

venture

Une solution virtuelle
pour créer votre **SHOWROOM** ou votre **SALON**

Dans le monde d'avant :



Vous pouviez circuler librement...



Vous pouviez rencontrer vos clients ou prospects...

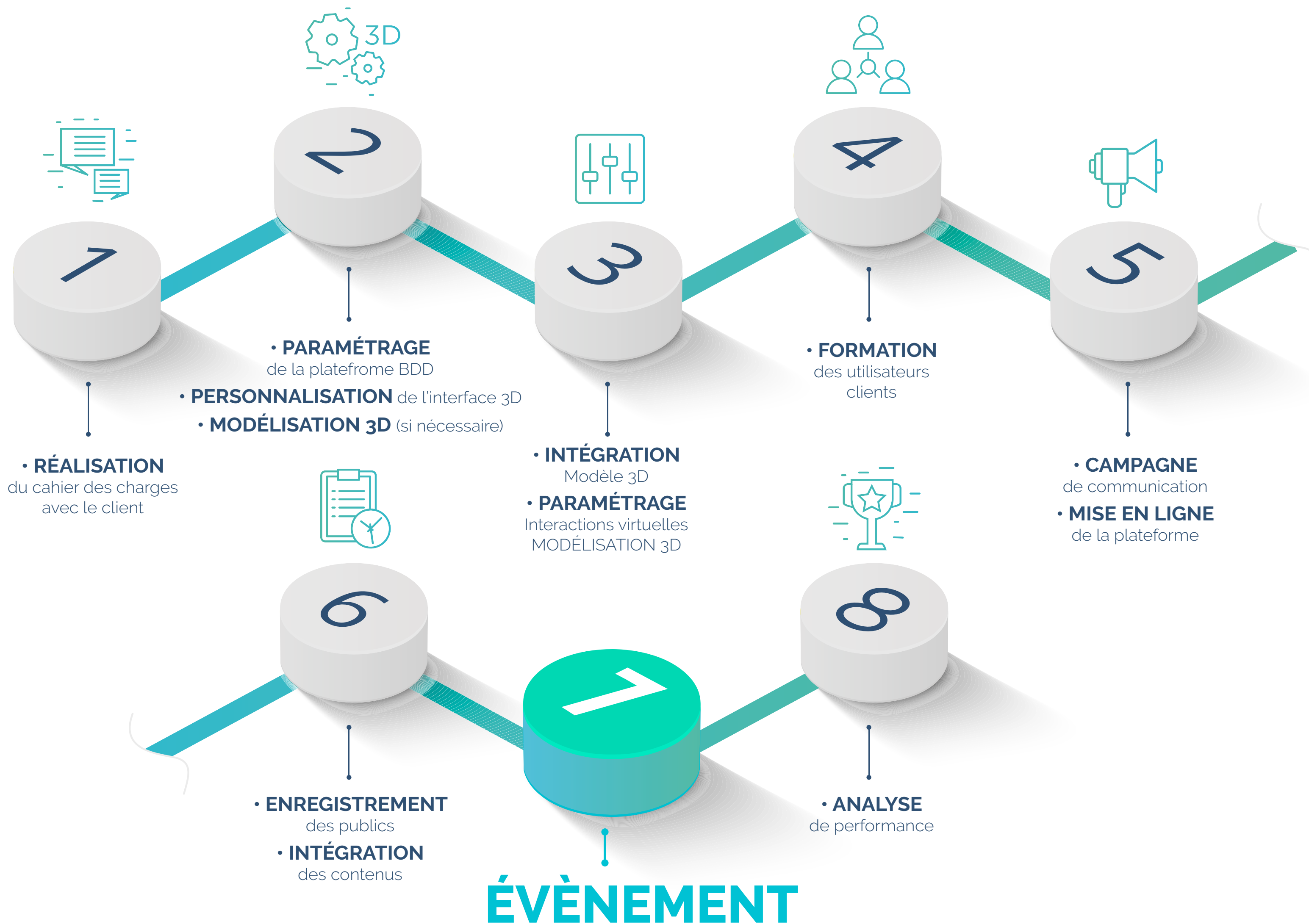


Vous pouviez présenter vos produits ou solutions
sur des salons...

