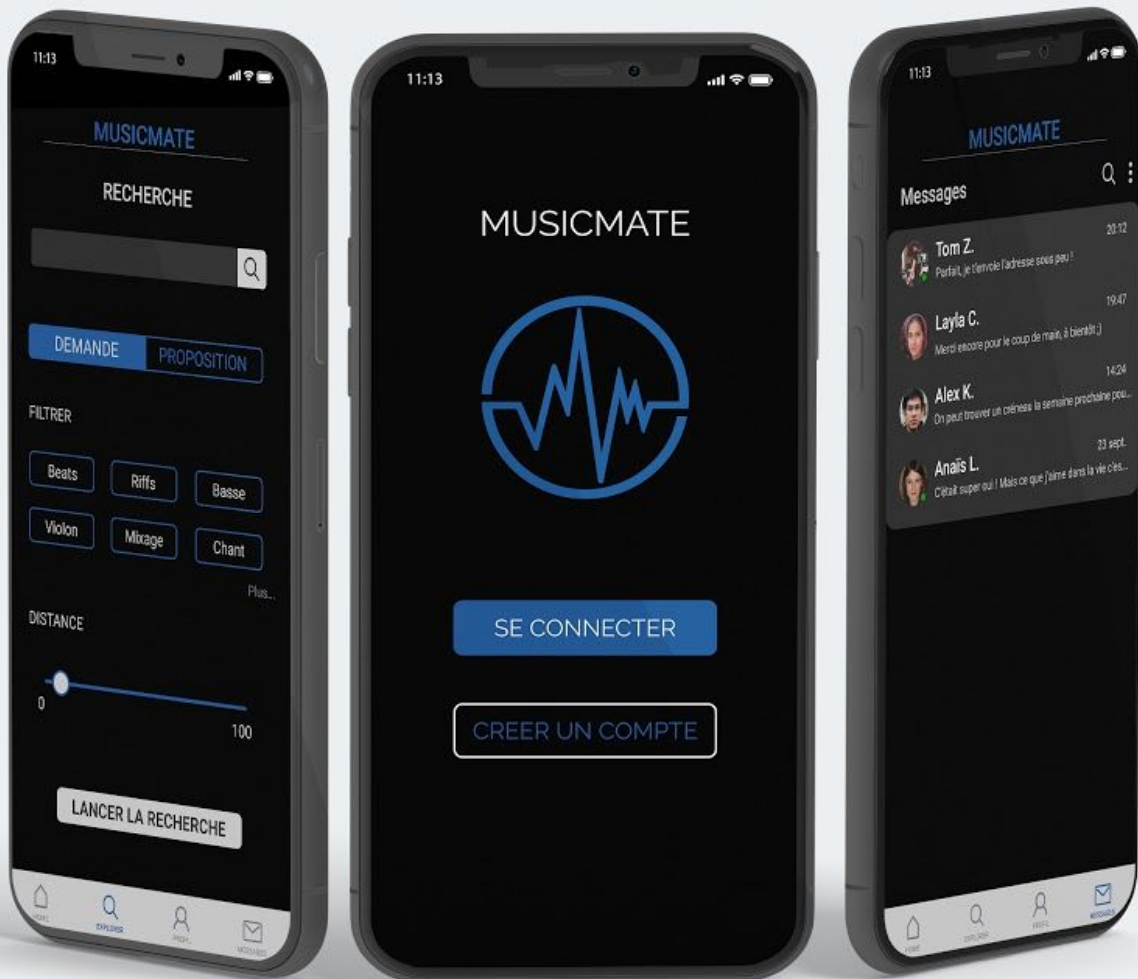


MUSICMATE



Dossier de présentation
Valentin ESCALLE

Table des matières

Product Vision	3
Poster	4
Design Thinking	5
Analyse pré-mortem	6
Analyse concurrentielle	7
Persona	8
Maquettage	9
Zoning	9
Wireframes & User-flow	10
Principales fonctionnalités	11
Messagerie	12
Recherche	13
Profils	14
Lien du prototype	14
Tests utilisateurs	15
Conclusion	16

