Projet d'articulation 2023

Rapport Groupe FaceWho

Réalisé par

Assefa Raey, Bourgeois Kevin, Crotti Pablo, Gex Cloé, Hamzabegovic Dzeneta, Masungi Glory, Meuwly Nicolas, Musta Sami, Siswanto Athiyya

Remerciements

Nous tenons à remercier toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation du projet d'articulation 2023.

Tout d'abord, nous exprimons notre profonde gratitude envers la HEIG-VD pour nous avoir offert l'opportunité de pouvoir réaliser ce projet.

Ensuite, nous sommes profondément reconnaissants envers le responsable du challenge, Monsieur Bastien von Wyss, ainsi que toute l'équipe engagée derrière l'émission "On en parle". Leur enthousiasme et leurs conseils avisés nous ont permis de développer une application web qui répond à leurs attentes.

Nous tenons également à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont généreusement partagé leurs connaissances, leur expérience et leurs idées à travers les divers sondages et entretiens réalisés. Leur contribution a précieusement enrichi notre projet en nous permettant d'avoir des perspectives extérieures.

Table des matières

Introduction 06

Executive summary 07-08

Présentation du produit 09

Partie projet 10-14

- Planification 10-13
  - Tableau synoptique 10
  - PBS (Product Breakdown Structure) 11
  - Réseau d'activités 11-12
  - Diagramme de Gantt 12
  - Tableau livrables, durées & ressources 13
- Réalisation 13-14
  - Risques 13
- Clôture 14

Partie technique 15-38

- UX & UI 15-21
  - Contexte de l’expérience 15-17
    - Mindmap 16
    - Analyse sondage 17
  - Profils utilisateurs 17-21
    - Cartographie des différents profils potentiels 18
    - Empathy map 18-19
    - Persona 19-20
    - Entretiens 20-21
- Conception de l’expérience 22-32

Story-telling (Expérience avant, pendant et après) 22-23
Esquisses et écrans-clés 23-26
Wireframe Figma 27-30
User journey map 31-32
Développement et première version de l'expérience 33-38
Moodboard 33
Charte graphique 34
Benchmark 35-36
Distinguer Éléments 'Méta' et Contenu Central de l'Application 37
Validation de l'interaction à Travers l'Enchaînement des Écrans 37
Entretien & Pensée à voix haute 38
Production de contenu médias 39-41
Modélisation des données et des traitements 42-43
Diagramme de classe 42
Schéma relationnel 43
Programmation 44-47
Back-end 44-45
Front-end 46-47
Choix d'adaptation 48
Manuel d'installation 49-51
Retour de l'expérience sur le projet 52-53
Écrans finaux 54-62
Images application admin 54-58
Images application utilisateur 59-62
Description des fonctionnalités 63-64
Conclusion 65

Bibliographie 66
Sites 66
Support de cours 66
Glossaire 67-68
Programmation 67-68
Design Graphique 68
Marketing 68
Table des illustrations 69-70
Annexes 71

Introduction

Pendant notre deuxième année de formation en ingénierie des médias à la HEIG-VD, nous avons eu l'occasion de prendre part au projet d'articulation, afin de mettre en pratique les diverses compétences acquises, notamment dans le développement, la gestion de projet, l'expérience utilisateur et la conception d'interfaces utilisateur.

La session de projet d'articulation 2023, qui s'étend du 22 mai au 16 juin 2023, consiste à poursuivre le développement de deux des thématiques traitées lors des journées des Hackdays de la SSR.

Notre équipe, "FaceWho", a choisi de se concentrer sur le challenge "On en parle" proposé par la RTS La Première, la station la plus populaire en Suisse Romande et qui figure parmi les cinq chaînes radio de la RTS (Radio Télévision Suisse romande).

"On en parle" est une émission de débats et de discussions qui convie régulièrement des invités ainsi que des experts pour analyser, mais aussi pour débattre des divers sujets abordés. L'émission propose également une participation active des auditeurs à travers les différents canaux : message textuel, message vocal et appel téléphonique. Notre objectif consiste, donc, à développer une plateforme permettant une meilleure interaction entre les auditeurs et l'équipe de production.

Executive Summary

L'émission radiophonique "On en parle", proposée par l'entreprise RTS La Première, souhaite créer une application web qui permet aux auditeurs de la contacter de manière simple avant et pendant l'émission en direct. L'interface doit être simple pour permettre à la régie et à l'animateur de traiter facilement tous les messages reçus afin de les transmettre à l'antenne.

L'émission "On en parle" souhaite, grâce à sa nouvelle application web, résoudre les problèmes suivants :

- Le traitement en direct des messages reçus de types différents, c'est-à-dire des messages écrits, des messages vocaux enregistrés et des appels téléphoniques afin de pouvoir les écouter à l'antenne de manière efficace.

- La réunification et l'intégration dans l'interface des messages reçus par le biais des différents canaux de communication, tels qu'une adresse e-mail (onenparle@rts.ch), un numéro de téléphone (0800 108 208 pour le répondeur (hors direct) + le direct) et différentes applications de messagerie (pour vocaux et texte sur WhatsApp, Signal, Telegram et Threema).

- Régler la temporalité, car l'émission "On en parle" est diffusée à la fois en direct et en différé, pouvant ainsi susciter des réactions (likes aux questions) à tout moment ou des questions pour l'émission en direct ou les émissions futures. Il est donc important de trouver un moyen de gérer ces différentes temporalités et de garantir une communication claire avec le public, à la fois pendant les directs et en dehors de ceux-ci.

Lors des hackdays qui ont eu lieu les 30 et 31 mars 2023, ainsi que des premiers entretiens vidéo que nous avons eus avec le responsable du challenge “On en parle", Monsieur Bastien Von Wyss, a exprimé le souhait de développer un prototype d’interface épurée et optimisée en termes de temps et d'informations pour les auditeurs. En effet, il souhaite éviter que les auditeurs aient à se connecter à un profil utilisateur, afin de préserver une part d'anonymat mais également d’offrir une expérience plus accessible et simplifiée.

Du point de vue de l'administrateur, l'émission “On en parle” ne dispose d'aucune application web. Puis, la communication entre la régie et l’animateur se limite à l’utilisation de moyens disponibles tels qu’un fichier Google partagé ou WhatsApp.

Pour mener à bien ce projet, notre équipe se compose de 9 personnes aux profils variés, chacune étant assignée à un rôle spécifique afin d’assurer son bon déroulement. Pablo, Kevin, Glory, Nicolas, Raey et Sami se sont occupés du développement, tant du backend que du frontend. Dzeneta, Cloé et Athiyya se sont attelées à l’élaboration de l'expérience utilisateur (UX) ainsi qu'à l'interface utilisateur (UI). Malgré des rôles bien définis, notre équipe a réussi à maintenir une collaboration basée sur l’entraide tout au long du projet. En effet, chaque membre de l’équipe a pu régulièrement partager ses connaissances et ses idées, garantissant ainsi un produit final de qualité.

Lors de notre visite des locaux de la RTS à Lausanne, nous avons eu la chance de rencontrer l’équipe qui porte l’émission “On en parle”. Nous avons pu observer leur manière de travailler en direct, mais aussi avant le lancement de l'émission. Cette constatation est importante afin de comprendre plus profondément, le rôle spécifique de chacun. À l'issue de notre visite, nous avons pris connaissance des améliorations à apporter à notre projet de base. L'intérêt porté par l’équipe à l’égard de notre application web n’était pas des moindres.

L'application web présente un fort potentiel de rentabilité sur plusieurs points. Tout d’abord, en améliorant l'expérience utilisateur, l’engagement et la fidélité de l’auditeur augmentent, ce qui entraîne une croissance de popularité de l'émission. De plus, une plateforme intuitive et simple permettra d’éviter les erreurs de communication entre les membres de l’équipe de production et les auditeurs. Cependant, nous sommes conscients qu’il reste encore d’importantes améliorations à apporter à notre application web et que celle-ci est encore loin d’être optimale ainsi que rentable.

Présentation du produit

Notre application web offre aux utilisateurs la possibilité d'écouter l'émission en direct et de consulter les rediffusions. Ils pourront également poser leurs questions de trois manières : en texte, en message vocal ou par appel téléphonique, que ce soit pour l'émission en cours ou pour les émissions à venir. De plus, les utilisateurs pourront réagir aux questions soumises en utilisant la fonctionnalité des likes.

Afin de faciliter le travail de l'équipe de régie, nous avons développé une interface de gestion web optimisée conçue pour une utilisation sur ordinateur. Elle permet à l'équipe de régie d'accéder facilement aux messages vocaux et de les diffuser pendant l'émission. La vue dite "régie" sera dédiée au lancement des messages vocaux à l'antenne.

En ce qui concerne la modération, nous avons créé une interface de gestion web également idéale pour une utilisation sur ordinateur. Elle permettra de publier les thématiques futures et facilitera le processus de sélection des questions envoyées par les auditeurs. Cette vue permettra de trier les questions en fonction de celles qui doivent être diffusées à la radio et celles qui peuvent être affichées.

Du point de vue de l'animateur, nous avons conçu une interface simple qui affiche les questions sélectionnées pour la diffusion. L'objectif est de fournir à l'animateur une interface claire et facile à utiliser pour interagir avec les questions, afin d'animer l'émission de manière fluide.

Partie projet

Planification

Pour ce projet, nous avons utilisé la méthode dite "agile" en raison des contraintes imposées. Nous avons donc défini quatre sprints qui contiendront nos livrables. Le sprint 0 sera axé sur la phase initiale du projet, ainsi, il contiendra donc, parmi les livrables, les wireframes, la création des documents de rédaction, la charte graphique et le moodboard.

Les sprints 1 et 2 seront basés sur la programmation de l'application web avec toutes les fonctionnalités que nous aurons décidées et validées lors du sprint 0.

Le dernier sprint se concentrera sur la finalisation de l'application web ainsi que sur les tests effectués. C'est aussi lors de ce sprint que nous mettrons en place notre présentation ainsi que notre rendu pour la production de contenu média.

Chaque vendredi après-midi, à 15 heures, nous avons fixé une réunion avec le client afin de discuter des avancées réalisées dans chaque sprint.

Tableau synoptique

Afin de visualiser notre avancée par rapport au planning initial, nous avons réalisé un tableau synoptique de suivi. Le responsable de chaque tâche peut utiliser différentes couleurs pour indiquer l'avancement de la tâche en question. Par rapport à notre planification initiale, la couleur verte signifie que tout est dans le temps, le jaune indique du retard et le rouge représente une urgence immédiate à résoudre.

VOIR ANNEXE N°1 : "TABLEAU SYNOPTIQUE"

PBS

Afin de mieux visualiser les besoins et les fonctionnalités nécessaires à notre application web, nous avons réalisé une Structure de Découpage du Produit (Product Breakdown Structure, PBS).

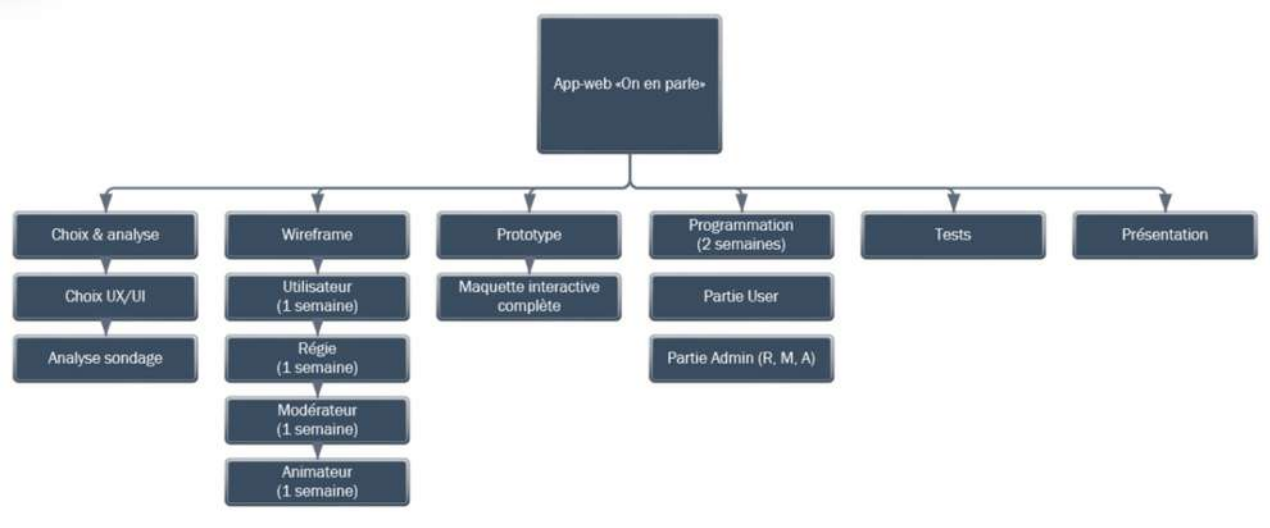


IMAGE N°1 : DIAGRAMME PBS

Réseau d'activités

La création du réseau d'activités pour la réalisation de notre plateforme en ligne "On en parle", est une étape essentielle. Elle permet d'organiser mais également de visualiser la chronologie et l'interdépendance des différentes tâches, afin de les gérer de manière plus efficace.

Cette méthode systématique nous donne une meilleure idée de la complexité du projet, nous aide à anticiper les problèmes éventuels et permet une gestion des ressources plus efficiente. De plus, elle facilite la communication avec l'équipe et les parties prenantes, en offrant une visualisation claire de l'état d'avancement du projet.

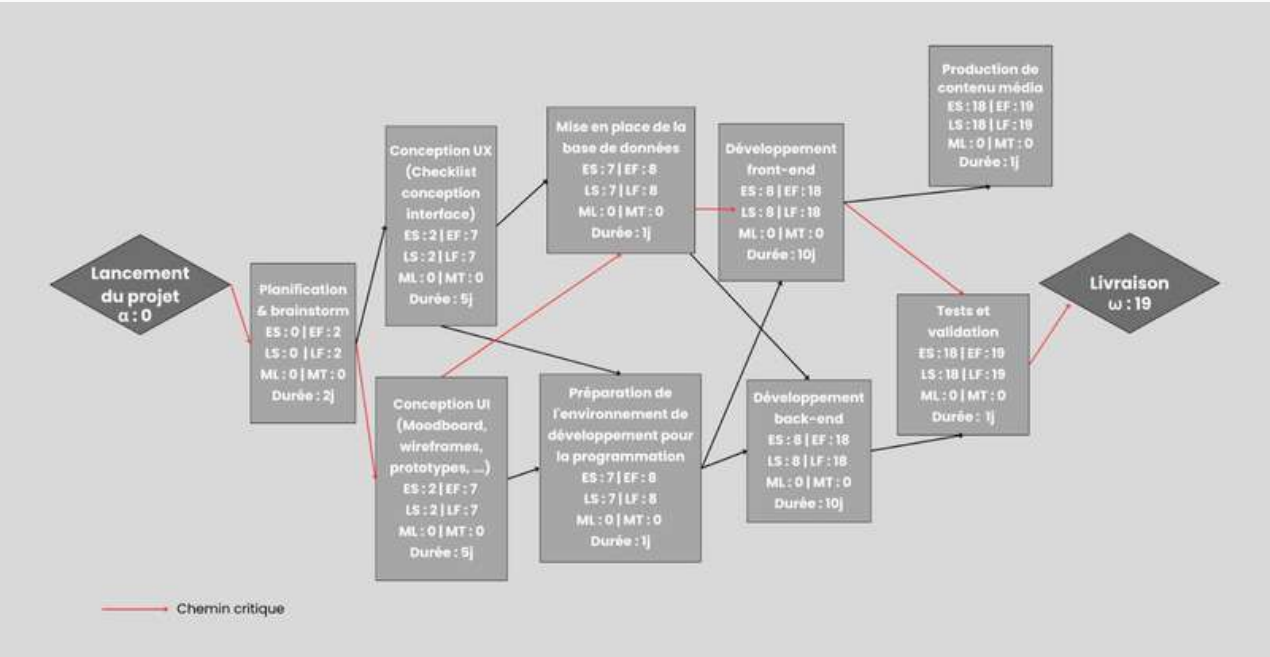


IMAGE N°2 : DIAGRAMME DU RÉSEAU D'ACTIVITÉS

Diagramme de Gantt

Afin de visualiser dans le temps les diverses tâches composant notre projet, nous avons créé un diagramme de Gantt. Du fait que nous suivons la méthode agile, qui favorise la flexibilité et l'adaptation aux divers changements, notre diagramme de Gantt sera donc évolutif.

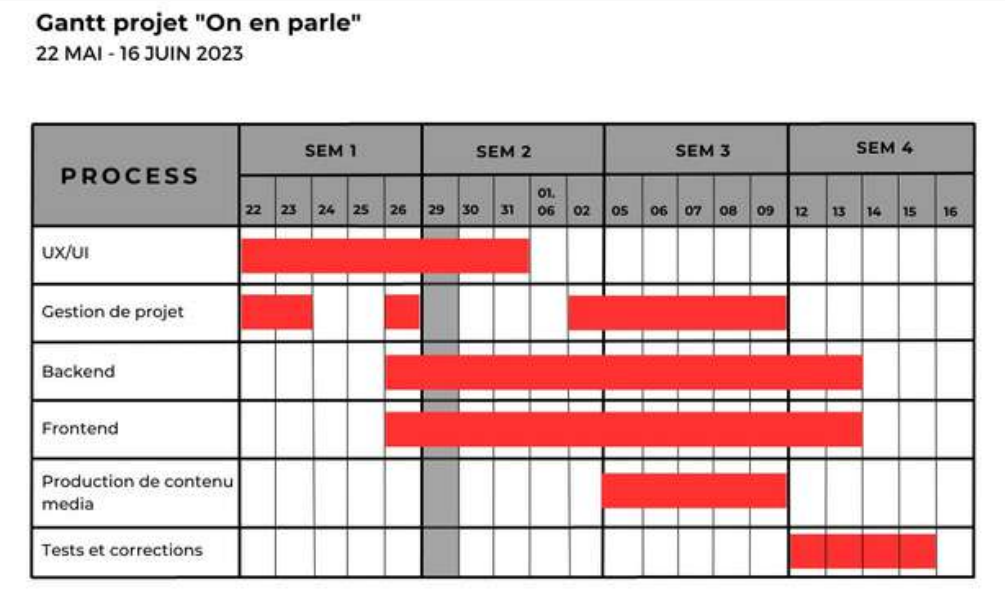


IMAGE N°3 : DIAGRAMME DE GANTT

Tableau livrables, durées & ressources

Le tableau des livrables nous permet de définir la durée ainsi que les ressources nécessaires pour chaque livrable. Cela nous donne une vue d'ensemble, même si ce sont des estimations qui peuvent être sujettes à des variations.

VOIR ANNEXE N°1 : "TABLEAU LIVRABLES"

Réalisation

Tout au long de notre projet, nous avons tenu un rapport journalier. Celui-ci nous a permis de suivre les différentes tâches effectuées, les problèmes rencontrés, ainsi que les solutions que nous avons apportées.

VOIR ANNEXE N°1 : "JOURNAL DE BORD"

Chaque semaine, nous avons eu des entretiens avec le responsable du challenge, Monsieur Bastien Von Wyss, afin d'obtenir son point de vue sur les éventuelles modifications à apporter à notre projet. Ces réunions hebdomadaires nous ont aidé de cerner les besoins spécifiques du projet mais aussi d'identifier les fonctionnalités qui ne devaient pas être intégrées dans l'application web.

Risques

Nous avons identifié plusieurs risques susceptibles d'affecter la réalisation de notre projet. Le principal facteur de risque est la contrainte de temps, qui pourrait restreindre le développement des fonctionnalités requises, réduisant ainsi l'application web à ses fonctionnalités de base. Par ailleurs, nous devons également prendre en compte d'autres risques liés à la performance et à la stabilité de la plateforme en ligne.

NO	RISQUES	PROBABILITÉ	IMPACT
1	Pas assez de temps pour réaliser le développement des fonctionnalités	5	7
2	L'application peine à gérer plusieurs utilisateurs simultanés	6	8
3	Bugs persistants	7	5
4	Problèmes sur ordinateurs	2	4

IMAGE N°4 : TABLEAU DES RISQUES

Clôture

Au cours de ce projet, nous avons rencontré de diverses difficultés. L'une d'elles était liée à la gestion du temps, combinée à une compréhension initiale insuffisante des attentes du client, ce qui a entraîné des retards. De plus, la programmation en équipe élargie a présenté d'autres défis, tels que des problèmes de push causés par la modification du même fichier par plusieurs personnes et la nécessité d'adapter la dénomination des fichiers pour une compréhension partagée. De surcroît, il a été nécessaire d'expliciter le code pour en faciliter la réutilisation par tous les membres de l'équipe.

Cependant, malgré ces obstacles, nous avons réussi à surmonter ces problèmes. Après avoir ajusté nos plans en fonction des retours du client, nous avons finalement livré un "Proof of Concept" (POC) qui a répondu à ses attentes. Notre capacité d'adaptation, notre bonne dynamique d'équipe, ont été déterminantes pour surmonter ces défis et contribuer à la réussite du projet.

Pour les futurs projets, nous recommandons une compréhension plus précise des attentes du client dès le départ, en investissant davantage de temps dans la communication en amont. De la même façon, il serait utile de prévoir une marge supplémentaire pour les révisions et d'instaurer des stratégies pour une collaboration efficace dans les grandes équipes de programmation, comme la mise en place de conventions claires de dénomination et de codage.

Partie technique

UX & UI

Voici le lien vers notre Figma, où toutes nos conceptions d'expérience utilisateur (UX) ont été élaborées :

https://www.figma.com/team_invite/redeem/Iz8clYZSuigi1dbP11iXUA

Tout au long de notre projet, nous avons tenu un rapport journalier. Celui-ci nous a permis de suivre les différentes tâches effectuées, les problèmes rencontrés, ainsi que les solutions que nous avons apportées.

Dans ce Figma, vous pourrez retrouver nos prototypes, notre moodboard, notre charte graphique ainsi que notre benchmark.

Pour garantir la complétude de nos tâches dans ce domaine, nous avons établi une liste de tâches à réaliser. Vous pouvez retrouver toutes les informations pertinentes concernant ce projet dans l'annexe dédiée à l'expérience utilisateur (UX) et à l'interface utilisateur (UI).

Contexte de l’expérience

Nous avons pris soin de définir le contexte de l'expérience pour expliquer notre approche. Avant de commencer le travail, nous avons mené des recherches approfondies sur l'émission "On en parle" et échangé avec la RTS, afin de comprendre les besoins du client et clarifier les objectifs du projet. Nous avons mis en place une méthodologie de travail structurée pour la recherche, la conception de l'interface, le développement de la plateforme en ligne et les optimisations, tout en maintenant une communication régulière avec les parties prenantes. Nous avons effectué des tests et des améliorations pour offrir une expérience utilisateur optimale, suivis d'une évaluation complète du produit final, incluant des ajustements pour les futures expériences.

Par ailleurs, nous avons créé un contexte client pour mieux comprendre ses objectifs, motivations et frustrations. L'émission radiophonique "On en parle" de la RTS souhaite développer une application web simplifiée pour permettre aux auditeurs de les contacter facilement avant et pendant l'émission en direct, tout en gérant efficacement les différents types de messages reçus. L'objectif est de centraliser les communications provenant de divers canaux, comme l'e-mail, le téléphone et les applications de messagerie, tout en gérant les temporalités pour une communication claire avec le public. Actuellement, l'émission utilise des moyens comme un fichier Google partagé et WhatsApp, d'où la nécessité d'une plateforme administrateur simple est préférable pour une collaboration harmonieuse. Il a été décidé de privilégier l'utilisation d'un lien internet plutôt qu'une application séparée, pour permettre aux auditeurs d'y accéder plus facilement.

VOIR ANNEXE N°2 : "CONTEXTE DE L'EXPÉRIENCE"

MindMap

Pour garantir une réalisation optimale de notre projet et veiller à ce qu'aucun objectif ne soit négligé, nous avons élaboré une MindMap. Nous pouvons nous référer à cette MindMap en cas de doute sur les objectifs.

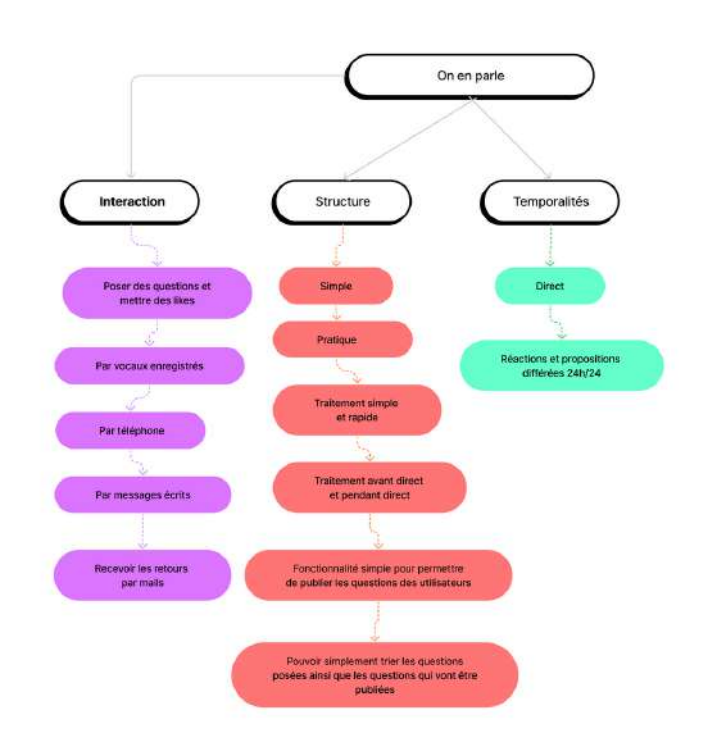


IMAGE N°5 : MINDMAP

Analyse sondage

Grâce au sondage que nous avons réalisé, nous avons pu prendre en compte les aspects essentiels pour l'utilisateur en ce qui concerne l'application web que nous allons développer. Pratiquement 79% des répondants utiliseraient cette application web principalement pour écouter l'émission. Environ 76% des personnes ne souhaitent pas que leur nom ou pseudo soit révélé avec leur question ; elles préfèrent donc rester anonymes.

Concernant un fil d'actualité permettant de voir toutes les questions qui ont été posées, 55% des répondants ont répondu positivement à cette option. Il est à noter que 37% des personnes seraient favorables à l'intégration d'un filtre pour ce même fil d'actualité.

84% des répondants sont d'avis que cette application web peut créer un sentiment de communauté au sein des auditeurs. Parmi les différentes méthodes permettant de poser des questions durant l'émission, plus de 66% des réponses se tournent vers l'approche "texte écrit" directement depuis l'application web. Nous observons un grand écart entre ce choix et le second, qui est aussi le texte écrit, mais via une application de messagerie, avec une préférence de 34%.

En conclusion, on peut déduire que les répondants sont assez favorables quant aux différentes fonctionnalités que nous allons mettre en place pour cette application web. D'ailleurs, la mise en avant de l'option "texte écrit" pour poser les questions est primordiale si l'on se réfère aux résultats du sondage.

VOIR ANNEXE N°3 : "ANALYSE SONDAGE"

Profils utilisateurs

Dans cette section, nous avons porté une attention particulière à l'analyse des utilisateurs et du public cible que nous visons. Nous avons identifié leurs objectifs, ainsi que leurs frustrations et attentes en matière de satisfaction.

Cartographie des différents profils potentiels

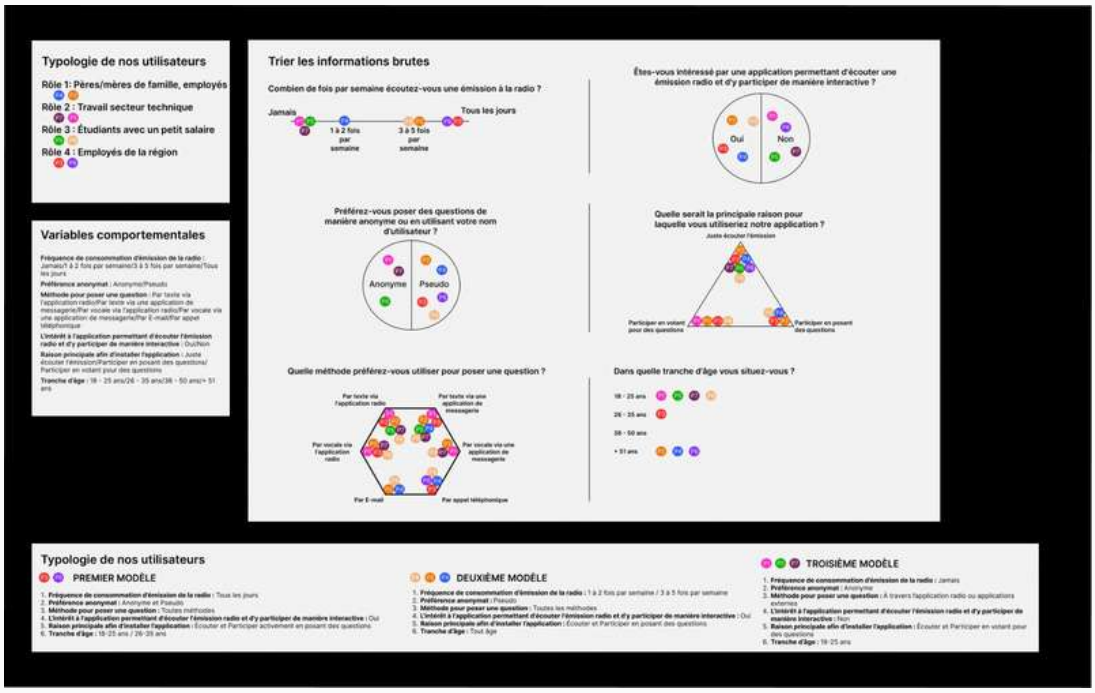


IMAGE N°6 : CARTOGRAPHIE DES DIFFÉRENTS PROFILS POTENTIELS

En cherchant à cartographier les auditeurs potentiels, nous avons identifié quatre catégories d'utilisateurs : les parents actifs professionnellement, les personnes travaillant dans le secteur technique, les étudiants à revenu limité et les employés locaux. En tenant compte de la diversité des âges, des occupations et des fréquences d'écoute, nous avons pu extraire trois modèles d'utilisateurs présentant des comportements distincts.

Empathy map

Dans le cadre de notre processus de recherche utilisateur, nous avons élaboré une empathy map. Celle-ci nous a autorisé de mieux appréhender les pensées et les émotions des différents segments d'utilisateurs, nous offrant une compréhension approfondie de leurs besoins. Grâce à cette carte, nous avons constaté que l'objectif principal est de permettre aux utilisateurs de poser des questions tout en écoutant simultanément l'émission en cours. Ce site web serait conçu pour servir de passe-temps lorsque les auditeurs écoutent la radio.

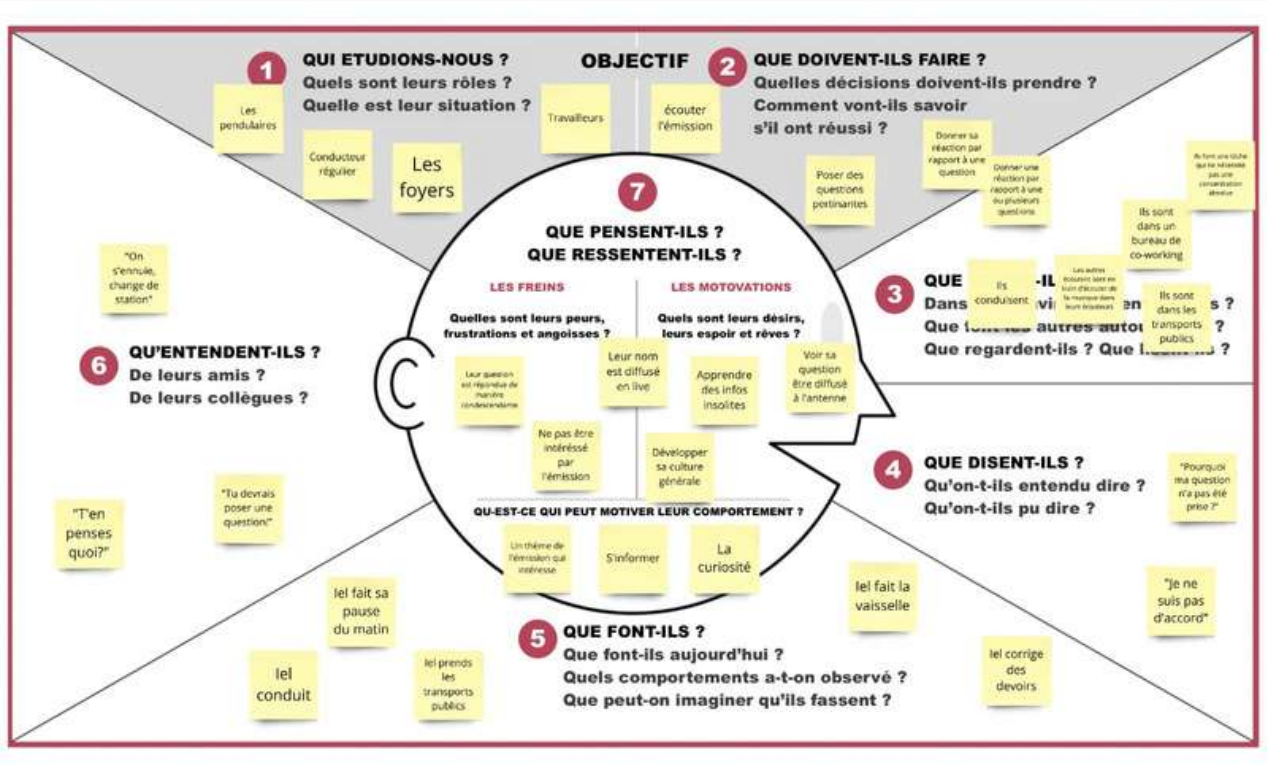


IMAGE N°7 : EMPATHY MAP

Persona

Dans le processus d'identification et de qualification de nos utilisateurs potentiels, nous avons conçu trois personas, chacun correspondant à une des cibles identifiées par nos recherches utilisateur. Ces trois cibles comprennent des auditeurs curieux, des amateurs de découvertes locales et des enthousiastes de la vie pratique.

Notre objectif principal était de créer des personas qui mettent en évidence les "freins" et les "leviers" spécifiques à chaque catégorie, afin de souligner les points importants qui attestent de l'utilité de notre application. Il est intéressant de constater que ces trois personas partagent la même frustration : ne pas trouver les informations locales nécessaires. En tenant compte de ces frustrations, l'application web "On en parle" peut aider les utilisateurs à obtenir davantage d'informations en leur permettant de poser leurs questions ainsi que d'exprimer leur intérêt en utilisant la fonctionnalité de "likes".

Grâce à nos personas, nous avons pu mieux comprendre les besoins, les préoccupations et les aspirations de nos utilisateurs potentiels. Cette connaissance approfondie nous a rendu possible la conception d'une application web qui répond de manière efficace et pertinente aux attentes de nos clients segments. En s'attaquant à la frustration commune de l'accès limité aux informations locales, notre application vise à offrir une plateforme où les utilisateurs peuvent obtenir les réponses qu'ils recherchent et partager leur intérêt pour des sujets spécifiques grâce à l'interaction avec les "likes".

IMAGE N°8 : PERSONA

Entretiens

Nous avons mené trois entretiens sélectionnés afin d'identifier les points à améliorer dans notre projet. Pour ce faire, nous avons délibérément choisi des personnes aux profils différents : une auditrice assidue de la radio, une auditrice occasionnelle et une personne qui n'écoute pas du tout la radio.

Lors de ces entretiens, un point essentiel a émergé : la nécessité de développer une application web à interface intuitive et simple d'utilisation. En effet, les participants ont souligné l'importance de limiter le nombre d'étapes dans le processus de questionnement afin de ne pas décourager leur participation.

Voici quelques extraits que nous avons recueillis lors de ces entretiens :

"Personnellement, je trouve pratique que les auditeurs aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ou même de recevoir des retours de l'émission." Selon elle, cette fonctionnalité renforcerait l'engagement et la satisfaction de l'auditeur. Malgré l'avis positif de chaque interviewé, il a été décidé avec l'équipe de l'émission "On en parle" de ne pas intégrer cette option pour notre application web finale. En effet, ils accordent une grande importance à la confidentialité des données des auditeurs et souhaitent donc garantir un niveau optimal de protection des informations personnelles. - Auditrice assidue

"Je n'ai pas d'interaction avec les émissions de radio, car je me dis souvent que les sujets ne m'intéressent pas, ou que je ne suis pas leur public cible, donc leur façon de parler serait différente de la mienne, ce qui pourrait rendre l'expérience moins intéressante. Je préfère me tourner vers d'autres sources d'informations." L'objectif est d'attirer un public plus jeune et d'intégrer des fonctionnalités visant à moderniser la plateforme, de sorte que les jeunes associent l'émission radio à la fraîcheur et à la modernité. Nous envisageons d'intégrer des éléments interactifs tels que la possibilité de poser des questions directement, de mettre des likes aux questions et autres, afin de maintenir l'attention des jeunes. - Personne n'écoutant jamais la radio

"Les raisons seraient que les auditeurs peuvent partager leurs aventures, mais aussi recevoir une réponse personnalisée. Cette interaction avec l'équipe crée une expérience unique que la personne peut partager avec ses proches." En offrant la possibilité de poser des questions aux émissions en direct et à l'avenir, cela créerait une expérience exceptionnelle pour les auditeurs, une incitation à revenir sur l'application web et un argument solide pour recommander l'application à d'autres.
- Personne n'écoutant jamais la radio

VOIR ANNEXE N°2 : "ENTRETIENS"

Conception de l’expérience

La conception de l'expérience utilisateur (UX) a été élaborée en tenant compte de nos personas, ainsi que des exigences spécifiques transmises par le client pour atteindre ses objectifs. Nous avons suivi plusieurs phases de conceptualisation du projet afin de parvenir à notre objectif final. Notre but principal est de fournir aux utilisateurs la meilleure expérience possible, en les faisant se sentir à l'aise, tout au long de leur interaction avec notre plateforme en ligne.

Story-telling (Expérience avant, pendant et après)

Sophie porte une affection particulière à la radio locale, dont les émissions éveillent constamment sa curiosité. Ses journées commencent dans le train pour aller travailler. Elle plonge son regard dans le paysage en mouvement tandis qu'elle se dirige vers le site de la RTS, à la recherche de nouvelles pépites radiophoniques.
Un matin, ses explorations la mènent à "On en parle", un site où l'interaction et le partage prennent un tout autre sens. L'émission en direct occupe fièrement le centre de la page d'accueil et, juste en dessous, elle trouve les questions posées par des auditeurs aussi curieux qu'elle. En cliquant sur le bouton 'play', Sophie écoute l'émission tout en naviguant parmi les questions, se sentant faire partie d'une communauté.

Une question attire son intérêt, elle décide donc de mettre un "like". En un simple clic, elle se sent connectée : sa voix et son opinion comptent. Elle se sent alors encouragée à poser sa propre question, optant pour l'option de message pour rester dans le rythme de l'émission en direct.

Quand l'émission se termine, elle est déjà à son bureau. À la pause-déjeuner, elle se précipite pour partager sa découverte avec ses collègues. Elle leur montre comment ils peuvent tous s'impliquer dans les futures émissions et ensemble, ils débattent des questions déjà posées pour la prochaine émission sur le bien-être. La pause est finie, mais les discussions continuent.

Le soir, sur le chemin du retour, elle s'immerge à nouveau dans l'univers de "On en parle", cette fois pour explorer les émissions passées. Une émission sur le pollen attire son attention et, avant même qu'elle ne s'en rende compte, elle laisse un message dans la section "Donnez votre avis", partageant sa satisfaction pour ce nouvel univers qui s'est ouvert à elle. Ainsi, Sophie trouve en "On en parle" une plateforme qui non seulement enrichit ses trajets quotidiens, mais donne également une nouvelle profondeur à ses interactions avec le monde de la radio.

VOIR ANNEXE N°2 : "STORY-TELLING (EXPÉRIENCE AVANT, PENDANT ET APRÈS)"

Esquisses et écrans-clés

Dans la réalisation de notre projet, nous avons dû développer deux applications distinctes afin de répondre aux besoins spécifiques du client. Par conséquent, nous avons produit une interface pour l'administration et une autre pour les utilisateurs. C'est la raison pour laquelle nous avons élaboré deux maquettes différentes, l'une pour l'interface d'administration et l'autre pour celle des utilisateurs.

Maquette interface admin

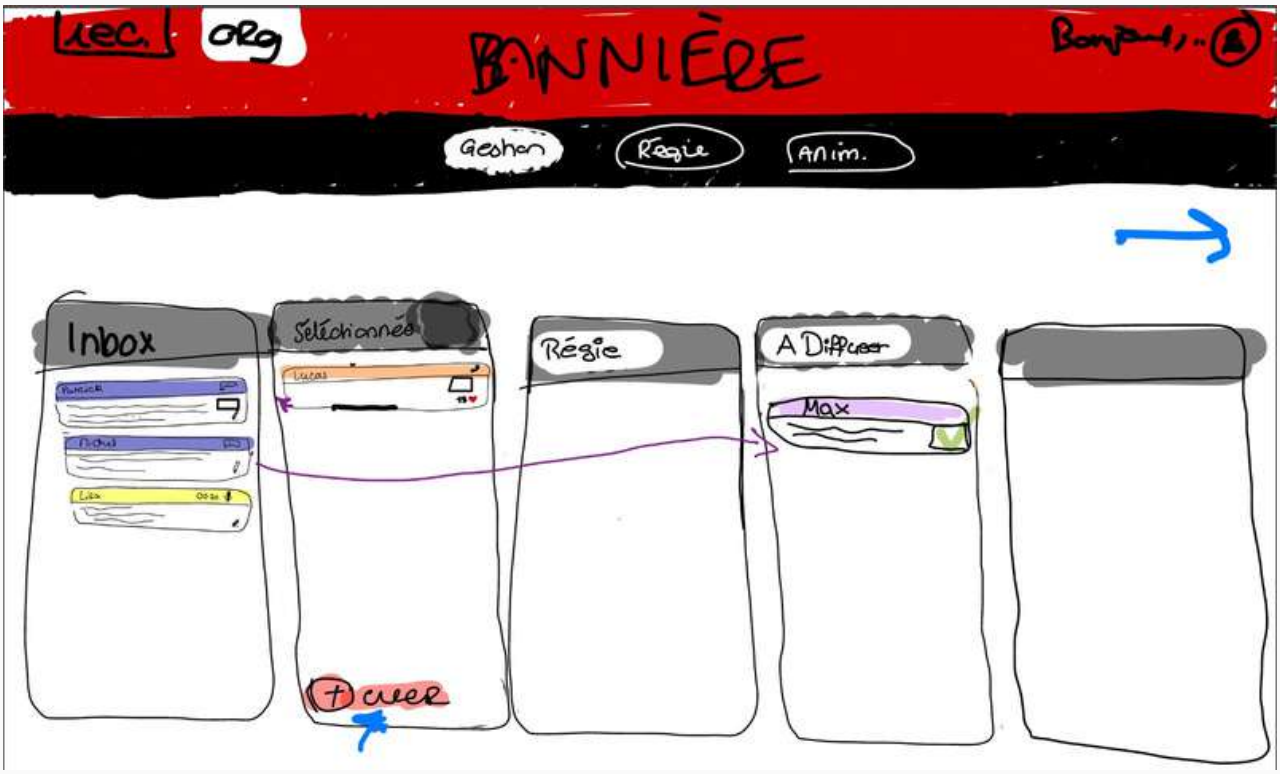


IMAGE N°9 : PAGE ADMIN DANS GESTION

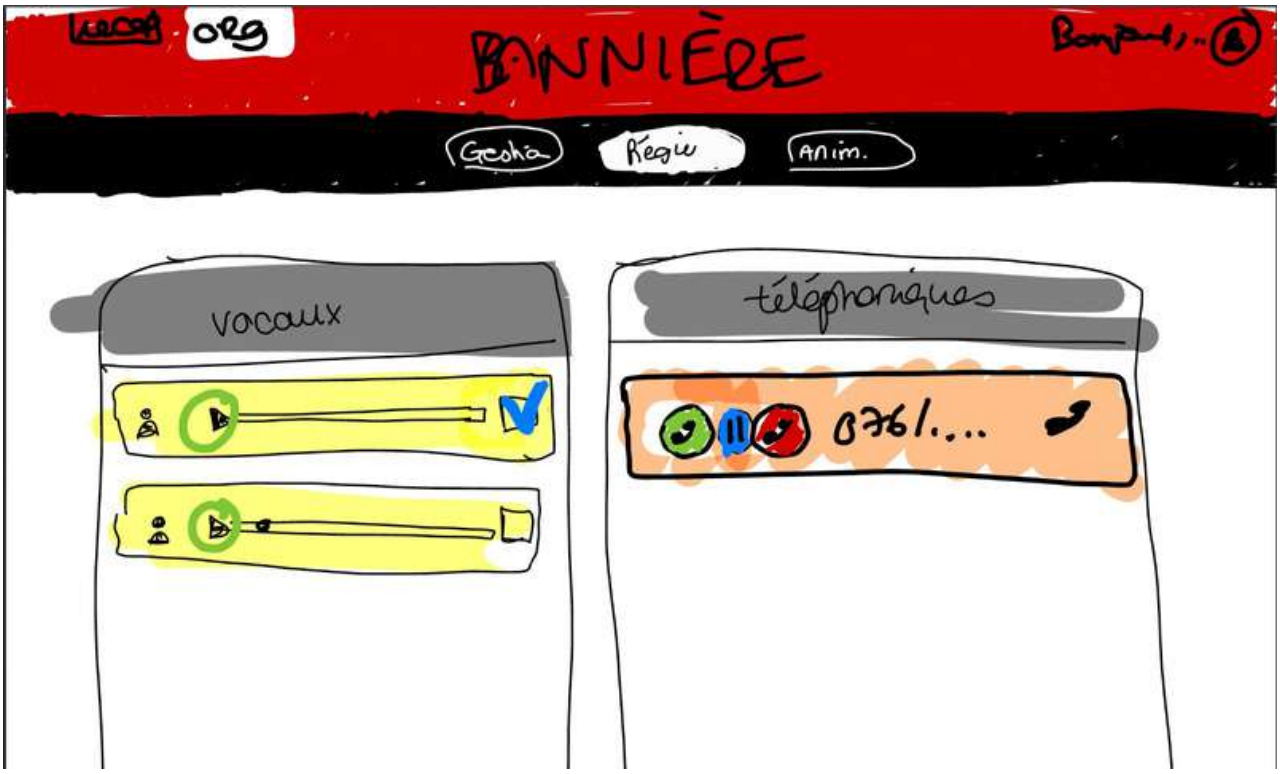


IMAGE N°10 : PAGE ADMIN DANS RÉGIE

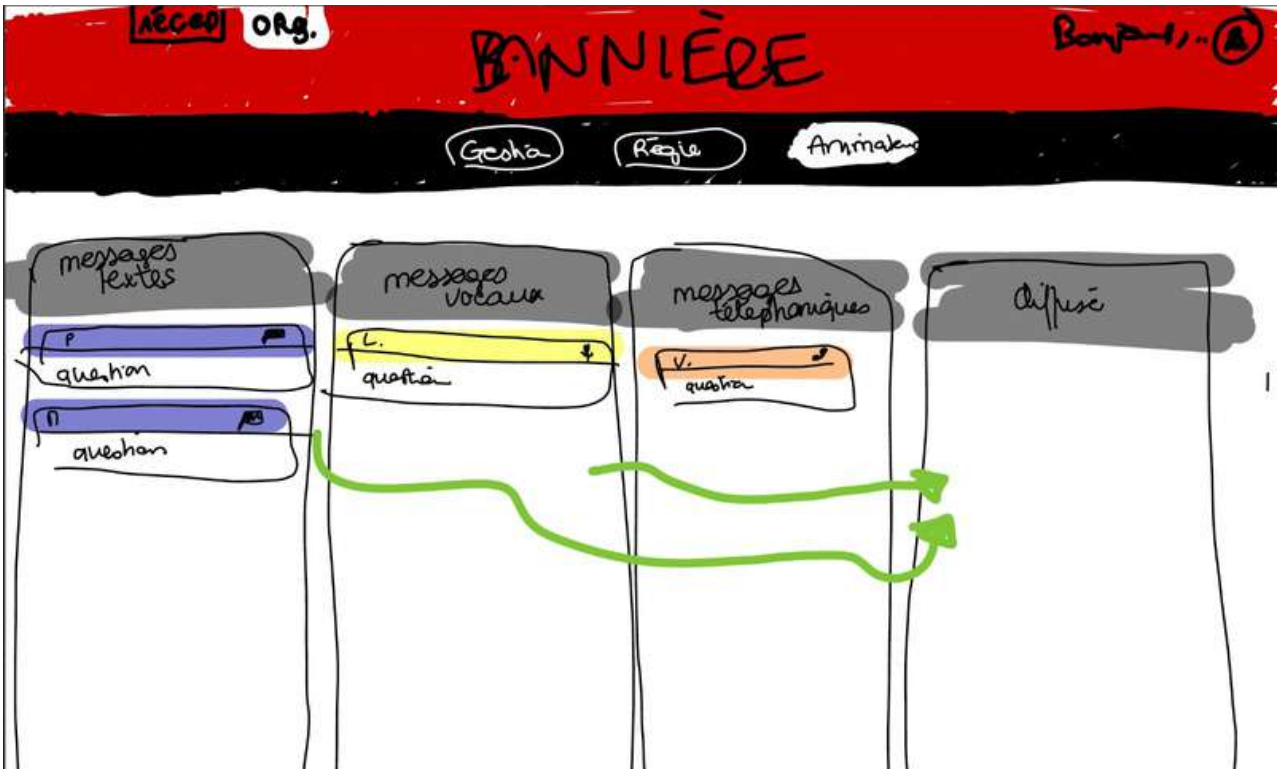


IMAGE N°11 : PAGE ADMIN DANS ANIMATEUR

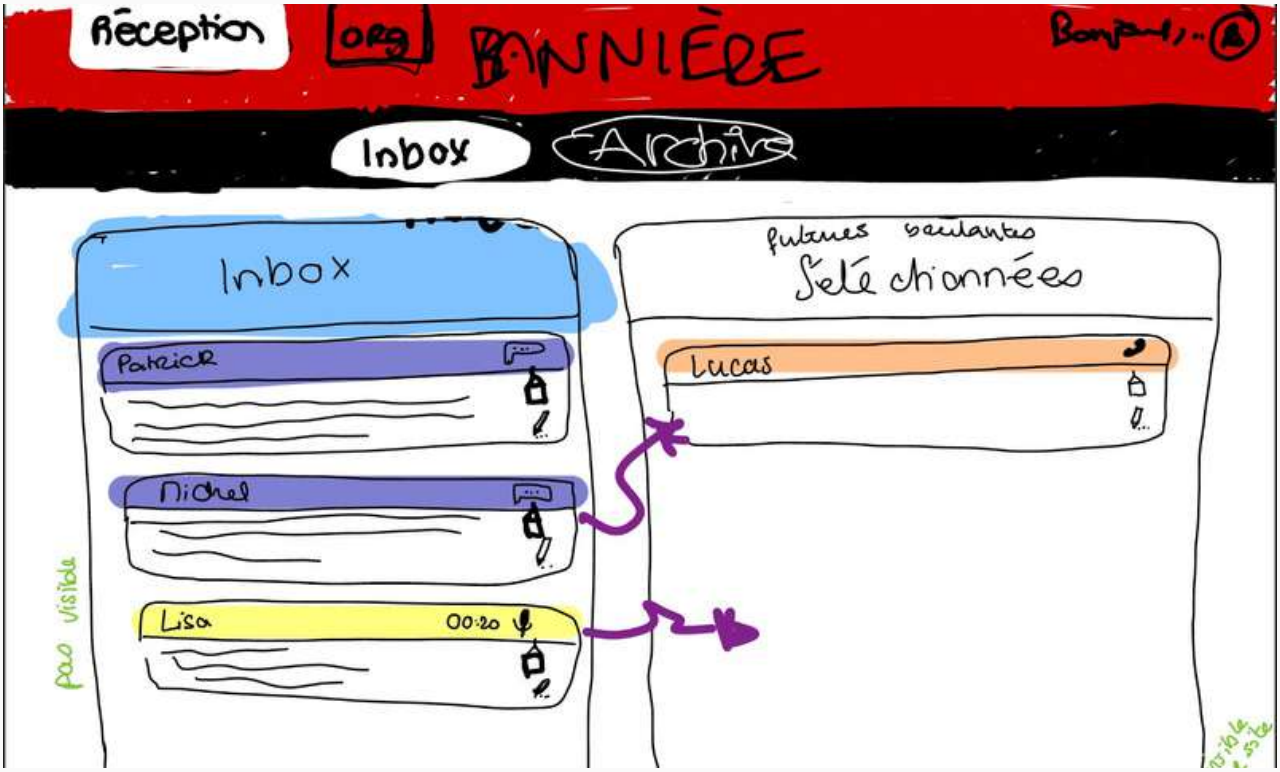


IMAGE N°12 : PAGE ADMIN DANS RÉCEPTION

VOIR ANNEXE N°4 : "ESQUISSE ADMIN"

Maquette interface utilisateur

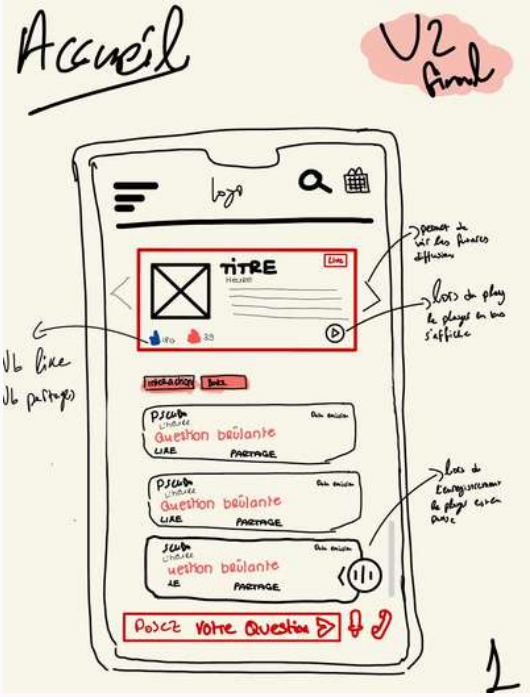


IMAGE N°13 : PAGE UTILISATEUR DANS ACCUEIL

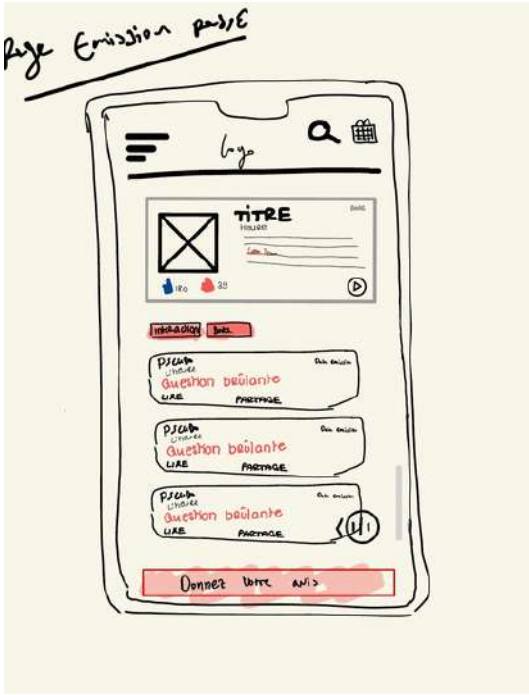


IMAGE N°14 : PAGE UTILISATEUR DANS UNE PAGE D'UNE ÉMISSION PASSÉE

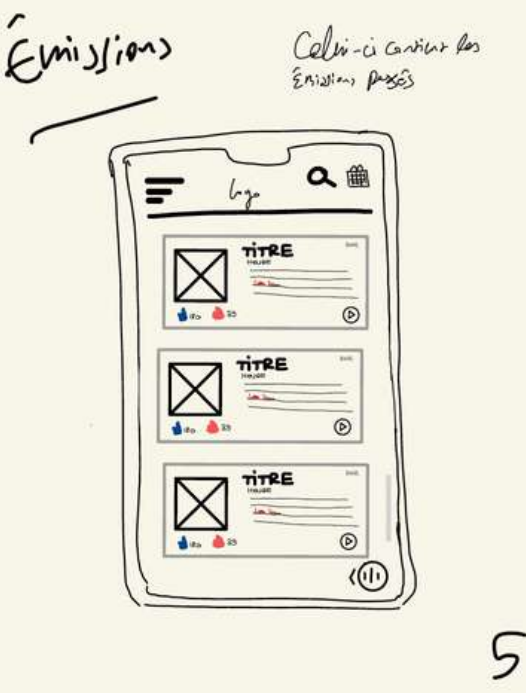


IMAGE N°15 : PAGE UTILISATEUR DANS LA PAGE ÉMISSIONS

VOIR ANNEXE N°5 : "ESQUISSE USER"

Wireframe Figma

Nous avons développé l'ensemble de nos *wireframes* sur Figma. Voici le lien pour consulter les *wireframes* pour l'interface administrateur.

