

Année scolaire
2019-2020



Projet ESPORT

ERA de Vaucresson et E-QUALS

Afin d'explorer et faire découvrir l'univers de l'esport et du jeu vidéo à des élèves de 2nd, le Lycée ERA Toulouse-Lautrec de Vaucresson, avec l'appui de l'association E-QUALS, propose un projet ambitieux sur l'année scolaire 2019-2020.

Les 15 lycéens volontaires pourront dans un premier temps découvrir le secteur de l'industrie du jeu vidéo ; éditeurs de jeux, programmeurs, game designers, graphistes, scénaristes, responsables de communication. Dans un second temps ils exploreront l'écosystème de l'esport (pratique compétitive du jeu vidéo) ; rencontre avec des franchises et/ou clubs de joueurs professionnels, échanges avec des organisateurs de compétitions, visite de locaux de médias dédiés à l'esport et rencontre avec des influenceurs...

En parallèle nous les impliquerons dans l'organisation d'un tournoi esport inclusif au Lycée ERA de Vaucresson début juillet 2020. Cette compétition par équipe aura un format original et permettra aux joueurs en situation de handicap et aux joueurs valides de participer ensemble.

En complément, certains thèmes seront abordés en cours de Sciences Numérique et Technologie, notamment toute la partie Web et réseaux sociaux, ainsi qu'en cours de sciences économiques et sociales.

Organisation générale

Logistique

L'activité est gratuite. Elle sera encadrée par M. Delattre adjoint de Direction, et M. Atencia, éducateur spécialisé.

L'association E-quals, créée par des anciens élèves de l'EREA et des influenceurs sport, sera co-organisatrice du projet. Nous bénéficierons des compétences et des nombreux contacts de cette structure pour construire un projet solide.

Nous réunirons les élèves environ 2 fois par mois ; le mercredi de 16h30 à 18h00 les 4 premières séances, puis de 16h30 à 17h30 pour les suivantes selon un planning fixe.

Les visites des différentes structures évoquées en introduction se feront généralement le samedi après-midi (jours non encore fixés). Les 2 tournois auront lieu pour le premier les 12 et 13 février (pendant les vacances de février), pour le second les 06 et 07 juillet, (début des vacances d'été). Pour les visites du samedi et les 2 tournois, vous devrez être en mesure de déposer et récupérer votre enfant au lycée selon les horaires fixés.

Nous serons amenés à communiquer largement autour de ce projet, notamment sur les réseaux sociaux et dans les médias. Nous aurons donc besoin que vous signiez un document appelé « droit à l'image » pour autoriser l'EREA et E-Equals à diffuser photos et/ou vidéos de vos enfants.

01 Objectifs du projet

01

Faire découvrir les métiers liés à la création du jeu vidéo ; responsable de production, responsable marketing, directeur artistique, game designer, ergonomiste, scénariste, graphiste, programmeur...

Faire découvrir les métiers liés à l'esport ; les métiers de l'évènementiel, ceux concernés par l'encadrement des joueurs professionnels (directeur de structure, coach, team manager, préparateur physique et mental, kiné/ostéopathe), les métiers de la communication et des médias (community manager, web designer, journaliste, présentateur/casteur), et tous les métiers connexes tels que, juriste, responsable financier, ressources humaines, commerciaux...

Créer un évènement esport au sein de l'EREA ; inclusif, original et pérenne. Il offrira aux personnes en situation de handicap la possibilité de participer à un tournoi esport sans entrave, notamment grâce à l'association CapGame qui met en œuvre, pour les personnes en ayant besoin, des solutions matériels et logiciels pour accéder dans les meilleures conditions possibles au jeu vidéo.

Créer du lien social ; en proposant un évènement ouvert à tous autour d'une passion commune et faire découvrir à la communauté des gamers la pratique inclusive

02 Quelques compétences abordées

02

Compréhension et expression orale dans le cadre de la présentation du projet aux intervenants, aux partenaires et aux autres élèves.

Coopération entre pairs et avec des professionnels pour réaliser un projet commun.

Démarche et recherche d'information sur internet.

Organisation collective et individuelle du travail.

Découvrir les outils numériques pour échanger et communiquer.

Conception, création et réalisation d'une page web.

Appropriation des outils et des méthodes proposées.

Faire émerger des idées de projets ou concept.

Rechercher et repérer les différents acteurs du secteur du jeu vidéo et de l'esport.

Rédiger un projet évènementiel.

Élaborer un plan de communication.

Inventorier les ressources requises.

Utiliser ces ressources en fonction des besoins.

Mobiliser le matériel et les autres ressources nécessaires.

Concrétiser et coordonner l'évènement.

Mettre en place un outil d'évaluation.

