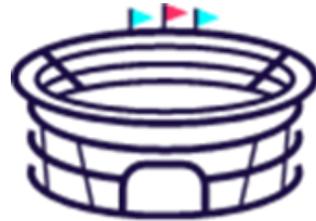


# ENGAGEZ LES SPECTATEURS

À TRAVERS TOUS LES ÉCRANS DU STADE



- 2021/22 -

# LE DIVERTISSEMENT, LE DIGITAL ET LE LIVE COMME ADN



## LEADER FRANÇAIS DES APPLICATIONS LUDO-ÉDUCATIVES SUR IPAD (2010 – 2016)

So Ouat était l'éditeur spécialiste sur iPad des livres interactifs pour les jeunes enfants (de 3 à 10 ans). Les livres taient composés d'histoires illustrées avec une ambiance sonore et la possibilité de lire les textes.

## L'APPLICATION DE FOOT N°1 POUR LES SUPPORTERS (2016 – 2019)

Benchr permettait aux fans de foot de challenger leurs émotions avant, pendant et après le match en « Live » et ce très intuitivement. Benchr a collaboré avec la [Ligue 1 Conforama](#) et [Bein Sport](#), avec [La Poste](#) sur le module [Tous arbitres...](#)



## GAMIFIEZ, BOOSTEZ L'ENGAGEMENT ET MONÉTISEZ VOTRE AUDIENCE. (DEPUIS 2019)

La plateforme de gamification [Take Over](#) permet, à travers différentes interactions, d'engager les publics dans tous vos espaces d'accueil les jours de match. Depuis la pandémie, la solution a pivoté sur un usage hybride [100% web](#) et [100% live](#).

DISPOSITIF

# EXPÉRIENCE 2<sup>ND</sup> ÉCRAN POUR LES ENCEINTES SPORTIVES



Les animations s'affichent sur tous les formats d'écrans (géants, TV, panneaux LED, totem...), pour faire vivre une *expérience collective en temps-réel* ou différenciée par lieux de réception.

