

Brief :
création de la
version numérique
de votre magazine
de sport

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Introduction

Le monde du sport a changé et évolue rapidement, la manière dont nous consommons l'information a également changé avec l'avènement du numérique.

Votre tâche consiste à transformer votre magazine sportif existant en une version numérique interactive et animée pour iPad.

L'objectif est de fournir aux lecteurs des informations de qualité tout en exploitant les possibilités offertes par le numérique pour créer une expérience engageante et innovante.



"Le monde du sport il a changé" | K. Mbappé

Chiffres-clés

- **Entre 2005 et 2020**, les ventes mondiales de journaux imprimés ont chuté d'environ 44 %, passant de plus de 550 millions d'exemplaires vendus quotidiennement à environ 308 millions.
- **En 2020**, le nombre de lecteurs de journaux en ligne dans le monde a atteint environ 2,7 milliards, dépassant le nombre de lecteurs de journaux imprimés pour la première fois.
- **Les dépenses publicitaires** dans les journaux imprimés ont diminué de manière significative au profit des médias numériques. **Entre 2011 et 2020**, les investissements publicitaires dans les journaux imprimés ont diminué d'environ 70 %.
- **En 2020**, plus de 30 % des revenus des journaux provenaient des abonnements numériques, reflétant une tendance à la monétisation en ligne.
- **Aux États-Unis**, les revenus des journaux imprimés ont chuté de plus de 70 % **entre 2006 et 2020**.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Faire oublier le papier... Compliqué !

Malgré les avantages indéniables de la lecture en ligne, la version papier du magazine sportif présente encore des atouts distincts qui continuent de captiver les lecteurs et de conserver sa place dans le monde de la publication.

Le magazine papier offre une expérience tactile et sensorielle unique. Tourner les pages, sentir le papier, et tenir un objet physique entre les mains crée une connexion tangible avec le contenu. Alors que la lecture en ligne peut être fatigante pour les yeux en raison de la lumière bleue des écrans, le magazine papier permet de s'évader des écrans et de profiter d'une lecture plus apaisante, loin des notifications et distractions.

Certains lecteurs apprécient également l'idée de collectionner des éditions physiques pour leur valeur sentimentale et historique.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Mais... si on tentait ?

Imaginez un instant le potentiel incroyable qui réside dans la transformation de votre magazine papier en une expérience numérique interactive et captivante.

Vous avez la possibilité de transcender les limites du papier pour offrir à vos lecteurs une immersion visuelle et une expérience surprenante.

En faisant le choix audacieux de plonger dans l'univers numérique, vous ouvrez la porte à des possibilités infinies de création et d'innovation.

Des infographies animées qui racontent vos histoires en mouvement, aux vidéos qui transportent les lecteurs au cœur des moments sportifs, cette transformation est une réinvention complète de la façon dont votre audience interagit avec vos récits sportifs.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Objectifs

- Transformer un magazine sportif papier en une publication numérique interactive et animée.
- Fournir des informations de qualité et actualisés dans le domaine du sport.
- Créer une expérience personnalisée, immersive et engageante pour les lecteurs.
- Encourager les feedbacks et l'engagement des lecteurs à travers des commentaires et des sondages.
- Assurer un magazine numérique accessible aux personnes handicapées en respectant les normes d'accessibilité numérique.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Une application accessible

La création de la version numérique et interactive de votre magazine **doit également se concentrer sur l'accessibilité**.

Il faudra concevoir l'expérience **en tenant compte des besoins de tous les lecteurs**. L'iPad et l'iPhone proposent de nombreuses fonctionnalités intégrées pour ajuster la taille du texte, utiliser des voix de synthèse ou améliorer la lisibilité.

En s'assurant que le magazine numérique est accessible aux personnes (quelque soit leurs capacités), **vous garantirez une expérience inclusive qui profite à un large public** qui ne pourra pas se tourner vers votre magazine papier et bénéficier d'une expérience agréable.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Une navigation simple

Une navigation intuitive et non linéaire permet d'offrir aux lecteurs **une expérience de découverte flexible et personnelle**, en permettant **une exploration libre du contenu** sans les contraintes d'une structure linéaire.

La navigation intuitive garantit que les lecteurs peuvent passer d'une section à l'autre de manière fluide et transparente. Des boutons de navigation clairs et intuitifs, des menus déroulants et des icônes visuelles aideront à **orienter les lecteurs dans leur exploration, créant une expérience utilisateur agréable et sans effort**.

