

// Digitalisation des pratiques



BIENVENUE



#AssisesFSCF



Vivons ensemble l'expérience sport et culture !

Programme

- Introduction (10 mn)
- Axes de développement (30mn)
- Comment développer les pratiques digitales ?
Travaux de groupe (40 mn)
- Expérience en cours et à venir (5 mn)
- Conclusion (5 mn)

INTRODUCTION

Contexte

Pourquoi parler de la digitalisation des pratiques sportives, culturelles et éducatives?



Définition

De quoi ne parle-t-on pas?

Outils de gestion digitale du type Adagio, e-learning, Hello Asso...

De quoi parle-t-on ?

La digitalisation des pratiques sportives utilise des technologies numériques pour améliorer la pratique sportive. Elle comprend l'utilisation de capteurs et de dispositifs connectés, des plateformes en ligne pour l'organisation de compétitions et d'entraînements personnalisés, la réalité virtuelle et la diffusion en ligne d'événements sportifs. Elle améliore l'expérience des pratiquants et contribue à la popularisation du sport.

Objectifs de la digitalisation des pratiques

- Moderniser les offres fédérale de pratique
- Capter de nouveaux publics
- Créer et affilier de nouvelles sections/associations
- Augmenter le nombre d'adhérents et de licenciés
- Favoriser l'intergénérationnel
- Proposer des solutions de mise à la pratique au sein de la FSCF pour des personnes éloignées d'associations affiliées
- Faire rayonner la fédération
- Participer à la pérennisation du modèle économique

PLAN DE DÉVELOPPEMENT FÉDÉRAL

ACTION 14
Accompagner le
développement des
activités émergentes

ACTION 19
Mettre en place une offre
famille favorisant le lien
intergénérationnel



Epratique

ACTION 20
Poursuivre le déploiement
du programme Atoutform'
sur l'ensemble du territoire

ACTION 21
Construire des outils
facilitant la communication et
la coordination du
programme Atoutform'

Retour sur les travaux réalisés depuis février 2022

- **Etude de la thématique par un salarié depuis le 01/02/2022**
- **Montée en connaissance et compétence du CoDir et salariés du siège et du réseau fédéral**
- **Découverte et Expérimentation de différentes solutions**
- **Intégration de l'écosystème des pratiques digitales : état des lieux, diagnostic**
- **Proposition d'axes de développement au CoDir**
- **Réponse à des AAP pour mobilisation de ressources**
- **A venir : Expérimentations sur les territoires**

PERSPECTIVES - POLITIQUES PUBLIQUES VERS LE ESPORT

Le gouvernement français a annoncé une stratégie nationale pour les esports pour les trois prochaines années :

- **Structurer** l'écosystème des esports
- **Soutenir** la pratique amateur et les associations dans les territoires
- **Renforcer** la capacité de l'écosystème français à accueillir des événements internationaux d'esports
- **Mobiliser** l'écosystème pour accueillir la Semaine Olympique des Esports en France en 2024 en lançant un comité de candidature.



MINISTÈRE
DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES

*Liberté
Égalité
Fraternité*



MINISTÈRE
DE LA CULTURE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



MINISTÈRE
DE L'ÉCONOMIE,
DES FINANCES
ET DE LA SOUVERAINETÉ
INDUSTRIELLE ET NUMÉRIQUE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



Fédération
Sportive
et Culturelle
de France

 Assises de
Printemps
2023

Les axes de développement

Les 3 axes de développement

- **La Santé :**

Digitalisation du Programme Santé Atoutform' grâce à une application métier

- **Les pratiques de loisir et de compétition :**

Hybridation des pratiques grâce aux jeux vidéos et aux objets connectés

- **Le jeu et l'éducation :**

S'amuser, se cultiver et développer son esprit d'équipe grâce au mur interactif

Axe 1



SANTÉ



Associations/clubs



FSCF

Service dans les établissements
externe et animation nationale



kiplin



SilverGEEK



Fédération
Sportive
et Culturelle
de France

Assises de
Printemps
2023

Goove, c'est quoi?

DES OUTILS COMPLÉMENTAIRES EN RÉPONSE AUX ENJEUX DE COORDINATION, D'ACCESSIBILITÉ, D'INFORMATION ET DE SAVOIR.



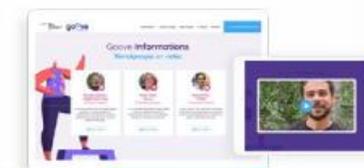
Goove App

L'outil métier qui centralise toutes les fonctionnalités clés en réponse aux besoins des professionnels du mouvements dans le suivi, la gestion, la valorisation de leur programmes.



