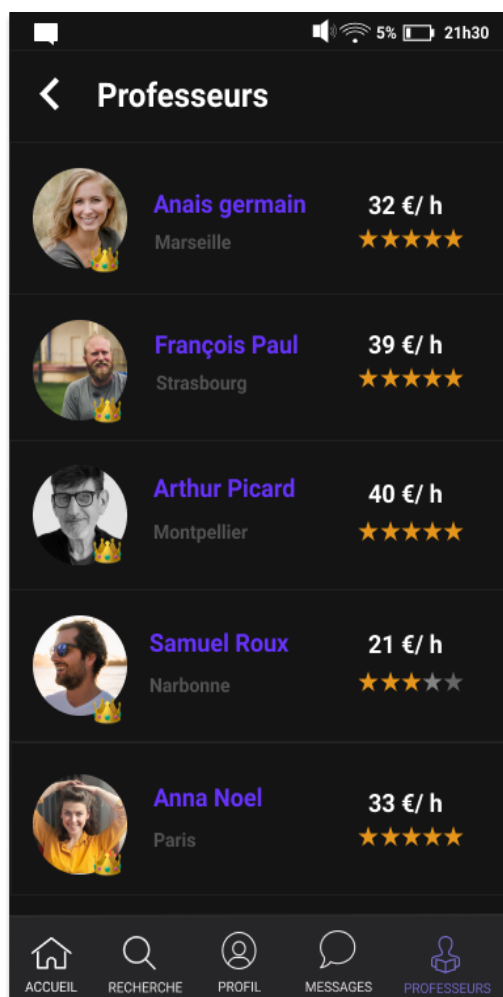
une partie informations de l'utilisateur, ses goûts musicaux, les partitions qu'il a partagé ainsi que ses médias.

**Messages** : cette fonctionnalité permet d'envoyer des messages aux autres utilisateurs pour communiquer au mieux possible, sans perturber les utilisateurs.

**Professeurs** : enfin, PianoChat offre l'opportunité de prendre contact avec des professeurs de piano de la région pour des cours particuliers. Cette fonctionnalité permet de choisir des créneaux horaires pour ces cours.

