

ACTIVITÉ EN E-SPORT POUR LE TENNIS DE TABLE

# STRATEGIE DE DÉVELOPPEMENT ET DE COMMUNICATION

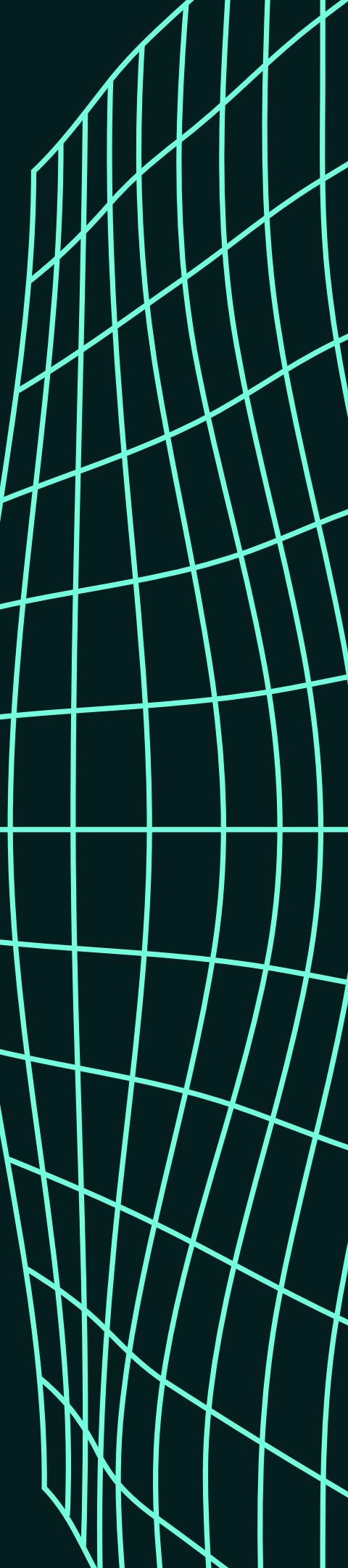
Cléa SARDIER - Méryl CANET - Brice FROMENT - Robin GIROU

**AMOS** SPORT  
BUSINESS  
SCHOOL



# OBJECTIFS

PASSER DE 36K JOUEURS À 100K EN 1 AN



# SE FOCALISER SUR TWITCH & YOUTUBE

## POURQUOI ?

C'est sur ces réseaux qu'il y a les plus grandes communautés et qu'on peut toucher le plus de personnes possibles.

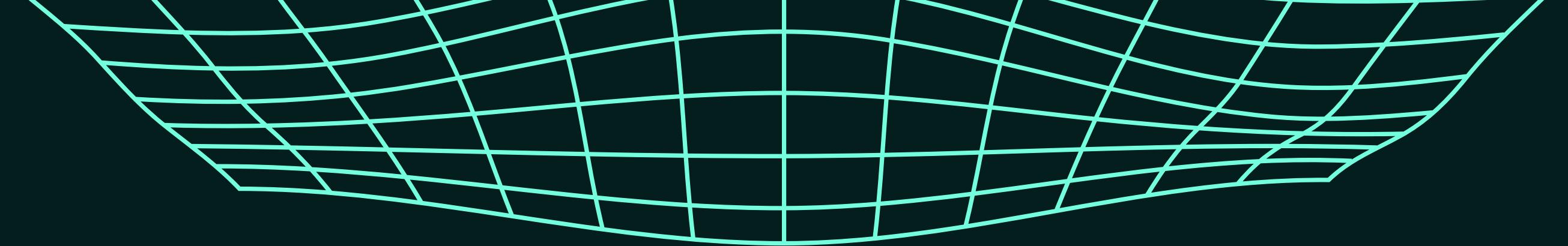
## COMMENT ?

Création de tournoi sur Twitch en live puis retranscription de la partie sous forme de résumé sur des vidéos Youtube.

## QUI ?

Youtubeur pour tester le jeu





## STAGE DECOUVERTE

POURQUOI ?

Pour fidéliser, faire connaître le jeu et augmenter le taux de fréquentation.

COMMENT ?

Offrir un stage de découverte de 2 jours/1 fois par an avec des offres sur les jeux et les activités proposées.

QUI ?

à tous les pratiquants et licenciés de ping-pong.

