

Féerie Tell

Les histoires en ébullition



Lucie Desbiolles / Nicolas Geniteau
Mickael Jombart / Sandra Leboeuf

I. Présentation du contexte

Univers de référence : les histoires pour enfants...

L'histoire racontée aux enfants a toujours eu une place importante dans le cocon familial. A la base tradition **orale**, généralement à vocation **éducative** et morale (contes), elle bénéficie d'univers riches, propices au développement de **l'imagination** et de la **personnalité**.

Bien plus qu'un simple rituel entre parents et enfants, la lecture d'une histoire joue un véritable rôle dans l'épanouissement de l'enfant.



La lecture, que l'enfant lise lui-même ou qu'on lui lise une histoire, joue un rôle essentiel dans l'éducation



Bruno Bettelheim

Rituel de l'histoire // Un acte de nature magique

Une histoire c'est...



Etude de marchés



Le livre jeunesse

Marché prospère (petite enfance : 35% des ventes).
La tendance : histoires de héros récurrents (Dora... souvent transmédia), faciles à comprendre, éducatives et ludiques, faible degré d'interactivité (son, pop-up, etc.). Transfert vers le numérique (liseuse, ebook), non sans une certaine réticence.



Fort attrait pour le papier
Ancré dans les moeurs
Support préféré



Plus vraiment d'évolutions
Coût du livre

Les histoires digitales

Histoires multimédias et interactives.
Une nouvelle façon de lire.
Des interactions enrichies,
Les auteurs, illustrateurs et éditeurs touchent directement leurs lecteurs.
Beaucoup d'adaptations de contes connus avec des interactions limitées.



Secteur exploratoire
Nouvelles perspectives
Fort attrait pour les jeunes
Faible concurrence



Interactions gadgets
Grande influence du papier

Le ludo-éducatif

Activités variées qui comblent les manques du secteur ludique par celui de l'éducatif et inversement.
La tendance : faire évoluer le personnage en parallèle avec les connaissances de l'enfant, via une forte immersion, une proximité morale et émotionnelle avec le héros (Dora, Tchoupi...)



Plaisir d'apprendre en s'amusant
Jeux simples et accessibles
Déculpabilisation des parents face au jeu et à l'écran



Effet d'illusions
Addiction aux écrans

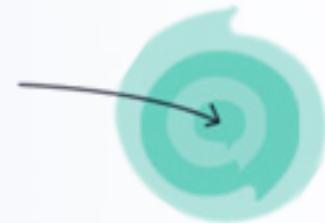


Problématique

Comment réinventer le rituel de la lecture à travers un support digital et ainsi renforcer le lien parent enfant ?

Objectifs

- Créer un instant de **convivialité**, d'échange afin de renforcer, sublimer le **lien parent-enfant**
- Apporter une **nouvelle dimension** à cette tradition familiale
- **Enrichir** la narration
- Inspirer la **créativité**, les aider à l'exprimer
- Créer la **surprise** chez les utilisateurs



