

Brief :  
création d'une  
application mobile  
pour un magazine  
d'actualité

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

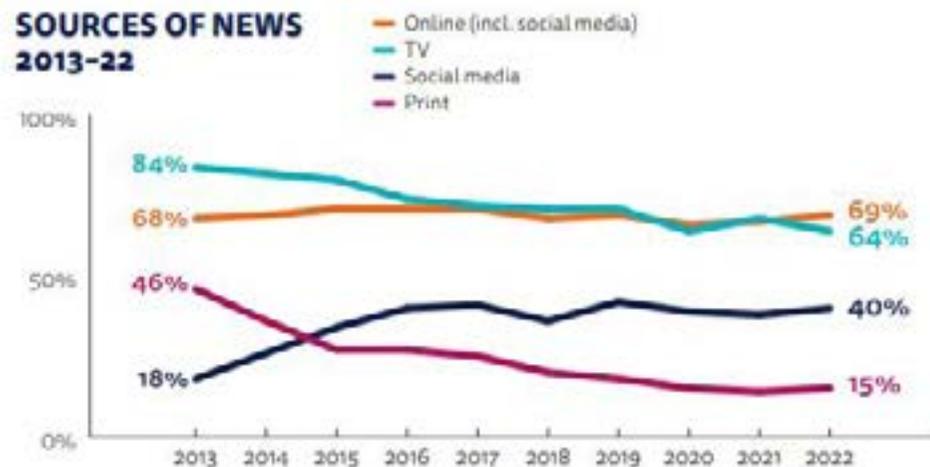
## Introduction

Reuters Institute a révélé dans son rapport annuel (2022) qui fait état des modes de consommation de l'information dans le monde que **le smartphone était le support privilégié pour consulter l'actualité dans le monde et en France.**

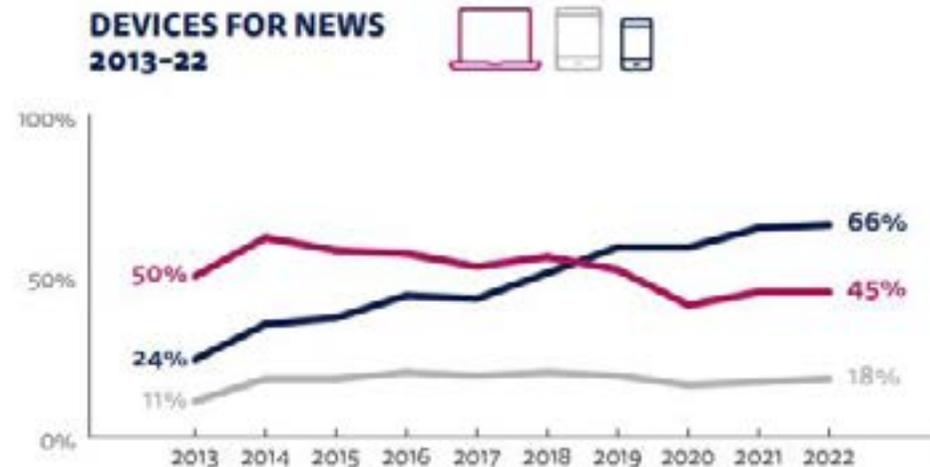
Selon le rapport, les sources d'actualité en ligne ont devancé les autres medias : presse papier, télévision, radio, etc...

À l'heure de la pandémie, de la guerre, du réchauffement climatique... il est essentiel de bien s'informer et de prendre du plaisir à le faire via des **applications accessibles, sérieuses et agréables à utiliser.**

### SOURCES OF NEWS 2013-22



### DEVICES FOR NEWS 2013-22



On observe que sur la dernière décennie la télévision et la presse papier sont boudées, là où le Web et les réseaux sociaux sont en plein essor (notamment sur mobile).



# Overview and key findings of the 2022 Digital News Report

Nic Newman  
15th June 2022

**Overview and key findings**

---

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Avant-propos

Notre mission se concentre sur la conception et la création graphique d'une application mobile reprenant les actualités d'un magazine réel ou fictif sous le format que vous souhaitez.

Nous ne nous préoccupons aucunement des aspects légaux comme les droits d'exploitation et de diffusion des medias accompagnant les articles ou même des contenus rédigés.

Nous considérerons que les utilisateurs auront du choix (gratuit ou payant) et qu'il n'y a pas de limites techniques particulières.

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Contenus

À titre d'exemple voici une liste non exhaustive, de contenus types que l'on pourrait retrouver dans votre application.

