

ELFEVR

TENNIS DE TABLE VIRTUEL

LE PROJET

OBJECTIFS :

- Développer la pratique du tennis de table en réalité virtuelle
- Convertir de nouveaux pratiquants (des personnes portant peu d'intérêt à cette nouveauté)
- Inclusion sociale des handisport
- Mettre en avant cette pratique et le jeu



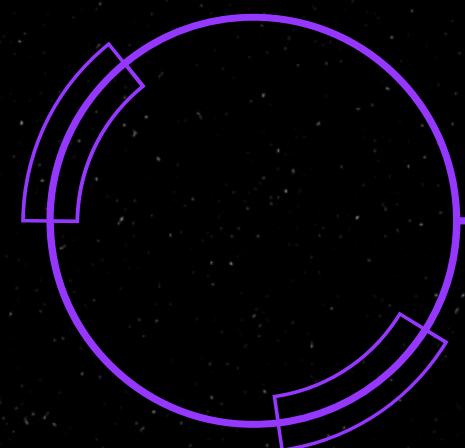


LE PROJET

ANALYSE DE LA SITUATION

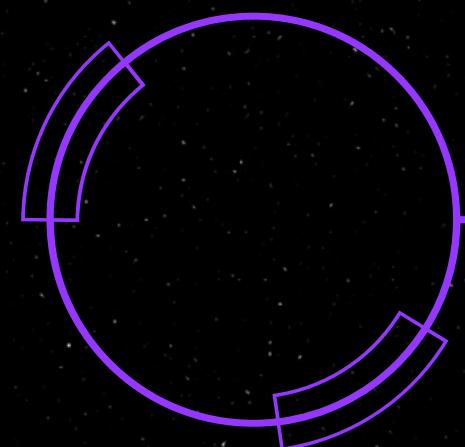
- Possibilité pour les personnes en situation de handicap, d'évoluer face à des personnes valides (forme d'inclusion)
- Une communauté de pongiste portant peu d'intérêt à la pratique en virtuelle, et privilégiant le réel par peur du manque de sensation (demande aux personnes évoluant dans le club de tennis de table de Steven Pins Justaret Villate Tennis de Table)
- Une cible très large. Le tennis de table est un sport joué par un très grand nombre de personnes (école, camping, parc..)
- Des réseaux sociaux existants, avec du contenu plutôt moyen. Peu de divertissement, et des contenus aux formats non adaptés (ex: format des vidéos trop grandes pour Instagram)

DÉVELOPPEMENT RÉSEAUX SOCIAUX ET COMMUNICATION



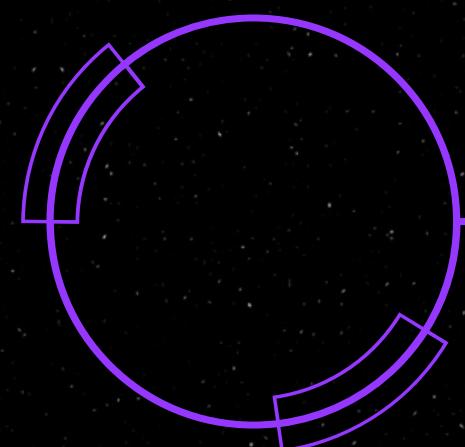
Manque d'originalité sur les créations visuelles

Format des contenus peu adaptés



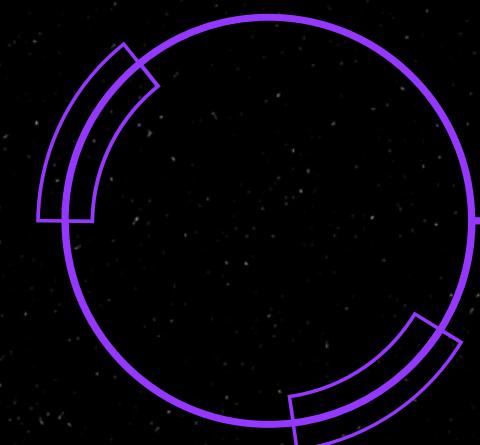
Créer de l'interaction
Vendre plus de rêve

Création graphique irréprochable

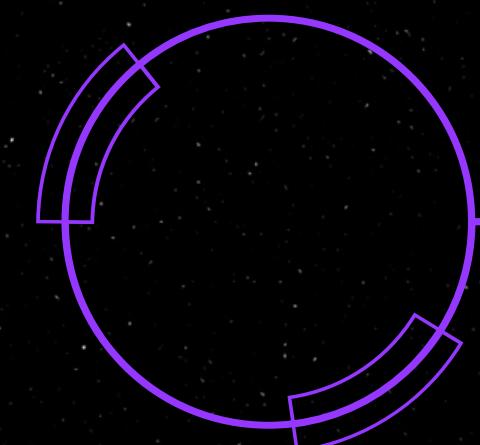


Mise en place de tournoi dans les maisons départementales des personnes handicapées (financé par ces centres avec des aides de la fédération handisport de tennis de table)

