

CURRICULUM AND ASSESSMENT: THE FEDE GUIDELINE
RÉFÉRENTIELS DES DIPLÔMES FEDE



Federation for **ED**ucation in **EU**rope
 Fédération Européenne Des Ecoles

Foundation
 Degree

Organisateur esport

www.fede.education
 version 0220



OING dotée du statut participatif auprès du Conseil de l'Europe - OING dotée du statut consultatif auprès de la Francophonie
 Registre de transparence de l'Union européenne - 313869925841-90 - FEDE, 114 rue du Rhône, Genève, Suisse – RC Genève : CHE-109.997.364



La Fédération Européenne Des Écoles - Federation for Education in Europe - FEDE

La FEDE est une Organisation Internationale Non Gouvernementale (OING), institution supranationale, créée en Suisse en 1963, dotée du statut participatif auprès du Conseil de l'Europe et du statut consultatif auprès de la Francophonie.

Elle fédère un réseau international de plus de 500 établissements d'enseignement supérieur et professionnel, dans 35 pays et sur 4 continents qui partagent un projet commun d'excellence académique, d'innovation pédagogique, de recherche scientifique et d'ouverture au monde.

La FEDE délivre plus de 150 diplômes et certificats européens accessibles en français et en anglais, pour certains en plusieurs langues européennes (espagnol, allemand, italien, roumain etc.), du Foundation Degree, Bachelor européen, Mastère européen, MBA européen, jusqu'au DBA Doctorate of Business Administration.

La FEDE rassemble un réseau international de plus de 200 000 personnes.

SOMMAIRE

PRESENTATION	7
Contexte	7
Objectifs et compétences	7
Perspectives d'emploi	7
VAE – Validation des Acquis de l'Expérience	8
UNITES CAPITALISABLES ET HORAIRES INDICATIFS	9
ARCHITECTURE DU DIPLOME FEDE	10
UC D11.1	12
Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business	12
A. Formation	12
B. Evaluation	15
C. Coefficient et crédits ECTS	15
UC D11.2	16
Culture gaming, marketing et communication esport	16
A. Formation	16
B. Evaluation	18
C. Coefficient et crédits ECTS	18
UC D11.3	19
Outils, techniques et événementiel esport	19
A. Formation	19
B. Evaluation	21
C. Coefficient et crédits ECTS	21
UC D21.1	22
Les fondamentaux de l'entreprise numérique et la veille technologique	22
A. Formation	22
B. Evaluation	23
C. Coefficient et crédits ECTS	23
UC D21.2	24
Sciences humaines et sociales, marketing et communication esport	24
A. Formation	24
B. Evaluation	28
C. Coefficient et crédits ECTS	28
UC D21.3	29
Projets professionnalisants	29
A. Formation	29
B. Evaluation	31
C. Coefficient et crédits ECTS	31
UC D22	32
Epreuve Professionnelle de Soutenance	32
A. Objectifs	32
B. Stage ou Projet tutoré	32
C. Évaluation	32
D. Coefficient et crédits ECTS	36

UC B11	38
Langue Vivante Européenne 1	38
A. Objectif	38
B. Formation	38
C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE	38
D. Evaluation	38
E. Coefficient et crédits ECTS	39
UC B21	40
Langue Vivante Européenne 1	40
A. Objectif	40
B. Formation	40
C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE	40
D. Evaluation	40
E. Coefficient et crédits ECTS	42
UC A2	44
Le projet européen : culture et démocratie pour une citoyenneté en action	44
A. Objectifs	44
B. Formation	44
C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE	46
D. Évaluation	46
E. Coefficient et crédits ECTS	46

LEXIQUE

UC : Unité Capitalisable

UE : Unité d'Enseignement

ECTS : Le terme ECTS signifie *European Credits Transfer System* en anglais, soit système européen de transfert et d'accumulation de crédits

CECRL : Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues

LV : Langue Vivante

PRESENTATION

Contexte

Innovation technologique, création artistique, spectacle et performance sont les maîtres mots du secteur vidéo-ludique, aujourd'hui seconde industrie culturelle en France derrière celle du livre. Cet essor économique important favorise l'émergence d'une pratique professionnelle du jeu vidéo.

Né au sein de cette dynamique, l'esport (Electronic Sport) bouleverse l'industrie du sport traditionnel en attirant de nouveaux publics, en utilisant de nouveaux canaux médiatiques et en développant des modèles économiques et commerciaux novateurs.

Le Foundation Degree Organisateur esport initie les étudiants à ce monde dynamique et passionnant de jeux compétitifs où le business rencontre la passion. Au cours d'un cursus de deux ans, ils acquièrent à la fois des compétences techniques spécifiques et une fine connaissance des enjeux économiques et culturels internationaux du secteur. L'apprentissage du marketing numérique sportif et des techniques de communication digitale innovantes est jumelé à l'assimilation de la culture gaming ainsi qu'à une double approche philosophique et sociologique du monde du jeu vidéo.

La formation se concrétise, en fin de cursus, par l'organisation d'un véritable événement esport positionnant les diplômés comme des acteurs polyvalents et des entrepreneurs avertis de l'esport business.

Objectifs et compétences

- Organiser un événement esport
- Concevoir un plan de communication spécifique esport
- Diffuser et animer un stream ou un événement esport
- Appréhender les contraintes juridiques liés aux secteurs du jeu vidéo, et de l'esport ainsi qu'à leur monétisation
- Travailler avec des équipes multiculturelles aux niveaux européen et mondial
- Utiliser des compétences en marketing numérique au sein d'un secteur créatif et innovant

Perspectives d'emploi

Détenir un Foundation Degree de la FEDE, c'est bénéficier de nouvelles opportunités et d'un réseau professionnel international. Le Foundation Degree Organisateur esport prépare les futurs professionnels des écoles FEDE aux fonctions de :

- Organisateur esport
- Blogueur esport
- Commentateur / Streamer esport
- Assistant chef de projet esport
- Assistant digital marketing
- Responsable Customer Support
- Chargé de projet événementiel
- Communication digitale / E-réputation

VAE – Validation des Acquis de l'Expérience

La Validation des Acquis de l'Expérience est une démarche volontaire pour toute personne souhaitant obtenir une certification en validant son expérience sans nécessairement suivre une formation. Une seule condition : avoir au moins 1 an d'expérience en lien direct avec la certification choisie.

Le Foundation Degree Organisateur sport est accessible par la VAE.

La VAE demandant une réflexion et un travail personnel important, il est essentiel de bien constituer le dossier qui démontrera l'expérience et les compétences du demandeur. La FEDE propose un accompagnement personnalisé.

UNITES CAPITALISABLES ET HORAIRES INDICATIFS

	Liste des unités capitalisables	Contenu	Horaires indicatifs en face à face pédagogique
Épreuves obligatoires Première année	UE D UC D11.1	Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business	100 à 130 h
	UC D11.2 UC D11.3	Culture, gaming, marketing et communication esport Outils, techniques et événementiel esport Stage ou projet tutoré	80 à 100 h 150 à 170 h 4 à 6 semaines
	UE B UC B11*	Langue vivante européenne 1 (Ecrit) <i>Utilisateur élémentaire</i>	80 à 100 h
	UE A UC A2	Le projet européen : culture et démocratie pour une citoyenneté en action	40 à 60 h
Épreuves obligatoires Deuxième année	UE D UC D21.1	Les fondamentaux de l'entreprise numérique et la veille technologique	60 à 80 h
	UC D21.2 UC D21.3 UC D22	Sciences humaines et sociales, marketing et communication esport Projets professionnalisants Stage ou projet tutoré	120 à 150 h 140 à 170 h 8 à 12 semaines
	UE B UC B21*	Langue vivante européenne 1 (Oral) <i>Utilisateur élémentaire</i>	80 à 100 h
Épreuves facultatives	UC B12*	Langue vivante 2 (Ecrit) <i>Utilisateur élémentaire</i>	
	UC B22*	Langue vivante 2 (Oral) <i>Utilisateur élémentaire</i>	

* Le référentiel d'examens est commun pour toutes les langues vivantes, qu'il s'agisse d'une langue vivante 1 (UC B11 et B21) ou langue vivante 2 (UC B12 et B22).

Les étudiants ont la possibilité de choisir parmi les langues vivantes suivantes :

- Langue vivante 1 : Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Italien, Portugais ;
- Langues vivantes 2 : Allemand, Anglais, Arabe, Chinois, Espagnol, Français, Italien, Portugais.

La langue vivante choisie par le candidat doit être différente de celle dans laquelle il passe les épreuves du domaine européen et du domaine professionnel.

ARCHITECTURE DU DIPLOME FEDE

	Fondation Degree Organisateur sport				Temps plein, temps partiel, alternance		Formation tout au long de la vie	
	Épreuves	U.C.	ECTS	Coeff.	Forme ponctuelle	Durée	Forme ponctuelle	Durée
1 ^{ère} année – Épreuves obligatoires	D11.1 Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business	D11.1	18	6	QCM	1h30	QCM	1h30
	D11.2 Culture gaming, marketing et communication esport	D11.2	18	6	Étude de cas	3h	Étude de cas	3h
	D11.3 Outils, techniques et événementiel esport	D11.3	12	4	Contrôle continu		Contrôle continu	
	B11 Langue vivante européenne	B11	6	2	Écrit	1h	Écrit	1h
	A2 Le projet européen : culture et démocratie pour une citoyenneté en action	A2	6	2	QCM en ligne	40min	QCM en ligne	40min
	Total			60	20			
2 ^{ème} année – Épreuves obligatoires	D21.1 Les fondamentaux de l'entreprise numérique et la veille technologique	D21.1	14	5	QCM	1h30	QCM	1h30
	D21.2 Sciences humaines et sociales, marketing et communication esport	D21.2	14	5	Étude de cas	3h	Étude de cas	3h
	D21.3 Projets professionnalisants	D21.3	10	2	Contrôle continu		Contrôle continu	
	D22 Épreuve professionnelle de soutenance	D22	16	6	Oral	30min	Oral	30min
	B21 Langue vivante européenne	B21	6	2	Oral	45min	Oral	45min
	Total			60	20			
Facultatifs	B12* Langue vivante 2	B12	6		Écrit	1h	Écrit	1h
	B22* Langue vivante 2	B22	6		Oral	45min	Oral	45min

*Pour les épreuves facultatives, les points au-dessus de 10/20, multipliés par 2, s'ajoutent au total des points.

Organisateur esport

UE D

Expertise
Professionnelle

UC D11.1

Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business

A. Formation

L'unité capitalisable **D11.1** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Les fondamentaux de l'entreprise numérique et l'esport business** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation. Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 100 à 130 heures.

