

# Certificat Gestion des E-Sports

Approuvé par la NBA





**tech** université  
technologique

## Certificat Gestion des E-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/gestion-e-sports](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/gestion-e-sports)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 28*

# 01 Présentation

Les jeux vidéo constituent un marché relativement récent mais les *E-Sports*, ou sports électroniques, sont encore plus récents car ils sont sur le marché depuis moins de 50 ans. Ces championnats peuvent être définis comme des compétitions en ligne au cours desquelles différents joueurs se rencontrent pour déterminer qui est le meilleur dans le jeu en question. C'est donc une option très attrayante, car de plus en plus d'entreprises recherchent du personnel pour gérer ce type de compétitions en ligne des milliers de supporters. Grâce à ce programme, l'étudiant acquerra tous les concepts et les compétences nécessaires pour développer la Gestion des *E-Sports* et entrer sur un marché du travail très ambitieux. Tout cela accompagné d'une qualification en ligne et des techniques éducatives les plus innovantes du secteur.





“

*Apprendre les techniques de gestion des deux entités nécessaires au développement d'un modèle d'entreprise: Le club et le joueur”*

Les *E-Sports* peuvent être définis comme des compétitions de jeux vidéo qui sont devenues très populaires ces dernières années. Ces jeux sont , généralement à plusieurs joueurs et peuvent être joués par des professionnels, des amateurs ou des passionnés. Les premières apparitions remontent à 1972 avec le célèbre jeu *Spacewar*. À partir de là et à ce jour, de nombreux jeux vidéo ont été développés selon cette modalité, donnant même naissance à des personnes qui se dédient professionnellement à ce domaine.

Dans ce programme, l'étudiant se familiarisera avec le sous-écosystème des *E-Sports*. La publicité, le *Merchandising* et le *Influencer Marketing*, sont des aspects strictement liés à cette spécialité et jouent un rôle essentiel dans le développement des *E-Sports*. L'étudiant acquerra les connaissances pertinentes à travers des cas et des réalités qui lui donneront une vision plus pratique des connaissances. De plus, il apprendra à gérer les deux entités qui existent pour développer un modèle d'entreprise dans ce domaine: le Club et le Joueur.

Ce diplôme comporte un programme très complet élaboré par des professionnels possédant une vaste expérience dans les Entreprises de Jeux Vidéo. Grâce à ce programme, le diplômé apprendra tout ce qui a trait à la Gestion des *E-Sports*. Ainsi, la gestion d'événements et de championnats vous assurera le succès dans votre future carrière, ainsi que toutes les autres fonctions liées à un emploi dans ce secteur.

TECH propose une méthodologie 100% en ligne qui permettra aux étudiants d'étudier ce diplôme de n'importe où, en ayant simplement accès à l'internet. Les étudiants pourront ainsi combiner leurs études avec d'autres aspects de leur vie, tels que le travail ou les affaires personnelles. Ce Certificat comprend également les dernières tendances en matière de techniques éducatives comme, par exemple, la répétition de concepts par l'enseignant à l'étudiant, mieux connue sous le nom de *Relearning*.

Ce **Certificat en Gestion des E-Sports** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ L'utilisation d'études de cas pour rendre l'apprentissage plus pratique
- ◆ Contenu spécialisé sur le développement de jeux vidéo et l'animation
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*TECH exploite au maximum la technologie en utilisant une variété de ressources multimédias. De cette manière, nous obtiendrons une immersion de qualité dans chacune des matières de ce Certificat"*

“

*Apprenez à créer un modèle d'entreprise en fonction du type de joueur que vous rencontrez: le Pro et l'Amateur"*

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*Travaillez dans des entreprises spécialisées dans les E-Sports, telles que Cloud 9 ou Team Liquid.*

*TECH s'adapte à vous. Notre méthodologie en ligne vous permettra d'approfondir votre carrière professionnelle quand et comme vous le souhaitez.*



# 02 Objectifs

Les objectifs de ce Certificat en Gestion des E-Sports sont les compétences que l'étudiant doit acquérir pour évoluer professionnellement au sein d'une entreprise de jeux vidéo. Ce programme doit permettre au spécialiste d'apprendre, à travers les différentes matières qui le composent, à différencier les éléments des *e-Sports* et à les gérer de manière optimale et dans une perspective commerciale.