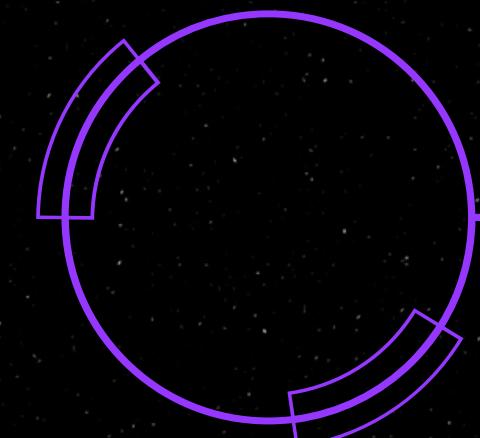
INCLUSION SOCIALE



Répondre aux problèmes d'exclusion des pratiquants handisport

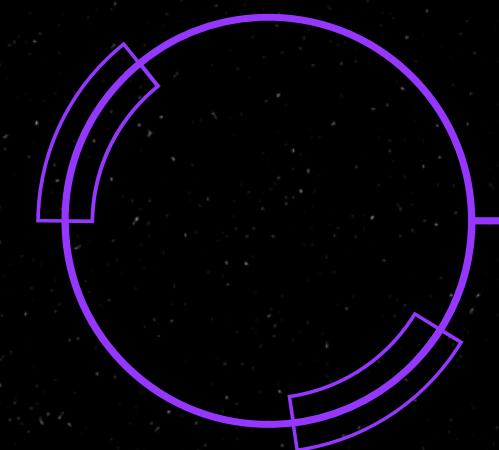


Organisation de tournoi handisport x valide

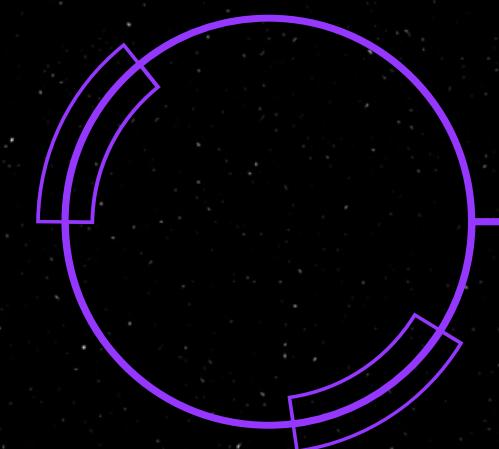


Mise en place de tournoi dans les maisons départementales des personnes handicapées (financé par ces centres avec des aides de la fédération handisport de tennis de table)

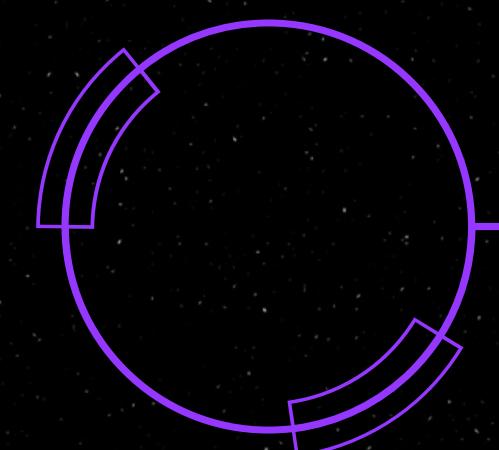
SE RAPPROCHER DE LA COMMUNAUTÉ GEEK ET DU GAMING



34 millions de Français jouent aux Jeux Vidéo selon la CNC, il y a donc la possibilité de toucher énormément de personnes.

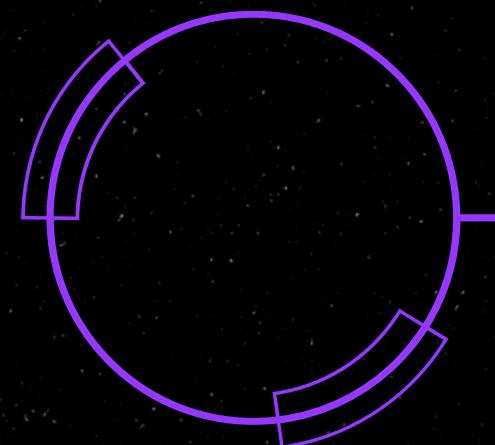


Créer des compétitions officielles lors des plus grands événements geeks français (Paris Games Week, Toulouse Game Show, Japan Expo...)