Contenu	Capacités attendues
Cadre organisationnel et numérique des organisations (40 à 50 h)	
<p>1. Environnement, structures, principales fonctions, modèles de décision et évolutions des organisations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les diverses conceptions de l'entreprise : structure productive, groupement humain, culture, éthique, entreprise citoyenne... • Les critères de classification et diversité des entreprises, insertion dans le système productif : filiales, groupes, filières... • Décision et pouvoir, prise de décision, rôle de l'information comme outil d'aide à la décision, leadership et conflits • Notion de complexité appliquée à l'économie numérique (contexte européen et mondial) • Les principaux biens et services vendus par internet (B2C) • Les services en ligne proposés par les entreprises <p>2. Activités commerciale, productive, logistique, financière, ressources humaines et numérique des organisations</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différentes activités de l'organisation et leurs évolutions • Les différentes structures d'entreprise : en particulier la structure par projet • Les processus transversaux de l'entreprise (PGI), gestion informatisée de la relation partenaire (entreprise, client, fournisseur, administration), échanges de données informatiques (EDI, extranet...) • Les impératifs de la qualité pour les entreprises européennes 	<p><i>Maîtriser le vocabulaire économique spécifique à l'entreprise</i></p> <p><i>Appréhender l'environnement de l'entreprise et son évolution en particulier numérique</i></p> <p><i>Identifier les caractéristiques, la structure et les fonctions d'une entreprise ainsi que les missions des différents services la composant</i></p> <p><i>Identifier la relation décision - pouvoir, l'exercice du pouvoir et la prise de décision stratégique, la motivation au travail, la résistance au changement</i></p> <p><i>Maîtriser le vocabulaire spécifique d'internet et acquérir une culture internet applicable en entreprise</i></p> <p><i>Au niveau commercial, identifier les acteurs du marché, les étapes du processus décisionnel et les objectifs et moyens mis en œuvre</i></p> <p><i>Au niveau de l'activité productive, comprendre les différents systèmes de production et leurs évolutions, ainsi que l'enjeu de l'innovation et de la qualité</i></p> <p><i>Au niveau logistique et approvisionnement, mettre en évidence la problématique de l'approvisionnement (flux tendus, JAT...), de sa gestion informatisée et de la e-logistique</i></p> <p><i>Au niveau de l'activité financière, comprendre les notions de rentabilité et la nécessité des équilibres financiers</i></p> <p><i>Au niveau des ressources humaines, identifier les enjeux de la gestion des ressources humaines (recrutement, formation, promotion, animation, dialogue social)</i></p>

Cadre juridique général et numérique (40 à 50 h)	
<p>1. La fonction juridique et les acteurs de la vie économique, le principe d'engagement contractuel, les responsabilités encourues et les spécificités des contrats sur supports de commerce électronique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notion de droit, de libertés publiques, d'ordre public • Cadre juridique de l'activité économique : cadre institutionnel, organisation judiciaire et fonctionnement des pouvoirs publics • Les sources de droit • Actes et faits juridiques • Contrat : accord de volonté, source d'obligations, force obligatoire, formation, exécution, cessation • Les règles juridiques de base : CNIL, propriété intellectuelle, mentions légales, loi LCEN, RGPD • Classification des contrats, clauses contractuelles et organisation de l'échange • Responsabilité civile contractuelle et délictuelle • Droit de la consommation : lois protectrices, clauses abusives, achat à crédit, surendettement • Cybercommerçant et cyberconsommateur : spécificité des contrats (processus de contractualisation, droit de rétractation pour le cyberconsommateur et encadrement de la reconduction du contrat) • Spécificités d'un contrat informatique • Droit de la preuve : cryptologie • Nouveautés e-commerce • Cadre spécifique de la signature électronique (loi du 13 mars 2000 et directive européenne du 13 décembre 1999) • Système intégré de commerce électronique • Etude d'une des modalités de l'exécution du contrat numérique : le paiement • Les autres modes d'exécution du contrat • Propriété intellectuelle <p>2. Connaître et savoir analyser les mécanismes juridiques des relations du travail individuelles et collectives</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sources internes et internationales du droit du travail, contrat de travail (formation, exécution, rupture) • Inspection du travail et jurisprudence • Différentes formes de licenciement et leurs conséquences • Représentation collective des salariés (syndicats et institutions représentatives), négociation collective, conflits collectifs et résolution de ceux-ci 	<p><i>Appliquer la réglementation spécifique à internet, à partir d'une approche méthodologique, concernant le langage de documentation juridique</i></p> <p><i>Analyser et poser un problème de droit, construire une argumentation juridique et opter pour la juridiction compétente</i></p> <p><i>Distinguer entre acte et fait juridique en tant que source d'obligations</i></p> <p><i>Identifier le mode de preuve</i></p> <p><i>Conclure, rompre un contrat</i></p> <p><i>Vérifier la validité de la licéité d'un contrat</i></p> <p><i>Engager une action en responsabilité sur un fondement juridique approprié aux faits</i></p> <p><i>S'approprier les différentes normes juridiques applicables en droit du travail</i></p> <p><i>Exploiter les supports de ces normes (Code du travail, données internet...)</i></p> <p><i>Comprendre les textes et les décisions de justice en rapport avec les conflits du travail</i></p> <p><i>Comprendre les relations entre les représentants du personnel et la direction</i></p>
Les industries créatives internationales (20 à 30 heures)	
<p>1. Les métiers de l'esport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les domaines industriels de l'esport 	<p><i>Identifier les secteurs d'emplois liés au domaine de l'esport</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Les métiers traditionnels au service de l'esport : éducation, événementiel, marketing, communication, juridique et financier, business commercial, informatique et technique • In-game : pro-gamers, e-gamers, esportifs professionnels • Animation : streamers et casters • Médias : journalistes, blogueurs et photographes • Encadrement : coaches, agents de joueurs, scouts et team managers • Optimisation de la performance : préparateurs physique et mental, analystes <p>2. L'économie des industries créatives et l'esport business</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'économie de la connaissance, de l'information et de l'immatériel • La part de l'industrie du jeu vidéo dans l'économie culturelle et créative : historique, situation actuelle, enjeux et perspectives • Industrie du jeu vidéo et modèles économiques : free-to-play, pay-to-play, pay-to-win, vie commerciale et budgets • Industrie du jeu vidéo et analyse de la concurrence selon les marchés • Industrie du jeu vidéo et stratégies d'innovation (sur le soft, sur le hard, ouvertes avec les joueurs) • L'État et le jeu vidéo (Exemple de la France : Le Fonds d'Aide au Jeu Vidéo (FAJV), le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) et le crédit d'impôt jeu vidéo) • La scène compétitive esport : fédérations nationales et internationales, principales équipes esportives et principaux gamers influenceurs • Les acteurs économiques de l'esport : acteurs traditionnels du sport et nouveaux acteurs esport • Introduction à l'esport business (producteurs, diffuseurs, éditeurs, marques, sponsors) : enjeux économiques et industriels actuels, stratégies d'innovation et perspectives futures • La place des opérateurs de paris sportifs • Le crowdfunding et les revenus par donations dans le secteur esportif 	<p><i>Identifier les acteurs et les spécificités du marché de l'emploi dans l'esport</i></p> <p><i>Connaître les métiers de l'esport, les différentes activités, les fonctions dans l'entreprise</i></p> <p><i>Être au fait des évolutions économiques du secteur des industries de la culture et de la création aux niveaux national et international</i></p> <p><i>Connaître la cartographie et les chiffres-clés du secteur du jeu vidéo</i></p> <p><i>Appréhender la place du secteur de l'esport dans la culture et dans l'économie dans différentes aires culturelles</i></p> <p><i>Saisir les enjeux économiques et industriels de l'esport</i></p> <p><i>Connaître les principaux acteurs de l'esport dans le monde</i></p> <p><i>Comprendre le fonctionnement de l'écosystème esportif sur le plan économique</i></p>
--	--

B. Evaluation

Forme de l'épreuve : Questionnaire à Choix Multiples (QCM)

Durée : 90 minutes

Nombre de questions : 60 questions

Nombre de propositions : 4 propositions de réponses par question. Une seule proposition est exacte.

Barème : 3 points pour une bonne réponse, 0 pour non-réponse ou réponse erronée

Total de points : 180

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 6 et permet de capitaliser 18 crédits ECTS.

UC D11.2

Culture gaming, marketing et communication esport

A. Formation

L'unité capitalisable **D11.2** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Culture gaming, communication et marketing esport** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation. Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 80 à 100 heures.

Contenu	Capacités attendues
Culture gaming, philosophie des jeux vidéo et marketing esport (30 à 40 heures)	
<p>1. La culture gaming</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les évolutions du hardware : jeux vidéo et progrès technique • Typologie des jeux vidéo et des gameplays • Esport : définition, caractéristiques et controverses • RNG et esport : compétition et facteur chance • Gaming : terminologie, lexique et concepts • Culture gaming : arts visuels (BDs, mangas, cinéma, séries) et jeux vidéo • Le jeu vidéo : du loisir au média culturel et artistique • Le jeu vidéo : du loisir au sport électronique • Internet et les MMOG • Historique des tournois et Events esport • Initiation au Game Design (gameplay, accessibilité, jouabilité et re jouabilité, conflit et coopération, gestion de l'information in-Game) • Gaming et nouvelles technologies : introduction à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée <p>2. Philosophie et jeux vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Culture contemporaine et diversité culturelle : la culture de la convergence d'Henry Jenkins • Le secteur des industries culturelles : production, édition, diffusion de produits culturels • Le secteur des industries créatives et ses activités liées • Industrie créative et industrie culturelle, une critique stimulante : Adorno et Horkheimer • Les contenus créatifs, la propriété intellectuelle et le droit d'auteur • Penser la créativité et l'innovation d'Alan Turing et John Nash à Todd Lubart et Olwen Wolfe • Les enjeux culturels de l'esport <p>3. Les enjeux culturels internationaux du marketing esportif</p> <ul style="list-style-type: none"> • La place du jeu vidéo, de l'esport à travers le monde ; le cas particulier de l'Asie 	<p><i>Connaître et comprendre l'histoire du jeu vidéo, la typologie des matériels et des produits</i></p> <p><i>Acquérir la culture gaming nécessaire au travail dans le milieu professionnel de l'esport</i></p> <p><i>Appréhender les nouvelles pratiques autour du jeu vidéo</i></p> <p><i>Maîtriser les principaux enjeux du Game Design</i></p> <p><i>Comprendre ce que recouvre le secteur de l'industrie créative, ses concepts élémentaires et ses activités liées</i></p> <p><i>Appréhender l'image du jeu vidéo dans la société contemporaine et les nouvelles tendances liées au jeu vidéo</i></p> <p><i>Comprendre et évaluer l'impact du jeu vidéo et de la culture gaming sur la société</i></p> <p><i>Évaluer la place du jeu vidéo et de la culture gaming en fonction des grandes aires culturelles mondiales</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Les marchés internationaux de l'esport : focus sur la Corée du Sud, la Chine l'Amérique du nord, l'Amérique latine et l'Europe • La professionnalisation du secteur esportif et les reconversions possibles au niveau international • La mise en place d'événements esportifs en tenant compte des spécificités des différentes aires culturelles 	<p><i>Appréhender les facteurs de diversité culturelle et les intégrer dans l'organisation d'événements esportif</i></p>
<p>Communication numérique et médias esport (50 à 60 heures)</p>	
<p>1. Les fondamentaux de la communication</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les situations de la communication : écrite, orale, verbale, directe, médiatisée • Les formes de la communication : interpersonnelle, de groupe, de masse, institutionnelle • Les moyens de la communication • Les enjeux de la communication : enjeux informatifs, enjeux identitaires, enjeux d'influences, enjeux relationnels • Les stratégies de la communication : coopération, résistance, évitement, d'influence • Les conditions d'efficacité de la communication <p>2. La communication d'entreprise</p> <ul style="list-style-type: none"> • La communication commerciale / non commerciale • La communication interne / externe • La communication de crise • Les études et outils (quantitatifs et qualitatifs) appliqués à la communication commerciale des entreprises • Spécificités de la communication d'une e-entreprise <p>3. L'environnement spécifique lié à une communication numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents intervenants de l'économie numérique • Les enjeux de la communication numérique et digitale • Supports numériques et dématérialisation • La communication interactive : techniques de rédaction Web • Lexique de la communication et d'internet • Le marché de la communication on-line • La visibilité : les réseaux sociaux et le micro-blogging • Définitions, objectifs et outils de l'e-réputation et du personal branding • La gestion de communautés en ligne : stratégies et outils du community manager esportif <p>4. Communication événementielle esportive</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à la stratégie événementielle : <ul style="list-style-type: none"> - Les tendances de l'événementiel - Les typologies d'événements - Les étapes de la création d'un événement 	<p><i>Connaître les situations, formes, moyens, enjeux et stratégies de communication</i></p> <p><i>Saisir les enjeux de la communication selon les annonceurs et les cibles</i></p> <p><i>Identifier les types de communication utiles au développement d'actions pour l'entreprise</i></p> <p><i>Connaître les différents types d'études en mesurant leurs intérêts et limites en matière de communication</i></p> <p><i>Connaître les méthodes de collecte d'informations nécessaire à une action de communication</i></p> <p><i>Distinguer les acteurs et les grandes tendances de l'économie numérique (opportunités et risques)</i></p> <p><i>Maîtriser le langage propre à la communication numérique</i></p> <p><i>Recueillir l'information à partir des techniques de veille sur internet</i></p> <p><i>Maîtriser les outils nécessaires à l'animation de communautés en ligne et à la gestion de l'e-réputation</i></p> <p><i>Appréhender les enjeux, les étapes et les outils de la communication événementielle esportive</i></p>