Product Vision

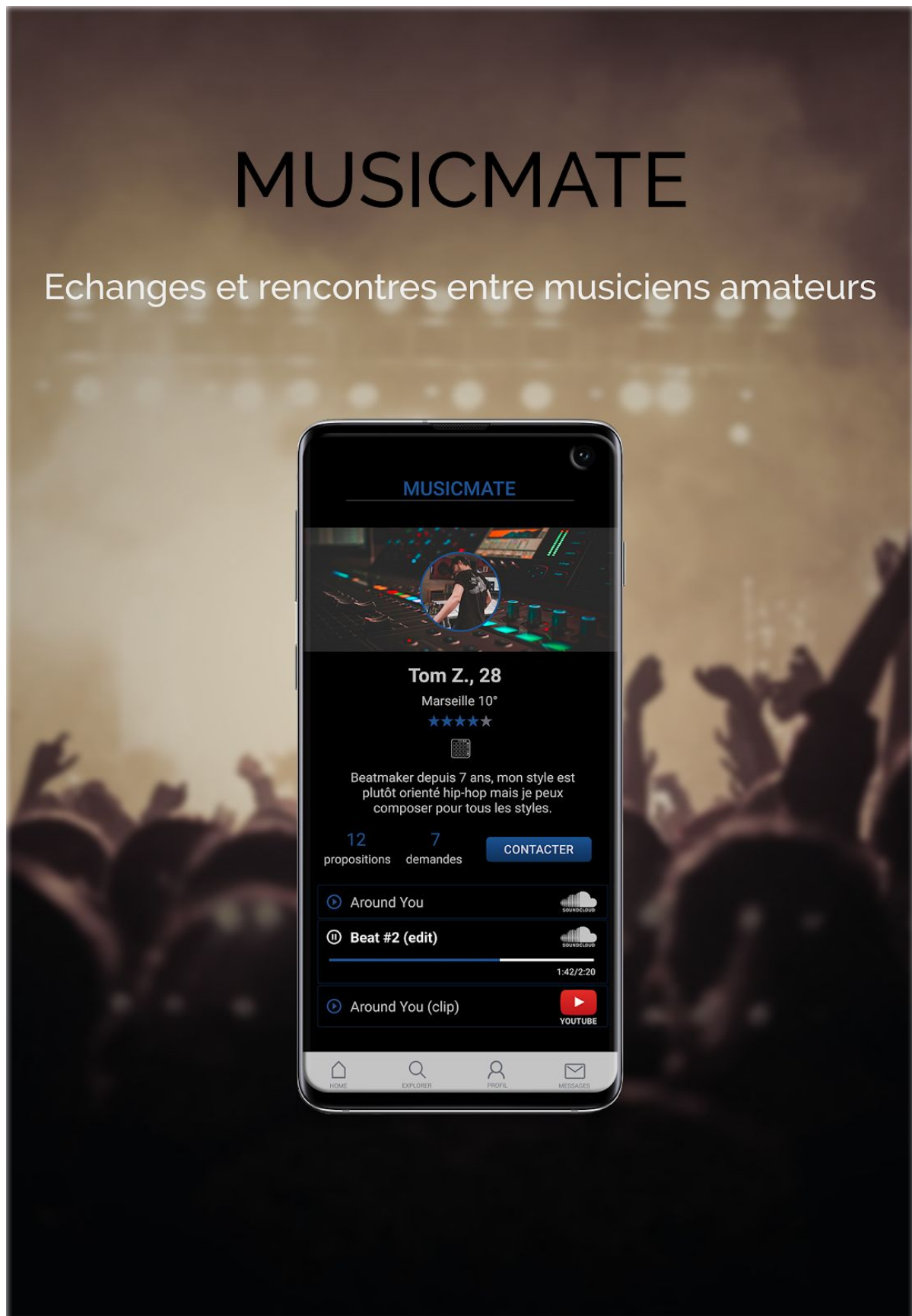


L'objectif de l'application **MusicMate** est de mettre en relation les musiciens amateurs de la région Aix-Marseille afin qu'ils puissent échanger conseils, bons plans et morceaux entre eux.

En effet, beaucoup de musiciens se trouvent confrontés à différentes problématiques lorsqu'il s'agit de faire parler leur art. Il est par exemple difficile de trouver des contacts pour commencer à se professionnaliser quand on joue d'un instrument et que l'on ne maîtrise pas la partie mixage ou arrangements.

Guitariste possédant des compositions voulant ajouter du chant à ses morceaux, ingénieur du son désirant mettre à disposition son savoir faire et son matériel pour en faire profiter d'autres musiciens ou encore rappeur à la recherche d'un beatmaker pour accompagner ses textes... **MusicMate** est destiné à ces utilisateurs.

Mais c'est également une plateforme sociale permettant d'échanger des bons plans sur des concerts, des informations sur des instruments ou simplement trouver une personne avec qui le courant passe en fonction des goûts musicaux.



Design Thinking

Un processus de design thinking a permis de définir trois idées, qui ont amené l'équipe à réfléchir sur la plus pertinente à développer.

