

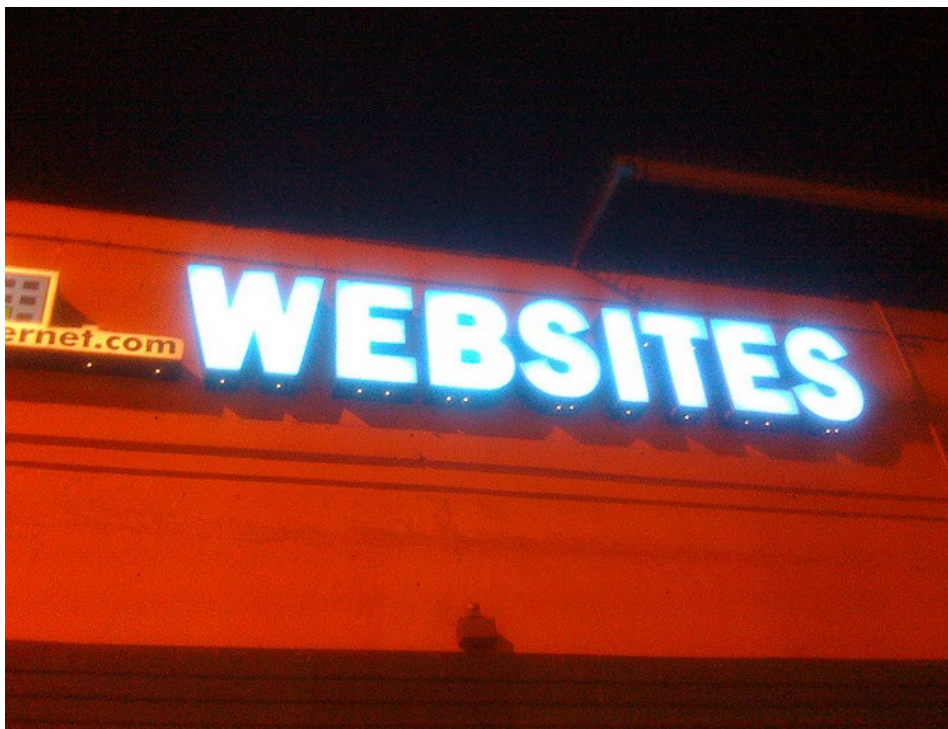
LE NOUVEAU TOPSPIN EST-IL VRAIMENT ACCESSIBLE À TOUS ?

LE 18 MARS 2011 BRUCE HOUGHTON

Topspin est ouvert à tous mais loin d'être facile d'utilisation. Ian Rogers, son PDG, explique pour qui est fait cet outil exceptionnel destiné aux artistes et quels sont leurs futurs projets d'amélioration.

Topspin fait du bruit depuis un certain temps déjà. Cet outil très efficace destiné aux artistes pour construire une stratégie digitale personnalisable et adaptable selon leurs besoins était cependant réservé à certains privilégiés jusqu'à aujourd'hui et nombreux sont ceux qui attendaient le jour où on ne serait plus obligé de suivre une formation pour pouvoir l'utiliser. C'est désormais chose faite et vous pourrez trouver tous les détails sur les conditions d'utilisation et de fonctionnement [ici](#).

Seulement voilà, accessible ne veut pas dire qu'il suffira d'un clic pour avoir une fanbase et des revenus conséquents comme certains s'y attendaient. Bruce Houghton a interrogé Ian Rogers (PDG de Topspin) pour Hypebot afin d'obtenir un peu plus de précisions sur le degré d'accessibilité de ce nouveau service et savoir comment il envisage de rendre l'interface plus compréhensible pour les artistes.



Juste à temps pour **SXSW music**, Topspin a ouvert sa plateforme de **Direct to Fan** accessible jusqu'alors uniquement sur invitation, à tous les musiciens. ([Plus de détails ici](#)). Avant d'appuyer sur le nouveau bouton Topspin, le PDG Ian Rodgers a répondu à quelques questions. Parmi elles, quels sont les musiciens qui pourront bénéficier de l'extension de leurs services et quels sont leurs futurs projets ?