NOS EXPERTISES & NOS PRESTATIONS



LES ÉTAPES



eventure



eshowroom^{360°}

ESPACE ANIMATION / LIVE STREAMING

Possibilité de poser des questions chat
+ Lien Présentation Intervenants
+ Lien Replays

ESPACE DESK

Avec contact téléphone
Carte visite
Prise de RDV

PRESENTATION PRODUIT

Démonstration produit vidéo
Modélisation 3D produit
Téléchargement de fiches produits

PRESENTOIR DOCUMENT

Téléchargement plaquette
de présentation

DIFFUSION VIDÉO

ESPACE D'ECHANGE

Chat bot
Live chat



ESTIMATION BUDGÉTAIRE

HONORAIRES AGENCE

À partir de **5 000€**

* Réflexion stratégique, conception, production et gestion de projet

PLATEFORME VIRTUELLE*

À partir de **8 000€**

* Licence d'utilisation de la plateforme

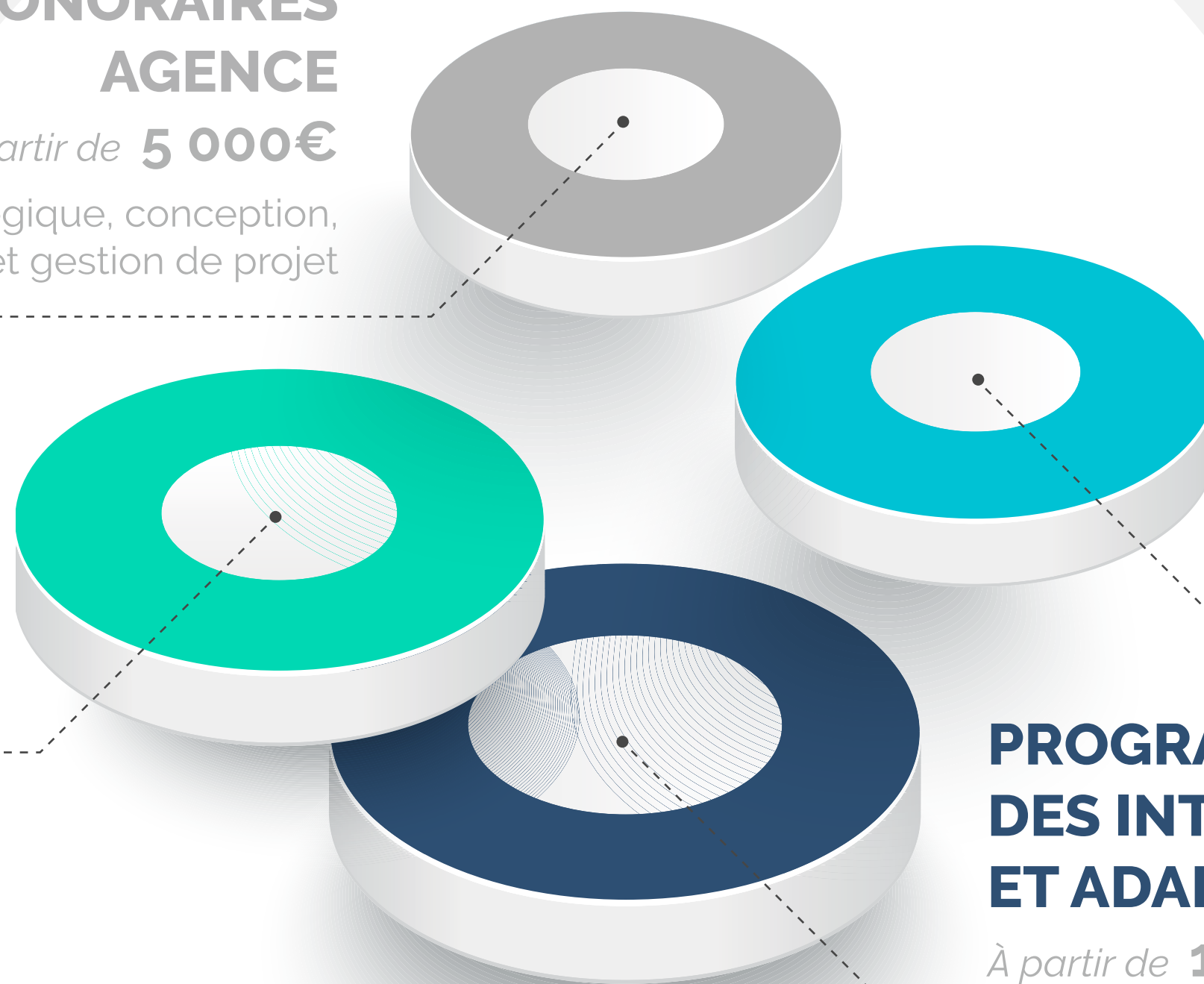
PROGRAMATION DES INTERACTIONS ET ADAPTATION 3D*

