

Brief :
création d'une
app "Sport" pour
passionnés.es

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Introduction

Nous allons travailler autour de la création et du lancement d'une application à destination des passionnés et des pratiquants autour du thème du sport.

Votre approche doit avoir un USP (Unique Selling Point) original et doit s'appuyer sur une analyse poussée de vos habitudes.

Vous incarnez à la fois la cible et l'équipe créative.

Nous allons établir les personas des sportifs/passionnés.es d'aujourd'hui afin de comprendre leurs profils et leurs besoins afin de leur proposer un outil dédié.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Chiffres-clés

- **37 millions** : le nombre de français de plus de 15 ans qui déclarent pratiquer une activité physique ou sportive au moins une fois par semaine
- **La marche est l'activité physique la plus courante**, suivie de la natation, du vélo et de la course à pied
- **60%** des Français se déclarent intéressés par le football
- **41%** des femmes pratiquent une activité sportive au moins une fois par semaine
- **56%** des Français déclarent être intéressés par les Jeux Olympiques
- **10,6M** de téléspectateurs en moyenne suivent chaque étape du Tour de France à la télévision
- **71% des élèves du primaire et 38% des collégiens** sont inscrits dans un club sportif

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Une opportunité à saisir

La passion pour le sport est ancrée dans le tissu de la société française, qui s'adonne régulièrement à une activité physique. À l'heure où la **technologie fusionne avec chaque aspect de notre vie**, l'opportunité est immense pour créer une application qui relie les passionnés de sport à travers le pays.

Cependant, il existe de **nombreux défis majeurs à surmonter**.

Encore beaucoup de français ne pratiquent pas d'activité sportive régulière : l'inactivité physique engendre des problèmes de santé, tandis que le manque de participation aux événements sportifs **prive de l'enthousiasme collectif et peut exclure socialement**.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Des freins à la pratique...

Les raisons pour lesquelles certains français ne pratiquent pas de sport sont diverses. Pour certains, **des contraintes de temps liées au travail ou aux responsabilités familiales** peuvent limiter les opportunités pour l'activité physique.

Les barrières financières, comme **les coûts d'adhésion à un club de sport ou l'achat de matériel**, peuvent également jouer un rôle.

Le manque d'accès à des installations sportives adéquates, en particulier dans les zones urbaines densément peuplées, peut également être un obstacle.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Mais aussi au suivi... !

Suivre le sport peut parfois être un défi en raison de divers obstacles. Les horaires de travail chargés et les engagements familiaux **limitent souvent le temps disponible pour regarder des événements sportifs à la télévision ou au stade.**

De plus, **les frais d'adhésion à des chaînes sportives ou les coûts élevés des billets de match** peuvent entraver l'accès à ces expériences.

Les **contraintes de mobilité et les distances géographiques** peuvent rendre difficile la participation à des événements sportifs en personne.

Suivre plusieurs sports simultanément est complexe, surtout lorsqu'ils **se déroulent sur différents fuseaux horaires**. Les horaires décalés rendent difficile la couverture en direct et compliquent la coordination pour les fans désireux de suivre ces événement ensemble.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Partir d'un problème...

Pour vous aider à comprendre la démarche créative, nous allons illustrer la démarche par un exemple.

Le problème : Il est difficile de suivre et de rester engagé dans différents sports en raison d'horaires incompatibles et de décalages horaires..

→ Le constat : La diversité des horaires de matchs et les décalages horaires nuisent à l'expérience sportive et à l'engagement des fans

→ Le besoins des passionnés : Visualiser facilement les jours, horaires, diffuseurs des évènements sportifs. Revoir facilement les actions clés d'un match ou d'un joueur en particulier. Échanger avec les fans sur ces extraits sélectionnés... etc.

→ Tout ne peut être couvert par une seule et même application...

MAIS !

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Construire la solution

On peut imaginer solutionner une partie de ces problèmes via une application simple et pratique

→ Un calendrier global des événements sportifs, permettant aux utilisateurs de visualiser facilement les horaires et les décalages horaires de ces équipes préférées.

→ Permettre aux utilisateurs de sélectionner leurs sports préférés et de recevoir des alertes en fonction de leur fuseau horaire.

→ Offrir la possibilité de regarder en direct ou de rattraper des moments clés des matchs sous forme de résumé à plusieurs.

→ Créer des espaces de discussion en direct pour les fans, encourageant les interactions malgré les horaires différents.