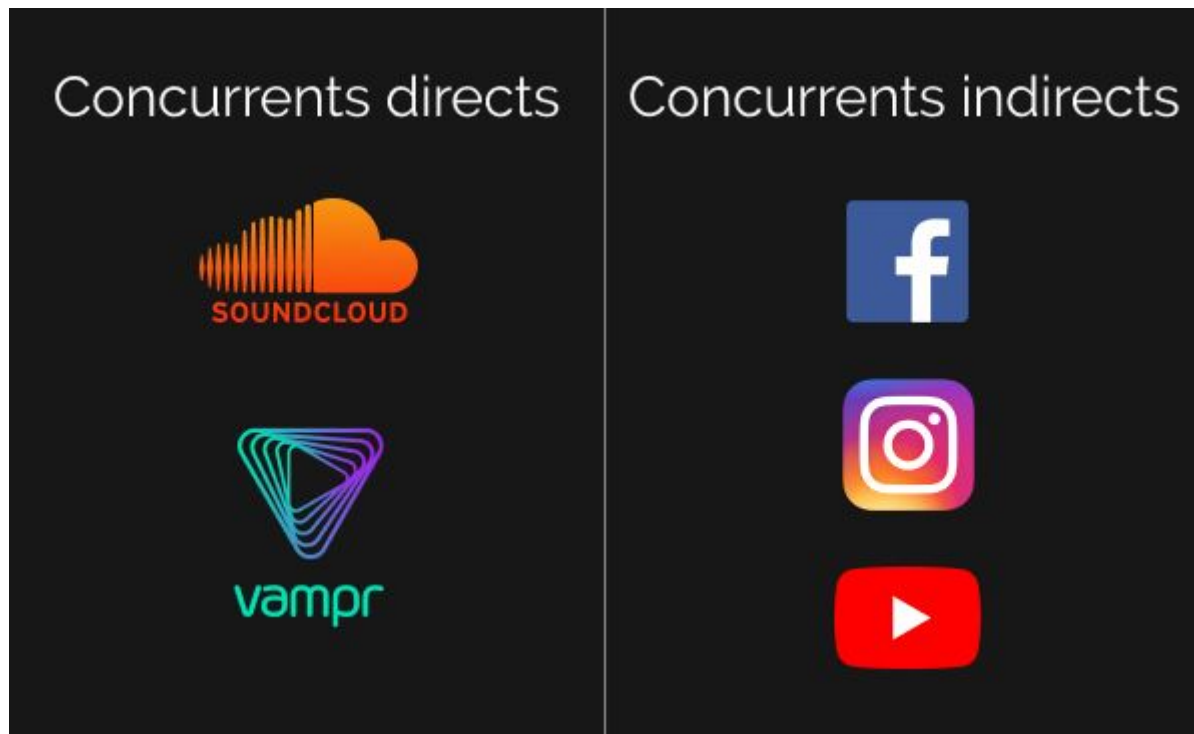
L'idée qui est ressortie portait sur une application de rencontres entre amoureux de musique basée sur les goûts musicaux. Mais plusieurs applications se trouvent déjà sur le marché. Il était donc nécessaire de trouver une autre idée, répondant à un besoin peu ou mal comblé par les applications existantes, tout en restant dans l'univers de la musique.





Les raisons potentielles de l'échec de l'application peuvent trouver une explication dans le fait que les musiciens ont déjà des habitudes établies. En effet, des plateformes musicales déjà implantées depuis de nombreuses années peuvent être un frein à l'expansion et la réussite de **MusicMate**. De plus, l'application n'hébergeant pas les morceaux, les utilisateurs pourraient être tentés de délaisser l'application après avoir noué contact au profit d'autres plateformes concurrentes.

Analyse concurrentielle



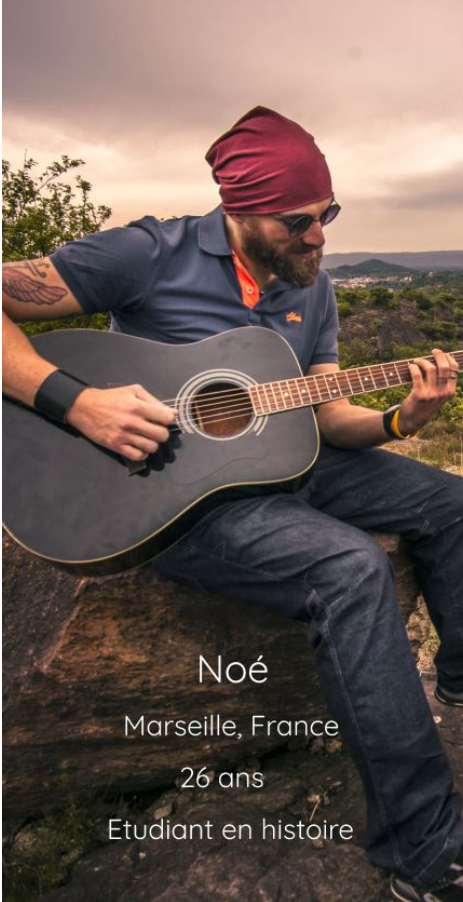
Soundcloud pourrait être un concurrent direct de **MusicMate**, car la plateforme possède une base de données de musiques reconnue et est très utilisée par les musiciens amateurs.

Vampr est une application très similaire à **MusicMate** également. Beaucoup de fonctionnalités sont communes entre les deux applications.

Les concurrents indirects de la plateforme sont globalement tous les réseaux sociaux, mais en particulier *Youtube* et *Facebook* du fait de leur notoriété.

Persona

Voici un exemple type d'utilisateur pouvant être intéressé par l'application :



Noé
Marseille, France
26 ans
Etudiant en histoire

“Guitariste amateur, j’adore composer pour le plaisir.”

A propos

Noé a commencé la guitare à l’âge de 11 ans en prenant des cours avec un professeur particulier. Il joue principalement le week-end et a déjà fait partie d’un groupe quand il était au lycée.

