

# Certificat

## Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports

Approuvé par la NBA





## Certificat

### Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaine
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 6 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/psychologie/cours/psychologie-sportive-appliquee-esports](http://www.techtitute.com/fr/psychologie/cours/psychologie-sportive-appliquee-esports)

# 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

La croissance de l'e-Sport est indéniable. Ces dernières années, des millions de personnes ont suivi une sorte d'événement ou de tournoi officiel de jeux vidéo populaires tels que League of Legends, Counter Strike, Fortnite ou Clash Royale. Ces nouveaux sports ont des athlètes professionnels qui s'y consacrent pleinement, la figure de l'entraîneur et du psychologue sportif gagnant de plus en plus en importance dans les équipes. Ce programme propose un examen approfondi des questions les plus importantes qu'il faut maîtriser pour réussir dans ce domaine, y compris des modules innovants sur l'intervention psychologique, la dépendance aux jeux vidéo et l'avenir des e-Sports. Tout cela dans un format 100% en ligne, gratuit et flexible afin que le psychologue puisse le combiner avec l'activité professionnelle la plus exigeante.





“

*Se spécialiser dans le domaine qui connaît actuellement la plus grande croissance et la plus grande projection, en partant d'un avantage pour atteindre les environnements e-Sports les plus prestigieux"*

Les athlètes impliqués dans les e-sports sont parfois soumis à une pression encore plus forte que dans les autres sports traditionnels. Les problèmes tels que l'utilisation inappropriée des réseaux sociaux ou même la dépression et le suicide sont plus fréquents dans cette catégorie de sports. Le psychologue doit donc mener une étude approfondie sur la manière de les prévenir afin d'obtenir une meilleure pratique professionnelle.

De même, les particularités de la gestion des joueurs et des clubs dans l'industrie des jeux vidéo débouchent sur un domaine psychologique dans lequel des avancées de grand intérêt commencent à être réalisées, et le professionnel peut se positionner avec un grand avantage s'il examine en profondeur ces connaissances. Une équipe pédagogique composée d'experts en e-sports a compilé les principales avancées et les développements les plus importants à travers les 10 matières qui composent ce Certificat.

En outre, le diplôme a un format entièrement en ligne dans lequel il n'y a ni cours en face à face ni horaires préétablis. Au contraire, c'est l'étudiant lui-même qui décide de la répartition de sa charge d'enseignement, puisque tous les contenus sont disponibles au téléchargement dès le premier jour du diplôme.

Ce **Certificat en Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports** contient le programme éducation le plus complet et le plus actuel du marché. Ses caractéristiques les plus importantes sont les suivantes:

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en coaching et en psychologie sportive
- ♦ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels il est conçu fournissent des informations pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation est utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Il se concentre sur les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Il s'agit du contenu académique le plus complet et le plus à jour que vous trouverez en matière de Psychologie Appliquée aux e-Sports"*

“

*Donnez un élan vital à votre carrière en vous spécialisant dans le domaine du sport qui connaît la croissance la plus rapide, où les psychologues et les entraîneurs dotés d'une grande expertise sont recherchés”*

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 sociétés de référence et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel 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 les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

*Ne ratez pas l'occasion et inscrivez-vous dès aujourd'hui à ce Certificat qui vous permettra d'approfondir les questions psychologiques les plus importantes dans le domaine des e-Sports.*

*Vous aurez accès à une classe virtuelle remplie de matériel audiovisuel de haute qualité, compilé par une équipe d'enseignants experts.*



# 02 Objectifs

L'e-Sport étant l'un des domaines offrant les plus grandes opportunités, actuelles et futures, pour les psychologues, ce Certificat vise à établir les bases professionnelles afin que les psychologues soient ceux qui puissent se propulser dans ce secteur avec une connaissance avancée de son fonctionnement. Ainsi, les avancées les plus modernes ont été réunies, en s'intéressant même à l'avenir de la figure du psychologue dans le monde de l'e-Sport.





“

*Vous gagnerez un avantage concurrentiel précieux en ajoutant ce Certificat à votre CV”*



## Objectifs généraux

---

- ◆ Couvrir les différents styles de leadership qui ont le plus de succès dans le panorama sportif
- ◆ Étudier la gestion des équipes de haute performance sur le plan psychologique et motivationnel
- ◆ Examiner les piliers de base sur lesquels repose la Psychologie Sportive
- ◆ Analyser les applications possibles des techniques et méthodologies les plus courantes dans le Coaching Sportif
- ◆ Apprendre les techniques psychologiques les plus fréquemment utilisées dans le domaine du sport
- ◆ Apprendre à connaître la figure du leader dans le sport individuel et collectif
- ◆ Comprendre l'importance de l'image de marque personnelle pour un bon développement professionnel
- ◆ Actualiser la gestion des différents outils numériques pour diffuser la marque personnelle
- ◆ Étudier en profondeur la transformation culturelle des organisations sportives
- ◆ Étudier les différents outils interdisciplinaires du psychologue et de l'entraîneur sportif
- ◆ Approfondir le travail du psychologue en tant que facilitateur dans le contexte du sport