À partir de **15 000€**

* Sur la base d'un modèle 3D existant

HÉBERGEMENT

À partir de **150€/mois**



eventure



esalon^{360°}

ESPACE SHOWROOM EXPOSANTS

Desk pour contact Chat bot
Live chat / Telephone
Espace prise de RDV programmé
Écran avec diffusion vidéo
Téléchargement fiche contact

ESPACE ANIMATIONS

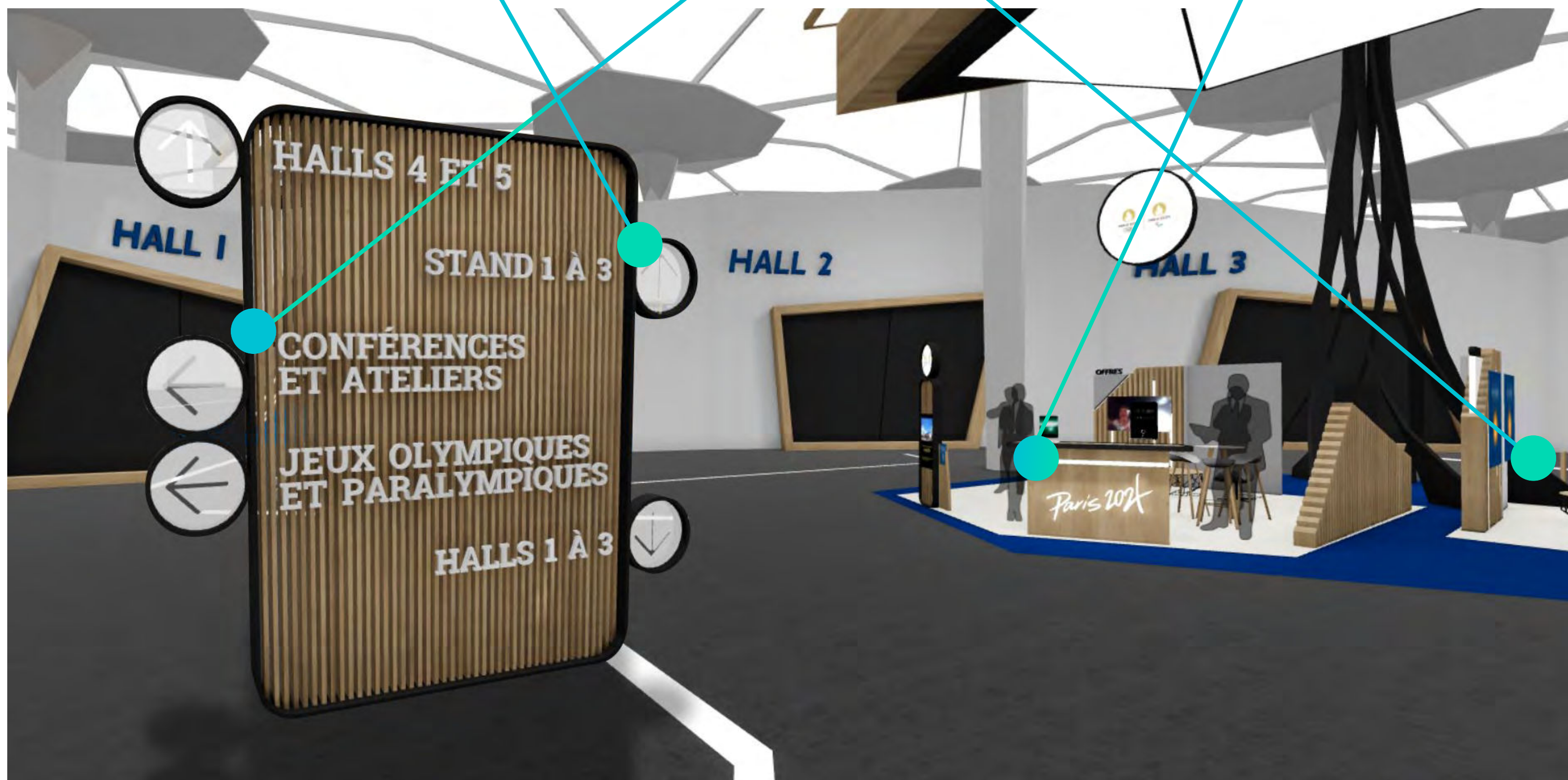
Live pour rencontre
avec réalisateurs / acteurs