HYPEBOT : En supposant que le modèle financier fonctionne, diriez-vous que les outils que vous proposez sont efficaces pour n'importe quel type d'artistes ? Ou y a-t-il un seuil minimum de fans ou de ventes ?

IAN RODGERS : Topspin est utile pour tout artiste qui a besoin d'outils pour accroître sa visibilité, construire une relation avec ses fans, et vendre directement à ses artistes. Aucun outil n'est adapté à tout le monde, certaines personnes ont une préférence pour Pro Tools, d'autres pour Logic, d'autres encore préfèrent Reason, Acid ou Garage Band (ou ils combinent plusieurs programmes). Aujourd'hui, certains de nos utilisateurs les plus actifs

sont des artistes plus ou moins inconnus. **TRICIL** est un bon exemple d'artiste DIY qui utilise beaucoup d'outils Topspin avec un abonnement mensuel et annuel.

La complexité d'utilisation a posé des problèmes pour certains utilisateurs Topspin. La nouvelle plateforme prend-elle en compte cela ou recommandez-vous une formation pour commencer?

Nous avons commencé à travailler sur ce problème d'accessibilité. Nous avons reconfiguré l'interface utilisateur afin d'être en phase avec une campagne basique – Produit -> Promotion -> Vente -> Fans -> Satisfaction – et avons transformé certaines interfaces utilisateurs qui prêtaient à confusion. Nous avons ajouté une vidéo d'explication pour chaque onglet principal pour qu'en cinq minutes n'importe qui puisse faire le tour de TopSpin et se familiarise avec certaines interfaces et terminologies. Nous avons entièrement retravaillé le look et la navigation de l'application jusqu'à votre relevé de compte Topspin qui est désormais plus facile à lire. Nous avons ajouté quelques options telles que "Importer depuis Gmail, Yahoo! Carnet d'adresse Mac, ect..." et avons amélioré les éléments basiques tels que le chargement de fichiers et la réalisation d'une interface permettant la gestion de la production et de l'envoi de vos supports physiques et du merchandising.

Evidemment, il y a encore du travail à faire. Nos utilisateurs attendent surtout les mises à jour pour l'interface e-mail et ça, c'est en haut de notre "To-Do". Chaque semaine de l'année nous sortirons une nouvelle version de TopSpin. Je n'ai jamais été aussi impatient d'entendre les retours des nouveaux utilisateurs sur les forums et de les faire taire un par un.

Comme n'importe quel programme destiné aux professionnels, les utilisateurs doivent s'attendre à une période d'adaptation. On n'ouvre pas Photoshop, Salesforce ou Final Cut Pro en espérant devenir un expert en dormant. Le but c'est de réussir une campagne basique efficace qui se monte facilement sans perdre la qualité dont nos utilisateurs ont besoin pour faire fonctionner leur business. Nous en sommes proches et tous les retours concernant l'amélioration de nos outils afin de les rendre encore plus accessibles sont les bienvenus.



Pourriez-vous en dire un peu plus à nos lecteurs sur l'option le "Store Builder" (Fabrication de boutique en ligne)?

L'une des clés d'une campagne Topspin efficace était d'avoir un bon site web afin d'y insérer les outils TopSpin. Nous voulions offrir à nos utilisateurs un moyen simple et élégant, une sorte de boutique en trois clics. Désormais, avec le "Store Builder" (constructeur de boutique en ligne), vous pouvez charger du contenu, créer des packs, générer un bouton "acheter", rendre active votre boutique et commencer à vendre rapidement sur le web et sur

Facebook. Les couleurs, images et options sont facilement personnalisables dans une interface (WYSIWYG soit "What You See Is What You Get") où ce que vous voyez, c'est ce qui apparaîtra.

Mais il est aussi plus facile que jamais d'intégrer Topspin directement sur un site. Cette semaine nous annonçons aussi une nouvelle version de notre **WordPress** et une extension **Drupal**, le développement d'un module d'extension pour **Expression Engine**, en plus d'une intégration très excitante avec Virb, Bandzoogle, Ning, et d'autres. Quelle que soit votre stratégie pour construire votre présence web, Topspin est là.

—

Article initialement publié sur : **Hypebot**

Traduit par : Lara Beswick

Crédits photos CC flickr : **Jason Gulledge; justinwdavis**