

# Concept Principal : Sport Numérique Inclusif pour les Jeux Olympiques

## Titre du Concept : eSports Olympique Universel (e-OU)

### 1. Introduction

Le sport numérique sélectionné lors de notre atelier d'idéation s'appelle **eSports Olympique Universel (e-OU)**. Ce concept vise à créer une discipline sportive numérique qui soit accessible à tous les publics, quels que soient leur niveau de compétence, leur condition physique ou leurs capacités. L'objectif est de rendre les Jeux Olympiques encore plus inclusifs et ouverts à une plus large audience, tout en exploitant les technologies numériques modernes.

### 2. Description du Sport

**e-OU** est un sport numérique qui combine la stratégie d'un jeu d'échecs, l'agilité d'un jeu de plateforme, et la coordination d'un jeu de danse. Il se joue à l'aide de dispositifs interactifs (comme des tapis de danse, des manettes, ou des capteurs de mouvement) et est conçu pour être adaptable en fonction des capacités physiques et mentales des participants.

#### Caractéristiques principales :

- **Accessibilité totale** : Les règles sont simples mais peuvent être adaptées pour différents niveaux de compétence et différentes capacités physiques.
- **Inclusion numérique** : Le jeu est conçu pour fonctionner sur diverses plateformes, de la console de jeu au smartphone, avec des options pour l'accessibilité visuelle, auditive, et motrice.
- **Participation collective** : Les joueurs peuvent participer individuellement ou en équipes, favorisant ainsi la collaboration et l'esprit d'équipe.

### 3. Prototypes Prévus

Pour donner vie à **e-OU**, trois prototypes seront développés et testés :

#### Prototype 1 : Démonstration Interactive

- **Description** : Un prototype fonctionnel du jeu sera créé, permettant aux participants d'interagir directement avec les différentes fonctionnalités. Il comprendra des démonstrations d'accessibilité pour montrer comment le jeu s'adapte à différents types de joueurs.
- **Objectif** : Tester l'interactivité et l'adaptabilité du jeu en temps réel.

#### Prototype 2 : Storyboard Vidéo

- **Description** : Un storyboard ou une courte vidéo sera produite pour visualiser le déroulement d'un match de e-OU, illustrant les règles du jeu, les interactions entre les joueurs, et les options d'accessibilité.
- **Objectif** : Communiquer l'idée de manière visuelle et engageante pour des présentations ou des propositions.

### Prototype 3 : Maquette ou Simulation

- **Description** : Une maquette ou une simulation numérique de l'interface utilisateur et du terrain de jeu sera créée. Cela inclura des représentations graphiques du jeu, montrant comment les joueurs interagissent avec le système et entre eux.
- **Objectif** : Explorer et affiner les aspects visuels et interactifs du jeu, en recueillant des feedbacks sur la convivialité de l'interface.

## 4. Impacts Prévisibles

**e-OU** pourrait révolutionner les Jeux Olympiques en offrant un sport numérique véritablement inclusif. Ce sport permettrait de :

- **Promouvoir l'inclusion** : En créant un espace où tous peuvent concourir sur un pied d'égalité.
- **Toucher un nouveau public** : Attirer des participants et des spectateurs qui ne sont pas traditionnellement impliqués dans les sports olympiques.
- **Moderniser l'image des JO** : En intégrant les nouvelles technologies et en répondant aux attentes d'une nouvelle génération de sportifs et de spectateurs.

## 5. Prochaines Étapes

- **Développement des prototypes** : Répartir les tâches pour le développement des prototypes, avec des dates butoirs pour chaque étape.
- **Tests utilisateurs** : Planifier des sessions de test avec un groupe diversifié pour recueillir des retours sur les prototypes.
- **Présentation finale** : Préparer une présentation complète de l'idée et des prototypes pour les décideurs du comité olympique.