



# INSTANT

---

THE PIC OF THE DAY

Julie Ferrieux

.

Kevin Leiba

.

Karolina Mikos

.

Thanh-Binh Tang

# <sup>00</sup> AVANT PROPOS

Une précision pour commencer la lecture.

Avant de nous lancer dans « Instant », nous avons esquissé un premier projet « Pills ». Seulement, suite à notre deuxième entrevue avec l'AFP, cette idée a été abandonnée. Elle était un peu trop ambitieuse pour le temps imparti et demandait des ressources que l'AFP n'avait pas.

« Pills » est un projet qui nous aurions été heureux de mener à bout, voilà pourquoi cela nous tenait à coeur d'en parler, même succinctement, dans la dernière partie de ce dossier.

Dans la première partie vous découvrirez notre projet final « Instant », toutes nos réflexions ainsi que la démarche qui l'ont construit.

# <sup>01</sup> BRIEF AFP

. L'AFP nous a fait part de sa volonté d'optimiser l'expérience des utilisateurs/clients pour qu'ils consomment plus de contenus, et ce faisant se fixer un enjeu commercial et financier pour qu'ils réussissent à convertir 1000 utilisateurs en nouveaux client en l'espace de 5 ans.

. Ils veulent faire connaître leur nouvelle API, et montrer la qualité visuelle et textuelle de leurs contenus.

. Pour nous, étudiants Gobelins, l'objectif est donc d'imaginer des utilisations innovantes et originales d'accéder à l'actualité de l'AFP.

## SOMMAIRE - INSTANT

---

### 0. INTRODUCTION

00. Avant-Propos p. 02

01. Brief AFP p. 03

### I. CONCEPT

01. Constat p. 07

02. Problématique p. 08

03. Objectifs p. 09

04. Pitch p. 10

05. Cible p. 11

06. Les points forts p. 12

### II. USERFLOW

07. Userflow p. 13 - 20

08. Évolution des wireframes p. 21

09. Back office p. 22 - 26

### III. DIRECTIONS

10. Benchmark graphique p. 27 - 32

11. Direction artistique p. 33 - 40

12. Workflow p. 41 - 43

13. Direction technique p. 44 - 57

### IV. DÉCLINAISONS

14. Réseaux sociaux p. 58 - 61

15. PWA, mobile p. 62 - 65

**INSTANT**

THE PIC OF THE DAY

CHAPITRE 1 - INSTANT

# CONCEPT

---

# 01 CONSTAT

. L'AFP est plus connue pour ses dépêches que pour son contenu visuel alors qu'il est d'une grande qualité. Le travail des photojournalistes n'est pas assez valorisé et manque de visibilité.

. La plupart des utilisateurs sont des professionnels, il y a un manque d'accessibilité ou de communication auprès du grand public.

. Aujourd'hui nous sommes noyés dans une masse d'information, submergés par un flot continu de contenus (articles, photos, vidéos, etc...) qui s'enchaînent, se répondent, s'écrivent sans fin. Cette surcharge et course à l'information engendre un désintérêt et parfois même la désinformation.

## 02 - PROBLÉMATIQUE

**Quelle solution grand public  
apporter afin de promouvoir le  
contenu de l'AFP ?**

## 03 OBJECTIFS

- . Apporter une nouvelle image de l'AFP en exposant et valorisant le travail des photojournalistes.
- . Donner du souffle sur la façon dont on consulte l'actualité, en épurant et en prenant du recul sur la masse d'information.

## 04 PITCH

Instant est un site qui met en lumière un moment fort de l'actualité du jour à travers une photo de l'AFP. C'est un nouveau moyen de consommer l'actualité de façon ludique et expérientielle. L'image permet de donner un regard sensible sur l'information, de provoquer une émotion ou d'interpeller. Elle a pour rôle de faire une pause sur un évènement marquant autour duquel l'utilisateur va pouvoir réfléchir et s'informer.

L'entrée dans l'info par une photo, permet également d'exposer la richesse et la qualité du contenu visuel de l'AFP. Instant sert aussi de portfolio aux photographes qui peuvent exposer leur travail en important leurs meilleurs clichés dans une page qui leur est réservée.

## <sup>05</sup> CIBLE : LES JEUNES

. Instant s'adresse à une cible jeune (20-35 ans), un public qui s'intéresse à l'actualité mais qui privilégie des moments courts à la lecture de celle-ci.

. Ils sont très présents sur internet, les réseaux sociaux et sont soumis à la surcharge de l'information.

## 06 - LES POINTS FORTS D'INSTANT

Pour l'AFP

**Une vitrine qui s'adresse à une nouvelle cible**

Pour les photographes

**Un portfolio qui valorise la qualité de leurs photos**

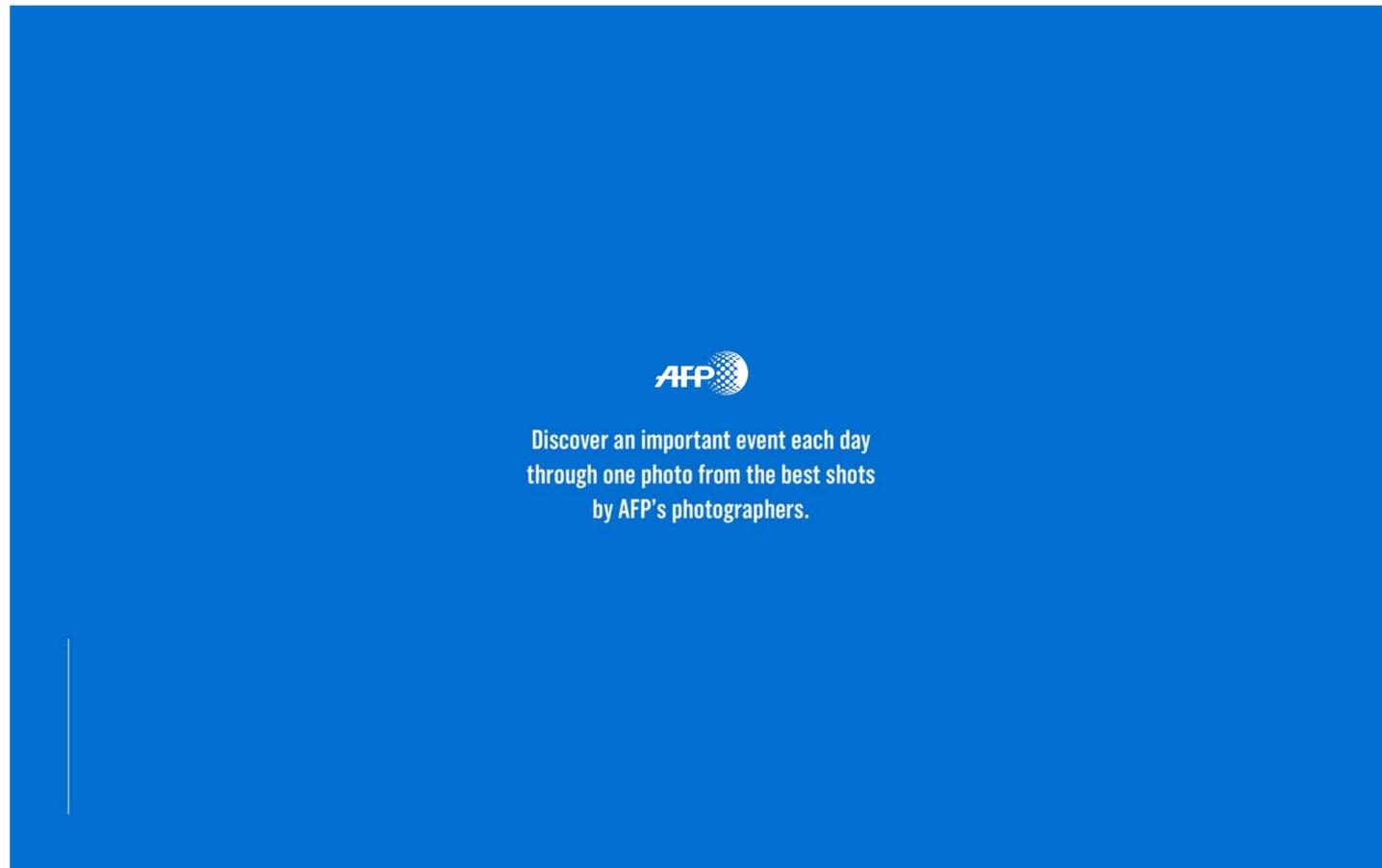
Pour l'utilisateur

**Une lecture de l'actualité rapide, fiable et plaisante**

07 - PARCOURS UTILISATEUR 1 - UN PRODUCTEUR DE CONTENU MULTIMÉDIA DE 28 ANS

# USERFLOW

---

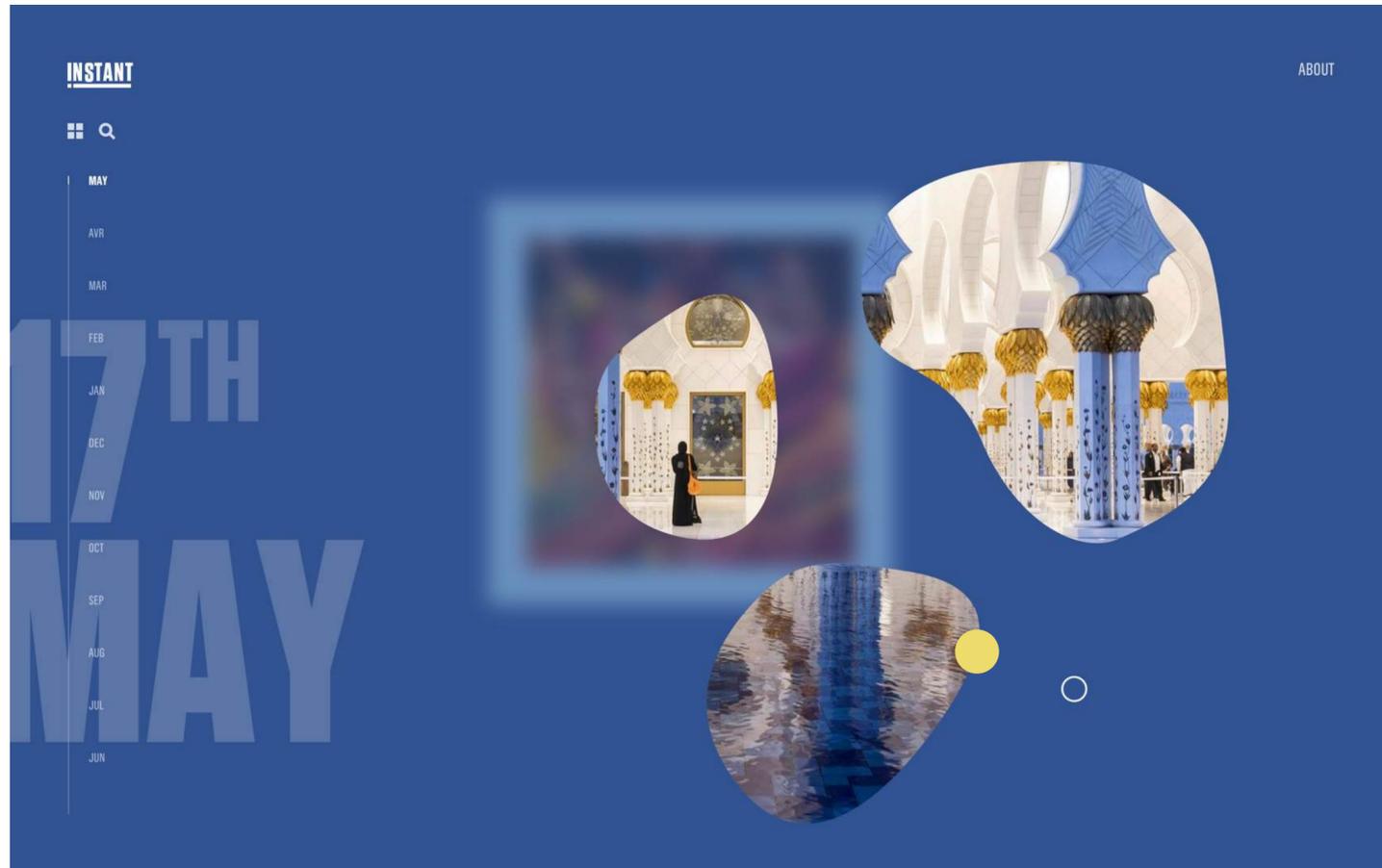


01 - Lors de l'entrée sur le site, une introduction explique rapidement le concept de l'expérience.

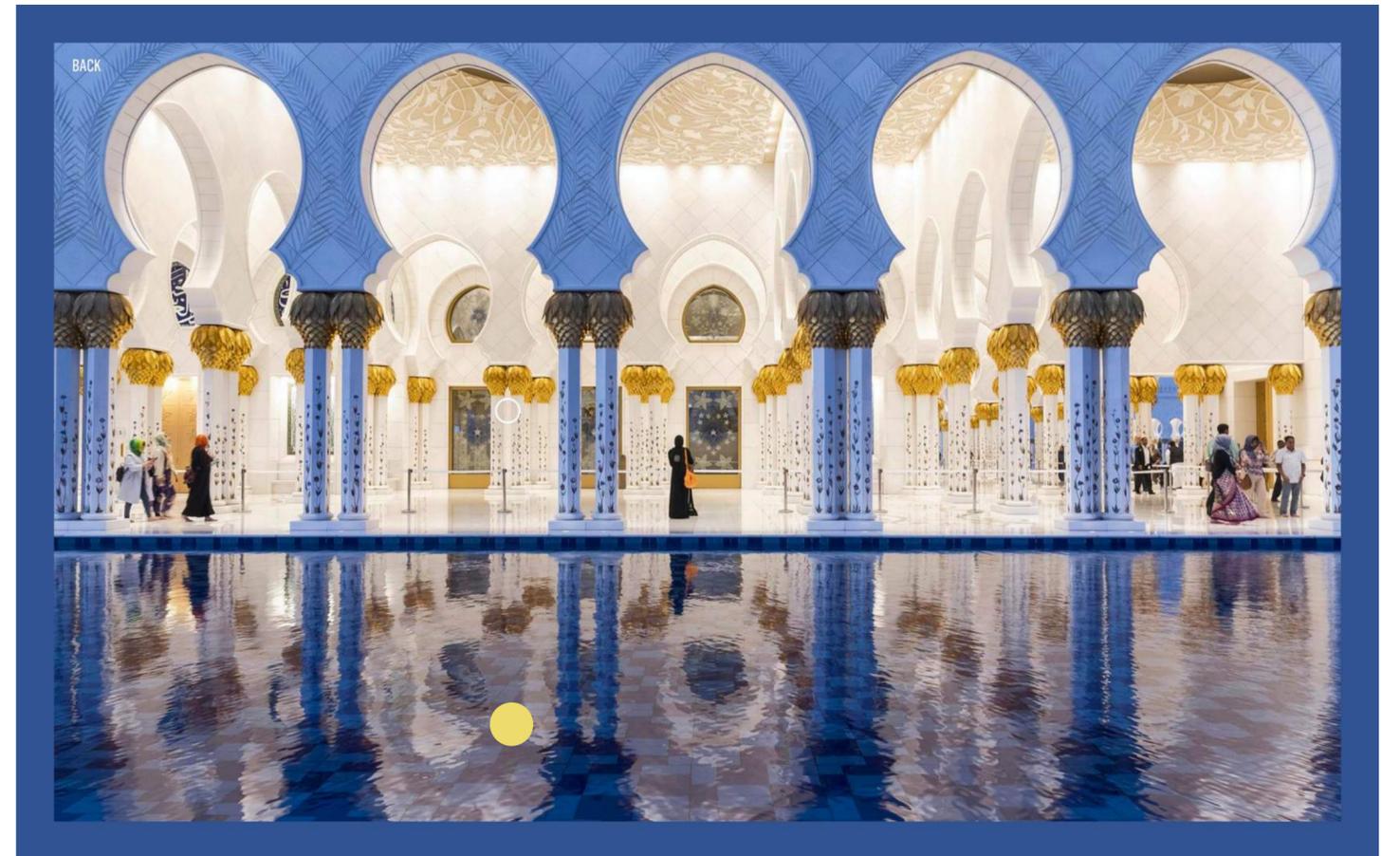


02 - Un bouton « découvrir » propose à l'utilisateur d'entrer sur le site.

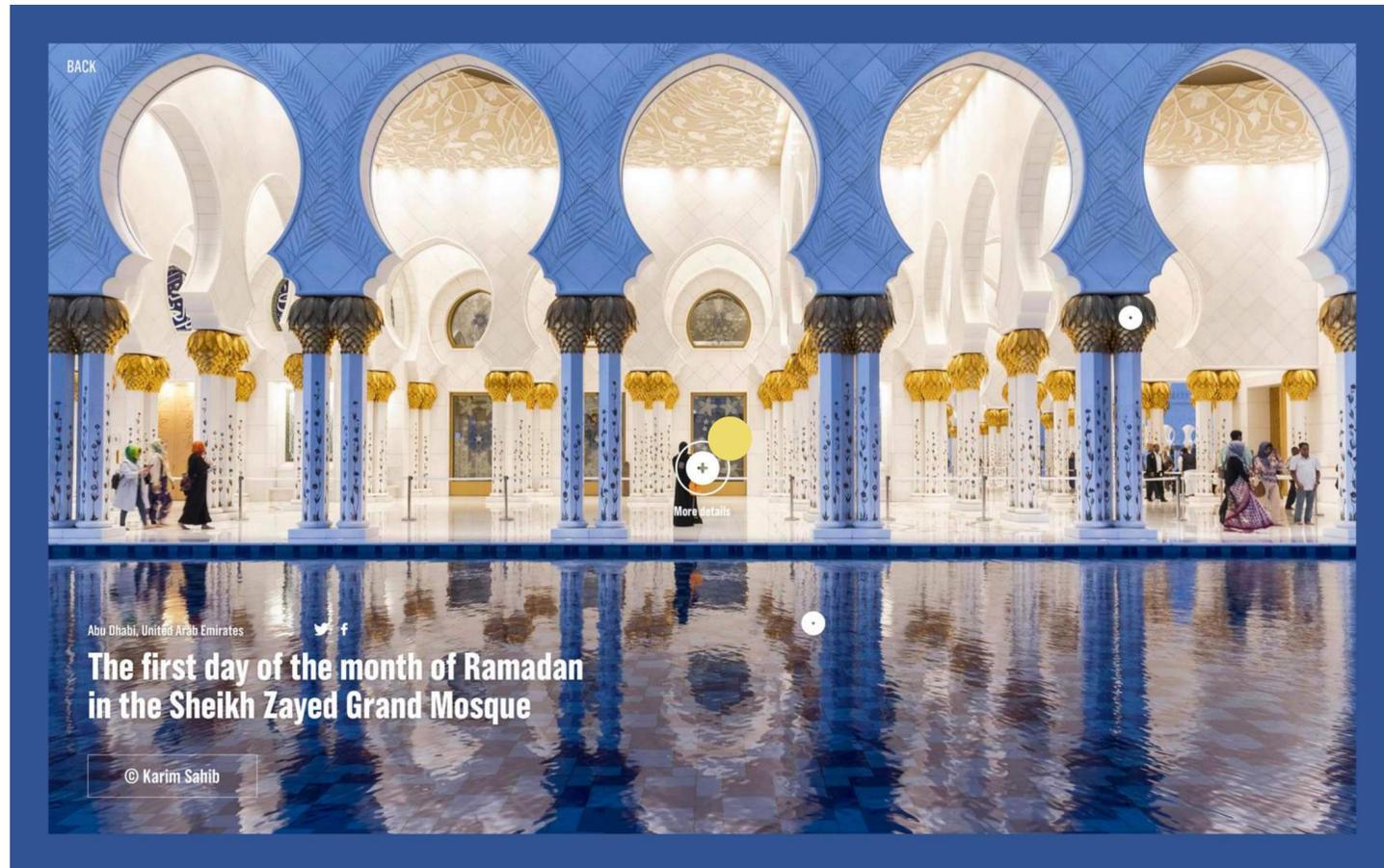
● Ce cercle indique l'endroit où l'utilisateur a cliqué.



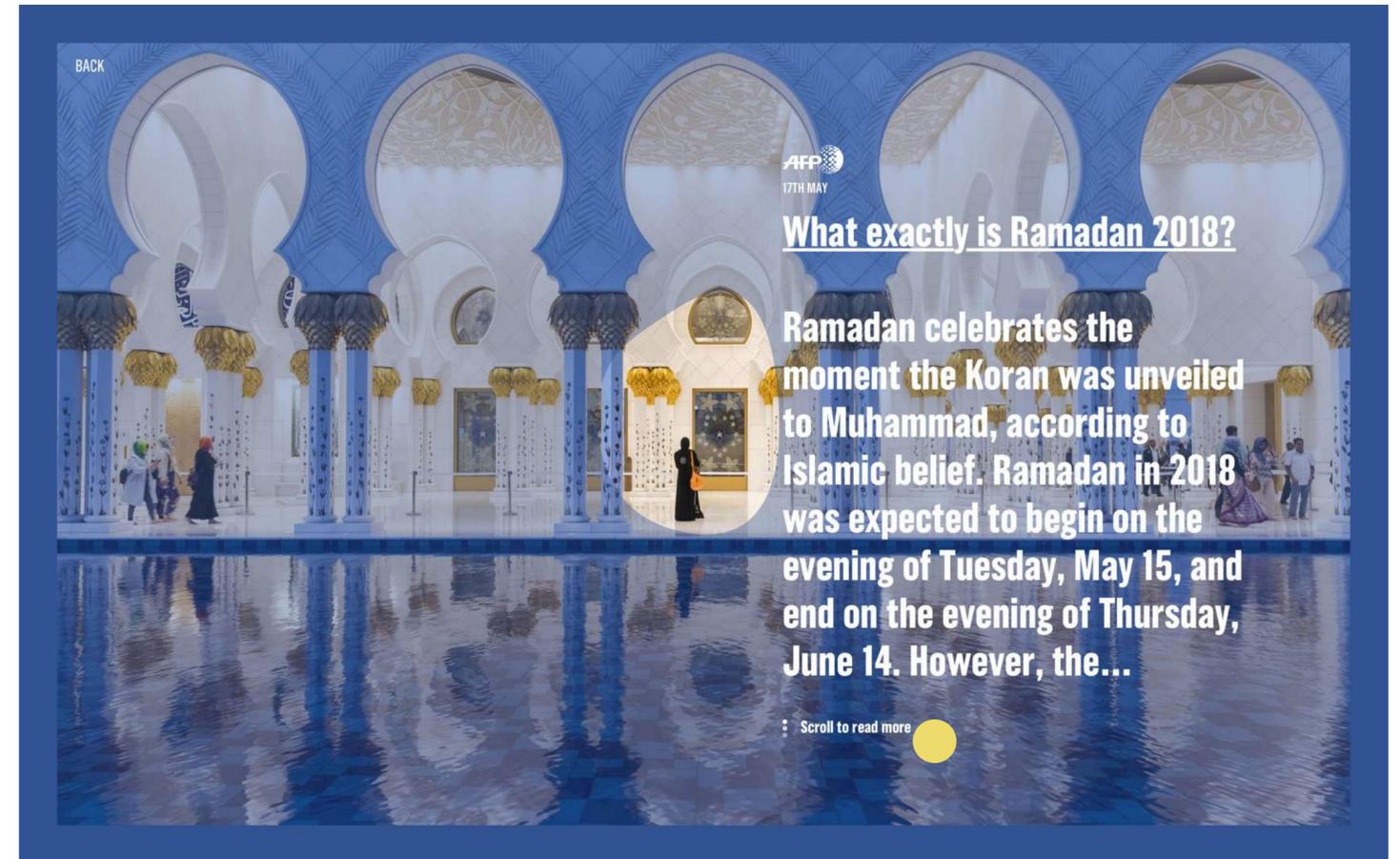
03 - Il découvre une image partiellement visible, ainsi que la date du jour qui est un élément important de l'interface. Une information sur le curseur l'invite à interagir avec les bulles afin de dévoiler l'image de l'actualité du jour. L'objectif est de susciter la curiosité et d'interpeller.



04 - La première lecture de cette actualité se fait par l'image. Cela donne l'occasion au visiteur de faire sa propre interprétation, de se poser des questions, donc de s'impliquer. L'interface épurée permet de valoriser le travail du photographe.