Buts & Besoins

- Trouver un lieu pour jouer et échanger avec d’autres musiciens
- Sortir son premier album

Comportement

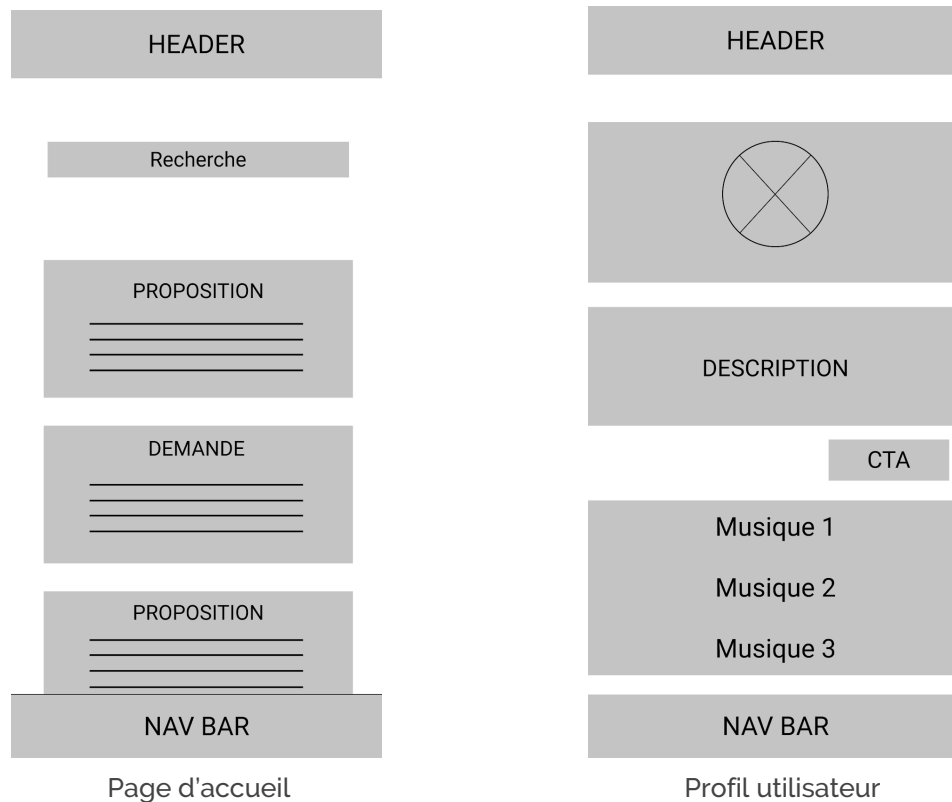
- Joue de la guitare 2 à 3 fois par semaine, surtout le week-end
- Manque de connaissances sur le mixage
- Compose à titre amateur

La réalisation d'une ou plusieurs *persona* permet de réfléchir à quelle cible serait susceptible d'être intéressée par la plateforme. Il est nécessaire de connaître en amont les besoins des utilisateurs afin de répondre à leurs attentes de manière pertinente.

Maquettage

Le maquettage s'effectue en plusieurs étapes. Il s'agit de procéder de manière à définir dans les grandes lignes la disposition des éléments d'un écran (zoning), pour ensuite passer à une étape de maquettes basse fidélité (wireframes) et enfin la réalisation de maquettes haute fidélité.

