



Inès, Manon, Maël, Elisa, Myriam

Sommaire

1/ Synthèse des sessions précédentes

2/ Schéma de l'écosystème transmédia

3/ SWOT

4/ Auto-analyse



Disney

- Créateur de films d'animation
- Pour tous les âges et pour toutes préférences
- Leader sur le marché



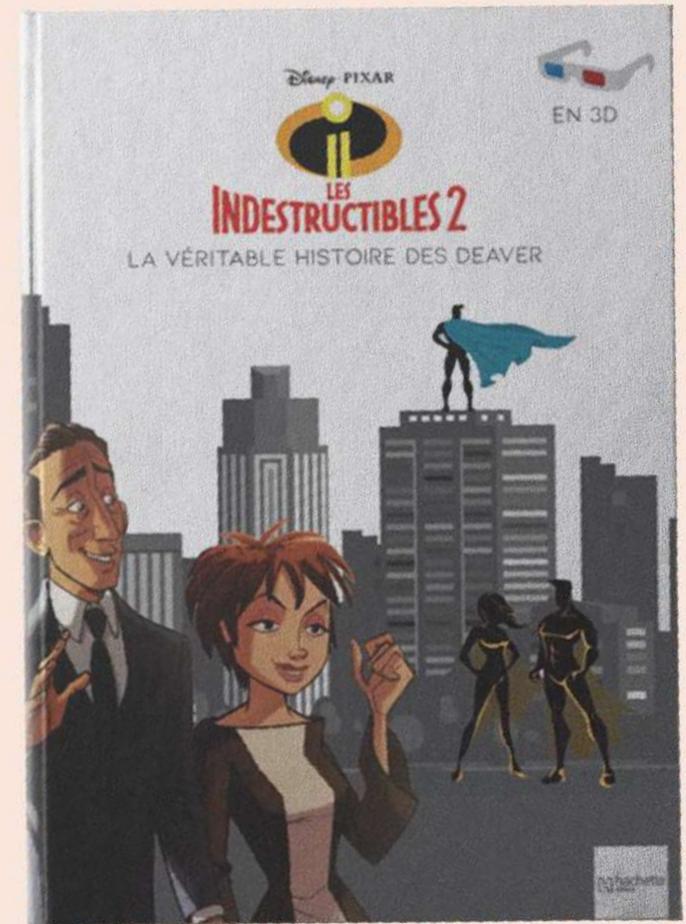
L'objet médiatique

- Film sorti 14 ans après la 1^{ère} version
- Traite de la parentalité et du féminisme
- Avis positifs
- Bande annonce efficace



Bande dessinée

- Spin-off du 2^{ème} film
- En BD classique et 3D



Escape Game

- Pour les 6-12 ans et plus
- Elucider les énigmes et trouver le méchant

750m² d'Escape Game en plein coeur de Paris !

1 équipe...
1 mission...

