

# the VOICE VR





## LE CONCEPT THE VOICE VR

Pour la première fois,  
plongez dans l'aventure  
The Voice avec une expérience  
immersible et interactive unique !

# THE VOICE VR : CONCEPT

## Dans la peau d'un coach de The Voice



### Immersion

Le public est invité à découvrir en réalité virtuelle les prestations à l'aveugle **des nouveaux candidats de The Voice saison 6 !** A l'aide de son mobile ou un casque VR, l'utilisateur se retrouve dans le fauteuil de The Voice et **sélectionne ses candidats préférés comme un véritable coach.**



### Décor virtuel

Afin de simuler l'expérience The Voice, l'utilisateur **est plongé dans un décor virtuel en 360°**, dont un angle de vue vers le public et un vers le talent.



### Interactivité

**L'utilisateur pourra buzzer pour son candidat préféré** soit au touch (version mobile), soit en visant le buzzer avec ses yeux pendant quelques secondes (version casque VR) et se retourner à tout moment de la prestation.

# THE VOICE VR : CONCEPT

## Une expérience riche en sensations

### Un dispositif sensoriel



### 1. Le son

L'utilisateur démarre l'expérience sans voir les candidats. Dans son fauteuil, il juge leur talent uniquement par leur voix.



### 2. Le toucher

Tel un coach de The Voice, l'utilisateur actionne le buzzer pour se retourner quand il souhaite découvrir le talent.



### 3. L'image

Une fois retourné, l'utilisateur découvre la prestation du candidat face à lui.



Sortie  
MYTF1 VR  
Janvier  
2017\*



# THE VOICE VR : DIFFUSION

Une expérience inédite accessible sur MYTF1 VR

## L'application MYTF1 VR

Toutes les prestations des auditions à l'aveugle seront disponibles sur **une nouvelle application « MYTF1 VR » dédiée aux contenus immersifs en 360° et en réalité virtuelle.**

## 3 modes de lecture

Les contenus seront lisibles via MYTF1 VR selon un mode « **smartphone iOS/Android** », « **smartphone iOS/Android avec cardboard ou casque 360 adapté aux smartphones** » ou « **casque Samsung Gear VR** ».

1.



iPhone  
Android

2.



iPhone  
Android

3.



SAMSUNG  
Gear VR

## Une diffusion pendant l'émission et en replay

Les prestations en réalité virtuelle seront accessibles **pendant la diffusion de The Voice sur TF1 et en rattrapage après la diffusion.**

# THE VOICE VR : ORCHESTRATION

## Une nouvelle expérience de The Voice

### Date de lancement

Les contenus seront disponibles **dès le lancement de la nouvelle saison de The Voice.**

### Format

Chaque prestation diffusée en Réalité Virtuelle dure de **2 à 3 minutes.**

### Volume

Le public pourra découvrir **plus de 70 prestations\*** en **immersion virtuelle** : de 8 à 10 nouveaux candidats\* seront disponibles chaque samedi.





