

## **CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT D'UNE APPLICATION DE GESTION DE CLUBS SPORTIFS**

< Insérez ici votre illustration >

(non obligatoire)

Thèse de Bachelor présentée par

**Capt Thibault**

Pour l'obtention du titre Bachelor of Science HES-SO en

**Informatique et systèmes de communication avec orientation en  
Informatique Logicielle**

**Mars, 2024**

Professeur-e HES responsable

**Eggenberg Niklaus**

Mandant (si existant)

**Gaëtan Fetter**



Légende et source de l'illustration de couverture :

## TABLE DES MATIÈRES (STYLE « TITRE DE TABLE DES MATIÈRES »)

Remerciements (style « Titre 1 ») .....	vii
Énoncé du sujet (style « Titre 1 »).....	viii
Résumé (style « Titre 1 ») .....	ix
Liste des acronymes (style « Titre 1 »).....	x
Liste des illustrations .....	xi
Liste des tableaux.....	xii
Liste des annexes .....	xiii
Introduction .....	1
Chapitre 0 : Démo .....	4
1.1. But du projet.....	4
1.2. Choix des technologies .....	4
1.3. Environnement de développement.....	5
1.4. Descriptif complet.....	6
a) Titre de niveau 3 (style “Titre 3”) .....	7
b) Titre de niveau 3 (style “Titre 3”) .....	7
1.5. Livrable.....	7
Chapitre 1 : Élaboration et définition du cahier des charges .....	8
1.1 But du projet.....	8
1.2 Exigences .....	8
1.3 Périmètre.....	8
1.4 Livrable.....	8
Chapitre 2 : Méthodologie et planification .....	9
2.1 Méthodologie utilisée .....	9
2.2 Planification.....	9
2.3 Outils de gestion .....	9
Chapitre 3 : Étude des solutions existantes .....	10
3.1 Analyse comparative .....	10
3.2 Manques ou limitations.....	16
3.3 Inspirations.....	18
Chapitre 4 : Exploration des différentes technologies à disposition .....	18
4.1 Frontend.....	21
4.2 Backend.....	21
4.3 Base de données .....	21

4.4	Choix et justifications .....	21
3	Chapitre 5 : Explication de la conception.....	22
3.1	Architecture globale .....	22
3.2	Modèle de données.....	22
3.3	Présentation de l'interface utilisateur .....	22
3.4	Explication des processus clés.....	22
3.5	Approche modulaire.....	22
	Conclusion .....	24
	Annexes (style « Titre 1 »).....	25
	Références documentaires (style « Titre 1 ») .....	29

< *Insérez ici votre dédicace* > (facultatif)

## REMERCIEMENTS (STYLE « TITRE 1 »)

*< Formulez ici vos remerciements aux personnes qui vous ont aidé dans la réalisation de votre travail. Les remerciements sont rédigés dans le style « Corps de texte » >.*

*NB : les Titres « Titre 1 non numérotés » sont basés sur le titre 1 mais sont en dehors de la numérotation des chapitres. Ils apparaissent néanmoins dans la table des matières.*

## ÉNONCÉ DU SUJET (STYLE « TITRE 1 »)

< Insérez ici la page d'énoncé complété et signé  
par l'enseignant-e responsable (cf. feuille de style fournie) >

(obligatoire)

*Attention : Tout l'énoncé doit tenir sur une seule page*



## **RÉSUMÉ (STYLE « TITRE 1 »)**

< Insérez ici la page de résumé de votre travail rédigée (cf. feuille de style fournie) >

(obligatoire)

*Attention : Tout le résumé doit tenir sur une seule page*

## **LISTE DES ACRONYMES (STYLE « TITRE 1 »)**

## LISTE DES ILLUSTRATIONS

Illustration 1: diagramme machin.....	4
Illustration 2: schéma bidule .....	6
Illustration 3: Alice, Micro-ordinateur MATRA.....	6
Illustration 4: diagramme Truc.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Illustration 5: diagramme Trucmuche.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>

