

S2.05 - Gestion d’un projet

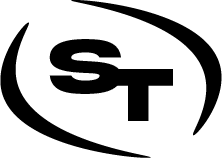
Professeur tuteur : Christine Druon

Groupe n°11

**SAE du Second Semestre**

- Activité A1 -

Quelle pourrait être notre application ?



Sport Track

Matis Chabanat

Titouan Cocheril

Arthur Le Menn

Ivan Salle

- - -

TD1 | TP1

BUT Informatique

Semestre 2

- 2021 | 2022 -

**1) Domaine de l’Application Informatique envisagé**

- Genre d’application / service ciblé : Application informative, réseau social

- Public cible : Les sportifs amateurs dotés d’une licence, les entraîneurs qualifiés ainsi que les présidents de clubs. L’âge minimum pour l’application est de 13 ans.

- Contexte d’utilisation :

* Tâches supportées par l’outil :
  + Un **calendrier** permettant de recenser les entraînements ou les compétitions par exemple ;
  + Une **messagerie** permettant aux joueurs et aux entraîneurs de se contacter ;
  + Des **tableaux** recensant les résultats de matchs, les statistiques et les palmarès des joueurs ou des équipes.
* Ressources nécessaires : Uniquement besoin d’un smartphone ou un ordinateur et d’une connexion internet
* Contexte spatial : Utilisation à n’importe quel moment, endroit
* Contexte temporel : La durée d’une session d’utilisation est d’environ 10 minutes. Par exemple, le sportif souhaite rechercher le classement de son équipe dans une compétition. Ou alors, il souhaite consulter la date de ses prochains entraînements. Il utilise donc régulièrement notre application mais sur de courtes durées.

**2) Etude de l’existant**

Suite à de multiples recherches, nous avons constaté qu'il existait des applications proposant les services que nous allons proposer.

Il existe des applications de messagerie permettant aux membres des clubs sportifs de communiquer comme par exemple “Messenger” ou encore "Whatsapp" proposées par le groupe Meta. Seulement, ces applications ne sont absolument pas spécialisées dans le sport. Certes, elles sont pratiques mais elles ne proposent que des fonctionnalités basiques. De plus, souvent dans les clubs, certains n’ont pas de compte sur ces différents services et donc ne sont pas informés des dernières nouvelles du club.

Ensuite, les applications officielles des différentes fédérations françaises donnent les informations des résultats des matchs et la programmation des matchs à venir. Or, les interfaces de ces différentes applications ne sont pas très intuitives et pas modernes. Le système d’emails est souvent utilisé pour communiquer des informations à l'ensemble du club.

De plus, il existe des applications telles que “SportEasy”, ou encore “MonClubSportif”, qui sont similaires à Sport Track mais qui présentent des points négatifs.

Le problème avec “SportEasy” est que n’importe qui peut créer un club et n’importe qui peut s’inscrire comme joueur. De plus, leur site n’est pas en accord avec l'organisation des fédérations sportives. Enfin, il y a un système d’abonnement mensuel.

L’application “MonClubSportif” offre les mêmes fonctionnalités que “SportEasy” et ne nécessite pas non plus de numéro de licence à l'inscription. De plus, cette application a une interface dépassée et peu ergonomique et ne dispose pas de version gratuite. Enfin, elle a le même problème que l’application précédente étant que tout le monde peut s’inscrire et créer un club.

Pour interfacer notre application, nous allons utiliser comme outil informatique le logiciel Figma car après l’avoir utilisé à de multiples reprises, nous avons trouvé que c’était un logiciel très simple à utiliser et qu’il comprenait toutes les fonctionnalités dont on a besoin pour notre application.

Les outils non-informatiques qui pourraient être utilisés afin de remplir les mêmes tâches que notre application sont peu efficaces et présentent beaucoup d'inconvénients. Utiliser un système de courrier ou d’affiches pour la communication serait problématique car tous les joueurs pourraient ne pas voir les affiches ou les mails (s’ils ne se connectent pas souvent). Même problème avec le calendrier qui serait à disposition dans le club. De plus, noter les données des matchs et les statistiques des joueurs prend du temps et est difficile à partager à tous.

