

Rapport d'utilisation des institutions partenaires

(livable de l'étape 3 du projet SNI Sonic Solveig)

Octobre 2018

Auteur : Ramzi SAIDANI, Sonic Solveig



Préambule et éléments de contexte de la phase 3 du projet :

Préambule :

L'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie (OONM) et l'Opéra de Limoges ont eu la possibilité d'utiliser le prototype de la plateforme de génération automatique d'application qui a reçu l'aide SNI 2017 du ministère de la culture pour réaliser leur propre application. L'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie a réalisé en autonomie une application autour de l'œuvre de Carmen de Georges BIZET. L'Opéra de Limoges n'a finalement pas souhaité utiliser l'outil pour la saison 2017-2018 et veut réserver son effort sur une œuvre de la saison 2018-2019. Pendant la durée du projet soutenu par le SNI 2017 du Ministère de la Culture, une seule institution, l'OONM a donc concrètement pris en main la plateforme à de l'OONM.

Objectif de cette étape :

Il s'agit d'identifier les freins et les fonctionnalités à ajouter dans une version plus aboutie de l'outil logiciel dans la réalisation d'un projet réel. A ce stade, chacune des institutions partenaires a choisi l'œuvre de la saison pour laquelle elle veut développer un contenu numérique. Par ailleurs, en interne dans chaque institution, une ou deux personnes de l'institution partenaires a été formées à l'utilisation du prototype pour que l'institution puisse produire ce contenu lié à sa saison.

La prise en main a été assez simple car la première version de cette plateforme offre trois outils modes d'interactions sur les seize modes différents qu'a développé Sonic Solveig qui ne seront pas encore mis à disposition sur la plateforme. Cependant, des observations, des freins, des difficultés dans l'utilisation du prototype étaient à prévoir.

Dans cette phase, Sonic Solveig a accompagné l'utilisateur afin qu'il réalise le contenu avec sa plateforme. L'important est en effet que chaque institution dispose d'un contenu qu'elle aura pu réaliser elle-même via la plateforme. Suite à la réalisation du contenu, nous avons interrogé l'utilisateur de la plateforme ; nous avons récupéré ses retours utilisateurs, et avons mesuré si l'expérience utilisateur proposée dans l'outil à des utilisateurs sans compétences techniques est suffisante.

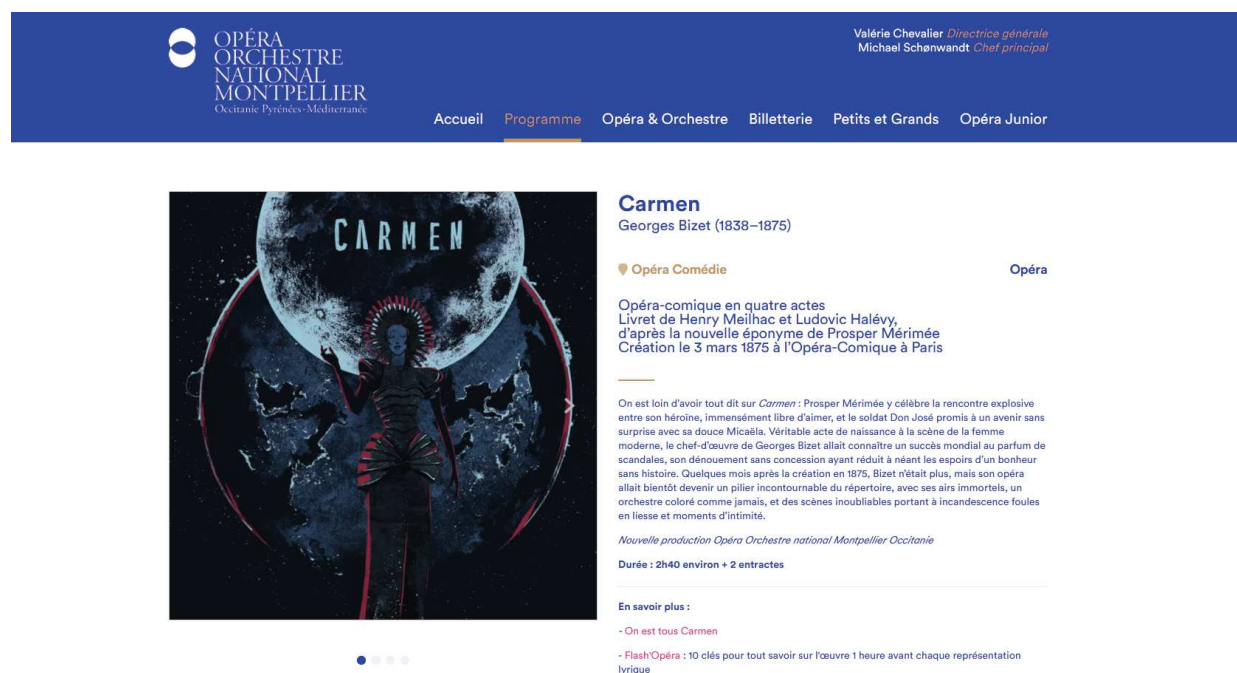
Notes préalables à la lecture du document :

Seuls les retours de l'utilisation par L'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie (OONM) ont été pris en compte dans ce présent document car l'Opéra de Limoges souhaite développer sa propre application ultérieurement celle de l'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie.