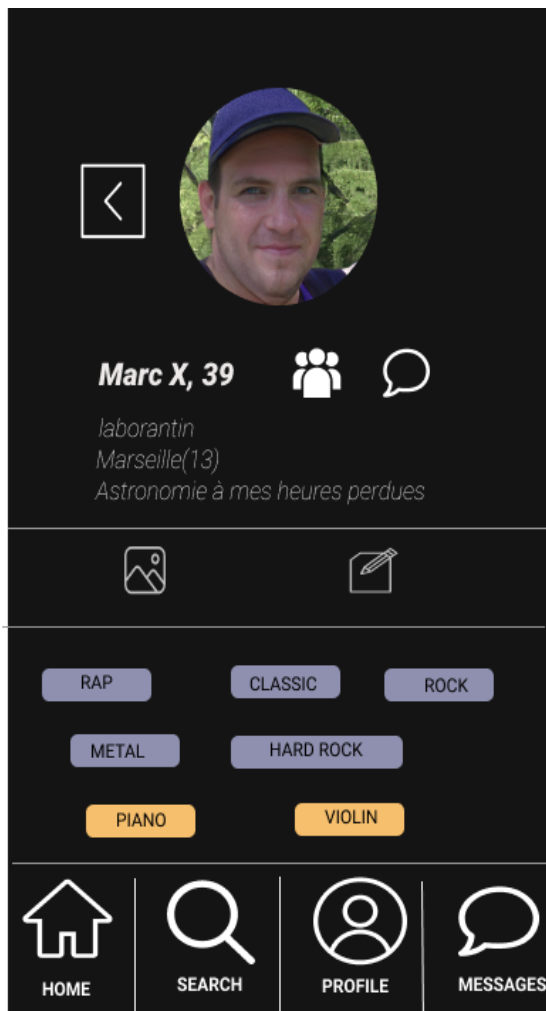
## Maquettes haute-fidélité



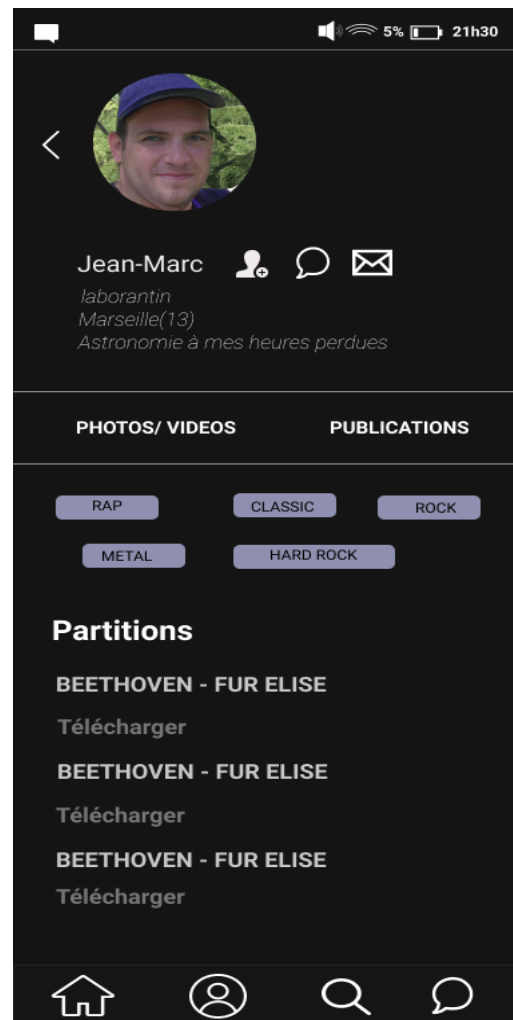


## Évolution des versions

### VERSION 1.0



### VERSION 1.1



Pour arriver au résultat de PianoChat, il a été important de réaliser plusieurs versions de l'application pour assurer un meilleur design de celle-ci.

## Retours utilisateurs

Les retours utilisateurs permettent de voir comment l'application est perçue par l'utilisateur. Pour avoir des retours utilisateurs sans chercher à les influencer, je suis allée à la rencontre de personnes susceptibles de tester l'application afin de voir leur utilisation en situation réelle et ainsi, comprendre leurs blocages éventuels.

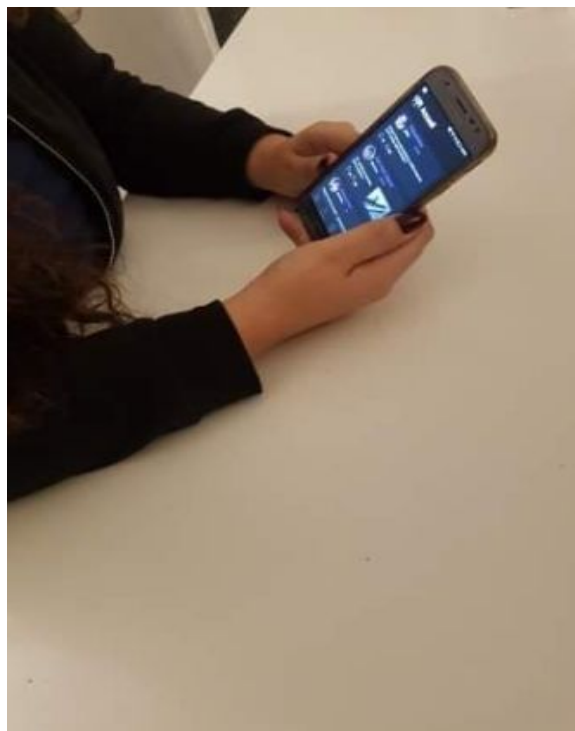
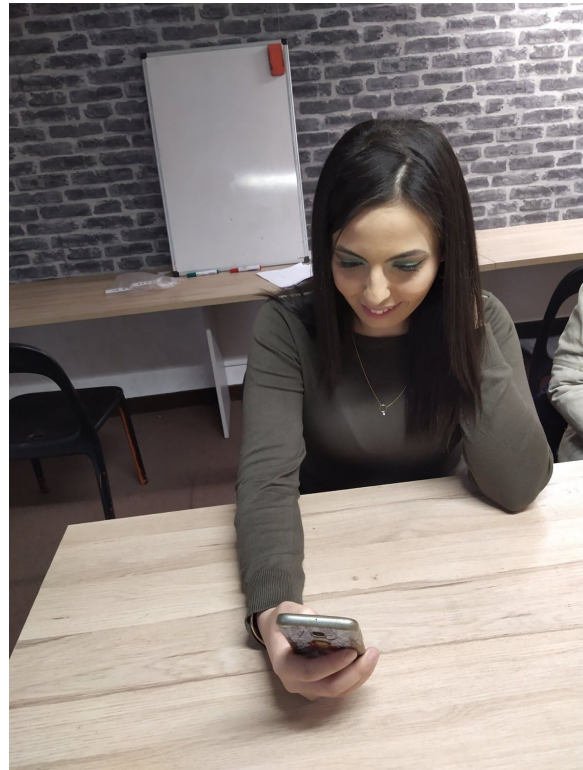
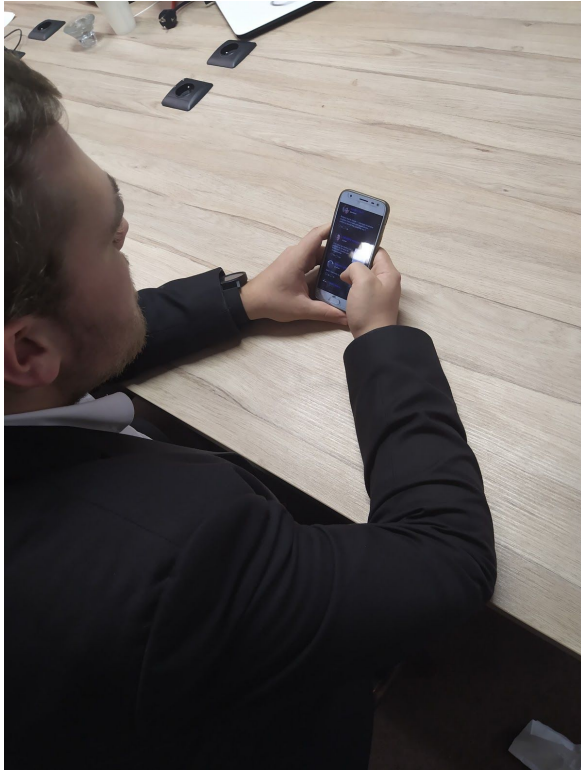
Les entretiens ont duré en moyenne 35 min par personne, avec un total de 3 entretiens individuels. J'ai ainsi décidé de pratiquer la méthode de l'A/B testing pour savoir comment modifier l'application : 2 versions leur ont été montrées afin de choisir celle qui donne de meilleurs résultats au regard des utilisateurs.