**AMOS** SPORT  
BUSINESS  
SCHOOL

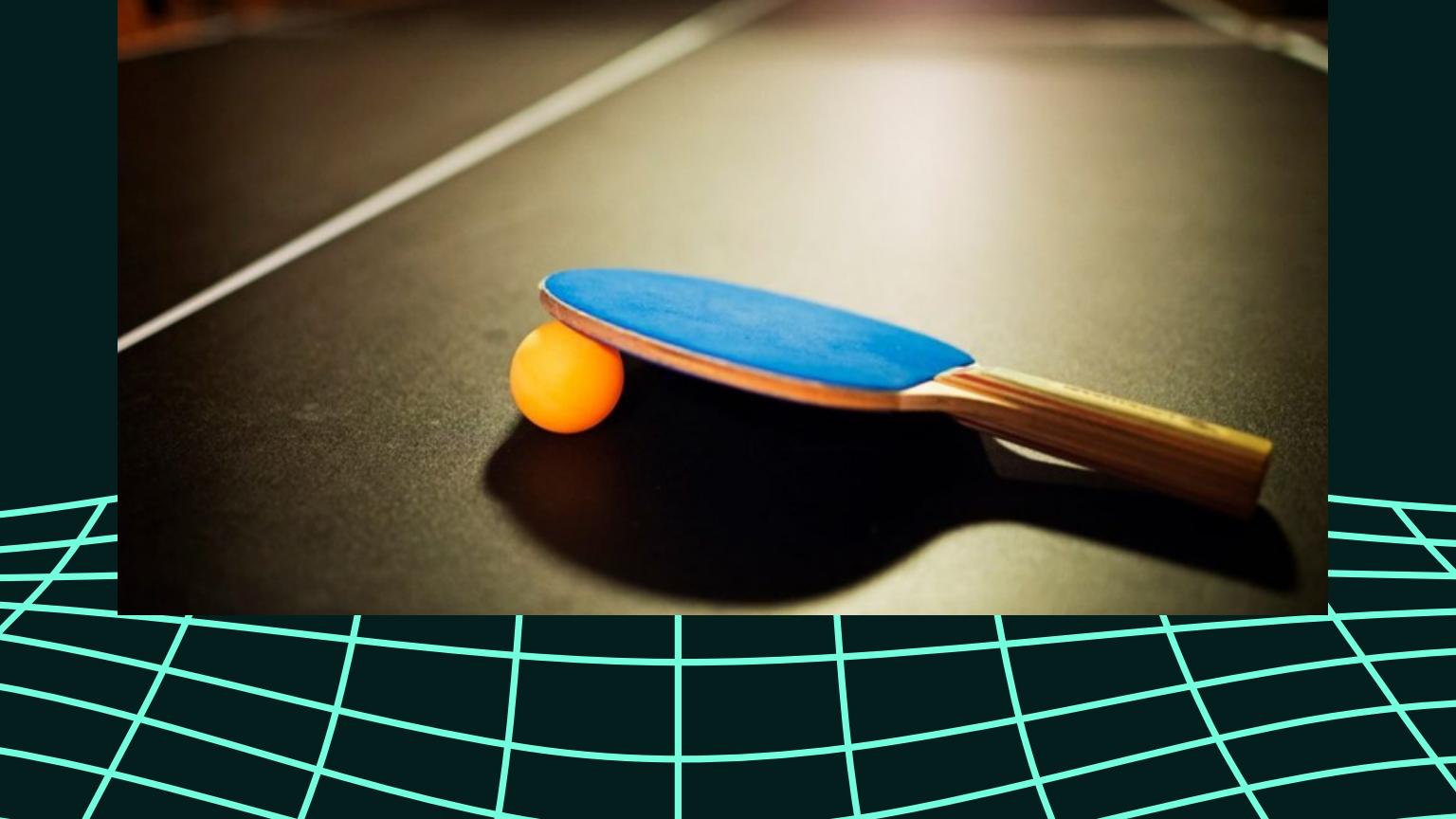
# PROPOSITIONS DE PARTENARIATS

COMMENT ?

Faire des partenariats avec des clubs sportifs de ping-pong mais aussi d'autres sports de raquettes.

POURQUOI ?

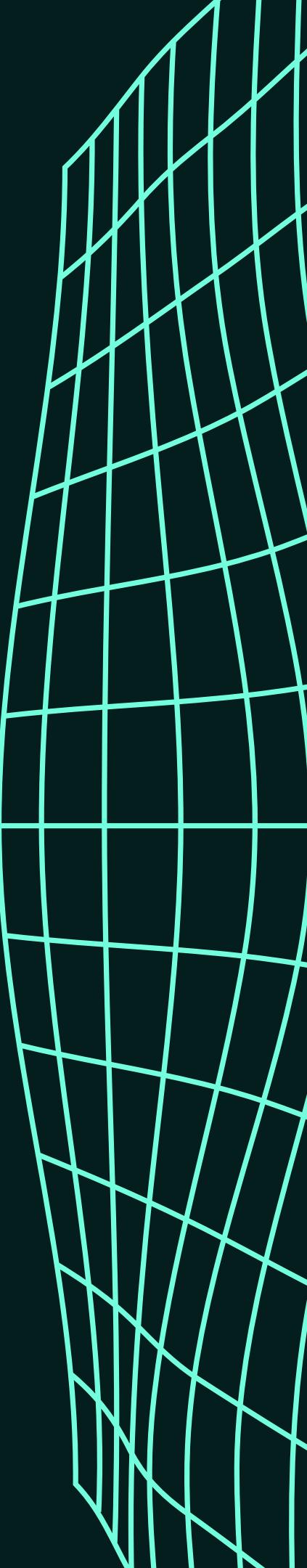
Echanges de visibilité, faire connaître le jeu "Eleven table tennis" et élargir le secteur de l'e-sport.