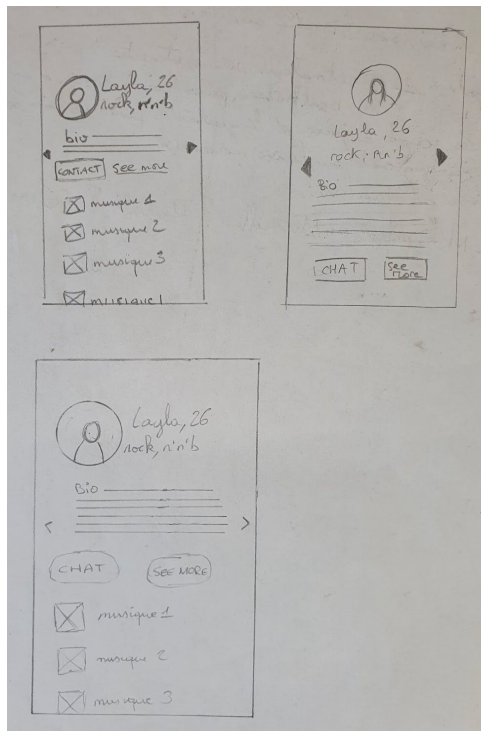
Zoning



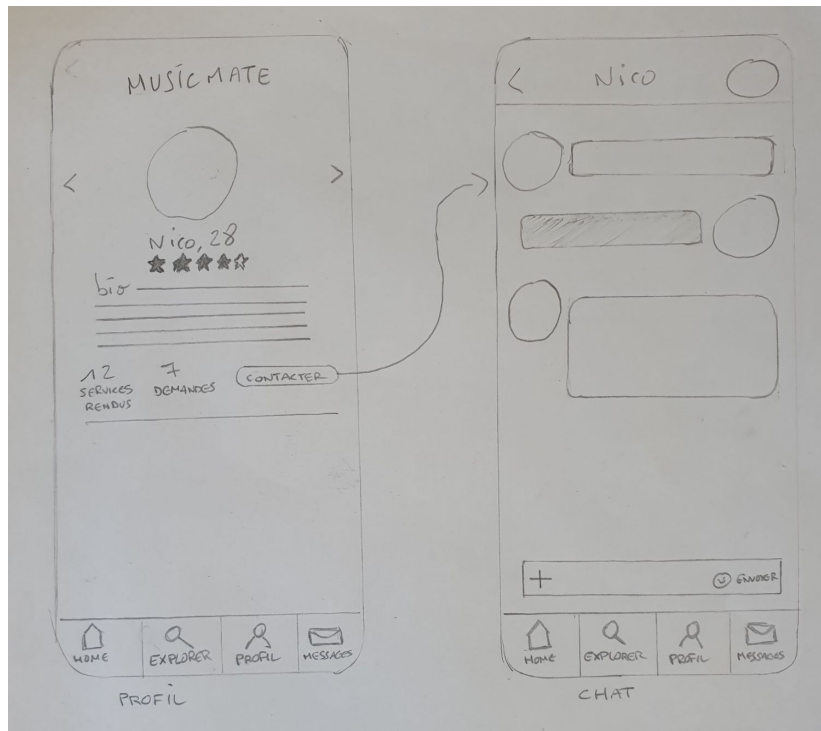
Wireframes & User-flow

Les wireframes ont été réalisés sur papier, en plusieurs itérations. Cela permet de commencer à réfléchir au placement des boutons, des interactions et de définir les actions les plus importantes de l'application.

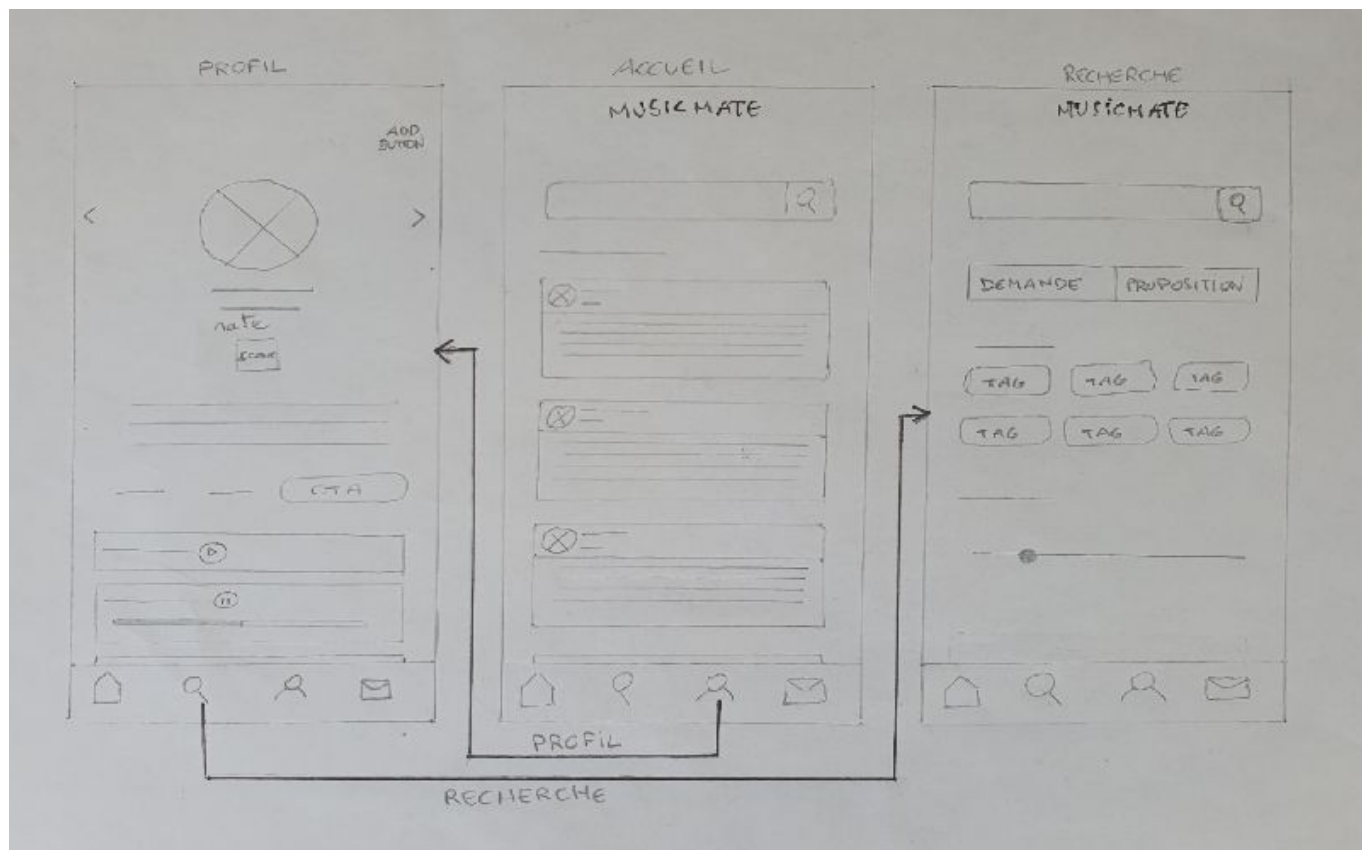
L'User-flow est une composante importante du processus de design pour penser à la navigation dans l'application, afin que les utilisateurs ne soient pas perdus et retrouvent les codes des applications de musique qu'ils ont l'habitude d'utiliser.



