

CLIC FRANCE

Rencontres du 17 octobre 2012



Qui sommes-nous ?

Professionnels du multimédia et de la mobilité, nous avons l'expérience de la conception d'applications grand public. Nous créons des lignes de produits spécialement conçus pour les supports numériques mobiles et nous n'avons aucune contrainte liée à une édition papier.



Paulina Dyrek

études d'arts et esthétique, responsable d'un centre d'art dans les années 90, concepteur multimédia, directeur de projets et de produits depuis plus de 10 ans.

Mob: 06 82 67 30 74 paulina.dyrek@joueavec.fr



Catherine Amado

études de communication, attachée de presse et chargée de projets culturels, chef de produit Marketing Nouvelles Technologies depuis 10 ans.

Mob: 06 82 17 11 72 cathy.amado@joueavec.fr



Partenariat technique



2ie-net : www.2ie-net.fr

Société spécialiste de développement de solutions multimédias.



Notre constat: le numérique est un vecteur d'apprentissage ludique très important et facile à appréhender pour les enfants. Il existe beaucoup d'applications et de jeux, le choix est difficile et souvent décevant. Peu de créations adaptées au support et utilisant réellement l'interactivité à des fins pédagogiques.



Créée fin 2011, notre société a pour objectif de devenir l'acteur majeur de la création numérique dans le secteur culturel et éducatif pour enfants.

Nous sommes en phase de développement et d'investissement,
nos axes sont :

- > l'édition numérique: collection JOUE AVEC
- > la prestation BtoB
- > l'innovation: création de produits originaux.

Collection JOUE AVEC

Des applications pour les petits et les grands à partir de 6 ans pour apprendre l'histoire de l'Art en s'amusant ! Des applications pédagogiques adaptées au « jeune public » pour apprendre et s'amuser autour d'une œuvre, d'une exposition, d'un artiste ou d'un musée.

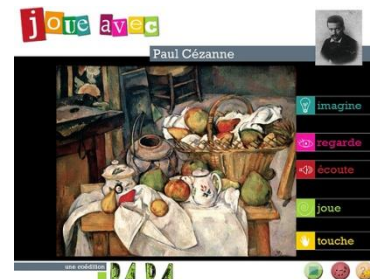
D A D A

Notre partenaire : DADA, la première revue d'art.

Depuis 1991, DADA est la collection de référence pour découvrir l'univers des artistes : des dossiers clairs, des œuvres à la loupe, des ateliers et des jeux. Le tout dans un univers graphique décalé, qui stimule la créativité. Prenez l'histoire des arts au sérieux... mais sans vous ennuyer !

JOUE AVEC invite l'enfant à la rencontre d'un artiste et de son œuvre à travers 5 rubriques :

- ECOUTE qui était l'artiste,
- REGARDE ce qu'il a fait,
- TOUCHE son œuvre pour mieux la voir,
- IMAGINE ta propre oeuvre,
- et JOUE avec !



Les applications se partagent aussi ! Elles proposent toutes les fonctionnalités de partage en ligne sur les réseaux sociaux ! Mail, Facebook, Twitter,...

**Comment regarder une œuvre d'art ?
Comment intéresser l'enfant à l'art et à son
histoire sans l'ennuyer, mieux : en l'amusant ?**

Une approche ludique et tactile pour une ouverture
d'esprit et un apprentissage sérieux.

Joue avec, c'est quoi ?

Des applications ludiques grâce à l'exploitation
de l'ergonomie intuitive et tactile, avec :

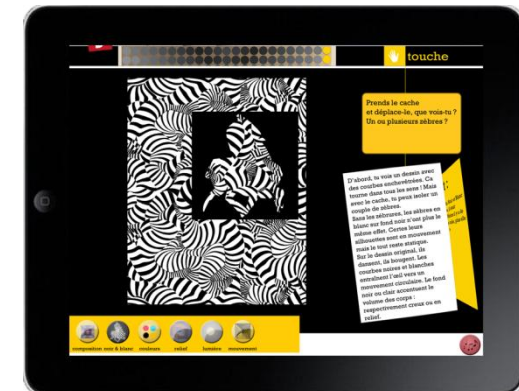
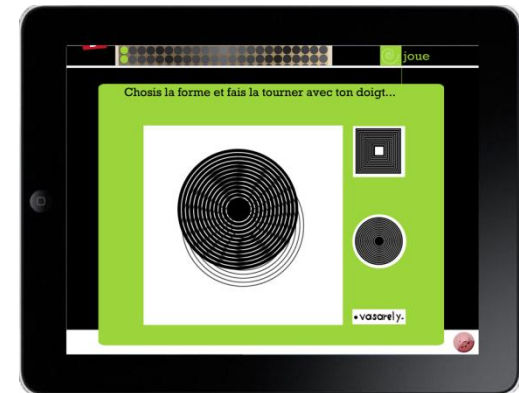
Jeux créatifs >> développement de l'imaginaire