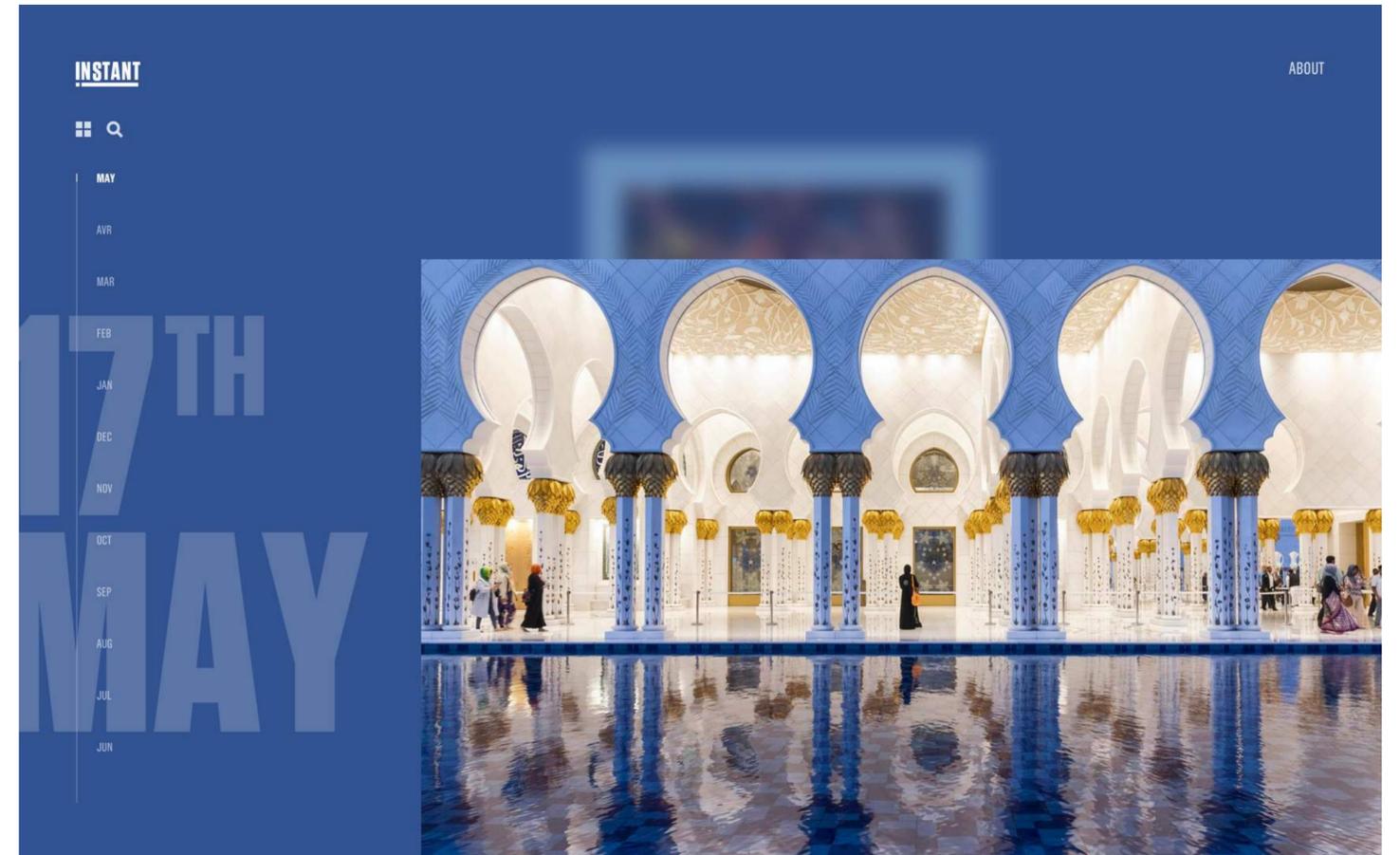
05 - Lorsque l'utilisateur déplace son curseur, un deuxième niveau d'information apparaît. Le titre est dévoilé ainsi que des points d'intérêts sur lesquels il est invité à cliquer.



06 - Lorsque qu'il clique sur un de ses points, il découvre un contenu complémentaire qui correspond à l'endroit où il se trouve sur la photographie. C'est le début d'une dépêche de l'AFP, en lien avec l'actualité dont parle l'image.



07 - Le visiteur peut choisir d'en savoir encore plus, en scrollant il accède à l'intégralité de la dépêche. Une fois qu'il a terminé sa lecture, il peut revenir sur la home et accéder aux images des jours précédents.

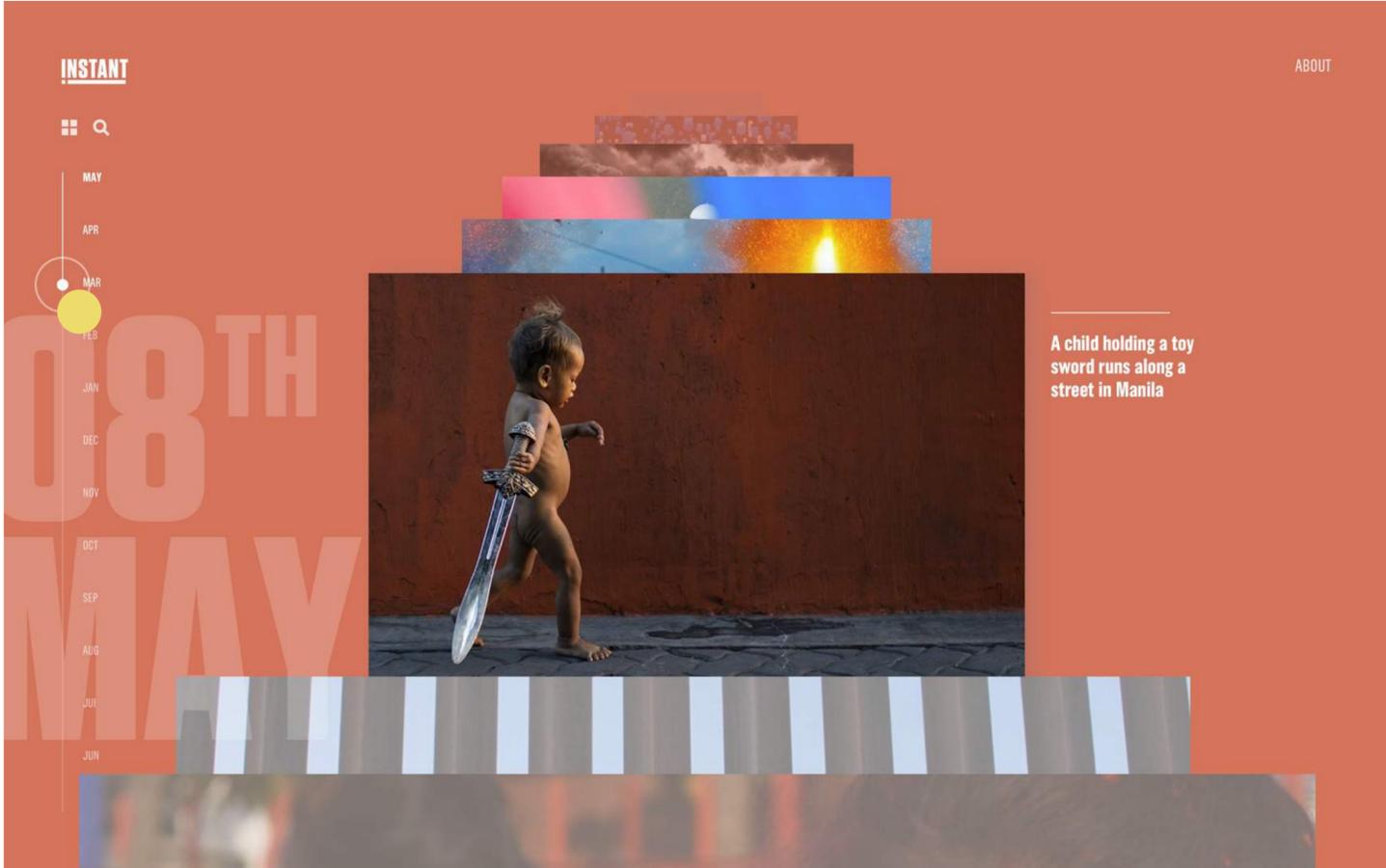


08 - Un mouvement lui indique qu'il peut naviguer en profondeur sur le site et accéder aux jours précédents, comme s'il remontait dans le temps.

07 - USERFLOW



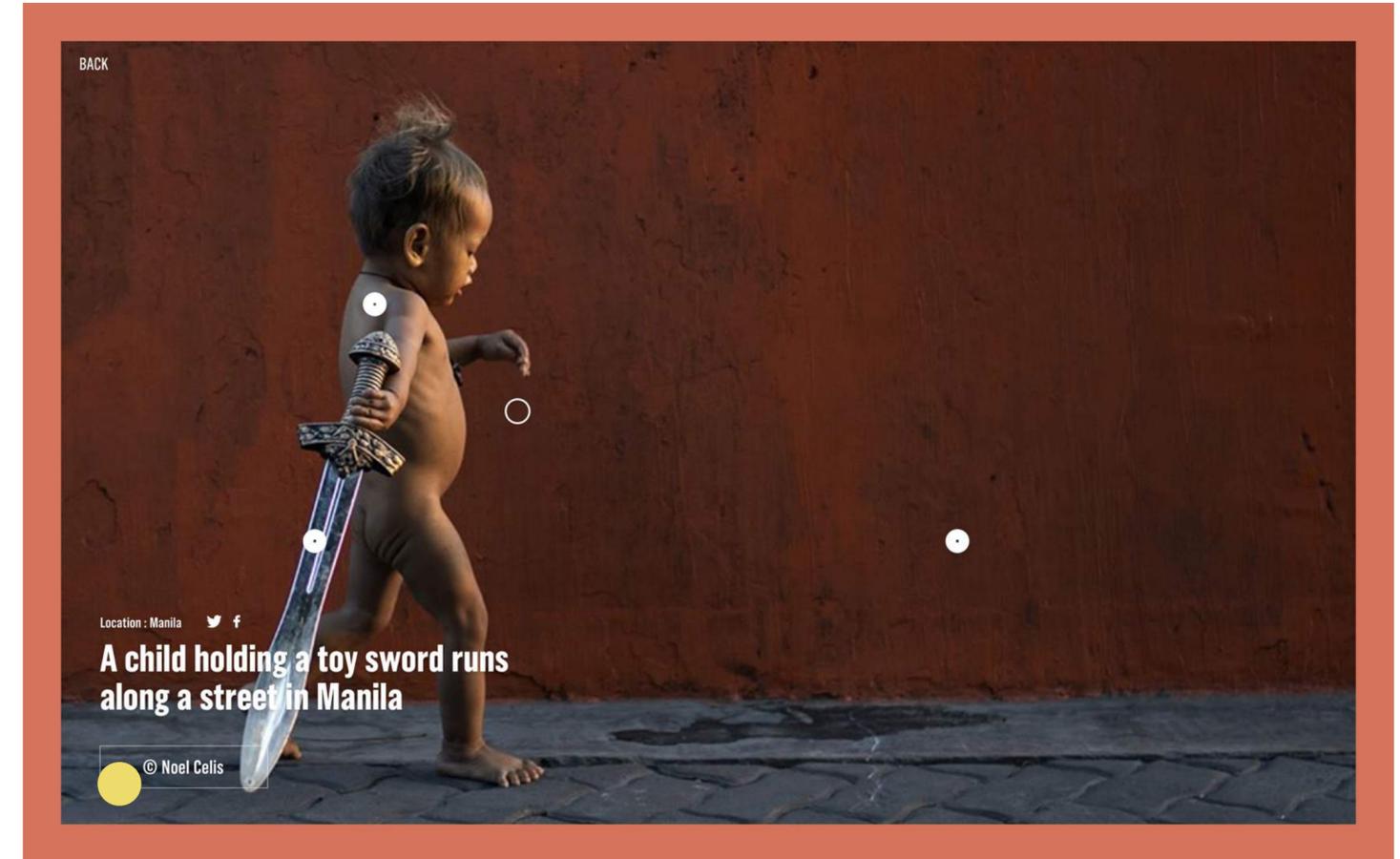
09 - Il navigue d'image en image. L'enchaînement est assez lent pour lui laisser le temps d'apercevoir chacune d'entre elles.



10 - Si l'utilisateur veut naviguer plus rapidement entre les photos, il a une timeline à sa disposition qui lui permet de les faire défiler.



11 - Si une image l'interpelle il relâche sa souris et rentre directement dans l'image.



12 - Le processus de dévoilement progressif des informations se déroule. Il peut cliquer sur un bouton avec le nom du photographe pour en savoir plus sur ce dernier.

# NOEL CELIS

**Noel Celis is a Manila-based Agence France-Presse (AFP) photographer from the Philippines.**

Noel ventured into news photography for two local newspapers, The Manila Times in 2005 and The Manila Bulletin in 2007, covering different beats like police, sports and lifestyle. In 2009, Noel joined AFP as a photo correspondent where he was able to shoot disasters like typhoon Ketsana. He was among the first photographers to arrive immediately after Typhoon Haiyan hit the Philippines.

@noelcelis    noelcelis.com



13/14 - Il découvre alors la page portfolio du photographe, avec sa biographie, les liens vers son site, et ses comptes sur les réseaux sociaux. Il peut voir l'ensemble de son travail.

## <sup>08</sup> EVOLUTION DES WIREFRAMES

. Les wireframes ont évolué au fur et à mesure de notre avancement.

Notre première cible sont les 20/30 ans, dans un premier temps nous avons donc privilégié le parcours utilisateur qui les concerne. Il consiste à entrer sur le site, découvrir l'image du jour, et explorer les clichés des photojournalistes dans leur page portfolio.

. L'AFP et certains de nos beta-testeurs nous ont conseillé de développer davantage la partie dédiée aux photojournalistes.

Nous avons donc décidé, dans un deuxième temps, de créer un back office dans lequel les photojournalistes importent leurs clichés et y rattachent des contenus complémentaires. S'ils le souhaitent, un de leurs clichés pourra devenir l'article du jour.

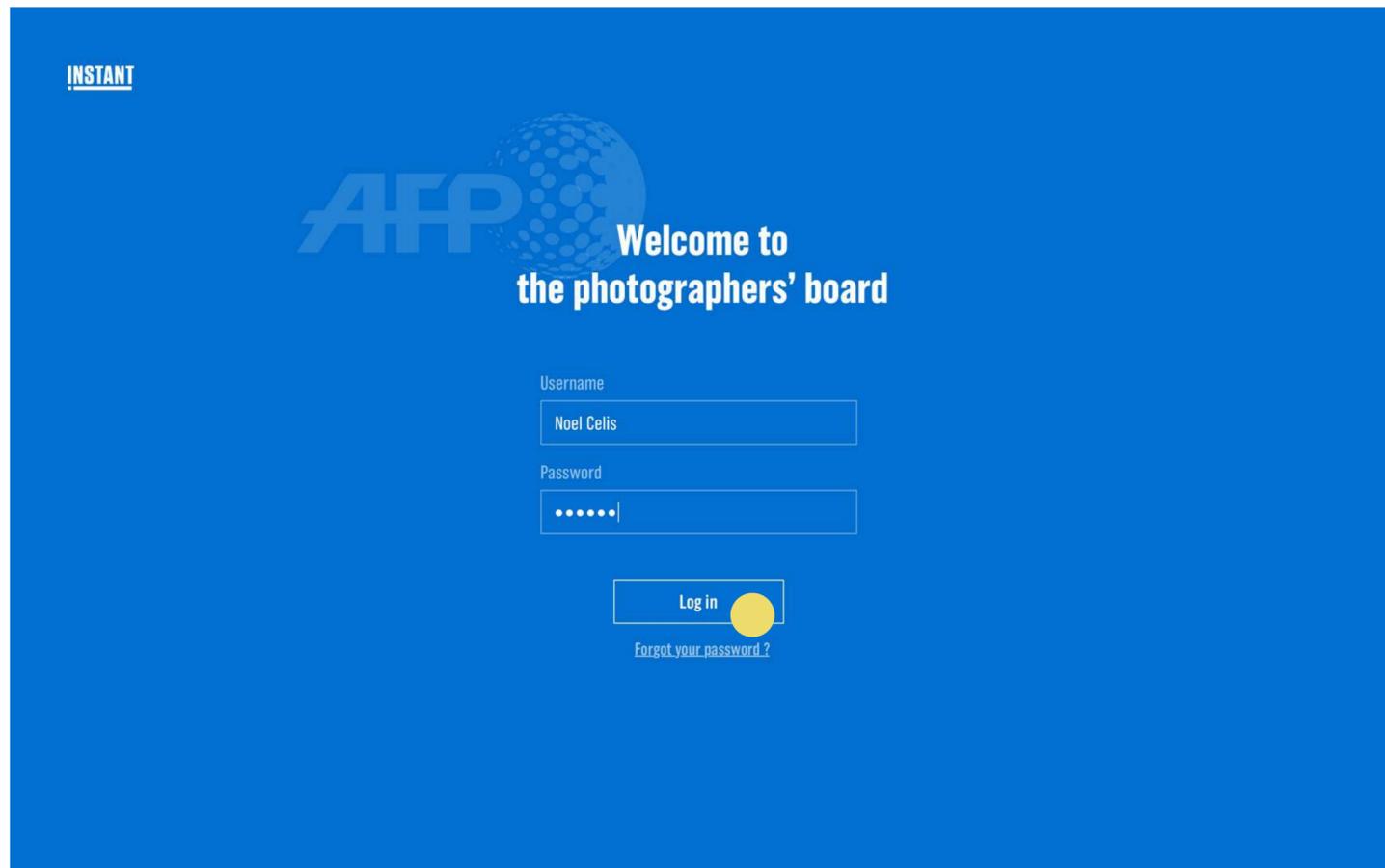
Cette mécanique met en avant les deux corps de métier du photojournaliste : sa sensibilité graphique et son œil journalistique.

09 - PARCOURS UTILISATEUR 2 - UN PHOTOJOURNALISTE DE L'AFP

# BACK OFFICE

---

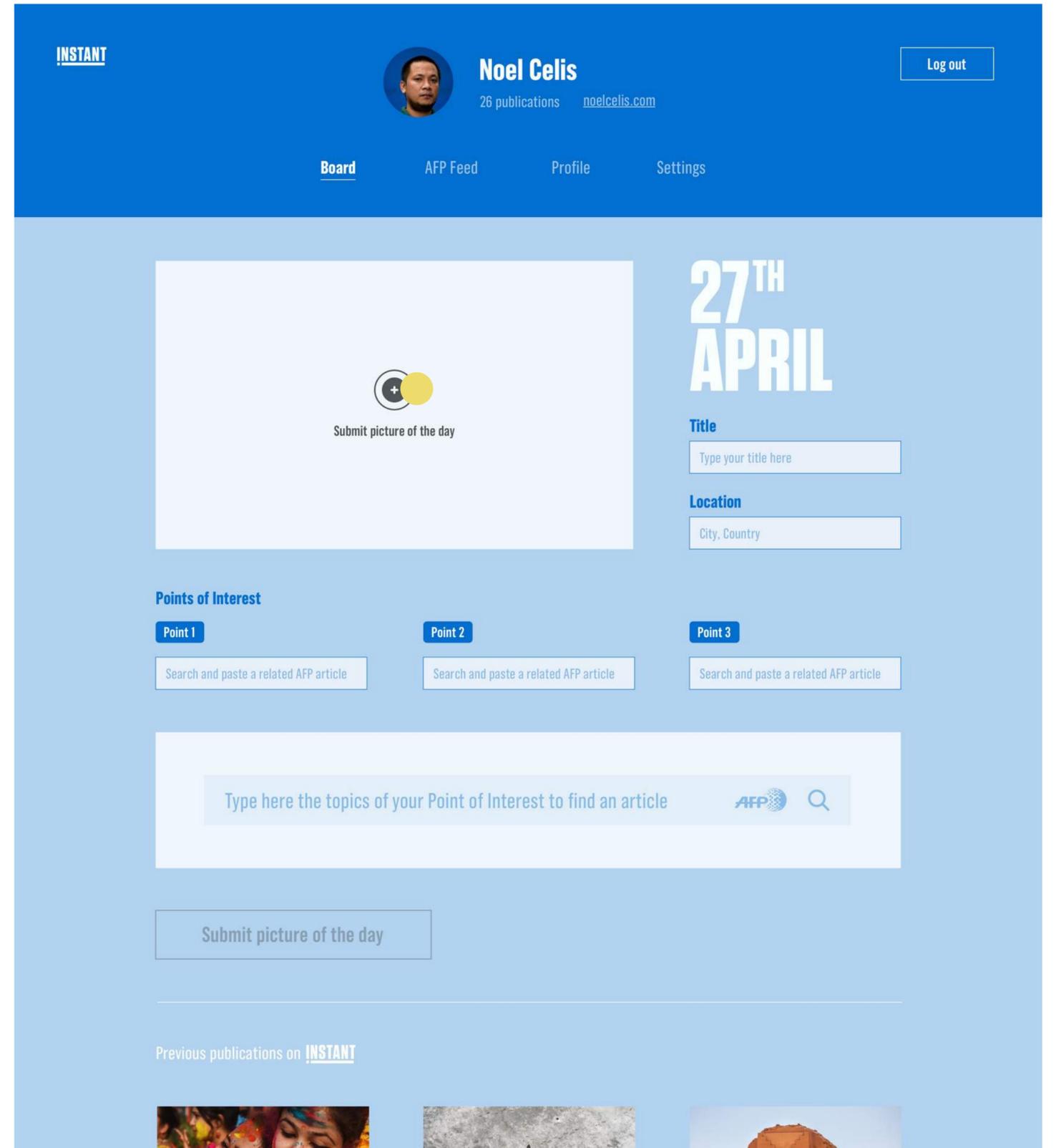
## 09 - BACK OFFICE PHOTOJOURNALISTES



The screenshot shows a login page with a blue background. At the top left is the 'INSTANT' logo. In the center, there is a large 'AFP' logo and a globe icon. Below this, the text reads 'Welcome to the photographers' board'. There are two input fields: 'Username' with 'Noel Celis' entered, and 'Password' with six dots. A 'Log in' button with a yellow circle icon is below the password field, and a link 'Forgot your password?' is underneath it.

01 - La première page du back office dédiée aux photojournalistes leur propose de se connecter sur leur compte.

02 - Une interface claire leur permet de mettre en ligne leurs photographies, d'y associer facilement le texte qui leur convient pour en faire un véritable portfolio. Ce sont donc eux qui créent donc le contenu du site.



The screenshot shows a user profile page for 'Noel Celis'. At the top right, there is a profile picture, the name 'Noel Celis', '26 publications', and a link 'noelcelis.com'. A 'Log out' button is in the top right corner. Below the profile information are navigation tabs: 'Board' (selected), 'AFP Feed', 'Profile', and 'Settings'. The main content area is light blue and features a large white box with a camera icon and the text 'Submit picture of the day'. To the right of this box, the date '27<sup>TH</sup> APRIL' is displayed in large white letters. Below the date are form fields for 'Title' (with placeholder 'Type your title here') and 'Location' (with placeholder 'City, Country'). Underneath are three 'Points of Interest' sections, each with a 'Point' label and a search box containing the placeholder 'Search and paste a related AFP article'. At the bottom of the main content area is a large search bar with the placeholder 'Type here the topics of your Point of Interest to find an article' and an 'AFP' logo with a search icon. Below the search bar is a 'Submit picture of the day' button. At the very bottom, there is a section titled 'Previous publications on INSTANT' with three small image thumbnails.

## 09 - BACK OFFICE PHOTOJOURNALISTES

**INSTANT** Noel Celis 26 publications [noelcelis.com](#) Log out

**Board** AFP Feed Profile Settings

**27<sup>TH</sup> APRIL**

**Title**  
Type your title here

**Location**  
City, Country

**Points of Interest**

**Point 1** Search and paste a related AFP article

**Point 2** Search and paste a related AFP article

**Point 3** Search and paste a related AFP article

03 - La première étape consiste à importer une photo qui deviendra l'image du jour.

04 - Le photographe peut ensuite définir des points d'intérêts sur l'image sur lesquels il aimerait ajouter un contenu texte complémentaire.

**INSTANT** Noel Celis 26 publications [noelcelis.com](#) Log out

**Board** AFP Feed Profile Settings

**27<sup>TH</sup> APRIL**

**Title**  
Type your title here

**Location**  
City, Country

**Points of Interest**

**Point 1** Search and paste a related AFP article

**Point 2** Search and paste a related AFP article

**Point 3** Search and paste a related AFP article

Type here the topics of your Point of Interest to find an article **AFP** 🔍

Submit picture of the day

Previous publications on **INSTANT**

# 09 - BACK OFFICE PHOTOJOURNALISTES

INSTANT  **Noel Celis**  
26 publications [noelcelis.com](#) Log out

[Board](#) [AFP Feed](#) [Profile](#) [Settings](#)



**27<sup>TH</sup> APRIL**

**Title**  
Female guerrillas of the NPF

**Location**  
Manila, Philippines

**Points of Interest**

**Point 1**

**Point 2**

**Point 3**

NPA Manila  

**Related articles to « NPA Manila » (23 results)**

Le 26 avril 2018  
**[New People's Army, Political organization in Philippine](#)**

New People's Army (NPA), military arm of the Communist Party of the Philippines, Marxist-Leninist (CPP-ML), which is a Communist organization dedicated to achieving power in the Philippines by means of revolutionary insurrection. The CPP-ML was originally a Maoist faction that broke away [...]  
[Read more](#)

Le 26 avril 2018  
**[The NPA soon began guerrilla warfare against the regime of President Ferdinand Marcos](#)**

It gradually increased its strength through the 1970s and '80s, growing from about 350 armed members in 1971 to more than 20,000 by the late 1980s. The NPA spread from its original base in northern Luzon to islands throughout the Philippine archipelago, fashioning a nationwide network [...]  
[Read more](#)

Le 26 avril 2018  
**[The NPA spread from northern Luzon to islands throughout the Philippine archipelago](#)**

The NPA spread from its original base in northern Luzon to islands throughout the Philippine archipelago, fashioning a nationwide network of supporters in rural areas and later in major cities as well. By the late 1980s the NPA had become the chief threat to the elected government of [...]  
[Read more](#)

Previous publications on INSTANT



INSTANT  **Noel Celis**  
26 publications [noelcelis.com](#) Log out

[Board](#) [AFP Feed](#) [Profile](#) [Settings](#)



**27<sup>TH</sup> APRIL**

**Title**  
Female guerrillas of the NPF

**Location**  
Manila, Philippines

**Points of Interest**

**Point 1**

**Point 2**

**Point 3**

NPA Manila  

**Related articles to « NPA Manila » (23 results)**

Le 26 avril 2018  
**[New People's Army, Political organization in Philippine](#)**

New People's Army (NPA), military arm of the Communist Party of the Philippines, Marxist-Leninist (CPP-ML), which is a Communist organization dedicated to achieving power in the Philippines by means of revolutionary insurrection. The CPP-ML was originally a Maoist faction that broke away [...]  
[Read more](#)

Le 26 avril 2018  
**[The NPA soon began guerrilla warfare against the regime of President Ferdinand Marcos](#)**

It gradually increased its strength through the 1970s and '80s, growing from about 350 armed members in 1971 to more than 20,000 by the late 1980s. The NPA spread from its original base in northern Luzon to islands throughout the Philippine archipelago, fashioning a nationwide network [...]  
[Read more](#)

05 - Une fois les points d'intérêt mis en place, une barre de recherche lui permet de rechercher toutes les dépêches en rapport avec les parties de la photos mises en avant.

