

GUIDE À LA CRÉATION D'ENTREPRISE DANS LES DOMAINES DU SPORT, DES LOISIRS ET DE L'ANIMATION SOCIOCULTURELLE

Introduction comprenant des éléments de compréhension relatifs à la montée en puissance des pratiques considérées et de leur introduction dans la sphère marchande.

Ces éléments incluront des informations historiques, économiques, sociologiques et juridiques.

PARTIE 1 / CE QU'IL FAUT SAVOIR DU CRÉATEUR, DE SES IDÉES ET DE SON PROJET POUR BIEN L'ORIENTER

1.1 LEURS CARACTÉRISTIQUES ET LEUR CONSÉQUENCES EN MATIÈRE D'ORIENTATION

- Synthèse des traits communs qui caractérisent ces créateurs et leurs projets
- Les principales conséquences dans son rapport avec les réseaux qui l'orientent

1.2 CE QU'IL FAUT SAVOIR ET COMMENT PROCÉDER

- Pour comprendre leurs spécificités
- A connaître
- Pour mieux se comprendre
- Les acteurs qui les accueillent et qui les orientent
- Les pièges à éviter à ce stade
- Ce qui est conseillé de leur demander à ce stade
- Le témoignage d'un créateur

PARTIE 2 / CE QU'IL FAUT CONNAÎTRE DE SES CLIENTÈLES ET DE SES MARCHÉS POUR BIEN L'ACCOMPAGNER

2.1 LES CARACTÉRISTIQUES DE CES MARCHÉS ET LEURS INCIDENCES EN MATIÈRE D'ACCOMPAGNEMENT

- Synthèse des traits saillants qui caractérisent l'approche marché et clientèles
- Les principales conséquences de ces caractéristiques dans l'accompagnement des créateurs

2.2 CE QU'IL FAUT SAVOIR ET COMMENT PROCÉDER

- A connaître les marchés dominants, et les tendances de consommation sur ces marchés
- Pour comprendre les spécificités de ces marchés et leur fonctionnement
- Pour mieux se comprendre
- Les acteurs qui les accompagnent
- Les pièges à éviter à ce stade
- Ce qui est conseillé de leur demander à ce stade
- Le témoignage d'un créateur

PARTIE 3 / CE QU'IL FAUT CONNAÎTRE DE L'ACTIVITÉ POUR BIEN LE CONSEILLER SUR SON PLAN DE FINANCEMENT ET SUR LE CHOIX DE SON STATUT JURIDIQUE

3.1 LES SPECIFICITÉS DE CES ENTREPRISES EN MATIÈRE FINANCIÈRE ET JURIDIQUE

- Synthèse des traits saillants
- Leurs conséquences en matière de conseil

3.2 CE QU'IL FAUT SAVOIR ET COMMENT PROCÉDER

- A connaître
- Pour comprendre les spécificités à ne pas oublier
- Pour mieux se comprendre
- Les acteurs qui les appuient et qui les conseillent
- Les pièges à éviter à ce stade
- Ce qui est conseillé de leur demander à ce stade
- Le témoignage d'un créateur

PARTIE 4 / PORTRAITS

4.1 LES APTITUDES ET COMPETENCES CLES REQUISES PAR LE CREATEUR

4.2 QUELQUES PORTRAITS D'ENTREPRISES

Synthèse de quelques fiches de l'APCE et de l'AVISE