- Articles
- Podcasts
- Vidéos
- Lives
- Jeux
- Galleries d'images
- Éditoriaux
- Publicité...

## Une information boudée

### Un problème de confiance

La confiance dans les informations données par les médias a chuté dans près de la moitié des pays présents dans le rapport et augmenté dans seulement 7.

En moyenne, environ 4 personnes sur 10 de l'échantillon total (42 %) déclarent faire confiance à la plupart des informations. La Finlande reste le pays avec le niveau de confiance globale le plus élevé (69 %), tandis que la confiance dans les médias aux États-Unis a encore chuté de 3 points et reste la plus faible (26 %).

## Une information ignorée

### De plus en plus de français s'éloignent de l'information

La consommation des médias traditionnels, tels que la télévision et la presse écrite poursuit sa chute sur presque tous les marchés (et cela même avant la guerre en Ukraine).

Alors que la majorité continue de consommer l'information, d'autres se détournent des médias et, dans certains cas, se déconnectent complètement des actualités. L'intérêt général pour les informations a fortement baissé sur tous les marchés, passant de 63 % en 2017 à 51 % en 2022.

## Une information payante

Malgré l'augmentation de la proportion de personnes payant pour accéder à des informations en ligne dans un petit nombre de pays riches (Australie, Allemagne et Suède), certains signes indiquent que la croissance globale pourrait se stabiliser.

Convaincre les jeunes de s'abonner reste un enjeu crucial pour l'industrie de l'information : l'âge moyen d'un abonné à l'information numérique étant proche de 50 ans.

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Une information complexe

Des difficultés de compréhension qui découragent

Dans le même temps, la proportion d'internautes déclarant éviter les informations, souvent ou parfois, a fortement augmenté dans tous les pays.

Ce type d'évitement a doublé au Brésil (54 %) mais aussi au Royaume-Uni (46 %) au cours des 5 dernières années.

Aussi, de nombreux répondants affirment que les nouvelles ont un effet nocif sur leur humeur. Une proportion importante de personnes plus jeunes et moins éduquées déclare éviter les nouvelles parce qu'elles "peuvent être difficiles à suivre ou à comprendre" suggérant que les médias d'information pourraient faire beaucoup plus pour simplifier le langage et mieux expliquer ou contextualiser des actualités complexes.

## La demande du client

- Créer un univers graphique en lien avec les contenus proposés
- Faire vivre à l'utilisateur une expérience interactive et immersive au travers d'une navigation pensée mobile
- Penser à la transformation de l'expérience individuelle vers une expérience sociale collective
- Imaginer un onboarding engageant qui crée un sentiment d'adhésion immédiat à la plateforme

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Votre premier objectif

Apprendre à utiliser Figma et à comprendre les concepts associés

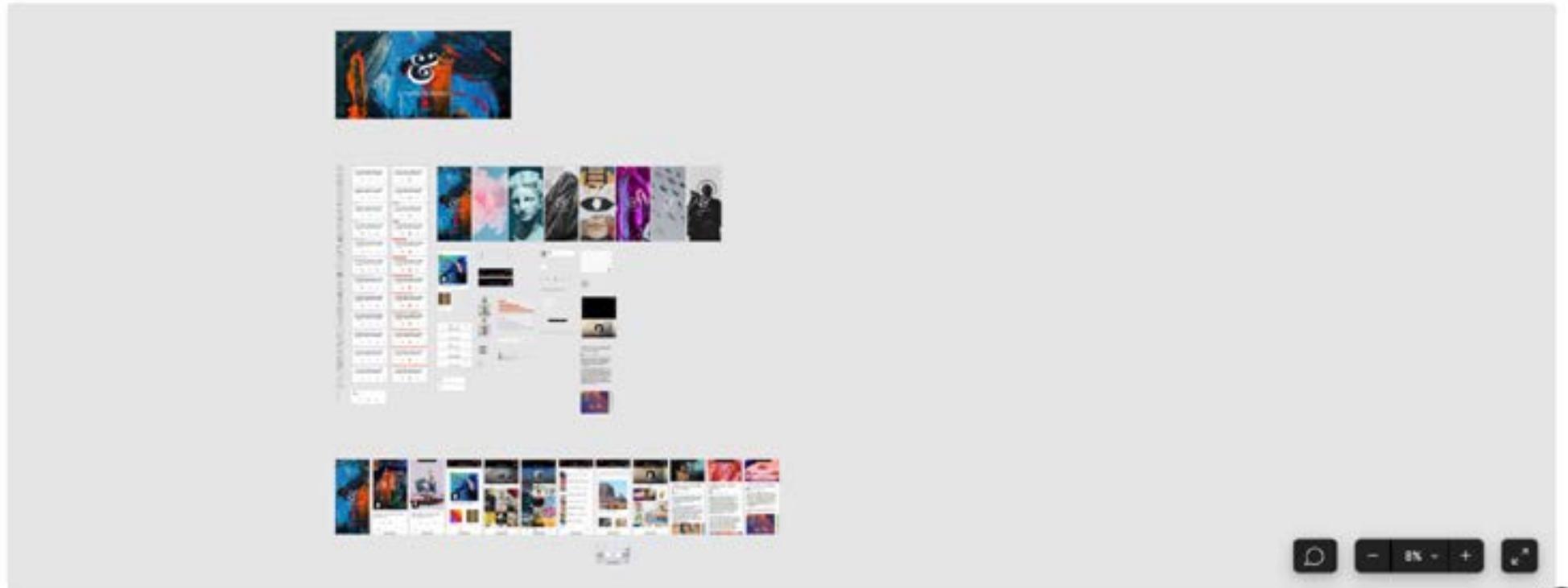
- Reproduire à l'identique le fichier existant
- Comprendre les concepts de styles, composants, variants, etc
- Concevoir, utiliser et travailler avec un design system
- Imaginer des liens, transitions et interactions surprenantes afin d'avoir un prototype réaliste et utilisable
- Utiliser l'ensemble des notions vues dans le cadre du cours en maximisant leur usage pour une mise à jour rapide du document