Première itération d'un profil



User-flow entre le profil et l'écran de contact



User-flow entre les écrans principaux

Principales fonctionnalités

Les maquettes haute fidélité ont été réalisées avec *Figma* afin d'obtenir un rendu au plus proche de la version définitive de l'application.

MusicMate est pensée pour être intuitive et facile d'utilisation. La plateforme regroupe une messagerie, des profils d'utilisateurs et une fonction de recherche précise.

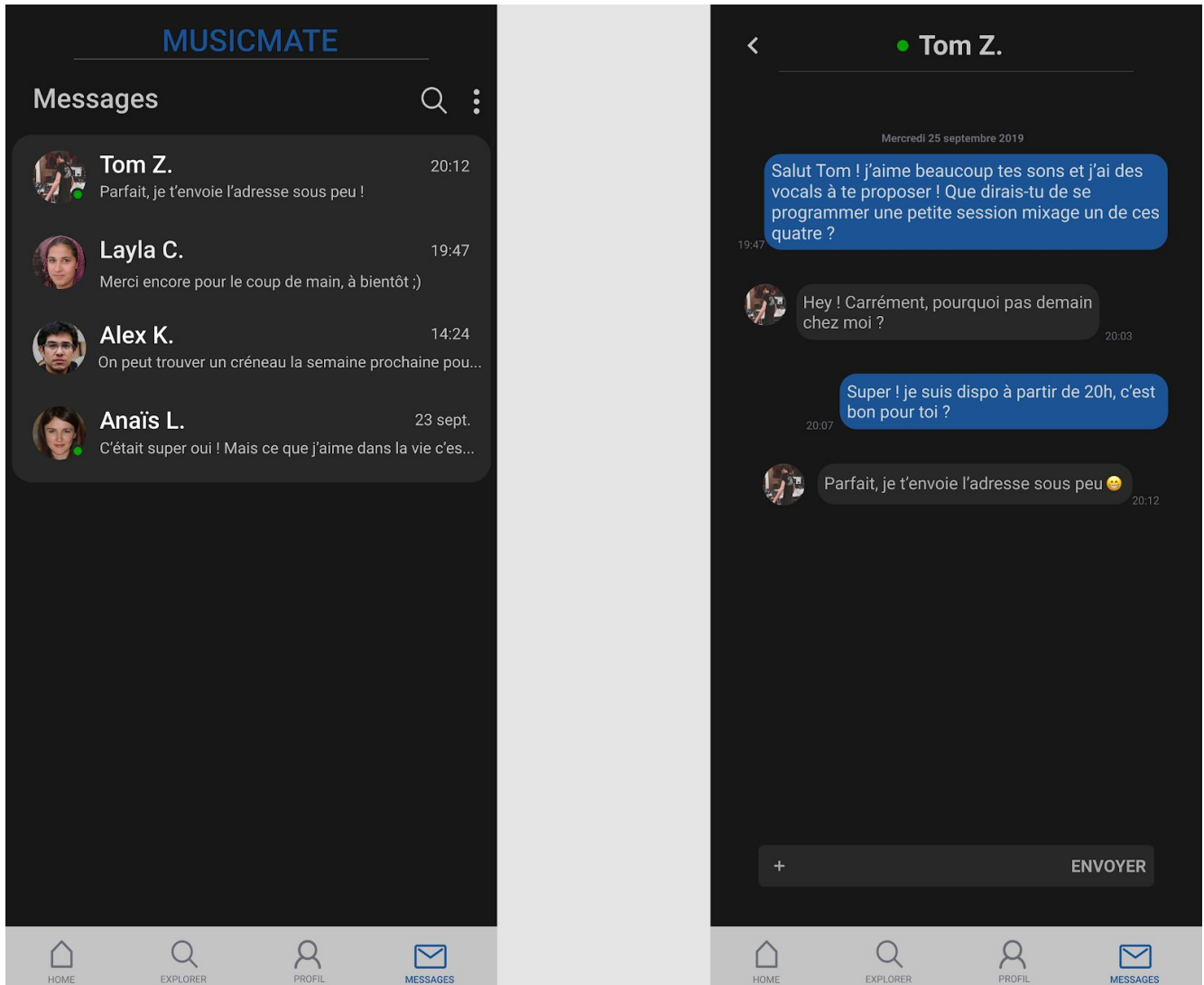
La page d'accueil de l'application regroupe les messages de demandes et de propositions des musiciens. Cela peut être des demandes de collaborations, des conseils sur des instruments ou des propositions de services ou de morceaux. A cela s'ajoute une fonction de recherche rapide, une icône "Chance" ouvrant la possibilité de trouver des utilisateurs en fonction des recherches faites précédemment par l'utilisateur, en fonction de ses choix.