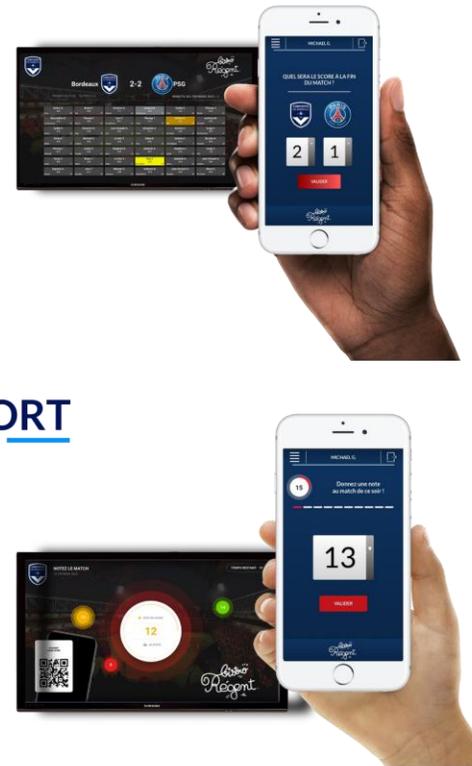
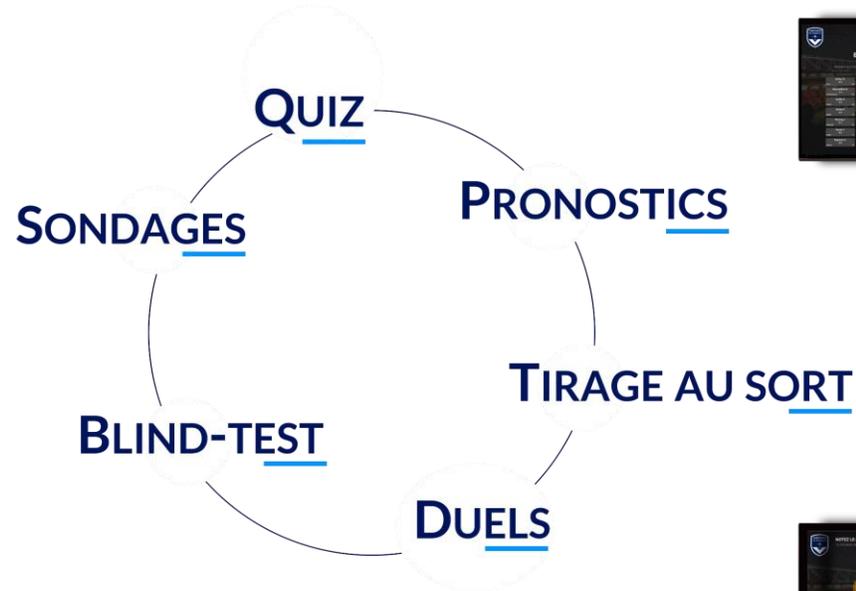
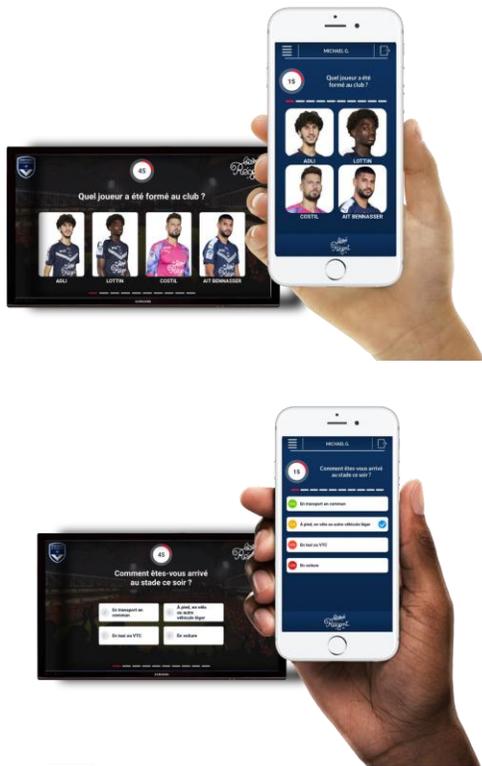


Parcours *user friendly* car les participants *scannent un QR Code* avec leur mobile pour démarrer l'expérience.



DISPOSITIF

# MODULES D'ANIMATION EN SIMULTANÉ



100% WEB  
(CONNEXION INTERNET FIABLE)

PAS DE TÉLÉCHARGEMENT  
D'APPLICATION

PAS DE MATÉRIEL  
SUPPLÉMENTAIRE

PAS DE RESSOURCE  
TECHNIQUE

JUSQU'À 50K  
CONNEXIONS SIMULTANÉES

RESPECT DES GESTES  
BARRIÈRES

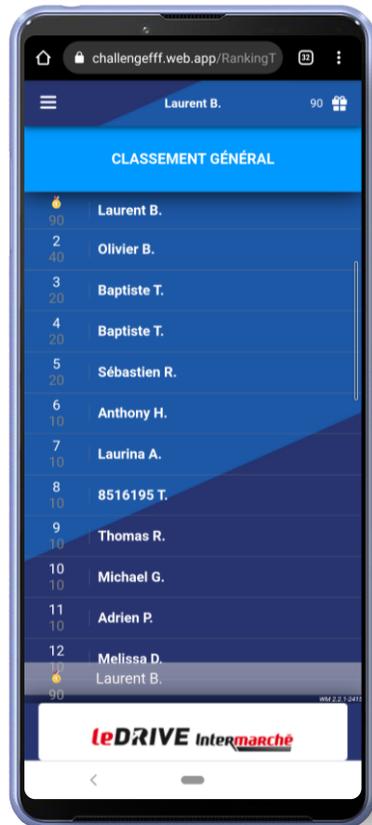


AVANT-MATCH | MI-TEMPS | APRÈS-MATCH

# SYSTÈME DE RÉCOMPENSES INTÉGRÉ



## CLASSEMENT



- Différents modes :

Par événements, par concours, par classement, par échange de points...