# THE VOICE VR : PROMOTION

Un relais antenne exceptionnel sur TF1



**Une bande annonce The Voice VR sur TF1\***

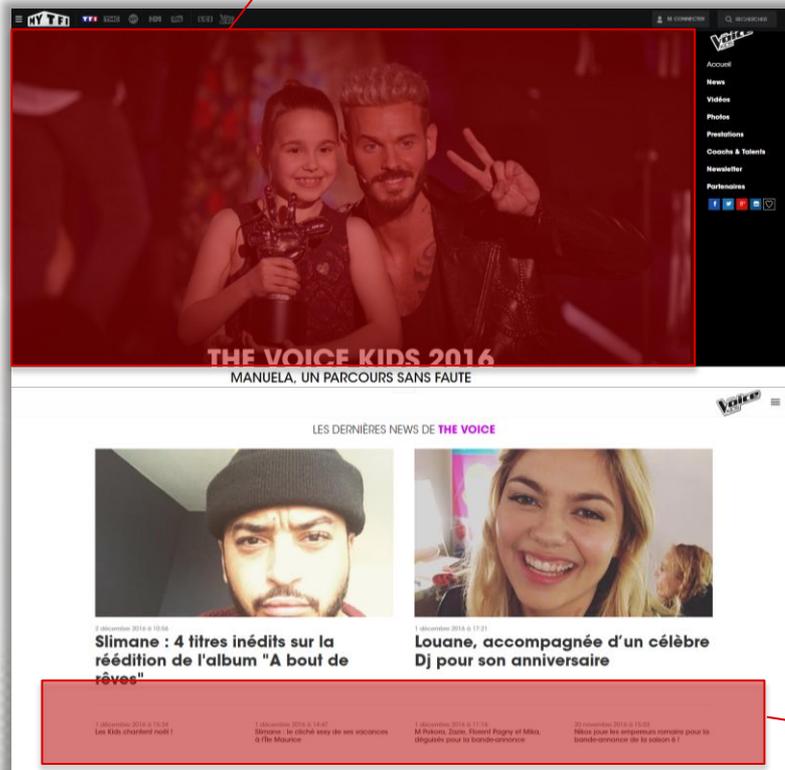
**Auto-promotion de The Voice VR sur MYTF1 VR** à l'étude. Exemples : 1 bande annonce dédiée ou 1 tag 8" en fin de bande annonce.  
*Sans branding du sponsor du dispositif.*

**Une promotion de l'opération portée par une personnalité de The Voice\*\***

Cette bande-annonce sera **incarnée par l'animateur du show Nikos Aliagas\*\***. Il invitera les téléspectateurs à se rendre sur MYTF1.fr et/ou télécharger l'application MYTF1 VR pour découvrir les talents de The Voice en réalité virtuelle.

## À partir du site programme The Voice \*

Présence en RG **carrousel de Une**



The screenshot shows the MYTF1 website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Accueil', 'News', 'Videos', 'Photos', 'Prévisions', 'Coochie & Talents', 'Newsletter', and 'Performances'. The main content area features a large red-tinted image of a young girl and a man, with the text 'THE VOICE KIDS 2016 MANUELA. UN PARCOURS SANS FAUTE'. Below this, there's a section titled 'LES DERNIÈRES NEWS DE THE VOICE' with two news items: 'Slimane : 4 titres inédits sur la réédition de l'album "A bout de rêves"' and 'Louane, accompagnée d'un célèbre Dj pour son anniversaire'. A red box highlights the bottom of the page with small text: '7 décembre 2016 à 16:36 Les Kids chantent Noël !', '7 décembre 2016 à 14:42 Slimane : le clip de ses nouvelles à The Voice', '7 décembre 2016 à 11:24 M Pokora, Zazie, Florent Pagny et Mika, invités pour la traditionnelle', and '20 novembre 2016 à 18:05 Mika pour les emprunts musicaux pour la bande-annonce de la saison 6 !'.

Présence en RG  
en **bandeau OPS**

## THE VOICE VR : PROMOTION

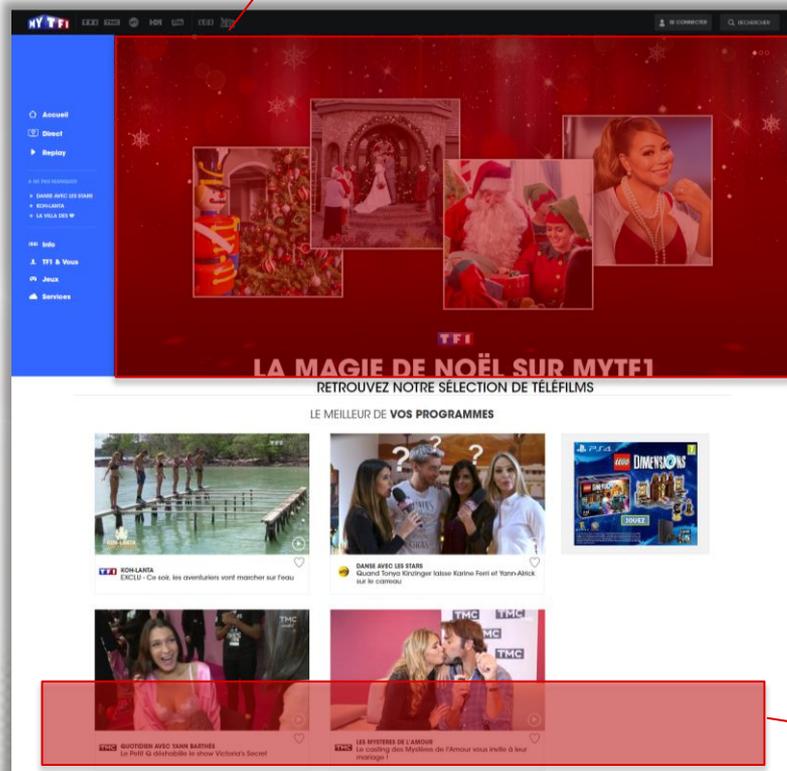
### Un soutien éditorial exceptionnel sur MYTF1.FR