“

*Apprendre à gérer des clubs et des joueurs. Deux éléments indispensables dans les e-Sports”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Comprendre en profondeur et concevoir des projets de jeux vidéo
- ◆ Découvrir comment élaborer des stratégies de marketing et de vente





### Objectif spécifique

---

- ◆ Connaître en profondeur l', et étudier ensemble du sous-écosystème des e-Sports, les principaux acteurs et les modèles d'entreprise afin de pouvoir élaborer des ce marché

“

*Les objectifs généraux et spécifiques de ce Certificat vous conduiront à compléter avec succès votre formation académique"*

03

# Direction de la formation

Ce programme dispose d'un corps enseignant hautement qualifié. Par son expérience, il enseignera aux étudiants les concepts et les compétences générales et spécifiques. De cette manière, les étudiants obtiendront un développement correct de leur carrière professionnelle au sein d'entreprises d'un marché émergent tel que celui des jeux vidéo. Le personnel enseignant utilisera les techniques pédagogiques les plus efficaces du secteur pour enseigner ce Certificat.



“

*Le corps enseignant de ce Certificat dispose  
d'une grande expérience professionnelle dans  
l'écosystème des entreprises de jeux vidéo"*

## Direction



### M. Sánchez Mateos, Daniel

- Directeur des Opérations, du Développement Commercial et de la R+D+I chez Gamera Nest
- Directeur du Programme PS Talents chez PlayStation Iberia
- Associé/Directeur de la Production, du Marketing et des Opérations chez ONE CLICK S.A. (DIGITAL ONE GROUP, S.A.)
- Associé/Directeur de la Production et des Opérations/Concepteur de produits chez DIGITAL JOKERS /MAYHEM PROJECT
- Gestion en ligne dans le Département Marketing chez AURUM PRODUCCIONES
- Membre du Département Design et Licences de LA FACTORÍA DE IDEAS
- Assistant aux Opérations chez DISTRIMAGEN SL, Madrid (Espagne)
- Diplôme en Sciences de la Communication de l'Université Complutense de Madrid
- Master Officielle en Gestion, Marketing et Communication à l'Université Camilo José Cela, Madrid (Espagne)
- Master en Production Télévisuelle par l'IMEFE en collaboration avec l'Union Européenne



## Professeurs

### M. Espinosa de los Monteros Iglesias, Rafael

- ◆ Directeur Commercial et du Financement des Projets de R+D+I chez Kaudal
- ◆ CEO de Reta al Alzheimer
- ◆ CEO de Pyxel Arts
- ◆ Directeur des Produits et Services chez Arquimea Ingeniería
- ◆ Key Account Manager chez Cota Soluciones
- ◆ Responsable de la Qualité des Logiciels chez Recreativos Franco Gaming
- ◆ National IT Manager chez Credit Agricole Cheuvreux
- ◆ Chef de projet ADSL et Consultant en Déploiement chez Telefónica Spain
- ◆ Technicien Réseaux et Téléphonie à l'Université Carlos III de Madrid
- ◆ Ingénieur Technique Industriel: Électronique Industrielle à l'Université Carlos III Madrid
- ◆ Master en Business Strategy and Corp. Communications à l'Universidad Rey Juan Carlos I
- ◆ Master en Intelligence Artificielle et Innovation de FOUNDERZ
- ◆ International Master in Business Administration par LUIS BUSINESS SCHOOL

“

*Saisissez l'occasion de vous informer sur les derniers progrès réalisés dans ce domaine afin de les appliquer à votre pratique quotidienne”*

# 04

## Structure et contenu

Ce programme a un contenu riche et diversifié qui préparera l'étudiant à tous les aspects nécessaires pour faire face à sa future carrière en se spécialisant dans la Gestion des E-Sports. Ce Certificat se compose d'un seul module comportant 10 sujets à travers lesquels différents cas et réalités seront développés afin que le diplômé puisse mettre en pratique les connaissances acquises.