<p>- Les étapes de la stratégie événementielle : analyse de briefs, création de cahier des charges, conduite de projet</p> <p>- Les outils de l'événementiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enjeux de la communication événementielle sportive • Les principaux acteurs de l'écosystème de l'événementiel sportif : organisateurs, équipes, éditeurs et diffuseurs • Cibles, supports et audiences des événements sportifs <p>5. Médias et médias sociaux sportifs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction au journalisme sportif et sportif • Les médias traditionnels (presse, radio, TV) et l'esport : diffusions et audiences • Les nouveaux acteurs médiatiques de la scène sportive (blogueurs, streamers, sportifs influenceurs, web TV, plateformes streaming et éditeurs digitaux) • Les médias et réseaux sociaux : leur utilisation dans l'esport 	<p><i>Connaître les principaux acteurs, canaux médiatiques traditionnels et numériques de la scène sportive</i></p> <p><i>Connaître les contextes de production de l'information dans le domaine de l'esport</i></p> <p><i>Evaluer et produire une information en l'adaptant à un type de média</i></p>
--	---

B. Evaluation

Forme de l'épreuve : Étude de cas

Durée : 3 heures

Barème : 180 points

A partir d'un cas concret, conçu à l'aide de données réelles, le candidat doit analyser des situations et résoudre des problèmes liés à une action de communication au sein du secteur de l'esport.

Cette épreuve mobilisera des savoirs et savoir-faire acquis tout au long de la formation. Outre le contrôle de connaissances, l'étudiant doit mettre en évidence ses qualités d'analyse et de synthèse afin de produire des propositions cohérentes et adaptées.

L'utilisation de la calculatrice est autorisée.

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 6 et permet de capitaliser 18 crédits ECTS.

UC D11.3

Outils, techniques et événementiel esport

A. Formation

L'unité capitalisable **D11.3** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Outils, techniques et événementiel esport** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation.

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 150 à 170 heures.

Contenu	Capacités attendues
Ressources matérielles, techniques et numériques de l'esport (70 à 80 h)	
<p>1. Montage et maintenance hardware</p> <ul style="list-style-type: none"> • Installation et désinstallation de composants internes et périphériques • Configuration hardware PC gamer • Configuration et calibrage des écrans • Résolution des problèmes courants 	<p><i>Dans le cadre d'un événement esport ou au sein d'une équipe esport, maîtriser les compétences techniques permettant de dialoguer et de piloter les techniciens</i></p> <p><i>Connaître l'environnement matériel et les contraintes pratiques liées au jeu vidéo</i></p>
<p>2. Maintenance et configuration software : notions élémentaires</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stockage, sauvegarde et protection de données • Optimisation et maintenance logiciels • Paramétrage matériel et drivers sous Windows • Gestion d'un parc PC 	<p><i>Savoir monter, configurer, upgrader un PC de gamer et en assurer la maintenance</i></p>
<p>3. Maintenance et configuration réseau</p> <ul style="list-style-type: none"> • Câblage d'un réseau, installation d'un switch • Plan d'adresse IP général (masque, segment réseau...) • Mise en œuvre d'un serveur DHCP • TCP et ports • Serveur DNS • Firewall et anti-virus • Administration serveur local 	<p><i>Connaître l'environnement logiciel nécessaire à la pratique du jeu vidéo</i></p> <p><i>Organiser la mise en réseau de plusieurs PC destinés à partager des données et des périphériques</i></p>
<p>4. Initiation aux outils multimédias et à la création web</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-communication : les métiers de la chaîne de communication numérique • Ergonomie Web • Méthodologie de projet • Création et intégration multimédia sur Photoshop et réglages de Photoshop pour le Web • Organisation du travail dans Photoshop (calques, groupes, fichiers) • Techniques d'utilisation de Photoshop pour le Web • Compression des images avec Photoshop 	<p><i>Comprendre les différents aspects de la communication numérique</i></p> <p><i>Connaître les éléments de base de la structure et de la construction d'un site internet pour être en mesure d'échanger avec les développeurs</i></p> <p><i>Connaître les éléments de base du web design pour échanger avec les graphistes et infographistes</i></p>

<p>5. Initiation à la vidéo, à la photographie et à la PAO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typographie / couleurs / règles de composition et mise en page / impression • Captation vidéo, photo et sonore • Cadrage, plan, lumière et profondeurs de champ • Notions élémentaires de montage et mixage son • Notions élémentaires de retouche d'image • Notions de droit à l'image 	<p><i>Appréhender les techniques et outils numériques de production et d'aide à la réalisation de contenus créatifs</i></p> <p><i>Maîtriser les bases de la création graphique, de l'utilisation de la vidéo et de la photographie</i></p>
<p>Pratique et mise en situation professionnelle (80 à 90 h)</p>	
<p>1. Pratique des jeux vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaming sessions coachées • Audit de jeux vidéo, techniques et outils de repérage des faiblesses et bugs de jeux vidéo (bases de données, logiciels de capture, reportings, gestion de version, Bug Tracker) • Evaluation de la justesse du gameplay et propositions d'adaptation • Ateliers de recherche et d'analyse esportive • Identification des styles de jeu et des stratégies d'adaptation au gameplay • Compréhension des points forts et faiblesses des joueurs • Techniques d'optimisation de la vigilance, de la prise de décision instantanée, de la réactivité, de la précision et de la dextérité in-game • Connaissance des stratégies d'évolution in-game et métagame • Développement de stratégies d'équipes et techniques de jeu collaboratif <p>2. Pilotage et communication de tournois : réalisation et animation streaming</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'élaboration du plan de communication d'un match, d'un tournoi, d'une compétition esportive • Le choix du jeu et du lieu • La compréhension du public visé • Le matériel et les principaux logiciels de stream • Les canaux et plateformes de diffusion (Twitch, Toornament...) • La création d'un concept (chaîne, émission) ou d'un personnage public • Définition d'une ligne éditoriale et conception d'une charte graphique • La maîtrise et la préparation d'émissions streaming • La maîtrise des diffusions d'information in-game • La gestion de l'image, la prise de parole en public et activités théâtrales • La gestion et la coordination des temps de parole 	<p><i>Auditer un jeu vidéo pour identifier ses bugs, être force de proposition pour modifications aux services techniques des éditeurs de jeu</i></p> <p><i>Identifier les styles de jeu, identifier les points forts et les faiblesses des jeux</i></p> <p><i>Développer des stratégies individuelles et des stratégies d'équipes</i></p> <p><i>Identifier ses propres points forts et ses faiblesses en jeu</i></p> <p><i>Maîtriser les notions élémentaires de la réalisation et de l'animation de streaming vidéo</i></p> <p><i>Savoir utiliser des plateformes de streaming et d'animation esportive</i></p> <p><i>Piloter et mettre en place le plan de communication d'un tournoi esportif</i></p> <p><i>Être un bon orateur</i></p>

<p>3. Création d'un blog autour du gaming</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définition de l'objectif et de la forme du blog • Définition d'une ligne éditoriale et conception d'une charte graphique • Création du blog, paramétrage des commentaires, création des flux RSS et mise en place de rétroliens • Veille sectorielle et évaluation des sources • Création et publication de contenus pluri-média : mots-clés, mise en page • Intégrer un module twitter et un flux RSS • Promouvoir son contenu : référencement, partenariat et réseaux sociaux • Animation d'une communauté, « blogroll », analyse de l'audience 	<p><i>Maîtriser les outils d'hébergements, de publication de contenus et de promotion d'un blog</i></p> <p><i>Produire du contenu à la fois d'actualités et d'analyses de culture gaming</i></p> <p><i>Appréhender les outils et moyens d'action d'un Community manager</i></p>
---	---

B. Evaluation

L'évaluation des connaissances, des aptitudes et des compétences pour le module « **Outils, technique et événementiel esport** » s'effectue en cours de formation, sous forme de contrôle continu.

Ce contrôle de connaissances peut prendre la forme d'études de cas ou de travaux dirigés réalisés en groupes de 4 à 6 apprenants. Les études de cas ou les sujets de travaux dirigés sont remis par l'enseignant, et doivent être lus et étudiés avant la séance au cours de laquelle ils seront traités en groupe.

Ces évaluations permettent ainsi de vérifier la capacité des apprenants à analyser un cas pratique ou un sujet, à préparer une réunion, à travailler en équipe et à mettre en œuvre une action en vue d'un objectif défini.

A l'issue de la formation, une note sera attribuée au groupe par l'enseignant faisant état des résultats obtenus aux études de cas et travaux dirigés au cours de l'année. La participation individuelle aux cours étant une composante incontournable, toute assiduité insuffisante sera sanctionnée lors de l'attribution de la note à ce module.

Total de points : 100

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 4 et permet de capitaliser 12 crédits ECTS.

