

Sean Little

Guillaume Fourniols

David Lafia-Monwoo

Brandon Largeau

Rapport de réalisation Interviews & Enquêtes



Ambiance sonore

Sommaire

Page 3 : Contexte et des objectifs du projet

Page 4 : Synthèse des interviews

Page 5 : Construction de l'enquête

Page 5 : Résultats de l'enquête

Page 6 : Analyse de l'enquête

Contexte et des objectifs du projet

Contexte

Aujourd'hui, le monde va vite et tout comme l'expansion de l'univers, il s'accélère et n'est pas près de s'arrêter. Beaucoup de choses se passent en une journée. Certaines peuvent nous faire stresser ou nous ennuyer et les moments de détente sont rares. Les journées de travail sont rythmées par le même refrain, jour après jour.

Les moments où on peut s'évader ne se font que trop précieux. La concentration est souvent une qualité recherchée, mais difficile à conserver au fil de la journée. Il existe tellement de facteurs pouvant perturber son bon déroulement, qu'une aide extérieure n'est jamais à refuser.

On dit souvent que la musique apaise, je trouve que c'est vrai. Un bruit familier, qui pourrait nous aider à nous échapper d'un environnement pesant pourrait aussi nous aider à cet apaisement.

Pourquoi ne pas rejoindre l'aventure, en toute tranquillité ?

Objectifs

L'objectif de ce projet, c'est de vous aider à retrouver les bonnes sensations de bien être que vous auriez pu perdre au fil de la journée.

Comment y arriver ?

Par le son.

Si c'est un bruit d'oiseaux qui chantent dont vous avez besoin on vous le fournit, si c'est une ambiance pluvieuse qui vous aide on vous le fournit.

Le but ici c'est de vous donner un outil, ici une application, vous permettant de façonner à votre convenance une ambiance unique qui vous aidera dans n'importe quelle situation, tant pour se relaxer, que pour se concentrer ou encore s'évader.

Plus besoin de partir en voyage pour chercher un environnement sonore qui vous plaît. Le principe ici c'est d'avoir tout à portée de main, rapidement et facilement.

Dans l'état actuelle du monde, notamment avec le confinement et les différentes restrictions, ce besoin d'évasion va devenir de plus en plus présent.

Nous sommes ici pour vous fournir la meilleure solution à tous ces problèmes de bien-être.

Synthèse des interviews :

En ce qui concerne la phase d'analyse, nous avons commencé par des interviews réalisées dans le but d'avoir des informations sur les raisons qui pourraient pousser des personnes à utiliser notre application, sur la personnalité de nos potentiels utilisateurs, et surtout sur les futures attentes de nos utilisateurs pour de potentielles améliorations.

Pour ce faire nous avons réalisé deux interviews en tout en distanciel dont un réalisé par David LAFIA-MONWOO et par Brandon LARGEAU et un autre réalisé par Brandon LARGEAU en distanciel à cause des mesures de préventions contre le Covid-19. Pour réaliser les interviews en distanciel, nous avons créé des réunions sur Teams et avec le consentement des personnes interviewées et procédé à des enregistrements vidéo. En ce qui concerne les interviews en présentiel nous avons procédé à une simple prise de note.

Après analyse et synthèse de ces différentes interviews nous avons pu nous rendre compte tout d'abord que les personnes qui seraient le plus susceptibles d'utiliser notre application sont plutôt jeunes et adultes (entre 16 et 35 ans pour le moment), mais surtout des personnes qui passent un peu voire beaucoup de temps sur leur smartphone ou leur ordinateur.

Les potentiels utilisateurs de notre application sont des personnes qui ont des préférences assez variées en ce qui concerne les ambiances qu'ils aimeraient écouter. La plupart d'entre eux sont assez réticents en ce qui concerne l'achat de l'application mais seraient plus disposés à obtenir un service premium par abonnement qui leur permettrait d'avoir des fonctionnalités plus poussées comme une grande variété d'ambiances en plus de celles fournies de bases, la possibilité de générer des musiques grâce à une IA selon le goût de l'utilisateur, obtenir les dernières modifications, la possibilité d'écouter les ambiances en étant sur d'autres applications, la possibilité d'écouter les ambiances en mode hors connexion (offline).

Construction de l'enquête :

Pour commencer notre enquête nous nous sommes tournés vers nos interviews pour en extraire les questions qui étaient utiles et avaient des réponses intéressantes, mais également omettre les questions dont les réponses se sont révélées peu exploitables lors des entretiens. En vue du fait que le format enquête est beaucoup moins personnel.

Nous avons modifié les questions afin de pouvoir y répondre sous forme de QCM ou questions binaires, en limitant le nombre de questions ouvertes afin de recueillir des données plus utiles et exploitables. Le caractère anonyme de l'enquête a aussi permis une certaine sincérité qu'on ne trouvait pas forcément lors des entretiens.

Au moment où ce rapport est écrit nous avons 13 réponses sur notre enquête. Nous avons diffusé cette enquête auprès de nos connaissances, notamment via réseaux sociaux (Discord, Facebook).

Cette enquête a été réalisée par Sean Little et Guillaume Fourniols.