Nous sommes partis d'un besoin pour construire un produit.

Nous sommes partis d'un problème pour construire une solution.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Analyse, pistes et idéation (partie 01)

→ Problème : Manque de diversité sportive

Solution : Plateforme d'échange de sports pour encourager les utilisateurs à essayer de nouvelles activités.

→ Problème : Blessures fréquentes lors de l'entraînement

Solution : Application de conseils d'entraîneurs et de physiothérapeutes pour prévenir les blessures.

→ Problème : Impact environnemental et économique des équipements de sport

Solution : Marketplace d'équipements d'occasion pour encourager le recyclage et la réutilisation.

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Analyse, pistes et idéation (partie 02)

→ Problème : Difficulté à suivre plusieurs matches en même temps.

Solution : Application pour suivre plusieurs matchs en direct avec la création de multiplex intelligents.

→ Problème : Isolement en regardant les matchs à la télévision.

Solution : Chat en direct pendant les diffusions pour interagir avec d'autres fans en temps réel.

→ Problème : Manque d'engagement pendant les matches.

Solution : Plateforme de concours en temps réel où les fans répondent à des questions liées au match pour gagner des points et des récompenses.

Quelques problématiques

- Comment pouvons-nous rendre l'expérience de suivi sportif à la télévision plus interactive & engageante pour les spectateurs ?
- Comment pouvons-nous aider les fans à se sentir plus connectés avec d'autres passionnés pendant les diffusions sportives à la télévision ?
- Comment pouvons-nous utiliser la gamification pour inciter les fans à interagir davantage avec les diffusions sportives ?
- Comment pouvons-nous aider les amateurs de sport à suivre leur performance dans plusieurs disciplines sportives et à identifier les domaines à améliorer ?
- Comment pouvons-nous encourager les personnes à essayer de nouvelles activités sportives et à diversifier leur expérience sportive ?

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Quelques liens à voir

→ <https://www.sportstrategies.com/en-2020-deux-fois-plus-de-sport-diffuse-a-la-television-compare-a-2010/>

→ madmoizelle.com/72-des-francais-aimeraient-voir-plus-de-sport-feminin-a-la-television-mais-on-en-est-encore-loin-1409327

→ <https://www.sports.gouv.fr/data-640>

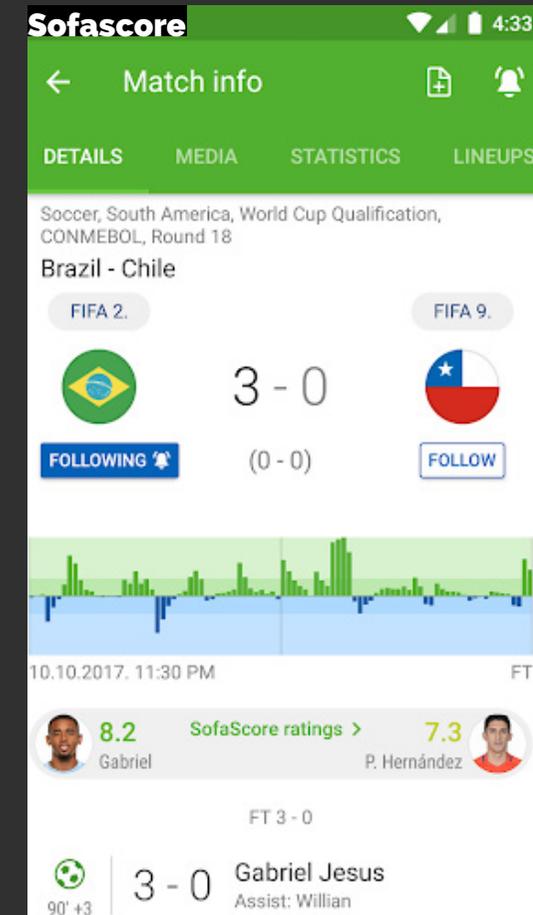
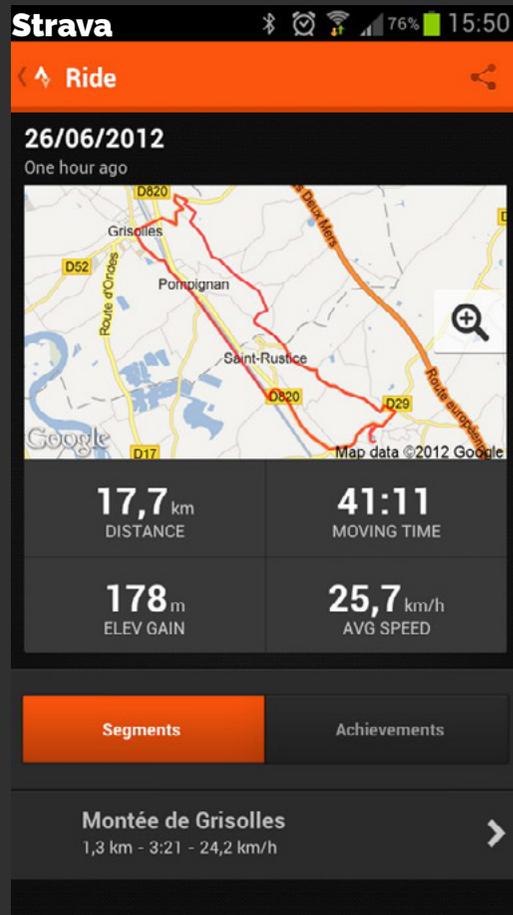
→ https://injep.fr/wp-content/uploads/2021/11/IAS52_sport.pdf

