



# Notre équipe

---

# Webmarketing

---



**THEO SIBIAL**

Webmarketing



**SOUNI MORAULT**

Chef de projet

Webmarketing



**OUMAR WELE**

Webmarketing



# Développement

---



**ANTHONY DE MORAIS**  
Développement



**SAMUEL SIMONNEY**  
Développement



**ALPHONSE LÊ**  
Développement

# Design

---



ANDREA NGAMOUI

Design

---



THIBAUD ALTAZÍN

Design

---

# Brief

Proposer un outil numérique  
qui permette de rendre l'art  
et la culture attractif pour les  
jeunes de 3 à 25 ans.



*Liberté • Égalité • Fraternité*

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Ministère

Culture  
Communication

# Les objectifs du ministère de la Culture

---

- Rendre **accessible** au plus grand nombre les œuvres capitales de l'humanité.
- Il veille au développement et à la diffusion de la création audiovisuelle et encourage la **diffusion de programmes éducatifs et culturels**.

Source : <http://www.culture.gouv.fr/Nous-connaître>

# Le marché de la culture en France

---

- 2,2 % de l'économie française en 2016
- **44,5 milliards d'euros** de valeur ajoutée pour l'ensemble des branches culturelles
- L'audiovisuel, 1ère branche culturelle
- + 5 % pour l'édition de musique
- + 4 % pour les arts visuels
- Recul de la presse, du spectacle vivant et du patrimoine

Source : Mini chiffres clés 2018

# Notre cible

10 – 25 ans  
Zone périurbaine



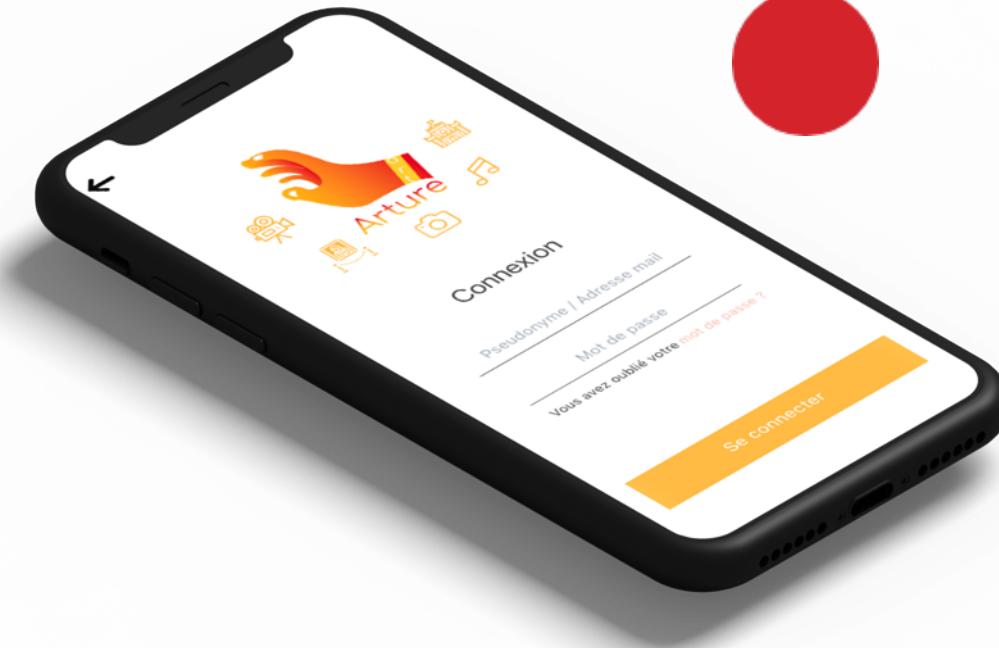
# Pourquoi cette cible ?

- **78 % des internautes âgés de 15 ans et plus ont consommé des biens et services culturels en ligne**
- **41% des diplômés ont vu une exposition une ou deux fois au cours des 12 derniers mois. Seulement 9%des non-diplômés**
- **45% des membres de la classe populaire et modeste considèrent la culture comme inaccessible.**

Source : « Les inégalités culturelles ? Qu'en pensent les français. » Olivier Donnat et <https://www.blogdumoderateur.com/etude-ipsos-junior-connect-2015/>

# L'outil numérique choisi

Une application



# Pourquoi une application ?

- 73 % des ménages sont équipés d'un smartphone et 44 % d'une tablette tactile en 2017
- Marché en hausse