Figma interface admin :

https://www.figma.com/team_invite/redeem/Iz8clYZSuigi1dbP11iXUA

Wireframe interface admin

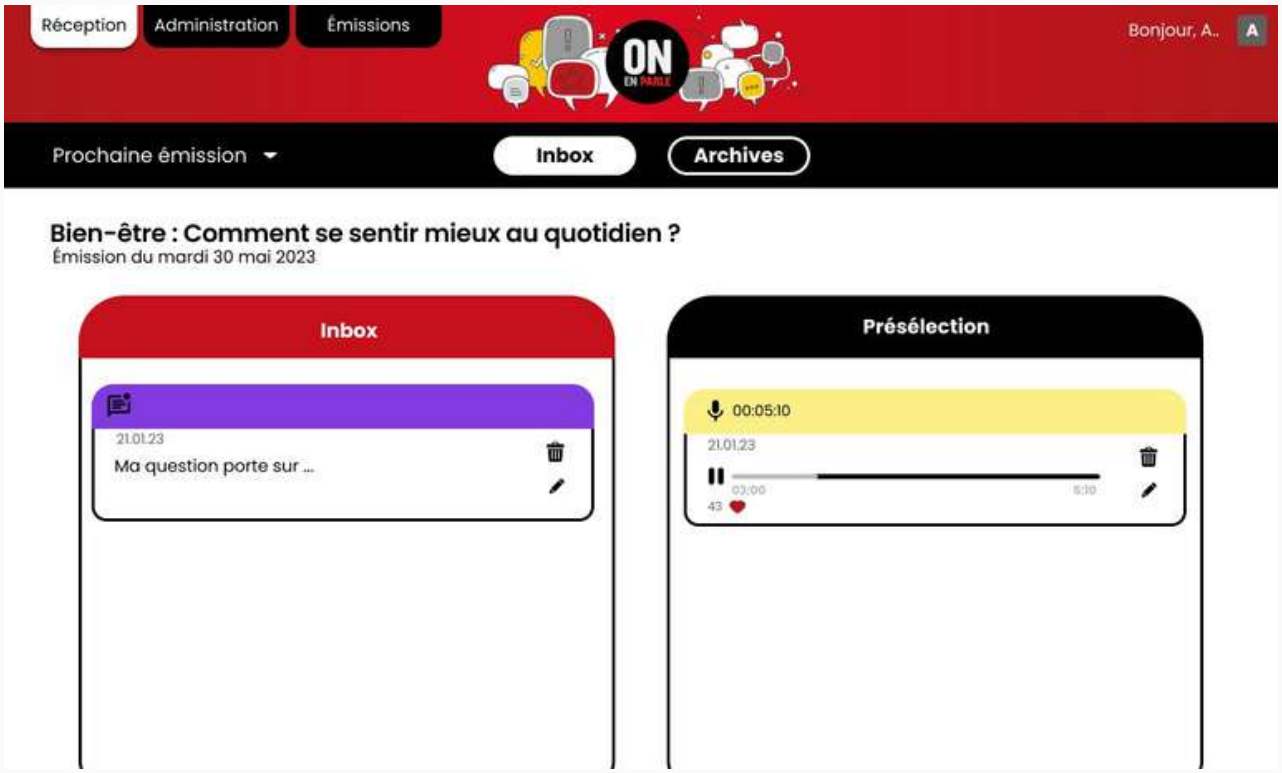


IMAGE N°16 : WIREFRAME PAGE ADMIN DANS RÉCEPTION

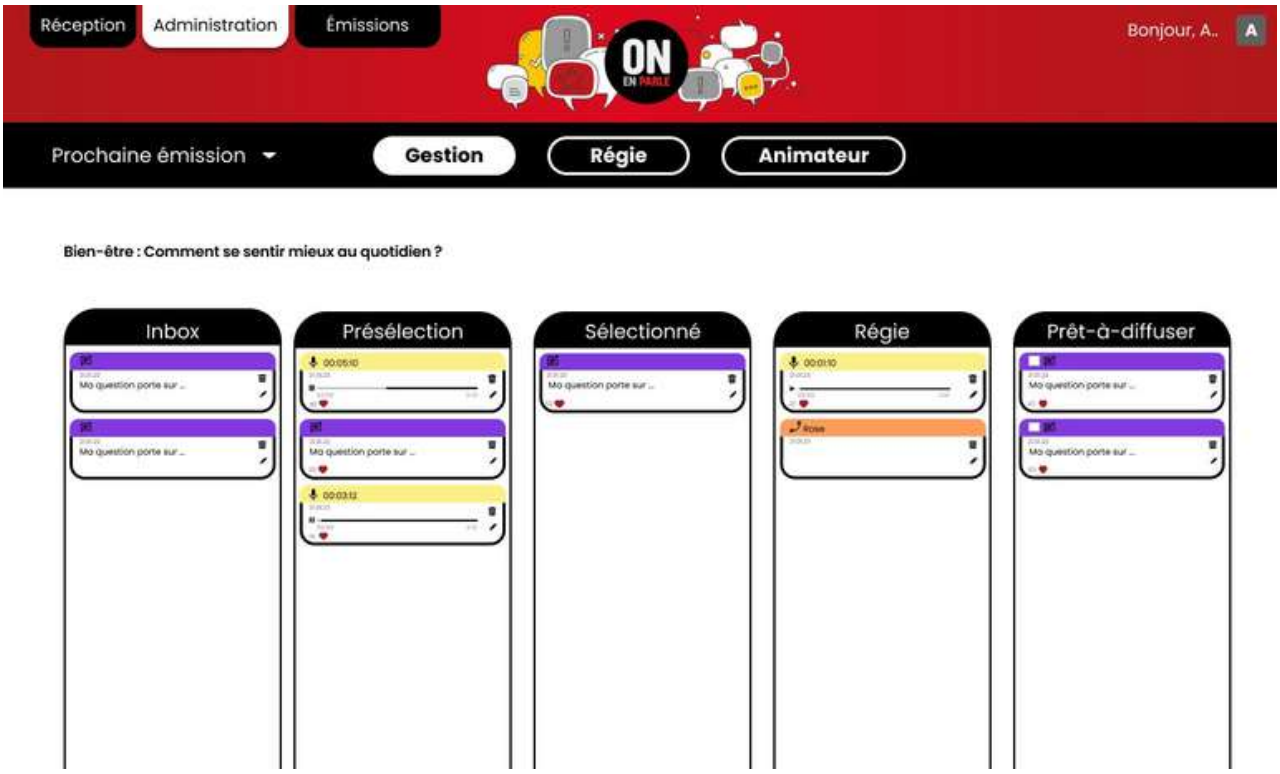


IMAGE N°17 : WIREFRAME PAGE ADMIN DANS GESTION

IMAGE N°18 : WIREFRAME PAGE ADMIN DANS RÉGIE

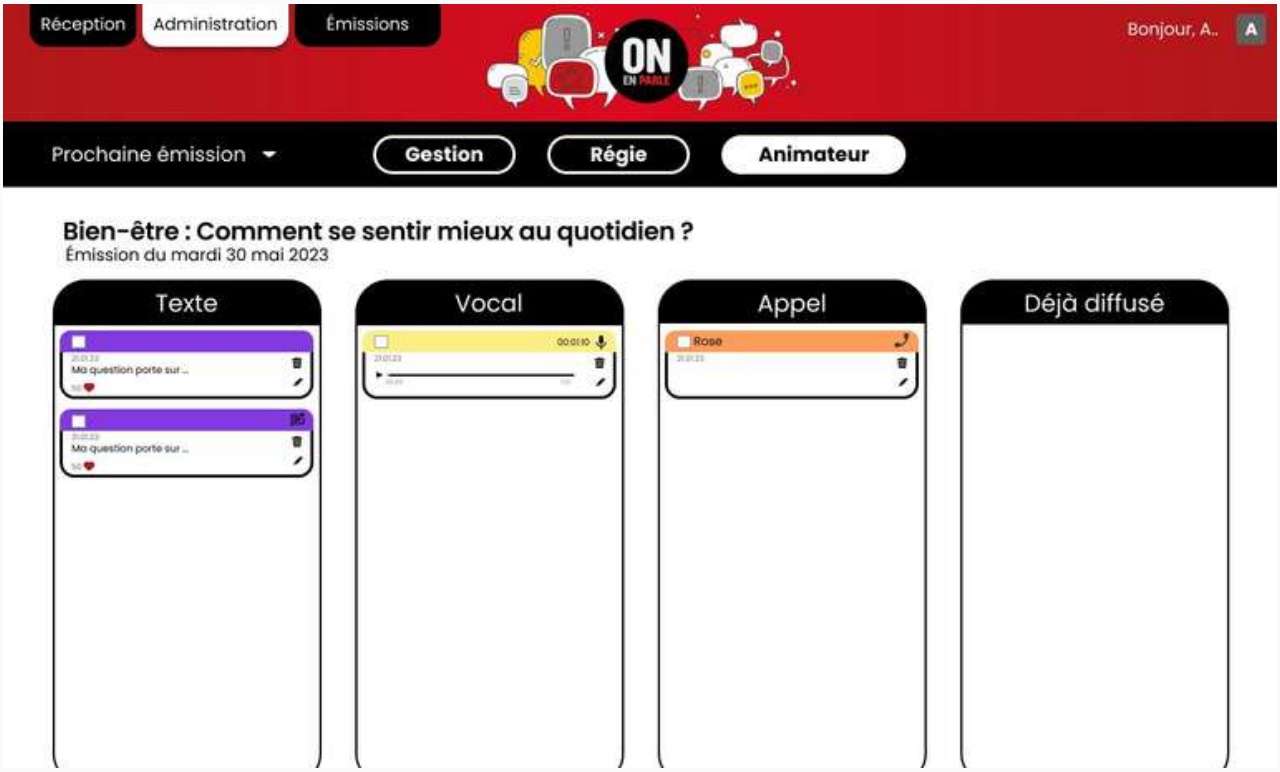


IMAGE N°19 : WIREFRAME PAGE ADMIN DANS ANIMATEUR

VOIR ANNEXE N°2 : "WIREFRAME INTERFACE ADMIN"

Wireframe interface utilisateur

IMAGE N°20 : WIREFRAME UTILISATEUR DANS PAGE ACCUEIL

IMAGE N°21 : WIREFRAME UTILISATEUR DANS PAGE ÉMISSIONS

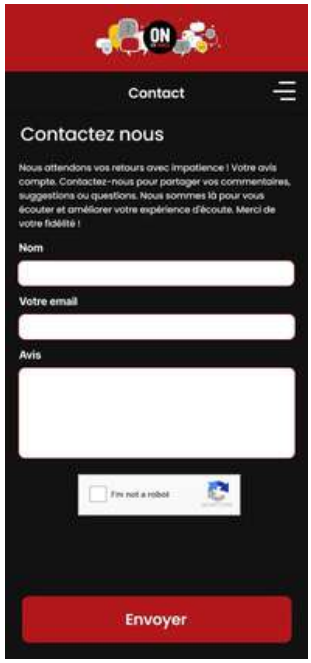


IMAGE N°22 : WIREFRAME UTILISATEUR DANS PAGE CONTACT

VOIR ANNEXE N°2 : "WIREFRAME INTERFACE USER"

User journey map

En référence à nos trois personas distincts, nous avons élaboré une carte du parcours utilisateur (user journey map) afin de mieux comprendre les interactions entre nos clients et notre produit, service ou entreprise, à travers le temps et les différents canaux. Cette représentation visuelle des étapes clés de l'expérience utilisateur nous aide à mieux appréhender les actions, les motivations et les comportements de nos utilisateurs. Nous avons créé trois cartes du parcours utilisateur distinctes pour comprendre de manière approfondie les besoins, les actions et les parcours spécifiques de chaque utilisateur. Cette démarche nous permet d'acquérir une compréhension approfondie de la façon dont les utilisateurs interagissent avec notre produit et atteignent leurs objectifs.

L'objectif principal était de découvrir les habitudes quotidiennes des étudiants, en se concentrant sur leurs émotions, leur état d'esprit et les défis qu'ils rencontrent tout au long de la journée. Cette approche nous a aidé à identifier les opportunités à saisir et de visualiser les enseignements tirés de nos recherches utilisateur. En comprenant les parcours et les points de douleur des utilisateurs, nous sommes en mesure de proposer des solutions adaptées et d'améliorer continuellement notre offre pour répondre à leurs attentes ainsi qu'à leurs besoins.

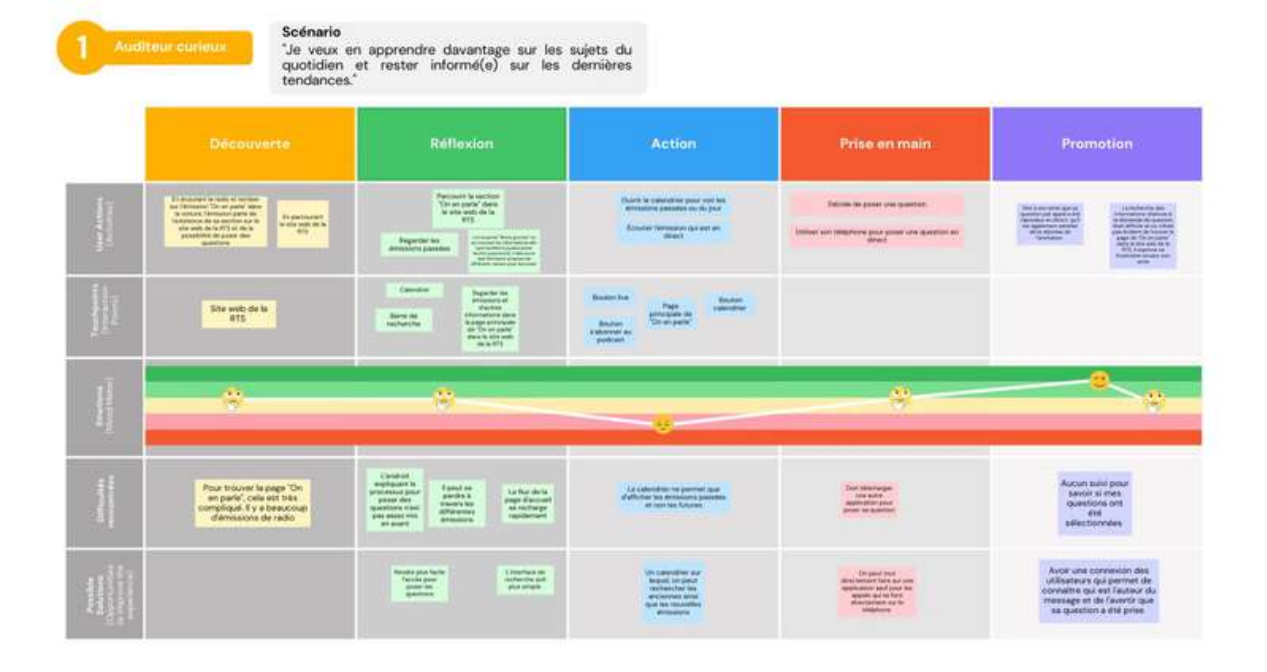


IMAGE N°23 : USER JOURNEY MAP : "AUDITEUR CURIEUX"

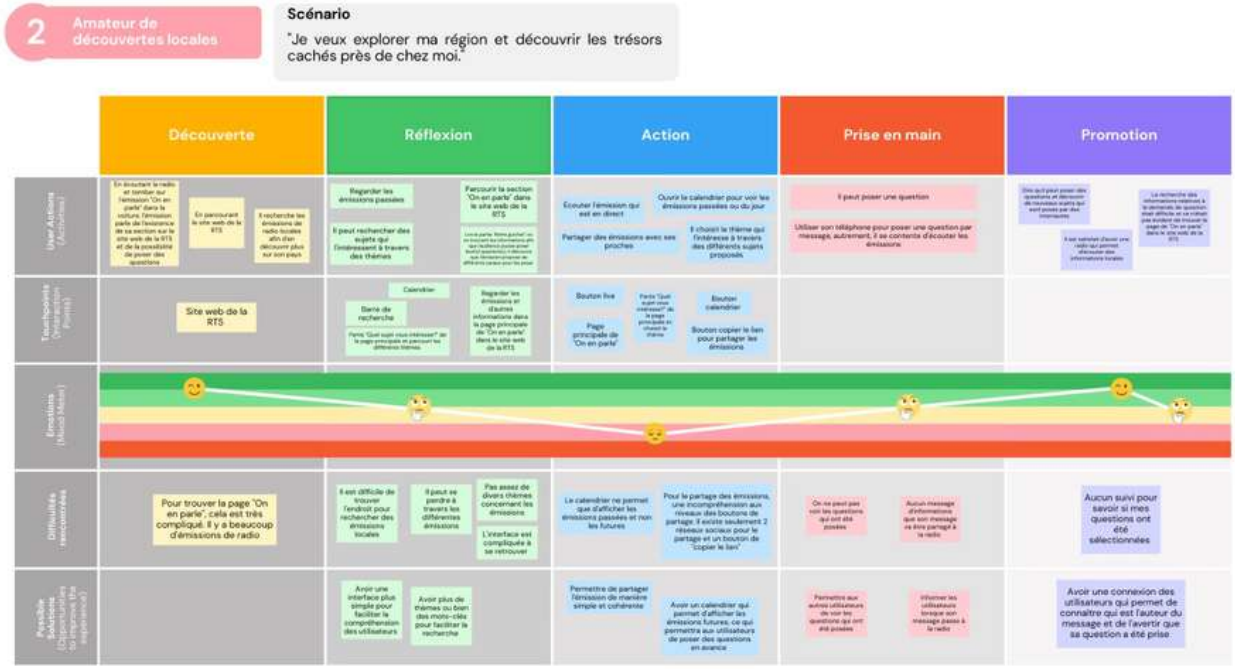


IMAGE N°24 : USER JOURNEY MAP : "AMATEUR DE DÉCOUVERTES LOCALES"

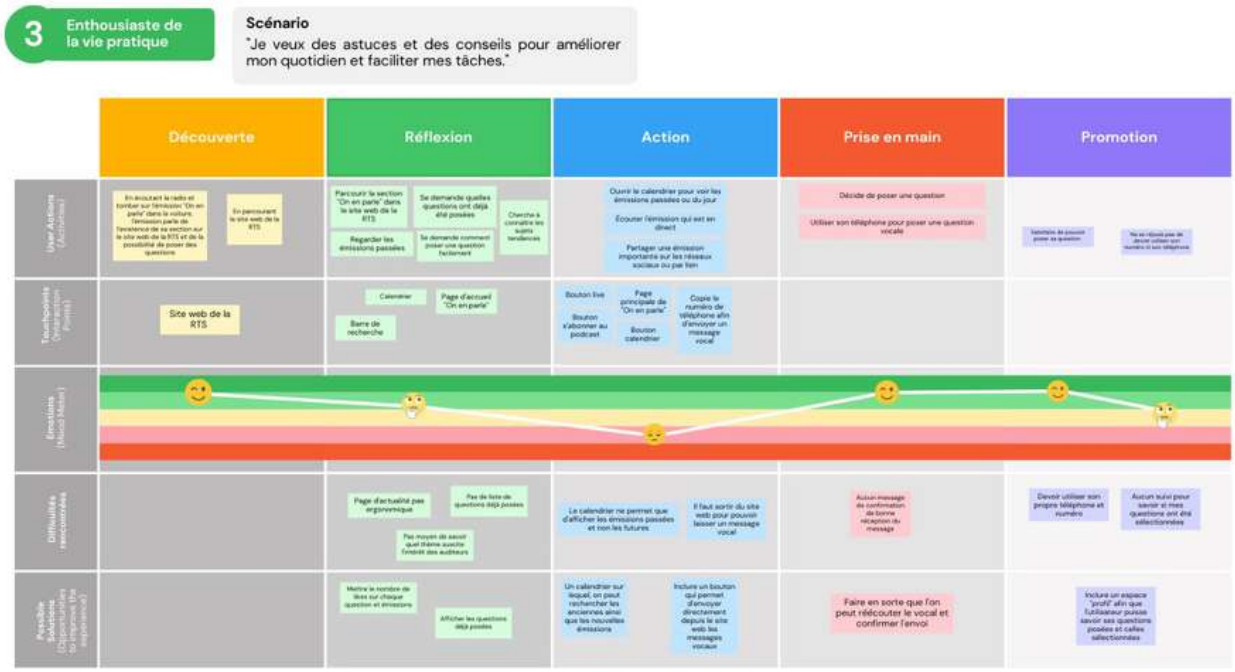


IMAGE N°25 : USER JOURNEY MAP : "ENTHOUSIASTE DE LA VIE PRATIQUE"

VOIR ANNEXE N°6 : "USER JOURNEY MAP"

Développement et première version de l'expérience

Moodboard

Dans le but de développer notre projet de manière rigoureuse et d'assurer la prise en compte de tous les objectifs, nous avons créé un moodboard. Celui-ci a été spécifiquement conçu pour représenter de façon visuelle, l'identité de la radio "On en parle", en exploitant les couleurs dominantes de rouge, jaune et noir.

Ce moodboard nous offre une vision globale de l'esthétique visuelle de la radio. Il combine ces couleurs harmonieusement et les associe à des éléments graphiques, des typographies et des images symbolisant notre identité. Il sert de référence visuelle pour guider notre équipe, assurant que tous les éléments visuels de notre radio soient cohérents et reflètent notre image de marque de manière professionnelle mais également attrayante.

IMAGE N°26 : MOODBOARD

VOIR ANNEXE N°7 : "MOODBOARD"

Charte graphique

La charte graphique a été mis en place avec une approche méticuleuse, visant à garantir une correspondance optimale avec leur public cible et leur clientèle, de manière simple et logique. Pour créer cette charte, nous nous sommes basés sur les informations que nous avions recueillies concernant l'émission "On en parle", ainsi que sur les couleurs et l'univers mis en avant dans notre moodboard.

La charte graphique reflète l'identité visuelle de la radio de manière cohérente et professionnelle. Nous avons choisi des couleurs qui se marient bien avec les teintes de rouge, jaune et noir prédominantes dans notre moodboard. Ces couleurs ont été sélectionnées en raison de leur signification symbolique et de leur capacité à véhiculer l'énergie, la passion, l'optimisme et l'élégance.

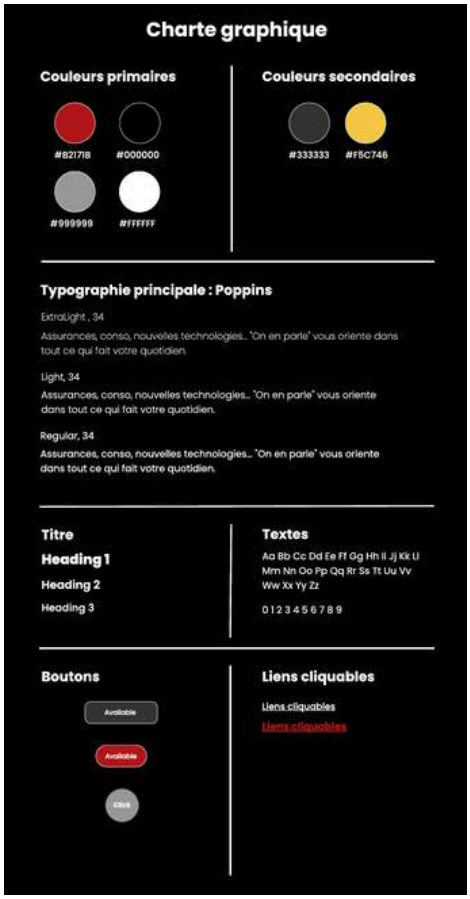


IMAGE N°27 : CHARTE GRAPHIQUE

VOIR ANNEXE N°8 : "CHARTE GRAPHIQUE"

Benchmark

Dans le cadre de notre étude comparative, nous avons examiné plusieurs acteurs concurrents dans l'industrie de la radio. En analysant les caractéristiques de chaque émission et en identifiant les fonctionnalités les plus pertinentes pour nous, nous avons déterminé les éléments à intégrer dans notre future application.

Après avoir étudié les fonctionnalités utiles de nos concurrents, nous avons conclu qu'il était essentiel d'incorporer une fonctionnalité de diffusion en direct dans notre application, permettant aux utilisateurs d'écouter l'émission n'importe quand et n'importe où. Cependant, il est également important de permettre aux utilisateurs de mettre en pause la diffusion à tout moment pendant leur navigation sur le site.

Nous avons été particulièrement intéressés par certaines fonctionnalités de l'application Twitter, telles que la possibilité d'interagir avec les questions en utilisant des "likes". Cette fonctionnalité incite les consommateurs à interagir et permet à la radio de prendre connaissance des questions que les internautes souhaitent voir traitées.

La radio LFM offre à ses auditeurs la possibilité d'approfondir un thème en cliquant dessus, ce qui donne accès à différentes ressources supplémentaires.

Il est également important de permettre aux auditeurs de laisser des commentaires visibles par les autres auditeurs et de leur donner la possibilité d'interagir avec ces commentaires.

En résumé, notre analyse comparative nous a permis de définir les fonctionnalités clés à intégrer dans l’application web radio “On en parle”, notamment la diffusion en direct, l'interaction avec les questions, l'accès à des ressources supplémentaires et la possibilité d'interagir avec les commentaires des auditeurs.

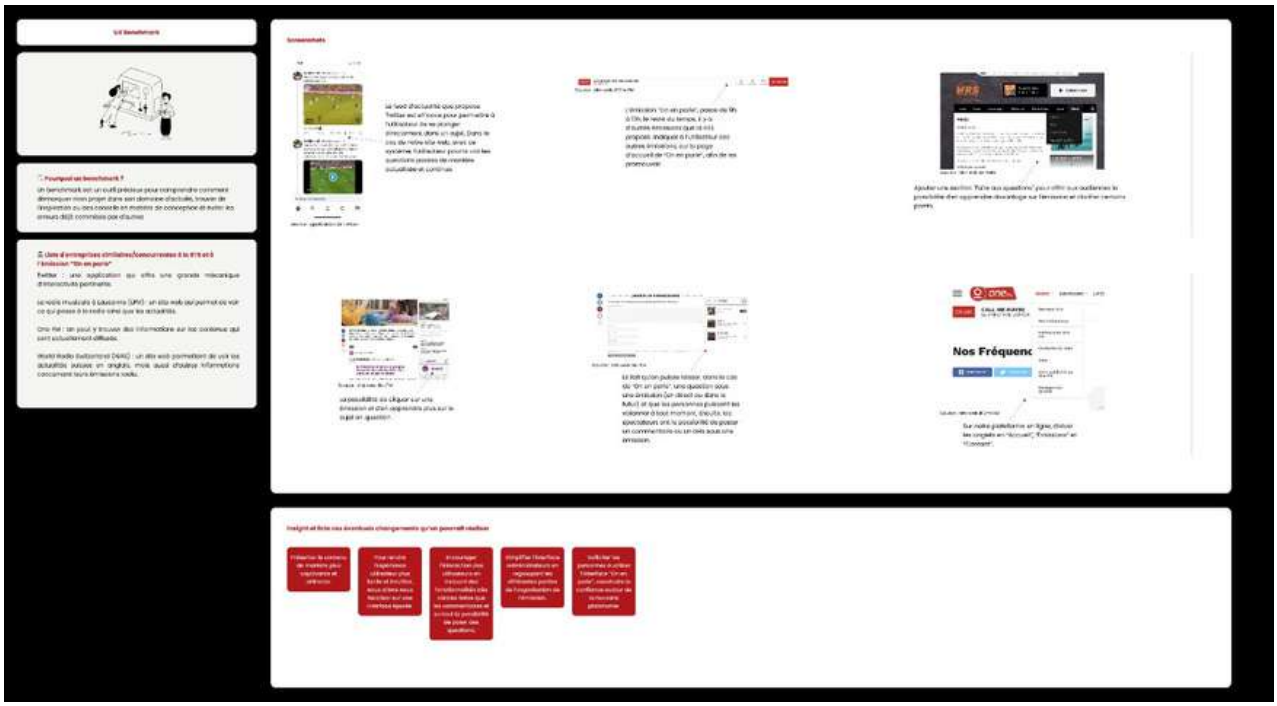


IMAGE N°28 : BENCHMARK IMAGE 1

IMAGE N°29 : BENCHMARK IMAGE 2

VOIR ANNEXE N°9 : "BENCHMARK"

Distinguer Éléments 'Méta' et Contenu Central de l'Application

À partir des wireframes, nous avons mis en évidence les éléments “méta” de navigation et de réglages, ainsi que les éléments de contenu et d'interaction avec le cœur de l'application. Nous avons distingué ces éléments par des couleurs : le bleu pour les éléments “méta” de navigation et de réglages, le jaune pour les éléments de contenu et le rouge pour l'interaction avec le cœur de l'application. Cette différenciation a facilité la programmation.

VOIR ANNEXE N°10 : "WIREFRAME ÉLÉMENTS MÉTA"

Validation de l'Interaction à Travers l'Enchaînement des Écrans

Notre prototype d'interface d'administration comporte une page de connexion, une page principale nommée "inbox", ainsi qu'une section d'archivage. La section administrative comprend les pages de gestion, de régie et d'animation. De plus, une section est dédiée aux émissions, facilitant la création de nouvelles émissions et la consultation ou modification des anciennes. Enfin, une page est spécifiquement consacrée à la diffusion en direct des émissions.

Nous avons aussi élaboré la partie destinée aux utilisateurs, qui comporte une page d'émission où ces derniers peuvent accéder à l'émission en cours. Sur la page d'accueil, ils ont la possibilité de trouver des émissions en direct et de poser directement leurs questions. En outre, une page de contact est disponible, permettant aux utilisateurs de donner leur avis sur l'émission.

VOIR ANNEXE N°2 : "VALIDATION DE L'INTERACTION À TRAVERS L'ENCHAÎNEMENT DES ÉCRANS"

Entretien & Pensée à voix haute

Dans le cadre de notre phase d'entretiens et de réflexion à voix haute, nous avons eu l'occasion d'interviewer Tiago, qui a pu tester nos deux interfaces, à savoir celle de l'utilisateur et celle de l'administrateur.

Au sujet de l'interface utilisateur, nous avons relevé les points suivants : Au départ, Tiago n'était pas familier avec l'émission "On en parle". Cependant, une fois que nous lui avons expliqué le concept, son expérience utilisateur s'est révélée fluide et intuitive. Il ne s'est pas senti submergé ni stressé, et a réussi facilement à distinguer les différentes fonctionnalités.

Quant à l'interface administrateur, nous avons noté les observations suivantes : Après l'entretien axé sur l'utilisateur, nous avons poursuivi avec la session de réflexion à voix haute centrée sur la partie administrateur de notre application web. Toutefois, il a été nécessaire d'expliquer à Tiago les bases de chaque rôle au sein de cette section de la plateforme. Il a bien compris certaines tâches, telles que la création ou la modification d'une émission, mais a rencontré des difficultés pour comprendre d'autres tâches, en raison des rôles spécifiques impliqués.

Suite à ses remarques, nous sommes déterminés à améliorer notre application web en cherchant des solutions adaptées pour répondre aux problèmes identifiés.

VOIR ANNEXE N°11: "PENSÉE À VOIX HAUTE"

Production de contenu médias

Dans le cadre de la production de contenu médiatique, nous avons développé une stratégie multiformat pour promouvoir notre application web. Nous avons créé une vidéo publicitaire en format portrait spécialement conçue pour les réseaux sociaux, ainsi qu'une version paysage destinée à être diffusée sur les grands écrans. Ces supports mettent en avant notre plateforme en ligne de manière dynamique et attrayante, en soulignant ses principales caractéristiques et fonctionnalités.

Par ailleurs, nous avons réalisé trois bannières publicitaires susceptibles d'être placées sur le site de la RTS. Ces bannières visent à inciter le public à utiliser notre application. Elles présentent l'application de manière concise et esthétiquement plaisante, en insistant aussi bien sur son utilité que sur son accessibilité.

En complément de ces efforts, nous avons également analysé les réseaux sociaux de l'émission "On en parle". Nous avons constaté que l'émission utilise principalement Facebook pour communiquer avec son public. Par conséquent, nous avons conçu une publication Facebook pour promouvoir la nouvelle application web. Cette publication reprend le message et le style des bannières publicitaires, afin d'assurer une cohérence visuelle ainsi qu'une harmonisation du message à travers tous les supports de communication.

IMAGE N°30 : PUBLICATION FACEBOOK V1

IMAGE N°31 : BANNIÈRE-ON EN PARLE (728 × 90 PX)

IMAGE N°32 : BANNIÈRE-ON EN PARLE (300 × 600 PX)

IMAGE N°33 : BANNIÈRE-ON EN PARLE (160PX-600PX)

IMAGE N°34 : PUBLICATION FACEBOOK V2

Voici le lien pour consulter les vidéos.

Vidéo verticale :

https://youtube.com/shorts/rf2IlbLtaDM?feature=share

Vidéo horizontale :

https://youtu.be/8EBolzJ7PEc

VOIR ANNEXE N°12: " PRODUCTION DE CONTENU MÉDIAS "

Modélisation des données et des traitements

Pour la modélisation de nos données, nous avons réalisé un diagramme de classe, un schéma relationnel et un schéma de modélisation des traitements, en alignement avec les besoins métiers de notre projet. Ces représentations nous ont permis de structurer de manière appropriée les entités, les relations et les opérations nécessaires pour répondre aux exigences fonctionnelles de notre système.

Diagramme de classe

Nous avons réalisé un diagramme de classe pour la base de données de notre projet afin de visualiser la structure et les relations entre les différentes entités de données. Cela nous permet de mieux comprendre la logique de notre système, d'identifier les associations entre les tables et de concevoir une base de données bien organisée. Le diagramme de classe nous aide également à communiquer efficacement avec l'équipe de développement ainsi qu'à garantir une implémentation cohérente et précise de notre modèle de données.

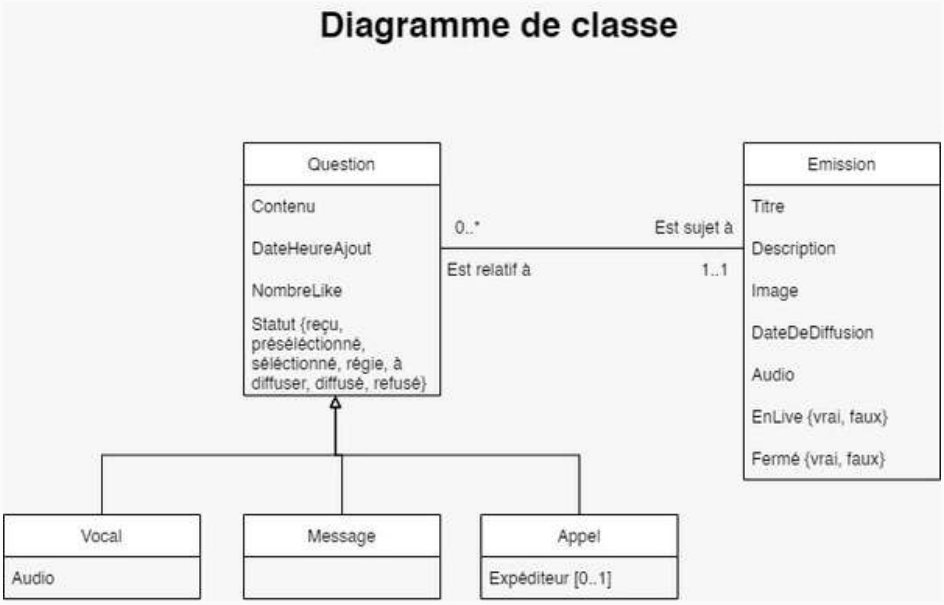


IMAGE N°35 : DIAGRAMME DE CLASSE

VOIR ANNEXE N°13: " DIAGRAMME DE CLASSE "

Schéma relationnel

Nous avons réalisé un schéma relationnel pour la base de données de notre projet dans le but de représenter les tables, les attributs et les relations entre elles. Ce schéma nous permet de visualiser la structure globale de la base de données, de définir les clés primaires mais aussi étrangères, et d'assurer l'intégrité des données. Grâce au schéma relationnel, nous pouvons analyser les relations entre les entités, optimiser les requêtes et garantir une conception efficace de la base de données pour répondre aux besoins de notre projet.

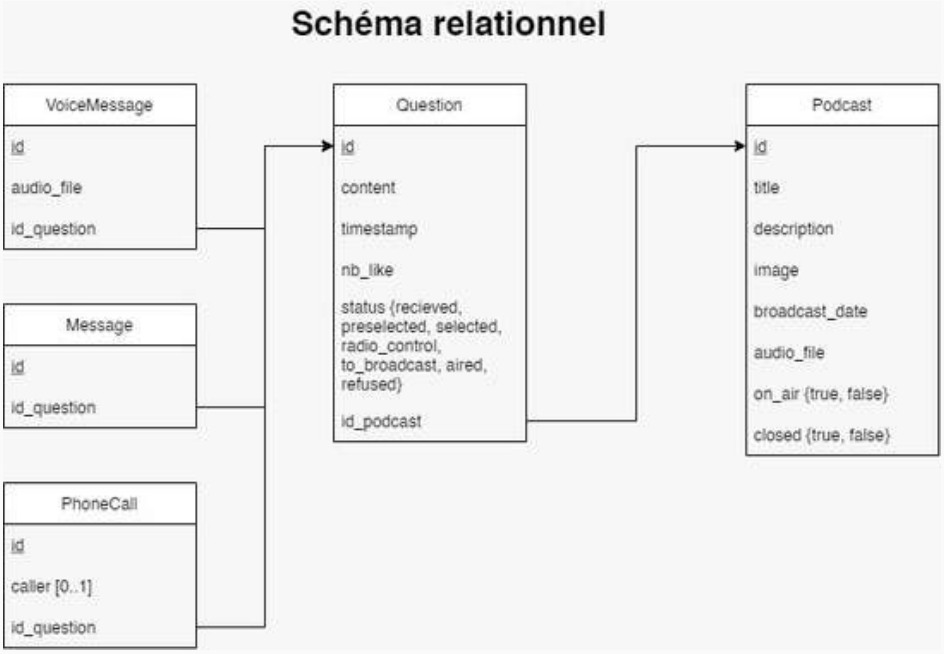


IMAGE N°36 : SCHÉMA RELATIONNEL

VOIR ANNEXE N°14: " SCHÉMA RELATIONNEL "

Programmation

Back-end

Lors du développement du backend de notre application, nous avons pris des décisions clés concernant les dépendances à utiliser. Après avoir soigneusement évalué plusieurs options, nous avons opté pour les technologies qui répondent le mieux à nos besoins en termes de performance, de sécurité et de maintenabilité. Voici une explication détaillée de nos choix :

Laravel (version 10.10)
Laravel a été notre choix comme framework principal pour le backend, compte tenu de sa popularité, de sa maturité et de sa richesse en fonctionnalités. Laravel est un framework PHP moderne et élégant qui suit le modèle MVC (Modèle-Vue-Contrôleur), facilitant ainsi l'organisation du code et la séparation des préoccupations. Sa structure claire nous permet de développer rapidement des fonctionnalités backend robustes tout en maintenant un code propre et maintenable. De plus, l'écosystème Laravel offre une gamme étendue de bibliothèques et de packages qui simplifient la gestion des bases de données, des sessions, des routes et de nombreux autres aspects du développement web.

Laravel Sanctum (version 3.2)
Concernant la gestion de l'authentification et des autorisations dans notre application, nous avons sélectionné Laravel Sanctum. Sanctum est une bibliothèque de Laravel développée spécifiquement pour les applications API basées sur des tokens. Elle offre une solution simple et sécurisée pour générer des jetons d'authentification qui peuvent être utilisés pour protéger nos routes API. Grâce à Sanctum, l'implémentation de mécanismes d'authentification stateless est moins complexe, permettant à nos utilisateurs d'accéder aux ressources appropriées de manière sécurisée.

Laravel WebSockets (version 1.14)
Nous avons intégré Laravel WebSockets pour incorporer des fonctionnalités en temps réel dans notre application. Grâce à WebSockets, nous pouvons établir des connexions bidirectionnelles entre le serveur et les clients, permettant ainsi des mises à jour en temps réel des données et des notifications instantanées.

Cette technologie est particulièrement utile pour les fonctionnalités collaboratives, les chats en direct, les mises à jour en direct des tableaux de bord, etc. Laravel WebSockets facilite l'implémentation de la communication en temps réel et offre une intégration transparente avec d'autres services de messagerie en direct comme Pusher.

Malheureusement, lors du déploiement du serveur WebSockets sur le serveur fourni par l'école, nous avons rencontré un obstacle : les ports nécessaires à leur bon fonctionnement n'étaient pas ouverts. Cette limitation a empêché l'exploitation pleine et entière des fonctionnalités en temps réel offertes par les WebSockets dans notre application. Cela signifie que les mises à jour en temps réel, telles que la messagerie instantanée ou les notifications en temps réel, n'ont pas pu être mises en œuvre sur le serveur de développement fourni par l'école. Bien sûr, sur la version locale, cette fonctionnalité a pu être intégrée. Si à l'avenir nous aurons accès à un environnement de déploiement qui prend en charge les WebSockets, nous pourrons mettre à jour notre application pour intégrer pleinement les fonctionnalités en temps réel.

Pusher (version 8.0.2)

Pour accompagner Laravel WebSockets, nous avons choisi Pusher comme service de messagerie en direct. Pusher fournit une infrastructure fiable et évolutive pour la diffusion de messages en temps réel, facilitant la gestion des événements et des notifications instantanées dans notre application. Avec Pusher, nous pouvons garantir une communication en temps réel fluide et fiable entre le serveur et les clients, indépendamment de leur emplacement géographique. Pusher offre également une intégration facile avec Laravel WebSockets, ce qui nous permet de développer des fonctionnalités en temps réel efficacement.

Conclusion

En somme, en choisissant Laravel, Laravel Sanctum, Laravel WebSockets et Pusher pour notre backend, nous avons opté pour des technologies solides et éprouvées qui fournissent une base robuste pour la construction de notre application. Ces choix nous ont aidé à bénéficier d'un développement backend efficace, d'une gestion sécurisée de l'authentification, de fonctionnalités en temps réel, et d'une communication fluide entre le serveur et les clients. Grâce à ces décisions, nous avons pu créer un backend performant, fiable et évolutif, garantissant une expérience utilisateur optimale pour notre application.

Front-end

Dans le cadre du développement du frontend de notre application, nous avons pris des décisions importantes concernant les dépendances utilisées. Nous avons soigneusement évalué plusieurs options et choisi les technologies qui répondent le mieux à nos besoins en termes de performances, de flexibilité et de productivité. Voici une explication plus approfondie de nos choix :

Vue.js (version 3.2.31)
Vue.js a été choisi comme notre principal framework JavaScript pour plusieurs raisons clés. Tout d'abord, Vue.js est extrêmement populaire et largement adopté dans la communauté du développement web, ce qui signifie que nous bénéficions d'une vaste documentation, d'une grande base de connaissances et d'une communauté active pour nous soutenir tout au long du processus de développement. De plus, Vue.js est connu pour sa simplicité et sa facilité d'apprentissage, ce qui nous permet de développer rapidement de nouveaux composants et fonctionnalités. La version 3 de Vue.js a été choisie pour profiter de ses améliorations en termes de performances et de taille de bundle, ce qui se traduit par une meilleure expérience utilisateur et des temps de chargement plus rapides.

Inertia.js (version 1.0.0)
Nous avons intégré Inertia.js à notre stack technologique pour combiner les avantages des frameworks backend traditionnels tels que Laravel avec la simplicité et la convivialité des frameworks frontend modernes. L'utilisation d'Inertia.js nous guide à réutiliser efficacement les modèles, les validations et la logique métier existants de notre application Laravel, ce qui réduit considérablement le temps de développement et assure une cohérence entre le frontend et le backend. En outre, Inertia.js permet des transitions de page sans rafraîchissement complet, ce qui améliore l'expérience utilisateur en offrant une navigation plus fluide et réactive.

Axios (version 0.21.4)
Axios a été choisi comme bibliothèque de requêtes HTTP pour notre application frontend en raison de sa simplicité d'utilisation, de sa polyvalence et de sa compatibilité avec tous les navigateurs modernes.

Grâce à Axios, nous pouvons facilement effectuer des requêtes HTTP vers notre backend Laravel, récupérer des données et mettre à jour l'interface utilisateur en fonction des réponses du serveur. La gestion des erreurs et des interceptions de requêtes est également simplifiée avec Axios, ce qui facilite le débogage et l'amélioration de la robustesse de notre application.

Tailwind CSS (version 3.1.0)

Pour le stylisme de notre application frontend, nous avons choisi Tailwind CSS. En utilisant Tailwind CSS, nous pouvons exploiter une approche basée sur les classes CSS pour styliser nos composants. Cela nous permet de gagner du temps en évitant d'écrire des styles CSS personnalisés pour chaque élément. Les classes prédéfinies de Tailwind CSS nous offrent une flexibilité maximale pour personnaliser l'apparence de notre application et maintenir une cohérence visuelle. De plus, la modularité de Tailwind CSS facilite également la gestion des styles à mesure que notre application se développe.

Conclusion

En résumé, en choisissant Vue.js, Inertia.js, Axios et Tailwind CSS pour notre frontend, nous avons misé sur des technologies populaires, performantes et éprouvées qui nous permettent de développer rapidement une application réactive, conviviale et esthétiquement attrayante. Ces choix nous ont offert une productivité accrue, une réutilisation efficace des ressources backend, une communication fluide avec le backend et une personnalisation flexible de l'interface utilisateur. L'ensemble de ces décisions nous a permis de créer une expérience utilisateur engageante et de haute qualité pour nos utilisateurs.

Choix d’adaptation

Dans le cadre de notre projet, nous avons dû faire des choix et des compromis pour respecter les échéances et satisfaire les attentes du client.

Nous avons entamé une collaboration directe avec le client dès le début du projet afin de comprendre ses attentes et de produire quelque chose qui lui serait véritablement utile. Lors de l'analyse initiale des demandes, nous avons réalisé que ce que nous avions prévu pour répondre au mieux à ses besoins ne le satisfaisait pas du tout. Initialement, nous voulions offrir aux utilisateurs la possibilité de se connecter pour bénéficier de fonctionnalités supplémentaires et regrouper les offres d'On en parle. Cependant, suite à un sondage, il est apparu que les utilisateurs préféraient envoyer des messages de manière anonyme. Nous avons donc dû revoir entièrement nos maquettes en supprimant la fonction de connexion.
Nous avions initialement envisagé d'offrir des fonctionnalités supplémentaires sur le site web, mais nous nous sommes restreints aux demandes spécifiques du client afin de répondre au mieux à ses besoins.

Nous souhaitions permettre à la régie de décrocher et de raccrocher les appels téléphoniques depuis la plateforme, mais cela n'était pas possible car ils disposaient déjà d'une application dédiée à cette tâche.

Le client souhaitait que chaque e-mail envoyé par l'utilisateur génère une carte consultable depuis la vue de la régie, avec des fonctionnalités similaires à celles des messages, des enregistrements vocaux et des appels. Malheureusement, nous n'avions pas accès aux données nécessaires pour mettre en place cette fonctionnalité. Nous avons également enlevé la possibilité de pouvoir partager l’émission de radio.

Tous nos choix et décisions ont été soigneusement analysés afin de trouver des solutions aux problèmes rencontrés ou aux demandes du client. Cependant, en raison des contraintes de temps et des informations limitées fournies par RTS, nous n'avons pas pu mettre en place toutes les fonctionnalités souhaitées. Néanmoins, nous avons fait de notre mieux pour rendre l'application fonctionnelle et présenter quelque chose qui corresponde aux attentes du client.

Manuel d'installation

Git cloner le répertoire:
https://github.com/WinnieTheBloue/on-en-parle

Commandes :
npm install
composer install
php artisan key:generate

Changer le nom du fichier .env.example en .env

Bd local

Créer un fichier database.sqlite dans le répertoire /database

Dans le fichier .env :
Changer :
DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=on_en_parle
DB_USERNAME=root
DB_PASSWORD=

En :
DB_CONNECTION=sqlite

Bd phpmyadmin (serveur fourni par l'école)

Changer :
DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=on_en_parle
DB_USERNAME=root
DB_PASSWORD=

En :
DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=facewho
DB_USERNAME=facewho
DB_PASSWORD=w83Z6EZ8yk

Faire les commandes:

php artisan migrate
php artisan db:seed

Dans le fichier .env
Changer la ligne :
BROADCAST_DRIVER=log

En :
BROADCAST_DRIVER=pusher

Les lignes :
PUSHER_APP_ID=
PUSHER_APP_KEY=
PUSHER_APP_SECRET=
PUSHER_HOST=
PUSHER_PORT=443
PUSHER_SCHEME=https
PUSHER_APP_CLUSTER=mt1

En :
PUSHER_APP_ID=livepost
PUSHER_APP_KEY=livepost_key
PUSHER_APP_SECRET=livepost_secret
PUSHER_APP_CLUSTER=mt1

Lancer les commandes:
php artisan serve
npm run dev
php artisan websockets :serve

Le site version utilisateurs est disponible à l'adresse localhost:8000
La version admin à l'adresse localhost:8000/admin

Sur la version serveur, il faut faire les commandes :

npm run build
php artisan websockets:serve

Par la suite, il faudrait suivre la procédure disponible à l'adresse : https://beyondco.de/docs/laravel-websockets/basic-usage/starting

pour que le serveur des websockets fonctionne en continu.

Le site version utilisateurs est disponible à l'adresse facewho-pingouin.heig-vd.ch/
La version admin à l'adresse facewho-pingouin.heig-vd.ch/admin

Pour la version admin, le seeder a généré un utilisateur :
Email : admin@mail.ch
Mdp : 12345678

Retour d’expérience sur le projet

Alors que nous approchons de la fin de notre projet, il est opportun de réfléchir rétrospectivement aux semaines que nous avons consacrées à travailler sur "On en parle".

Au sein de l'HEIG-VD, on nous a offert l'opportunité d'appliquer nos connaissances théoriques à un projet concret. Ce projet nous a encouragé à pratiquer les compétences acquises tout au long de notre formation, en les appliquant à un cas d'utilisation réel. Cependant, nous avons travaillé en collaboration avec notre client, nous éclairant sur les idées qui ont été créées lors des Hackdays.

Néanmoins, le processus de mise en œuvre n'a pas été sans défis. Au commencement du projet, notre équipe n'était pas entièrement familiarisée entre ses membres, bien que nous partagions la même classe. Cela a nécessité une adaptation aux différentes personnalités, un apprentissage pour une communication efficace et une répartition des tâches en tenant compte des compétences individuelles de chacun.

La présence d'un client direct a ajouté une complexité imprévue. La communication avec un client possédant une vision précise de ses attentes s'est avérée être un défi, particulièrement lorsqu'il était réticent à modifier certaines fonctionnalités que nous considérions comme potentiellement bénéfiques pour le projet. Cette expérience nous a enseigné l'importance d'équilibrer nos perspectives d'étudiants avec les exigences du client. Nous avons appris à respecter le point de vue du client qui, de par sa connaissance approfondie de son domaine, peut avoir une compréhension plus précise de ses besoins.

Notre visite à la RTS pour observer le déroulement d'une émission de radio, y compris les briefings et autres aspects, nous a donné une vision plus concrète du problème à résoudre. Cela nous a également permis de relever des ajustements nécessaires que nous n'avions pas identifiés auparavant.

Bien que la durée d'un mois pour ce projet puisse sembler à la fois longue et courte, nous sommes satisfaits du travail accompli durant cette période.

Même si nos efforts se sont principalement concentrés sur le fonctionnement des différentes fonctionnalités pour offrir une expérience optimale à l'utilisateur, des ajustements esthétiques restent à apporter.

En conclusion, nous sommes fiers du produit que nous avons livré, bien qu'il reste encore des améliorations potentielles à apporter. L'accès aux données de la RTS aurait été un atout majeur pour nous, nous permettant d'intégrer des émissions de radio réelles et de lier notre application web, pour offrir une expérience encore plus réaliste.