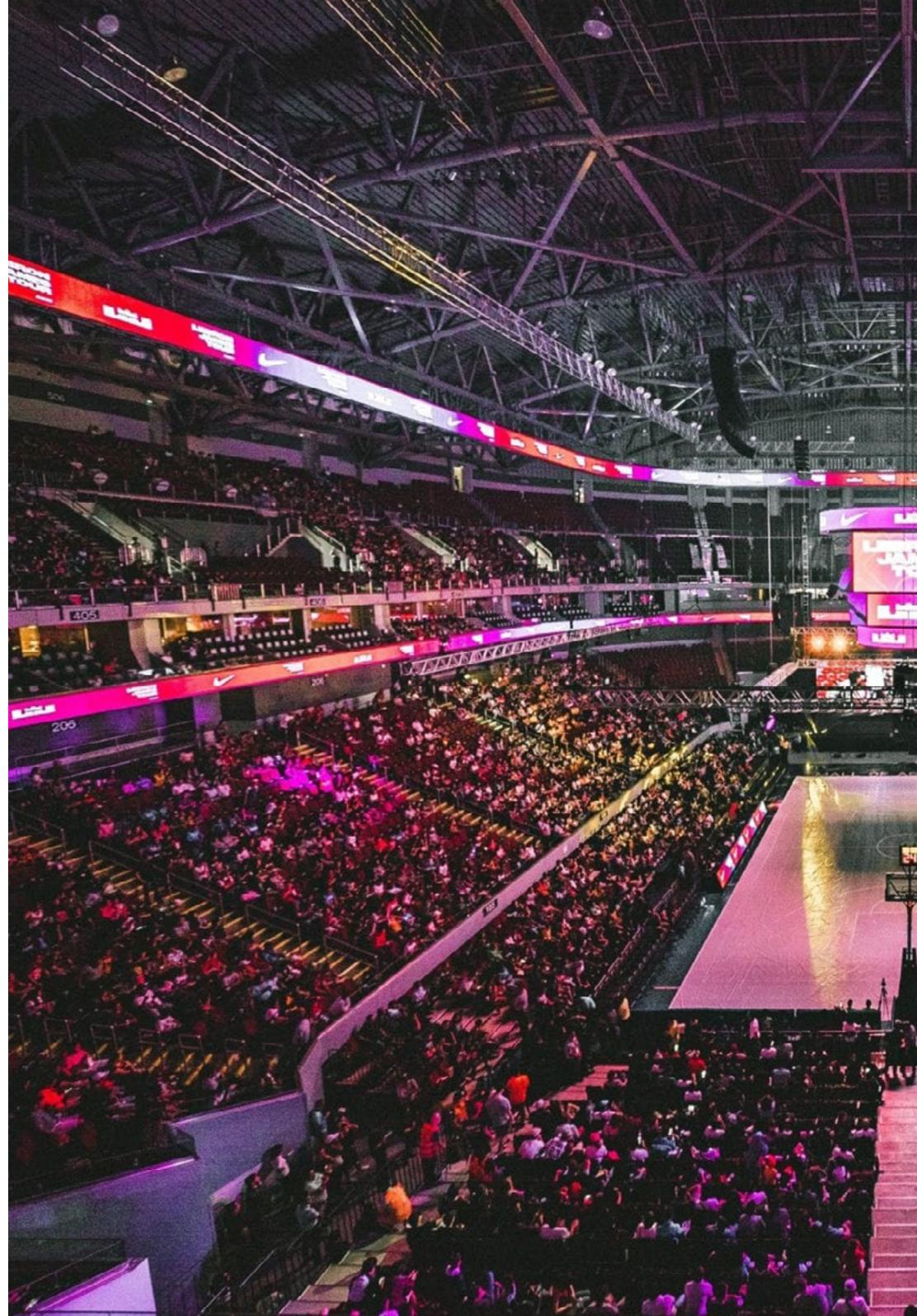


“

*Grâce au contenu de ce programme, vous apprendrez à connaître les différents modèles d'entreprise qui peuvent être développés dans le domaine de la Gestion des E-Sports"*

