



Milestone 2

Version	Auteurs	Validé ?
V1	Julien	V1 rédigée, à valider avec le reste de l'équipe lors de la réunion projet.
V2	Mavrick, Antonin	Tout est OK pour nous
V3	Julien, Antonin	Modifications de dernières minutes, dernière mise au point.

Groupe 9 – Antonin DRUJON, Julien DURIEUX, Mavrick GOUIX, Rémi MAHIEUX

État d'avancement du projet Le Vinyle – Milestone 2

1. Avancement général du projet

À l'issue de la Milestone 2, le projet **Le Vinyle** a franchi une étape décisive. Nous sommes passés d'un cadre essentiellement conceptuel et documentaire à une concrétisation visuelle et technique du produit.

La Milestone 1 avait permis de sécuriser le périmètre fonctionnel et méthodologique à travers la note de cadrage, l'analyse de l'existant, l'analyse du besoin et le cahier des charges fonctionnel. La Milestone 2 marque, quant à elle, l'entrée dans la conception détaillée de l'expérience utilisateur, la réalisation complète de la maquette, la structuration plus fine de l'architecture front et back, ainsi que la préparation concrète au développement.

Le projet ne se situe donc plus uniquement au niveau de la définition du besoin, mais désormais au niveau de la projection réelle du produit final.

2. Évolution de la maquette et travail UI/UX

La Milestone 2 a été fortement structurée autour du travail de maquettage. Ce travail a été piloté par Mavrick GOUIX en tant que Responsable UI/UX Design, avec une implication constante de l'ensemble de l'équipe pour les arbitrages fonctionnels et les choix structurants.

2.1 Première version complète de la maquette

Une première version complète de la maquette a été réalisée. Elle intégrait l'ensemble des écrans principaux, les flux utilisateurs complets (création de session, proposition de morceau, modération, gestion Spotify), une navigation cohérente ainsi qu'une structuration claire des rôles.

Sur le plan fonctionnel, cette version répondait pleinement au cahier des charges. Tous les parcours utilisateurs étaient modélisés et validés. Nous disposions donc d'un produit abouti d'un point de vue fonctionnel.

Cependant, la direction artistique restait relativement neutre et générique. L'interface était propre et fonctionnelle, mais elle ne reflétait pas suffisamment l'identité du projet ni l'univers

musical du vinyle. Le positionnement différenciant de l'application n'était pas encore pleinement perceptible.

Lors de la présentation au client, celui-ci a exprimé son insatisfaction concernant l'identité visuelle proposée. Il a alors précisé sa vision artistique, plus marquée, plus immersive et davantage alignée avec l'univers musical qu'il souhaite transmettre.

À la suite de cet échange, nous avons demandé à Mavrick de retravailler la maquette afin de traduire fidèlement cette vision dans une nouvelle proposition graphique.

Nous disposions donc d'un produit fonctionnel solide, mais nécessitant encore un renforcement significatif de son identité visuelle pour atteindre le niveau d'impact attendu.

2.2 Refonte de la direction artistique

Après une phase de recul collective, nous avons pris la décision de revoir entièrement la direction artistique. Cette décision ne résultait pas d'un dysfonctionnement, mais d'une réflexion stratégique sur le positionnement du produit.

Nous avons constaté que l'identité visuelle n'exploitait pas suffisamment le concept "Le Vinyle". L'univers rétro, analogique et chaleureux était peu présent, ce qui risquait de rendre l'application trop générique malgré son idée différenciante.

La nouvelle direction artistique s'est orientée vers une palette plus marquée et chaleureuse, des références visuelles explicites à l'univers du vinyle, ainsi qu'une identité assumée, inspirée d'un retour en tendance de l'esthétique rétro. L'objectif était de créer une cohérence immersive entre le concept et l'interface.

Cette refonte a transformé une interface fonctionnelle en une interface identifiable, mémorisable et alignée avec l'ambition du projet.

2.3 Impact de cette décision

Le choix de revoir la direction artistique a représenté un investissement supplémentaire en temps. L'ensemble des écrans a dû être retravaillé, les composants visuels redéfinis et les hiérarchies graphiques ajustées. Cela a entraîné un léger décalage dans l'entrée en phase de développement.

Ce décalage n'a toutefois pas remis en cause le planning global. Il a été absorbé par une réorganisation des priorités et par l'anticipation de certaines réflexions techniques menées en parallèle du travail UX.

Au-delà de la charge supplémentaire, cette décision traduit une montée en maturité du projet. Nous ne cherchions plus uniquement à produire une application fonctionnelle, mais à concevoir une véritable expérience, avec une identité claire et assumée. Ce positionnement dépasse le simple cadre académique et s'inscrit dans une logique produit réelle.