## Objectifs spécifiques

---

- ◆ Pour approfondir ce qu'est les e-Sport
- ◆ Connaître l'importance actuelle de l'industrie du jeu vidéo et son impact psychologique
- ◆ Approfondir et apprendre les différentes fonctions du psychologue dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Comprendre les perspectives d'avenir du monde de l'e-Sport
- ◆ Approfondir les moyens de prévention des pathologies psychologiques telles que la dépression dans l'industrie du jeu vidéo

“

*La qualité du contenu fourni dépassera vos plus grandes attentes et vous trouverez le matériel utile même comme guide de référence à l'avenir"*

# 03

## Direction de la formation

Ce programme académique dispose du personnel enseignant le plus spécialisé sur le marché de l'éducation actuel. Il s'agit des spécialistes sélectionnés par TECH pour développer l'ensemble de l'itinéraire. Ainsi, sur la base de leur propre expérience et des données les plus récentes, ils ont conçu le contenu le plus actuel qui offre une garantie de qualité dans un sujet aussi pertinent.



“

*TECH vous offre le personnel enseignant le plus spécialisé dans le domaine d'étude. Inscrivez-vous maintenant et profitez de la qualité que vous méritez”*

## Directeur invité international

Dr Barbara Roberts est une psychologue clinicienne de premier plan, dont l'expérience dans le domaine de la santé mentale des sportifs est internationalement reconnue. Elle a joué un rôle important en tant que Directrice du Bien-être et des Études Cliniques pour l'équipe de football des Washington Commanders, un poste qui a fait d'elle l'une des rares professionnelles titulaires d'un doctorat en Psychologie Clinique à travailler à plein temps pour une franchise de la NFL. Dans ce cadre, elle s'est attachée à mettre en œuvre une approche proactive de la gestion de la santé mentale, en cherchant à établir une base solide pour le bien-être des joueurs et son impact sur les performances et la santé en général.

En outre, sa carrière professionnelle l'a amené à jouer un rôle important au sein du Bureau Fédéral des Prisons (Federal Bureau of Prisons) et de l'U.S. Army Aberdeen Proving Ground, où elle a développé des programmes de soutien aux détenus et aux militaires souffrant de problèmes d'abus de substances. En outre, elle a travaillé pour l'Administration des Services de Santé Mentale et d'Abus de Substance (Substance Abuse and Mental Health Services Administration) et pour le Bureau de la Politique Nationale de Contrôle des Drogues, ce qui lui a permis d'évaluer et d'améliorer les programmes de traitement à l'échelle du pays.

Le Dr Barbara Roberts a également mis à profit son expertise en matière de méthodes fondées sur des données probantes, telles que l'entretien motivationnel, pour créer un environnement de confiance avec les joueurs et les aider à relever les défis de leur carrière et de leur vie personnelle. À cet égard, son approche est unique dans sa capacité à normaliser la santé mentale dans l'environnement sportif et à offrir un soutien continu et personnalisé. En retour, elle a excellé dans son engagement à aider les joueurs à travers les différentes étapes de leur carrière, depuis leurs premières années dans la NFL jusqu'à la vie après la retraite.



## Dr. Roberts, Barbara

---

- ♦ Directrice du Bien-être et des Services Cliniques aux Washington Commanders, Washington D.C., États-Unis
- ♦ Psychologue Clinique au Centre Médical de l'Université de Georgetown
- ♦ Analyste et Coordinatrice de la Politique de Santé au Bureau de la Politique Nationale de Contrôle des Drogues de la Maison Blanche
- ♦ Psychologue Clinicienne à l'Administration des Services de Santé Mentale et d'Abus de Substances (Substance Abuse and Mental Health Services Administration)
- ♦ Doctorat en Psychologie Clinique, Université d'Oklahoma
- ♦ Licence en Psychologie de l'Université de Fisk

“

*Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”*

# 04

## Structure et contenu

Le monde de l'e-sport est vaste et extrêmement complexe, évoluant à une vitesse fulgurante. L'équipe pédagogique et TECH ont fait un effort minutieux pour compiler les données, la méthodologie psychologique et les techniques d'approche les plus récentes et les plus actuelles dans le panorama de l'e-sport. L'étudiant aura accès à des vidéos détaillées, des résumés et des exercices de connaissance de soi pour contextualiser et consolider les connaissances psychologiques avancées fournies.





