

Comment écrire une bible de production transmédias : une trame de travail pour les producteurs multi-plateformes

Traduction du texte de Gary P. Hayes, écrit pour Screen Australia (juillet 2011) réalisée par Nathalie Piquart.

Le texte original est disponible sur le site :

http://www.screenaustralia.gov.au/filmmaking/digital_resources.aspx

Introduction

Ce document vise à fournir un guide utile des bonnes pratiques pour la conception, l'organisation et la constitution d'une documentation et d'outils nécessaires pour développer un système reliant différentes plates-formes multimédias. Il est particulièrement destiné aux producteurs de tels projets qui ont la responsabilité de l'ensemble de la stratégie et de sa cohérence globale, et doivent déterminer quels seront les rôles des différents membres des équipes multidisciplinaires.

La « bible » que ce document vous permettra de rédiger n'est pas une bible de production au sens traditionnel – un document formaté pour adapter une production télévisuelle à un autre marché par exemple – mais davantage une trame permettant de lister les éléments clés d'un service multi-plateformes complexe. La bible, propre à chaque projet, pourra s'étoffer pour devenir un document de production de référence au fur et à mesure que les parties qui la composent se préciseront. Certaines sections de ce document pourront paraître redondantes, mais elles reflètent les différentes perspectives et les spécificités d'un projet.

La « bible » de production transmédias est tout d'abord un document qui rassemble les éléments clés de la création intellectuelle (*narration* et *design*), les modalités d'utilisation, les fonctionnalités et les questions techniques au travers des multiples plates-formes, et donne un aperçu du projet commercial (*business plan*) et du plan marketing. Chacun des cinq chapitres qui la composent nécessite la contribution de spécialistes, membres de l'équipe, qui seront responsables du développement du projet de la conception à la production, et enrichiront le document qui deviendra une bible de production détaillée.

Il n'est pas indispensable de suivre ce document à la lettre, étant donné que le document final dépend de la nature du contenu, de l'envergure et du périmètre du projet : volume de narration, complexité technique, éléments de financement ou de conception, etc. La longueur indiquée pour chaque section n'est donnée qu'à titre indicatif, et les graphiques proposés sont volontairement simples pour faciliter les interprétations.

Sommaire

1. Éléments essentiels

- Ligne directrice (*tagline*)
- Arrière-plan et contexte
- Synopsis
- Points essentiels de la narration
- Personnages et comportements
- Scripts
- Scénarios centrés utilisateurs

2. Spécifications fonctionnelles

- Structure de la multi-plateforme
- Modalités d'utilisation
- Plates-formes et canaux
- Aperçu du chantier
- Parcours utilisateur
- Événements clés
- Calendrier
- Interface et stratégie de marque

3. Spécifications conceptuelles

- Conception artistique
- Introduction à la stratégie de marque et de conception
- Storyboard*
- Maquettes d'écrans (*wireframes*)
- Charte graphique : couleurs et feuilles de styles
- Conception sonore et animations
- Liste complète des objets à produire

4. Spécifications techniques

- Représentation des solutions techniques
- Plan du dispositif
- Magie sous-jacente à la technologie
- Infrastructure du chantier
- Méthodologie des équipements
- Gestion des utilisateurs
- Gestion des contenus, *back-end*, serveurs
- Programmation et réalisation
- Tests d'assurance qualité (QA)

5. Projet commercial (*business plan*) et plan marketing

Objectifs

Indicateurs de performance

Besoins des utilisateurs

Public visé et stratégie marketing

Modèles économiques (*business models*)

Plan de financement et calendrier

Équipe de production

État d'avancement et échéances

Droits d'auteur et de reproduction, propriété intellectuelle et licences

Synthèse et incitation à l'action (*call to action*)

1. Éléments essentiels

Ce chapitre d'ouverture permet d'introduire l'univers narratif qui est le moteur du dispositif multi-plateformes. C'est un aperçu centré sur la narration, destiné à révéler la narration clé et/ou les arches du dispositif dans un langage simple, expliquant son contexte de façon claire. Il va s'agir essentiellement de décrire une histoire engageante (ou une expérience, si le dispositif est pratique ou documentaire). Il ne doit pas présenter de graphisme, de fonctionnalités ou d'éléments techniques précis. Au final, il doit présenter des scénarios d'usages, comme des parcours ou des voyages à travers l'univers narratif, ne faisant que référence aux plates-formes. Les éléments essentiels comprennent les sections suivantes, qui seront décrites en détail juste après. Ce chapitre comprend :

- + ligne directrice (*tagline*)
- + arrière-plan et le contexte
- + synopsis
- + liste des points essentiels de la narration
- + personnages et les comportements
- + scripts
- + scénarios centrés utilisateurs

Ligne directrice (tagline)

La ligne directrice est une accroche d'une seule phrase qui éveille la curiosité du lecteur sur le service apporté, ou sur les questions qu'il soulève, du point de vue du résultat de l'expérience. Les meilleures accroches pour les dispositifs centrés utilisateurs interpellent personnellement l'utilisateur : « Vous appuyez sur le bouton, nous faisons le reste » (slogan de Kodak), « Rejoignez les sentinelles du printemps et participez à l'observation de la nature avec les scientifiques » ou « Le printemps arrive : menez l'enquête » (projets d'accroches pour Seasons project).