Ce présent document présente rapidement dans la première partie intitulée **Contenu réalisé par l'OONM**, l'application conçue via la plateforme par l'OONM. Dans une seconde partie intitulée **Enseignements de la prise en main et l'utilisation par l'OONM**, les retours et les enseignements tirés de l'utilisation et la prise en main par l'OONM de la plateforme sont détaillés.

1. Le contenu réalisé par l'OONM

L'OONM a utilisé le prototype de mars à avril 2018 pour réaliser une application complète autour d'un moment fort de sa programmation 2017-2018 : sa nouvelle production de l'Opéra Carmen de Bizet.



The screenshot shows the website of the Opéra Orchestre National Montpellier Occitanie Pyrénées-Méditerranée. The header includes the logo and name of the institution, the names of the General Director (Valérie Chevalier) and Principal Conductor (Michael Schönwandt), and a navigation menu with links for Accueil, Programme, Opéra & Orchestre, Billetterie, Petits et Grands, and Opéra Junior. The main content area features a large image of the Carmen production, a title section for 'Carmen' by Georges Bizet (1838-1875), and a detailed description of the opera-comedy in four acts, including the librettists and the premiere date. It also mentions the duration (2h40) and provides links for more information.

L'application a été mise en avant pour célébrer les 130 ans de l'OONM en octobre 2018 et va être utilisée pour réaliser des ateliers de médiation numérique.

L'application est disponible sur les tablettes et smartphones à l'OONM sur le parc interne de terminaux mobiles et tablettes de l'OONM dans une optique pédagogique et sur PC via le [navigateur](#) de l'Institution.

Concernant la mise en vente de l'application sur les stores Google Play et Appstore, l'OONM finalise l'accord de cession des droits d'interprétation de la production Carmen pour le mettre en ligne.

L'application Carmen conçue par l'OONM propose à partir d'une page d'accueil, 3 expériences différentes. Sur la page d'accueil il est également possible d'accéder à une rubrique d'information comportant les crédits et remerciements.

Voici ci-après quelques captures d'écran de cette application Carmen. Notez que l'intégralité de l'expérience peut être trouvée en ligne sur le site de l'OONM au lien suivant :

<http://jeu-oonm.opera-orchestre-montpellier.fr/Carmen/>

La page d'accueil :



Une rubrique **informations** avec les crédits :



Une partie **apprendre** composée de 3 sous-sections :



La fabrique d'un opéra

L'opéra c'est quoi ?

L'opéra, c'est du théâtre en musique, où l'on chante et joue une histoire. Dans la salle, le son est parfois si puissant que l'on croirait qu'il passe par des enceintes. Pourtant, personne n'a de micros et la musique est jouée et chantée en direct par les musiciens et les chanteurs. Installés dans la fosse, juste en-dessous de la scène, les musiciens de l'orchestre jouent la partition sous la direction du chef d'orchestre. Sur la scène, on chante tout en jouant la comédie : les solistes chantent les airs principaux, accompagnés des chœurs pour les grands morceaux d'ensemble. Chacun interprète un personnage de l'histoire.

D'où viennent l'histoire et la musique ?

Les aventures que vivent les personnages sont parfois nouvelles, parfois racontées depuis des siècles. Elles peuvent provenir de célèbres romans, contes, légendes ou pièces de théâtre, et sont adaptées en



Bizet et Carmen

L'enfance

Georges Bizet est né en 1838 à Paris. Son père professeur de chant et sa mère pianiste réalisent très tôt que leur fils a du talent. Ils l'inscrivent au Conservatoire de Paris où il étudie le piano, l'orgue, l'harmonie et la composition. À 14 ans Georges est diplômé d'un premier prix de piano. À 17 ans il obtient un premier prix d'orgue et de fugue, et compose en un mois seulement sa première symphonie !

Premiers succès

Le jeune compositeur va alors enchaîner les succès. En 1857, il remporte un concours d'opérette organisé par Offenbach ainsi que le très prestigieux Grand Prix de Rome. Bizet part pour trois ans dans la capitale italienne pour travailler son style et ses compositions. Quand il rentre à Paris, il est contacté par les salles les plus prestigieuses. Son opéra Les Pêcheurs de perles est créé au Théâtre-Lyrique (1863), puis Bizet est



Une nouvelle Carmen à Montpellier

Le projet inédit d'Aik Karapetian

Pour sa saison 2017-18, l'Opéra Orchestre national Montpellier Occitanie commande à Aik Karapetian une nouvelle mise en scène de Carmen. Créée en mars 2018 à l'Opéra Comédie, sa Carmen sera radicalement différente de celle que le public connaît ! Aik Karapetian en est d'ailleurs convaincu :

« Si l'on peut trouver quelqu'un qui n'est jamais allé à l'opéra, il ne fait nul doute qu'il aura déjà entendu parler de Carmen de Bizet. Alors que sa musique apparaît dans tant de films, de publicités, à la télévision et même dans les dessins animés, Carmen est certainement l'opéra le plus reconnaissable. C'est une des raisons pour lesquelles Carmen est un tel défi pour les metteurs en scène, une mission quasiment impossible de proposer quelque chose de nouveau et capable de satisfaire les attentes du public, alors que l'œuvre est déjà si présente en chacun de nous. »