**SEREZ-VOUS A LA
HAUTEUR ?**



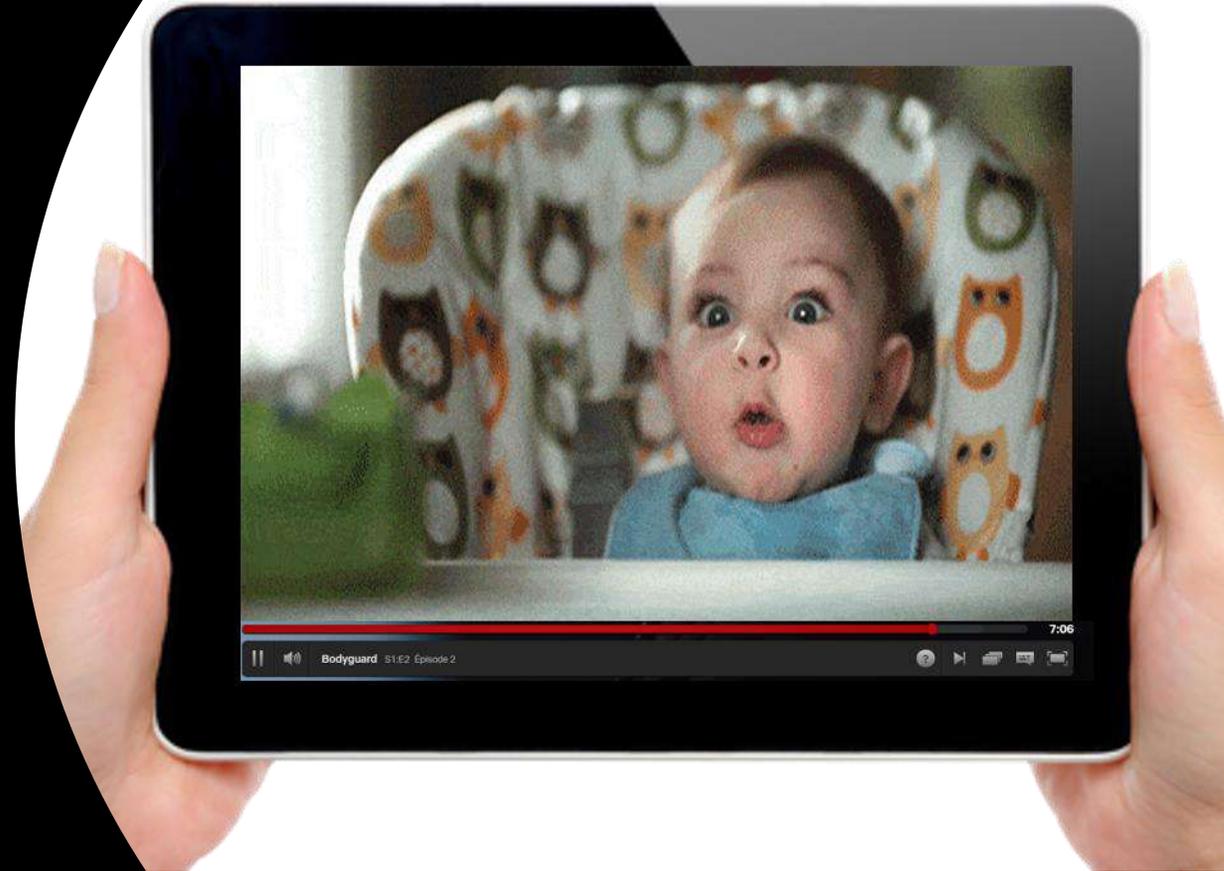
Jeux vidéo

- Jeux de rôle
- Vue à la 1^{ère} personne
- DLC



Série

- Live Action
- Problématiques et morales
- 1 saison de 12 épisodes
- Sur Disney + et le site internet



Réseaux sociaux

- Snapchat
- Promotion de la série
- Filtre et jeux



Réseaux sociaux

- Facebook et Instagram
- Quizz, jeux, photos, vidéos
- Expérience médiatique



Site web

- Interactif
- Enigmes, customisation, encyclopédie, streaming
- Responsive



Ecosystème transmédia



Trame narrative

SWOT



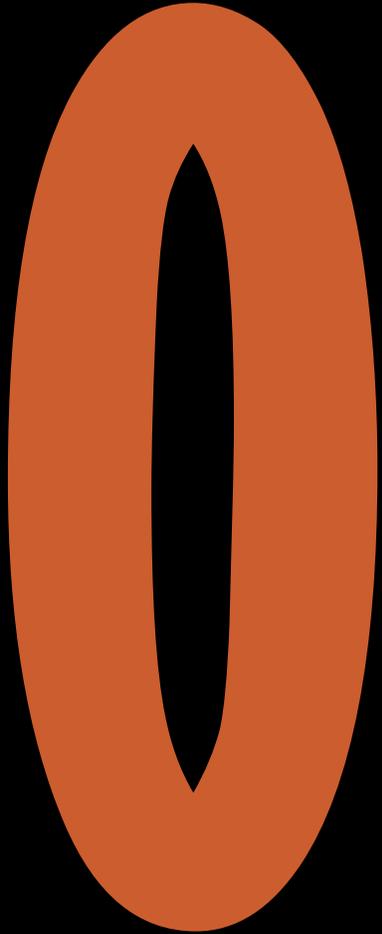
- Future plateforme de streaming
- Offres diversifiées
- Notoriété mondiale
- Leader sur le marché du film d'animation

SWOT

W

- Prix élevés
- Files d'attente longues

SWOT



- Cibles plus larges présentes sur les réseaux sociaux
- Développement des pays émergents

SWOT



- Streaming illégal
- Forte concurrence
- Déclin du cinéma

Auto-analyse

Points positifs

- Propositions créatives
- En cohérence avec l'esprit du film
- Réalistes



Auto-analyse

Points négatifs

- Oubli de Disney +
- Manque de précision
- Manque de veille sur les réseaux
- Fautes d'orthographe et termes utilisés peu appropriés



The



End