

Sujet :

Proposition de site web de type marketing viral

Synopsis :

Déroulement de la partie 1 : Rencontrer quelqu'un

Dans un premier temps, l'internaute choisit s'il veut rencontrer des hommes ou des femmes. Une fois ce choix fait, il rentre dans la boîte de nuit, il va pouvoir rencontrer des personnes, possibles partenaires sexuels pour finir la nuit avec lui.

L'internaute peut « rencontrer » virtuellement 5 à 6 personnes différentes. Pour chacune d'entre elles, il a la possibilité ou non « d'engager la conversation ». Dans ce dernier cas, l'internaute peut mener une pseudo-conversation avec la personne : des actions lui sont proposées, avec pour chacune d'entre elles une réaction associée, sous forme de vidéo. Par exemple, l'internaute peut choisir de raconter une blague, cliquer sur l'action correspondante et observer la façon dont l'autre réagit cette action.

Initialement, cette première partie avait été conçue comme un speed-dating, mais l'internaute se trouvait dans une situation passive. Ici, c'est l'internaute qui mène la conversation et non pas l'inverse, puisque après tout, les personnages du site sont fictifs et ne peuvent pas éprouver de déception (contrairement à l'internaute).

Nous sommes toujours dans une configuration de speed date mais détournée : la personne est dans un décor ambiance club, la conversation est courte, le but est clair. Mais contrairement à un vrai speed date, c'est l'internaute qui décide de tout, entend ce qu'il a envie d'entendre, peut directement passer à la personne suivante si une ne lui plaît pas physiquement sans même avoir à lui parler.

Contexte utopique qui permet la multiplication (virtuelle) des conquêtes, et par là même la reconnaissance de l'utilité des préservatifs. Ceux-ci ne sont pas directement évoqués, mais après tout, il s'agit d'un viral.

Déroulement de la partie 2 : Ramener sa conquête

Dans la deuxième partie, l'internaute est sur le point de faire entrer « chez lui » le (ou la) partenaire choisi(e) pour conclure.

On lui propose alors de créer un intérieur qui lui conviendrait pour cette fin de soirée idéale. Il choisit le lieu, le type d'intérieur, la lumière, la musique... Là encore, il décide des événements à sa guise.

Une fois le décor planté, l'internaute n'a plus qu'à cliquer sur un bouton « Faites entrer votre invité(e) » pour accéder à la page finale, la page avec la chute de l'application. Un message apparaît :

« Attention, (nom de la conquête) a déjà fait (n) rencontres ! Pensez Durex ... Goût fraise, ses préférés ! »

L'internaute n'a plus qu'à cliquer sur le lien « Envoyer à un(e) ami(e) » pour faire connaître le site à son entourage.

Maquette visible à l'adresse suivante :

<http://e.b.aquitain.free.fr/viral/index.html>

Carte de navigation de l'application :