Une section **écouter** regroupant les principaux morceaux de l'œuvre :



1 - Prélude 03:31

2 - La garde montante 02:40

3 - Choeur des cigarières 02:40

4 - Habanera 04:37

5 - Parle moi de ma mère 09:00

6 - Chanson bohème 04:54

7 - Couplets du toreador 02:22

8 - Air de la fleur 03:43

Une section **jouer** avec deux types de memory différents (un memory visuel, un memory sonore) :



2. Enseignements de la prise en main et l'utilisation par l'OONM

Identité et poste de l'utilisatrice de la plateforme au sein de l'OONM :

A l'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie (OONM), la personne qui en interne a conçu l'application et l'a construit via la plateforme est Audrey BRAHIMI. Audrey Brahimi est chargée de communication digitale et des projets numériques à l'OONM, elle dispose donc d'une appétence au numérique évidente.

Sentiment global sur la plateforme

D'une façon générale, l'utilisatrice est satisfaite et contente de l'outil. Elle n'a pas forcément retrouvé l'architecture classique d'un *Content Management System* (CMS) de type *mailchimp* ou *wordpress* mais elle ne s'est pas trouvée désorientée pour autant. La plateforme développée par Sonic Solveig est en effet ressentie comme souple et l'utilisatrice se sentait guidée étape par étape grâce aux différents parcours utilisateurs détaillés.

Le fait qu'il y ait beaucoup de textes accompagnant les parcours par rapport à un CMS classique a un peu surpris. Mais in fine, Audrey Brahimi reconnaît que cela peut encourager un nouvel utilisateur à aller pas à pas. C'est un choix d'ergonomie qui se défend. Plus tard des vidéos explicatives pourraient permettre d'alléger les consignes textuelles de la plateforme.

Il faut noter que la prise en main par Audrey Brahimi, qui par définition travaille sur un site extérieur à Sonic Solveig, a permis de déceler des bogues que nous ne pouvions pas déceler en interne sur nos serveurs. Malgré ces bogues qui ont entravé l'utilisation de la plateforme jusqu'à leur résolution, le sentiment global sur la plateforme est resté largement positif.

La prévisualisation, une fonctionnalité particulièrement appréciée

La prévisualisation (encore appelée Preview), est la possibilité de voir à quoi va ressembler le projet final. Cette fonctionnalité est particulièrement appréciée sur la plateforme.

Audrey Brahimi note qu'elle aurait voulu même avoir la prévisualisation en temps réels au fur et à mesure de toutes les petites actions entreprises dans les parcours, dans une optique de **WysiWyg** (What you see is what you get, c'est-à-dire que l'action effectuée par l'utilisateur donne lieu à un résultat corollaire immédiatement visible par lui-même sur l'écran). Pour l'instant, étant donné l'articulation avec l'interface utilisateur (le front-office) et le moteur de jeux Unity3D qui génère la prévisualisation, la plateforme permet d'engendrer une prévisualisation du contenu construit mais uniquement à la fin du parcours. Nous allons investiguer si dans une seconde version, il sera possible d'introduire cette fonctionnalité.

Toutefois, le fait de voir une prévisualisation opérationnelle à la fin constitue largement un point positif. Il ressort que cette fonctionnalité de preview rassure l'utilisateur sur le fait que les parcours qu'il a remplis se sont bien déroulés. La prévisualisation permet également de temporiser l'impatience de l'utilisateur. Après soumission, celui-ci va en effet recevoir l'application disponible au format mobile pour Android et iOS ainsi que pour tous les navigateurs web, 48 heures maximum après la soumission du projet.

L'importance de la phase de préparation des composants à injecter dans la plateforme :

Audrey Brahimi souligne et comprend bien l'importance de cette étape. Si le contenu mis à disposition par l'institution n'est pas assez riche ou préparée, la plateforme d'outil ne permet pas d'en créer mais bien d'offrir un gabarit à ces contenus et donner chair à un projet numérique.

Dans l'outil, cette étape préalable à la bonne utilisation de la plateforme et la création des contenus a été très clairement perçue. Il lui a été simple de prendre connaissance dans les commentaires agrémentant les parcours des éléments graphiques, sonores, textuelles et de leurs formats respectifs pour pouvoir poursuivre dans l'outil.

A titre personnelle, Audrey Brahimi a trouvé cette phase de constitution des inputs plutôt intéressante et riche car cela l'a amené à travailler en interne avec différents services ou utiliser des compétences en montages notamment pour les extraits audios et sonores. Il semble que les contraintes de formats participent à l'imagination des personnes qui prennent la plateforme en main. Comme ce qui est nécessaire est détaillé, la personne en charge de la réalisation d'un projet, peut déjà imaginer ce qu'il faut rassembler pour créer une expérience donnée.

L'envie de réutiliser la plateforme

Audrey Brahimy espère pouvoir réutiliser cet outil pour pouvoir élaborer d'autres expériences autour de la saison de l'Opéra Orchestre National de Montpellier Occitanie. C'est un outil qui correspond exactement à ce qu'elle souhaite développer dans le cadre de son poste de chargée de projets numériques.