## Module 1. Gestion des *E-Sports*

- 1.1. L'industrie des *E-Sports*
  - 1.1.1. *E-Sports*
  - 1.1.2. Acteurs de l'industrie des *e-Sports*
  - 1.1.3. Le modèle d'entreprise et le marché du *e-Sports*
- 1.2. La gestion des clubs en *e-Sports*
  - 1.2.1. L'importance des clubs en *E-Sports*
  - 1.2.2. Création de clubs
  - 1.2.3. Administratifs et gestion des clubs de *E-Sports*
- 1.3. La relation E-Gamers
  - 1.3.1. Le rôle du joueurs
  - 1.3.2. Aptitudes et compétences du joueur
  - 1.3.3. Les joueurs en tant qu'ambassadeurs de la marque
- 1.4. Compétitions et événements
  - 1.4.1. Le *delivery* en *e-Sports*: Concours et événements
  - 1.4.2. Gestion d'événements et championnats
  - 1.4.3. Les principaux championnats mondiaux
- 1.5. Gestion du sponsoring dans les *E-Sports*
  - 1.5.1. Gestion du sponsoring dans les *e-Sports*
  - 1.5.2. Types de sponsoring dans les *e-Sports*
  - 1.5.3. Le contrat de sponsoring dans les *e-Sports*
- 1.6. La gestion de la publicité en *e-Sports*
  - 1.6.1. *Advergaming*: nouveau format publicitaire
  - 1.6.2. Le *Branded Content* des *E-Sports*
  - 1.6.3. Les *E-Sports* comme Stratégie de Communication
- 1.7. Marketing en Gestion des *E-Sports*
  - 1.7.1. La gestion du *Owned Media*
  - 1.7.2. La gestion du *Paid Media*
  - 1.7.3. Especial focus in *Social Media*





- 1.8. *Influencer Marketing*
  - 1.8.1. Marketing influencer
  - 1.8.2. La gestion de l'audience et son impact dans les *E-Sports*
  - 1.8.3. Modèles d'affaires de l' *Influencer Marketing*
- 1.9. *Merchant*
  - 1.9.1. La vente de services et de produits associés
  - 1.9.2. Le *Merchandising*
  - 1.9.3. Commerce électronique et *Marketplaces*
- 1.10. Métriques et KPIs des *E-Sports*
  - 1.10.1. Métriques
  - 1.10.2. KPI de progrès et de réussite
  - 1.10.3. Carte stratégique des objectifs et indicateurs

“

*Chaque point du programme a été soigneusement étudié afin que vous appreniez les tâches à effectuer dans le cadre des stratégies que doivent suivre les entreprises qui se consacrent à la création de jeux vidéo”*

# 05

# Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: **el Relearning**.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le **New England Journal of Medicine**.





“

*Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"*

## À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

*Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”*



*Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.*



*L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.*

## Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

*Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”*

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

## Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

*En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.*

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



#### Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



#### Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





#### Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



#### Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



# 06 Diplôme

Le Certificat en Gestion des E-Sports garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès  
et recevez votre diplôme sans avoir  
à vous soucier des déplacements ou  
des formalités administratives”*

Ce **Certificat en Gestion des E-Sports** contient le programme le plus complet et actualisé du marché.

Après avoir passé l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier\* avec accusé de réception son diplôme de **Certificat** délivrée par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Gestion des E-Sports**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 semaines**



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future  
santé confiance personnes  
éducation information tuteurs  
garantie accréditation enseignement  
institutions technologie apprentissage  
communauté engagement  
service personnalisé innovation  
connaissance présent qualité  
en ligne formation  
développement institutions  
classe virtuelle langues

**tech** université  
technologique

## Certificat Gestion des E-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## Gestion des E-Sports

Approuvé par la NBA