Il est important de souligner que, malgré la refonte graphique, l'ensemble des flux utilisateurs est aujourd'hui entièrement défini et maqueté. Les parcours Streamer, Modérateur et Viewer sont complets, les interactions principales sont simulées et les états dynamiques ont été anticipés. La maquette constitue ainsi une base solide pour l'intégration front et limite fortement les risques d'ambiguïté ou de refonte tardive.

3. Organisation de l'équipe et répartition des rôles

Au cours de cette milestone, la répartition des rôles s'est précisée et stabilisée. Julien DURIEUX assure le pilotage du projet et contribue au développement front. Antonin DRUJON occupe le rôle de Lead Developer Front-End et est en support sur le développement back-end. Rémi MAHIEUX est en charge du back-end en tant que Lead Developer Back-End. Mavrick GOUIX pilote la dimension UI/UX et contribue également au développement front.

Une évolution notable concerne la place de l'intégration front dans le projet. Compte tenu de l'importance accordée à l'expérience utilisateur et à l'identité visuelle, la charge d'intégration est significative. Même si Antonin reste référent technique front, l'ensemble de l'équipe participera activement à cette partie du développement.

Ce choix vise à garantir une cohérence visuelle forte, une intégration fidèle à la maquette et une montée en compétence collective sur les technologies front-end. L'organisation retenue combine ainsi spécialisation technique et responsabilisation partagée.

4. Structuration technique et préparation au développement

Au-delà de la maquette, la Milestone 2 a permis d'affiner l'architecture technique et de clarifier les responsabilités entre front et back. Les premières réflexions concrètes autour de l'intégration des APIs Twitch et Spotify ont été engagées, tout comme l'anticipation des mécanismes de temps réel via WebSockets.

La confrontation entre la maquette et la faisabilité technique a constitué un moment clé. Certaines fonctionnalités ont dû être simplifiées ou re-priorisées afin de rester cohérentes avec le temps imparti et le niveau de complexité acceptable pour le projet.

Nous avons également pris conscience que certaines contraintes techniques, notamment l'authentification OAuth, la gestion dynamique des rôles et la synchronisation en temps réel, représentent des défis plus importants qu'initialement estimés.

5. La maquette

Maquette : <https://www.figma.com/design/VDnz6P2OzaMzCgByJMBDIv/LeVinyle---Projet-M2-MIAGE?node-id=0-1&t=dWgSnNB9yaOxcIIY-1>

Présentation générale de la maquette

Cette maquette illustre le fonctionnement de l'application à travers trois parcours distincts, correspondant aux trois rôles principaux : le Viewer, le Streamer et le Modérateur. Chaque parcours permet de comprendre les fonctionnalités accessibles selon le rôle de l'utilisateur et la logique globale de l'expérience.

Parcours du Viewer

Le parcours débute dans le flow "PDV VIEWER".

L'utilisateur arrive sur la page d'accueil, puis après un clic, un écran de chargement s'affiche avant d'accéder à la page de connexion. La connexion se fait via les comptes Twitch et Spotify.

Une fois connecté, le Viewer accède au menu principal, qui lui propose de créer ou rejoindre une session.

(L'écran étant partiellement coupé sur Figma, il peut être nécessaire de scroller vers la droite pour voir la flèche.)

Dans ce parcours, le Viewer choisit de rejoindre une session en saisissant un code de session (réalisé dans la maquette via les touches "&" ou "1").

Une fois dans la session, plusieurs éléments sont visibles : la musique en cours, un carrousel permettant de naviguer entre les morceaux, ainsi qu'une barre latérale offrant un accès rapide à l'accueil, à la playlist et au stream.

Le Viewer peut proposer un morceau en cliquant sur le bouton " + ". Une pop-up s'ouvre, dans laquelle il saisit une recherche (" s ", puis " e ") et sélectionne le titre " September ". Après validation, le morceau apparaît dans la section "Mes propositions ", en attente de validation.

Parcours du Streamer

Ce parcours se situe dans le flow "PDV STREAMER"

Le début du parcours Streamer est similaire : page d'accueil, chargement et connexion.

La différence principale est que le Streamer choisit de créer une session.

Dans la pop-up de création, il sélectionne la playlist 1 ainsi que le mode de lecture aléatoire. Une fois la session créée, un code de session est affiché en haut à gauche. Celui-ci est masqué par défaut mais devient visible au clic afin d'être partagé aux Viewers.

L'interface du Streamer est plus complète : il peut contrôler la lecture, ajouter le titre en cours à la playlist, passer un morceau et visualiser les titres à venir, proposés par les Viewers.