06 - Il sélectionne l'article et le colle dans l'input du point d'intérêt correspondant.

## 09 - BACK OFFICE PHOTOJOURNALISTES

**INSTANT**

 **Noel Celis**  
26 publications [noelcelis.com](http://noelcelis.com) Log out

Board AFP Feed Profile Settings



**27<sup>TH</sup> APRIL**

**Title**  
Female guerrillas of the NPF

**Location**  
Manila, Philippines

**Points of Interest**

**Point 1**  
New People's Army, Political... ✓

**Point 2**  
The NPA soon began guerrilla... ✓

**Point 3**  
The NPA spread from northern... ✓

Type here the topics of your Point of Interest to find an article  

Submit picture of the day

Previous publications on **INSTANT**



07 - Une fois l'image importée, les points d'intérêts choisis et les dépêches correspondantes associées, il peut enregistrer et proposer ainsi sa photo pour qu'elle devienne l'image du jour.

. Il a la possibilité d'importer d'autres clichés qui apparaîtront dans sa page portfolio.

10 - INSPIRATIONS GRAPHIQUES

# BENCHMARK

---

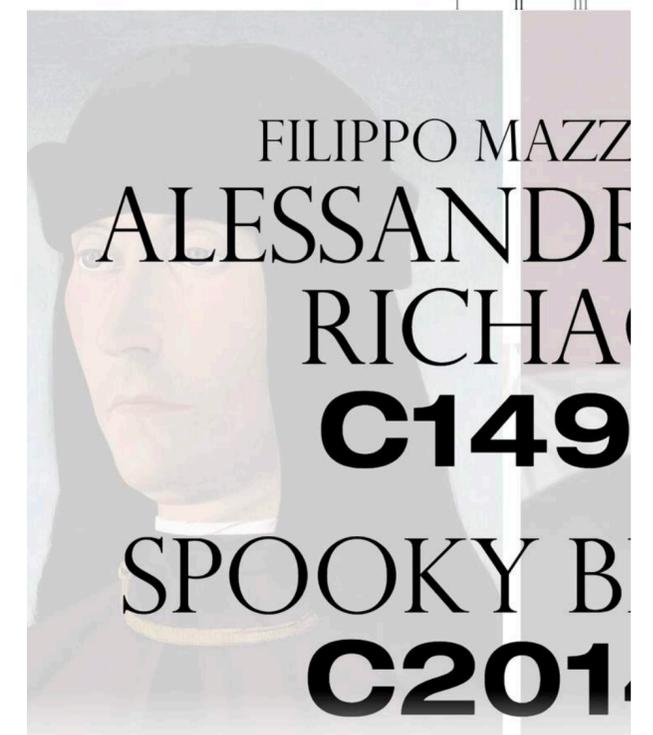
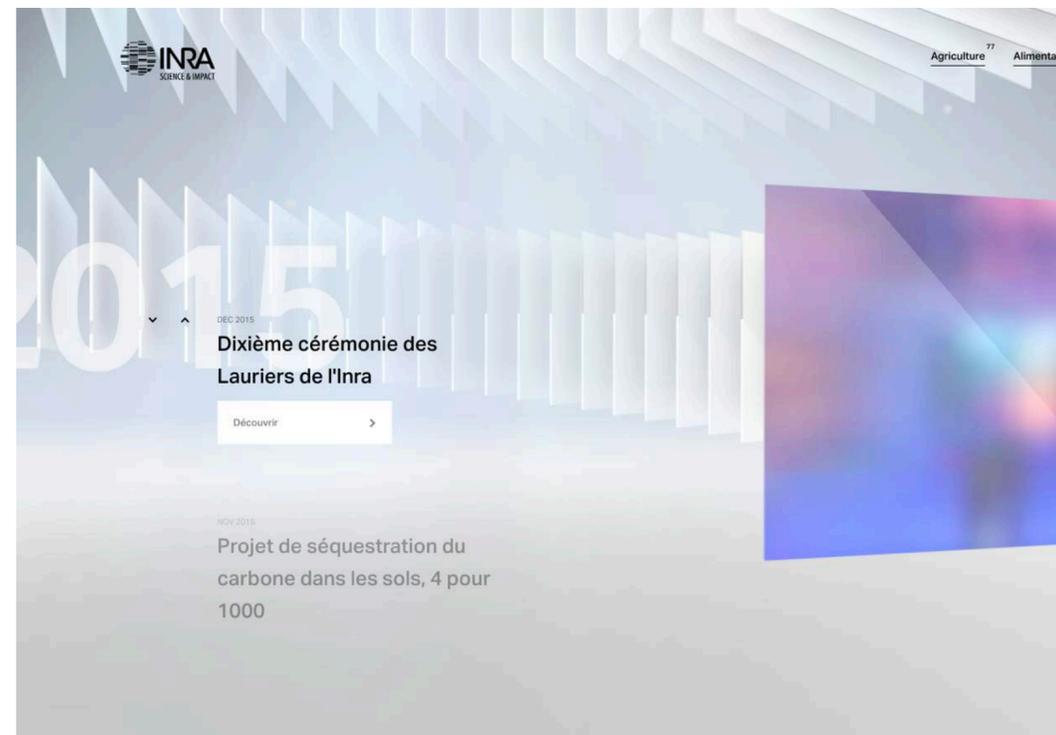
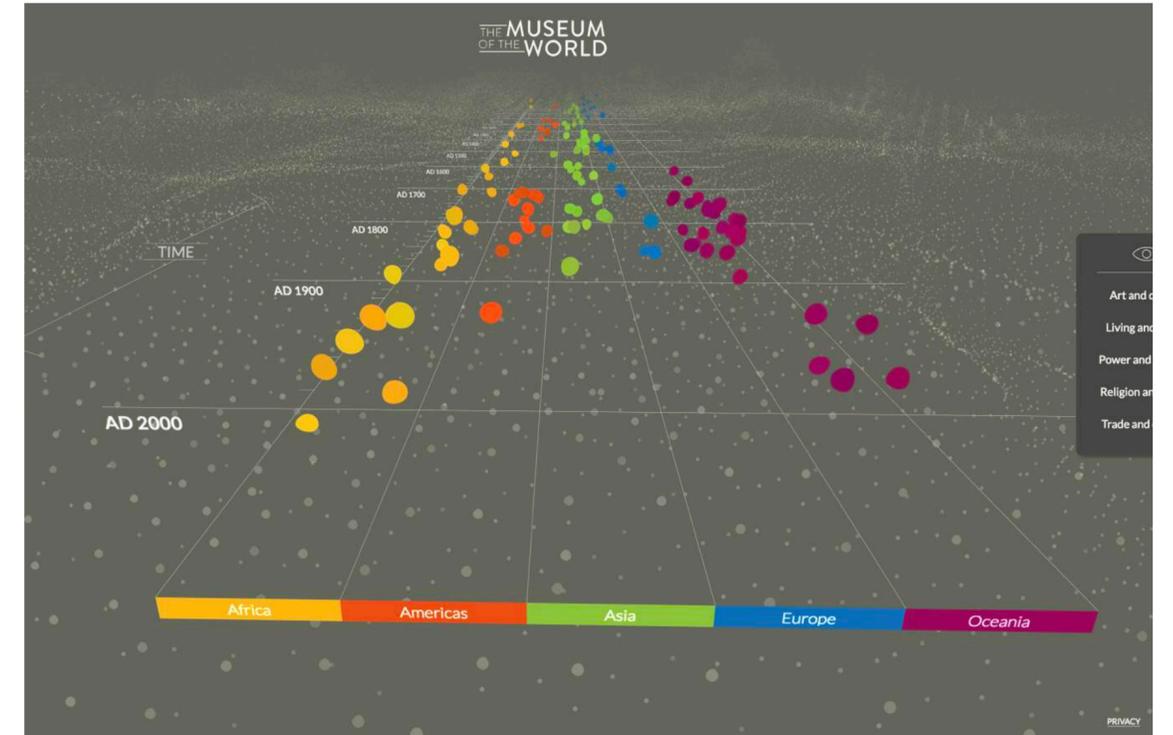
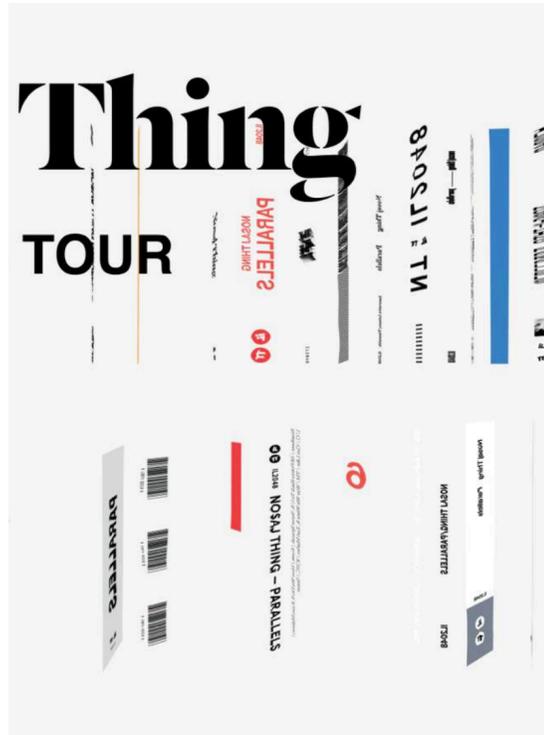
# <sup>10</sup> INSPIRATIONS GRAPHIQUES

Nous avons déterminé plusieurs axes de recherche afin d'établir un benchmark et des moodboards riches tout en restant précis dans nos inspirations. Nous avons cherché autour des notions suivantes :

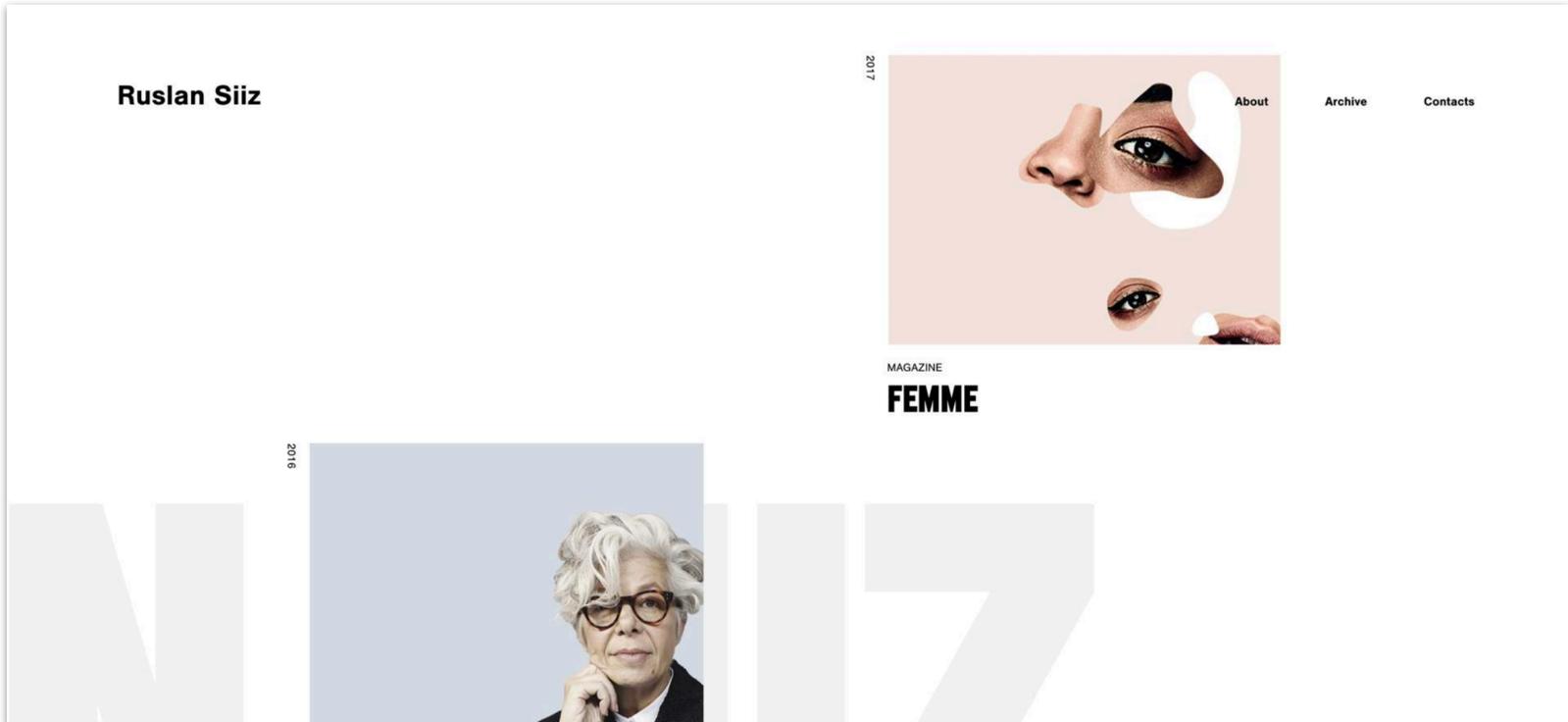
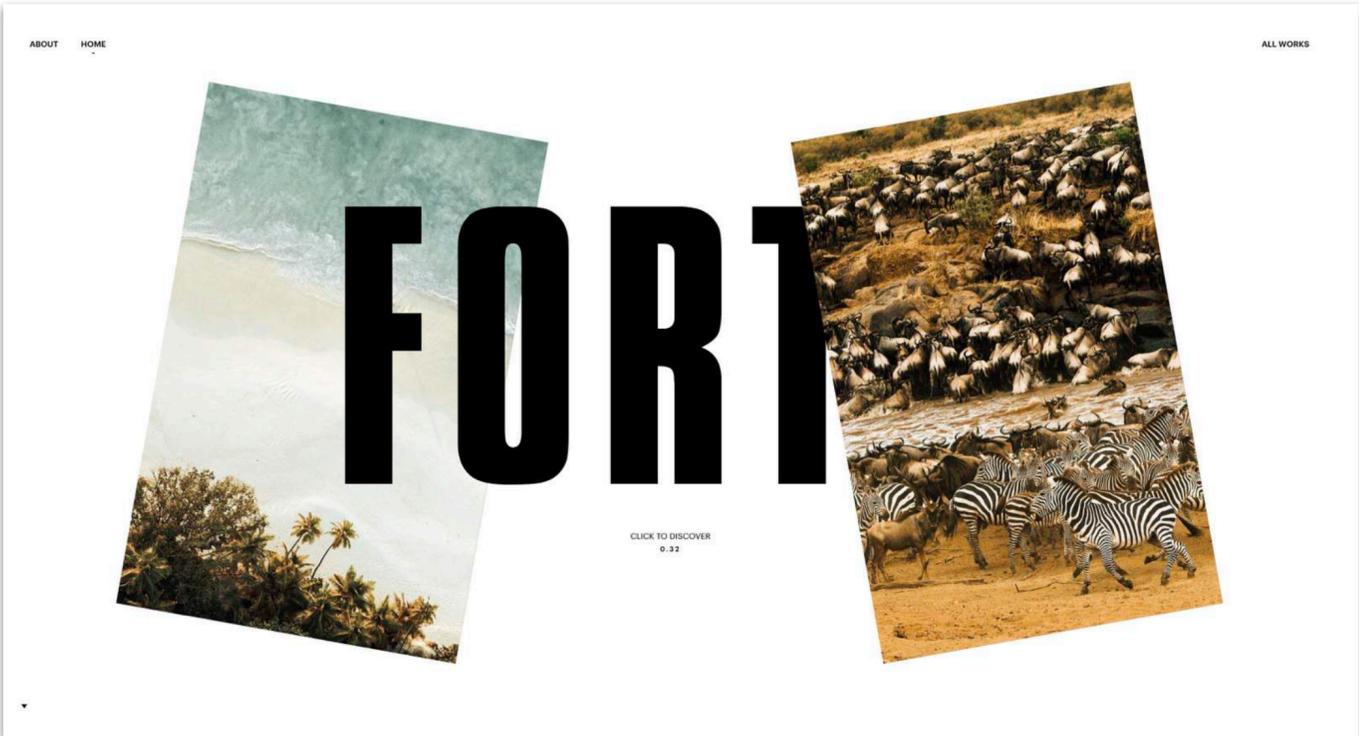
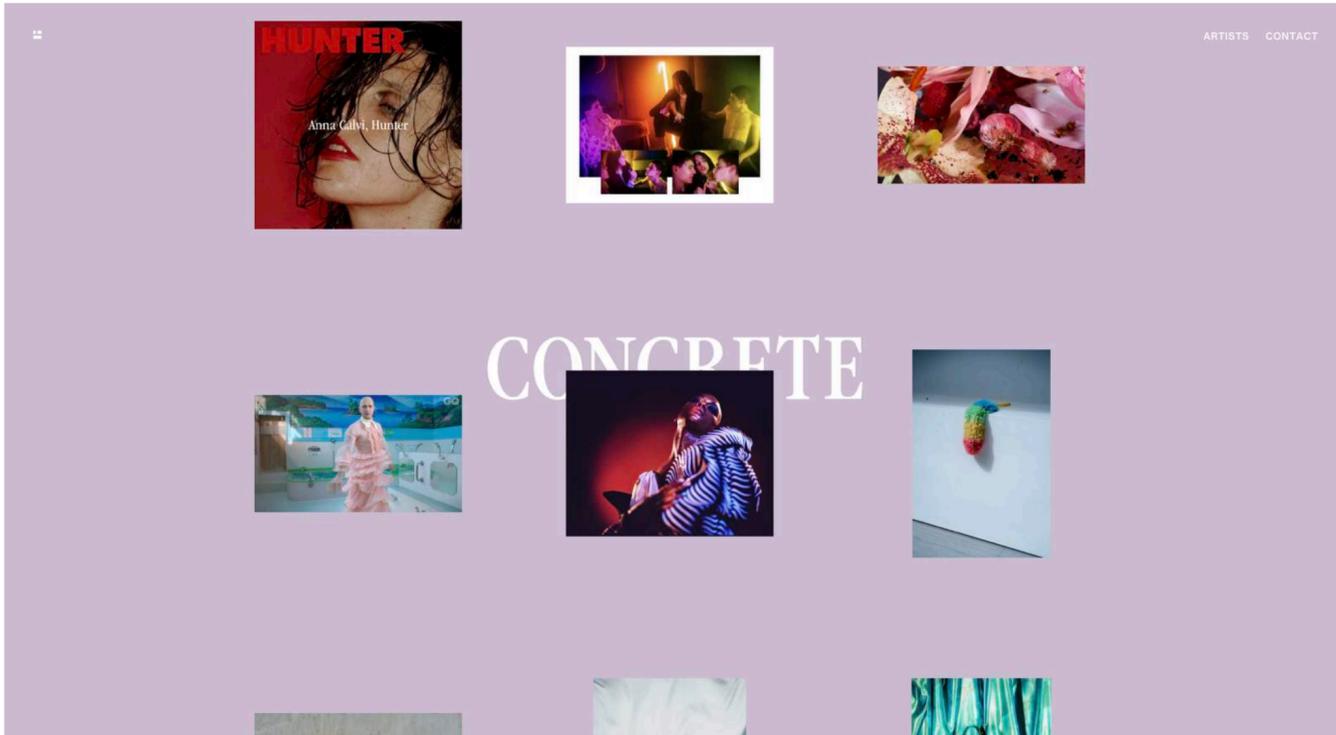
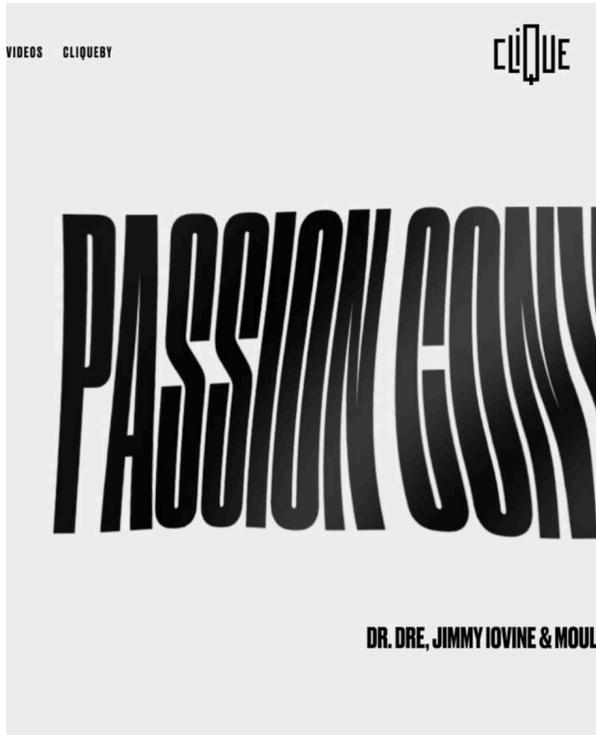
- . **Les interactions** : les différents moyen de s'en servir pour inviter l'utilisateur à interagir
- . Les systèmes de **timeline** efficaces et simples d'utilisation
- . Les types de **navigation** qui subliment l'image
- . Les **compositions** d'interface et la typographie
- . Les différents **moyens de révélation** d'une image pour susciter la curiosité



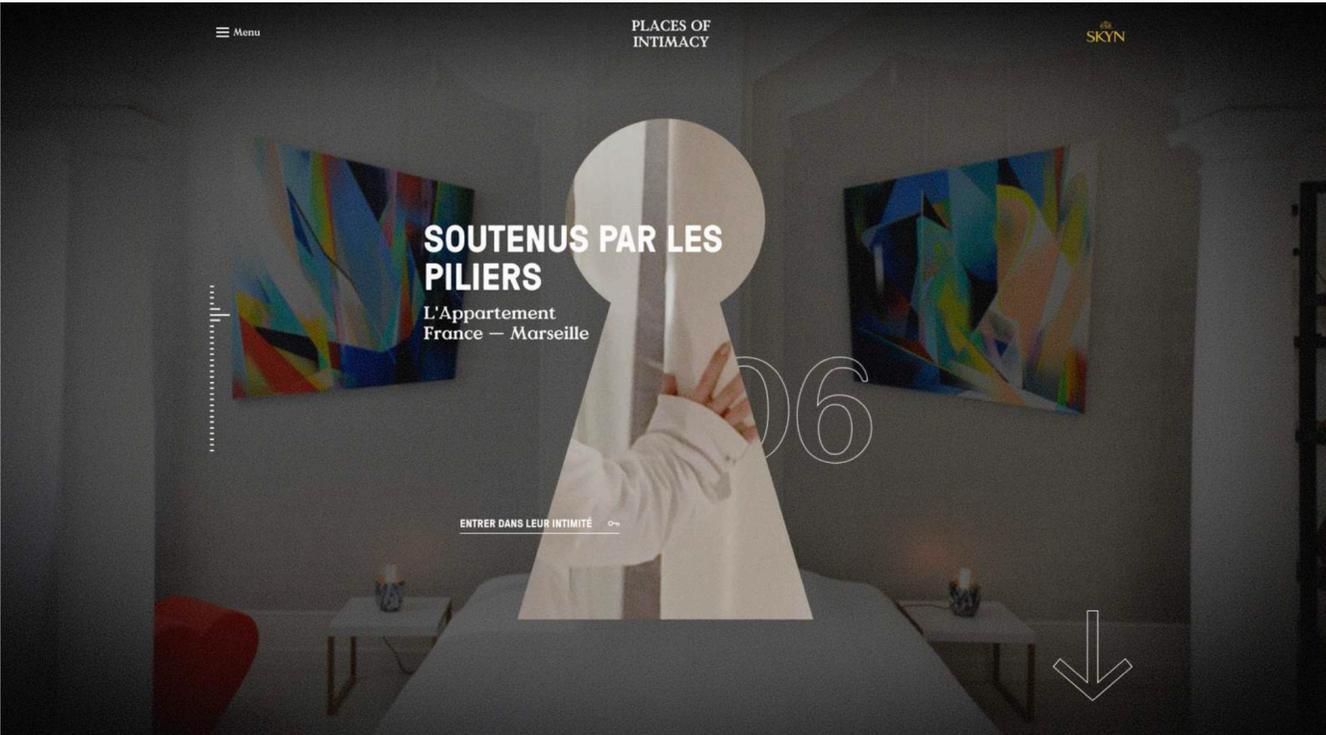
# 10- TIMELINE ET NAVIGATION



10 - COMPOSITION INTERFACE ET TYPOGRAPHIE



# 10 - IMAGE FULL SCREEN ET PRINCIPES DE RÉVÉLATION



11

**DIRECTION**

---

**ARTISTIQUE**

---

# INSTANT

---

THE PIC OF THE DAY

## Le choix du nom INSTANT

Le concept de l'expérience est une mise en lumière, un focus sur un moment fort de l'actualité du jour à travers une photo. Elle présente un arrêt sur image d'une actualité, la capture d'un INSTANT.

## Baseline

« The pic of the day » souligne que la force d'instant est de mettre en avant une seule image par jour. « The » insiste sur le fait que cette image est d'une grande qualité et sélectionnée avec soin.

## Logo

- . La typographie utilisée est une linéale, impactante, elle permet une lecture rapide et efficace du nom.
- . Le « i » forme aussi un point d'exclamation, il suggère la surprise lors de la découverte de l'image du jour.
- . Le soulignement commence par un point qui représente le focus sur un moment précis de l'actualité quotidienne.

APR

MAR

FEB

JAN

DEC

NOV

OCT

SEP

AUG

JUL

JUN

# 27<sup>TH</sup> APRIL

## Trump veut envoyer l'armée à la frontière avec le Mexique

Le président américain Donald Trump a assuré mardi qu'il enverrait des soldats protéger la frontière sud des Etats-Unis, rendue poreuse selon lui par le laxisme des autorités mexicaines et les décisions de son prédécesseur, Barack Obama.