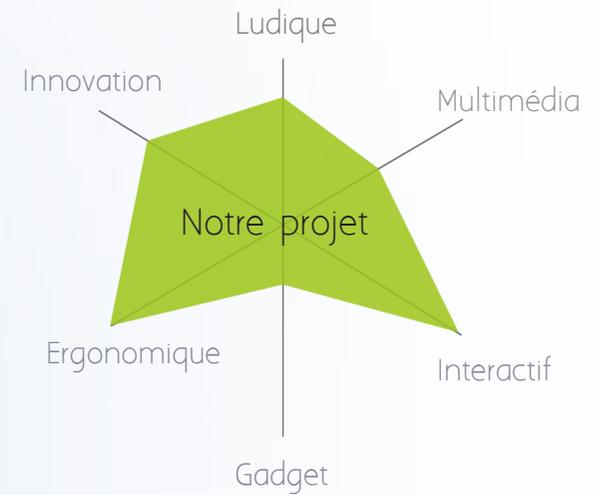
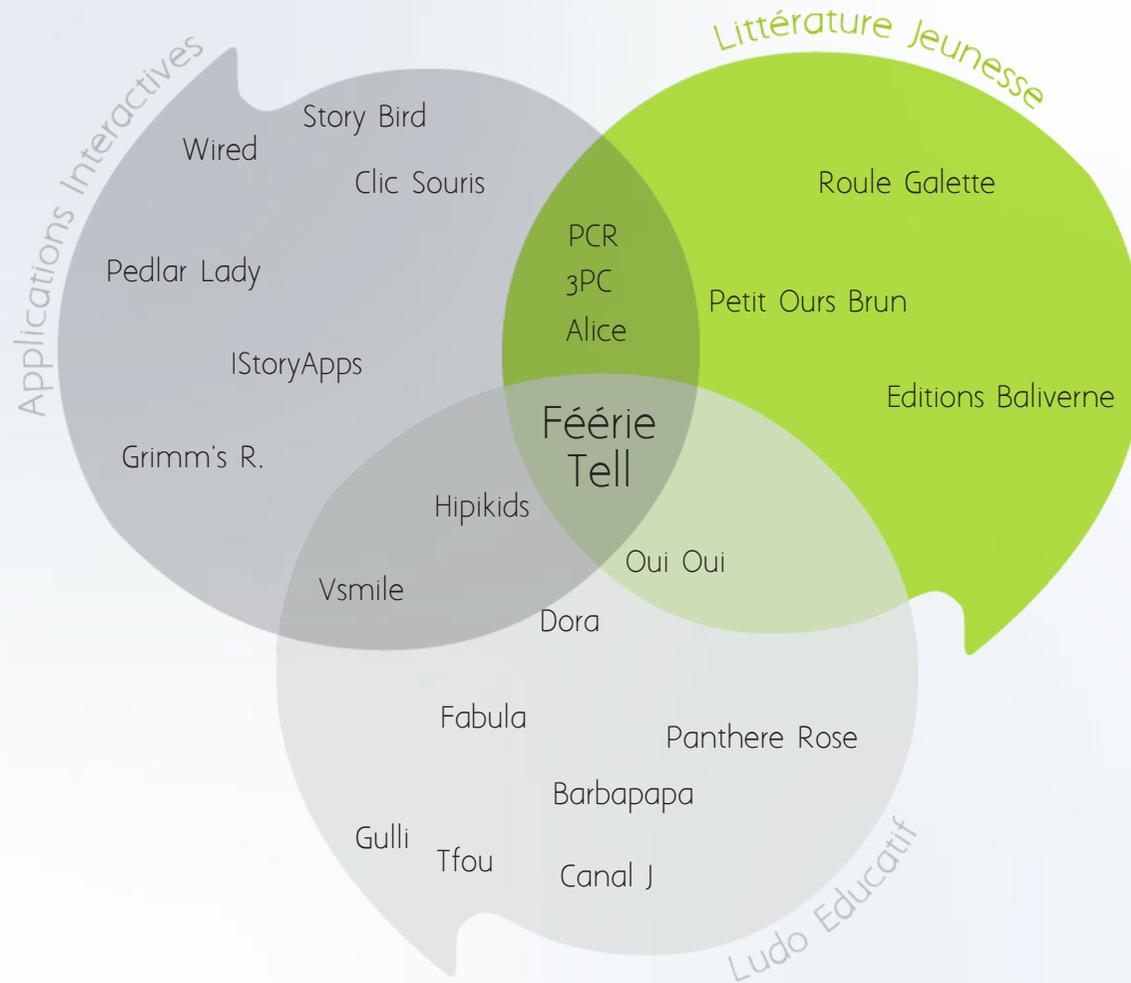
II. Présentation du Concept

Concept

Une **application** sur tablette tactile permettant dans un premier temps la **lecture** d'histoires interactives, en **accompagnant les parents** dans leur rôle de conteur et en proposant aux lecteurs de progresser à travers une **trame narrative enrichie**, une histoire évolutive.

