

Phase DISCOVERY

La première étape sera l'élaboration d'un questionnaire : Ce questionnaire permettra de :
[Valider notre hypothèse](#)

Un questionnaire bien construit permettra d'obtenir des insights précis sur les besoins des utilisateurs. Voici une série de questions que nous pouvons intégrer dans le formulaire Google Forms :

Profil du participant

- Quel âge avez-vous ?
- Où vivez-vous ? (Zone rurale/urbaine)
- Avez-vous un accès régulier à internet ? (Oui / Non / Occasionnellement)

Accès à la culture

- Quels types de contenus culturels consommez-vous le plus ? (Cinéma, théâtre, musée, musique, jeux, etc.)
- Comment accédez-vous généralement à ces contenus ? (En ligne, événements physiques, médias traditionnels)
- Quels obstacles rencontrez-vous pour accéder à la culture dans votre région ? (Prix, accessibilité, connexion internet, disponibilité des infrastructures)

Usage du numérique

- Utilisez-vous des plateformes numériques pour accéder à la culture ? (Oui/Non)
- Si oui, lesquelles et pourquoi ?
- Quels outils numériques vous seraient les plus utiles pour accéder à la culture ? (Application mobile, site internet, réseau social, streaming, etc.)
- Seriez-vous prêt à payer pour un service culturel en ligne, si le tarif est abordable ?

Engagement communautaire et sensibilisation

- Seriez-vous intéressé par des événements culturels en ligne interactifs ? (Oui/Non)
- Comment pouvons-nous mieux promouvoir la culture locale grâce au numérique ?

Stratégies de diffusion possibles :

- Partage sur les réseaux sociaux (Facebook, WhatsApp, Twitter)
- Sensibilisation dans les groupes communautaires
- Contact avec les artistes et acteurs culturels locaux pour mobiliser leurs audiences
- Utilisation de plateformes locales qui permettent de relayer des enquêtes

Avec ces données, nous pourrions affiner notre projet et créer une solution numérique qui répond réellement aux attentes des utilisateurs.

Nous avons créer des persona qui pourront nous aider à structurer la réflexion sur l'accessibilité de la culture dans un cadre hostile

Persona 1 : Aïcha

Profil

- **Nom** : Aïcha Kossi
- **Âge** : 28 ans
- **Localisation** : Région Maritime, Togo
- **Occupation** : Enseignante et médiatrice culturelle
- **État d'esprit** : Passionnée par la culture, convaincue que l'art et le numérique peuvent surmonter les barrières sociales et économiques.

Contexte & défis

Vit dans une région où l'accès à la culture est limité par des contraintes économiques, technologiques et infrastructurelles.

Problèmes rencontrés

- Faible accès aux infrastructures culturelles (peu de bibliothèques, musées, salles de spectacle).
- Manque de financement pour des projets artistiques et éducatifs.
- Usage limité du numérique pour démocratiser la culture.

Objectifs & besoins

- Trouver des **solutions numériques** pour diffuser du contenu culturel (streaming, plateformes interactives, partenariats éducatifs).
- Développer des stratégies pour **rendre la culture locale accessible** malgré les contraintes matérielles.
- Exploiter les **ressources existantes** comme les réseaux sociaux, les podcasts, le mobile-learning pour toucher un public plus large.

Motivations & frustrations

✓ **Motivations** :

- Voir les jeunes et les communautés marginalisées accéder aux œuvres artistiques et historiques.
- Permettre aux artistes locaux de se faire connaître via des plateformes numériques
- Valoriser le patrimoine culturel par des initiatives locales soutenues par la technologie.

✗ **Frustrations** :

- Faible financement des projets culturels.
- Manque de formation sur l'usage du numérique dans l'éducation et la médiation culturelle.
- Difficulté à convaincre les institutions locales d'investir dans la digitalisation de la culture.

Solutions envisagées

- Création d'une plateforme interactive regroupant films, pièces de théâtre, musique et expositions virtuelles adaptées aux réalités locales.
- Partenariat avec des acteurs culturels internationaux pour fournir du contenu accessible en ligne.
- Développement d'une application mobile éducative pour rendre la culture plus accessible aux jeunes et aux communautés isolées.

Persona 2 : Idriss

Profil

- **Nom** : Idriss Amedome
- **Âge** : 22 ans
- **Localisation** : Lomé, Togo
- **Occupation** : Étudiant en communication
- **État d'esprit** : Passionné par le cinéma, mais frustré par le manque de salles accessibles et d'événements culturels près de chez lui.

Contexte & défis

- Fort accès à Internet, mais peu d'espaces dédiés au cinéma et à la culture locale.
- Accès limité aux productions indépendantes africaines ou à des festivals culturels.
- Ressent un manque de communautés engagées autour du cinéma et du débat culturel.

Objectifs & besoins

- Découvrir du contenu cinématographique alternatif en ligne et se connecter avec d'autres passionnés.
- Accéder à des projections virtuelles ou des critiques interactives pour enrichir son expérience.
- Trouver des plateformes qui mettent en avant la culture locale et la rendent accessible aux jeunes urbains.

Solutions numériques possibles

- Création d'une application de streaming dédiée au cinéma africain avec une section débats et analyses.
- Développement d'un espace de projection en ligne permettant des échanges en direct avec cinéastes et critiques.
- Mise en place d'un réseau social culturel facilitant le partage d'œuvres et d'événements accessibles.

Empathy Map

Une Empathy Map est un outil qui aide à mieux comprendre un utilisateur ou un public cible en explorant ses perceptions, ses émotions et ses comportements.