Étape 1

Cadrage – découverte globale de l'écosystème – jeu vidéo et accessibilité Organisation des compétitions sport – réflexion sur le format du tournoi

Dates	Thème(s)/sujet(s) abordé(s)	Personnes impliquées	Actions
06/11/19	Lancement du projet/dispositif Cadrage	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de chaque participant • Présentation de E-Quals • Analyse/relecture du planning • Création de sous-groupes • Réflexion/propositions sur le format du tournoi • Préparation des présentations à faire auprès des intervenants de la séance 2, 3 et 4
27/11/19	Écosystème du jeu vidéo et de l'esport et prévention en cas de pratique excessive	Groupe élèves + encadrement EREA Intervenant de l'association « France Esport »	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de « France Esport », (objet de l'association, fonctionnement, actions mises en œuvre...) • Présentation de l'écosystème du jeu vidéo et de l'esport • Prévention des pratiques excessives du jeu vidéo • Avenir de l'esport, perspectives... • Présentation du projet de tournoi inclusif à l'intervenant par les élèves
11/12/19	Jeu vidéo et accessibilité	Groupe élèves + encadrement EREA Intervenant de l'association « CapGame »	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation des actions et missions de l'association CapGame • Découverte du matériel adapté et des solutions d'accès au jeu pour les différents types de handicap, (moteur, sensoriel, cognitif) • Présentation du projet de tournoi inclusif à l'intervenant par les élèves, et réflexion sur les besoins en adaptation pour le tournoi inclusif
15/01/20	Jeu vidéo et compétition	Groupe élèves + encadrement EREA Intervenant d'une structure organisatrice de compétitions sport	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation de l'agence/structure événementielle. • Découverte des différentes formes de compétition et plateformes utilisées. • Questions concernant la propriété intellectuelle. • Analyse de la logistique, besoins en matériel, espaces, réseaux... • Présentation du projet de tournoi inclusif à l'intervenant par les élèves

En complément/parallèle des réunions, les élèves pourront mettre en œuvre des actions concernant la mise en œuvre du tournoi :

- Recherche sur internet de contacts et de potentiels partenaires
- Rédaction de dossier de recherche de fonds
- Recherche de matériel à se faire prêter et/ou à acheter pour le tournoi
- Présentation du projet auprès de partenaires
- Recherche de personnes pour participer au tournoi test
- Contact avec éditeurs de jeu(x)
- Création d'une page web

Étape 2

Mise en place du tournoi « test »

Dates	Thème(s)/sujet(s) abordé(s)	Personnes impliquées	Actions
29/01/20	Préparation du tournoi « test »	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisation du format • Répartition des tâches • Finalisation de la page web présentant le projet • Point sur la logistique globale • Recherche et/ou confirmation des participants • Point sur le matériel • Point sur les espaces utilisés • Point sur l'intendance, (espace repas, espace détente...) • Point sur la captation des images (photos/vidéos) • Point sur la mise en place des réseaux sociaux
05/02/20	Préparation du tournoi « test »	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisation du format • Répartition des tâches • Finalisation de la page web présentant le projet • Point sur la logistique globale • Recherche et/ou confirmation des participants • Mise en place avec CapGame des adaptations pour les joueurs ayant besoin d'un dispositif d'accès adapté • Point sur le matériel • Point sur les espaces utilisés • Point sur l'intendance, (espace repas, espace détente...) • Point sur la captation des images (photos/vidéos) • Élaboration du Runner • Point sur la mise en place des réseaux sociaux
10/02/20	Tournoi « test » installation	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> • Installation des espaces et du matériel, test des consoles écrans... • Préparation de la gestion de l'accueil • Annonces sur les réseaux sociaux • Vérification du Runner
11/02/20	Tournoi « test » - mise en œuvre	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals Participants au tournoi Autres bénévoles	<ul style="list-style-type: none"> • Gestion du tournoi selon les tâches de chacun • Gestion des outils de communication et des invités (si présence d'invités et/ou de médias)

Étape 3			
Étape 3 : Mise en place du tournoi « final »			
Dates	Thème(s)/sujet(s) abordé(s)	Personnes impliquées	Actions
04/03/20	Évaluation du tournoi test	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> Retour sur l'expérimentation du tournoi test Identification des points positifs, des points d'amélioration
18/03/20	Mise en place du tournoi « final »	Groupe élèves + encadrement EREA	<ul style="list-style-type: none"> Réflexion sur les ajustements à prévoir pour l'organisation du tournoi « final » Mise en place du rétroplanning Répartition dans les groupes de travail
01/04/20 29/04/20 13/05/20 10/06/20	Mise en place du tournoi « final »	Groupe élèves + encadrement EREA	<ul style="list-style-type: none"> Finalisation du format définitif Répartition précise des tâches Contact avec les partenaires Mise à jour de la page web Mise en place du dispositif d'inscription Mise en place avec CapGame des adaptations pour les joueurs ayant besoin d'un dispositif d'accès adapté Point sur la logistique globale, (matériel et les espaces utilisés) Point sur l'intendance, (repas, espaces pour les soins si nécessaires, espace détente...) Point sur la captation des images (photos/vidéos) + Runner Point sur la mise en place des réseaux sociaux Mise en place du Stream en direct pour la finale
01/07/20	Mise en place du tournoi « final »	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> Derniers calages avec E-quals Gestion des problématiques de dernière minute Vérification du matériel et des espaces Répétition générale
06/07/20	Tournoi « final » installation	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals	<ul style="list-style-type: none"> Installation des espaces et du matériel, test des consoles écrans... Préparation de la gestion de l'accueil Annonces sur les réseaux sociaux Vérification de l'organisation du live et du Runner
07/07/20	Tournoi « final » - mise en œuvre	Groupe élèves + encadrement EREA Représentants de E-Quals Participants au tournoi Autres bénévoles	<ul style="list-style-type: none"> Gestion du tournoi selon les tâches de chacun Gestion des outils de communication et des invités (si présence d'invités et/ou de médias) Gestion du live

Entre janvier et Juin (le samedi) : *visite d'une école de création de jeux vidéo, visite d'une WebTV gaming, visite d'un club de joueurs pros, assister à une compétition esport*

Septembre 2020

Bilan, présentation/restitution aux autres élèves, modélisation pour les futurs tournois