→ <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/telecharger/ad141819.pdf>

→ <https://blog.gymlib.com/fr/sujets-rh/sport-entreprise/francais-pratiques-sportive-attentes-2021/>

Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Quelques concurrents...



Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Quelques concurrents...

Sorare

OWN YOUR GAME

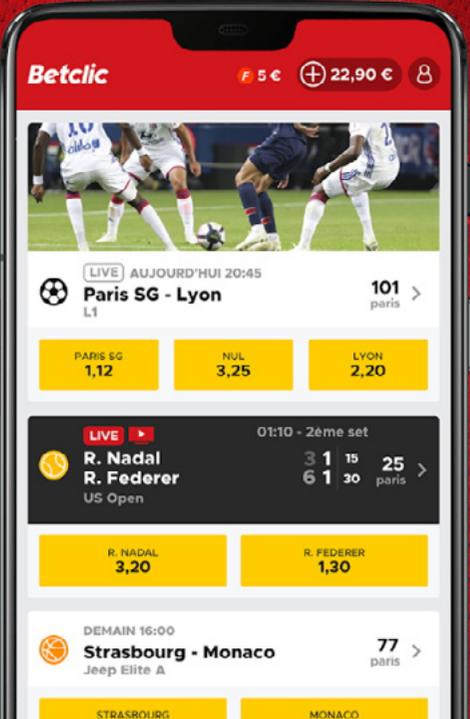
Collect, play and win officially licensed digital cards featuring the world's best global football and NBA players.



9:41
All Star
Super Rare • Aug 26-30
Ranking 232
Points 344.2
Reward Tier 1
vs FCB +8.5%
Mbappé
vs FCB +20%
Messi

