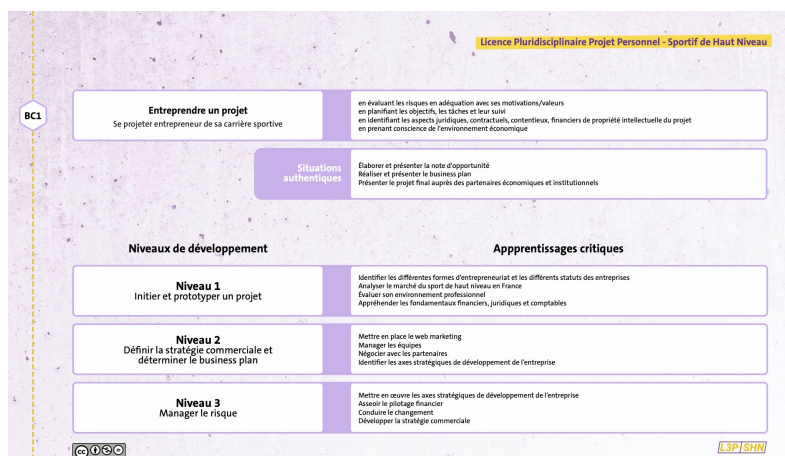
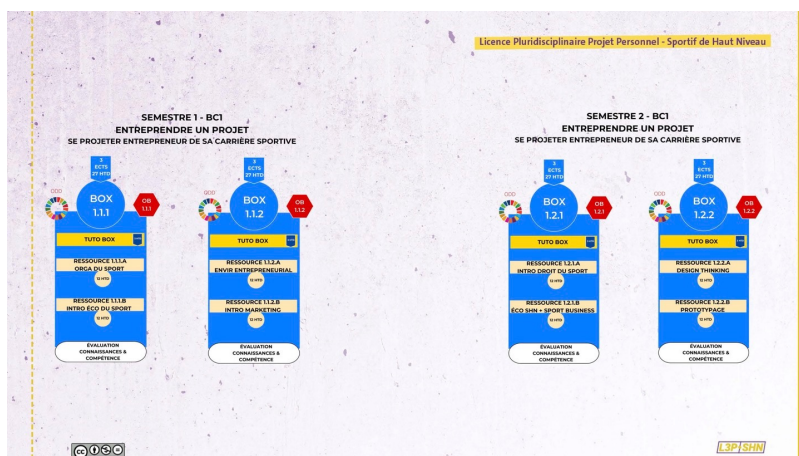


16/09/2024. Les différentes formes d'entreprenariat dans le sport

BC1 Entreprendre un projet

Se projeter entrepreneur de sa carrière sportive





Université
Polytechnique
HAUTS-DE-FRANCE

16/09/2024

Différentes façons d'entreprendre

Produit

Service

Entrepreneuriat social et communautaire

Intrapreneuriat

Technologie

1. Création d'une entreprise de produits sportifs

- Exemple : Fabrication d'équipements sportifs (chaussures, vêtements, accessoires)
- Modèle économique
 - Vente directe,
 - distribution via des détaillants,
 - e-commerce
 - Location/abonnements
- Exemple concret
 - Nike, fondée à partir d'une innovation dans les chaussures de course.
 - ?

2. Services dans le sport

- Exemple : Services de coaching, préparation physique, nutrition.
- Modèle économique :
 - Abonnements,
 - consultations,
 - partenariats avec clubs et fédérations.
- Exemple concret :
 - Applications comme Strava pour le suivi de la performance sportive
 - ?

3. Entrepreneuriat social et communautaire

- Exemple : Créer une association ou une entreprise à but non lucratif pour promouvoir l'accès au sport dans des communautés marginalisées.
- Modèle économique :
 - Financements publics,
 - donations,
 - crowdfunding.
- Exemple concret :
 - Sport dans la Ville, une association française qui utilise le sport pour favoriser l'insertion des jeunes.
 - ?