*NB: Les listes sont à actualiser au moyen du menu contextuel « Mettre à jour l'index ». Attention, à ne faire qu'au dernier moment pour prendre en compte les numéros de page finaux. Les légendes peuvent être modifiées pour avoir des légendes simplifiées.*

## Références des URL

URL01	<a href="http://ce-site.ch/bla/bli/blo/blou.html">ce-site.ch/bla/bli/blo/blou.html</a>
URL03	<a href="http://ce-site.ch/blou/bli/bla.html">ce-site.ch/blou/bli/bla.html</a>
URL04	<a href="https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=906980">https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=906980</a>
URL06	<a href="http://ce-site.ch/monrapportdestage.pdf">ce-site.ch/monrapportdestage.pdf</a>

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1: Lot de données n°1.....	5
Tableau 2: Lot de données n°2.....	7

*N.B. Si vous avez peu de tableaux, vous pouvez les intégrer à la table des illustrations.*

## Références des URL

URL02	<a href="http://ce-site.ch/bli/bla/blo/blou">ce-site.ch/bli/bla/blo/blou</a>
URL05	<a href="http://ce-site.ch/publications/documents/rapports/rapportsdestage/monrapportdestage.pdf">ce-site.ch/publications/documents/ rapports/rapportsdestage/ monrapportdestage.pdf</a>

## LISTE DES ANNEXES

Annexe 1.....	26
Annexe 2.....	27
Annexe 3.....	28



## INTRODUCTION

Il est parfois compliqué de gérer un club sportif. Coordonner les équipes, suivre les présences, communiquer avec les joueurs et leurs familles, planifier les événements sportifs et extra sportifs... Il y a souvent une multitude d'outils utilisés. Chaque tâche à son logiciel dédié, ce qui complique encore plus la gestion au lieu de la simplifier.

Prenons par exemple, une application de messagerie. Elle est souvent détournée pour gérer la planification des événements et les communiquer avec les joueurs, les obligeants à retranscrire manuellement les informations dans leur propre calendrier, afin d'éviter tout oublis. Il faut ajouter à cela une application distincte pour la comptabilité et la gestion des cotisations. Avec un tel fonctionnement, les informations se retrouvent dispersées, multipliant les risques d'erreurs : doublons dans le suivi des présences, oublis, incohérences... Bref, un système loin d'être optimal.

Volley Hub se donne pour mission de simplifier et centraliser la gestion de club sportif. Conçue comme un outil tout-en-un, cette application permet au directeur sportif de superviser ses équipes, d'avoir un suivi des cotisations et de coordonner efficacement les événements liés au club. Aux entraîneurs d'avoir une solution intuitive pour créer des événements, de gérer la présence de ses joueurs et de partager les moments forts sous forme d'images ou de vidéos. L'approche est axée sur la sécurité et la bienveillance, valeurs essentielles au bon fonctionnement du club.

Une des raisons primaires qui m'a aidé à choisir ce sujet est que, moi-même, j'ai dû utiliser une de ces applications lorsque je jouais au football. Lorsque je faisais partie d'une équipe, j'ai été confronté aux limites des outils de gestions sportifs. Ces applications proposaient des abonnements aux clubs. Ceux-ci ne voulaient pas utiliser leur budget pour gérer les plateformes et préféraient utiliser des outils moins adéquats. Nous devions jongler entre plusieurs plateformes pour communiquer et répondre aux présences à l'entraînement

ou aux matchs. Cette configuration était loin d'être fluide. Certains joueurs oubliaient fréquemment de répondre aux convocations, ce qui pouvait engendrer des retards et un manque d'organisation au sein de l'équipe.

Je me souviens que notre coach devait souvent rappeler aux joueurs d'aller répondre sur l'application. J'aimerais vraiment essayer d'apporter une approche plus naturelle où tout est centralisé sur une application pour éviter cette perte de temps. Mon ambition est de rendre la gestion des clubs sportifs non seulement plus facile, mais également plus agréable et naturelle, en optimisant les processus et en facilitant les échanges entre les différents acteurs.

