

Directeur(trice): Julie Fortier
CPPC - Loisir, culture et tourisme
819 376-5011, poste 3255

Bureau du registraire
1 800 365-0922 ou 819 376-5045
www.uqtr.ca

Crédits: 15

Note

Veillez noter que le microprogramme est offert sur 4 campus : à Trois-Rivières, Drummondville, Québec et l'Assomption, dans la région de Lanaudière.

Présentation

En bref

Reconnaissant l'ascension fulgurante de cette discipline au Québec et à travers le monde, l'objectif est d'offrir aux étudiants la possibilité d'approfondir leurs connaissances et de développer des compétences afin de leur permettre de créer des projets en lien avec le sport électronique dans leur communauté.

Objectifs du programme

Au terme du microprogramme sur le domaine du sport électronique, nous souhaitons que les étudiants développent des qualités et des compétences qui les aideront à bien évoluer à l'intérieur de ce milieu et de cette industrie :

Créativité, innovation, autonomie, débrouillardise et capacité d'adaptation, polyvalence, collaboration et communication dans le domaine du sport électronique.

Les mises en situation et les travaux pratiques en équipe en lien avec la résolution de problèmes solliciteront et permettront d'accroître ces qualités chez les étudiants.

Atouts UQTR

Programme unique dans le réseau, le programme collabore avec des personnalités bien connues du monde du sport électronique. L'organisation d'un événement d'envergure permet l'application concrète des acquis.

Admission

Contingentement et capacités d'accueil

Ce programme n'est pas contingenté.

Trimestre d'admission et rythme des études

Admission à tous les trimestres.

Temps partiel exclusivement (1 cours par trimestre).

L'offre de cours est conditionnelle à un nombre d'inscription minimale.

Conditions d'admission

Études au Québec

Base DEC

Etre titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent.

Base expérience

Faire la preuve d'une expérience pertinente d'au moins deux années dans un domaine approprié. La démonstration de l'expérience pertinente est à la charge du candidat. Après étude du dossier, le responsable du programme admet ou non le candidat. Selon le dossier de l'étudiant, le responsable du programme peut exiger un ou des cours d'appoint de niveau collégial de même qu'un programme personnalisé d'encadrement.

Tous les étudiants doivent se conformer aux conditions relatives à la maîtrise du français.

Études hors Québec

Être détenteur d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 13 années;

OU

d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 12 années et une année d'études universitaires (à moins d'ententes conclues avec le Gouvernement du Québec, tous les candidats, ayant 12 ans de scolarité devront compléter une année de mise à niveau);

OU

d'un baccalauréat de l'enseignement secondaire français (général ou technologique).

Base expérience

Faire la preuve d'une expérience pertinente d'au moins deux années dans un domaine approprié. La démonstration de l'expérience pertinente est à la charge du candidat. Après étude du dossier, le responsable du programme admet ou non le candidat. Selon le dossier de l'étudiant, le responsable du programme peut exiger un ou des cours d'appoint de niveau collégial de même qu'un programme personnalisé d'encadrement.

Structure du programme et liste des cours

À moins d'indication contraire, un cours comporte trois (3) crédits.

Cours obligatoires (15 crédits)

- LCT1001 Introduction et fondements du sport électronique
- LCT1002 Enjeux éthiques, santé et bien-être en sport électronique
- LCT1003 Implantation de programmes de sport électronique
- LCT1004 Création d'un événement de sport électronique
- LCT1005 Projet intégrateur en sport électronique (LCT1001; LCT1002; LCT1003; LCT1004)

Autres renseignements

Description des activités

LCT1001 Introduction et fondements du sport électronique

L'objectif général de ce cours est de poser les bases théoriques en lien avec le sport électronique. À l'intérieur de celui-ci, nous aborderons les concepts clés dans le domaine du sport électronique ainsi que les différents types de jeux vidéo associés aux sports électroniques à l'échelle internationale. De plus, les étudiants seront amenés à comprendre comment fonctionne les différents écosystèmes des sports électroniques à travers le monde.

