

MASTÈRE 1 et 2 - Management du sport - spécialité E-sport

Titre RNCP "Manager d'affaires", Titre certifié de niveau 7, codes NSF 313, 310 et 312t, enregistré au RNCP par décision de France compétences le 01/06/2022, délivré par MANITUDE



En
alternance
ou initial



Formats

**HYBRIDE 60% / 40% OU
ONLINE TUTORÉ 100%**



Rythme

**4 JOURS en entreprise
/ 1 JOUR à l'école**



Rentrée

**SEPTEMBRE
OCTOBRE 2024**



**TITRE
RECONNU
PAR L'ÉTAT**

Le management du sport, pour quoi faire ?

Intègre l'industrie sportive et épanouis-toi au sein de clubs, fédérations, marques, salles de sport, spectacles, etc. Ton poste de manager sera stratégique pour maîtriser et piloter toutes les mutations de ce secteur (nouveaux enjeux économiques, écologiques, digitaux, hyperconnexion, ...).

Ton métier conjuguera parfaitement passion et épanouissement professionnel grâce à des postes à responsabilité en impulsant de nouvelles dynamiques pour impacter et faire bouger les lignes de ce secteur ultra porteur en France et à l'international.

Pour preuve, le sport représente 2,6% du PIB en France, soit 64 milliards d'euros.*



LES + DE NOTRE PROGRAMME

- **Apprentissage des dernières innovations responsables en communication et en marketing** pour développer des stratégies de marketing efficaces pour promouvoir les équipes, les athlètes et les événements sportifs
- **Une spécialisation en Bachelor 3** pour répondre aux besoins du marché : marketing du sport / business development dans le secteur sportif
- Une spécialisation en **Mastère en E-sport ou en Événementiel sportif** comprenant tous les enjeux
- **Un accompagnement personnalisé** tout au long du parcours pour suivre ta progression
- **Utilisation des IA génératives, blockchain, métavers pour analyser la performance**, optimiser l'expérience des fans, proposer une expérience immersive d'entraînement



LES DÉBOUCHÉS

- Directeur innovation sport durable
- Manager général d'un club professionnel
- Manager d'affaires dans le secteur sportif
- Directeur de base de loisirs & centres sportifs
- Directeur d'un club professionnel
- Directeur commercial d'une structure sportive
- Directeur développement des événements sportifs
- Directeur de stade

71 Mds

Chiffre d'affaires généré par les entreprises de la filière sport*

20 Mds

Investissement du secteur public dans le sport*

12 Mds

Investissement des entreprises et collectivités dans le sport*

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Étudier les marchés mondiaux de l'e-sport, y compris les audiences, les sponsors, et les plateformes de diffusion
- Apprendre à planifier et à organiser des tournois et des événements e-sportifs, de la conception à l'exécution
- Maîtriser l'utilisation des médias sociaux et d'autres plateformes numériques pour promouvoir des événements e-sportifs
- Comprendre les aspects juridiques liés à l'e-sport, y compris les contrats, les droits de diffusion, et la propriété intellectuelle
- Explorer les modèles économiques de l'e-sport, y compris les sources de revenus et les structures de financement
- Acquérir des compétences en gestion d'événements sportifs traditionnels, y compris les grands événements internationaux
- Utiliser l'analyse de données pour améliorer l'expérience des participants et optimiser la gestion des événements

COMPÉTENCES VISÉES

- **Analyser et détecter** des marchés porteurs
- **Préparer et réaliser** la prospection
- Mettre en oeuvre **la stratégie commerciale**
- **Recruter et intégrer des talents**
- **Mettre en oeuvre un management** opérationnel
- **Pilotage de l'activité** d'un centre de profit

NOTRE PÉDAGOGIE

- Apprendre en étant **connecté au monde des entreprises**
- Des secteurs d'activité choisis pour leur **excellent taux d'employabilité**
- Tous **nos diplômes reconnus par l'État**
- **Modèles agiles** : 100% online tutoré ou hybride : 60% en distanciel (cours synchrones), 40% en présentiel