Empathy Map – Aïcha Kossi



Pense et Ressent

- Conviction profonde que le numérique peut rendre la culture accessible à tous.
- Frustration face au manque de financement et aux obstacles institutionnels.
- Motivation à aider les jeunes et les communautés marginalisées à découvrir l'art et le patrimoine local.
- Espoir que la technologie peut créer de nouvelles opportunités culturelles malgré les contraintes matérielles.

Voit

- Un environnement où l'accès à la culture est limité par le manque d'infrastructures et de moyens.
- Une jeunesse curieuse mais déconnectée des expressions artistiques locales.
- Des plateformes numériques existantes qui pourraient être mieux adaptées aux réalités togolaises.

Entend

- Des artistes et médiateurs culturels qui peinent à se faire entendre et à financer leurs projets.
- Un discours dominant qui considère la culture comme secondaire face aux enjeux économiques.
- Des institutions parfois sceptiques sur l'impact du numérique dans la préservation et la diffusion culturelle.

Dit et Fait

- Sensibilise son entourage aux enjeux de l'accessibilité culturelle.
- Expérimente avec les outils numériques pour partager du contenu éducatif et artistique.
- Recherche des partenariats et des financements pour développer des solutions durables.
- Encourage les initiatives locales qui promeuvent la culture et le numérique.

Challenges et Objectifs

- Convaincre les institutions et investisseurs de l'importance de digitaliser l'accès à la culture.
- Trouver des solutions technologiques adaptées aux réalités économiques et techniques de sa région.
- Former les artistes et éducateurs à mieux utiliser le numérique pour la médiation culturelle.
- Créer une communauté engagée autour de la valorisation du patrimoine artistique et historique local.

Empathy Map – Idriss Amedome

Pense et Ressent

- Grande passion pour le cinéma et envie de découvrir des films africains indépendants.
- Frustration face à la faible accessibilité des salles de cinéma et des festivals culturels.
- Besoin de créer des connexions avec d'autres passionnés pour échanger et débattre.
- Désir de voir émerger des plateformes qui valorisent la culture locale et facilitent le partage.

Voit

- Un paysage culturel où les productions africaines sont peu mises en avant.
- Une communauté cinéphile dispersée, sans véritables espaces dédiés aux échanges.
- Des plateformes de streaming internationales qui ne reflètent pas assez la diversité cinématographique africaine.
- Une forte présence du numérique, mais peu adaptée à ses attentes spécifiques.

Entend

- Discussions sur l'avenir du cinéma africain, mais sans solutions concrètes pour améliorer sa visibilité.
- Discours souvent centrés sur les productions étrangères, reléguant le cinéma local au second plan.
- Témoignages d'autres jeunes partageant les mêmes frustrations quant à l'accès aux œuvres indépendantes.

Dit et Fait

- Recherche activement des films africains en ligne et partage ses découvertes avec son entourage.
- Participe à des forums et groupes cinéphiles pour échanger des recommandations.
- Souhaite organiser des rencontres autour du cinéma, mais manque de ressources et de soutien.
- Teste différentes plateformes de streaming, mais aucune ne répond entièrement à ses attentes.

Challenges et Objectifs

- Trouver un espace numérique où il pourrait découvrir, discuter et analyser des films africains.
- Accéder plus facilement aux productions locales et aux festivals sans contrainte géographique.
- Contribuer à une communauté engagée qui valorise le cinéma africain à travers le numérique.
- Encourager la création d'une plateforme de streaming et de débats culturels axée sur la culture locale.

Problématique reformulée


Comment utiliser le numérique pour rendre la culture (cinéma, théâtre, musée, musique, jeux, etc.) plus accessible dans un contexte où l'accès est limité par des contraintes économiques, technologiques ou environnementales ? Comment exploiter les ressources déjà existantes pour favoriser la diffusion, la préservation et l'engagement culturel auprès de publics éloignés ou marginalisés ?

Product Requirements List

1. Objectifs du produit

- Offrir un accès numérique aux œuvres culturelles et cinématographiques africaines.
- Permettre aux utilisateurs d'explorer, partager et débattre autour du patrimoine culturel.
- Favoriser une communauté engagée pour la valorisation du cinéma et de l'art local.

2. Utilisateurs cibles

 Médiateurs culturels (ex : Aïcha) – Cherchent des outils pour rendre la culture accessible.

 Passionnés de cinéma (ex : Idriss) – Veulent découvrir et échanger autour de films africains.

- 🎨 Artistes & Créateurs : Ont besoin d'une plateforme pour diffuser leurs œuvres.
- 📖 Étudiants & Curieux: Recherchent des ressources éducatives et artistiques.

3. Fonctionnalités essentielles

- ✅ Streaming de contenu culturel (films, théâtre, musique, expositions virtuelles).
- ✅ Communauté & Forums (espaces de débat, critiques, échanges entre passionnés).
- ✅ Bibliothèque interactive (accès à des œuvres archivées, analyses et études).
- ✅ Événements en ligne (projections, conférences, échanges avec créateurs).
- ✅ Partenariats éducatifs (cours interactifs, podcasts, mobile-learning).

4. Exigences techniques

- ⚙️ Interface intuitive pour un accès fluide aux contenus.
- 📱 Compatibilité mobile pour toucher un public plus large.
- 🌐 Multi-langues pour élargir l'audience et favoriser l'inclusivité.
- 🔍 Moteur de recherche avancé pour explorer les œuvres selon les genres et intérêts.
- 👤 Gestion des créateurs (outil permettant aux artistes de publier leurs œuvres).

5. Monétisation & Viabilité

- 💰 Freemium : accès libre à certains contenus, premium pour les exclusivités.
- 📺 Abonnements : accès à des projections en direct et des événements privés.
- 🤝 Partenariats : collaborations avec institutions culturelles et sponsors.
- 📢 Publicité responsable : financement via annonceurs liés à la culture et au cinéma.