Puis, l'entretien a été clôturé avec un système de notation sur 10 de PianoChat, ce qui donne en résultat le tableau ci-dessous :

	<b>Femme de 22 ans BTS Notaire</b>	<b>Homme de 43 ans boulangier</b>	<b>Femme de 19 ans Faculté de sciences</b>
Date	13/11/2019	27/11/2019	02/12/2019
Version A	Pas assez d'espace entre les lignes	Pas assez espacé	Couleurs trop monotones
Version B	application plus aérée	lisibilité plus facile	Couleurs plus harmonieuses
Note VA	6/10	5/10	7/10
Note VB	7.5/10	8/10	8.5/10



## Photos utilisateurs



## LIEN FIGMA POUR LE PROTOTYPE DE PIANOCHAT

<https://www.figma.com/file/LIQoGEC5pqvB1ybp6nOk77/Design-v1>

## User Interface (UI)

L'interface utilisateur fait référence à l'interface par le biais de laquelle l'utilisateur interagit : c'est un élément important pour un site performant. Elle prend en compte : l'apparence du site, son ergonomie, son efficacité, et sa facilité d'utilisation.

### Choix des couleurs

J'ai choisi comme couleur principale de l'application la couleur #141414. C'est une couleur assez sombre, représentative du monde de la musique et rappelle la couleur noire du piano. Ensuite, la couleur bleu-violet a été choisie pour relever le côté sombre de l'application. Enfin, la couleur jaune pour certains logo, le jaune étant l'opposé du bleu dans le diagramme chromatique, c'est ce qui ressort le mieux au niveau physique.

**#141414**

**#6733FB**

**#E9BF29**



## Choix de la typographie

Concernant la typographie, la police **redressed** a été utilisée pour le logo de l'application. C'est une police qui est en accord avec le thème de la musique, les lettres ressemblant à des notes de musiques. La typographie roboto a aussi été utilisée pour tous les autres textes car c'est une police qui est claire, lisible tout en restant sobre.

## Conclusion

Ces 10 semaines de travail sur ce projet m'ont permis d'améliorer mes compétences dans le design : j'ai pu développer un sens assez critique de mon travail, me remettre toujours en question. J'ai aussi appris à utiliser l'outil figma qui a été d'une aide précieuse.