

# UEL - Pratique et management de l'Esport



ECTS  
2 crédits



Composante  
IUT Nord  
Franche-Comté,  
site de Belfort,  
IUT Nord  
Franche-Comté,  
site Montbéliard



Langue(s)  
d'enseignement  
Français

## Présentation

Cette UEL est dédiée à la pratique compétitive du sport électronique (Esport) et à la gestion de ses structures d'équipe. Elle place les étudiants au cœur des dynamiques collectives en abordant le management de proximité, la performance de jeu et la création de contenus audiovisuels dédiés au gaming.

### Déroulé des séances :

- Cours Magistraux (CM) : Introduction aux rôles de capitaine et de Team Manager, méthodologie d'entraînement en équipe, fondamentaux de la production de flux et de la communication esportive.
- Travaux Dirigés (TD) : Structuration et suivi des équipes, planification des entraînements, ateliers de préproduction et de postproduction pour les formats de diffusion.
- Travaux Pratiques (TP) : Sessions de jeu en équipe encadrées, entraînements compétitifs, et ateliers techniques de production (streaming en direct, casting/commentariat, régie).

## Objectifs

- Développer des compétences de cohésion, de communication et de leadership au sein d'une équipe compétitive.
- Comprendre et appliquer les missions de management de proximité (rôles de capitaine et de Team Manager).

- Maîtriser la chaîne de production de contenu liée à l'esport (préproduction, streaming, casting, postproduction).
- Suivre et analyser sa progression individuelle et collective à l'aide d'outils de tracking de données de jeu.

## Savoir-faire et compétences

- Manager, animer et coordonner les membres d'une équipe de joueurs.
- Configurer et animer une diffusion en direct (stream) ainsi que commenter une rencontre en temps réel (cast).
- Concevoir des assets de communication et de production (habillage, conduite de stream, résumés vidéo).
- Analyser des données de jeu (métriques, LP, statistiques) pour optimiser les performances.

## Les + de la formation

- Utilisation des infrastructures professionnelles du département MMI (plateaux de tournage, régies de streaming, outils de postproduction).
- Mise en situation concrète de management d'équipe (capitaine, team manager) et de compétition.
- Attribution d'un bonus maximum de **0,25 point** sur la moyenne générale, évalué selon la grille stricte suivante :
  - 0,1 point pour l'assiduité et la participation active à une équipe constituée.

- 0,1 point pour la montée en niveau (mesurée via le nombre de LP du joueur grâce à un tracker) OU pour la production effective de contenu.
- 0,05 point pour l'engagement direct en compétition avec une équipe de l'UEL.

## Organisation

---

### Contrôle des connaissances

Assiduité et intégration dans une équipe

Progression en niveau ou production de contenu

Participation à des compétitions en équipe

## Admission

---

### Conditions d'admission

Être joueur d'un jeu vidéo compétitif ou posséder un vif intérêt pour les métiers de l'audiovisuel numérique (streaming, réalisation, commentaire).

### Public cible

Étudiants inscrits à l'Université Marie et Louis Pasteur, prioritairement accessible en Licence ou BUT (tous niveaux).

### Capacité d'accueil

Capacité d'accueil limitée afin de garantir l'accès aux postes de jeu et aux régies de production multimédia du département MMI. Les étudiants seront répartis en équipes constituées et en brigades de production.

Environ 30 étudiants

---

### Pré-requis obligatoires

Aucun pré-requis académique strict.

---

### Pré-requis recommandés

Posséder un compte actif sur un jeu compétitif majeur ou disposer de notions de base en montage vidéo / capture de flux (OBS Studio).


## Infos pratiques


---

### Contacts

#### Responsable pédagogique

PASCAL CHATONNAY

 (03 81 99) 47 36

 pascal.chatonnay@univ-fcomte.fr

---

### Lieu(x)

 MONTBÉLIARD

---

### Campus

 Campus universitaire Nord Franche-Comté / Montbéliard

# Programme

---

## Organisation

Séances :

Mercredi de 17h à 19h

Judi de 14h à 17h