



THE ESPORT & GAMING SCHOOL

**PARIS / BORDEAUX / LILLE / LYON / MARSEILLE
MONTPELLIER / RENNES / STRASBOURG**

CYCLE BACHELOR EN 3 ANS - CYCLE MBA EN 2 ANS

2022-2023

L'ÉCOLE DE RÉFÉRENCE SPÉCIALISÉE DANS LES MÉTIERS DE L'ESPORT ET DU GAMING

L'école XP est référencée par France Esports et est en cours de labellisation respectant les normes Qualité imposées par France Esports.





Le jeu vidéo est le secteur économique culturel n°1 en France, avec plus de 5.3 milliards de chiffre d'affaires en 2020, soit +11.3% de croissance. Au sein du secteur vidéoludique, l'esport connaît une croissance phénoménale avec 7.8 millions de consommateurs ou pratiquants en France selon le baromètre* France Esports 2020, soit 16% des internautes.

Cette croissance et ce développement confortent le secteur du gaming comme l'une des industries les plus prometteuses. Les immenses progrès en matière d'intelligence artificielle, de datas ou d'objets connectés laissent augurer d'une croissance à la fois durable et élevée. En 2019, l'esport, à travers les finales des plus gros événements mondiaux dispose d'une surface médiatique qui égale les plus grands sports, en atteignant les mêmes audiences que le Superbowl.

La diffusion de contenu vidéoludique en direct sur Internet est en plein boom. L'année 2020 aura vu les audiences de Twitch, plateforme phare de diffusions de jeux vidéo en ligne, croître de 83.1% véritable exploit pendant cette période qui confirme l'excellente santé financière et le potentiel du marché du jeu vidéo qui se poursuit en 2021.

Face au potentiel d'emplois solides et passionnants, en septembre 2019, le Groupe IONIS a décidé de créer, dans neuf grandes villes, une école qui a pour vocation de devenir la référence du secteur. Parmi d'autres écoles du Groupe, Epitech Technology l'est depuis 20 ans dans l'informatique, Sup'Biotech l'est depuis 10 ans dans les biotechnologies et e-artsup l'affirme dans celui du Game Design.

L'école XP s'est appuyée sur des expériences acquises par les écoles du Groupe IONIS, en tête dans ce domaine. Les bachelors de l'ISEFAC dans l'événementiel de l'esport, ceux d'e-artsup dans le Game Design, les initiatives d'Epitech Technology, la formation de joueurs professionnels avec PHG Academy ou encore le MBA spécialisé Sport business, Gaming & Esport de l'ISG en sont des confirmations évidentes.

Cette nouvelle école prend le nom de XP parce que la pédagogie novatrice qui la conduit s'inspire de la culture de l'expérience pour favoriser l'apprentissage : des sessions workshops plutôt que des cours classiques, des rencontres permanentes avec les professionnels, des projets qui se succèdent pour amplifier les compétences et le travail en groupe, une très forte ouverture internationale à l'image du secteur, un étudiant pleinement acteur de sa formation.

Le projet XP a enthousiasmé les professionnels du secteur, entreprises, organisateurs d'événements, gamers, associations, créateurs et institutions, parce que l'engagement du Groupe IONIS n'est pas de créer une autre offre sur un secteur dynamique mais bien de construire l'école qui en deviendra la référence. Une entité dont les diplômés, comme ceux de nos autres entités, seront reconnus comme des professionnels de haute valeur.

ALORS, BIENVENUE CHEZ XP

*Baromètre publié le 19 novembre 2020 par France Esports.

LE JEU VIDÉO, 1^{RE} INDUSTRIE CULTURELLE MONDIALE DU 21^E SIÈCLE

AU NIVEAU MONDIAL :

2 jeux vidéos grand public (Animal Crossing et Fifa21) dans le Top 3 des biens culturels les plus vendus en France en 2020*

1 milliard de dollars, ce sont les revenus enregistrés en 2018 dans ce secteur

855 c'est le nombre d'événements majeurs organisés dans le monde en 2019

350 millions, c'est le nombre de joueurs sur Fortnite à travers le monde

300 milliards de dollars, c'est ce que représente le marché mondial des jeux vidéo (industrie vidéoludique)**

400 millions, de spectateurs ou viewers d'esport au niveau mondial

* Article Le Figaro Economie publié le 8 février 2021.

** D'après une étude publiée le 29 avril 2021 par le cabinet de conseil Accenture.

MATTHIS PIERROTI

CEO de la start-up Origamix RH

La gamification prend de plus en plus d'ampleur dans le monde contemporain. Que ce soit par l'émergence de nouveaux modes de divertissement ou par le développement de nouvelles modalités d'apprentissage au sein des entreprises, le jeu ne cesse de gagner du terrain. Et pour cause : il est désormais un vecteur d'innovation et devient donc moteur d'un changement apportant de nouvelles opportunités aussi bien dans le cadre personnel que professionnel. C'est en soi une petite révolution qui a déjà changé le cours de nombreuses trajectoires, aussi bien chez des étudiants du Groupe IONIS que chez des professionnels de tous horizons. La nouvelle étape, celle de l'esport, va encore plus accélérer cette dynamique : les territoires qu'elle ouvre promettent des innovations encore plus disruptives.

”

EN FRANCE :

5,3

milliards,
c'est le chiffre
d'affaires enregistré
en France en 2020 *
(ventes totales de
matériel)

4

La France,
4^e pays qui
compte 935 joueurs
professionnels
recensés
dans le monde

7,8

millions,
c'est le nombre
de consommateurs
et pratiquants
d'esport en France
en 2020

71%

c'est
le pourcentage
de français
qui pratiquent
le jeu vidéo

5,7

millions d'euros,
c'est le montant récolté
lors d'un stream de jeux
vidéo en faveur Amnesty
International, lors
du Z Event 2020.

10,6

millions,
pratiquants
d'esport
en France

Source : Statista, Le Syndicat des éditeurs de logiciels (SELL) dans son étude « L'Essentiel du jeu vidéo » et l'association France Esports (Baromètre France Esports publié le 19 novembre 2020)



XP,

COMME

SON NOM

L'INDIQUE...

Une école référence, c'est un projet qui révolutionne ce qui doit l'être mais qui se nourrit aussi de ce qui fait la réussite actuelle d'autres univers comme ceux liés à la pédagogie.

Et ce sont les 6 piliers sur lesquels reposent l'école et son modèle d'enseignement unique.

EXCELLENCE

EXPÉRIENCE

EXPERTISE

PROSPECTIVE

PASSION

PROFESSIONNALISATION

X COMME

EXCELLENCE

Au milieu de formations qui surgissent dès lors qu'un domaine démontre son potentiel de croissance, XP est une école ambitieuse, volontairement exigeante, professionnelle, impliquante. Elle veut clairement former à l'excellence afin que ses diplômés puissent réellement s'épanouir dans des entreprises performantes et à des postes passionnants.

EXPÉRIENCE

Cette expression se réfère à une idée aussi forte que simple et qui consiste à favoriser l'engagement de l'étudiant. C'est la finalité de l'école que d'utiliser une pédagogie par projet, de l'action, du travail collectif, afin que la passion pour le jeu se transforme aussi en passion pour l'apprentissage. L'expérience, c'est une manière d'enseigner autrement dans un secteur qui révolutionne chaque jour la vie des gens et bien au-delà des jeunes générations.

EXPERTISE

L'ambition de XP repose sur l'idée qu'une école supérieure dans l'esport n'est pas une « école cool pour gamers qui jouent » mais bien un lieu qui apporte une formation ambitieuse, exigeante et qui permettra à de jeunes passionnés de transformer celle-ci en une véritable expertise qui débouche sur des emplois solides.

P COMME

PASSION

L'école XP a comme vocation de former des passionnés et de favoriser l'épanouissement de cette passion au contact des entreprises du jeu, des organisateurs d'événements, des joueurs aussi. Elle développe ainsi, par diverses initiatives (langues asiatiques, voyage d'études, organisation d'événements, vie associative, projets en mode « chronos »...) l'envie de construire, de créer, d'initier qui est propre à des étudiants aussi passionnés et qui ne peuvent pas, nous le savons, se cantonner à des études classiques et passives.

PROSPECTIVE

Informatique, aéronautique, digital, biotechs, le Groupe IONIS a une expertise des secteurs en mutations fortes. L'esport et le gaming vivront cette accélération par l'internationalisation, l'extension des pratiques, la multiplicité des innovations. La pédagogie par projets, les rencontres professionnelles, les stages ou la formation en alternance, visent à favoriser la perception d'un univers en mouvement et à enclencher dès la sortie de l'école la volonté d'apprendre à apprendre.

PROFESSIONNALISATION

Au-delà de l'acquisition des connaissances générales et des compétences spécifiques, réussir sa future vie professionnelle dans l'esport c'est en connaître les rouages et les pratiques. Voilà pourquoi, par la succession des stages, par les rencontres hebdomadaires avec les professionnels, par des enseignants réputés et issus de ces univers, l'école joue son rôle qui consiste à faire que la passion se transforme en une solide expertise, celle qui ouvre la voie à des emplois durables.

UN ATOUT UNIQUE : DES PARTENAIRES PÉDAGOGIQUES RÉPUTÉS & RECONNUS

Une école référente dans le domaine de l'esport doit viser la qualité et la modernité pédagogique. Elle doit donc exceller dans une multiplicité de domaines. Pour réussir cette « mission impossible », XP a l'avantage de pouvoir s'appuyer sur quatre écoles du Groupe IONIS qui fonctionnent comme pédagogiques, assurant ateliers, sessions et workshops (et même certains enseignements très spécifiques optionnels pour celles et ceux qui souhaitent approfondir certains sujets particuliers).



Epitech Technology, partenaire d'XP dans le domaine de l'expertise technologique. Epitech Technology est reconnue comme l'une des meilleures écoles pour transformer une passion pour l'informatique en une expertise qui débouche sur des emplois à fort potentiel et sur une dynamique de l'innovation marquée par la création de nombre de start-ups (Prestashop, Dockers, Melty, Railz...). Cette formation, très recherchée par les entreprises, repose sur un modèle novateur qui met l'accent sur trois qualités de plus en plus exigées : l'adaptabilité, l'auto-progression et le sens du projet. L'école est présente dans 15 villes en France et 6 à l'international.



L'école de
la passion créative

Créée en 2001, e-artsup est l'école de la passion créative. Elle fait le lien entre les arts appliqués, le design, le digital et le management. e-artsup est présente dans huit villes : Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Strasbourg et Toulouse. Elle propose des Bachelors et des Masters dans 4 domaines porteurs : le game, l'animation, le motion design et la direction artistique généraliste.



ISG, partenaire d'XP dans le domaine de l'International Business et du MBA. Depuis plus de 50 ans, l'ISG, l'une des écoles de commerce parmi les plus connues en France, forme des managers responsables, créatifs, entrepreneurs et aptes à évoluer à l'International. L'école propose 7 programmes dont un programme Grande École et fait bénéficier ses étudiants d'un réseau de 160 universités partenaires implantées dans 60 pays, de l'implication de 22 000 diplômés, actifs aux 4 coins du globe.

PHG ACADEMY, LE CENTRE DE FORMATION NATIONAL ESPORT AU CŒUR D'UN GROUPE LEADER

PRÉPARATION – ÉDUCATION – DISCIPLINE – PERFORMANCE

PHG ACADEMY, QUAND PASSION, PERFORMANCE ET EXPERTISE SE REJOIGNENT

PHG Academy a été créée en janvier 2020 grâce à l'union entre IONIS Education Group, premier groupe de l'enseignement privé en France, et PowerHouseGaming, première école esports, fondée en 2016. Leur vision commune de l'apprentissage et de la formation d'excellence les a amenés à s'allier pour donner une solution aux jeunes désireux de faire carrière dans le monde de l'esport, à travers une formation taillée pour eux.

PHG Academy allie la passion avec la performance et la professionnalisation. Le centre de formation propose d'accompagner les jeunes du collège jusqu'à l'après Bac dans leur volonté de devenir cyber-athlète, grâce à une pédagogie innovante conciliant passion, discipline et étude.

Focus sur la formation Esport Études, PHG Academy

PHG Academy est destinée aux jeunes passionnés d'esport voulant devenir des cyber-athlètes. Elle est consacrée aux jeunes voulant approfondir leurs compétences sur une discipline esport tout en travaillant sur les différents aspects théoriques du joueur professionnel. Allier passion et avenir, c'est possible avec PHG Academy !

Sur une base esport Études, les matinées sont consacrées à l'apprentissage théorique et aux mises en pratique des métiers liés au cyber-athlète. Les après-midis, quant à elles, sont destinées à la pratique intensive et compétitive de l'esport avec des entraînements journaliers encadrés par des coaches professionnels.



ACADEMY

LES SYNERGIES DES ÉCOLES DU GROUPE IONIS

L'appartenance au 1^{er} groupe de l'enseignement supérieur privé en France, c'est aussi :

- Confronter des idées pour construire un business model fiable.
- Partager des connaissances et s'ouvrir sur de nouveaux mondes.
- Créer ensemble de nouveaux projets innovants pour construire demain.



SE CHALLENGER AUTOUR DES CONNAISSANCES ESPORT & GAMING TECH & DESIGN AVEC EPITECH TECHNOLOGY & E ARTSUP

Les étudiants d'XP partagent tout au long de leur parcours des projets liés à la sphère Tech et design pour mieux appréhender le secteur et confronter leurs idées et compléter leurs connaissances à 360°. Des événements sportifs sont également organisés chaque année avec les étudiants d'Epitech Technology, e-artsup et XP.



LA LYON E-SPORT À LYON

Les écoles XP, Epitech Technology et e-artsup se sont associées autour de l'esport business et du gaming lors de la Lyon e-Sport. Pendant deux jours, nos étudiants ont présenté leur savoir-faire sur différentes animations : organisation de sessions de jeux sur League of Legends, Fortnite ou Smash Bros par les étudiants d'XP, découverte de jeux indépendants développés par les étudiants #eartsup, ou encore codage et test de jeux en direct avec les étudiants d'Epitech Technology.

MIEUX APPRÉHENDER LES OPPORTUNITÉS BUSINESS ET MARKETING À L'INTERNATIONAL AVEC L'ISG



À partir de la 4^e année, les étudiants d'XP ont la possibilité de se confronter aux exigences de l'international en partant étudier durant un semestre dans une des universités partenaires du groupe IONIS. Ce programme d'immersion permet notamment d'approfondir ses connaissances linguistiques, de management interculturel ou encore de rencontres des professionnels du secteur de l'esport.