“

*Un contenu de qualité à l'ordre du jour  
pour une future carrière réussie”*

## Module 1. Les e-Sports

- 1.1. Que sont les e-Sports?
- 1.2. L'industrie du jeu vidéo et son importance pour la psychologie
- 1.3. Gestion des joueurs
- 1.4. Gestion du club
- 1.5. La figure du psychologue, rôle et fonctions
- 1.6. Dépendance aux jeux vidéo
- 1.7. Les risques des réseaux sociaux dans les e-Sports
- 1.8. Évaluation et intervention psychologiques
- 1.9. Prévention de la dépression et du suicide
- 1.10. L'avenir des e-Sports et la figure du psychologue





“

*Les nombreuses lectures complémentaires fournies pour chacun des sujets vous permettront d'approfondir ceux qui vous intéressent le plus”*

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 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

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? Tout au long du programme, vous serez confronté à de multiples cas cliniques simulés, basés sur des patients réels, dans lesquels vous devrez enquêter, établir des hypothèses et finalement résoudre la situation. Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'efficacité de cette méthode. Les spécialistes apprennent mieux, plus rapidement et plus durablement dans le temps.

*Avec TECH, le psychologue expérimente un mode d'apprentissage qui ébranle les fondements des universités traditionnelles du monde entier.*



Selon le Dr. Gérvas, le cas clinique est la présentation commentée d'un patient, ou d'un groupe de patients, qui devient un "cas", un exemple ou un modèle illustrant une composante clinique particulière, soit en raison de son pouvoir pédagogique, soit en raison de sa singularité ou de sa rareté. Il est essentiel que le cas soit basé sur la vie professionnelle actuelle, en essayant de recréer les conditions réelles de la pratique professionnelle du psychologue.

“

*Saviez-vous que cette méthode a été développée en 1912 à Harvard pour les étudiants en Droit? La méthode des cas consiste à présenter aux apprenants des situations réelles complexes pour qu'ils s'entraînent à prendre des décisions et pour qu'ils soient capables de justifier la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard"*

**L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:**

1. Les psychologues qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale, grâce à des exercices d'évaluation de situations réelles et à l'application des connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques qui permettent au psychologue de mieux intégrer ses connaissances dans la pratique clinique.
3. Grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité, on obtient une assimilation plus simple et plus efficace des idées et des concepts.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



## Relearning Methodology

À TECH, nous enrichissons la méthode des cas avec la meilleure méthodologie d'enseignement 100% en ligne du moment: le Relearning.

Notre université est la première au monde à combiner des études de cas cliniques avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, combinant un minimum de 8 éléments différents dans chaque leçon, ce qui constitue une véritable révolution par rapport aux simples études de cas et analyses.

*Le psychologue apprendra à travers des cas réels et la résolution de situations complexes dans des environnements d'apprentissage simulés. Ces simulations sont développées à l'aide de logiciels de pointe pour faciliter l'apprentissage par immersion.*



Selon les indicateurs de qualité de la meilleure université en ligne du monde hispanophone (Columbia University). La méthode Relearning, à la pointe de la pédagogie mondiale, a réussi à améliorer le niveau de satisfaction globale des professionnels finalisant leurs études.

Cette méthodologie a permis de former plus de 150.000 psychologues avec un succès sans précédent dans toutes les spécialités cliniques. Notre méthodologie d'enseignement est développée 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.*

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.

Selon les normes internationales les plus élevées, la note globale de notre système d'apprentissage est de 8,01.



Ce programme offre le meilleur matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



#### 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.



#### Les dernières techniques et procédures en vidéo

TECH rapproche les étudiants des dernières techniques, des dernières avancées pédagogiques et de l'actualité de la psychologie. Tout cela, à la première personne, expliqué et détaillé rigoureusement pour atteindre une compréhension complète et une assimilation optimale. Et surtout, vous pouvez les regarder autant de fois que vous le souhaitez.



