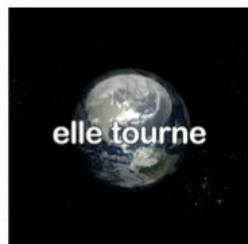




Elle tourne



LOPLOP

Développeur de jeu télévisé
ciblant les adolescents.

Profil de l'entreprise

+ LopLop est une société de développement de **contenu télévisuel interactif** établie à Montréal.

Fort d'une expertise unique développée depuis 1994, LopLop est devenue **experte en création de jeux télévisés**, doublé d'un savoir faire en **développement d'applications informatique**.

Les logiciels LopLop sont au cœur de plusieurs réalisations télévisuelles se présentant sous **différents formats**; Quiz, News, Loterie, Interviews, Sport. Par l'intégration des contenus et l'automatisation poussée des tâches de productions, la technologie TVLop permet une **diminution considérable des coûts de production**.

Réalisation notable

L'Union fait la force

- *L'union fait la force* est un **jeu télévisé** constitué de jeux faisant appel aux habiletés intellectuelles, visuelles et auditives des concurrents ainsi qu'à leur vivacité et à leur capacité de travailler en équipe.
- Prix Gémeaux 2004, catégorie *Meilleur jeu*
- Diffusée **pendant 9 saisons**. Côte d'écoute de 12 à 14% de l'auditoire à heure de grande écoute.



L'APPORT DE LOPLOP

- Loplop a développé plus d'une **centaine** de **jeux informatiques** automatisés reliés à des bases de données.
- Grâce au logiciel de Loplop, l'infographie, l'animation et la typographie de l'émission ont été **automatisés**.



Réalisation notable

La Poule aux Œufs d'OR



- *La Poule aux Œufs d'OR* est un **jeu de loterie télévisé** où les participants doivent choisir entre un œuf et une enveloppe.
- Télédiffusée depuis le 8 septembre 1993, *La Poule aux œufs d'or* en est à sa **19^{ème} saison** et a remis plus de 155 millions de dollars aux participants télé et des centaines de millions de dollars aux détenteurs de billets, à la maison.
- *La Poule aux œufs d'or* jouit de côtes d'écoute frisant **le million de téléspectateurs** semaine après semaine. (<http://www.bbm.ca>)

L'APPORT DE LOPLOP

- Loplop a développé plusieurs jeux liés à l'équipement du jeu de loterie *La Poule aux Œufs d'OR*.
- **Automatisation** et **synchronisation** de tous les équipements des jeux et de la réalisation télévisuelle.





Produits - Format télévisuel

En production

- **Elle Tourne**
Quiz interactif intégrant les plates-formes mobiles et web à la télévision.
- **L'Union fait la force**
Quiz quotidien diffusé à la télévision nationale canadienne depuis 9 ans.

En développement

- **Géo**
Quiz avec écrans tactiles abordant des questions de géographie et de tourisme mondial.
- **Journal Télévisé**
Production de nouvelles automatisé pour les télévisions régionales.
- **Sport**
Quiz touchant le mode du sport.



Produits - Technologies logicielles

Télévision

TVLOP

Plateforme de production de jeux automatisé.

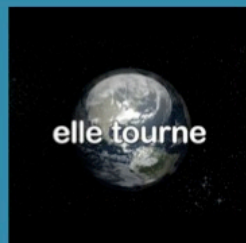
- **Gestion intégrée des données** (questions, images, vidéo, scénarisation, etc.)
- **Système d'automatisation de production** (caméras, éclairage, effets sonores, graphisme, etc.)

Graphisme

SUITE LOPART

Logiciel de dessin en duo via le web s'adressant aux jeunes.

- Complément au quiz de *l'Union fait la force*, **12 000 images faites par les téléspectateurs.**
- **Quotidiennement utilisé** dans environ **1 000 écoles.**
- Développement d'une **version iPad** disponible sous peu.



LE CONCEPT

Elle tourne est un concept novateur de **quiz** télévisé ciblant les **adolescents**. Chaque émission quotidienne comprend 80 questions auxquelles tentent de répondre deux équipes de deux joueurs. Ce quiz **multi-jeux** intègre de manière dynamique des jeux **visuels** et **sonores**.