Avec l'ISG, ils développent des connaissances business plus fortes pour saisir les opportunités professionnelles du marché et entreprendre dans ce secteur.



DÉVELOPPER DES COMPÉTENCES OPÉRATIONNELLES DANS LE MANAGEMENT DE JOUEURS AVEC PHG

Grâce à sa collaboration avec le centre de formation et d'entraînement, PHG, les étudiants comprennent les différentes règles et le quotidien d'un joueur sportif. Ils identifient les opportunités du métier de Manager en club et apportent les connaissances nécessaires au développement professionnel du joueur, de la recherche de partenaires à la préparation aux interviews media via l'outil media training.



UNE ÉCOLE SOLIDEMENT ANCRÉE DANS SON ÉCOSYSTÈME...

XP S'ACCOMPAGNE DE PARTENAIRES INCONTOURNABLES DE LA SCÈNE ESPORTIVE POUR PERMETTRE L'INTÉGRATION ET LA BONNE RÉUSSITE DE CHAQUE ÉTUDIANT, DES INSTALLATIONS DIGITALES AU SEIN DES CAMPUS AUX SOLUTIONS FINANCIÈRES.



ESL, ligue pour les joueurs esport, comprend 7 800 000 utilisateurs et plus de 12 671 345 matches joués répartis dans 97 412 tournois différents. Les étudiants d'XP School, au travers de ce partenariat, ont la chance de pouvoir organiser chaque semaine un tournoi avec les équipes et les infrastructures de l'ESL.



L'accès à la plateforme IONIS X est totalement dédiée à l'enseignement numérique grâce aux MiMo (micro-modules) qui consistent en des petites capsules d'apprentissage qui permettent d'apprendre, de réviser ou de confirmer une compétence spécifique. Ils sont composés de séquences vidéo, de fiches de synthèse, de ressources complémentaires, d'exercices formatifs et évaluatifs. IONIS X a été développée par le Groupe IONIS et mise à disposition de ses étudiants.



XP School fait confiance à Acer pour équiper ses salles informatiques. XP a choisi la qualité. Résolution orientée esport & gaming, la gamme ACER est polyvalente et allie puissance et ergonomie pour les cours de création graphique, les esport sessions et les ateliers NTIC.

GAMERSORIGIN, PARTENAIRE OFFICIEL D'XP

Le partenariat GamersOrigin & XP est inédit. En permettant le rapprochement entre le premier club Esport en France et l'école référence dans l'esport business et le gaming post Bac, le Groupe IONIS offre à chaque étudiant XP un parcours de formation unique, mêlant apprentissage et proximité avec l'écosystème esportif et les joueurs professionnels qui ont su faire leurs preuves sur la scène internationale.

Ce partenariat permet ainsi aux étudiants de rencontrer les joueurs professionnels, d'en apprendre davantage sur leur quotidien (entraînement, poursuite d'études, coaching, etc.) et d'appréhender plus aisément les aspects techniques, logistiques et de communication des équipes sportives professionnelles.



En tant qu'ancien étudiant du Groupe IONIS, c'est une fierté de pouvoir accompagner une école du groupe spécialisée dans l'esport. Nous avons ainsi la volonté d'inscrire dans la durée notre partenariat avec XP afin qu'elle devienne la référence dans la formation des futurs acteurs de l'esport.

Guillaume Merlini,
Président de GamersOrigin



**... QUI S'ASSOCIE
AUX ACTEURS
EMBLÉMATIQUES
DU SECTEUR.**

Parce que le secteur de l'esport et du jeu vidéo gagne du terrain, XP accompagne son développement et la construction de ses cursus avec celles et ceux qui construisent le gaming et l'esport de demain.

Roland Garros eSeries by BNP Paribas 2021

XP collabore avec Roland-Garros en accompagnant l'organisation de l'événement Roland-Garros eSeries by BNP Paribas 2021, tournoi international d'eTennis, organisé par la Fédération Française de Tennis.

Dans ce cadre, les étudiants participent à l'organisation événementielle de l'étape de qualification sur le campus XP de Strasbourg et la mise à disposition de joueurs en formation. Pour l'école XP, il s'agit d'une mise en pratique en condition réelle et une expérience forte sur le terrain.

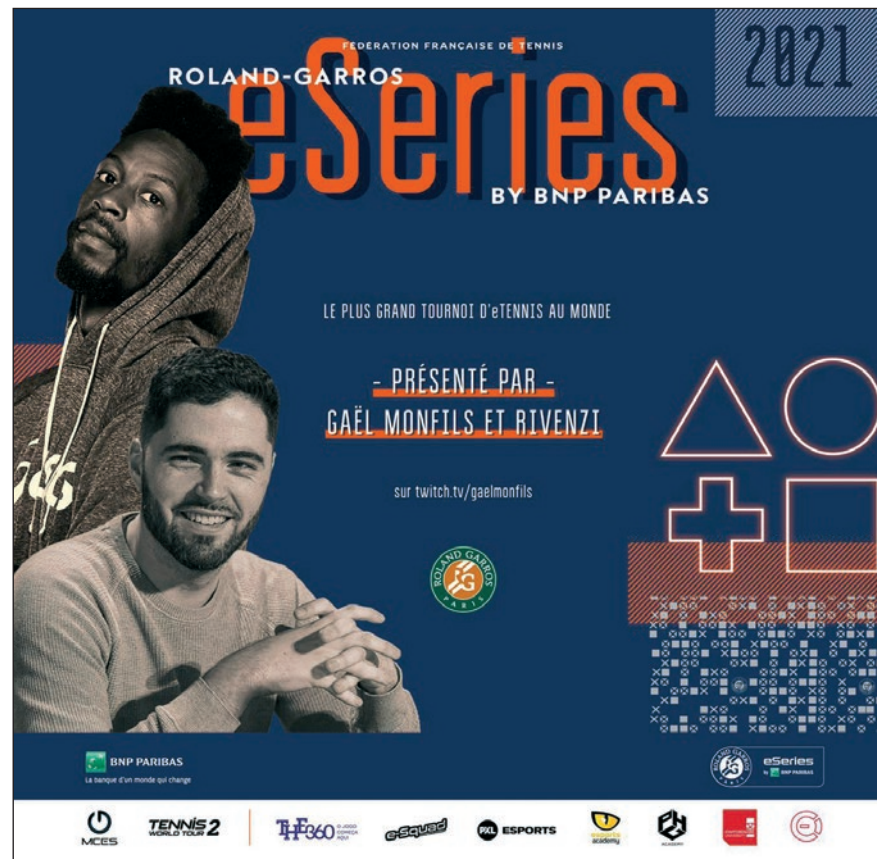
Pour ce tournoi international en ligne, il est très important pour Roland-Garros de mettre en lumière les écoles spécialisés dans l'esport et d'offrir aux étudiants une expérience significative dans ce secteur passion. Qu'ils se destinent à travailler dans le marketing, le management ou à devenir des joueurs professionnels, ils ont une valeur commune, celle de la passion du secteur et du jeu. Ces événements permettent aux étudiants de mettre en pratique les connaissances événementielles et de communication (de l'accueil des joueurs, à la création de contenus sur les réseaux sociaux).

O'Gaming



Société de production vidéo et streaming, O'Gaming (société Alt Tab Productions), qui fête ses 10 ans en 2021, tient sa renommée à de nombreuses productions et cast d'émissions dans l'esport. De nombreuses personnalités du secteur s'y sont illustrées.

Aujourd'hui, O'Gaming collabore avec XP pour démocratiser le jeu vidéo, accompagner les étudiants d'XP et apporter une expérience du terrain des connaissances opérationnelles essentielles dans le cursus des talents de l'école XP.



Pour la promotion du jeu vidéo en région Auvergne Rhône Alpes avec **Game Only**

XP poursuit son développement régional et ses actions auprès des acteurs emblématiques du secteur. En s'associant avec Game Only, XP construit son réseau pour une intégration facilitée de ses étudiants dans le milieu professionnel. Il s'agit aussi de les confronter à la réalité de l'entreprise et d'anticiper l'avenir de l'esport et du jeu vidéo en l'écrivant dès maintenant.



LES RENCONTRES PROFESSIONNELLES : IMMERSION, PARTAGE ET CONSTRUCTION DU RÉSEAU

Chaque mois, les campus XP reçoivent les personnalités du monde de l'esport et du jeu vidéo. En visio ou au cœur des campus, nos étudiants partagent leur passion avec celles et ceux qui en ont fait leur métier : joueur professionnel, influenceur, host événementiel, caster ou encore manager esport. Ces événements sont également l'occasion de vivre au travers de chaque invité(e) leur réussite professionnelle, leur propre expérience du terrain et de construire leur réseau professionnel dès à présent auprès de celles et ceux qui construisent le secteur aujourd'hui.

Les Masterclass XP, rencontres exclusives avec les étudiants d'XP



LES MASTER-CLASS XP

LE MANAGEMENT D'ÉVÉNEMENTS AU SERVICE DE L'ESPORT

XP reçoit



Désiré Koussawo
Managing Director chez ESL Gaming France

LE 15/01/2021, DE 16H À 18H



XP reçoit



Marie-Laure "Kayane" Norindr
Animatrice - chroniqueuse

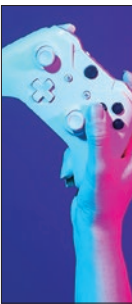
LES MASTER-CLASS XP

LA PROFESSIONNALISATION DE L'ESPORT ET DU GAMING

LE 04/12/2020, DE 10H À 13H

Les rendez-vous XP en Live sur Youtube

Retrouvez tous les Live en replay sur notre chaîne 



LE RENDEZ-VOUS XP

CONSEIL, ACCOMPAGNEMENT ET PRODUCTION AUDIOVISUELLE DANS L'ESPORT



Clément Laparra
Co-fondateur et Directeur opérationnel Gozulting

LE 21/04/2021 DE 17H À 19H



LE RENDEZ-VOUS XP

LE DÉVELOPPEMENT DES MÉTIERS DE JEUX VIDÉO EN FRANCE



Emmanuel Forsans
Directeur général AFJV

LE 31/03/2021 DE 17H À 19H



LES MASTER-CLASS XP

LA GESTION QUOTIDIENNE D'UNE STRUCTURE ESPORT

XP reçoit



Alexandre Job
Managing Director Gamers Origin

LE 11/03/2021 DE 14H À 16H



LE RENDEZ-VOUS XP

LA RECONVERSION DU JOUEUR PRO



Ilyes "Stephano" Satouri
Directeur des systèmes d'informations Alt Tab Productions (O'Gaming) & Ancien joueur professionnel

LE 03/05/2021 DE 18H À 20H



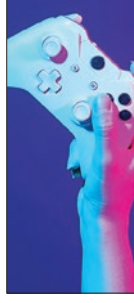
LE RENDEZ-VOUS XP

LA FRENCH TECH EN CORÉE



Isabelle Morin
Community Coordinator French Tech Seoul

LE 19/02/2021 DE 10H À 13H



LE RENDEZ-VOUS XP

YOUTUBE ET LA CRÉATION DE CONTENU ORIGINALE GAMING



Julien Chieze
Youtuber JV

LE 04/03/2021 DE 17H À 19H

LE CURSUS XP EN 5 ANS* : DÉCOUVREZ LES PARCOURS À 360°

CYCLE BACHELOR EN 3 ANS



Le cycle Bachelor permet à chaque étudiant de choisir le cursus qui lui convient grâce aux majeures sectorielles proposées ci-dessous.

BACHELOR ESPORT & GAMING

Choisissez la majeure qui vous correspond :

Événementiel Esport
Marketing des jeux vidéo
Influence & communication digitale
Tech & Game design
Coaching & Management de joueurs

XP offre à ses étudiants plus qu'un parcours dédié. Il s'agit d'une vraie découverte des métiers et des compétences clés qu'il faut développer pour évoluer dans ce secteur et en comprendre les rouages. De la 1^{re} à la 5^e année, l'étudiant XP bénéficie d'un parcours personnalisé, proche des acteurs du monde de l'esport et du quotidien de joueurs professionnels.

* Les étudiants XP sur le campus de Strasbourg bénéficieront d'un double diplôme : celui délivré par XP (Titre RNCP) et celui de l'Université d'Alsace (Diplôme Universitaire).

CYCLE MBA EN 2 ANS



Le cycle MBA parfait le cursus de l'étudiant en lui permettant de se spécialiser et d'accompagner son projet professionnel. En initial ou en alternance, chaque profil pourra concrétiser son parcours chez XP.

MBA EVENT ESPORT & RELATIONS PUBLICS
MBA INFLUENCE & CONTENT MANAGEMENT
MBA ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT
MBA TEAM MANAGEMENT

LE PROGRAMME INTERNATIONAL XP

Accessible Post bac, ce parcours est proposé aux étudiants qui souhaitent développer leurs compétences à l'international, en bénéficiant notamment des partenariats et échanges intégrés dans le cursus XP.

> BACHELOR INTERNATIONAL ESPORT & GAMING

Initiation aux langues étrangères
English boosters
Voyage d'études

> MBA ENTREPRENEURSHIP & INTERNATIONAL

Initiation aux langues étrangères
English boosters
Voyage d'études

(Tout le programme détaillé est à consulter de la page 44 à 49.)

PROFITEZ DES PARTENAIRES D'XP POUR PARFAIRE VOS CONNAISSANCES DANS LE GAMING

Le cursus XP a pour vocation d'aider les étudiants à comprendre et maîtriser rapidement les codes et les enjeux du secteur professionnel de l'esport et du gaming. De l'initiation à l'expertise, les étudiants passeront par une approche fondamentale qu'ils appliqueront rapidement dans le cadre d'une pédagogie par l'action et le projet.

Ainsi XP offre à ses étudiants une expérience immersive au sein d'un centre de formation, PHG Academy, pour accroître ses connaissances opérationnelles et sa capacité à manager un joueur esportif.

Cette collaboration permet aussi aux étudiants de PHG d'intégrer le parcours académique d'XP dès la 1^{re} année s'ils souhaitent privilégier l'accompagnement et le management de joueurs.



S'entraîner pour perfectionner sa technicité du jeu

Les entraînements peuvent avoir lieu en parallèle du cursus XP

Appréhender le quotidien d'un joueur esportif

Le centre de formation permet aussi aux étudiants d'XP de rencontrer des joueurs esportifs et de découvrir leur quotidien.

