



PLAN DE FORMATION

FORMATION CHARGÉ DE COMMUNICATION ESPORT

7 mois pour devenir le parfait communicant dans l'univers de l'esport ! L'esport est devenu en quelques années une discipline sportive incontournable et c'est un véritable marché qui se développe et qui se professionnalise très rapidement.

Ce développement nécessite de s'appuyer sur des compétences solides et en phase avec les particularités de l'esport. La communication en fait partie. Formez-vous au métier de chargé de communication esport, choisissez la formation qui vous apportera toutes les compétences nécessaires pour débiter cette nouvelle aventure professionnel.

DURÉE

728 heures de cours
273 heures de période en entreprise

CERTIFICATION

Attestation de compétences
+
Certification pro RNCP IMEP
(RNCP1267)

MODALITÉS

30% en présentiel
70% en téléprésentiel

MÉTIERS / DÉBOUCHÉS

Chef de produits Web
Chargé de communication digitale
Community Manager

QU'ALLEZ-VOUS APPRENDRE PENDANT LA FORMATION CHARGÉ DE COM ESPORT ?

Afin d'être parfaitement capable d'évoluer dans ce domaine, nous consacrerons du temps à la bonne compréhension de l'écosystème esport en France et dans le monde. Quels sont les acteurs et les jeux incontournables ? Quel est l'état de l'art ? Comment fonctionne l'économie de l'esport (sponsoring, etc.) ? Voici quelques questions qui n'auront plus de secrets pour vous.

Vous allez apprendre à concevoir et créer des contenus numériques (photo, visuels, vidéo, etc.) en utilisant les outils de la Suite Adobe, tels que Photoshop et Premiere.

Vous découvrirez également les techniques de streetmarketing, de copywriting et de création de podcasts, ainsi que les bases du motion design. En outre, vous apprendrez à rédiger des textes adaptés aux contraintes du Web (structuration, référencement, etc.) et à gérer des projets de communication de A à Z.

Vous serez également initié à la gestion de sites Web avec WordPress, le CMS (gestionnaire de site) le plus répandu du marché.

Pour compléter votre formation de chargé(e) de communication sport, vous aurez l'opportunité de vous immerger en entreprise lors d'un stage professionnel, qui vous permettra de mettre directement en application les acquis de la formation. »

LE PROGRAMME DE LA FORMATION CHARGÉ DE COM ESPORT

Objectifs

👉 Comprendre l'environnement dans lequel vous allez évoluer et renforcer votre culture vidéoludique

Etablir une stratégie de communication et gérer un projet évènementiel

Savoir définir une charte éditoriale, rédiger des contenus textuelles

Créer des documents, bannières, et tout type de visuels utiles pour les réseaux sociaux, un site, ou des vidéos.

Savoir établir une stratégie Social Media et utiliser Méta, Twitter, Tiktok, etc.

Concevoir et gérer un site vitrine sur WordPress

👉 Concevoir et créer des vidéos, des podcasts, des stream et des animations (captation, montage, traitement audio, export).

Pré-requis

Appétence pour la communication et l'outil informatique

Avoir déjà une pratique de l'outil informatique et plus particulièrement du web

Bon niveau d'anglais et de français (rédaction et expression orale)

De niveau Bac et Infra-bac sans aucune expérience ou formation dans les métiers du web

Programme

Immersion (70 heures)

Dans cette séquence vous allez vous plonger dans l'univers de l'esport pour comprendre l'environnement dans lequel vous allez évoluer. L'objectif est de renforcer votre culture vidéoludique et que vous ayez une vision très claire de cette industrie (historique, enjeux, économie, état de l'art, psychologie et typologie des joueurs, etc.).

Un focus particulier sera fait sur les acteurs incontournables (Vitality, OGaming, G2, Solary, etc.) et les grands jeux à connaître (Counter Strike, League of Legend, Fortnite, etc.).

Cette séquence vous permettra d'acquérir les bases nécessaires à l'organisation d'un événement esport (budget, planification, partenariats, communication, inscription, accueil, etc.). L'événementiel n'est pas le cœur de votre futur métier, mais il est un support incontournable dans l'esport. De plus votre projet fil rouge sera tourné autour de la mise en place d'une réelle compétition esport.

Enfin vous allez travailler sur votre personnel branding et votre employabilité. En effet, les places sont chères et vous devez être capable de valoriser votre profil (compréhension des métiers, construction de vos présences en ligne, etc.).

Si vous souhaitez évoluer en tant qu'indépendant, nous vous donnerons les clés pour être visible, structurer vos prestations et vous organiser. Si vous souhaitez évoluer en tant que salarié nous partagerons nos techniques de recherche d'emploi (CV, lettre de motivation, entretiens, etc.).