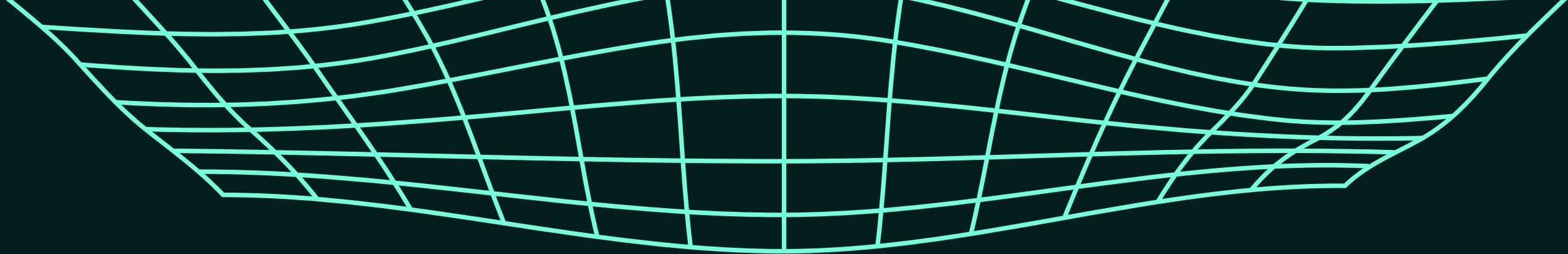




## FÉDÉRATION NATIONALE DE PING-PONG

Nous souhaitons utiliser différents leviers et différentes structures pour développer l'e-sport à travers de multiples partenariats et notamment avec la Fédération Nationale de Ping-Pong.





## AMBASSADEURS

POURQUOI ?

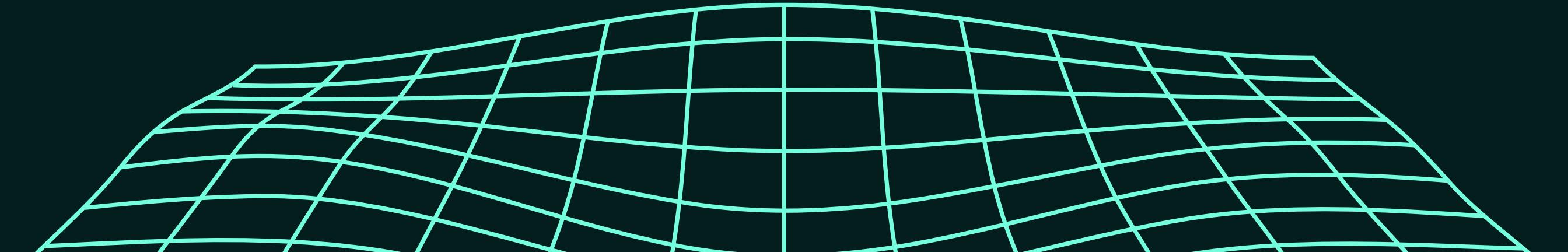
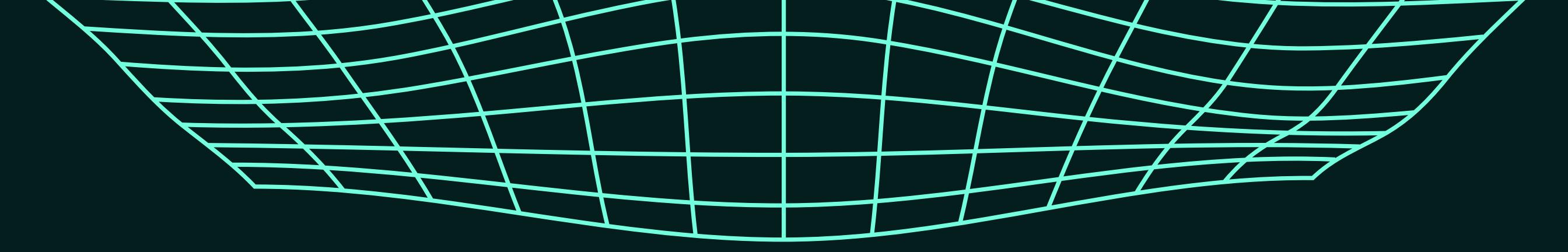
Les ambassadeurs servent à faire de la publicité et à faire connaître le jeu à leur communauté.

COMMENT ?

à travers leur réseaux sociaux, en post ou en story tout en faisant des démonstrations.

QUI ?

Influenceurs et ambassadeurs



# AMOS SPORT BUSINESS SCHOOL

Cléa SARDIER - Méryl CANET - Brice FROMENT - Robin GIROU