Renforcer son expérience professionnelle en organisant des compétitions événementielles

Les étudiants d'XP pourront organiser des événements esport au sein de PHG et au delà.

LE CYCLE BACHELOR EN 3 ANS



XP a développé un cursus en 3 ans permettant à chaque parcours d'étudiant de découvrir le secteur pas à pas. Il comprend deux premières années dédiées à l'initiation et à l'expérimentation car faire de sa passion un métier passe par la bonne connaissance de l'écosystème de l'esport et du gaming. Les professionnels du secteur intègrent l'équipe pédagogique XP pour accompagner chacun(e) dans la construction de son projet professionnel.



BACHELOR ESPORT & GAMING

EN 3 ANS

180 CRÉDITS ECTS

ANNÉE 1

ANNÉE 2

ANNÉE 3

LES FONDAMENTAUX : INITIATION ET CONSOLIDATION

CULTURE ESPORT & GAMING

ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE

ÉVÉNEMENTIEL ESPORT

MARKETING DES JEUX VIDÉO

RENCONTRES PROFESSIONNELLES & MASTERCLASS

++ XP SESSIONS

L'ANNÉE DE L'EXPERTISE

CHOIX D'UNE MAJEURE :

ÉVÉNEMENTIEL ESPORT

MARKETING DES JEUX VIDÉO

INFLUENCE
ET COMMUNICATION DIGITALE

TECH & GAME DESIGN

COACHING & MANAGEMENT
DE JOUEURS

LE CYCLE BACHELOR EST CONSTRUIT AUTOUR DE 3 ESSENTIELS :

- Maîtriser les fondamentaux et développer sa culture esport & gaming
- Consolider ses connaissances et les mettre en pratique
- Maîtriser les compétences et développer sa culture projet

+ POUR QUELS MÉTIERS ?

Selon le baromètre 2020 du SNJV (Syndicat national du jeu vidéo), le gaming devrait représenter cette année 1350 à 2000 nouveaux emplois. Plus précisément, 800 à 1200 en entreprise et 550 à 800 en studios, dont notamment :

- Chef(fe) de produit
- Business Developer
- Community Manager
- Chargé(e) de communication
- Chef(fe) de projet événementiel

Retrouvez tous les métiers du secteur sur notre site xp.school

BACHELOR ESPORT & GAMING

Dès la 1^{re} année, le Bachelor Esport & Gaming constitue une année de découverte du secteur et des métiers. Il s'agit pour l'étudiant de s'initier aux différents aspects de business esport, de la maîtrise des fondamentaux à la rencontre des acteurs du secteur lors des Masterclass organisées tout au long de l'année. Il développe également sa culture esport & gaming afin de construire un socle de compétences et de connaissances solides et ainsi poursuivre en seconde année.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Au sein de XP, l'étudiant enrichit son parcours d'expériences professionnelles riches, de sa participation aux événements de l'école (LANs et viewing party, salons, portes ouvertes) aux stages de fin d'année. Pour mieux comprendre le secteur et construire son réseau, XP offre à chacun de ses étudiants des moments d'échanges et de rencontres très appréciées par celles et ceux qui veulent faire de leur passion un métier.



LES FONDAMENTAUX : INITIATION

SOFTS SKILLS

Techniques rédactionnelles/Projet Voltaire

Gestion de l'image et Prise de parole en public : gestion du stress et confiance en soi

CULTURE ESPORT & GAMING

Histoire et culture des jeux vidéo

Histoire de l'Art et civilisations : littérature, musique et arts visuels

Introduction au journalisme sportif et sportif

Actualités et veille esportive

ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business English/Oral skills

Editing and writing techniques

Préparation au TOEIC

Culture et civilisation coréenne

Language laboratory e-resources

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Politique de commercialisation des produits gaming

Construction et techniques de négociation commerciale - BtoC

MARKETING DIGITAL & COMMUNICATION

Marketing Fondamental

Introduction au Community Management

Connaissance des médias

GESTION ET VIE DES ENTREPRISES : CULTURE JURIDIQUE, OUTIL DE GESTION FINANCIÈRE ET DE PRÉSENTATION VISUELLE

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage d'initiation de 2 mois.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION** (TOUS LES DÉTAILS EN PAGES 50 & 51)

XP SESSIONS

CREATIVE TOOLS SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

Outil de création & production graphique :

- Adobe Photoshop/Illustrator/Indesign
- Atelier de montage Vidéo : Adobe Première
- Histoire de la photo & Atelier Photo : Adobe Lightroom

NTIC SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY : SETUP INFORMATIQUE, SÉCURITÉ RÉSEAU & LAN

- Réseau & Architecture : compréhension et maîtrise des réseaux
- Spécificités matérielles, moteurs et plateformes
- Sécurité des réseaux & des setups Informatiques

STREAMING SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY

- Ecosystème des plateformes & softwares de streaming
- Spécificités hardware en streaming
- Maîtrise des softwares de streaming : OBS/Discord

EVENT ESPORT & GAMING SESSION : INTRODUCTION À L'ÉVÉNEMENTIEL

Administration de tournois esport

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

** Selon situation sanitaire

BACHELOR ESPORT & GAMING

La 2^e année du Bachelor met davantage l'étudiant en situation concrète et lui permet d'appréhender les différentes spécialisations sectorielles de l'industrie de l'esport et du jeu vidéo. L'étudiant consolide alors ses connaissances et définit le domaine de l'esport & gaming dans lequel il se spécialisera en troisième année.



VOYAGES D'ÉTUDES / TRAVEL SESSION

Un voyage d'étude est organisé chaque année pour les étudiants. En Europe, ils partent à la rencontre de professionnels du secteur mais également découvrent les grands événements esportifs : la Paris Games Week en France, la LEC en Allemagne ou encore la DreamHack en Suède. Les étudiants de 3^e année ont également l'opportunité de participer à un voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale en Corée du Sud, à la découverte du berceau de l'esport.



LES FONDAMENTAUX : CONSOLIDATION

SOFTS SKILLS

Personal Branding : suivi professionnel individualisé
Préparation au passage de la certification Voltaire (FR)
Développement personnel : prise de parole, gestion du temps & motivation

CULTURE ESPORT & GAMING : HISTOIRES

Histoire du cinéma et de la Science Fiction
Histoire de l'esport : histoire des genres de jeu, histoire des tournois esportifs
Journalisme esportif
Actualités et veille esportive

ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business English/Oral skills
Editing and writing techniques
Préparation au TOEIC
Culture et civilisation japonaise
Language laboratory e-resources

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Construction de la relation commerciale - BtoB
Sponsoring et partenariats
Shop Management & Webstore : Steam, Origins, Epic Games Store

MARKETING DIGITAL & COMMUNICATION

Stratégie Marketing & communication digitale
Outils du Community Management
Relations presse/Relations publics

GESTION ET VIE DES ENTREPRISES : MANAGEMENT D'ÉQUIPES, INTRODUCTION À L'ENTREPRENEURIAT ET CULTURE JURIDIQUE

SPÉCIALISATIONS SECTORIELLES

Evenementiel esport
Marketing des Jeux Vidéo
Influence & Communication Digitale
Tech & Game design
Coaching & Management de joueurs

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 3 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales
développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION** (TOUS LES DETAILS EN PAGES 50 & 51)

XP SESSIONS

CREATIVE TOOLS SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

- Création & production graphique avancées : Photoshop/Illustrator/Indesign
- Techniques de montage avancées - Adobe Première
- Histoire de la typographie
- Techniques de prise de vue et spécificités matérielles

NTIC SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY : INTRODUCTION AU MÉTIER DE DÉVELOPPEUR WEB

STREAMING SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY :

- Maîtrise du fonctionnement de la plateforme Twitch
- Techniques d'animation de WebTV
- Maîtrise des logiciels de streaming : XSPLOT

EVENT ESPORT & GAMING SESSION : ORGANISATION ET MANAGEMENT D'ÉQUIPES ESPORT

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS
** Selon situation sanitaire

BACHELOR ESPORT & GAMING

La 3^e année du Bachelor spécialise l'étudiant dans le domaine de l'esport & gaming de son choix et le prépare soit :

- à l'entrée dans la vie active,
- à la poursuivre d'études en MBA.

L'étudiant peut également choisir une des 5 majeures proposées (ci-contre) suivant son projet professionnel et ses aspirations. Ces majeures ont été construites afin de permettre à chaque profil de renforcer son expertise dans ce secteur aux multiples opportunités.



INSERTION PROFESSIONNELLE

Au sein de XP, l'étudiant enrichit son parcours d'expériences professionnelles riches, de sa participation aux événements de l'école (LANs, viewing party, salons, portes ouvertes) aux stages de fin d'année. Pour mieux comprendre le secteur et construire son réseau, XP offre à chacun de ses étudiants des moments d'échanges et de rencontres très appréciés par celles et ceux qui veulent faire de leur passion un métier.

L'EXPERTISE : LA MAJEURE

ADVANCED SOFTS SKILLS

Personal Branding : construction du projet professionnel
Développement personnel : leadership, esprit d'entreprendre & coaching mental

CULTURE ESPORT & GAMING

Histoire & Sociologie et écosystème l'esport & streaming
Journalisme sportif
Relation Influenceurs

ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business English / Oral skills
Culture et civilisation chinoise

GESTION ET VIE DES ENTREPRISES

Business Management
Management Interculturel
Culture juridique et RGPD

FIRST XP CHALLENGE & PROFESSIONNAL DISSERTATION

Soutenance de Projet Professionnel
Marketing de l'impossible
Réalisation du mémoire de fin d'étude

LE CHOIX DE LA MAJEURE

• Événementiel esport

• Marketing des jeux vidéo

• Influence & communication digitale

• Tech & game design (en partenariat avec Epitech Technology et e-artsup)

• Coaching & management de joueurs (en partenariat avec PHG Academy)

Retrouvez tous les détails des majeures des pages 26 à 30.

XP SESSIONS

LEVEL & GAME DESIGN SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

- Elaboration et concept de jeu vidéo
- Développement, Moteur & Plateforme : Unity
- Design Narratif, Culture & Sociologie, Psychologie à introduire dans le jeu vidéo

CREATIVE TOOLS SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

- Motion design (After Effects)
- Sound Design

NTIC SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY :

- Initiation à la Big Data
- Développement App Mobile

HEALTH SESSION

Introduction de l'esport santé :

- Addiction/Prévention
- Troubles/Violence
- Pathologies/Dopage

BACHELOR ESPORT & GAMING

MAJEURE ÉVÉNEMENTIEL ESPORT



Tout est événement et particulièrement dans le secteur de l'esport. De l'organisation de tournois régionaux à la réalisation d'événements internationaux qui regroupent des millions, voire des milliards, de spectateurs physiques et virtuels, l'esport ne s'arrête plus de créer et d'innover.

En accueillant la finale mondiale de League of Legends en novembre 2019 à l'Accor Arena, l'esport est devenu un spectacle à part entière dans les enceintes événementielles, dans le Top 3 après le sport et la musique.

À l'approche des JO2024, la discipline est fortement suivie et les investissements des grandes entreprises dans ce secteur se multiplient.



LES MÉTIERS :

- Chef de projet événementiel esport
- Responsable communication
- Gestionnaire de lieux événementiels
- Responsable sponsoring

LE PROGRAMME DE LA MAJEURE ANNÉE 3

SPÉCIALISATION SECTORIELLE - ÉVÉNEMENTIEL ESPORT

Acteurs, typologie d'événements et tendances internationales dans l'esport <i>Métiers, ressources humaines, panels et comparaisons France/international</i>
Recommandation événementielle ciblée esport <i>Compréhension du brief, réalisation d'une recommandation en réponse à la demande</i>
Conception et production événementielle <i>Événements originaux, ébauche, validation et réalisation</i>
Scénographie Événementielle <i>Logiciels spécifiques & Design d'événements</i>
Construction budgétaire événementielle <i>Faisabilité, contraintes budgétaires et rentabilité</i>
Cadre réglementaire événementiel <i>Autorisations, déclarations, enregistrements, RGPD</i>
Analyse des cibles événementielles dans l'esport <i>Cibles Grand public, professionnelle & privée</i>
Sûreté des événements et sécurité des hommes <i>Elaboration de plans, réflexions et pratiques</i>
Événements digitaux et perspectives dans l'esport <i>Animation, interactivité et participation</i>
Innovations, transformation technologique et objets connectés <i>Animations connectées, Photobooths, Community wall, Réalité virtuelle</i>
Tourisme et voyages esportifs <i>Hébergement, transport, restauration, loisirs, expérience personnalisée</i>
Événementiel humanitaire, caritatif & eco-responsable dans l'esport & gaming <i>Engagement des communautés esportives dans une démarche éthique</i>
Session logistique réceptive et hôtelière - event esport & gaming <i>Cas concret du cadre de l'accueil : VIP / Institutionnels / Joueurs Pro</i>
Management de projets événementiels <i>Postures, tips et encadrement des équipes dans l'événement esport & gaming</i>

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 4 à 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Séoul (Corée du Sud)

** Selon situation sanitaire

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

BACHELOR ESPORT & GAMING

MAJEURE MARKETING DES JEUX VIDÉO



Le jeu vidéo est devenu un phénomène économique et social, en rassemblant plusieurs millions de joueurs dans le monde. Du jeu d'arcade, à la console en passant par le jeu multijoueur, les opportunités des gamers se multiplient et les éditeurs ne rivalisent pas d'imagination et de créativité pour séduire tous les profils de joueurs (et tous les âges). Aujourd'hui, certains gamers et équipes rassemblent des milliers de fans dans des enceintes ou sur des sites de streaming. Le jeu est devenu un spectacle et un loisir de masse, selon l'Ifop (Institut d'études opinion et marketing).



