



FOUNDATION DEGREE ANIMATEUR ESPORT- 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
• Epreuve professionnelle 1 (3h)
• Epreuve professionnelle 2 (3h)
• Contrôle continu

Langue vivante
• Compréhension écrite (1h)

Évaluations FD2
• QCM + QROC (1h30)
• Contrôle continu
• Epreuve professionnelle (3h)
• Rapport d'activité et
soutenance orale (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/

Le **Foundation Degree Animateur eSport** forme des professionnels capables d'animer, d'encadrer et de sensibiliser des communautés de joueurs dans des environnements numériques compétitifs et collaboratifs.

Le programme développe la maîtrise de l'animation, de la médiation et de la prévention au service d'un eSport responsable. Il intègre également les standards d'accessibilité numérique, renforçant l'engagement citoyen, l'éthique et la sécurité des pratiques eSportives.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Analyser une demande et structurer un projet d'animation eSport en définissant un cahier des charges adapté aux objectifs d'un commanditaire (entreprise, collectivité, association)
- Planifier, piloter et évaluer un événement eSportif, en intégrant les dimensions opérationnelles, budgétaires, techniques et réglementaires
- Animer et commenter des compétitions ou événements gaming en mobilisant des techniques d'animation adaptées aux publics, aux formats et aux contextes (présentiel, en ligne, hybride)
- Encadrer les pratiques numériques et garantir un environnement sécurisé, en veillant au respect des règles, à l'éthique, à la cybersécurité et à la protection des publics, notamment mineurs.
- Développer une approche éducative et citoyenne du gaming, en promouvant l'inclusion, le fair-play, la citoyenneté numérique et un usage responsable des écrans.

PROGRAMME

EXPERTISE PROFESSIONNELLE (750 À 915H)

Foundation Degree - année 1 Conception et ingénierie de projets d'animation eSport

Panorama de l'eSport et fondamentaux de l'animation de projet - Analyse des besoins et formalisation du cahier des charges - Plan opérationnel et sélection des jeux adaptés - Outils d'analyse, indicateurs et retour d'expérience dans un projet eSport - Veille stratégique et adaptation aux évolutions du secteur eSport - Pilotage financier et partenariats - Communication et promotion

Mise en œuvre et animation opérationnelle d'un événement eSport

Supervision technique et logistique - Planification et script d'animation - Lancement et animation - Gestion des aléas, sécurité et résolution des litiges - Animation éducative et médiation inclusive dans l'eSport

Foundation Degree- année 2 Sécurité, éthique et prévention des risques dans les environnements eSport

Sélection responsable et conformité des jeux vidéo - Encadrement et médiation des comportements en ligne - Gestion des règles et de l'équité compétitive - Cybersécurité, RGPD et accompagnement des publics - Communication responsable et interculturelité

Prévention, accompagnement et durabilité des pratiques eSportives

Prévention des risques liés à la pratique intensive - Accompagnement éducatif et soutien psychologique des publics - Sensibilisation et formation des publics à la citoyenneté numérique

Mission professionnelle (≤12 semaines)

Stage en entreprise - Alternance - Emploi salarié

PERSPECTIVES D'EMPLOI

- Animateur eSport/Animateur jeux vidéo
- Chargé de projet d'animation eSport
- Organisateur ou coordinateur d'événements eSportifs
- Community manager eSport/Animateur de communauté gaming
- Médiateur numérique/Éducateur eSport
- Assistant communication ou partenariat dans une structure eSport

Avec l'expérience, les diplômés pourront évoluer vers des postes à responsabilité, tels que :

- Chef de projet eSport/Responsable d'événements numériques
- Consultant en développement eSportif
- Formateur ou intervenant spécialisé dans la médiation numérique et la prévention des risques liés au jeu vidéo

L'ATOUT FEDE - DIPLÔME EUROPÉEN

CULTURE ET CITOYENNETÉ EUROPÉENNES (20 à 25H)

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)

LANGUE VIVANTE (60 à 80H)

LV1 - Niveau B1 du CECL
Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Italien, Portugais

LV2 et LV3 (facultatives)
Allemand, Anglais, Arabe, Chinois, Espagnol, Français, Italien, Portugais