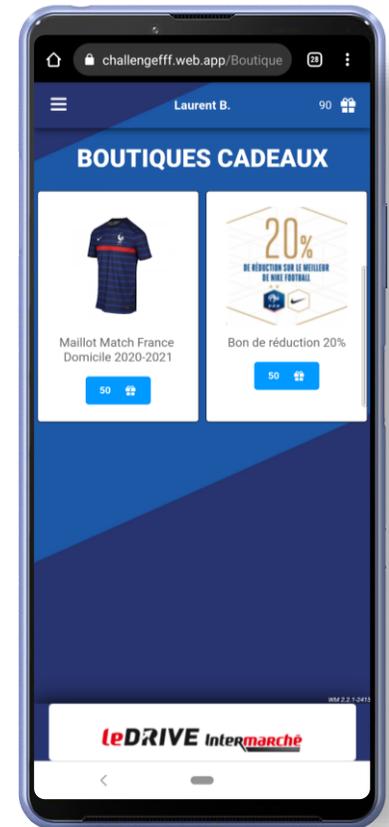
- Work-flow automatisé et en temps-réel :

Classements des participants, points collectés, alertes organisateurs, notifications participants, gestion des stocks...

- Marketplace :

Transformations des points en articles, goodies et bons de réduction, à valoir instantanément dans les points de vente, boutiques et en ligne (site e-commerce, site de paris...)

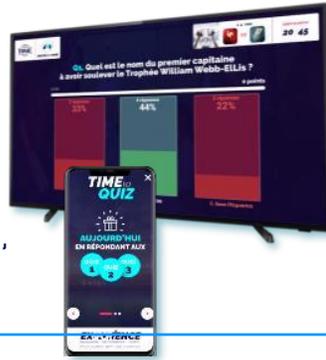
## ECHANGE DE POINTS



# NOS PACKS

## PACK GAMIFICATION

- ✓ **Quiz** : Mode "le plus rapide", Mode "Survivor", Mode "par équipe", etc.



- ✓ **Sondages** : Mode "choix multiple", Mode "réponse texte", Mode "j'aime/j'aime pas", Mode "oui/non", etc.

- ✓ **Pronostics** : équipe victorieuse, score, butteurs, etc.
- ✓ **Système de récompenses intégré**

## PACK COMMUNAUTÉ

- ✓ **JUKEBOX'LIVE** : La communauté crée l'ambiance musicale, la playlist de la fan zone, blindtest, la musique à jouer à chaque but de l'équipe, etc.



- ✓ **FAN'TALK** : Animation d'un social-wall avec les messages des supporters, jeux concours...

## PACK SCÉNARIO

- ✓ Format web (video, GIF, web-app, URL, IMG...)
- ✓ Editorial : actus du club, réseaux sociaux ...
- ✓ Messages commerciaux + messages institutionnels
- ✓ Système de navigation (time-line, minuteur, notifications, tutoriels...)



# CARACTÉRISTIQUES DE TAKE OVER

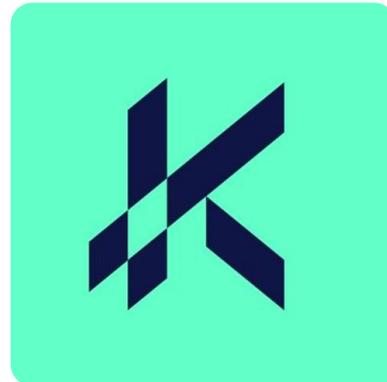
- **Solution hybride** qui permet à la fois d'engager les publics en ligne (e-mailing, posts réseaux sociaux...) et dans tous les espaces d'accueil (tribunes, loges & salons, fan zones...), en live ou de manière asynchrone
- **Plateforme évolutive** : implémentation dans tous les dispositifs digitaux (app mobile, site web, réseaux sociaux, live-streaming), compatibilité avec tous les terminaux (smartphones & écrans)
- **Pronos & stats en direct** : ces fonctionnalités s'appuient sur données en temps-réel
- **Embassement** des données démographiques et comportementales des utilisateurs
- **Carrefour d'audience** : Visibilité et support de communication pour les annonceurs