LES MÉTIERS :

- Responsable marketing jeux vidéo
- Business Developer
- Chef de projet
- E-merchandiser

LE PROGRAMME DE LA MAJEURE ANNÉE 3

SPÉCIALISATION SECTORIELLE - MARKETING DES JEUX VIDEO

Études de marché <i>Analyse de marché et positionnement marketing</i>
Comportement du consommateur <i>Evolution et Transformation des modes de consommation</i>
Stratégie de contenus et des marques <i>Identité de marque et cibles</i>
Concept vitrine et concept merchandising des produits du gaming <i>Mise en avant des produits et storytelling</i>
Plans d'action marketing et lancement de produit gaming <i>Construction du PAM et conception de produits gaming</i>
Sponsoring et relations éditeurs Partenariats, Opération de communication, «Opé Spé»
Politiques de distribution des jeux vidéo <i>Actions marketing et commerciales à destination des entreprise</i>
Audiences et monétisation dans l'industrie du jeu vidéo <i>Statistiques clés, engagements, rentabilité des actions de communication marketing</i>
Droits audiovisuels dans l'industrie du jeu vidéo <i>Droits d'exploitation, diffusions, cession</i>
Paris sportifs <i>Marchés et enjeux financiers</i>
Web marketing <i>Traffic management, SEO & SEA</i>
Enjeux des big data dans l'esport <i>Gestion des données et des informations, analyse et optimisation du traitement</i>
Marketing Gaming Session <i>Cas concret et recommandation marketing d'entreprises</i>
E-commerce <i>Mise en place & spécificités</i>

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 4 à 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ÉTUDE / TRAVEL SESSION*

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Séoul (Corée du Sud)

* Selon situation sanitaire

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

BACHELOR ESPORT & GAMING

MAJEURE INFLUENCE & COMMUNICATION DIGITALE



Incontournables dans la sphère esport, les plateformes de streaming et les réseaux sociaux s'inscrivent fortement dans la stratégie de communication des éditeurs, des joueurs mais encore des entreprises. Les streamers et certains joueurs professionnels réussissent aussi à tirer leur épingle du jeu en devenant de réels influenceurs pour leur communauté. Pour leurs performances ou parce qu'ils cherchent à vivre de leur passion, les influenceurs font partie intégrante de ce qu'on appelle le marketing d'influence.



LES MÉTIERS :

- Community Manager
- Responsable éditorial
- animateur de communautés
- Streamer
- Commentateur/Caster

LE PROGRAMME DE LA MAJEURE ANNÉE 3

SPÉCIALISATION SECTORIELLE - INFLUENCE ET COMMUNICATION DIGITALE

Psychologie des réseaux sociaux et des communautés
Etat des communautés et projections futures

Gestion des communautés et fans
Management des communautés et construction de la fan base

Stratégie d'influence des personnalités
Tendances, efficacité, nécessité et retombées

Relation et Gestion des Influenceurs
Tools, gestion des talents et apports en communication

Plan de communication
Elaboration, construction et mise en application

Droit de la communication
Communication offline, digitale : règles et applications

Communication de Crise & E-reputation
Anticipation et management de réputation par la communication

Stratégie d'influence des marques esport
Budgets, ROI et actions dans l'esport

Marché de la publicité et Publicité digitale dans le streaming
Outils, ciblage et adaptation au public esport & gaming

Fonctionnement des plateformes de streaming
Aspects techniques : Twitch et les autres plateformes

Fonctionnalités techniques des réseaux sociaux sportifs
Maîtrise de Discord, Twitter, Instagram Pro. Focus sur les autres plateformes

Enjeux des big data dans l'esport
Gestion des données et des informations, analyse et optimisation du traitement

Streaming & Esport session
Conception d'émissions Esports & de planning WebTV

Stratégie des GAFAM
Compréhension et intégration des géants du web dans sa stratégie de communication

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage de 4 à 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Séoul (Corée du Sud)

** Selon situation sanitaire

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

BACHELOR ESPORT & GAMING

MAJEURE TECH & GAME DESIGN



En partenariat
avec {EPITECH.} et e-artsup

L'industrie du jeu vidéo se construit avant tout autour des studios de création graphique mais aussi développement web de jeux vidéo. Selon le dernier baromètre annuel du jeu vidéo en France (édition 2020), on compte 1200 jeux en cours de production en 2019. La France est aussi le 2^e pays le plus attractif, après les Etats-Unis selon les professionnels français du secteur. Pour évoluer dans cet écosystème, il est important d'en comprendre les rouages et de considérer chaque métier qui le constitue.



LES MÉTIERS :

- Game designer
- Directeur artistique
- Web marketer
- Manager de projet

LE PROGRAMME DE LA MAJEURE ANNÉE 3

TECH: DEVELOPPEMENT & INFRASTRUCTURES

Développement - Full Stack Front & Back

Spécificité Infrastructure & Coding

Web development

ADVANCED CREATIVE TOOLS

Création graphique avancée

Espace 3D : Blender, Sketch Up Pro, réalité augmentée

Montage son et design musical

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION

Character Designer

Level Designer

Esport Game Designer

Création d'un jeu vidéo esport et présentation

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage d'initiation

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION** (TOUS LES DETAILS EN PAGES 50 & 51)

** Selon situation sanitaire

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

BACHELOR ESPORT & GAMING

MAJEURE COACHING & MANAGEMENT DE JOUEURS



En partenariat avec



Cette majeure s'adresse à toutes celles et ceux qui souhaitent accompagner les joueurs professionnels dans leur quotidien, de la médiatisation au développement de leur carrière. Le Manager suit l'ensemble des performances du joueur ou de l'équipe et apporte son expertise business mais aussi ses compétences sur le jeu vidéo en question.



LES MÉTIERS :

- Recruteur
- Coach Analyst
- Coordinateur d'équipes esport

LE PROGRAMME DE LA MAJEURE ANNÉE 3

ENCADREMENT & COACHING ESPORTIFS EN PARTENARIAT AVEC PHG

Sociologie de l'esport

Outils de coaching sportifs

Gestion de Projets : Logistique & Suivis Budgétaires

MANAGEMENT ESPORT EN PARTENARIAT AVEC PHG

Technique de management

Prise de Parole & Leadership

Sponsoring & Financement d'un club esport

Technique de détection de talents

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage de 4 à 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Séoul (Corée du Sud)

** Selon situation sanitaire

TITAN est le club Esport amateur et professionnel de PHG Academy, regroupant diverses activités liées à la pratique esport et gaming, destinées à tous les publics, jeunes comme seniors.

OBJECTIFS :

- Encadrer la pratique esportive extra-scolaire des jeunes, au même titre qu'un club de sport traditionnel.
- Faire découvrir la pratique esportive professionnelle au plus grand nombre.
- Sensibiliser et faire pratiquer un esport responsable.
- Repérer les potentiels futurs joueurs professionnels et les encadrer.
- Rayonner sur la scène esportive française grâce à une équipe esportive professionnelle.

* En partenariat avec les écoles du groupe IONIS

XP ET LA MISE EN PRATIQUE : XP SESSIONS

FOCUS SUR LA CRÉATION D'UNE ÉMISSION

Dans le secteur de l'esport et du jeu vidéo, la création de contenu est essentielle pour la réalisation d'une stratégie de communication adaptée. Pour organiser un événement, mettre en valeur le profil d'un joueur professionnel ou encore créer une campagne vidéo, tout est contenu !

Savoir créer un contenu riche, adapté et innovant, c'est ce que les étudiants XP s'engagent à réaliser pour la production d'une émission entièrement dédiée à l'esport et au gaming



Création de contenu



Création de charte graphique



Création d'une émission sur le thème de l'esport (format libre)



Enregistrement de l'émission



Montage



Rendu devant un jury

FOCUS SUR LES MARKETING DE L'IMPOSSIBLE

L'objectif de ce challenge national est de pousser les étudiants à travailler sur des structures « fictives », (proches de sociétés existantes), sur des plans d'actions de Communication/Marketing esport & gaming éloignés, voire impossible à mettre en place sur les structures concernées.

De la définition de la cible, à la réalisation d'un SWOT, les étudiants doivent présenter devant un jury de professionnels une recommandation d'une agence.



PHG ACADEMY: LE PARCOURS SPÉCIFIQUE DES PRO GAMERS

La formation Esport Étude de PHG Academy se déroule en 2 ans et est destinée aux passionné(e)s d'esport.

Le cursus peut mener sur une 2^e année d'approfondissement pour les étudiants repérés comme potentiels prodige esport dès la 1^{re} année.

LE PARCOURS

ANNÉE 1



> Les fondamentaux esports by XP School : Pratique orale et application esports, communication, gestion d'image, culture générale esports, management, marketing digitale et préparation mentale

> Coaching pratique sportive by PHG Academy

PARCOURS PRO GAMER



ANNÉE 2

Intégration du Centre d'excellence
PHG Academy

Coaching pratique sportive intensif

PARCOURS ACADÉMIQUE



Bachelor Esport & Gaming ANNÉE 2 & 3

Obtention d'un Titre RNCP niveau 6 (Bac+3)

Année 4 & 5

MBA EN 2 ANS

Découvrez tous les MBA à partir de la page 28

Obtention d'un Titre RNCP niveau 7 (Bac+5)

Tous les détails du programme
sont à retrouver
sur www.powerhousegaming.fr

LE CYCLE MBA EN 2 ANS

Dans un secteur et un écosystème en constante mutation, l'étudiant d'XP bénéficie d'un programme de formation complet et exigeant, sans cesse adapté aux tendances, lui donnant toutes les chances de formaliser un projet professionnel ambitieux. Le cursus MBA offre à chaque étudiant la possibilité de parfaire son parcours en choisissant un domaine d'expertise qui lui permettra de se spécialiser et d'apporter une valeur ajoutée aux entreprises qui recruteront les futurs talents du milieu sportif.

“

Dès la 4^e année, le programme est construit autour des expertises sectorielles du MBA choisi. Ils complètent le cursus en formant les étudiants aux compétences indispensables demandées par le secteur. Au sein d'XP, le niveau Bac +5 concrétise un parcours et valide des connaissances et des expertises pointues dans un secteur exigeant.

”



PARFAIRE SON PARCOURS ET DEVENIR UN EXPERT DANS LE SECTEUR DE L'ESPORT ET DU GAMING



**MBA
EVENT ESPORT
& RELATIONS
PUBLICS**

**MBA
INFLUENCE
& CONTENT
MANAGEMENT**

**MBA
ESPORT & GAMING
BRAND
MANAGEMENT**

**MBA
TEAM
MANAGEMENT**

** en partenariat avec les écoles
du groupe IONIS.*

POUR QUELS MÉTIERS ?

Selon un baromètre publié en 2020, le gaming devrait représenter cette année de l'ordre de 1350 à 2000 nouveaux emplois. Plus précisément, 800 à 1200 en entreprise et 550 à 800 en studios dont notamment :

Directeur des partenariats
Brand Manager
Team Manager
Social Media Manager
Traffic Manager

Responsable de projet événementiel
Directeur de la communication
PR Manager
Journaliste sportif
Manager esports

Retrouvez tous les métiers
du secteur sur notre site

xp.school

MBA EVENT ESPORT & RELATIONS PUBLICS

Les professionnels de l'événementiel doivent comprendre les codes de l'écosystème esport et gaming pour réussir un événement et en faire la promotion auprès des différents publics (médias, bloggeurs, grand public, etc.). Ce MBA s'adresse à tous les étudiants qui souhaitent créer, organiser et faire vivre un événement dans un secteur d'activité en pleine mutation.



FOCUS SUR FINAL XP CHALLENGE

De la 4^e à la 5^e année, les étudiants créent une entreprise du statut juridique à son activité de développement. Accompagnés par des professionnels de l'entrepreneuriat et des créateurs de start-ups, ils devront présenter un projet d'envergure et viable financièrement devant un jury composé de l'équipe pédagogique et d'experts du secteur de l'esport et du gaming.

ANNÉE 1

CULTURE ESPORT & GAMING

Tendances contemporaines du jeu vidéo et de l'esport
Actualité et veille esportive
Marchés internationaux de l'esport
Eco-système : marques, équipementiers, médias, fédérations, clubs et secteur public
Institutions publiques et esport
Sport et esport

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

English Esport Business
Advanced communication skills for intercultural management
Worldwide Esport industry
Préparation au TOEIC
LV2 : chinois

XP SESSIONS

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Art Oratoire
- Two Days Boot Camp

SCRIPT DOCTORING & ESCAPE GAME SESSION BY E-ARTSUP

- Réécriture scénaristique
- Storyboard & video maker
- Initiation au Let's Play Narratif
- Conception & business de l'escape game

CREATIVE TOOLS SESSION BY E-ARTSUP

- Création graphique avancée
- Espace 3D : Blender, Sketch Up Pro, réalité augmentée
- Motion design avancé : after effect
- Montage son et design musical

NTIC SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement web back & front avancé
- Introduction à la Big Data
- Collecte et analyse de data base

DESIGN THINKING SESSION

- Management par la créativité
- Gestion de l'innovation
- Modèles internationaux

CHALLENGE ESPORT EVENT AGENCY

- Organisation d'un événement esportif en lien avec les collectivités
- Workshop événementiel immersif auprès de partenaires d'XP
- Activation 360 avancée pour une marque

EXPERTISE EVENT ESPORT & RELATIONS PUBLICS

Management et gestion d'événements esportifs internationaux
Stratégie de communication avancée
Gestion des cibles et publics/Big data dans l'événementiel
Stratégie événementielle avancée
Sûreté des événements, sécurité des hommes et normes sanitaires
Digitalisation événementielle et objets connectés dans l'esport
Événementiel et relations institutionnelles
Relations presse : animation de conférence de presse
Stratégie budgétaire événementielle
Gestion stratégique financière avancée
Management du bénévolat esportif
Esport & gaming : événementiel caritatif et éthique
RSE et événementiel durable
Logistique, production et scénographie événementielle appliquées à l'esport
Droit de la communication et de l'événementiel

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, responsable marketing de jeux vidéo, journaliste esportif, chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (communication, Lans, Viewing Party, salons, XP Days)

Job dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance

dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Évaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE / TRAVEL SESSION*

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Blizzcon - Californie (US)

* Selon situation sanitaire



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

ANNÉE 2

CULTURE ET DIGITALISATION DE L'ESPORT & GAMING

Enceintes sportives
Esport connecté et applications
Droits audiovisuels dans l'industrie de l'esport
Mixité : Esport, handicap et silver gaming
Gestion d'influenceurs esport
Paris sportifs, marchés et enjeux financiers
Médias sportifs et nouveaux enjeux
Sociologie de la consommation sportive

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business Management
Advanced communication skills
International event management
Passage du TOEIC
LV2 : chinois

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION BY E-ARTSUP

- Conception et scénarisation
- Création d'un jeu vidéo esport

NTIC SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement mobile – Full Stack
- Applications des BDD dans l'Esport
- Esport, betting & Big Data

PITCH SESSION

- Pitch d'une entreprise
- Participation au concours national de création d'entreprise et d'incubation

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Leadership et management
- Management interculturel
- Management stratégique des organisations

EVENT ESPORT & GAMING SESSION

- Création d'un tournoi esport à orientation médiatique
- Organisation d'un événement commun filières luxe & esport

EXPERTISE EVENT ESPORT ET RELATIONS PUBLICS

Direction artistique événementielle
Production événementielle avancée
Gestion des hospitalités, VIP et clientèle d'exception
Management des équipes et prestataires
Stratégie d'influence dans l'esport
Mécénat et sponsoring
Groupes de pression et lobbying
Outils des relations publics et communication relayée
Gestion de crise
Social media management & digital content
Esport, écologie et événements éco-responsables
Stratégie marketing et communication des événements
Storytelling et brand content
Droit de la propriété intellectuelle
Logistique et scénographie événementielle avancées
Sûreté des événements et sécurité des Hommes avancé

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études
Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels
Professional Dissertation

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, responsable marketing de jeux vidéo, journaliste sportif, chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (communication, Lans, Viewing Party, salons, XP Days)
Job dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Évaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE / TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : finale des Worlds de League of Legends

** Selon situation sanitaire



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.