Une plateforme dont l'utilité est valorisée par l'utilisateur

Selon Audrey Brahimy, il faut imaginer une structure tarifaire et des tarifs qui collent à la réalité quotidienne des institutions culturelles visées par cette plateforme. Etant donné que la phase de préparation des inputs nécessaire reste importante dans un projet multimédia interactif, il lui semble difficile, pour une personne chargée en interne de construire les applications, d'en produire plus de deux ou quatre par saison.

A titre personnel, Audrey Brahimy a passé un mois à quasi temps plein sur ce projet Carmen. Ce projet a nécessité de se coordonner avec les différents services de l'OONM pour obtenir les inputs musicaux, la gestion des droits, les textes de la rubrique « Apprendre », le graphisme et la constitution des visuels utilisés dans le projet, pour s'assurer de la gestion de la diffusion et de la communication de l'application une fois sa réalisation achevée.

Selon Audrey Brahimy, un abonnement mensuel n'est pas une bonne idée, car il serait trop risqué pour une institution de s'engager sans être sûre de pouvoir tenir le rythme de la sortie d'une application par mois.

Sur la base des fonctionnalités actuelles et des modèles de contenus pour l'heure disponibles sur la plateforme, Audrey Brahimy parle spontanément de plusieurs formules qui l'intéresseraient pour l'accès à la plateforme, des formules qui selon elle, respecteraient la réalité d'un planning de production d'une maison d'opéra comme l'OONM :

- (i) une **formule d'abonnement annuel** illimité ;
- (ii) une **formule de pack** avec la possibilité de construire entre 2 et 4 applications ;
- (iii) la possibilité **d'utiliser la plateforme à l'acte** si d'autres gabarits viennent enrichir ceux actuellement disponibles au sein de la première version de la plateforme.

Rapport d'étonnement des publics face au contenu numérique construit via la plateforme et recommandations

(livrable de l'étape 4 du projet SNI Sonic Solveig)

Octobre 2018 (version du 16 octobre)

Auteur : Ramzi SAIDANI, Sonic Solveig



Préambule et éléments de contexte :

Préambule :

Pour rappel, les fonctionnalités développées et incluses dans l'application présentée sont issues d'une première série d'entretiens qui ont été menés auprès d'une quinzaine de personnes au mois d'avril 2018. Ces derniers nous ont dévoilé leur attente et nous avons essayé de concilier le maximum de ces attentes en réalisant une ou deux applications.

L'Opera Orchestre National de Montpellier (OONM) et l'Opéra de Limoges ont eu la possibilité d'utiliser le prototype de la plateforme de génération automatique d'application qui a reçu l'aide SNI 2017 du Ministère de la Culture pour réaliser leur propre application. L'Opera-Orchestre National de Montpellier a réalisé une application autour de Carmen. L'Opera de Limoges ne souhaitait pas utiliser l'outil pour la saison 2017-2018 mais souhaite réserver ces efforts pour un projet concernant la saison 2018-2019, c'est l'application Carmen qui a également été présentée au public de l'Opera de Limoges.

Objectif de cette étape :

Dans cette dernière étape du projet, une nouvelle enquête terrain était nécessaire avec chacune des institutions partenaires. L'objectif de cette nouvelle enquête terrain était d'identifier rapidement les écarts entre le besoin et le contenu effectivement réalisé avant de généraliser la démarche. Il est en effet crucial d'avoir un rapport d'étonnement des publics, de les faire réagir en leur mettant dans les mains une application, une expérience concrète. Une demi-douzaine de personnes parmi la quinzaine initialement interrogée en avril 2018. Ces derniers ont accepté à nouveau d'être interrogés pendant une demi-heure à Montpellier. L'Opera de Limoges a organisé ces entretiens à partir de mi-octobre 2018.

Notes préalables à la lecture du document :

Le présent document présente les principaux enseignements de ces entretiens. Une grande place est donnée aux verbatims des personnes interrogées qui viennent systématiquement illustrer les idées ou les remarques exposées par ces derniers.

A l'heure de la rédaction de ce document, les retours des interviewés de l'Opera Orchestre National de Montpellier (4 personnes) et de l'Opera de Limoges (3 personnes) sont tous disponibles et ont donc été pris en compte dans ce présent document.

Résumé analytique

L'application est sans conteste **accueillie** plutôt **positivement**.

Elle est jugée **jolie**, assez **ergonomique**, **ludique**, avec des **contenus intéressants**. L'application présentée est plutôt **perçue** comme un **bonus** par rapport au spectacle. Elle est perçue comme s'adressant à un **public jeune** et à **utiliser plutôt avant le spectacle** ou à l'entracte du spectacle. Ils souhaiteraient avoir davantage d'œuvres complétées par des contenus numériques de ce type.

Les **interrogés ne sont pas prêts à payer pour l'application en l'état actuel** de son contenu. Pour les inciter à déboursier quelques euros, certains interrogés demandent en plus de la vidéo ou des contenus figurant dans les programmes papiers généralement payants dans l'institution côtoyée. Si le prix du billet du spectacle corollaire inclue l'accès à ce contenu numérique, cela peut intéresser certains spectateurs.