Jeux de mémoire >> vocabulaire et repérage dans l'espace

Histoires originales >> acquisition de nouveaux savoirs

Animations, musiques >> expériences interactives multi-sensorielles

Quiz de connaissances >> validation des acquis



Les usages

Nos applications sont créées dans l'objectif de préparer ou de prolonger une visite dans un musée ou une exposition.

Elles n'ont pas vocation à être utilisées sur place, nous ne voulons pas que le média occulte le lieu. Elles sont aussi très denses en contenu, tel un vrai ouvrage édité, son exploration doit se faire en plusieurs étapes.

Les applications peuvent donc être utilisées pour comprendre et explorer l'univers d'un artiste, et aussi comme support pour les ateliers créatifs.

Exemples d'exploitation de la collection JOUE AVEC l'art :



Bibliothèques et écoles: équipement des écoles en iPads pour enseignements des arts plastiques

Musées et institutions: ateliers créatifs enfants sur iPad, iPod, bornes et tablettes géantes.

Prolongement d'expositions : co-marketing animation en boutique ou dans les files d'attente de musées pour rencontrer le public.

Modèle économique: LA COLLECTION

La phase de lancement de la collection commence actuellement.

Avec différents leviers :

- Vente unitaire
- Gratuité promotionnelle d'un numéro de la collection
- Lancement d'un système d'abonnement
- Lancement d'une appli bibliothèque
- Application promotionnelle gratuite
- Demande de labels : Applications à l'école (Sélection Apple), Education Nationale, Musée.



Les développements à venir :

- **Poursuite de la collection** avec élargissement aux musées et expositions, catalogue interactif...
- **Création de Parcours/Chasses aux trésors** dans les musées sur iPods, iPad géants et bornes.
- **Création d'applications en réalité augmentée** pour les visites de monuments historiques ; mises en scène de lieux dans un objectif pédagogique.
- **Serious Games autour d'un monument ou d'une exposition**, par exemple pour l'expo mode impressionniste: application de création de modèles de robes; défilé de mode, missions....

Quelques retours et chiffres

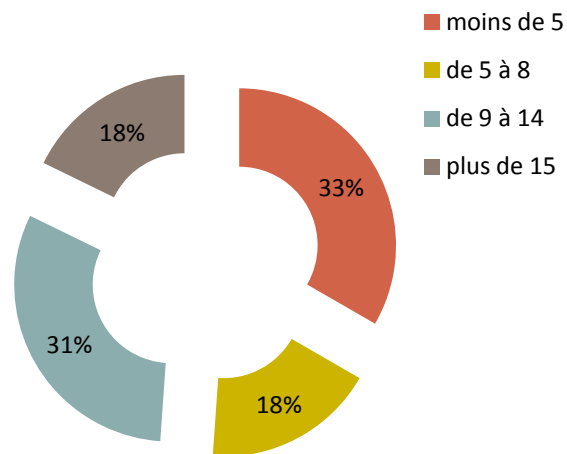
Les premiers retours sont très positifs pour nous,

avec des axes d'amélioration:

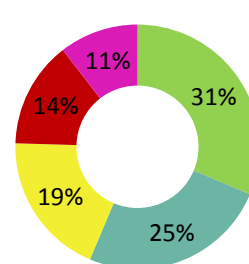
- > encore plus d'interactivité sur les œuvres
- > possibilité de mémoriser son parcours dans l'application
- > possibilité de refaire le quiz

L'utilisation des rubriques : JOUE est la rubrique qu'on utilise le plus, suivi de près par IMAGINE.

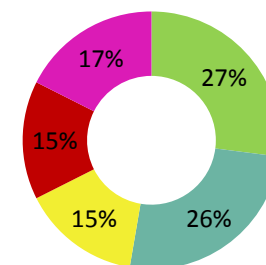
Le nombre moyen de visites par utilisateur est important: 70% de VU viennent plus de 5 fois.