Au clic, l'utilisateur arrive sur le  
store App pour télécharger  
l'application MYTF1 VR

## À partir de la Home Page MYTF1 et TF1 \*

Présence en RG en **carrousel de Une** (TF1)



Présence en RG  
en **bandeau OPS** (MYTF1 + TF1)

## THE VOICE VR : PROMOTION

### Un soutien éditorial exceptionnel sur MYTF1.FR



Au clic, l'utilisateur arrive sur le  
store App pour télécharger  
l'application MYTF1 VR



## LE SPONSORING THE VOICE VR

Engagez vos publics avec  
un dispositif émotionnel  
et innovant autour des codes  
du plus puissant programme  
musical en France.

# THE VOICE VR : SPONSORING

## Pourquoi vous associer à notre dispositif ?

### Valeurs

Associez-vous aux valeurs du programme :  
**partage, convivialité et plaisir**



### Positionnement

Proposez à vos consommateurs une expérience s'appuyant sur différents leviers

INTERACTIVITÉ

SENSATIONS

ÉMOTIONS



### Perception

Renforcez l'image de votre marque auprès de vos publics sur plusieurs items

INNOVATION

MODERNITÉ

PROXIMITÉ

QUALITÉ

# THE VOICE VR : SPONSORING

Associez votre marque à une expérience immersive unique

Maquette à titre indicatif



100% EXCLUSIF

## 1. Logo sponsor

- Présence du **logo de la marque en exclusivité sur l'ensemble de la section The Voice VR** sur l'application MYTF1 VR \*.
- Droits d'exploitation **pendant ± 1 an** à partir de la diffusion \*\*.

# THE VOICE VR : SPONSORING

Associez votre marque à une expérience immersive unique

100% VISIBLE

## 2. Sponsoring des vidéos The Voice VR \*

- **Billboard de 2 à 3 secondes** avant chaque prestation VR.
- Billboard présent **en entrée et sortie** de chaque prestation VR \*\*.

### Durée

Droits d'exploitation **pendant ± 1 an** à partir de la diffusion \*\*.



Maquette à titre indicatif

# THE VOICE VR : SPONSORING

Associez votre marque à une expérience immersive unique



INÉDIT

100% AVANT-PREMIÈRE

### 3. Pour séduire la plus large audience, dévoilez des candidats en exclusivité !

Pour la première fois dans l'histoire de The Voice, **dévoilez en exclusivité** sur l'application MYTF1 VR certaines prestations des talents **24H avant leur diffusion sur TF1 \***.



