

FMSD04BM Le marché de l'e-sport

Mention (cochez la mention et le parcours concerné)

APAS	IEAP BTI	IEAP IEMH	IEAP FHIE	MS	EOPS
				X	

Semestre d'étude (cochez le semestre relatif à l'enseignement)

Master APAS				Master MS				Master EOPS				Master IEAP	Master IEAP		Master IEAP		Master IEAP				
S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S3	S4	S3	S4		
													IEMH/BTI			BTI	BTI	IEMH	IEMH	FHIE	FHIE
							X														

Nature et volume du cours (renseignez le nombre d'heures ou de semaines de stage relatifs à l'enseignement)

Cours magistral	Travaux dirigés	Travaux Pratiques	Travail Personnel Etudiant	Stage
10 h	h	h	h	semaines

Objectifs de l'enseignement (précisez en quelques lignes les notions abordées, les connaissances et/ou compétences visées par l'enseignement)

Découvrir et comprendre un nouveau marché en pleine expansion.

Mots-clés

Stratégie – jeux vidéo – digital – gamification

Positionnement du cours dans le diplôme. Contextualisez ce cours par rapport aux cours du même champ dans les années antérieures et/ou ultérieures du diplôme

Nouveau cours dans le diplôme. Indispensable aujourd'hui à la vue du développement constant de ce marché

Modalités d'évaluation envisagées :

1 dossier sur une étude de cas autour de l'e-sport

Plan de cours :

Qu'est-ce que l'e-sport ?
Historique de l'e-sport
Chiffres importants
L'e-sport, un marché prometteur
Perspectives futures de l'e-sport
Exemples et Etudes de cas

Bibliographie indicative :

Site internet de l'Agence Française des Jeux Vidéos
Autres sources internet : statista.com / Cmi-strategies.fr / businessinsider.fr / idate.org
LE GUIDE DE L'E-SPORT, de R. Chanson, édition Hors Collection
LE PHENOMENE E-SPORT, de P. Rodier, édition Marabout