# TYOLOGIE DE CLIENTS ET DE PROJETS

Supersevens  
2020  
- **Salles de spectacles** -



Finales Top 14  
Saison 2020/2021  
- **Agences événementielles**



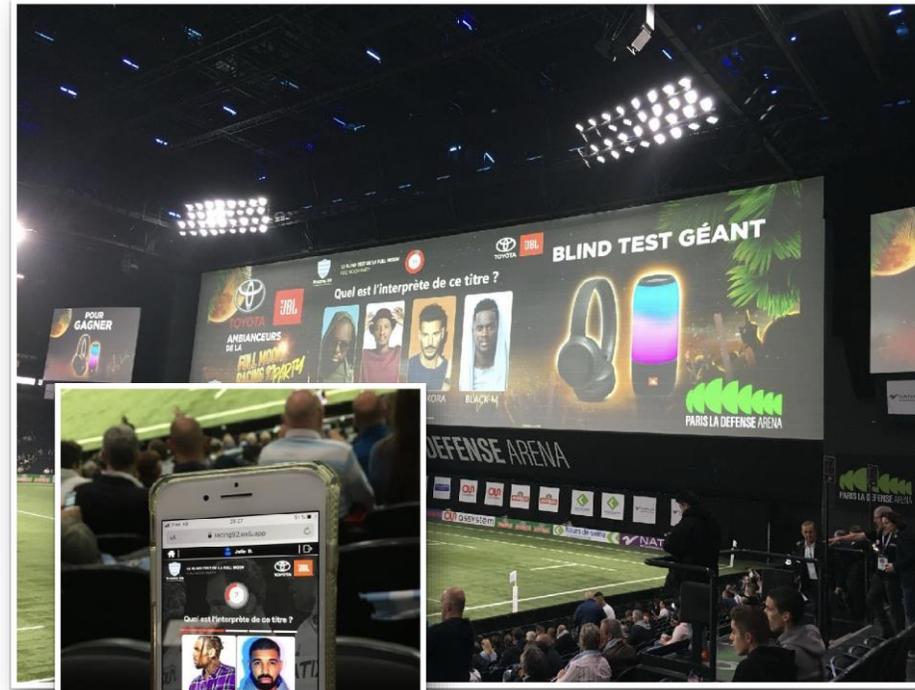
Ligue 1 – Uber Eats  
Saison 2021/2022  
- **Organisations sportives** -



QUELQUES RÉFÉRENCES

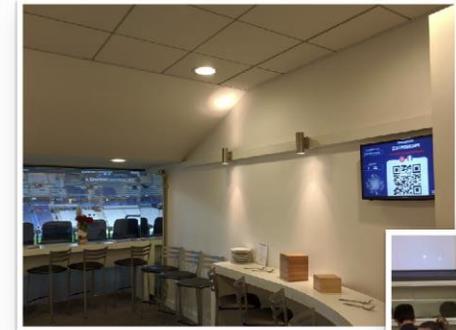


Présence en loges privées et salons



PARIS LA DEFENSE ARENA

Animation Live dans la salle en avant-match



STADEFRANCE

Présence en loges privées et salons





# CONTACTS

## LAURENT BOUTALBI

Directeur commercial

[laurent@wisslmedia.com](mailto:laurent@wisslmedia.com)

+33 6 63 16 89 77

## WISSL MEDIA

65 AV NIEL, 75017 PARIS

[www.wisslmedia.com](http://www.wisslmedia.com)



**TAKE OVER**