Source : <https://www.appannie.com/fr/>

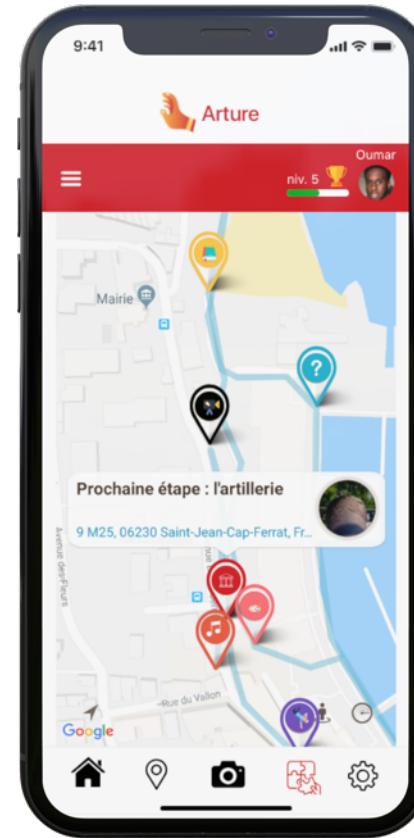
# La problématique d'une application

---

27% des utilisateurs d'applications ouvrent l'application le jour suivant son installation.

Après un mois, les pourcentages tombent à 3%.

# L'application



# L'interface d'administration

1. Entrée

Credits

Ajouter une étape

Images

Ajout d'images

Audio

Importer un audio ou Enregistrer un audio

Vidéos

Ajouter une vidéo

Vues à 360°

Ajouter une vue à 360°

Quitter Aperçu Retour 3. Carte

Vous pouvez modifier l'ordre des étapes en les déplaçant dans la liste. Vous pouvez aussi ajuster l'adresse d'une étape en la déplaçant sur la carte. Pour tracer l'itinéraire, faites glisser les repères du trajet (petits carrés). Les repères opaques peuvent être supprimés en les cliquant.

1 Entrée

Réinitialiser le trajet

Plan Satellite

Google Données cartographiques ©2019 Google Conditions d'utilisation Signaler une erreur cartographique

Quitter Aperçu Retour 4. Auteur

# L'interface d'administration

## 5. Publication

C'est la dernière étape : vous avez presque terminé ! N'oubliez pas de sélectionner l'étape qui servira de démo à votre parcours.

The screenshot shows the final step of publishing a tour titled "Chateau de Chantilly" (Brouillon). The tour consists of 1 step and 1 hour and 5 minutes. The demonstration step is set to "Entrée". The visibility is set to "Privée". A note states that the tour must remain private until it is completed and published. The interface includes a preview button, a back button, and a "Terminer" (Finish) button.

## 6. Faire connaître votre parcours

### Partager sur Facebook

**Partager** Partagez la couverture de votre parcours, le début de sa description, et un lien vers sa page.

### Partager sur Twitter

**Tweet** Partagez un lien vers la page de votre parcours avec tous vos followers sur Twitter.

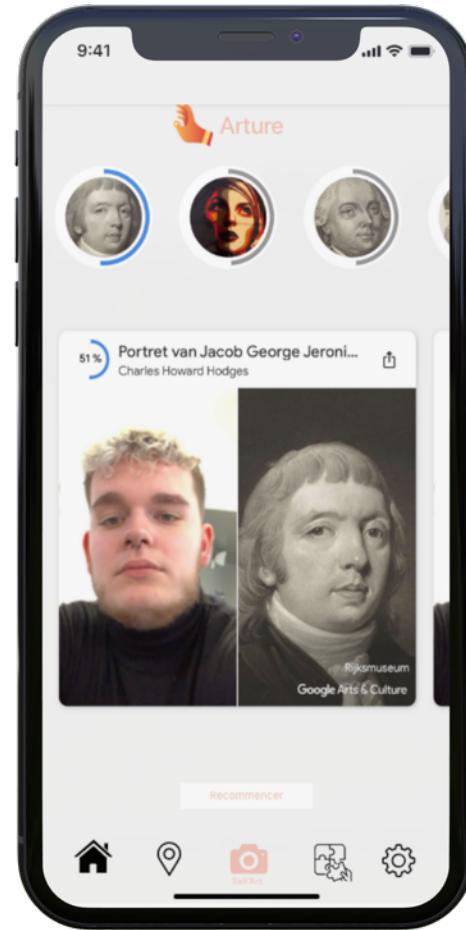
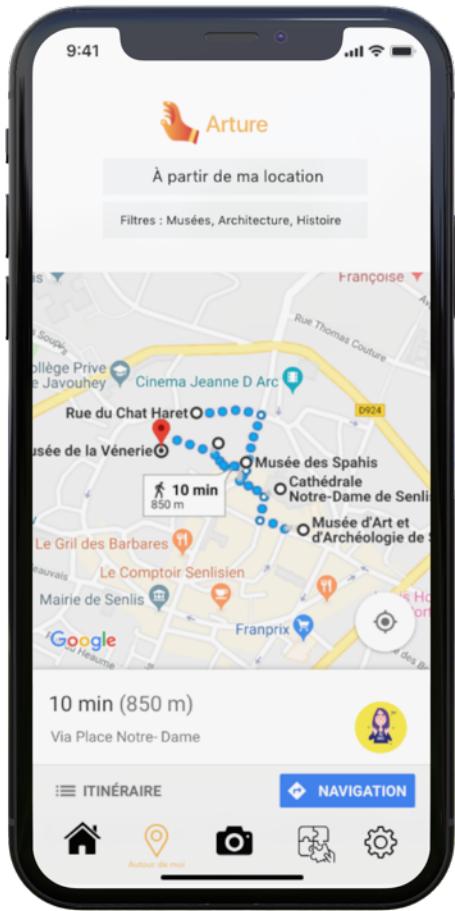
### Partager sur Pinterest