Pour autant, les personnes interrogées, s'ils sont globalement satisfaits, **pointent certaines insuffisances ou manques**, spontanément décrites. Ils concernent :

- a. l'ergonomie / design en particulier de la navigation de la rubrique apprendre et l'expérience du jeu de memory ;
- b. l'accessibilité de certains contenus en particulier dans la rubrique apprendre ;
- c. l'insuffisance ou absence de certains contenus ;
- d. le rêve de fonctionnalités communautaires.

Les **personnes interrogées avancent spontanément des idées pour améliorer les points** qui leur semblent insuffisants, parmi les principales, on peut noter :

- a) le remplacement de certaines icônes pour les pages de contextes ;
- b) l'utilisation d'écrans de téléchargement pour afficher d'autres images liées à la production du spectacle ;
- c) l'indication du moment de l'œuvre où se situent les extraits de la rubrique Ecouter ;
- d) la possibilité de passer d'une page de contexte à l'autre en « swippant » ;
- e) la réduction de la taille des textes de la rubrique apprendre et l'utilisation de petites vidéos explicatives.

Des actions gagnantes rapides sont possibles par l'OONM et Sonic Solveig

Au vu des entretiens, il ressort que **certaines actions rapides peuvent être prises** pour améliorer et rendre à certaines insuffisances exposées par les personnes interrogées.

- a) le remplacement des icônes de la rubrique Apprendre
- b) l'enrichissement des titres des pistes en précisant actes ou scènes en fin de piste
- c) l'intégration du *rich text* dans les paragraphes du projet unity et profiter de ce rich text pour utiliser des titres intermédiaires introduisant les paragraphes
- d) la vérification du paramètre son dans le projet unity notamment pour les morceaux illustrant les pages d'éclairage.

Il ressort des entretiens que l'application présentée est globalement bien perçue et plait aux interrogés. Les points positifs sont développés dans la première partie.

Toutefois, les interviewés, s'ils sont globalement satisfaits, pointent des insuffisances ou des aspects qui seront exposés dans la deuxième partie.

La troisième partie du rapport se concentre sur les pistes d'améliorations que les interrogés ont exposés et sur les actions gagnantes rapides (*quick-wins*) qu'il serait possible de mener.

I. Une réception globalement positive de l'application

Il ressort des entretiens que l'application présentée est bien perçue. Elle reçoit un accueil plutôt positif tant sur le plan de l'ergonomie, de la forme et du contenu.

a. Une application jugée plutôt jolie

« C'est joli à voir, c'est plaisant, c'est propre, graphiquement attirant »

« c'est assez sympa, avec la planète qui fait scratches, style vinyle, j'aime assez ! »

« Le jeu de mémorisation, il y a un côté visuel et graphique ».

b. Une application plutôt ergonomique...

« Je trouve l'interface assez intuitive, ça c'est bien.

« Globalement l'ergo me va parce qu'elle correspond à l'univers. Après je ne sais pas cet applicatif calqué sur un autre univers, je sais pas si ça sera aussi bien. »

« Je pense que c'est bien fait »

c. Une application jugée intéressante

« Je trouve intéressant les trois fiches qui sont faites »

« là il y a un côté néo-intellectuel du jeu qui fait que peut-être tu as moins l'impression de perdre ton temps »

« Ah je trouve ça super le fait d'apprendre les basiques. Pour l'auteur, Bizet, c'est super, mais je trouve encore plus fantastique le fait d'avoir mis en valeur le metteur en scène. »

« C'est un beau premier pas ! ... »

« Avec cette application, on est plutôt dans une sorte de guide digitale, on peut apprendre des choses.

« Je trouve intéressant les trois fiches qui sont faites, notamment la première sur comment s'organise la mise en place d'un opéra. Pour le coup, moi je savais pas le planning, le retroplanning d'un opéra. »

« Ce qui est intéressant aussi c'est la partie sur la nouvelle production »

d. Une application perçue comme ludique

« C'est ludique, c'est visuel »

« Cela, c'est bien pour les gosses parce que ludique et musical »

e. Globalement plutôt pour les jeunes /enfants

« Là il y a un côté néo-intellectuel du jeu qui fait que peut-être tu as moins l'impression de perdre ton temps. Alors le premier jeu de mémoire avec des cailloux où il faut juste faire les pairs, je pense que même pour les enfants ça peut être super de travailler la mémoire, les couleurs, le premier jeu oui il est faisable »

« C'est un petit gadget mais que les jeunes aiment bien. »

« j'ai plus l'impression que cela s'adresse à un public beaucoup plus jeune, genre 10 ans, 10-15 ans. »

« Une application pour les gens qui n'ont pas de culture opératique ou des jeunes enfants. »

« Comme on y met de la musique classique cela permet aux gamins de s'amuser avec »

« Ca permet aux enfants de voir les œuvres mais il faut adapter cela à tous les âges »

f. Plus perçue comme un bonus ou un goodies désiré pour d'autres productions

Bien qu'évoquant le spectacle, l'expérience/l'application n'est pas perçue comme une continuité du spectacle mais plus comme un contenu additionnel.

« c'est un bonus, je pense. »

« oui, c'est plus comme ça. Moi, je le vois plus comme un truc d'afficionados. Un goodies, un truc, on peut l'avoir sur soi, dans son téléphone. »

« c'est ça, ça rappelle le spectacle. »

« ça évoque. »

« ça fait un peu comme un trailer pour un film ! »

« J'aimerais en avoir pour d'autres opéras. »

g. A apprécier avant le spectacle...