Elle tourne: Un concept novateur

- Des participants jeunes et dynamiques
- Un contenu diversifié
- Un public interactif
- Une réalisation branchée
- Un format unique
- Présence web
- Version pour iPad
- Possibilités de Branding





Des participants jeunes et vifs

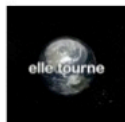
- Pendant chaque émission, différents **groupes d'amis** s'opposent.
- Les équipes sont composées de deux adolescents **énergiques, enjoués, intelligents** et **informés**.
- Les 4 joueurs se connaissent et jouent dans une **ambiance décontractée**.
- Ce mélange de **compétition** et de **collégialité** confère à *Elle tourne* toute son originalité.





Un contenu diversifié

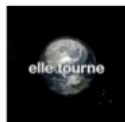
- Le contenu des questions intéressera particulièrement les spectateurs **de 10 à 16 ans** mais saura aussi captiver les plus jeunes et leurs parents.
- Chaque émission contient un fin dosage de **connaissances ludo-éducatives**.
- Chaque émission aborde des questions d'histoire, de géographie, de civilisation, de musique actuelle, de célébrités, etc.





Un public interactif

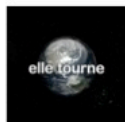
- Les 8 jeux de *Elle tourne* sont conçus pour que **toute la famille** puisse tenter de répondre **de la maison**, avant les participants en studio.
- Cette **participation active** des spectateurs se complète par une invitation à poursuivre l'expérience **sur le web**.
- Le public peut soumettre des **questions**, des **images** ou tout autre type de **données** qui serviront de matériel pour l'émission.





Une réalisation branchée

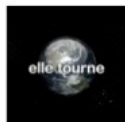
- Les **décors** sont **virtuels** et le **découpage visuel** est **réactif**, presque automate.
- Les animateurs aux **voix de synthèse** se font discrets et les 4 joueurs sont en permanence à l'écran, laissant transparaître leur **complicité**.
- La **musique** électro se fait **discrète** et **ponctuelle**.
- L'**absence de public** en studio rend audible le moindre commentaire des participants.





Un format unique

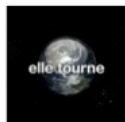
- Chaque émission, formée de **8 jeux** qui varient de manière séquentielle, dure **26 minutes**.
- Une émission contient **80 questions**, soit trois fois plus que dans un quiz traditionnel. Le rythme est effréné; l'attention des téléspectateurs est soutenue durant la **compétition**, puis **décontractée** entre les jeux.
- Il y a 4 émissions par semaine, du lundi au jeudi.
- Grâce à un système de **pointage progressif**, les équipes accumulent des points à chaque question posée. Un décompte s'affiche à l'écran. Plus l'équipe répond rapidement, plus elle marque de points.





Télé réalité

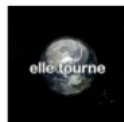
- Entre les jeux, les voix de synthèse présentent une **biographie** de chaque participant à partir d'un texte conçu par les 3 autres joueurs, de données et photos prises sur **Facebook**.
- Le public découvre les activités, les passions et les projets des joueurs alors que ceux-ci se préparent pour le prochain jeu, discutent ou écoutent de la musique.
- Cette présentation permet une grande **spontanéité** durant la diffusion.





Participation web

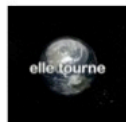
- Les jeux sont conçus et créés par l'équipe de *Elle tourne*, mais le contenu peut également être soumis par les **spectateurs** de l'émission.
- Pour chaque question soumise par un téléspectateur, une **boîte-générique**, mentionnant l'auteur et la ville dont il est originaire, apparaît à l'écran.
- Des concours sont organisés pour inciter le public à proposer du **contenu**. Les créateurs les plus actifs ont un accès particulier et reçoivent des cadeaux pour leur participation.





Participation iPad

- Pour poursuivre le plaisir du quiz après l'émission, les téléspectateurs sont invités à télécharger, sur leur iPad, des **jeux interactifs complémentaires** aux jeux télévisés.
- À plusieurs reprises, durant la saison, des **apps aux couleurs de Elle tourne** seront publiées sur le AppStore de Apple.