# THE VOICE VR : SPONSORING

Une médiatisation puissante en digital

## Promotion digitale de l'opération sur MYTF1 pendant 7 semaines

- **Habillage de la HP MYTF1 PC** pendant 3 jours – **1 500 000 impressions**
- **Habillage player bonus et inédits The Voice** sur MYTF1 PC Responsive pendant 1 semaine – **1 150 000 impressions**
- **Pré-site MYTF1 PC/Mob/Tab** pendant 1 jour – **800 000 impressions**
- **Spots 15'' en AdSwitching MYTF1 The Voice** pendant 7 semaines – **400 000 impressions**
- **Spots 15'' CUTV MYTF1** contexte The Voice pendant 7 semaines – **2 500 000 impressions**
- **1 000 000 de pavés + 1 000 000 de mastheads** pendant 7 semaines
- Diffusion de **2 400 000 d'interstitiels** sur MYTF1 mobile
- Diffusion de **2 000 000 bannières sur mobile**

**Soit ± 12 750 000 impressions publicitaires \***





# THE VOICE VR : SPONSORING

## Une médiatisation puissante en digital



### Promotion éditoriale de l'opération sur MYTF1

#### Sur le site programme The Voice

- **Bandeau OPS**
- Présence en **Carrousel de Une The Voice** en RG

#### Sur la Home Page MYTF1 et TF1

- **Bandeau OPS** sur la **HP MYTF1** pendant 7 semaines en RG
- **Bandeau OPS** sur la **HP TF1** pendant 7 semaines en RG
- Présence en **Carrousel de Une TF1** en RG

#### Mailing & Newsletter

- **Mailing dédié** sur une cible en affinité avec le programme soit **± 80 000 adresses**
- Promotion dans une **newsletter** sur une cible en affinité avec les programmes de TF1 soit **± 380 000 adresses**

**Soit ± 10 000 000 impressions**

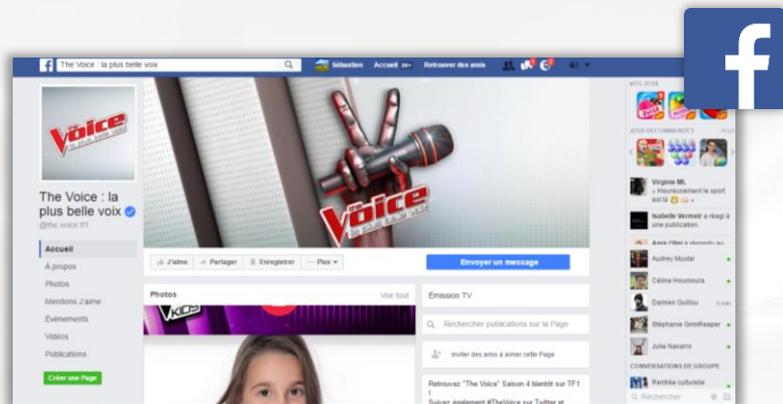


# THE VOICE VR : SPONSORING

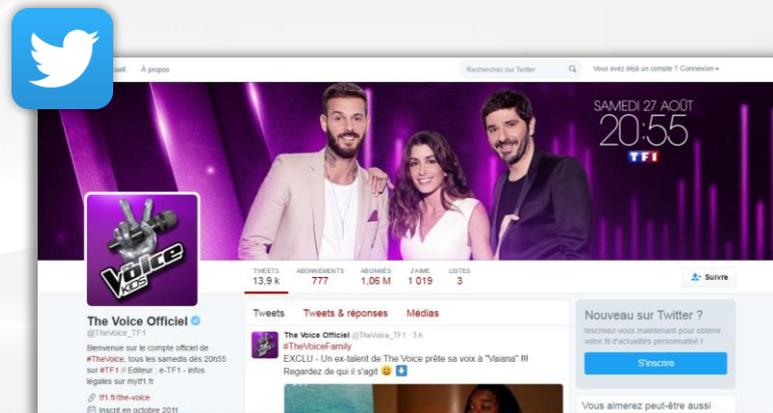
## Une médiatisation puissante sur les réseaux sociaux

### Amplification de l'opération sur les réseaux sociaux

Des posts sponsorisés Facebook & Twitter avec le **hashtag de votre marque**.



**1,9M de fans sur Facebook**



**1M de followers sur Twitter**

# THE VOICE VR : SPONSORING

## Associez votre marque à une expérience immersive unique

### Privatisation de l'application MYTF1 VR pendant 7 semaines

Afin de renforcer votre visibilité, nous vous proposons de **privatiser en exclusivité l'ensemble de l'application MYTF1 VR** pendant toute la durée des audiences à l'aveugle du programme The Voice (7 semaines), via votre logo sur toutes les catégories de l'application mobile.

