



FOUNDATION DEGREE ANIMATEUR E-SPORT - NIVEAU 5 CEC



Niveau

5 CEC (*Cadre européen des certifications*)



Durée

2 ans



Crédits

120 ECTS



Public visé

Étudiants - demandeurs d'emploi - salariés et professionnels du secteur



Prérequis

Candidats titulaires d'un diplôme sanctionnant la fin des études secondaires et/ou permettant d'accéder aux études supérieures



Rythme

Initial ou en alternance



Méthodes pédagogiques

Cours théoriques, TD et TP
Études de cas et mises en situations professionnelles
Projets individuels/en groupes



Évaluations FD1

- Contrôle continu
- QCM (1h30)
- Etude de cas (3h)

Langue vivante

- Compréhension écrite (1h)

Évaluations FD2

- Contrôle continu
- QCM (1h30)
- Etude de cas (3h)
- Rapport d'activité et soutenance (30 min)

Langue vivante :

- Compréhension orale (45 min)

CCE :

- QCM (40 min)

La FEDE, en tant que certificateur, est en charge des processus d'évaluation

- Organisation et planification des sessions d'examens
- Elaboration des sujets et des corrigés types
- Contrôle du respect du règlement des examens, de la conformité de leur supervision (respect de l'anonymat, intégrité, confidentialité)
- Evaluation et correction des copies
- Communication des résultats, délivrance des diplômes, suppléments aux diplômes et parchemins

www.fede.education/charte-qualite/

L'innovation technologique, la création artistique, le spectacle et la performance sont les piliers du secteur vidéoludique et de l'e-sport. Aujourd'hui, l'e-sport est la seconde industrie culturelle en France, et regroupe des acteurs multiples au sein d'écosystèmes économiques variés. L'essor de l'e-sport révolutionne l'industrie sportive traditionnelle, en attirant de nouveaux publics et en développant des modèles économiques novateurs. **Le Foundation Degree animateur e-sport** forme des experts en organisation et animation d'événements vidéoludiques, dotés de compétences techniques et d'une connaissance approfondie des enjeux et des impacts sociétaux du secteur de l'e-sport.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Concevoir et organiser une animation e-sportive à dimension socioculturelle
- Concevoir un plan de communication d'un événement autour du jeu vidéo et de l'e-sport
- Appréhender les contraintes juridiques liées aux secteurs du jeu vidéo et de l'e-sport
- Animer un événement culturel autour du jeu vidéo et de l'e-sport privilégiant l'esprit sportif et les valeurs de cohésion sociale
- Construire un cadre permettant une pratique responsable et inclusive du jeu vidéo et de l'e-sport

PROGRAMME

EXPERTISE PROFESSIONNELLE (660 À 800H)

Foundation Degree 1

La culture du numérique, du jeu vidéo et de l'e-sport

Cadre organisationnel et numérique des organisations - Cadre juridique et numérique - Les industries créatives numériques et ludiques

Culture et communication e-sport

Culture jeu vidéo et e-sport - Communication jeu vidéo et e-sport

Création d'un projet d'animation de jeu vidéo

Ressources matérielles et techniques du jeu vidéo et de l'e-sport - Création d'une animation jeu vidéo ou e-sport - Le plan de communication - Les supports d'animation et de communication

Foundation Degree 2

L'entreprise numérique et la veille technologique

Cadre organisationnel et numérique - Cadre juridique général et numérique - Veille technologique et intelligence numérique

Organiser, animer et évaluer un événement culturel autour du jeu vidéo

Organisation d'un événement - Développer un projet - Évaluer et analyser l'activité

Mission professionnelle (≤12 semaines)

Stage en entreprise - Alternance - Emploi salarié

LANGUE VIVANTE (60 À 80H)

LV1 - Niveau B1 du CECRL

Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Italien, Portugais

LV2 et LV3 (facultatives)

Allemand, Anglais, Arabe, Chinois, Espagnol, Français, Italien, Portugais

PERSPECTIVES D'EMPLOI

- Animateur(trice) e-sport
- Assistant(e) chef de projet événementiel dans le secteur du jeu vidéo et de l'e-sport
- Chargé(e) de projet événementiel e-sport

L'ATOUT FEDE - DIPLÔME EUROPÉEN

CULTURE ET CITOYENNETÉ EUROPÉENNES (20H)

Le projet européen : culture et démocratie pour une citoyenneté en action

- Importance de l'histoire (OHE)
- L'Europe Actuelle
- L'Europe et le monde
- Cultures et diversité en Europe
- La citoyenneté européenne
- Le fonctionnement de l'Union européenne
- Enjeux, défis et avenir de la construction européenne
- Focus sur la corruption (GRECO)