**"Jusqu'à ce que nous ayons un mur et une sécurité adéquate, nous allons protéger notre frontière avec notre armée, c'est un grand pas"**

### **TUNGSTEN BOLD**

La tungsten bold est une typographie impactante qui permet la lecture rapide d'un des éléments les plus importants de l'interface : la date.

### **La GrotzeczHdCN**

La graisse et les lettres condensées donnent force et caractère à cette typographie. Elle s'emploie plus facilement que la Tungsten sur des textes un peu plus longs car elle est plus aérée donc plus confortable pour la lecture. Nous l'utilisons pour mettre en avant les textes en exergue, les citations et les titres.

### **Graphik courant**

La graphik joue bien son rôle pour le texte courant : c'est une linéale bien construite, claire et habituelle pour l'oeil de l'utilisateur. Elle permet une lecture confortable, nous l'utilisons donc pour les textes plus longs comme les dépêches.

## Buttons

### Point interet / Article



### Btn Photographe + Découvrir / Article

inactif



over



### Btn Close / Article

inactif



over



## Cursors

### Drag / HP

inactif



over



Drag to reveal  
the daily image

### Drag timeline / HP

inactif



over



### Clic / Article

inactif



over



More details

### Close / Article



Close

## Les boutons

En hover une superposition souligne les boutons. Elle rappelle l'enchaînement des images dans la navigation.

## Le curseur

Le curseur fournit des indications à l'utilisateur. Il permet une expérience plus fluide, plus claire et invite à interagir sur des points précis.

## 11 - CHOIX DES PHOTOS



### Importation par les photographes

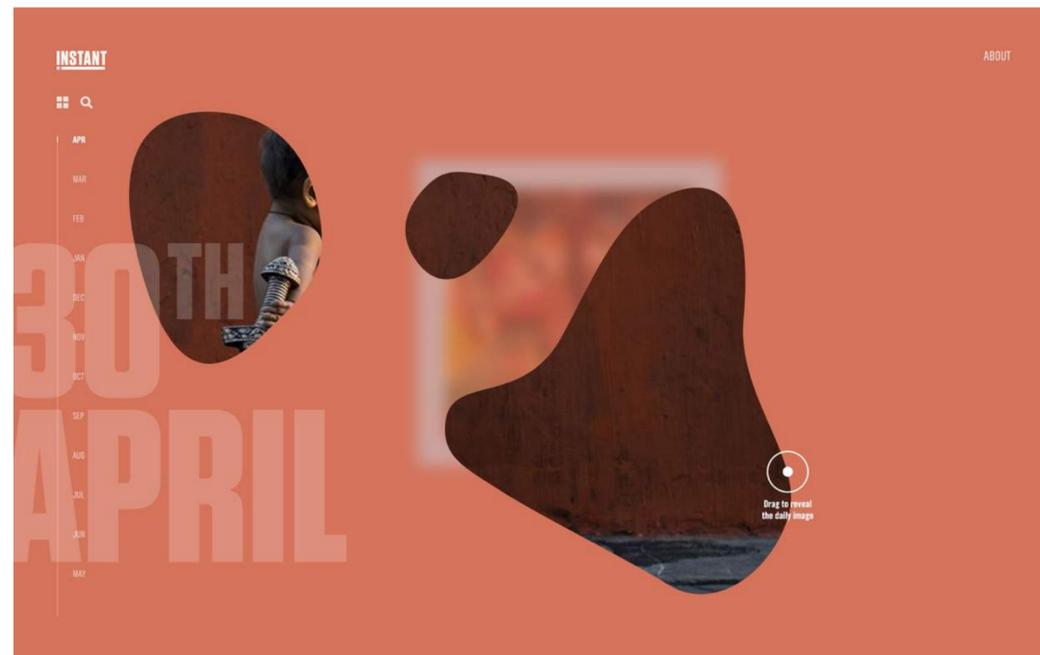
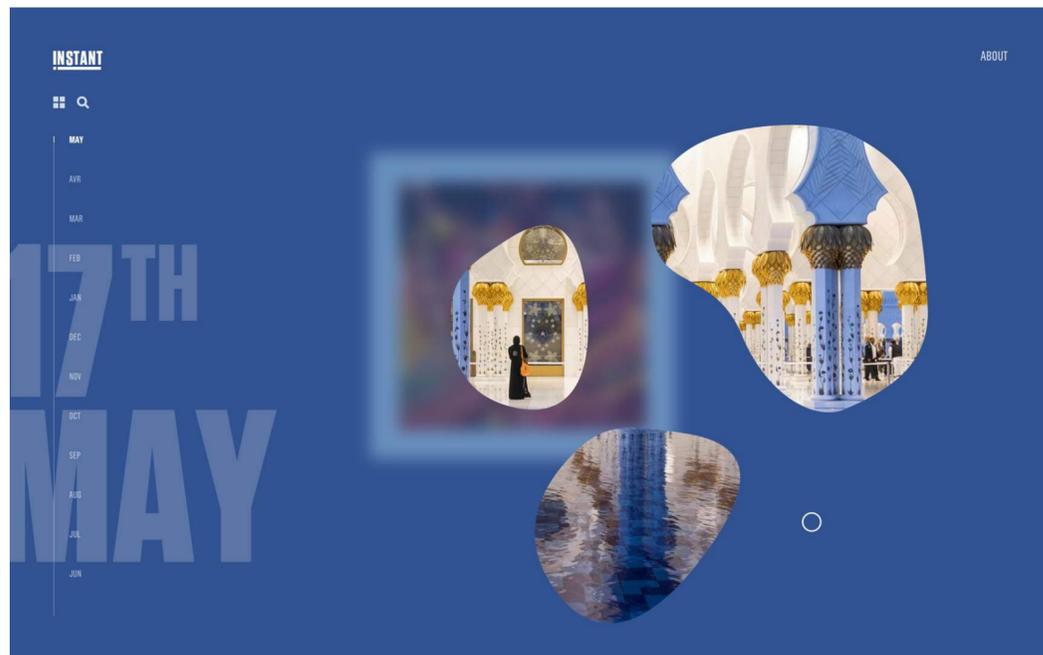
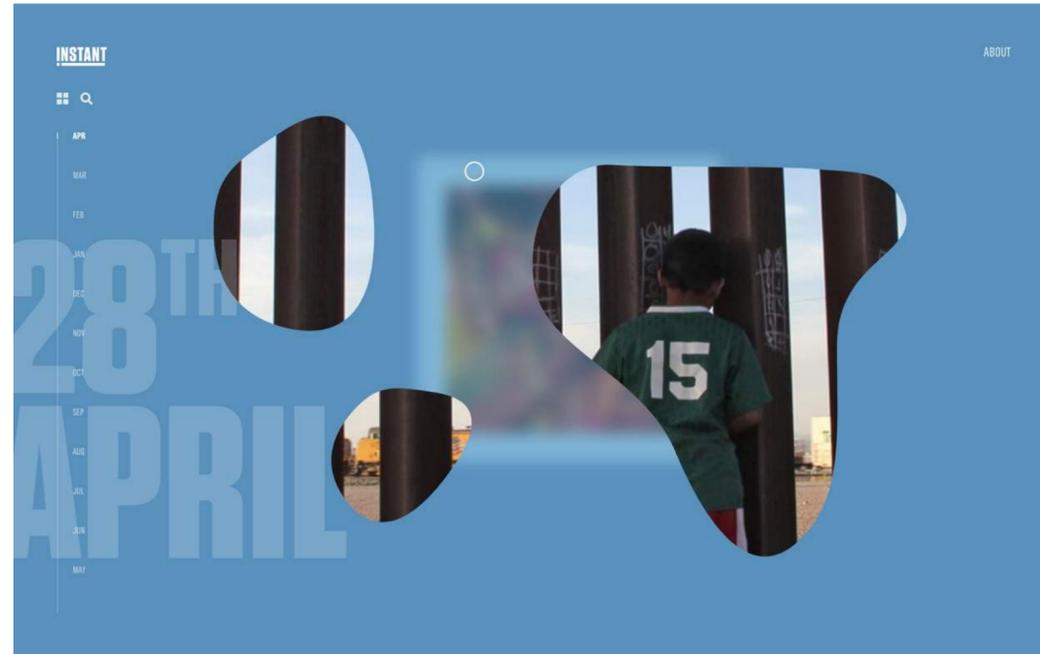
Les photojournalistes importent leurs images depuis le back office qui leur est réservé.

Ce sont donc eux qui sont à l'origine des images présentes sur le site.

### Un choix précis pour l'image du jour

L'image du jour est choisie en fonction de l'actualité forte de la journée et par sa force ou l'émotion qu'elle dégage. Elle est censée interpeller et immerger l'utilisateur dans l'actualité tout en laissant libre sa première interprétation.

## 11 - LA RÉVÉLATION DE L'IMAGE DU JOUR



### Une première lecture qui implique l'utilisateur

L'image du jour n'est pas complètement révélée afin de susciter la curiosité et d'inviter l'utilisateur à interagir avec elle. C'est à lui de dévoiler la photographie et de découvrir en plusieurs phases l'actualité dont il s'agit. La première lecture qui se fait par l'image laisse une liberté d'interprétation qui rend l'utilisateur acteur et non passif face à l'actualité. Cela parle aux jeunes générations qui ont besoin de se sentir impliquées et actives.

## 11 - LA TIMELINE

APR

MAR

FEB

JAN

DEC

NOV

OCT

SEP

08TH



A child holding a toy sword runs along a street in Manila

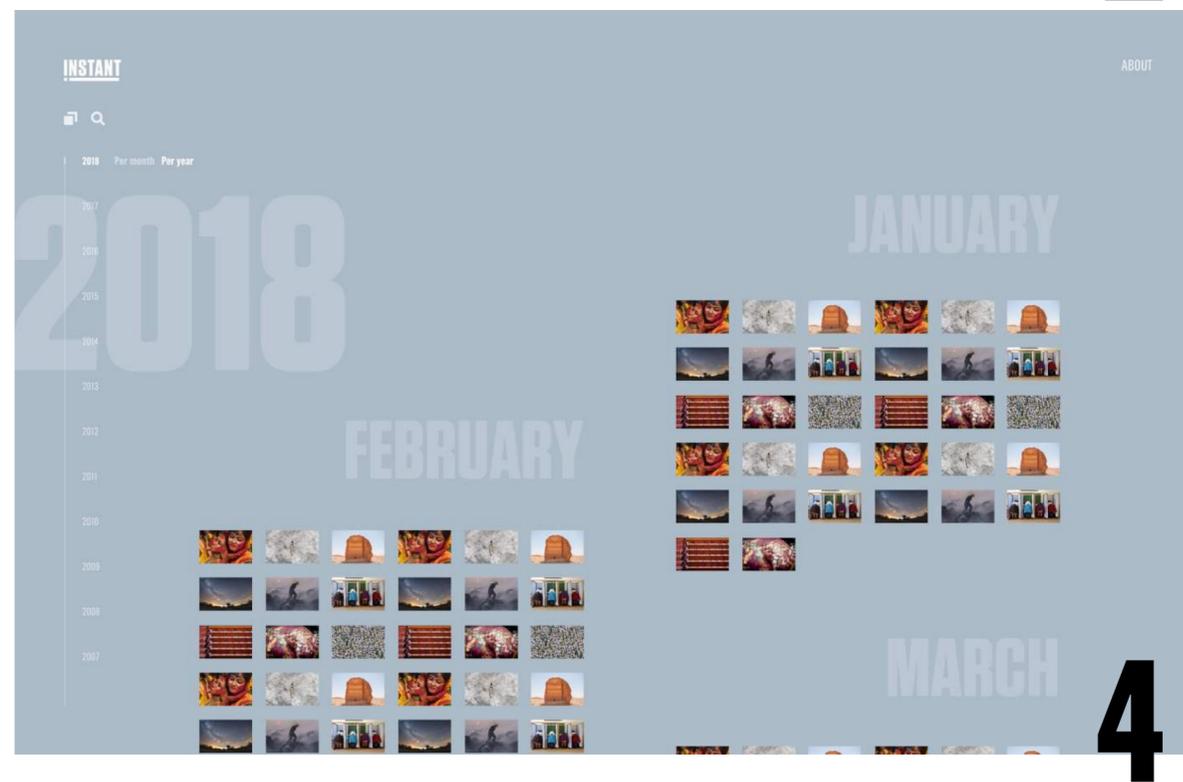
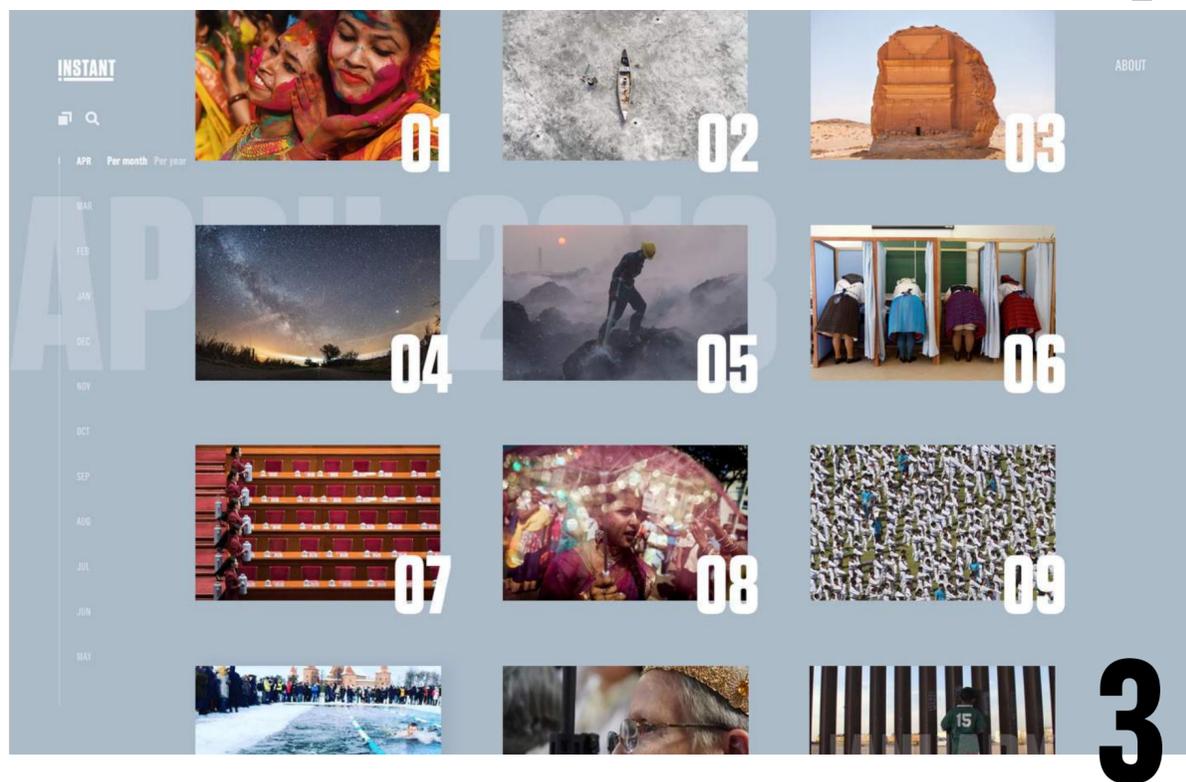
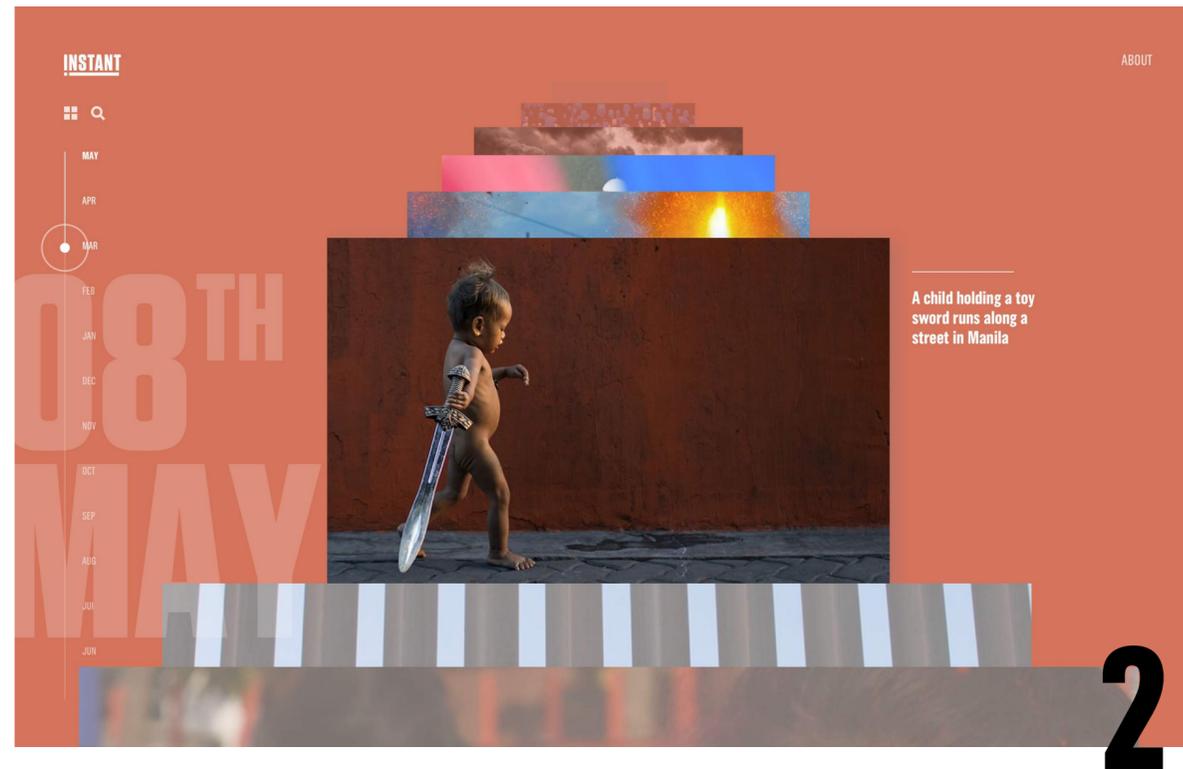
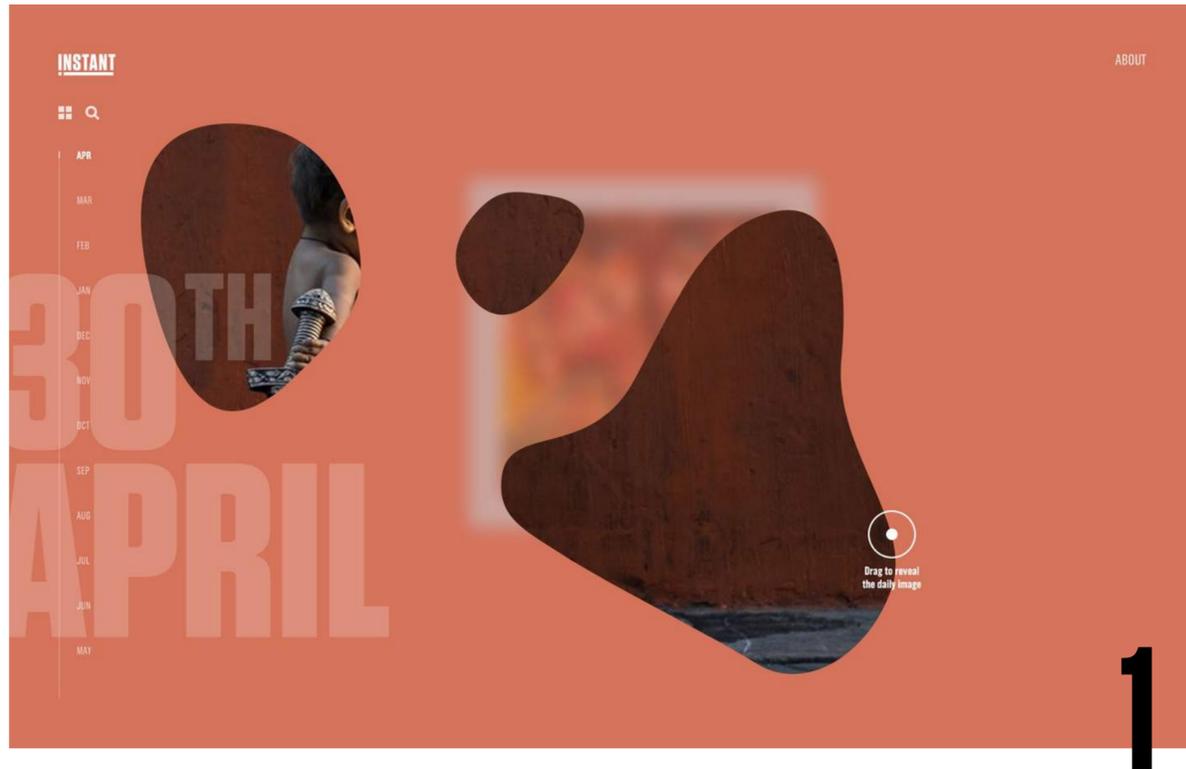
### La navigation

La navigation s'effectue en profondeur. Elle représente l'action de remonter dans le temps. En effet le scroll permet d'accéder aux images des jours précédents.

### Les Couleurs

Une couleur est attribuée à chaque image du jour par le photographe. Une palette est mise à sa disposition. Il a la liberté de choisir celle qui valorise sa photo.

# 11 - LA NAVIGATION



## 4 échelles de navigation

1. La première est la plus lente et laisse place à la découverte. On navigue doucement de jour en jour, comme une balade.

2. La deuxième s'effectue grâce à la timeline et permet une visualisation plus rapide des images des jours précédents.

3 et 4. Un affichage en grille permet un aperçu direct et répond aux attentes des utilisateurs qui cherchent l'image d'une date précise.

