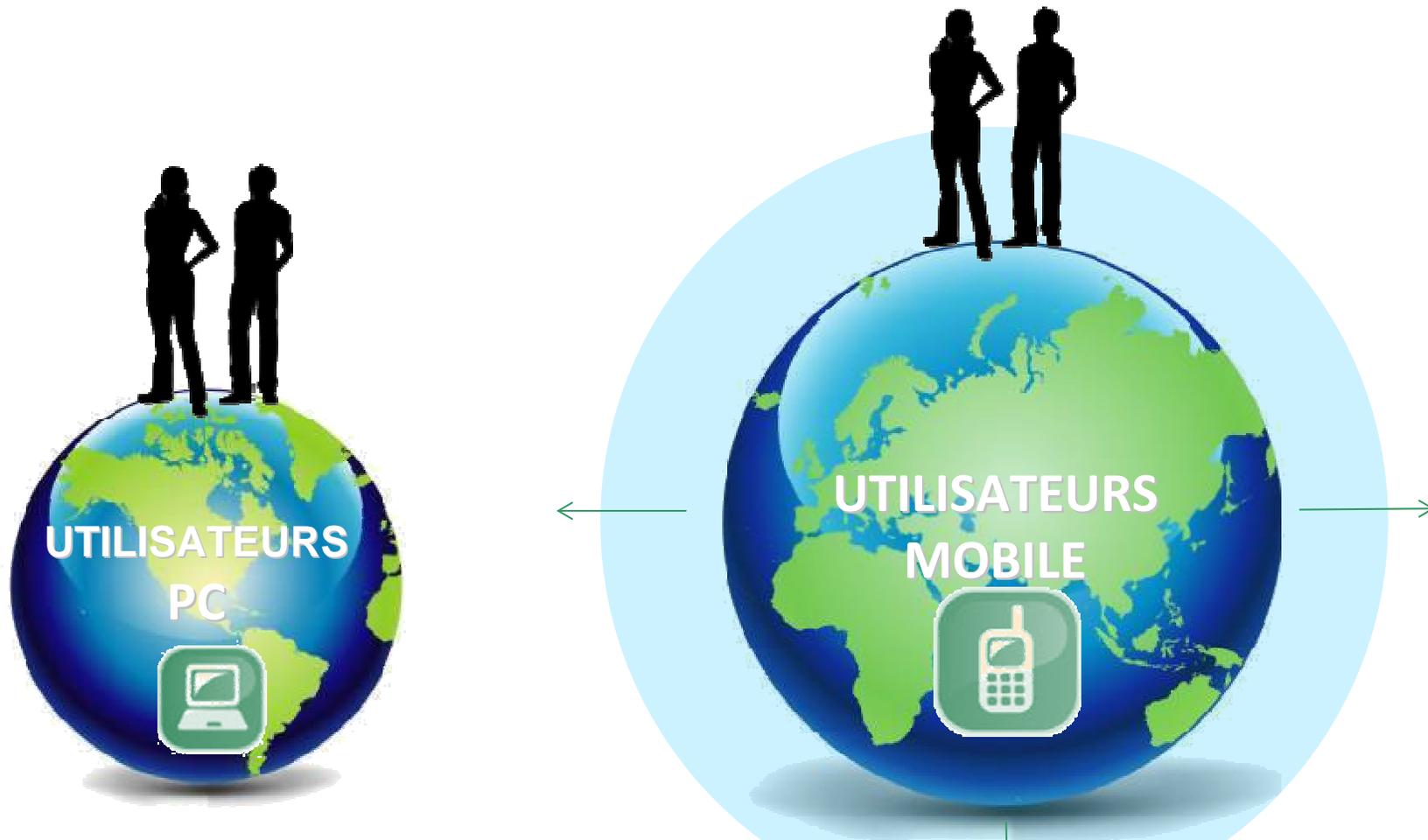


MARKETING
MOBILE ...

...déjà une
réalité?



D'évidence le *mobile* change les règles du jeu!



