

---

**Activité 1**

19/02/2024

Després-Hildevert Léa

Dumai Etienne

Klein-Pol Manon

Pigneaux Loris

Marques Da Silva Thomas

TD2 – TP3

Enseignant tuteur : Chbeir Richard

---

<b>1. Domaine de l'Application Informatique envisagée.....</b>	<b>3</b>
1.1 Genre d'application / service ciblé.....	3
1.2 Public cible : .....	3
1.3 Contexte d'utilisation.....	3
1.3.1 Tâche supportée par l'application : .....	3
1.3.2 Ressources nécessaires : .....	3
1.3.3 Contexte spatial.....	4
<b>2. Etude de l'existant.....</b>	<b>5</b>
2.1 Existant informatique : .....	5
2.1.1 Veille concurrentielle : .....	5
2.1.2 Outils informatiques significatifs : .....	7
2.2 Existant non informatique : .....	7
<b>3. Argumentaire.....</b>	<b>9</b>
3.1 Pitch : .....	9
3.2 Les 7 bonnes raisons : .....	9
3.3 Justification : .....	9
<b>Bibliographie / Webographie.....</b>	<b>10</b>

## 1. Domaine de l'Application Informatique envisagée

### 1.1 Genre d'application / service ciblé

**Type d'application :** Application web

**Catégorie :** Sport et Bien-être

**Genre d'application :** Informative et pédagogique

Elle vise à fournir un service de mise en relation entre coachs sportifs et personnes souhaitant pratiquer une activité sportive.

### 1.2 Public cible :

**Public visé :**

- ❖ Segment du marché : Sport
- ❖ Personnas :
  - Tranche d'âge : Environ 16 ans jusqu'à 35 ans
  - Besoin lié à l'application : Conseils sportifs venant d'un expert
  - Centres d'intérêts : Augmenter sa masse, avoir une meilleure hygiène de vie, etc

### 1.3 Contexte d'utilisation

#### 1.3.1 Tâche supportée par l'application :

**Tâche :** offrir des séances de sport à la maison ou en salle directement avec l'aide d'un professionnel du sport qui sera présent en visio-conférence ou en présentiel avec l'utilisateur pour lui expliquer les mouvements à réaliser et les bons exercices à faire.

#### 1.3.2 Ressources nécessaires :

**1. Les utilisateurs finaux :** les coachs, pouvant donner des cours de sport, et des conseils sportifs et les pratiquants, les personnes souhaitant pratiquer du sport avec un coach.

- ❖ Ordinateurs ou téléphones : Les utilisateurs finaux auront besoin d'appareils compatibles avec l'application, qu'il s'agisse d'ordinateurs pour accéder à la version web ou de smartphones pour utiliser l'application mobile.
- ❖ Connexion Internet : Une connexion internet stable sera nécessaire pour accéder à l'application, réserver des séances, effectuer des paiements et envoyer/recevoir des données.
- ❖ Capteurs et Systèmes : Pour les utilisateurs pratiquant des séances en ligne, ils pourraient nécessiter des capteurs spécifiques pour suivre leur activité physique, comme des montres connectées ou des capteurs de fréquence cardiaque.
- ❖ Stockage : Les données des utilisateurs, telles que les informations de compte, les réservations de séances, les préférences de coach, etc., doivent être stockées de manière sécurisée et accessible.

**2. Le(s) éventuel(s) administrateur(s) :** personne pouvant réguler ce qu'il se passe sur le site (section de l'application, mise en place de maintenance ou de mise à jour si nécessaire).

- ❖ **Ordinateurs :** Des ordinateurs pour la gestion de l'application, la maintenance, le support client, etc.
- ❖ **Systèmes de Gestion des Données :** Des systèmes de stockage et de gestion des données pour stocker les informations des utilisateurs, les réservations de séances, les données financières, etc.
- ❖ **Outils de Gestion des Transactions :** Des outils de gestion des transactions financières pour gérer les paiements entre les pratiquants et les coaches.
- ❖ **Outils de Gestion de Contenu :** Pour gérer les avis sur les coaches, les recommandations, les mises à jour de contenu, etc.

### **3. Les créateurs/MOE :**

- ❖ **Développement Logiciel :** Du matériel et des logiciels nécessaires pour développer et maintenir l'application web et mobile, ainsi que pour gérer les bases de données associées.
- ❖ **Infrastructure Cloud :** Éventuellement, une infrastructure cloud pour héberger l'application et les données associées, assurant ainsi la scalabilité et la disponibilité du service.
- ❖ **Sécurité :** Des outils et des ressources pour assurer la sécurité des données des utilisateurs, y compris la conformité aux réglementations sur la confidentialité des données.
- ❖ **Support Technique :** Des ressources pour fournir un support technique aux utilisateurs, répondre aux questions, résoudre les problèmes, etc.