12 - TRAVAIL ENTRE DESIGNERS ET DÉVELOPPEURS

# WORKFLOW

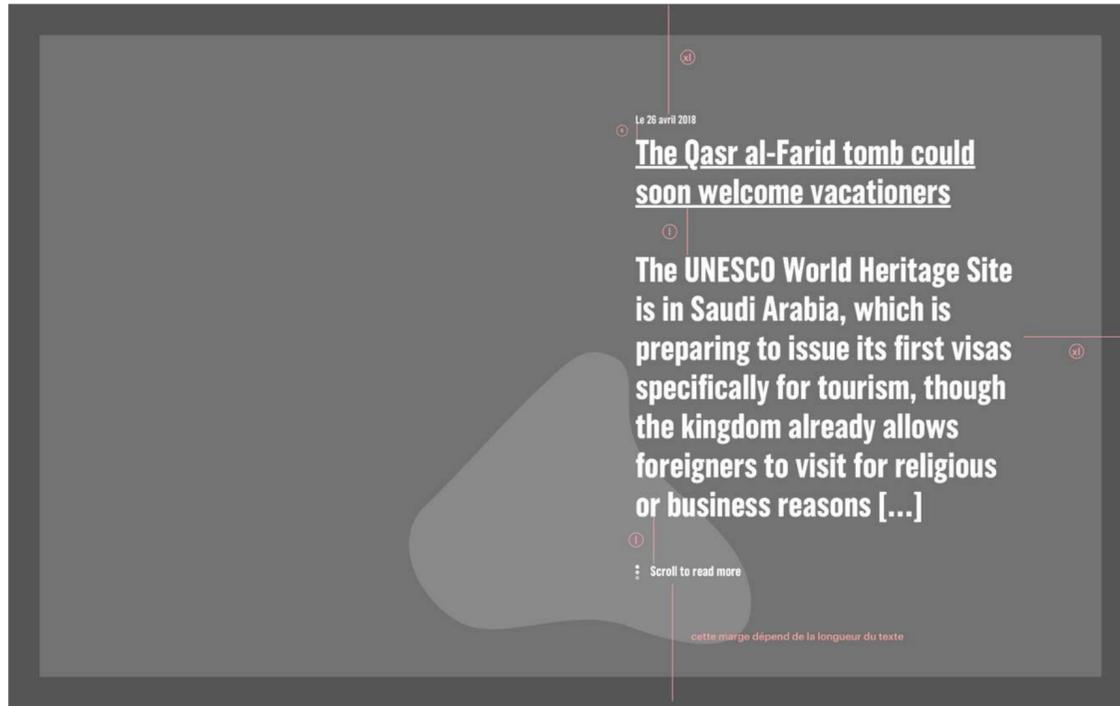
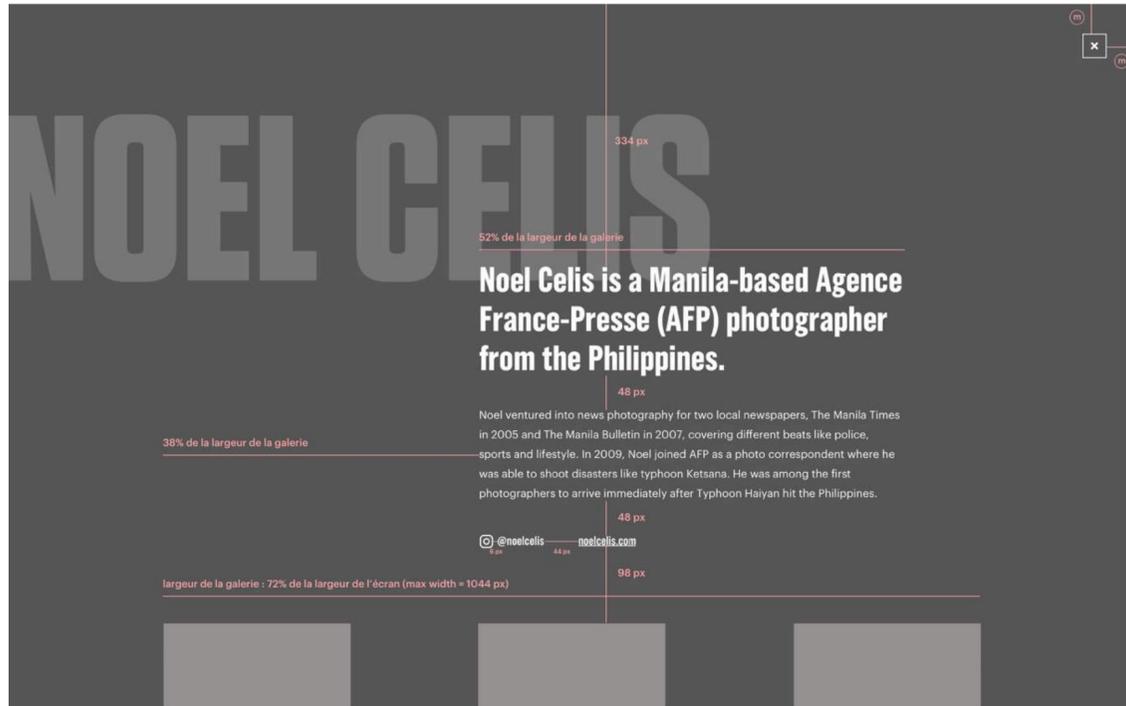
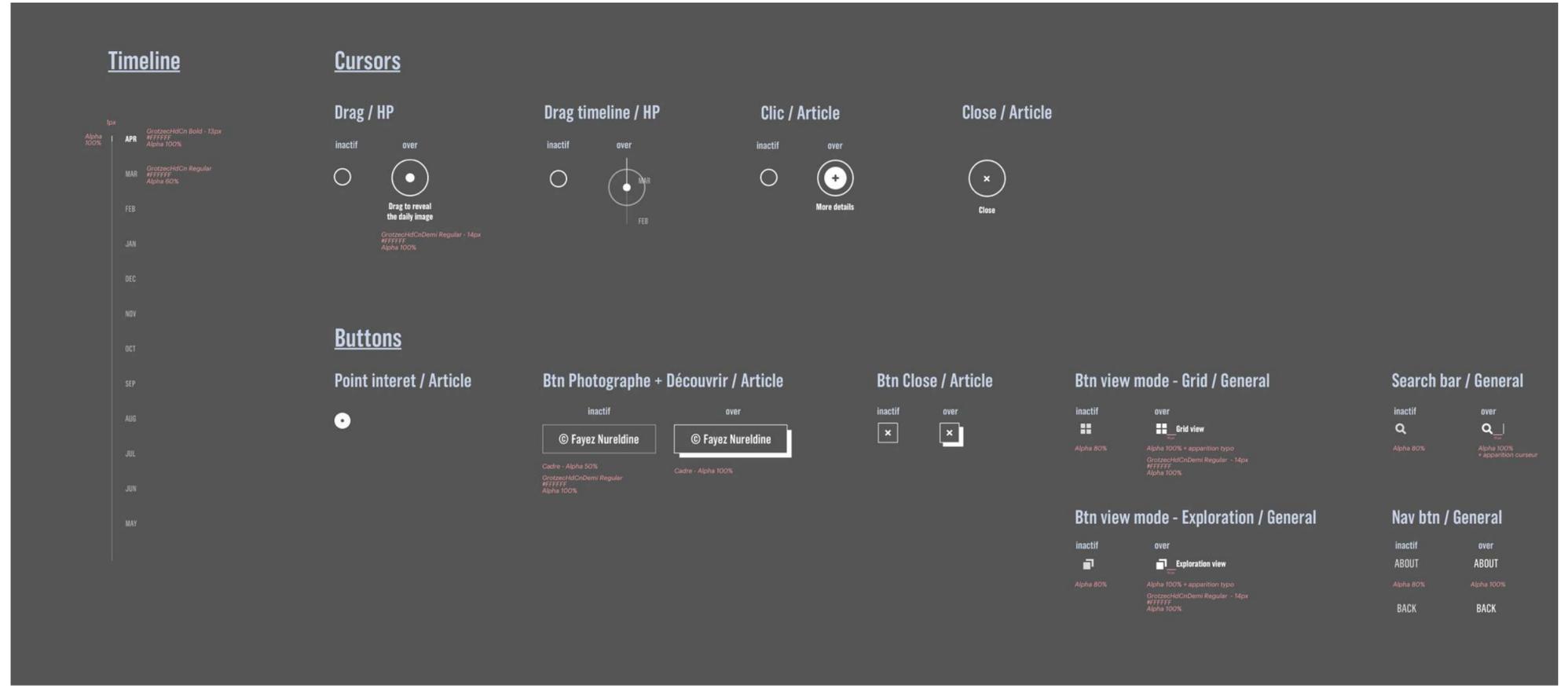
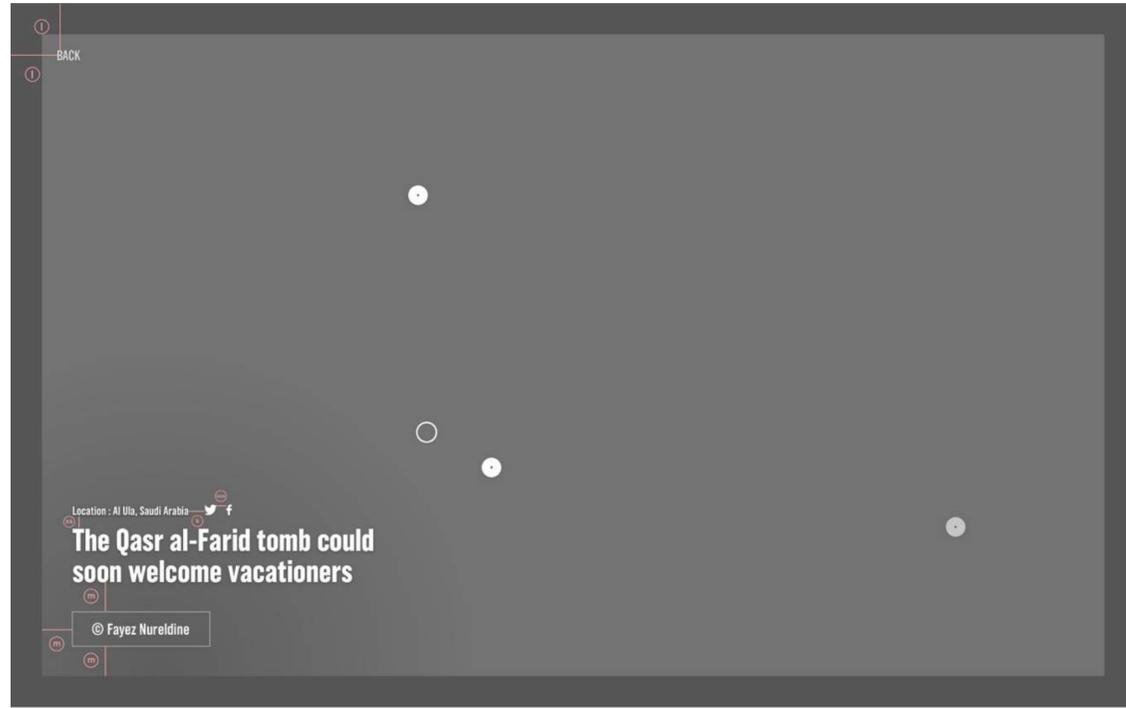
---

## <sup>12</sup> ORGANISATION

La communication était fondamentale pendant toute l'élaboration du projet. Elle nous a permis d'être efficace et de rebondir rapidement en cas de difficulté. Chacun s'est beaucoup investi dans ce projet, ce qui a donné lieu à des échanges et un travail riches mais aussi à certains moments explosifs. Le choix du concept a été tumultueux, mais lorsque nos choix ont convergé nous avons pu mettre en oeuvre une bonne énergie et une méthodologie. Nous avons travaillé avec :

- . Un planning
- . Un Trello et Drive pour travailler à distance
- . Des guidelines précises pour faciliter le développement

# 12 - GUIDELINES



13

**DIRECTION**

---

**TECHNIQUE**

---

# PASSER DE NOS MAQUETTES À DES SPECS TECHNIQUES

## VOICI LES BESOINS QUI DÉCOULENT DE NOS MAQUETTES :

### Chaque jour, il faut récupérer un article composé :

- d'une photo prise par:
  - un photographe
- d'articles en rapport avec la photo et le sujet coup de poing

### La navigation entre les différents articles :

Elle s'effectue à différentes échelles et via différentes perspectives. On retrouve différentes vues (classées de la plus large à la plus générale):

- Détail d'un article (2D)
- Photo fullscreen (2D)
- Jours défilent lentement (3D)
- Jours défilent rapidement et sont rapprochés les uns des autres (3D)
- Sélection du mois (2D)
- Sélection de l'année (2D)

### Il faut pouvoir afficher la page portfolio d'un photographe. Cette dernière doit contenir :

- Ses **clichés** (via l'API de AFP)
- Ses informations
  - Son nom
  - Sa biographie
  - Son site web et ses réseaux sociaux

### Une page About doit être accessible

Elle donne des informations sur **INSTANT** et met en valeur le partenaire AFP et son produit.

### De ces besoins ont découlé nos axes de veille :

- [Stockage de fichiers et récupération de données](#)
- [Naviguer entre 3D et 2D](#)
- [Création d'interfaces complexes et interactives](#)

# STOCKAGE DE FICHIERS ET RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

Pour **INSTANT**, le fond est aussi important que la forme. L'outil a pour but de montrer des photos et d'y associer des articles. Ce qui signifie que notre système de stockage doit nous permettre d'y conserver des **images** mais aussi de posséder un système de **base de données**.

## STOCKAGE DES IMAGES

Nous avons créé un outil (cf : annexe 01) qui fait des appels sur l'API de l'AFP et qui, grâce à des mots clés et le nom du photographe, nous donne les liens des différentes photos de ce photographe. Malheureusement, après une grosse journée de tests, nous n'avons pas réussi à retrouver des photos qui nous plaisaient **et de bonne qualité**. La conclusion est la suivante :

**Les images devront être uploadées et stockées et non pas récupérées depuis l'API de l'AFP.**

**INSTANT** étant censé évoluer sur plusieurs années si nous avons stocké plusieurs années de photos sur un serveur, cela aurait coûté très cher.

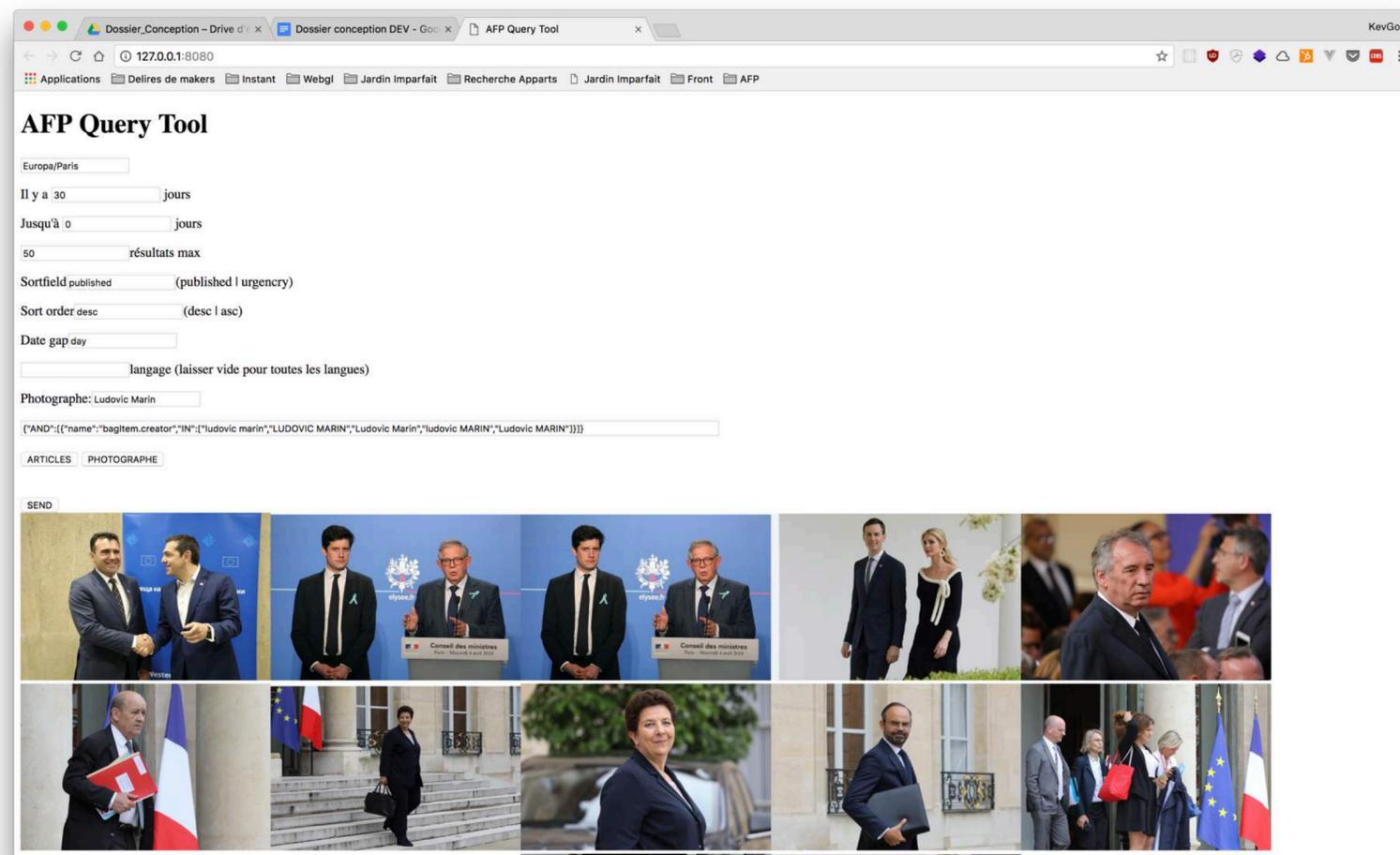
Il fallait donc trouver un service de stockage d'image, si possible peu coûteux (et gratuit dans le cadre d'un prototype étudiant).

Nous avons sélectionné deux solutions qui répondent à nos besoins:

- **AWS** (Amazon Web Services) via **S3**, son service de buckets pour stocker différentes données dont des photos
  - Gratuit pour 5Go de données la première année. Très peu cher en dessous de 50To de données (0.023\$ le Go ⇒ Même avec 10 Gigas nous n'aurions payé que 20 centimes environ...)
  - API facile à prendre en main pour récupération et stockage de données
- **Firebase** (Google) via **Storage**
  - Fonctionne avec un système de plans. Le plan gratuit permet de stocker 5Go (suffisant pour le prototype) et de télécharger 1Go par jour de photos (faible mais suffisant pour un prototype)
  - API facile à prendre en main pour récupération et stockage de données

Pour départager les deux services, il a fallu se renseigner sur les bases de données.

# ANNEXE 01 - AFP QUERY TOOL

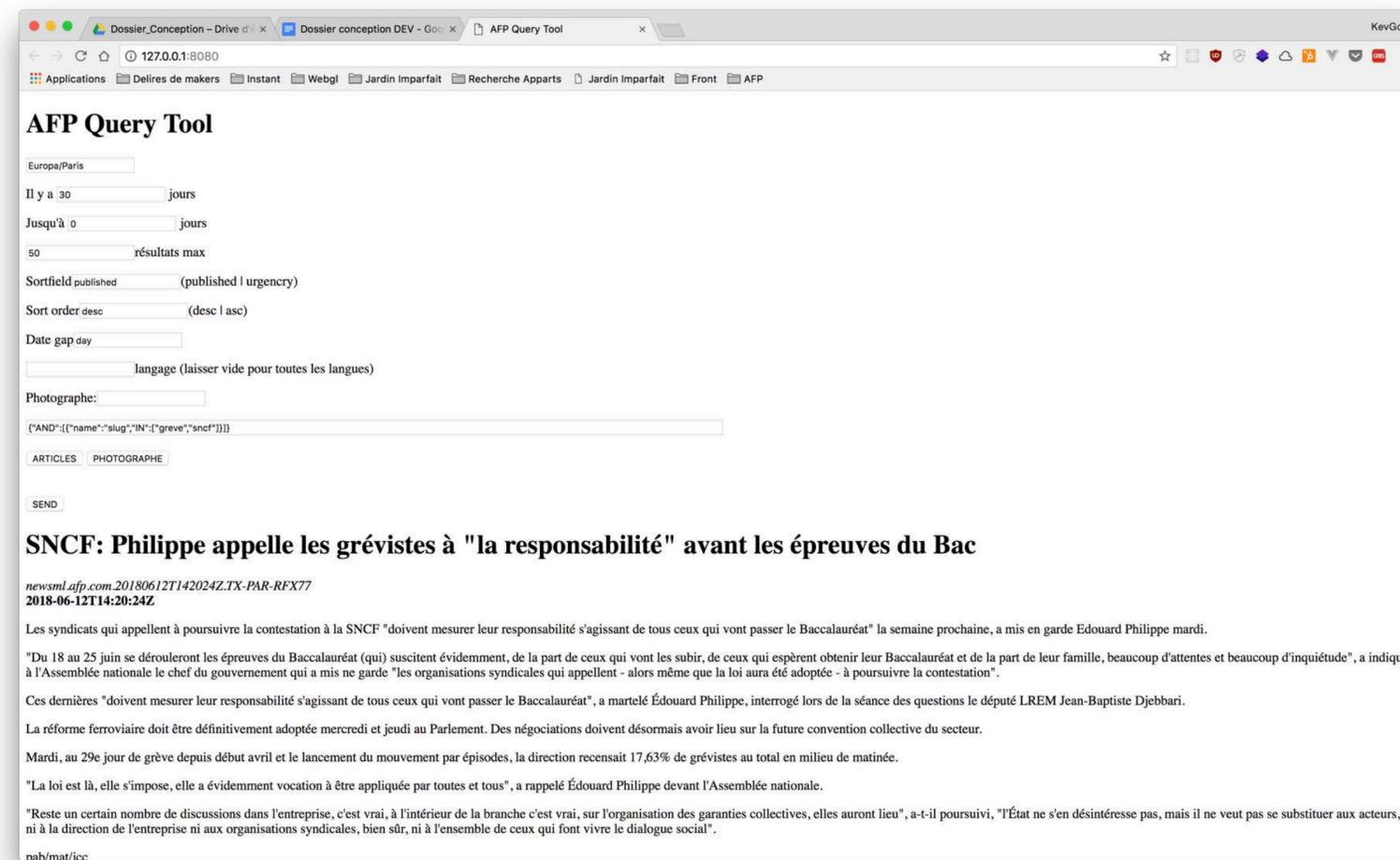


The screenshot shows the AFP Query Tool interface. At the top, there are several browser tabs and a search bar. Below the search bar, there are various filters: "Europa/Paris", "Il y a 30 jours", "Jusqu'à 0 jours", "50 résultats max", "Sortfield published (published | urgency)", "Sort order desc (desc | asc)", "Date gap day", and "langage (laisser vide pour toutes les langues)". There is also a "Photographe: Ludovic Marin" field with a search box containing a complex query: [{"AND":[{"name":"bagitem.creator","IN":["ludovic marin","LUDOVIC MARIN","Ludovic Marin","ludovic MARIN","Ludovic MARIN"]}]}]. Below the filters, there are tabs for "ARTICLES" and "PHOTOGRAPHE". A "SEND" button is visible. The main content area displays a grid of image results, including photos of people in suits and a woman in a black dress.

## Images

(partie du haut) ⇒ L'utilisateur peut rentrer dans différents champs sa requête. Pour une requête photographe, il suffit d'inscrire le nom du photographe, de cliquer sur le bouton avec le même nom et sa requête sera pré-remplie.

(partie du bas) ⇒ Quand la recherche est terminée, les différents résultats sont affichés à l'écran. On peut récupérer le UNO (numéro unique) de l'article dans la console. On récupère le lien de l'image en faisant un clic droit dessus et en copiant le lien.



The screenshot shows the AFP Query Tool interface with the same search filters as the previous screenshot. The "Photographe" field is empty, and the search box contains a different query: [{"AND":[{"name":"slug","IN":["greve","snct"]}]}]. Below the filters, there are tabs for "ARTICLES" and "PHOTOGRAPHE". A "SEND" button is visible. The main content area displays a text article titled "SNCF: Philippe appelle les grévistes à 'la responsabilité' avant les épreuves du Bac". The article text includes: "newsml.afp.com.20180612T142024Z.TX-PAR-RFX77", "2018-06-12T14:20:24Z", "Les syndicats qui appellent à poursuivre la contestation à la SNCF 'doivent mesurer leur responsabilité s'agissant de tous ceux qui vont passer le Baccalauréat' la semaine prochaine, a mis en garde Edouard Philippe mardi.", "Du 18 au 25 juin se dérouleront les épreuves du Baccalauréat (qui) suscitent évidemment, de la part de ceux qui vont les subir, de ceux qui espèrent obtenir leur Baccalauréat et de la part de leur famille, beaucoup d'attentes et beaucoup d'inquiétude", a indiqué à l'Assemblée nationale le chef du gouvernement qui a mis en garde "les organisations syndicales qui appellent - alors même que la loi aura été adoptée - à poursuivre la contestation"., "Ces dernières 'doivent mesurer leur responsabilité s'agissant de tous ceux qui vont passer le Baccalauréat', a martelé Édouard Philippe, interrogé lors de la séance des questions le député LREM Jean-Baptiste Djebbari.", "La réforme ferroviaire doit être définitivement adoptée mercredi et jeudi au Parlement. Des négociations doivent désormais avoir lieu sur la future convention collective du secteur.", "Mardi, au 29e jour de grève depuis début avril et le lancement du mouvement par épisodes, la direction recensait 17,63% de grévistes au total en milieu de matinée.", "La loi est là, elle s'impose, elle a évidemment vocation à être appliquée par toutes et tous", a rappelé Édouard Philippe devant l'Assemblée nationale., "Reste un certain nombre de discussions dans l'entreprise, c'est vrai, à l'intérieur de la branche c'est vrai, sur l'organisation des garanties collectives, elles auront lieu", a-t-il poursuivi, "l'État ne s'en désintéresse pas, mais il ne veut pas se substituer aux acteurs, ni à la direction de l'entreprise ni aux organisations syndicales, bien sûr, ni à l'ensemble de ceux qui font vivre le dialogue social"., "pab/mat/jcc".

## Articles

(partie du haut) ⇒ En cliquant sur le bouton article, il est aussi possible de rechercher des articles. Il utilise des mots clés et le script se charge d'envoyer la bonne requête à l'API de l'AFP.

(partie du bas) ⇒ Ces derniers sont affichés en entier avec leur UNO pour les retrouver à tout moment dans l'API.

# STOCKAGE DE FICHIERS ET RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

## STOCKAGE DES DONNÉES (CF : ANNEXE 02)

Chaque jour sur **INSTANT**, un nouvel article paraît ce qui signifie qu'il nous fallait trouver **un moyen de rendre notre stockage dynamique**.

Nous avons donc rapidement écarté la piste de données **stockées en dur** dans le répertoire du site web. Il nous fallait choisir une **base de données (BDD)** relativement simple pour:

- L'écriture de données
- La lecture de données
- Utiliser un langage NoSQL car le NoSQL:
  - suit une logique semblable au Javascript (langage principal du site web) contrairement au SQL (plus d'abstraction nécessaire)
  - demande très peu de temps de configuration et permet d'avoir une architecture facilement modifiable (très pratique pour un prototype où le brief peut vite changer)

Il est possible d'installer une BDD sur un serveur mais cela demande du temps de configuration et en période de rush, il est primordiale de passer du temps sur d'autres sujets.

Grâce à nos précédentes recherches, nous avons regardé les services de BDD NoSQL de Firebase et d'AWS. Ces derniers proposent chacun un service peu couteux:

- AWS via son service **DynamoDB**
  - L'offre gratuite permet de stocker jusqu'à 25Go de données (ce qui est énorme puisque nous ne stockons que du texte...)
  - L'offre gratuite permet de faire 200 millions de requêtes de lecture et écritures par mois (pour des données de petite taille, ce qui est notre cas)
  - Ne possède pas d'interface user-friendly pour qu'un non-tech puisse importer des données.
- Firebase via son service **Database**
  - L'offre gratuite permet de stocker 1Go de données par mois (suffisant pour nos données)
  - Permet de télécharger 10Go de données par mois (suffisant aussi pour nos données)
  - Possède une interface user-friendly qui permet la modification et l'importation de données en format json (donc utilisable par des non tech).

# ANNEXE 02 - SCHÉMA BASE DE DONNÉES

## Notre base de donnée est en NoSQL.

Il y a deux clés principales: **dailyItems** et **photographers**.

Ici est représenté le schéma de notre base de données via un helper écrit à l'aide de Flow, un outil pour typer statiquement le javascript.

Nous avons créé **dailyItems** en s'inspirant du schéma de l'API de l'afp.

```
// @flow
declare module 'database-helper' {
  declare export type PositionType = {
    x: string,
    y: string
  }

  declare export type ColorType = {
    r: number,
    g: number,
    b: number
  }

  declare export type ArticleType = {
    title: string,
    content: Array<string>,
    date: string,
    position: PositionType
  }

  declare export type DailyItemType = {
    photographer: string,
    location: string,
    picture: string,
    title: string,
    articles: Array<ArticleType>,
    color: ColorType,
    uid: string
  }

  declare export type DailyItemsType = {
    [string]: DailyItemType
  }

  declare export type LinkName = 'website' | 'twitter' | 'instagram'

  declare export type LinkType = {
    [LinkName]: string
  }

  declare export type PhotographerType = {
    name: string,
    links: Array<LinkType>
  }

  declare export type PhotographersType = {
    [string]: PhotographerType
  }
}
```

# STOCKAGE DE FICHIERS ET RÉCUPÉRATION DE DONNÉES

## AMAZON OU GOOGLE ?

Après cette veille, il a été compliqué de faire un choix tant les deux produits se valent. Amazon et Google sont deux grands acteurs des services web, proposent une architecture solide et leur API se marie très bien avec le javascript.