Écrans finaux

Nous avons développé une application web destinée à faciliter la gestion des messages pendant les émissions de radio "On en parle". Dans le but d'offrir une expérience utilisateur fluide et intuitive, l'application s'articule principalement autour de plusieurs colonnes, permettant de trier et de déplacer facilement les messages en fonction de leur statut pendant une émission.

Nous avons conçu deux interfaces web distinctes : une destinée à l'administration de l'émission "On en parle" et l'autre destinée à l'interaction des auditeurs avec l'émission.

Images application admin

Concernant les écrans finaux, ils ont été élaborés dans le but de respecter fidèlement les maquettes préliminaires ainsi que les wireframes que nous avions préparés. Cependant, quelques modifications restent à faire, notamment en ce qui concerne le style, car certaines finitions n'ont pas pu être totalement complétées en raison du manque de temps.

L'application web pour les administrateurs a pour principal objectif d'améliorer la gestion des questions soumises par les auditeurs. Elle permet aux membres de l'équipe de lire les questions, de les classer pour les positionner au bon endroit et de les afficher, que ce soit en préparation ou lors de l'émission de radio en direct. Cela garantit que toutes les questions - écrites, vocales, ou même les appels - sont à jour et prêtes à être présentées à l'auditoire. L'interface facilite la lecture des questions, la correction des erreurs, l'écoute des messages vocaux et l'ensemble de ces tâches est plus pratique.

De plus, cette application offre une fonctionnalité permettant de créer et de modifier des émissions. Un onglet spécifique est dédié à ces tâches, permettant également de mettre l'émission en direct.

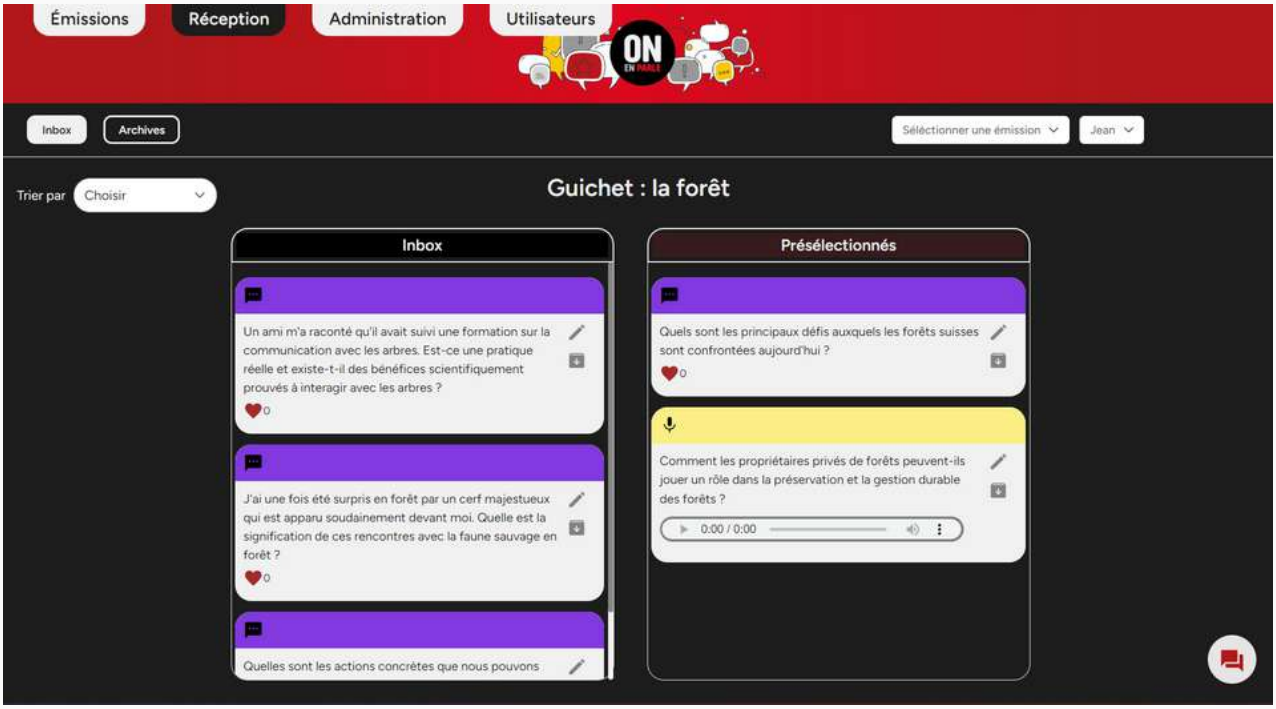


IMAGE N°37 : PAGE ADMIN DANS RÉCEPTION

IMAGE N°38 : PAGE ADMIN DANS GESTION

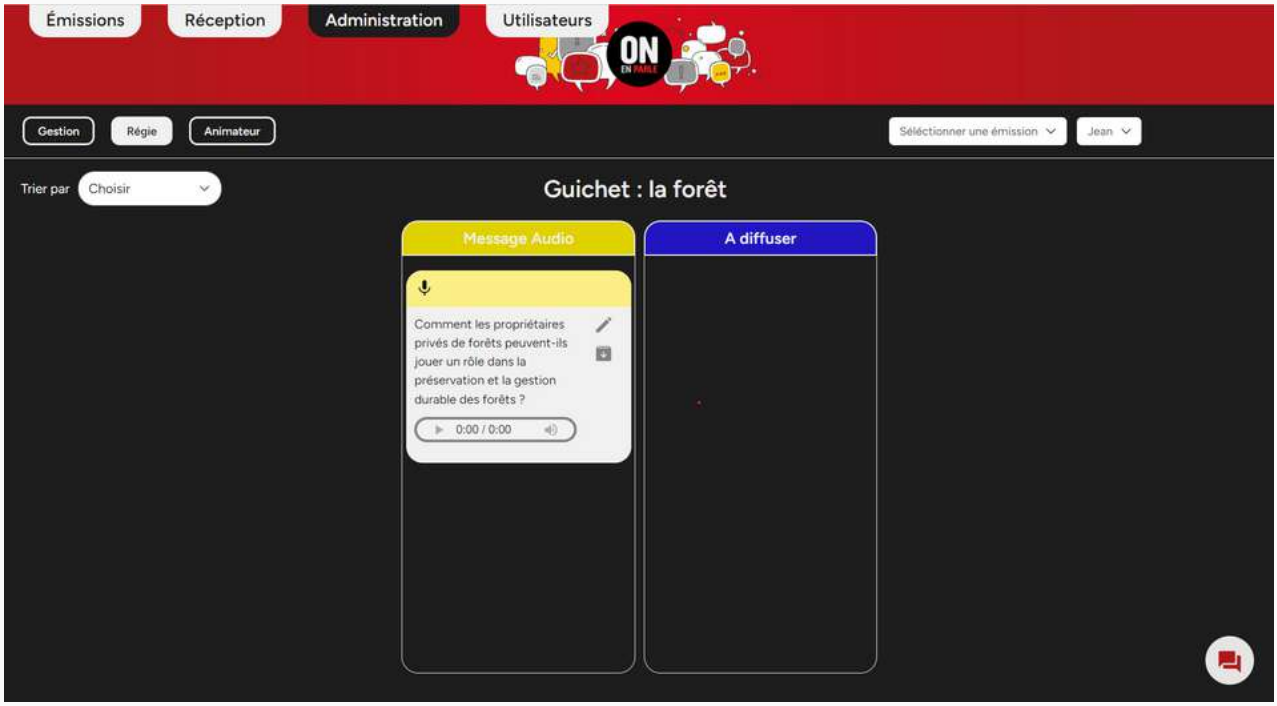


IMAGE N°39 : PAGE ADMIN DANS RÉGIE

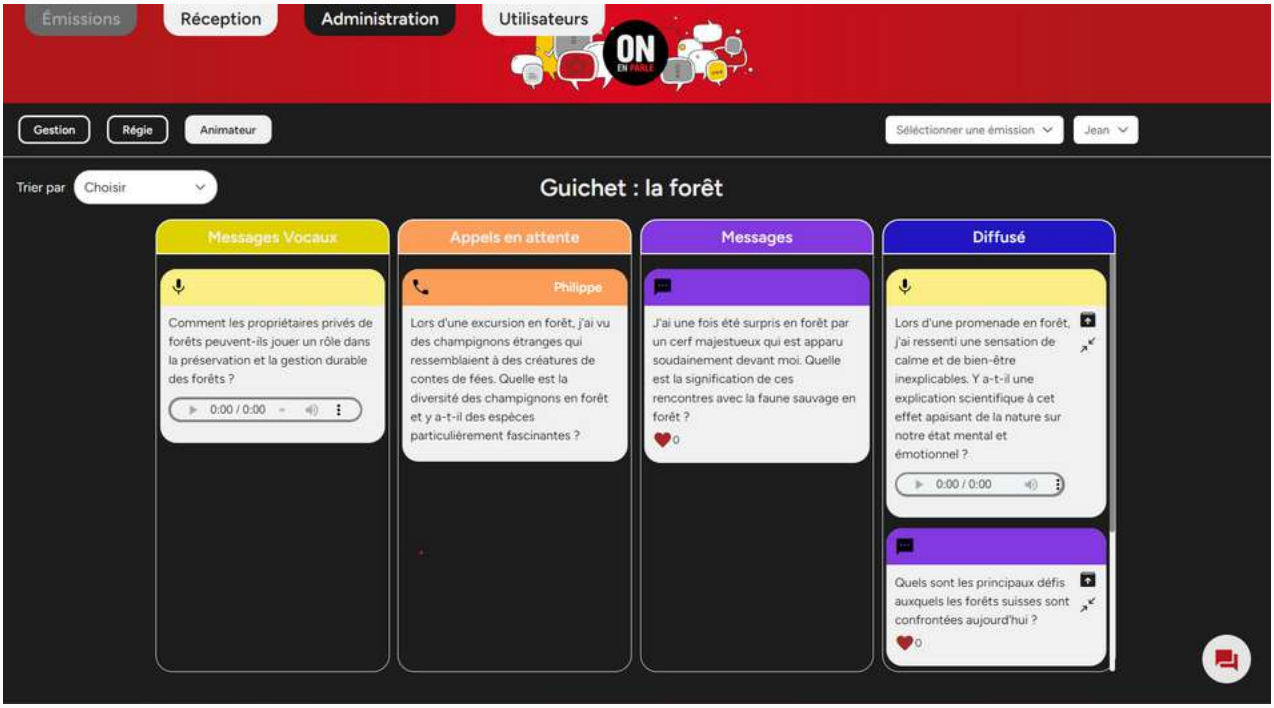


IMAGE N°40 : PAGE ADMIN DANS ANIMATEUR

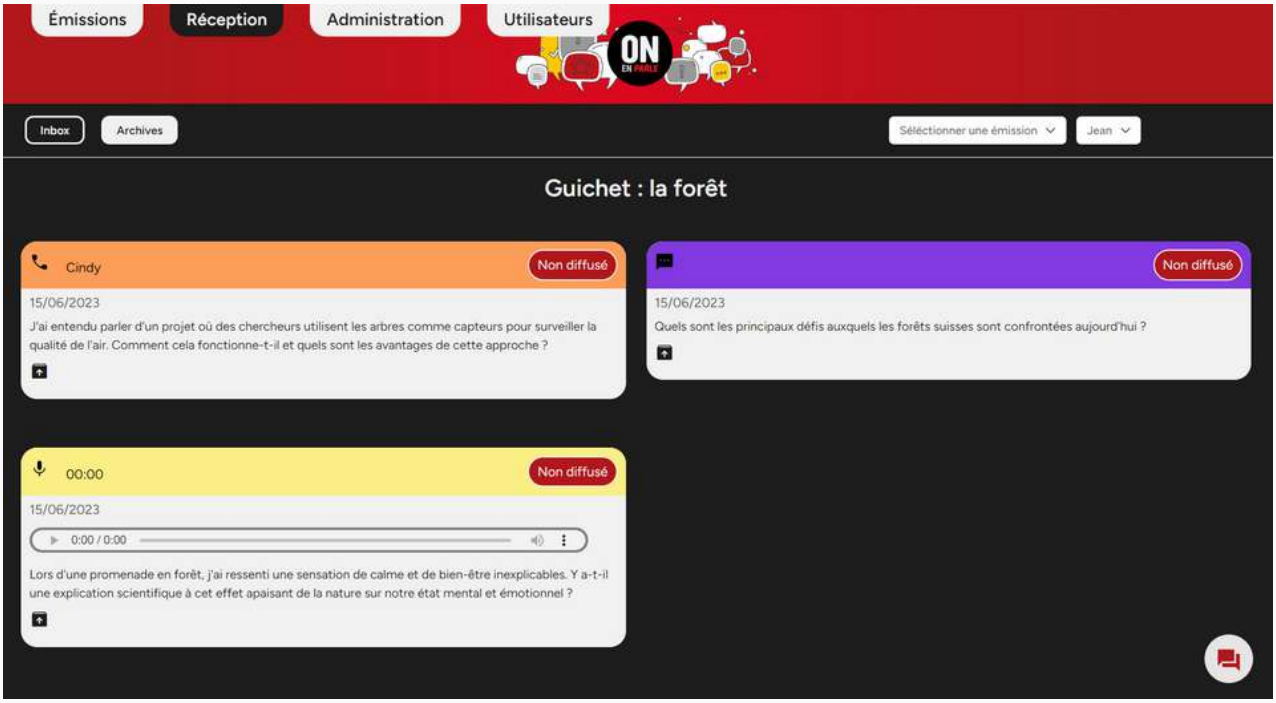


IMAGE N°41 : PAGE ADMIN DANS ARCHIVES

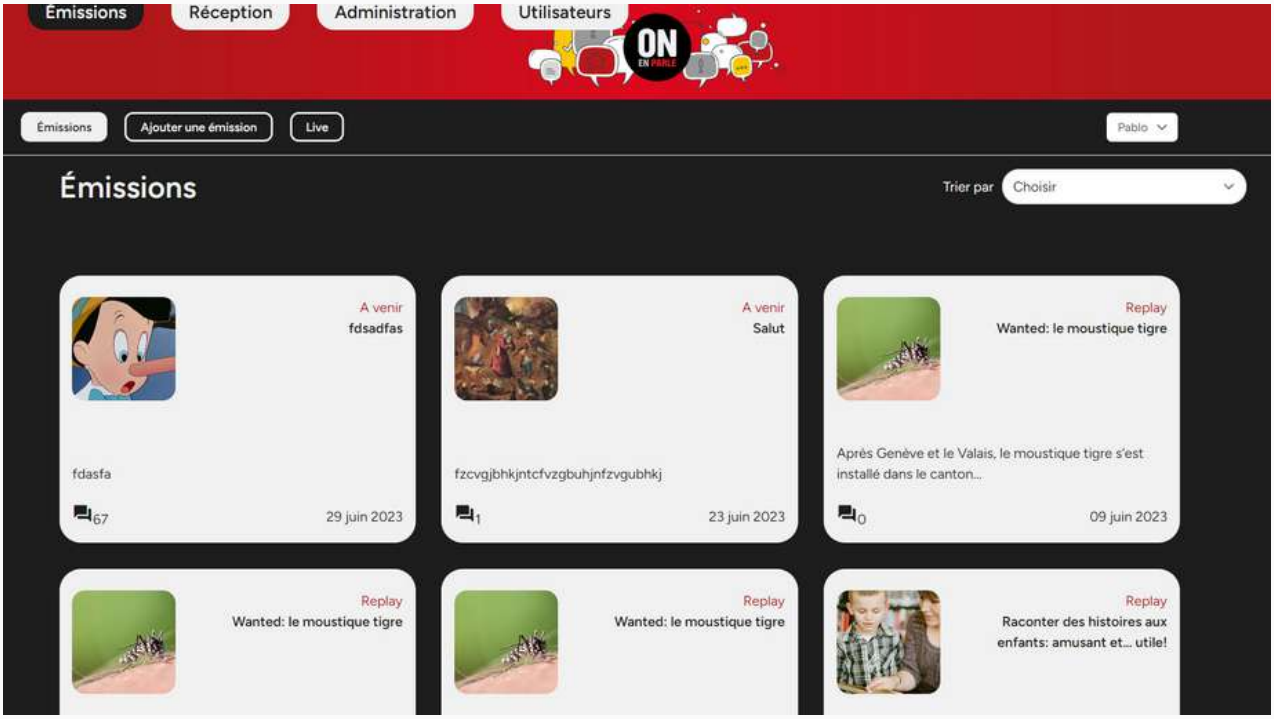


IMAGE N°42 : PAGE ADMIN DANS ÉMISSIONS

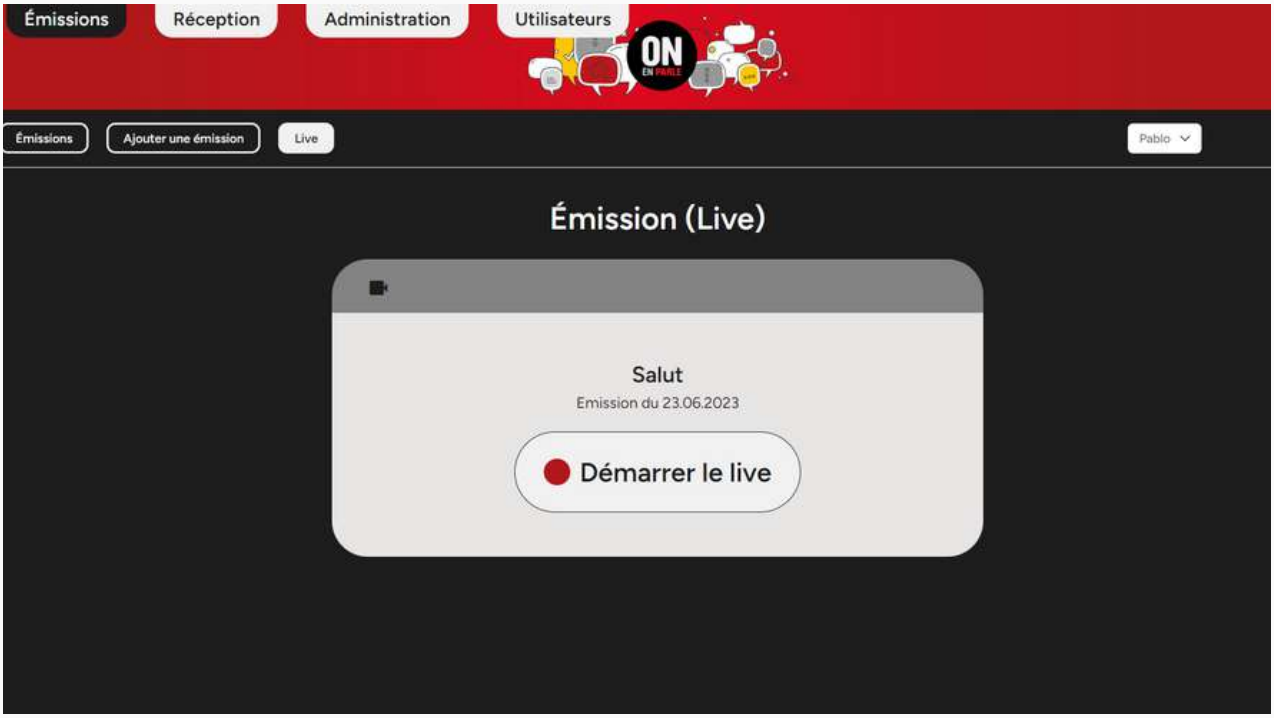


IMAGE N°43 : PAGE ADMIN DANS LIVE

Image application utilisateur

Quant à l'application destinée aux auditeurs, elle a été principalement conçue dans le but d'optimiser l'expérience utilisateur en simplifiant l'envoi de questions à la radio.

Cette application web a été développée de manière à faciliter au maximum le processus de soumission des questions pour l'émission de leur choix. Les utilisateurs ont la possibilité d'interagir avec l'émission en direct de différentes manières : ils peuvent formuler leurs questions par écrit, par message vocal ou même par appel téléphonique.

En plus de la participation en direct, nous avons également intégré une fonctionnalité permettant d'écouter les émissions précédentes. Un calendrier de recherche a été mis en place afin de faciliter l'accès aux émissions passées, permettant ainsi aux utilisateurs de retrouver facilement un programme en particulier.

Nous avons veillé à ce que les auditeurs soient accompagnés tout au long de leur expérience sur l'application web. En cas de difficulté, un formulaire de contact est disponible pour entrer en communication avec l'équipe de "On en parle". Ainsi, nous espérons que cette plateforme sera un outil à la fois pratique et intuitif pour tous les utilisateurs.

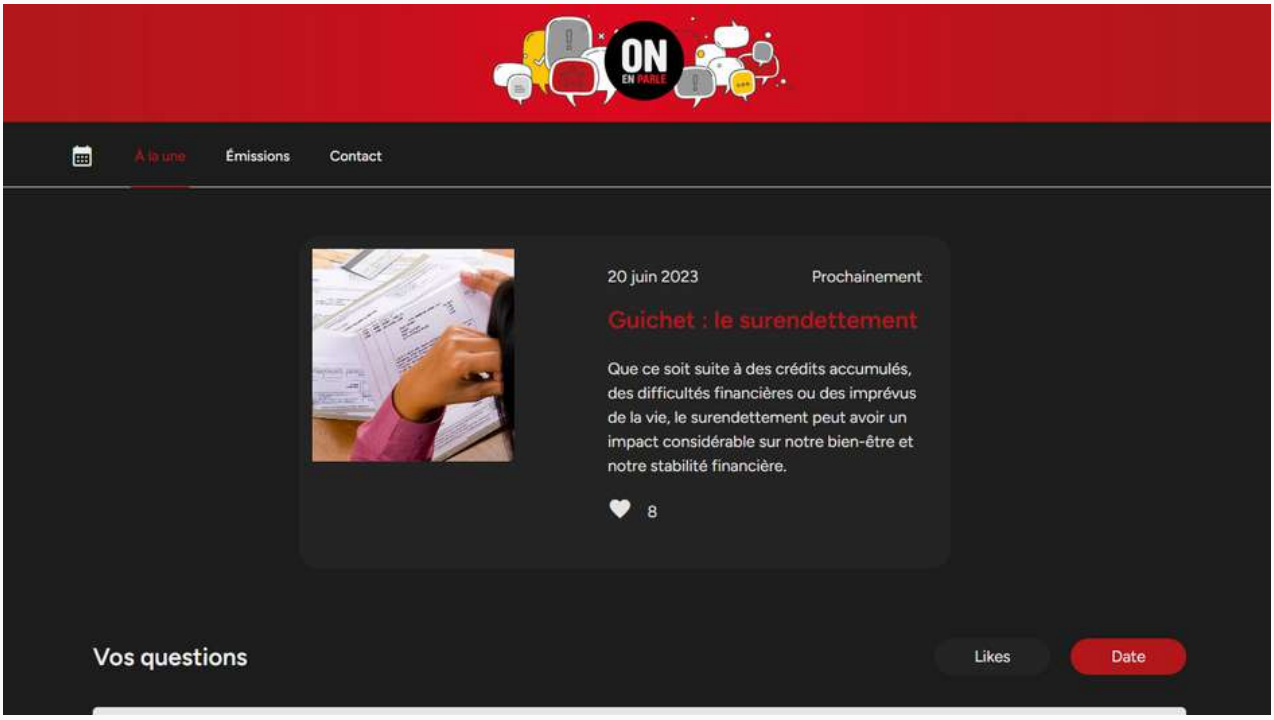


IMAGE N°44 : PAGE USER DANS ACCUEILLE

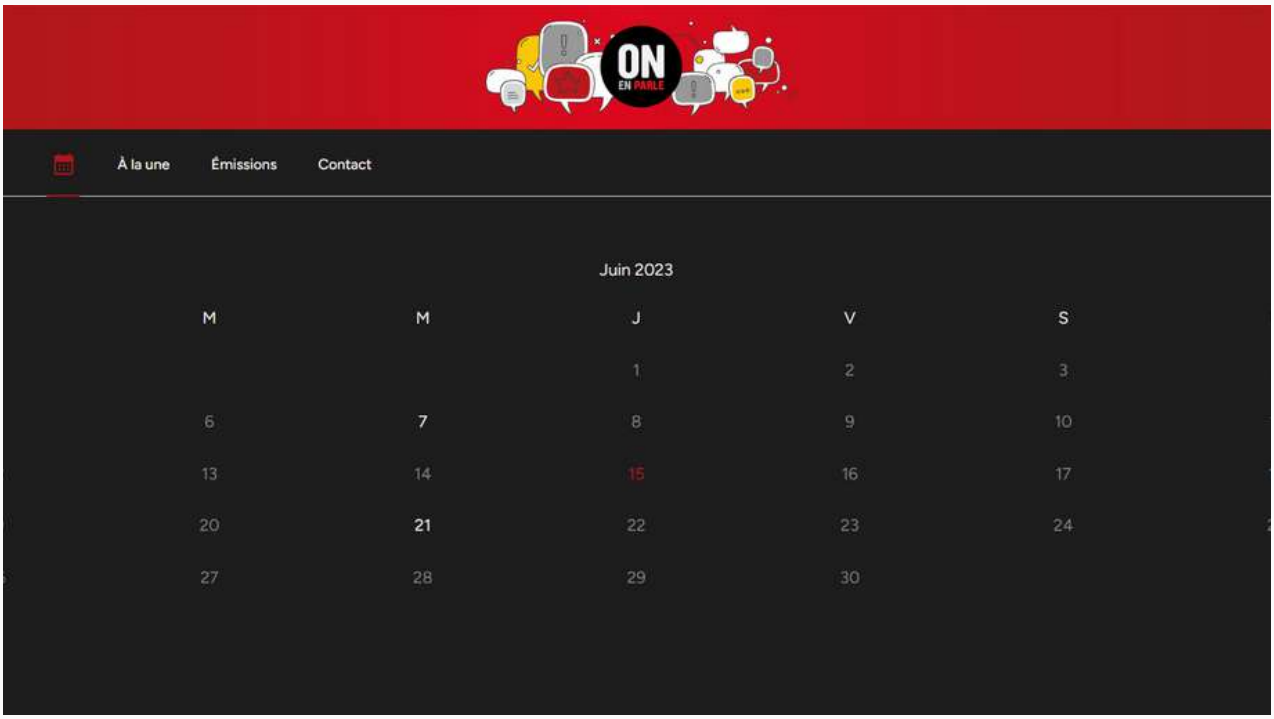


IMAGE N°45 : PAGE USER DANS CALENDRIER

IMAGE N°46 : PAGE USER DANS CONTACT

IMAGE N°47 : PAGE USER DANS UNE ÉMISSION

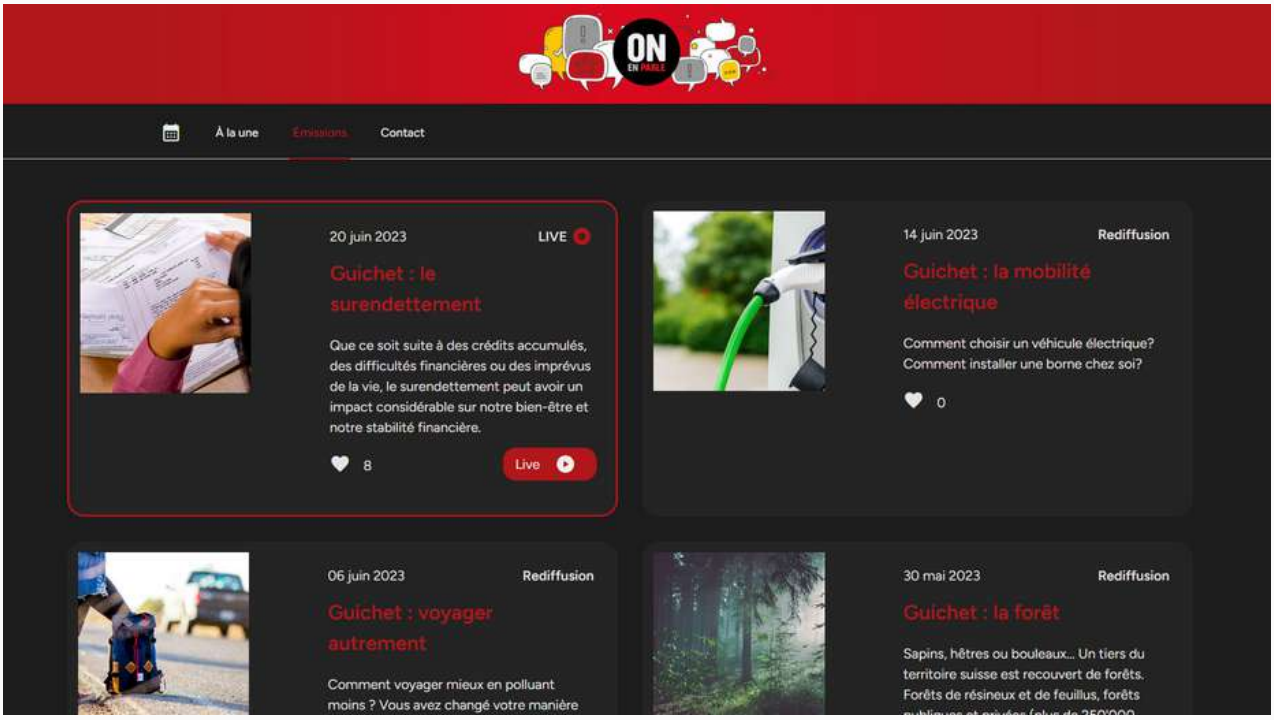


IMAGE N°48 : PAGE ADMIN DANS ÉMISSIONS

Description des fonctionnalités

Nous proposons une vaste gamme de fonctionnalités sur nos deux interfaces : la plateforme utilisateur et la plateforme administrateur.

Sur l'application web utilisateur, plusieurs fonctionnalités sont disponibles. À l'ouverture de l'application, les utilisateurs accèdent à la page d'accueil où ils peuvent découvrir l'émission en direct ou la prochaine émission prévue. Cela leur permet de poser des questions directement sur l'émission en cours ou à venir. Les questions peuvent être posées de diverses manières : par message texte, message vocal ou appel, selon les préférences de chaque utilisateur. Les questions validées pour l'émission sont visibles pour tous les utilisateurs, qui peuvent les trier par date ou par nombre de "likes", selon leur préférence.

Les utilisateurs peuvent également accéder au calendrier, qui leur permet de sélectionner une émission en fonction de la date. Une fonctionnalité de recherche est aussi disponible, leur permettant de saisir un mot-clé pour afficher les émissions correspondantes. Un menu est accessible sur le côté droit de l'interface, donnant accès à la rubrique "Émissions", où les utilisateurs peuvent revoir les émissions passées, écouter les enregistrements précédents et consulter les questions qui ont été posées. Les émissions peuvent être triées pour afficher les prochaines émissions ou les émissions passées.

La page de contact permet aux utilisateurs de laisser des commentaires à l'émission. Ils peuvent renseigner leur nom, leur adresse e-mail, leur commentaire et remplir le Captcha avant d'envoyer leur avis.

Concernant la plateforme administrateur, la page de connexion permet aux administrateurs d'accéder à tout moment à un onglet situé à droite pour changer d'utilisateur ou se déconnecter.

Il est possible de sélectionner les questions de la boîte de réception et de les glisser-déposer dans la colonne "Présélection" pour qu'elles soient affichées sur la plateforme et lisibles par les utilisateurs.

La section "Archives" affiche toutes les questions qui ont été archivées. L'administrateur a la possibilité de les récupérer si nécessaire.

Dans la section "Administration", la vue "Gestion" permet à l'administrateur de trier les questions selon leur destination ou leur passage à la radio. Il est également possible de créer et de modifier des cartes.

La vue "Régie" donne accès aux messages vocaux, facilitant leur lancement et permettant leur archivage pour une meilleure organisation.

La vue "Animateur" propose quatre colonnes où l'animateur peut organiser et gérer les questions et les appels selon ses besoins.

Dans toutes ces rubriques, il est possible de filtrer les questions en fonction de l'émission. Les utilisateurs ont également accès à un chat pour communiquer entre eux à tout moment.

La rubrique "Émissions" permet de créer de nouvelles émissions et de consulter toutes les émissions passées, avec la possibilité de les modifier et d'accéder à la vue utilisateur telle qu'elle apparaîtra sur l'application web.

Enfin, la fonctionnalité de "Mise en live" permet d'indiquer sur l'application utilisateur que l'émission est en cours. Elle affiche une bannière rouge autour de celle-ci et lance l'audio correspondant.

Conclusion

En conclusion, ce projet a été une véritable occasion pour nous de prendre conscience de l'ampleur et de la complexité d'un projet de cette envergure. Cette expérience a été une réelle opportunité d'apprentissage, nous permettant d'acquérir de nouvelles connaissances académiques et de développer notre capacité à travailler en équipe.

La présence d'un véritable client avec des besoins spécifiques a apporté un aspect intéressant à ce projet, le distinguant des autres projets généralement fictifs que nous avons pu réaliser tout au long de l'année.

Nous sommes conscients que notre application n'est pas terminée et mérite encore des améliorations, notamment au niveau de l'interface administrateur. Si nous devions apporter des changements, l'une des priorités serait de mettre en place un système qui retranscrirait les messages vocaux et corrigerait les fautes d'orthographe.

En résumé, ce projet a été très enrichissant pour chacun d'entre nous. Nous sommes fiers du travail réalisé et de notre capacité à relever les défis rencontrés. Cette expérience a consolidé notre motivation à poursuivre, à l'avenir, des projets aussi ambitieux.

Bibliographe

Sites

RTS LA PREMIÈRE, 2023. On en parle. In : Site de La RTS La 1ère [en ligne]. [Consulté le 30 mai 2023]. Disponible à l'adresse : https://pages.rts.ch/la-1ere/programmes/on-en-parle/

KUTER, Marie, 2021. Conception UX/UI [en ligne]. 2021. [Consulté le 28 mai 2023]. Disponible à l'adresse : https://sites.google.com/view/mk-ux-conception-uxui/home

Support de cours

BOLLI, Laurent, 2023. P23-3- Recherches utilisateurs [document PDF]. Support de cours : “UXDesign”, HEIG-VD, Yverdon-les-bains, année académique 2022-2023

BOLLI, Laurent, 2023. P23-4 Pensée à voix haute-EmpathyMap [document PDF]. Support de cours : “UXDesign”, HEIG-VD, Yverdon-les-bains, année académique 2022-2023

BOLLI, Laurent, 2023. P23-5 Analyse [document PDF]. Support de cours : “UXDesign”, HEIG-VD, Yverdon-les-bains, année académique 2022-2023

JOSET, Patrick, 2023. Guide rapport écrit final [document PDF]. Support de cours : “Gestion de projet”, HEIG-VD, Yverdon-les-bains, année académique 2022-2023

Glossaire

Voici le glossaire séparé en trois catégories : Programmation, Design Graphique, et Marketing.

Programmation

- **Commandes** : Instructions spécifiques données à un ordinateur pour exécuter une certaine tâche. Par exemple, php artisan serve, npm run dev, php artisan websockets:serve sont des commandes utilisées pour démarrer différents services dans un projet Laravel.

- **Git cloner le répertoire** : Créer une copie locale d'un dépôt de code source qui est généralement hébergé sur une plateforme comme GitHub. Par exemple, https://github.com/WinnieTheBloue/on-en-parle est l'URL d'un dépôt GitHub qui peut être cloné.

- **Bd local** : Il s'agit probablement d'une base de données locale. Dans le contexte du document, il est mentionné de créer un fichier database.sqlite dans le répertoire /database, ce qui suggère l'utilisation d'une base de données SQLite pour le développement local.

- **Vue.js** : Un framework JavaScript populaire pour le développement d'interfaces utilisateur. Il est connu pour sa simplicité et sa facilité d'apprentissage.

- **Inertia.js** : Un framework qui permet de créer des applications monopages (SPA) en utilisant des technologies classiques de serveur côté.

- **Axios** : Une bibliothèque de requêtes HTTP pour les applications frontend en raison de sa simplicité d'utilisation, de sa polyvalence et de sa compatibilité avec tous les navigateurs modernes.

- **Interface** : Le terme "interface" n'est pas explicitement défini dans le document, mais dans le contexte du développement web, il se réfère généralement à l'aspect visuel et interactif d'une application qui permet aux utilisateurs d'interagir avec elle.

- **Application web** : Dans le contexte du document, une application web est principalement utilisée pour écouter l'émission "On en parle". Elle offre également des fonctionnalités telles que l'envoi de questions en temps réel pendant l'émission, la possibilité de rester anonyme, et un fil d'actualité pour voir toutes les questions qui ont été posées.

Design Graphique

- **Charte graphique** : Un ensemble de directives pour la conception graphique d'un produit ou d'une marque. Il peut inclure des informations sur les polices, les couleurs, les images, etc. Dans le document, il est mentionné que la charte graphique a été élaborée en tenant compte de l'émission "On en parle" et des couleurs et de l'univers présentés dans le moodboard.

- **Wireframe** : Un wireframe est une représentation visuelle de l'interface utilisateur qui ne prend pas en compte le design, les couleurs, ou les graphiques. Il est utilisé pour comprendre la fonctionnalité de l'interface et la relation entre ses pages et ses composants.

- **Maquettes** : Les maquettes sont des représentations visuelles détaillées de l'interface utilisateur qui incluent le design, les couleurs, et les graphiques. Elles sont utilisées pour donner une idée précise de ce à quoi l'interface finale ressemblera.

Marketing :

- PBS (Product Breakdown Structure) : Un outil de gestion de projet qui décompose un produit en ses composants sous-jacents. Il est utilisé pour définir et organiser le travail du projet. Dans le document, il est mentionné que le PBS a été utilisé pour visualiser les besoins et les fonctionnalités nécessaires pour l'application web.

Table des illustrations

Image N°1 : Diagramme PBS
Image N°2 : Diagramme du réseau d'activités
Image N°3 : Diagramme de Gantt
Image N°4 : Tableau des risques
Image N°5 : MindMap
Image N°6 : Cartographie des différents profils potentiels
Image N°7 : Empathy map
Image N°8 : Persona
Image N°9 : Page admin dans Gestion
Image N°10 : Page admin dans Régie
Image N°11 : Page admin dans Animateur
Image N°12 : Page admin dans Réception
Image N°13 : Page Utilisateur dans accueil
Image N°14 : Page Utilisateur dans Une page d'une émission passée
Image N°15 : Page utilisateur dans la page émissions
Image N°16 : Wireframe Page admin dans Réception
Image N°17 : Wireframe Page admin dans Gestion
Image N°18 : Wireframe Page admin dans Régie
Image N°19 : Wireframe Page admin dans Animateur
Image N°20 : Wireframe utilisateur dans page accueil
Image N°21 : Wireframe utilisateur dans page Émissions
Image N°22 : Wireframe utilisateur dans page Contact
Image N°23 : User Journey map : "Auditeur curieux"
Image N°24 : User Journey map : "Amateur de découvertes locales"
Image N°25 : User Journey map : "Enthousiaste de la vie pratique"
Image N°26 : Moodboard
Image N°27 : Charte graphique
Image N°28 : Benchmark Image 1
Image N°29 : Benchmark Image 2
Image N°30 : Publication Facebook v1
Image N°31 Bannière-On En Parle (728 × 90 px)
Image N°32 : Bannière-On En Parle (300 × 600 px)
Image N°33 : Bannière-On En Parle (160px-600px)
Image N°34 : Publication Facebook v2

Image N°35 : Diagramme de classe
Image N°36 : Schéma relationnel
Image N°37 : Page admin dans Réception
Image N°38 : Page admin dans Gestion
Image N°39 : Page admin dans régie
Image N°40 : Page admin dans animateur
Image N°41 : Page admin dans Archives
Image N°42 : Page admin dans émissions
Image N°43 : Page admin dans Live
Image N°44 : Page user dans accueille
Image N°45 : Page user dans calendrier
Image N°46 : Page user dans contact
Image N°47 : Page user dans une émission
Image N°48 : Page admin dans Émission

Annexes

Annexe 1 : Gestion de projet
Annexe 2 : UX
Annexe 3 : Analyse sondage
Annexe 4 : PDF Esquisse Admin
Annexe 5 : PDF Esquisse utilisateur
Annexe 6 : Jouney map
Annexe 7 : MoodBoard
Annexe 8 : Charte graphique
Annexe 9 : Benchmark
Annexe 10 : Distinguer Éléments 'Méta' et Contenu Central de l'Application
Annexe 11 : Pensée à voix haute
Annexe 12 : Production de contenu médias
Annexe 13 : Diagramme de classe
Annexe 14 : Schéma relationnelle
Annexe 15 : Cartographier
Annexe 16 : Synoptique, journal de Bord

Annexe : Gestion de projet

1 Avant projet

1.1 Descriptif de la situation et des enjeux du projet

L'entreprise RTS a mandaté FaceWho pour réaliser une plateforme visant à améliorer l'interaction entre les auditeurs et la régie de l'émission radio “On en parle”. Ce projet simplifiera la gestion des questions posées par la régie avant et pendant l'émission.

"On en parle" est une émission de débats et de discussions qui traite de sujets d'actualité, de société, de politique et de culture. Elle invite régulièrement des invités et des experts pour analyser et débattre des sujets abordés. L'émission propose également une participation active des auditeurs à travers les appels téléphoniques et les réseaux sociaux. Nous sommes donc confrontés à la problématique suivante : “Comment concevoir une plateforme efficace qui améliorerait l'interaction entre les auditeurs et l'émission radio "On en parle", facilitant ainsi la gestion des questions avant et pendant l'émission ?”

Notre solution

Pour répondre au mieux à cette problématique, nous envisageons de créer une application web pour l'émission « On en parle » diffusée sur La Première. Une « Web App » est un site web optimisé pour un usage sur smartphone. Cette dernière permettra d'écouter l'émission en direct et de consulter les rediffusions. Les utilisateurs pourront également poser leurs questions soit en direct soit pour les émissions à venir, par trois méthodes : par texte, par message vocal et par appel téléphonique. De plus, les utilisateurs auront la possibilité de réagir avec des likes aux questions soumises.

Pour la régie, nous proposons une interface de gestion web optimisée pour un usage sur ordinateur qui permettra de publier les futures thématiques et facilitera le processus de sélection des questions envoyées par les auditeurs.

Du point de vue de l'animateur, nous proposons une interface qui affichera simplement les questions sélectionnées pour la diffusion.

1.2 Descriptif du résultat

- Maquettes & prototypes
- Web app avec plusieurs fonctionnalités
    - Texte, message vocal, messagerie externe (téléphone)
    - Like
    - Feed de questions
- Une interface de coulisse pour la régie
- Une interface d'affichage pour l'animateur
- Mode d'emploi pour la régie et l'animateur

1.3 Engagement sur les coûts et délais

Le projet débute le lundi 22 mai et se termine le 16 juin.

Nous travaillons de manière non lucrative, car ce projet s'inscrit dans le cadre d'un module en cursus de bachelor.

1.4 Descriptif du résultat

- Maquettes & prototypes
- Web app avec plusieurs fonctionnalités
    - Texte, message vocal, messagerie externe (téléphone)
    - Like
    - Feed de questions
- Une interface de coulisse pour la régie
- Une interface d'affichage pour l'animateur
- Mode d'emploi pour la régie et l'animateur

1.5 Engagement sur les coûts et délais

Le projet débute le lundi 22 mai et se termine le 23 juin.

Nous travaillons de manière non lucrative, car ce projet s'inscrit dans le cadre d'un module en cursus de bachelor.

1.6 Risques, faisabilité

- **Pas assez de temps pour réaliser le développement des fonctionnalités**
  - Réduire les fonctionnalités au strict nécessaire.
- **L'application peine à gérer plusieurs utilisateurs simultanés**
  - Prévoir de rajouter des ressources aux serveurs
- **Bugs persistants**
  - Il faut vraiment prendre le temps pour chaque chose en faisant attention de se baser également sur le travail de ses camarades.
- **Problèmes sur ordinateurs**
  - Nous devons réfléchir soigneusement à la manière dont nous allons procéder et aux programmes que nous allons utiliser.

NO	Risques	Probabilité	Impact
1	Pas assez de temps pour réaliser le développement des fonctionnalités	5	7
2	L'application peine à gérer plusieurs utilisateurs simultanés	6	8
3	Bugs persistants	7	5
4	Problèmes sur ordinateurs	2	4

1.7 Critères et facteurs de succès

- Augmenter le nombre de questions posées pour une émission de 50%
- Réduire le temps de traitement des questions de 30%
- Les délais sont respectés

2 Planification

2.1 Méthodologie

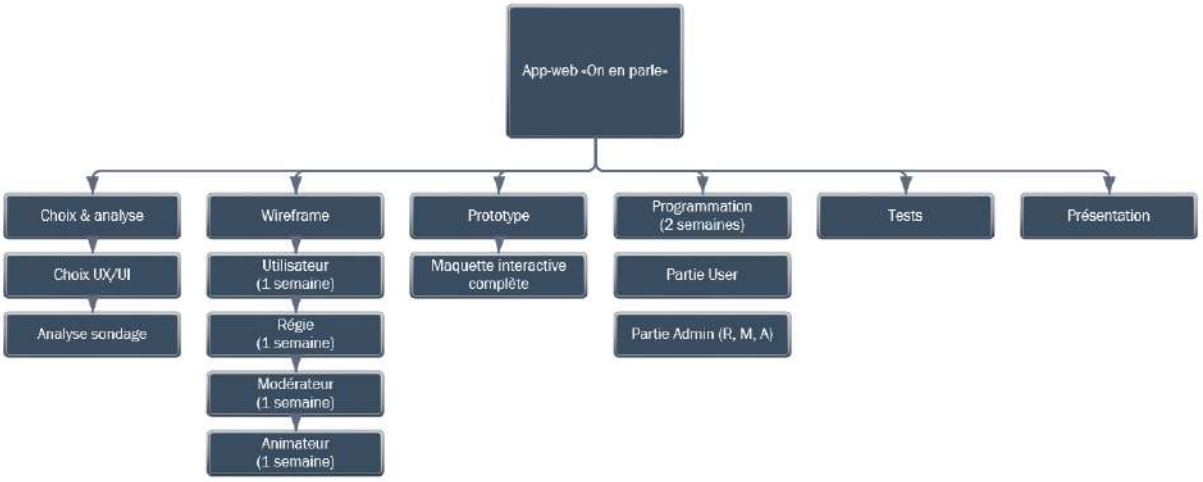
Étant donné que cela nous est imposé, nous allons utiliser la méthode “agile” pour ce projet. Nous allons définir quatre sprints contenant nos livrables. Le sprint 0 sera axé sur la phase initiale du projet et comprendra, parmi les livrables, les wireframes, la création des documents de rédaction, la charte graphique et le moodboard.

Les sprints 1 et 2 seront centrés sur la programmation de la web-app avec toutes les fonctionnalités validées et décidées lors du sprint 0. Le dernier sprint se concentrera sur la finalisation de la web-app et les tests effectués sur celle-ci.

C'est également lors de ce sprint que nous préparerons notre présentation. Chaque vendredi après-midi, à 15 heures, nous avons fixé une réunion avec le client pour discuter des avancées de chaque sprint.

2.2 PBS

Pour mieux visualiser les besoins et les fonctionnalités nécessaires à notre application web, nous avons élaboré une Structure de Découpage du Produit (Product Breakdown Structure, PBS).



2.3 Livrables

Livrables	Durées (estimation)	Ressources
Moodboard	4 heures	Analyse de la partie “On en parle” du site web de la RTS, rechercher les visuels souhaités.
Benchmark	5 heures	Analyse des concurrents de ”On en parle”.
Charte graphique	7 heures	Nous avons fait une recherche de couleurs, de typographies, etc, afin d’établir une base pour l’interface finale (pour les administrateurs et les utilisateurs).
Wireframes pour les administrateurs et les utilisateurs	1 semaine et demie	Nous avons pris en compte les informations fournies sur le site web de "On en parle", les avons réinterprétées en utilisant nos connaissances et en tenant compte de leurs besoins.
Maquettes complètes interactives	1 semaine et demie	Faire des prototypes interactifs afin de se rapprocher le plus du résultat final.

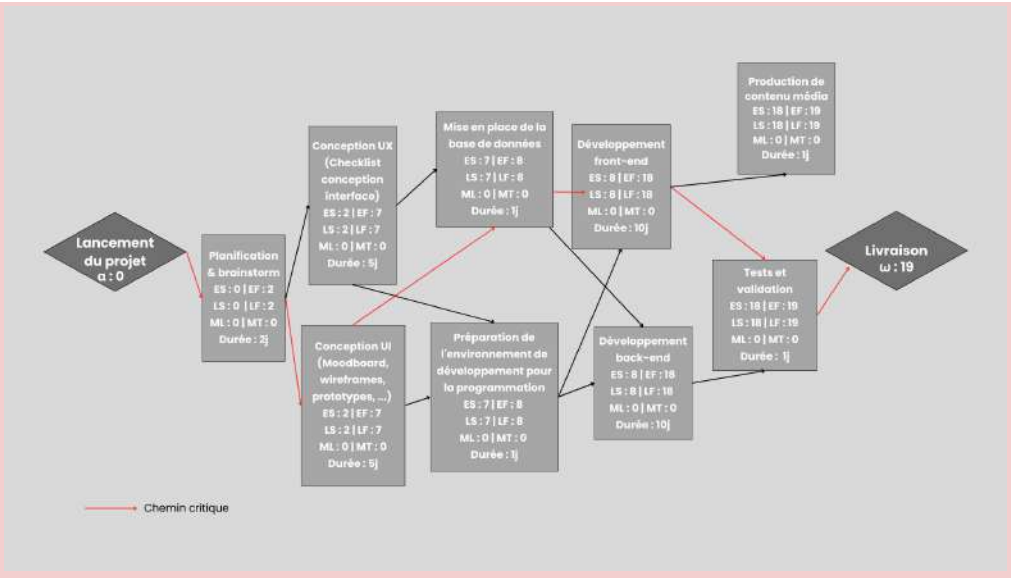
Document d’avant-projet	3 jours	Description de la situation actuelle, du résultat attendu, ainsi que des enjeux du projet. Ne pas oublier l'aspect financier en termes de coûts et de délais, accompagnées d'une évaluation des risques et de la faisabilité.
Document de planification	2 jours	Définir les livrables, planifier les étapes et déterminer les ressources nécessaires.
Document de réalisation	1 jour (8 heures, 2 heures par semaine)	Communiquer chaque semaine, l’avancement du projet à travers le document “Tableau synoptique de suivi”.
Document de clôture	2 jours	L'équipe rédige un rapport de clôture de projet pour l'HEIG-VD, où nous évaluons les écarts entre les réalisations finales et les attentes initiales. Ce document comprend également des recommandations pour les projets du groupe futurs.
Document de conception interface	2 semaines	Ensemble de check-list des étapes de base pour la conception d’une expérience utilisateur.

Document de rapport final (le compléter)	2 semaines	Ensemble de documents remplis pour réunir les différents contenus demandés.
Web-app « On en parle » fonctionnelle	3 semaines	À partir des prototypes interactifs faits sur Figma.
Support pour la présentation finale	3 jours	Une présentation visuelle à partir de nos documents écrits et de notre web-app finale.
Interface administrative pour les coulisses	3 semaines	À partir des prototypes interactifs faits sur Figma.
Document d'instruction de l'utilisation de la web-app	2 jours	À partir de notre web-app « On en parle » fonctionnelle.
Document d'instruction de l'utilisation de l'interface administrative	2 jours	À partir de notre interface administrative pour les coulisses.

2.4 Réseau d'activité

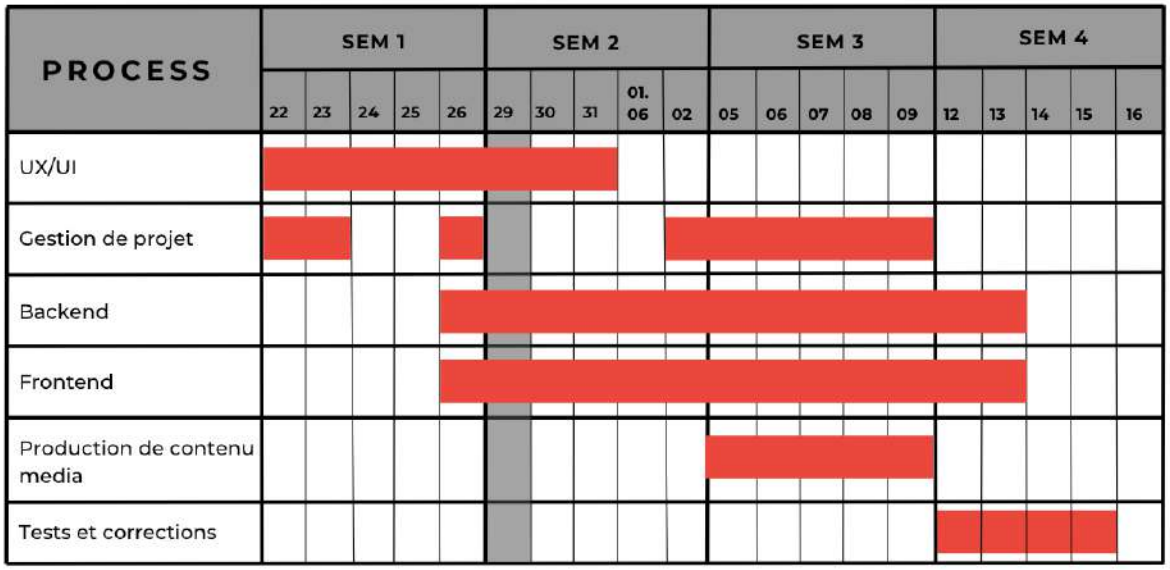
La création du réseau d'activités pour notre projet de création de l'application web "On en parle" est une étape essentielle. Elle permet d'organiser et de visualiser la chronologie et l'interdépendance des différentes tâches, afin de les gérer et de les contrôler de manière plus efficace.

Cette méthode systématique nous donne une meilleure idée de la complexité du projet, nous aide à anticiper les problèmes éventuels et permet une gestion des ressources plus efficiente. De plus, elle facilite la communication avec l'équipe et les parties prenantes, en offrant une visualisation claire de l'état d'avancement du projet.



2.5 Diagramme de Gantt

Afin de visualiser dans le temps les diverses tâches composant notre projet, nous avons créé un diagramme de Gantt. Du fait que nous suivons la méthode agile, qui favorise la flexibilité et l'adaptation aux divers changements, notre diagramme de Gantt se doit donc d'être évolutif. Il sera mis régulièrement à jour afin d'illustrer les adaptations et les évolutions apportées tout au long du projet.



1.6 Tableau synoptique

Afin de visualiser notre avancée par rapport au planning initial, nous avons réalisé un tableau synoptique de suivi. Le responsable de chaque tâche peut utiliser différentes couleurs pour indiquer l'avancement de la tâche en question. La couleur verte nous signifie que tout est en ordre, tandis que le jaune nous indique du retard.