UC D21.1

Les fondamentaux de l'entreprise numérique et la veille technologique

A. Formation

L'unité capitalisable **D21.1** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Les fondamentaux de l'entreprise numérique et la veille technologique** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation.

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 60 à 80 heures.

Contenu	Capacités attendues
Cadre organisationnel et numérique (20 à 30 h)	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectifs et finalités de la stratégie d'entreprise : démarche stratégique • Diagnostic stratégique (interne et externe) • Mise en œuvre des choix stratégiques : orientation et options stratégiques, éléments de planification • Limites de la stratégie d'entreprise <p>Thèmes d'études :</p> <ul style="list-style-type: none"> • PME et démarche stratégique au niveau européen • Importance du site internet en termes de stratégie multimédia (budget, contenu...) 	<p><i>Comprendre l'importance et la nécessité de la stratégie multimédia pour l'entreprise dans un contexte numérisé évolutif et mondialisé, ainsi que les outils nécessaires à son élaboration et à sa mise en œuvre</i></p> <p><i>Apprécier les concepts de base liés à l'analyse stratégique (en particulier la stratégie multimédia)</i></p> <p><i>Réaliser un diagnostic</i></p> <p><i>Faire des propositions de choix stratégiques à partir d'une démarche structurée afin d'améliorer la notoriété de l'entreprise</i></p>
Cadre juridique général et numérique (20 à 30 h)	
<p>1. Les mécanismes juridiques du commerce électronique, outils et risques associés</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contraintes juridiques et légales sur le web (identité numérique et vie privée, circulation de l'information et neutralité du réseau, propriété intellectuelle...) • Cadre juridique du commerce électronique (B2B, B2C) et de la création d'un site en ligne • Processus de contractualisation : le contrat électronique • Droit de rétractation du client dans le cadre des contrats à distance • Reconduction du contrat • Sécurisation des transactions et paiement en ligne <p>Thème d'étude :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilité du cybercommerçant <p>2. Les principaux aspects du droit du multimédia et des productions numériques</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le droit d'auteur • Le droit de la vente en ligne • Le droit des marques 	<p><i>Prendre en compte la spécificité des contrats supports du commerce électronique</i></p> <p><i>Comprendre les risques encourus par le cyberconsommateur</i></p> <p><i>Identifier les textes juridiques applicables au multimédia</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Le tatouage électronique <p>Thème d'étude obligatoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La cryptographie et la falsification des données informatiques 	<p><i>Mettre en œuvre les mesures nécessaires pour être en conformité avec la loi (collecte de données nominatives sur site internet)</i></p> <p><i>Acquérir et protéger des productions numériques pour exploitation multimédia</i></p> <p><i>Identifier un contenu illicite sur un site web</i></p>
<p>Veille technologique et intelligence numérique (20 h)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Définitions : veille technologique, concurrentielle, commerciale, sociétale • L'espionnage économique • Intelligence économique • La veille juridique et réglementaire : les outils et sources officielles nationales • Logiciels de veille informationnelle 	<p><i>Renforcer la maîtrise d'internet afin d'en faire un véritable outil d'aide à la décision. S'initier aux principaux sites et outils électroniques, ainsi qu'à la veille technologique sur internet</i></p> <p><i>Mener une veille technologique à partir d'outils informatiques maîtrisés</i></p> <p><i>Identifier les textes juridiques applicables à la veille</i></p>

B. Evaluation

Forme de l'épreuve : Questionnaire à Choix Multiples (QCM)

Durée : 90 minutes

Nombre de questions : 60 questions

Nombre de propositions : 4 propositions de réponses par question. Une seule proposition est exacte.

Barème : 3 points pour une bonne réponse, 0 pour non-réponse ou réponse erronée

Total de points : 180

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 5 et permet de capitaliser 14 crédits ECTS.

UC D21.2

Sciences humaines et sociales, marketing et communication esport

A. Formation

L'unité capitalisable **D21.2** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Sciences humaines et sociales, marketing et communication esport** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation.

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 120 à 150 heures.

Contenu	Capacités attendues
Sciences humaines et sociales : tendances et publics, joueurs/spectateurs (40 à 50 heures)	
<p>1. Sociologie des imaginaires sociaux contemporains</p> <ul style="list-style-type: none"> • Initiation à la sociologie : concepts de base pour réfléchir sur les groupes sociaux et les interactions sociales • Le changement sociétal et l'avènement des valeurs postmodernes • De l'homo faber à l'homo ludens : la valeur ludique dans la société contemporaine • Tendances sociétales et comportements sociaux : les générations X, Y, Z 	<p><i>La double approche sociologique et psychologique du jeu vidéo, de sa pratique, de ses acteurs et de ses spectateurs dans le cadre de l'esport :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - apporte des points d'ancrage supplémentaires à l'élaboration d'une stratégie dans un cadre compétitif (profil joueur, coaching, management d'équipe...); - apporte des points de repères permettant d'ajuster une action de communication en fonction de sa cible ; - apporte une grille de lecture et de décryptage utile à l'animation, la fédération et la modération d'une communauté.
<p>2. Sociologie du jeu, des joueurs et des spectateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction aux Game Studies et aux Play Studies • Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : approche socio-anthropologique de l'esthétique vidéoludique • La culture vidéo-ludique/gaming : présentation statistique des pratiques de jeux vidéo et mise en perspective relationnelle des pratiques ludiques • Les profils sociodémographiques des joueurs de jeux vidéo, des sportifs et des spectateurs gaming/esport • Les habitus du public vidéoludique/gaming : présentation qualitative des typologies de joueurs (casual gamers, hardcore gamers, esport gamers, progamers) et de fans de jeux vidéo (esport enthusiasts) • L'expérience vidéoludique/gaming : comment les pratiques de jeux vidéo prennent sens dans l'interaction aux dispositifs techniques et dans l'inscription dans un environnement social • Le jeu vidéo comme médiation culturelle : état de l'art des expositions sur le jeu vidéo et réflexion sur le statut du jeu vidéo comme art et support patrimonial • Esthétiques vidéoludiques : analyse anthropologique des relations entre jeux vidéo et cinéma 	<p><i>Comprendre les courants de pensée contemporain et les notions de base permettant de saisir et d'anticiper les changements sociaux</i></p> <p><i>Saisir les enjeux sociologiques des expériences de jeu et de la place du jeu vidéo dans la société</i></p> <p><i>Connaître les notions essentielles de la sociologie des usagers d'expériences vidéoludiques</i></p>

- Le jeu vidéo comme sport : présentation et analyse du statut du jeu vidéo comme sport électronique et spectacle sportif (place de l'esport dans le champ sportif, professionnel et olympique, et les médias sportifs)
- Le phénomène de starification des gamers et esportifs

3. Psychologie du sport, de l'esport et de la performance

- Historique de la psychologie du sport
- La psychologie du sport, de l'esport et la préparation physique et mentale
- Les dimensions mentales de la performance
- La motivation en sport (notions de difficultés optimale, degré de satisfaction, théorie de Thorpe, théorie du Flow, théorie de Harter)
- Les processus cognitifs de la motivation (la confiance, la valeur de l'activité, l'attribution)
- Les émotions du sportif et de l'esportif
- L'imagerie mentale, maillon fondamental du mental training

4. Psychologie du virtuel et des jeux vidéo

- Jeux vidéo, Internet et réalité virtuelle : notions psychologiques élémentaires (Vanessa Lalo)
- Le jeu comme espace de défoulement et média de socialisation
- Les inquiétudes et les bienfaits du jeu vidéo sur la personne
- Les effets thérapeutiques du jeu vidéo et de l'esport
- Les études sur le jeu vidéo par son gameplay (Blair, Lee Hotz)
- Jeu vidéo et neurosciences : le neuromimétisme par le jeu (Shawn Green, Aberkane)
- Serious game et jeux vidéo éducatifs

5. Psychologie communautaire et dynamique de groupe appliqué à l'esport

- Définition de la psychologie communautaire
- Les programmes de santé communautaire et leur intérêt pour l'esportif
- Les outils pédagogiques de la psychologie communautaire
- Les actions communautaires dans le jeu vidéo et l'esport
- Typologies des communautés virtuelles de jeux vidéo et communautés esportive

Appréhender les bases de la psychologie du sport et de la performance et les adapter à l'esport

Connaître les concepts-clés liés à la préparation mentale, aux processus émotionnels et motivationnels dans le sport et l'esport

Connaître les principales théories et saisir les données psychologiques essentielles portant sur la pratique du jeu vidéo

Acquérir des connaissances pragmatiques et des modèles pédagogiques qui permettent d'appréhender la personne dans un environnement de communautés en mettant l'accent sur les valeurs de l'interaction de groupe, le travail participatif et la création d'alliances

Environnement national et international : santé, sécurité, réglementation, coaching (30 à 40 heures)	
<p>1. Droit du sport / esport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les principales législations et réglementations nationales et internationales du droit de l'informatique et des nouvelles technologies de l'information-communication • Les principales législations et réglementations nationales et internationales des jeux et paris sportifs en ligne • Les principales législations et réglementations nationales et internationales liés au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information, au droit à l'image et au droit de la propriété intellectuelle • Les principales législations et réglementations nationales et internationales du droit du sport • Historique du droit et des réglementations nationales et internationales liées à l'esport • Les associations et fédérations esportives nationales et internationales • La légalité des compétitions esportives • La protection professionnelle et juridique de l'esportif • La fiscalité des cash-prizes de l'esportif et des donations aux streamers • La réglementation autour de la protection des données des joueurs et le traitement des data <p>2. Enjeux éthiques et préventions des risques et des dommages dans l'esport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définition de l'éthique sportive et esportive • Les codes d'éthique et chartes esportives selon les différentes fédérations internationales • Pan European Game Information (PEGI), PédaGoJeux et la protection de l'enfant • Les enjeux écologiques et environnementaux de l'esport • Le dopage et la triche : l'historique, les enjeux, les risques et les dommages de la triche et du dopage ; les modèles sportifs à valoriser ; la diffusion des bonnes pratiques • Les troubles musculosquelettiques (TMS) et risques psychosociaux (RPS) du l'esportif : l'identification et la prévention des TMS, des troubles de la concentration, des états de stress et des autres risques psycho-sociaux liées à la pratique esportive ; les troubles oculaires, l'épilepsie ; obésité et sédentarité • Perte de lien social, ultra-violence de la RV : évaluation des critiques faites aux jeux vidéo • L'addiction aux jeux et le paradigme de la réduction des risques et des dommages en addictologie : les situations de vulnérabilités et les facteurs de risques qui conduisent 	<p><i>Connaître les principales législations et réglementations qui encadrent le secteur esportif au niveau national, européen et international</i></p> <p><i>Saisir les enjeux juridiques du secteur esportif et des professions qui y sont liées</i></p> <p><i>Maîtriser la législation et la fiscalité relative aux paris sportifs</i></p> <p><i>Connaître les aspects de règlementation encadrant les différentes formes de rémunération des esportifs et des gamers professionnels</i></p> <p><i>Savoir mener une veille sur les évolutions juridiques du secteur esport</i></p> <p><i>Connaître les Règles générales sur la protection des données et la façon dont elles s'appliquent dans le secteur du jeu vidéo et de l'esport</i></p> <p><i>Appréhender les enjeux éthiques, écologiques et environnementaux liés au secteur des jeux vidéo et de l'esport</i></p> <p><i>Connaître les risques et les dommages liés aux mauvaises pratiques de l'activité esportive</i></p>