Pour perdre le moins de temps possible à faire de la configuration et ne pas trop alourdir notre application, il paraissait logique de n'utiliser qu'un seul fournisseur de services.

## Nous avons choisi d'utiliser Firebase grâce à son interface user-friendly. (cf : Annexe 03)

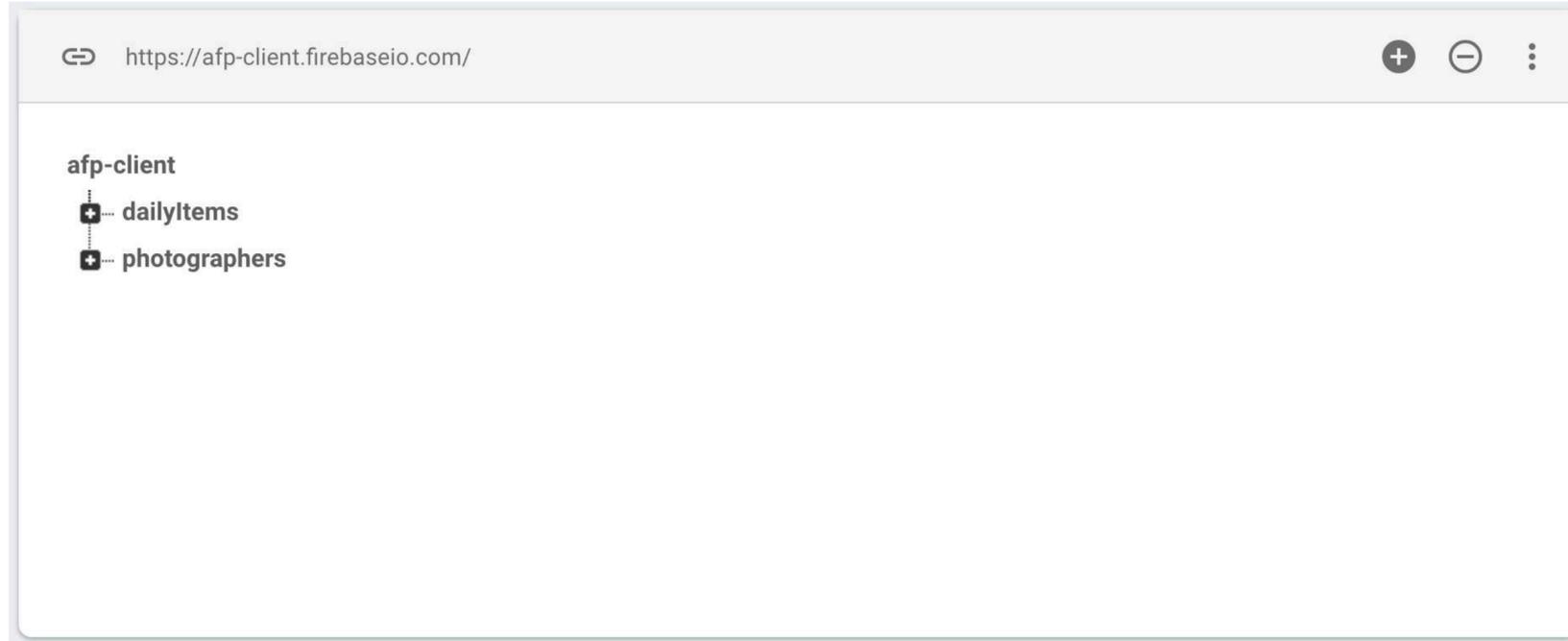
L'interface de Firebase permet aussi aux designers d'utiliser cet outil pour uploader des photos et créer du contenu directement depuis l'interface graphique présente dans l'admin. DynamoDB ne propose cette feature que via des lignes de code (donc du temps perdu à développer un outil user-friendly)

En effet, le projet final comportera un back-office qui servira d'abstraction aux différents services utilisés. Mais en attendant, pour le prototype, nous avons fait le choix de nous concentrer sur le côté expérience grand public pour ne pas perdre de temps de développement.

Firebase remplit donc parfaitement son rôle:

- Il stocke nos images
- Il est notre BDD NoSQL
  - Cette dernière est modifiable par les 4 membres de l'équipe

# ANNEXE 03 - INTERFACE FIREBASE

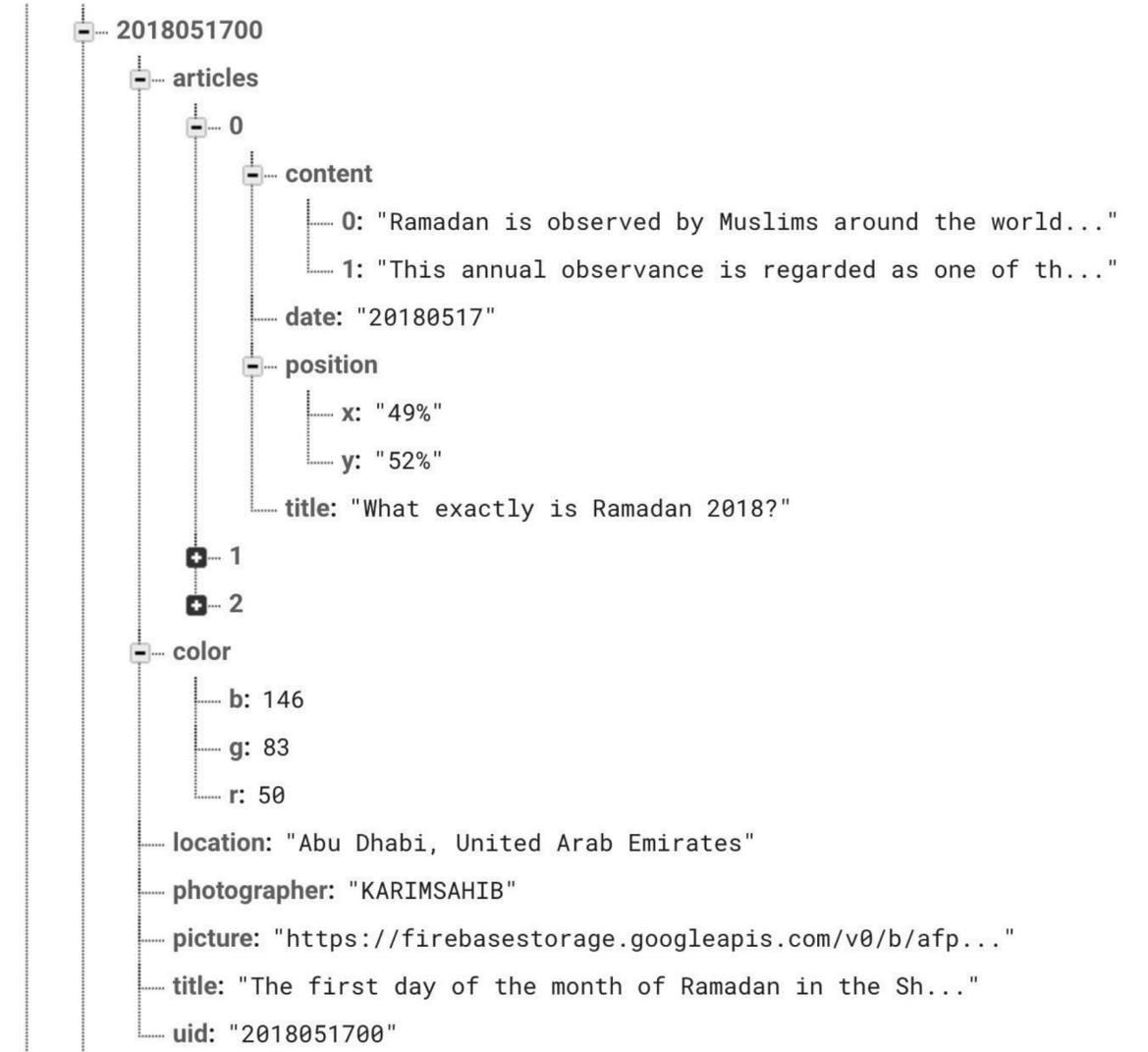


Représentation visuelle de notre base de données.



## Photographer

Représentation visuelle d'un photographer. Sa clé est composée de son nom et prénom en majuscule sans espace.



## DailyItem

Représentation visuelle d'un dailyItem. Sa clé étant composé de sa date et d'un index pour éviter les potentiels doublons.

# NAVIGUER ENTRE 3D ET 2D

## LE WEBGL EST-IL VRAIMENT NÉCESSAIRE POUR FAIRE DE LA 3D ?

INSTANT propose différents systèmes de navigation. Ces derniers alternent entre 2D et 3D. Les phases en 3D sont relativement simples: Il y a plusieurs plans (des surfaces planes rectangulaires) plus ou moins espacés et la caméra avance pour naviguer entre les différents plans.

Il a fallu faire un choix de la technologie à utiliser :

### HTML & CSS OU WEBGL ?

La 3D étant relativement simple, une des solutions consiste à utiliser le HTML et le CSS du navigateur pour créer ces plans et les faire grossir pour donner cet effet de 3D. Cependant, l'espace entre les plans peut changer, la position de la caméra aussi, et développer une technologie capable de comprendre ces instructions et de générer différentes perspectives et positions est long.

Il est aussi possible que ce système ne soit pas forcément optimisé (notamment pour utiliser le GPU de l'ordinateur au lieu du CPU) et qu'il faille passer du temps à gérer des combinaisons optimisées.

Pour finir, les maquettes indiquent que la première plane visible lors de l'expérience serait déformée. Pour réaliser cet effet, il est possible d'utiliser la propriété mask mais cette dernière a des soucis de compatibilité.

**Ces contraintes ont été assez convaincantes pour nous faire choisir le WebGL pour sa compatibilité, son optimisation et ses shaders.**

### WEBGL: NATIF OU BIBLIOTHÈQUE ?

Le WebGL natif a comme particularité d'être plus rapide que lorsqu'il est utilisé avec une bibliothèque. Cependant, utiliser une bibliothèque permet de rajouter une couche d'abstraction au code. Ce procédé permet d'avoir une courbe de progression sur la technologie beaucoup plus rapide.

**Le peu de temps qu'il nous restait lors du commencement de la phase de production ainsi que nos connaissances en WebGL assez limitées nous ont rapidement dirigé vers le choix d'utiliser une bibliothèque.**

# NAVIGUER ENTRE 3D ET 2D

## QUELLE BIBLIOTHÈQUE CHOISIR ?

Pour une première approche du WebGL, il nous fallait choisir une bibliothèque facile d'utilisation, bien documentée et avec une grosse communauté pour être capables de rapidement trouver des ressources afin de ne jamais bloquer sur l'avancement du projet.

Plusieurs bibliothèques WebGL existent (Babylon.js, Pixi.js pour de la 2D et perspective) mais celle qui répond le mieux à nos critères est Three.js.

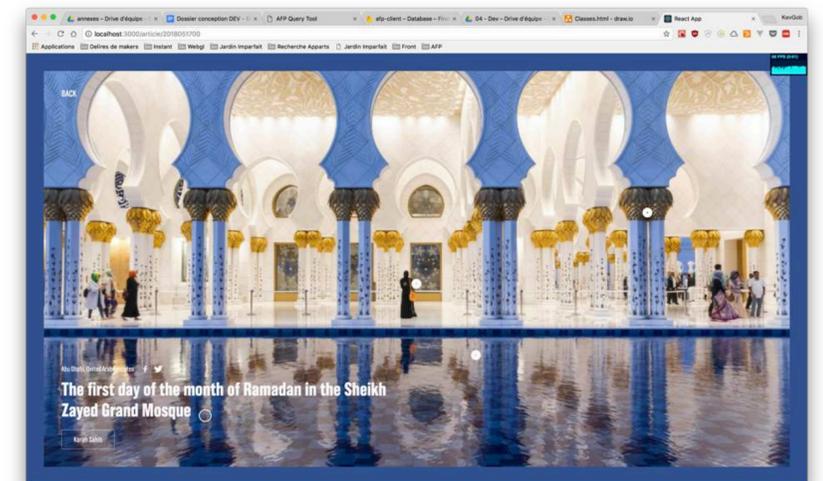
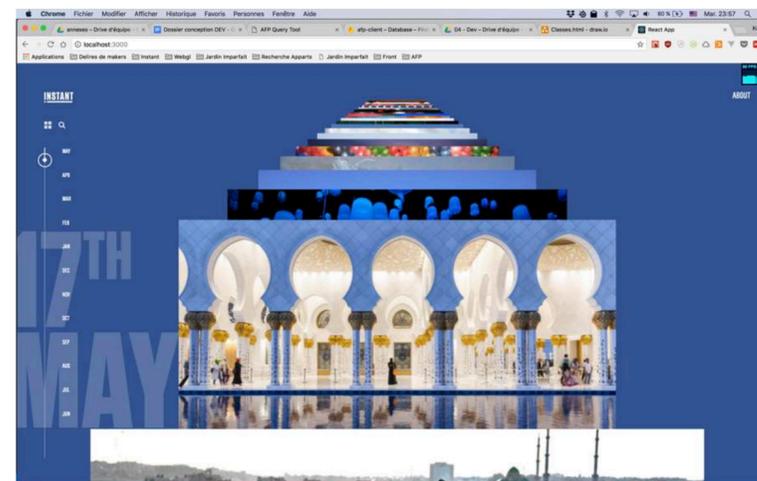
Nous avons pu rapidement et simplement réaliser un POC. Le placement des planes et de la caméra s'est avéré très simple et intuitif.

En effet, Three.js propose 2 types de caméra dont la [PerspectiveCamera](#) qui permet en fonction de sa position et des positions des éléments, de gérer l'échelle de ce qui est visible à l'écran. Ce qui est parfait pour nos effets de profondeur.

Les [différents exemples](#) de la documentation nous ont permis rapidement de trouver des moyens pour résoudre de nombreux soucis. Notamment la [détection d'un plane](#) survolé avec la souris pour connaître l'article cliqué.

Les planes étant des surfaces planes rectangulaires, il est ensuite très simple de simuler de la 2D. Via des calculs, on peut savoir qu'un plane à telle position sera visible en plein écran nous permettant de revenir dans un environnement en deux dimensions.

Il suffit d'utiliser le HTML et le CSS tout en laissant un fond transparent pour voir la scène THREE.js en arrière plan.



# CRÉATION D'INTERFACES COMPLEXES ET INTERACTIVES

## COMMENT LIER LE STOCKAGE, LA 3D ET LE RESTE DE L'INTERFACE ?

## REACT, VUE, NATIF: DIFFÉRENTES FAÇONS DE CRÉER DES INTERFACES

L'architecture d'**INSTANT** se doit d'être solide. En effet, INSTANT doit **communiquer avec sa base de données** pour que chaque jour l'interface se mette à jour. INSTANT doit parfaitement intégrer **THREE.js** à son interface pour que 2D et 3D communiquent sans se gêner. Enfin INSTANT doit se munir d'un système de routing pour accéder aux différentes page du site ainsi que faciliter le partage d'un article ou d'une page portfolio d'un photographe..

Utiliser un Framework (Vue, Angular, etc..) ou une bibliothèque (React, Preact, etc..) pour répondre à ces besoins est la bonne solution.

Ces outils permettent:

- D'utiliser des conventions déjà existantes (architecture, nommage)
- D'utiliser de nombreuses fonctionnalités qui accélèrent et facilitent la création de l'interface (data binding, lifecycle, etc...)
- D'accélérer le rendu de l'interface, de sécuriser et faciliter la manipulation des éléments (DOM virtuel pour Vue et React par exemple)

Après avoir comparé ces outils nous avons décidé de nous orienter sur React, et cela pour plusieurs raisons:

- Le [JSX](#) qui permet d'utiliser du Javascript pour gérer l'affichage, de la logique de rendu, appels de différents composants, etc...
- Le [paradigme fonctionnel](#) (pas de mutations, travailler avec des copies et non des références, créer des fonctions pures, etc...) est ancré dans la logique React (notamment avec l'appel [setState](#))
- La communauté React très [active](#)
- React est très bien [documenté](#)
- L'écosystème très fourni autour de React ([Redux](#), [ReactRouter](#), [Flow](#), [Gatsby](#), [Next](#), etc...)
- React est toujours [soutenu par Facebook](#) et continue à se développer

# CRÉATION D'INTERFACES COMPLEXES ET INTERACTIVES

## GATSBY, NEXT, CREATE-REACT-APP: 3 FAÇONS DE STRUCTURER 1 PROJET

Structurer un projet react prend du temps. L'avantage de sa communauté, c'est que de nombreuses personnes se sont déjà penchées sur la question et ont créé plusieurs façons d'utiliser react.

### GATSBY

Gatsby propose une couche d'abstraction à React. Grâce à son routeur intégré et à son utilisation de GraphQL (système de récupération de données à opposer aux API REST), il permet de générer un site statique très rapidement.

Utiliser Gatsby, c'est refuser de perdre du temps sur de la configuration et d'accepter de n'utiliser quasi exclusivement que les outils de Gatsby.

### NEXT

Next.js à l'instar de Gatsby propose lui aussi une couche d'abstraction à React. Il possède lui aussi son routeur (basé sur le nom des dossier dans l'application).

Une application créée via Next est généralement [vouée à être rendue via un serveur](#) (SSR). Cela permet d'être plus facilement référencé ensuite sur les moteurs de recherche, d'utiliser le cache, de précharger des pages, etc....

## CREATE-REACT-APP

[Create-React-App](#) (CRA) est un outil développé par la Facebook team (créateurs de React).

Il permet de ne jamais avoir à toucher à de la configuration et d'avoir en très peu de temps, une application react fonctionnelle.

C'est un outil très puissant lors de l'apprentissage de React étant donné qu'il n'y a presque pas d'abstraction.

C'est aux développeurs de rajouter ensuite les outils dont ils ont besoin (comme un routeur) pour ne pas avoir de fonctionnalités superflues.

De ce fait, utiliser CRA impose une architecture en composants. Avoir cette architecture commune est pratique lors de projets en équipe.

Si jamais les développeurs veulent changer la configuration Webpack, il leur est possible "d'éjecter" la configuration et de la customiser à 100%.

## DÉCISION

Le choix n'a pas été facile à faire. Les 3 solutions se valent.

Gatsby a été le premier choix à éliminer. Il est impossible pour nous de savoir avec certitude que la BDD a été mise à jour. Gatsby étant statique, il a besoin de se construire avec une base de donnée qui n'a pas vocation à changer une fois le site construit. Sinon l'on perd tout son intérêt

# CRÉATION D'INTERFACES COMPLEXES ET INTERACTIVES

## **NOUS AVONS FINALEMENT DÉCIDÉ D'UTILISER CREATE-REACT-APP.**

Il lui manquait simplement un routeur qu'il a été facile de rajouter (ReactRouter). L'avantage par rapport à Next est qu'il était plus facile de créer des routes imbriquées sans tuer l'instance de Three.js créée dès le chargement de l'application.

En effet, toute la particularité de notre architecture est la symbiose que nous avons créé entre React et Three.js. Et il est important qu'une seule instance de Three.js soit créée et passée à tous les enfants découlant du composant parent `Home /` .

Notre composant `Home /` sert à instancier le `renderer` et la caméra de Three.js. Il le passe ensuite à ses enfants et aux différentes méthodes que nous utilisons.

Certains de nos composants react servent simplement à instancier des objets Three.js. Par exemple, tous nos planes sont créés grâce au composant `Article /` et l'affichage dans la scène se gère via le lifecycle du composant react.

Cette façon de faire permet de contourner le plus possible la logique orientée objet de Three.js en utilisant la logique fonctionnelle de react.

De même, il n'est plus utile de passer par Three.js pour connaître l'état de notre scène 3D. Il n'y a qu'à faire confiance à React.

Ce système est très utile pour lier la 3D de Three.js et la 2D du reste de l'interface et de ne manipuler qu'un seul outil d'interface (ici React).

# CRÉATION D'INTERFACES COMPLEXES ET INTERACTIVES

NOUS AVONS FINALEMENT DÉCIDÉ D'UTILISER CREATE-REACT-APP.

```
componentDidMount() {
  if (this.props.index === this.props.lastArticleIndex) {
    this.firstPlaneTextures(this.props.texture)
  } else if (this.props.index + 1 === this.props.lastArticleIndex) {
    const canvasTexture = this.props.ThreeApp.loadCanvasTexture(this.props.texture.image)
    this.createPlane(canvasTexture)
  } else {
    this.createPlane(this.props.texture)
  }
}

componentWillUnmount() {
  this.destroyPlane()
}

componentDidUpdate() {
  const plane = this.state.plane
  if (!plane) return null
  this.updateGoal(this.props.navbarClicked, plane)
  this.updatePlanePosition(plane)
  this.checkIfDisplayed(this.props.camera.position.z, plane.position.z)
}

render() {
  return null
}
```

## React LifeCycle & Three.js

### Méthodes du composant Articles

On peut voir les différentes méthodes du lifecycle de react. Elles sont utilisées pour interagir avec le renderer de Three.js. Le simple fait de créer le composant Article va créer un plane et l'ajouter à la scène. Supprimer le composant aura pour effet de détruire le plane et de le sortir du renderer.

C'est ici toute la puissance de cette architecture, l'UI est rendue via les méthodes react mais le composant en lui même retourne `null` dans sa méthode de render.

14 - COMMUNICATION D'INSTANT

**SOCIAL**

---

## <sup>14</sup> UN POST TOUS LES JOURS À 18H30

. Instant doit devenir un rituel pour les utilisateurs, une habitude d'aller consulter l'image du jour à un moment précis dans la journée. La majorité de la population active termine le travail entre 18h et 19h30. C'est un moment durant lequel les gens consultent leur téléphone et se mettent à jour de ce qui s'est passé dans l'actualité.

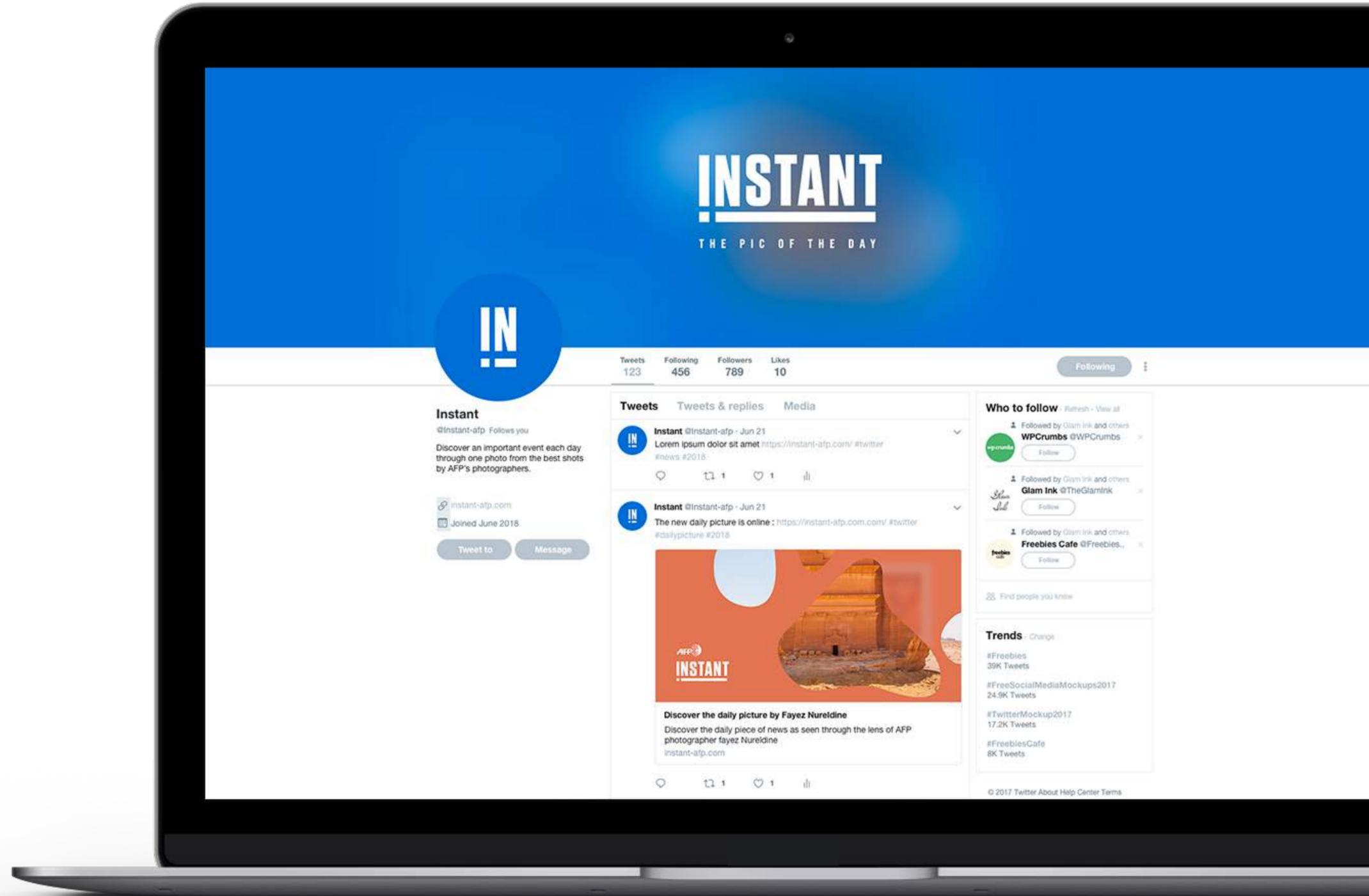
. L'image sera donc postée tous les jours à 18h30. Pour inviter les gens à se rendre sur le site, un post Facebook et twitter annonceront que la photo de l'actualité du jour est à découvrir.