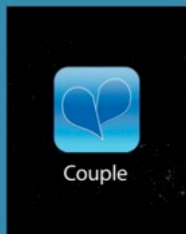


elle tourne

+

PRÉSENTATION DES JEUX

Chaque émission dure 26 minutes, est formée de 8 jeux qui varient de manière séquentielle et contient 80 questions.

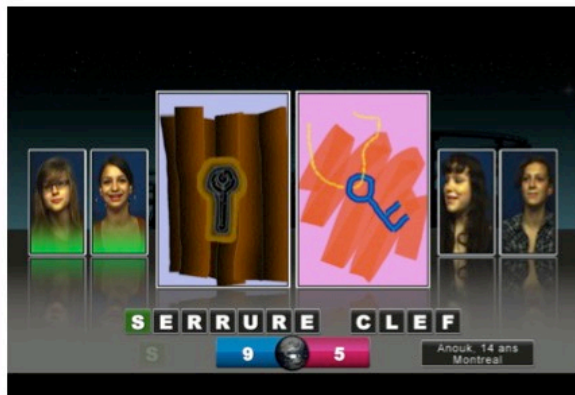


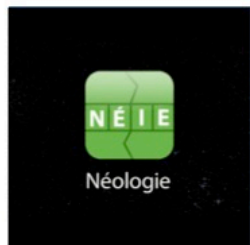
Couple

Couple

Deux dessins forment une association célèbre (sel et poivre, pile et face, crayon et efface, etc.). Il peut s'agir de deux images, d'un texte et d'une image, etc.

Les joueurs doivent tenter de les identifier.

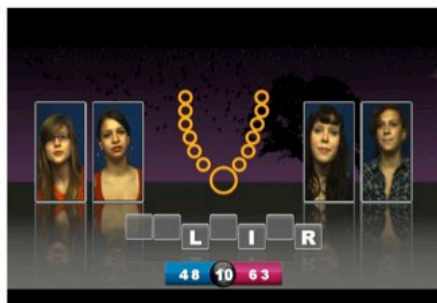




+

Néologie

Une expression est concaténée en un mot : un néologisme. L'animateur dit une phrase contenant le néologisme et aide ainsi les joueurs à identifier l'expression de base. Exemple : « Consulte ton arlogique si tu veux connaître tes ancêtres. » Les joueurs ont pour défi de retrouver l'expression de base (ci-dessus : « arbre généalogique »).



+

Picto

Un pictogramme représentant un mot, une expression ou une phrase apparaît à l'écran. Le mot apparaît aussi à l'écran, mais une lettre sur deux est cachée. À l'aide du pictogramme et des lettres, les joueurs devinent de quel mot il s'agit.



Mystère

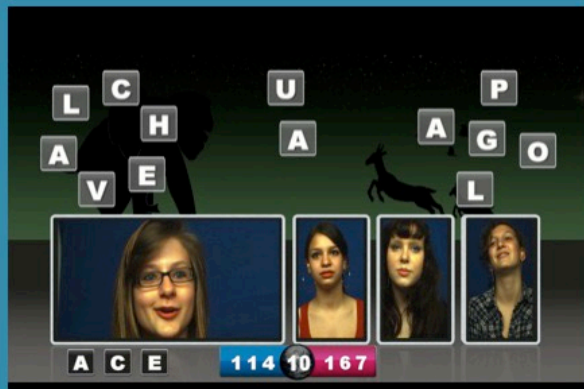
Une grille de lettres apparaît à l'écran. Des mots sont cachés dans la grille. Une image, qui sert d'indice, apparaît à l'écran. Les joueurs doivent découvrir le mot associé à l'image dans la grille.

R	E	I	P	A	P
M	E	L	I	U	T
E	H	C	U	O	D
B	R	O	S	S	E
C	E	M	A	L	

Clue image: A circular object with several small holes, possibly a lid or a piece of equipment.

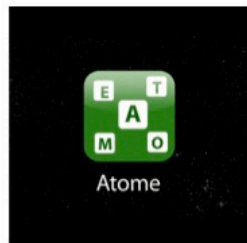
Player portraits: Four female avatars.