#### Résumés interactifs

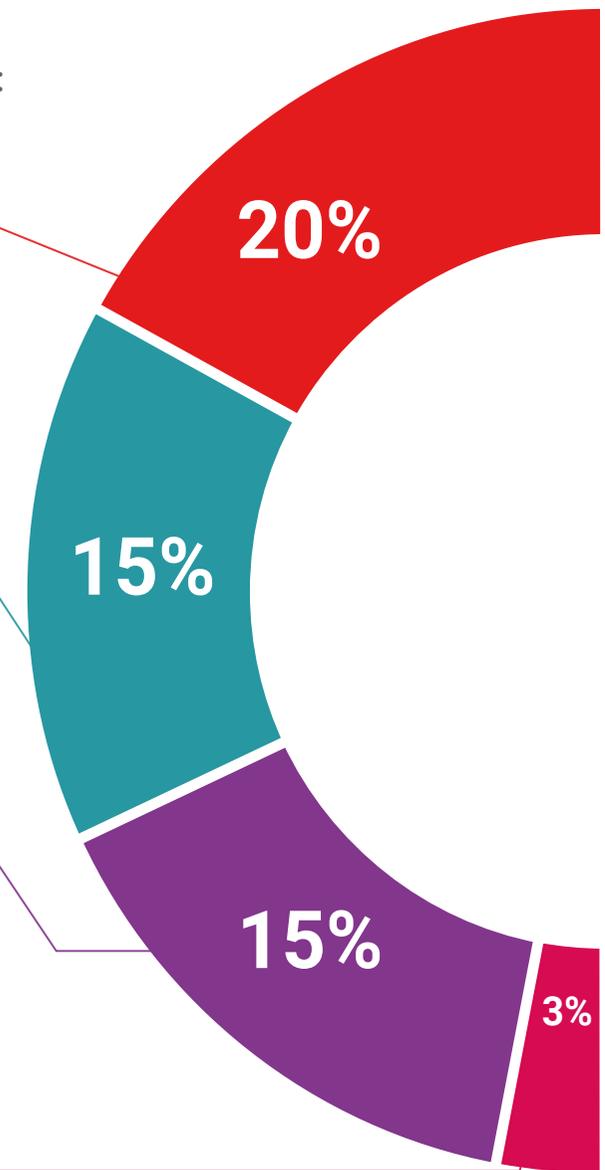
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

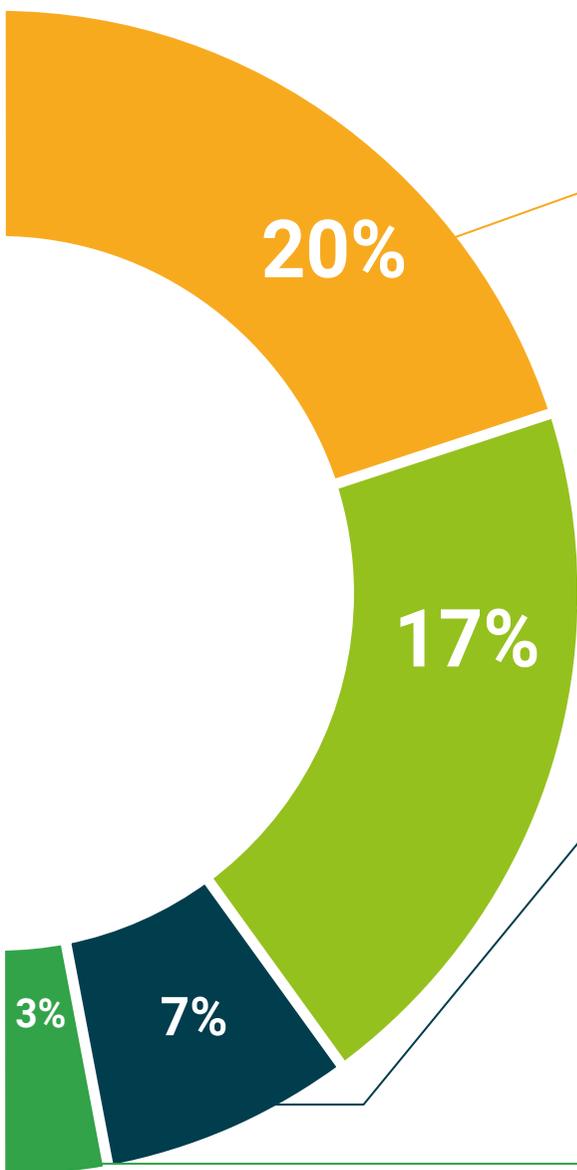
Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Bibliographie complémentaire

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





#### Études de cas dirigées par des experts

Un apprentissage efficace doit nécessairement être contextuel. Pour cette raison, TECH présente le développement de cas réels dans lesquels l'expert guidera l'étudiant à travers le développement de la prise en charge et la résolution de différentes situations: une manière claire et directe d'atteindre le plus haut degré de compréhension.



#### Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



#### Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



#### Guides d'action rapide

À TECH nous vous proposons les contenus les plus pertinents du cours sous forme de feuilles de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



06

# Diplôme

Le Certificat en Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University.



“

*Finalisez cette formation avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat en Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique du monde.

**TECH Global University** est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre ([journal officiel](#)). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University** est un programme européen de formation continue et d'actualisation professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme: **Certificat en Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports**

Modalité: **en ligne**

Durée: **6 semaine**

Accréditation: **6 ECTS**

Approuvé par la NBA



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** global  
university

**Certificat**

Psychologie Sportive

Appliquée aux e-Sports

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaine
- » Qualification: TECH Global University
- » Accréditation: 6 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Certificat

## Psychologie Sportive Appliquée aux e-Sports

Approuvé par la NBA