Pour les plus inspirés, ils leur sera possible dans un deuxième temps de se lancer dans la **création** de leur propre histoire enrichie.

Positionnement



Cible



Un coeur de cible double :

Enfants

de 3 à 6 ans
(Prescripteurs et utilisateurs)
Evolutions sensorielles, motrices
et intellectuelles.

Parents

(Acheteurs et utilisateurs)
Population mixte de 30 à 50 ans,
CSP+ (23% de la population),
Intéressés par les nouvelles
technologies.

Cible élargie : enfants d'une tranche d'âge supérieure, écoles



III. Présentation des solutions

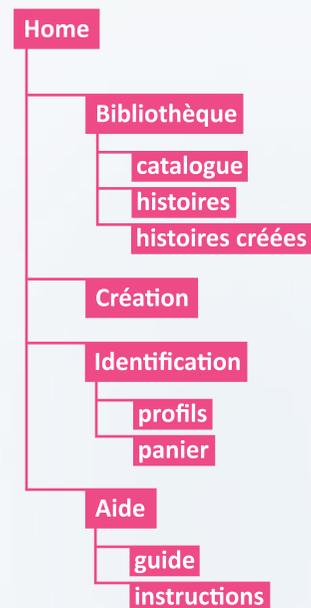
Application

L'application gère l'ensemble des histoires, en allant **de l'achat à la création**. Elle **centralise** toutes les possibilités offertes par notre produit.

Fonctionnalités :

-  Bibliothèque
(histoires interactives)
-  Création
d'histoires
interactives
-  Achat
de nouvelles
histoires
-  Gestion
de profils

Arborescence :



Rôle de chacun :

- L'achat est réservé aux profils parents,
- Les enfants peuvent choisir une histoire

Lecture

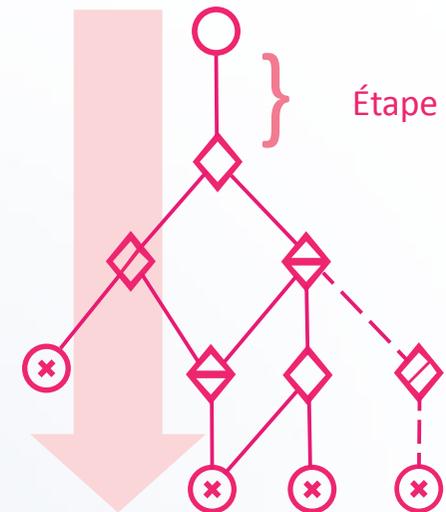
La bibliothèque est composée d'**histoires écrites**, illustrées et animées dont la trame narrative (situation initiale, développement, situation finale) est **découpée en étapes**. Une étape se compose d'éléments récurrents (objets / personnages), de verrous scénaristiques et d'interactions.

Fonctionnalités

- Marque page
- Favoris
- 3 possibilités de modification de la trame narrative (cf schéma)
- Interactions : secouer / découper / écrire / souffler / glisser / agrandir / rétrécir / tourner...

Rôle de chacun

- L'enfant devient le chef d'orchestre de l'histoire, il résout les énigmes (interactions)
- Le parent est le narrateur, il gère l'ambiance, il est celui qui raconte et qui aide l'enfant à évoluer dans l'histoire (zone de l'écran dédié au parent).
il gère l'environnement (marque page, fermeture de l'application...)





Création

Destinée davantage aux **parents inspirés** (accompagnés de leur enfant ou non) et aux enfants plus âgés (cible étendue). Ils ont à leur disposition le même gabarit que celui de l'histoire à lire, à la différence qu'ici, c'est à eux de **construire l'histoire** grâce aux éléments mis à disposition par l'application.

