



## **Journal de bord**

### **Notes du premier jet**

Profil

Nom

Photo (optionnelle)

Ce que je recherche

Ce que j'offre

Compétences dans menu hamburger (avec logiciels et méthodes utilisées)

5 images

Contenu en vedette

Lien portfolio

Menus

Swipe left/right

Approuver ou refuser des collaborations

Messages

Settings/Profil

Options de contact

Ce projet m'intéresse (possibilité de message de 200 caractères max)

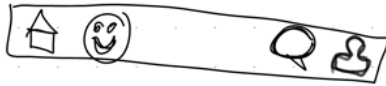
Ce projet ne m'intéresse pas

Option « Je recherche »

Description du projet

Quel type de collabo est recherché/pour quelle tâche

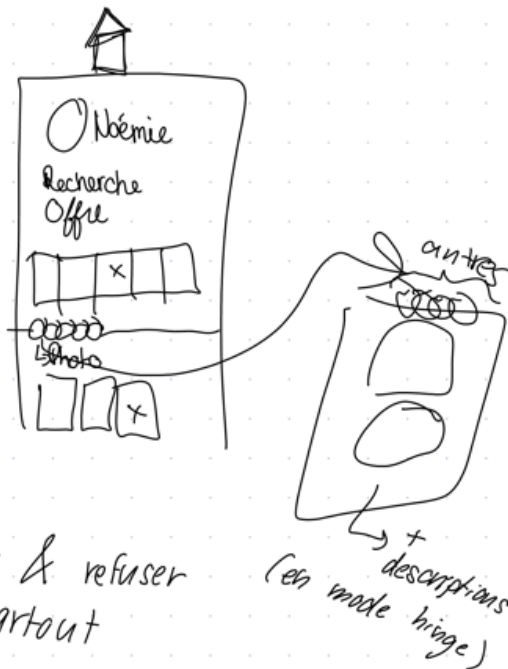
Possibilité de travail à distance



- ① oui non
- ② grille

→ "fruitz"

- j'ai projet je recherche kk1
- j'ai pas de projet je me cherche un projet
- voici mes projets dites moi si vous pouvez aider
- (...)



liker & refuser partout

+ descriptions (en mode fringe)

→ custom thème visuel (settings)



## Texte v1

L'interface de rencontres artistiques qui est proposée ici est conçue pour aider les artistes visuels à trouver des projets sur lesquels collaborer avec d'autres artistes ou à trouver des collaborateurs pour les aider sur leurs propres projets : c'est CollabArt.

D'abord, l'onglet « Mes projets » du menu de l'interface sera destiné aux artistes qui sont à la recherche de collaborateurs pour leurs projets. Il permettra de créer des propositions de projet en fournissant des descriptions, des images (comme des moodboards ou des photos montrant l'avancement du projet), des détails sur le projet (nombre d'artistes requis, travail à distance ou sur place, emplacement, logiciels utilisés, etc.) et les compétences recherchées (photographie, vidéographie, design graphique, édition photo, montage vidéo, animation 2D, animation 3D, peinture, sculpture, illustration, mapping, etc.). C'est la définition des compétences des utilisateurs qui permettra de filtrer les projets proposés aux artistes selon leurs champs d'intérêt et leurs habiletés. Il demeurera possible de modifier ce filtre à tout moment.

Ainsi, sur le menu « Trouver mon prochain projet », les artistes peuvent parcourir les propositions, de manière similaire à des applications de rencontres comme Hinge ou Tinder, en glissant à gauche ou droite, et exprimer leur intérêt pour les projets qui les intéressent. Sur cette interface, on ne recherche pas et on ne « like » pas les profils des artistes en tant que tels ; ce sont les artistes qui recherchent un projet qui vont directement se dire intéressés ou non par les propositions, pouvant accessoirement laisser un commentaire sur le projet lorsqu'il se dit intéressé. Par la suite les propriétaires des projets peuvent approuver ou refuser les profils des artistes intéressés, ce qui crée une boîte de réception de messages et de "matches" pour chaque projet. Cet onglet destiné aux messages permettra aussi de visualiser ses messages en tant qu'artiste qui recherche et de gérer les conversations des projets pour lesquels ils ont été approuvés. Ceci dit, tous les utilisateurs pourront proposer plusieurs projets simultanément, approuver ou refuser leurs demandes de collaboration, mais également être eux même à la recherche de nouveaux projets, où ils se retrouvent alors dans l'autre rôle.