Ce rapport constitue une étape préalable à la réalisation de mon travail de Bachelor en Informatique et Systèmes de Communications à L'Haute Ecole du Paysage, d'Ingénierie et d'Architecture de Genève, incluant la conception détaillée du cahier des charges, l'exploration des différentes technologies à disposition, une analyse du marché, ainsi qu'une maquette des fonctionnalités.

Cette application vise les clubs sportifs et sera utilisée par les membres administratifs du club, les entraîneurs, et joueurs et les parents pour tous les joueurs mineurs. Elle met en avant les différents cas d'utilisation : gestion des présences, communication, organisation des événements, partage de documents et suivi des performances des joueurs. L'outil est conçu pour répondre aux besoins d'un club de taille moyenne. J'ai été mandaté par *Chênois Genève Volleyball*, je vais donc restreindre l'utilisation pour ce club en particulier.

Grâce à l'utilisation de cette application, les clubs pourront nettement améliorer la gestion, la communication et l'organisation. Un gain de temps sera considérablement visible, car il n'y aura plus besoin de courir derrière les joueurs ou à corriger des erreurs de coordination grâce à des fonctionnalités intuitives et automatisées. Grâce au suivi des présences et aux évaluations, le club offrira une transparence totale vis-à-vis des entraîneurs, des joueurs et des parents. Cela va encourager l'implication des joueurs au sein du club,



grâce à une gestion simplifiée en réduisant les outils et en améliorant la communication. Enfin, l'outil est pensé pour évoluer avec les besoins du club, garantissant ses performances à moyen et long terme.

Ce rapport va permettre la réalisation de ce projet lors du projet de Bachelor. Il va couvrir les points suivants :

- Chapitre 1 : Élaboration et définition du cahier des charges
- Chapitre 2 : Méthodologie et planification
- Chapitre 3 : Étude des solutions existantes
- Chapitre 4 : Exploration des différentes technologies à disposition
- Chapitre 5 : Explication de la conception

# CHAPITRE 0 : DÉMO

Explication de la section (style « Corps de texte, interligne 1,5 »)<sup>1</sup>.

## 1.1. BUT DU PROJET

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte



*Illustration 1: diagramme machine*

Source : tiré de Tartempion 2010, p. 42 / tiré de ce-site.ch, ref. URL01 / réalisé par Nom  
Prénom.

## 1.2. CHOIX DES TECHNOLOGIES

1 Exemple de note de bas de page.

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte Votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte(style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

	Condition 1	Condition 2	Condition 3
Test 1	X	O	X
Test 2	O	X	X
Test 3	O	X	O

Tableau 1: Lot de données n°1.

Source : tiré de Tartempion 2010, p. 42 / tiré de ce-site.ch, ref. URL02 / réalisé par Nom  
Prénom.

### 1.3. ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

Votre texte, votre texte, votre texte, votre<sup>2</sup> texte, votre texte, votre texte, votre texte,  
votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre  
texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

2 Autre note de bas de page.



*Illustration 2: schéma bidule*

*Source : tiré de Tartempion 2010, p. 42 / tiré de ce-site.ch, ref. URL03 / réalisé par Nom Prénom.*

## 1.4. DESCRIPTIF COMPLET

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).



*Illustration 3: Alice, Micro-ordinateur MATRA.*

*Source : réalisé par Rama, CC BY-SA, URL04*

**a) TITRE DE NIVEAU 3 (STYLE “TITRE 3”)**

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

**b) TITRE DE NIVEAU 3 (STYLE “TITRE 3”)**

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

	Condition 1	Condition 2	Condition 3
Test 1	X	O	X
Test 2	O	X	X
Test 3	O	X	O

Tableau 2: Lot de données n°2.

Source : tiré de Tartempion 2010, p. 42 / tiré de ce-site.ch, ref. URL05 / réalisé par Nom Prénom.

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

## 1.5. LIVRABLE

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

# **CHAPITRE 1 : ÉLABORATION ET DÉFINITION DU CAHIER DES CHARGES**

Présentation du contexte

## **1.1 BUT DU PROJET**

Définir les objectifs du projet (problématiques et enjeux)

## **1.2 EXIGENCES**

Définition des fonctionnalités principales (Gestion des présences, création d'évènements) et secondaire (sécurité, accessibilité, ergonomie, ...)