Regarder en Annexe le tableau synoptique

3 Réalisation

Tout au long de notre projet, nous avons maintenu un rapport journalier qui nous a permis d'avoir un suivi des différentes tâches effectuées, les problèmes rencontrés ainsi que les solutions apportées.

Regarder en Annexe le journal de bord

Chaque semaine, nous sommes entretenus avec le responsable du challenge, Monsieur Bastien Von Wyss, afin d'avoir son point de vue sur les éventuelles modifications à apporter à notre projet. Ces réunions hebdomadaires nous ont permis de déterminer leurs besoins et d'identifier les fonctionnalités qui ne devaient pas figurer dans l'application web.

3.1 Risques

Nous avons identifié plusieurs risques susceptibles d'affecter la réalisation de notre projet. Le principal facteur de risque est la contrainte de temps, qui pourrait restreindre le développement des fonctionnalités requises, réduisant ainsi l'application web à ses fonctionnalités de base. Par ailleurs, nous devons également prendre en compte d'autres risques liés à la performance et à la stabilité de l'application web.

NO	RISQUES	PROBABILITÉ	IMPACT
1	Pas assez de temps pour réaliser le développement des fonctionnalités	5	7
2	L'application peine à gérer plusieurs utilisateurs simultanés	6	8
3	Bugs persistants	7	5
4	Problèmes sur ordinateurs	2	4

4 Clôture

Au cours de ce projet, nous avons rencontré diverses contraintes et problèmes. Nos premières maquettes, ou wireframes, n'ont pas été validées par le client car elles n'étaient pas conformes à ses attentes. De plus, la gestion du temps a constitué un défi, notamment à cause de la nécessité de réviser nos plans suite aux commentaires du client.

Cependant, suite à une première entrevue avec le client, nous avons réussi à concevoir un wireframe qui répondait plus précisément à ses attentes. Bien que le projet ait pris plus de temps que prévu initialement, nous pensons que le résultat est de bonne qualité. Malgré les défis, nous avons atteint nos objectifs généraux et spécifiques, en réussissant à livrer un "Proof of Concept" (POC) qui a satisfait les attentes du client.

La cause principale des problèmes rencontrés était une compréhension initiale insuffisante des attentes du client, ce qui a engendré des retards dans le projet.

Pour les futurs projets, nous recommandons de consacrer plus de temps en amont pour comprendre précisément les attentes et les besoins du client. Cela peut nécessiter des entrevues plus approfondies ou des ateliers de conception en collaboration avec le client. De plus, nous suggérons de prévoir une marge supplémentaire dans le planning pour gérer d'éventuelles révisions ou problèmes imprévus.

Notre capacité à nous adapter aux retours du client et à réviser nos plans a été un facteur clé de notre succès. De plus, la bonne dynamique de l'équipe et la cohésion développée au fil du temps ont également contribué à la réussite du projet. Enfin, la relation constructive que

nous avons établie avec le client a permis de mieux orienter notre projet et d'obtenir un résultat plus structuré.

Le principal facteur d'échec a été une compréhension initiale insuffisante des attentes du client, qui a conduit à des retards dans le projet. Pour les futurs projets, il serait bénéfique d'établir une communication plus approfondie avec le client dès le début du projet afin d'éviter de tels problèmes.

Annexe : UX & UI

1.Contexte de l'expérience

1.1 Connaître le contexte de l'expérience: avant, pendant et après l'expérience envisagée.

Avant de commencer l'expérience, il est primordial d'effectuer des recherches sur les facteurs qui pourraient l'influencer. Ensuite, pour élargir nos connaissances sur le sujet et comprendre les motivations et les besoins de notre client, des recherches approfondies sur l'émission "On en parle", ainsi que des échanges avec l'émetteur de cette émission, la RTS, sont fondamentaux. Les informations obtenues seront ensuite rassemblées pour clarifier les objectifs du projet.

Il est également judicieux d'adopter une méthode de travail appropriée, dans le but d'organiser au mieux la réalisation de notre plateforme en ligne. Les différentes étapes du travail incluent la recherche et la collecte d'informations, la création des profils utilisateurs, la conception de l'interface (wireframes, prototypes, etc.) et le développement de la plateforme en ligne tout en incorporant des optimisations. Fournir une documentation pour chaque étape d'avancement du projet est crucial, tout comme le maintien d'une communication régulière avec les parties prenantes.

Durant l'expérience, il est important de se concentrer sur les améliorations afin de rendre l'expérience utilisateur aussi plaisante que possible. Il serait bénéfique d'effectuer des tests de la plateforme en ligne afin de prendre note des modifications à apporter en vue de perfectionner le résultat final.

Une fois l'expérience terminée, l'objectif est d'effectuer une évaluation complète du produit final en tenant compte de toutes les données recueillies, y compris les enseignements tirés et les résultats obtenus. Il serait également souhaitable de prévoir des ajustements afin de prévenir d'éventuels problèmes pour les expériences futures.

1.2 Connaître le contexte du client, ses objectifs, ses motivations, ses frustrations et son expérience (historique) avec la modalité prévue (app, site, etc.).

L'émission radiophonique “On en parle”, proposée par l'entreprise RTS La Première, aspire à créer une interface qui permet aux auditeurs de la contacter simplement, avant et pendant l'émission en direct. Cette interface doit être simple pour permettre à la régie et à l'animateur de traiter aisément tous les messages reçus afin de les diffuser à l'antenne.

Grâce à sa nouvelle interface, l’émission “On en parle” souhaite résoudre les problèmes suivants :

Le traitement en direct des messages reçus de différents types, c'est-à-dire des messages écrits, des messages vocaux enregistrés et des appels téléphoniques, pour pouvoir les diffuser à l'antenne de manière efficace.

La réunification et l'intégration des messages reçus via différents canaux de communication dans l'interface, tels qu'une adresse e-mail (onenparle@rts.ch), un numéro de téléphone (0800 108 208 pour le répondeur hors direct et pour le direct) et différentes applications de messagerie (pour les messages vocaux et textuels sur WhatsApp, Signal, Telegram et Threema).

L'ajustement de la temporalité : l'émission “On en parle” est diffusée à la fois en direct et en différé, ce qui peut susciter des réactions (comme des "likes" aux questions) à tout moment, ainsi que des questions pour l'émission en direct ou les futures émissions. Il est donc crucial de trouver un moyen de gérer ces différentes temporalités et d'assurer une communication claire avec le public, aussi bien pendant les directs qu'en dehors de ceux-ci.

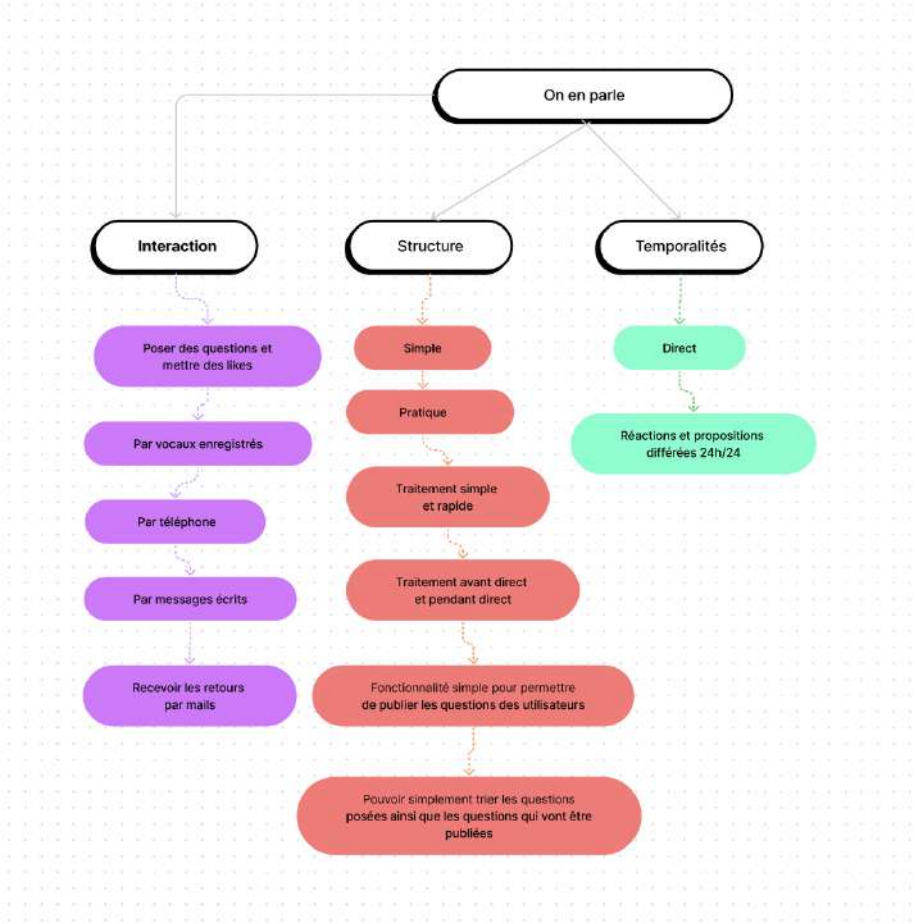
Lors des hackdays qui ont eu lieu les 30 et 31 mars 2023, et du premier entretien vidéo que nous avons eu avec le responsable du challenge, Monsieur Bastien Von Wyss, l’émission radio “On en parle” a exprimé le souhait de développer un prototype d'interface épuré et optimisé en termes de temps et d'informations pour les auditeurs. En effet, ils aimeraient éviter que les auditeurs aient à se connecter à un profil utilisateur, afin de préserver une part d'anonymat et d’offrir une expérience plus accessible et simplifiée.

Actuellement, l'émission “On en parle” ne dispose d'aucune interface optimale et se contente de moyens disponibles tels qu'un fichier Google partagé ou WhatsApp pour gérer les communications entre la régie et l'animateur. Il est indispensable que l'interface administrateur soit également simple d'utilisation et intuitive, permettant ainsi à tous les acteurs impliqués dans le bon déroulement de l'émission de collaborer de manière harmonieuse et cohérente.

En se basant sur l'expérience de Monsieur Bastien Von Wyss, il est plus judicieux de privilégier l’utilisation d’un lien internet plutôt que de demander aux auditeurs de télécharger une application distincte.

1.3 Eventuellement faire une mindmap rapide pour être sûr de ne rien avoir laissé de côté

Pour garantir une réalisation optimale de notre projet et veiller à ce qu'aucun objectif ne soit négligé, nous avons élaboré une MindMap. Nous pouvons nous référer à cette MindMap en cas de doute sur les objectifs.



1.4 Analyse sondage

Grâce au sondage que nous avons réalisé, nous avons pu prendre en compte les aspects essentiels pour l'utilisateur en ce qui concerne l'application web que nous allons développer. Pratiquement 79% des répondants utiliseraient cette application web principalement pour écouter l'émission. Environ 76% des personnes ne souhaitent pas que leur nom ou pseudo soit révélé avec leur question ; elles préfèrent donc rester anonymes.

Concernant un fil d'actualité permettant de voir toutes les questions qui ont été posées, 55% des répondants ont répondu positivement à cette option. Il est à noter que 37% des personnes seraient favorables à l'intégration d'un filtre pour ce même fil d'actualité.

84% des répondants sont d'avis que cette application web peut créer un sentiment de communauté au sein des auditeurs. Parmi les différentes méthodes permettant de poser des questions durant l'émission, plus de 66% des réponses se tournent vers l'approche "texte écrit" directement depuis l'application web. Il y a un grand écart entre ce choix et le second, qui est aussi le texte écrit, mais via une application de messagerie, avec une préférence de 34%.

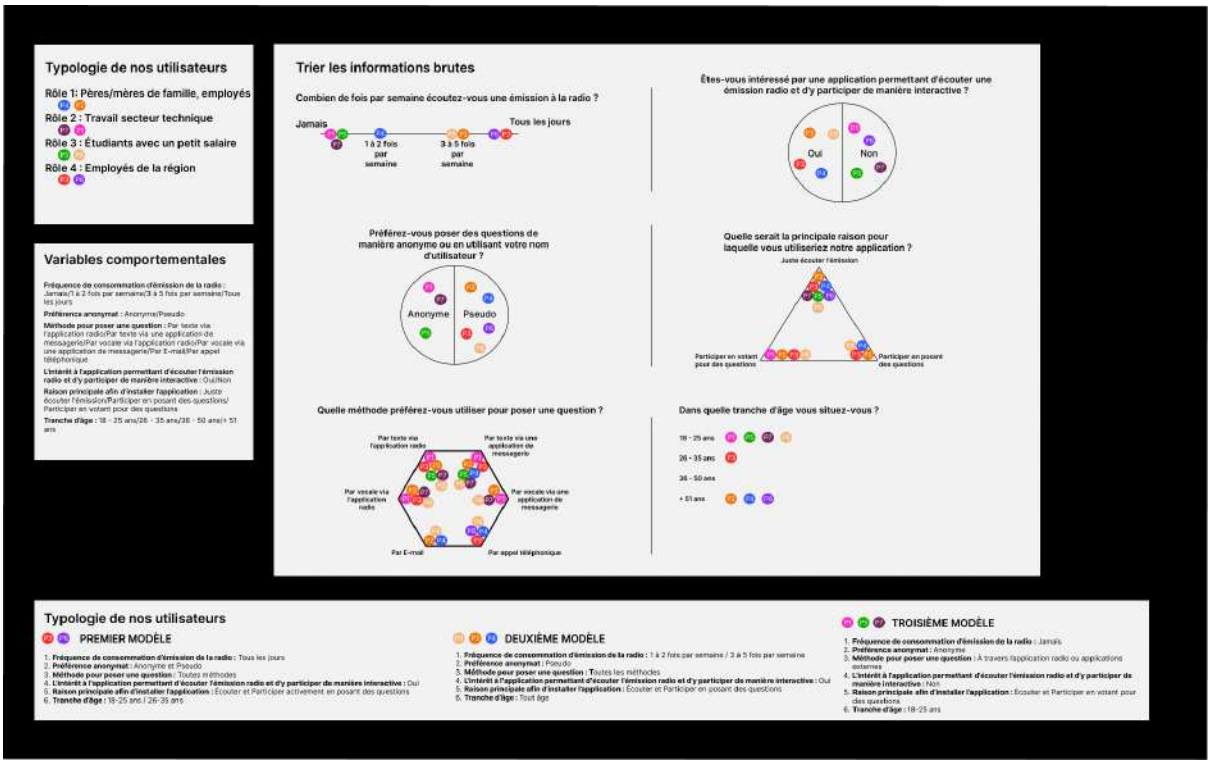
En conclusion, on peut déduire que les répondants sont assez favorables quant aux différentes fonctionnalités que nous allons mettre en place pour cette application web. D'ailleurs, la mise en avant de l'option "texte écrit" pour poser les questions est primordiale si l'on se réfère aux résultats du sondage.

voir Annexe 3 “Analyse Sondage”

2. Profils utilisateurs

2.1 Cartographier

En cherchant à cartographier les auditeurs potentiels, nous avons identifié quatre catégories d'utilisateurs : les parents actifs professionnellement, les personnes travaillant dans le secteur technique, les étudiants à revenu limité et les employés locaux. En tenant compte de la diversité des âges, des occupations et des fréquences d'écoute, nous avons pu dégager trois modèles d'utilisateurs présentant des comportements distincts.

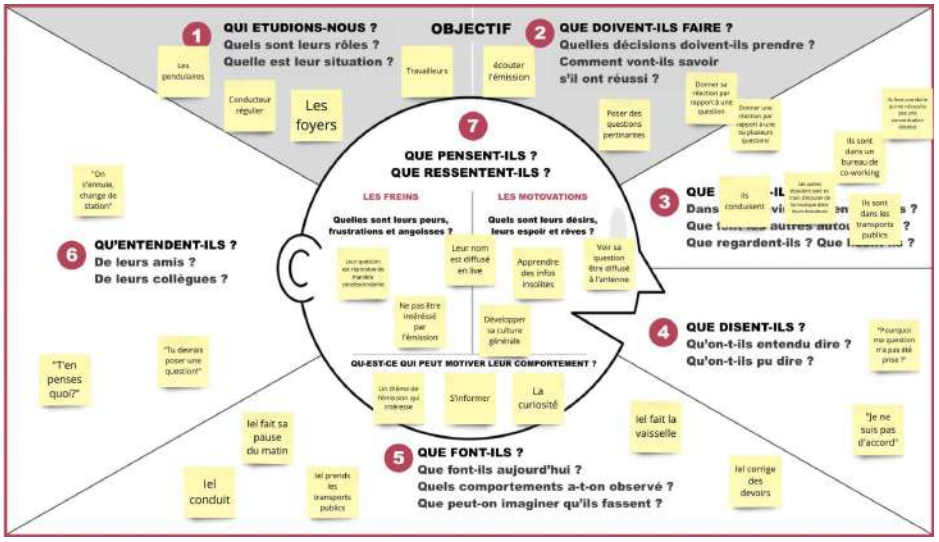


Pour une meilleure qualité voir Annexe 15 “Cartographier”

2.2 Empathy map

Dans le cadre de notre processus de recherche utilisateur, nous avons élaboré une empathy map. Celle-ci nous a permis de mieux appréhender les pensées et les émotions des différents segments d'utilisateurs, nous offrant une compréhension approfondie de leurs besoins. Grâce à cette carte, nous avons constaté que l'objectif principal est de permettre

aux utilisateurs de poser des questions tout en écoutant simultanément l'émission en cours. Ce site web serait conçu pour servir de passe-temps lorsque les auditeurs écoutent la radio.



2.3 PERSONA

Dans le processus d'identification et de qualification de nos utilisateurs potentiels, nous avons élaboré trois personas, chacun correspondant à une cible spécifique identifiée par nos recherches utilisateur. Ces trois cibles comprennent les auditeurs curieux, les amateurs de découvertes locales et les enthousiastes de la vie pratique.

Notre objectif principal était de créer des personas qui mettent en évidence les "freins" et les "leviers" spécifiques à chaque catégorie, afin de souligner les points importants qui attestent de l'utilité de notre application web. Il est intéressant de noter que ces trois cibles partagent la même frustration : ne pas trouver les informations locales nécessaires. En tenant compte de ces frustrations, l'application web "On en parle" peut aider les utilisateurs à obtenir davantage d'informations en leur permettant de poser leurs questions et d'exprimer leur intérêt en utilisant la fonctionnalité de "likes".

Grâce à nos personas, nous avons pu mieux comprendre les besoins, les préoccupations et les aspirations de nos utilisateurs potentiels. Cette connaissance approfondie nous a permis de concevoir une application web qui répond de manière efficace et pertinente aux attentes de notre public cible. En s'attaquant à la frustration commune d'un accès limité aux

informations locales, notre application vise à offrir une plateforme où les utilisateurs peuvent obtenir les réponses qu'ils recherchent et partager leur intérêt pour des sujets spécifiques grâce à l'interaction avec les "likes".

Pour une meilleure qualité voir Annexe 6 “User Journey Map”(dernière page)

2.4 Analyse Entretiens

Nous avons mené trois entretiens ciblés afin d'identifier les points à améliorer dans notre projet. Pour ce faire, nous avons délibérément choisi des personnes aux profils différents : une auditrice assidue de la radio, une auditrice occasionnelle et une personne qui ne l'écoute pas du tout.

Lors de ces entretiens, un point essentiel a émergé : la nécessité de développer une application web intuitive et simple d'utilisation. En effet, les participants ont souligné

l'importance de limiter le nombre d'étapes dans le processus de questionnement afin de ne pas décourager leur participation.

Voici quelques extraits que nous avons recueillis lors de ces entretiens :

L'auditrice assidue a exprimé un avis favorable quant à la possibilité pour les auditeurs de se connecter à un compte, mettant en avant plusieurs points :

"Personnellement, je trouve pratique que les auditeurs aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ou même de recevoir des retours de l'émission." Selon elle, cette fonctionnalité renforcerait l'engagement et la satisfaction de l'auditeur. Malgré l'avis positif de chaque interviewé, il a été décidé avec l'équipe de l'émission "On en parle" de ne pas intégrer cette option pour notre application web finale. En effet, ils accordent une grande importance à la confidentialité des données des auditeurs et souhaitent donc garantir un niveau optimal de protection des informations personnelles.

"Je n'ai pas d'interaction avec les émissions de radio, car je me dis souvent que les sujets ne m'intéressent pas, ou que je ne suis pas leur public cible, donc leur façon de parler serait différente de la mienne, ce qui pourrait rendre l'expérience moins intéressante. Je préfère me tourner vers d'autres sources d'informations." L'objectif est d'attirer un public plus jeune et d'intégrer des fonctionnalités visant à moderniser la plateforme, de sorte que les jeunes associent l'émission radio à la fraîcheur et à la modernité. Nous envisageons d'intégrer des éléments interactifs tels que la possibilité de poser des questions directement, de mettre des likes aux questions et autres, afin de maintenir l'attention des jeunes.

"Les raisons seraient que les auditeurs peuvent partager leurs aventures, mais aussi recevoir une réponse personnalisée. Cette interaction avec l'équipe crée une expérience unique que la personne peut partager avec ses proches." En offrant la possibilité de poser des questions aux émissions en direct et à l'avenir, cela créerait une expérience exceptionnelle pour les auditeurs, une incitation à revenir sur l'application web et un argument solide pour recommander l'application à d'autres.

2.4.1 Entretiens

Questions d'interview

Interview 1 : Auditeur fréquent

Auteur : Dzeneta Hamzabegovic
Durée : 45 minutes
Sujet : L'émission radiophonique "On en parle" et sa nouvelle application web
Participant : Marie
Profile : Consommation quotidienne
Date : 30 mai 2023
Lieu : Echallens
Equipement : Ordinateur

Aujourd'hui, nous allons discuter de l'émission "On en parle" et la possibilité qu'elle offre aux auditeurs de poser des questions lors d'une des émissions. Au cours de cette interview, nous aurons également l'occasion d'explorer les caractéristiques, les avantages et les attentes des auditeurs au sujet de cette nouvelle interface.

Introduction

Merci Marie d'avoir accepté de participer à notre interview dans le cadre de notre projet d'articulation à la HEIG-VD. Cette interview porte sur l'émission radiophonique "On en parle" et des nouvelles fonctionnalités de son interface.

Nous tenons à avoir des réponses honnêtes, il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Notre but est de recueillir ton opinion et pas quelque chose que tu penses devoir dire.

** Faire signer la décharge*

Ice Breaker

Marie, pourrais-tu brièvement te présenter, en me parlant de ton activité principale ainsi que de tes centres d'intérêt ?

Je m'appelle Marie, j'ai 30 ans et je suis assistante administrative. Durant mon temps libre, j'aime bien faire des balades et du sport.

Interview

1. Pourrais-tu me dire à quelle fréquence consommes-tu de la radio dans ton quotidien ?
   Je consomme généralement la radio pendant mes trajets domicile-travail et parfois lorsque je fais mes tâches ménagères à la maison.
2. Pourrais-tu me décrire le contexte dans lequel tu écoutes la radio ?
   J'écoute la radio principalement chez moi, dans ma voiture ou parfois au travail.

3. Quel est ton type d'émission de radio préféré ? (actualités, musique, débats, etc.)
   Mon type d'émission de radio préféré est celle qui relate de l'actualité et les chaînes musicales. J'aime bien être informé de ce qui se passe autour de moi.
4. Combien de temps en moyenne passez-vous à écouter la radio chaque jour ?
   En moyenne, je passe environ deux à trois heures par jour à écouter la radio.
5. Comment décrirais-tu ton niveau d'interaction actuel avec les émissions de radio auxquelles tu es intéressé(e) ? Est-ce que tu interagit souvent avec ces émissions d'une manière ou d'une autre ?
   Je dirais que j'interagis avec la radio plus que la moyenne. Il m'arrive d'envoyer des messages ou même appeler pour participer à certains concours.
6. Selon toi, quelles sont les principales raisons qui pourraient inciter les auditeurs à poser des questions lors d'une émission de radio ? Qu'est-ce qui les motive à participer activement ?

Les principales raisons qui m'incitent à poser des questions lors d'une émission de radio sont l'envie d'en savoir davantage sur un sujet ou partager mon expérience.

7. Connais-tu l'émission "On en parle" proposée par la RTS la première ?
   Non, je ne connaissais pas.
8. Serait-il favorable que les auditeurs(toi) aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ?
   Personnellement, je trouve pratique que les auditeurs aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ou même recevoir des feedbacks de l'émission.
9. L'interface de l'émission "On en parle" propose plusieurs canaux différents(messages écrits, messages vocaux, appels téléphoniques) permettant de poser des questions. Selon toi, quel élément pourrait te dissuader de poser des questions ?
   Si le processus pour poser des questions prend trop de temps ou nécessite trop d'étapes, cela pourrait décourager ma participation.
10. Comment penses-tu que cette fonctionnalité d'interaction sur l'interface de la radio pourrait améliorer ton expérience d'écoute en tant qu'auditeurs ?
    Elle permettrait de rendre l'émission plus engageante et interactive, en favorisant un échange direct avec les animateurs et les invités.
11. Quelles sont tes attentes en termes de pertinence d'utilisation de l'interface pour pouvoir poser des questions ?
    Que ça soit simple d'utilisation, intuitif et sans trop de contraintes techniques.

**Remercier l'utilisateur*

Questions d'interview

Interview 2 : auditeur moyen

Auteur : Cloé Gex

Durée : 1h

Sujet : L'émission radiophonique "On en parle" et sa nouvelle interface

Participant : Sara Barraquet

Profile : Fréquence de consommation de la radio - Moyen, 30min par jour

Date : 3 juin 2023

Lieu : Orbe

Equipement : Ordinateur

Aujourd'hui, nous allons discuter de l'émission "On en parle" et la possibilité qu'elle offre aux auditeurs de poser des questions lors d'une des émissions. Au cours de cette interview, nous aurons également l'occasion d'explorer les caractéristiques, les avantages et les attentes des auditeurs au sujet de cette nouvelle interface.

Introduction

Merci Sara d'avoir accepté de participer à notre interview dans le cadre de notre projet d'articulation à la HEIG-VD. Cette interview porte sur l'émission radiophonique "On en parle" et des nouvelles fonctionnalités de son interface.

Nous tenons à avoir des réponses honnêtes, il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Notre but est de recueillir ton opinion et pas quelque chose que tu penses devoir dire.

** Faire signer la décharge*

Ice Breaker

Madame Barraquet Sara, pourrais-tu brièvement te présenter, en me parlant de ton activité principale ainsi que de tes centres d'intérêt ?

Je m'appelle Sara Barraquet, j'ai deux enfants et je suis assistante médicale. Mon objectif est d'aimer les gens.

Interview

1. Pourrais-tu me dire à quelle fréquence consommes-tu de la radio dans ton quotidien ?
   Seulement dans la voiture, du coup tous les jours quand je vais au travail.
2. Pourrais-tu me décrire le contexte dans lequel tu écoutes la radio ?
   Dans la voiture ou lors de déplacement.
3. Quel est ton type d'émission de radio préféré ? (actualités, musique, débats, etc.)
   La musique, mais je n'aime pas trop le rap. Par contre, j'aime beaucoup l'actualité et avoir un flash sur les informations. Jouer aux jeux est une activité que j'apprécie

également. Une fois, j'ai fait une chanson pour ma maman et je l'ai envoyée à Rouge FM pour la fête des mères. Je n'aime pas trop les débats car cela me met

inconfortable et lorsqu'ils demandent des avis, je les envoie par mail.

4. Combien de temps en moyenne passez-vous à écouter la radio chaque jour ?
   Une demi-heure par jour au minimum, pour en savoir plus sur la météo par exemple ou quand je me trouve dans les bouchons car ça m'occupe.
5. Comment décrirais-tu ton niveau d'interaction actuel avec les émissions de radio auxquelles tu es intéressé(e) ? Est-ce que tu interagis souvent avec ces émissions d'une manière ou d'une autre ?
   Comme j'avais dit, j'envoie souvent des avis par mail surtout pour les débats. J'écoute souvent les émissions pour savoir des détails sur les concerts comme le lieu, la date, comment acheter les billets, etc.
6. Selon toi, quelles sont les principales raisons qui pourraient inciter les auditeurs à poser des questions lors d'une émission de radio ? Qu'est-ce qui les motive à participer activement ?
   Si la question m'intéresse, si elle est bien formulée ou si le débat est intéressant, comme ROUGE FM le fait habituellement.
7. Connais-tu l'émission "On en parle" proposée par la RTS ?
   Oui j'ai déjà écouté cette émission auparavant.

8. Serait-il favorable que les auditeurs(toi) aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ?
   Je préfère avoir un compte pour recevoir un message de confirmation, qui annonce que la question a bien été prise.
9. L'interface de l'émission "On en parle" propose plusieurs canaux différents(messages écrits, messages vocaux, appels téléphoniques) permettant de poser des questions. Selon toi, quel élément pourrait te dissuader de poser des questions ?
   Je dirais d'écrire car envoyer un audio est plus pratique.
10. Comment penses-tu que cette fonctionnalité d'interaction sur l'interface de la radio pourrait améliorer ton expérience d'écoute en tant qu'auditeurs ?
    Si les sujets sont intéressants et qu'il y a des débats, cela permet à chacun de donner son point de vue et qu'on peut poser des questions sans être jugé.
11. Quelles sont tes attentes en termes de pertinence d'utilisation de l'interface pour pouvoir poser des questions ?

Claire, simple et pas trop de boutons, peut-être songer à faire des choix multiples pour choisir les thèmes des débats, par exemple.

**Remercier l'utilisateur*

Questions d'interview

Interview 3 : Auditeur jamais, Athiyya

Auteur : Athiyya Siswanto
Durée : 1h
Sujet : L'émission radiophonique "On en parle" et sa nouvelle interface
Participant : Hafidh Siswanto
Profile : Fréquence de consommation de la radio - Ne consomme pas
Date : 1 juin 2023
Lieu : Yverdon-les-Bains
Equipement : Ordinateur afin de noter

Aujourd'hui, nous allons discuter de l'émission "On en parle" et la possibilité qu'elle offre aux auditeurs de poser des questions lors d'une des émissions. Au cours de cette interview, nous aurons également l'occasion d'explorer les caractéristiques, les avantages et les attentes des auditeurs au sujet de cette nouvelle interface.

Introduction

Merci Hafidh d'avoir accepté de participer à notre interview dans le cadre de notre projet d'articulation à la HEIG-VD. Cette interview porte sur l'émission radiophonique "On en parle" et des nouvelles fonctionnalités de son interface.

Nous tenons à avoir des réponses honnêtes, il n'y a donc pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Notre but est de recueillir ton opinion et pas quelque chose que tu penses devoir dire.

** Faire signer la décharge*

Ice Breaker

Hafidh, pourrais-tu brièvement te présenter, en me parlant de ton activité principale ainsi que de tes centres d'intérêt ?

Je m'appelle Hafidh Siswanto, j'ai 20 ans. Mon travail est monteur-automaticien depuis 4 ans. Mes centres d'intérêt sont : le sport (le basket, le fitness et les sports de combat), la musique, l'automobile, la cuisine et les jeux vidéo.

Interview

1. Pourrais-tu me dire à quelle fréquence consommes-tu de la radio dans ton quotidien ?
   Je n'écoute jamais la radio dans mon quotidien. Par contre, je m'informe des actualités à travers les réseaux sociaux, surtout sous forme de courtes vidéos.

2. Pourrais-tu me décrire le contexte dans lequel tu écoutes la radio ?
   Comme j'avais mentionné auparavant, je n'écoute jamais la radio, mais je peux m'imaginer l'écouter si je suis dans ma voiture et que je n'ai pas de connexion internet ou d'une façon ou d'une autre, n'arrive pas à mettre ma musique avec le bluetooth ou avec le câble.

3. Quel est ton type d'émission de radio préféré ? (actualités, musique, débats, etc.)
   Les émissions qui parlent de l'économie du monde entier, mais aussi au sein de notre pays. Ensuite, les émissions consacrées au sport, à l'automobile et à la technologie.

4. Combien de temps en moyenne passez-vous à écouter la radio chaque jour ?
   Je n'écoute pas la radio.

5. Comment décrirais-tu ton niveau d'interaction actuel avec les émissions de radio auxquelles tu es intéressé(e) ? Est-ce que tu interagis souvent avec ces émissions d'une manière ou d'une autre ?
   Je n'ai pas d'interaction avec les émissions de radio, car je me dis souvent que les sujets ne m'intéressent pas, ou que je ne suis pas leur public cible, donc leur façon de

parler serait différente de la mienne, ce qui pourrait rendre l'expérience moins intéressante. Je préfère me tourner vers d'autres sources d'informations.

6. Selon toi, quelles sont les principales raisons qui pourraient inciter les auditeurs à poser des questions lors d'une émission de radio ? Qu'est-ce qui les motive à participer activement ?
   Les raisons seraient que les auditeurs peuvent partager leurs aventures mais aussi recevoir une réponse personnalisée. Cette interaction avec l'équipe crée une expérience unique que la personne peut partager avec ses proches.

7. Connais-tu l'émission "On en parle" proposée par la RTS la première ?
   Je ne connais pas cette émission mais je sais que la RTS est une belle référence en termes de sources d'informations.

8. Serait-il favorable que les auditeurs(toi) aient la possibilité de se connecter à un profil afin de voir l'état de leur question ?
   Personnellement, je trouve que c'est une bonne idée mais le plus important pour moi reste de s'intéresser d'abord aux émissions radio.

9. L'interface de l'émission "On en parle" propose plusieurs canaux différents(messages écrits, messages vocaux, appels téléphoniques) permettant de poser des questions. Selon toi, quel élément pourrait te dissuader de poser des questions ?
   Cela serait l'appel téléphonique car cela me prendrait beaucoup trop de temps, en imaginant que je serais peut-être mis en attente. Il s'agit de la manière la plus compliquée pour moi entre ces trois.

10. Comment penses-tu que cette fonctionnalité d'interaction sur l'interface de la radio pourrait améliorer ton expérience d'écoute en tant qu'auditeurs ?
    Cela serait bénéfique car ça va pousser les gens à vouloir poser leurs questions afin d'avoir une réponse personnalisée et en même temps passer à la radio. De plus, pour les personnes les plus timides, elles peuvent demander par message écrit.

11. Quelles sont tes attentes en termes de pertinence d'utilisation de l'interface pour pouvoir poser des questions ?

Je m’attends à ce que l’interface soit intuitive, simple mais moderne. Ces éléments permettent de garder le plus mon attention.

**Remercier l'utilisateur*

—----------

3. Conception de l’expérience

3.1 Construisez l’architecture de l’information de votre expérience: quels contenus dans quelle hiérarchie avec quel vocabulaire? (il faut faire des choix en fonction des personas)

Dans le cadre de la conception de l'architecture de l'information de notre application web, nous avons tenu compte des besoins et des attentes de nos différents personas. Nous nous sommes également basés sur les critères de Nielsen pour optimiser l'utilisabilité et l'ergonomie de notre interface numérique.

Le persona 1, l'auditeur curieux, exprime constamment son désir d'en savoir plus sur divers sujets du quotidien et de rester informé des dernières tendances. Il aime partager ses propres réflexions ou opinions sur divers sujets et n'hésite pas à envoyer ses questions de tous types à l'émission "On en parle". Nous devons donc offrir une hiérarchie de contenus clairement définie qui couvre une variété de sujets. Le persona 3, passionné d'innovation, trouve que l'interface actuelle de l'émission "On en parle" est dépassée. Pour l'aider à trouver rapidement ce qu'il cherche, il est essentiel de proposer une navigation intuitive et attrayante.

Pour le persona 2, qui est motivé à découvrir les trésors cachés de sa région, il est essentiel d'établir une connexion avec lui en mettant en avant les avantages pratiques que notre interface peut apporter à sa vie quotidienne. L'amateur de découvertes locales pose exclusivement ses questions par messages écrits envoyés directement depuis l'interface de l'émission "On en parle".

Pour le persona 3, l'enthousiaste de la vie pratique, il est important de privilégier la simplicité et la praticité dans son expérience. L'interface épurée doit proposer une navigation intuitive

avec une fonctionnalité de messagerie vocale pour répondre pleinement aux attentes de ce persona.

En ce qui concerne le vocabulaire, nous devons adapter notre choix de langage à chaque persona. Ainsi, nous utiliserons un langage courant, concis et descriptif.

3.2 Story-telling (Expérience avant, pendant et après)

Sophie porte une affection particulière à la radio locale, dont les émissions éveillent constamment sa curiosité. Ses journées commencent dans le train pour aller travailler. Elle plonge son regard dans le paysage en mouvement tandis qu'elle se dirige vers le site de la RTS, à la recherche de nouvelles pépites radiophoniques.

Un matin, ses explorations la mènent à "On en parle", un site où l'interaction et le partage prennent un tout autre sens. L'émission en direct occupe fièrement le centre de la page d'accueil et, juste en dessous, elle trouve les questions posées par des auditeurs aussi curieux qu'elle. En cliquant sur le bouton 'play', Sophie écoute l'émission tout en naviguant parmi les questions, se sentant faire partie d'une communauté.

Une question attire son intérêt, elle décide donc de mettre un "like". En un simple clic, elle se sent connectée : sa voix et son opinion comptent. Elle se sent alors encouragée à poser sa propre question, optant pour l'option de message pour rester dans le rythme de l'émission en direct.

Quand l'émission se termine, elle est déjà à son bureau. À la pause-déjeuner, elle se précipite pour partager sa découverte avec ses collègues. Elle leur montre comment ils peuvent tous s'impliquer dans les futures émissions et ensemble, ils débattent des questions déjà posées pour la prochaine émission sur le bien-être. La pause est finie, mais les discussions continuent.

Le soir, sur le chemin du retour, elle s'immerge à nouveau dans l'univers d'"On en parle", cette fois pour explorer les émissions passées. Une émission sur le pollen attire son attention et, avant même qu'elle ne s'en rende compte, elle laisse un message dans la section "Donnez votre avis", partageant sa satisfaction pour ce nouvel univers qui s'est ouvert à elle. Ainsi, Sophie trouve en "On en parle" une plateforme qui non seulement enrichit ses trajets quotidiens, mais donne également une nouvelle profondeur à ses interactions avec le monde de la radio.

3.3 Décrivez les interactions par scénario/par profils (impossible de couvrir tous les profils...)

Pour l'application web de "On en parle", nous prévoyons de créer deux interfaces distinctes : une pour les administrateurs et une pour les utilisateurs.

Pour les administrateurs, ils devront d'abord se connecter. Ensuite, dans l'onglet "Réception", la première page qu'ils verront est l'"Inbox", où sont affichés tous les types de messages provenant de l'audience de "On en parle". Ils auront également la possibilité de trier les messages reçus en les déplaçant dans la boxe "Présélection", toujours sur la même page. En outre, ils auront la possibilité de choisir la prochaine émission, et une page "Inbox" sera dédiée pour chaque future émission. Une page "Archives" sera également consacrée à chaque prochaine émission. Le nombre de likes sera visible pour chaque message reçu (à l'exception des appels), sauf dans la boxe "Inbox".

Deuxièmement, dans l'onglet "Administration", nous proposerons trois pages : la première, "Gestion", qui permet de trier les messages ; "Régie", qui s'occupe de diffuser le message vocal ; et "Animateur", qui affiche l'ordre de passage des messages de tous types (message écrit, message vocal et appel).

Enfin, dans l'onglet "Émissions", il y aura trois pages : une pour ajouter une nouvelle émission, une autre pour visionner les émissions et une dernière pour démarrer et arrêter un live.

Pour les utilisateurs, il y aura trois onglets principaux : "Accueil", "Émissions" et "Contact".

Dans l'onglet "Accueil", nous présenterons une page simple avec le prochain programme ou le programme en direct. Il y aura également des messages en relation avec le programme sélectionné.

Dans l'onglet "Émissions", l'émission en direct ou la future émission sera proposée. Nous afficherons également une liste de rediffusions des émissions passées. Dans une émission, nous montrerons la page de rediffusion avec les messages de l'émission et la possibilité de

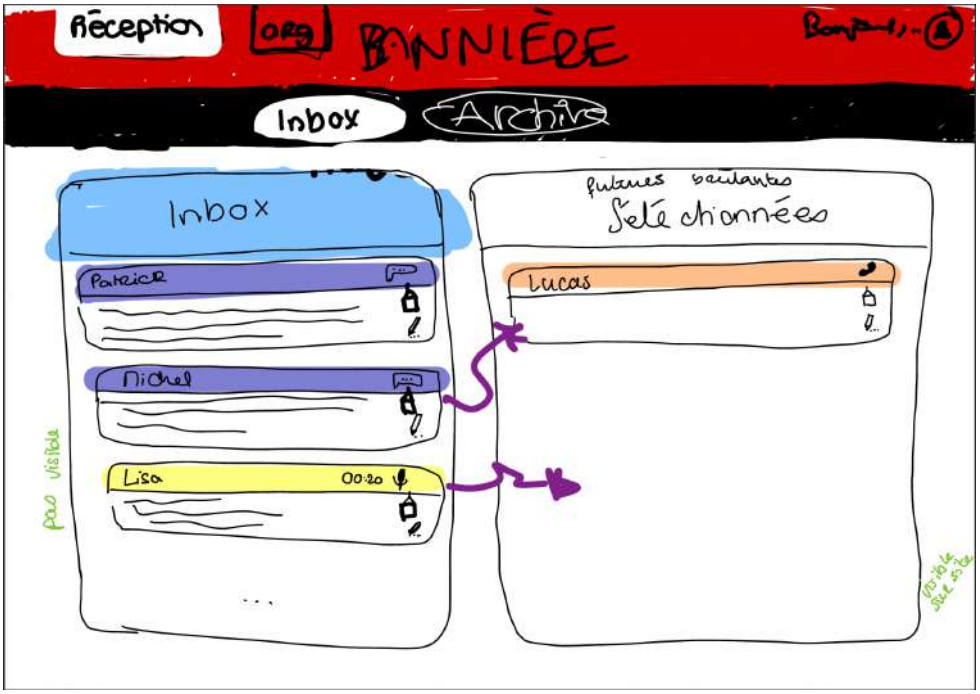
la réécouter. Nous proposerons également un bouton permettant d'envoyer un email avec comme sujet l'émission concernée.

Dans l'onglet "Contact", notre application web disposera d'un formulaire permettant d'envoyer un email à l'équipe de "On en parle".

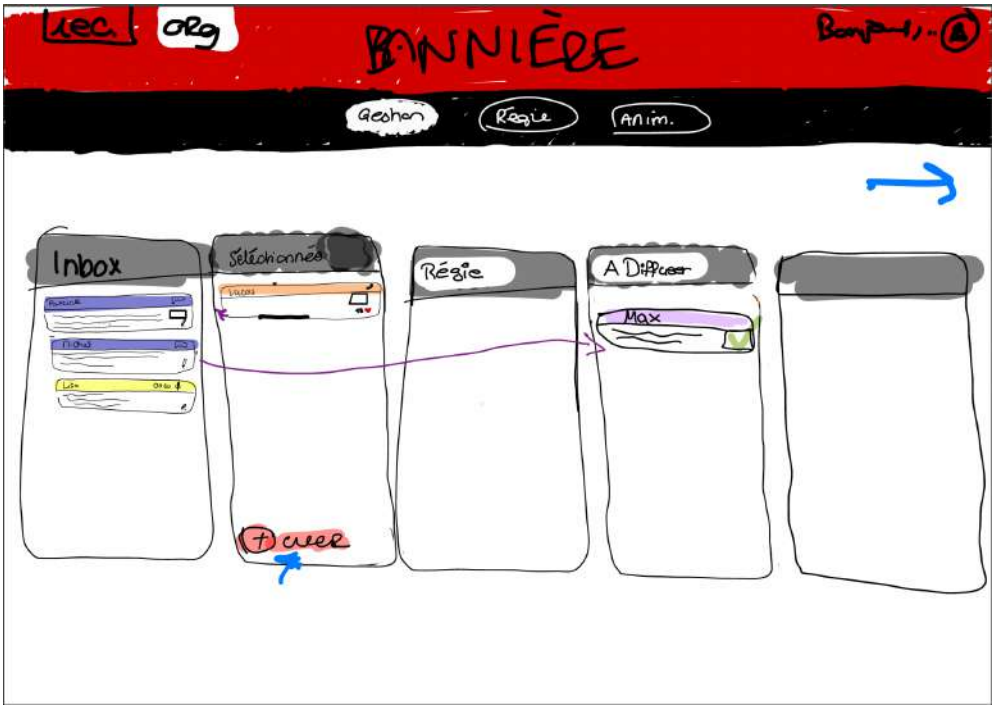
3.4 Esquisses et écrans-clés

Dans la réalisation de notre projet, nous avons dû développer deux applications distinctes afin de répondre aux besoins spécifiques du client. Par conséquent, nous avons conçu une interface pour l'administration et une autre pour les utilisateurs. C'est la raison pour laquelle nous avons élaboré deux maquettes différentes, l'une pour l'interface d'administration et l'autre pour celle des utilisateurs.

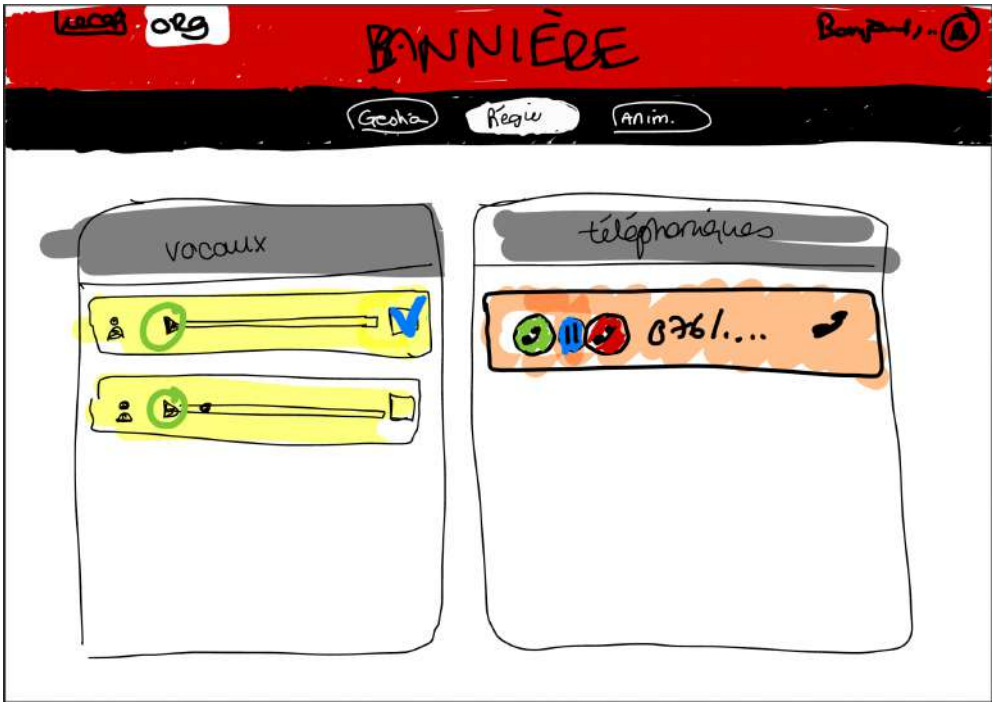
3.4.1 Maquette interface admin



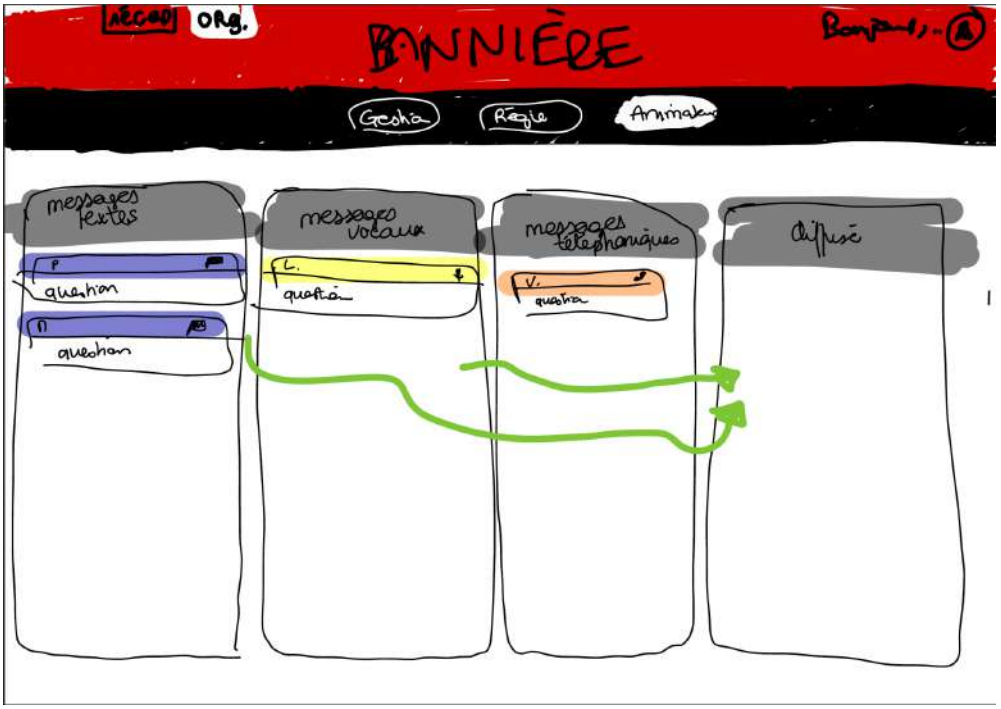
Page admin dans Inbox



Page admin dans Gestion



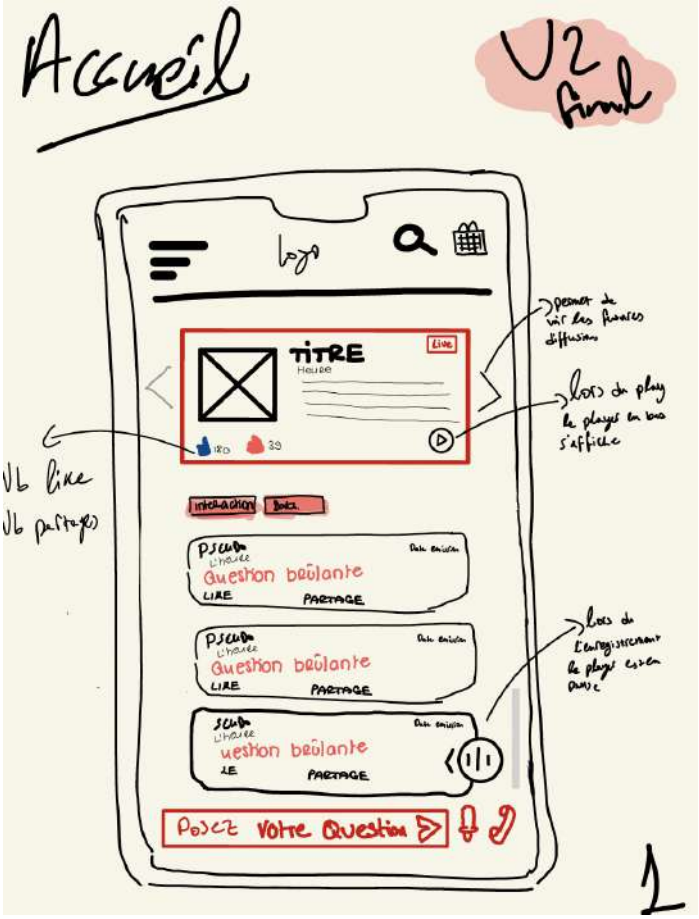
Page admin dans Régie



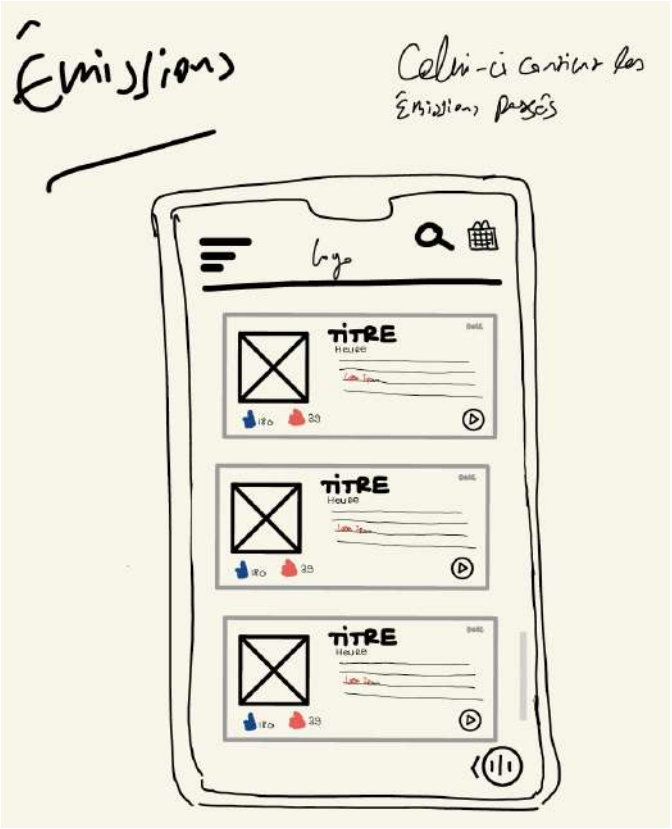
Page admin dans animateur

Pour d'autre wireframe voir Annexe 4 "Esquisse admin"

3.4.1 Maquette interface utilisateur



Page utilisateur dans accueil



Page utilisateur dans émissions

Page utilisateur dans émission passée

Pour d'autre wireframe voir Annexe 5 "Esquisse Utilisateur"

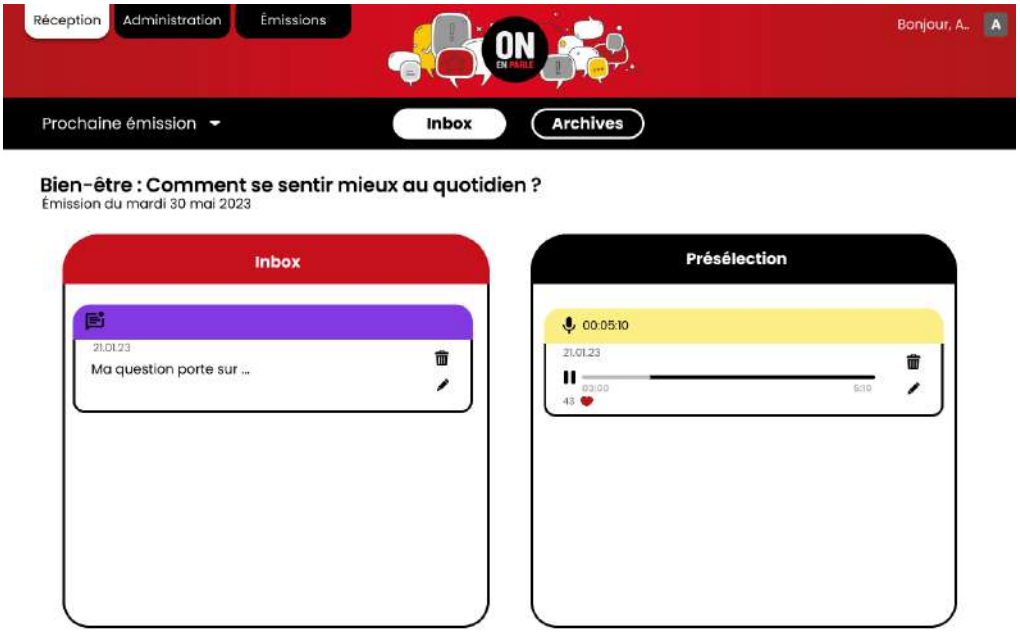
3.5 Wireframe Figma

Nous avons élaboré l'ensemble de nos wireframes sur Figma. Voici le lien pour consulter les wireframes pour l'interface administrateur.

