Ce document est également disponible sur Medium et Behance.

Contexte

Initialement, l'idée était de répondre à une frustration personnelle. En effet, au fil des ans, comme beaucoup d'amateurs de musique, j'ai accumulé plusieurs comptes de streaming musical pour diverses raisons.

C'est pourquoi je passe quotidiennement de Youtube, Soundcloud, Deezer, etc. pour écouter ou rechercher de nouvelles musiques.

Outre la perte de temps, cette diversité entraîne d'autres problèmes. Dans le groupe de dj de mon école nous voulions faire des playlists en ligne communes mais nous n'arrivions pas à nous mettre d'accord sur la plate-forme.

Je voulais savoir si cette situation était récurrente et si oui, appliquer la méthodologie UX afin de proposer un produit cohérent.

User Experience Design Methodology

L’User Experience Design Methodology (UXD) place l'utilisateur au centre de la conception du produit. Comprendre qui est impliqué, les frustrations, les contextes d'interaction, les objectifs et intégrer les résultats des recherches dans la conception pour répondre aux mieux aux besoins de l’utilisateur.

Je considère qu'après le premier développement, ce projet suivra une méthodologie agile sachant qu'il s'agit d'un projet numérique développé par une petite équipe. À chaque sprint, il sera possible de faire des petites recherches UX qui permettront d'éclairer les décisions et de valider la direction.

Commencer par un bon design, puis tester et apprendre au fur et à mesure pour le perfectionner.

RECHERCHE

1.A. Comprendre la situation. Recherche utilisateur, Benchmark.

Tout d'abord, pour en savoir plus sur la situation, j'ai créé une enquête sur une grande communauté de passionnés de musique :

- Quelles applications musicales utilisez-vous ? Changez-vous souvent ?

Informations quantitatives, "quoi ?". Estimer la répartition des plateformes et le comportement des utilisateurs. En résumé, est-ce que le projet est nécessaire à la communauté.

- Pourquoi changez-vous d'application ?

Informations qualitatives, "pourquoi ? Comprendre les raisons derrière ce changement.

(lien vers l'enquête, groupe privé facebook)

Les résultats montrent une répartition importante entre les plateformes. Le risque d'avoir besoin plusieurs comptes est donc élevé.

Cela est confirmé par les entretiens. Les utilisateurs changent de plateforme pour le format des chansons et en fonction de leurs besoins (recherche, écoute, playlist, etc.).

Benchmark :

Tunemymusic transfère la playlist d'une plateforme à l'autre mais toutes les plateformes ne fournissent pas les mêmes chansons, notre utilisateur cible ne sera pas satisfait. Par exemple, Soundcloud fournit des mixes de DJ contrairement à Spotify.

D'autre part, Zapier connecte différentes plateformes (y compris les plateformes musicales) avec des actions/notifications automatiques. Cependant, ce n'est pas une application pour écouter de la musique.

1.B. Affiner le problème et l'utilisateur visé. Frustrations - Objectifs, Persona, Metrics.

Pour faciliter les décisions, je crée un personnage.

Un persona permet de supprimer les opinions personnelles lorsque vous devez décider entre des solutions/priorités en décrivant votre public cible.

J'ai résumé les comptes Facebook des personnes qui change souvent de plateforme musicale.

C'était aussi l'occasion de définir leurs frustrations et leurs objectifs clairs de manière plus claire. Ceux-ci guideront le projet.

Si certains points sont des hypothèses à ce stade, il est important de le noter. Il sera important de les vérifier à l'avenir. En effet, le persona peut progresser tout au long du projet.

Notre utilisateur est relativement jeune, écoute beaucoup de musique et aime sortir.

Maintenant que nous connaissons les objectifs, nous devons fixer la manière de les mesurer. Les mesures nous aideront à voir quelle version du produit est la meilleure.

DEFINIR

2. Relier la recherche au produit. Affiner les objectifs et établir des priorités. User stories, MVP.

J'utilise les résultats de mes recherches pour commencer à décrire mon futur produit. Pour ce faire, je décris les actions de l'utilisateur dans la future application idéale par des User stories.

Pour les trouver, je réfléchis à des solutions basées sur le besoin de l'utilisateur et mes idées. Je regroupe les User stories par thème pour donner un sens à tout cela. Ensuite, je commence à établir des priorités pour répondre à la principale proposition de valeur en premier lieu.

Fonctionnalités du produit :

- Ajoutez vos comptes de différentes plateformes musicales dans l'application.

- Accès aux playlists/likes/repost de ces comptes directement dans l'application.

- Créer/joindre une collection. Il s'agit d'un groupe de playlist que vous pouvez conserver privé ou partager avec vos amis.

- Créer une playlist multi-plateforme. "Playlist Ring mix".

- Vous pouvez toujours utiliser d'autres plateformes musicales et vos listes de lecture seront synchronisées.

- Recherchez une chanson sur plusieurs plateformes en même temps.

…

EXPLORER

3.A. Brianstorm et Sketchs.

Nous sommes maintenant prêts à proposer des designs cohérents. Mais avant de plonger dans une proposition, il est plus intéressant de diverger. Certaines idées seront inutilisables, mais toutes peuvent être utiles.

3.B. Prototype basse-fidélité.

J'ai réalisé sur Figma un prototype basse-fidélité de l'application en me basant sur les croquis de chaque écran. Il sera utilisé pour essayer l'application à distance avec les utilisateurs.