4. Intrapreneuriat dans les clubs ou autres organisations sportives

- Exemple : Développer des projets internes au sein d'un club sportif (création de contenu digital, gestion de l'image des athlètes).
- Modèle économique
 - Investissements internes,
 - retour sur investissement à travers la monétisation des nouveaux projets
- Exemple concret :
 - PSG eSports, une division intrapreneuriale du Paris Saint-Germain.
 - ?

5.Technologie et sport

- Exemple : Start-ups spécialisées dans la technologie liée à la performance sportive (wearables, applications de suivi).
- Modèle économique
 - Abonnements,
 - ventes de dispositifs,
 - partenariats avec des équipes sportives.
- Exemple concret :
 - Whoop (tracker de performance) ou Zwift (plateforme de cyclisme et de course virtuelle)
 - ???

Tendances actuelles et opportunités

- Digitalisation et nouvelles technologies
 - Création de plateformes en ligne pour le coaching, les compétitions virtuelles (e-sport).
 - ?
- Écoresponsabilité
 - Projets centrés sur la réduction de l'impact environnemental du sport.
 - ?
- L'impact social du sport
 - Développement de projets autour de l'intégration et de la santé par le sport
 - ?

Activité 1. Enrichir par des exemples les diapositives précédentes

- Objectif : Découvrir différentes initiatives entrepreneuriales dans le sport et comprendre leurs modèles économiques.
- Consigne :
 - Chaque membre du groupe identifie au moins une entreprise ou une initiative sportive dans son sport pour chacune des diapositives précédente (1. produit, 2. service, 3. entreprise sociale, etc.).
 - Le groupe cherche à identifier le modèle d'entreprise (quelle est la proposition de valeur, quelles sont les sources de revenus, qui sont les clients).
- Restitution :
 - Chaque groupe présente son travail
 - Prévoir un script et un rapporteur par groupe.

Activité 2 : Concevoir une idée d'entreprise dans le sport

- Objectif : Stimuler la créativité des étudiants et leur faire explorer les différentes formes d'entrepreneuriat.
- Consigne : Chaque groupe imagine une idée d'entreprise dans le domaine du sport. Ils peuvent choisir un produit innovant, un service, ou une entreprise sociale. Réfléchir à :
 - Quelle est la proposition de valeur ?
 - Quel modèle économique utiliseront-ils (vente de produits, abonnement, partenariats) ?
 - Quel problème ou besoin cette entreprise résout-elle dans le monde du sport ?
- Restitution
 - Chaque groupe présente son idée d'entreprise, en expliquant son concept et le modèle économique envisagé.
 - Une discussion peut suivre pour analyser la faisabilité du projet.

Ecosystème entrepreneurial sportif : acteurs et tendances

Définition de l'écosystème entrepreneurial

- un environnement constitué de plusieurs acteurs qui interagissent pour favoriser l'innovation et la création d'entreprises.

Les spécificités du sport

- Innovation rapide,
- nouveaux modèles économiques,
- importance des événements sportifs et des fédérations pour structurer le marché.

Les acteurs principaux de l'écosystème entrepreneurial dans le sport

Les entrepreneurs sportifs

- Athlètes, anciens sportifs, start-up dans le domaine des équipements, services et technologies sportives.

Les investisseurs

- Venture capital, business angels spécialisés dans les start-ups sportives.

Les incubateurs et accélérateurs

- Programmes comme “Le Tremplin” à Paris qui soutiennent des start-ups innovantes dans le sport.

Les institutions sportives

- Fédérations et clubs qui influencent l'écosystème par leurs règlements, événements et stratégies de croissance.

Les sponsors et médias

- Acteurs financiers qui façonnent le marché à travers leurs investissements dans la diffusion et le sponsoring.

Le rôle des collectivités publiques

- Soutien aux infrastructures et subventions pour les projets sportifs.

Tendances actuelles

Digitalisation et technologie

- Montée des start-ups liées à la performance sportive, au suivi des athlètes (wearables), et aux plateformes digitales.

Écoresponsabilité

- Projets innovants autour du sport durable et des événements « green ».

Engagement des athlètes-entrepreneurs

- De plus en plus d'athlètes se lancent dans des projets entrepreneuriaux, utilisant leur image et leurs réseaux.