En revanche, il ne peut pas accepter ou refuser ces propositions : cette action est réservée au Modérateur.

Parcours du Modérateur

Le parcours du Modérateur reprend les mêmes étapes initiales, à l'exception de la connexion.

Lorsqu'il rejoint une session, l'application détecte automatiquement son rôle de Modérateur.

Ce rôle lui donne accès aux outils de validation des propositions musicales. Il peut alors accepter ou refuser les titres proposés par les Viewers, assurant ainsi la modération et l'équilibre de la session.

6. Prise de recul

6.1 Points positifs

Le travail documentaire réalisé lors de la Milestone 1 s'est révélé structurant. La formalisation du périmètre fonctionnel, des rôles et des flux utilisateurs a considérablement réduit l'incertitude au moment du maquettage. Cette préparation en amont a évité une conception improvisée et a permis de concentrer les échanges sur des arbitrages qualitatifs plutôt que sur des incompréhensions fonctionnelles.

La phase de conception UX a également joué un rôle de validation indirecte du besoin. La mise en situation visuelle des parcours Streamer, Modérateur et Viewer a permis d'identifier des incohérences, de simplifier certaines interactions et de clarifier des états intermédiaires qui

n'étaient pas explicitement formalisés dans les documents initiaux. La maquette a donc servi d'outil de validation stratégique, et non uniquement d'outil graphique.

Par ailleurs, l'équipe a franchi un cap en termes de maturité projet. Les discussions sont devenues plus structurées, les arbitrages davantage argumentés et les décisions plus documentées. La clarification progressive des rôles (UI/UX, Front, Back, pilotage) a permis de fluidifier les échanges et de réduire les zones de responsabilité floues.

Enfin, la décision de refondre la direction artistique traduit une évolution de posture : nous ne raisonnons plus uniquement en termes de conformité au cahier des charges, mais en termes de cohérence produit et d'expérience utilisateur globale.

6.2 Difficultés rencontrées

La principale difficulté réside dans la sous-estimation de la charge liée à la conception UX. Les itérations successives, les micro-arbitrages ergonomiques et la recherche d'une cohérence visuelle forte ont nécessité un investissement plus important que prévu. Cette expérience met en évidence un biais classique : la tendance à sous-évaluer la complexité de la phase de conception par rapport à la phase de développement.

Un autre enseignement concerne l'écart entre la méthode théorique retenue (cycle en V) et la réalité du travail. Bien que le cadre formel soit séquentiel, la conception d'un produit interactif implique nécessairement des retours en arrière, des ajustements progressifs et des validations incrémentales. Cette dynamique s'est rapprochée d'une logique itérative, voire semi-agile. Cela souligne qu'un cadre méthodologique doit rester adaptable et ne pas devenir un carcan rigide.

La communication interne a également été mise à l'épreuve par des rythmes de travail hétérogènes. Certaines validations ont pris plus de temps que prévu, non par désaccord stratégique, mais par manque de synchronisation. Ce point met en lumière l'importance d'instaurer des points de synchronisation plus réguliers et formalisés.

Enfin, la révision du MCD illustre un décalage initial entre la vision conceptuelle et la traduction en modèle de données. Ce constat montre que la modélisation ne doit pas être perçue comme une étape figée, mais comme un artefact évolutif devant rester aligné avec la vision produit.

6.3 Axes d'amélioration identifiés

À la lumière de cette Milestone, plusieurs axes d'amélioration se dégagent :

- Intégrer des estimations plus réalistes pour les phases UX/UI dans la planification.
- Formaliser davantage les points de validation intermédiaires afin de limiter les ajustements tardifs.
- Mettre en place des synchronisations courtes mais régulières pour fluidifier la prise de décision.
- Maintenir une cohérence stricte entre documents fonctionnels, maquettes et modélisation des données.

Ces ajustements visent à renforcer la maîtrise du projet lors de la phase de développement, où les marges d'erreur seront plus coûteuses.

7. Risques identifiés et position actuelle

À l'issue de la Milestone 2, les principaux risques identifiés concernent la complexité des APIs Twitch et Spotify, la gestion du temps réel, la charge importante d'intégration front et le risque d'écart entre la maquette ambitieuse et l'implémentation réelle.