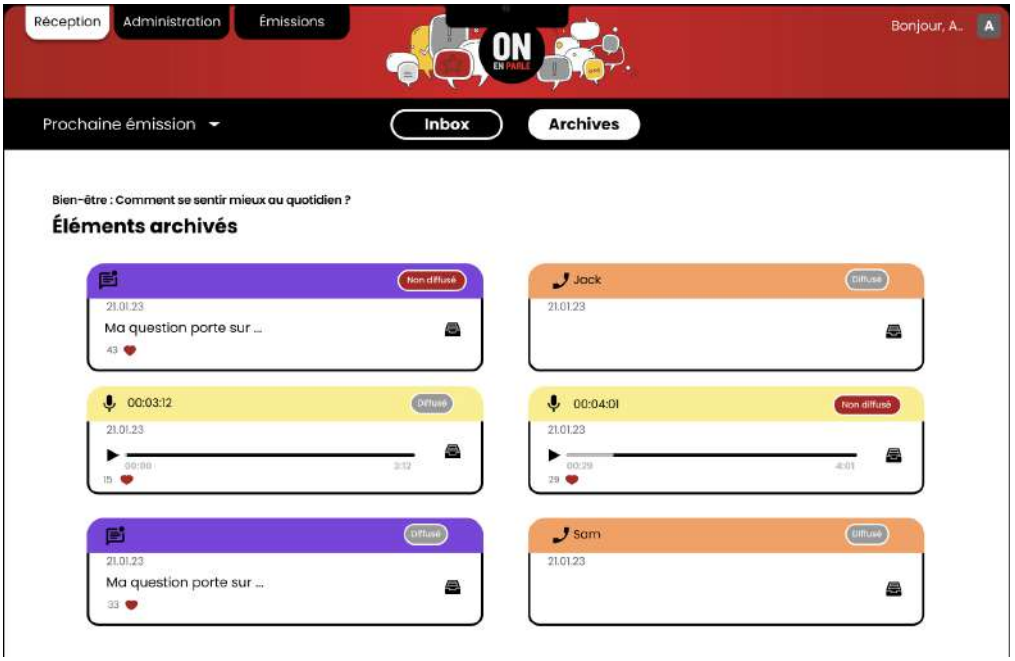
https://www.figma.com/team_invite/redeem/Iz8clYZSuigi1dbP11iXUA

3.5.1 Wireframe interface admin

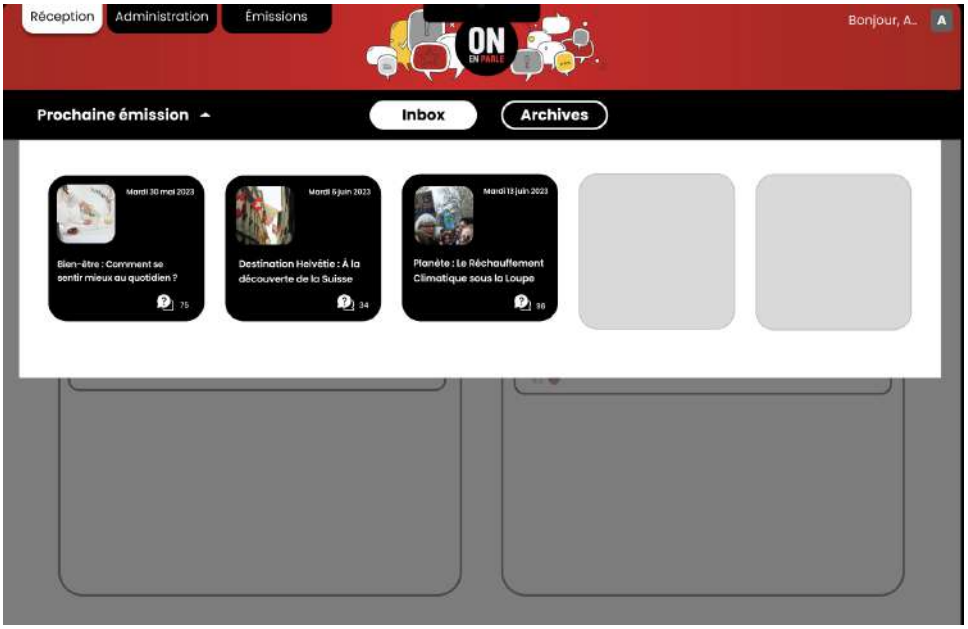
Page admin accueil



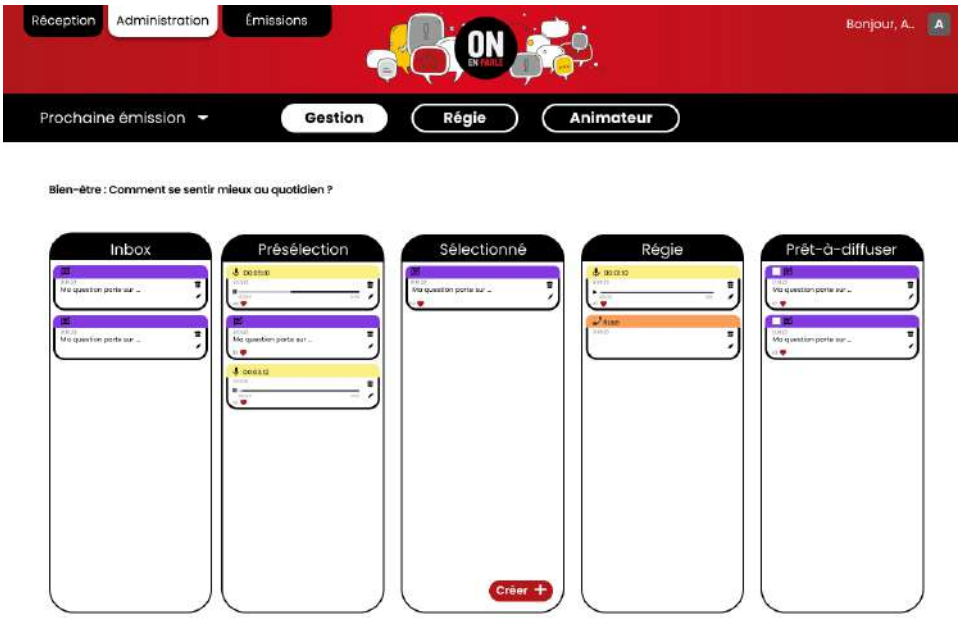
Page admin réception / inbox



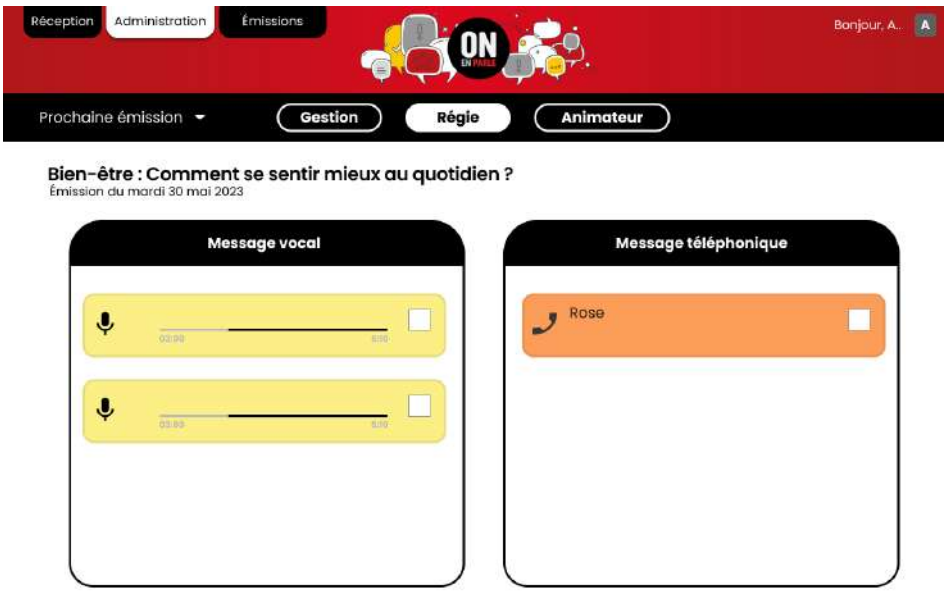
Page admin réception / archives



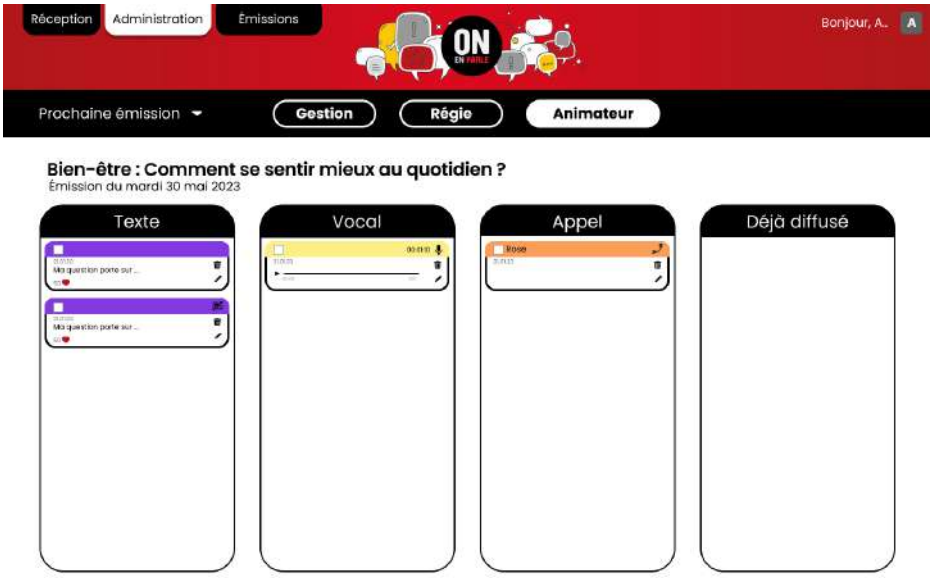
Page admin réception / Inbox/ menu liste d'émission



Page admin réception / Gestion

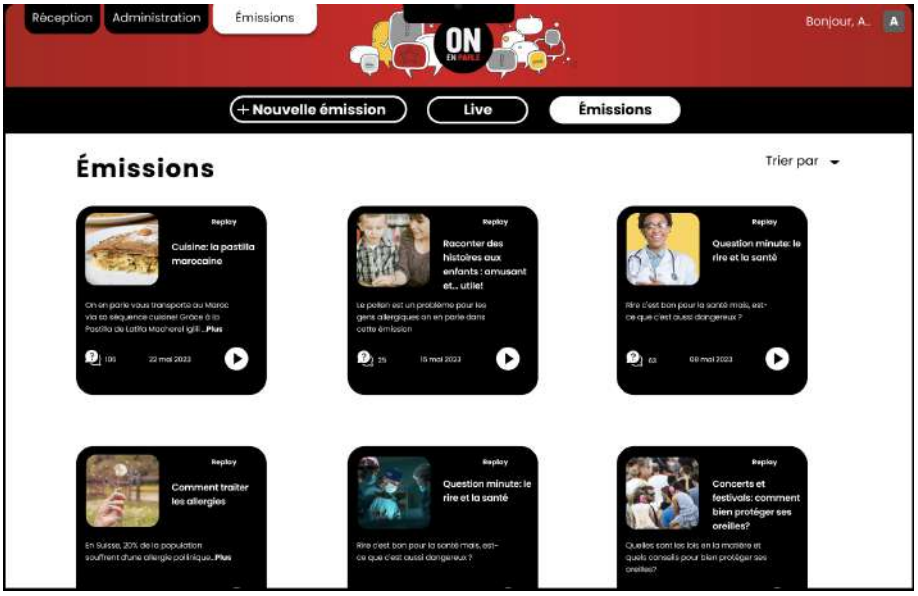


Page admin réception / Régie

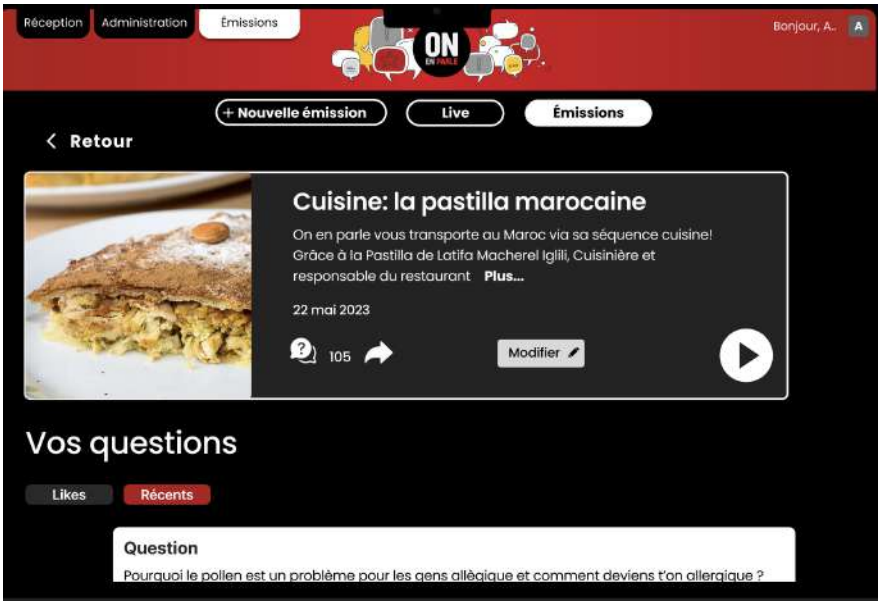


Page admin réception / Régie

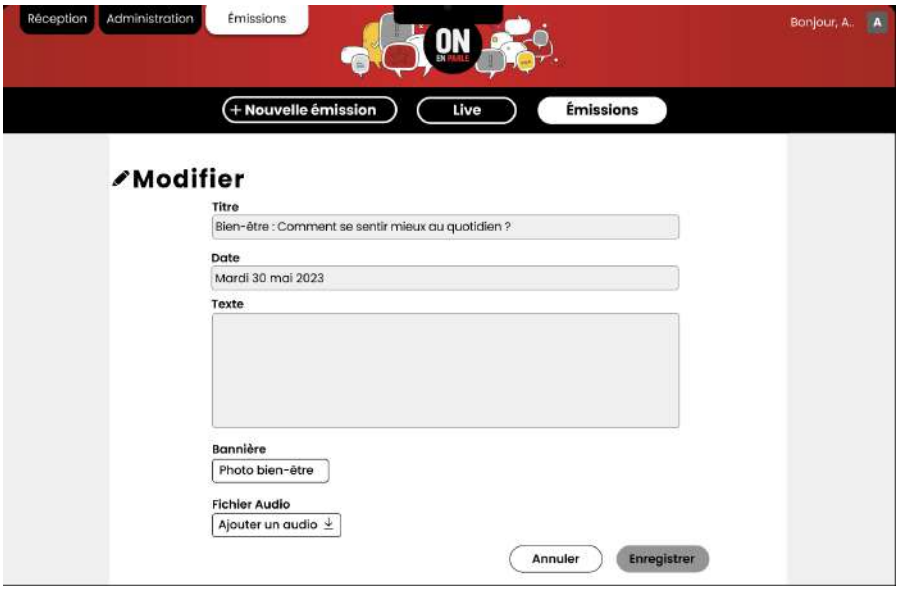
Page admin émission / +Nouvelle émission



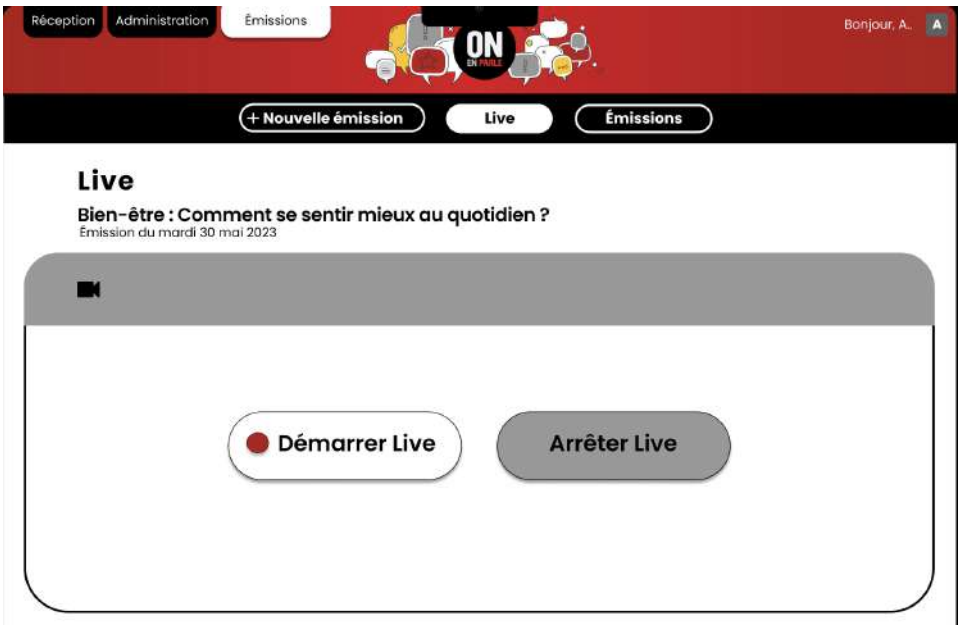
Page admin émission / émissions



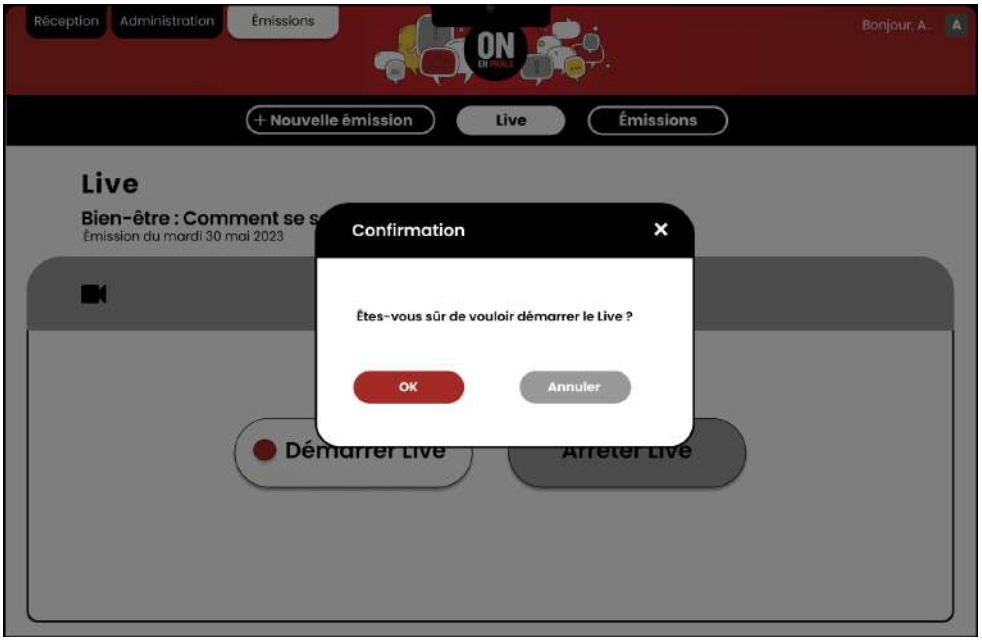
Page admin émission / émissions/ modifier



Page admin émission / émissions/ modifier

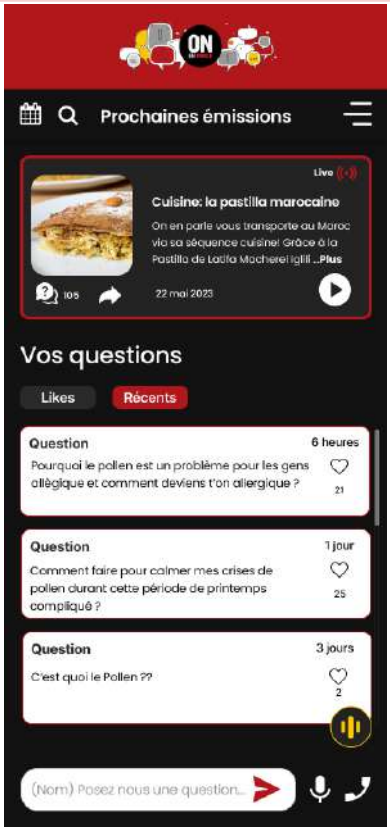


Page admin émission / émissions/ Live



Page admin émission / émissions/ Live/ activer live

3.5.2 Wireframe interface utilisateur



Page user accueil

Page user / émissions

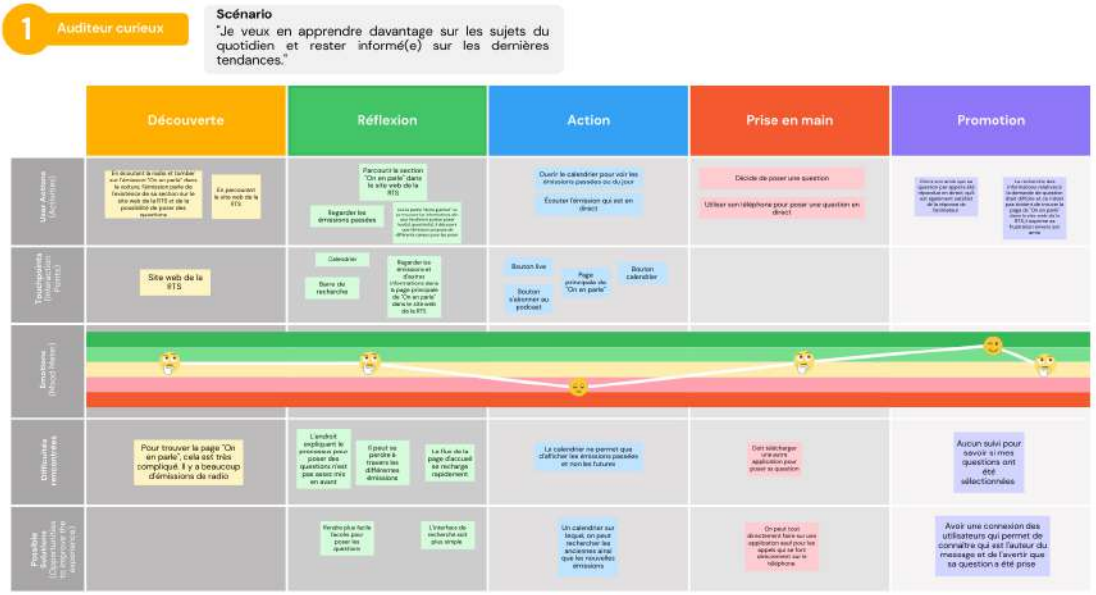
Page user / Formulaire

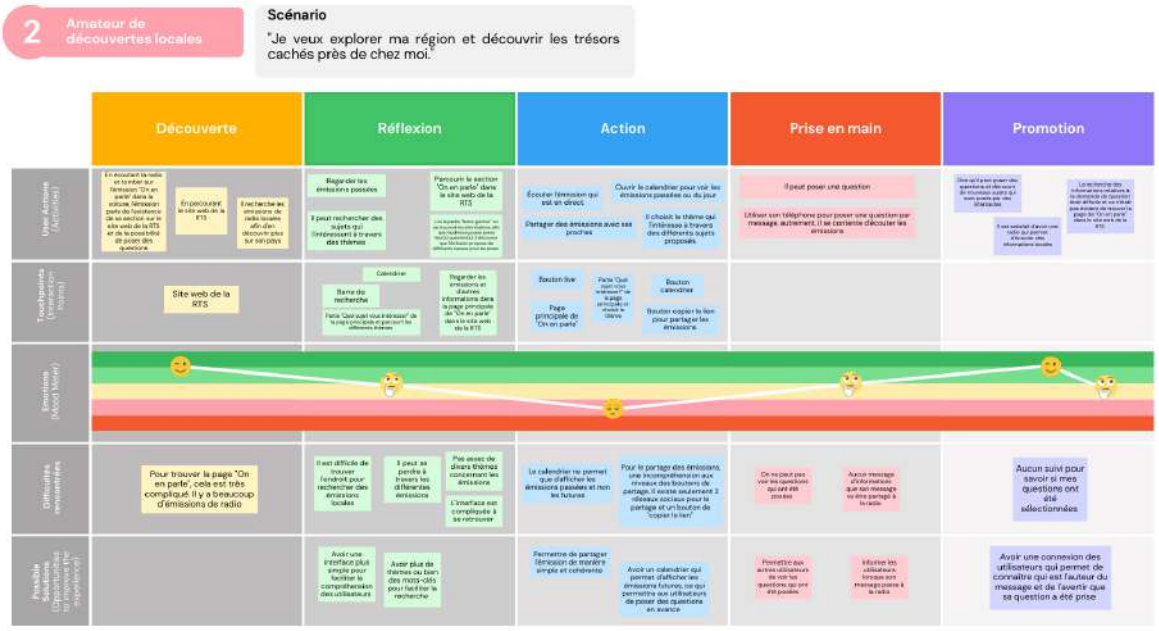
3.6 User journey map

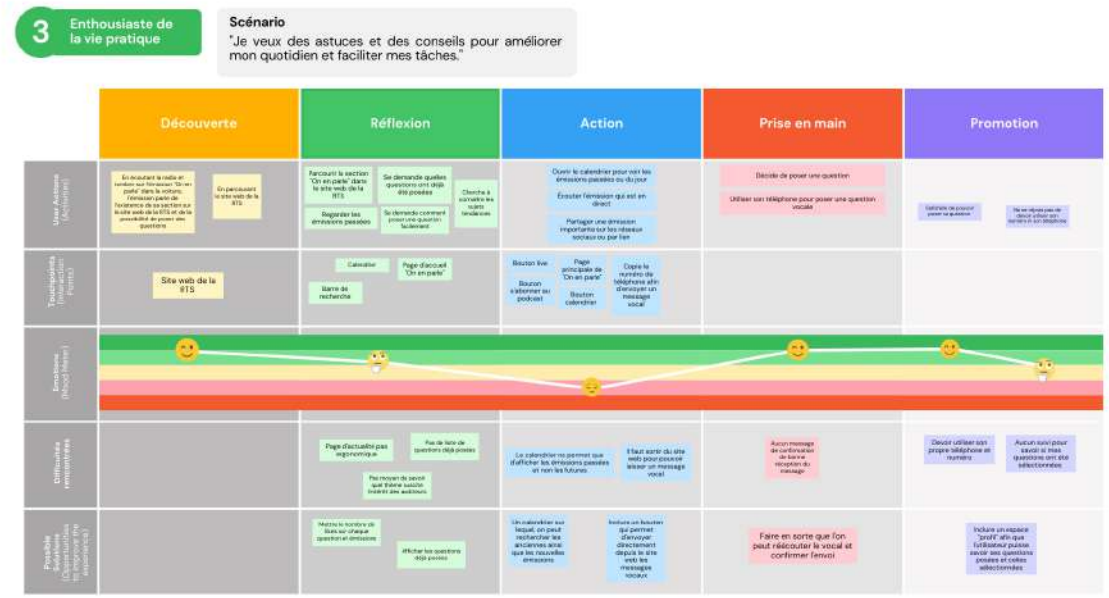
En tenant compte de nos trois personas distincts, nous avons élaboré des cartes de parcours utilisateur (user journey maps) pour mieux comprendre les interactions entre nos utilisateurs et notre service, au fil du temps et à travers divers canaux. Cette représentation visuelle des étapes clés de l'expérience utilisateur nous aide à comprendre plus en profondeur les actions, motivations et comportements de nos utilisateurs. Nous avons créé trois cartes de parcours utilisateur distinctes afin d'approfondir notre compréhension des besoins, actions et trajectoires spécifiques à chaque type d'utilisateur. Cela nous donne une perspective précise de la manière dont les utilisateurs interagissent avec notre service et atteignent leurs objectifs.

L'objectif principal était de découvrir les habitudes quotidiennes des étudiants, en se concentrant sur leurs émotions, états d'esprit et les défis qu'ils rencontrent au fil de leur journée. Cette approche nous a permis d'identifier des opportunités à exploiter et de visualiser les leçons tirées de notre recherche utilisateur. En comprenant les parcours des utilisateurs et leurs points de friction, nous sommes en mesure de proposer des solutions

adaptées et d'améliorer constamment notre offre pour répondre à leurs attentes et à leurs besoins.







Pour une meilleure qualité voir Annexe 6 “User Journey Map”

4. Développement et première version de l’expérience

4.1 Partie UI

4.1.1 MoodBoard

Dans le but de développer notre projet de manière rigoureuse et d'assurer la prise en compte de tous les objectifs, nous avons créé un moodboard. Celui-ci a été spécifiquement conçu pour représenter de façon visuelle l'identité de la radio "On en parle", en exploitant les couleurs dominantes de rouge, jaune et noir.

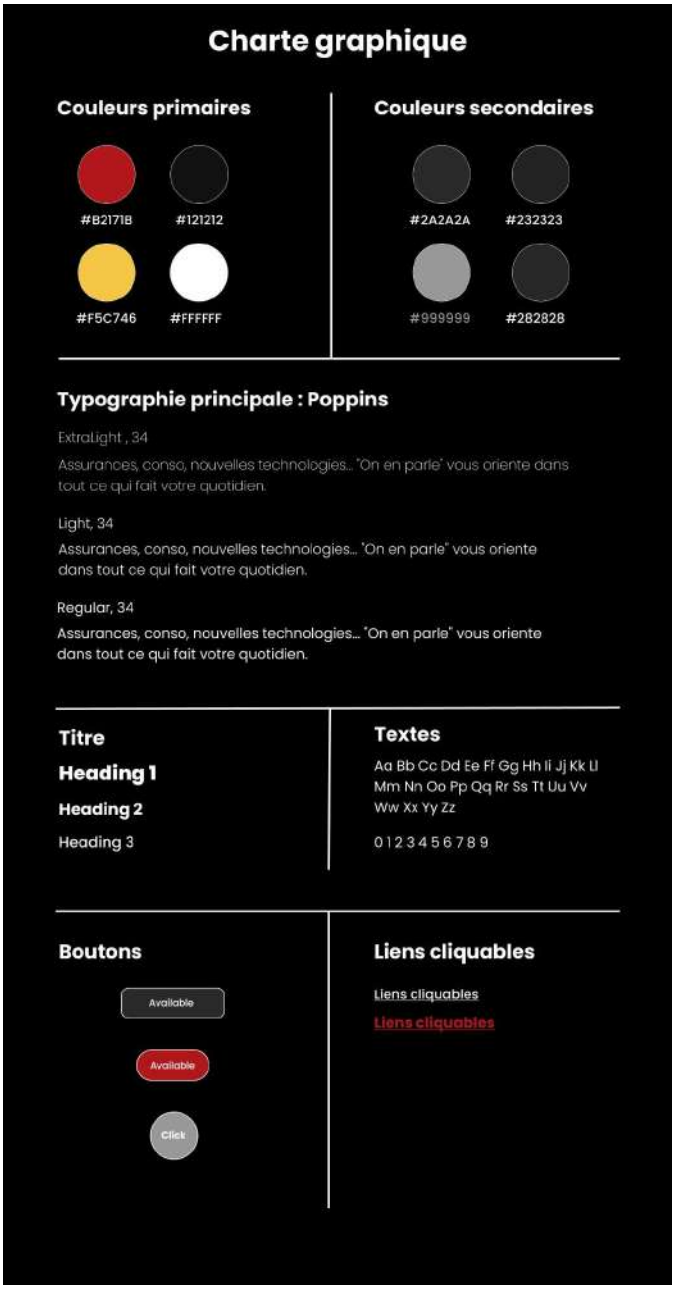
Ce moodboard nous offre une vision globale de l'esthétique visuelle de la radio. Il combine ces couleurs harmonieusement et les associe à des éléments graphiques, des typographies et des images symbolisant notre identité. Il sert de référence visuelle pour guider notre équipe, assurant que tous les éléments visuels de notre radio soient cohérents et reflètent notre image de marque de manière professionnelle et attrayante.

Pour une meilleure qualité voir Annexe 7 “MoodBoard”

4.1.2 Charte graphique

La charte graphique a été conçue avec une approche minutieuse, visant à assurer une correspondance optimale avec le public cible de manière simple et logique. Pour élaborer cette charte, nous nous sommes appuyés sur les informations recueillies concernant l'émission "On en parle", ainsi que sur les couleurs et l'univers dépeints dans notre moodboard.

La charte graphique reflète de manière cohérente et professionnelle l'identité visuelle de la radio. Nous avons opté pour des couleurs qui se harmonisent bien avec les tons de rouge, de jaune et de noir dominants dans notre moodboard. Ces couleurs ont été choisies pour leur symbolisme et leur capacité à véhiculer l'énergie, la passion, l'optimisme et l'élégance.



Pour une meilleure qualité voir Annexe 8 “Charte Graphique”

4.1.3 Benchmark

Dans le cadre de notre analyse concurrentielle, nous avons scruté plusieurs acteurs importants dans le secteur de la radio. En examinant les caractéristiques de chaque émission et en identifiant les fonctionnalités les plus pertinentes pour nous, nous avons pu déterminer les éléments à intégrer dans notre future application.

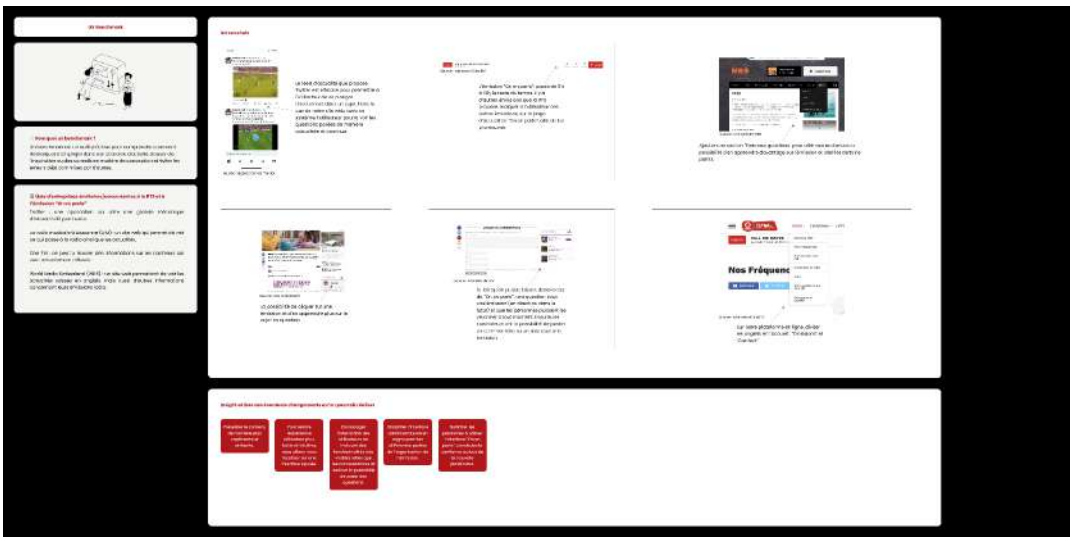
Suite à l'analyse des fonctionnalités bénéfiques de nos concurrents, nous avons conclu qu'il était crucial d'incorporer une fonction de diffusion en direct dans notre application, permettant aux utilisateurs d'écouter l'émission à leur convenance. Cependant, il est également important d'offrir la possibilité aux utilisateurs de mettre en pause la diffusion à tout moment lors de leur navigation sur le site.

Nous avons été particulièrement intéressés par certaines fonctionnalités de l'application Twitter, comme la capacité d'interagir avec les questions à l'aide de "likes". Cette fonctionnalité encourage l'engagement des utilisateurs et donne la possibilité à la radio de comprendre quelles questions les internautes souhaitent voir abordées.

La radio LFM donne à ses auditeurs l'opportunité d'approfondir un thème en cliquant dessus, ce qui conduit à différentes ressources complémentaires.

Il est également essentiel de donner la possibilité aux auditeurs de laisser des commentaires visibles par les autres et d'interagir avec ces commentaires.

En somme, notre analyse concurrentielle nous a permis de déterminer les fonctionnalités clés à intégrer dans l’application radio “On en parle”, notamment la diffusion en direct, l'interaction avec les questions, l'accès à des ressources supplémentaires et la possibilité d'interagir avec les commentaires des auditeurs.



Pour une meilleure qualité voir Annexe 9 “Benchmark”

4.2 Distinguer Éléments 'Méta' et Contenu Central de l'Application

À partir des wireframes, nous avons mis en évidence les éléments “méta” de navigation et de réglages, ainsi que les éléments de contenu et d'interaction avec le cœur de l'application. Nous avons distingué ces éléments par des couleurs : le bleu pour les éléments “méta” de navigation et de réglages, le jaune pour les éléments de contenu et le rouge pour l'interaction avec le cœur de l'application. Cette différenciation a facilité la programmation.

voir Annexe 10 “wireframe éléments méta”

4.2 Validation de l'Interaction à Travers l'Enchaînement des Écrans

4.2.1 Page Prototype Admin

Page Connexion : Comme son nom l'indique, la page de connexion offre aux utilisateurs la possibilité de se connecter. Après s'être connectés, ils seront redirigés vers la page principale d'Inbox.

Page Principale Inbox : La page principale d'Inbox est l'endroit où nous recevons toutes les questions. Nous les trierons pour présenter les plus pertinentes dans la colonne Présélection, permettant ainsi leur affichage dans la rubrique utilisateur.

Page Principale Archive : La page principale Archive regroupe toutes les questions qui n'ont pas été sélectionnées ou que nous avons décidé d'archiver.

Nous offrons la possibilité de changer d'émission pour consulter les questions liées à la prochaine diffusion. Pour cela, il suffit de se rendre dans la section 'Prochaine émission'.

Pour déplacer les questions d'une colonne à une autre, il suffit de les saisir et de les déplacer (Drag and Drop) d'une colonne à l'autre.

Page Administration Gestion : Comme son nom l'indique, cette page est la page de gestion. Elle se compose de 5 colonnes qui permettent de gérer les questions à publier et celles qui seront diffusées à la radio. La colonne 'Inbox' permet de visualiser les questions soumises par les utilisateurs, tandis que la colonne 'Présélection' affiche les questions dans la rubrique utilisateur. La colonne 'Sélectionner' est l'endroit où les questions peuvent être choisies pour être diffusées à l'antenne. La colonne 'Régie' est destinée aux fichiers audio et aux appels

téléphoniques, permettant à l'équipe de régie de les gérer. 'Prêt-à-diffusion' est la colonne des questions qui seront diffusées prochainement, et une fois diffusées, elles peuvent être archivées en les marquant comme 'vues'. Cette page facilite la gestion pendant une émission. De plus, il est possible de créer une carte pour les appels ou même de modifier les questions en cas de problèmes.

Page Administration Régie : Cette page permet à l'équipe de régie de visualiser les fichiers audio qui doivent être lancés ou de les écouter à l'avance. Elle offre la possibilité de valider les fichiers audio ou les appels qui ont déjà été diffusés.

Page Administration Animateur : Cette page a été spécialement créée pour faciliter la présentation de l'émission en direct. L'animateur peut y consulter le nombre d'appels, de messages vocaux et de questions textuelles reçues. Il a également la possibilité de choisir l'ordre dans lequel il souhaite les traiter. Lorsqu'une question a été traitée ou si l'animateur préfère ne pas la poser, il peut simplement cocher la petite case blanche pour la faire disparaître. La dernière colonne est réservée aux questions déjà diffusées, permettant à l'animateur de garder un œil sur ce qui s'est déjà passé.

Page 6 Nouvelle Émission : Cette page a été spécialement conçue pour faciliter la création d'une nouvelle émission. Lorsque nous validons la nouvelle émission, elle sera ajoutée à la liste des émissions existantes.

Page 7 Émission : Sur cette page, vous pouvez retrouver toutes les émissions existantes. Il est possible de les trier par ordre d'interaction ou par date pour afficher les plus récentes. Les émissions peuvent également être modifiées si nécessaire : il suffit de cliquer sur l'émission souhaitée et de sélectionner l'option 'Modifier' pour effectuer les modifications nécessaires.

Page 8 Direct : Pour permettre aux utilisateurs de savoir que l'émission est en direct, nous avons ajouté la fonctionnalité 'Direct'. Lorsque vous appuyez sur 'Direct', un carré rouge représentant l'émission en cours s'affiche, permettant aux utilisateurs d'écouter directement l'émission via le lecteur intégré.

Page 9 Fin du Direct : À la fin d'un direct, il est essentiel de pouvoir arrêter tous les éléments mis en place pour l'émission en direct. Cela peut être réalisé en utilisant le bouton 'Tout s'arrête', qui permet d'arrêter l'ensemble des fonctionnalités actives.

4.2.2 Page Prototype Utilisateur

Page d'Accueil : En accédant à cette première page, vous avez la possibilité de visualiser le live en cours, s'il y en a un. Sinon, des informations sur la prochaine émission sont affichées, y compris les questions qui ont déjà été posées, ainsi que la possibilité pour les utilisateurs de soumettre leurs propres questions. Trois méthodes sont disponibles pour poser une question : par message écrit, message vocal ou appel téléphonique. Vous pouvez consulter les questions récemment posées ou les trier par popularité grâce aux likes. De plus, un accès au calendrier est disponible, ainsi qu'un menu qui permet de regarder les émissions précédentes ou de contacter l'équipe de 'On en parle'. Un agenda est également accessible, où vous pouvez consulter les dates des futures émissions.

Page Émission : Depuis le menu, vous pouvez accéder à la page des émissions où il est possible de trier les émissions selon différents critères tels que les plus récentes, les plus populaires ou par date. Une recherche d'émissions est également possible grâce à un calendrier permettant de filtrer par date. Un bouton 'Prochainement' est également à disposition pour afficher les émissions à venir. En outre, un bouton 'Rediffusion' permet de revoir les émissions passées.

Page de Contact : Cette page offre la possibilité de contacter l'équipe de 'On en parle' pour envoyer vos avis, suggestions ou signaler tout problème rencontré. Cela nous permet de recevoir vos retours et de traiter les problèmes éventuels.

Sur l'ensemble des pages, une barre de recherche est mise à disposition des utilisateurs pour faciliter leurs recherches.

4.3 Entretien & Pensée à voix haute

Dans le cadre de notre phase d'entretiens et de réflexion à voix haute, nous avons eu l'occasion d'interviewer Tiago, qui a pu tester nos deux interfaces, à savoir celle de l'utilisateur et celle de l'administrateur.

Au sujet de l'interface utilisateur, nous avons relevé les points suivants : Au départ, Tiago n'était pas familier avec l'émission "On en parle". Cependant, une fois que nous lui avons expliqué le concept, son expérience utilisateur s'est révélée fluide et intuitive. Il ne s'est pas senti submergé ni stressé, et a réussi facilement à distinguer les différentes fonctionnalités.

Quant à l'interface administrateur, nous avons noté les observations suivantes : Après l'entretien axé sur l'utilisateur, nous avons poursuivi avec la session de réflexion à voix haute centrée sur la partie administrateur de notre application web. Toutefois, il a été nécessaire d'expliquer à Tiago les bases de chaque rôle au sein de cette section de la plateforme. Il a bien compris certaines tâches, telles que la création ou la modification d'une émission, mais a rencontré des difficultés pour comprendre d'autres tâches, en raison des rôles spécifiques impliqués.

Suite à ces remarques, nous sommes déterminés à améliorer notre application web en cherchant des solutions adaptées pour répondre aux problèmes identifiés.

HE IG VD

Pensée à voix haute

Profil user

Description sommaire de l'interviewé-e

La personne ne connaissait pas l'émission « On en parle ». Une fois le concept expliqué, l'expérience utilisateur était fluide et intuitive. Il ne se sentait pas submergé ou stressé. Il a réussi facilement à distinguer les différentes fonctionnalités.

Frustrations exprimées

Vu que la web-app n'est pas totalement terminée, certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas, de ce fait, le participant a été un peu déçu.

Besoins exprimés

Il a besoin plus de clarifications concernant les jours qui proposent une émission dans le calendrier. Il a également proposé de distinguer les émissions en live, dans l'avenir et celles qui sont en replay.

Réflexion principale du participant:

« C'est clair »
« Je me sens à l'aise »
« C'est intuitif »
« C'est moderne »
« Je comprends bien la web-app »

Questionnements

« Pourquoi ça ne s'affiche pas »
« Pourquoi ça ne marche pas »

Sentiment global vis-à-vis de la tâche

La satisfaction car il a vu le processus pour envoyer sa question. Ensuite, la sérénité s'installe puisque l'interface est également facile à utiliser.

(pour le facilitateur)
Est-ce que mes tâches étaient suffisamment claires?
Quelles difficultés ai-je rencontrés?

Selon les commentaires de l'interviewé, les questions étaient suffisamment claires. Étant donné que nous avons conçu l'application web, nous sommes bien conscients du chemin à emprunter pour accéder à certaines fonctionnalités, ce qui peut ne pas être évident pour tout le monde.

9 juin 2023 – FaceWho

Pensée à voix haute

Profil admin

Description sommaire de l'interviewé-e

Une fois que l'interview utilisateur est achevée, nous sommes passés à la pensée à voix haute sur la partie administrateur de notre web-app. En revanche, il est nécessaire d'expliquer à la personne interviewée les bases de chaque rôle dans cette part de la plateforme.

Frustrations exprimées

Le stress survient lorsque la personne réalise qu'elle doit se débrouiller pour mener à bien certaines tâches. Le fait qu'il existe plusieurs rôles responsables de différentes tâches ajoute à la confusion. De plus, la présence de divers onglets peut générer de la panique. Par conséquent, le stress provient de la découverte de tous ces éléments et de l'importance des statuts associés à ces rôles administratifs.

Besoins exprimés

De comprendre absolument comment chaque job d'administrateurs de l'émission fonctionne, ainsi que de réussir sa tâche.

Réflexion principale du participant:

« C'est assez clair ! »
« Ah voilà ! »
« Trop bien j'ai réussi »
« D'accord, je vois maintenant »
« Génial, je suis sur la bonne voie »

Questionnements

« C'est comme ça ? »
« On trouve ça ici ? »
« Ça c'est quoi ? »

Sentiment global vis-à-vis de la tâche

L'appréhension, l'enthousiasme.

(pour le facilitateur)
Est-ce que mes tâches étaient suffisamment claires?
Quelles difficultés ai-je rencontrés?

Il avait une bonne compréhension de certaines tâches telles que la création ou la modification d'une émission, mais il rencontrait des difficultés à comprendre d'autres tâches en raison des rôles impliqués.
Après avoir pris en compte ses critiques, nous sommes motivés pour améliorer l'application web en recherchant des solutions.

9 juin 2023 – FaceWho

Pour une meilleure qualité voir Annexe 11 "Pensée à voix haute"

25 MAI 2023

ANALYSE DU SONDAGE

FACEWHO COMMUNICATION

Avenue des sports 20, 1401 Yverdon-Les-Bains

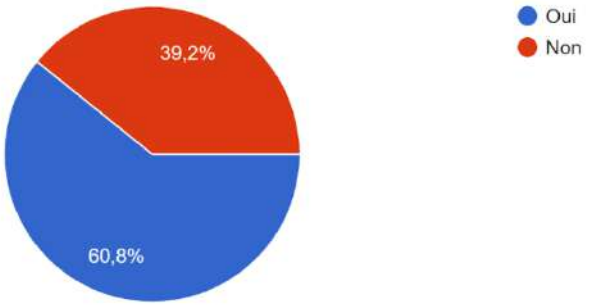
TABLE DES MATIERES

1 sondage 2
2 Analyse du sondage 5

1 SONDAGE

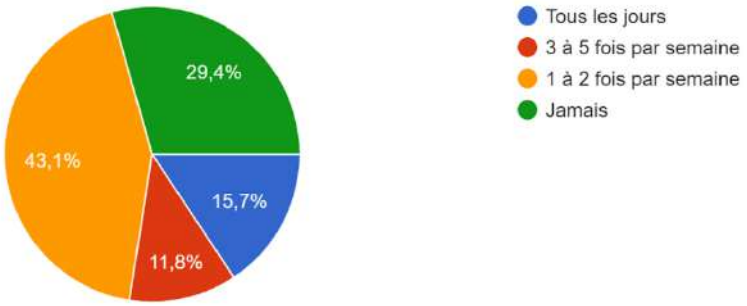
Est-ce que les émissions/podcasts à la radio vous intéressent ?

51 réponses



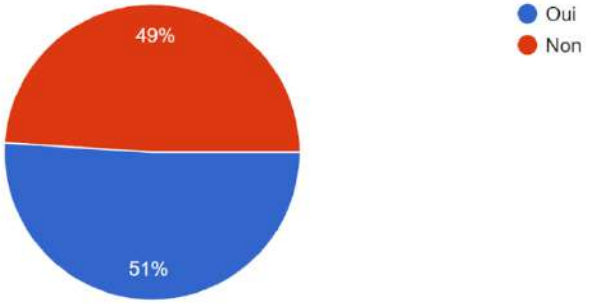
Combien de fois par semaine écoutez-vous la une émission à la radio ?

51 réponses



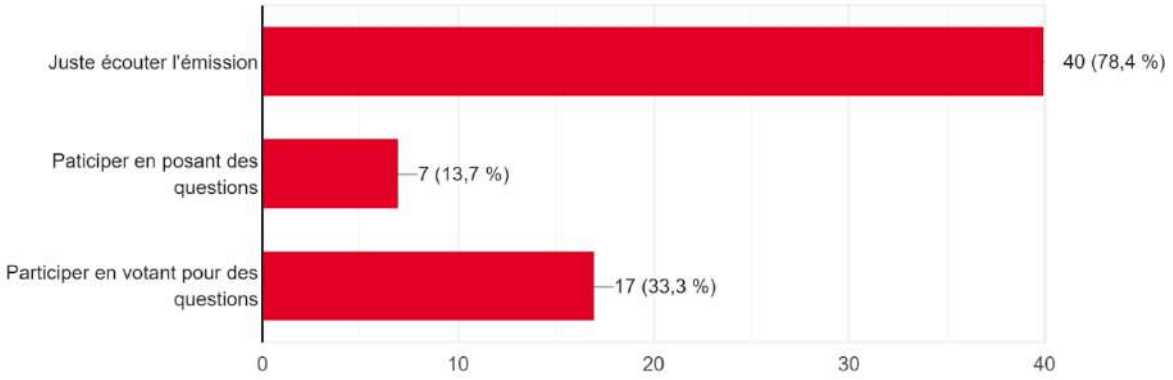
Êtes-vous intéressé par une application permettant d'écouter une émission radio et d'y participer de manière interactive ?

51 réponses



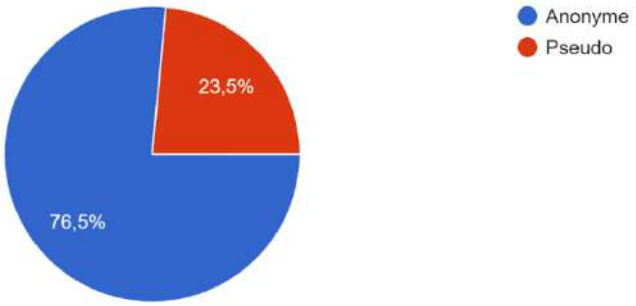
Quelle serait la principale raison pour laquelle vous utiliseriez notre application ?

51 réponses



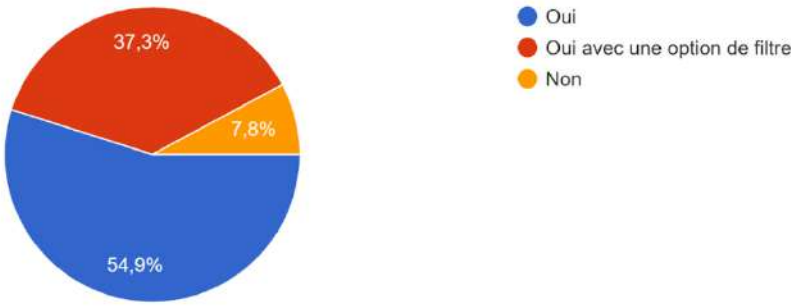
Préférez-vous poser des questions de manière anonyme ou en utilisant votre nom d'utilisateur ?

51 réponses



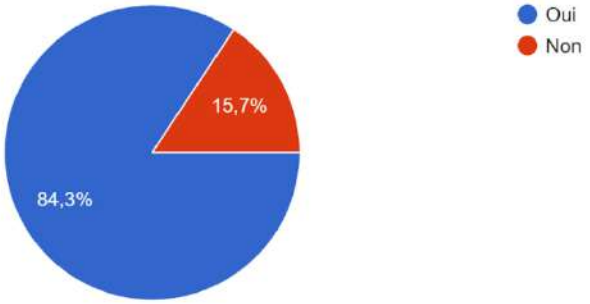
Trouvez-vous intéressant de pouvoir voir les questions posées par d'autres internautes sur l'application?

51 réponses



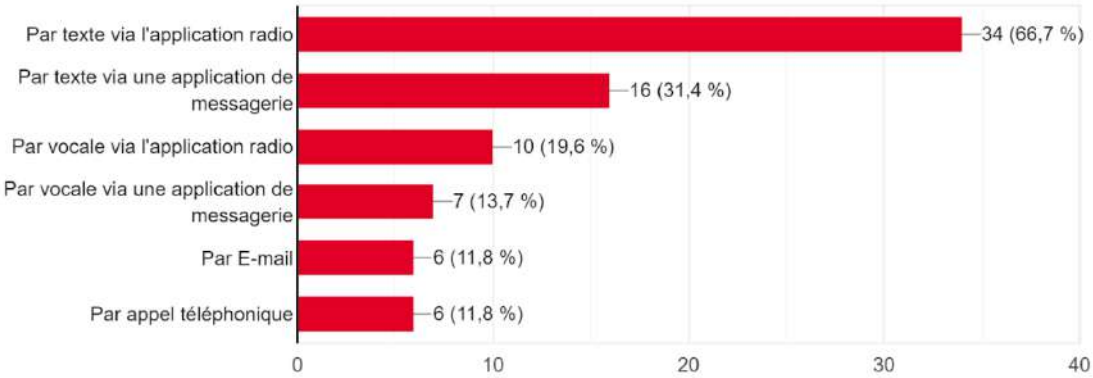
Pensez-vous qu'une telle application peut instaurer un sentiment de communauté entre les auditeurs de l'émission radio?