ESPACE CONFÉRENCES

Live Streaming
Possibilité de poser des questions
Liens Replay
Liens Présentation intervenants

ACCUEIL

Téléchargement informations
sur l'événement
Création de son avatar
Live Chat / Chat Bot
FAQ



ESTIMATION BUDGÉTAIRE

HONORAIRES AGENCE

À partir de **12 000€**

* Réflexion stratégique, conception, production et gestion de projet

PLATEFORME VIRTUELLE*

À partir de **22 000€**

* Licence d'utilisation de la plateforme

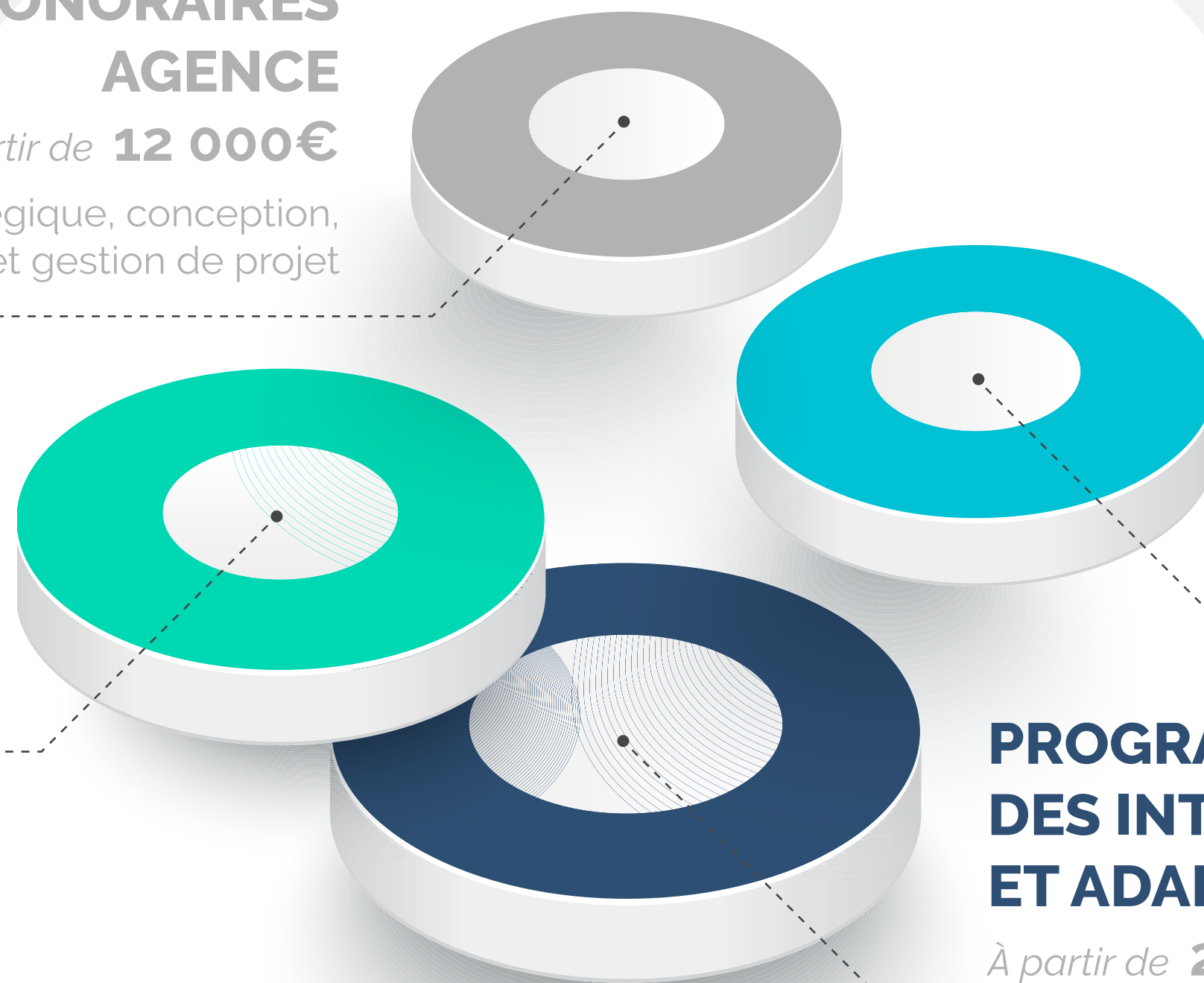
PROGRAMATION DES INTERACTIONS ET ADAPTATION 3D*