Dans le monde, 4 consommateurs sur 5 peuvent accéder à internet et au commerce en ligne via leur mobile, contre 1 sur 5 via leur PC

Mais qu'en est-il des perceptions et pratiques?

Applis

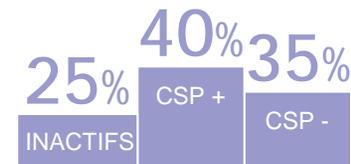
Géolocalisation



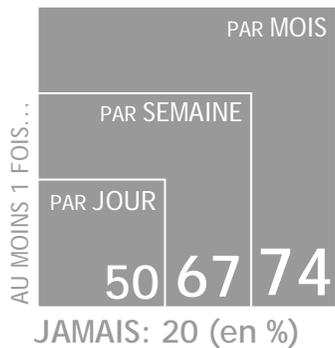
Réalité
augmentée

Flashcode

803 mobinautes âgés de 16 à 60 ans
interrogés online du 21 au 26 juillet 2011



FRÉQUENCE D'UTILISATION DES RÉSEAUX SOCIAUX



OFFRE INTERNET



SYSTEME D'EXPLOITATION



EN MOYENNE
COMBIEN D'APPLIS
SUR UN SMARTPHONE



IL Y A EN MOYENNE
SUR UN **SMARTPHONE**



27

APPLIS



33
POUR
LES CSP+

33
POUR LES
25-34 ans

... et jusqu'à près de 400!

TOP10 DES APPLIS INSTALLÉES

EN % | BASE : POSSÈDE AU MOINS UNE APPLI (98%)

● : FRÉQUENCE MOYENNE D'UTILISATION HEBDOMADAIRE

74% (5.1)



météo

70% (1.7)



Navigation /Cartes /GPS

69% (4.1)



Jeux / Divertissement

69% (4.5)



Utilitaires (type calculatrice, réveil, ...)

69% (3.5)



Musique, radios, TV

Réseaux sociaux (type Facebook...)



5.9 65%

Informations, actualités



5.8 54%

Banque, finance



3.9 49%

Photographie / Vidéo



2.4 49%

Transports



2.4 42%

ET LES **MARQUES** DANS **TOUT ÇA**



Par exemple ...



« LA CHUUUTE »



UNE APPLI EN SOUTIEN D'UNE
COMMUNICATION DIGITALE



UNE APPLI QUI
CRÉE LE BUZZ

57

% DES MOBINAUTES

POSSEDEDENT AU MOINS

UNE APPLI DE MARQUE

EN % | BASE : POSSÈDE AU MOINS UNE APPLI DE MARQUE



BANQUE / ASSURANCE

37%



TRANSPORT EN COMMUN

26%



TÉLÉCOMMUNICATION / MULTIMÉDIA

20%



CULTURE / LOISIRS

10%



TOURISME

9%



ALIMENTAIRE / BOISSONS

9



AUTOMOBILE

8



SANTÉ

7



HYGIÈNE / BEAUTÉ

5



ENVIRONNEMENT / HABITAT

4



BÉBÉ

4



ÉNERGIE

3

POUR MOI

UNE **APPLI DE MARQUE**

DOIT TOUT D'ABORD...

1

...APPORTER UN
SERVICE PARTICULIER
(59%)

3

...PERMETTE
D'ACHETER DES PRODUITS/SERVICES /DE SUIVRE UNE COMMANDE
(46%)

2

...PROPOSER DES
PROMOTIONS, DES BONS D'ACHAT
(57%)

... et aussi:

- Localiser un magasin (44%)
- Jouer (40%)
- Donner infos sur marque ou produit (39%)
- Donner son avis (14%)