51 réponses



Quelle méthode préférez-vous utiliser pour poser une question ?

51 réponses



2 ANALYSE DU SONDAGE

Avec le sondage que nous avons réalisé, nous avons pu prendre en compte les aspects essentiels pour l'utilisateur en ce qui concerne la web-app que nous allons développer.

Pratiquement 79% des répondants utiliseraient cette web-app principalement pour écouter l'émission. Environ 76% des personnes ne souhaitent pas que leur nom ou pseudo soit dévoilé avec leur question, elles préfèrent donc rester anonymes.

En ce qui concerne un fil d'actualité permettant de voir toutes les questions qui ont été posées, il y a 55% de réponses positives à cette option, à noter que 37% des gens seraient favorables à l'intégration d'un filtre pour ce même fil d'actualité.

84% des répondants sont d'avis que cette web-app peut créer un sentiment de communauté au sein des auditeurs. Pour les différentes méthodes permettant de poser des questions durant l'émission, plus de 66% des réponses se tournent vers l'approche "texte écrit" directement depuis la web-app. Il y a un grand écart avec ce choix et le deuxième qui est le texte écrit aussi, mais via une application de messagerie avec une préférence à 34%.

En conclusion, on peut en déduire que les répondants sont assez favorables quant aux différentes fonctionnalités que nous allons mettre en place pour cette web-app. D'ailleurs, la mise en avant de l'option "texte écrit" pour les questions à poser est primordiale si l'on regarde les résultats du sondage.

Typologie de nos utilisateurs

Rôle 1: Pères/mères de famille, employés
P4 P2

Rôle 2 : Travail secteur technique
P7 P1

Rôle 3 : Étudiants avec un petit salaire
P5 P8

Rôle 4 : Employés de la région
P3 P6

Variables comportementales

Fréquence de consommation d'émission de la radio : Jamais/1 à 2 fois par semaine/3 à 5 fois par semaine/Tous les jours

Préférence anonymat : Anonyme/Pseudo

Méthode pour poser une question : Par texte via l'application radio/Par texte via une application de messagerie/Par vocale via l'application radio/Par vocale via une application de messagerie/Par E-mail/Par appel téléphonique

L'intérêt à l'application permettant d'écouter l'émission radio et d'y participer de manière interactive : Oui/Non

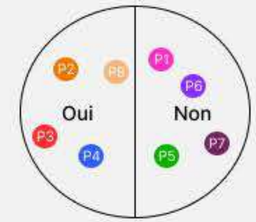
Raison principale afin d'installer l'application : Juste écouter l'émission/Participer en posant des questions/ Participer en votant pour des questions

Tranche d'âge : 18 - 25 ans/26 - 35 ans/36 - 50 ans/+ 51 ans

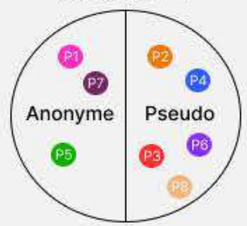
Trier les informations brutes

Combien de fois par semaine écoutez-vous une émission à la radio ?

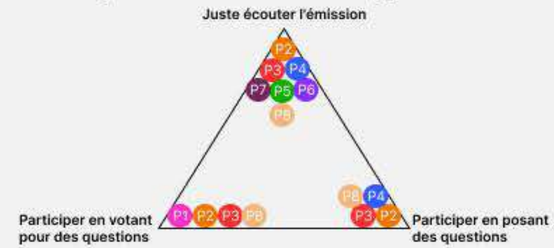
Êtes-vous intéressé par une application permettant d'écouter une émission radio et d'y participer de manière interactive ?



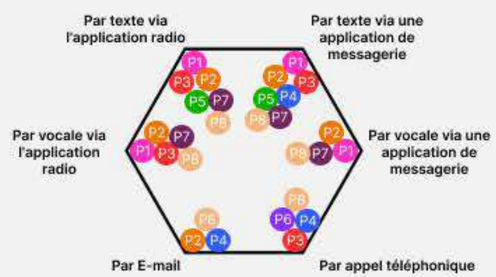
Préférez-vous poser des questions de manière anonyme ou en utilisant votre nom d'utilisateur ?



Quelle serait la principale raison pour laquelle vous utiliseriez notre application ?



Quelle méthode préférez-vous utiliser pour poser une question ?



Dans quelle tranche d'âge vous situez-vous ?

18 - 25 ans	P1 P5 P7 P8
26 - 35 ans	P3
36 - 50 ans	
+ 51 ans	P2 P4 P6

Typologie de nos utilisateurs

P3 P6 PREMIER MODÈLE

1. **Fréquence de consommation d'émission de la radio :** Tous les jours
2. **Préférence anonymat :** Anonyme et Pseudo
3. **Méthode pour poser une question :** Toutes méthodes
4. **L'intérêt à l'application permettant d'écouter l'émission radio et d'y participer de manière interactive :** Oui
5. **Raison principale afin d'installer l'application :** Écouter et Participer activement en posant des questions
6. **Tranche d'âge :** 18-25 ans / 26-35 ans

P8 P2 P4 DEUXIÈME MODÈLE

1. **Fréquence de consommation d'émission de la radio :** 1 à 2 fois par semaine / 3 à 5 fois par semaine
2. **Préférence anonymat :** Pseudo
3. **Méthode pour poser une question :** Toutes les méthodes
4. **L'intérêt à l'application permettant d'écouter l'émission radio et d'y participer de manière interactive :** Oui
5. **Raison principale afin d'installer l'application :** Écouter et Participer en posant des questions
6. **Tranche d'âge :** Tout âge

P1 P5 P7 TROISIÈME MODÈLE

1. **Fréquence de consommation d'émission de la radio :** Jamais
2. **Préférence anonymat :** Anonyme
3. **Méthode pour poser une question :** À travers l'application radio ou applications externes
4. **L'intérêt à l'application permettant d'écouter l'émission radio et d'y participer de manière interactive :** Non
5. **Raison principale afin d'installer l'application :** Écouter et Participer en votant pour des questions
6. **Tranche d'âge :** 18-25 ans

Charte graphique

Couleurs primaires

#B2171B

#000000

#999999

#FFFFFF

Couleurs secondaires

#333333

#F5C746

Typographie principale : Poppins

ExtraLight , 34

Assurances, conso, nouvelles technologies... "On en parle" vous oriente dans tout ce qui fait votre quotidien.

Light, 34

Assurances, conso, nouvelles technologies... "On en parle" vous oriente dans tout ce qui fait votre quotidien.

Regular, 34

Assurances, conso, nouvelles technologies... "On en parle" vous oriente dans tout ce qui fait votre quotidien.

Titre

Heading 1

Heading 2

Heading 3

Textes

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Boutons

Available

Available

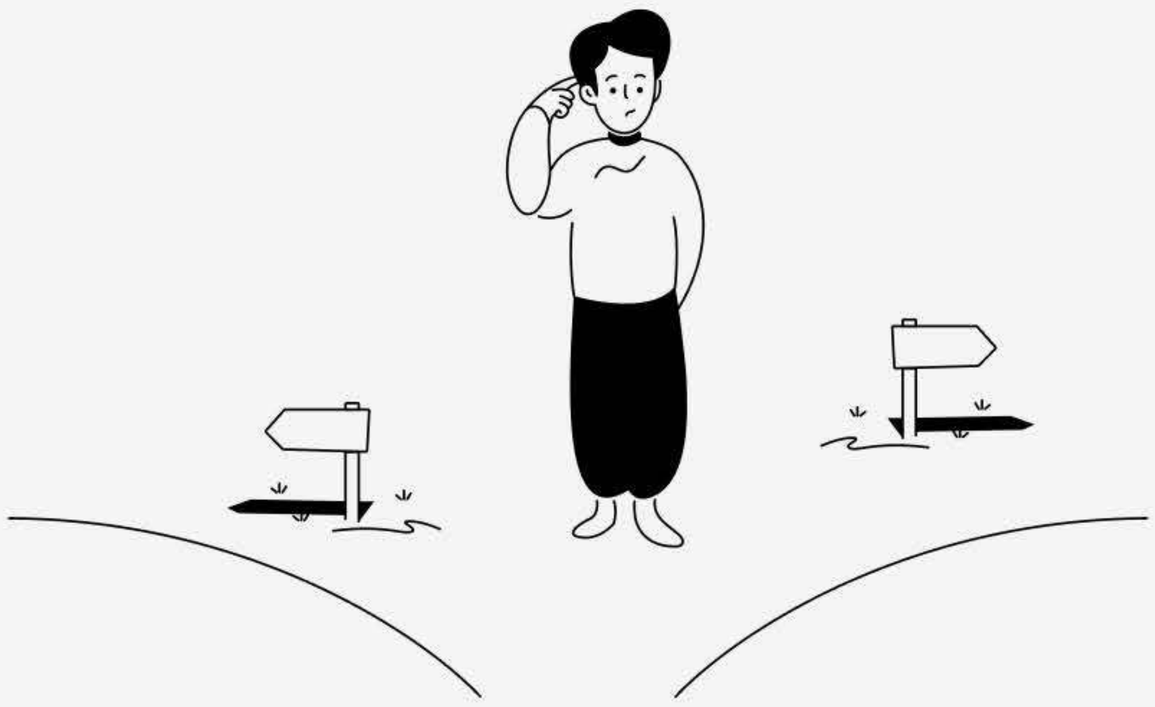
Click

Liens cliquables

Liens cliquables

Liens cliquables

Définition du projet



✏️ Identifier votre projet

J'ai décidé de me concentrer sur la refonte de la plateforme en ligne de l'émission :

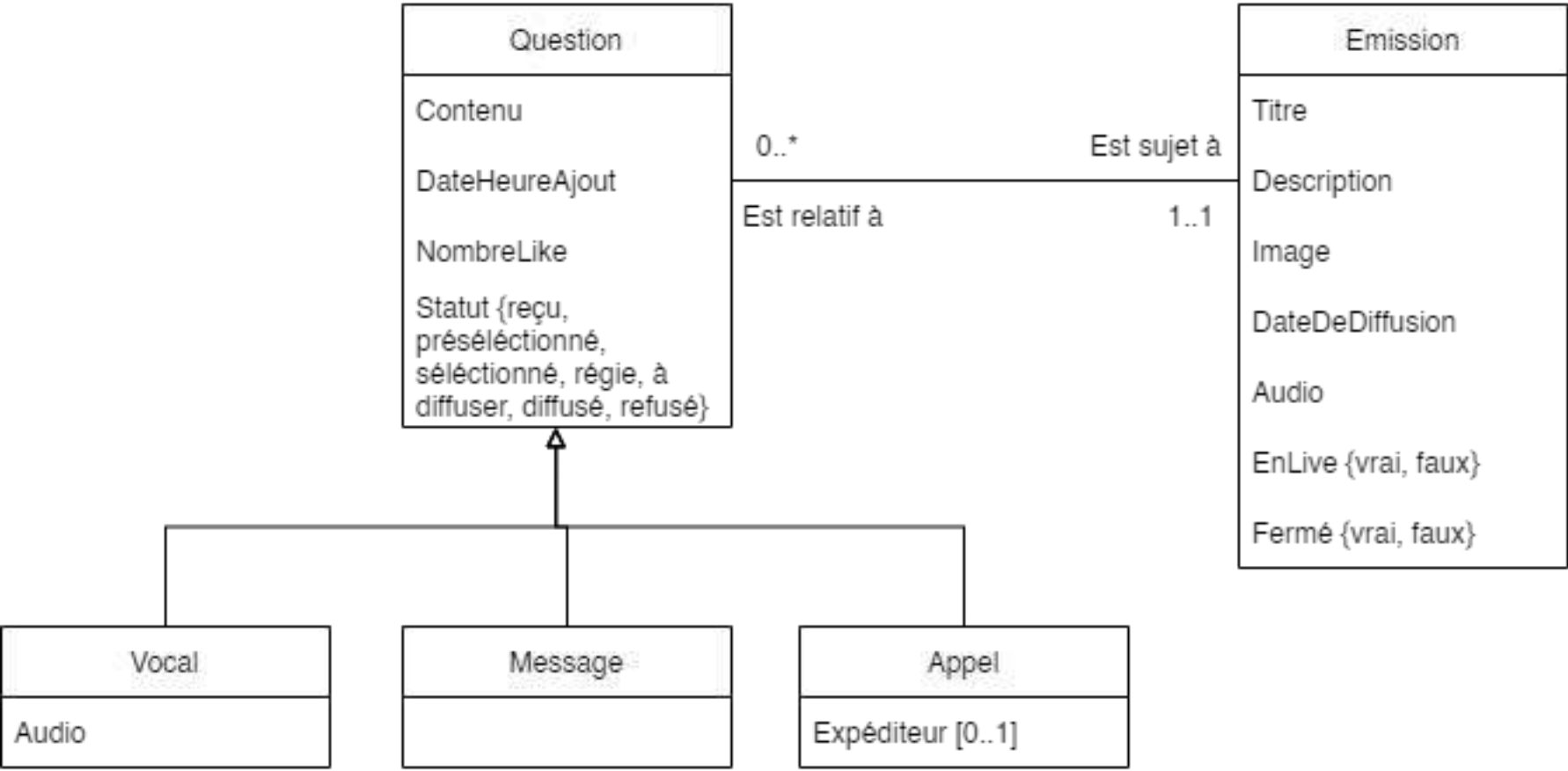
"On en parle" de la RTS (La Radio télévision suisse)

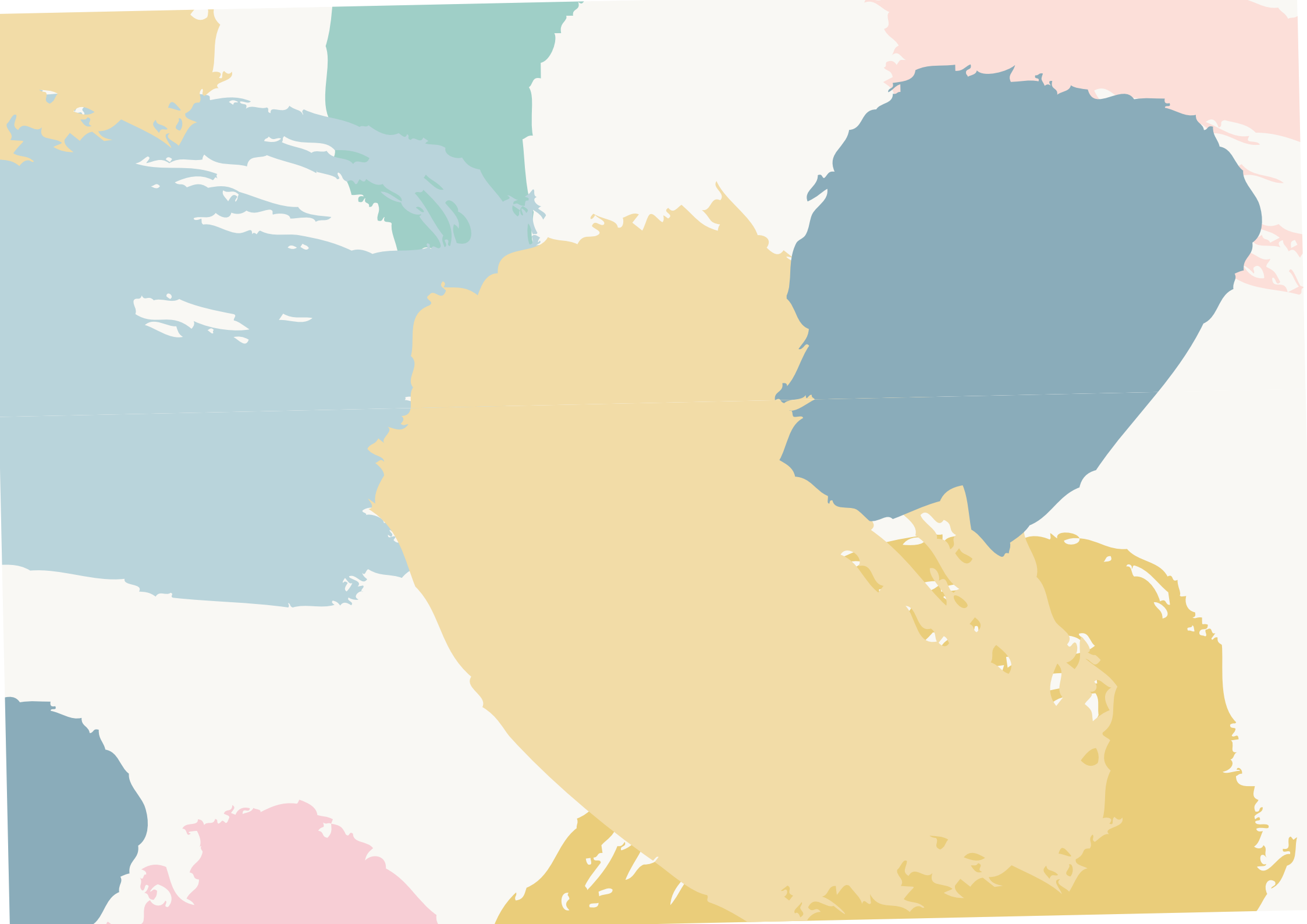
⚽ Objectifs principaux

Le but de cette refonte est de :

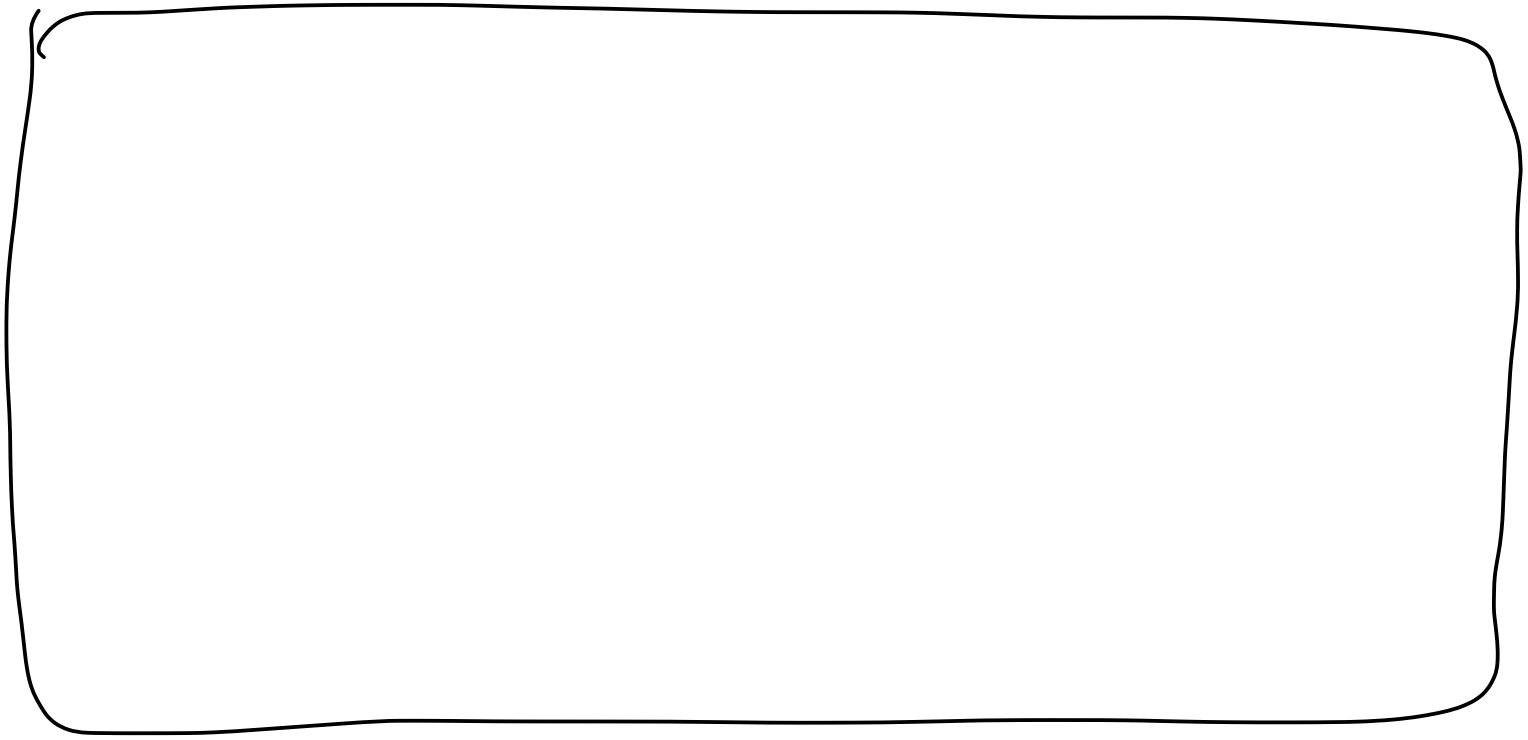
Nous allons développer deux différentes interfaces :
- Interface utilisateurs : mise en évidence de la fonctionnalité qui permet de poser des questions pour l'émission en direct ou les émissions futures. Les « likes » sont également présents afin d'encourager l'audience à réagir aux questions posées, à tout temps.
- Interface administrateurs : le traitement et le regroupement pour les différents types de messages (écrits, vocaux et appels téléphoniques), afin de les diffuser à l'antenne, au lieu de les recevoir dans divers canaux tels que par mail, par numéro de téléphone ainsi que par les applications de messagerie (WhatsApp, Signal, Telegram et Threema). En même temps, assurer la gestion de la temporalité vu que l'interface utilisateurs permet d'afficher les questions reçues en direct, passées ou dans l'avenir.

Diagramme de classe





BANNIÈRE



Se connecter

Réception

org

BANNIÈRE

Bonjour,..

Inbox

Archive

Inbox

Patrick

Michel

Lisa 00:20

...

pas visible

futures candidates

Sélectionnées

Lucas

visible sur site

Réception

org BANNIÈRE

Bonjour,..

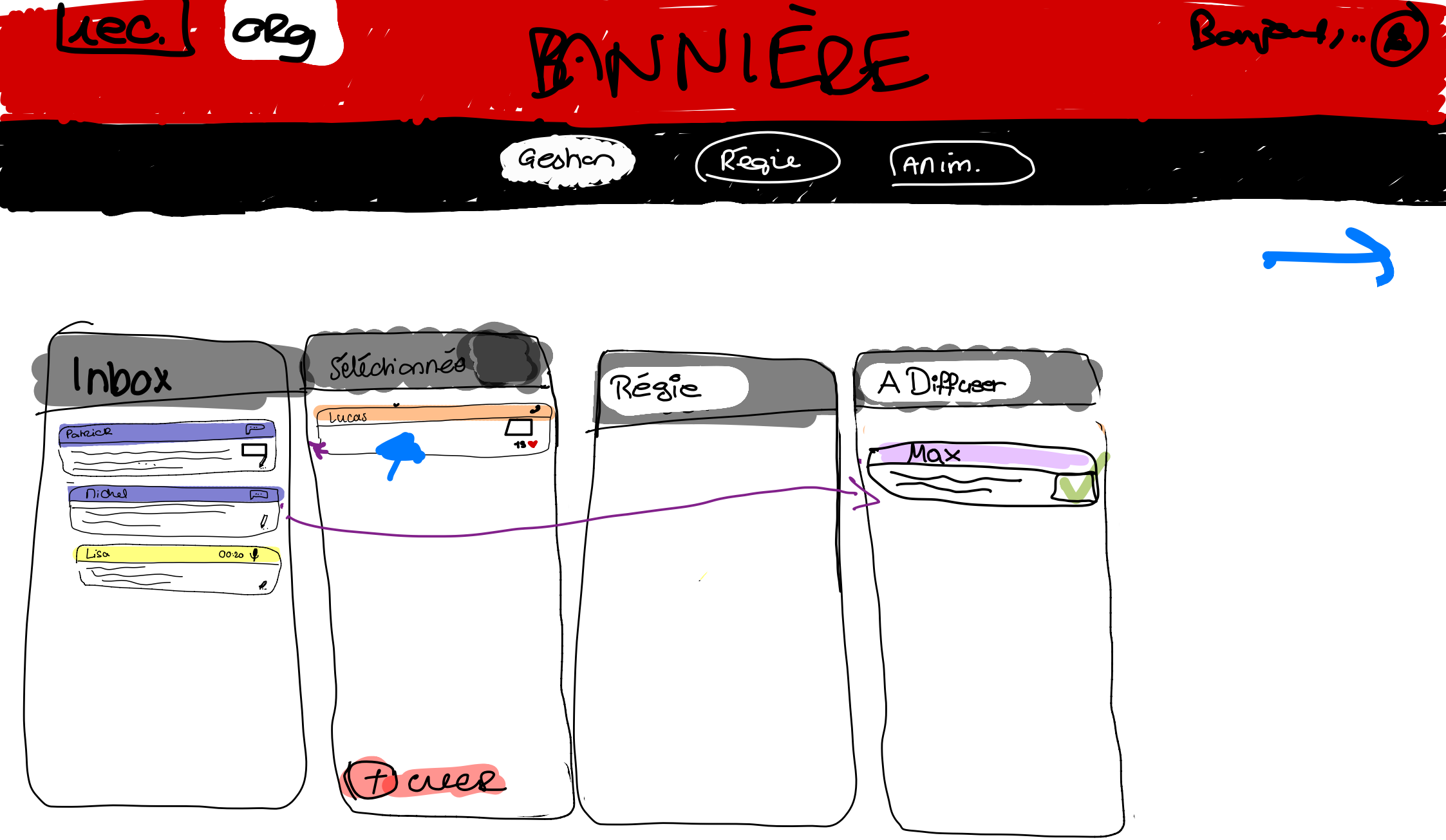
inbox archive

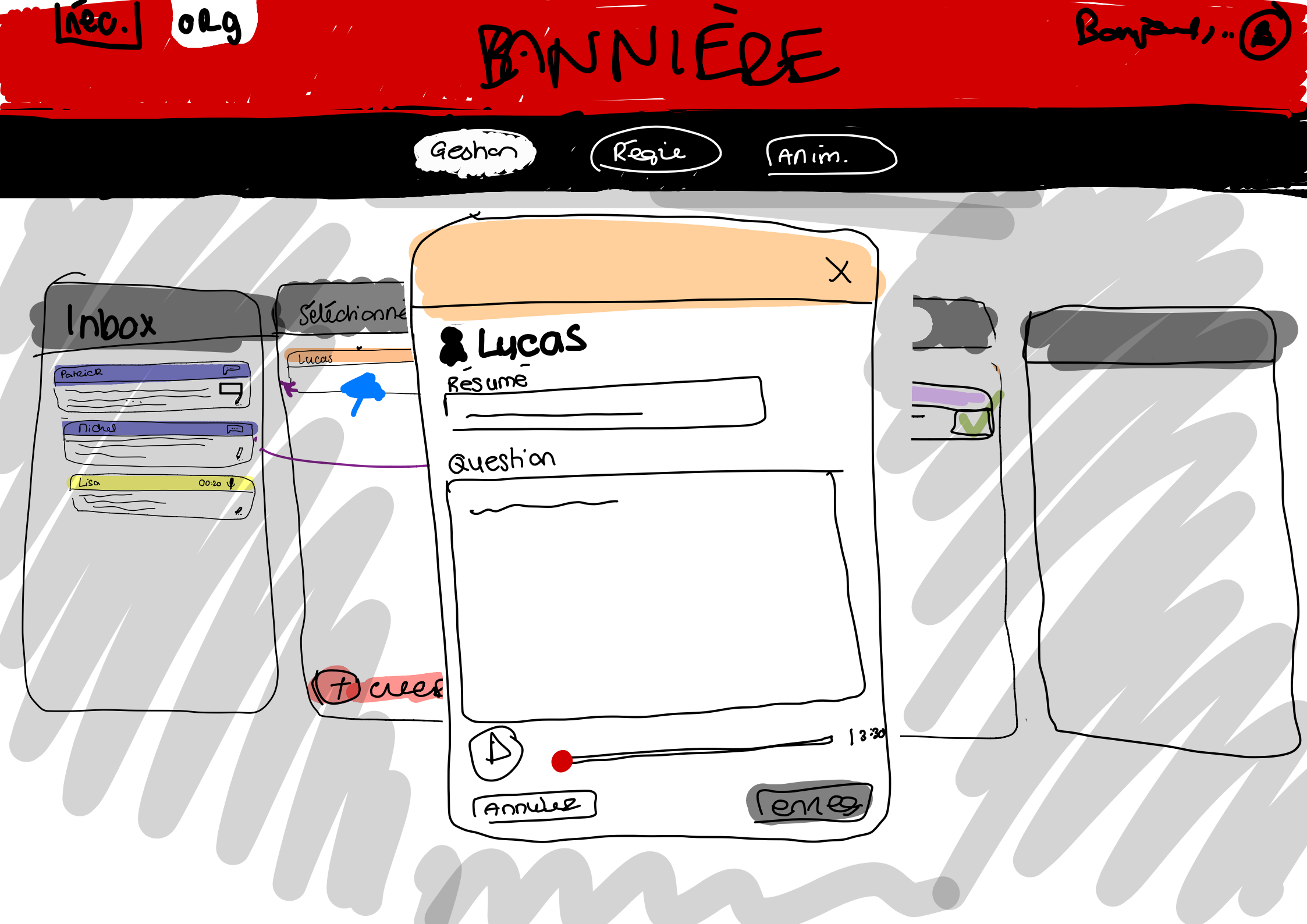
Éléments supprimés

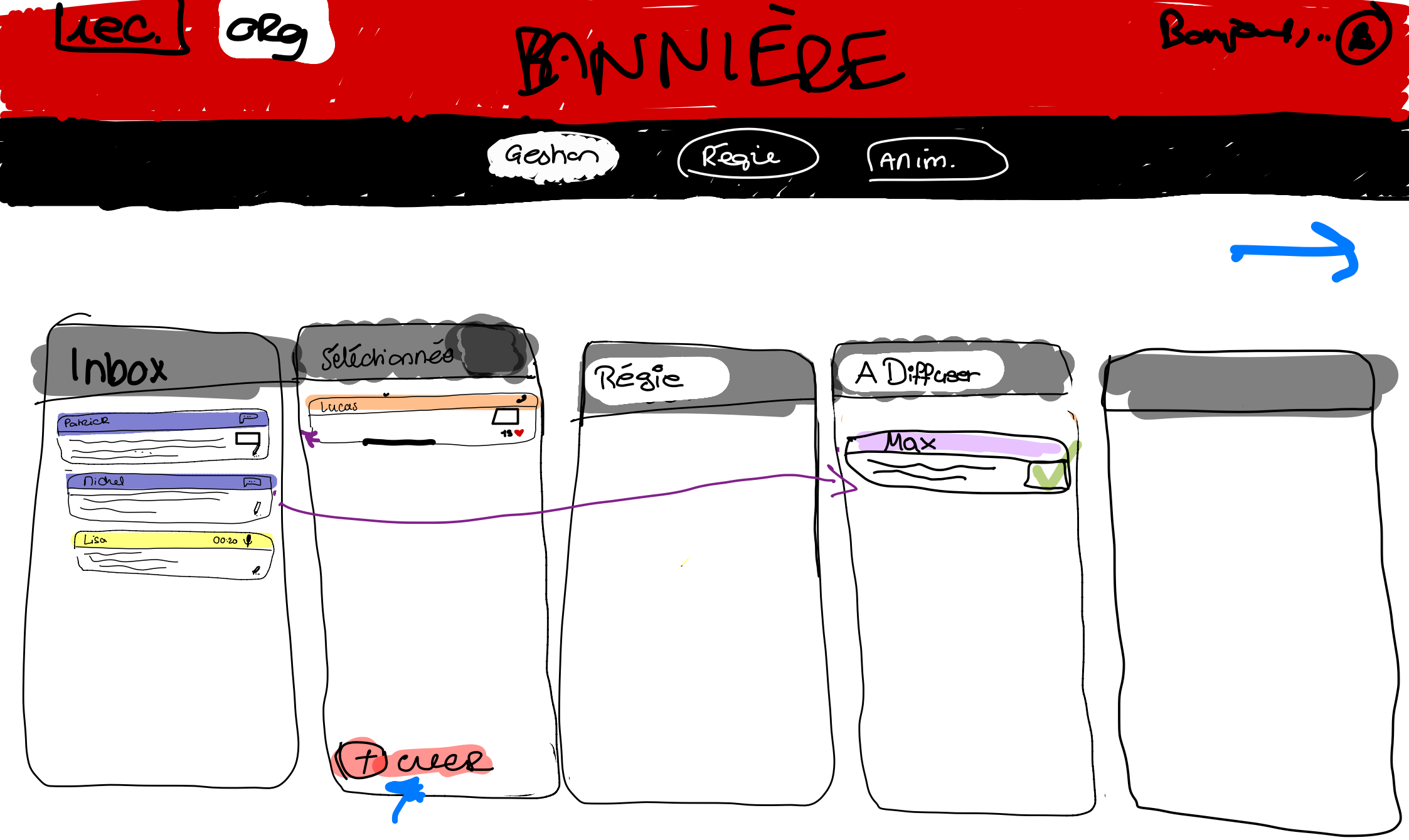
Pierre lund..

Lisa Nard différé le ...

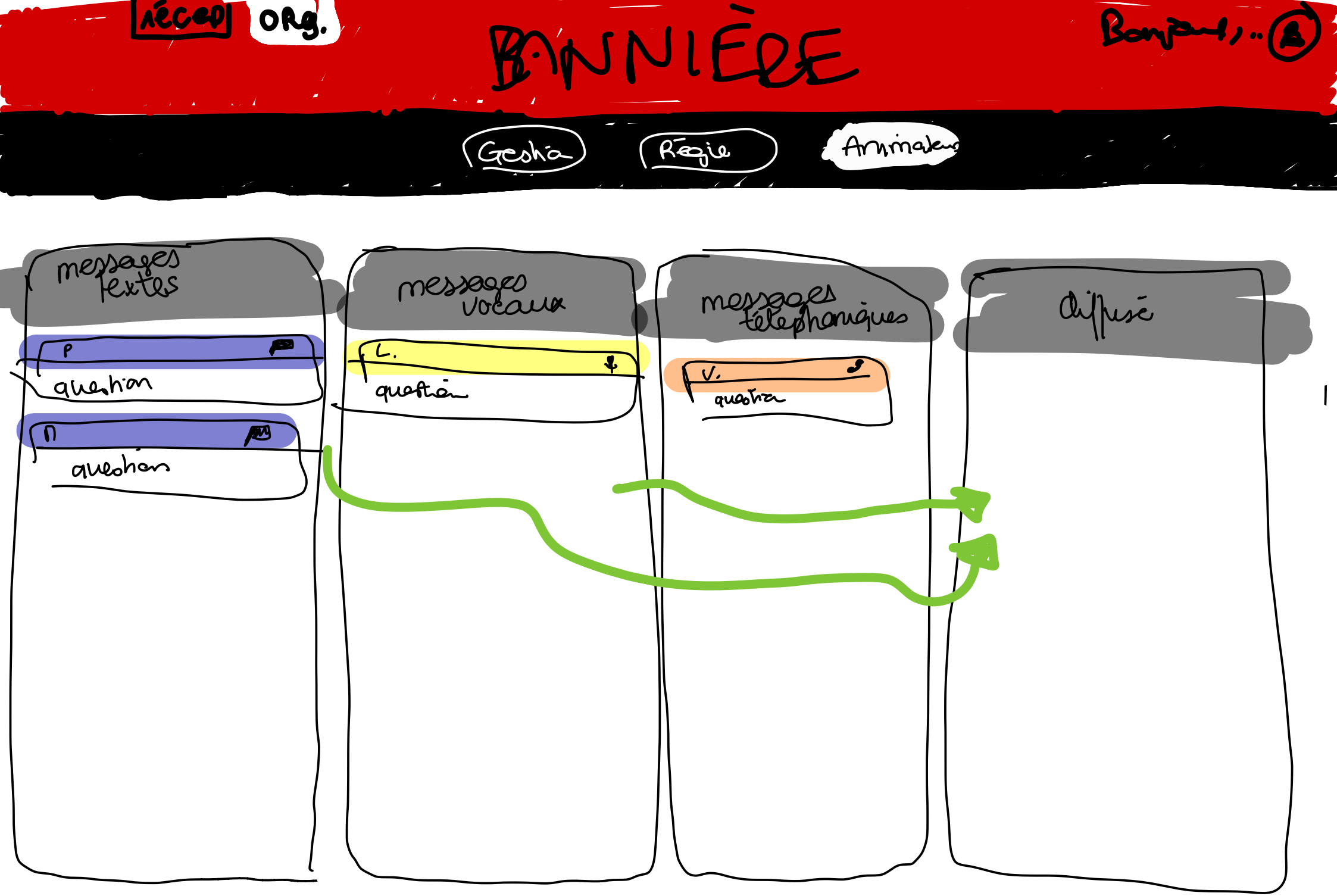
marlin lun..

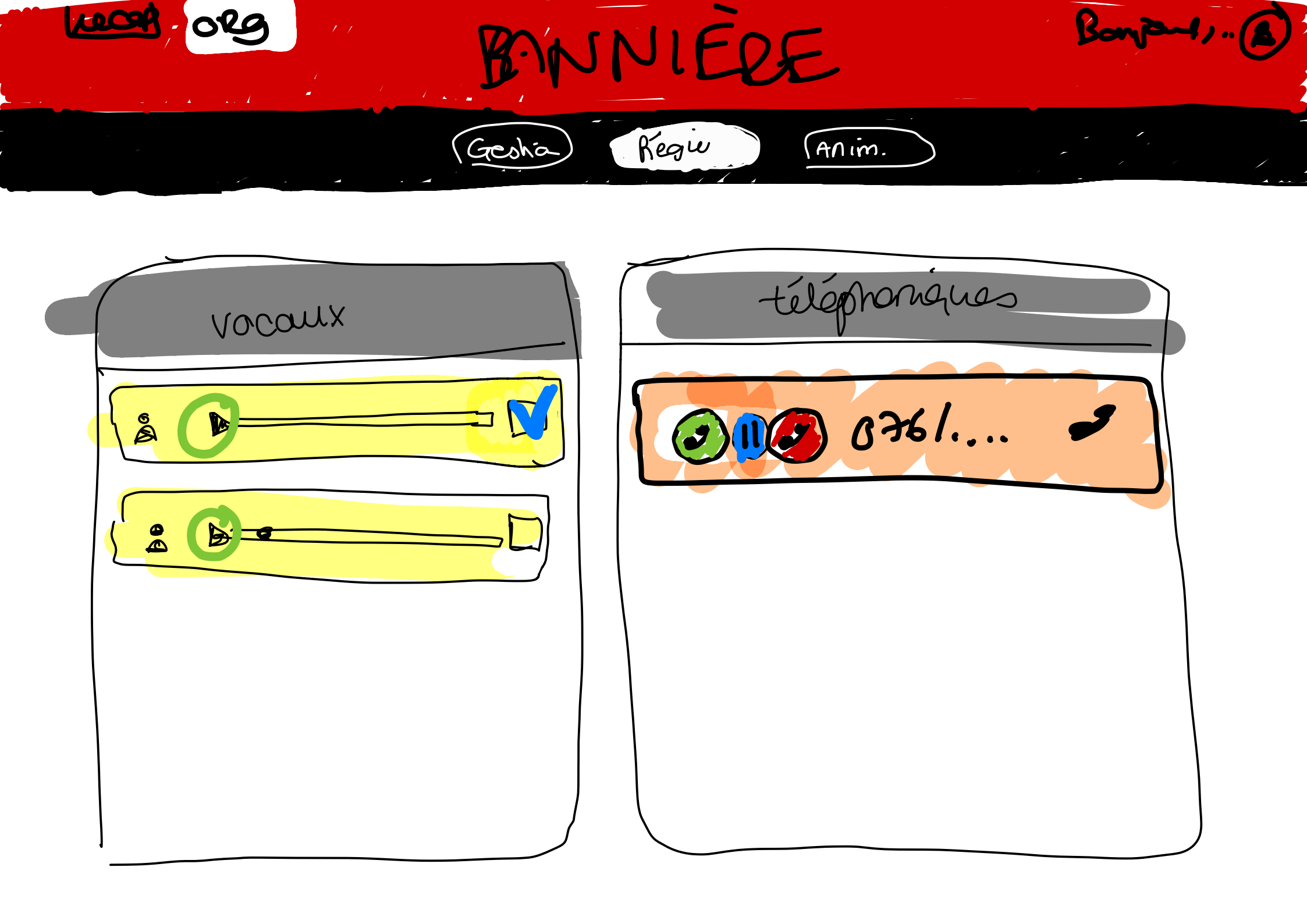

rec.
org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionnée
Lucas
13
+ ajouter
Régie
A Diffuser
Max


Rec.
ORG
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionné
Lucas
Lucas
Résumé
Question
13:30
Annuler
Enreg.


rec.
org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionnée
Lucas
13
+ créer
Régie
A Diffuser
Max

Rec.
ORG
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionné
Lucas
créer
créer une quest.
Nom
Résumé
Question
Annuler
enreg.


RÉCEP
ORG.
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Animateur
messages textes
P
question
M
question
messages vocaux
L.
question
messages téléphoniques
V.
question
diffusé


.org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Geshia
Régie
Anim.
vocaux
téléphoniques
0761....

1 Auditeur curieux

Scénario

"Je veux en apprendre davantage sur les sujets du quotidien et rester informé(e) sur les dernières tendances."

	Découverte	Réflexion	Action	Prise en main	Promotion
User Actions (Activities)	En écoutant la radio et tomber sur l'émission "On en parle" dans la voiture, l'émission parle de l'existence de sa section sur le site web de la RTS et de la possibilité de poser des questions En parcourant le site web de la RTS	Parcourir la section "On en parle" dans le site web de la RTS Regarder les émissions passées Lire la partie "Notre guichet" où se trouvent les informations afin que l'audience puisse poser leur(s) question(s), il découvre que l'émission propose de différents canaux pour les poser	Ouvrir le calendrier pour voir les émissions passées ou du jour Écouter l'émission qui est en direct	Décide de poser une question Utiliser son téléphone pour poser une question en direct	Dire à son amie que sa question par appel a été répondue en direct, qu'il est également satisfait de la réponse de l'animateur La recherche des informations relatives à la demande de question était difficile et ce n'était pas évident de trouver la page de "On en parle" dans le site web de la RTS, il exprime sa frustration envers son amie
Touchpoints (Interaction Points)	Site web de la RTS	Calendrier Barre de recherche Regarder les émissions et d'autres informations dans la page principale de "On en parle" dans le site web de la RTS	Bouton live Bouton s'abonner au podcast Page principale de "On en parle" Bouton calendrier		
Emotions (Mood Meter)					
Difficultés rencontrées	Pour trouver la page "On en parle", cela est très compliqué. Il y a beaucoup d'émissions de radio	L'endroit expliquant le processus pour poser des questions n'est pas assez mis en avant Il peut se perdre à travers les différentes émissions Le flux de la page d'accueil se recharge rapidement	Le calendrier ne permet que d'afficher les émissions passées et non les futures	Doit télécharger une autre application pour poser sa question	Aucun suivi pour savoir si mes questions ont été sélectionnées
Possible Solutions (Opportunities to improve the experience)		Rendre plus facile l'accès pour poser les questions L'interface de recherche soit plus simple	Un calendrier sur lequel, on peut rechercher les anciennes ainsi que les nouvelles émissions	On peut tout directement faire sur une application sauf pour les appels qui se font directement sur le téléphone	Avoir une connexion des utilisateurs qui permet de connaître qui est l'auteur du message et de l'avertir que sa question a été prise

2 Amateur de découvertes locales

Scénario

"Je veux explorer ma région et découvrir les trésors cachés près de chez moi."

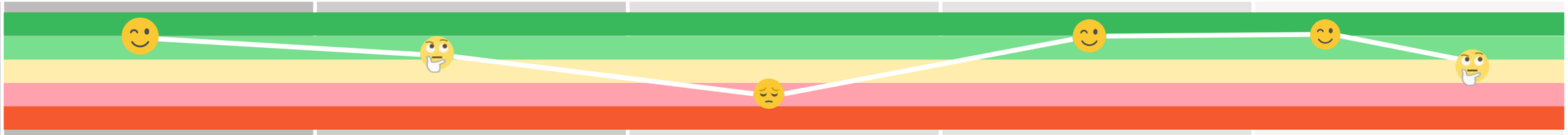
	Découverte	Réflexion	Action	Prise en main	Promotion
User Actions (Activities)	En écoutant la radio et tomber sur l'émission "On en parle" dans la voiture, l'émission parle de l'existence de sa section sur le site web de la RTS et de la possibilité de poser des questions En parcourant le site web de la RTS Il recherche les émissions de radio locales afin d'en découvrir plus sur son pays	Regarder les émissions passées Parcourir la section "On en parle" dans le site web de la RTS Il peut rechercher des sujets qui l'intéressent à travers des thèmes Lire la partie "Notre guichet" où se trouvent les informations afin que l'audience puisse poser leur(s) question(s), il découvre que l'émission propose de différents canaux pour les poser	Écouter l'émission qui est en direct Ouvrir le calendrier pour voir les émissions passées ou du jour Partager des émissions avec ses proches Il choisit le thème qui l'intéresse à travers des différents sujets proposés	Il peut poser une question Utiliser son téléphone pour poser une question par message, autrement, il se contente d'écouter les émissions	Dire qu'il peut poser des questions et découvrir de nouveaux sujets qui sont posés par des internautes La recherche des informations relatives à la demande de question était difficile et ce n'était pas évident de trouver la page de "On en parle" dans le site web de la RTS Il est satisfait d'avoir une radio qui permet d'écouter des informations locales
Touchpoints (Interaction Points)	Site web de la RTS	Calendrier Barre de recherche Partie "Quel sujet vous intéresse?" de la page principale et parcourt les différents thèmes Regarder les émissions et d'autres informations dans la page principale de "On en parle" dans le site web de la RTS	Bouton live Partie "Quel sujet vous intéresse?" de la page principale et choisit le thème Bouton calendrier Page principale de "On en parle" Bouton copier le lien pour partager les émissions		
Emotions (Mood Meter)					
Difficultés rencontrées	Pour trouver la page "On en parle", cela est très compliqué. Il y a beaucoup d'émissions de radio	Il est difficile de trouver l'endroit pour rechercher des émissions locales Il peut se perdre à travers les différentes émissions Pas assez de divers thèmes concernant les émissions L'interface est compliquée à se retrouver	Le calendrier ne permet que d'afficher les émissions passées et non les futures Pour le partage des émissions, une incompréhension aux niveaux des boutons de partage. Il existe seulement 2 réseaux sociaux pour le partage et un bouton de "copier le lien"	On ne peut pas voir les questions qui ont été posées Aucun message d'informations que son message va être partagé à la radio	Aucun suivi pour savoir si mes questions ont été sélectionnées
Possible Solutions (Opportunities to improve the experience)		Avoir une interface plus simple pour faciliter la compréhension des utilisateurs Avoir plus de thèmes ou bien des mots-clés pour faciliter la recherche	Permettre de partager l'émission de manière simple et cohérente Avoir un calendrier qui permet d'afficher les émissions futures, ce qui permettra aux utilisateurs de poser des questions en avance	Permettre aux autres utilisateurs de voir les questions qui ont été posées Informer les utilisateurs lorsque son message passe à la radio	Avoir une connexion des utilisateurs qui permet de connaître qui est l'auteur du message et de l'avertir que sa question a été prise

3 Enthousiaste de la vie pratique

Scénario

"Je veux des astuces et des conseils pour améliorer mon quotidien et faciliter mes tâches."

	Découverte	Réflexion	Action	Prise en main	Promotion
User Actions (Activities)	En écoutant la radio et tomber sur l'émission "On en parle" dans la voiture, l'émission parle de l'existence de sa section sur le site web de la RTS et de la possibilité de poser des questions En parcourant le site web de la RTS	Parcourir la section "On en parle" dans le site web de la RTS Se demande quelles questions ont déjà été posées Cherche à connaître les sujets tendances Regarder les émissions passées Se demande comment poser une question facilement	Ouvrir le calendrier pour voir les émissions passées ou du jour Écouter l'émission qui est en direct Partager une émission importante sur les réseaux sociaux ou par lien	Décide de poser une question Utiliser son téléphone pour poser une question vocale	Satisfaite de pouvoir poser sa question Ne se réjouis pas de devoir utiliser son numéro ni son téléphone
Touchpoints (Interaction Points)	Site web de la RTS	Calendrier Page d'accueil "On en parle" Barre de recherche	Bouton live Page principale de "On en parle" Copie le numéro de téléphone afin d'envoyer un message vocal Bouton s'abonner au podcast Bouton calendrier		
Emotions (Mood Meter)					
Difficultés rencontrées		Page d'actualité pas ergonomique Pas de liste de questions déjà posées Pas moyen de savoir quel thème suscite l'intérêt des auditeurs	Le calendrier ne permet que d'afficher les émissions passées et non les futures Il faut sortir du site web pour pouvoir laisser un message vocal	Aucun message de confirmation de bonne réception du message	Devoir utiliser son propre téléphone et numéro Aucun suivi pour savoir si mes questions ont été sélectionnées
Possible Solutions (Opportunities to improve the experience)		Mettre le nombre de likes sur chaque question et émissions Afficher les questions déjà posées	Un calendrier sur lequel, on peut rechercher les anciennes ainsi que les nouvelles émissions Inclure un bouton qui permet d'envoyer directement depuis le site web les messages vocaux	Faire en sorte que l'on peut réécouter le vocal et confirmer l'envoi	Inclure un espace "profil" afin que l'utilisateur puisse savoir ses questions posées et celles sélectionnées



Auditeur Curieux

« Je veux en apprendre davantage sur les sujets du quotidien et rester informé(e) sur les dernières tendances. »

FRUSTRATION

- Trouver des informations complètes et crédibles sur des sujets variés.
- Identifier les meilleures pratiques et les solutions innovantes dans la vie quotidienne.
- Suivre l'évolution des tendances et des débats sociaux.

SATISFACTION

- Écouter des discussions intéressantes et informatives sur des sujets pertinents.
- Découvrir de nouvelles perspectives et approfondir ses connaissances.
- Partager ses propres opinions et réflexions avec la communauté d'auditeurs.

Amateur de Découvertes Locales

« Je veux explorer ma région et découvrir les trésors cachés près de chez moi. »

FRUSTRATION

- Trouver des informations sur les événements locaux, les lieux insolites et les activités culturelles.
- Identifier les initiatives locales durables et responsables.
- Connaître les bonnes adresses pour se divertir, se restaurer ou se détendre.

SATISFACTION

- Écouter des discussions intéressantes et informatives sur des sujets pertinents.
- Découvrir de nouvelles perspectives et approfondir ses connaissances.
- Partager ses propres opinions et réflexions avec la communauté d'auditeurs.

Enthousiaste de la Vie Pratique

« Je veux des astuces et des conseils pour améliorer mon quotidien et faciliter mes tâches. »

FRUSTRATION

- Trouver des solutions pratiques pour organiser son temps et gérer ses tâches quotidiennes.
- Connaître les nouvelles technologies et innovations qui peuvent faciliter la vie.
- Obtenir des conseils pour optimiser les différentes facettes de sa vie personnelle et professionnelle.

SATISFACTION

- Recevoir des astuces et des conseils pratiques pour améliorer son quotidien.
- Découvrir les dernières tendances et innovations dans le domaine de la vie pratique.
- Appliquer des conseils concrets pour gagner du temps, améliorer l'efficacité et la qualité de vie.

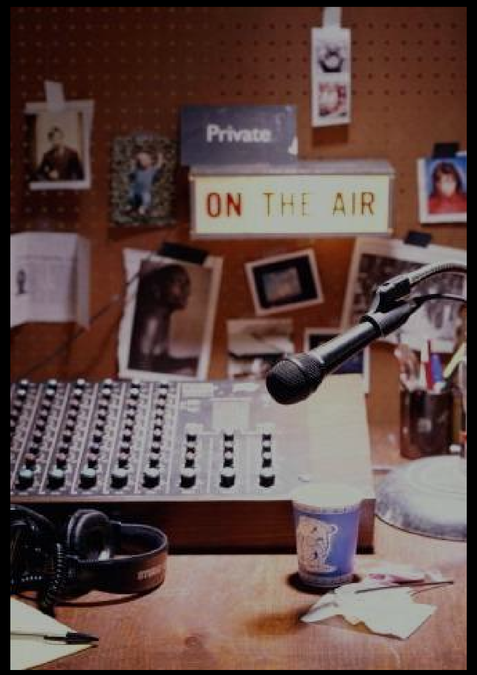
ON THE AIR

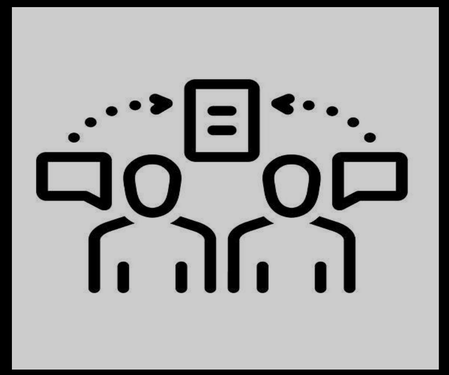
On en parle

Interaction Radio

Rouge

Échange Discussions





Pensée à voix haute

Profil user

Description sommaire de l’interviewé-e

La personne ne connaissait pas l’émission « On en parle ». Une fois le concept expliqué, l’expérience utilisateur était fluide et intuitive. Il ne se sentait pas submergé ou stressé. Il a réussi facilement à distinguer les différentes fonctionnalités.

Frustrations exprimées

Vu que la web-app n’est pas totalement terminée, certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas, de ce fait, le participant a été un peu déçu.

Besoins exprimés

Il a besoin plus de clarifications concernant les jours qui proposent une émission dans le calendrier. Il a également proposé de distinguer les émissions en live, dans l’avenir et celles qui sont en replay.