Ca ne divulgue pas !

« avant, c'est mieux oui ! C'est une sorte de mise en bouche avant de découvrir l'opéra. »

« ça évoque. Et je pense que du coup, le principe de la vidéo permettrait d'avoir plus cet aspect, post spectacle ! d'avoir quelque chose qui permettrait de retrouver la vie du

c »

« Oui c'est vrai ! »

« Oui limite, il faudrait avoir deux applis. Une appli pré-spectacle et l'autre après. Ou ça donne envie d'avoir cette émotion et d'avoir une appli post, où l'on a cristallisé des moments, qui nous permette d'y retourner. »

« Pour moi ça serait avant le spectacle »

h. ...Ou durant les entractes

« Peut-être pas partout. Dans un espace particulier, alors à la comédie je sais pas...l'entracte souvent... il y a beaucoup de manière de le vivre, en fait. »

« A moins de mettre une borne dans l'opéra où les gens puissent accéder »

« Alors déjà l'entracte. ça serait bien à l'entracte avant. Et à la limite après.»

i. Plutôt gratuit ou pour quelques euros en achat in-app s'il y avait des contenus supplémentaires

Les contenus évoqués et qui justifieraient le fait qu'on puisse faire payer pour l'application tournent autour du replay ou du programme.

le replay de l'opéra lié à l'application

« s'il y avait de la vidéo, vous auriez davantage envie de l'acheter, oui parce qu'il y aurait un vrai produit derrière, on aurait vraiment quelque chose d'unique. »

« on pourrait par exemple avoir l'application gratuite mais un bonus payant. Je sais pas, si par exemple, on avait la scène, l'opéra complet, parce que maintenant on peut faire des captations. Si on avait 5 euros, les opéras accessibles constamment, on l'a on y a accès quand on veut, oui moi je serai assez pour. »

Ou un mini programme

« Mais peut-être s'il est disponible avant, l'applicatif, une petite fiche avec tous les rôles et la personne qui chante, la distribution en fait, parce que si l'application est disponible avant peut-être une partie payante en programme .»

« un programme allégé, en payant un euro, mettons, 0.99 euros parce qu'on met pas des chiffres ronds, je pense que ça peut peut-être fonctionner même en ayant de l'applicatif payant. »

« Je ne paie jamais. Je me déplace pour voir un spectacle vivant. Je veux bien que quand on paie le billet, on paie aussi l'accès au site, quitte à augmenter le prix d'un euro. »

« Cela m'intéresserait d'avoir des infos sur les chanteurs, les interprètes qui m'intéressent »

Une discographie : Des infos sur les grandes versions

« Après, j'aimerais avoir un historique avec des références et des vinyles pour comparer des orchestrations. Une espèce de discographie. »

II. Une application qui demande des améliorations sur le fond et la forme

Si globalement les personnes interrogées sont satisfaites, certaines insuffisances ou manques sont perçues et décrites. Nous les avons regroupées dans les grandes catégories suivantes : (a) Ergonomie / design, (b) accessibilité de certains contenus, (c) insuffisance ou absence de certains contenus, (d) le rêve d'une application communautaire.

« C'est un beau premier pas ! A côté de ça, par rapport à ce qu'on aurait pu imaginer, on pourrait être déçu, comme on partait sur quelque chose, d'inconnu en fait... »

« c'est vrai que moi je parlais sur quelque chose qui pourrait faire découvrir au plus jeune, c'est quoi l'orchestre. Au début, on parlait d'une application pour faire découvrir l'opéra et l'orchestre, pour les plus jeunes. Parce que là c'est quand même une application qui s'adresse aux gens qui savent quand même bien ce que c'est Carmen et qui est son compositeur. Ce n'est pas pour un public qui ne sait pas du tout ce que c'est. »

a. Ergonomie / design :

Sentiment qu'il y a des clics superflus :

Les personnes interrogées regrettent par exemple qu'il fasse faire des actions inutiles selon eux, telles que :

- Devoir confirmer pour lancer la lecture de chaque titre

« Ce que je regrette, dans cette partie musicale, c'est par exemple, quand on passe à un autre morceau, il faut encore appuyer pour lancer. Si ça partait directement ! »

- intégrer des demandes de retour au menu

« Oui , il y a des manip qui sont inutiles, on nous demande tout le temps de confirmer si vous voulez repasser au menu. »

« Ca fait un peu sécurité enfants ! »

Demandes récurrentes de réafficher les règles du jeu

Certaines personnes interrogées n'apprécient pas de ne pas pouvoir réafficher les règles du jeu du memory sonore qui se lance par défaut avant de commencer la partie.

- On ne voit qu'une seule fois les règles et le message d'accompagnement du memory
- Une personne cliquait systématiquement sur la zone de score après avoir pourtant associé les pierres.

« A un moment donné, on a la petite phrase « les objets ont disparu ». Bon moi, je vais vite en fait, j'ai pas lu la fin du truc, et en fait, je crois qu'il faudrait que j'éteigne complètement l'application pour revenir aux règles. »

Sentiment qu'il n'y a pas assez de volume dans l'application

Certaines personnes regrettent le manque de volume par défaut dans l'application.