MBA INFLUENCE & CONTENT MANAGEMENT

La stratégie de communication des marques et des équipes sportives est de plus en plus orientée sur le storytelling et la mise en avant des joueurs, influenceurs actifs auprès de la communauté. Le brand content est central dans les activations faites par les acteurs du secteur, tant sur les réseaux sociaux que dans l'ensemble des événements qui sont organisés.



FOCUS SUR LE CHALLENGE NEW TECH AGENCY

Sous forme d'agences intégrées, les étudiants proposent une expérience immersive en VR à un client suivant les exigences et le brief présenté. Suivant les compétences validées dans le programme, ils devront également créer un événement sportif virtuel et innovant pour le visiteur. Ils devront faire appel à leurs connaissances techniques pour proposer une recommandation fiable.



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

ANNÉE 1

CULTURE ESPORT & GAMING

Tendances contemporaines du jeu vidéo et de l'esport
Marchés internationaux de l'esport
Sport et esport

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

English Esport Business
LV2 : chinois

XP SESSIONS

Escape game session by e-artsup
Creative tools session by e-artsup
Tech session by Epitech Technology
Recommandation Stratégique en communication d'influence esport & gaming
Activation 360 avancée auprès de partenaires d'XP

EXPERTISE SECTORIELLE : INFLUENCE AND CONTENT MANAGEMENT

Management et communication d'influence
Management de l'e-reputation
Streaming et stratégie de contenus digitaux
Relations presse : animation de conférence de presse
Plan d'action web et de communication

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage OU Alternance : dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE / TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Blizzcon - Californie (US)

** Selon situation sanitaire

XP SESSIONS

ESCAPE GAME SESSION BY E-ARTSUP

- Réécriture scénaristique
- Storyboard & video maker
- Initiation au Let's Play Narratif
- Conception & business de l'escape game

CREATIVE TOOLS SESSION BY E-ARTSUP

- Création graphique avancée
- Espace 3D : Blender, Sketch Up Pro, réalité augmentée
- Motion design avancé : after effect
- Montage son et design musical

TECH SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement web back & front avancé
- Introduction à la Big Data dans la Communication d'influence
- Collecte et analyse de data base marketing/communication

RECOMMANDATION STRATÉGIQUE EN COMMUNICATION D'INFLUENCE ESPORT & GAMING

- Workshop recommandation stratégique d'influence
- Conception et réalisation de communication d'influence
- Stratégie & Influence des marques dans le streaming

ACTIVATION 360 AVANCÉE AUPRÈS DE PARTENAIRES D'XP

- Workshop auprès d'une entreprise partenaire de l'école en communication
- Démarche 360° et approche marketing et communication
- Rendu de dossier, pitch des activations et mise en application

ANNÉE 2

CULTURE ET DIGITALISATION DE L'ESPORT & GAMING

Droits audiovisuels dans l'industrie de l'esport
Mixité : esport, handicap et silver gaming
Gestion d'influenceurs esport

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business Management
Passage du TOEIC
LV2 : chinois

EXPERTISE - INFLUENCE AND CONTENT MANAGEMENT

Gestion de l'image, Management de la notoriété
Psychologie et comportement à l'heure du digital
Stratégie éditoriale et création de contenu
Stratégie d'influence digitale : streaming and WebTV cases
Talent Management & Performance

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études
Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE / TRAVEL SESSION*

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte d'un événement sportif : Finale des Worlds de League of Legends

* Selon situation sanitaire

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION BY E-ARTSUP

- Conception et scénarisation
- Création d'un jeu vidéo esport

TECH SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement mobile – Full Stack
- Applications des BDD dans l'esport
- Esport, betting & Big Data»

PITCH SESSION : PARTICIPATION AU CONCOURS NATIONAL DE CRÉATION D'ENTREPRISES ET D'INCUBATION

- Pitch d'une entreprise
- Participation au concours national de création d'entreprise et d'incubation

MANAGEMENT INTERCULTUREL

- Leadership et management
- Softs skills & Jeux Vidéo
- Management stratégique des organisations

ESPORT & GAMING STREAMING SESSION

- Conception d'émissions esports
- Planification du parcours et planning Web TV
- Production et Post-production»

CRÉATION D'UN TOURNOI ESPORT À ORIENTATION MÉDIATIQUE

- Création d'un tournoi d'influenceur dans l'esport et activation en communication marketing
- Organisation d'un événement digital commun filières Luxe & esport



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.

MBA ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

Les marques, qu'elles soient endémiques ou non endémiques, apportent de nouveaux champs d'action à un secteur qui doit être toujours en action pour répondre à la communauté de joueurs de passionnés. Avec 167 millions de spectateurs touchés chaque mois en 2019, l'esport et les marques devront proposer de nouveaux produits et services pour fidéliser et attirer toujours plus de gamers. Les entreprises qui investissent dans ce secteur rechercheront des profils qui connaissent le secteur, les codes mais aussi qui auront les compétences commerciales, marketing, digitales mais managériales nécessaires pour réussir.

FOCUS SUR LE CHALLENGE ESPORT BRAND MANAGEMENT

De la 4^e à la 5^e année, les étudiants créent une entreprise du statut juridique à son activité de développement. Accompagnés par des professionnels de l'entrepreneuriat et des créateurs de start-ups, ils devront également présenter un projet de levée de fonds pour une marque tirée au sort. Devant un jury composé de l'équipe pédagogique et d'experts du secteur de l'esport et du gaming, ils seront évalués sur leur capacité à gérer une équipe mais aussi à faire évoluer une marque à 360° sur le secteur.

ANNÉE 1

CULTURE ESPORT & GAMING

Tendances contemporaines du jeu vidéo et de l'esport
Actualité et veille esportive
Marchés internationaux de l'esport
Eco-système : marques, équipementiers, médias, fédérations, clubs et secteur public
Institutions publiques et esport
Sport et Esport

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

English Esport business
Advanced communication skills for intercultural management
Worldwide Esport industry
LV2: chinois

XP SESSIONS

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Art Oratoire
- Two Days Boot Camp

SCRIPT DOCTORING & ESCAPE GAME SESSION BY E-ARTSUP

RÉÉCRITURE SCÉNARISTIQUE

- Storyboard & video maker
- Initiation au Let's Play Narratif
- Conception & business de l'escape game

CREATIVE TOOLS SESSION BY E-ARTSUP

- Création graphique avancée
- Espace 3D : Blender, Sketch Up Pro, réalité augmentée
- Motion design avancé : after effect
- Montage son et design musical

NTIC SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement web back & front avancé
- Introduction à la Big Data
- Collecte et analyse de data base

DESIGN THINKING SESSION

- Management par la créativité
- Gestion de l'innovation
- Modèles internationaux

CHALLENGE ESPORT BRAND MANAGEMENT

- Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels
- Workshop événementiel : pitcher une entreprise pour une levée de fonds
- Activation 360 avancée pour une marque

EXPERTISE ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

Etudes de marché
Ecommerce platform
Customer traffic
Spécificités du Social media management esport & gaming
Publicité en ligne ciblées
Stratégie des marques esport
Esport brand platform et business model
Management et efficacité commerciale
Marketing et Communication d'influence
Mécénat sportif
Gestion financière
Droit des marques dans l'esport et l'industrie du jeu vidéo
Psychologie sociale de la communication
Communication 360
Outils des relations publics et relations presse
Brand Content et story telling digital

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'Esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, responsable marketing de jeux vidéo, journaliste sportif, chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (communication, Lans, Viewing Party, salons, XP Days)

Job dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Évaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE / TRAVEL SESSION*

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Blizzcon - Californie (US)

* Selon situation sanitaire



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

ANNÉE 2

CULTURE ET DIGITALISATION DE L'ESPORT & GAMING

Enceintes sportives
Esport connecté et applications
Droits audiovisuels dans l'industrie de l'esport
Mixité : Esport, handicap et silver gaming
Gestion d'influenceurs esport
Paris sportifs, marchés et enjeux financiers
Médias sportifs et nouveaux enjeux
Sociologie de la consommation sportive

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

English Esport business
Advanced communication skills for intercultural management
Worldwide Esport industry
LV2: chinois

EXPERTISE ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

Brand culture et stratégie des marques
Marketing expérientiel
CRM et Big Data
Analyse de marché, positionnement et road map
Licences et Jeux Vidéo
Monétisation/Micro transaction
Contenu cosmétique dans l'esport & gaming
Nouveau modèle économique : Season Pass et contenus additionnels
Marketing des jeux vidéo remastérisés
Design émotionnel
Cloud Gaming Business
Esport et e-reputation
Merchandising
Management d'un réseau de boutiques
Web in store web to store
Droit des contrats internationaux

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION BY E-ARTSUP

- Conception et scénarisation
- Création d'un jeu vidéo esport

NTIC SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

- Développement mobile – Full Stack
- Applications des BDD dans l'esport
- Esport, betting & Big Data

PITCH SESSION

- Pitch d'une entreprise
- Participation au concours national de création d'entreprise et d'incubation

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Leadership et management
- Management interculturel
- Management stratégique des organisations

ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

- Workshop recommandation stratégique marketing et communication
- Conception et réalisation d'un produit
- Organisation d'un lancement de produit

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études
Intégration professionnelle
Professional Dissertation

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, responsable marketing de jeux vidéo, journaliste sportif, chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (communication, Lans, Viewing Party, salons, XP Days)
Job dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Évaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

VOYAGES D'ETUDE/ TRAVEL SESSION**

Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : finale des Worlds de League of Legends

** Selon situation sanitaire



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMULES :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.

MBA TEAM MANAGEMENT

En partenariat avec 

Derrière chaque joueur esport se cache souvent un agent qui construit et oriente sa carrière professionnelle. Lorsque le joueur gagne des compétitions professionnelles à différents niveaux en France et à l'étranger, il se fait connaître et son quotidien ne ressemble plus à celui d'un joueur lambda. La médiatisation, les entraînements, la recherche de partenaires mais aussi les coachings doivent être accompagnés par un Manager. Ce dernier doit disposer des compétences nécessaires au bon suivi du joueur, à toutes les étapes de sa professionnalisation.

FOCUS SUR L'INSERTION PROFESSIONNELLE

Dès la 4^e année, les expériences professionnelles s'accroissent et le niveau de l'étudiant se professionnalise. Pour parfaire son cursus en MBA, l'étudiant profite de missions de stage dans le secteur de l'Esport (club esport, agences, plateforme de streaming, etc.). Il est aussi évalué sur ses compétences orales et écrites.

ANNÉE 1

COACHING & DÉVELOPPEMENT EN PARTENARIAT AVEC PHG ACADEMY

Team Building et cohésion de groupe
Psychologie du joueur
Outils de coaching sportifs avancés
Gestion de Projets

MANAGEMENT ESPORT EN PARTENARIAT AVEC PHG ACADEMY

Management Stratégique
Prise de Parole & Leadership
Business plan d'un club esport
Big Data & Analyse de performance

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'Esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, Responsable marketing de jeux vidéo, Journaliste esportif, Chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études
Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels
Professional Dissertation

INSERTION PROFESSIONNELLE

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

- Conception et scénarisation
- Création d'un jeu vidéo esport

NTIC SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY

- Développement mobile – Full Stack
- Applications des BDD dans l'Esport
- Esport, betting & Big Data

PITCH SESSION

- Pitch d'une entreprise
- Participation au concours national de création d'entreprise et d'incubation

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Leadership et management
- Management interculturel
- Management stratégique des organisations

EVENT ESPORT & GAMING SESSION

- Création d'un tournoi Esport à orientation médiatique
- Organisation d'un événement commun filières Luxe & esport



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMATION :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

ANNÉE 2

COACHING & DÉVELOPPEMENT EN PARTENARIAT AVEC PHG ACADEMY

Accompagnement et motivation des joueurs

Personal Management - Gestion de l'image

Plannification stratégique

Esport et Reconversion

MANAGEMENT ESPORT EN PARTENARIAT AVEC PHG ACADEMY

Esport & RH

Gestion de Carrières

Big Data & Détection de Talents

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, Responsable marketing de jeux vidéo, Journaliste esportif, Chef de projet événementiel, Community Manager, etc.