Réflexion principale du participant:

« C’est clair »
« Je me sens à l’aise »
« C’est intuitif »
« C’est moderne »
« Je comprends bien la web-app »

Questionnements

« Pourquoi ça ne s’affiche pas »
« Pourquoi ça ne marche pas »

Sentiment global vis-à-vis de la tâche

La satisfaction car il a vu le processus pour envoyer sa question. Ensuite, la sérénité s'installe puisque l'interface est également facile à utiliser.

(pour le facilitateur)
Est-ce que mes tâches étaient suffisamment claires?
Quelles difficultés ai-je rencontrés?

Selon les commentaires de l'interviewé, les questions étaient suffisamment claires. Étant donné que nous avons conçu l'application web, nous sommes bien conscients du chemin à emprunter pour accéder à certaines fonctionnalités, ce qui peut ne pas être évident pour tout le monde.

Pensée à voix haute

Profil admin

Description sommaire de l’interviewé-e

Une fois que l'interview utilisateur est achevée, nous sommes passés à la pensée à voix haute sur la partie administrateur de notre web-app. En revanche, il est nécessaire d'expliquer à la personne interviewée les bases de chaque rôle dans cette part de la plateforme.

Frustrations exprimées

Le stress survient lorsque la personne réalise qu'elle doit se débrouiller pour mener à bien certaines tâches. Le fait qu'il existe plusieurs rôles responsables de différentes tâches ajoute à la confusion. De plus, la présence de divers onglets peut générer de la panique. Par conséquent, le stress provient de la découverte de tous ces éléments et de l'importance des statuts associés à ces rôles administratifs.

Besoins exprimés

De comprendre absolument comment chaque job d'administrateurs de l'émission fonctionne, ainsi que de réussir sa tâche.

Réflexion principale du participant:

« C’est assez clair ! »
« Ah voilà ! »
« Trop bien j’ai réussi »
« D’accord, je vois maintenant »
« Génial, je suis sur la bonne voie »

Questionnements

« C’est comme ça ? »
« On trouve ça ici ? »
« Ça c’est quoi ? »

Sentiment global vis-à-vis de la tâche

L'appréhension, l’enthousiasme.

(pour le facilitateur)
Est-ce que mes tâches étaient suffisamment claires?
Quelles difficultés ai-je rencontrés?

Il avait une bonne compréhension de certaines tâches telles que la création ou la modification d'une émission, mais il rencontrait des difficultés à comprendre d'autres tâches en raison des rôles impliqués.
Après avoir pris en compte ses critiques, nous sommes motivés pour améliorer l'application web en recherchant des solutions.

ProjArt 2022

Rapports journaliers

Equipe FaceWho

Date	Activités	Problèmes rencontrés	Solutions trouvées	Remarques
22.5.2023	Mise en place d'un système d'outils de gestion de projet	-	-	-
	Création d'un empathy map	-	-	-
	Création d'un benchmark UX	-	-	-
	Création du moodboard	-	-	-
	Création de la charte graphique	-	-	-
	Création des prototypes papiers	-	-	
	Création des wireframes	-		
	Exploration et assignation web socket	Difficultés de la compréhension des web		
	Reflexion et préparation de l'architecture du code	-	-	-
23.5.2023	Finition des wireframes pour la réunion avec le client			
	Création des persona	-		
	Création et envoi du sondage			
	Finition de la carte graphique			
	Exploration et assignation web socket	Difficultés de la compréhension des web	Prendre contact avec Mr. Chabloz	
	Reflexion et préparation de l'architecture du code			
	Réunion avec Mr. Von Wyss			
	Création du document d'avant-projet			
	Création d'un modèle de document d'entreprise			
	Finition de la emphty map			
24.5.2023	Refonte de l'intégralité des wireframe suite à la réunion de hier			
	Finition du PV du 23.05.2023			
	Création du document de planification	la méthode agile ne correspond pas à un	Mr. Josset est passé dans la classe pour	
	Création du prototype admin (régie, modérateur, animateur)			
25.5.2023	Résultats et analyse du sonsage mis en forme dans le rapport			
	Reflexion et préparation de l'architecture du code			
	Suite de prototype admin			
	Création du prototype user			
26.5.2023	Réunion avec Mr. Von Wyss			
	Avancement et finition des prototypes			
	Faire synoptique			
29.5.2023				
	Finition des interactions maquettes			
	Préparer les composants des différentes sections de la partie administrateur et			
	Finition des prototypes			
	Programmation de l'admin (inbox réception et toutes les pages de la partie adiminstration)			
	préparation composants des questions			
	partie client et partie utilisateur admin et le chat			
30.5.2023	Préparer les composant des différents section de la partie administratrice et utilisateur			
	Finissions des maquettes utilisateurs et administrateurs			
	Document conception Interface			
	Commencement de la programmation			
31.5.2023	Préparer les composant des différents section de la partie administratrice et utilisateur			
	User journey map			
	MindMap			
	Faire la Check-list conception interface			
	Programmation Backend et Frontend			
1.6.2023	Préparer les composant des différents section de la partie administratrice et utilisateur			
	Faire la Check-list conception interface			
	Programmation Backend et Frontend			
	fin User journey map			
02.06.23	Faire la Check-list conception interface			
	Finissions des maquettes utilisateurs et administrateurs + interactions			
	Faire synoptique			
5.6.2023	Commencer le benchmark			
	Faire la Check-list conception interface			
	Compléter le rapport final			
	Finissions des maquettes utilisateurs et administrateurs + interactions			
	Partie émissions (émissions, live et créer une émission)			
	Page de modification des émissions (visuel)			
	partie client et partie utilisateur admin et le chat			
6.6.2023	visite de la RTS à Lausanne			
	Prise de la vidéo dans le bureau de la RTS pour le production de contenus médias			
7.6.2023	Début rédaction du rapport et compléter les autres documents			
	Compléter le rapport final			
	Faire interview			
	Montage des vidéos prises à la RTS			
	Programmation de l'admin (inbox réception et toutes les pages de la partie adiminstration)			
	Bannière de publicitaire			
	Contenu Facebook			
	Partie émissions (émissions, live et créer une émission)			
	Page de modification des émissions (visuel)			
	Finir le benchmark			
	partie client et partie utilisateur admin et le chat			
8.6.2023				
	Compléter le rapport final			
	partie client et partie utilisateur admin et le chat			
	Bannière de publicitaire			
	Partie naviagation			
	Partie émissions (émissions, live et créer une émission)			
	Page de modification des émissions (visuel)			
	Lier tous les codes ensembles			
9.6.2023				
	RDV avec le client pour montrer notre avancée			
	Avancer le projet final			
12.6.2023	Finir les interview			
	Avancer dans le rapport final			
	finir le code de programmation front-end			
	finir le code de programmation back-end			
	Finir production de contenu média			
13.6.2023				
	Analyse interview			
	Completer le rapport final			
	Texte de production de contenu média			
	finir le code de programmation front-end			
	finir le code de programmation back-end			
	Début présentation finale			
	Interview "pensée à voix haute"			
14.6.2023				
	Analyse interview			
	finir le code de programmation front-end			
	finir le code de programmation back-end			
	Finir production de contenu média			
	Document d'instruction de l'utilisation de la web-app			
	Document d'instruction de l'utilisation de l'interface admin			
	Début présentation finale			
	Analyse "pensée à voix haute"			
15.6.2023				
	Finition rapport final			
	Document d'instruction de l'utilisation de la web-app			
	Document d'instruction de l'utilisation de l'interface admin			
	finir le code de programmation front-end			
	finir le code de programmation back-end			
	Finir production de contenu média			
	Finition présentation finale			
16.6.2023				
	Présentation finale			

ProjArt 2022

Backlog

Date de mise à jour :

SPRINT 0

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
Haute	Création des wireframes	5	Sami	Beaucoup de modifications et de versions différentes
Moyenne	Document d'analyse du sondage	2	Glory	Partager le maximum le sondage afin d'avoir plus de réponses
Haute	Moodboard	1	Cloé	
Haute	Charte graphique	1	Cloé	
Haute	Persona	1	Nicolas	
Haute	Document d'avant-projet	1	Kevin	
Haute	Document de planification	1	Glory	
Haute	Maquette high fidelity	4	Cloé	Faire les interactions de façon correcte et logique
Moyenne	Document de réalisation (gestion de projet)	1	Athiyya	

SPRINT 1

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
Haute	Finition des interactions maquettes	3	Dzen	
Faible	Document conception interface	5	Athiyya	
Faible	User journey map	1	Dzen	Difficulté à comprendre de quoi il s'agit
Faible	MindMap	1	Cloé	
Moyenne	Préparer les composants des différentes sections de la partie administrateur et utilisateur	1	Pablo	
Moyenne	Finition des prototypes	3	Athiyya	
Haute	Commencement de la programmation	1	Sami	
Haute	Finition des wireframes	1	Sami	Beaucoup d'anotations pour certains éléments
Moyenne	Document de réalisation (gestion de projet)	1	Athiyya	
Haute	Programmation de l'admin (inbox, réception et toutes les pages de la partie administration)	3	Raey	
Haute	Préparation composants des questions	3	Kevin	
Haute	Page live front-end et back-end	3	Kevin	
Haute	Partie utilisateur, admin et le chat	3	Pablo	Problèmes avec la mise à jour des questions

SPRINT 2

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
Moyenne	Avoir tous les interviews (document conception interface)	2	Cloé	Analyser les réponses des personnes, trier les informations
Moyenne	Avoir fait la cartographie (document conception interface)	1	Dzen	
Moyenne	Avoir fini la vidéo (production de contenu média)	1	Dzen	
Moyenne	Avoir pris les rush de la vidéo (production de contenu média)	1	Sami	Trier les vidéos pertinentes
Haute	Compléter le rapport final	5	Cloé	
Faible	Faire le benchmark	1	Athiyya	
Moyenne	Différencier les éléments (méta, de contenu et d'interaction) sur les wireframes (document conception interface)	1	Athiyya	
Haute	Finition des interactions maquettes	2	Cloé	Faire en sorte que les interactions soient compréhensibles mais conçises
Moyenne	Document de réalisation (gestion de projet)	1	Athiyya	
Moyenne	Programmation de l'admin (inbox, réception et toutes les pages de la partie administration)	3	Raey	
Moyenne	Implémentation du formulaire de contact utilisateur	2	Kevin	
Faible	Bannière publicitaire	1	Sami	
Faible	Contenu Facebook	1	Sami	Chercher du contenu intéressant
Moyenne	Partie navigation	1	Nicolas	
Moyenne	Partie émissions (émissions, live et créer une émission)	3	Nicolas	
Moyenne	Page de modification des émissions (visuel)	2	Glory	
Moyenne	Lier tous les codes ensemble	1	Glory	Vérifier s'il n'existe pas des erreurs (dans les routes, etc)
Haute	Partie utilisateur, admin et le chat	3	Pablo	Regarder pour le captcha

SPRINT 3

Priorité	Livrable	Durée est. (jours)	Responsable	Remarques (difficultés envisagées, ...)
Haute	Compléter le rapport final	3	Cloé	
Haute	Préparer le support pour la présentation finale	2	Dzen	Rendre la présentation finale captivante
Moyenne	Document d'instruction de l'utilisation de la web-app	1	Pablo	
Moyenne	Document d'instruction de l'utilisation de l'interface administrative	1	Nicolas	
Moyenne	Document de réalisation (gestion de projet)	1	Athiyya	
Haute	Document de clôture	1	Athiyya	Tirer une conclusion pertinente pour tout le monde
Haute	Finition de la programmation back-end	3	Pablo	
Haute	Finition de la programmation front-end	3	Nicolas	Avoir un visuel final simple mais attractif
Moyenne	Finition production de contenu média	2	Raey	
Haute	Faire l'interrogation sur "Pensée à voix haute"	1	Dzeneta	Trouver une personne intéressée à l'interrogation
Haute	Présentation finale	1		

ProjArt 2023

Tableau synoptique de suivi

Date de mise à jour : 26.05.2023

Sprint 0

Livrable	Responsable	Etat au 22.05.2023	Etat au 23.05.2023	Etat au 24.05.2023	Etat au 25.05.2023	Etat au 26.05.2023
Création des wireframes	Sami					
Document d'analyse du sondage	Glory					
Moodboard	Cloé					
Charte graphique	Cloé					
Persona	Nicolas					
Document d'avant-projet	Kevin					
Document de planification	Glory					
Maquette high fidelity	Cloé					
Document de réalisation (gestion de projet)	Athiyya					

Date de mise à jour : 02.06.2023

Sprint 1

Livrable	Responsable	Etat au 29.05.2023	Etat au 30.05.2023	Etat au 31.05.2023	Etat au 01.06.2023	Etat au 02.06.2023
Finition des interactions maquettes	Dzen					
Document conception interface	Athiyya					
User journey map	Dzen					
MindMap	Cloé					
Préparer les composants des différentes sections de la partie administrateur et utilisateur	Pablo					
Finition des prototypes	Athiyya					
Commencement de la programmation	Sami					
Finition des wireframes	Sami					
Document de réalisation (gestion de projet)	Athiyya					
Programmation de l'admin (inbox, réception et toutes les pages de la partie administration)	Raey					
Préparation composants des questions	Kevin					
Page live front-end et back-end	Kevin					
Partie utilisateur, admin et le chat	Pablo					

Date de mise à jour : 09.06.2023

Sprint 2

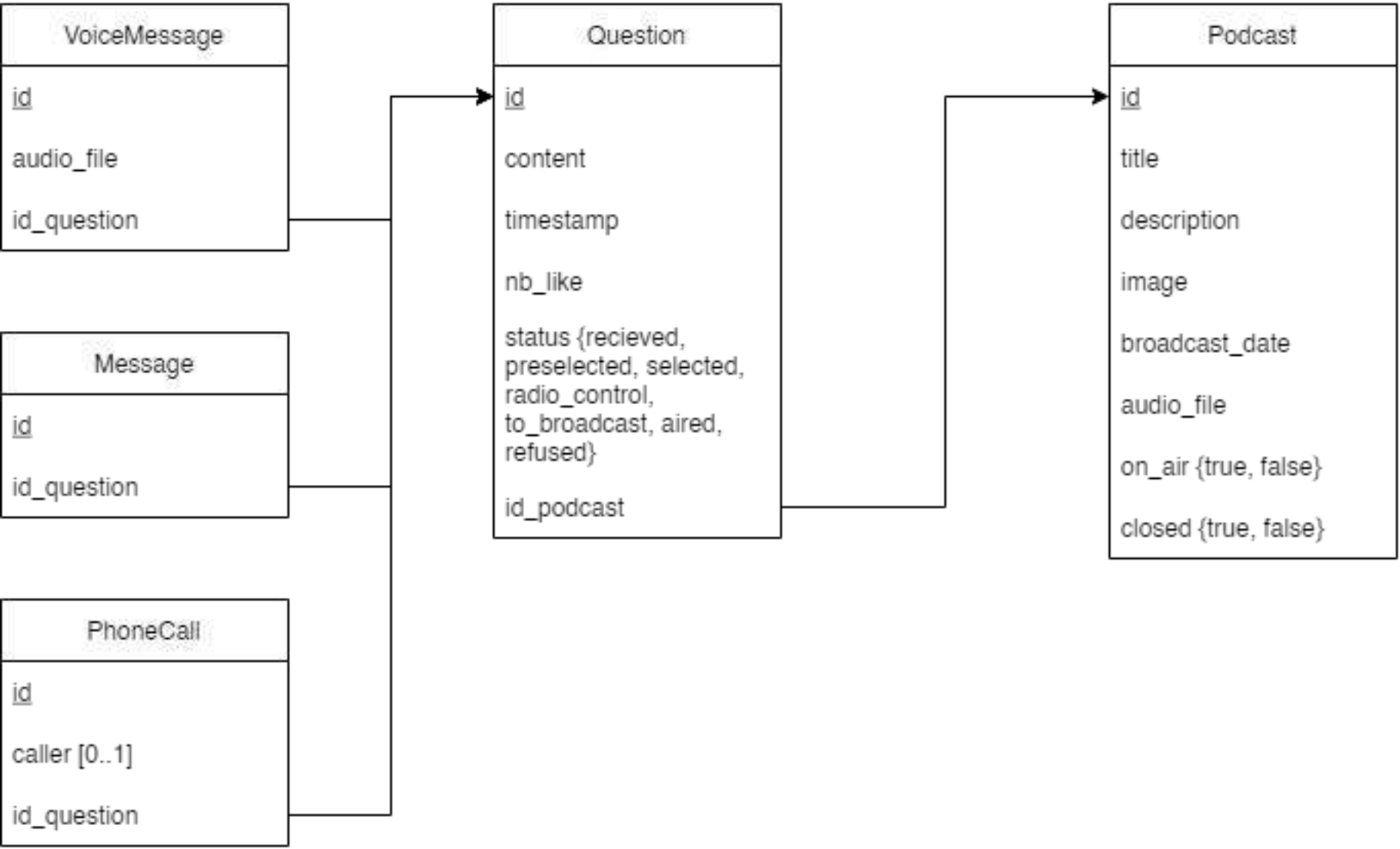
Livrable	Responsable	Etat au 05.06.2023	Etat au 06.06.2023	Etat au 07.06.2023	Etat au 08.06.2023	Etat au 09.06.2023
Avoir tous les interviews (document conception interface)	Cloé					
Avoir fait la cartographie (document conception interface)	Dzen					
Avoir fini la vidéo (production de contenu média)	Dzen					
Avoir pris les rush de la vidéo (production de contenu média)	Sami					
Compléter le rapport final	Cloé					
Faire le benchmark	Athiyya					
Différencier les éléments (méta, de contenu et d'interaction) sur les wireframes (document conception interface)	Athiyya					
Finition des interactions maquettes	Cloé					
Document de réalisation (gestion de projet)	Athiyya					
Programmation de l'admin (inbox, réception et toutes les pages de la partie administration)	Raey					
Implémentation du formulaire de contact utilisateur	Kevin					
Bannière publicitaire	Sami					
Contenu Facebook	Sami					
Partie navigation	Nicolas					
Partie émissions (émissions, live et créer une émission)	Nicolas					
Page de modification des émissions (visuel)	Glory					
Lier tous les codes ensemble	Glory					
Partie utilisateur, admin et le chat	Pablo					

Date de mise à jour : 15.06.2023

Sprint 3

Livrable	Responsable	Etat au 12.06.2023	Etat au 13.06.2023	Etat au 14.06.2023	Etat au 15.06.2023	Etat au 16.06.2023
Compléter le rapport final	Cloé					
Préparer le support pour la présentation finale	Dzen					
Document d'instruction de l'utilisation de la web-app	Pablo					
Document d'instruction de l'utilisation de l'interface administrative	Nicolas					
Document de réalisation (gestion de projet)	Athiyya					
Document de clôture	Athiyya					
Finition de la programmation back-end	Pablo					
Finition de la programmation front-end	Nicolas					
Finition production de contenu média	Raey					
Faire l'interrogation sur "Pensée à voix haute"	Dzeneta					
Présentation finale						

Schéma relationnel



UX Benchmark

📝 Pourquoi un benchmark ?

Un benchmark est un outil précieux pour comprendre comment démarquer mon projet dans son domaine d'activité, trouver de l'inspiration ou des conseils en matière de conception et éviter les erreurs déjà commises par d'autres.

🥷 Liste d'entreprises similaires/concurrentes à la RTS et à l'émission "On en parle"

Twitter : une application qui offre une grande mécanique d'interactivité pertinente.

La radio musicale à Lausanne (LFM) : un site web qui permet de voir ce qui passe à la radio ainsi que les actualités.

One FM : on peut y trouver des informations sur les contenus qui sont actuellement diffusés.

World Radio Switzerland (WRS) : un site web permettant de voir les actualités suisses en anglais, mais aussi d'autres informations concernant leurs émissions radio.

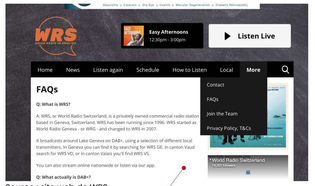
Screenshots

Source : application de Twitter

Le feed d'actualité que propose Twitter est efficace pour permettre à l'utilisateur de se plonger directement dans un sujet. Dans le cas de notre site web, avec ce système, l'utilisateur pourra voir les questions posées de manière actualisée et continue.

Source : site web d'One FM

L'émission "On en parle", passe de 9h à 10h, le reste du temps, il y a d'autres émissions que la RTS propose. Indiquer à l'utilisateur ces autres émissions, sur la page d'accueil de "On en parle", afin de les promouvoir.



Source : site web de WRS

Ajouter une section "Foire aux questions" pour offrir aux audiences la possibilité d'en apprendre davantage sur l'émission et clarifier certains points.

Source : site web de LFM

La possibilité de cliquer sur une émission et d'en apprendre plus sur le sujet en question.

Source : site web de LFM

Le fait qu'on puisse laisser, dans le cas de "On en parle", une question sous une émission (en direct ou dans le futur) et que les personnes puissent les visionner à tout moment. Ensuite, les spectateurs ont la possibilité de poster un commentaire ou un avis sous une émission.

Source : site web d'One FM

Sur notre plateforme en ligne, diviser les onglets en "Accueil", "Émissions" et "Contact".

Insight et liste des éventuels changements qu'on pourrait réaliser

- Présenter le contenu de manière plus captivante et attirante.
- Pour rendre l'expérience utilisateur plus facile et intuitive, nous allons nous focaliser sur une interface épurée.
- Encourager l'interaction des utilisateurs en incluant des fonctionnalités très visibles telles que les commentaires et surtout la possibilité de poser des questions.
- Simplifier l'interface administrateurs en regroupant les différentes parties de l'organisation de l'émission.
- Solliciter les personnes à utiliser l'interface "On en parle", construire la confiance autour de la nouvelle plateforme.

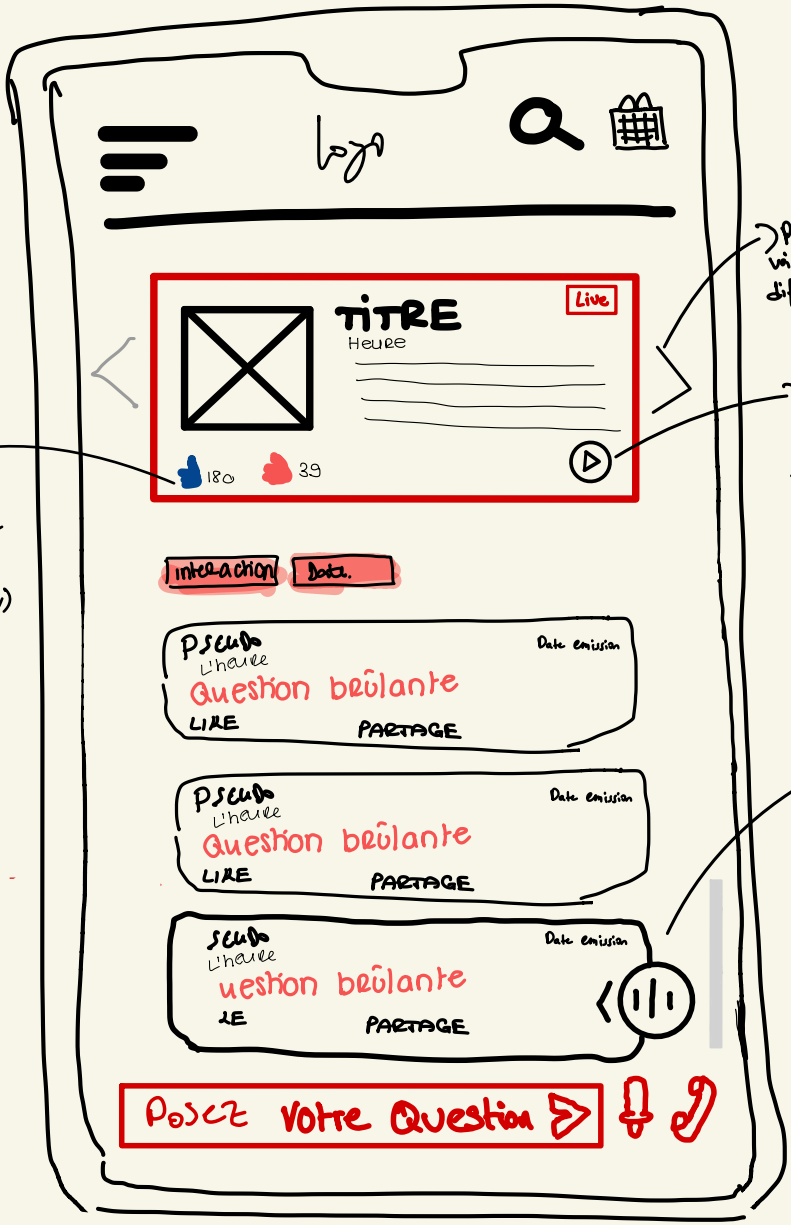
wireframe

V2

Projet Articul.
FACEWHO

Accueil

V2 final



permet de voir les futures diffusions

lors du play le player en bas s'affiche

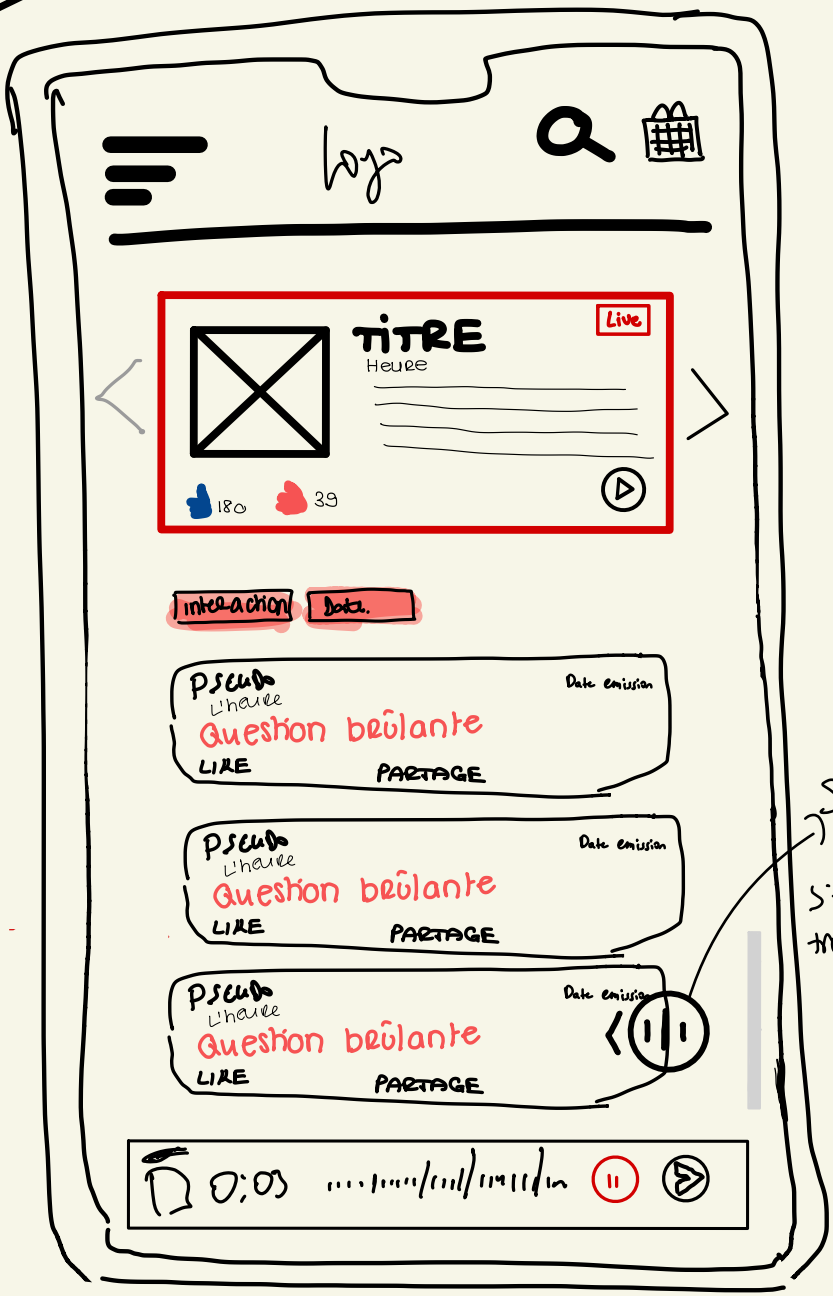
Nb like

Nb partages

lors de l'enregistrement le player est en pause

1

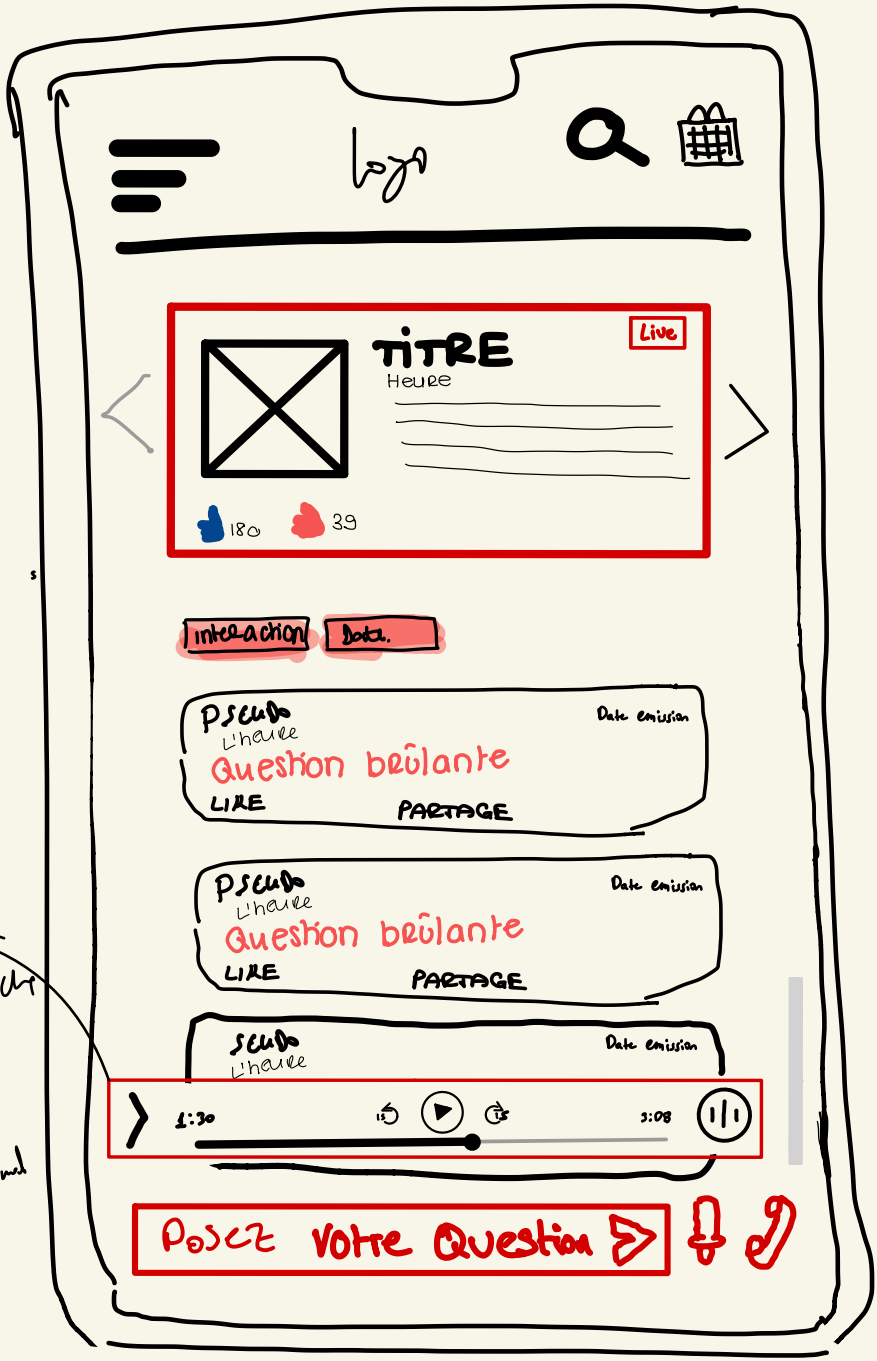
Enregistrement voix



Son bloqué si enregistrement

2

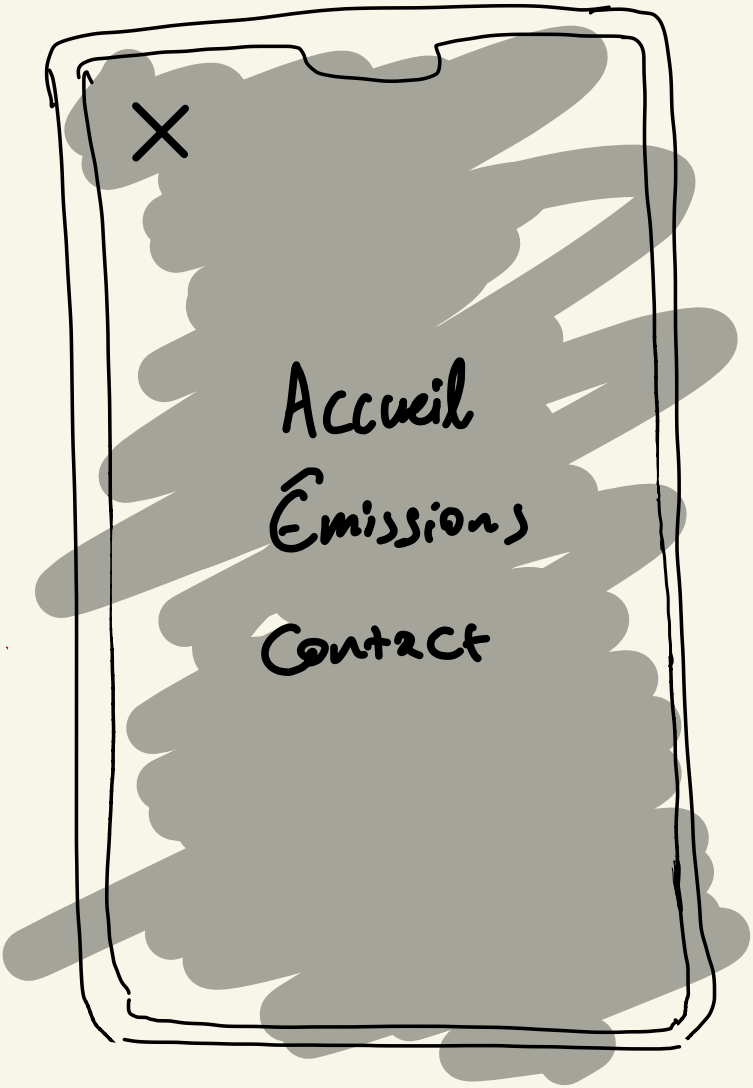
Player



Quand on click sur player cette section s'affiche

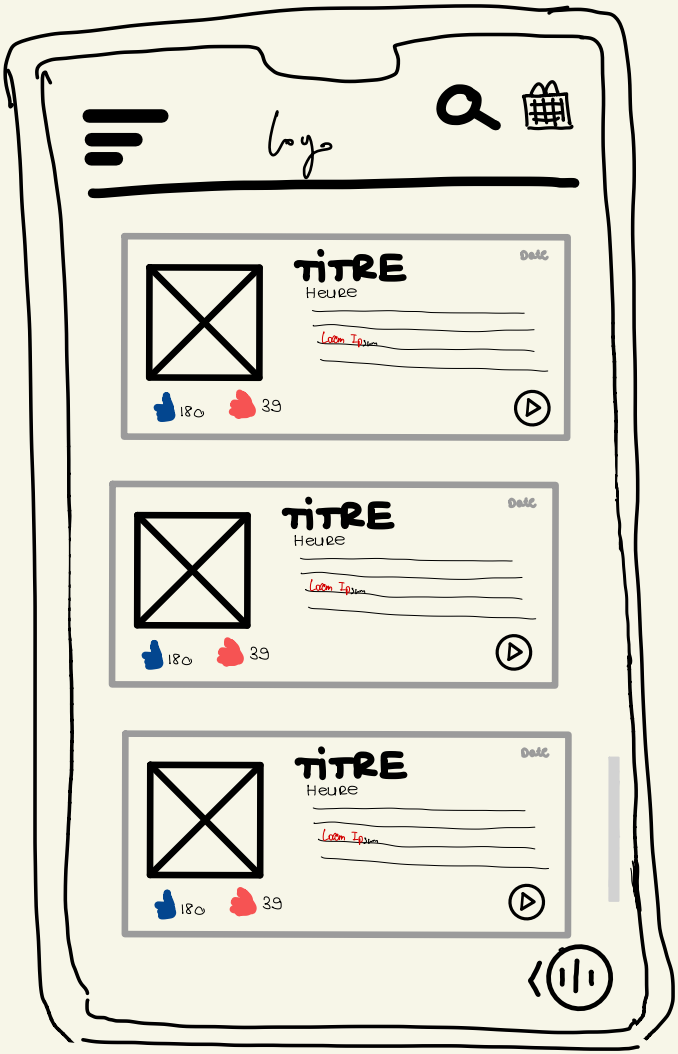
Si click flèche en exterieur le player revient à l'état normal

Menu

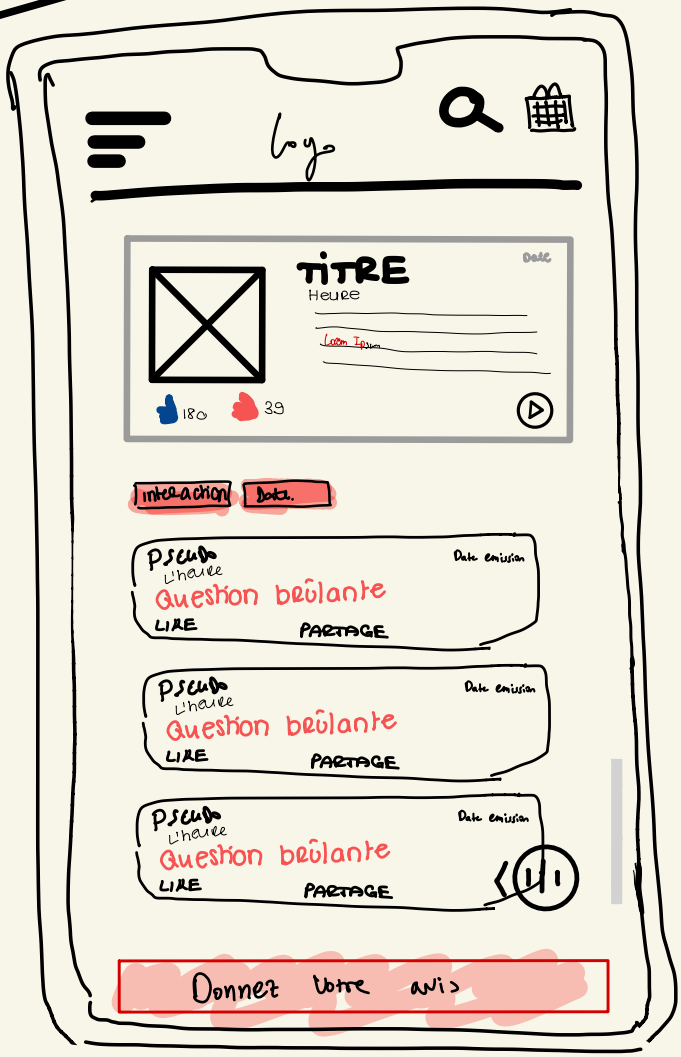


Émissions

Celui-ci contient les Émissions passés

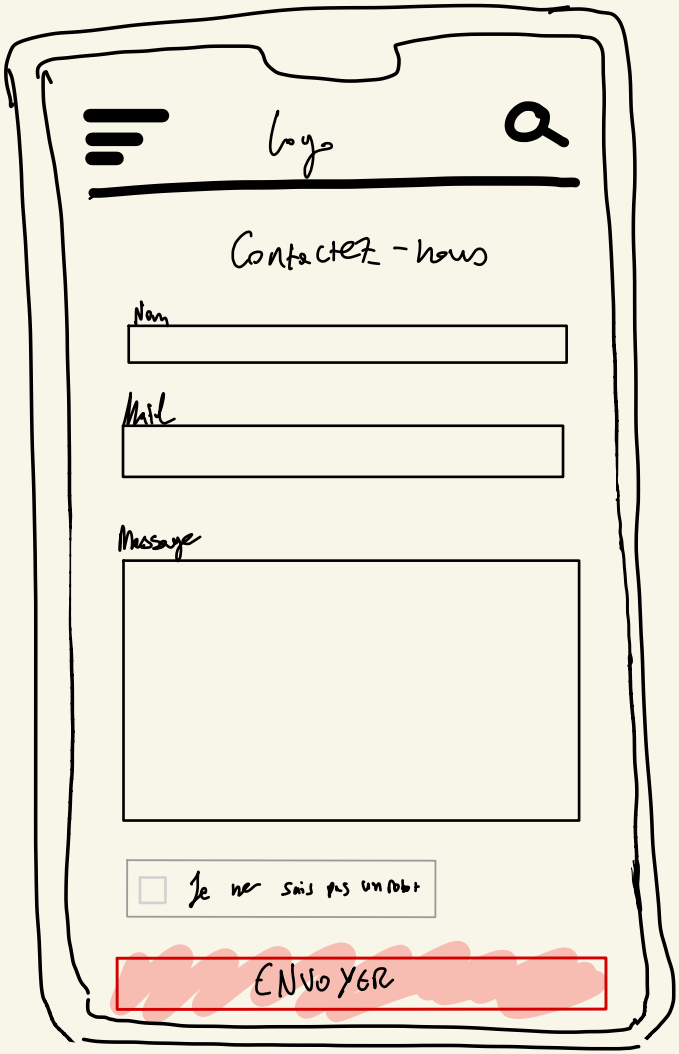


Page Emission passée

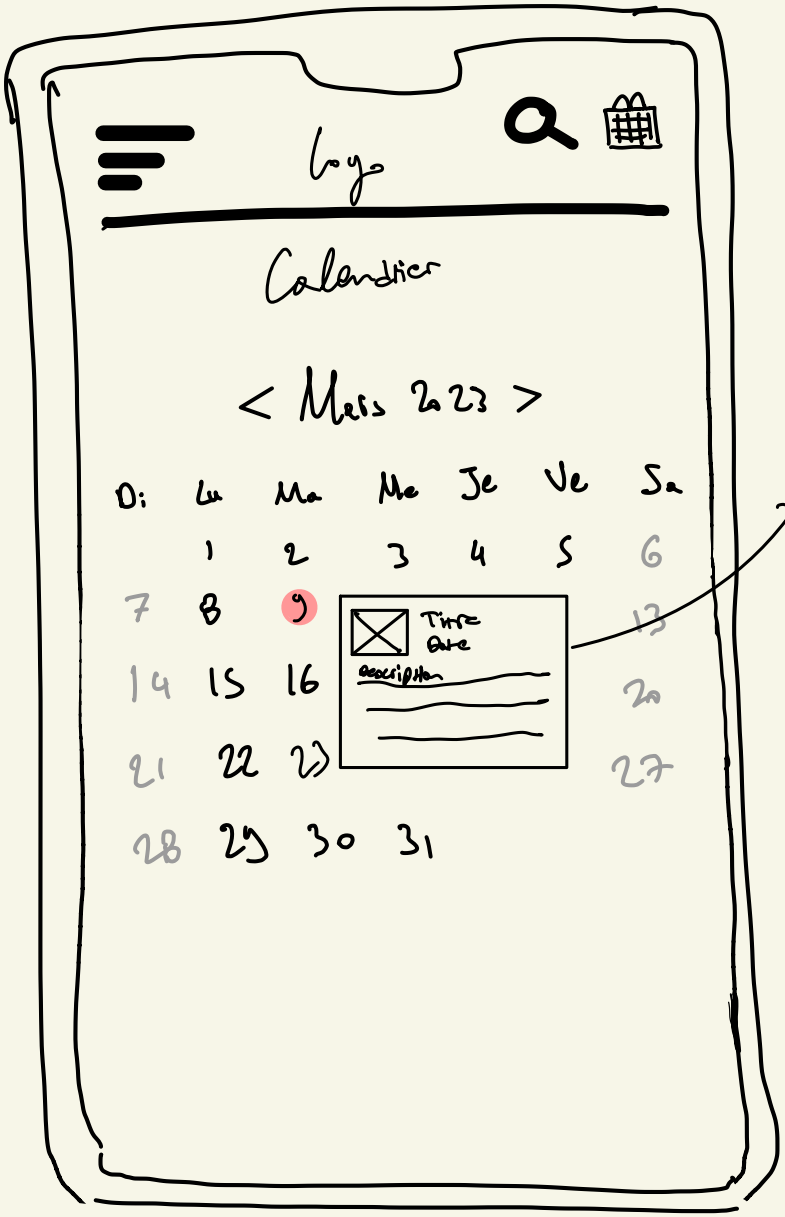


Avis sur thème

Contact


Logo
Contactez-nous
Nom
Mail
Massage
Je ne suis pas un robot
ENVOYER

Calendrier



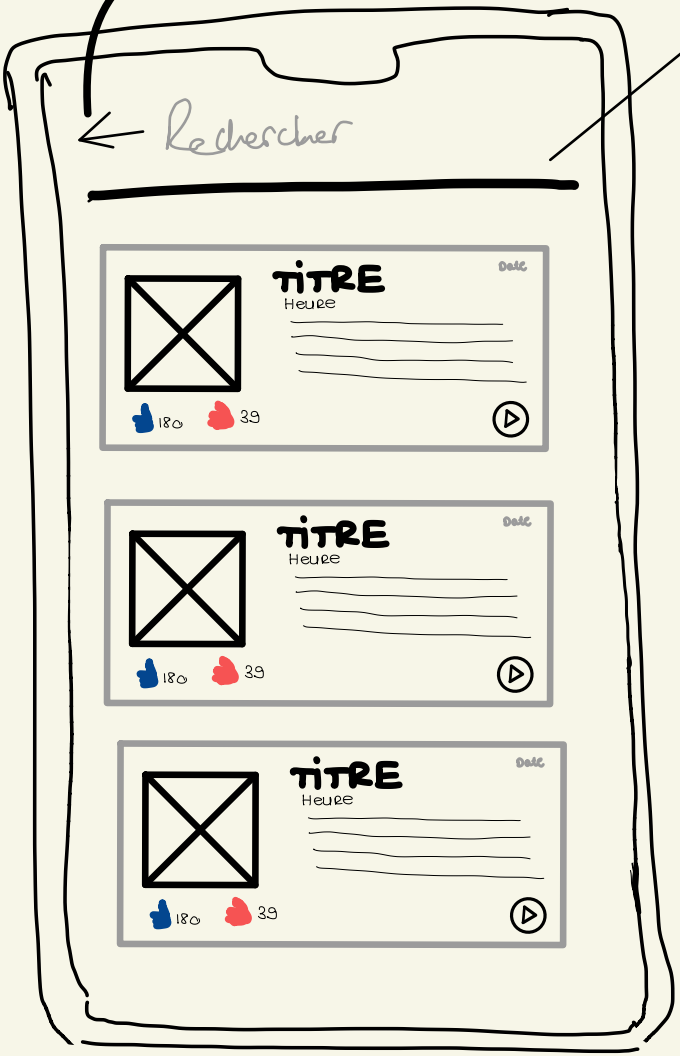
au clic
on arrive
page Emission-bas
du clic
Si on passé sinon
on reste page
live frame

9

Recherche

On arrive sur la page d'avant

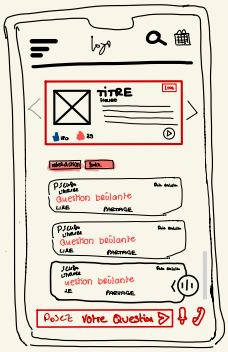
Taper mots clés pour afficher émissions passées ou futures



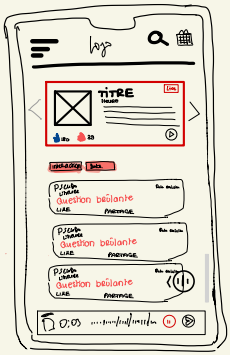
6

Résumé

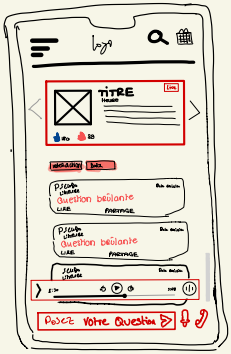
1



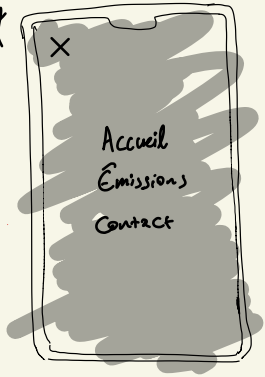
2



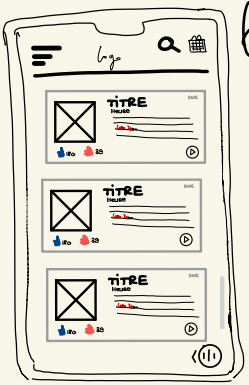
3



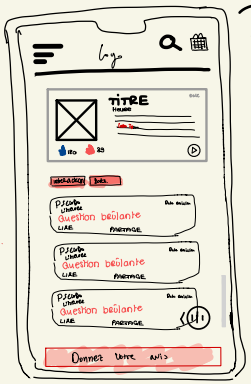
4



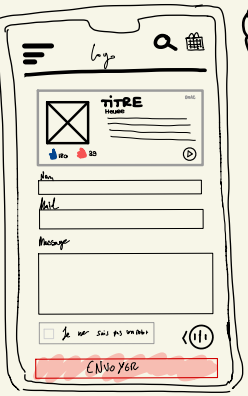
5



6

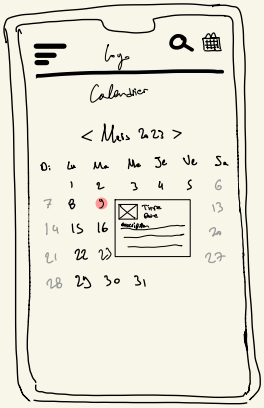


7

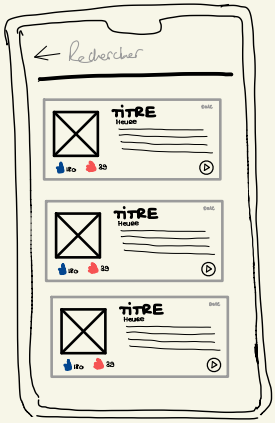


8

9



10



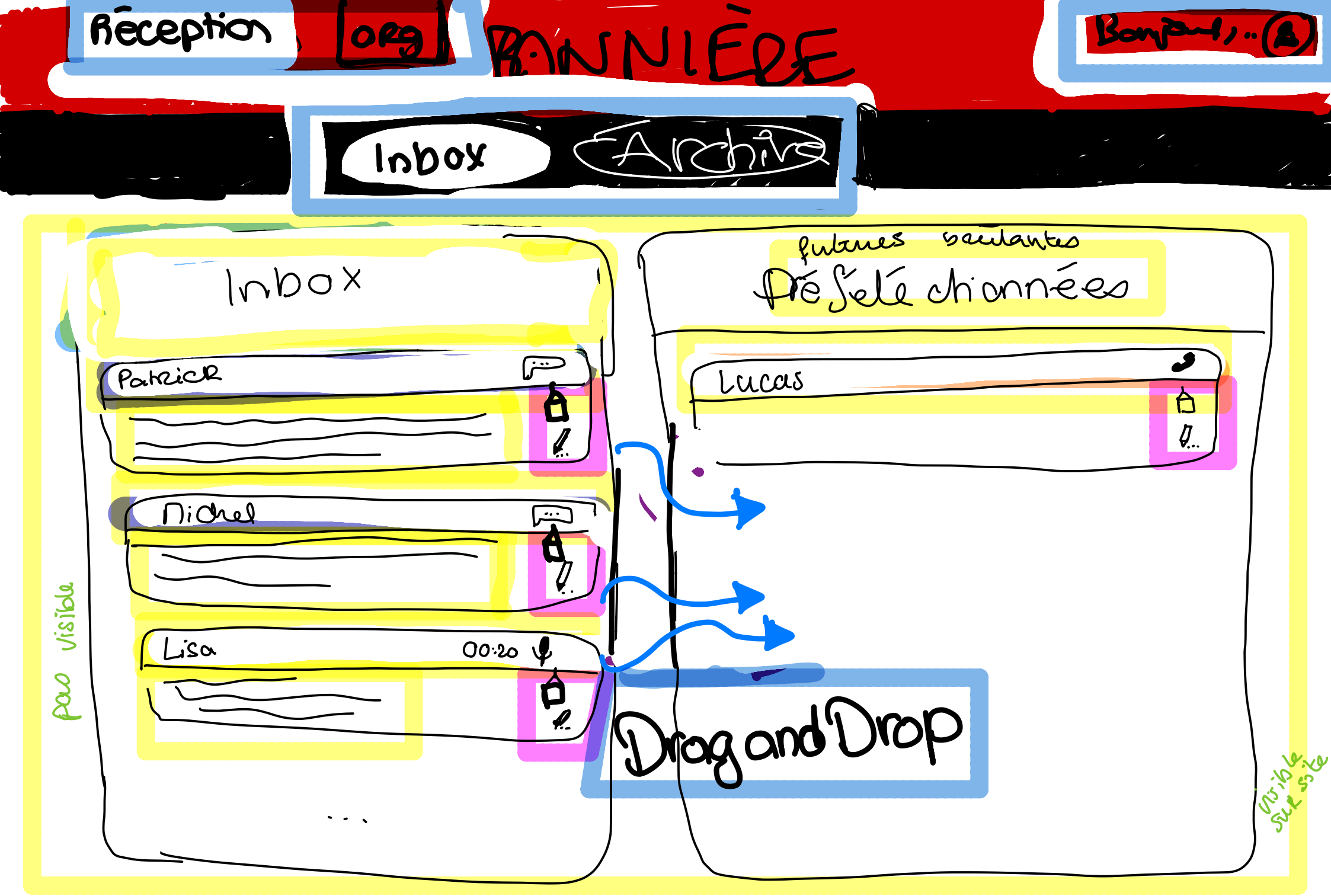
Elément méta

Elément contenu

Elément d'interaction (coeur app)

BANNIÈRE

se connecter


Réception
org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Inbox
Archive
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
...
pas visible
futures saillantes
Présélectionnées
Lucas
Drag and Drop
visible sur site

Réception | Org | BANNIÈRE | Bonjour, ..