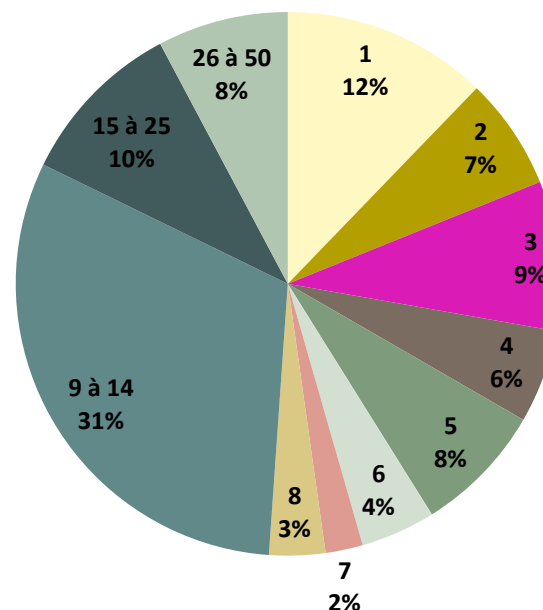
VINCI



CEZANNE



Nombre de visites par utilisateur



JOUE AVEC: création & méthodologie, ne pas faire fausse route !

Quelques étapes nécessaires pour une réussite à la clé :

- 1. CONSEIL** : conception de l'adaptation et modèle éco
>>VALIDATION COMMUNE
- 2. REDACTION CAHIER DES CHARGES** fonctionnel
>>VALIDATION COMMUNE + validation technique
- 3. TRANSMISSION DES ELEMENTS** numériques existants :
>> PARTENAIRE
- 4. DEVIS TECHNIQUE**
>> VALIDATION COMMUNE en fonction du budget /cahier des charges
- 5. DESIGN** de l'ergonomie et des habillages
>>BRIEF COMMUN + VALIDATION COMMUNE
- 6. DEVELOPPEMENT** de l'application
>> VALIDATION COMMUNE intermédiaires de l'ergonomie
- 7. MISE EN LIGNE APP STORE**
>> COMMERCIALISATION maitrise de la chaine éditoriale.



Le marché des tablettes

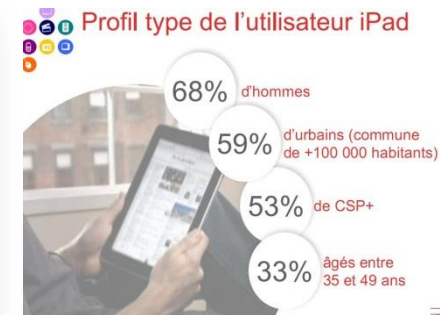
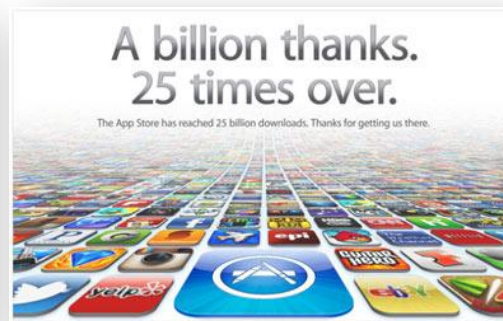
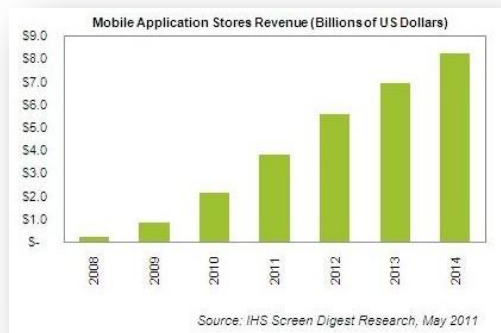
FRANCE - Les ventes de tablettes devraient doubler en France sur un an et atteindre **les 3 millions d'unités écoulées d'ici fin 2012** (dont 440.000 en 2010, 1,5 million en 2011) - *Institut GfK /avril 2012*

EN EUROPE - Entre septembre 2010 et septembre 2011, le logiciel d'Apple iTunes aurait généré **1 milliard d'euros** en Europe.



APPLE - Au 1er trimestre 2012, Apple a réaffirmé sa domination dans les tablettes. D'après le cabinet NPD, **le constructeur devrait remonter à 70% de part de marché et maintenir sa domination durant les 5 prochaines années.** -*Forrester /avril2012*

Le marchés des applications



CIBLE et USAGES - Le profil CSP+ de l'utilisateur moyen permet notamment de proposer davantage de programmes payants sur tablettes que sur smartphones. La taille de l'écran permet également d'offrir des services d'une plus grande richesse que sur smartphone et d'en adapter le prix en conséquence. D'autant que **les sessions d'usage des tablettes son beaucoup plus longues** : elles durent en moyenne entre 25 et 30 minutes contre 4 à 5 minutes pour les smartphones.

MERCI POUR VOTRE ATTENTION

