



# **« MODES DE PRODUCTION, ENVIRONNEMENT JURIDIQUE, PLATEFORMES DE DISTRIBUTION ET MODÈLES ÉCONOMIQUES DES ALBUMS ET CATALOGUES NUMÉRIQUES »**

Térence Mosca



# PRÉSENTATION DE TMC

**Société de conseil en contenus numériques**

**Créée en 2009 (Ex-Disney, Ubisoft et Gallimard)**

**Clients : éditeurs de livres jeunesse, développeurs et éditeurs de jeux vidéos, producteurs audiovisuels**

## **Missions :**

- Conseil en stratégie numérique
- Déploiement de la stratégie au niveau éditorial
- Gestion de la production et de l'adaptation des contenus
- Marketing et promotion

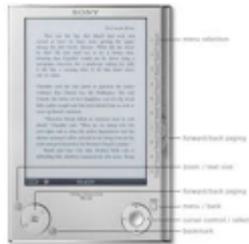
# ALBUMS ET CATALOGUES NUMÉRIQUES : EBOOKS VS APPLICATIONS

## Ebooks

Une publication contenant du texte, images et vidéos, avec un niveau d'interactivité réduit lisible sur des liseuses et sur ordinateur

Différent formats : pdf, epub, epub enrichi (epub 3)

Part de marché: 13,6% dans le domaine de la fiction aux Etats-Unis/ 1,8% en France



## Applications

Un logiciel disponible sur différents smartphones, tablettes et sur le web permettant un haut niveau d'interaction

Différent formats : Apple iOS, Android, Windows mobile...

Les livres représentent la 2<sup>ème</sup> catégorie sur l'App store, plus de 10% de part de marché

# UN MARCHÉ DES APPLICATIONS EN FORTE CROISSANCE

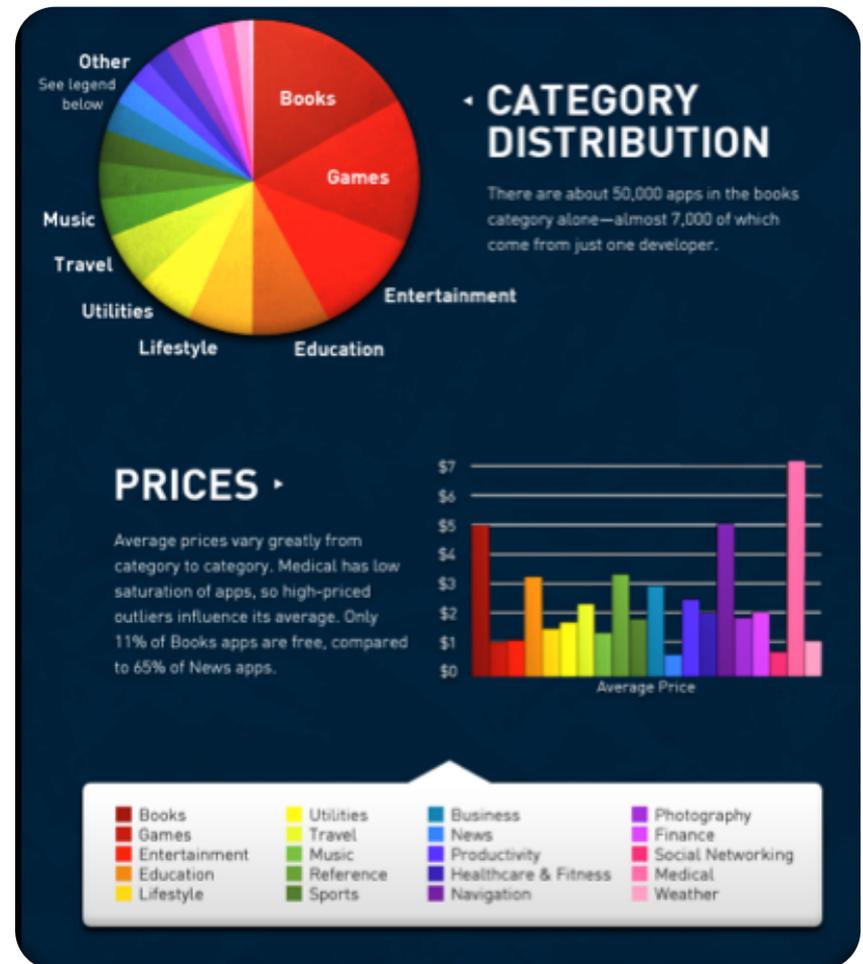
Un marché de 5 Mds d'euros

30% de croissance par an jusqu'en 2015

2 catégories dominantes : Les livres numériques et les jeux

En France, 45% des utilisateurs d'applications sont des enfants

Un marché de 2 M de familles, 6M d'utilisateurs



Source Gamertrack-GFK

# GALLIMARD JEUNESSE : LEADER SUR LE DEVELOPPEMENT D'APPLICATIONS POUR ENFANTS

Leader sur le marché des contes interactifs



Leader sur le marché du documentaire

Un présence internationale en Chine,  
en Angleterre, aux Etats-Unis,  
en Allemagne et en Corée



## THE BOOKSELLER

# LE GRAND LOUVRE DES PETITS

Genre : Activités ludo-éducatives sous forme d'un jeu de piste non géo-localisé

Support : smartphones et tablettes

Cible : enfant de 3-7 ans

Objectif : rendre la visite du Louvre interactive et ludique via la découverte de 13 oeuvres

A chaque œuvre, un mini jeu est associé.

