

## **2.1. Délégation Développement**

**Frédérique PRUDHOMME**

## **2.1.1. Programme Hoops for School**

Pourquoi adopter Hoops For Schools comme nouveau modèle pour la FFBB

### Qu'est-ce que *Hoops For Schools* (H4S)?

*Hoops For Schools* est un programme développé par la **FIBA** visant à introduire le basketball dans les écoles primaires comme outil d'éducation, d'activité physique et d'actions sociétales.

- ✓ Pour enfants 5-11 ans
- ✓ Gratuit pour les écoles
- ✓ Inscriptions simplifiées, facile d'accès
- ✓ Intègre jeu, mouvement et apprentissages
- ✓ Dotation de ballons envoyées directement par la FIBA



# Commission Jeunesse : Objectif principal

VOTE

Faire évoluer notre OBE avec un outil qui répond à l'ensemble de nos besoins pour continuer à faire découvrir le basket et développer des compétences sociales et physiques.

## Points forts :

- ✓ Permet à la fédération de créer un lien direct entre écoles et clubs
- ✓ Soutient les enseignants avec des outils prêts à l'usage et simple d'utilisation
- ✓ Gamification et récompenses pour motiver les écoles et les enfants
- ✓ Le produit HoopsForSchools peut être adossé à un sponsor FFBB (accord FIBA)



## Ce qui rend H4S différent d'OBE / basket école

Critère	OBE actuel	Hoops For Schools
Cible	Tous les enfants 5-11 ans	Tous les enfants 5-11 ans
Approche	Sportive classique	Jeu, pédagogie + outils numériques
Ressources	FFBB internes (anciennes)	Plateforme digitale, vidéos, challenges
Mesure d'impact	Limitée	Pilotage et suivi des participations
Motivation	Ballons	Gamification + récompenses à définir (dont des ballons)

# Commission Jeunesse :

**VOTE**

OBE (modèle actuel)	Hoops4schools
Logique déclarative	Webapp digitale
Distribution de ballons	Dotation FIBA des ballons ( <b>150 ballons par 10 écoles</b> )
Peu de data qualitative	Système XP (points d'expérience)
Difficulté de suivi réel	Data en temps réel
Pas gamifié	Téléchargement de vidéos par les écoles / Validation des activités par la FIBA
Version 1.0 du basket scolaire	Version 2.0 moderne et engageante

## Instruments à disposition des écoles et de la fédération :

- Application web mobile interactive pour les écoles
- Vidéos d'exercices clés en main
- Challenges avec points, récompenses, et visibilité
- Facile à intégrer dans les cours d'EPS
- Pas besoin de formation spécifique des enseignants
- Un outil pour la fédération pour un suivi précis du nombre de participants et d'autres DATA

## Impacts attendus :

- Plus grande participation des enfants et des enseignants
- Augmentation du nombre d'écoles engagées
- Données mesurables sur les activités réalisées
- Réduction du coût pour la fédération pour ces opérations scolaires

# Commission Jeunesse : Exemple de vidéos

VOTE

[Hoops pour le recyclage](#)

[Hoops « Traffic lights »](#)

## 2.1.2. Refonte de la plateforme 3x3

# CF 3x3 développement : Refonte plateforme 3x3

## Situation actuelle

VOTE

Plateforme dépassée techniquement - Prestataire en incapacité de répondre aux très nombreux bugs, notamment :

- Pour les organisateurs
  - Difficultés à créer son compte
  - Difficultés d'homologuer les tournois
- Pour les joueurs
  - Impossibilité de prendre un Pass (joueur inconnu à la FFBB et sans couverture)
  - Affichage des tournois défectueux

Parcours utilisateur peu fluide.

Impossibilité de faire évoluer la plateforme

Processus métiers compliqués. chronophage pour le métier, le SI et l'utilisateur final.

Budget alloué pour la refonte de la plateforme 3x3

# CF 3x3 développement : Refonte plateforme 3x3

## Enjeu et objectifs

VOTE

Répondre entièrement aux besoins des clubs, des pratiquants, des équipes pour le quotidien de la pratique 3x3

Plateforme fonctionnelle, évolutive, modifiable

- Actualités + pages fixes d'informations
- Homologation des tournois
- Prise de Pass – référencement d'évènements et de pratiquants
- Lien FBI
- Intégration de la compétition de clubs (Series – Master)
- Référencement des terrains
- Mise à disposition des résultats de tournois et historique pratiquant

Fluidifier le parcours utilisateur. Simplifier les processus métier.

S'inscrire dans la nouvelle stratégie digitale de la FFBB.

A terme :

- Intégration d'outil de gestion des tournois (eventmaker) + ranking
- Ouverture à des structures non affiliées (structures de proximités - Ets Scolaires – Entreprises...)
- Opportunité stratégique : espace membre.

# CF 3x3 développement : Refonte plateforme 3x3

## Cible et univers visuel

VOTE

Plateforme tournée vers le « Grand public »

- À la découverte de la pratique du 3x3 et de ses modalités
- Non initié au 3x3
- Pratiquant

Incluant :

- Licencié FFBB
- Organismes (structures affiliées)
- Club / Comité / Ligue

3x3 organisation spécifique qui doit avoir un univers graphique propre : couleurs fun, flashy, reconnaissables facilement

# CF 3x3 développement : Refonte plateforme 3x3

## Projet - Portage

VOTE

### Co portage

- 3x3 Devt + Compétition Stéphane KROEMER
- Communication Marketing Fabrice CANET + Alexandre RUMIGAJLOF
- Service Informatique Clarisse ACHE
  
- **Coordination** Jackie BLANC-GONNET
  
- **DT** Max BRESOLIN

### Quels intervenants :

- Poursuite des travaux avec l'équipe technique en place : Connaissance et maîtrise de l'outil et de l'environnement ?
- Mise en concurrence ?