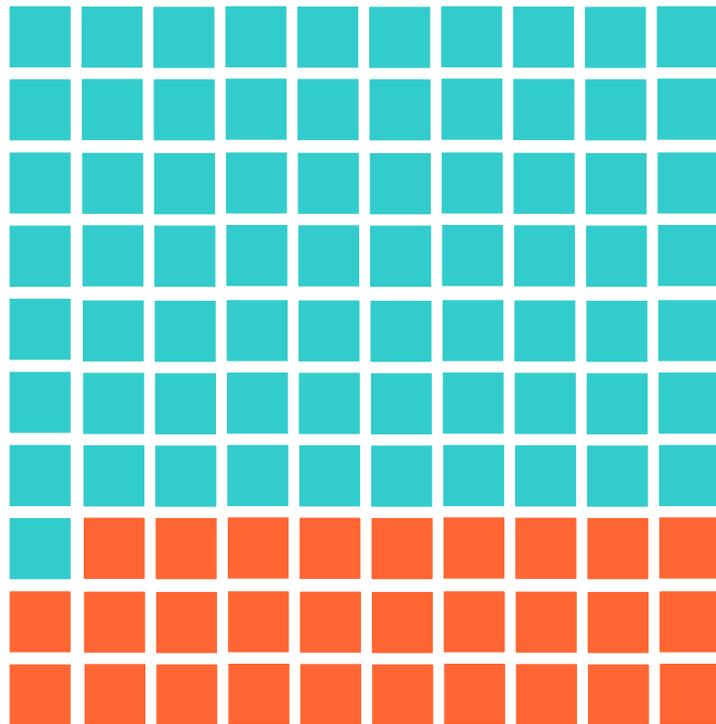
LA GÉOLOCALISATION



LA GÉOLOCALISATION

71% DE MOBINAUTES

L'A DÉJÀ UTILISÉE



OUI
71%

DONT
32%
QUI ONT ÉTÉ
SOLLICITÉS

EN MOYENNE
6,8
FOIS PAR
MOIS

NON
29%

DONT
18% JAMAIS SOLLICITÉS
11% DÉJÀ SOLLICITÉS
MAIS QUI ONT REFUSÉ

LA GÉOLOCALISATION POUR QUELLE UTILISATION

EN % | BASE : 803



TOP 4



POUR LOCALISER
L'ADRESSE D'UN
PARENT/AMI

36



POUR LOCALISER
UN RESTAURANT, UN BAR,
UN LIEU DE SORTIE

35



POUR LOCALISER
UN MAGASIN,
UNE AGENCE

33



PARCE QUE VOUS ETES **PERDU**

28

AU MOINS
1 FOIS PAR
MOIS
58%

AU MOINS
1 FOIS PAR
SEMAINE
32%

RÉALITÉ AUGMENTÉE



RÉALITÉ AUGMENTÉE

Par exemple ...

MEILLEURSAGENTS.COM



L'APPLICATION DE

MEILLEURSAGENTS.COM

PERMET DE CONNAÎTRE

LE PRIX AU M²

IMMEUBLE PAR IMMEUBLE

DIRECTEMENT

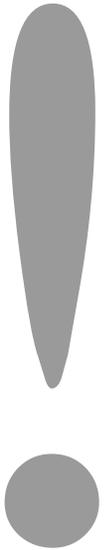
DEPUIS SON MOBILE

60i
POUR
LES HOMMES

SI **50%** DES RÉPONDANTS

CONNAISSENT LA RÉALITÉ
AUGMENTÉE

SEULEMENT **15%**
L'ONT **DEJA UTILISÉE**



Les utilisations envisagées...

(TOP3)



... DANS UN
SITE TOURISTIQUE,
UNE **EXPOSITION,**
POUR VISUALISER DES
OEUVRES OU DES
MONUMENTS EN 3D

67%



... POUR
ACHETER EN LIGNE
DES PRODUITS (MEUBLES,
VÊTEMENTS,...) EN LES
VISUALISANT EN 3D

63%



... DANS UN **JEU :**
POUR **PLONGER AU**
CŒUR D'UN
MONDE VIRTUEL

60%

... et aussi:

- Journaux/magazines (54%)
- Affiches/Pubs (54%)

FLASH CODE



Exposition réalisée avec le concours exceptionnel de :

{ BnF



LE PIRESS

LE MONDE

SCIENCE

UNIVERSITÉ

Suifs



EXPO DÉCOUVERTE
SCIEN
[ET] FICT
AVENTURE
21 OCT > 3

IL Y AVAIT
EN 2010 AU JAPON,
PLUS DE QRCODES
SCANNÉS CHAQUE JOUR
QUE DE SMS ENVOYÉS !