1 ou 2 lignes

Arrière-plan et contexte

Cette section est destinée à décrire l'environnement du dispositif. Pour un univers de fiction, elle comprendra le contexte historique précédant la narration et/ou la mythologie générale. Les dispositifs moins narratifs le décriront en tant qu'expérience, présentant la concurrence, le marché et ses consommateurs et/ou les tendances technologiques. Cette section pose les bases du décor pour tout le chapitre « Éléments essentiels » en emmenant le lecteur du document au cœur du dispositif. Elle peut être enrichie avec un ou deux tableaux suggérant l'atmosphère (*mood images*) ou des exemples d'interfaces existantes pour séduire le lecteur.

Environ 1 page

Synopsis

Il s'agit de dresser les contours du projet ou du dispositif, précisant comment les éléments narratifs ou l'expérience se déploient dans le temps. Le synopsis définira clairement l'environnement narratif, en tant que monde à part entière. Il se concentrera sur les fils narratifs et présentera les personnages principaux ou les fonctions spécifiques. En tant que sous-section centrée sur la narration, elle ne fera qu'évoquer le rôle de chaque plate-forme, et fera fonction de synopsis du dispositif multi-plateformes dans son ensemble. Cependant, elle devra préciser comment et pourquoi les différentes plates-formes fonctionnent avec les différents aspects de la narration et des utilitaires. Le synopsis n'a pas besoin d'être définitivement fixé dans sa chronologie à ce stade.

1 ou 2 pages

Points essentiels de la narration

La plupart des projets multi-plateformes se présentent comme une succession d'événements à mesure que le dispositif évolue au fil du temps. Pour faciliter la compréhension d'un tiers, il est très utile de fournir une liste numérotée décrivant comment le dispositif est lancé par phases et sous-éléments. Il est donc appréciable d'ajouter une liste d'éléments narratifs clés ou des points essentiels de la narration dans la mesure où ils résument, dans l'ordre, l'arche narrative et/ou l'expérience utilisateur.

10-20 lignes

Personnages et comportements

Cette section décrira les personnages spécifiques ou personnalités clés dans le spectacle, le jeu ou l'histoire principale. Elle apporte l'élément humain, présente les protagonistes fictifs et leur rôle, et la façon dont ils pourraient être représentés dans les médias sociaux ou dans des sites web fictifs. Cette section fera aussi référence à des informations biographiques : aperçus de personnes réelles et rôles spécifiques que les utilisateurs pourraient être amenés à jouer. Même un dispositif multi-plateformes non centré sur une narration fictive devra faire mention du style des instructions, des guides et de l'atmosphère générale de l'expérience.

Environ 1 page

Scripts

Il est recommandé de fournir des exemples d'écriture mais la quantité nécessaire dépendra de l'état d'avancement du projet (quantité moindre à un stade d'avancement précoce). Qu'il s'agisse de cinq ou dix lignes relatant un échange sur les réseaux sociaux, d'une pleine page de scénario pour une web-vidéo ou d'une reproduction d'un faux site Internet, ces exemples d'écriture seront des illustrations contribuant à soutenir l'univers narratif. Cette section devra clairement indiquer où des éléments pré-écrits devront être insérés pour nourrir le reste du document.

Au moins 1 ou 2 pages à un stade initial

Scénarios centrés utilisateurs

La conception centrée utilisateurs (faite en adoptant le point de vue de l'utilisateur) commence par la compréhension des utilisateurs représentatifs du projet multi-plateformes, poussée au point qu'il soit possible de les visualiser en train de l'utiliser. Cette section se concentre sur trois ou quatre utilisateurs hypothétiques et individuels (personas), dont la psychographie est définie (<http://bit.ly/ICkv86>), et elle décrit précisément leurs parcours temporels à travers le dispositif. La section décrira aussi leurs modes de vie, et dans quelle mesure le projet peut s'appliquer à eux. Elle établira clairement leurs points d'entrée (POEs) dans le dispositif, les éléments qui les motivent et les poussent à agir (*call to action*). Ces descriptions « colorées » seront ultérieurement utilisées pour cartographier les parcours utilisateurs.

Environ 1 paragraphe par utilisateur

2. Spécifications fonctionnelles

Ce chapitre expose la façon dont le dispositif fonctionne. Les spécifications fonctionnelles décrivent en détail l'expérience utilisateur, ainsi que des éléments de l'interface, résumant ainsi assez précisément l'architecture du dispositif, et établissent autour de la narration ou des éléments essentiels une structure plus détaillée qu'au chapitre précédent. La plupart du temps coécrit par le producteur et le designer d'expérience (*experience designer*), les spécifications fonctionnelles relient la narration et les éléments graphico-techniques, et sont par conséquent l'élément majeur de la bible, connecté à tous les autres chapitres.