**Post** Partagez la couverture de votre parcours et un lien vers sa page - avec tous vos followers Pinterest.

### Partager sur Google+

**Partager** Partagez la couverture de votre parcours, le début de sa description, et un lien vers sa page - avec tous vos followers Google+.

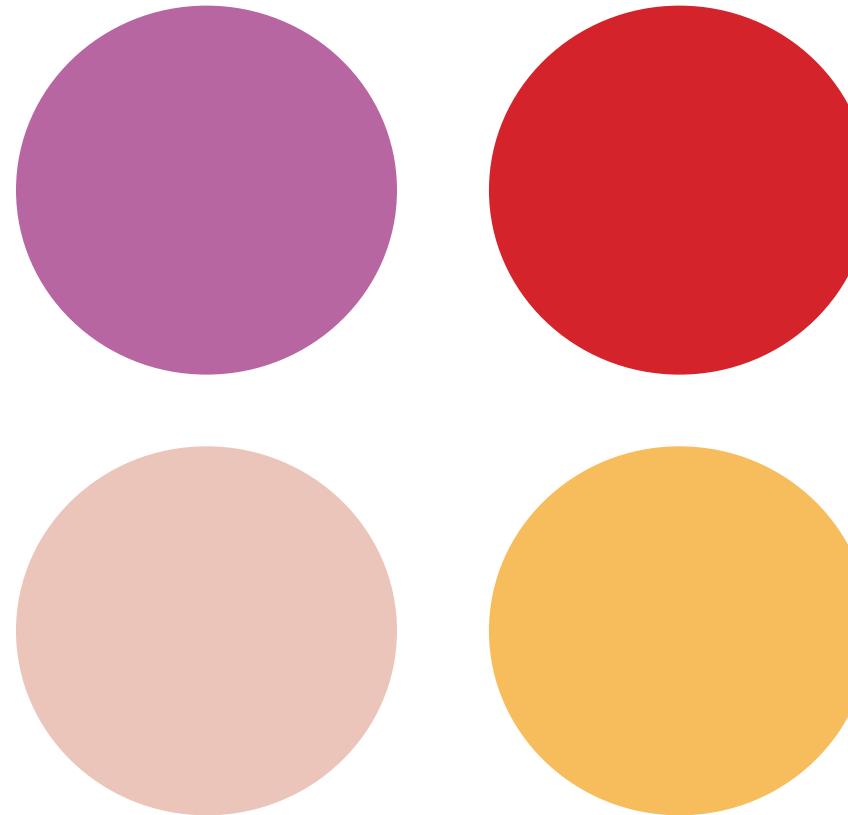
# L'application



# La charte graphique

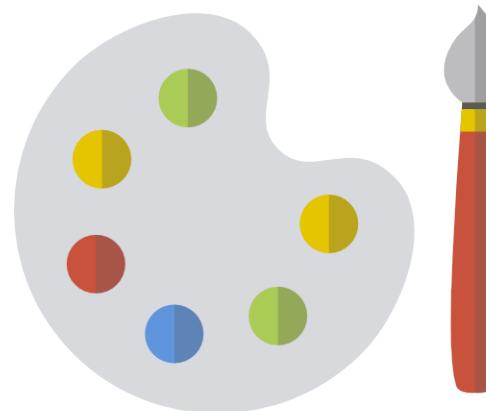


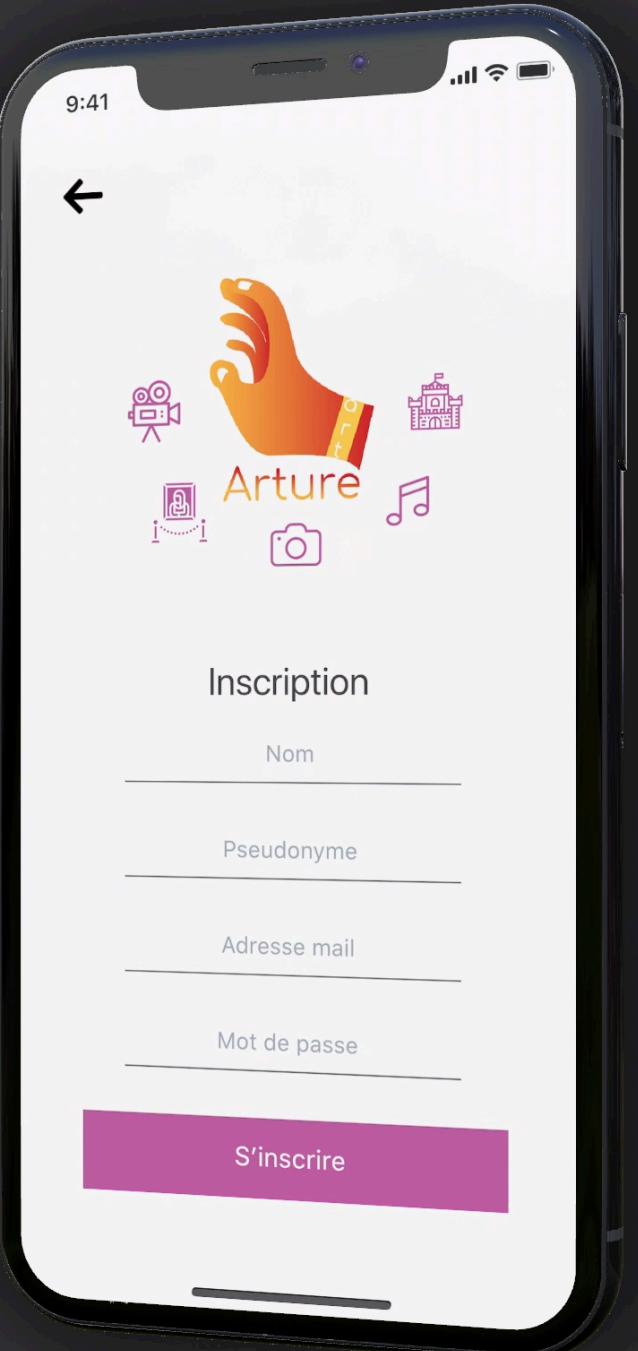
Logo : Comfortaa  
Titre : Montserrat  
Contenu : Work Sans



# Le design de l'application

---





# Notre site vitrine

Notre site



# Le plan de communication

Mois de juin : Campagne sur les réseaux sociaux

Mois de juillet : Artistes



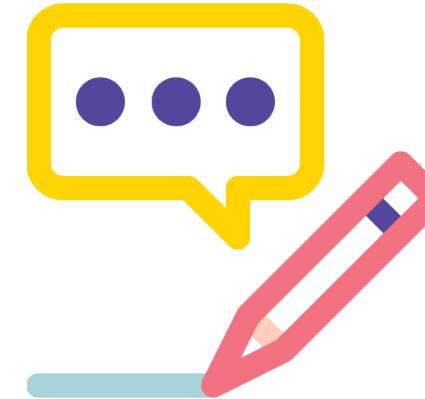
# Le budget

999 886, 80 €



# Nos recommandations

- Continuité de la promotion
- Pédagogie et accompagnements



Merci de nous avoir écouté

---

# Des questions

---

# Le budget plus en détails

## Budget

Date 08/02/2019  
N° devis 156789  
Nom Ministère de la culture

Adresse 182 rue Saint-Honoré

N° client 43504

Interlocuteur Ministère de la culture  
Objet 75001 Paris  
Réalisation Application

### Contenus

	Prix HT
Gestion de projet	15 100,00 €
Application	326 825,00 €
Design	3 000,00 €
Maintenance	2 000,00 €
Employé	84 700 €
Communication	401 614,00 €
Frais d'agence	15% 124 985,85 €
Total HT	833 239,00 €
TVA	20%
Montant TVA	166 647,80 €
<b>Total TTC</b>	<b>999 886,80 €</b>

Toute prestation sera accompagné d'une facture d'acompte de 30% du montant total  
Modalité de paiement

Chèque à l'ordre de  
Virement - IBAN FR76 3000 8081 5060 0045 82

Bon pour accord  
Mention "lu et approuvé"  
Signature du client

# Les applications

Les Français ouvrent ainsi **9 applications par jour**, et plus de 30 applications différentes par mois.

Au premier rang des applications les plus téléchargées et utilisées figurent **Facebook et ses services, Instagram, WhatsApp et Messenger**.

Source : <https://www.geronimo-agency.com/applications-mobiles-un-marche-en-forte-croissance-en-france-et-dans-le-monde/>