<p>vers les dérives addictives voire le jeu pathologique ; les facteurs de protection à mettre en place</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'auto-régulation des contenus et la prise en compte de la minorité dans l'esport : la participation des jeunes joueurs à des compétitions esport à récompense monétaire ; les facteurs de vulnérabilité et les facteurs de protection des mineurs • Le recrutement des jeunes joueurs dans un cadre professionnel <p>3. Initiation aux enjeux de la santé physique et mental</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les bienfaits d'une activité physique sur les performances de jeu et la préparation à la compétition • Connaissances sur l'alimentation, la nutrition et l'équilibre diététique nécessaire au esportif • Techniques d'optimisation des temps des temps repos et du sommeil de l'esportif • Initiation au coaching mental, préparation à la compétition et relation aux adversaires • Initiation au secourisme événementiel 	<p><i>Connaître les comportements et pratiques à adopter au quotidien en matière d'activité physique, de diététique, d'optimisation du repos, de gestion du temps et de gestion du stress et de bien-être</i></p>
<p>Marketing et communication : stratégie internationale et événementielle dans l'esport (50 à 60 heures)</p>	
<p>1. Introduction au marketing esportif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Notions élémentaires de marketing sportif et esportif : définition, intérêt, le mix marketing • Le challenge de l'esport : la monétisation • L'esport et ses fans : une opportunité pour les marques et les médias • Les partenariats médiatiques (émission TV, chaîne TV, web TV, journal, radio, site Web, éditeurs de contenus) • Le brand content dans le secteur esportif : les marques endémiques, les marques affinitaires et les autres marques • La connaissance des communautés esportives : le marketing tribal appliqué à l'esport • L'investissement et le sponsoring d'équipes et de ligues • Du naming sportif au naming esportif : le parrainage • L'endorsement de joueurs, le placement produits et la publicité dans l'esport • Le merchandising en marketing esportif: les organismes, les marques et les équipements esportifs <p>2. Organisation d'événements esport</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduction à la gestion de projet • Le concept du projet, la définition de la stratégie et de l'axe créatif • Les acteurs du projet, le cycle de vie du projet, la planification et la gestion du contenu et des délais • La budgétisation du projet et la maîtrise des coûts • Identification des risques et planification de la gestion des risques 	<p><i>Comprendre et maîtriser les enjeux et la mise en œuvre d'une stratégie de marketing événementiel au niveau international</i></p> <p><i>Connaître les acteurs, les métiers et les outils de base du marketing esportif</i></p> <p><i>Maîtriser les techniques et outils de l'organisation événementielle esportive</i></p> <p><i>Maîtriser les outils et les impératifs de la budgétisation d'un événement esport</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • La négociation et la recherche de prestataires • La recherche et la gestion de partenaires, sponsors (marques, médias) et invités <p>3. Communication et relations publiques autour d'un événement sportif</p> <ul style="list-style-type: none"> • La gestion des communications et de la promotion de l'événement : en amont (teasing), in situ (streaming) et en aval • La gestion d'une communication institutionnelle sur un événement sportif • La gestion des relations presse et des relations publiques • Les opérations hors média autour de l'événement 	<p><i>Organiser des événements spécifiques</i></p> <p><i>Maîtriser les techniques et outils de communication autour d'un événement sportif, y compris à destination de professionnels de l'information</i></p>
--	--

B. Evaluation

Forme de l'épreuve : Étude de cas

Durée : 3 heures

Barème : 180 points

À partir d'un cas concret, conçu à l'aide de données réelles, le candidat doit analyser des situations et résoudre des problèmes liés à une action de communication et/ou de marketing dans le secteur de l'esport.

Cette épreuve mobilisera des savoirs et savoir-faire acquis tout au long de la formation. Outre le contrôle de connaissances, l'étudiant doit mettre en évidence ses qualités d'analyse et de synthèse afin de produire des propositions cohérentes et adaptées.

L'utilisation de la calculatrice est autorisée.

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 5 et permet de capitaliser 14 crédits ECTS.

UC D21.3

Projets professionnalisants

A. Formation

L'unité capitalisable **D21.3** repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Projets professionnalisants** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation. Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 140 à 170 heures.

Contenu	Capacités attendues
Développement web (30 à 40 h)	
<ul style="list-style-type: none"> • Objectif, moyens, limites d'un projet de site web • Planification du projet et principales étapes de sa réalisation • Etudes de faisabilité technique, financière et qualitative • Etude de cas : site de commerce électronique • Gestion du nom de domaine : enregistrement, attribution, protection • Contrat de vente pour les sites de commerce électronique : preuve et exécution du contrat, moyens de paiement et sécurisation, propriété intellectuelle des informations • Structure et construction d'un site internet (contenu, arborescence, ergonomie) • Initiation : base de données (SQL / mySQL), e-commerce, vidéo • Gestion de la présentation des documents : les feuilles de style CSS • Mise en ligne d'un site (nom de domaine, hébergement, échange informatique de fichiers : FTP) • Notions de référencement • Maintenance et sécurité 	<p><i>Savoir appréhender les différentes étapes stratégiques de la conduite d'un projet de site Web avec une application au commerce électronique</i></p> <p><i>Être capable de maîtriser les principales fonctionnalités de l'administration d'un site Web : administration, gestion, maintenance, hébergement et référencement</i></p> <p><i>Maîtriser les outils nécessaires à la création et la mise à jour d'un site évolutif</i></p>
PAO et création numérique (20 à 30 h)	
<ul style="list-style-type: none"> • Approche Vidéo (reportage / spot / teaser) : synopsis, cadrage, montage, post-prod • Approche Print (affiches, flyers) : typographie, mise en page, création, techniques d'impression • Approche Web (sites, blogs) : ergonomie, web design, UI et UX • Approche Photographie : prise de vue, notions d'éclairage, retouche d'images 	<p><i>Savoir utiliser les techniques de PAO pour réaliser des supports de communication et du contenu multimédias</i></p>

Pratique et mise en situation professionnelle (90 à 100 h)	
<p>1. Pratique des jeux vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaming sessions coachées • Audit de jeux vidéo, techniques et outils de repérage des faiblesses et bugs de jeux vidéo (bases de données, logiciels de capture, reporting, gestion de version, Bug Tracker) • Evaluation de la justesse du gameplay et propositions d'adaptation • Ateliers de recherche et d'analyse esportive <ul style="list-style-type: none"> - Briefing et débriefing par phases de jeu - Les outils statistiques appliquée à l'analyse des jeux vidéo - Les outils de l'analyse transactionnelle appliquée aux expérience vidéos-ludiques - L'approfondissement des techniques d'optimisation de la vigilance, de la prise de décision instantanée, de la réactivité, de la précision et de la dextérité in-game - L'élaboration de stratégies de jeu individuelles et d'équipes <p>2. Conception et organisation d'un événement gaming/esport</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mise en place du projet : création du concept, définition de l'axe créatif • L'étude du marché, de la cible et du public visé • Le choix de la stratégie marketing événementielle • Les ressources humaines, la planification et la budgétisation du projet • La recherche et la gestion de partenaires, sponsors (marques, médias) et invités • Le choix des canaux de diffusion et des partenaires médias • L'élaboration de la stratégie de communication social media • La gestion des relations presse et des relations publiques • La gestion des communications et de la promotion de l'événement : en amont (teasing, RP), in situ (réalisation et streaming) et en aval (revue de presse, montage post-production) • Les opérations hors média autour de l'événement 	<p><i>Auditer un jeu vidéo pour identifier ses bugs et proposer des modifications aux services techniques des éditeurs de jeu</i></p> <p><i>Maîtriser le séquençage des phases de jeu pour identifier, comprendre et calibrer les points forts et faiblesses d'un joueur</i></p> <p><i>Maîtriser les bases de l'analyse statistique de phase de jeux, matchs, tournois</i></p> <p><i>Connaître les notions élémentaires d'analyse transactionnelle permettant de comprendre les motivations d'un adversaire et de maintenir l'unité du groupe</i></p> <p><i>Piloter la réalisation d'un véritable événement sportif de type tournoi ou compétition</i></p> <p><i>Mettre en application les compétences et outils dédiés au marketing événementiel</i></p> <p><i>Maîtriser tous les axes de sa stratégie de communication événementielle dédié à son projet</i></p>

B. Evaluation

L'évaluation des connaissances, des aptitudes et des compétences pour le module « **Projets professionnalisants** » s'effectue en cours de formation, sous forme de contrôle continu.

Ce contrôle de connaissances peut prendre la forme d'études de cas ou de travaux dirigés réalisés en groupes de 4 à 6 apprenants. Les études de cas ou les sujets de travaux dirigés sont remis par l'enseignant, et doivent être lus et étudiés avant la séance au cours de laquelle ils seront traités en groupe.

Ces évaluations permettent ainsi de vérifier la capacité des apprenants à analyser un cas pratique ou un sujet, à préparer une réunion, à travailler en équipe et à mettre en œuvre une action en vue d'un objectif défini.

A l'issue de la formation, une note sera attribuée au groupe par l'enseignant faisant état des résultats obtenus aux études de cas et travaux dirigés au cours de l'année. La participation individuelle aux cours étant une composante incontournable, toute assiduité insuffisante sera sanctionnée lors de l'attribution de la note à ce module.

Total de points : 100

C. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 2 et permet de capitaliser 10 crédits ECTS.

UC D22

Epreuve Professionnelle de Soutenance

A. Objectifs

La pédagogie doit faire une large place à l'initiative de l'étudiant et à son travail personnel, pour mettre en œuvre les connaissances et les compétences acquises. À cette fin, le stage ou projet tutoré implique l'élaboration d'un mémoire qui donne lieu à une soutenance orale.

Le Foundation Degree implique une mise en contact réelle de l'étudiant avec le monde du travail de manière à lui permettre d'approfondir sa formation et son projet professionnel et de faciliter son insertion dans l'emploi.

Une partie de la formation peut être accomplie à l'étranger dans le cadre d'une convention.

B. Stage ou Projet tutoré

Stage

Durée : 4 à 6 semaines a première année ; 8 à 12 semaines la seconde année

Contenu : Réalisation d'une ou plusieurs actions en rapport avec le secteur des jeux vidéo et l'esport, donnant lieu à un rapport d'activité.

Capacités attendues : Appréhender les réalités d'une activité professionnelle au sein du secteur des jeux vidéo et de l'esport.

Ou

Projet tutoré

Durée : ¼ du volume de la formation, hors stage

Contenu : Dans le cadre d'un travail individuel ou collectif, réalisation d'un mémoire retraçant l'ensemble des actions menées pour la réalisation d'une opération dans le secteur des jeux vidéo et de l'esport définie en début d'année et validée par le tuteur enseignant.