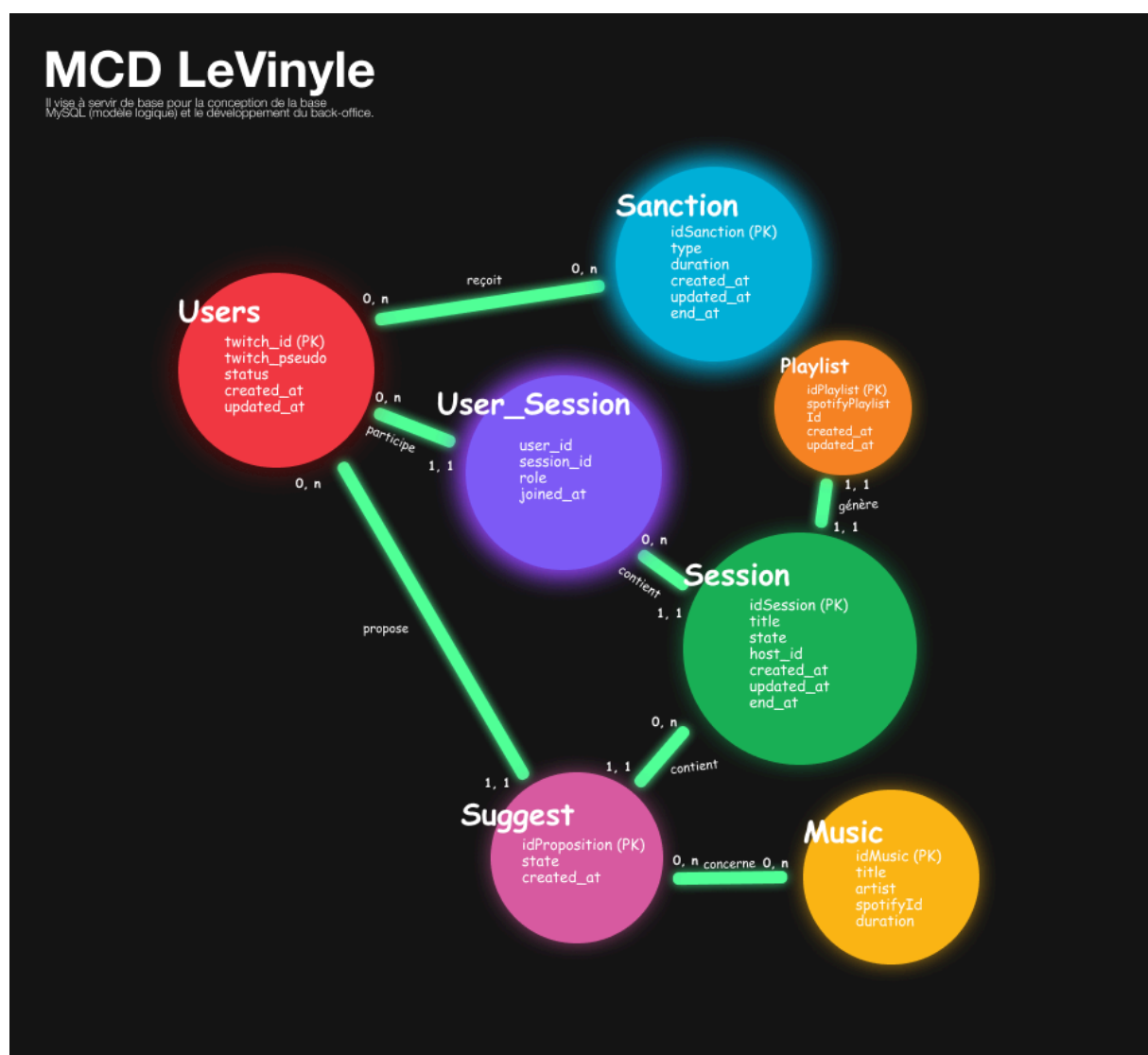
Nous sommes conscients de ces enjeux et avons ajusté notre organisation en conséquence.

Le projet Le Vinyle dispose désormais d'un périmètre fonctionnel stabilisé, d'une maquette complète et cohérente, d'une organisation d'équipe clarifiée et d'une vision produit assumée. La préparation technique est engagée et les premières briques sont identifiées.

Nous entrons désormais dans une phase déterminante : la concrétisation technique du produit.

8. Problèmes détectés sur le MCD

Nous nous sommes rendus compte que le MCD n'était pas conforme avec la vision technico-fonctionnelle de l'application. Nous l'avons alors modifié.



Conclusion générale

La Milestone 2 marque un véritable tournant. Le projet n'est plus seulement une intention structurée, mais une vision concrète du produit final.

Nous avons gagné en maturité, en cohérence, en clarté organisationnelle et en vision produit. Les difficultés rencontrées ont contribué à renforcer la solidité du projet plutôt qu'à l'affaiblir.

Nous abordons désormais la phase de développement avec une base conceptuelle solide, une identité visuelle affirmée, une répartition claire des responsabilités et une conscience lucide des défis techniques à venir.

Le projet entre dans sa phase la plus engageante : transformer cette vision en une application pleinement fonctionnelle.