



# ESPORT-INFLUENCE

PITCH DECK



# Objectif d'Esport-Influence

---

***Esport-influence.com*** est une plateforme web de mise en relation entre marques et influenceurs.

***Esport-influence.com*** simplifie l'approche du secteur de l'Esport en internalisant l'ensemble de la gestion des campagnes de marketing d'influence, du dépôt de brief au règlement de l'influenceur.

The logo for Esport-Influence is centered on the right side of the slide. It consists of a dark teal circle. Inside the circle, the word "ESPORT" is written in a large, bold, white, sans-serif font. Below "ESPORT", the word "influence" is written in a smaller, white, cursive script font.

ESPORT  
influence

# PROBLEMES

---



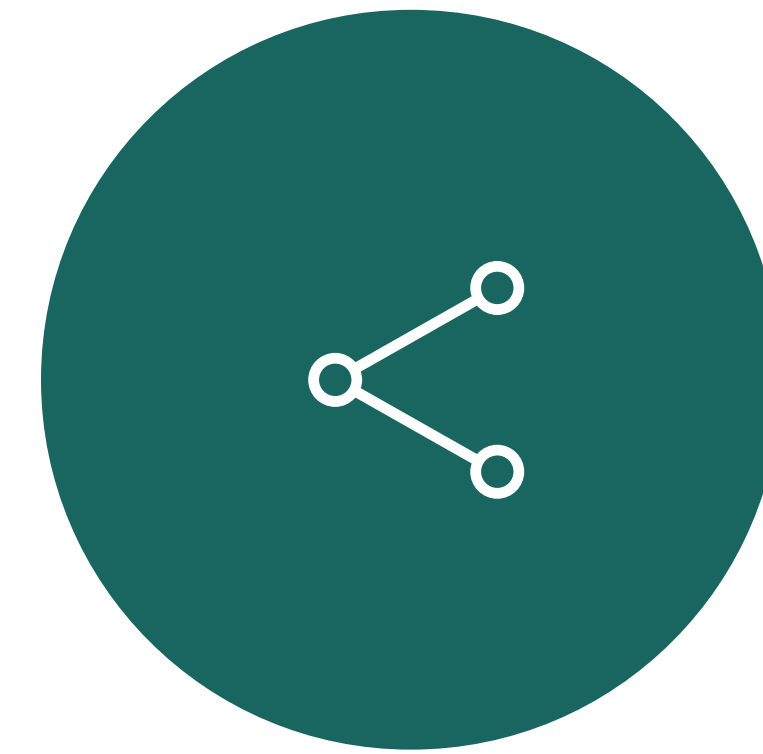
## Monétisation

- Peu de solutions concrètes de monétisation de l'audience.
- Une audience CSP+ non exploitée.



## Pénétration

- Manque de connaissance du marché.
- Message non adapté à la cible.



## Fidélisation

- Il n'y a pas une communauté Esport, il y a une communauté par jeu.
- Génération Y très volatile.

# SOLUTIONS

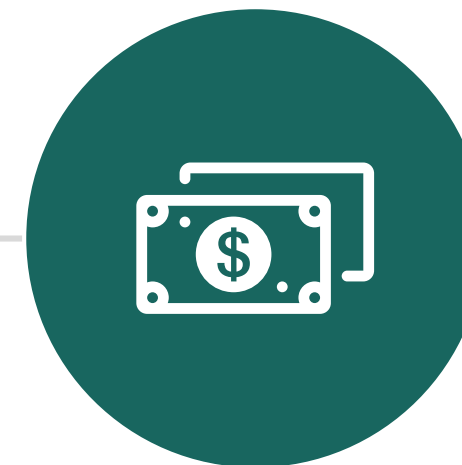
---

## Plateforme web



***Esport-Influence.com*** est une plateforme web qui permet l'entière gestion des campagnes de marketing d'influence dédiées à l'Esport.