## **1.3 PÉRIMÈTRE**

Délimitation des aspects couverts par le projet et ceux qui ne sont pas couverts

## **1.4 LIVRABLE**

Solutions finales

## **CHAPITRE 2 : MÉTHODOLOGIE ET PLANIFICATION**

Présentation du contexte

### **2.1 MÉTHODOLOGIE UTILISÉE**

Définir la méthodologie (Voir cours de M. Perrot mercredi 18)

### **2.2 PLANIFICATION**

Définir le découpage du projet en étapes clés

Estimation du temps nécessaire pour chaque partie.

### **2.3 OUTILS DE GESTION**

Quels sont les outils de gestion de projet que j'ai utilisés ? (Trello, Jira, Notion, ...)

## CHAPITRE 3 : ÉTUDE DES SOLUTIONS EXISTANTES

J’ai élaboré des points clés pour chaque application concurrente et j’ai demandé à une IA d’y enrichir.

### 3.1 ANALYSE COMPARATIVE

#### SportEasy

SportEasy est une application multiplateforme conçue pour répondre aux besoins des clubs sportifs en offrant un accès personnalisé pour chaque membre. Elle propose une gestion complète du club, notamment en permettant de centraliser les informations essentielles telles que les coordonnées des membres, les numéros de maillot, les allergies, ou encore les informations liées aux parents des joueurs. Cette fonctionnalité s’appuie sur un format proche d’un tableur Excel, avec la possibilité d’importer directement les données, ce qui facilite grandement l’organisation. De plus, SportEasy intègre un module dédié à la gestion des cotisations, un atout majeur pour assurer le suivi financier du club.

En ce qui concerne la gestion d’équipe, l’application excelle grâce à des outils pratiques et intuitifs. Les entraîneurs peuvent planifier différents types d’événements, qu’il s’agisse de matchs, d’entraînements, de repas, ou encore de tournois, le tout accessible via un calendrier intégré. SportEasy permet également de créer des compositions d’équipes et de gérer des assignations spécifiques, telles que le lavage des maillots, l’organisation de pique-niques, ou encore la mise en place de covoiturages. Ces fonctionnalités contribuent à renforcer l’organisation et à alléger la charge administrative des responsables. Toutefois, certaines de ces options avancées, comme l’assignation des tâches ou l’accès à des statistiques complètes, sont réservées aux utilisateurs abonnés à la version payante de l’application.

L’application met également un point d’honneur au suivi des performances sportives grâce à des outils dédiés au suivi des championnats et à des statistiques détaillées. Ces



données incluent des notes individuelles, des résultats en direct, et même la désignation du meilleur joueur de la rencontre. Enfin, SportEasy ne néglige pas la communication, en proposant des fonctionnalités pour faciliter les échanges au sein des équipes et entre les membres du club.

Un autre aspect intéressant de SportEasy est l'absence de publicités classiques, ce qui garantit une expérience utilisateur fluide et sans distractions inutiles. Cependant, pour accéder pleinement à toutes les fonctionnalités avancées, un abonnement payant est requis, ce qui peut représenter un frein pour certains clubs disposant d'un budget limité.

## **TeamSnap**

TeamSnap est une application tout-en-un qui se positionne comme un outil de gestion complet pour les clubs sportifs. L'un de ses points forts réside dans son module de Program Management, qui centralise toutes les informations essentielles du club au sein d'un hub sécurisé. Ce système garantit la protection des données sensibles tout en permettant d'inviter facilement les membres du personnel à rejoindre la plateforme pour collaborer.

L'application propose également des outils puissants pour la gestion des inscriptions. Les clubs peuvent configurer des plans de paiement flexibles, simplifiant ainsi la gestion des cotisations, et bénéficier d'outils spécifiques pour l'organisation des saisons sportives, ce qui facilite la planification à long terme.