100%
Online tutoré

ou

60%
En distanciel

40%
En présentiel

- Des **classes virtuelles tutorées** (200 intervenants professionnels reconnus dans chacun de leur domaine)
- Tous les jours, **des étudiants à disposition de l'ensemble des apprenants**
- **L'accompagnement des étudiants** au cœur de notre performance pédagogique
- Des **semaines intensives autour de projets** en groupe
- L'étudiant valide des compétences par des **projets réels apportés par de grandes marques** (+ de 300)
- Des cours au sein de **nos campus dans des espaces de coworking** modernes
- Du **reverse mentoring** pour apprendre auprès des adultes plus seniors

NOS CAMPUS : PARIS • LILLE • DIJON • LYON • SAINT-ÉTIENNE • MONTPELLIER



FINANCEMENT

- Formation en initial
- Formation en alternance
- Formation en contrat de professionnalisation

PRÉREQUIS

Être titulaire d'un Bac+3, ou niveau équivalent (Titre RNCP niveau 6)



Headn Éducation te propose **2 années pour construire ton projet professionnel en Management du sport.**

L'industrie sportive est l'un des domaines les plus dynamiques à l'échelle mondiale. Les entités de premier plan dans ce secteur sont en quête constante de professionnels hautement qualifiés, dotés d'une expertise approfondie dans les nouvelles technologies, la gouvernance, le lifestyle, l'hospitalité et la finance.

Les professionnels sont confrontés à une convergence d'enjeux critiques. La digitalisation, avec l'avènement de l'IA, du métavers et de la blockchain, révolutionne la stratégie sportive, la fan expérience et la sécurité des transactions, exigeant une adaptation rapide et innovante.

Tu bénéficieras d'une formation dispensée par des professionnels experts du domaine. Notre objectif est de te préparer à une intégration rapide et efficace dans le monde professionnel. Chaque cursus chez Headn Éducation intègre des modules spécialisés, tels que les fondamentaux du business sportif et l'analyse approfondie des écosystèmes du sport, assurant une compréhension complète et actualisée du secteur.

En troisième année, tu pourras choisir ta spécialité parmi deux options distinctes : le parcours en marketing et communication dans le E-sport et l'Événementiel sportif.

Mastère 1 - E-sport

- Gouvernance des fédérations et institutions sportives
- Engagement des fans et expériences immersives dans l'e-sport
- Introduction au business de l'e-sport
- Marketing numérique responsable et RGPD
- Monétisation et modèles économiques de l'e-sport
- Décrypter le potentiel de transformation des technologies Web3 pour le e-sport
- Droit : e-sport et paris sportifs
- Droit des contrats et sponsoring

- Stratégies de médias sociaux pour la croissance de l'e-sport
- Analyse de données et prise de décision éclairée
- Promotion de la diversité et inclusion dans l'e-sport
- Planification d'événements e-sportifs éco-responsables
- Impact social et culturel de l'e-sport
- Diversité et inclusion dans l'e-sport
- Marketing et branding dans l'e-sport
- Gestion et organisation d'événements e-sportifs

Mastère 2 - E-sport

- Data science et stratégies prédictives pour l'e-sport
- Optimisation de la performance mentale des athlètes e-sportifs
- Cadre juridique de l'e-sport
 - Contrats
 - Droits
 - Fair-play
- Améliorer l'expérience utilisateur par les NFTs dans un métavers

- Mettre en place un marché en ligne décentralisé où les joueurs peuvent acheter, vendre et échanger des NFTs, des skins ou d'autres actifs virtuels en utilisant des crypto-monnaies
- E-sport dans le secteur éducatif : opportunités et défis
- Coaching avancé et analyse tactique dans l'e-sport
- Celebrity marketing

