



# L'ÉCOLE DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

EN PARTENARIAT AVEC **GAME ONE**<sup>®</sup>

**PARIS / BORDEAUX / LILLE / LYON / MARSEILLE**  
**Année scolaire 2025 - 2026**

# XP, L'ÉCOLE AU CŒUR DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT

Du game design à l'événementiel sportif, XP accompagne les futurs professionnels de l'industrie du jeu vidéo en proposant des cursus entièrement dédiés à la passion. Aujourd'hui, près de 600 étudiants bénéficient d'un corps enseignant et de compétences riches pour réaliser leur projet professionnel : devenir un acteur majeur du jeu vidéo et de l'esport en France.



## LE JEU VIDÉO, 1<sup>RE</sup> INDUSTRIE CULTURELLE DU XXI<sup>E</sup> SIÈCLE EN PLEINE CROISSANCE

Le secteur du jeu vidéo et de l'esport connaît une croissance exponentielle et offre aujourd'hui d'incroyables opportunités sur le marché. Avec l'évolution rapide de la technologie, l'essor des plateformes en ligne et l'engouement croissant des joueurs du monde entier, l'industrie du jeu vidéo est devenue l'une des plus lucratives et influentes.

6,1

**MILLIARDS D'EUROS**  
de chiffre d'affaires sur le marché  
du jeu vidéo en France en 2023

39,1

**MILLIONS**  
de joueurs en France en 2023

2

**EVENTS MAJEURS**  
L'ouverture de la Kcorp Arena en 2025  
L'EVO 2025 se déroulera à Nice

11,8

**MILLIONS**  
de consommateur et pratiquants  
d'esport en France en 2024

10,4

**MILLIARDS DE DOLLARS**  
c'est ce que représente le jeu  
vidéo en streaming en 2024

# XP, FORMER LES PASSIONNÉS DE BAC À BAC+5

Depuis sa création en 2018, XP forme et accompagne les passionnés du jeu vidéo et de l'esport dans des métiers d'avenir. En impliquant tous les univers du jeu vidéo dans ses cursus, l'école permet à ses étudiants de découvrir à 360°, les acteurs du milieu et les exigences du secteur. XP intègre les expertises propres au gaming et à l'esport à ses parcours de formations qu'il s'agisse des rôles liés au streaming, à l'influence, à l'événementiel, ou encore aux joueurs professionnels, au coaching ou au management.

## BACHELOR GAMING & ESPORT DE BAC À BAC +3

### ANNÉE 1

IMMERSION DANS L'UNIVERS  
DU JEU VIDÉO

Découverte des fondamentaux

### ANNÉE 2

DÉCOUVERTE DU SECTEUR À 360°

Consolidation des acquis  
de première année et découverte  
des univers liés au gaming  
et esport

### ANNÉE 3\*

SPÉCIALISATION

2 à 3 spécialisations au choix pour  
professionnaliser son parcours

- Marketing des jeux vidéo
- Événementiel esport et gaming
- Streaming et audiovisuel
- Communication et influence esport
- Game design et création

\* Formation proposée en alternance

### LES OPTIONS DISPONIBLES

- Esport, événementiel et streaming audiovisuel
- Game Design & Création

## MBA GAMING & ESPORT DE BAC +4 À BAC +5 EN ALTERNANCE

### ANNÉE 4

PARFAIRE SON PARCOURS  
ET DEVENIR UN EXPERT DU SECTEUR

Le cursus MBA prépare  
aux domaines d'expertise  
qui seront choisis, pour former  
les étudiants aux exigences  
essentielles du secteur.

### ANNÉE 5

CHOIX D'UNE EXPERTISE 100% GAMING

**1 expertise au choix**

Marketing  
du jeu vidéo

Communication  
& Influence

Game Producer  
& Game Design

Événementiel  
& Streaming audiovisuel

TOUS NOS PARCOURS SONT À RETROUVER SUR NOTRE SITE XP.SCHOOL



# UNE PÉDAGOGIE QUI A FAIT SES PREUVES : LE MODE PROJET

Grâce à notre pédagogie innovante en mode projets, les étudiants XP mettent en pratique les fondamentaux du secteur du jeu vidéo tout au long de leur cursus. Il s'agit d'une découverte à 360° des compétences clés et des opportunités à saisir dans cet écosystème. Dès la 1<sup>re</sup> année, ils s'initient aux codes du jeu vidéo, découvrent des univers professionnels et se spécialisent pour devenir des experts recherchés par les entreprises de demain.