## APP RADIO

By Julien Vieira

3

Get a copy 55



Le fichier exemple est disponible dans la Figma Community via ce lien :  
<https://www.figma.com/community/file/1035559669373082718>

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Votre deuxième objectif

Apprendre à créer une expérience et une interface utilisateur

- Montrer votre créativité dans un univers graphique thématique
- Installer votre storytelling et développer une expérience unique
- Travailler autour du ton éditorial, rédactionnel
- Imaginer des interactions surprenantes afin d'émerviller l'utilisateur et lui donner envie de vivre cette expérience
- Penser une expérience réalisable techniquement et avec une belle dose de contenus

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Contenus possibles

Le magazine exemple traite de design graphique et propose différents onglets, contenus

- Radios thématique, podcasts
- Création de comptes et articles épinglés
- Notifications et partage de contenus
- Recherche par mots-clés, dates et thématiques...

Votre version pourra proposer d'autres fonctionnalités et présenter un autre thème (libre) : sport, musique, politique, sciences, mode...

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Les problématiques

- Comment créer **une application mobile** ?
- Comment imaginer une mise en scène des contenus ?
- Comment **penser une expérience** qui utiliserait ou combinerait différents type de medias ?
- Comment **générer du trafic sur l'application et inviter les utilisateurs** à interagir entre eux et contribuer ?
- Comment définir et organiser **les contenus** ?

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Les objectifs de ce TD

- Appréhender et traduire un brief en une expérience utilisateur et une interface pertinente
- Proposer des principes d'interaction pour mettre en scène les contenus que vous souhaitez proposer
- Créer une expérience innovante, différente et adaptée au support de consultation
- Concevoir un design représentatif de thème choisi et qui répond à la fois aux objectifs de l'annonceur et aux besoins des utilisateurs

## Livrables attendus

- Un benchmark fonctionnel présentant vos références
- Un moodboard graphique présentant vos inspirations
- La maquette fonctionnelle et la maquette visuelle des écrans du parcours utilisateur
- Un prototypage interactif représentatif de l'expérience
- Une note d'intention expliquant le choix de la thématique et un argumentaire précis de vos choix fonctionnels et visuels.

## Évaluation

- Prise en compte du brief créatif
- Pertinence des solutions d'interface proposées pour répondre aux problématiques projet
- Qualité ergonomique des maquettes fonctionnelles
- Soins et clarté apportés à la formalisation de la note d'intention (vocabulaire, cohérence, etc...)
- Qualité graphique du design mobile et faisabilité technique de l'interface

Brief : création d'une application mobile pour un magazine d'actualité

## Dépot des fichiers

- Dans l'équipe Figma créée pour l'occasion
- UNE PAGE = UN LIVRABLE
- Dans un canal en suivant la nomenclature suivante :  
emoji (en lien avec le thème choisi) + prénom + nom

- Tous les livrables sont demandés

Des recherches aux croquis, de l'exemple en passant par le prototype et la note d'intention, tout ce qui a été demandé sera évalué.

- Réalisé sous Figma