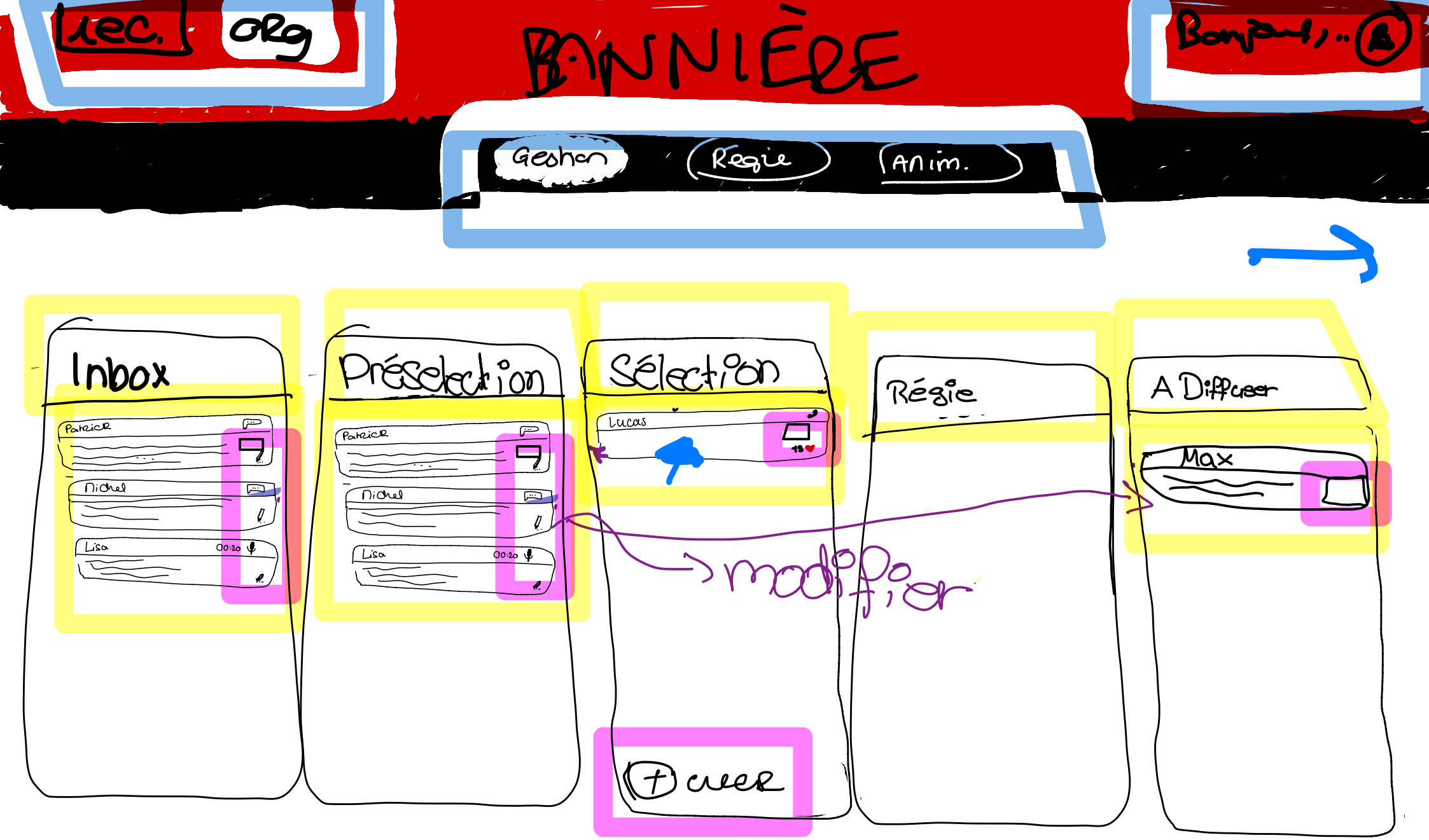
inbox | archive

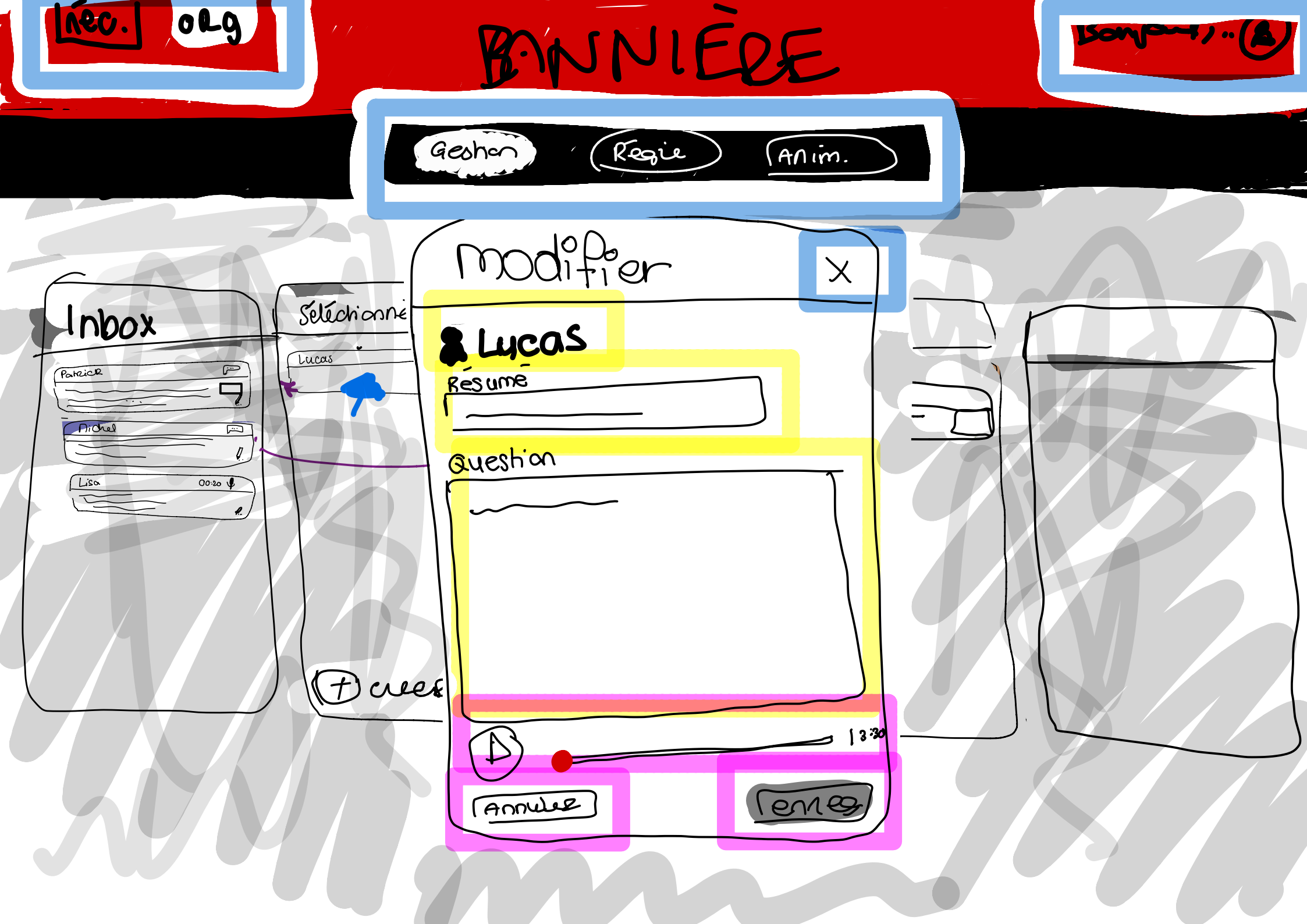
Éléments supprimés

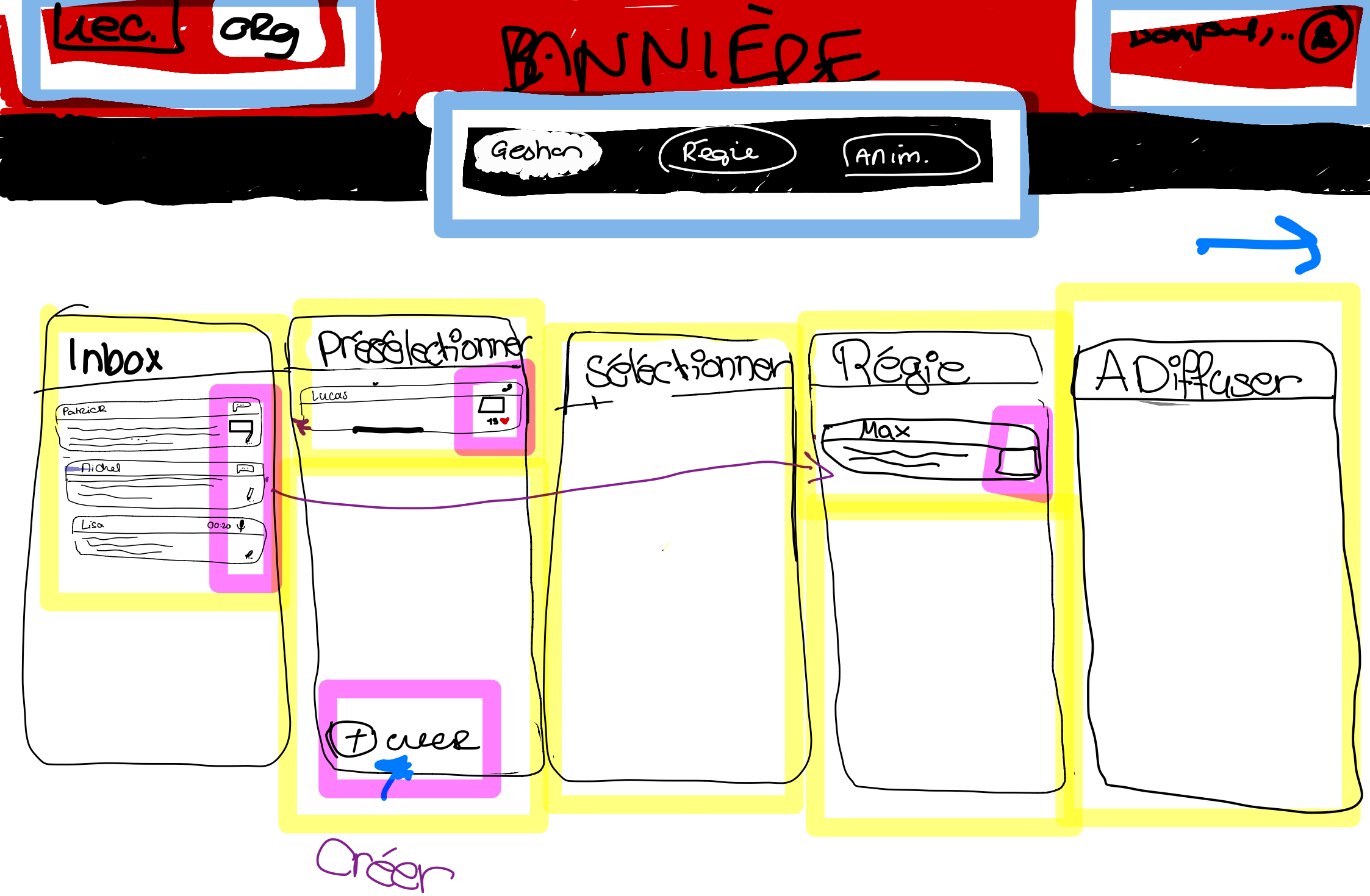
Pierre lund..

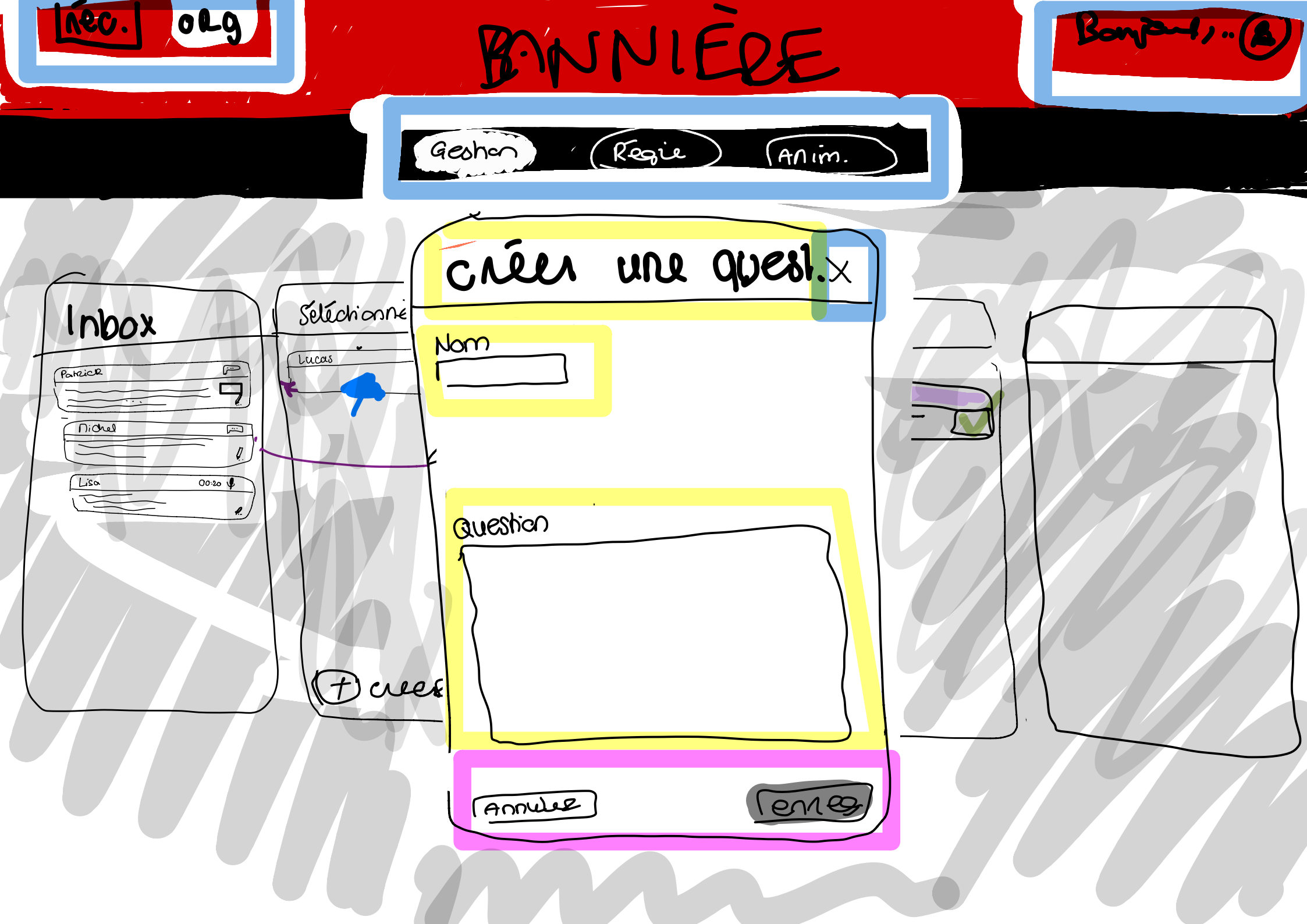
Lisa Nard différé le...

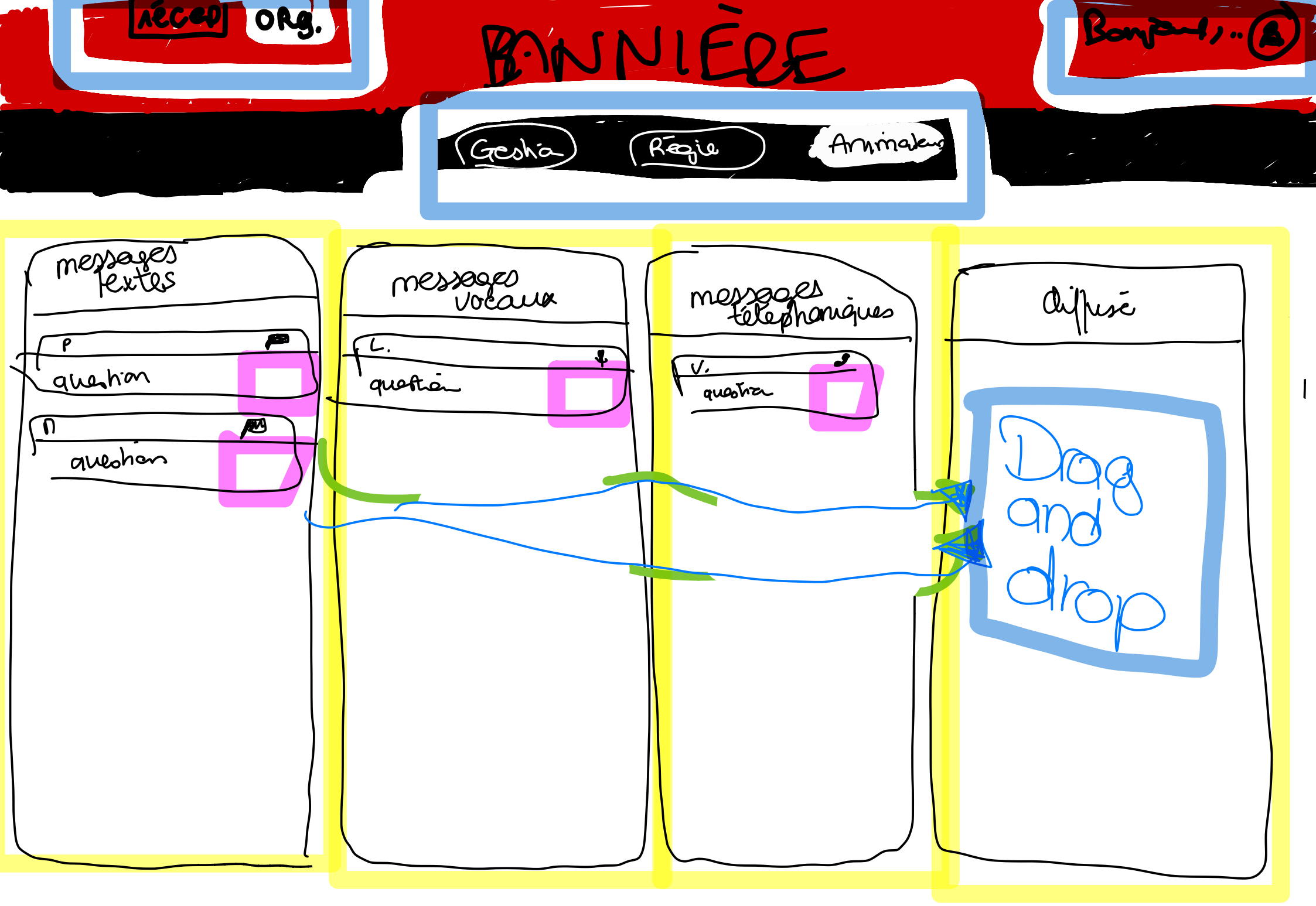
marlin lun..

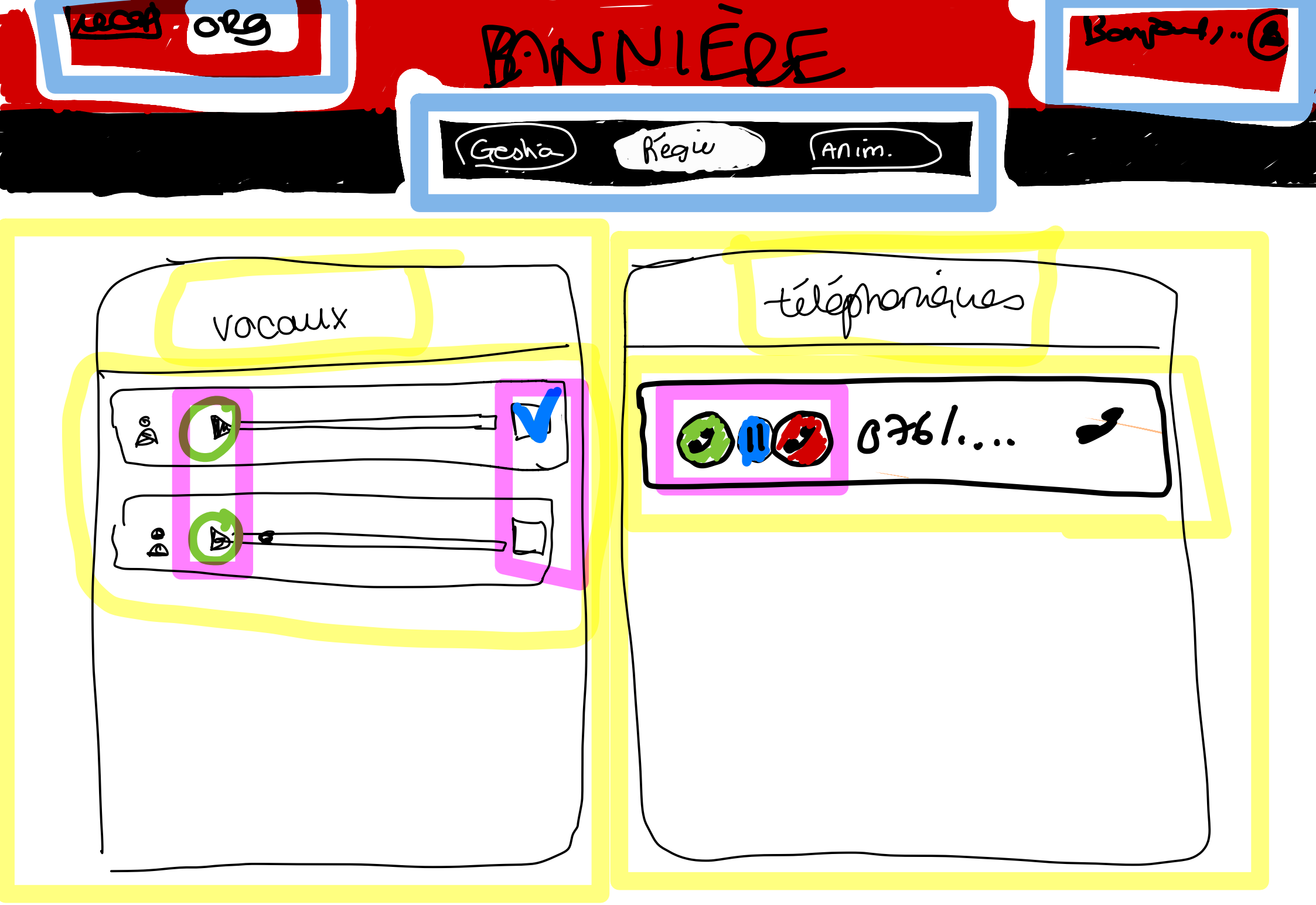

rec.
org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Présélection
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélection
Lucas
13
+ créer
modifier
Régie
A Diffuser
Max


Réc.
ORG
BANNIÈRE
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionné
Lucas
Modifier
X
Lucas
Résumé
Question
13:30
Annuler
Enreg.


rec.
org
BANNIÈRE
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Présélectionner
Lucas
13
+ créer
Sélectionner
Régie
Max
A Diffuser
Créer


Rec.
ORG
BANNIÈRE
Bonjour,..
Gestion
Régie
Anim.
Inbox
Patrick
Michel
Lisa
00:20
Sélectionné
Lucas
+ créer
Créer une quest.
Nom
Question
Annuler
enreg.


RÉCED
ORg.
BANNIÈRE
Bonjour, ..
Gestion
Régie
Animateur
messages textes
question
question
messages vocaux
question
messages téléphoniques
question
diffusé
Drag and drop


.org
BANNIÈRE
Bonjour,..
Geshia
Régie
Anim.
vocaux
téléphoniques
0761....

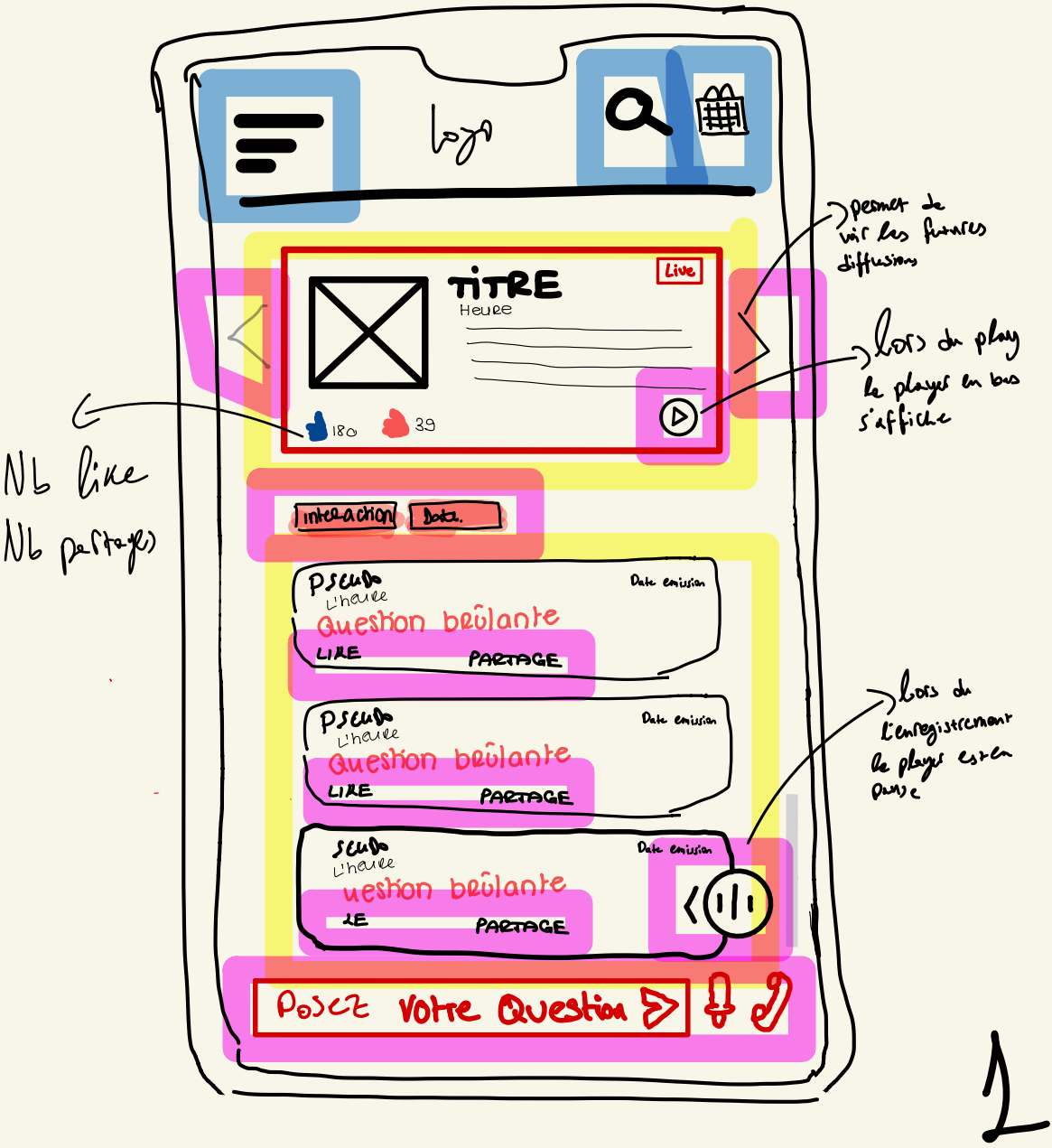
wireframe

V2

Projet Articul.
FACEWHO

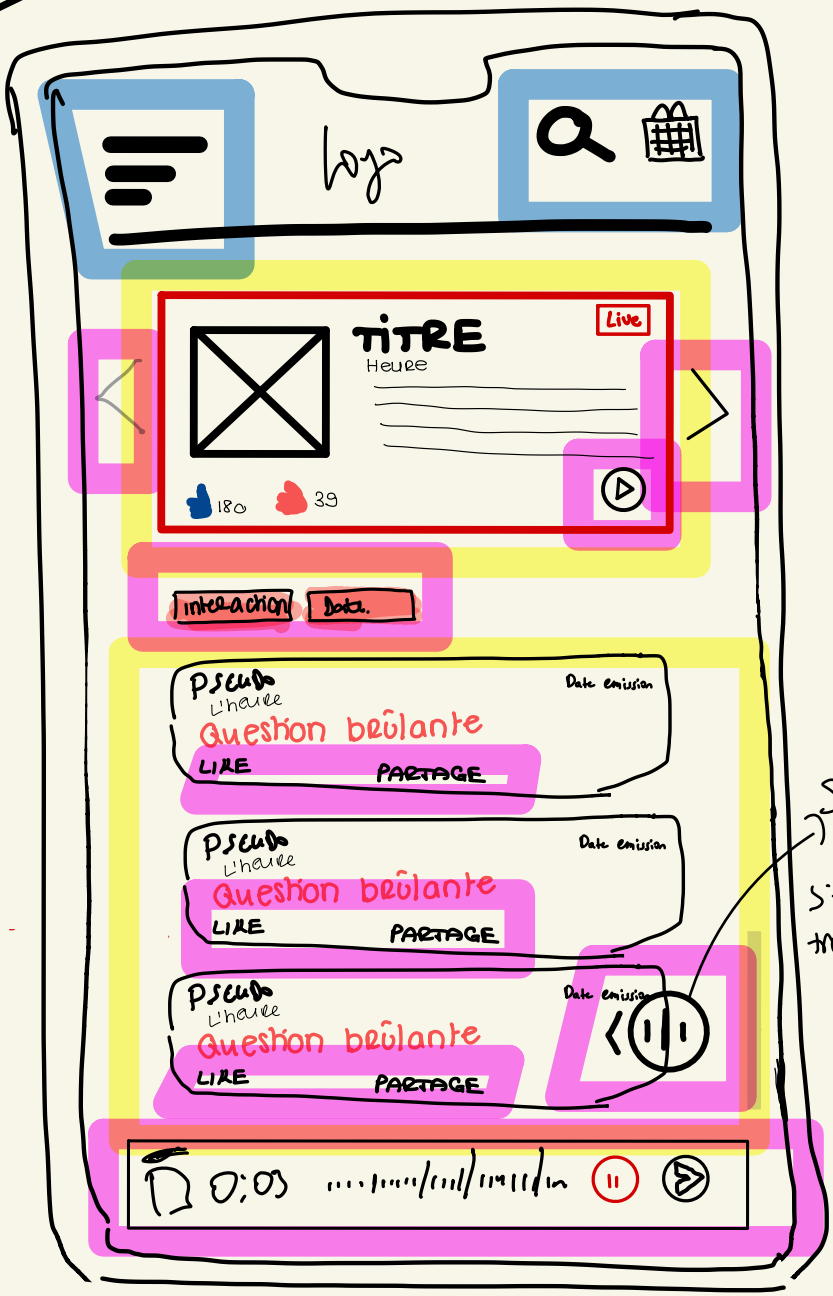
Accueil

V2 final



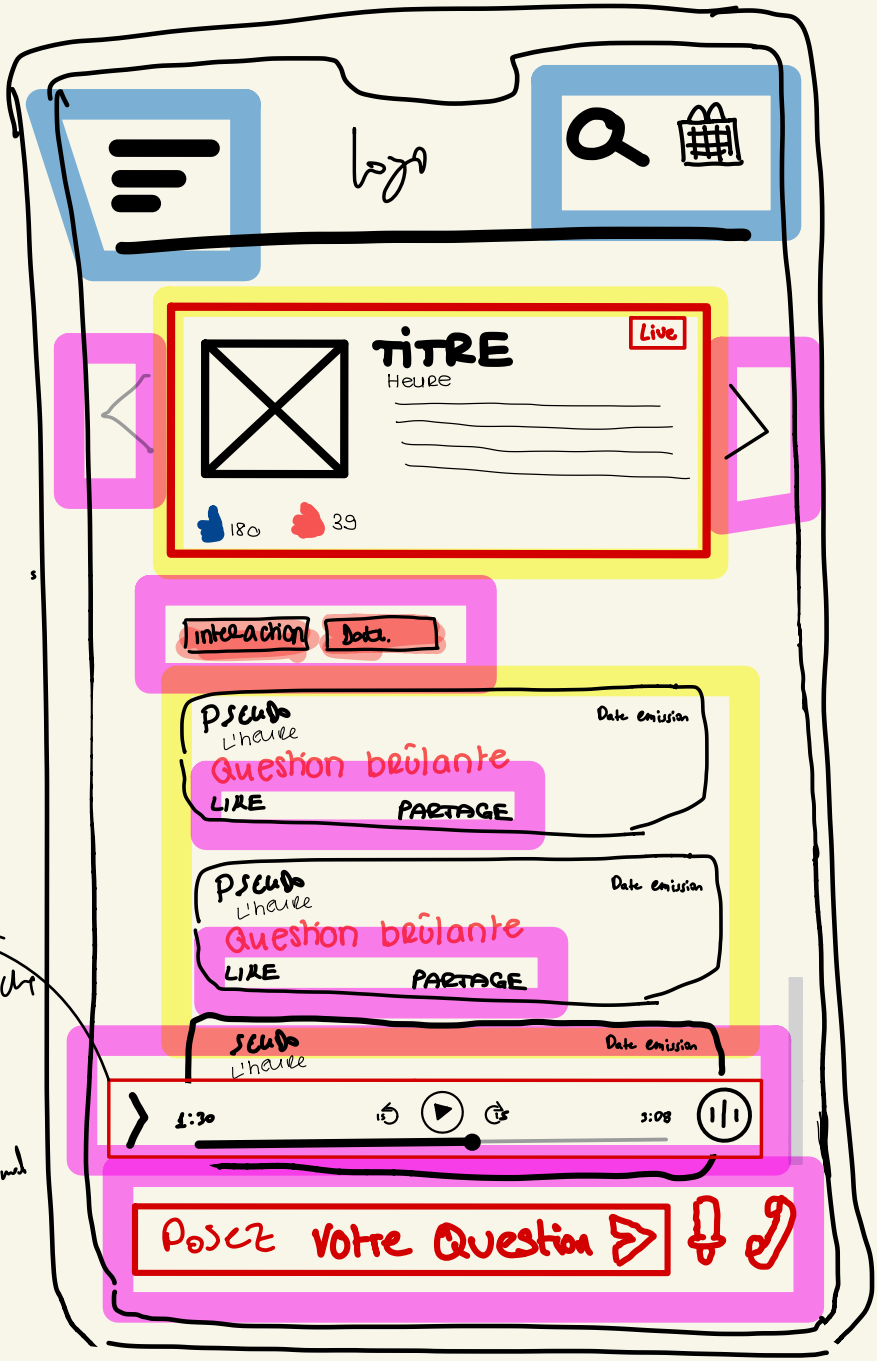
1

Enregistrement voix



2

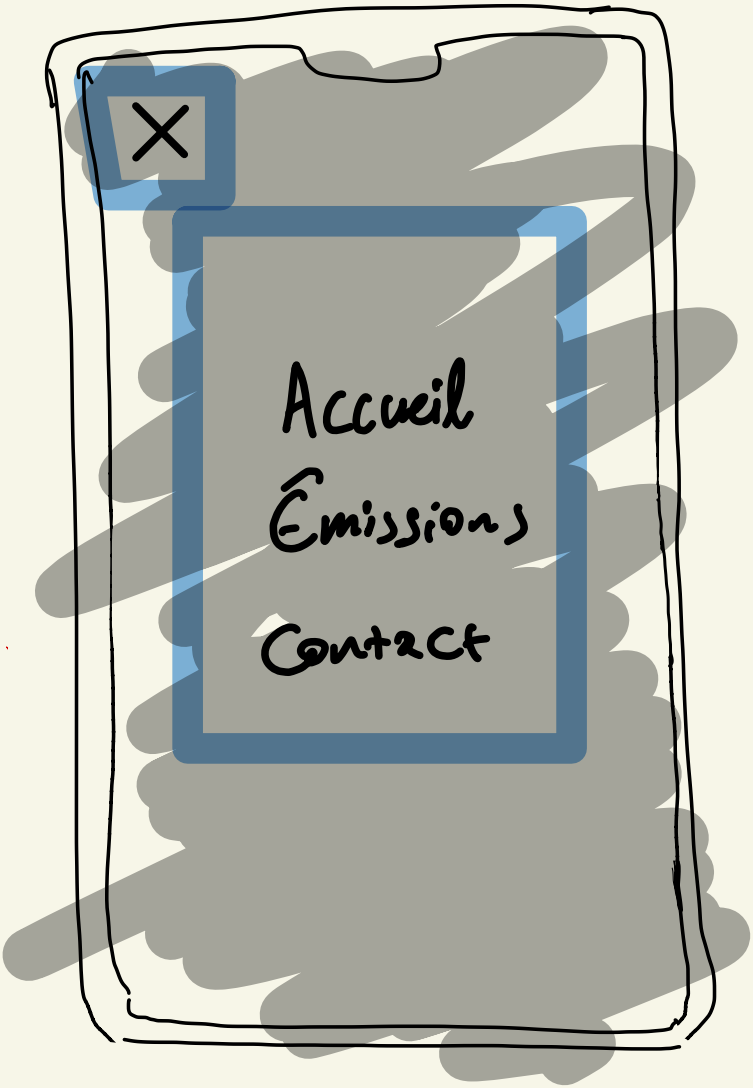
Player



Quand on click sur player cette section s'affiche

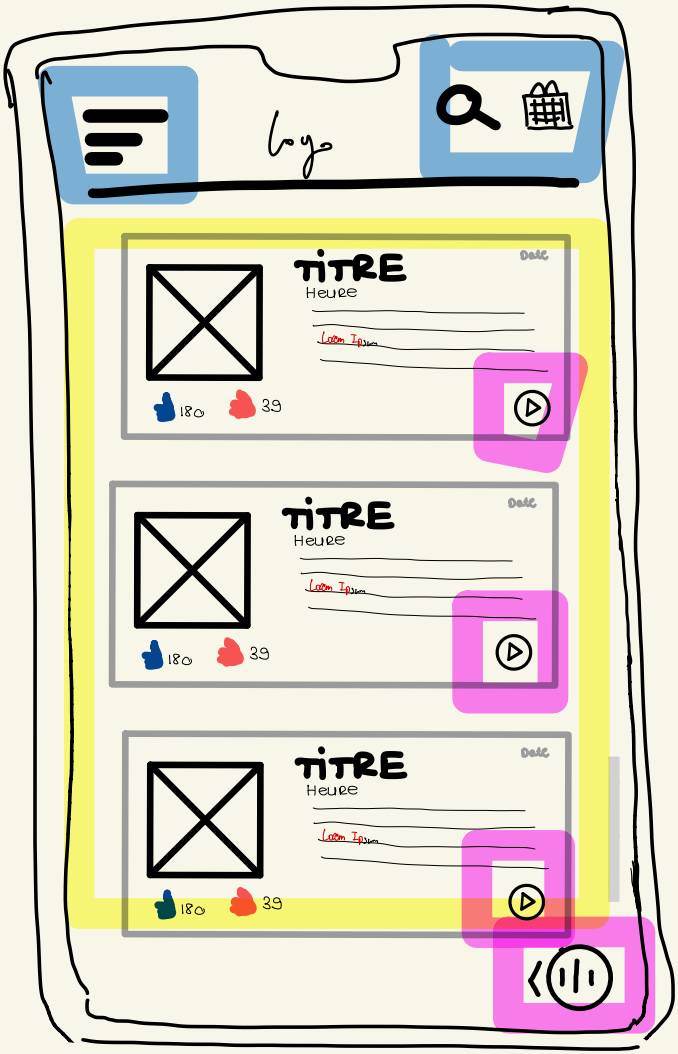
Si click flèche en exterieur le player revient à l'état normal

Menu

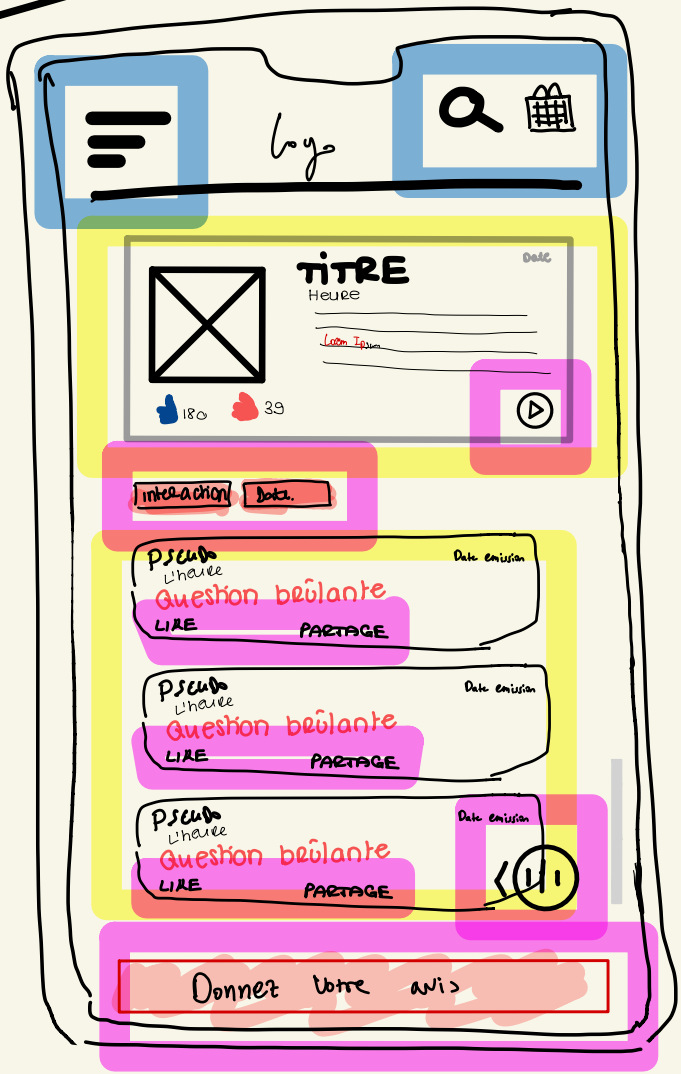


Émissions

Celui-ci contient les Émissions passés

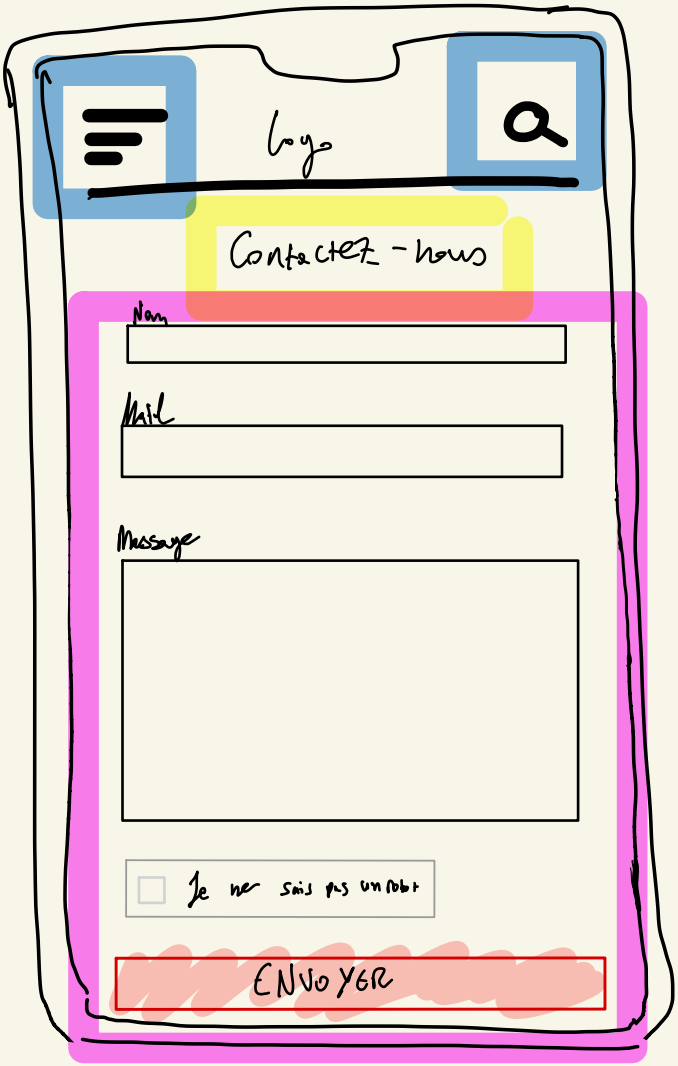


Page Emission passée

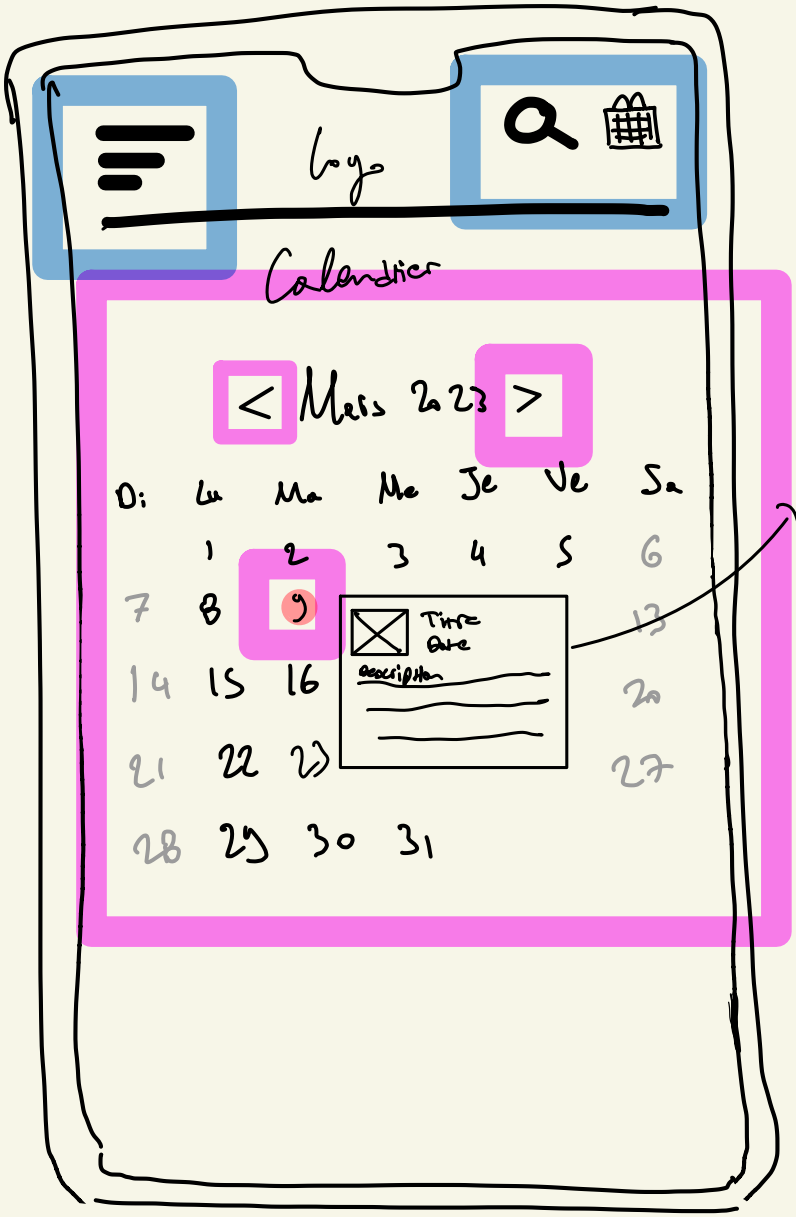


Avis sur thème

Contact


Logo
Contactez-nous
Nom
Mail
Message
Je ne suis pas un robot
ENVOYER

Calendrier



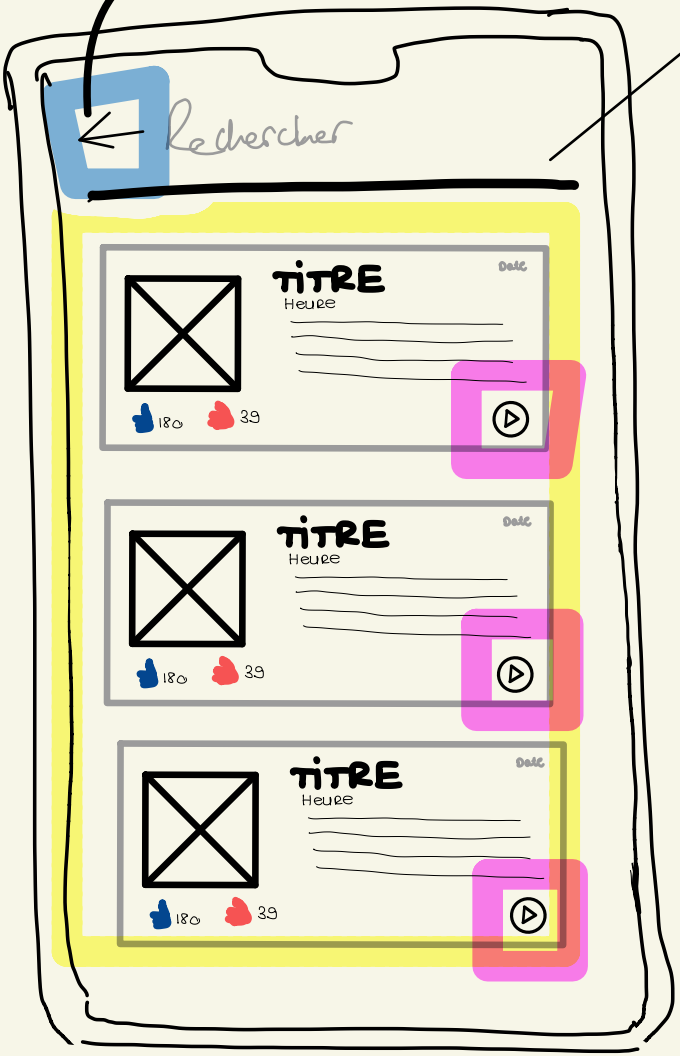
au clic
on arrive
page Emission-bas
du clic
Si on passé sinon
on reste page
live forms

9

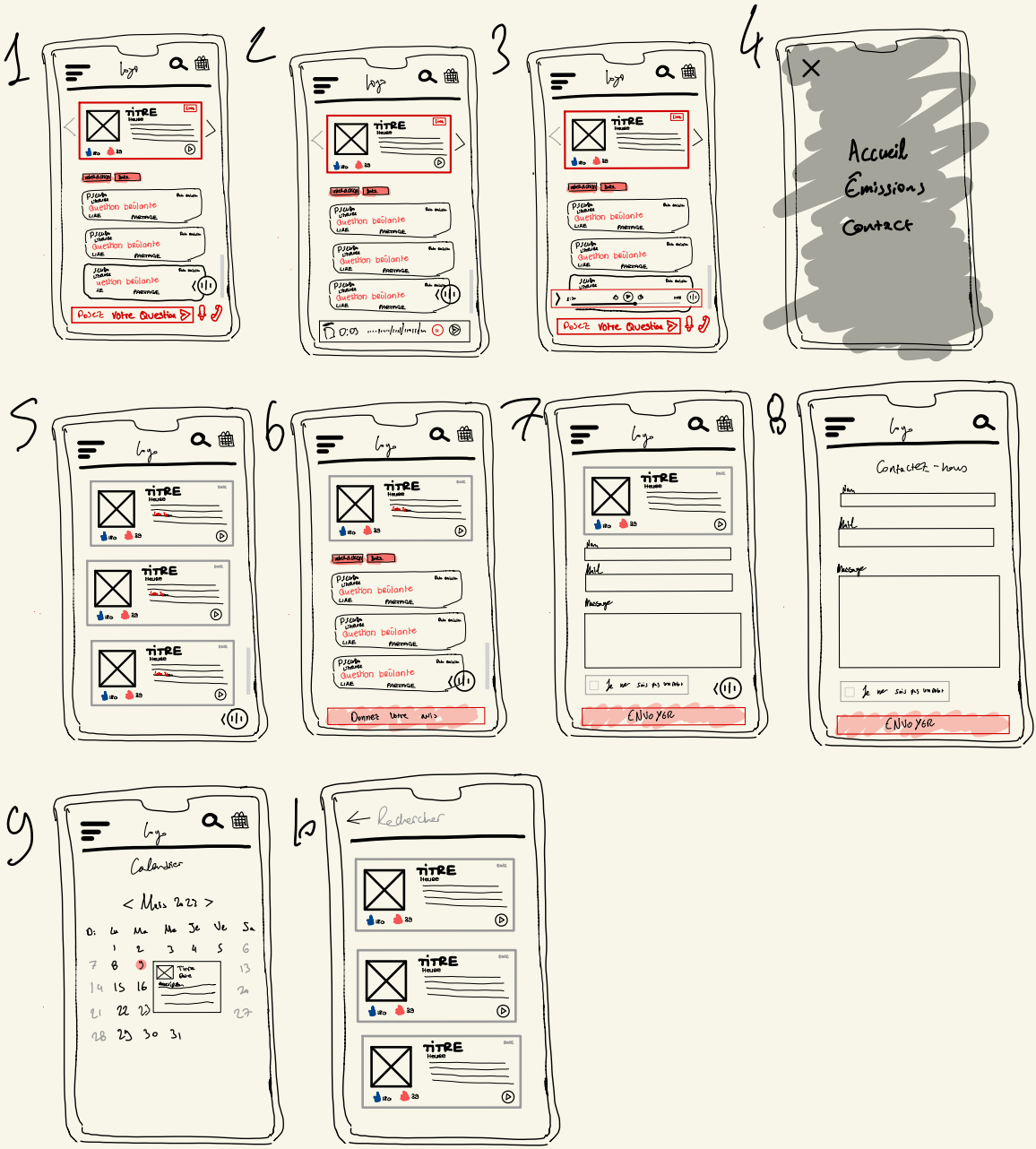
Recherche

On arrive sur la page d'avant

Taper mots clés pour afficher émissions passées ou futures



Résumé


1
logo
TITRE
Live
Question bouillante
LIRE
PARTAGE
Posez votre Question
2
logo
TITRE
Question bouillante
LIRE
PARTAGE
3
logo
TITRE
Question bouillante
LIRE
PARTAGE
Posez votre Question
4
Accueil
Émissions
Contact
5
logo
TITRE
6
logo
TITRE
Question bouillante
LIRE
PARTAGE
Donnez votre avis
7
logo
TITRE
Nom
Mail
Message
ENVOYER
8
logo
Contactez-nous
Nom
Mail
Message
ENVOYER
9
logo
Calendrier
< Mars 2023 >
Lu Ma Me Je Ve Sa
10
Rechercher
TITRE

ON EN PARLE

Posez vos questions & rejoignez la discussion sur notre application On en parle !

Posez vos questions & rejoignez la discussion sur notre application On en parle !

Posez votre question

ON EN PARLE

Posez vos questions & rejoignez la discussion sur notre application On en parle !

Posez votre question

ON EN PARLE

Posez vos questions & rejoignez la discussion sur notre application On en parle !

Posez votre question

ON EN PARLE

Posez vos questions & rejoignez la discussion sur notre application On en parle !