## Monétisation de l'audience



***Esport-Influence.com*** automatise les rapports de campagnes afin d'analyser le ROI et la performance de chaque post.

## Mise en relation marques - influenceurs



***Esport-influence.com*** aide les marques à cibler le bon public grâce à un panel d'influenceurs disponible.





# POURQUOI MAINTENANT

## OPPORTUNITE DU MARCHÉ

Les projections du marché de l'Esport sont favorables avec une valorisation prévisionnelle de 1,6 milliard \$ d'ici 2021.

- **Revenu total du marché**

Droit media, publicité, sponsoring, merchandising et ticket , éditeurs de jeux vidéo.

- **ROI des marques**

Droit media, publicité, sponsoring.

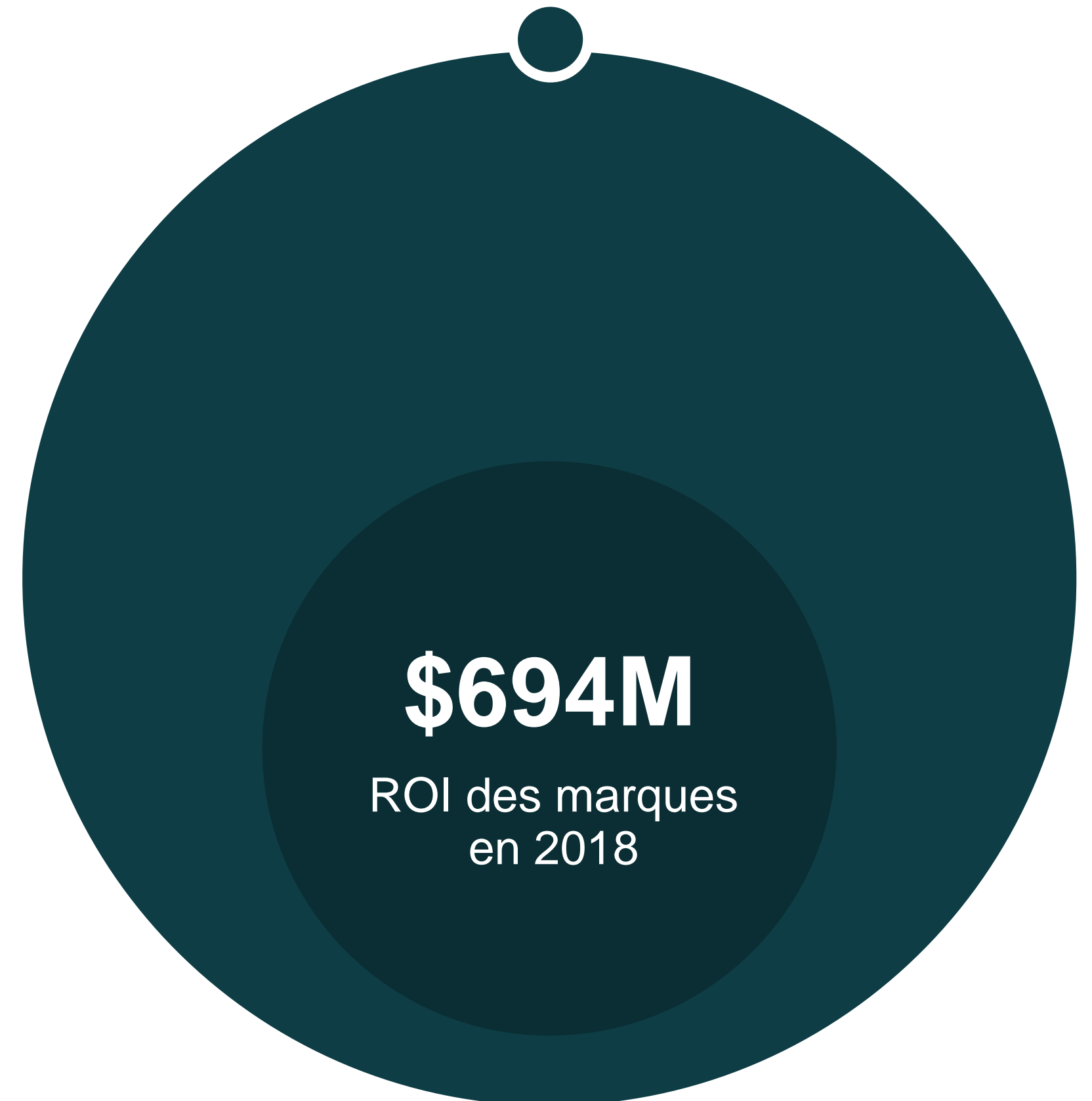
**\$906M**

Revenu total du  
marché en 2018



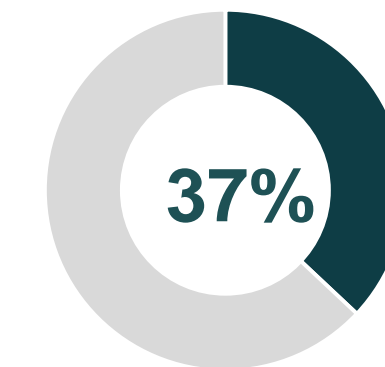
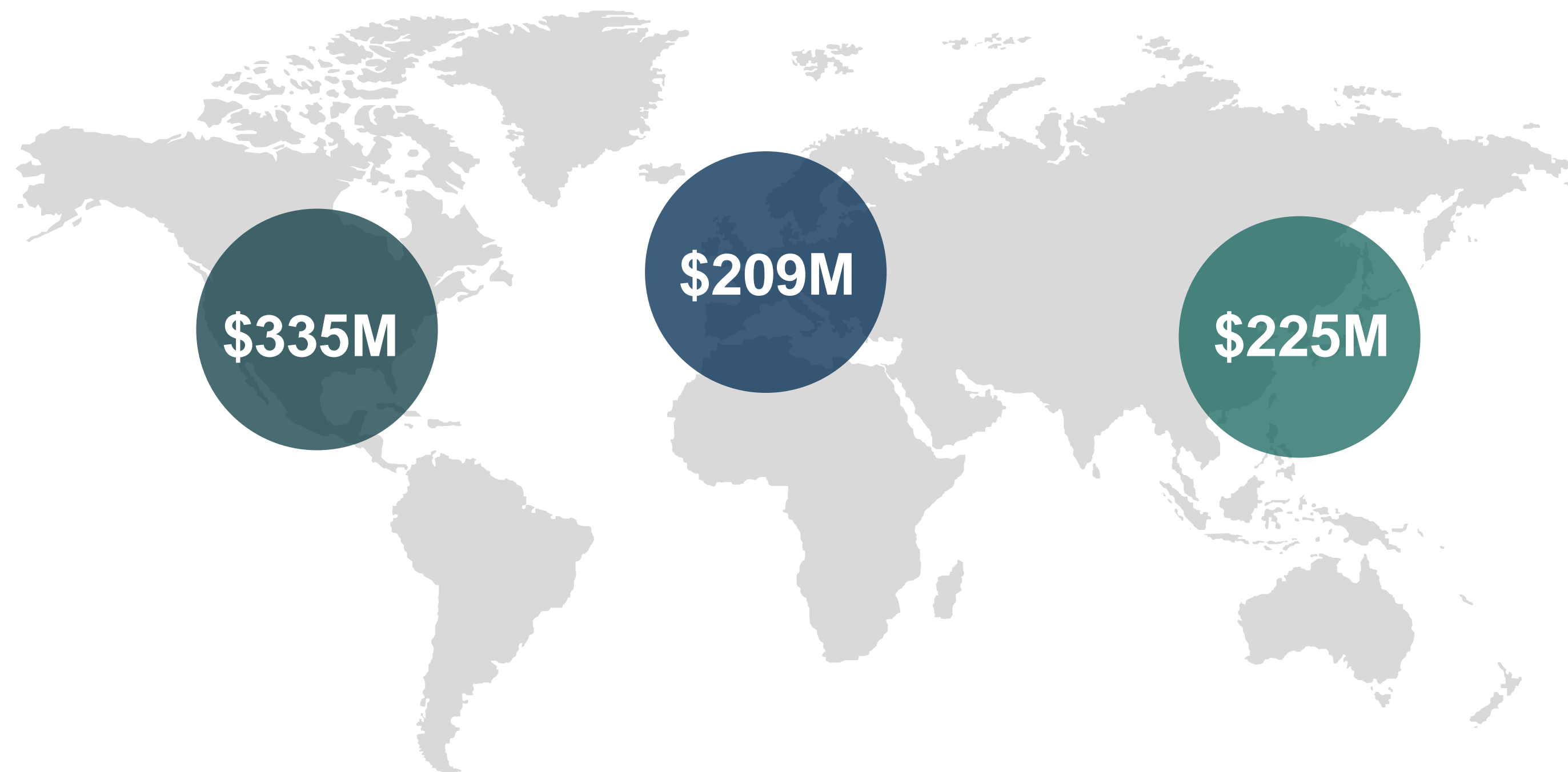
**\$694M**