## 14 - TWITTER ET FACEBOOK

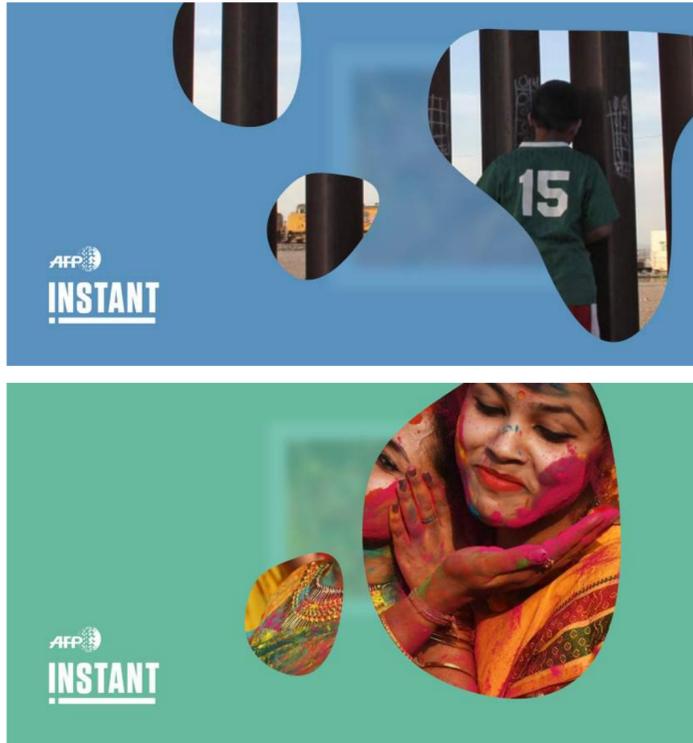


### Pages twitter et Facebook

Chaque jour un post est mis en ligne sur les pages Facebook et twitter d'Instant. Ils annoncent que la nouvelle image est sur le site et ils renseignent le nom du photographe.

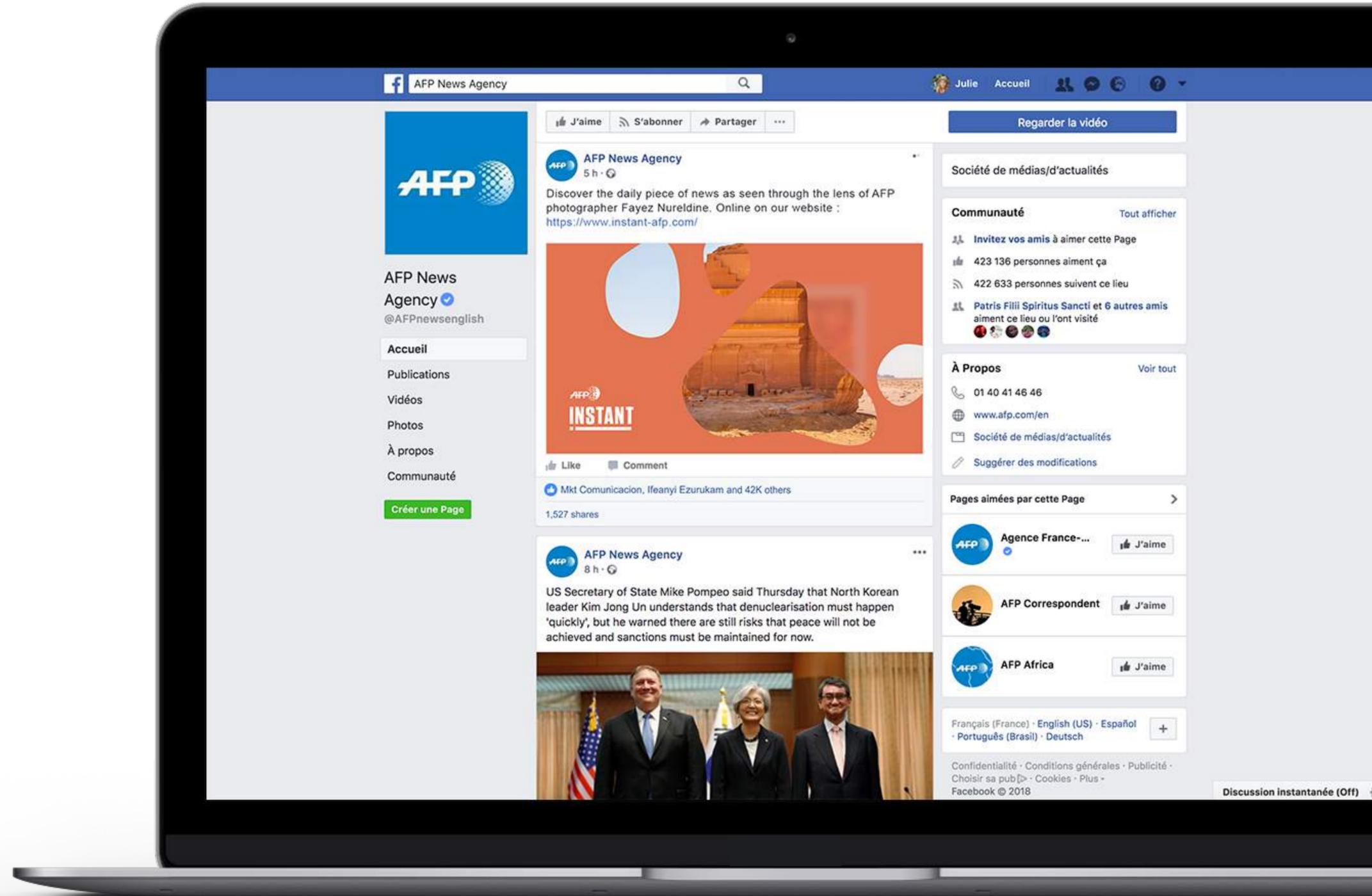


## 14 - TWITTER ET FACEBOOK



### Un moyen de communiquer pour l'afp et les photographes

L'AFP et les photographes peuvent relayer les posts annonçant la sortie de l'image du jour. Cela peut leur servir de portail et de moyen de communication sur le travail des photojournalistes.



15 - DÉCLINAISONS

**MOBILE**

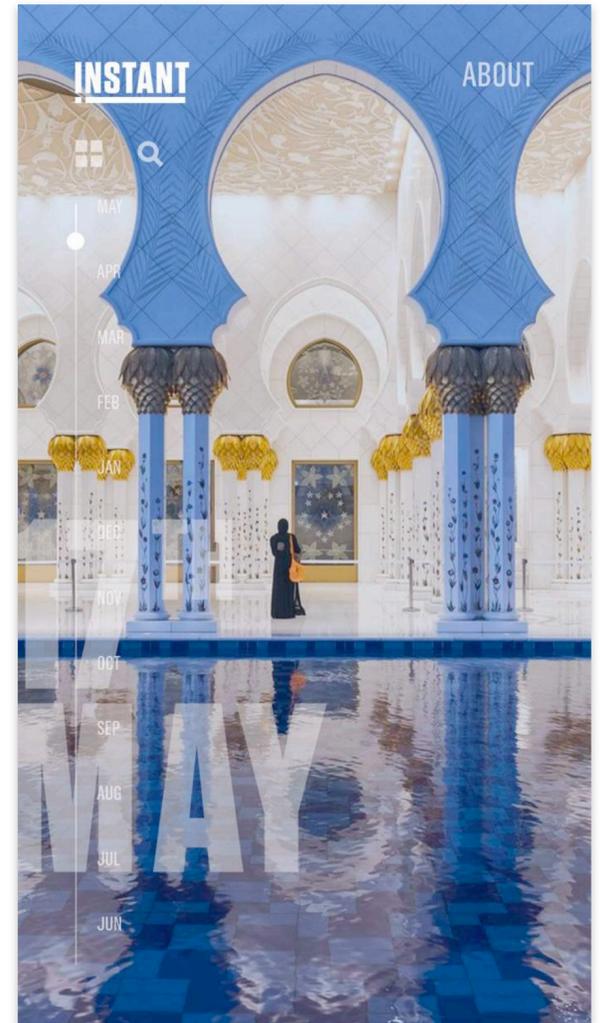
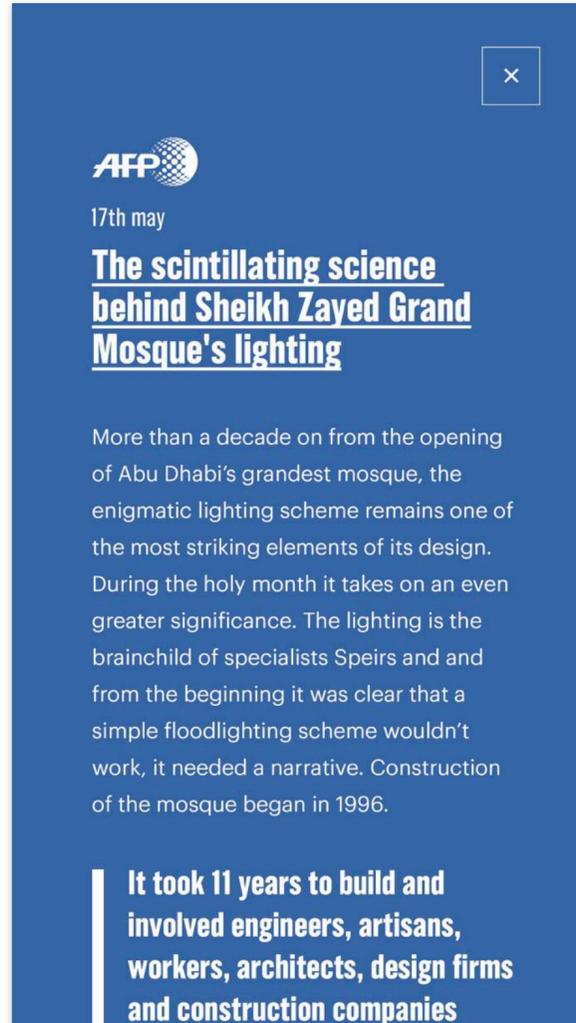
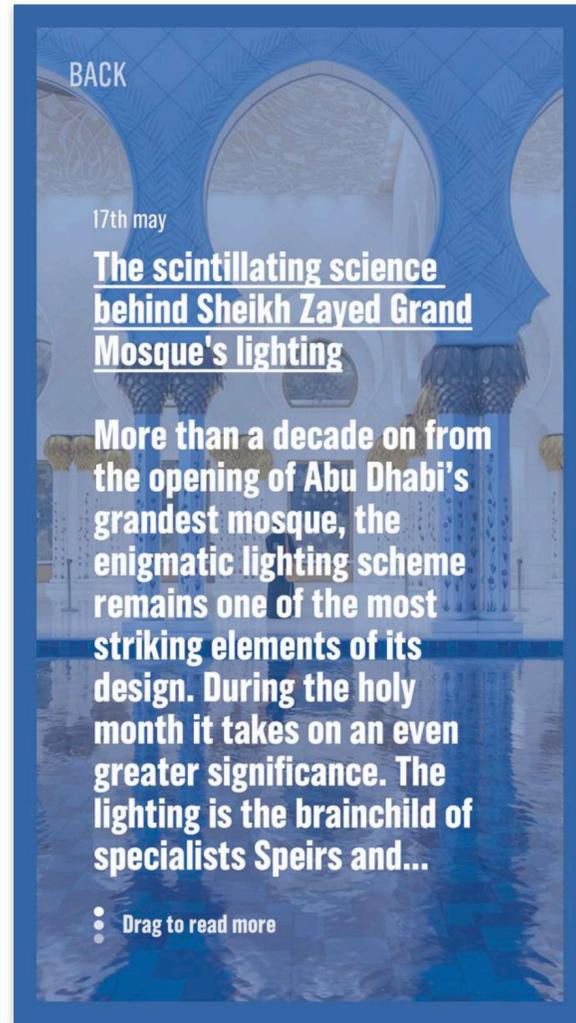
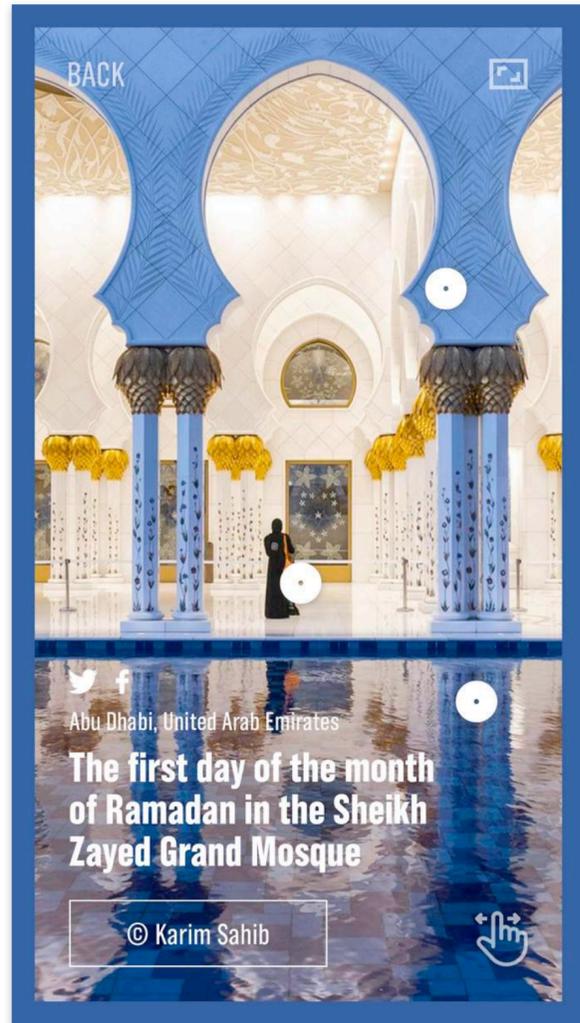
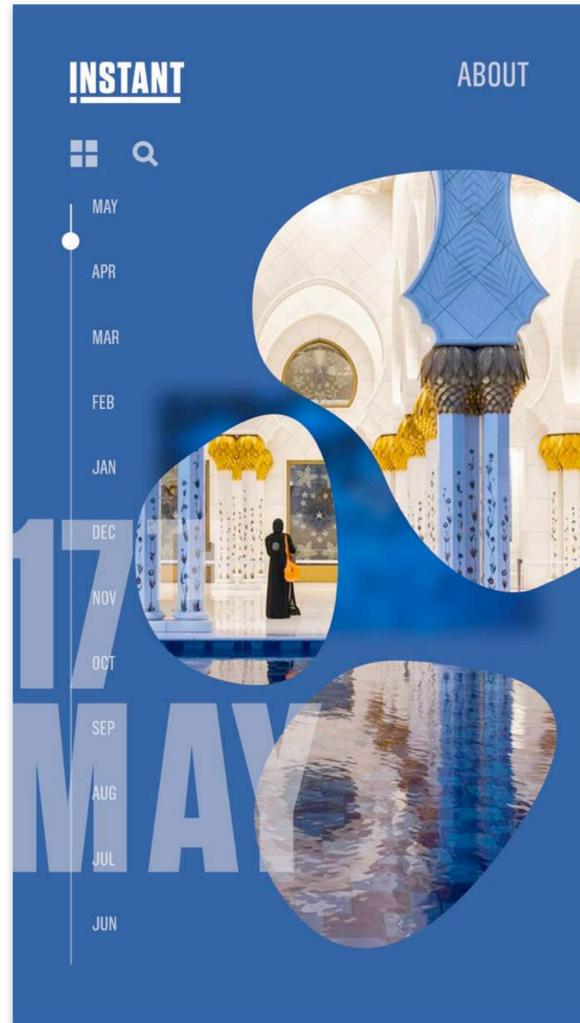
---

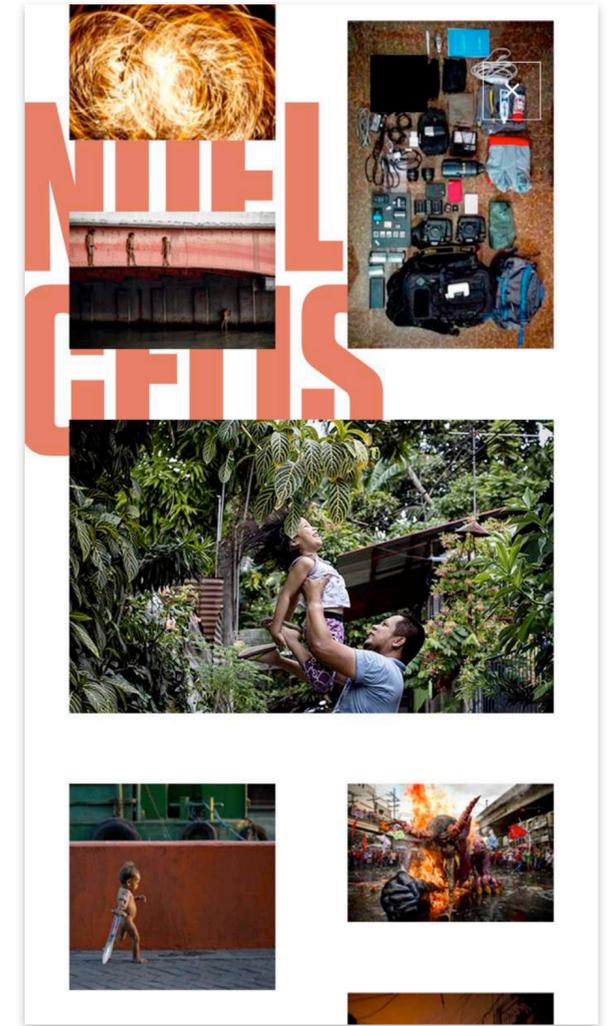
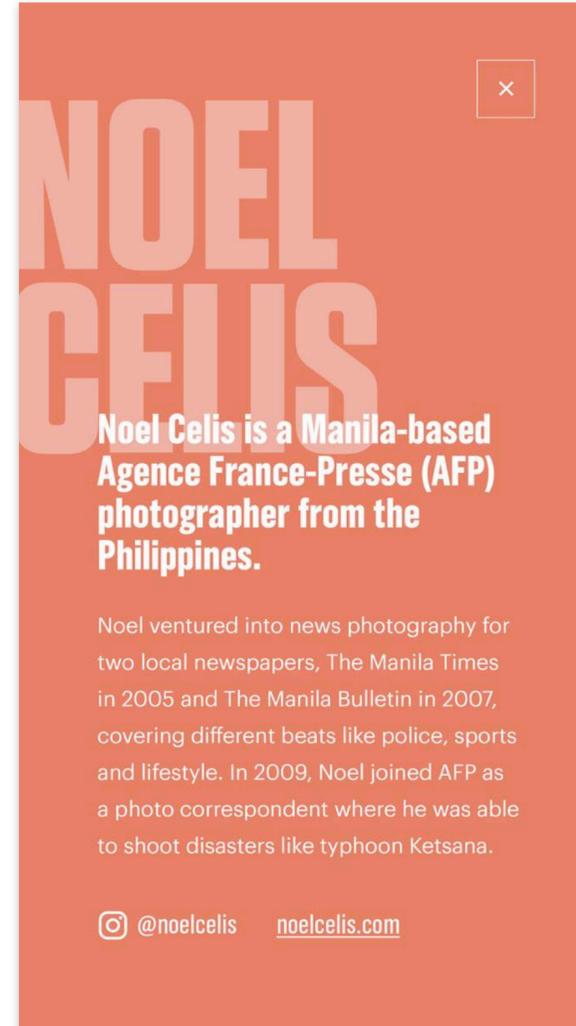
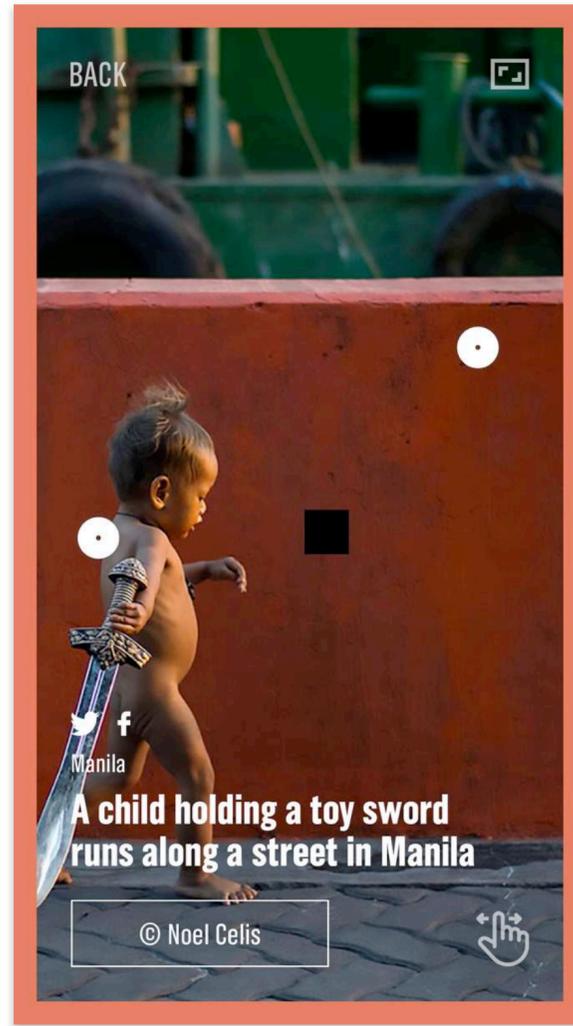
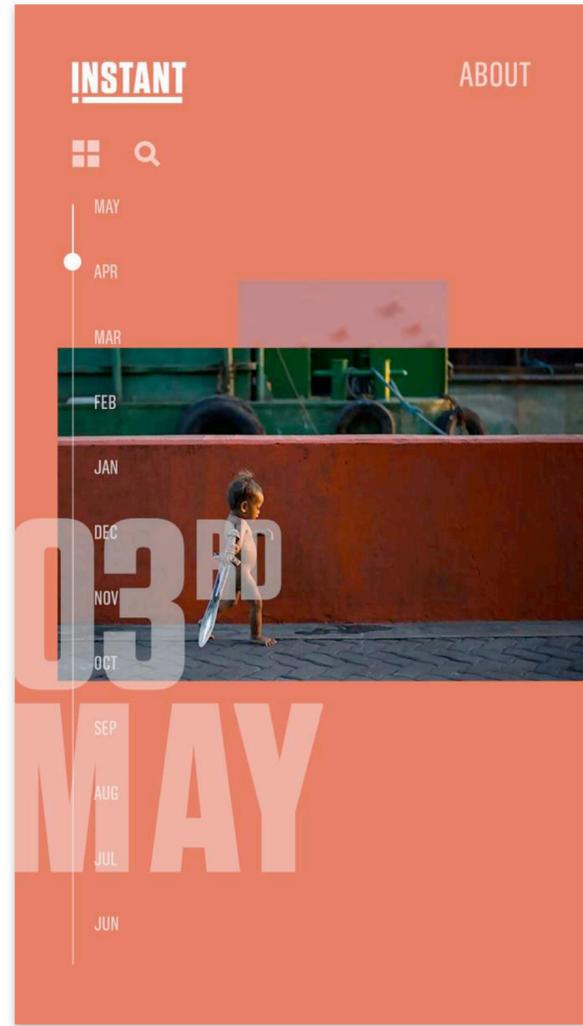


### Une PWA à disposition pour fidéliser

. L'expérience est privilégiée sur desktop car elle permet de visualiser les images dans une grande taille ce qui valorise les visuels de l'AFP.

. Une PWA est disponible afin de pouvoir rendre accessible Instant à tout moment. Une notification quotidienne rappelle que l'image du jour est sortie et invite les utilisateurs à se rendre sur le site pour la découvrir.





**"Une image vaut mille mots"**

Confucius - Philosophe chinois

:)

# MERCI !

---

Julie Ferrieux

Kevin Leiba

Karolina Mikos

Thanh-Binh Tang



**PILLS**

## SOMMAIRE - PIILS

---

### I. CONCEPT

01. Constat p. 72

02. Problématique p. 73

03. Pitch p. 74

04. Cible p. 75

### II. USERFLOW

05. Persona p. 77

06. Userflow p. 78 - 82

07. Rencontre avec Jeremy p. 83 - 86

08. Wireframes p. 87 - 89

### III. DIRECTION GRAPHIQUE

09. Inspirations graphiques p. 91 - 93

CHAPITRE 2 - PILLS

# CONCEPT

---

# 01 CONSTAT

. L'utilisateur se perd dans une masse d'information diffusée en continu, dans des flux d'actualité infinis.

. Il a de moins en moins confiance en la fiabilité du contenu qui lui est exposé et fait face aux problèmes des fake news et ne peut, seul, faire le tri entre le vrai, le faux, le manipulé ou encore le détourné.

. Une hausse de volonté d'expression se fait ressentir chez les internautes via leurs commentaires de plus en plus nombreux sur les réseaux sociaux, mais aussi le nombre croissant de youtubers et autres influenceurs qui émergent. Les internautes cherchent de nouveaux médiateurs de l'information, autre que les presse ou les groupes médias traditionnels qu'ils trouvent désincarnés, déshumanisés et en qui ils perdent confiance.

02 - PROBLÉMATIQUE

**Comment proposer un condensé  
fiable et participatif de l'actualité ?**

## 03 PITCH

. Pills est une application qui incarne la revue de presse de poche. Elle présente les différentes facettes de l'actualité à travers des formats courts, rapides à lire et diversifiés (articles, posts de réseaux sociaux, photos, vidéos...).

. Elle est un nouvel accès à une information sûre, et vérifiable via les brèves de l'AFP. Elles sont relayées et documentées par différents regards éclairés, comme celui de journalistes de l'AFP, de chroniqueurs radio ou encore de youtubers reconnus.

. Elle donne également une voix à l'utilisateur qui peut réagir spontanément (caméra téléphone) et s'exprimer afin de donner son avis sur des faits d'actualités, et pourquoi pas devenir à son tour chroniqueur.