1. INITIATION



2. DÉCOUVERTE



3. SPÉCIALISATION

## XP SESSIONS : LES GRANDS TEMPS FORTS

### DÉVELOPPEMENT DE PROJETS MARKETING ET COMMUNICATION



Chaque année nos étudiants sont challengés par de multiples projets de grande envergure comme le "Marketing de l'impossible" axé sur la conception de plans d'action en communication et marketing ou encore le concours d'éloquence sur une thématique unique et originale.

### DES MASTERCLASS AU CŒUR DU SECTEUR



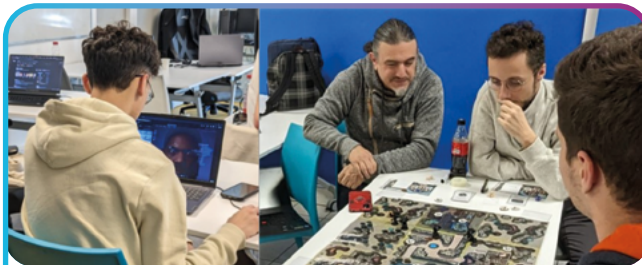
De nombreuses rencontres avec les personnalités du secteur du jeu vidéo et de l'esport tel que (Tweekz, PADG, Donald Reignoux et bien d'autres) sont organisées sur les campus. Ces Masterclass sont autant enrichissantes professionnellement que personnellement. Les étudiants créent leur réseau professionnel au cœur de l'école.

### DES WORKSHOPS AVEC NOTRE PARTENAIRE AEGIS



Partenaire de la team AEGIS, XP propose plusieurs temps forts dans l'année et fait participer les étudiants aux événements organisés avec AEGIS tels que des Workshops permettant aux étudiants de se confronter directement au secteur ou encore des Masterclass et des rencontres hors du commun.

### GAME DESIGN



Dès la première année, les étudiants suivent des modules de spécialisation en Game Design. Ces ateliers créatifs les forment à la production de jeux vidéo. Ils abordent toutes les étapes, de la maquette à la création d'un jeu vidéo, avec l'encadrement de professionnels des studios de création.

# UNE IMMERSION À 360°



## BACHELOR GAMING & ESPORT

Bac à Bac +3

Le Bachelor Gaming & Esport s'adresse aux étudiants passionnés par le secteur. De la 1<sup>re</sup> à la 3<sup>e</sup> année, l'étudiant travaille en mode projet et est confronté à des défis variés tels que la création de marques gaming, l'organisation d'événements esport ou la mise en place d'une stratégie marketing. En trois ans, il acquiert des compétences et se perfectionne afin de s'intégrer dans le monde du travail.

### PROGRAMME\* DE BAC À BAC+3

\* Année 1 et 2 : immersion professionnelle en stage de 2 à 4 mois

Année 3 : stage de 4 à 6 mois ou alternance

#### ANNÉE 1

##### IMMERSION

La 1<sup>re</sup> année est construite autour de la découverte du secteur, de ses codes et de la pratique du jeu vidéo.

##### Découverte des fondamentaux :

- Histoire et culture des jeux vidéo
- Développement et marketing des jeux vidéo
- Communication et réseaux sociaux
- Outils de production : suite Adobe

#### ANNÉE 2

##### DÉCOUVRIR ET SE SPÉCIALISER DANS UN SECTEUR PASSION

L'étudiant découvre un univers et des connaissances professionnelles indispensables dans ce secteur passion

##### Consolidation des acquis :

- Histoire de l'esport
- Stratégie marketing éditeurs
- Sponsoring et partenariat gaming et esport
- Introduction à l'Intelligence Artificielle

#### ANNÉE 3 (possible en alternance)

##### LA SPÉCIALISATION À 360° DANS UN SECTEUR PASSION

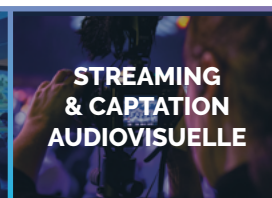
La 3<sup>e</sup> année du Bachelor Gaming & Esport permet à chaque étudiant de se spécialiser dans un domaine :



MARKETING  
DES JEUX VIDÉO



ÉVÉNEMENTIEL  
GAMING  
& ESPORT



STREAMING  
& CAPTATION  
AUDIOVISUELLE



INFLUENCE  
& COMMUNICATION  
DIGITALE GAMING  
& ESPORT



GAME DESIGN  
& CRÉATION

# DANS L'UNIVERS GAMING



## MBA 100% EN ALTERNANCE\*

Bac +4 / +5

Dans un secteur en constante mutation, l'étudiant XP profite d'un programme de formation complet et exigeant constamment adapté aux tendances, lui donnant ainsi toutes les opportunités de concrétiser un projet professionnel ambitieux.

Dès la 4<sup>e</sup> année, le programme est construit autour des expertises sectorielles choisies. Elles complètent le cursus en formant les étudiants aux compétences indispensables demandées par le secteur.

