

LE BACHELOR e-SPORT & GAMING

L'industrie du **jeu vidéo** est désormais la 2nde industrie culturelle française, derrière celle du livre, ce qui en fait une activité économique en plein essor. La combinaison « **exploit sportif** » et « **spectacle** » a contribué à l'émergence du **jeu professionnel**.

Le diplômé **e-Sport & Gaming** est au cœur de l'**organisation** nationale ou internationale des **événements**. Mise en place des tournois et compétitions, promotion digitale, animation des communautés. Il travaillera en collaboration serrée avec les éditeurs, les clubs et les sponsors pour assurer la promotion des joueurs et des marques partenaires de l'évènement.

A l'ISEFAC Bachelor, vous approfondissez votre **Bachelor e-Sport & Gaming** chaque année davantage par les cours et conférences proposés par l'école. **Cet apprentissage progressif et régulier** fait de l'étudiant un professionnel efficace et opérationnel sur le métier et le secteur qu'il a choisi d'intégrer.

PROFILS DES CANDIDATS

L'ISEFAC Bachelor s'adresse aux étudiants qui souhaitent **conjuguer études concrètes et efficaces** en mode **projet**, et animés d'une réelle motivation pour un (ou des) secteur(s) d'activité professionnelle en particulier.

Aux étudiants qui désirent **un contact rapide avec l'entreprise, des stages** et une spécialisation pointue dès la première année sanctionnée par des diplômés.

PRÉ-REQUIS

L'ISEFAC Bachelor est **une école de management et de communication post Bac**. L'inscription au Bachelor e-Sport & Gaming peut s'effectuer directement dans l'un des 7 **campus** de Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes et Nice.

Admissions en 1^e année :

- Pour les étudiants de terminale toutes séries confondues.

Admissions parallèles en L2 ISEFAC Bachelor :

- Pour les étudiants issus de Bac+1 d'origines diverses (BTS, DUT, ...)

Admissions parallèles en 3^e année :

- Pour les étudiants issus de BTS, L2 ou DUT

CONCOURS NATIONAL

Le concours d'entrée étant identique dans les 7 ISEFAC Bachelor de France (Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Nice, et Paris) votre admission reste **valable dans tous les campus ISEFAC Bachelor**. Vous pouvez déposer votre dossier et passer le concours dans la ville de votre choix. Votre inscription est valable sur l'ensemble du territoire. Vous pourrez ensuite poursuivre vos études dans l'ISEFAC Bachelor de votre choix.

LES MÉTIERS e-SPORT & GAMING

Les cursus ISEFAC Bachelor vous conduisent vers des fonctions de Manager, en fonction du Bachelor choisi, dans les métiers de la **Communication**, du **Marketing** et du **Management**.

Les métiers e-Sport & Gaming

De nouveaux métiers émergent du secteur « **Gaming** », en **management**, en **communication** et en **organisation d'événements**... Certes, la passion pour les **jeux vidéo** est indispensable, mais il faut également que les futurs professionnels de ces métiers aient une **vision transversale** de ce secteur : enjeux économiques, communication digitale, animation de communautés, logistique événementielle...

- Chef de Projet e-Sport
- Chargé de Communication
- [Community Manager](#)
- Manager Game Event
- [Organisateur d'événements](#)
- [Organisateur d'événements culturels](#)
- [Chef de produit](#)
- Caster
- ...

Le diplômé **e-Sport & Gaming** est au cœur de l'**organisation** nationale ou internationale des **événements**. Mise en place des tournois et compétitions, promotion digitale, animation des communautés. Il travaillera en collaboration serrée avec les éditeurs, les clubs et les sponsors pour assurer la promotion des joueurs et des marques partenaires de l'évènement

BACHELOR e-SPORT & GAMING ANNÉE 1

- **U1** / Activités théâtrales coachées
- **U2** / Prise de parole en public
- **U3** / Advertising & business english
- **U4** / Oral skills
- **U5** / Laboratoire de langues
- **U6** / Techniques rédactionnelles et projet Voltaire
- **U7** / Introduction au journalisme sportif
- **U8** / Histoire et culture sportive
- **U9** / Histoire, culture et économie du sport digital
- **U10** / Introduction au e-sport business
- **U11** / Encadrement du sportif, e-sportif et recrutement
- **U12** / Veille marketing et Connaissance des médias
- **U13** / Web culture & Social media
- **U14** / Introduction à l'événementiel
- **U15** /Outils de l'événementiel
- **U16** / Outils informatiques et collaboratifs
- **U17** / Atelier de création graphique
- **U18** / Culture juridique
- **U19** /Personal Branding
- **U20** /Travaux de groupe:
 - Etudes sectorielles e-sport
 - Organisation de tournois
 - Monographs of luxury houses
- **U21** / Atelier de suivi professionnel & Job dating
- **U22** / Insertion professionnelle
- Stage d'initiation de 10 semaines effectué dans le secteur du e-sport ou du gaming

- Evaluation tutorée en entreprise

BACHELOR e-SPORT & GAMING ANNÉE 2

- **U1** / Gestion de l'image et prise de parole en public
- **U2** / Certification Voltaire
- **U3** / Advertising & business english
- **U4** / Oral skills
- **U5** / Laboratoire de langues
- **U6** / Journalisme sportif et gaming
- **U7** / Droit de la communication
- **U8** / Droit du sport / e-sport
- **U9** / Mécénat & sponsoring e-sport
- **U10** / Relations publics et partenariats
- **U11** / Management des équipes
- **U12** / Organisation d'événements
- **U13** / Négociation et recherche de prestataires
- **U14** / Stratégie marketing et communication
- **U15** / Stratégie merchandising et produits dérivés
- **U16** / Atelier de création graphique
- **U17** / Sociologie des jeux vidéos et du gaming
- **U18** / Atelier photo et captation vidéo
- **U19** / Introduction à la réalité virtuelle
- **U20** / Travaux de groupe:
 - Gaming sessions
 - Organisation de tournois
- **U21** / Atelier de suivi professionnel & Job dating
- **U22** / Insertion professionnelle
- Stage d'expérimentation de 3 mois effectué dans le secteur du e-sport ou du gaming

BACHELOR e-SPORT & GAMING ANNÉE 3

- **U1** / Efficacité managériale et leadership
- **U2** / Advertising & business english
- **U3** / Oral skills
- **U4** / Laboratoire de langues
- **U5** / Droit de l'Internet, gaming et éditions
- **U6** / Psychologie des réseaux sociaux et des communautés
- **U7** / Streaming et animation web (Cours en anglais)
- **U8** / Journalisme web / création de contenu (Cours en français et anglais)
- **U9** / Gestion de projet web: édition, construction et référencement (Cours en anglais)
- **U10** / E-sport, gaming et publicité
- **U11** / Stratégie des marques e-sport & gaming
- **U12** / Recommandation événementielle et scénographie
- **U13** / Construction budgétaire des événements
- **U14** / Secourisme événementiel et sécurité
- **U15** / Logistique et production événementielle
- **U16** / Gestion de club
- **U17** / Game Design
- **U18** / Dimension internationale du e-sport et gaming business
- **U19** / Encadrement du sportif, e-sportif et recrutement
- **U20** / Evolution des techno-sport
- **U21** / Travaux de groupe:
 - Gaming sessions
 - Organisation de tournois
- **U22** / Atelier de suivi professionnel & Job dating
- **U23** / Mémoire professionnel
- **U24** / Insertion professionnelle
- Stage de professionnalisation de 6 mois effectué dans le secteur du e-sport ou du gaming
- Evaluation tutorée en entreprise