Capacités attendues : Mettre en œuvre une stratégie permettant la réalisation effective d'une action d'organisation événementielle, marketing ou de communication dans le secteur des jeux vidéo et de l'esport.

C. Évaluation

L'épreuve professionnelle de soutenance permet de valider les capacités du candidat à mener un projet professionnel, à développer une problématique dans un document écrit et à expliquer et défendre sa démarche devant un jury.

En raison de l'intérêt qu'elle représente dans la formation du candidat, cette épreuve est obligatoire.

1. Modalités de préparation

Quel que soit le pays d'exercice, l'élaboration du document écrit peut s'appuyer sur différentes modalités d'expériences formatives :

- Soit un stage en entreprise ;
- Soit un emploi salarié ;
- Soit des travaux plus théoriques par le biais d'un projet tutoré.

1.1. Le stage en entreprise

Le stage doit se dérouler pendant la scolarité. Il doit avoir une durée comprise entre 4 et 6 semaines pour la première année, entre 8 et 12 semaines pour la seconde année.

La date et la planification de ce stage sont laissées à la libre appréciation de l'établissement de formation, en accord avec sa propre organisation pédagogique.

Par exemple, le stage peut être scindé en 2 parties ou organisé selon un rythme hebdomadaire propre à l'alternance (n jours en école, n jours en entreprise).

Toutefois, il semble préférable, pour des motifs pédagogiques, que le stage ainsi scindé se déroule dans la même entreprise ou organisation.

Le terrain de stage doit être choisi en fonction des possibilités d'actions professionnelles du candidat, et soumis à l'équipe pédagogique de l'école, qui en valide le bien-fondé et l'adéquation avec le niveau exigé. Il peut s'agir d'une entreprise publique ou privée ou d'une organisation au sens large.

Ce stage donne l'occasion au candidat de déterminer, en relation avec son tuteur en entreprise et, éventuellement, son tuteur-enseignant, les études, les actions ou les missions qui lui seront confiées et qui constitueront la matière de son rapport d'activité.

La production d'un certificat de stage mentionnant la durée, les dates et éventuellement les études ou missions confiées par l'entreprise, sera exigé au moment de l'épreuve de soutenance.

1.2. L'emploi salarié

La préparation du mémoire peut également s'appuyer sur l'expérience professionnelle du candidat, qu'il soit salarié à temps plein ou en alternance, pourvu que la nature de ses activités professionnelles et le niveau de ses responsabilités soient conformes aux spécificités et aux exigences du référentiel de l'examen FEDE présenté.

Dans ce cas, ce sont les missions qui sont confiées au salarié qui deviennent la matière de son rapport d'activité. La production d'un certificat de travail mentionnant la durée, les dates et, éventuellement les études ou missions confiées par l'entreprise, sera exigé au moment de l'épreuve de soutenance.

1.3. Les travaux théoriques

L'obtention d'un stage en entreprise doit constituer la priorité mais les candidats peuvent éventuellement, en accord avec leur établissement de formation, appuyer leur mémoire sur des travaux théoriques.

Dans ce cas, le projet de mémoire est négocié et déterminé en début d'année en concertation avec l'équipe pédagogique et plus spécialement un tuteur-enseignant, qui aura pour rôle de superviser le projet.

1.3.1. Contenu du projet

Ce projet peut avoir pour thème, par exemple :

- L'organisation d'un événement sport ainsi que la conception d'un plan de communication en faisant la promotion ;
- La mise en œuvre d'un site internet apportant un contenu assez important focalisé sur un thème correspondant à une réalité forte du secteur des jeux vidéo et de l'esport ;
- L'adaptation de nouveaux textes législatifs ou réglementaires applicables aux jeux vidéo ou au domaine de l'esport ;
- L'étude de l'impact d'une nouvelle technologie sur la stratégie d'une entreprise du secteur des jeux vidéo ou de l'esport, ou plus largement sur le secteur en lui-même ;
- L'étude d'un aspect théorique et son application dans une entreprise du secteur des jeux vidéo et de l'esport.

Dans la mesure du possible, ce projet aura une dimension européenne et sera élaboré en liaison avec une entreprise ou une organisation professionnelle où il pourrait trouver une application.

1.3.2. Rôle du tuteur

Le tuteur est un des enseignants du candidat. En tant que tuteur, son rôle consiste à :

- Suggérer des idées de projet ou d'étude ;
- Valider le projet et négocier avec le candidat l'évolution du projet ;
- Orienter ses recherches bibliographiques et documentaires ;

- Fournir des pistes pour mettre en place des relations avec des entreprises ou des organisations professionnelles ;
- Surveiller la qualité d'ensemble du travail fourni ;
- Participer, le cas échéant au jury d'examen.

2. Le rapport d'activité ou le mémoire

Le document écrit présenté par les candidats stagiaires ou salariés est un rapport d'activité. Le document écrit présenté au titre de recherches théoriques est un mémoire.

Ce document écrit constitue une partie du travail évalué par le jury. En tant que tel, il est donc un objet d'évaluation et représente 50% de la note finale.

2.1. Le contenu du document écrit

Le document écrit ne doit pas se résumer à un simple descriptif de l'activité du candidat ou à un simple compte rendu de lecture.

Il doit représenter un effort de recherche, d'analyse et d'application concernant un aspect réel et bien délimité de l'activité d'une entreprise (entendue au sens large), dans un contexte économique européen si possible.

L'observation des pratiques de l'entreprise ou de l'organisation et/ou la lecture des ouvrages théoriques en relation avec le sujet doit permettre au candidat de cerner une problématique relative à un contexte précis, et lui donner l'occasion de développer une analyse et des propositions concrètes qu'il doit être capable de justifier.

L'organisation du document écrit est importante, il doit respecter une ordonnance classique, en abordant dans un ordre logique les différentes étapes de l'élaboration du projet, dont voici quelques exemples :

- Introduction ;
- La demande ou la commande ;
- La problématique ;
- L'idée de départ, le projet initial ;
- Les hypothèses de recherche ;
- Les résultats attendus ;
- La méthodologie utilisée ;
- Les arguments du projet, les propositions ;
- L'évaluation, la comparaison avec d'autres projets ;
- La confrontation avec la réalité, le terrain, les entreprises ;
- Les résultats éventuellement obtenus ;
- Les outils de contrôle éventuellement mis en place ;
- Les avantages apportés par le projet ou l'étude.

2.2. Présentation du rapport ou du mémoire

Le document écrit sera saisi au traitement de texte et présentera les caractéristiques suivantes :

- Format A4 ;
- Nombre de pages : de l'ordre de 30 pages (plus ou moins 20 %) hors annexes ;
- Impression recto seul ;
- Marges 2,5 cm de chaque côté ;
- Interligne 1,5 ;
- Relié.

Le rapport ou mémoire peut contenir quelques annexes essentielles qui ne doivent pas dépasser un volume maximum de 10 feuilles A4.

La provenance de ces annexes doit être clairement indiquée (document élaboré par le candidat, tiré de telle publication, fourni par l'entreprise...).

La page de titre doit comporter les mentions suivantes :

- Nom et prénom du candidat ;
- Numéro de candidat attribué par la FEDE ;
- Titre éventuel du rapport ou du mémoire ;
- « Examens de la FEDE » ;
- « Rapport d'activité [ou mémoire] présenté à l'épreuve professionnelle de soutenance du diplôme visé de [année] ».

Il devra contenir un sommaire au début, une bibliographie à la fin et éventuellement une table des annexes. Il sera exigé la même rigueur que pour les travaux universitaires en ce qui concerne la présentation des références, des citations, etc.

Il faut prévoir une édition en au moins deux exemplaires, un pour le jury, un pour le candidat.

2.3. Délai de fourniture du document écrit

Les rapports d'activités ou mémoires doivent être envoyés en deux exemplaires au centre d'examen (pour transmission au jury) au moins 3 semaines avant le début de la période annoncée pour ce type d'épreuve.

3. Déroulement de la soutenance

Le jury est composé d'un enseignant de la spécialité auquel il est adjoint un professionnel. L'épreuve dure 30 minutes. Pas de temps de préparation.

La soutenance orale représente 50% de la note finale.

3.1. Exposé théorique (de 10 à 15 min)

Dans un premier temps, le jury invitera le candidat à justifier le choix de son projet ou de son étude et à livrer les conclusions auxquelles il est parvenu.

Ce travail de soutenance ne doit pas conduire le candidat à « lire » son rapport ou mémoire devant le jury. Cette partie de l'épreuve est une évaluation des compétences de communication orale dans un contexte professionnel et technique.

Le candidat s'efforcera donc de retracer, d'une manière construite et raisonnée, son cheminement dans le choix d'un sujet ou d'un projet, les difficultés qu'il a connues et comment il les a surmontées, la place que ce projet a prise par rapport à son projet professionnel global, l'intérêt qu'il a trouvé, le bénéfice qu'il a tiré d'un travail personnel d'élaboration et de recherche, les contacts qu'il a pu nouer à cette occasion avec des professionnels, des organisations, les suites qui seront éventuellement données...

Il devra savoir introduire et conclure son exposé, et maîtriser son temps de parole.

Le candidat peut utiliser à sa guise des documents complémentaires qui ne sont pas dans le document écrit remis au jury et qu'il aura apporté avec lui.

Le candidat a aussi la possibilité d'utiliser les techniques de présentation qu'il juge utiles (par exemple : présentation assistée sur ordinateur...) pourvu qu'il soit autonome dans l'utilisation de ces outils et qu'il reste dans le temps imparti.

Pendant cet exposé de 10 à 15 minutes, le candidat ne sera pas interrompu.

3.2. Discussion avec le jury (15 à 20 min)

Dans un deuxième temps, le jury reviendra sur des aspects plus techniques ou professionnels, notamment sur le contenu du document écrit, et posera les questions suscitées par la lecture de celui-ci.

Toutefois, s'agissant de la partie « soutenance orale » de l'épreuve, le jury évaluera moins la précision et la justesse des éléments de réponse technique fournis que la capacité, de la part du candidat, à maîtriser la situation de communication, à comprendre et à traiter une objection, à organiser un discours, à convaincre...