#### 1.3.3 Contexte spatial

- ❖ **Spatial :** L'application peut être utilisée A la maison et à la salle de sport
- ❖ **Temporel :** La durée typique d'une session d'utilisation de l'application dépendra des besoins des utilisateurs. Les séances de sport peuvent varier en durée (30 min, 45 min, 1 heure, etc.)

## 2. Etude de l'existant

### 2.1 Existant informatique :

#### 2.1.1 Veille concurrentielle :

Les 5 concurrents que nous avons pris proposent des services permettant de faire du sport avec un coach :

- ❖ Nike Training Club : coaching personnel
- ❖ Freeletics : coaching numérique et programmes d'entraînement réalisés à l'aide d'une IA
- ❖ ProTrainer : coaching sportif en visio, chez soi, en entreprise, à distance et programme d'entraînement en ligne
- ❖ Korper : réel coaching sportif en ligne et réalise des programmes personnalisés
- ❖ Basic-Fit : cours virtuels dans la salle de cours collectifs avec un entraîneur personnel en ligne

Les critères d'évaluation que nous avons choisi sont : la simplicité d'utilisation, l'attractivité des tarifs, le système de réservation des séances, des réductions avec des partenaires et la présence sur les réseaux sociaux. Chaque critère d'évaluation aura une valeur d'évaluation comprise entre 0 et 10. La note 0, étant la moins bonne notation, et 10, étant la meilleure.

Concurrents/ Critères	Simplicité d'utilisation	Attractivité des tarifs	Système de réservation des séances	Réductions avec des partenaires	Présence sur les réseaux sociaux
Nike Training Club	8/10	6/10	7/10	6/10	9/10
Freeletics	9/10	8/10	8/10	7/10	8/10
ProTrainer	7/10	7/10	7/10	6/10	6/10
Korper	8/10	7/10	6/10	5/10	5/10
Basic-Fit	7/10	8/10	7/10	0/10	7/10

#### 1. Nike Training Club

- Simplicité d'utilisation (8/10) : L'application Nike Training Club est assez facile à prendre en main mais il faut se reconnecter à chaque fois, ce qui rend l'utilisation plus désagréable.
- Attractivité des tarifs (6/10) : Bien que proposant des services de qualité, les tarifs peuvent être perçus comme relativement élevés par rapport à certains concurrents.
- Système de réservation des séances (7/10) : Le système de réservation est généralement efficace mais peut parfois être sujet à quelques lenteurs ou difficultés techniques.

- Réductions avec des partenaires (6/10) : Les offres de réductions avec des partenaires sont présentes mais pourraient être plus attractives et variées.
- Présence sur les réseaux sociaux (9/10) : Nike Training Club bénéficie d'une forte présence sur les réseaux sociaux, avec un engagement élevé de sa communauté et une variété de contenus attrayants.

## **2. Freeletics**

- Simplicité d'utilisation (9/10) : L'application Freeletics est reconnue pour sa simplicité et son accessibilité, offrant une expérience utilisateur fluide et intuitive.
- Attractivité des tarifs (8/10) : Freeletics propose des tarifs compétitifs, souvent assortis de promotions attractives, ce qui les rend attrayants pour un large public.
- Système de réservation des séances (8/10) : Le système de réservation des séances est bien conçu et efficace, offrant aux utilisateurs une flexibilité appréciable.
- Réductions avec des partenaires (7/10) : Bien qu'offrant des réductions avec des partenaires, celles-ci pourraient être améliorées pour offrir davantage de valeur ajoutée aux utilisateurs.
- Présence sur les réseaux sociaux (8/10) : Freeletics maintient une présence solide sur les réseaux sociaux, avec une interaction régulière et du contenu engageant pour sa communauté.

## **3. ProTrainer**

- Simplicité d'utilisation (7/10) : L'interface de ProTrainer est fonctionnelle mais pourrait être améliorée en termes de convivialité pour offrir une expérience utilisateur plus fluide.
- Attractivité des tarifs (7/10) : Les tarifs de ProTrainer sont concurrentiels, offrant un bon rapport qualité-prix pour les services proposés.
- Système de réservation des séances (7/10) : Le système de réservation des séances est efficace, offrant aux utilisateurs la possibilité de planifier facilement leurs entraînements.
- Réductions avec des partenaires (6/10) : Bien qu'il puisse y avoir des offres de réductions avec des partenaires, elles pourraient être plus visibles et attractives.
- Présence sur les réseaux sociaux (6/10) : La présence de ProTrainer sur les réseaux sociaux est présente mais pourrait être renforcée pour mieux engager sa communauté.