ROI des marques  
en 2018

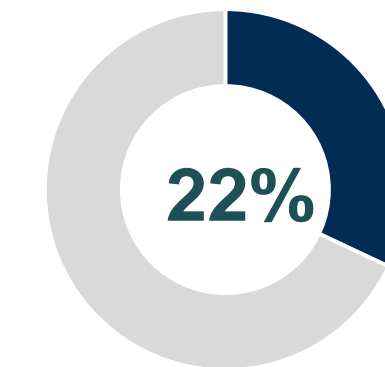


# TAILLE DU MARCHÉ 2018

---

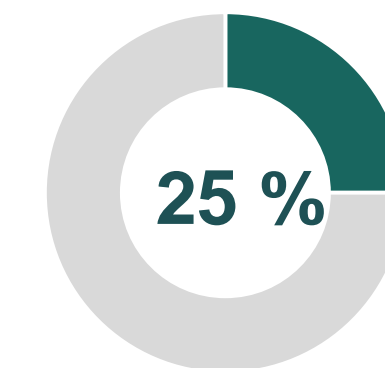


**ETAT-UNIS**



**EUROPE**

dont 29 millions de dollars  
\$ pour le marché français.  
(en 2017)



**ASIE**

# ENVIRONNEMENT CONCURRENTIEL





# PRODUIT

## 1 Création d'une campagne

Dépose du brief et paramétrage de la campagne.