« faut dire aussi, qu'il n'y a pas assez de volume dans l'application. Il est trop bas dès le départ, après c'est peut-être l'endroit qui gêne. Dans apprendre, il y avait de la musique, on n'entend rien. »

Uniformité des pages d'éclairages de la rubrique Apprendre

Les interrogées convergent globalement sur le fait que le format des pages d'éclairages est un peu monotone.

« Pour moi, aujourd'hui, lire c'est un effort. Du coup des fois c'est un petit peu long. Les petits paragraphes pourraient être un peu plus accrocheurs, donner une accroche qui donnerait envie de lire chaque paragraphe. »

« Ah oui peut-être le mettre un peu plus gras, un peu de couleur »

« Au niveau de la typo, c'est un peu tout au même niveau »

« c'est un peu uniforme, ouais. »

Difficulté pour certains séniors à cause de composants trop petits

« Certains boutons sont un peu petits »

« Sur ce téléphone, les textes d'apprendre sont petits et je n'arrive pas à lire »

b. Accessibilité de certains contenus

Affordance erronée

Le contenu des trois fiches n'est pas facilement identifiable, à cause du logo « maison » de la rubrique. Les utilisateurs pensent que cela va les ramener à la page d'accueil et mettent donc du temps à comprendre que c'est en fait l'accueil de la rubrique et pas de l'application.

« ...j'ai mis deux secondes à trouver, ok, j'ai lu la première fiche il doit y en avoir d'autres avant de trouver le petit menu maison et que je comprenne qu'il fallait cliquer pour aller voir les autres. »

« C'est dans le menu apprendre, par exemple, j'arrive sur la première page qui commence à parler du thème de Carmen, sauf qu'ici à droite, il y a une petite maison à droite en haut, et pour moi c'est pas logique, parce que moi quand je fais des sites, pour moi, la maison c'est l'accueil. »

« Les boutons 1, 2, 3 sont un peu trompeur sur l'aspect ça retourne au menu, est-ce que ça invite directement à jouer ou à écouter, du coup sur la partie apprendre, ça pourrait être un peu plus espacé, d'une vignette à l'autre sans avoir à passer par le menu ».

« je suis exactement du même avis pour l'histoire de l'icône. C'est seulement aujourd'hui que j'ai pris un peu plus de temps, que j'ai vu qu'il y avait les 3 volets. Et je pense que les trois volets ne sont pas suffisamment expliqués, enfin, au départ. »

Une personne interviewée a cru qu'elle pouvait avancer dans les pages d'éclairage en cliquant sur le « bouton play » de la piste musicale incrustée dans l'illustration accompagnant la section.

« Je pensais au départ que ça, ça pourrait (elle montre la flèche du lecteur de musique qu'elle pensait pouvoir utiliser pour passer à une autre section)... »

Jouabilité du memory

Les interviewés ne semblent pas avoir vu qu'il y avait des niveaux difficiles et se sont vite lassés durant les premières étapes. Trop d'étapes par assez échelonnés sans savoir l'existence de tous les niveaux et l'impression de toujours gagner.

« On fait travailler un petit peu la mémoire visuelle et auditive...moi quelque part j'aime bien ce côté simple. C'est pas fatiguant, on se casse pas trop la tête. A côté de ça, je regrette justement qu'on ne se casse pas un peu plus la tête. »

« en fait il y a un niveau débutant, un niveau moyen, il manquerait un niveau expert. »

« en fait, aujourd'hui souvent les jeux, des fois on y joue parce qu'on échoue. Comme ces jeux, où on courrait tout le temps perpétuellement et il faut sauter au bon moment et vous vous prenez un train. C'est ça qui fait la règle du jeu, c'est pas forcément parce que vous gagnez. »

La fonctionnalité du scratch

Cette fonctionnalité n'est pas forcément vu tout de suite surtout lorsque l'utilisateur joue via le navigateur d'un ordinateur.

« alors ça, je m'en étais pas rendu compte car la première fois que j'ai regardé c'était sur l'ordi, j'avais jamais vu qu'on pouvait avoir une interaction avec le disque. »

« c'est vrai que ça se voit pas tout de suite. »

« C'est bien mais c'est un peu répétitif, c'est un peu comme Pierre et le loup sans image. Il faut tout de même mettre des visuels. Parce que cela peut endormir les gens. Un support comme un dessin animé ».

c. Insuffisance ou absence de certains contenus

Situation des extraits dans l'œuvre

« Peut-être juste, mais c'est peut-être moi, replacer les morceaux à quel moment ils viennent dans l'opéra, avec un petit descriptif de ce que le morceau est supposé traduire. »

« Moi je me demandais si il y avait pu y avoir quelque chose pour situer les morceaux dans l'œuvre. Oui c'est un peu les tubes mais on ne sait pas forcément où est-ce que ça se situe »

« ah oui, c'est une idée ! »

Volonté d'avoir davantage de contenus :

Deux thématiques liées au spectacle, comme les costumes et la mise en scène marquent l'intérêt et la curiosité des personnes interrogées.

« Je m'attendais à ce qu'il y ait plus de contenu mais en même temps, je suis quelqu'un qui lit beaucoup, qui essaie de se cultiver et que cet aspect, j'aurais aimé plus, je me dis que majoritairement les gens vont pas l'avoir ».