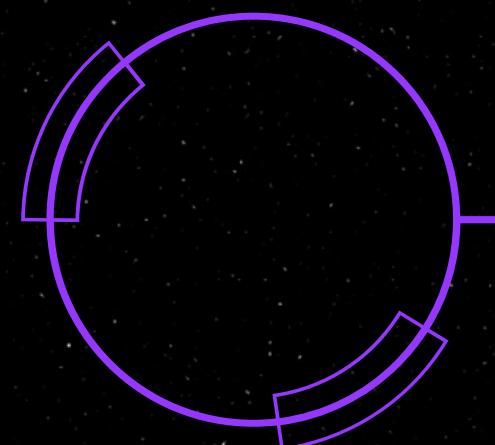


Assimiler la pratique du sport à la pratique du jeu-vidéo : créer la notion de "jeu-vidéo physique"

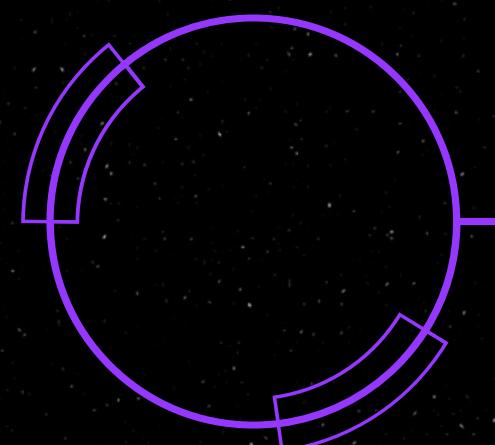
PARLER DES VALEURS DE CE SPORT ET DES BIENFAITS DE LA PRATIQUE SPORTIVE



Faire découvrir et prôner les valeurs de ce sport. Montrer les qualités principales : habileté, sens de l'observation, réflexes

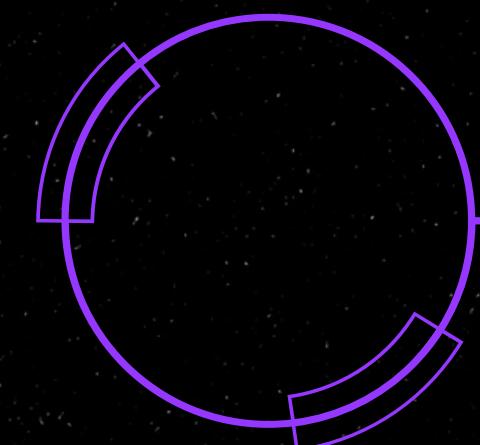


L'importance de la santé : entraînement cardio-vasculaire, remis en forme, perte de poids

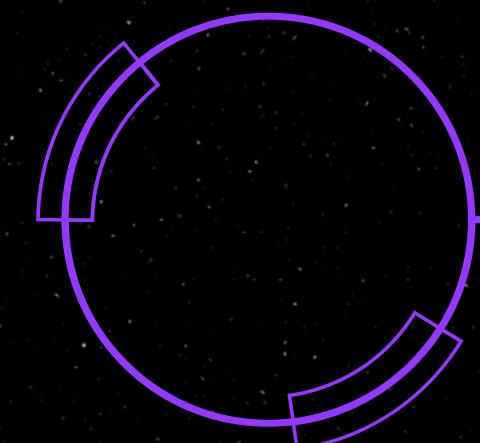


La communication aura son importance, avec la mise en avant de ces différents points sur les réseaux sociaux

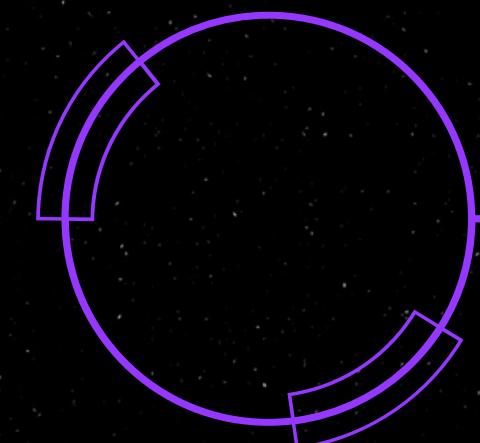
ACCESIBILITÉ DE LA PRATIQUE AVEC LE METAVERSE



Il faut savoir qu'une fois qu'on a le matériel (350 € le casque meta), on peut pratiquer où on veut quand on veut, il y a un gros côté pratique à mettre en avant.