Vous permettez aux lecteurs de s'engager activement avec le contenu, de personnaliser leur expérience et d'explorer en profondeur ce qui les passionne dans le monde du sport.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Une expérience à imaginer...

La transition de votre magazine vers une version numérique sur iPad ou iPhone peut offrir une multitude de fonctionnalités qui **enrichissent considérablement l'expérience de lecture** par rapport à la version papier traditionnelle.

La capacité de traduire le contenu en différentes langues permet d'atteindre une audience plus large. Les lecteurs peuvent rapidement trouver des articles spécifiques ou des mots-clés ce qui rend **la recherche d'informations bien plus rapide et plus efficace** qu'avec un magazine papier.

Les fonctionnalités interactives comme les quiz et les sondages permettent aux lecteurs de participer activement, transformant ainsi la lecture en **une expérience engageante et interactive**.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Des bénéfices à trouver.

Alors que la version imprimée est statique une fois éditée, la version en ligne **offre la possibilité de mettre à jour le contenu en temps réel**. Il devient possible d'incorporer des mises à jour instantanées sur les scores, les classements et les actualités sportives, maintenant les lecteurs informés avec des informations fraîches et actuelles

Elle permet **l'intégration de médias riches** (vidéo, audio, VR, AR) qui **offrent des expériences visuelles immersives**. Les lecteurs peuvent visiter virtuellement des stades, interagir avec des athlètes en live ou revivre des moments historiques à travers des simulations interactives.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Inviter l'utilisateur à contribuer

L'un des avantages clés de la version en ligne du magazine réside dans [sa capacité à faciliter l'interaction sociale entre les lecteurs](#). Contrairement à la version imprimée, où la communication entre passionnés est inexistante, la version en ligne peut offrir des fonctionnalités de partage, de votes et de commentaires qui encouragent l'engagement et la participation active de la communauté.

Les lecteurs pourront [partager facilement des images ou extraits d'articles, d'analyses ou d'interviews intéressants sur les réseaux sociaux](#), ce qui permettrait de faire connaître le magazine et de stimuler les discussions autour des sujets que vous avez traité.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Disponibilité, coûts et durabilité

La lecture en ligne est accessible à tout moment et depuis n'importe quel appareil connecté à Internet, offrant une flexibilité aux lecteurs pour choisir quand et comment ils consomment le contenu. En revanche, la version en kiosque nécessite la disponibilité physique d'une copie imprimée.

La publication en ligne peut réduire les coûts liés à la production et à la distribution physique, tout en étant plus respectueuse de l'environnement en réduisant la consommation de papier.

En résumé : une application...

→ **Interactive** : Explorez des mises en page numériques dynamiques, avec des éléments interactifs tels que des infographies animées, des vidéos intégrées, des diaporamas interactifs et des liens vers des sources d'information complémentaires

→ **Innovante** : Expérimentez avec des technologies et médias riches pour offrir des expériences uniques, comme visiter virtuellement des stades ou revivre des moments emblématiques du sport en immersion.

→ **Ludique** : Intégrez des éléments de gamification tels que des défis sportifs virtuels, des quiz avec des récompenses virtuelles et des classements interactifs pour impliquer davantage les lecteurs.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

En résumé : une application...

- Vivante : Intégrez des tableaux de scores en direct, des statistiques de jeu en temps réel et des analyses de performance des athlètes, offrant ainsi une expérience de suivi immersive pour les fans.
- Engageante : Créez des sections où les lecteurs peuvent soumettre leurs propres analyses, opinions et photos liées au sport, favorisant ainsi un engagement communautaire.
- Évènementielle : Organisez des événements en direct, tels que des discussions en ligne avec des experts sportifs, des séances de questions-réponses en direct ou des séminaires virtuels.

Les possibilités sont nombreuses : il s'agira de penser à vos utilisateurs et mettre en place une expérience se présentant comme **une alternative solide au support papier**.

NAOOOON !



cafeyn

2500 journaux
et magazines.
Une seule app.



Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Un pdf dans un écran : non !

Il est important de souligner que l'objectif central de ce projet n'est pas de **transposer le contenu du magazine papier sur un écran numérique**.