### Votre rubrique VR dédiée sur MYTF1 VR

**Création d'une rubrique à vos couleurs** pour intégrer vos propres contenus en Réalité Virtuelle et disponible sur une durée de 7 semaines.



# THE VOICE VR : SPONSORING

## Une médiatisation puissante en TV



**Renforcez votre présence avec la diffusion de spots TV en contexte The Voice sur TF1\***

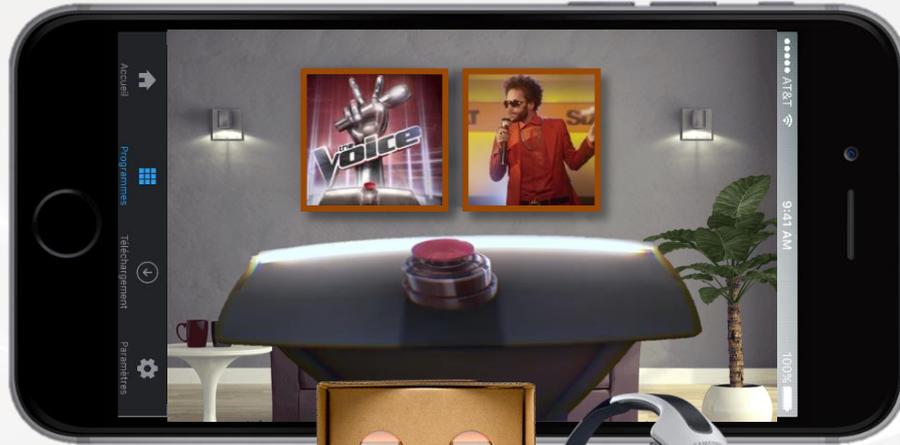
Afin de renforcer votre visibilité et relayer le dispositif auprès du plus grand nombre, nous vous proposons **des spots TV de 15'' en contexte The Voice invitant les téléspectateurs à se rendre sur MYTF1 VR pour vivre l'expérience The Voice en Réalité virtuelle !** Ces spots pourront être diffusés chaque semaine, en écran de coupure de The Voice pour une visibilité maximale.



**Période :** 7 semaines de diffusion  
**Diffusion :** ± 7 spots 15'' en contexte The Voice  
**Cible :** Individus 25-49 ans  
**Individus 25-49 ans :** ± 84 GRP

# THE VOICE VR : SPONSORING

## Intégrez les codes de votre marque au sein des vidéos VR



Maquette à titre indicatif

100% INTÉGRÉ

### Visibilité de la marque au sein des vidéos

- Intégration du **logo du sponsor dans le décor virtuel** (affiche, ...) \*.
- Droits d'exploitation **pendant  $\pm$  1 an** à partir de la diffusion \*\*.