Page d'accueil

Messengerie

La fonction de messagerie reste très classique. On y retrouve une page qui regroupe les messages envoyés et reçus, et un système de chat ressemblant à une application de messagerie *Android* pour ne pas dérouter les utilisateurs.

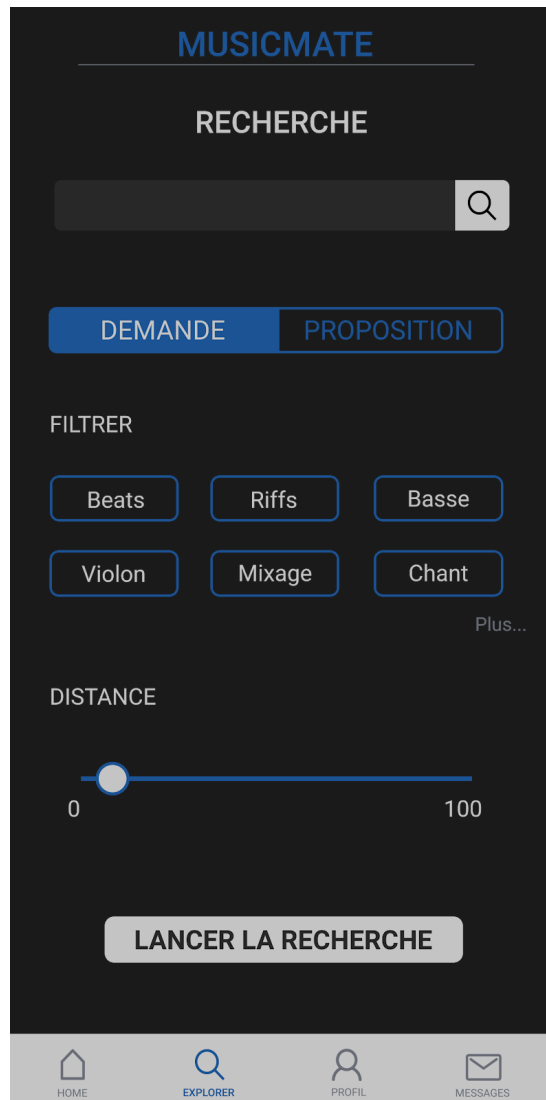


Messages reçus et envoyés

Chat

Recherche

Sur **MusicMate**, la recherche peut être filtrée par mots-clé, pour cibler au mieux la demande de l'utilisateur. Ce dernier a également le choix de procéder à ses recherches en fonction de la distance qui lui convient le mieux, afin de trouver ce dont il a besoin dans un rayon proche de chez lui.



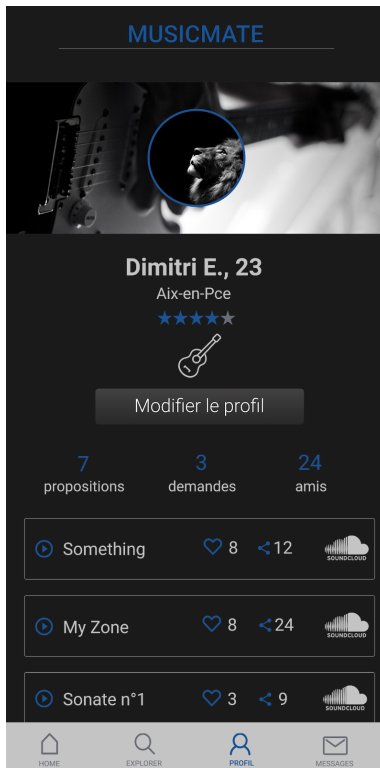
Recherche

Profils

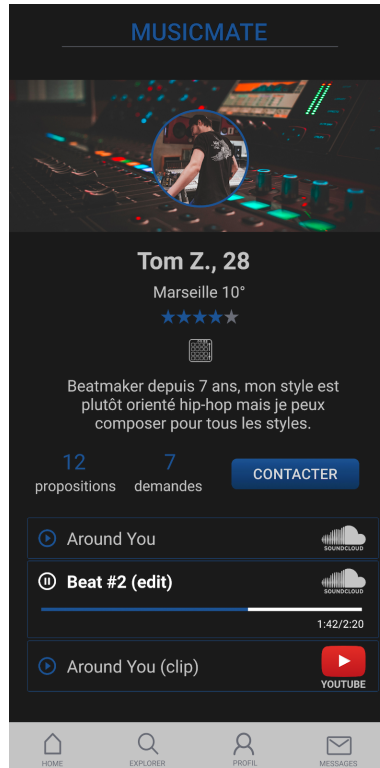
Sur les profils des utilisateurs on retrouve l'instrument joué, le nombre de propositions effectuées sur l'application et les demandes d'aide ou de conseils.

Des étoiles permettent de connaître la note attribuée à l'utilisateur par les gens qui ont collaboré avec lui.

