Federation for EDucation in Europe
Fédération Européenne Des Ecoles

FOUNDATION DEGREE
ORGANISATEUR ESPORT

Innovation technologique, création artistique, spectacle et performance sont les maîtres mots du secteur vidéo-ludique, aujourd'hui principale industrie culturelle avec celle du livre.

Né au sein de cette dynamique, l'esport (Electronic Sport) bouleverse l'industrie du sport traditionnel en attirant de nouveaux publics, en utilisant de nouveaux canaux médiatiques et en développant des modèles économiques et commerciaux novateurs.

Le Foundation Degree Organisateur Esport initie les étudiants à ce monde dynamique et passionnant de jeux compétitifs où le business rencontre la passion. L'apprentissage du marketing numérique esportif et des techniques de communication digitale innovantes est jumelé à l'assimilation de la culture gaming ainsi qu'à une double approche philosophique et sociologique du monde du jeu vidéo.

La formation se concrétise, en fin de cursus, par l'organisation d'un véritable événement esport positionnant les diplômés comme des acteurs polyvalents et des entrepreneurs avertis de l'esport business.

PERSPECTIVES D'EMPLOI

- Organisateur esport
- Blogueur esport
- Commentateur / Streamer esport
- Assistant(e) chef de projet esport
- Assistant(e) digital marketing
- Responsable Customer Support
- Chargé(e) de projet événementiel
- Digital Communications et Online Reputation Manager

OBJECTIFS ET COMPETENCES

- Organiser un événement esport
- Concevoir un plan de communication spécifique esport
- Diffuser et animer un stream ou un événement esport
- Appréhender les contraintes juridiques liés aux secteurs du jeu vidéo, et de l'esport ainsi qu'à leur monétisation
- Travailler avec des équipes multiculturelles aux niveaux européen et mondial
- Utiliser des compétences en marketing numérique au sein d'un secteur créatif et innovant

Développé par des professionnels et des experts, ce Foundation Degree Organisateur Esport se distingue par son caractère innovant et opérationnel.
Cette forte valeur ajoutée prépare les apprenants à de réelles perspectives d'insertion et d'évolution par son adéquation avec les pratiques et les évolutions du secteur.

FOUNDATION DEGREE
ORGANISATEUR ESPORT

120 crédits ECTS

Prérequis

Le Foundation Degree Organisateur Esport est accessible :

- Aux titulaires d'un diplôme délivré par un État, organisme ou Institution sanctionnant la fin des études secondaires et/ou permettant d'accéder aux études universitaires.

- Par la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE), pour tout candidat ayant une expérience d'au moins un an, en lien direct avec la spécialité du Foundation Degree.

PROGRAMMES

1 - Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business

Articulée autour de 2 modules, cette unité permet :

- D'appréhender le fonctionnement des organisations numériques (environnement, structures, principales fonctions, modèles de décision et évolutions, activités)
- D'appréhender la fonction juridique et les acteurs de la vie économique, le principe d'engagement contractuel, les responsabilités encourues et les spécificités des contrat sur supports de commerce électronique
- De comprendre et savoir analyser les mécanismes juridiques du commerce électronique, ainsi que les outils et risques associés ; s'initier à la veille technologique sur internet
- De comprendre la nécessité de la stratégie multimédia pour l'entreprise ainsi que les outils nécessaires à son élaboration et à sa mise en œuvre
- D'acquérir des savoirs et savoir-faire sur l'environnement économique et technique autour du secteur de l'e-sport entendu comme « industrie créative »

2 - Culture gaming, marketing et communication esport

Articulée autour de 2 modules, cette unité permet :

- De comprendre et d'évaluer l'impact du jeu vidéo et de la culture gaming sur les sociétés contemporaines, de connaître les principales théories portant sur la pratique du jeu vidéo
- D'acquérir les fondamentaux de la communication des entreprises e-sportives, le panorama des plateformes médiatiques dédiées à l'e-sport et de maîtriser les outils de communication sur ces canaux numériques et digitaux.
- D'appréhender les bases de la psychologie du sport et de la performance, de connaître les concepts-clés liés à la préparation mentale, aux processus émotionnels et motivationnels dans le sport et l'e-sport
- D'acquérir des savoirs et savoir-faire dans les domaines de la santé, de la sécurité, du droit et des réglementations liées aux domaines de l'e-sport sur les différents marchés internationaux

3 - Outils, techniques et projet professionnalisant

Cette unité permet :

- La pratique vidéo-ludique dans un cadre professionnel lors de sessions encadrées formant à l'audit de jeux vidéo, aux techniques de coaching, au développement de stratégies individuelles et d'équipes
- D'appréhender les différentes étapes stratégiques de la conduite d'un projet de site Web avec une application au commerce électronique, et de les mettre en œuvre
- De savoir utiliser les techniques de PAO pour réaliser des supports de communication et du contenu multimédias
- De maîtriser les techniques et outils de l'organisation et de la communication événementielle e-sportive
- De comprendre les outils et les impératifs de la budgétisation d'un événement e-sport
- De mettre en pratique ses connaissances en matière de marketing événementiel e-sportif en élaborant et organisant de A à Z un événement de type tournoi ou compétition

4 - Pratique professionnelle

Le point fort du Foundation Degree de la Fede est la mise en contact réelle de l'étudiant avec le monde du travail afin d'approfondir sa formation et son projet professionnel. Pour chacune des deux années, l'étudiant met en œuvre un travail personnel afin d'utiliser les connaissances et compétences acquises au cours de la formation en participant à l'organisation d'un événement esport.

Dans le cadre de stages dans une ou plusieurs organisations, il découvre son futur milieu professionnel en appréhendant les réalités d'une activité professionnelle dans le monde du gaming et de l'esport. Dans le cadre d'un projet tutoré, il élabore et met en œuvre une stratégie permettant la réalisation effective d'une action professionnelle dans ce secteur.

Ce module pratique fait l'objet de la rédaction d'un mémoire ou rapport d'activité et d'une soutenance orale à la fin de la seconde année.

5 - Culture et Citoyenneté européenne

Cette unité permet :

- D'acquérir une culture solide sur le fonctionnement et les institutions de l'Europe
- De maîtriser les aspects géographiques, géopolitiques et économiques de l'Europe
- De comprendre le modèle européen et ses particularités, à la fois d'un point de vue historique, mais aussi d'un point de vue réglementaire, juridique et culturel
- De comprendre l'Europe au sens large du terme (politiques et religions, commerce international, fiscalité européenne…)
- D'acquérir un ensemble d'outils permettant d'envisager la création d'une activité économique dans un pays de l'Union européenne

6 - Langue Vivante Européenne

Ce module permet :

- D'acquérir le niveau A2 (écrit et oral) du CECR de maîtrise d'une langue vivante européenne.

La validation de ce module donne lieu à la délivrance du Certificat de langues FEDE, respectant les préconisations du CECRL et reconnu par l'IFEF.

Pour en savoir plus :
https://www.fede.education/fr/nos-diplomes/

Federation for EDucation in Europe
Fédération Européenne Des Ecoles

OING dotée du statut participatif auprès du Conseil de l'Europe - OING dotée du statut consultatif auprès de la Francophonie
Registre de transparence de l'Union européenne - 313869925841-90 - FEDE, 114 rue du Rhône, Genève, Suisse – RC Genève : CHE-109.997.364
Documentation non contractuelle susceptible de modifications – Imprimé par nos soins – DR Crédit Shuttestock ©FEDE Décembre 2018