

# Digital Day 2020 : Lexique streaming, marketing digital & réseaux sociaux



## Atelier 1 : Streaming

**Content delivery** : C'est le fait de mettre sa musique à disposition du public / des fans.

**Datas center (ou centre de données)** : Infrastructure composée d'un réseau d'ordinateurs et d'espaces de stockage. Cette infrastructure peut être utilisée par les entreprises pour organiser, traiter, stocker et entreposer de grandes quantités de données.

**DSP (digital service provider ou digital streaming platform)** : C'est une plateforme de streaming (Spotify, Deezer, Apple Music...).

**Master owner ou right holder (ayant droit)** : C'est la personne (physique ou morale) qui détient les droits d'un titre ou d'un album.

**MAU (monthly active users)** : C'est le nombre d'auditeurs mensuels d'un artiste sur une plateforme de streaming (≠ abonnés au profil artiste).

**Abonné au profil artiste** : C'est une personne utilisatrice d'une DSP qui a choisi de s'abonner au profil de l'artiste, et reçoit ainsi, selon les DSPs, les informations de l'artiste sur ses nouvelles sorties.

**Métadonnées** : C'est un ensemble d'informations permettant de décrire ou de définir une donnée. Dans le streaming, les métadonnées correspondent aux informations qui accompagnent un fichier audio : nom de l'album, artiste, date de sortie, genre, etc...

**Save rate (taux d'enregistrement)** : C'est ce qui définit le fait que l'utilisateur ait enregistré le morceau dans sa playlist (swiper en enregistrant). Donc, un save rate élevé est plutôt positif.

**Skip rate (taux de skip)** : C'est ce qui définit la mesure du temps d'écoute des utilisateurs sur un titre ou un album. Donc, un skip rate élevé est plutôt négatif.

**Smart radio** : C'est une playlist curée directement par les DSPs, mais avec laquelle on ne peut pas revenir en arrière pour réécouter un titre.

**UGC (user generated content, ou contenu créé par les utilisateurs)** : C'est l'ensemble des contenus créés par les visiteurs ainsi que les contenus postés sur les espaces à vocation communautaire ou d'échange comme des forums ou les médias sociaux.

**Web radio** : C'est l'équivalent d'une radio traditionnelle sur internet, qui n'est pas forcément spécifique au streaming.

# Digital Day 2020 : Lexique streaming, marketing digital & réseaux sociaux



**Windowing** : C'est le fait qu'un artiste ou un groupe mette ses morceaux en exclusivité sur une seule plateforme de streaming pendant un temps donné.

## Atelier 2 : Marketing digital & réseaux sociaux

### **Affichage :**

- **OOH - Outdoor/Out-of-Home Advertising** : Ce sont les publicités visibles dans l'espace public. Par exemple, cela peut être un panneau publicitaire animé dans le métro.
- **DOOH - Digital Out-of-Home Advertising** : Ce sont les publicités qui apparaissent via les écrans de nos différents appareils.

**B2B (business to business)** : Ce sont les activités commerciales et marketing réalisées entre entreprises.

**B2C (business to consumer)** : C'est l'activité commerciale et marketing qui s'opère à destination des consommateurs particuliers.

**Bulle de filtres** : Concept développé par le militant d'Internet Eli Pariser. Selon Pariser, la « bulle de filtres » désigne à la fois le filtrage de l'information qui parvient à l'internaute par différents filtres ; et l'état d'« isolement intellectuel » et culturel dans lequel il se retrouve quand les informations qu'il recherche sur Internet résultent d'une personnalisation mise en place à son insu.

**CMS (Content Management System ou système de gestion de contenu)** : Logiciel destiné à concevoir et à mettre à jour de manière dynamique des sites Web ou des applications multimédias, éventuellement de façon collaborative.

**Completion rate (taux de complétion)** : Le taux de complétion vidéo désigne normalement la part de l'audience qui visionne intégralement une vidéo. Dans un sens plus large, le terme est dans les faits souvent utilisé pour désigner la proportion moyenne d'une vidéo vue. Dans ce cadre, un taux de complétion vidéo de 50% signifie alors qu'en moyenne la vidéo est vue sur la moitié de sa longueur. Cela permet de déterminer l'efficacité des vidéos publicitaires diffusées sur les supports digitaux.

**Direct-to-fan** : Modèle de marketing incluant l'artiste comme élément de la stratégie marketing. C'est donc le musicien qui va directement s'adresser aux fans sans intermédiaire.

# Digital Day 2020 : Lexique streaming, marketing digital & réseaux sociaux



**KPI (key performance indicator ou indicateur clé de performance)** : Outil d'analyse de l'audience d'un site web, d'une page artiste... agrégeant plusieurs types de données.

**Lip sync** : C'est l'ensemble des techniques destinées à faire en sorte que semblent synchronisés, d'une part, le mouvement des lèvres d'une personne, et d'autre part, les paroles ou les sons qu'il est censé prononcer.

**Livestream** : Diffusion en temps réel d'une vidéo sur Internet.

**RTB (Real-Time Bidding)** : Mécanisme qui consiste à vendre en temps réel et au plus offrant une impression publicitaire donnée. Les annonceurs choisissent ou non d'enchérir et à quel prix en fonction des caractéristiques comme la taille de la bannière, le contexte de la page web ou encore l'endroit et le moment auxquels elle est visualisée.

**SaaS (Software as a Service ou logiciel en tant que service)** : C'est un modèle de distribution de logiciel au sein duquel un fournisseur tiers héberge les applications et les rend disponibles pour ses clients par l'intermédiaire d'Internet.

**UGC (User Generated Content ou contenu créé par les utilisateurs)** : C'est l'ensemble des contenus postés sur les espaces à vocation communautaire ou d'échange comme des forums ou les médias sociaux. Commentaire, avis client, post sur un forum, podcast vidéo, photo, article de blog, tweet, post Facebook... Ce contenu peut prendre de nombreuses formes.

## - Termes spécifiques aux réseaux sociaux :

**Impression** : Nombre total de fois qu'une publication a été vue (à la fois par les comptes qui suivent la page ou le profil mais pas seulement).

**Interaction / Engagement** : C'est le nombre de mentions « J'aime » et de commentaires qu'une publication reçoit, et le nombre de fois qu'elle a été enregistrée.

**Reach (couverture)** : C'est la part des internautes ou mobinautes (nombre de comptes uniques) ayant vu une publication.

**Snaps** : Ce sont les photos et vidéos créées par les utilisateurs de Snapchat.

**Stories** : Ce sont des photos ou des vidéos que les utilisateurs publient sur leur profil pendant 24h maximum. Les stories peuvent être vues par les amis de l'utilisateur en question (Facebook, Instagram, Snapchat...)

# Digital Day 2020 : Lexique streaming, marketing digital & réseaux sociaux



**Snap Ads** : C'est le format natif de la publicité sur Snapchat, qui suit le format plein-écran des snaps.

**Swipe** : Dans le contexte des applications mobiles et des écrans tactiles, le swipe est l'action de balayage latéral effectuée à l'aide de son doigt par un mobinaute. Le swipe peut être utilisé pour faire défiler des contenus sur un carousel ou pour fermer une application.

## **Abréviations:**

**PDM** : parts de marché

**WW**: Worldwide

**ROW** : Rest of the World