Betcltic

L'APPLI PRÉFÉRÉE DES PARIEURS



Betcltic 5 € + 22,90 € 8

LIVE AUJOURD'HUI 20:45
Paris SG - Lyon 101 paris >

PARIS SG	NUL	LYON
1,12	3,25	2,20

LIVE 01:10 - 2ème set
R. Nadal - R. Federer 25 paris >

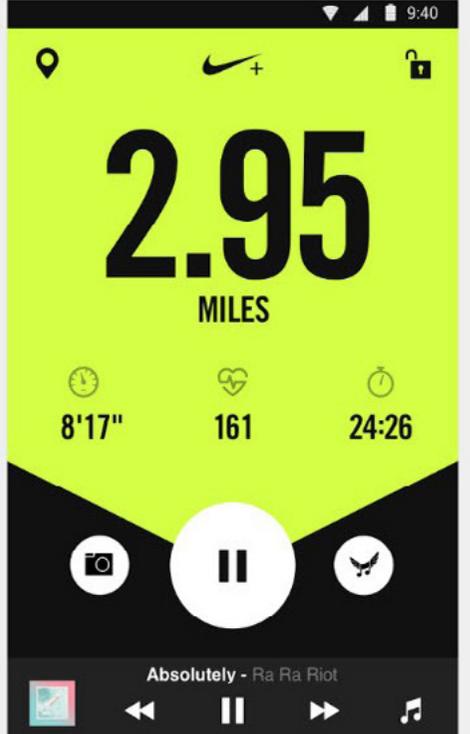
R. NADAL	R. FEDERER
3,20	1,30

DEMAIN 16:00
Strasbourg - Monaco 77 paris >

STRASBOURG	MONACO
------------	--------

Nike Run Club

MUSIC CONTROLS FOR THE RUNNER IN MOTION



9:40

2.95 MILES

8'17" 161 24:26

Absolutely - Ra Ra Riot

MPG



CHEUMPTIONS LEAGUE
Saison en cours

ULTRA LIGUE
Saison en cours

CRÉE UNE LIGUE ET INVITE TES POTES

REJOINS UNE LIGUE EXISTANTE
RENTRE TON CODE OK

LA PRATIQUE SPORTIVE

PRATIQUE SPORTIVE DANS LA POPULATION GÉNÉRALE

En 2018, **66 %** des individus âgés de 15 ans et plus ont pratiqué du sport **au moins une fois dans l'année** et un peu plus d'un quart n'a pratiqué qu'une seule activité.

Taux de pratique sportive au cours de l'année

Catégorie	Pourcentage
Pratique d'au moins une activité sportive	66%
une seule activité	27%
deux ou trois fois	22%
trois activités ou plus	17%
Pratique exclusivement utilitaire (staircase, swimming, etc.)	9%
Aucune pratique sportive	25%

Fréquence de pratique tous sports confondus

Fréquence	Pourcentage
Moins d'une fois par semaine	18%
Deux ou trois fois par semaine	28%
Une fois par semaine	16%
Quatre fois par semaine ou plus	38%

38 % des pratiquants âgés de 15 ans et plus ont déclaré une activité sportive au moins quatre fois par semaine.

Source : INSEP, Ministère des sports, CREDES - Baromètre national des pratiques sportives, août 2018.
 Champ : Ensemble des pratiquants âgés de 15 ans et plus résidant en France, DROM compris.
 Note : 5,9% des pratiquants déclarent une activité physique ou sportive quatre fois par semaine, seulement 20 % des pratiquants déclarent une telle fréquence d'activité pour leur activité principale.

Course et marche, activités de la forme et de la gymnastique, natation et vélo

sont les trois activités sportives pratiquées par le plus grand nombre.

Taux de pratique sportive des différents univers au cours de l'année

Activité	Taux de pratique (%)
Course et marche	40%
Activités de la forme et de la gymnastique	32%
Sports aquatiques et nautiques	29%
Sports de cycle ou motorisés	18%
Sports de raquette	11%
Sport collectif	11%
Sport d'hiver ou de montagne	8%
Sports enchaînés ou cumulés	6%
Sports de précision ou de cible	6%
Arts martiaux et de combat	4%
Sports urbains	4%
Athlétisme	4%
Activités verticales	3%
Equitation	3%
Sports aériens	2%
Autres sports	1%

Source : INSEP, Ministère des sports, CREDES - Baromètre national des pratiques sportives, août 2018.
 Champ : Ensemble de la population âgée de 15 ans et plus résidant en France, DROM compris.
 Lecture : 40 % des individus âgés de 15 ans et plus ont déclaré avoir pratiqué du moins une fois au cours de l'année précédente l'activité indiquée en abscisse.



Brief : création d'une application "Sport pour les passionnés/es"

Livrables attendus

- Un benchmark concurrentiel et un moodboard visuel
- Une étude qualitative et quantitative (recherche utilisateur)
- Les maquette fonctionnelle et visuelles de tous les écrans
- Éléments de branding : nom, logo, phrase d'accroche
- Une note d'intention expliquant le problème soulevé + l'idée trouvée : le problem statement et le concept statement
- Un argumentaire précis de vos choix fonctionnels et graphiques
- Une présentation façon "pitch" pour vendre votre idée
- Un carnet de bord retraçant l'évolution de votre travail au jour le jour : croquis, photographies, choix, etc...
- Un prototype interactif et animé réalisé sous Figma

Présenter son idée à l'oral

- le nom du projet, son identité, son accroche
- les membres de l'équipe et le rôle de chacun
- le ou les objectifs que remplit l'application
- la cible qui a été choisie et la manière dont on a voulu l'atteindre
- les concurrents majeurs de notre application
- le marché, ces opportunités, ces faiblesses, ces menaces
- le fonctionnement de l'application (présentation des maquettes fonctionnelles)
- le design de l'application : présentation des écrans visuels
- la valeur ajoutée de votre produit
- le business model
- tout ce qui valorise votre idée, votre produit... !