Le chapitre des spécifications fonctionnelles doit contenir les sections suivantes :

- + structure de la multi-plateforme
- + modalités d'utilisation
- + plates-formes et canaux
- + aperçu du chantier
- + parcours utilisateurs
- + événements clés
- + calendrier
- + interface et stratégie de marque

Structure de la multi-plateforme

Cette section est un inventaire des éléments qui définissent le dispositif tel qu'il est « réellement », dans une perspective multi-plateformes. Tout projet multi-plateformes peut être décrit en quelques mots en tant que « structure », souvent constituée de plusieurs

« sous-structures ». Voici quelques exemples d'éléments constitutifs d'un dispositif ; ils en précisent la structure :

1. Webisode : contenu audio ou vidéo mis à disposition de l'utilisateur et faisant partie soit d'une série de fiction traditionnelle, soit d'une web-série sociale (selon le cas, diffusée à la télévision ou sur Internet). Le webisode est souvent appelé *podcast*, *vodcast* ou *mobisode*.

2. Plateforme communautaire : un site de services connectés destiné à développer et à gérer une communauté d'intérêts autour d'une marque (ou d'une création).

3. Jeux – loisir (*casual games*) : jeux pour lesquels l'investissement en temps est peu élevé, non addictifs, pour joueur individuel ou en configuration multijoueurs.

4. Installation physique : tout projet basé sur du hardware, par exemple une borne interactive ou une installation sonore. L'interaction est souvent centrée sur un événement, par exemple des « *projection mappings* » [projection de faisceaux de lumières et d'images sur une surface pour en modifier l'aspect] pendant des festivités.

5. Social Film ou Social TV (cf <http://bit.ly/hGR8sZ>) : projet hybride combinant les réseaux sociaux et des éléments vidéos linéaires associés.

6. Jeux – sérieux (*serious games*) : jeux qui placent spécifiquement l'utilisateur dans des scénarios situés dans le monde réel (où il doit atteindre une série d'objectifs), ou qui utilisent les mécanismes du jeu dans un but éducatif sous-jacent.

7. Service à base de géolocalisation/géopositionnement : narrations, service actifs/existants ou jouabilité (*gameplay*), chasse au trésor par géocaches sur des espaces relativement étendus, dépôt d'une couche de réalité augmentée sur le monde réel en utilisant la technologie GPS.

8. Narration des réseaux sociaux : utilisation de certains réseaux sociaux pour diffuser des éléments narratifs fictionnels ou factuels.

9. Jeux – mondes en 3 dimensions : jeux avec objectifs ayant une grande exigence de qualité et des récits développés.

10. Mondes virtuels sociaux : espaces virtuels partagés où l'objectif clé est de permettre aux utilisateurs de communiquer entre eux et de créer leurs propres histoires, souvent autour d'une thématique partagée ; différent des jeux avec objectifs.

11. Sites Internet à sens unique : une catégorie évidente, le traditionnel site-vitrine statique, qui peut être utilisé commercialement ou en tant que partie d'une fiction.

Bien que la terminologie varie dans le monde de l'industrie numérique, il est crucial que la bible de production d'un dispositif décrive exactement ce dispositif d'un point de vue fonctionnel. Cette section présentera également tout élément inhabituel ou toute variation par rapport aux composants centraux, ainsi que tout mélange composite (*mash-up*) ou combinaison d'éléments.

1/2 à 1 page

Modalités d'utilisation

Cette section couvre très précisément les aspects utilisabilité (*usability*) et « interface » du dispositif, du point de vue de l'utilisateur. Pour l'essentiel, elle doit peindre un tableau pratique de l'expérience, et mentionner les points auxquels les utilisateurs seront confrontés, ce qu'ils peuvent s'attendre à devoir accepter et les défis auxquels ils auront à faire face. Selon le sujet, les champs couverts ici pourront comprendre les premières étapes de la conception graphique, les mécanismes du jeu, le degré de contribution de l'utilisateur, les conditions d'abonnement, l'interface de programmation (*API : Application Programming Interface*), des liens vers les autres services (par exemple Facebook Connect), des indications concernant la confidentialité des données, des messages aux utilisateurs et les conditions générales d'utilisation.

1 à 2 pages

Plates-formes et canaux

Analysant le dispositif plus en profondeur, cette section décrit chaque plate-forme et énumère les canaux ou les services qui la composent, précisant le contenu de chacune. Par exemple, si la plate-forme est un *smartphone* générique, la gamme de canaux utilisés sur cette plate-forme particulière pourra comprendre :

- a) le SMS générique
- b) une application conçue sur mesure pour système d'exploitation cross mobile
- c) une application clés en main utilisant flash codes ou QR codes

Cette section documentera tous les canaux et servira de point de référence pour le reste de la bible, il est préférable de la mettre à jour en fonction du développement et de la production.

1 page – 1 tableau

Aperçu du chantier

Cette section fournit de plus amples détails quant aux canaux identifiés précédemment (environ un paragraphe par canal), afin de définir précisément ce qui doit être créé. Chaque composant nécessitera soit un développement spécifique soit, dans le cas de l'utilisation de services déjà disponibles comme YouTube ou Twitter, une description des contenus à

produire pour ces services. Il est possible de représenter cette section sous forme d'un diagramme, de façon à rendre parfaitement claire l'envergure de la production.