Source: <http://blog.acti.fr/marketing/mobile>

Par exemple ...

La destination de Chambord
www.chambord.org

REVEILLEZ VOS SENS...

DESTINATION
CHATEAUX
DE LA LOIRE

Ceci n'est pas le plan du château de François I^{er}!

BLOIS
CHAMBORD
CHEVERNY
CHAUMONT

FLASHÉZ ET GAGNEZ DES PASS CHÂTEAUX*

www.blois-chambord.com

* À partir de 10€ de consommation. Offre réservée aux clients de la carte de fidélité des Hôtels de France. Offre soumise à validation.

COMME
ELEMENT CENTRAL
D'UNE PUBLICITE

COMME
DANS UNE PUBLICITE
DE **MAGAZINE**



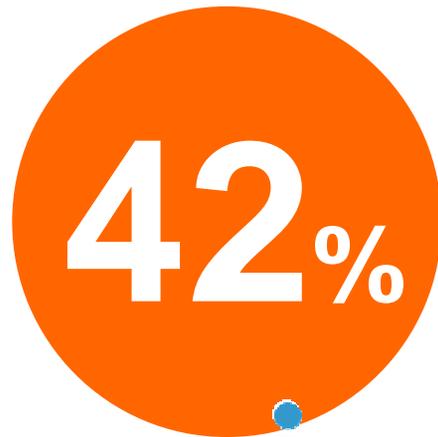
89% DES PERSONNES INTERROGÉES ONT DEJA VU UN FLASHCODE

EN % | BASE : 803 - AU MOINS UN OUI (89%)



FRÉQUENCE MOYENNE D'UTILISATION DU FLASHCODE

EN % | BASE : 803



DES REPONDANTS DECLARENT

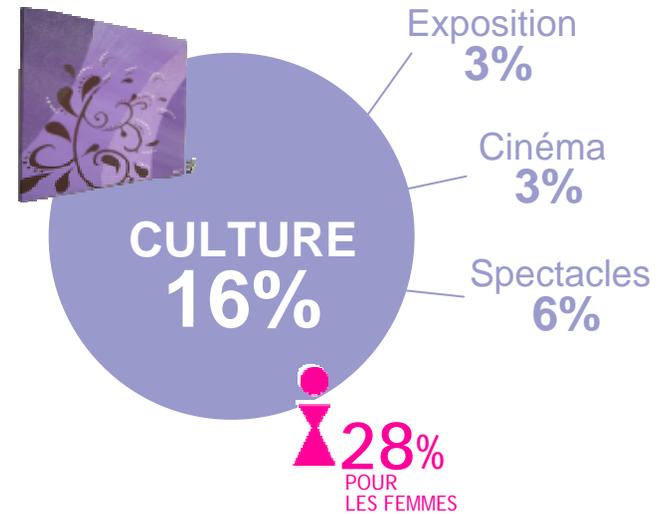
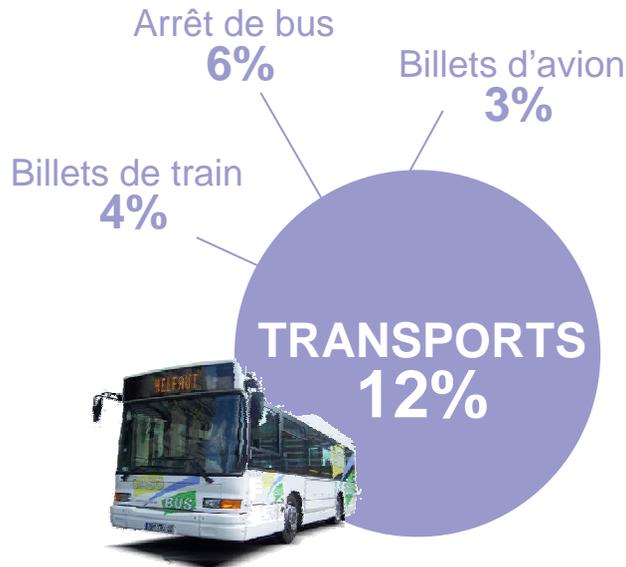
**AVOIR DEJA UTILISE
DES FLASHCODES**