À partir de **25 000€**

* Sur la base d'un modèle 3D existant

HÉBERGEMENT

À partir de **500€/mois**



TECHNIQUES

L'INTERFACE

- Le stand virtuel sera accessible via un navigateur compatible html5.
- L'interface mixera des éléments 2D et 3D.
- Les éléments 2D pourront utiliser toutes les technologies actuelles.
- La navigation se fera en 3D, avec un moteur WEBGL.
- Le back office est inclus.
- Le serveur devra pouvoir accueillir un minimum de 100 personnes simultanément et sa capacité est évolutive.

LES UTILISATEURS

- Tous les utilisateurs seront authentifiés.
- Chaque participant disposera d'un espace profil, qui sera configuré dès l'accès au salon.

LES INTERACTIONS

- L'utilisateur se déplacera dans un univers 3D façon «point & click».
- Des hotspots dans les espaces vous permettront de passer d'un lieu à un autre.
- Les avatars seront placés automatiquement dans les espaces.
- Un menu permettra une navigation rapide vers une zone du salon.
- Des vidéos, des fiches d'informations et des animations d'objets seront lancés via des boutons/puces dans l'espace 3D, Ces boutons/puces seront soumis à autorisation. Quand un utilisateur déclenche un événement, il est joué localement.
- Quand un exposant/intervenant déclenche un événement, il peut être joué pour tout le monde.
- Les vidéos et les fiches d'information se joueront dans une fenêtre séparée.
- Un clic sur un avatar à proximité montrera un bouton pour afficher sa carte de visite, puis un second pour l'enregistrer.
- Une discussion pourra se déclencher en cliquant sur un bouton spécialement conçu pour cette action.
- Chaque espace possède son fil de discussion. De ce fait, tous les messages sont visibles par l'ensemble des personnes présentes sur cette même zone.
- Les avatars simplifiés sont affichés devant chaque message et sont cliquables.
- Des messages à caractère privé sont possibles entre avatars.
Si un message n'a pas de réponse, il est archivé dans les messages du profil utilisateur.

TECHNIQUES

LES ESPACES

- L'accès à chaque zone / espace de conférence / etc. se fera par simple clic sur un hotspot présent à l'entrée de ceux-ci.
- Certains espaces auront des accès restreints.
- Lors de restrictions (horaire, nombre d'utilisateurs simultanés, etc.), une fiche informera l'utilisateur et lui proposera : une inscription, de revenir plus tard, de rejouer la conférence, etc.
- L'espace sera aménagé selon la charte graphique, des zones prédéfinies permettront l'intégration de contenu propre à chaque exposant ou thématique.
- La navigation 3D sera également prédéfinie pour mettre en valeur l'espace afin d'éviter de pointer le plafond ou le sol, et de passer au travers des murs ou d'objets.
- Des éléments cliquables seront disponibles et déclencheront soit une animation 3D, soit un contenu dans une fenêtre 2D.
- Un fil de discussion public sera accessible, modéré par l'exposant propriétaire de l'espace.
- Chaque exposant/intervenant pourra connaître les statistiques de fréquentation et d'interaction de son stand
- La sortie de chaque espace se fera par un << point & click >> ou par un bouton cliquable prévu à cet effet



LEXIQUE



WEBINAIR : réunion collective directe via internet.

CHATBOT : logiciel pouvant dialoguer avec un individu via un service de conversations automatisées, pouvant être effectuées par le biais d'arborescences de choix ou par une capacité à traiter le langage naturel.

TCHAT : messagerie instantanée permettant l'échange instantané de messages textuels et de fichiers entre plusieurs personnes par l'intermédiaire d'ordinateurs, de tablettes ou de téléphones portables connectés au même réseau informatique, plus communément à internet.

AVATAR : représentation informatique d'un internaute, que ce soit sous une forme 2D ou sous une forme 3D.

ANALYTICS : nom de module de statistiques de Google, on y trouve diverses statistiques sur son site internet, comme le nombre de visiteurs en temps réel, leur provenance...

