**Design et stratégie de lancement digital**

L’objectif du projet est d’imaginer une application de coaching sportif personnalisé, d’en créer l’identité de marque et d’en faire la promotion sur les réseaux sociaux. L’atelier est découpé en 3 étapes. Chacune de ces étapes comporte une partie cours et/ou travail sur un logiciel et une partie pratique en groupe. Les groupes sont les mêmes du début à la fin pour assurer la continuité de la réalisation du projet. Chaque partie pratique fait l’objet d’un rendu et est notée. Les groupes présentent leur projet à l’oral en fin de session devant un « jury ». La présentation rentre aussi dans la notation.

## Projet

**Contexte**

Le 15 février 2022, l’Agence nationale de sécurité sanitaire (ANSES) a publié une étude révélant que 95% des adultes français ne font pas assez de sport. Par manque d’activité physique ou de pratique régulière, 35,5 millions d’adultes s'exposent ainsi fortement à des pathologies comme le diabète de type 2, l’obésité, l’hypertension, certains cancers ou encore les accidents cardio-vasculaires. Les risques sont encore plus élevés lorsque le manque d’activité physique se conjugue à la sédentarité (comme passer plus de 8 heures par jour assis).

A noter que les femmes sont plus exposées et que 70 % d’entre elles sont en deçà de tous les niveaux d’activités identifiés pour être en bonne santé.

Pour éloigner tout risque, l’Anses préconise de :

* Pratiquer 30 minutes, 5 fois par semaine, une activité cardiorespiratoire : monter les escaliers, faire du vélo, courir, marcher à bonne allure…
* Effectuer du renforcement musculaire 1 à 2 fois par semaine : porter une charge lourde, jouer au tennis, faire de la natation, de l’aérobic…,
* Réaliser des exercices d’assouplissement 2 à 3 fois par semaine : gymnastique, danse, yoga…

Plus d’infos ici : <https://bit.ly/37ghjct>

**Projet**

Alerté par la situation, le Ministère de la Santé s’est allié au Ministère des Sports pour encourager l’activité physique du quotidien et inverser la tendance. Pour cela, ils souhaitent développer une application mobile de coaching sportif personnel adaptée.

Le lancement de cette application fera l’objet d’une grande campagne de communication qui pourra être relayée par les professionnel.le.s de santé : kinés, sécurité sociale…

Cette application n’a pas pour vocation de rivaliser avec les applications axées performance du marché. Elle doit permettre au plus grand nombre de pratiquer des activités physiques simplement, prendre en compte l’activité quotidienne (marche, etc.) et offrir un univers ludique pour motiver les utilisateurs.

**Les fonctionnalités de l’application**

L’application doit au minimum proposer :

* De définir ses objectifs (à définir mais par exemple : endurance, perte de poids…), ses équipements disponibles (à définir mais par exemple : banc, poids…), le temps à y consacrer
* Des programmes d’activités physiques :
	+ Adaptés à ses objectifs
	+ Facilement réalisables seul et avec peu de matériel, à destination des particuliers
	+ Adaptés aux difficultés des hommes et femmes à pratiquer régulièrement une activité : manque de temps, contraintes familiales et professionnelles, manque d’espace, mais aussi d’assiduité, de motivation sur le long terme
	+ En lien avec les préconisations de l’Anses
* Des visualisations détaillées des exercices proposés
* D’importer les données d’autres applications (Santé / Health ou apps de suivi sportif) pour que l’activité du quotidien soit prise en compte ainsi que la pratique d’un sport
* La visualisation de sa progression
* La possibilité d’envoyer ses données à un coach pour obtenir un programme personnalisé et pourquoi pas de le contacter (visio ?)
* Une forte gamification pour rester motivé
* Toutes autres fonctionnalités qui pourraient être utiles

## Programme

Les horaires sont donnés à titre indicatif. Ils pourront évoluer en fonction de l’avancement du projet.

**Partie 1 : Concept de l’application**

Cours (3h) :

* Présentation du projet
* Initiation au Design Thinking
* Initiation à l’UX/UI
* Parcours utilisateur
* Wireframe
* Gamification

Projet (4h) :

* Opérer un veille concurrentielle sur les applications déjà existantes
* Définir la cible de l’application
* Définir et cadrer le concept et les fonctionnalités de son application
* Schématiser les différentes pages de l’application
* Schématiser le parcours utilisateur : montrer les liens entre les pages

**Partie 2 : identité de marque et identité visuelle**

Cours (3h) :

* Identité de marque
* Couleurs, typographie, formes…
* Logo et charte graphique
* Tendances, transformation digitale
* Etudes de cas

Logiciel (4h)

Découverte et initiation au logiciel Inkscape (logiciel libre de dessin vectoriel proche d’Illustrator)

Projet (3h) :

* Créer son identité : nom, attributs, valeurs, positionnement de la marque
* Constituer un moodboard pour définir l’ambiance, le style visuel et l’univers de couleurs
* Créer le logo sur papier puis sur le logiciel Inkscape
* Définir une mini charte graphique : palettes de couleurs, typo…

**Partie 3 : Promotion sur le réseaux sociaux**

Cours (3h) :

* Panorama des réseaux sociaux
* Les spécificités de chaque plateforme : public, contenu, algorithme…
* Piloter sa stratégie
* Concevoir sa ligne éditoriale
* Storytelling
* Focus sur Instagram : les bonnes pratiques en 2023
* Le pouvoir de la vidéo sur les RS
* Etudes de cas

Logiciel : Photoshop (3h)

* Préparer ses visuels pour les réseaux sociaux
* Retouche des photos (contraste, luminosité, filtres,…)
* Montages photos / textes
* Créer des animations simples (gif)

Projet (4h) :

* Concevoir sa stratégie de lancement de l’application sur les RS
* Créer les visuels associés sur Photoshop

**Présentation** (3h)

Pitch à l’oral des projets des différents groupes devant le reste de la classe et moi-même (et peut-être une deuxième personne pour faire un jury)

Analyse de la consistance et cohérence entre les différentes parties

Présentation d’environ 20min pour Pitch + questions/réponses. Durée à confirmer en fonction du nombre de groupes

Debriefing et bilan du projet

## Rendu

Document incluant les différents éléments du projet :

* Prototype de l’application (concept, cible,…)
* Logo, mini-charte graphique et valeurs de la marque
* Plan de communication sur les réseaux sociaux et visuels

## Planning

Lundi 15 mai (7h) : 9h-12h + 13h30-17h30

Mardi 16 mai (5h) : 9h-12h + 13h30-15h30

Mercredi 17 mai (5h) : 10h-12h + 13h30-16h30

Lundi 22 mai (6h) : 9h-12h + 13h-16h

Mardi 23 mai (4h) : 9h-13h

Mercredi 24 mai (3h) : 9h-12h