## **4. Korper**

- Simplicité d'utilisation (8/10) : L'interface de Korper est conviviale et bien conçue, offrant une expérience utilisateur agréable et intuitive.
- Attractivité des tarifs (7/10) : Les tarifs de Korper sont raisonnables, offrant un bon rapport qualité-prix pour les services de coaching sportif en ligne.
- Système de réservation des séances (6/10) : Bien que fonctionnel, le système de réservation des séances pourrait être amélioré pour offrir plus de flexibilité et de fonctionnalités avancées.
- Réductions avec des partenaires (5/10) : Les offres de réductions avec des partenaires pourraient être plus développées pour offrir davantage de valeur ajoutée aux utilisateurs.
- Présence sur les réseaux sociaux (5/10) : Korper maintient une présence sur les réseaux sociaux mais pourrait investir davantage dans l'engagement et la création de contenu pour renforcer sa communauté en ligne.

## **5. Basic-Fit**

- Simplicité d'utilisation (7/10) : L'application Basic-Fit est facile à utiliser, offrant une navigation intuitive et des fonctionnalités simples à comprendre pour les utilisateurs.

- Attractivité des tarifs (8/10) : Basic-Fit propose des tarifs compétitifs et attractifs, offrant un bon rapport qualité-prix pour l'accès à ses services.
- Système de réservation des séances (7/10) : Le système de réservation des séances de Basic-Fit est généralement efficace mais peut parfois être limité en termes de disponibilité.
- Réductions avec des partenaires (0/10) : À ce jour, Basic-Fit ne semble pas offrir de réductions avec des partenaires, ce qui représente un point faible en termes de valeur ajoutée pour les utilisateurs.
- Présence sur les réseaux sociaux (7/10) : Basic-Fit est présent sur les réseaux sociaux mais pourrait améliorer son engagement et la qualité de son contenu pour mieux interagir avec sa communauté en ligne.

### 2.1.2 Outils informatiques significatifs :

- ❖ **API (Interfaces de Programmation Applicatives)** : Les API permettent à notre application de communiquer avec d'autres systèmes en utilisant des protocoles standardisés. Par exemple, nous allons interfacier notre application avec des services cloud tels que Google Maps API pour intégrer des fonctionnalités de cartographie.
- ❖ **Bases de données** : Nous allons interfacier notre application avec des bases de données tels que MySQL. Cela permet à notre application d'enregistrer, récupérer et manipuler les données de manière efficace.
- ❖ **Plateformes de messagerie instantanée et de communication** : Cela va permettre d'intégrer notre application avec des plateformes de messagerie telles que Microsoft Teams ou Discord pour faciliter la communication en temps réel entre les utilisateurs ou les équipes travaillant sur notre application.
- ❖ **Système de paiement en ligne** : Notre application propose des fonctionnalités d'achat ou de paiement en ligne, donc nous allons l'interfacier avec des systèmes de paiement comme PayPal ou des passerelles de paiement bancaires.
- ❖ **Outils de gestion de rendez-vous et de réservation** : Notre application offre des services tels que des cours en groupe, des séances de coaching personnel. Elle peut interférer avec des outils de gestion de rendez-vous comme BookSteam.
- ❖ **Services de coaching virtuel et de communication en temps réel** : Nous allons intégrer des fonctionnalités de chat en direct, de visioconférence ou de coaching virtuel pour permettre à notre application d'offrir un soutien personnalisé et en temps réel aux utilisateurs.

### 2.2 Existant non informatique :

Les services de coaching sportif existent depuis longtemps en dehors du cadre des applications informatiques. Les formules traditionnelles de coaching en personne sont souvent proposées par des agences spécialisées ou des salles de sport locales.

- ❖ **Coaching en personne** : Les individus peuvent choisir de travailler avec un coach sportif en personne, généralement dans une salle de sport ou un centre de remise en forme. Ces coaches fournissent un encadrement personnalisé, des conseils et un soutien directement lors des séances d'entraînement.