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études

Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels

Professional Dissertation

INSERTION PROFESSIONNELLE

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage ou Alternance dans le cadre de la spécialisation de l'étudiant. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION EN PARTENARIAT AVEC E-ARTSUP

- Conception et scénarisation
- Création d'un jeu vidéo esport

NTIC SESSION EN PARTENARIAT AVEC EPITECH TECHNOLOGY

- Développement mobile – Full Stack
- Applications des BDD dans l'esport
- Esport, betting & Big Data

PITCH SESSION

- Pitch d'une entreprise
- Participation au concours national de création d'entreprise et d'incubation

PERSONAL DEVELOPMENT SESSION

- Leadership et management
- Management interculturel
- Management stratégique des organisations

ESPORT & GAMING BRAND MANAGEMENT

- Workshop recommandation stratégique marketing et communication
- Conception et réalisation d'un produit
- Organisation d'un lancement de produit



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMATION :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre

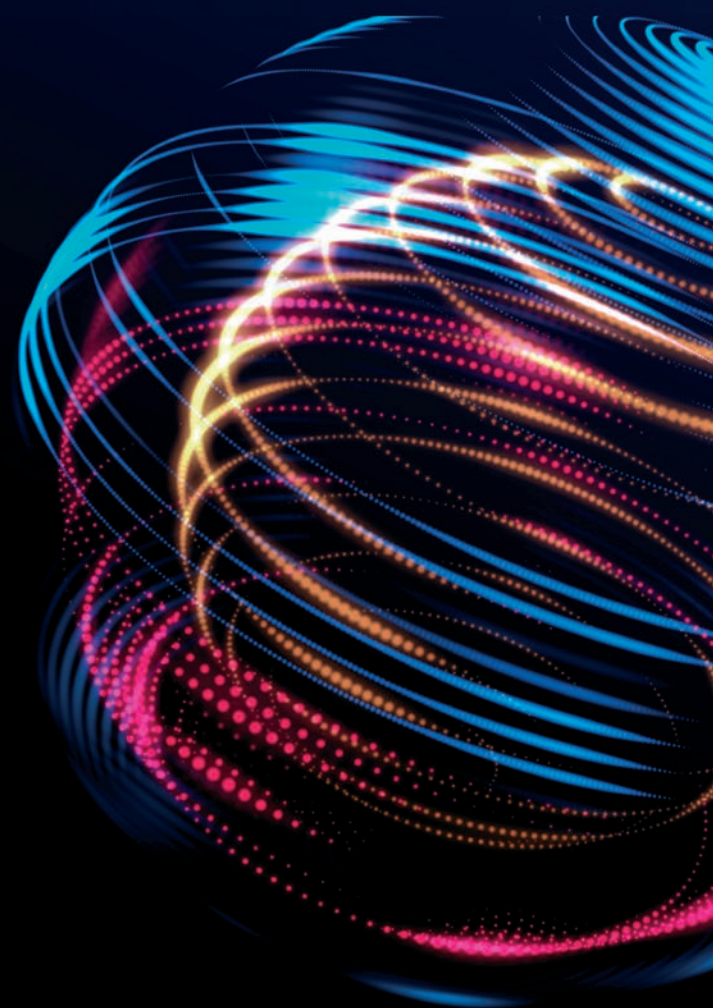
* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.

LE PROGRAMME INTERNATIONAL : BACHELOR & MBA

En partenariat avec



Représentant 120 milliards de dollars en 2019, le marché des jeux vidéo se structure et offre des opportunités professionnelles riches en France, en Europe mais également dans les continents qui ont fait naître le jeu vidéo et l'esport. Les organisations, associations mais aussi le Comité International Olympique investissent largement pour la promotion de cette discipline et sa représentation auprès des différentes instances gouvernementales.



BACHELOR INTERNATIONAL ESPORT & GAMING (BAC+3)

- Découverte des fondamentaux (marketing, business, communication)
- Construction d'une culture esport & gaming (connaissances, histoire du jeu vidéo)
- Apprentissage des langues étrangères (jusqu'à 50% du cursus en anglais en 3^e année)

MBA ENTREPRENEURSHIP & INTERNATIONAL (BAC+5)

- Valorisation des acquis par les expertises proposées en 4^e et 5^e année
- Renforcement des compétences en langues étrangères. (La 5^e année est dispensée en anglais.)

L'EXPÉRIENCE À L'INTERNATIONAL

De la 1^{re} à la 3^e année : Voyage d'étude dans une grande capitale internationale de 10 jours (détails en page 50 et 51)

4^e année : Semestre à l'international dans l'une de nos universités partenaires (détails en page 48 et 49)

MAIS AUSSI ...

1. La réalisation de projets concrets lors des workshops (formation en mode projets)
2. Des rencontres avec des professionnels du secteur esport et gaming tout au long du cursus grâce aux Masterclass XP.
3. Des immersions professionnelles dans le cadre des stages de fin d'année.
4. Un Mémoire professionnel de fin d'études en 5^e année



LA NEW YORK SESSION

Pendant un mois, XP dispense un programme de formation entièrement dédié à ses étudiants dans une de ses universités partenaires à New York. Approfondissement linguistique, étude des marques, intercultural management ou encore conférences et visites de lieux événements sportifs, tout est construit afin que les apprenants puissent acquérir de nouvelles compétences, découvrir de nouveaux axes de développement mais également leur permettre de construire leur réseau.

BACHELOR INTERNATIONAL ESPORT & GAMING

En partenariat avec



1^{re} industrie culturelle française, l'industrie du jeu vidéo prend une place majeure sur la scène européenne et internationale. L'avènement de l'esport et de clubs français emblématiques permettent aujourd'hui à la France d'occuper un rôle essentiel dans ce secteur.

Le futur diplômé sera au cœur de l'organisation nationale ou internationale des événements.



POUR QUELS MÉTIERS ?

Event Coordinator

Community Manager

Chargé(e) de communication

Rédacteur web

Chef de projet

Tous les métiers sont à retrouver en page 56 & 57.

ANNÉE 1 - LES FONDAMENTAUX : INITIATION

SOFTS SKILLS

Techniques rédactionnelles/Projet Voltaire

Gestion de l'image et Prise de parole en public : gestion du stress et confiance en soi

CULTURE ESPORT & GAMING

Histoire et culture des jeux vidéo

Histoire de l'Art et civilisations : littérature, musique et arts visuels

Introduction au journalisme sportif et esportif

Actualités et veille esportive

ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business English/Oral skills

Editing and writing techniques

Préparation au TOEIC

Culture et civilisation coréenne

Language laboratory e-resources

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Politique de commercialisation des produits gaming

Construction et techniques de négociation commerciale - BtoC

MARKETING DIGITAL & COMMUNICATION

Marketing Fondamental

Introduction au Community Management

Connaissance des médias

GESTION ET VIE DES ENTREPRISES : CULTURE JURIDIQUE, OUTIL DE GESTION FINANCIÈRE ET DE PRÉSENTATION VISUELLE

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, LANs, viewing party, Salons, XP Days)

Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi

Stage d'initiation de 2 mois.

VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**

ANNÉE 2 - LES FONDAMENTAUX : CONSOLIDATION
SOFTS SKILLS
Personal Branding : suivi professionnel individualisé
Préparation au passage de la certification Voltaire (FR)
Développement personnel : prise de parole, gestion du temps & motivation
CULTURE ESPORT & GAMING : HISTOIRES
Histoire du cinéma et de la Science Fiction
Histoire de l'Esport : histoire des genres de jeu, histoire des tournois esportifs
Journalisme esportif
Actualités et veille esportive
ENGLISH BOOSTERS & DYNAMIQUE INTERNATIONALE
Business English/Oral skills
Editing and writing techniques
Préparation au TOEIC
Culture et civilisation japonaise
Language laboratory e-resources
DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL
Construction de la relation commerciale - BtoB
Sponsoring et partenariats
Shop Management & Webstore : Steam, Origins, Epic Games Store
MARKETING DIGITAL & COMMUNICATION
Stratégie Marketing & communication digitale
Outils du Community Management
Relations presse/Relations publics
GESTION ET VIE DES ENTREPRISES : MANAGEMENT D'ÉQUIPES, INTRODUCTION À L'ENTREPRENEURIAT ET CULTURE JURIDIQUE
SPÉCIALISATIONS SECTORIELLES
Evenementiel esport
Marketing des Jeux Vidéo
Influence & Communication Digitale
RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS
INSERTION PROFESSIONNELLE
Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 3 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.
VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**

ANNÉE 3 - PROFESSIONNALISATION
ESPORT EVENT (EN)
Digital events (EN)
Event Project management (EN)
Tourism and Esports trips (EN)
Technological transformation and connected objects (EN)
VIDEO GAMES MARKETING
International Marketing
Marketing action plans and product launching (EN)
Advertising market and digital advertising in streaming (EN)
Esports betting & Big Data (EN)
DIGITAL INFLUENCE AND COMMUNICATION
Technical features of Esports social networks (EN)
Digital Rights (EN)
Communication plan & web reputation (EN)
RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS
INSERTION PROFESSIONNELLE
Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.
VOYAGES D'ÉTUDE/ TRAVEL SESSION**
Voyage de 10 jours dans une grande capitale internationale, à la découverte du berceau de l'esport : Séoul (Corée du Sud)

* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.
 ** Selon situation sanitaire

MBA ENTREPRENEURSHIP & INTERNATIONAL

En partenariat avec



Le marché de l'esport est mondial et les engagements internationaux se multiplient entre les différents continents et pays pour apporter au secteur plus de visibilité et de nouveaux terrains de jeu. Au sein de ce MBA, l'étudiant est formé et préparé pour acquérir toutes les compétences recherchées pour évoluer dans un milieu international. La 5^e année est dispensée en anglais et les langues étrangères sont un point fort du cursus notamment par le niveau exigé.



1st YEAR

Formation en Initial avec un stage de 6 mois au second semestre à l'International.

CULTURE ESPORT & GAMING

Trends in video games and Esports
Public and Esport Institutions

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

English Esport Business
LV2 au choix : chinois, japonais, coréen

EXPERTISE SECTORIELLE : ENTREPRENEURSHIP & INTERNATIONAL

Events safety and humans security
Event logistic & production
Esport brand strategy
News Markets and Innovation
Social media management
Influencer communication and management
Broadcasting rights

XP SESSIONS

ESCAPE GAME SESSION BY E-ARTSUP

CREATIVE TOOLS SESSION BY E-ARTSUP

TECH SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

**ORGANISATION D'UN ÉVÉNEMENT ESPORT
EN LIEN AVEC LES COLLECTIVITÉS**

**ACTIVATION 360 AVANCÉ AUPRÈS
DE PARTENAIRES D'XP**

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'Esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, Responsable Marketing de Jeux Vidéo, Journaliste sportif, Chef de Projet Événementiel, Community Manager, etc.

INTERNATIONAL STUDIES & INTERSHIP*

Second semestre à l'étranger

3 universités partenaires : Berlin (Europe), New York (US), Séoul (Asie)

Programme d'immersion de 6 mois dans une université à l'international :
- Approfondissement linguistique
- International industries
- Brand management
- Intercultural management
- Business conference visits, guest speakers, companies visits.
- Intership
- Showfilmings, museum visits

* Selon situation sanitaire

FOCUS SUR LA FRENCH TECH

L'écosystème des startups françaises a pour but de faire de la France l'un des pays les plus attractifs pour les startups souhaitant se lancer, se développer et s'internationaliser.

En 2021, on enregistre 4 milliards d'euros* de levées de fonds pour les jeunes pousses de la French Tech. Et la France ne compte pas s'arrêter là. Les envies d'entreprendre s'exportent et de nombreux pays voient d'un très bon œil l'arrivée des startups françaises sur leur territoire. En 2020, la France a d'ailleurs bénéficié de 5,2 milliards de dollars d'investissements dans ses start-ups (contre 4,8 milliards en 2019).

*Source : La French Tech

LE SEMESTRE À L'INTERNATIONAL :

Dès la 4^e année, les étudiants profitent du réseau XP pour expérimenter de nouveaux terrains de jeu en choisissant d'étudier pendant 6 mois dans une des universités partenaires d'XP. Ils suivront leurs études en immersion au cœur des mégapoles qui investissent dans le secteur de l'esport et du jeu vidéo. Ils auront également l'opportunité de rencontre des personnalités qui comptent dans cette industrie en pleine croissance, en France et à l'international.

Tous les détails du programme ci-contre.

2nd YEAR

Formation en Initial. Le cursus est dispensé en anglais.

CULTURE DE L'ESPORT & GAMING

Diversity : Esport, handicap and silver gaming
Esport influencer management
Esports media and new challenges
Sociology of Esports consumption

DYNAMIQUE INTERNATIONALE

Business Management
TOEIC assessment
LV2 au choix : chinois, japonais, coréen

EXPERTISE SECTORIELLE : ENTREPRENEURSHIP & INTERNATIONAL

Esport event management
Team management
Hospitality, VIP & customers
Fan experience and technology
International brand culture
Video Games marketing
International communication strategy

FINAL XP CHALLENGE

Projet de fin d'études
Création d'une entreprise et présentation devant un jury d'experts et de professionnels

RENCONTRES PROFESSIONNELLES / MASTERCLASS

Une fois par mois, une personnalité du monde de l'Esport et du gaming intervient auprès de nos étudiants pour partager son parcours et son expérience : Team Manager Esport, Responsable Marketing de Jeux Vidéo, Journaliste esportif, Chef de Projet Événementiel, Community Manager, etc.

INSERTION PROFESSIONNELLE

Participation aux événements XP (Communication, Lans, Viewing Party, Salons, XP Days)
Job Dating : sensibilisation à la recherche d'emploi
Stage de 6 mois. Evaluation tutorée sur les compétences techniques et comportementales développées et élaboration d'un rapport de stage noté.

XP SESSIONS

ARTISTIQUE PRODUCTION & GAME PRODUCTION SESSION BY E-ARTSUP

TECH SESSION BY EPITECH TECHNOLOGY

PITCH SESSION : PARTICIPATION AU CONCOURS NATIONAL DE CRÉATION D'ENTREPRISES ET D'INCUBATION

MANAGEMENT INTERCULTUREL

EVENT ESPORT & GAMING SESSION

CRÉATION D'UN TOURNOI ESPORT À ORIENTATION MÉDIATIQUE



IL EXISTE DEUX TYPES DE FORMATION :

- Alternance : 4 jours entreprise, 1 jour école
- Initial : stage de 6 mois au second semestre



POUR QUELS MÉTIERS ?

Entrepreneur dans l'esport
Directeur de la communication
PR Manager
Digital Specialist
Manager Esport

Tous les métiers sont à retrouver
en page 56 & 57.

* en partenariat avec les écoles du groupe IONIS.

L'INTERNATIONAL, DIMENSION ESSENTIELLE ET STRUCTURANTE

Au cœur de toutes les écoles du Groupe IONIS, il est évident que la dimension internationale est un incontournable aussi dans les sphères de l'esport et du gaming. Essentielle dans la carrière professionnelle des Millenials, elle prend tout son sens dans la compréhension des outils et techniques de langages de l'écosystème esportif.

XP développe un pôle international qui permet aux étudiants d'élargir leurs champs de compétences. Tout au long de son parcours, l'étudiant renforce ses compétences professionnelles grâce aux différents modules d'apprentissage de l'année 1 à l'année 5. Ils permettent d'assurer un meilleur suivi des connaissances de l'étudiant et une ouverture à l'international unique sur le monde de l'esport et du gaming.

LEARNING TRIP

Parce que l'esport est avant tout un univers mondialisé, le programme est rythmé par des voyages européens et internationaux. Au cours du cycle Bachelor, les étudiants partent à la découverte des événements européens majeurs de la scène esportive, notamment en Pologne et en Allemagne. Le voyage d'études est également un événement majeur dès la 3^e année. Il permet la rencontre professionnelle entre les étudiants et les entreprises du secteur.