TeamSnap se distingue aussi par son website builder, permettant à chaque club de créer un site internet personnalisé. Cette fonctionnalité donne aux clubs une visibilité professionnelle et la possibilité de communiquer efficacement avec leurs membres et leur communauté. De plus, l'application prend en charge l'organisation des tournois, ce qui en fait un outil adapté aux clubs participant régulièrement à des compétitions. TeamSnap va même plus loin en offrant des solutions pour gérer les sponsorships, permettant aux clubs d'attirer et de gérer des partenariats financiers.

La version mobile de TeamSnap inclut des fonctionnalités robustes, telles que la communication de bout en bout entre les membres, ainsi qu'un planificateur intégré pour organiser les événements et assigner les équipes. Toutefois, malgré ces atouts, l'interface de l'application mobile est souvent critiquée pour son design peu attrayant et sa finition insuffisante.

En somme, TeamSnap offre des fonctionnalités très variées et adaptées à la gestion d'un club sportif, mais son design d'application mobile perfectible peut être un frein pour les utilisateurs cherchant une expérience plus moderne et intuitive.

## **Spond**

Spond est une application polyvalente qui facilite la gestion des clubs sportifs en offrant des outils intuitifs pour la configuration et l'administration des groupes. Les responsables de club peuvent facilement organiser leurs équipes, ajouter de nouveaux membres, notamment grâce à une fonctionnalité d'importation de données depuis des fichiers Excel, et centraliser la communication. Ces options permettent de simplifier la gestion administrative et de maintenir une organisation efficace.

L'un des points forts de Spond réside dans son système de notifications accessible. Même si un utilisateur ne possède pas l'application mobile, il peut tout de même recevoir des informations importantes par SMS ou email. Cela garantit que tous les membres restent connectés et informés, peu importe leur préférence de support. De plus, l'outil permet d'envoyer des rappels personnalisés, idéal pour confirmer les présences, rappeler les échéances ou notifier des modifications d'événements.

En termes d'expérience utilisateur, le design de Spond est simple mais fonctionnel, répondant aux besoins essentiels sans être particulièrement innovant ou sophistiqué. Cela rend l'application accessible et facile à utiliser, même pour ceux moins familiers avec les outils numériques. Cependant, un inconvénient majeur est la lenteur du site web, qui peut

rendre certaines opérations plus fastidieuses, notamment lorsqu'il y a une charge importante de données ou une utilisation intense.

En conclusion, Spond propose une solution pratique et accessible pour la gestion des équipes et des communications. Malgré ses limites en termes de rapidité de son site, ses outils de notification multiplateforme et son interface simple en font une option solide pour les clubs sportifs recherchant une gestion centralisée et efficace.

## **Heja**

Heja est une application moderne et intuitive dédiée à la gestion des clubs sportifs, offrant une gamme de fonctionnalités essentielles pour simplifier l'organisation et améliorer la communication entre les membres. L'une de ses principales forces réside dans son scheduler, qui permet une planification efficace des événements tels que les entraînements, les matchs, et autres activités liées à l'équipe.

En termes de gestion d'équipe, Heja propose des outils pratiques pour organiser les effectifs, attribuer des rôles, et s'assurer que chaque membre dispose des informations nécessaires pour participer pleinement à la vie du club. Une des fonctionnalités phares de l'application est son système de communication intégré, qui permet aux membres de rester connectés directement dans l'application. Notamment, la possibilité d'effectuer des appels au sein même de l'app est un atout qui la distingue de nombreuses autres solutions, rendant la coordination encore plus fluide et rapide.

Sur le plan esthétique, Heja bénéficie d'un design mobile attractif et bien pensé, offrant une interface moderne, ergonomique et agréable à utiliser. Cela contribue à une expérience utilisateur optimale, en particulier pour les membres qui préfèrent accéder aux fonctionnalités via leur smartphone.

En résumé, Heja est une application élégante et performante, particulièrement adaptée aux clubs sportifs cherchant une solution intuitive pour gérer leurs équipes et maintenir une communication efficace. Sa capacité à intégrer des appels directement dans

l'application et son design soigné en font un choix attrayant, même si l'analyse détaillée de ses autres aspects, comme les limitations éventuelles, pourrait être approfondie.