Les thèmes abordés :

- Sport électronique versus sport traditionnel
- Histoire du sport électronique
- Les sports électroniques les plus populaires
- Le sport électronique au Québec
- Les différents systèmes d'exploitation en sport électronique
- Le marché du sport électronique
- Le concept de communauté en sport électronique
- Les grandes organisations à travers le monde et les systèmes de gouvernance en place
- La relation entre les sports électroniques et les studios de jeux
- Les créateurs de contenu

- Les différents emplois dans le domaine du sport électronique
- Introduction à certains enjeux entourant le domaine du sport électronique

LCT1002 Enjeux éthiques, santé et bien-être en sport électronique

Ce cours a pour objectif d'outiller les étudiant(e)s face aux enjeux éthiques et en lien avec la santé et le bien-être dans le sport électronique. Discuter et débattre des différents enjeux éthiques dans le sport électronique. Reconnaître les différents éléments liés à la santé et au bien-être des joueurs et des joueuses. Être capable de reconnaître les situations qui nécessitent une intervention de nature éthique. Mettre sur pied des solutions concrètes aux enjeux pouvant être rencontrés dans le domaine du sport électronique.

Les thèmes abordés :

- Sédentarité
- Comportement éthique dans la pratique du sport électronique
- Cyberdépendance
- Santé physique et psychologique
- Gestion du stress
- Entraînement physique du joueur ou de la joueuse
- Temps de jeu optimal
- Violence et intimidation dans les communautés
- Sexisme et racisme
- La place des femmes dans le sport électronique
- La place du jeu vidéo en milieu scolaire

LCT1003 Implantation de programmes de sport électronique

Ce cours veut permettre à l'étudiant(e) d'apprendre les différentes étapes de l'implantation et de la gestion d'un programme de sport électronique. Connaître les différentes ligues et programmes de sport électronique au Québec et à travers le monde sous l'angle opérationnel. Réinvestir les notions de santé et de bien-être du cours précédent (LCT1002) et les appliquer à un programme de sport électronique. Apprendre les notions reliées au rôle d'entraîneur ou d'entraîneuse d'une équipe de sport électronique. Acquérir les notions centrales reliées à l'encadrement de joueurs et de joueuses de sport électronique. Faire la promotion d'un programme de sport électronique.

Les thèmes abordés sont :

- Les modèles de sport électronique en Corée du Sud et à travers le monde
- Les composantes techniques d'un ordinateur et les outils de diffusion
- Programme d'entraînement pour de jeunes joueurs et joueuses
- Mise sur pied d'un programme complet, du recrutement jusqu'à la gestion quotidienne
- Réflexion sur une possible structure de développement en sport électronique sur la scène québécoise
- Certification d'entraîneur ou d'entraîneuse de la Fédération Québécoise de Sport Électronique de niveau 1 : de l'apprentissage tactique aux compétences relationnelles

LCT1004 Création d'un évènement de sport électronique

Ce cours est conçu pour faire connaître les différentes étapes de la création d'un évènement de sport électronique soit : l'initiation à la gestion événementielle. Comprendre les différents types d'évènements ainsi que les spécificités reliées à la gestion d'un évènement de sport électronique. Recenser les différents évènements de sport électronique au Québec et à l'international et analyser leurs composantes. De plus, l'étudiant(e) sera initié(e) aux étapes de création d'un évènement de sport électronique (recherche de commanditaires, réservation de lieux, recherche de bénévoles, etc.).

Thèmes abordés :

- Les grands festivals et compétitions au Québec et à l'international
- Le logiciel AutoCAD
- Les différents types de tournois, de compétitions et les règlements qui leur sont associés
- Les composantes d'un évènement de sport électronique
- La diffusion en direct d'un évènement
- Les différentes étapes menant à la création d'un évènement de sport électronique
- Les différents rôles dans la création d'un évènement

LCT1005 Projet intégrateur en sport électronique (LCT1001; LCT1002; LCT1003; LCT1004)

L'objectif général de ce cours est d'appliquer les notions préalablement acquises dans le microprogramme, en concevant et réalisant un projet concret de sport électronique. L'étudiant(e) sera amené(e) à participer à la planification des différentes

étapes du projet, il ou elle devra documenter les différentes étapes de son projet et faire la synthèse de ses acquis au cours de son parcours dans le microprogramme.

Le projet global, les mandats et les différentes tâches sous-jacentes seront présentés dès le début de la session par l'enseignant(e). Par la suite, des petites équipes de travail (2 à 3 étudiant(e)s) seront constituées afin de réaliser pour chacune certains volets de ce projet, et ce en lien avec les directives dispensées par l'enseignant(e). Ces volets et ces tâches seront à concevoir, à planifier, à mettre en place et à évaluer. Chaque étudiant(e) sera évalué(e) individuellement et en équipe au sujet de la réalisation de ces éléments.