

**Structure du programme et liste des cours****MP de 1er cycle en développ. du sport électronique****(Cheminement: 1)**

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

**Cours obligatoires (15 crédits)**

L'étudiant suit les cours suivants (15 crédits) :

**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**

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.