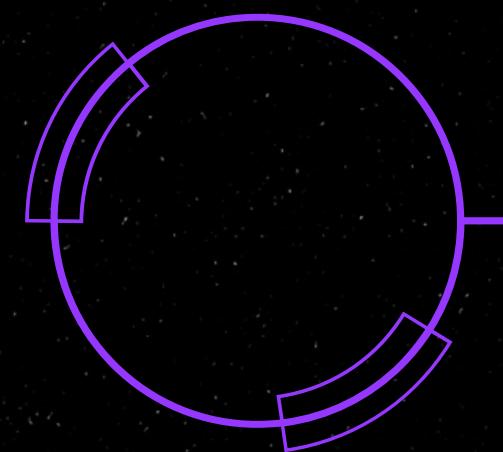


De plus cela permet de se dépenser, c'est un sport qui allie de nombreuses qualités et compétences : habileté, le sens de l'observation, les réflexes, entraînement cardio vasculaire

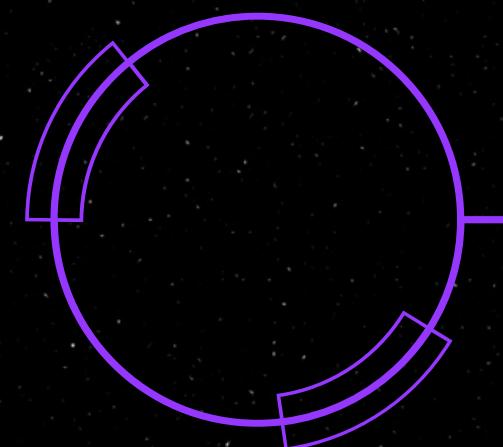


Créer des campagnes de communications sur l'idée du manger-bouger, sur Instagram ou Facebook lié aux cibles visées (15-60).

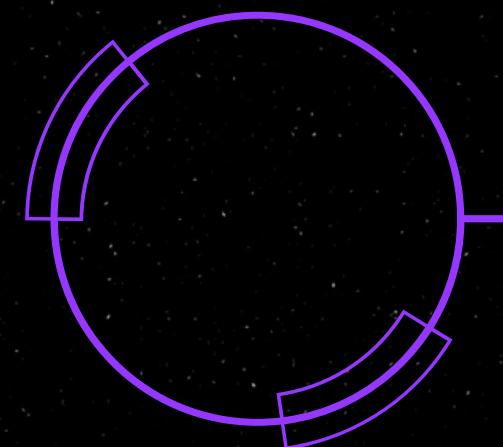
MARKETING D'INFLUENCE



Le marketing d'influence, avec la participation de personnes influentes du digital (ou non), pour tester, promouvoir et éventuellement adhérer au projet sportif



Evénement, similaire à "L'échappée" de Domingo sur Twitch. Compétition entre influenceurs Youtube, Twitch et autres RS (ex: Michou, InoxTag, JDG, en partenariat avec Simon GAUZY numéro 1 français 20 ème mondial)



Créer des campagnes de communications sur l'idée du manger-bouger, sur Instagram ou Facebook lié aux cibles visées (15-60).



PERSONAE RUFUS STEWART

Personne en situation de handicap, voulant tester un nouveau sport, et/ou s'opposer à des personnes valides.
N'a pas forcément de temps libre pour la pratique, ou a du mal à trouver un club sportif répondant à ses attentes



40 ans



Native de Bordeaux



Fan de sport en tout genre



Compétitif

PERSONAE

BARBARA MAGA

En école d'ingénieur, elle ne rate pas les rendez-vous donnés par ses streameurs préférés après les cours. Elle n'aime pas les sports de cardio, mais plutôt le Yoga.



24 ans



Native de Lyon



Ne regarde jamais la télé



Ne joue pas aux jeux-vidéo mais regarder les autres y jouer

PERSONNA SEBASTIEN MOLAS

Assistant vidéaste, Sébastien est très attiré par la culture japonaise, Sébastien et se défini lui-même comme étant geek. Il ne fait pas de sport car il n'y pense pas, mais n'est pas contre sa pratique.

- 35 ans
- Breton
- Amateur de manga
- Très attentif à l'univers digital



DEPENSE TOI AVEC CONVIVIALITE

Le digital est accessible à tous !



LEGAUX Steven

slegaux@amos-school.com

N° de licence : 3113528

Classement 1500 points

Erramdani Rayane

r_erramdani@amos-school.fr

Bauguil Samuel

samdi12@hotmail.fr

LET'S PING PONG