Les mini jeux débloqués sont tous accessibles en partie libre

Un jeu bonus est disponible après avoir découvert l'œuvre mystère finale

Plan du Louvre simplifié pour se retrouver facilement



# LE CENTRE POMPIDOU DES ENFANTS

## L'application Le Centre Pompidou des enfants

Support : smartphones et tablettes (iOS et Android)

Cible : enfant de 4-10 ans

Date de sortie : Juin 2012

Objectifs :

- Faire découvrir tout en s'amusant quelques grands artistes et mouvements artistiques du XIXe et XXe siècle
- Faire découvrir certaines des œuvres sanctuarisées
- Une approche par mini-jeux créatifs
- Donner l'envie de visiter le centre Pompidou
- Intégration d'activités bonus en lien avec le centre Pompidou



# NOTRE APPROCHE EDITORIALE

Le jeu est une source d'apprentissage

L'enfant interagit en permanence sur son écran

Les œuvres sont contextualisées et décrites à l'enfant

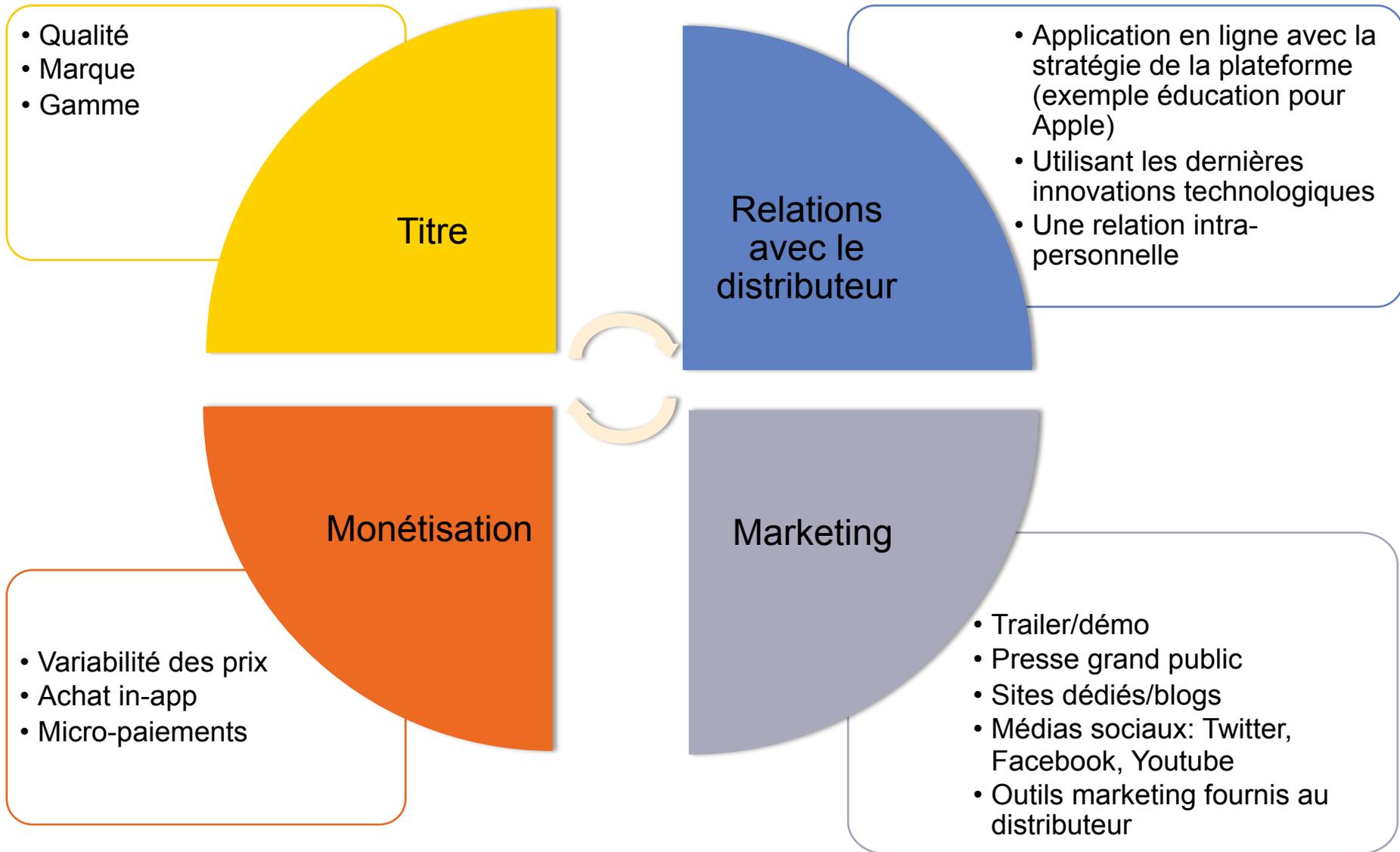
Une approche par le détail

Utilisant les dernières innovations technologiques  
(gyroscope, accéléromètre, caméra...)

Des bonus pour les visiteurs du musée

Une application évolutive

# MARKETING ET VENTES



**MERCI**

**Contact**

**[terence.mosca@tmconsultingparis.com](mailto:terence.mosca@tmconsultingparis.com)**

**@terencemosca**

**+33 6 79 89 41 62**