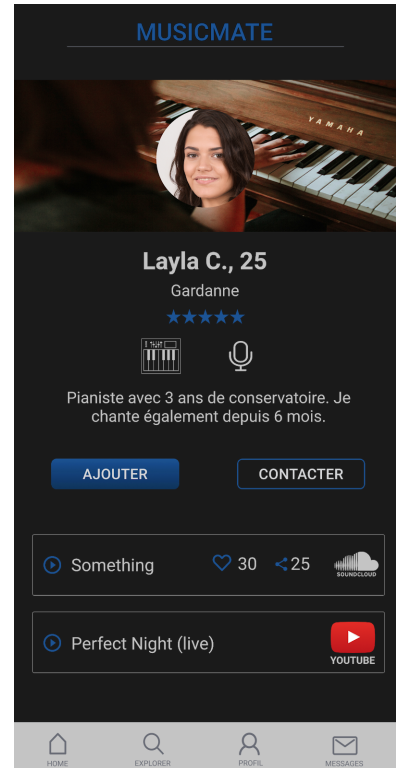
On y retrouve également les musiques ajoutées, jouables directement dans l'application.



Profil de l'utilisateur



Profil d'ami



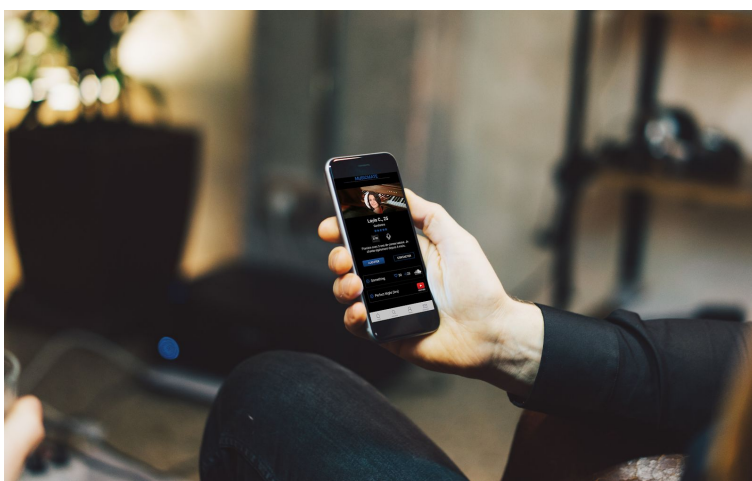
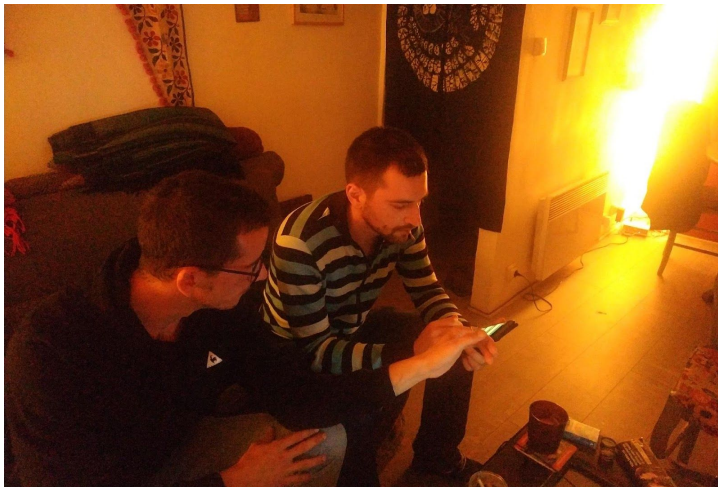
Profil non ami

Lien du prototype

Prototype Figma

Tests utilisateurs

Le prototype de l'application, réalisé sur *Figma*, a permis de réaliser des tests utilisateurs pour corriger certains défauts de conception de l'application et de connaître les avis des futurs utilisateurs potentiels de la plateforme.



Retours utilisateurs

Il est parfois difficile d'obtenir des retours sur l'application quand celle-ci en est à ses balbutiements. Mais cela permet de trouver quels sont les points d'améliorations et de savoir plus précisément ce que les potentiels utilisateurs pourraient aimer dans l'application.

Utilisateurs	Date	-	+	Modifications
Batteur	19/10/19	Problème de taille des icônes	design intuitif	Réduction des icônes et des images
Beatmaker	25/10/19	Profil utilisateur trop simpliste	Page d'accueil intéressante	Ajout des morceaux sur le profil utilisateur
Guitariste	02/11/19	Recherche trop vaste	Profil clair	Ajout de la distance sur la recherche
Bassiste	23/11/19		navigation claire	-

Conclusion

Ce type de projet permet de comprendre tout le processus de création d'une application, de la phase d'idéation à la présentation du prototype. Toutes les étapes évoquées dans ce dossier sont des éléments importants qui une fois réalisés permettent de gagner en assurance sur l'UX et l'UI et sur l'utilisation du logiciel Figma.

Une meilleure gestion du temps pour le projet aurait permis de rentrer plus en détails sur les fonctionnalités, voire d'en ajouter d'autres afin de se démarquer encore plus de la concurrence.