4. Objectifs et critères d'évaluation

Cette épreuve a pour objectif d'évaluer les capacités suivantes (les performances écrites et les performances orales ayant le même poids pour la note finale) :

Concernant le document écrit (50% de la note)

Capacités	Critères d'évaluation Le candidat devra être capable de :
1. Aptitude du candidat à communiquer par écrit	<ul style="list-style-type: none"> • S'exprimer par écrit en respectant les règles de style et l'orthographe de sa langue • Avoir une pensée claire • Organiser sa pensée selon un plan organisé et explicite
2. Aptitudes en bureautique et en informatique	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter une charte graphique • Prouver l'utilisation de logiciels spécifiques professionnels (production d'annexes issues de ces logiciels spécifiques)
3. Capacité à élaborer une pensée construite sur des problèmes techniques liés au monde de l'entreprise	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser les aspects techniques abordés dans le mémoire et faire preuve d'une véritable autonomie dans les domaines concernés
4. Capacité à témoigner des compétences professionnelles et savoir-faire attendues d'un étudiant ayant suivi une formation de niveau V du CEC dans un domaine professionnel spécifique	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer son savoir-faire professionnel dans un contexte technique lié à la spécialité choisie et conforme au niveau visé

Concernant la soutenance (50% de la note)

Capacités	Critères d'évaluation Le candidat devra être capable de :
1. Aptitude du candidat à communiquer oralement	<ul style="list-style-type: none"> • Montrer une présentation générale correcte • S'exprimer par oral correctement et clairement • Maîtriser le déroulement de l'épreuve, gérer son temps • Choisir ses arguments • Convaincre • Faire preuve d'écoute active
2. Capacité à tirer parti, pendant l'exposé et la discussion, de documents de travail professionnels (documentations, catalogues, réalisations personnelles, annexes diverses)	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser parfaitement les documents qu'il apporte • Être à l'aise dans la présentation et l'utilisation de ces documents en tant qu'appui de la communication orale (ce n'est pas la qualité en elle-même des documents qui est évaluée)
3. Capacité à porter un jugement objectif sur la teneur et le résultat de l'étude ou du projet tutoré	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer son savoir-faire professionnel dans un contexte lié à sa spécialité et à un niveau V de compétences du CEC

D. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 6 et permet de capitaliser 16 crédits ECTS.

UE B

Langue Vivante
Européenne

UC B11

Langue Vivante Européenne 1

Utilisateur élémentaire – Niveau A2 du CECR

Le référentiel de cette unité d'enseignement est commun pour toutes les langues vivantes, qu'il s'agisse d'une langue vivante 1 (UC B11) ou langue vivante 2 (UC B12).

Les étudiants ont la possibilité de choisir parmi les langues vivantes suivantes :

- **Langue vivante 1** : Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Italien, Portugais ;
- **Langue vivante 2 (facultative)** : Allemand, Anglais, Arabe, Chinois, Espagnol, Français, Italien, Portugais.

La langue vivante choisie par le candidat doit être différente de celle dans laquelle il subit les épreuves du domaine européen et du domaine professionnel.

A. Objectif

Acquérir le niveau A2 écrit de maîtrise d'une langue européenne.

B. Formation

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 80 à 100 heures.

Utilisateur élémentaire, Niveau A2 du Cadre Européen Commun de Référence du Conseil de l'Europe

Lire	Je peux comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui me concerne de très près (par ex. moi-même, ma famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Je peux saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.
Écrire	Je peux écrire des notes et messages simples et courts. Je peux écrire une lettre personnelle très simple, par exemple de remerciements.

C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE

Afin de permettre aux apprenants de s'auto-former sur ce module, la FEDE met à la disposition des écoles et des étudiants de très nombreuses annales d'évaluation (sujets et corrigés).

D. Evaluation

Nota : aucun dictionnaire n'est autorisé.

Durée : 1 heure

Compréhension écrite

Étude de deux textes de 150 à 250 mots accompagnés de questions écrites.

1er texte : 4 questions

2ème texte : 4 questions

Total : 8 questions

Les réponses à ces 8 questions seront reportées par le candidat sur une feuille type QCM fournie par la FEDE.

Courrier

Rédaction d'un courrier (lettre, fax, mail ou mémo) dans la langue étrangère choisie par le candidat à partir d'un canevas fourni dans cette même langue étrangère, éventuellement en réaction à un document fourni dans l'énoncé (publicité, offre d'emploi, courrier). Nombre de mots : de 100 à 150.

Il s'agit essentiellement de tester les capacités de l'étudiant à rédiger et à élaborer une réponse correcte et logique en utilisant des phrases simples visant à satisfaire des besoins simples et concrets.

La présentation ne fera pas l'objet de notation, mais pourra contribuer à l'évaluation (sous forme de bonus par exemple).

Barème :

QCM : 3 points pour une bonne réponse, 0 pour non-réponse ou réponse erronée.

Compréhension écrite (8 questions x 3) : 24 points

Courrier : 36 points

Total : **60 points**

E. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 2, et permet de capitaliser 6 crédits ECTS.

UC B21

Langue Vivante Européenne 1

Utilisateur élémentaire – Niveau A2 du CECR

Le référentiel de cette unité d'enseignement est commun pour toutes les langues vivantes, qu'il s'agisse d'une langue vivante 1 (UC B11) ou langue vivante 2 (UC B12).

Les étudiants ont la possibilité de choisir parmi les langues vivantes suivantes :

- **Langue vivante 1** : Allemand, Anglais, Espagnol, Français, Italien, Portugais ;
- **Langue vivante 2 (facultative)** : Allemand, Anglais, Arabe, Chinois, Espagnol, Français, Italien, Portugais.

La langue vivante choisie par le candidat doit être différente de celle dans laquelle il subit les épreuves du domaine européen et du domaine professionnel.

A. Objectif

Acquérir le niveau A2 oral de maîtrise d'une langue européenne.

B. Formation

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 80 à 100 heures.

Utilisateur élémentaire, Niveau A2 du Cadre Européen Commun de Référence du Conseil de l'Europe

Écouter	Je peux comprendre des expressions et un vocabulaire très fréquent relatifs à ce qui me concerne de très près (par ex. moi-même, ma famille, les achats, l'environnement proche, le travail). Je peux saisir l'essentiel d'annonces et de messages simples et clairs.
Prendre part à une conversation	Je peux communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets et des activités familiaires. Je peux avoir des échanges très brefs même si, en règle générale, je ne comprends pas assez pour poursuivre une conversation.
S'exprimer oralement en continu	Je peux utiliser une série de phrases ou d'expressions pour décrire en termes simples ma famille et d'autres gens, mes conditions de vie, ma formation et mon activité professionnelle actuelle ou récente.

C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE

Afin de permettre aux apprenants de s'auto-former sur ce module, la FEDE met à la disposition des écoles et des étudiants de très nombreuses annales d'évaluation (sujets et corrigés).

D. Evaluation

Nota : aucun dictionnaire n'est autorisé.

Durée : 45 minutes

Préparation (25 min)

Le candidat tire au sort un document iconographique parmi un choix de 6 à 12 documents et doit préparer une présentation et un commentaire en réaction à ce document.

Le document iconographique est une photographie, un dessin, un graphique ou un montage de plusieurs de ces éléments portant sur les thèmes du référentiel et des sujets d'actualité s'y rapportant.

Le candidat peut prendre des notes mais uniquement comme support d'oral ; toute lecture mot à mot in extenso sera sanctionnée.

Passation (20 min)**1. Présentation et commentaire**

Présentation et commentaire par le candidat du document iconographique.

L'examinateur doit laisser au candidat le temps de s'exprimer seul afin de juger de la logique du discours.

2. Discussion sur le document

Entretien entre l'examinateur et le candidat sur le document.

3. Test de compréhension orale

L'examinateur lit au candidat un texte de 150 mots maximum (portant sur les thèmes du référentiel et sujets d'actualité s'y rapportant) et lui pose 6 questions de compréhension.

Les questions sont posées au fur et à mesure de la lecture du texte ; chaque passage n'est lu qu'une seule fois. La prise de notes est autorisée (l'exercice porte sur la compréhension et non sur la mémorisation au sens strict).

4. Entretien

Entretien sur la spécialité professionnelle du candidat (expérience acquise ou en cours, projet tutoré, spécialisation présente et future...)

Liste des thèmes de l'épreuve de Langue Vivante**1. L'Europe**

- La citoyenneté européenne ;
- Les institutions politiques européennes (Il s'agit d'entraîner les élèves à la compréhension et à l'utilisation d'un vocabulaire spécifique et non de reprendre le cours préparant à l'UE A).

2. Le monde du travail (vu d'une manière générale)

- Les relations humaines ;
- Les aspects sociaux (aménagement du temps de travail / formation / conflits / délocalisation...);
- Les conditions de travail dans le(s) pays européen(s) de la LV (Langue Vivante) choisie par l'étudiant.

3. Économie générale

- La monnaie et les marchés financiers ;
- La mondialisation.

4. Vie pratique

- Lettre d'entreprise : demande de renseignements, proposition, commande, réservation... (Le but est de rester dans une utilisation de base, commune à tout poste occupé dans l'entreprise, l'épreuve étant commune à tous les Foundation Degrees) ;
- Offres d'emploi (lecture et réponse) ;
- Le téléphone : expressions-types / appels / réceptions d'appels...

5. Communication

- Relations publiques, publicité ;
- Nouveaux moyens technologiques de communication.

- 6. Arts, culture et patrimoine**
- Histoire, civilisations et sociétés ;
 - Grands courants de pensées.
- 7. Sujets d'actualité**
- Grands sujets de politiques européennes et internationales ;
 - Sujets de société : environnement, santé...

Notation de l'épreuve orale - Capacités évaluées :

1- Facultés d'expression - Aisance	20 pts
2- Compréhension orale (situation d'entretien et test de compréhension)	30 pts
3- Adéquation et richesse du vocabulaire	30 pts
4- Phonétique (articulation, rythme, intonation)	10 pts
5- Correction grammaticale	20 pts
6- Organisation logique du discours	10 pts
Total	120 pts

E. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 2, et permet de capitaliser 6 crédits ECTS.

UE A

Culture et Citoyenneté
Européennes

UC A2

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

A. Objectifs

- Comprendre le modèle européen et ses particularités, aux plans historique et culturel ;
- Acquérir des connaissances précises sur les institutions européennes et leur fonctionnement ;
- Comprendre le modèle européen d'un point de vue réglementaire et juridique ;
- Acquérir un ensemble de savoirs nécessaires pour envisager la création d'une activité économique dans un pays de l'Union européenne.

B. Formation

L'unité capitalisable A2 repose sur le programme pédagogique développé dans le référentiel « **Le projet européen : culture et démocratie pour une citoyenneté en action** », disponible en version numérique, et sur lequel reposera l'évaluation.

Le volume horaire recommandé de formation en face à face pédagogique est de 40 à 60 heures.