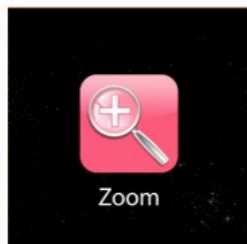
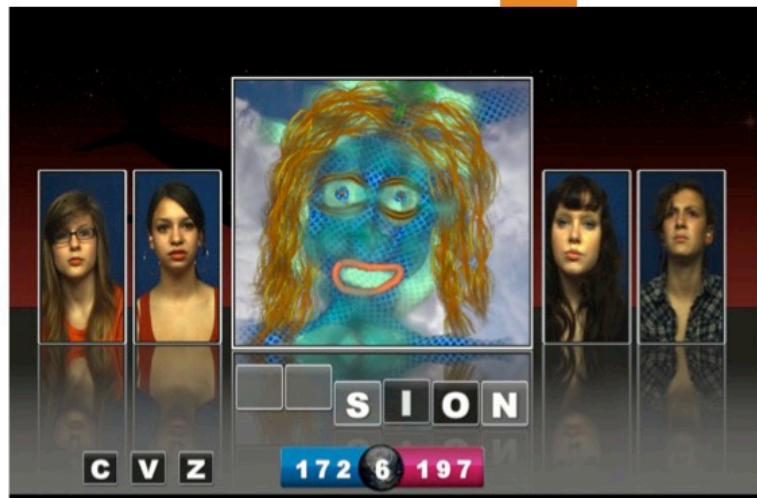
Bottom bar: D K W | 76 | 10 | 118



Atome

Une phrase ou une expression apparaît à l'écran. Chaque mot de la phrase constitue un atome, dont les lettres tournent, en grappes. Les joueurs tentent de recomposer les mots pour découvrir la phrase.





+

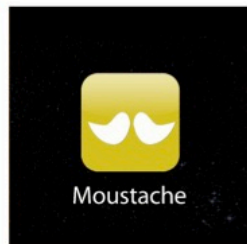
Zoom

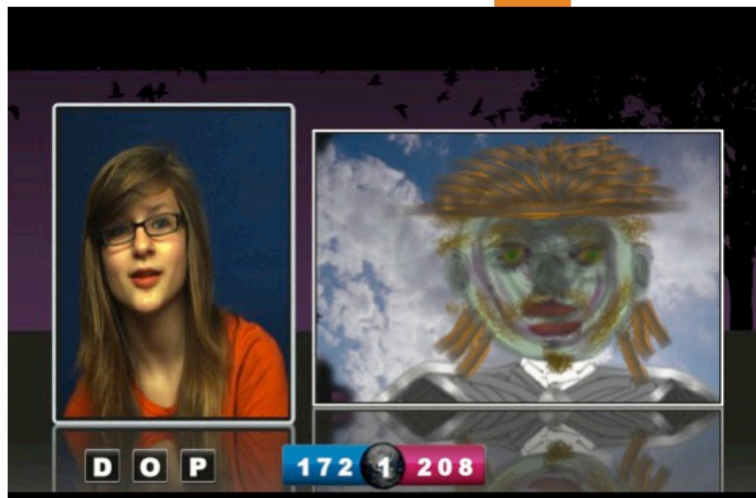
Une image apparaît à l'écran (un corps humain, un animal, une plante, etc.). La caméra fait un zoom sur une partie de l'image. D'autre part, on présente progressivement un mot caché de la dernière à la première lettre. Le mot caché ainsi que la section de l'image sur laquelle on fait un zoom constituent les deux indices pour découvrir le mot que l'on cherche.



Moustache

La photo d'un visage connu a été barbouillée. Un à un, les éléments du maquillage disparaissent. Les joueurs doivent identifier le visage le plus vite possible.