Le cycle MBA est aussi très riche d'expériences à l'international avec des voyages aux États-Unis, berceau des plus grandes compétitions esportives et rassemblements vidéoludiques.



INITIATION AUX LANGUES ASIATIQUES

L'apprentissage des langues asiatiques (japonais, coréen et chinois) constitue l'un des fondements du secteur.

La culture et l'apprentissage de la civilisation des langues asiatiques constituent également un élément différenciant dans le cursus de l'étudiant.

SUMMER SCHOOL

En 3^e année, les étudiants du Bachelor XP perfectionnent la langue anglaise grâce aux universités partenaires du Groupe IONIS. Pendant un mois, ils partent étudier aux États-Unis pour parfaire leurs connaissances. Il s'agit d'une opportunité supplémentaire proposée dans le cursus pour accompagner les étudiants vers la professionnalisation de leur parcours.

XP INSIDE

++ FIRST XP CHALLENGE

Dès la 3^e année, les étudiants participent à un projet collectif lié à la mise en place d'une stratégie de communication afin de répondre au brief d'une entreprise. De type workshop, ils sont formés à la gestion d'équipe, à la réalisation d'une recommandation mais aussi à la prise de parole en public. Ils conseillent ainsi le client sur l'ensemble de sa communication (community management, événementiel, marketing d'influence, etc.).

++ XP SESSIONS

Les XP Sessions ou comment acquérir des points d'expérience à chaque session. Elles sont au cœur de la pédagogie par projet mise en œuvre par XP. Mise en pratique, immersion, culture projet, situations réelles, compétitions junior agence et ateliers créatifs permettent aux étudiants de découvrir concrètement, avec des professionnels et des acteurs de l'esport & du gaming, les problématiques réelles du marché. La durée des XP Sessions varie de 3 à 15 jours pour mettre les étudiants en immersion totale.



GAMERS ASSEMBLY DE POITIERS

La Gamers Assembly (GA) est l'événement esportif annuel le plus ancien de France ! Créé en 2000, la GA a récemment soufflé ses 20 bougies, en présence des étudiants d'XP. Durant ce rituel incontournable de la scène française, ces derniers peuvent côtoyer les meilleures équipes esportives, rencontrer les acteurs incontournables mais aussi des personnalités publiques impliquées dans le secteur comme Michel François, Vice-Président du Grand Poitiers, rencontré lors de la 20^e édition.



BARRIÈRE ESPORT TOUR

En 2020, XP est le partenaire officiel du Barrière Esport Tour. A toutes les étapes, les étudiants d'XP ont eu l'opportunité de participer à l'organisation de l'événement, et de travailler en collaboration avec les équipes organisatrices (Groupe Barrière et Webedia). Les étudiants ont mis en pratique sur le terrain les compétences acquises pendant les XP Sessions, au service de cette première édition dédiée au Speedrun.



PARIS GAMES WEEK

Chaque année, XP participe à la Paris Games Week (PGW), salon emblématique dédié au jeu vidéo avec ses étudiants et de nombreux acteurs du secteur de l'esport et du gaming présents sur le stand. Une participation de l'école très remarquée avec ses animations (en collaboration avec GamersOrigin), compétitions et découverte des campus XP dans le jeu Fortnite, recréé spécialement pour l'événement. La PGW rassemble chaque année plus de 315 000 visiteurs pendant 5 jours, à la Porte de Versailles à Paris.

XP INSIDE

ORGANISATION D'UN ÉVÉNEMENT ESPORT AU STADE PIERRE MAUROY DE LILLE

Les étudiants du campus de Lille ont été challengés avec le Stade Pierre Mauroy et l'équipe Vegacy Esports pour l'organisation événementielle du tournoi Temple Esport qui a eu lieu en septembre 2021. Cet événement est constitué d'une scène compétitive Super Smash Bros Ultimate mais aussi d'un parcours FIFA XI pro et d'une ambiance plus décontractée.

Objectif : réaliser un événement à la fois compétitif et grand public & proposer une expérience joueur et visiteur hors du commun

Pour nos étudiants, ce projet est incontournable dans leur cursus pour faire vivre une expérience professionnelle et valoriser ses connaissances et construire son réseau.



RED BULL CAMPUS CLUTCH CHALLENGE

L'événement Red Bull Campus Clutch s'est installé sur les campus de Lyon et Strasbourg pour son tournoi en ligne. Pour l'occasion, ce sont les étudiants XP qui gèrent l'organisation de l'événement de A à Z : logistique, accueil des joueurs, communication. L'ambition d'XP est d'apporter une expérience terrain inédite dans le parcours d'études de chaque étudiant. Chaque année, les futurs talents de l'esport et du gaming développent de nouvelles compétences et mettent en pratique grâce à des événements grandeur nature.

LA MOBILISATION DE NOS ÉTUDIANTS POUR LA BONNE CAUSE



STREAM ET TOURNOIS CARITATIFS ORGANISÉS PAR LES ÉTUDIANTS ET BDE

Tout au long de leur cursus, les étudiants XP organisent des streams et tournois caritatifs ou solidaires en ligne qui ont pour objectif de mobiliser la communauté sur Twitch. Orchestrés par les BDE de chaque campus, ces événements permettent aux étudiants de développer des compétences professionnelles supplémentaires : organisation d'un événement, gestion de la logistique, mise en place d'une stratégie de communication adaptée, présence sur les réseaux sociaux pour promouvoir l'événement.



À LA DÉCOUVERTE DE MÉTIERS PASSION

ET D'UNE DIVERSITÉ DE FUTURS PROFESSIONNELS

Gestion, business, publicité, marketing, événementiel, animation, médias, sponsoring, communication digitale, entrepreneuriat, management de club, coaching de joueurs : les portes d'entrée professionnelles dans l'esport sont de plus en plus nombreuses. L'évolution des technologies va encore amplifier ce phénomène.

Dans un secteur et un écosystème en constante mutation, l'étudiant d'XP bénéficie d'un programme de formation complet et exigeant, sans cesse adapté aux tendances, lui donnant toutes les chances de formaliser un projet professionnel ambitieux.

ANIMATION

Streamer
Commentateur / caster
Influenceur
Animateur
de communautés

BUSINESS & MARKETING

Business Developer
Chef de projet
Chargé(e) de marketing esport
Responsable sponsoring
Brand Manager
Responsable commercial

COMMUNICATION & MÉDIAS

Responsable e-reputation
Attaché de presse
Responsable des relations publics
Responsable communication
Responsable éditorial
Journaliste sportif

DIGITAL

Social Media Manager
Community Manager
Traffic Manager
Web marketer
Administrateur des réseaux
Architecte web
UX Designer
Product Manager

CRÉATION

Responsable de création
Directeur artistique
Manager de projet
Game designer
Designer numérique
Web Designer
Videaster

ORGANISATION D'ÉVÉNEMENTS

Responsable
de projet événementiel
Producteur exécutif
Directeur(rice) stream
Directeur(rice) production vidéo
Gestionnaire de lieux
Réalisateur

MANAGEMENT & PERFORMANCE

Manager Esport
Coach Analyst
Recruteur
Responsable bien-être



TOUTES LES QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEZ SUR XP

Parce que le secteur de l'esport et du gaming est en constante mutation et que les opportunités professionnelles sont riches, XP a souhaité répondre à toutes vos questions relatives à l'engagement de l'école et à ses formations. Parents et étudiants, le contenu qui suit est fait pour vous. Formations, inscriptions et débouchés, tout y est.

Faites-vous appel à des professionnels du secteur pour dispenser les cours et modules ?

Ce sont, en majorité, des professionnels des différents domaines de spécialisation du secteur de l'esport qui interviennent pour vous transmettre le savoir théorique et la méthodologie pratique nécessaires pour réussir votre formation. Chez XP, nous proposons un cursus en mode projets afin que nos étudiants soient à l'aise très rapidement avec les enjeux du terrain et du travail en équipe.

Je suis passionné(e) par ce secteur. Toutefois, je ne sais pas encore vers quels métiers je pourrais m'orienter ?

Tout au long de votre cursus, vous apprendrez à vous connaître professionnellement et à affiner votre projet en fonction de vos aspirations. En pages 10 et 21, vous trouverez une liste non exhaustive de métiers en fonction des différents domaines liés au monde de l'esport et du gaming. De nouveaux métiers émergent continuellement, cet écosystème est en pleine mutation ! Si vous souhaitez échanger sur votre projet, n'hésitez pas à nous contacter.

Je souhaite devenir Pro-Gamer, est-ce possible chez XP ?

Non, XP n'est pas un centre de formation mais une école de commerce qui prépare aux métiers business, marketing, communication, digital, commercial, etc. autour du secteur des jeux vidéo et du sport électronique. Toutefois, vous pouvez intégrer PHG Academy, le centre de formation et d'entraînements du groupe IONIS.

Puis-je poursuivre mes études en alternance ?

XP conseille un cursus en initiale, de la 1^{re} à la 3^e année, puis une poursuite d'études en 4^e et 5^e année en alternance afin d'appréhender le monde professionnel en profondeur. Grâce au rythme « 1 jour à l'école, 4 jours en entreprise », l'étudiant devient salarié de l'entreprise d'accueil. Il occupe des missions qui lui permettront de renforcer ses compétences. Il construit également son réseau pour l'avenir.

Un parcours international* est-il proposé ?

Dès la 1^{re} année, les voyages d'études sont proposés à nos étudiants. La fin du cursus Bachelor se concrétise par 10 jours en Asie à la découverte des plus grands événements gaming et Esport internationaux. La Summer School (aux États-Unis) est également un accélérateur des compétences interprofessionnelles et linguistiques.

* Selon les règles sanitaires qui s'imposent dans les continents cités, des modifications peuvent avoir lieu.

Existe-t-il des rentrées parallèles ?

Au sein d'XP, nous proposons une intégration dès Bac +2 en admission parallèle. Un séminaire de remise à niveau est proposé dès la rentrée afin de permettre aux étudiants de poursuivre leurs études dans les meilleures conditions. Une intégration pas à pas est recommandée. C'est ce que nous conseillons chez XP.

Comment se passe le concours d'admission ? Y a-t-il des annales pour se préparer ?

Le concours d'entrée, qui évalue principalement la culture générale et celle liée au secteur de l'esport et du gaming, est ouvert aux étudiant(e)s passionné(e)s par le secteur. Il se compose d'un examen écrit et d'un entretien oral qui permettent d'apprécier le projet professionnel de l'étudiant et ses motivations. Les annales sont utiles pour parfaire ses connaissances générales.

(tous les détails du concours d'entrée sont à retrouver en pages 38 et 39).

Qu'est-ce qu'une XP Session ?

Il s'agit d'une période immersive d'une durée de 3 à 15 jours qui permet à l'étudiant d'être en condition réelle de gestion en entreprise. Chaque étudiant est évalué sur son management, son encadrement de l'équipe mais aussi sur sa capacité à répondre à un événement, par exemple.

.....

**Pour toute information complémentaire,
n'hésitez pas à vous rapprocher du campus XP
de votre choix.**

.....

AU CŒUR DE LA VIE ET DE LA VILLE, LES CAMPUS URBAINS

Depuis sa création en 1980, IONIS Education Group réalise des investissements conséquents pour constituer des campus situés en centre-ville, proches des lieux de vie, d'économie, de culture, de convivialité...

Les étudiants bénéficient de lieux multiculturels, qui regroupent des écoles différentes, favorisant la transversalité et une vie étudiante intense.

C'est un choix propre au Groupe, inscrit dans sa culture. Implanter les écoles en périphérie présente de nombreux inconvénients pour les étudiants, qui se retrouvent exclus d'une grande partie de la vie citadine.

Car être étudiant, c'est se trouver à l'une des périodes les plus propices aux découvertes, aux rencontres et à l'apprentissage de nouvelles passions.

Dans ce contexte, pourquoi rejeter les institutions de l'enseignement supérieur à la périphérie ?

Ces campus rassemblent compétences, savoir-faire et domaines d'excellence complémentaires. Ils favorisent les synergies, permettent de multiplier les projets communs et dynamisent la vie étudiante



PARIS

Avec près de 700 000 étudiants, la ville de Paris offre un choix d'événements esport considérables, à proximité des sièges sociaux des entreprises qui investissent dans ce secteur. La Paris Games Week, temple du jeu vidéo, accueille ainsi chaque année plus de 300 000 visiteurs. Des compétitions européennes viennent aussi s'installer à Paris, telle que la finale du championnat du monde de League of Legends, en 2019 à l'Accor Hotels Arena.



BORDEAUX

Ville de pointe en matière de nouvelles technologies, Bordeaux attire les passionnés de l'esport et du gaming pour les activations fortes du secteur. Une communauté qui se déplace aux différents événements esportifs organisés à Bordeaux et sa région : Esports World Convention ou encore le Bordeaux Geek Festival.



LILLE

Au cœur de la ville étudiante de Lille, un réseau d'acteurs et de structures sportives puissant et dynamique s'est construit depuis quelques années. Les événements sport et gaming se multiplient dans tous les domaines d'activité. Le club de football lillois, le LOSC, a ainsi créé en 2017 un département sport, une nouvelle forme de compétition sportive.



LYON

La ville de Lyon, qui a vu naître en 1983 le premier champion français, offre un écosystème d'employabilité intéressant pour les étudiants dans le milieu du jeu vidéo et de l'esport, avec une centaine d'entreprises déjà implantée. Les événements sportifs sont de plus en plus fréquents et permettent à la ville de profiter de retombées touristiques et économiques favorables.



MARSEILLE

En plein cœur du quartier Euroméditerranée, XP s'installe au cœur du nouveau poumon économique de la ville de Marseille et des événements sportifs. Ville du foot mais aussi aujourd'hui ville qui investit dans le milieu sportif, XP offre aux étudiants un campus entièrement dédié à la passion de l'esport.



MONTPELLIER

Élu ville où il fait bon étudier en 2019, Montpellier compte de nombreux atouts notamment grâce à son pôle d'activité dédié au numérique avec l'implantation d'Ubisoft. Dans la région Occitanie, les start-ups sont également les bienvenues. Les clubs sportifs du département investissent largement dans le secteur de l'Esport à l'image du Montpellier Hérault Sport Club qui a créée, 2019 sa propre équipe de joueurs professionnels en association avec la structure française BeGenius. Montpellier accueille également chaque année l'Occitanie Esports.