## 04 CIBLE : LES JEUNES

. Instant s'adresse à une cible jeune (20-30 ans), un public qui s'intéresse à l'actualité mais qui privilégie des moments courts à la lecture de celle-ci.

. Ils sont très présents sur internet, les réseaux sociaux et sont soumis à la surcharge de l'information.

05 - PARCOURS UTILISATEUR 1

# PERSONA

---



**Ben**

31 ans

Créateur multimédia

## **Ses besoins**

- Être alerté des nouvelles actualités en temps réel
- Être indépendant des médias
- Pouvoir diffuser à une large audience son contenu

## **Ses obstacles**

- Ne sait pas où chercher la source de l'information
- Manque de crédibilité pour devenir son propre média

06 - PARCOURS UTILISATEUR DE BEN

# USERFLOW

---



**1** Ben entend à la radio que dans une semaine se tiendra la COP 24. C'est un sujet qui l'intéresse et qui l'inspire.

10:00



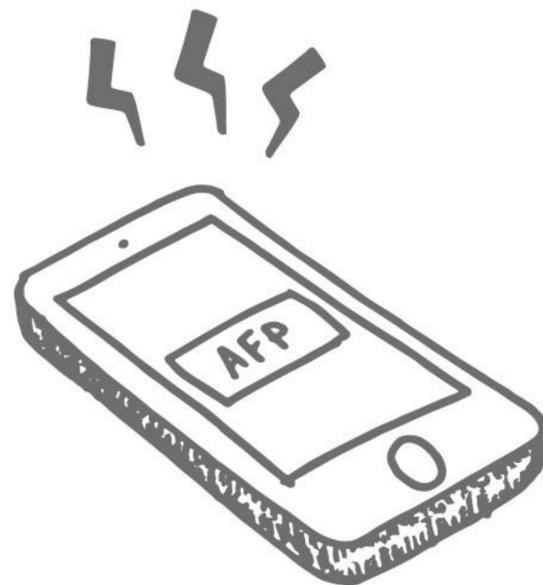
**2** C'est le jour J, il est 10h. La COP 24 commence.

10:00



**3** Ben active les notifications pour recevoir des alertes lorsque du contenu «Politique» sera publié par l'AFP.

14:00



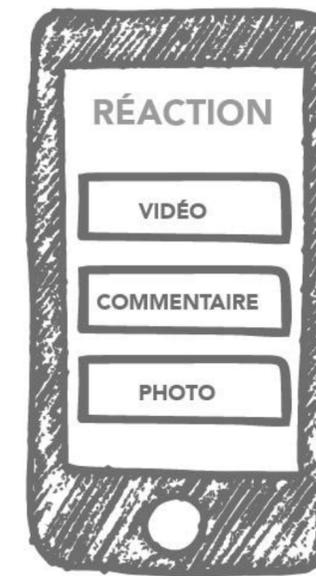
**4** | Il est 14h, Ben reçoit une première notification de l'application qui l'informe d'une première annonce.

14:00



**5** | Il lit l'information qui lui semble capitale. Il réagit tout de suite.

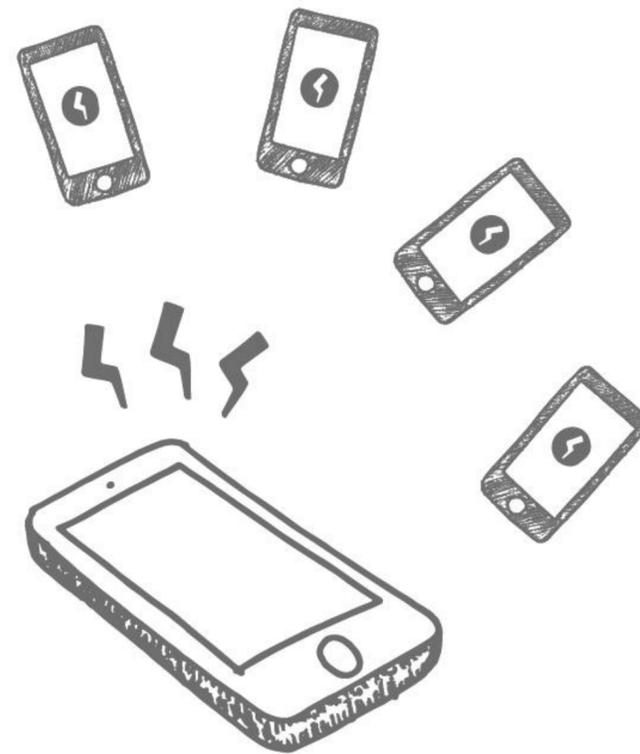
14:01



**6** | Il décide de se prendre en vidéo pour exposer son point de vue.



**7** | Pour prépublier son post il écrit son titre, son accroche et détermine les RS sur lesquels apparaîtra sa publication.



**8** | Tous ses abonnés sont directement informés de la vidéo qu'il va tourner.



**9** | Il se filme pour partager son avis.

14:05



**10** | Une fois le live terminé, Ben retrouve la vidéo sur sa page AFP Ben#politique.



**11** | A tout moment son abonné peut consulter la dépêche sur laquelle s'est basé Ben pour faire la vidéo.

07 - PARCOURS UTILISATEUR 1

# RENCONTRE

---

# AVEC JEREMY

---

# 07 RETOURS SUR LE CONCEPT

Nous avons rencontré Jeremy Sahel pour lui parler de notre projet.

Jeremy est producteur de contenu multimédia, fondateur de DaProd et travaille avec beaucoup de youtubers. Il a aussi produit des documentaires politiques. Il nous semblait donc intéressant de discuter de ce projet avec lui pour nourrir nos idées.

La discussion a été riche et concluante pour renforcer le concept du projet.

Voici quelques retours qui nous ont été les plus utiles pour faire évoluer notre idée.

- . Faire attention à ce que l'application ne soit pas un appeau à trolls.
- . Faire attention à ne pas donner trop d'ordre dans la façon dont on communiquait avec les utilisateurs.
- . Les utilisateurs vont principalement venir sur l'application pour voir du contenu, c'est à dire que selon lui 90% des utilisateurs de la plateformes seront passifs; Il faut leur créer une porte ouverte sur l'actif pour leur donner envie de réagir et ainsi produire du contenu à leur tour.

Cette application doit être définie ainsi :

1. Pure player d'informations fiables
2. Doit avoir une dimension réseau sociale
3. Qui permet de retrouver des chroniques recommandées par sa communauté et d'y contribuer

Jeremy nous a suggéré de demander aux journalistes de l'AFP d'être les ambassadeurs de créateur de contenu, pour asseoir la crédibilité de l'app et donner envie aux utilisateurs de réagir. Il propose aussi de labelliser certains utilisateurs.

# 07 RETOURS SUR LE CONCEPT

La plateforme doit aussi être capable d'afficher du contenu venant d'autres plateformes telles que Twitter, Instagram, les sites de partenaires etc...

Pills devient alors le hub de l'actualité. Elle transforme des flux d'information en un sujet. Ce mécanisme permet de mettre à profit de l'User Generated Content trouvable sur internet.

Grâce à cette mécanique, toute l'actualité se retrouve sur une seule plateforme.

Ce travail de curation est au centre de notre business model. Les autres médias réalisent eux aussi ce même travail pour leurs articles (comme France Info, AlloCiné, Au Féminin, etc...). Pills propose une market place où les différents médias, moyennant un abonnement, peuvent récupérer cette curation de contenu ainsi que du contenu exclusif non visible pour les particuliers.

Pills produit aussi son contenu exclusif via les chroniques de ses utilisateurs. Ces chroniques pourront aussi être achetées sur la marketplace.

# 07 RETOURS SUR LES WIREFRAMES

Nous lui avons également fait tester nos wireframes pour étoffer et préciser notre parcours utilisateur.

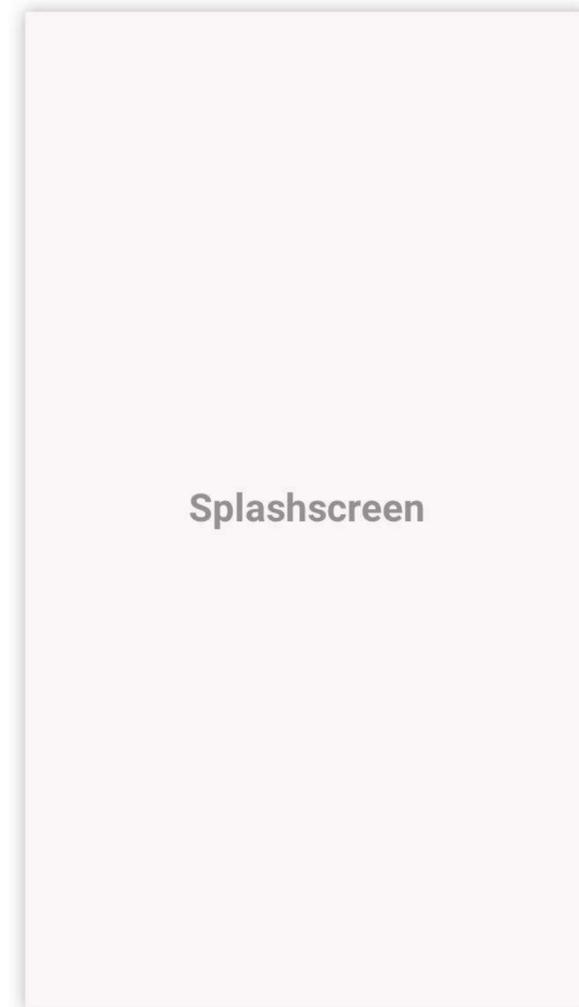
Ci-contre, les retours que nous avons pu noter pour faire évoluer nos wireframes. Le nouveau parcours est présentée à partir de la page suivante.

Écran	Compréhension	Blocage	Décision
Splashscreen	OK	OK	OK
Onboarding 1		Trop orienté actif + faire attention à ne pas donner trop d'ordre dans le wording	Réorienter les trois parties de la promesse pour ne pas brusquer l'utilisateur : "Pure player vidéo d'information fiable"
Onboarding 2		Trop orienté actif + faire attention à ne pas donner trop d'ordre dans le wording	"Retrouvez vos amis et les chroniques qu'ils ont recommandé"
Onboarding 3		Trop orienté actif + faire attention à ne pas donner trop d'ordre dans le wording	"Participez au débat sous format vidéo"
Onboarding 4		Trop orienté actif + faire attention à ne pas donner trop d'ordre dans le wording	Alléger les écrans d'onboarding, éliminer cet écran
Sujet actu 1		Pas assez engageant "J'ai pas envie de m'engager sur une dépêche AFP"	. Navigation par sujet plutôt que par dépêche AFP : --> articles écrits par les médias --> Contenu produits par l'AFP (photo/vidéo/dépêches...) --> Meilleurs contenus des RS (twitter/instagram...) --> Réactions des ambassadeurs + UGC
Sujet actu 2		//	//
Vidéo actu 2		Trop d'infos sur l'écran quand on arrive sur la vidéo	Épurer l'interface + faire apparaître les détails et CTA au tap
Action	OK	OK	OK
Publication	OK	OK	OK
Profil	OK	OK	OK

08 - PARCOURS DE BEN

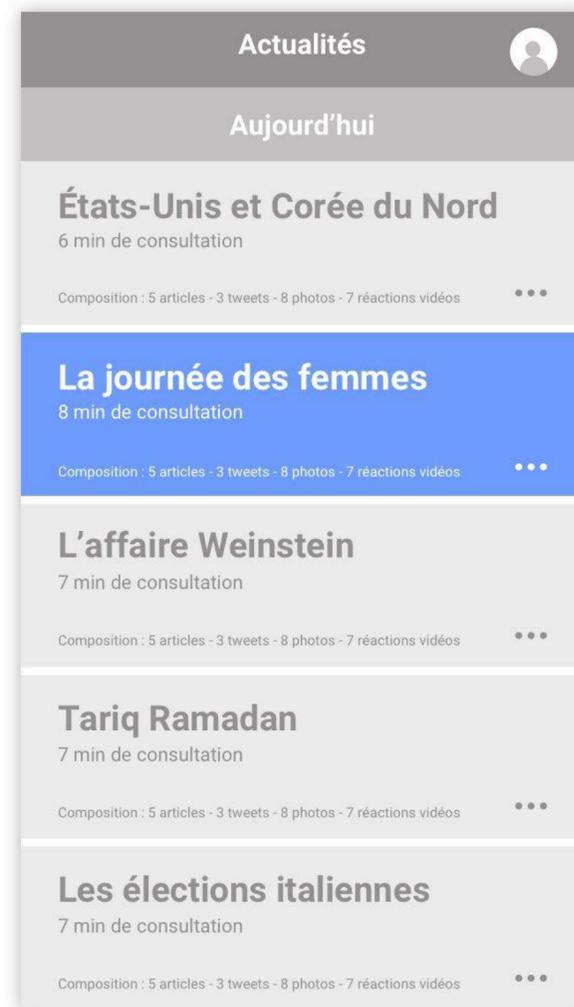
# WIREFRAMES

---

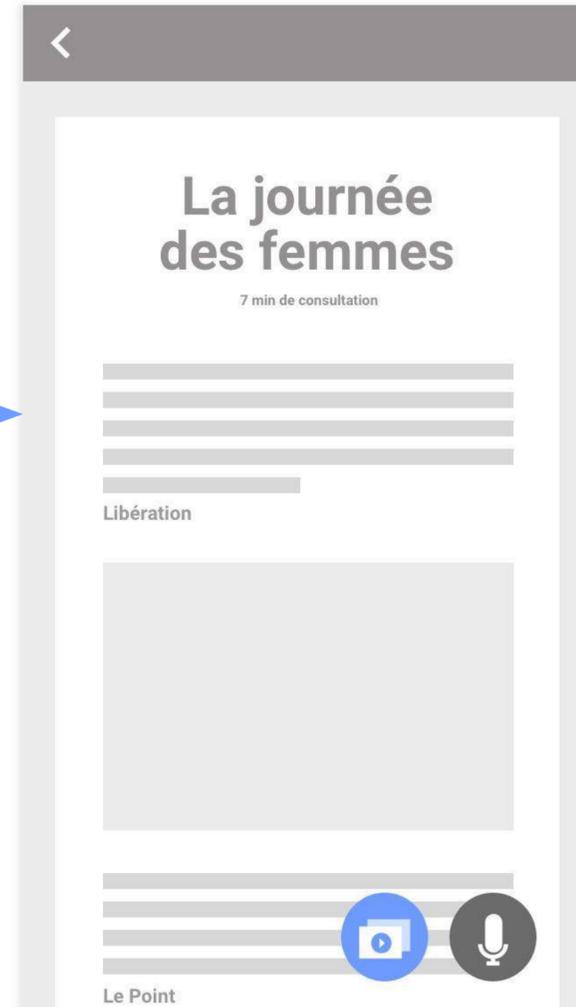


Splashscreen

1. Entrée dans l'application.



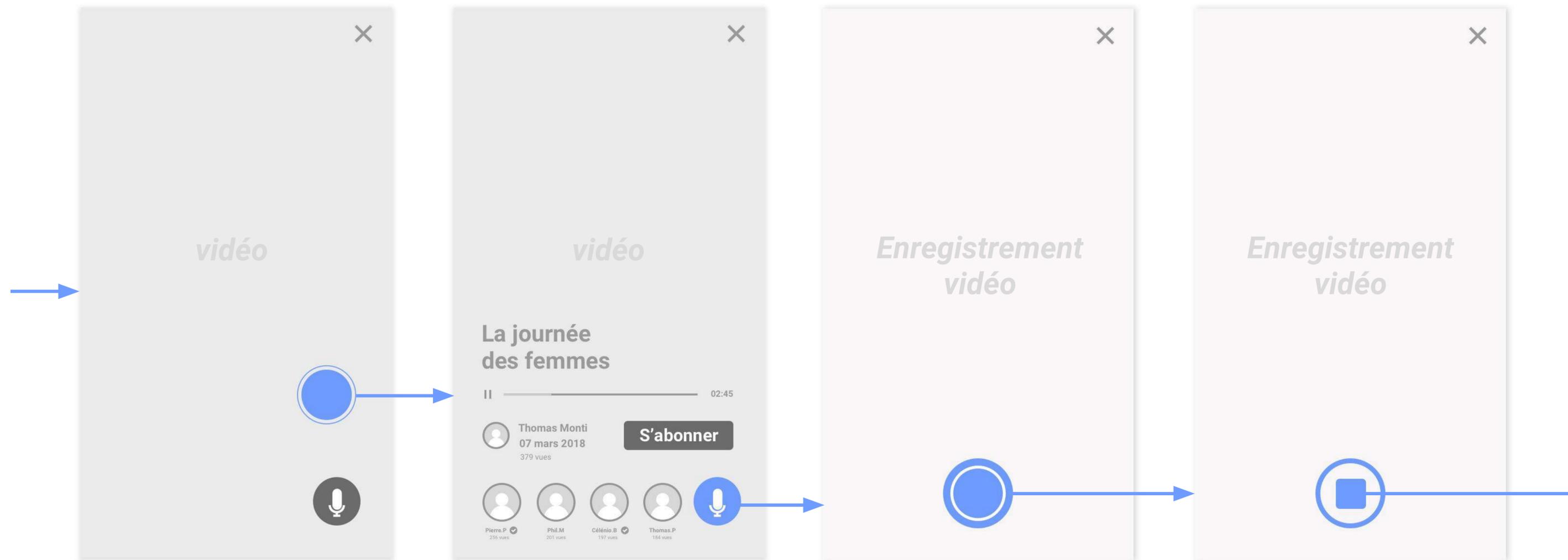
2. L'utilisateur arrive directement sur la liste des sujets du jour. Il décide de consulter le sujet sur la journée des femmes.



3. Il explore le sujet et lorsqu'il termine, il décide d'élargir sa vision en écoutant les voix des ambassadeurs qu'il suit. Il clique sur le bouton et accède aux vidéos postées par ses followings.



Écran de sujet complet



4 - Il écoute un chroniqueur radio qui livre son analyse sur le sujet. Il tape sur l'écran pour connaître son nom.

5 - Il accède aux informations concernant le chroniqueur mais a aussi un aperçu sur les autres utilisateurs qui ont réagi à ce sujet.

6 - Il décide lui aussi de donner son point de vue. Il se filme en donnant sa vision sur le cours des événements.

7 - Quand il a fini de donner son avis il arrête l'enregistrement de la vidéo.

09

INSPIRATIONS

---

GRAPHIQUES

---

# PILLS

## Le choix du nom PILLS

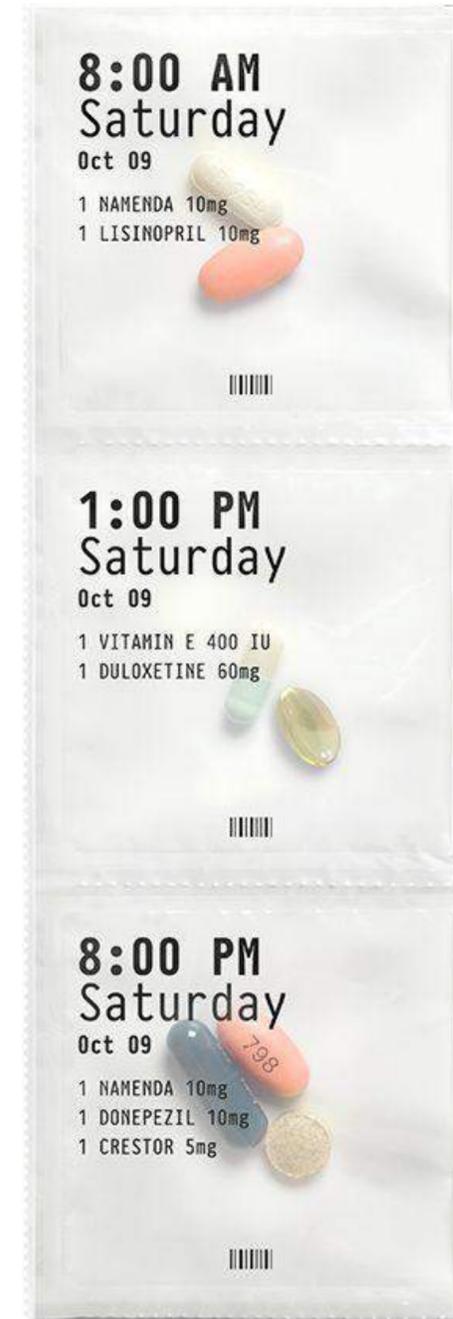
Une pilule qui condense l'essentiel de l'actualité.

Facile à consommer, addictif

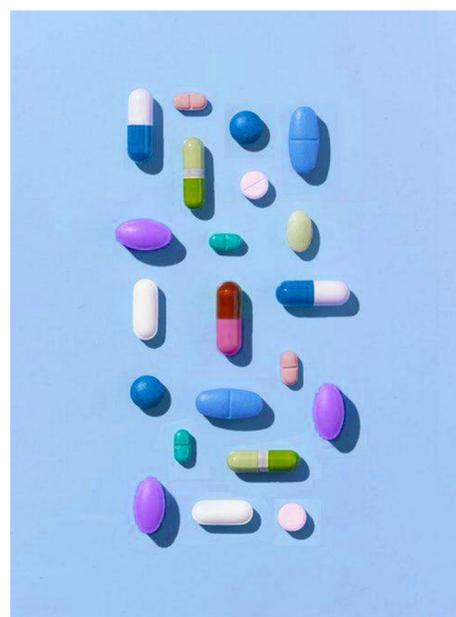
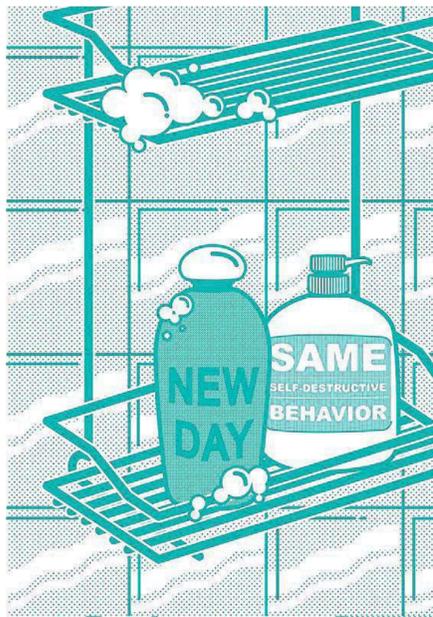
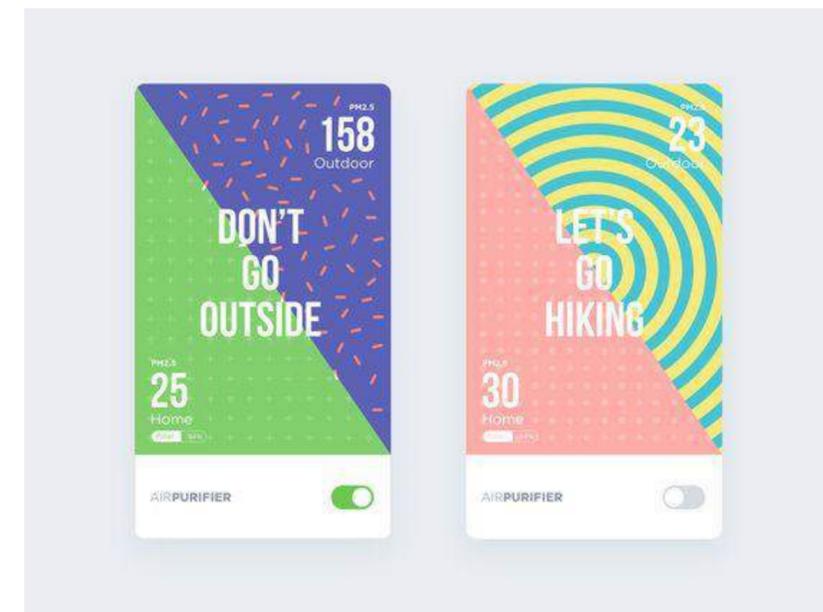
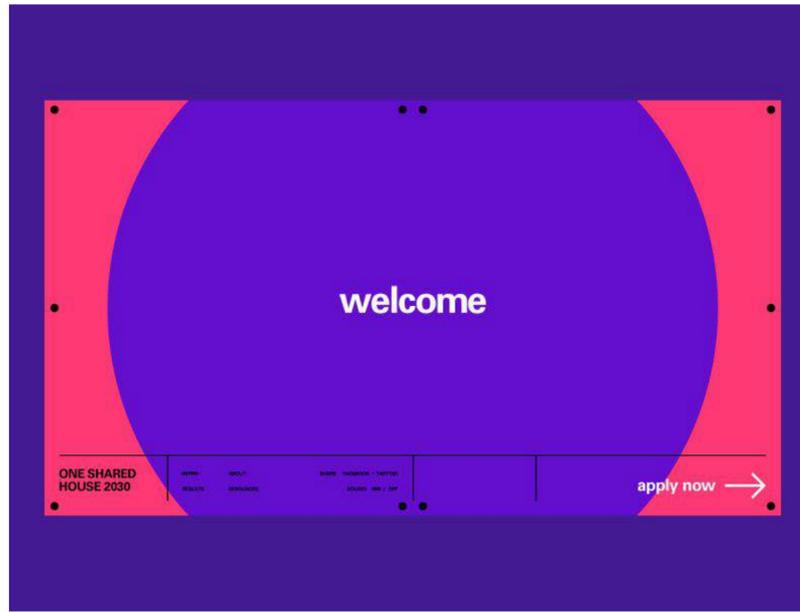
Nouveau rituel de consommation de l'information.



Détourner, mettre en avant le côté addictif, ou le besoin.



Jouer avec les dates et les heures comme pour un traitement. "Ta dose d'actu à 8h"



Trames qui rappellent l'impression, le packaging (schématisation : Isométrie et trait, notice, étiquettes...)

Couleurs vives, formes simplifiées qui rappellent la couleur franche et ronde d'une pilule.