Fonctionnalités

- Construction de l'histoire
- Alimentation des étapes de la trame
- Mise à disposition d'éléments graphiques et sonores, d'animations, d'interactions types
- Enregistrement de voix

Rôle de chacun

- Le parent assiste l'enfant dans la rédaction de l'histoire si celui-ci ne sait pas suffisamment écrire.
- L'enfant peut apporter sa dimension imaginative et choisir les personnages, les lieux, les interactions etc.

Analyse technique



Le support :

Tablette tactile
Mobile, compacte, simple
d'utilisation et intuitive, plus
confortable pour la lecture à
l'écran.



Les enfants sont à l'aise avec
ce support et elle répond
davantage à une utilisation
familiale.

Les besoins techniques :

Connexion internet (Wifi/3G),
Accès aux fichiers locaux,
pour pouvoir lire les histoires
localement et télécharger du
contenu depuis Internet.

Multitouch

Multitâche

Déployable sur d'autres supports

Notre choix :

La technologie AIR 2,
Développement
d'applications de bureau
de manière flexible



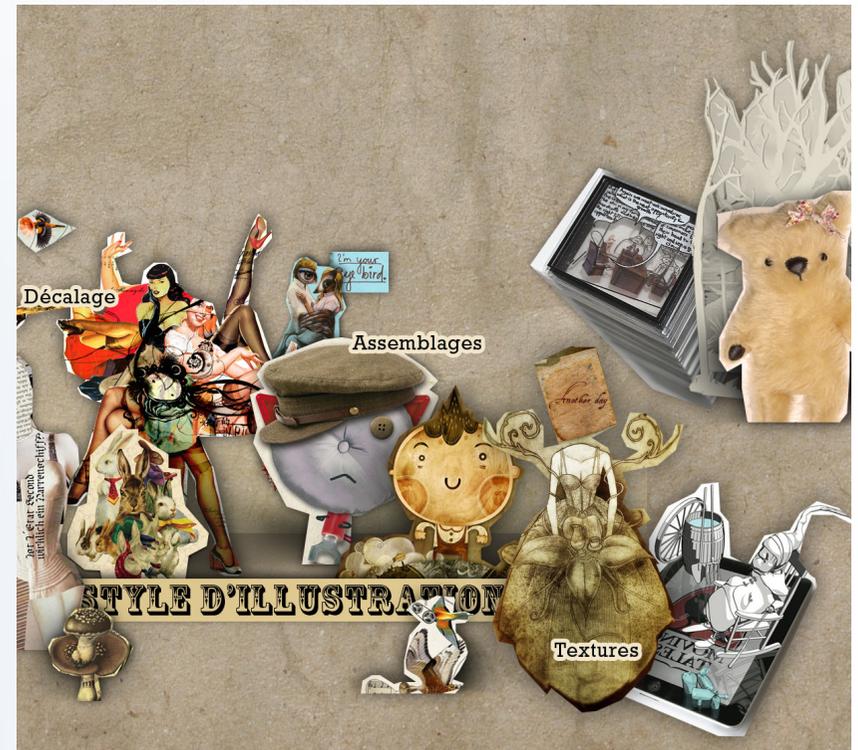
Gestion des évènements
multitouch (tablettes
Windows 7).