1 paragraphe par élément

Parcours utilisateurs

Il s'agit simplement d'un diagramme avec quelques légendes explicatives, destiné à représenter une gamme de parcours à travers le dispositif en tant qu'expérience multicanaux/multi-plateformes, et qui fait écho au parcours centré utilisateur du chapitre « Les éléments essentiels ». Avec en abscisse la ligne du temps et en ordonnée les canaux ou les plates-formes, il fournit une idée claire des liens et des ponts entre chaque élément, permettant de mettre en lumière tout sujet concernant les points d'entrée, les incitations à l'action (*CTAs, calls to action*), ou les modes de sortie du dispositif. Le texte contenu dans chaque étiquette renverra à une description plus détaillée de chaque élément qui sera listé dans la section « événements clés » (voir plus loin). Pour tous les projets lancés en même temps, par exemple un site Internet ou une application mobile, cette section devra montrer, selon une perspective expérience utilisateur, le chemin que les utilisateurs sont susceptibles d'emprunter à travers chaque élément séparé du dispositif.

1 page en format paysage par diagramme (plusieurs diagrammes possibles)

Événements clés

Il s'agit essentiellement d'une description rédigée de chaque élément listé et numéroté dans le diagramme de la section précédente. L'objectif est de mettre en évidence les incitations à l'action (*CTAs, calls to action*) de chaque événement clé, de détailler les ressorts qui vont motiver l'utilisateur parcourant le dispositif et/ou passant d'une plate-forme à l'autre, rappelant où chacun se situe dans le contexte de la narration globale. Selon la complexité du dispositif, la cartographie du parcours utilisateur et les événements clés, la section « événements clés » peut être organisée en chapitres, saisons ou ensembles hebdomadaires. Le niveau de détail nécessaire dépendra de l'état de production et de l'utilisation prévue de la bible.

1 à 2 pages

Calendrier

C'est une petite section qui associe les canaux à créer (identifiés précédemment) à une chronologie indiquant quand ils sont nécessaires (ce que révèle le parcours utilisateur et les événements clés). Elle expose, d'un point de vue pratique de production et à un niveau raisonnablement élevé, ce qui doit être en place pour lancer et guider le parcours utilisateur à travers les événements clés. Elle doit couvrir les questions de la documentation de base, du nombre maximum d'utilisateurs et des tests probablement nécessaires. Elle peut faire référence à des dates précises et inclure des tableaux de gestion de projet, par exemple les classiques diagrammes de Gantt.

2 pages

Interface et stratégie de marque

Cette section introduit, d'un point de vue fonctionnel, la façon dont des éléments comme la stratégie de marque ou la publicité vont s'insérer dans le dispositif et y évoluer. Elle fera des recommandations sur la manière dont la marque intègrera la narration, et elle décrira dans les grandes lignes les points forts de l'interface, notamment dans sa partie interface avec l'utilisateur (*UI*) et comment tout cela influence la planification de la conception.

1/2 page à une page

3. Spécifications conceptuelles

Ce chapitre donne un aperçu de l'impression générale de l'aspect et la convivialité des éléments visuels et auditifs, détaille les éléments graphiques, fait des recommandations sur la stratégie de la marque, fournit des maquettes d'écrans (*wireframes*), des feuilles de style, des maquettes des interfaces, etc. Ce chapitre ajoutera de la « couleur » en permettant au lecteur de visualiser la narration et les éléments fonctionnels et, dans la mesure du possible, montrera aussi une conception aboutie du dispositif pour chaque plate-forme et chaque canal. Ce chapitre comprend :

- + conception artistique
- + introduction à la stratégie de marque et de conception
- + *storyboard*
- + maquettes d'écrans (*wireframes*)
- + charte graphique : feuilles de style et couleurs
- + conception sonore et les animations
- + liste complète des actifs

Conception artistique

Cette section expose l'intention qui sous-tend la conception. Comparable à la direction artistique pour un film ou un téléfilm linéaire, elle décrit et dépeint les décors et les lieux de la narration. Aussi bien pour les dispositifs de fiction que les utilitaires, cela inclut la conception de l'interface, la comparant à des projets existants et mettant en avant les différences. On peut y ajouter des exemples de tableaux de tendance (*mood board*) expliquant le processus de création.

1 à 2 pages

Introduction à la stratégie de marque et de conception

Il s'agit d'un guide des éléments essentiels et de la charte graphique, décrivant les intentions sous-jacentes à la façon dont la marque est mise en valeur dans l'ensemble des plates-

formes. Cette introduction pourra aussi préciser quand les logos et d'autres éléments de la marque seront présents dans divers canaux, des instructions précises pour chaque plate-forme. Elle introduira aussi un premier aperçu des interfaces clés du dispositif, avec une idée de la charte graphique et des modes de navigation.