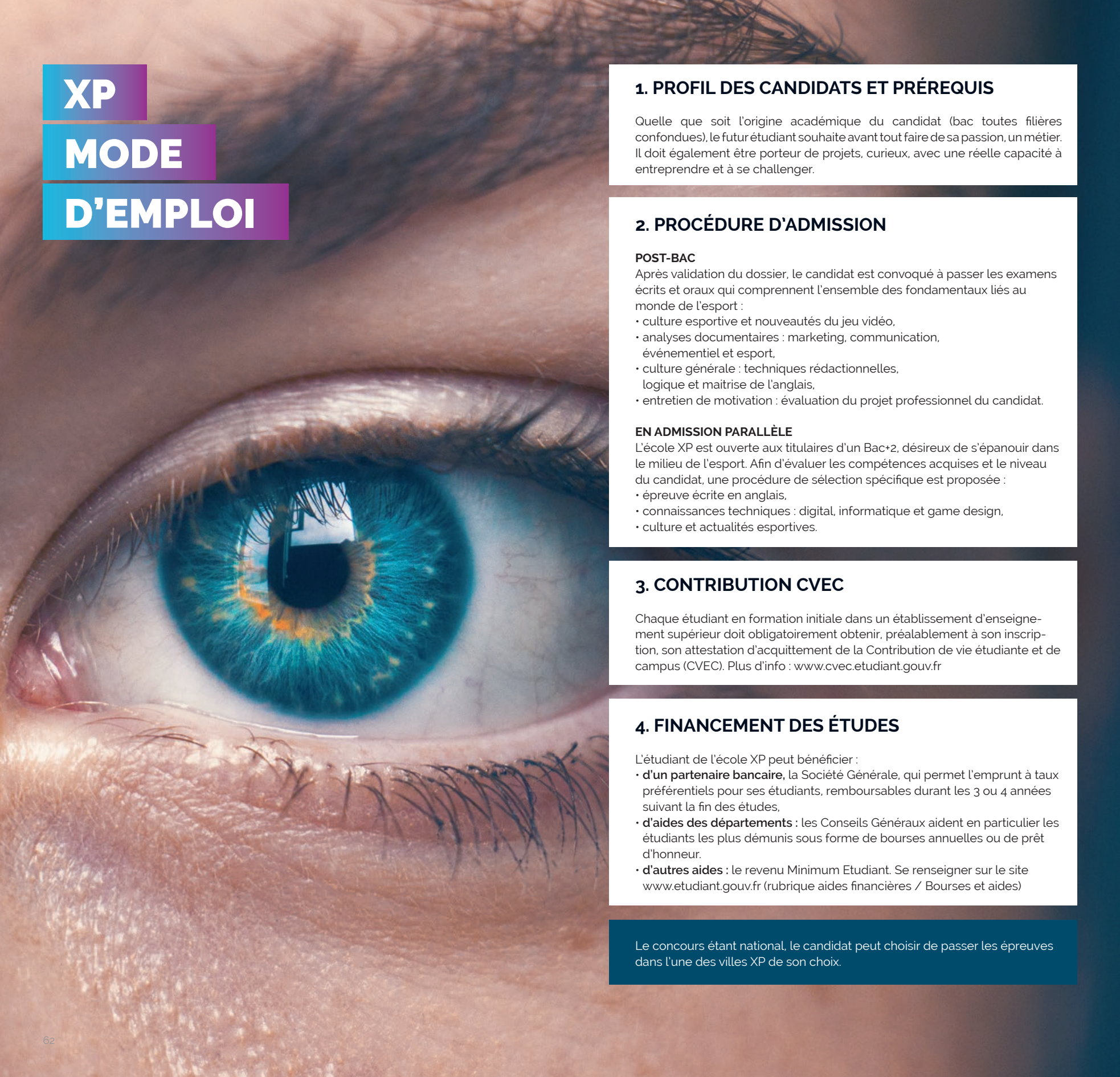
RENNES

Geek Days, Stunfest ou encore InsaLan : Rennes est une terre d'événements et de festivals ! L'esport et le gaming y sont donc légitimes. Rennes est une métropole dynamique, accueillante, avec un bon cadre de vie. Ville universitaire, esprit travailleur et entrepreneurial, Rennes a de sérieux atouts pour accueillir et développer rapidement l'esport et le gaming.



STRASBOURG

Strasbourg, par sa position stratégique en Europe, au carrefour des cultures, joue un rôle moteur dans le développement de l'écosystème sportif et l'industrie du jeu vidéo. L'Alsace est par ailleurs la deuxième région de France après Paris à avoir créé une fédération régionale d'esport ! Plusieurs clubs sportifs professionnels ont lancé leur division sport et les événements/festivals du jeu vidéo (Star To Play par exemple) sont ancrés dans la culture locale.



XP

MODE

D'EMPLOI

1. PROFIL DES CANDIDATS ET PRÉREQUIS

Quelle que soit l'origine académique du candidat (bac toutes filières confondues), le futur étudiant souhaite avant tout faire de sa passion, un métier. Il doit également être porteur de projets, curieux, avec une réelle capacité à entreprendre et à se challenger.

2. PROCÉDURE D'ADMISSION

POST-BAC

Après validation du dossier, le candidat est convoqué à passer les examens écrits et oraux qui comprennent l'ensemble des fondamentaux liés au monde de l'esport :

- culture esportive et nouveautés du jeu vidéo,
- analyses documentaires : marketing, communication, événementiel et esport,
- culture générale : techniques rédactionnelles, logique et maîtrise de l'anglais,
- entretien de motivation : évaluation du projet professionnel du candidat.

EN ADMISSION PARALLÈLE

L'école XP est ouverte aux titulaires d'un Bac+2, désireux de s'épanouir dans le milieu de l'esport. Afin d'évaluer les compétences acquises et le niveau du candidat, une procédure de sélection spécifique est proposée :

- épreuve écrite en anglais,
- connaissances techniques : digital, informatique et game design,
- culture et actualités esportives.

3. CONTRIBUTION CVEC

Chaque étudiant en formation initiale dans un établissement d'enseignement supérieur doit obligatoirement obtenir, préalablement à son inscription, son attestation d'acquiescement de la Contribution de vie étudiante et de campus (CVEC). Plus d'info : www.cvec.etudiant.gouv.fr

4. FINANCEMENT DES ÉTUDES

L'étudiant de l'école XP peut bénéficier :

- **d'un partenaire bancaire**, la Société Générale, qui permet l'emprunt à taux préférentiels pour ses étudiants, remboursables durant les 3 ou 4 années suivant la fin des études,
- **d'aides des départements** : les Conseils Généraux aident en particulier les étudiants les plus démunis sous forme de bourses annuelles ou de prêt d'honneur.
- **d'autres aides** : le revenu Minimum Etudiant. Se renseigner sur le site www.etudiant.gouv.fr (rubrique aides financières / Bourses et aides)

Le concours étant national, le candidat peut choisir de passer les épreuves dans l'une des villes XP de son choix.

L'EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

CYCLE BACHELOR : IMMERSION EN STAGE

L'intégration dans le milieu professionnel fait partie intégrante du cursus XP. Dès la 1^{re} année, les étudiants doivent effectuer un stage dans l'univers esport & gaming. Les périodes de stage vont de 10 semaines à 6 mois pour la 3^e année.

Pour les accompagner dans leur recherche d'entreprise d'accueil, les étudiants d'XP bénéficient d'un service des relations entreprises présents dans chaque campus pour les mettre en relation avec les recruteurs du secteur. Des ateliers coaching permettent également de se préparer à un entretien de motivation, de revoir son CV, de valoriser ses compétences mais aussi de susciter l'intérêt auprès d'un club esport, d'un éditeur ou encore d'une agence.

ETAPE	INITIATION	EXPERIMENTATION	PROFESSIONNALISATION
Année	1 ^{re} année	2 ^e année	3 ^e année
Période	8 semaines	3 à 4 mois	6 mois

JOB DATING XP

Chaque année, les campus XP organisent cet événement pour faciliter la recherche d'un stage ou d'une alternance dans le cursus des étudiants. XP reçoit les entreprises qui comptent dans le secteur et qui recherchent de nouveaux talents.

Des missions événementielles, aux expertises commerciales et de communication, les étudiants ont eu l'opportunité de se challenger en présentant leur motivation auprès de ceux qui font évoluer le secteur.



CYCLE MBA : FORMATION EN ALTERNANCE (DANS LE CADRE DU CYCLE MBA UNIQUEMENT)

Rythme: 1 JOUR À L'ÉCOLE, 4 JOURS EN ENTREPRISE

2 FORMULES :

Statut salarié (contrat de professionnalisation)

L'entreprise vous emploie en tant que salarié sur la durée d'un contrat couvrant votre période de formation en vous rémunérant et assure le financement de vos études (prise en charge par un fonds mutualisateur).

Statut étudiant (contrat d'apprentissage ou contrat longue durée)

Soit : Vous percevez une gratification (selon le minimum légal) et l'entreprise prend en charge partiellement ou totalement le financement de votre formation.
Soit : Vous percevez une gratification (selon le minimum légal) et vous prenez en charge vos frais de scolarité en totalité.

Plus que des alternants, nos étudiants sont des salariés de l'entreprise, intégrés très rapidement au sein des entreprises. Ils occupent des fonctions d'envergure et deviennent de vrais professionnels.

Les avantages du statut d'alternant :

- Un statut de salarié dans l'entreprise
- Des études financées par l'entreprise d'accueil
- Des missions professionnelles en entreprise pendant 2 ans
- Un titre certifié par l'Etat niveau I (niveau 7)

Une école au cœur d'un groupe leader

30 000
étudiants

Plus de
80 000
Anciens

100
établissements

650
accords
internationaux
dans 75 pays

29
écoles
et entités

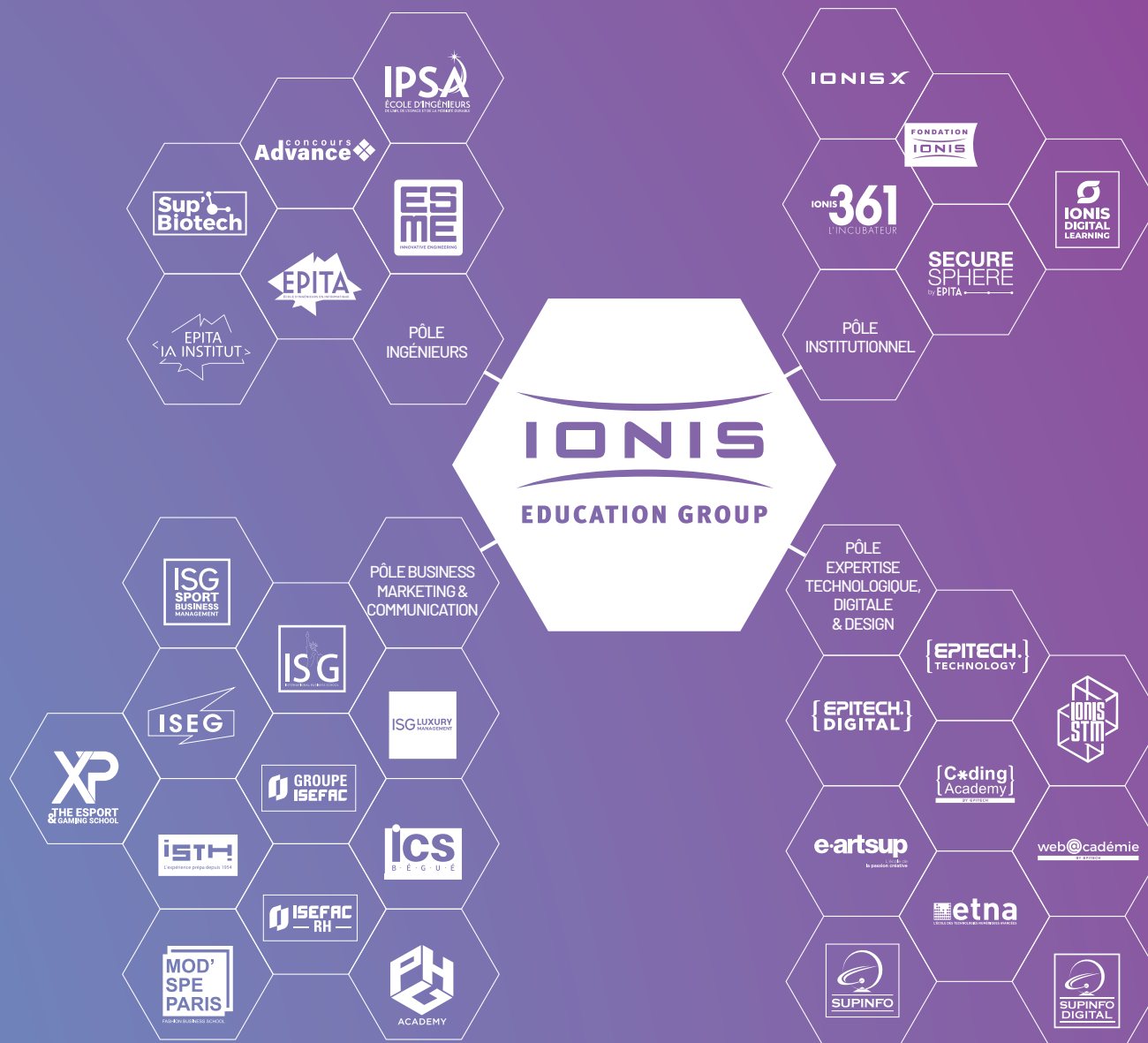
2 700
enseignants,
intervenants
& collaborateurs

27
Campus
en France
et à
l'International

+de 410
associations
étudiantes

Former la Nouvelle Intelligence des Entreprises

Paris • Bordeaux • Caen • Lille • Lyon • Marseille • Montpellier • Moulins • Mulhouse • Nancy • Nantes • Nice
Rennes • Saint-André (la Réunion) • Strasbourg • Toulouse • Tours • Berlin • Tirana • Bruxelles • Cotonou
Barcelone • New York • Genève • Madrid (ouverture prochaine), Zurich (ouverture prochaine)



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 30 000 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 la Nouvelle Intelligence des Entreprises 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 80 000 membres.

www.ionis-group.com



THE ESPORT & GAMING SCHOOL



www.xp.school

Cette école est membre de 

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 30 000 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 la Nouvelle Intelligence des Entreprises 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 80 000 membres.