Planches tendances

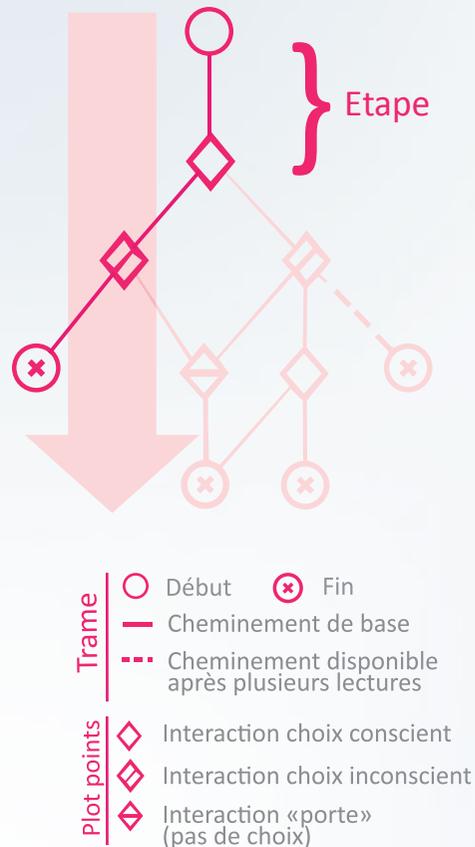
Recherches autour de **la bulle** et du **guillemet** pour l'élaboration d'un système graphique créant l'identité de l'application...



Recherches esprit **collage** très texturé pour l'illustration d'une histoire interactive...



Use Case

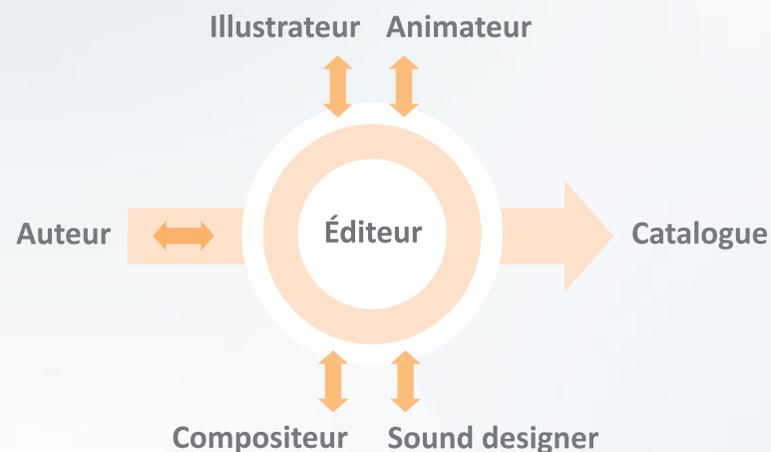


- Le parent démarre l'application, il sélectionne, avec l'enfant, une histoire à lire dans la bibliothèque.
- Le parent commence à lire grâce à sa zone dédiée pendant que l'ambiance s'installe. A la fin de la première étape, l'enfant choisit le personnage du grizzli qu'il souhaite voir progresser dans l'histoire.
- Etape suivante, le grizzli doit attraper des poissons dans un temps limité (car il se fatigue). Le parent explique à l'enfant (grâce aux astuces de sa zone dédiée) comment les attraper. Selon le nombre de poissons attrapés, l'histoire suit un embranchement différent.
- L'enfant a attrapé assez de poissons pour que le parent puisse lui raconter que le grizzli les a tous mangés, et qu'il s'endort repu sur un rocher au bord de la rivière.
- Le parent ferme l'application.

IV. Modèle économique

Chaîne de valeur

Les histoires que nous proposons sont **écrites et réalisées** pour notre application par des **auteurs intéressés** par ce nouveau concept.



Notre rôle :

- Agir en tant qu'éditeur avec notre identité graphique
- Orchestrer le développement de l'histoire.
- Communiquer avec les différents acteurs.
- Présenter un gabarit de base
- Valider l'histoire
- Apporter des corrections
- Publier dans le catalogue

Chaîne de valeur

→ L'histoire proposée par l'auteur

↔ Échanges

Modèle économique

- Application gratuite
 - Mise à disposition d'extraits
 - Un catalogue d'histoires
 - Vendues à l'unité
(prix entre 2€ et 5€)
 - Forfaits d'histoires
(achat de trois histoires par ex.)
 - Packs d'histoires
(offres par catégories par ex.)
- Le projet représente :
env. 500 jours de travail
répartis sur 4 personnes
 - Budget :
entre 210 k€ à 230 k€
(analyse, conception, réalisation,
gestion de projet)