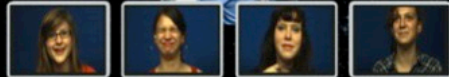
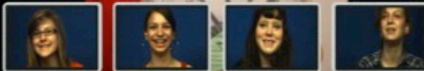
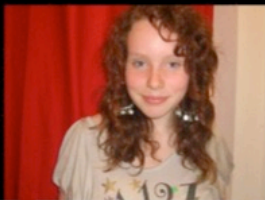
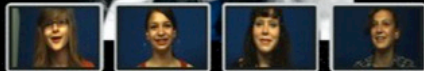


Touriste

+

Touriste

Un personnage pose une question avec un accent très prononcé. Les joueurs doivent répondre à sa question. Dans l'exemple ci-dessous, le touriste demande « Qui est la reine d'Angleterre? »



Intermède biographies

Entre les jeux, pour bien marquer la pause, des photos défilent à l'écran et une voix de synthèse présente de courtes biographies des concurrents, mettant l'accent sur un aspect de leur vécu quotidien.

Ces courtes biographies sont conçues par les autres participants, ce qui les rend touchantes, originales et amusantes.



Technologie TVLop

La plateforme logicielle de production conçue par Loplop. Un avantage clé qui intègre un savoir-faire spécialisé acquis sur plus d'une décennie de production télévisuelle.



TVLop en bref

LopLop, expert depuis 1994 en conception et fabrication de logiciels d'automatisation de production TV. Sa plateforme TVLop est une application qui gère l'ensemble des étapes de production de jeux télévisés et Quiz.

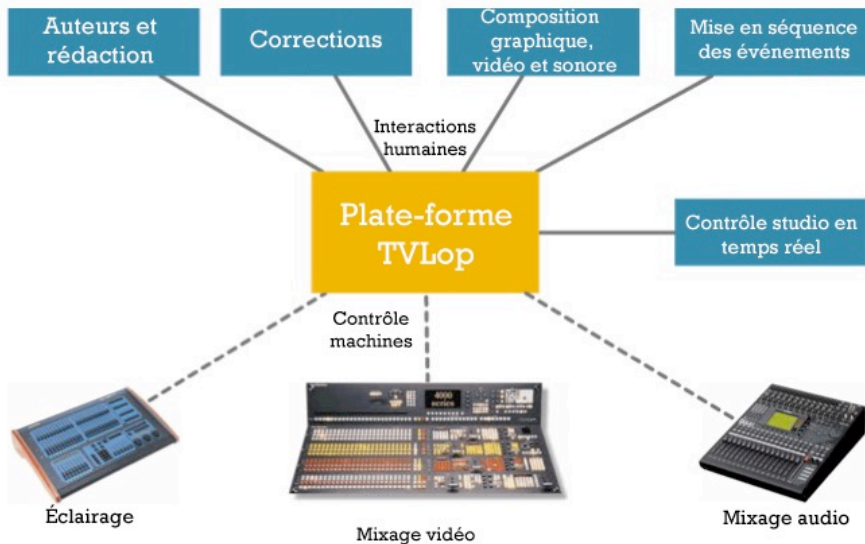
TVLop est un outil central qui simplifie et orchestre tous les éléments clés nécessaires à l'enregistrement, au montage et de gestion des programmes de diffusion d'émissions à la télévision.

Par son système unique de gestion des contenus via Internet, TvLop assiste les différents acteurs dans leurs manipulations des textes, images, vidéos, musiques, effets sonores et décors virtuels 3D.

TVLop est une application intégrée qui offre une efficacité accrue, ce qui permettant une diminution significative des coûts liés à la production jusqu'à la diffusion.



L'Environnement TVLop





Une approche orienté service

L'équipe de TVLop supporte le producteur de contenus par son implication dans toutes les phases de concrétisation d'un projet d'émission de télévision incluant: la conceptualisation, le développement, l'installation, la production et la diffusion incluant la formation du technicien qui gère les systèmes.

L'équipe TVLop vous assiste dans

- la création de jeux
- la programmation d'applications
- L'intégration de séquences audio, vidéo, graphiques et animations
- la révisions des séquences
- la gestion de l'émission par un opérateur
- le montage automatisé en temps réel, manuel et/ou en différé
- le rendu de l'émission en formats Télévision SD/HD, Web et Mobile



LopLop

TVLop Canada
TVLop France

5455 avenue de Gaspé, Suite 1205
Montréal (Québec) Canada, H2T 3B3
(+1) 514 844-4994
www.loplop.com