Goove Hub

La cartographie unique qui réunit les professionnels du mouvements, fenêtre de visibilité sur le territoire, permettant aux pratiquants et aux prescripteurs de prendre rendez-vous en ligne.



Goove Info

L'agrégateur de contenus exclusifs multimédias d'experts, patients, structures ... pour informer tous les acteurs avec un discours accessible et compréhensible par tous.



Goove Lab

Le tableau de bord de suivi sécurisé, agrégateur de données anonymisées de l'exercice physique à but de santé.



+ de 1600 professionnels



+ de 500 structures



+ de 30000 Patients/pratiquants



+ de 3000 prescripteurs

goove
ACTEURS DU MOUVEMENT



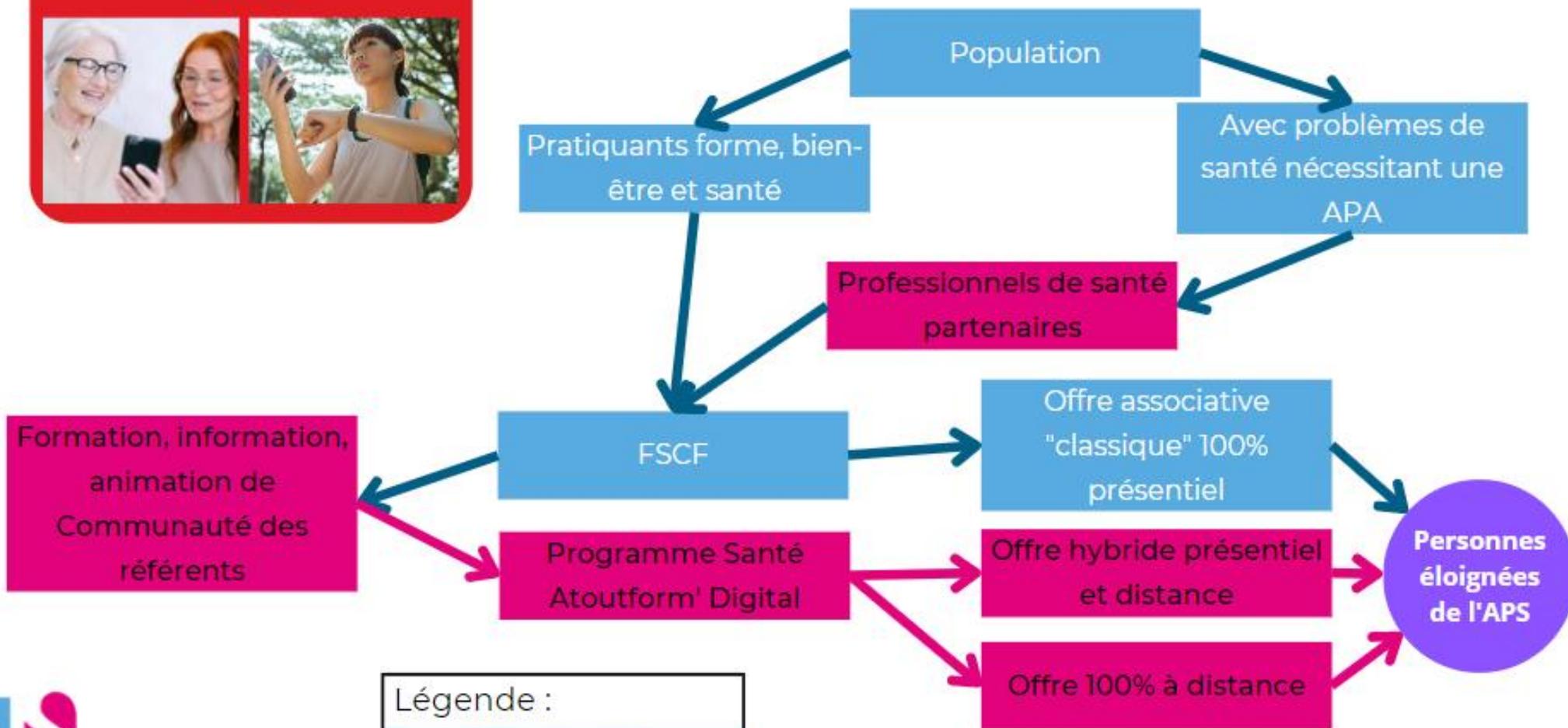
Fédération
Sportive
et Culturelle
de France



Assises de
Printemps
2023

PRECONISATIONS

SANTÉ



Légende :

