

# SOLUTION INTERACTIVE ÉVÈNEMENTIELLE

## 1 LES FONCTIONNALITÉS DE LA PLATEFORME

### 1. RÉACTIONS EN LIVE

Donner la parole au public en lui permettant de réagir et de poser des questions en live.

Les messages (et photos) sont modérés grâce à un backoffice dédié avant d'être affichés sur les écrans géants. Le système peut être couplé avec les réseaux sociaux (Twitter, Instagram) ou permettre de réagir par SMS.

### 2. VOTES

(rendu personnalisable : histogramme, diagramme...)

Posez une question au public et obtenez en live le résultat.

*Exemple d'utilisation courant* : Vote pour la meilleure start-up, pour le meilleur projet, pour la meilleure idée.

### 3. SONDAGES

(rendu personnalisable : histogramme, diagramme...)

Le sondage peut vous permettre de dégager des tendances d'opinion sur des thématiques propres à leur secteur d'activité.

*Exemple d'utilisation* : Choix des collaborateurs par rapport à un produit, un comportement, une idée, ou proposez simplement un questionnaire de satisfaction.

### 4. NUAGE DE MOTS

Le nuage de mots clés permet de recenser tous les mots utilisés et de mettre en avant les plus cités.

*Exemple d'utilisation courant* : en début de plénière afin de prendre la température de la salle et afin que le public prenne en main la webapp avec une mécanique simple.

### 5. QUIZZ

Challengez le public en leur proposant un quizz par équipe ou individuel. Possibilité de départager les gagnants par tirage au sort ou en fonction de leur temps de réponse.

*Exemple d'utilisation courant* : Quizz sur l'entreprise, quizz sur les produits, quizz générique.

### 6. QCM

Validez en live que le public a compris votre propos ou faites un état des connaissances du public avant votre exposé.

### 7. QUESTIONS AVEC RÉPONSE(S) LIBRE(S)

Collecter les idées et impressions de votre public en live

### 8. PIXEL

(former une image sur l'écran géant en lançant des balles depuis le smartphone)

La fonctionnalité pixel permet à votre client de dévoiler de manière ludique un visuel en faisant participer le public de l'événement. Chaque participant depuis son smartphone envoie un pixel qui permet de former l'image final.

*Exemple d'utilisation courant* : Dévoiler un nouveau logo, une nouvelle bannière, un nouveau modèle de voiture ou plus largement un nouveau produit...

### 9. COLLECTE DE DONNÉES SUR LE PUBLIC

Nous pouvons obliger l'utilisateur à entrer son email, téléphone,... avant ou après avoir fait une activité sur la webapp, vous permettant de récupérer en CSV toutes les infos sur votre public.

## 2 LES CAS D'USAGE

	Conférence / Table ronde	Séminaire d'entreprise	Lancement produit	Concerts / Festivals
Nuage de mots clés	*	***	*	
Vote		**		
Sondage	***	***		*
QCM/Quizz	**	***		
Réactions	***	***	**	
Pixels		**	***	
Réseaux Sociaux	**		***	***
Partage de photos			**	***
SMS	**	***		
Collecte de données	***		***	**

**ET AUSSI** : Il est possible de développer des fonctionnalités sur mesure, sur demande.