Les utilisateurs ont tendance à être plus honnêtes avec les prototypes basse-fidélité, cela montre que vous êtes toujours ouvert pour discuter de la conception.

TESTER

4. Confronter le design à la réalité. Boucle de test utilisateur.

Population d'utilisateurs, situations.

La population d'utilisateurs est sélectionnée à l'aide de critères spécifiques afin de limiter le risque d'éviter une catégorie d'utilisateurs et de comprendre plus profondément pourquoi certains utilisateurs ont échoué.

De plus, nous aurions pu définir différentes situations à tester, comme l'application d'une contrainte de temps ou non.

Test de scénario.

5 scénarios ont été testés par chaque utilisateur. Ils regroupent les principales actions que l'on peut imaginer avec l'application.

Pendant le test, l'utilisateur doit parler pour exprimer son activité mentale.

L'expression de l'utilisateur est d'une grande valeur car c'est une opportunité de découvrir directement pourquoi il y a un problème.

Les tests ont tous été réussis (taux d'achèvement de 100%). C'est un signe que cette conception est un bon début. Néanmoins, les utilisateurs ont souligné certains points de confusion.

Recherche qualitative. Entretiens avec les utilisateurs.

Après le test, j'ai eu un entretien avec chaque utilisateur. L'occasion pour lui de proposer des solutions et pour moi de clarifier certains points.

Qu'est-ce qui aurait amélioré l'application ?

Principales recommandations :

- Expliciter le glisser-déposer car c'est peu courant sur une application web.

- Ajouter sur la page d'accueil un bouton "play" pour lancer un mix de chaque collection.

- Aider les nouveaux utilisateurs. Par le biais de pop-up, de vidéo ou de f.a.q.

- Modifier certains noms de catégories.

Mettre en œuvre les changements.

Ici, les changements ont été relativement mineurs et rapides à intégrer, je suis donc passé directement à la partie création. Sinon, j'aurais pu faire une nouvelle version du prototype low-fi et un autre test utilisateur. À ce stade, il est facile de faire des changements.

CREER

5.A. Créer l'interface utilisateur. Moodboard, Charte graphique, Maquette.

Maintenant que je suis plus confiant dans mon design, cela vaut la peine de développer la charte graphique.

Pour commencer, j'ai examiné les différentes tendances des interfaces utilisateur sur les plateformes de streaming et j'ai choisi des éléments. Il n'est pas nécessaire de réinventer la roue et en utilisant des standards, l'utilisateur se sentira moins perdu.

La charte graphique assurera la cohérence de notre application : Typographie, espacement, couleur, éléments de l'interface utilisateur, états, logo.

Ici, l'interface utilisateur est minimaliste/flat design. L'application met en évidence les couvertures de playlist que l'utilisateur peut modifier. Elles donnent de la personnalité à la page.

Toutes les icônes ont été créées dans Illustrator et transférées sur Figma.

Les couleurs ont été choisies à l'aide de l'outil material.io color. Bleu clair et rouge vif pour un visuel frais et énergique.

5.B. Prototype moyenne fidélité.

Le prototype mid-fidélité a également été réalisé sur Figma et montre plus précisément l'interaction à l'intérieur de l'application. Il est par définition plus représentatif de l'aspect du produit.

Selon les besoins, j'aurais pu faire un prototype hi-fi. Où vous auriez pu, par exemple, vraiment ajouter un compte Soundcloud. C'est une question de pour et de contre. J'ai jugé que le temps nécessaire à sa création serait mieux investi dans un véritable produit fonctionnel minimum viable (MVP).

COMMUNIQUER

6. Commercialiser l'idée. Créer une première base d'utilisateurs.

La première version visuelle du produit est réalisée. Nous pouvons maintenant en faire la promotion et créer notre première base d'utilisateurs/clients. Lancement, mailing, concours, publicité, ...

J'ai créé une simple page de messagerie pour le projet.

Nous pourrions également nous lancer dans le développement de la première version fonctionnelle et communiquer par la suite.

DÉVELOPPER ET FINALISER

7.A. Définir le plan de mise en œuvre du produit fonctionnel (implementation plan).

Pour développer efficacement la solution, nous avons besoin d'un plan qui fixe nos priorités.

Il est basé sur le premier plan que nous avons établi (partie 2.) mais nous affinons (grooming) les User stories en besoin plus petits et plus précis si nécessaire.

Une User story peut impliquer de nombreuses choses comme un champ de recherche, un filtre, une page de résultats de recherche, etc.

7.B. Alimenter le product backlog. Surveiller et perfectionner le produit.

Les nouveaux feedbacks que nous recevrons alimenteront le product backlog et le cycle UX se répète : exploration, test, etc. Il peut s'agir de bogues, de demandes d'utilisateurs, d'exigences, d'histoires d'utilisateurs ou de nouvelles fonctionnalités.

Les principaux défis que je vois pour le moment :

- Vérifier les possibilités et la légalité de personnalisation des codes des embed codes de plateformes musicales. Je trouve cet exemple pour Soundcloud.

- Dépendance à l'égard de ces embed codes.

- La quantité de travail nécessaire pour développer le côté communauté en ligne du produit. Le premier MVP ne serait sûrement que pour la collection personnelle.

C'est tout pour l'instant, merci pour votre lecture. N'hésitez pas à tester le prototype et à partager vos idées !