**3) Argumentaire**

Pitch :

Dans le cadre de ce projet, nous avons décidé d’étudier le thème du sport et plus particulièrement de la gestion du sport amateur.

On retrouve sur internet beaucoup d’applications concernant le sport professionnel qui proposent différentes fonctionnalités telles que la visualisation des résultats ou de la composition des équipes, etc. Mais on en trouve très peu concernant le sport amateur. C’est dans le but de rendre la gestion des clubs sportifs amateur plus simple que nous avons décidé de créer “sport Track” l’application qui centralise toute la vie du club au même endroit.

Nous souhaitons proposer un produit qui permettra de faire vivre le sport amateur en le rendant accessible à tout sportif licencié dans un clubs Français.

L’application prendra la forme d’un site web-responsive, c’est-à-dire que l’on pourra y accéder sur n’importe quel navigateur web et donc sur n’importe quel appareil (smartphone, ordinateur). Le produit sera également gratuit car le but est de rendre le sport amateur accessible et visible à tous.

Enfin, nous avons misé sur un style simple et épuré ce qui permettra d’éviter de perdre l’utilisateur avec des interfaces trop complexes.

Les X bonnes raisons :

**Première raison :** Facilite les échanges entres les différents acteurs

**Deuxième raison :** Organiser les entraînements, les matchs ou les événements avec la possibilité de créer, consulter les dates, les lieux, les horaires

**Troisième raison :** Consulter ses statistiques de matchs, d’équipe ou de championnat

**Quatrième raison :** Consulter, analyser l’équipe adverse du prochain match

**Cinquième raison :** Consulter le classement de son équipe dans le championnat

**Sixième raison :** L’application centralise au même endroit des fonctionnalités qui sont accessibles sur d’autres applications séparément

Justification :

Nous avons eu l’idée de créer cette application car en tant que sportifs, nous voulions retrouver plusieurs sports et toutes les fonctionnalités dont on a besoin pour gagner du temps et en organisation lors de nos compétitions/entraînements. Une fois l’idée venue, nous avons cherché si sur le marché, il existait des applications proposant des fonctionnalités similaires. Si les fonctionnalités de “sport Track” existent déjà sur d’autres applications, le but est de les centraliser un maximum pour que toutes les informations et les interactions avec le club soient accessibles le plus facilement possible.

En effet, les équipes sportives utilisent déjà des messageries comme whatsapp ou des mails pour communiquer au sein des équipes et entre les dirigeants et entraîneurs. Aussi ils utilisent généralement des calendriers physiques pour afficher leurs matchs, entraînements avec la date et les lieux. Les statistiques sont regroupées sur le site des fédérations mais ne sont pas accessibles au public. Notre application permettra donc de rassembler ces fonctionnalités et de faciliter l’accès à l’information avec une interface agréable et intuitive.

A la différence des applications concurrentes, elle sera adaptée exclusivement au système des fédérations françaises de sports et aux découpages des championnats existants. Nous apporterons aussi certaines fonctionnalités comme la visualisation des compositions des équipes, la possibilité de modifier les dates, lieux des entraînements et matchs pour les entraîneurs et dirigeants.

L’application sera gratuite pour permettre à tous les sportifs, même les plus jeunes, de pouvoir accéder à notre produit. En effet, certaines personnes n’ont pas les moyens financiers pour acheter ou prendre un abonnement en plus de leur cotisation dans un club.

Notre application permettra aux utilisateurs de pouvoir s’organiser plus facilement pour leurs entraînements ou leurs matchs car les utilisateurs n’auront pas besoin de changer d’application pour contacter quelqu’un par exemple.

Nous souhaitons dans un premier temps développer l’application sur le web et plus tard potentiellement en faire une version mobile Android/IOS pour toucher un maximum de personnes.

L’économie de sport Track sera basée sur la rémunération par des sponsors. En effet, nous allons leur privatiser une zone où ils pourront mettre leurs publicités sur la page d'accueil.