1 page de texte, 2 à 3 pages de maquettes des interfaces

Storyboard

Il s'agit d'un parcours à travers chaque plate-forme, conçu comme une suite de fenêtres d'interfaces, avec probablement quatre ou cinq écrans clés par fenêtre, de façon à donner une image claire de l'interface utilisateur (UI) de cette plate-forme. Chaque écran sera légendé par une ou deux lignes expliquant comment fonctionneront le menu, la navigation, les boutons fonctionnels, etc. C'est une des sections clés de la bible, reliée aux diagrammes de parcours utilisateur qui précède, de façon que l'équipe de production ait une idée précise de la façon dont les plates-formes sont reliées pour former un tout. Les *storyboards* peuvent être aussi détaillés que nécessaire selon le stade d'avancement. Si la bible fait office de planning fonctionnel, alors le *storyboard* peut se limiter à quelques maquettes d'écrans (*wireframes*) représentatives, mais juste avant ou pendant la conception du dispositif, le *storyboard* peut évoluer vers des captures d'écrans extraites du travail en cours.

Planning : 2-3 pages / Pré-production : au moins 8 pages

Maquettes d'écrans (wireframes)

Les maquettes d'écrans sont des cartographies de l'interface et des aperçus graphiques qui permettent au développeur Internet, au concepteur de jeux (*games designer*) ou au développeur d'applications mobile, par exemple, de créer les éléments structurels d'un programme, avant que les contenus définitifs et les illustrations soient mis en place. Elles peuvent elles-mêmes faire partie du *storyboard* qui précède, mais comporteront probablement davantage de détails et il vaut donc mieux les lister dans une section qui leur sera réservée. La maquette d'écran contient habituellement les coordonnées en pixels et les références des blocs aux différentes sections de l'application, de la scène du jeu ou du site. Pour des documents produits très en amont du projet, ces maquettes d'écrans ne sont pas aussi importantes que les maquettes ultérieures qui vont décrire la charte graphique et les fonctionnalités, mais sont néanmoins utiles pour développer la conception de ces fonctionnalités.

1/2 page à 1 page par interface

Charte graphique : polices et couleurs

Les détails très précis des palettes de couleurs, des illustrations et des *storyboards* sont fondamentaux pour mettre en œuvre la conception artistique. Cette section détaille la gamme de couleurs de la conception graphique, en liste les composantes (valeurs RGB par exemple), décrit les textures, les polices utilisées et d'autres caractéristiques de style. Elle

décrit également très précisément le style des illustrations ou des photographies en fournissant quelques exemples représentatifs.

2 pages

Conception sonore et animations

Comme dans une production linéaire, ce sont souvent les éléments visuels qui prévalent. Les interfaces graphiques ayant été décrites dans les sections précédentes, il s'agit ici de laisser la place aux autres médias. Les styles sonores ou musicaux peuvent être décrits (éventuellement sous forme de liens), avec des exemples de génériques (pour la bande-annonce) ou de courtes vidéos, de séquences parlées, etc. Cette section fournit un aperçu écrit du style de tous les éléments média de façon à en expliquer la cohérence avec les éléments visuels.

1 page

Liste complète des objets

Découlant des sections précédentes, c'est la liste classée (hiérarchisée) des ressources à produire. Elle facilitera l'élaboration du planning de production si chaque membre de l'équipe peut y visualiser clairement ce qui doit être créé et ce qui fera l'objet d'achat(s). Durant les premières étapes, la précision sera plus importante, mais plus la mise en route de la production approchera, plus cette liste sera structurée/hiérarchisée profondément. Elle mettra l'accent sur les éléments médias nécessitant une conception, plutôt que de lister les éléments pêle-mêle.

1 à 2 page

4. Spécifications techniques

La nature même des dispositifs multi-plateformes implique un éclatement des technologies, des évolutions permanentes et souvent non compatibles, si bien qu'un bon planning technique est l'élément crucial de tout dispositif. Ce chapitre rassemble les spécifications fonctionnelles et conceptuelles, tout en gardant un œil sur les besoins de la narration et de la commercialisation. Il doit être rédigé par une personne ayant le niveau d'un chef de projet technique (CTO), afin de ne pas être dépassé(e) par le détail de la programmation. Au fur et à mesure de l'avancement du document, des spécifications précises peuvent être ajoutées pour chaque élément. Les sections de ce chapitre comprennent :

- + description des solutions techniques
- + plan du dispositif
- + magie sous-jacente à la technologie
- + infrastructure du dispositif

- + méthodologie des périphériques (*devices*)
- + gestion des utilisateurs
- + gestion des contenus, *back-end*, serveurs
- + programmation et réalisation
- + tests d'assurance qualité (QA) / débogage

Description des solutions techniques

Cette section est liée aux sections présentant les contraintes du périmètre et des objectifs commerciaux, et explique pourquoi on utilise telle ou telle plate-forme, tels ou tels périphériques (*devices*) ou dispositifs. Pourquoi, par exemple, un certain support mobile et un certain système d'exploitation ont été choisis plutôt que d'autres. Du fait des besoins des utilisateurs ? D'autres aspects abordés ici sont directement reliés aux plates-formes décrites dans le chapitre des spécification fonctionnelles, et mettent en lumière comment des plates-formes différentes permettent de se connecter, de partager des données ou d'élargir l'expérience avec fluidité. Cette section fait référence aux environnements techniques des plates-formes à un haut niveau de précision, parmi lesquels quelques-uns sont détaillés ci-dessous :