## 2 Validation de la campagne

**Esport-Influence.com** se charge de la validation et de la conformité de la campagne sous 48 heures.

## 3 Candidatures et validation des influenceurs

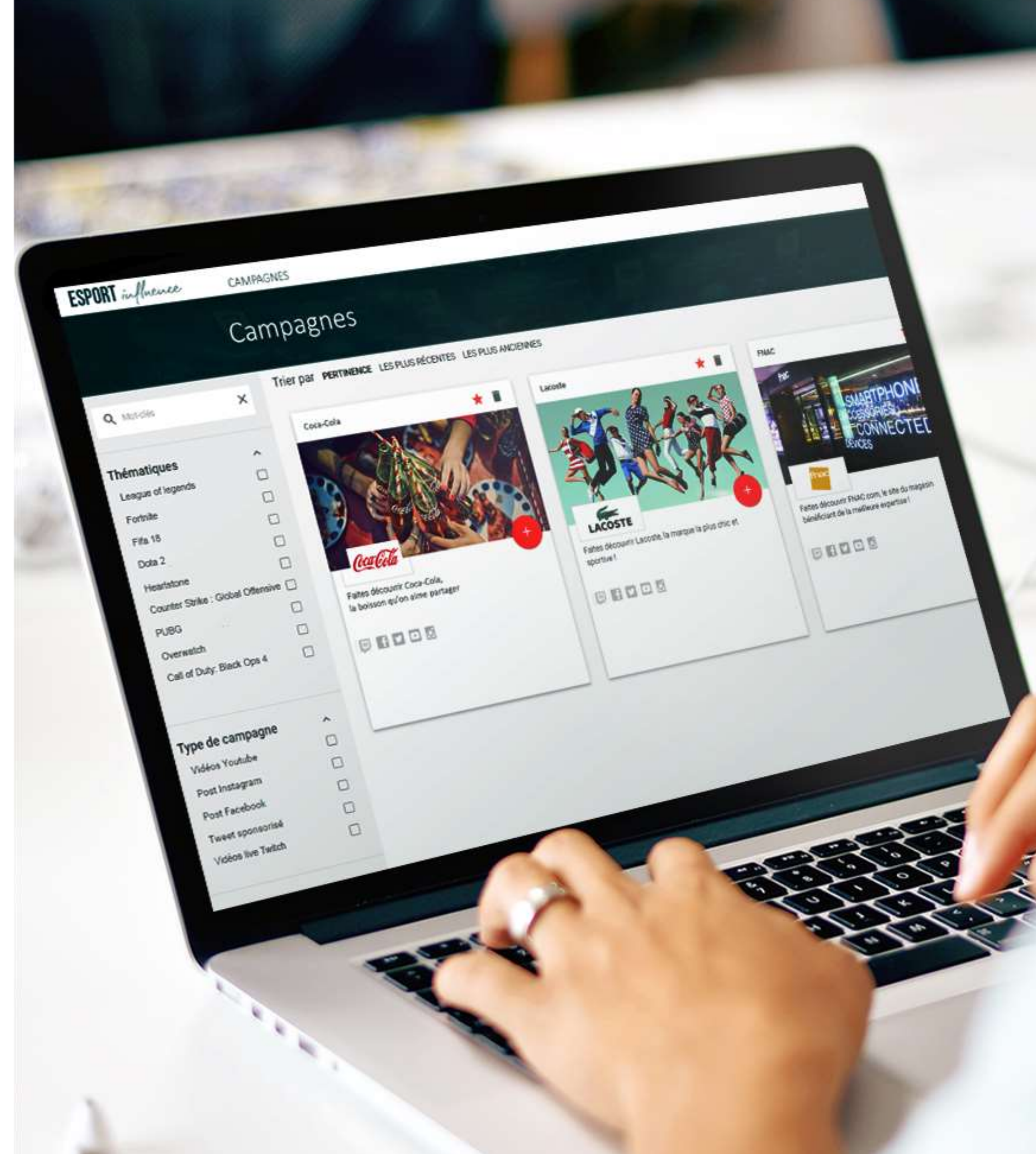
Une fois la campagne validée, les influenceurs postulent via leur interface.

## 4 Validation du post par la marque

La marque valide la conformité du post.

## 5 Règlement de l'influenceur

La marque règle et/ou envoie un produit à l'influenceur.





# BUSINESS MODEL

---



## MARQUES

Sélection d'un abonnement :

- Mensuel
- Annuel



## NOS ABONNEMENTS

2 catégories d'abonnements :

- Start-up
- Premium



## INFLUENCEURS

4 typologies d'influenceurs :

- Méga-influenceurs
- Macro-influenceurs
- Micro-influenceurs
- Nano-influenceurs

# FONDATEUR

---



**TRISTAN KAFFEL**

Fondateur

## GENERATION Y

Né à la fin des années 80, je suis sensible aux problématiques qu'ont les marques à toucher les Millenials.