## **TeamLinkt**

TeamLinkt est une plateforme complète et flexible dédiée à la gestion des équipes sportives, offrant des outils puissants pour faciliter l'organisation et améliorer l'expérience des clubs et des joueurs. L'application propose un scheduler efficace, permettant de planifier les entraînements, matchs, événements, et autres activités d'équipe de manière structurée.

En termes de gestion d'équipe, TeamLinkt inclut une gamme de fonctionnalités adaptées, telles que l'attribution de rôles et la gestion des inscriptions. De plus, la plateforme se distingue en intégrant la gestion des inscriptions aux saisons, rendant ces processus administratifs plus simples et accessibles.

La fonctionnalité de gestion des tâches permet d'assigner et de suivre des responsabilités, améliorant ainsi la coordination entre les membres d'une équipe. En complément, l'application propose une team app dédiée, offrant un accès centralisé à toutes les informations importantes pour les joueurs et entraîneurs.

Un autre atout majeur de TeamLinkt réside dans ses statistiques. Elle fournit des données sur les scores, classements et résultats, donnant une vue d'ensemble des performances de l'équipe et permettant aux entraîneurs et joueurs de suivre leur progression.

En outre, TeamLinkt permet aux clubs de disposer d'un site internet personnalisé, selon leurs besoins. Ce site peut inclure des informations sur les équipes, les horaires, les résultats et même des fonctionnalités de collecte de fonds, offrant ainsi une vitrine professionnelle pour le club tout en centralisant les communications avec les membres et les supporters.

En ce qui concerne l'interface, TeamLinkt opte pour une vue type dashboard, épurée et bien organisée, ce qui facilite la navigation et l'accès rapide aux différentes fonctionnalités. Ce design clair et intuitif est particulièrement apprécié pour sa simplicité et son efficacité.

En résumé, TeamLinkt est une solution polyvalente et conviviale, idéale pour les clubs sportifs cherchant à centraliser la gestion de leurs équipes et à simplifier les processus administratifs. Son interface épurée et ses options avancées, telles que la collecte de fonds et la gestion des statistiques, en font un choix solide pour de nombreux utilisateurs.

## **MonClubSportif**

MonClubSportif se positionne comme une solution complète et adaptée pour la gestion d'équipes sportives et culturelles. Contrairement à certaines plateformes exclusivement sportives, cette application s'adresse également à des publics diversifiés tels que les milieux scolaires, les associations sportives, ainsi que les entraîneurs individuels, ce qui en fait un outil polyvalent. Elle prend également en compte les parents, leur offrant un rôle central dans la gestion et le suivi des activités des jeunes joueurs.

L'un des points forts de MonClubSportif réside dans sa vue d'ensemble intuitive, qui centralise efficacement les événements, communications, et calendriers. Cela permet une gestion simplifiée et une visibilité accrue pour tous les membres du club.

L'application met l'accent sur une communication sécurisée et saine, garantissant un cadre respectueux et adapté pour les échanges entre membres. Par exemple, la messagerie instantanée empêche les entraîneurs de communiquer seul à seul avec les jeunes joueurs, ce qui renforce la sécurité et la transparence. De plus, un droit de regard sur les discussions est mis en place, permettant aux responsables et aux parents de superviser les échanges au sein du club.

La plateforme intègre également un système de confirmation des présences, où les joueurs (ou leurs parents) peuvent signaler leur statut pour chaque événement (présent, retard, incertain, absent). Cette fonctionnalité favorise une meilleure organisation et une planification optimisée des entraînements et compétitions.

Par ailleurs, MonClubSportif offre une centralisation des documents et vidéos, permettant aux entraîneurs et membres de partager facilement des fichiers liés aux entraînements, stratégies ou informations administratives.

Cependant, un point faible notable est le design de l'application, qui est un peu "vieillot". Bien que fonctionnel, il pourrait bénéficier d'une modernisation pour être plus attractif et intuitif.