- 2D PC web : ce sont des interfaces web classiques basées sur un navigateur pouvant inclure du Flash, du HTML5 ou simplement des éléments enrichis
- 3D PC : interface 3D isométrique ou en « Full 3D » utilisant une couche applicative ou un navigateur avec un moteur de jeux
- téléphone mobile (standard) : smartphones connectés, mais aussi téléphones portables simples (SMS)
- tablette (classique) : écran plus large, périphérique connecté
- télévision connectée et Box modem : matériel spécifiquement connecté ou intégré dans des grands écrans de télé ou home cinéma qui combine contenu télévisuel et web
- consoles spécialisées : comme les consoles de jeu, les boîtiers multimédias ou les périphériques de jeux portables
- réalité augmentée : technologie permettant d'ajouter une couche de contenu digital en surimpression de la réalité, principalement des marqueurs ou des données de localisation
- monde réel : espace physique
- téléviseurs
- écrans de cinéma

1 à 3 pages

Plan du dispositif

Un ou deux schémas très détaillés montreront comment sont reliés les plates-formes et les canaux qu'elles contiennent, et comment le contenu et les données circulent dans cet écosystème technique. Il sera nécessaire d'ajouter un texte descriptif pour légènder le schéma, car il s'agit en réalité de la version technique des scénarios d'expériences

utilisateurs, des cartographies d'expériences utilisateurs et du *storyboard* : il est donc nécessaire d'y faire référence et que ces documents y renvoient.

Environ 3 pages

Magie sous-jacente à la technologie

Bien que tous les dispositifs ne puissent pas avoir recours à une nouvelle technologie ou à un nouvel usage d'une technologie existante, il est courant que les dispositifs multi-plateformes comportent quelque chose qui les rend originaux. Cette section montrera donc les aspects du projet qui le font sortir de l'ordinaire ainsi que le potentiel marketing qui en résulte.

1/2 page

Infrastructure du dispositif

Il s'agit de présenter les moteurs multi-plateformes sur lesquels le dispositif est fourni, et de faire référence à l'arborescence de l'écosystème technique pour les dispositifs très complexes. On y fera des rapports techniques du type « le jeu occasionnel (*casual game*) sera développé en Flash CS5, AS3 », ou « la web-série fonctionnera sur un programme Java développé sur mesure et compatible avec tous les moteurs de recherche ». L'arborescence fera référence à des éléments tels que :

- le système d'exploitation : Android, IOS, Windows, Linux, Mac OS, etc.
- les langages de programmation : Java, Objective C, Action Script 3, HTML5, etc.
- les systèmes de gestion de contenus *open source* : Wordpress, Drupal, Joomla, etc.
- les programmes/lecteurs/outils propriétaires : Flash, Unity, Open TV, Unreal, Crytek, etc.
- les services web existants : Ning, Facebook, YouTube, Flickr, Twitter, etc.
- les formats de fichiers : MP4, MP3, .exe, .gif, etc.

Environ 3 pages

Méthodologie des équipements périphériques

Les systèmes multi-plateformes nécessitent une conception adaptée à chaque support, sachant que la gamme de *smartphones*, tablettes ou téléviseurs connectés, par exemple, évolue constamment. Cette section détaillera par conséquent les supports retenus et les questions concernant le déploiement des applications. Elle identifiera toutes les considérations trans-plateformes (par exemple PS3 ou bien Xbox ou bien Wii, ou iPhone ou bien iPad ou bien iPod), et établira la liste des modèles ou des versions spécifiques de hardware sur lesquels le dispositif se concentre.

1 page

Gestion des utilisateurs

Une caractéristique primordiale des dispositifs multi-plateformes consiste à gérer les utilisateurs, en temps réel ou en différé. Techniquement, cette section expliquera comment les données utilisateurs, collectées lors de l'inscription et pendant l'utilisation du dispositif,

seront gérées. Il pourra être nécessaire de créer des programmes sur mesure, aussi bien pour récupérer les données utilisateurs que pour envoyer des réponses automatiques, et ces besoins de créations/conceptions de programmes devront être décrits dans cette section avec une extrême précision, avec des exemples spécifiques de fonctionnalités nécessaires. Cela peut faire partie d'une définition plus large du CMS (*Content Management System*, système de gestion de contenu), ou du CPMS (*Content Production Management System*, système de gestion de contenus de production).