**CHOIX D'UNE EXPERTISE DANS LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT  
POUR PARFAIRE SON PARCOURS ET INTÉGRER UNE ENTREPRISE GRÂCE À L'ALTERNANCE**

### MARKETING DES JEUX VIDEO

- Sponsoring sportif & partenariat d'influence de marques avancés
- Nouvelles stratégies marketing pour le gaming et l'esport
- Brand Culture et stratégie des marques internationales

### ÉVÉNEMENTIEL & STREAMING AUDIOVISUEL

- L'événementiel en salon
- Sureté des événements et sécurité des hommes
  - Conception et production événementielle (scénographie, budgétisation, gestion de projet)

### GAME PRODUCER & GAME DESIGN

- Introduction au Game Producing
- Gestion de projet : le lancement d'un jeu
- Les plateformes dématérialisées et monétisation (Steam, Epic game Store, etc.)

### COMMUNICATION & INFLUENCE

- Gestion de talents & créateurs de contenu
- Communication stratégique digitale moderne (TikTok, Instagram)
- Communication de crise et gestion de buzz

# L'INSERTION PROFESSIONNELLE DES ÉTUDIANTS

## LES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

### BUSINESS & MARKETING

Business Developer  
Chef de Projet  
Chargé de Marketing Esport  
Responsable Sponsoring  
Brand Manager

### COMMUNICATION & MÉDIAS

Community Manager  
Social Media Manager  
Responsable Communication  
Editorial Manager

### CRÉATION

Responsable de Création  
Directeur Artistique  
Game Designer  
Chara Designer  
UX Designer

### ÉVÉNEMENTIEL & DIGITAL

Responsable Événementiel  
Directeur production vidéo  
Organisateur Esport  
Chef de projet événementiel

### MANAGEMENT DE PERFORMANCE

Coach Esport  
Coach Analyst  
Recruteur  
Responsable bien-être

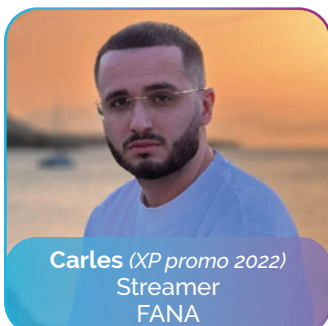
### ANIMATION

Streamer  
Commentateur/Caster  
Influenceur  
Animateur de communautés

## LES ENTREPRISES QUI ONT FAIT CONFIANCE À NOS ÉTUDIANTS



## ALUMNI & PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT



**Carles** (XP promo 2022)  
Streamer  
FANA



**Mélissa** (XP promo 2022)  
Social Media Manager  
MGG (Millenium)



**Dylan** (XP promo 2022)  
Community Manager  
Shiro Games

**TOUS LES MÉTIERS SONT À RETROUVER SUR NOTRE SITE XP.SCHOOL**

# XP

## THE ESPORT & GAMING SCHOOL



xp.school



XP, ÉCOLE RÉFÉRENCÉ  
PAR FRANCE ESPORTS

### PARIS

84 Quai de la Loire, 75019 Paris  
Tél : 01 84 79 45 25

### BORDEAUX

8 rue de Candale, 33000 Bordeaux  
Tél : 05 56 88 10 00

### LILLE

10-12 rue du bas jardin, 59000 Lille  
Tél : 03 20 17 19 13

### LYON


4 rue du Professeur Charles Appleton  
69007 Lyon  
Tél : 04 84 34 02 65

### MARSEILLE

9 Boulevard de Louvain, 13008 Marseille  
Tél : 04 84 34 02 09

Créé en 1980 par Marc Sellam, IONIS Education Group est aujourd'hui le premier groupe de l'enseignement supérieur privé en France. 29 écoles et entités rassemblent dans 27 villes en France et à l'International plus de 35 000 étudiants en commerce, marketing, communication, gestion, finance, informatique, numérique, aéronautique, énergie, transport, biotechnologie et création... Le Groupe IONIS s'est donné pour vocation de former les Nouvelles Intelligences de l'Entreprise d'aujourd'hui et de demain. Ouverture à l'International, grande sensibilité à l'innovation et à l'esprit d'entreprendre, véritable culture de l'adaptabilité et du changement, telles sont les principales valeurs enseignées aux futurs diplômés des écoles du Groupe. Ils deviendront ainsi des acteurs-clés de l'économie de demain, rejoignant nos réseaux d'Anciens qui, ensemble, représentent plus de 100 000 membres.

La direction de l'école se réserve le droit de toute modification ou adaptation

Établissement d'enseignement supérieur privé. Cette école est membre de  Imp. 09/2024.