Projet actuel

Extension de projet

Axe 2



LOISIR/COMPETITION



Associations/clubs

Création de dispositif et des projets adaptés

L'hybridation des pratiques

Loisir / compétition

ACTIVITÉS SPORTIVES

**ACTIVITÉS ARTISTIQUES
ET CULTURELLES**

**ACTIVITÉS ÉDUCATIVES
ET D'ANIMATION**



ACTIVITÉS DIGITALES

L'hybridation des pratiques

Loisir / compétitions

MATÉRIEL
INTÉRACTIF

Esport

Du sport et des jeux



Fédération Française
des Clubs Omnisports



Fédération
Sportive
et Culturelle
de France



Assises de
Printemps

2023

Loisir / compétition

MATÉRIEL
INTÉRACTIF

Esport



SilverGEEK

Loisir / compétitions

SPORT
CONNECTÉ

E-Ping

Nouvelle délégation qui permet à la Fédération de développer la pratique du Ping Pong Virtuel (Ping en VR), d'organiser des compétitions et de délivrer des titres et notamment celui de Champion de France.

Objectif :

- Capter un nouveau public
- Augmenter le nombre d'adhérents
- Augmenter la notoriété



Loisir / compétitions

SPORT
CONNECTÉ

E-cyclisme

La Fédération Française de Cyclisme a lancé le premier circuit compétitif officiel de eCycling en France.

En immersion sur Zwift, diffusée et commentée sur Vélo + TV.

FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE CYCLISME



COUPE DE FRANCE **E-CYCLING**

1ÈRE ÉDITION

Manche 1	Mercredi 23 novembre 19h	Course aux Points
Manche 2	Mercredi 7 décembre 19h	Course aux Points
Manche 3	Mercredi 21 décembre 19h	Course aux Points
Manche 4	Mercredi 4 janvier 19h	ITT puis Course aux Points
Manche 5	Mercredi 18 janvier 19h	Course aux Points

Championnats de France E-Cycling
Grande-Synthe | Février 2023

Plus d'informations sur www.ffc.fr | Inscription sur 



Fédération
Sportive
et Culturelle
de France

 Assises de
Printemps
2023

Loisir / compétitions

Outils
connectés



Axe 3



ÉDUCATION



Associations/clubs



Comités

Service dans les établissements
interne et externe



Jeunesse/Educatif



Mur interactif



3 Entreprises :



Mise en pratique par groupe

Travail en groupe :

5 groupes de 6 personnes / 10 mn de réflexion / 3 mn de retour + 3 mn échanges

Comment développer une nouvelle activité digitale au sein d'un club ou d'un comité? Construction d'un plan d'actions

- Groupe 1 : Mur interactif
 - Au sein d'un comité
 - Au sein d'un club
- Groupe 2 : Hybridation
 - Pour un public enfants et ados
 - Pour un public : adulte et seniors
- Groupe 3 : Pratiques connectées
- Groupe 4 : Autres idées?

Des expériences réalisées, des projets à venir

Contexte

- **Pendant la pandémie de nombreux Licenciés ont été empêchés de pratiquer ce qui a entraîné une inactivité physique pour la plupart d'entre eux.**
- **L'hybridation des pratiques permet de créer des liens sociaux grâce à de nouvelles technologies numériques et de toucher un public éloigné de l'activité physique.**
- **la sédentarité est un problème croissant qui nécessite une offre d'activités adaptée.**

AAP Impact 2024



Projet : Bien Vieillir ensemble

Porteur : FSCF

Membres du consortium : Silver Geek, France esport



Objectifs :

- Promouvoir un vieillissement en bonne santé à long terme pour les personnes âgées de 60 ans et plus par la pratique d'activités physiques et culturelles classiques et digitales.
- Favoriser l'intergénérationnel via la mobilisation de jeunes (stagiaires STAPS APA, services civiques, bénévoles) pour animation des différents ateliers de pratique
- Développer des nouveaux partenariats territoriaux

Cibles : Les personnes âgées de 60 ans et plus. Réparties sur 3 régions (appel à manifestation d'intérêt), de 15 à 30 structures fédérales investies, de 180 à 360 bénéficiaires



L'appel à projets « Transformation numérique des fédérations sportives »

Un fonds d'aide de **4,7 M€** depuis 2020.



Déposer un projet fédéral en lien avec l'une des trois priorités :

- **Développer** des offres de services pour les licenciés,
- **Digitaliser** le management des organisations sportives
- **Réaliser** des projets interfédéraux.

Des projets déposés et financés en 2021 et en 2022

Des projets à venir pour 2023 (dépôt du **27 mars** au **9 mai 2023**).



Conclusion



Merci pour votre attention



#AssisesFSCF



Vivons ensemble l'expérience sport et culture !