1 à 2 pages

Gestion des contenus, back-end, serveurs

Cette section explique comment la complexité liée à la multitude d'information sur chaque média sera gérée et comment le dispositif sera alimenté en données et en fournira à son tour. Elle décrit également comment les sauvegardes sont effectuées, comment est géré le contenu généré par l'utilisateur et quels sont les types de serveurs nécessaires. Les dispositifs multi-plateformes complexes et synchronisés nécessiteront le développement de tableaux de bords spécifiques ainsi que des *back-ends* créés *ex nihilo* pour gérer le flux des contenus et des données utilisateurs. Ces tableaux et ces *back-ends* seront décrits ici. Cette section détaillera également, par exemple, les avantages et les inconvénients de l'utilisation d'un hébergement tiers, d'un programme de gestion de contenu, ou d'un développement spécifique. Il s'agira au final d'une description de tout le *back-end*, qui soude les différentes parties du projet.

2 à 3 pages

Programmation et réalisation

Cette section détaillera tout élément particulier (par exemple les moteurs de jeu, les interfaces de programmation, les applications gérant les systèmes d'inscription, ou la gestion des données, devant être entièrement développé ou adapté d'un moteur existant, l'environnement de programmation, et donnera une estimation du temps de développement.

1 page

Tests d'assurance qualité (QA) / Débogage

Souvent simplement nommée QA, cette section définira la façon dont chaque élément du dispositif sera testé pendant le développement. Depuis les programmations spécifiques de moteurs jusqu'à la connectivité avec les services provenant de tiers, elle donnera un aperçu de la méthodologie plutôt que de fournir un guide détaillé des procédures, mais elle contiendra dans tous les cas des échéances pour les tests et la livraison des programmes opérationnels.

1/2 page à 2 pages

5. Projet commercial (*business plan*) et plan marketing

Ce chapitre pourrait être le premier et se retrouver copié-collé à plusieurs endroits de la bible, selon la nature de l'ensemble du dispositif, depuis la narration transmédiàs jusqu'au service multi-plateformes. Il comprend les sections suivantes :

- + objectifs
- + indicateurs de performance
- + besoins des utilisateurs
- + public visé et stratégie marketing
- + modèles économiques (*business models*)
- + prévisions (*projections*), plan de financement et calendrier
- + équipe de production
- + état d'avancement et échéances
- + droits d'auteur et de reproduction, propriété intellectuelle et licences
- + synthèse et incitations à l'action (*calls to action*)

Objectifs

Cette section couvre trois des objectifs du dispositif, justifiant la raison de sa création :

A. Que voulez-vous créer grâce à ce service, du point de vue de l'utilisateur ? Souhaitez-vous par exemple :

- encourager la rédaction collective de narrations ?
- inciter les spectateurs à s'impliquer activement pendant la diffusion d'un programme ?
- créer un engagement plus profond entre des éléments planifiés ?
- encourager les spectateurs à devenir actifs hors de chez eux ?
- inciter les communautés à contribuer largement à la création de contenus ?
- personnaliser le service ?
- développer un service fortement attrayant pour inciter au visionnage d'une création incontournable ?

B. Quels sont les objectifs à atteindre du point de vue de l'équipe créatrice ? Souhaitez-vous par exemple :

- toucher un public plus jeune, plus âgé ?
- expérimenter des concepts multi-plateformes inédits ?
- améliorer les compétences de l'équipe ?
- provoquer une prise de conscience de certains sujets, tels que le bien du public ou un autre média de même type que le vôtre ?
- concevoir un service qui dure plus de deux ans ?
- créer les conditions pour avoir un public mixte ?

- fidéliser une communauté nationale ou internationale autour de votre marque ou de votre produit ?
- augmenter l'audience générale ?

C. Quel est l'objectif financier ou le modèle économique ?

- d'un point de vue commercial : génération de chiffre d'affaire par l'utilisation de modèles financiers numériques éprouvés
- marketing : prix de revient, promotion/vente/publicité d'un autre produit ou média
- avantages pour l'utilisateur : prix de revient, sensibilisation à des sujets donnés et perspectives culturelles, éducatives et/ou artistiques
- expérience : un nouveau type de projet conçu pour repousser les limites, comportant la possibilité d'échouer et de perdre de l'argent mais aussi la perspective d'acquérir une expérience professionnelle capitalisable

1 page

Indicateurs de performance

Comment les objectifs fixés seront-ils mesurés, et, à partir de ces résultats, comment déterminer si le dispositif a été un succès ? Les indicateurs de performance (*KPI, Key Performance Indicator*), et le retour sur investissement (*ROI, Return on Investment*), sont les méthodes traditionnelles pour mesurer les performances, mais du point de vue de la narration, il existe probablement d'autres outils de mesure, incorporés au dispositif lui-même.

1 à 2 pages

Besoins des utilisateurs

Il s'agit d'une courte section, très précise, répondant à la question clé : pourquoi le dispositif sera-t-il remarqué et utilisé ? Une simple étude des besoins des utilisateurs permettra de repérer les niches à occuper dans le marché, les concurrents peu performants, ou simplement un fort potentiel de demande.