Du côté du profil des artistes, il renseignera le nom de l'utilisateur, sa région et ses compétences pouvant ensuite télécharger jusqu'à 20 médias pouvant le représenter. Le profil pourra être organisé stratégiquement et accompagné de textes, à la guise de l'artiste, qui pourrait aussi choisir d'ordonner ses images de manière aléatoire. Il y aura également la possibilité de lier son portfolio à son profil pour montrer davantage de son travail. Ainsi, les profils d'artistes ne sont visibles que lors des approbations ou refus de collaboration et sur les pages de projet dont l'utilisateur est propriétaire.

Bref, cette interface simplifierait la recherche de collaborateurs pour les artistes visuels, qui pourraient rapidement et sans beaucoup d'efforts trouver des partenaires de projet ayant les compétences nécessaires pour concrétiser leur vision créative. La possibilité de personnalisation et le filtrage par compétences adapteraient simplement l'application à chaque utilisateur, ce qui les aiderait à trouver des projets qui correspondent à leurs domaines d'expertise aisément. Enfin, la structure de l'interface similaire à celle des applications de rencontres populaires rendrait l'application familière et conviviale pour les utilisateurs, ce qui me fait croire que cette proposition aurait un intérêt pratique pour les créateurs.

## Axes d'amélioration

### 1. Extraction de l'Essence de l'Expérience:

- **Interrogations essentielles :** Comment peut-on épurer l'expérience utilisateur à son essence fondamentale ? Quels éléments sont superflus et peuvent être éliminés sans sacrifier la qualité de l'interaction ?

-Soumettre un projet (faire prototype en mode édition)

Case rémunéré ou pas - description de comment/cmb % ou montant fixe

Crédits

-Trouver un projet

-Valider mes offres de collabo

Ti bouton slider pour changer soumettre/trouver

### 2. Examen Critique de la Mécanique interactionnelle :

- **Évaluation éthique :** Existe-t-il des aspects éthiques qui pourraient être mis en question?

Les seuls enjeux éthiques que nous puissions imaginer sont des potentielles ambiguïtés ou fraudes au niveau de la rémunération des collabos sur des projets, comme des utilisateurs malhonnêtes pourraient faire de fausses promesses et d'autres qui pourraient omettre de dire qu'ils reçoivent une somme pour la production du projet, sans non plus pouvoir signer de contrats sur la plateforme. À la base, l'application n'a pas comme objectif de recruter comme à la pigne et payer ces artistes, mais dans certains cas, où par exemple des illustrations sont utilisées sur des produits qui génèrent des revenus, une cote par rapport aux ventes pourrait être établie, à moins qu'un réel budget ait été débloqué au préalable pour la réalisation de ce projet.

Aspect financier : potentielle fraude des artistes qui soumettent des projets, mais qui sont payés sans le dire

Inégalité du splitting des revenus si projet rémunéré

Intention de collaborer mais tu peux juste dire non s'il est pas bon

- **Profondeur de l'Expérience :** Est-ce superficiel? Comment peut-on assurer que l'interaction est significative pour les utilisateurs ?

Pas basé sur les artistes en tant que personnes, mais sur leurs aptitudes/compétences



Mettre sur le profil mention de cmb de projets achevés/en cours

Ratings/commentaires sur les profils des gens avec qui on a collaboré

- **Unicité et Pertinence :** Le projet est-il trop niché ou, au contraire, trop vague et généraliste ? Quels aspects pourraient nous faire tomber dans le piège du "déjà vu" ?

Sans être trop niché, le projet s'adresse uniquement aux artistes visuels

### 3. **Stratégie de Lancement et de Diffusion du Projet :**

- **Acquisition de la Masse Critique :** Quelle est la taille minimale de la communauté ou du contenu nécessaire pour garantir la viabilité du projet et comment celle-ci peut-elle être atteinte ?

Au moins 100 utilisateurs - pub instagram, publiciser dans les écoles/programmes artistiques en axant ça sur le fait que tu peux bonifier ton portfolio

- **Stratégies de Lancement :** Quelles méthodes et plateformes pourraient être les plus efficaces pour lancer et promouvoir le projet afin d'attirer à la fois des utilisateurs et des contributeurs ?

Faire des affiches artsy colorées et les afficher dans les écoles/programmes artistiques en axant ça sur le fait que tu peux bonifier ton portfolio

Campagnes de pub RS

- **Soutenabilité :** Comment le projet peut-il non seulement atteindre mais aussi maintenir une masse critique afin d'assurer sa pérennité à long terme ?

Prendre en compte la dualité entre la soumission de projets/sa participation