En résumé, MonClubSportif est une plateforme solide et polyvalente, parfaitement adaptée aux clubs qui recherchent une solution sécurisée, centrée sur les valeurs de transparence et de communication saine. Son orientation vers les parents et sa capacité à répondre aux besoins variés des milieux sportifs et culturels en font un outil pratique, malgré un design qui pourrait être amélioré

## 3.2 MANQUES OU LIMITATIONS

### Absence de centralisation totale

La majorité des applications ne couvrent pas tous les aspects d'un club sportif. En effet, certaines sont fortes sur la gestion des équipes et des présences (ex. : **Spond**, **Heja**), tandis que d'autres se concentrent sur les paiements et la planification (ex. : **TeamSnap**, **SportEasy**). Très peu offrent une solution **complète** regroupant communication, gestion des cotisations, planification, partage de documents, et statistiques dans une seule interface.

## Manque de personnalisation

Les clubs sportifs souhaitent un outil qui reflète leur identité (logo, couleurs, site web personnalisé, etc.). Bien que certains outils comme **TeamLinkt** et **SportEasy** permettent de personnaliser un site internet, cette fonctionnalité reste limitée et peu développée (design figé, options restreintes).

## Interfaces datées ou peu intuitives

Plusieurs outils comme **MonClubSportif** ou **Spond** ont des designs d'applications jugés peu modernes ou simplistes. Cela peut décourager les utilisateurs habitués à des interfaces plus intuitives et attrayantes.

## Abonnements payants et fonctionnalités limitées

La plupart des plateformes proposent des fonctionnalités basiques gratuites, mais les clubs doivent souscrire à des abonnements coûteux pour accéder à des options avancées comme :

- Gestion des cotisations (**SportEasy**).
- Gestion des tâches ou outils statiques (**TeamSnap**, **TeamLinkt**)
- Absence de publicité.

**SportEasy** et **MonClubSportif** imposent souvent une version premium pour des fonctionnalités cruciales comme le suivi des statistiques ou la communication avancée.

## Faible intégration de la sécurité et de la vie privée

Hormis **MonClubSportif**, peu d'outils se préoccupent de la sécurité des communications entre joueurs et entraîneurs, ce qui est pourtant essentiel, surtout pour les équipes de jeunes joueurs. Une communication supervisée ou la possibilité d'impliquer les parents est souvent absente dans ces outils.

**Heja** et **TeamSnap** permettent la communication, mais sans contrôle parental intégré, ce qui peut poser un problème pour les équipes avec des joueurs mineurs.

## Mauvaise gestion des absences et des présences

Les solutions existantes permettent d'enregistrer les présences, mais elles ne vont pas plus loin :

- Pas de système avancé pour la justification des retards directement dans l'application
- Pas de système avance pour les absences longue durée (ex. : blessure)

## Faibles fonctionnalités autour des parents

Bien que **MonClubSportif** mette l'accent sur les parents (droit de regard, notifications), d'autres plateformes comme **Heja**, **TeamLinkt** ou **Spond** n'accordent pas autant d'attention à leur implication.

Les parents pourraient jouer un rôle actif en validant les absences, en recevant les notifications ou en suivant les performances de leurs enfants si ceux-ci sont mineurs.

## 3.3 INSPIRATIONS

### Centralisation des fonctionnalités (SportEasy, TeamSnap)

Ce qui m'inspire :

- La capacité de **SportEasy** à gérer des équipes, planifier des événements et suivre les cotisations.
- La fonction de **TeamSnap** qui centralise la gestion d'un club dans un hub unique, simplifiant l'accès aux informations.



Ce que je pourrais en faire :

- Créer une plateforme où tout est regroupé dans une interface ergonomique.

## **Gestion des présences et notifications (MonClubSportif, Spond)**

Ce qui m'inspire :

- La gestion des présences dans **MonClubSportif**, qui permet de marquer un joueur comme présent, absent ou en retard.
- Le système de notifications automatisées par SMS ou e-mail de **Spond** pour prévenir les membres qui ne possède pas l'application.