 **50%**
POUR
LES HOMMES



OCCASIONS D'UTILISATION DU FLASHCODE

EN % | BASE : UTILISATEURS (42%)



OCCASIONS D'UTILISATION DU FLASHCODE

EN % | BASE : UTILISATEURS (42%)

"SUR UN
BILLET
DE TRAIN"



"POUR
CONNAITRE
LES HORAIRES
D'UN BUS"

"LA
DESCRIPTION
D'UN FILM
VIA UN
MAGASINE"



"FLASHCODE
POUR
DES ÉVÉNEMENTS:
SPECTACLES ET
EXPOSITIONS"

"EXPO AU
PETIT PALAIS,
AFFICHE MUSÉE
DE TOKYO"

"POUR
COMPARER
DES PRIX ET
DES SERVICES
SUR UN ARTICLE
QUE JE VEUX
ACHETER"

"POUR
ACCÉDER À DES
INFO SUR LE
PRODUIT A
PARTIR D'UNE
PUBLICITE"



"POUR
AVOIR DES
INFORMATIONS
SUR LA
COMPOSITION
PRODUIT
(CALORIES, etc)"

QUELS SONT LES INTERETS DU FLASHCODE

EN % | BASE : 803

SUR DES PRODUITS

QUE VOUS ACHETEZ POUR AVOIR PLUS D'INFORMATION SUR SON ORIGINE, SON UTILISATION (EX : DES RECETTES DE CUISINE, DES PROMOTIONS ASSOCIEES...)

72%



SUR DES MAGAZINES OU DANS LA PRESSE,

POUR EN SAVOIR PLUS SUR UN PRODUIT / UN SERVICE QUI VOUS INTERESSE

69%



DANS DES VISITES OU EXPOSITIONS CULTURELLES

POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS SUR CE QUE VOUS VISITEZ

66%



À DES ARRÊTS DE BUS OU DE MÉTRO,

POUR CONNAÎTRE L'HEURE DU PROCHAIN PASSAGE

65%



SUR DES AFFICHES DANS LA RUE

POUR EN SAVOIR PLUS SUR UN SPECTACLE / UNE EXPOSITION

65%



MARKETING
MOBILE UNE
RÉALITÉ

... pour conclure

APPLICATIONS

Un vrai service ... et des promos!

EN MOYENNE
27 APPLIS INSTALLÉES

57% POSSEDENT AU MOINS
1 APPLI DE MARQUE

EN PREMIER LIEU :
**BANQUE/
ASSURANCE**

GÉOLOCALISATION

Déjà rentrée dans les moeurs!

71% L'UTILISENT
(32% SUITE À
UNE SOLLICITATION)

1/3 L'UTILISENT AU MOINS
UNE FOIS PAR SEMAINE

MARKETING
MOBILE UNE
RÉALITÉ

RÉALITÉ AUGMENTÉE

50% LA CONNAISSENT
15% L'UTILISENT

FLASHCODES

89% EN ONT
DÉJÀ VU

42% LES
UTILISENT

... et 72% y trouve un intérêt
des produits!

Un appétit manifeste
pour les nouveaux outils mobiles
à la fois en termes de saillance
que d'usages déclarés

MARKETING
MOBILE UNE
RÉALITÉ

Reste aux Annonceurs à
développer des contenus
à la hauteur des attentes
des utilisateurs!