BACK OFFICE : partie administrative d'un site internet sur laquelle un webmaster effectue les modifications via cette partie du site.

KPI *Key Performance Indicator* : indicateur clé de performance. Il permet d'évaluer les résultats d'une action grâce à des éléments d'analyse précis. Ces indicateurs clés sont choisis selon la nature de la stratégie, l'action menée et les perspectives d'évolutions souhaitées, exemples : taux d'ouverture d'une publication, taux de clic d'une publication...

RESPONSIVE : site web ayant un rendu optimal à la fois sur PC, tablette ou smartphone.

TAUX DE REBOND : pourcentage de visiteurs qui sont entrés sur un site internet mais qui n'ont consulté qu'une page avant de repartir.

LEXIQUE

TRACKING : processus de suivi d'une action publiée sur internet. Il peut prendre différentes formes, comme les liens à rallonge ou encore les cookies intégrés dans le code de programmation d'un site web. Grâce au tracking, il est possible d'étudier les actions passées et à venir des internautes ayant visité une page ou cliqué sur une publication. Le tracking a pour but de comprendre le comportement de l'internaute afin d'adapter sa stratégie de communication. On ajoutera qu'il entre dans la catégorie des KPI puisqu'il fournit des éléments d'étude.

TROLL : tout internaute ayant pour but de nuire à une publication (post, commentaire, discussion, etc.) par divers propos. Ceux-ci peuvent être provoquants, discourtois voire même injurieux. Par ailleurs, il est d'usage dans ce genre de situation de bannir les éléments perturbateurs pour avoir un feed sans encombre.

VIRTUEL : tout ce qui désigne des éléments de simulation tridimensionnels.

WIREFRAME / MOCK-UP : croquis utilisé dans le cadre d'une conception d'interface, afin de définir les composants et les zones visuelles à utiliser.

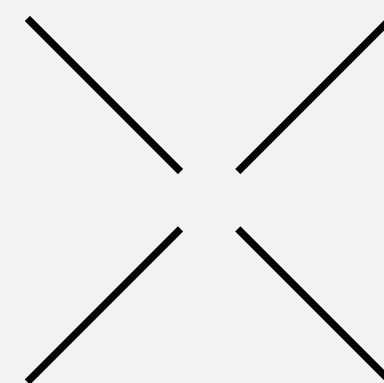
DIGITAL BRAND CONTENT MANAGER : métier récent mais très actuel, le content manager est un des piliers stratégiques du marketing moderne. Gestionnaire de contenu, il est en charge de la validation et du suivi des contenus diffusés autour de la marque sur le web, dont l'objectif est d'attirer une audience. Le contenu est devenu roi dans le référencement, la notoriété et les résultats d'une marque en ligne

MOTION DESIGNER : son rôle est de concevoir des productions graphiques : vidéo, animation, effets spéciaux, etc. Les entreprises font de plus en plus appel à ce corps de métier pour dynamiser leur communication interne et externe : réaliser des films de présentation, des conférences ou encore des publicités diffusées sur le web.

UX DESIGNER : son objectif est d'améliorer l'expérience utilisateur, qui est aujourd'hui centrale et primordiale pour les marques. Il a pour but de fluidifier et faciliter la plus possible chaque navigation web ou application mobile. En collaboration avec les équipes graphistes et web, il améliore donc les interfaces selon les besoins pour provoquer des émotions et des expériences positives.

UN DÉVELOPPEUR FULL STACK son rôle est assez général. Il peut être amené à travailler sur chaque étape de création d'un site ou d'une application : du développement à la production. Le front-end fait référence à tout ce que peut voir un internaute lors de l'utilisation d'un site et peut être développé via des frameworks tels que Angular ou Vue.js. Un développeur full stack est aussi capable de développer le back-end d'un site, soit la partie "cachée". Elle n'est pas visible du grand public et regroupe, entre autres, les bases de données ou les calls API (Application Programming Interface). Ce corps de métier regroupe donc des compétences dans tous les domaines de développement et participe à la création et à la maintenance d'un site ou une application.

Le  DIGITAL



AGENCE DE GRENOBLE

47, rue du Champ Roman
F-38400 Saint-Martin d'Hères

04 76 03 33 00

info@standpub.fr

AGENCE DE LYON

287, rue Barthélémy Thimonnier
ZAC de Sacuny - Parc Terra Ditta
F-69530 Brignais

04 81 18 05 15

info@standpub.fr