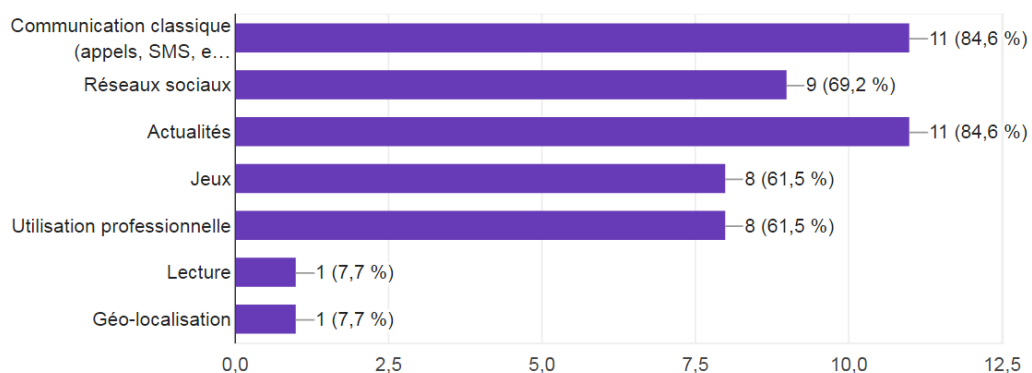
Résultats de l'enquête :

De ces données ressort qu'une grande majorité des participants se situe entre 22 et 29 ans et sont des étudiants.

Tous les participants affirment posséder un smartphone et s'en servir régulièrement. Dans les utilisations qui en sont données, on retrouve notamment la consultation de réseaux sociaux et des actualités ainsi qu'une écoute régulière de musique.

Quels types de fonctionnalités utilisez-vous sur votre smartphone ?

13 réponses



La grande majorité des participants écoutent de la musique en pratiquant des activités extérieures ce qui est un des cas d'utilisation que nous avons prévu pour notre application.

Au niveau des sons qu'ils trouvent apaisant, quelques participants ont mentionné des genres musicaux ce qui n'est pas encore une fonctionnalité que nous envisageons d'ajouter mais nous gardons ces réponses dans la tête pour des éventuelles modifications futures. Sinon ceux qui ne mentionnent pas de musique ont répondu à peu près comme nous attendions, c'est-à-dire les bruits de forêt, pluie, et des sonorités de type ASMR.

Quant aux questions concernant l'utilisation comme aide à l'endormissement, on voit que même si la plupart n'ont pas énormément de problèmes à s'endormir, une majorité à tout de même envisagé de mettre de la musique pour pouvoir s'endormir.

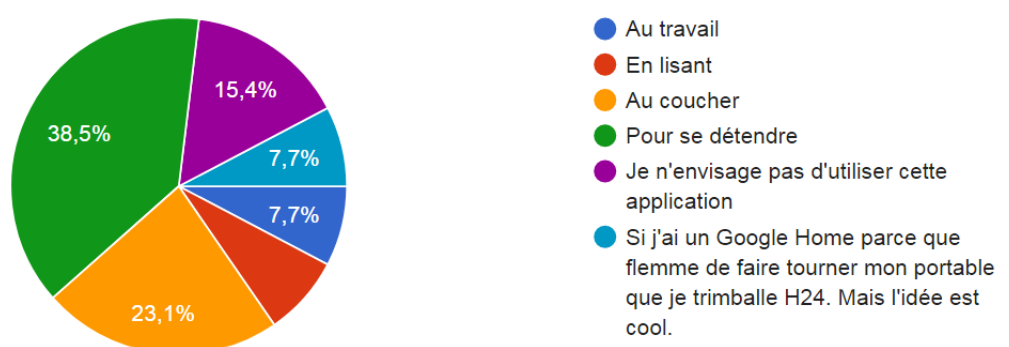
Contre les attentes, on voit que les gens ont globalement bien vécu le confinement avec aucun participant ne disant avoir "très mal" ou "mal" vécu cette période. La question est divisée sur l'idée qu'une application comme la nôtre aurait pu aider.

Les sons que les gens voulaient avoir restent classiques comme dans nos attentes (bruit blanc, bruit de l'eau, bruits sourds, bruit d'orage, bruit de pluie) mais avec quelques idées que nous n'avions pas envisagées (chuchotements, bruit de foule, bruits de la ville).

Lorsqu'on questionne les préférences d'utilisations que les participants envisageraient pour cette application, on observe une certaine diversité :

Dans quel cadre utiliseriez-vous notre application ?

13 réponses



Les fonctionnalités envisagées par les participants nous ont permis de mieux cerner ce que les gens pensaient que ce genre d'outil pourrait faire, une idée de commande vocale et un fond d'écran qui varie selon le son, deux exemples de fonctionnalités que nous n'avons pas envisagé au début mais pourraient figurer dans la version finale.

Analyse des Résultats :

Une grande partie des participants ont fait remarquer que notre application devrait avoir un aspect musical, que ce soit ajouter des musiques personnelles ou bien une playlist intégrée directement. Ce qui nous emmène à nous questionner plus sincèrement sur cette question de pouvoir s'en servir pour de la musique sur lequel on rajoute un certain nombre de filtres qui ajoutent une ambiance par-dessus de cette musique. Cette option musicale changerait énormément l'idée de base de l'application alors nous gardons cette possibilité en tête mais sans nous détourner de cette idée de base.

Mais dans la globalité cette enquête nous a confirmé ce que nous pensions déjà, les sonorités désirées par la plupart (excepté musique) sont des bruits issus de la nature.