Contenu	Capacités attendues
Chapitre 1 : Géopolitique de l'Europe → Fiches CCE soumises à évaluation : 1, 2, 3	
<ul style="list-style-type: none"> • Géographie : le continent européen, un isthme avec des limites naturelles et conventionnelles • Identité européenne façonnée par l'histoire depuis 2000 ans à partir des socles hellénique, romain et judéo-chrétien • Identité européenne portée par de grands mouvements de pensée (Renaissance au XVème siècle, Humanisme au XVIème siècle, Lumières au XVIIIème siècle, Romantisme au XIXème siècle) • Le principe des Etats Nations au XIXème siècle et début XXème siècle prend le pas sur l'idée européenne • La renaissance de l'idéal européen aux lendemains de la seconde guerre mondiale • Des critères géopolitiques mais surtout politiques et culturels au cœur de la construction européenne depuis la seconde guerre mondiale 	<i>Connaître la géopolitique et l'histoire de l'Europe pour aborder, comprendre, analyser l'actualité européenne et pour mesurer les enjeux et défis de la construction européenne</i>
Chapitre 2 : Histoire contemporaine de la construction européenne → Fiches CCE soumises à évaluation : 4, 5, 6 → Fiche CCE hors-évaluation : 7	
<ul style="list-style-type: none"> • Les prémices de la construction européenne de 1945 à 1949 • La formation de l'Europe communautaire entre 1946 et 1956 • La CEE entre 1957 et 1968 • Elargissement et Approfondissement : accélération de deux processus de 1969 à 2000 • L'élargissement entre 2004 et 2013 • La philosophie politique européenne sur les élargissements de 2003 à nos jours 	<i>Connaître l'histoire contemporaine de la construction européenne à travers notamment les procédés et les moyens mis en œuvre par l'Union européenne (UE) pour répondre aux défis politiques européens et méditerranéens mais également aux défis de la mondialisation</i>

<p>Chapitre 3 : Le fonctionnement de l'Union européenne</p> <p>→ Fiches CCE soumises à évaluation : 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22</p> <p>→ Fiche CCE hors-évaluation : 19</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Les 6 Traités européens <ul style="list-style-type: none"> - Apports et nature dominante • Le Droit de l'Union européenne (UE) <ul style="list-style-type: none"> - Définition - Sources du Droit communautaire - Fondements de l'UE : principes et implications (primauté, subsidiarité, attribution des compétences) - répartition des compétences avec les domaines d'action <ul style="list-style-type: none"> - valeurs démocratiques - économie de marché - 5 libertés fondamentales • Les 7 Institutions et les 4 principaux Organes européens <ul style="list-style-type: none"> - Fonctionnement et objectifs - Interactions entre eux - Interventions du citoyen européen • Les droits du citoyen européen <ul style="list-style-type: none"> - Protection des Droits de l'Homme (la CEDH de 1950 du Conseil de l'Europe et la Charte des droits fondamentaux de 2000 de l'Union européenne) - Droits liés à la citoyenneté européenne 	<p><i>Connaître et comprendre le Droit de l'Union (ou Droit communautaire) : ce qu'il recouvre et de quelle manière, son fonctionnement et ses rouages, sa protection de plus en plus accrue vis-à-vis du citoyen européen, et ce qu'il implique pour aujourd'hui et pour demain</i></p> <p><i>Comprendre et assimiler le transfert ou le partage volontaire de la souveraineté des Etats à l'UE qui les représente</i></p> <p><i>Intégrer l'objectif pratique : savoir utiliser les principes de l'UE dans l'environnement personnel ou professionnel (par tous citoyens européens, étrangers, étudiants, professionnels installés en Europe ou à l'étranger)</i></p> <p><i>Comprendre que le citoyen (dans son acception la plus large) est le destinataire final des règles édictées par l'UE</i></p> <p><i>Comprendre que les règles et les droits issus de l'UE et du Conseil de l'Europe sont protecteurs des intérêts du citoyen</i></p>
<p>Chapitre 4 : Enjeux, défis et avenir de la construction européenne</p> <p>→ Fiche CCE soumise à évaluation : 23</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • L'avenir de l'UE conditionné par les défis européens et mondiaux • Son avenir : Union fédérale ? Union resserrée à cercles concentriques ? Union de libre-échange ? Reprise totale de la souveraineté des Etats ? 	<p><i>Mesurer les enjeux et défis européens et mondiaux (drogue, immigration, populisme...) pour mieux cerner les desseins à venir de la construction européenne</i></p>
<p>Chapitre 5 : L'Union européenne, l'Europe et le monde</p> <p>→ Fiches CCE soumises à évaluation : 24, 26, 27, 28, 29</p> <p>→ Fiches CCE hors-évaluation : 25, 30, 31</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Les Organisations internationales <ul style="list-style-type: none"> - Le Conseil de l'Europe - L'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe (OSCE) • Les OING et leur rôle 	<p><i>Comprendre le Conseil de l'Europe et l'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe (OSCE) fondées sur les valeurs communes que sont la démocratie, la prééminence du droit et le respect des droits de l'homme</i></p> <p><i>Appréhender le rôle participatif et contributif des OING aux débats politiques européens et internationaux</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> • Les instruments internationaux d'accueil des migrants • La protection des minorités nationales en Europe 	<p><i>Appréhender l'accueil des migrants en Europe à travers certains instruments internationaux à l'échelon mondial, international et européen</i></p> <p><i>Appréhender la difficile conciliation de la reconnaissance et de la garantie des droits aux minorités nationales par l'Europe avec les droits inaliénables de l'homme et les systèmes politiques et juridiques de certains Etats</i></p>
<p>Chapitre 6 : Focus sur la corruption – Module construit en partenariat avec le GRECO</p> <p>→ Fiches CCE soumises à évaluation : 32, 33</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Définir la corruption • Les différentes formes de corruption • Cartographier et mesurer la corruption • Les causes de la corruption • Endiguer la corruption • Les standards internationaux de lutte contre la corruption 	<p><i>Appréhender les conséquences de la corruption</i></p> <p><i>Connaître les termes spécifiques du vocabulaire de la lutte contre la corruption</i></p> <p><i>Distinguer les moyens de lutte contre la corruption, en aval et en amont</i></p> <p><i>Appréhender les enjeux de la dimension internationale de la lutte contre la corruption</i></p>

C. Ressources pédagogiques mises à la disposition des étudiants par la FEDE

La FEDE met à la disposition des écoles et des étudiants :

- 32 fiches de synthèse comportant des outils d'auto-évaluation pour se préparer à l'épreuve ;
- 2 notes de synthèse distinguant le contenu essentiel à retenir pour l'évaluation ;
- Deux e-books en appui à l'apprentissage : *L'Europe, unicité des valeurs, diversité culturelle* et *La construction européenne, ses institutions dans le cadre international* ;
- De très nombreuses annales d'évaluation (sujets et corrigés).

D. Évaluation

Forme de l'épreuve : Questionnaire à Choix Multiples (QCM) en ligne

Durée : 40 minutes

Nombre de questions : 40 questions

Nombre de propositions : 2 à 4 propositions de réponses par question. Une seule proposition est exacte.

Total de points : 120

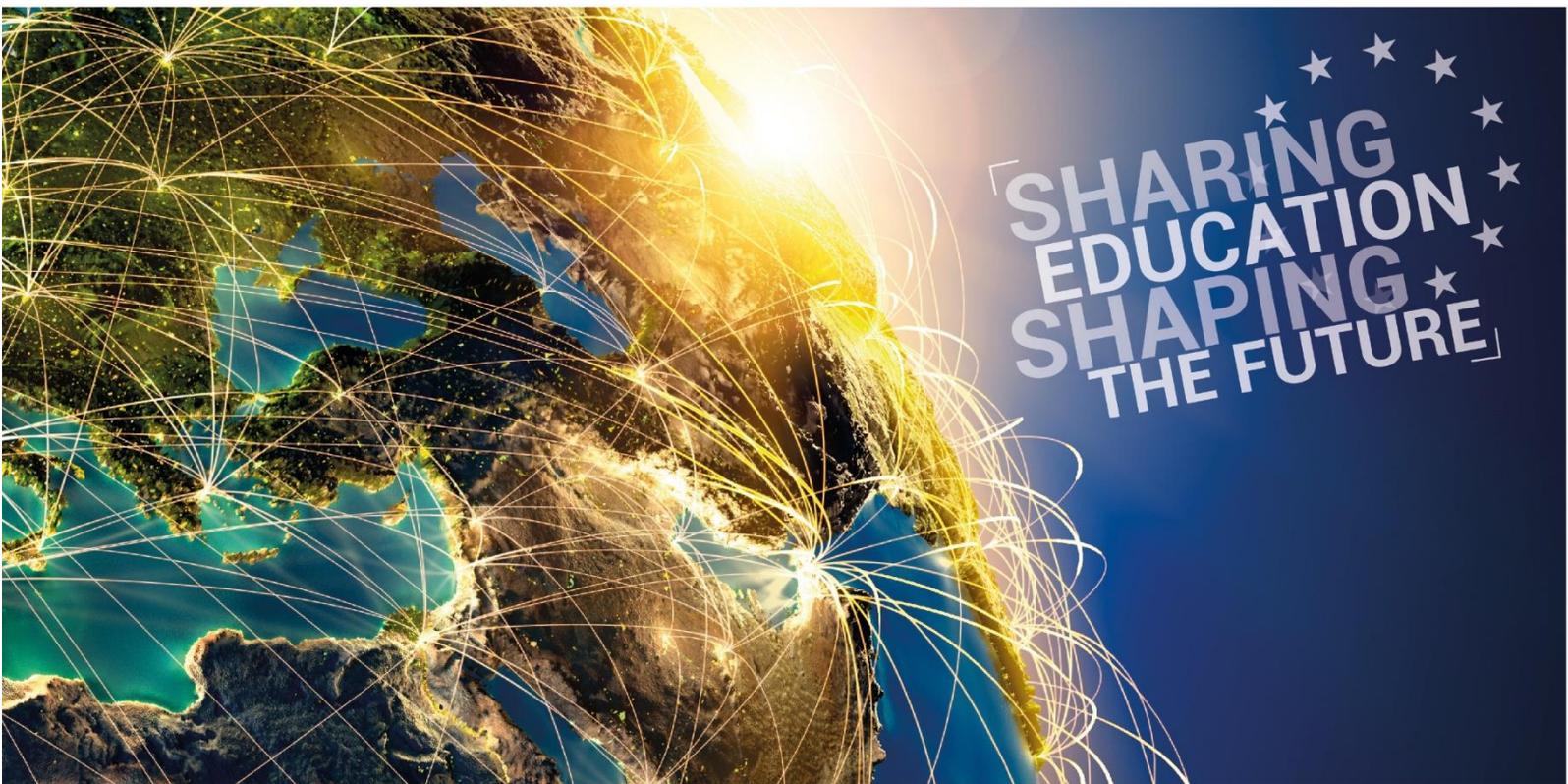
Le barème de notation est le suivant :

- **+ 3 points par bonne réponse**
- **0 point par réponse erronée**
- **0 point par non-réponse**

NB : Formation en présentiel : heures d'enseignement réparties selon l'organisation propre à chaque établissement, à la spécialité du diplôme préparé et à la zone géographique du lieu de formation.

E. Coefficient et crédits ECTS

Ce module vaut coefficient 2, et permet de capitaliser 6 crédits ECTS.



SHARING
EDUCATION
SHAPING
THE FUTURE



Federation for **ED**ucation in **EU**rope
Fédération Européenne Des Ecoles
www.fede.education



My Management Group

INGO holding participatory status with the Council of Europe
OING dotée du statut participatif auprès du Conseil de l'Europe
INGO holding consultative status with the « Francophonie »
OING dotée du statut consultatif auprès de la Francophonie

FEDE - Rue du Rhône, 114 - 1204 Genève - SUISSE
www.fede.education - [@fede.education](https://twitter.com/fede)

Adresse: Résidence DRARGA Appt N°61, 4ème étage,
Avenue Yaacoub El Mansour, Gueliz, 40000 -Marrakech
Fixe: +212 524 43 87 68 / Whatsapp: +212 625 88 17 53
Email: contact@mmgschool.education