1 paragraphe

Public visé et stratégie marketing

Cette section couvre deux domaines clés : qui seront les utilisateurs du dispositif et comment les attirer ? Une étude démographique et psychographique des utilisateurs figurera dans cette section, avec une liste des dispositifs concurrents ou comparables, chiffres à l'appui. Il s'agit d'une étude comparative bien documentée qui utilisera probablement quelques-unes des recherches sur mesure déjà réalisées pour le projet. Une suite logique à cette réflexion amène à expliquer comment attirer le public et comment lui « vendre » le dispositif une fois qu'il a eu connaissance de son existence. Toute une série de techniques devront être décrites ici, des plus traditionnelles à l'utilisation des réseaux sociaux. Il faudra les lister, les évaluer en termes quantifiables au cours du temps. Un autre élément clé qui doit être abordé

ici est la stratégie de gestion de la communauté, précisant ce qui sera mis en place pour recruter cette communauté, mais aussi pour la fidéliser.

2 à 4 pages

Modèles économiques (business models)

Cette section présente un aperçu de la façon dont le budget sera atteint, ou le chiffre d'affaire généré. Pour de nombreux dispositifs multi-plateformes, on combinera plusieurs modèles économiques (*business models*). Cette section devra donc détailler les modèles principaux et secondaires, avec peut-être parmi eux :

- les sponsors (partenaires commerciaux ou fondations)
- la publicité : à base de textes ou de médias numériques interactifs (*Rich Media Advertising*), autour du dispositif ou placement de produit
- les abonnements payants (pour utiliser le dispositif) : modèles freemium/premium
- les modes de transaction : vente directe du produit, par forfait, paiement à l'utilisation ou par achat de suppléments ou de *goodies*
- l'affiliation : rémunération par clic, par vente, par pages vues...
- les monnaies virtuelles : perception d'un pourcentage (réel) sur les échanges en monnaies virtuelles
- les ventes directes de la multi-plateforme à des tiers
- la vente des bases de données (anonymes) des utilisateurs
- le P2P (*peer-to-peer*) : perception d'un pourcentage sur les échanges entre utilisateurs, comme des ventes ou échanges de biens virtuels ou un système d'enchères en ligne embarqué
- la vente d'espace pour du placement de produit
- les dons

Cette section ne nécessite pas de détailler chacun des types de revenus envisagés, mais sert à donner un ordre d'idée de leur valeur afin de convaincre le lecteur que les modèles fonctionneront vraiment.

1 à 2 pages

Prévisions (projections), plan de financement et calendrier

Cette section dressera l'inventaire détaillé des coûts et/ou des sources de revenus et/ou des bénéfices générés par le dispositif. Elle devra comprendre un tableau listant les coûts de création du dispositif, tableau qui sera complété et se complexifiera au fur et à mesure de l'avancement du planning. Il sera relié au planning de production et devra détailler le budget estimé nécessaire à chaque étape clé. Étant donnée la complexité de la production, le tableau devra aussi restituer les coûts par plate-forme, de façon que, par la suite, les décisions puissent être prises concernant les évolutions futures en matière de déploiement. Enfin, un outil de gestion de projet, par exemple un diagramme de Gantt, permettra de détailler les délais à respecter en fonction du budget. Les prévisions constitueront une

estimation réaliste des revenus probables, indiquant où et quand le projet, après avoir absorbé les dépenses, atteindra le point mort et se mettra à générer des bénéfices.

2 à 5 pages

Équipe de production

Il est peut-être préférable de scinder cette section en deux. La première partie présentera l'organigramme complet de l'équipe multidisciplinaire du projet, établissant la liste des rôles et des responsabilités de chacun. La seconde partie apportera quelques indications biographiques quant aux savoir-faire et, si possible, le point fort de chacun. Un projet complexe nécessitera les rôles clés suivants :

- producteur(s) transmédias
- auteur(s)
- graphiste(s)
- chef de projet technique
- architecte de l'information
- développeur(s)
- chef de projet
- directeur marketing

et ainsi de suite, pour atteindre au maximum une dizaine de managers principaux.

1/2 page à 1 page par membre de l'équipe

État d'avancement et échéances

Chaque projet multi-plateformes combine plusieurs couches de développements parallèles. Cette section établira clairement sous forme de liste l'état d'avancement du projet dans son ensemble au regard de points clés comme le financement, le développement, l'investissement, la pré-production, la postproduction, le suivi de production quotidien ainsi que les livrables et les dates de remises.

1 à 2 pages

Droits d'auteur et de reproduction, propriété intellectuelle et licences

Cette section aborde le sujet de la propriété intellectuelle. Elle détermine, par exemple, qui est détenteur de la propriété intellectuelle du scénario, du concept et des réalisations. Elle précise la répartition des droits ou les apports en industries, dans le cas où le projet est coproduit, si des licences ou des droits de reproduction sont à négocier avec des tiers, etc. L'objectif est de clarifier les conditions de réalisation du projet.

1 à 3 pages

Synthèse et plans d'action

Les plans d'affaires et de financement sont généralement la conclusion de la bible de production. Mais en tant que document destiné à rechercher des financements ou des

Comment écrire une bible de production transmédi

subventions, la bible se doit repreciser les objectifs initiaux : en quoi le dispositif est unique, quels sont les objectifs clés de la narration ou du dispositif, de façon à synthétiser le projet commercial (*business plan*).

1 à 2 pages