## PASSIONNE

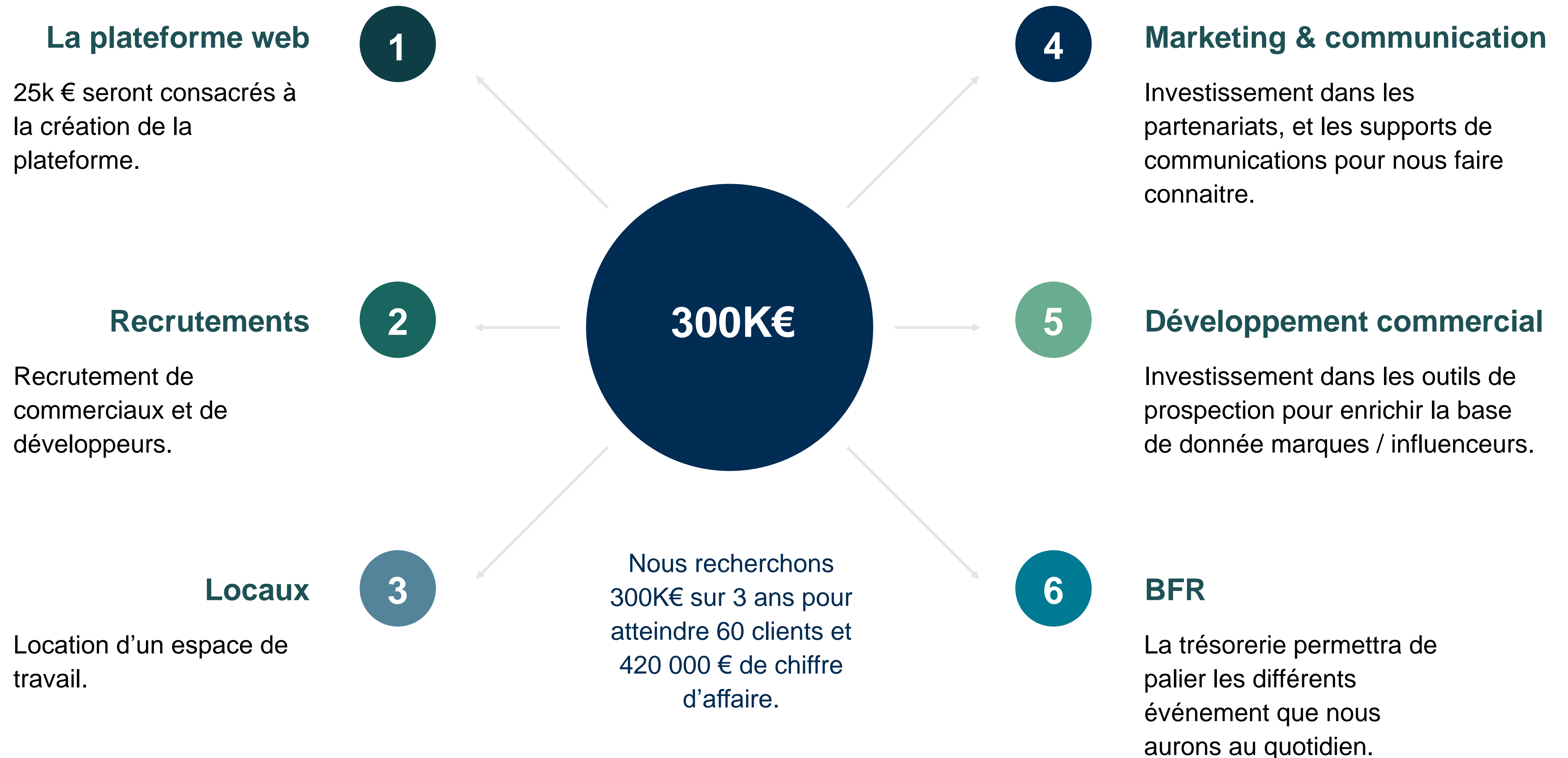
Passionné par le secteur de l'Esport, j'ai décidé d'en faire mon métier.

## CHALLENGER

A la suite de plusieurs expériences passionnantes, j'approche ce nouveau challenge avec détermination.



# Fonds recherchés



# Prochaines étapes





# M E R C I

WWW.ESPORT-INFLUENCE.COM



**LINKEDIN**

<https://www.linkedin.com/in/tristankaffel/>



**E-MAIL**

[tristan@esport-influence.com](mailto:tristan@esport-influence.com)



**TELEPHONE**

+33 6 50 89 86 53  
( Whats app)



**WEBSITE**

[www.esport-influence.com](http://www.esport-influence.com)