

## **DESCRIPTIF DU PROJET D'APPLICATION DE MANAGEMENT SPORTIF**

### **1) Présentation de la solution digitale**

#### **a) Genèse du projet et motivations pour le réaliser**

Un problème organisationnel au sein d'une équipe ou d'un club de sport passe souvent au second plan. En effet, c'est ce qu'il se passe sur le plan sportif, sur le terrain, qui est prioritaire ainsi que les résultats. Cependant, un problème organisationnel a un impact direct sur toute l'organisation, le bon fonctionnement du club mais aussi sur les résultats et ce qu'il se passe sur le terrain. C'est pourquoi, il est important de se pencher sur le fonctionnement global et le bon déroulement de la vie quotidienne d'un club ou d'une entité sportive. Face au fonctionnement quelque peu aléatoire et brouillon du système sportif de notre École, nous nous sommes questionnés sur les problèmes rencontrés afin de mettre au point une solution qui pourrait répondre à tous les maux d'ordre organisationnels et managériaux rencontrés. Ainsi, faisant face à la digitalisation de notre quotidien mais aussi des outils de gestion, nous avons décidé de digitaliser notre solution afin de proposer une expérience novatrice et impactante quant au fonctionnement du système sportif de notre École.

#### **b) Problématique organisationnelle actuelle**

Ne disposant d'aucun outil de gestion adapté, le Bureau des sports de notre École délègue à des élèves (coachs) la gestion d'une équipe et son fonctionnement tout au long de l'année. C'est par le détournement d'outils comme Facebook qu'ils administrent leurs équipes. Par le biais de groupe/page privés au sein desquels sont distillés sondages sur les présences, compositions d'équipes, publications et autres informations en relation direct avec les événements sportifs de l'équipe ou de l'École.

Dès lors qu'un match ou qu'une rencontre a lieu, le coach informe l'équipe dont il est en charge par une publication de la date, l'heure et du lieu sur Facebook. Un sondage sur la présence des membres du groupe est proposé et suite aux réponses, le coach a la possibilité d'organiser des entraînements aux dates convenues. Suite à cela, le coach récupère les données physiques (qualité de l'entraînement et prestations des joueurs) et digitales (réponses aux sondages sur les présences) et publie une fois de plus sur la page Facebook, la composition de l'équipe pour informer les joueurs sélectionnés.

*Alors quels sont les inconvénients et les points négatifs de la solution utilisée actuellement ?* Tout d'abord, le flux d'informations étant souvent très important et le manque de visibilité de certaines publications en déclin, il est très probable que certains joueurs ne voient pas toutes les publications. Dès lors, ils ne peuvent répondre à un sondage et se voir oubliés dans certains projets contre leur gré. Les publications étant très généralistes, certains joueurs peuvent ne pas se sentir concernés, s'en suit un manque d'implication et un manque net de participation que ce soit aux entraînements, aux matchs mais aussi à la vie de groupe. L'expérience de joueur se limite donc à une pratique sportive réduite et parfois peu encourageante. Dès lors qu'un événement d'une ampleur conséquente est à organiser, le manque d'outil disponible et le manque d'implication des joueurs rend la tâche difficile pour le coach. L'attente des réponses aux sondages, le manque de visibilité des publications nécessitent parfois des relances personnalisées pour chaque joueur ce qui représente un temps considérable qui empiète parfois sur l'emploi du temps personnel du coach.

## **(1) Fonctionnement global de la solution digitale**

L'application est séparée en deux interfaces distinctes. La première est exclusivement destinée aux coachs affiliés/BDS. La deuxième est réservée aux joueurs affiliés à une équipe (accès restreint au sport de l'affilié exclusivement)\*\*.

*\*une page principale est en libre accès à tous les affiliés cependant aucune publication ne pourra être effectuée par ces derniers.*

*\*\*il sera possible de visiter l'application sous un profil invité afin de naviguer dans les différents onglets sans pour autant être affilié à un sport ou au BDS. Cela permettra à tous les étudiants de visiter les pages des équipes et d'être touché par les opérations de communication et l'actualité.*

Cet outil doit simplifier et optimiser la gestion d'une équipe et des entités sportives d'une école/université. Ce qui était avant réalisé par le biais de plusieurs outils (téléphones, pages FB, mails, déplacements...) est maintenant regroupé sur un seul outil. Deux interfaces sont disponibles. Une première réservée aux coachs et/ou dirigeants et une seconde, aux joueurs.

Cette solution digitale doit offrir aux équipes un moyen pratique d'organiser et de gérer une équipe, des matchs, des entraînements et tous les événements qui gravitent autour de cette dernière.

“Personnalisez votre appli aux couleurs de l'équipe/école/université et créez votre équipe. Au sein de l'appli vous pourrez planifier les entraînements, matchs, composition, statistiques... Par le biais d'une plateforme de recensement des joueurs/participants, vous pouvez gagner du temps pour ce qui est de savoir qui est présent ou non. Peaufinez les compositions au sein de la plateforme et partagez-les avec votre équipe. Sondez-les utilisateurs à n'importe quel sujet et notifiez-les d'un quelconque événement. Des options supplémentaires telle que la mise en place de schémas tactiques et autres spécificités liées à l'activité sportive peuvent être envisageables. A cela s'ajoute une plateforme de partage des photos, de vidéos et de publications instantanées ainsi que des liens directs vers les billetteries et les plateformes de paiements en liens avec les événements organisés. Mais aussi un système de débriefing alliant notation des joueurs, du match et la création de statistiques selon les sports pratiqués.”

Tout cela doit permettre de renforcer l'esprit d'équipe et la convivialité au sein du groupe tout en offrant une solution digitale qui effacerait de nombreux problèmes de gestion managériale. Cela doit aussi permettre de contrôler l'activité de son équipe et d'utiliser les données statistiques pour une communication pertinente et ciblée. Cette solution doit mener à une optimisation du temps dédié à l'organisation et la gestion du club et doit aussi permettre de fidéliser les joueurs en proposant une expérience innovante dans le monde du sport.