Au contraire, l'idée fondamentale est de **repenser et de retravailler l'expérience de lecture ainsi que la mise en page** pour exploiter pleinement les avantages offerts par le support numérique.

Nous souhaitons créer une expérience immersive qui tire parti des avantages uniques du numérique.

Quelques problématiques

- Comment transformer le contenu du magazine papier en un format numérique interactif tout en conservant sa pertinence ?
- Comment concevoir une expérience de navigation intuitive et engageante pour les lecteurs numériques ?
- Comment choisir et intégrer des éléments interactifs sans surcharger le contenu ?
- Comment garantir que le magazine soit accessible à tous, y compris aux personnes ayant des besoins spécifiques en matière d'accessibilité ?
- Comment profiter du support numérique pour sublimer les éléments que vous avez en tête sans être dans une démonstration technique ?

The image shows a magazine cover for 'HEROINE'. It features a close-up portrait of a woman with dark hair and red lips. A large, white, circular graphic element is overlaid on the left side of her face. At the top center, there is a small white circle containing the text 'N.1' with a double-headed arrow pointing left and right. Below this, the text 'Fall 2011' is visible. A yellow diamond-shaped callout box is positioned on the right side of the cover, containing promotional text. The magazine title 'HEROINE' is partially visible at the bottom in a yellow, stylized font.

N.1

Fall 2011

The flagship issue of Katachi explore the life of female heroes, both in daily life and on the global scene. Get to know some of the most inspirational role models, scene-makers and advocates of style today.

LA PRATIQUE SPORTIVE

PRATIQUE SPORTIVE DANS LA POPULATION GÉNÉRALE

En 2022, **66 %** des individus âgés de 15 ans et plus, ont pratiqué du sport **au moins une fois dans l'année** et un peu plus d'un quart n'a pratiqué qu'une seule activité.

Taux de pratique sportive, selon le niveau

| Niveau de pratique | Taux (%) |
|--------------------------------|----------|
| au moins une fois dans l'année | 66% |
| au moins une fois par semaine | 27% |
| au moins une fois par mois | 12% |
| au moins une fois par an | 2% |
| jamais | 3% |

Source: INSEE, 2022. Base de données de l'Enquête nationale sur la pratique sportive.

Pratique sportive au moins une fois dans l'année

38 % des pratiquants âgés de 15 ans et plus ont déclaré une activité sportive au moins quatre fois par semaine.

Tendance de pratique sportive hebdomadaire

| Fréquence hebdomadaire | Taux (%) |
|----------------------------------|----------|
| au moins quatre fois par semaine | 38% |
| trois fois par semaine | 21% |
| deux fois par semaine | 16% |
| une fois par semaine | 25% |

Source: INSEE, 2022. Base de données de l'Enquête nationale sur la pratique sportive.

Course et marche, activités de la forme et de la gymnastique, natation et vélo sont les activités sportives pratiquées par le plus grand nombre.

Taux de pratique sportive des différents sports

| Activité sportive | Taux (%) |
|-------------------|----------|
| Course à pied | 48% |
| Marche | 44% |
| Gymnastique | 37% |
| Natation | 36% |
| Vélo | 35% |
| Autres sports | 25% |
| Handball | 15% |
| Football | 14% |
| Tennis | 13% |
| Badminton | 12% |
| Jeux de société | 11% |
| Jeux vidéo | 10% |
| Jeux de cartes | 9% |
| Jeux de plateau | 8% |
| Jeux de société | 7% |
| Jeux vidéo | 6% |
| Jeux de cartes | 5% |
| Jeux de plateau | 4% |
| Jeux de société | 3% |
| Jeux vidéo | 2% |
| Jeux de cartes | 1% |
| Jeux de plateau | 1% |

Source: INSEE, 2022. Base de données de l'Enquête nationale sur la pratique sportive.

Exemple de lecture sur Calameo : il s'agit d'une simple visionneuse du PDF.

Brief : création de la version numérique de votre magazine de sport

Livrables attendus

- Un benchmark concurrentiel et un moodboard visuel
- Les maquette fonctionnelle et visuelles de tous les écrans
- Une note d'intention expliquant la version numérique imaginée
- Un argumentaire précis de vos choix fonctionnels et graphiques
- Un carnet de bord retraçant l'évolution de votre travail au jour le jour : croquis, photographies, choix, etc...
- Un prototype interactif et animé réalisé sous Figma