Ce que je pourrais en faire :

- Ajouter des notifications intelligentes pour les absences non justifiées.
- Inclure un suivi d'assiduité dans le temps pour aider les entraîneurs à analyser la participation des joueurs.

## **Communication supervisée (MonClubSportif)**

Ce qui m'inspire :

- La messagerie sécurisée de **MonClubSportif**, où les communications entre entraîneurs et jeunes sont supervisées pour garantir un environnement sain.

Ce que je pourrais en faire :

- Proposer un système similaire avec un rôle pour les parents, qui communiqueront eux-mêmes avec l'entraîneur si besoin.

## **Statistiques et suivi des performances (SportEasy)**

Ce qui m'inspire :

- Les statistiques détaillées de **SportEasy** sur les performances individuelles (notes, meilleur joueur du match) et d'équipe.

Ce que je pourrais en faire :

- Étendre ces statistiques en proposant des indicateurs d'assiduité.

## **Design épuré et « mobile-friendly » (Heja, TeamLinkt)**

Ce qui m'inspire :

- Le design moderne et attrayant de l'application mobile de **Heja**.
- L'interface claire et intuitive de **TeamLinkt**, notamment son tableau de bord.

Ce que je pourrais en faire :

- Proposer un design qui s'adapte aux besoins des différents profils d'utilisateurs (directeur sportif, entraîneurs, joueurs / parents) et qui reste agréable à utiliser sur mobile et desktop.

## **CHAPITRE 4 : EXPLORATION DES DIFFÉRENTES TECHNOLOGIES À DISPOSITION**

Présentation du contexte

### **4.1 FRONTEND**

Comparaison des frameworks (Angular, react, vue.js) et argumenté chaque choix

### **4.2 BACKEND**

Comparaison des langages (python, nodejs, c#, java spring boot, go lang) et argumenté chaque choix

### **4.3 BASE DE DONNÉES**

Choix entre base relationnelles (MySQL ou PostgreSQL) et non relationnelles (MongoDB)

### **4.4 CHOIX ET JUSTIFICATIONS**

Pour chaque partie, expliquer et justifier les choix

## **3 CHAPITRE 5 : EXPLICATION DE LA CONCEPTION**

Présentation du contexte

### **3.1 ARCHITECTURE GLOBALE**

Définir l'architecture utilisée (MVC, micro-services, ...)

### **3.2 MODÈLE DE DONNÉES**

Définir les tables de la base de données et les collections (back et front), leurs relations et utilisation

### **3.3 PRÉSENTATION DE L'INTERFACE UTILISATEUR**

Maquettes et prototypes

### **3.4 EXPLICATION DES PROCESSUS CLÉS**

Définir comment fonctionne les points clés du projet (signalement des présences, création d'évènements, ...)

### **3.5 APPROCHE MODULAIRE**

Définir les modules et les composants de l'application pour expliquer leur rôle



## CONCLUSION

Votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte, votre texte (style « Corps de texte, interligne 1,5 »).

## **ANNEXES (STYLE « TITRE 1 »)**

*Imprimer idéalement cette page sur une page de couleur.*

*Chaque annexe doit commencer sur une nouvelle page et doit être numérotée : Annexe 1 puis Annexe 2, etc.*

## **ANNEXE 1**



## **ANNEXE 2**

## **ANNEXE 3**

## RÉFÉRENCES DOCUMENTAIRES (STYLE « TITRE 1 »)

*Sites Web consultés – Code repris d’ailleurs – Notices techniques – Articles de presse – Ouvrage imprimés – Ouvrages électroniques – Chapitre dans un ouvrage imprimé – Rapports imprimés – Travaux universitaires – Articles de revues imprimés – Articles de périodiques électroniques – Communication dans un congrès. Pour chacun de ces types de document, les mise en forme sont dans le document « Méthode de citation et de rédaction d’une bibliographie ».*

*Afin de gagner du temps, pensez à utiliser le logiciel de gestion bibliographique Zotero pour la mise en forme et l’édition automatique de vos références à la norme ISO690.*