# THE VOICE VR : SPONSORING

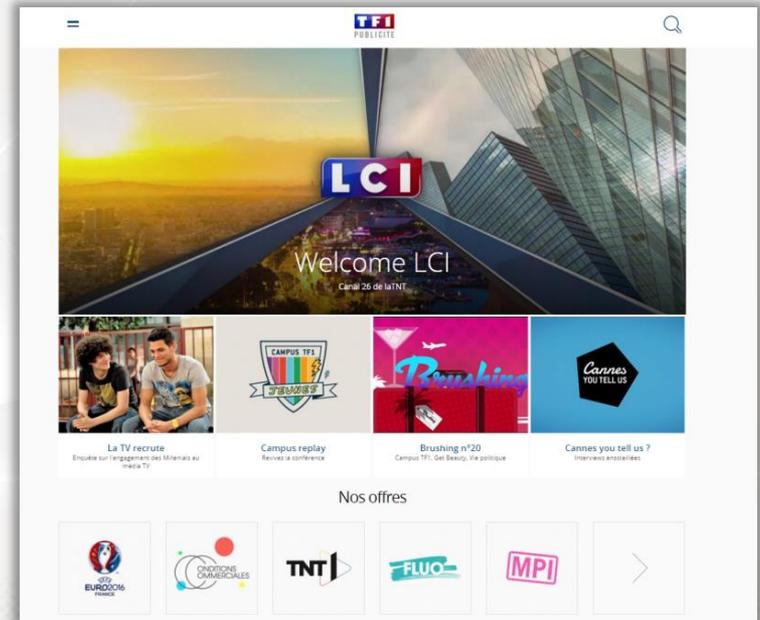
## Un soutien RP BtoB de TF1 Publicité

### Relai sur le site TF1Pub.fr

- Twitter @tf1pub : 18,3 K followers
- Fans Facebook : 8 160 fans
- Followers LinkedIn : 2 140 abonnés

### Sur nos supports de communication

- Communiqué de presse
- Magazine REF : envoyé à 5 000 contacts (*agences/annonceurs*)
- Brushing : ± 2 500 vues par mois



# THE VOICE VR : POUR ALLER PLUS LOIN

## Créez le buzz avec une opération virale



### Pitch de l'opération \*

Production d'une vidéo virale où l'on **découvre une personne en train de tester The Voice VR, assise dans un véritable fauteuil de The Voice.**

Quelques secondes après s'être retournée, on demande à la personne **d'enlever son casque.**

**Elle se retrouve face au candidat** qu'elle vient de découvrir dans son casque VR et la vidéo capte sa surprise.

### Visibilité de la marque \*

- Présence **en pré-roll 15''** sur la vidéo dédiée.
- Diffusion de la vidéo sur les **réseaux sociaux de The Voice et de la marque** + écosystème **digital MYTF1.**

# THE VOICE VR : POUR ALLER PLUS LOIN

## Une opération spéciale The Voice VR dans vos points de vente



### Activation en point de vente \*

Dans un décor **The Voice reconstitué** avec le célèbre fauteuil de **The Voice**, vos consommateurs sont invités à tester The Voice VR grâce à plusieurs casques VR.

### Visibilité de la marque \*

- **Logo et éléments visuels** sur le corner The Voice VR
- Distribution leaflets sur le corner The Voice VR
- Possibilité de **jeu-concours The Voice VR** sous forme d'instant gagnant (à gagner ses places pour les lives, meet-up avec les candidats, ...)
- Production et distribution de **cardboard logotés**.

# THE VOICE VR : SPONSORING

## Les chiffres clés du sponsoring de The Voice VR



± 70 prestations en VR

± 1 an d'exploitation sur MYTF1 VR\*

± 16M contacts TV 25-49 ans

± 10M impressions éditoriales

± 12M impressions publicitaires

Posts réseaux sociaux

1 mois privatisation MYTF1 VR

1 soutien RP BtoB

# L'EXPLOITATION DE LA LICENCE THE VOICE

Un pré requis pour capitaliser sur l'univers du programme



## Le champs d'application pour votre marque

- **7 semaines** d'activation sur TF1 (soit  $\pm$  7 spots au global)



## 1. Capitalisez sur l'univers de The Voice

Pour mettre en place des dispositifs sur-mesure et associez votre marque aux valeurs et à l'univers fort d'une marque premium !

L'exploitation de la licence vous permettra de vous approprier **l'univers de The Voice, d'utiliser le nom, le logo et les éléments graphiques de l'émission sur les différents supports de communication média et hors media (TV, digital, social) et de proposer un jeu-concours avec des dotations « Money can't buy » exclusives**



## 2. Intégration de votre logo dans les vidéos The Voice VR

Associez votre marque de manière native au sein des vidéos The Voice en réalité virtuelle sur l'application MYTF1 VR.

**L'exploitation de la licence vous permettra d'intégrer votre logo ou un élément graphique de votre marque dans le décor virtuel de l'expérience The Voice VR.**

*Hors frais de production et endossement des artistes*

the  
**VOICE**  
**VR**