Zumba Cafew

Projet Visualisation de l'information

Capocasale Romain, Freiburghaus Jonas & Moulin Vincent

11.12.2020





Zumba Cafew

Sommaire

- 1. Introduction
- 2. Démonstration
- 3. Source de données
- 4. Méthodologie
- 5. Graphiques
 - a. Richesse du vocabulaire
 - b. Fréquence des mots
 - c. Evolution au fil des années
- 6. Responsive Design
- 7. Tests d'accessibilité
- 8. Tests d'utilisabilité
- 9. Conclusion



1. Introduction

• Interrogations:

- Est-ce que le vocabulaire de tel artiste est plus riche que celui d'un autre?
- Que peut-on dire des mots les plus utilisés ?
- Est-ce que certains mots deviennent plus fréquents au fil des années ?

Publics ciblés :

- o **Primaire**: Personnes écoutant de la musique hip-hop française
- Secondaire: Personnes curieuses et intéressées par des statistiques diverses

Méthodes:

- Estimation de la richesse du vocabulaire par artiste
- Fréquences d'utilisation des mots
- Fréquences d'utilisation d'un mot au cours du temps



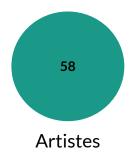
Démonstration

www.zumbacafew.ch



3. Source de données

Genius API









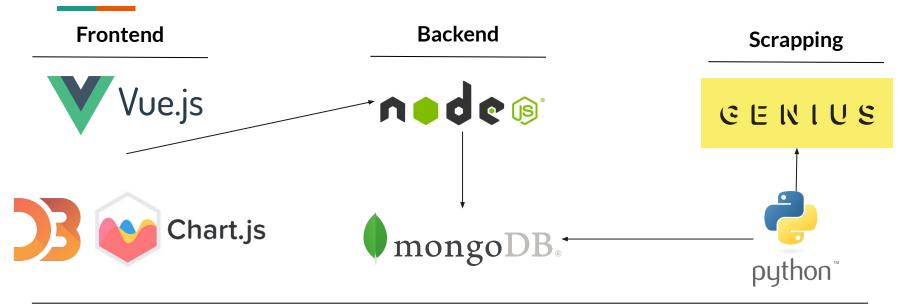
3. Source de données

- Nom
- Image
- Sexe
- Type d'artiste
- Nombre de mot unique
- Nombre de musiques
- Noms des musiques
- Années des musiques
- Vocabulaire pour chaque année

```
[{
   "year" : 2018,
    "words" : [{
              "word" : "Artiste",
              "count": 10,
              "word" : "Musique",
              "count": 20,
            } ...]
    "year": 2020,
    "words" : [...]
}]
```



4. Méthodologie







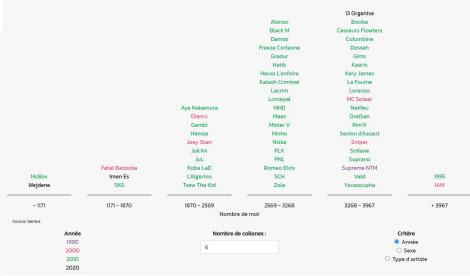
Google Cloud

5. Graphiques

5.1 Richesse du vocabulaire



Histogramme du nombre de mot uniques par artiste



Histogramme



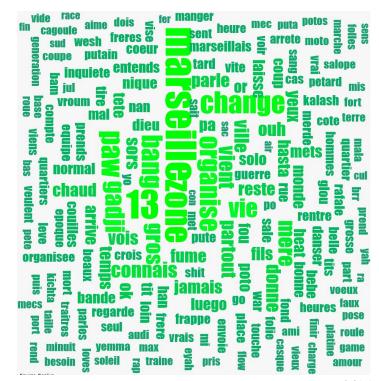
Beeswarm

8/14

5. Graphiques5.2 Fréquence des mots







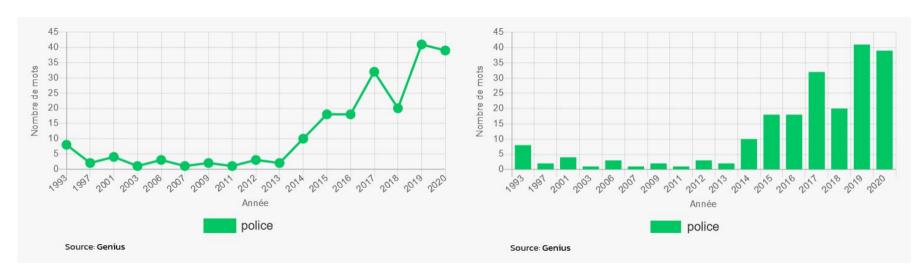
5. Graphiques

5.3 Évolution au fil des années



10/14





Linechart évolution Histogramme évolution



6. Responsive Design

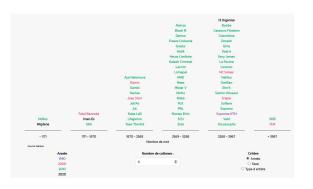
- Augmente l'utilisabilité de l'application
 - Plus de la moitié du trafic web provient des smartphones
 - Public cible utilise majoritairement des smartphones
- Adaptation de la taille du texte
- Scaling des différents graphes
- Menu hamburger
- Imbrication des filtres des graphes



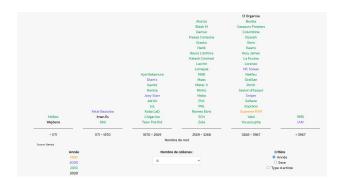


7. Tests d'accessibilité











8. Tests d'utilisabilité

- Création d'un formulaire pour les tests utilisateurs
- Conclusion du test :
 - Compréhension rapide des graphiques et des filtres
 - Utilisation de la barre de recherche commune sur les graphiques
 - Utilisateur mécontent de la navigation dans la barre de recherche







9. Conclusion

Problèmes et défis rencontrés

Améliorations possibles

État actuel du projet