- ❖ Programmes de fitness en salle : De nombreuses salles de sport proposent des programmes de fitness collectifs animés par des entraîneurs certifiés. Ces programmes peuvent inclure des cours de groupe variés tels que le cardio, la musculation, le yoga, etc., offrant aux participants une expérience d'entraînement motivante et structurée.
- ❖ Agences de coaching sportif : Certaines agences spécialisées dans le coaching sportif offrent des services personnalisés à domicile, en entreprise ou dans des lieux extérieurs. Ces coaches travaillent individuellement avec leurs clients pour établir des objectifs, créer des programmes d'entraînement sur mesure et fournir un soutien continu pour les aider à atteindre leurs objectifs de remise en forme.
- ❖ Ateliers et événements sportifs : Des événements et des ateliers sportifs sont souvent organisés localement pour rassembler les amateurs de fitness et leur offrir des opportunités de s'entraîner ensemble, d'apprendre de nouveaux exercices et techniques, et de partager leur passion pour le sport.
- ❖ Communauté de fitness locale : En s'impliquant dans la communauté de fitness locale, les individus peuvent trouver des partenaires d'entraînement, des conseils et des ressources pour les aider à rester actifs et en bonne santé en dehors des programmes de coaching formels.

En conclusion, bien que les applications de coaching sportif offrent des avantages en termes de flexibilité et d'accessibilité, les services traditionnels de coaching en personne et les activités de fitness locales continuent de jouer un rôle important dans la promotion de la santé et du bien-être.



### 3. Argumentaire

#### 3.1 Pitch :

Notre produit final envisagé va être une application web de sport et de bien être à titre informatif et pédagogique qui visera un public jeune et motivé par le sport. Notre application a pour but d'offrir des séances de sport à la maison ou en salle directement avec l'aide d'un professionnel du sport qui sera présent en visio-conférence ou en présentiel avec l'utilisateur pour lui expliquer les mouvements à réaliser et les bons exercices à faire. De plus, il y aura la possibilité de réaliser des séances en groupes qui permettront de rencontrer des personnes et avoir une motivation en plus.

#### 3.2 Les 7 bonnes raisons :

- ❖ Accessible de partout
- ❖ Simple d'utilisation
- ❖ Suivi de toutes les séances réalisées
- ❖ Facilité d'organisation
- ❖ Tarifs attractifs
- ❖ Conseils par des experts du sport
- ❖ Réductions avec des partenaires

#### 3.3 Justification :

FitPulse est une application web qui facilite la mise en relation entre des coachs sportifs professionnels et des individus souhaitant pratiquer une activité physique, que ce soit dans une salle de sport ou depuis n'importe quel endroit. Les pratiquants ont la liberté de choisir parmi une gamme de séances de sport, allant de 30 minutes à 1 heure 30, en fonction de leur emploi du temps et de leurs besoins spécifiques. Ils peuvent opter pour des cours en ligne ou en présentiel, selon leurs préférences et leur localisation grâce à la géolocalisation intégrée. De plus, les séances en visioconférence sont jusqu'à 50 % moins chères que les séances en présentiel, offrant ainsi une option économique et flexible.

Le processus de réservation est simple et transparent, avec un paiement effectué au moment de la réservation. FitPulse garantit la satisfaction des utilisateurs en offrant un remboursement en cas d'annulation par le coach, tandis que les annulations des pratiquants sont soumises à des conditions spécifiques, ils doivent annuler leur séance 48h à l'avance. L'application permet également aux pratiquants de rejoindre des séances collectives avec d'autres participants, offrant ainsi une expérience sociale et motivante à un prix réduit par rapport aux séances individuelles.

Après chaque séance, les pratiquants ont la possibilité de noter et de donner leur avis sur le coach, ce qui contribue à maintenir un haut niveau de qualité et de satisfaction client. FitPulse utilise des algorithmes de recommandation pour suggérer les coachs les mieux adaptés aux besoins et aux préférences de chaque utilisateur, garantissant ainsi une expérience personnalisée et enrichissante.

En plus des services de coaching, FitPulse propose des avantages supplémentaires sous forme de réductions sur les équipements sportifs dans les magasins partenaires, ainsi que des tarifs préférentiels pour l'abonnement aux salles de sport partenaires. Ces avantages ajoutés visent à encourager et à récompenser les utilisateurs pour leur engagement dans leur parcours de remise en forme, tout en favorisant une communauté active et engagée autour du sport et du bien-être.

### **Bibliographie / Webographie**

- ❖ Nike Training Club : <https://www.nike.com/fr/ntc-app>
- ❖ Freeletics : <https://www.freeletics.com/fr/>
- ❖ ProTrainer : <https://protrainer.fr/>
- ❖ Korper : <https://korper.co/>
- ❖ Basic-Fit : <https://www.basic-fit.com/fr-fr/home>