« j'aurais vu plus de contenu, j'ai pas appris grand chose par rapport au carnet, livret qui est fourni, moi à titre personnel, j'aurais aimé plus de contenu de fond. »

« Ce qui m'intéresse c'est apprendre, c'est un début après vous pouvez peaufiner. »

La vidéo est désirée dans une logique de prolongation, d'expérience post-spectacle

« moi je trouve l'idéal, c'est peut-être difficile à mettre en œuvre mais cela serait d'avoir carrément la vidéo. »

« on pourrait avoir le vinyl et comme un insert de la vidéo. Mais ça fait peut-être un peu trop. »

« le principe de la vidéo permettrait d'avoir plus cet aspect, post spectacle ! d'avoir quelque chose qui permettrait de retrouver la vie du truc. »

il pourrait y avoir un petit 4 où après quand il y a eu la captation, il puisse y avoir des extraits, qui nous réimmerge encore plus dans l'univers. Parce que là, on est dans l'univers d'une manière superficielle,

« Je trouve dommage qu'on ait plus de trace après le spectacle ! »

« on pourrait y mettre les photos des artistes qu'on avait avant sur les programmes, des choses sur la spécificité des productions car maintenant les programmes ici sont très minces et ne comportent plus de photos

Désir de quizz

« mais peut-être le jeu pourrait être axé sur un air de musique et il faut le replacer dans l'acte, la scène »

Des informations sur la distribution, à la manière d'un miniprogramme

« Pourquoi pas ? Si ça peut intégrer le programme en plus. Cela serait pas mal d'avoir un résumé des actes. »

d. Le rêve d'une application communautaire

De faire quelque chose de plus interactive mais pas l'application en elle-même, mais plutôt l'opéra et moi, si ça peut être un truc où on pourrait laisser un message. Je sais que ça serait sûrement compliqué à mettre en place mais par exemple poser sa petite question, ses commentaires, des choses qui seraient lues par l'opéra et qui nous répondrait, quelque chose de communautaire.

« je pensais quelque chose entre les spectateurs et moi, entre l'Opéra et moi, créer du covoiturage pour les gens qui seraient à Sète, ils ne peuvent pas venir à l'Opéra s'ils n'ont pas de voiture.

Je sais pas une sorte pas de site de rencontres, mais quelque chose où on peut discuter après de l'œuvre, la page. »

« Avec cette application, on est plutôt dans une sorte de guide digitale, on peut apprendre des choses. La connecter, cela donnerait une troisième dimension à cet objet, dimension en temps réelle, je sais pas. »

III. Des idées données par les interviewés pour améliorer les points qui leur semblent insuffisants

Spontanément, les personnes interrogées ont avancé des solutions ou des idées pour améliorer ce qui leur semblait manquer ou ce qui les irritait dans l'application. Nous les avons regroupées dans les paragraphes suivants.

a. Remplacer certains icônes pour les pages de contextes

-Remplacer le logo Maison qui fait trop page d'accueil

-Utiliser par exemple un détail des illustrations des différentes pages d'éclairage pour créer un icône spécifique plutôt que les (1), (2) et (3) existants.

« c'est à la place des chiffres mettre des sortes de miniatures. Par exemple, prendre Bizet pour la numéro 2, la photo des acteurs, pour la une. »

b. Profiter des écrans de téléchargement pour afficher d'autres images

Graphiquement, les temps d'attente, jouer peut-être sur une image tirée de l'opéra. Par exemple. Des fois, c'est un peu long, des fois non.

c. Frustration de pas savoir à quel moment de l'œuvre se situent les morceaux joués

« Peut-être juste, mais c'est peut-être moi, replacer les morceaux à quel moment ils viennent dans l'opéra, avec un petit descriptif de ce que le morceau est supposé traduire »

d. Passer d'une page de contexte à l'autre en « swipant »

e. Faciliter la lecture : lire c'est un effort, du coup quelque fois c'est un petit peu long.

« Pour moi, aujourd'hui, lire c'est un effort. Du coup des fois c'est un petit peu long. Les petits paragraphes pourraient être un peu plus travaillés pour donner une accroche qui donnerait envie de lire chaque paragraphe. »

« peut-être le mettre un peu plus gras, un peu de couleur »

IV. Des actions gagnantes rapides sont possibles

Au vu des entretiens, il ressort que certaines actions rapides peuvent être prises par L'Opera Orchestre National de Montpellier ainsi que par Sonic Solveig pour améliorer et améliorer certaines insuffisances exposées par les personnes interrogées.

- a. Remplacer les icônes de la rubrique Eclairage**
- b. Compléter les titres des pistes en précisant les Actes ou les scènes en fin de titre**
- c. Intégrer de la syntaxe de rich text media dans les paragraphes afin de les rendre dans Unity3D. En effet, le moteur de jeu sait gérer les tags de ce type pour rendre le gras, l'italique, les paragraphes, etc...**
- d. Utiliser des titres intermédiaires pour introduire des plus petits paragraphes grâce notamment à l'utilisation de la syntaxe de rich text media.**
- e. Vérifier si le paramètre son dans le code du projet Unity est à un niveau suffisant notamment pour les morceaux illustrant les pages d'éclairage.**