Stratégie (105 heures)

C'est dans cette séquence que vous allez affronter la stratégie de communication. Nous allons vous apporter toutes les connaissances fondamentales pour établir votre stratégie de communication et gérer l'aspect e-réputation, que cela soit pour une structure esport, une équipe ou encore un une campagne autour d'un évènement. Vous allez découvrir les différents supports de communication et leurs usages professionnels (réseaux sociaux, site, relation presse, etc.)

Nous verrons comment vous appuyer sur les régies publicitaires des réseaux sociaux, comment mettre en place des jeux marketing ou encore des relations influenceurs.

Afin de piloter la mise en place et le suivi de votre stratégie, vous apprendrez à configurer et utiliser des outils de monitoring et de reporting. Nous mettrons un accent particulier sur la couverture "live" liée à votre projet fil rouge.

Ainsi, vous allez devoir anticiper une couverture média en live (livetweet, articles, modération, etc.) et les bonnes pratiques organisationnelles associées (gestion du stress, planification, anticipation, etc.).

Enfin, cette séquence vous apportera les compétences nécessaires au respect du droit et vous permettra de vous sensibiliser à la dimension éthique de vos actions.

Rédactionnels (35 heures)

Cette séquence est la première partie de la série "création de contenus". Elle vous permettra d'apprendre à définir une petite charte éditoriale et à rédiger des contenus éditoriaux en phase avec votre stratégie de communication. Le référencement naturel, le copywriting et les règles d'écriture spécifiques au web et aux réseaux sociaux sont des points clés qu'il faudra maîtriser à l'issue de la séquence.

La rédaction pourra être réalisée aussi bien en Français qu'en Anglais (maîtrise de la traduction).

Enfin nous partagerons avec vous toutes les recettes pour alimenter votre créativité, notamment en mettant en place des outils de veille adaptés.

Visuels (105 heures)

Cette séquence est la deuxième partie de la série "création de contenus".

L'objectif est de vous former à la communication visuelle et de vous rendre opérationnel sur deux outils de la suite Adobe : Photoshop et Indesign.

Vous allez apprendre à créer en toute autonomie vos documents, bannières, et tout type de visuels utiles pour vos réseaux sociaux, votre site, ou vos créations de vidéos.

Photoshop sera également vu pour le traitement et les retouches photographiques.

Afin de compléter cette séquence nous vous proposons de découvrir des outils en ligne plus « légers » et complémentaires tels que Canva.

Site web (105 heures)

Cette séquence n'a pas pour objectif de faire de vous des développeurs de site Internet. En revanche, vous allez apprendre à mettre en place un site vitrine de A à Z. Vous allez notamment apprendre à utiliser le maquettage avec FIGMA.

Pour cela nous nous appuyons sur WordPress, le cms le plus courant du marché.

Cet outil permet de réaliser des sites simples, basé sur un éditeur visuel ou des thèmes graphiques préfabriqués.

Vidéos (70 heures)

Cette séquence est la troisième partie de la série "création de contenus".

L'objectif est de vous former à la conception (storyboard, brief créatif, etc.) et la création de vidéo (captation, montage, traitement audio, export) et d'animations (after effect)

Pour cela, nous nous appuyons sur l'outil Adobe première.

Vous découvrirez également comment faire la passerelle avec Photoshop. Afin de compléter cette séquence nous vous proposons de découvrir des outils en ligne

plus « légers » et complémentaires permettant de réaliser rapidement des vidéos et animations pour les réseaux sociaux.

Enfin dans le cadre de votre projet d'événement, vous allez devoir vous pencher sur les dispositifs de "live vidéo" à mettre en place et prendre en main les outils associés (Obs, Twitch etc.).

Entreprise (273 heures)

La formation comprend une période en entreprise. C'est l'occasion de mettre en pratique les compétences acquises durant la formation. Une convention est signée entre le centre de formation, l'entreprise d'accueil et l'apprenant.

L'entreprise d'accueil désigne un tuteur qui l'accompagne durant cette période. Un livret pédagogique précise les objectifs de la formation et les résultats attendus par l'entreprise d'accueil. Le tuteur pédagogique s'appuie sur ce document lors des échanges avec le tuteur en entreprise (téléphone – visioconférence – rencontre).

Validation (40 à 80 heures)

Pour valider votre formation "chargé de communication esport" vous allez passer le titre professionnel : « Infographiste metteur en page RNCPI267 » Reconnu par l'état en niveau 4.

Modalités de l'évaluation :

Mise en situation professionnelle : 1 heure et 45 minutes

Entretien technique et Questionnaire professionnel : 30 minutes

Questionnement à partir de production(s) : 35 minutes

Entretien final : 15 minutes

Dossier professionnel et ses annexes éventuelles

Préparation d'un « press-book » professionnel (10/15 productions)

Compétences attestées :

1. Elaborer une proposition graphique

Recueillir et analyser les besoins client.

Définir une solution graphique.

Planifier et organiser la réalisation de supports de communication.

2. Réaliser des supports de communication

Mettre en page des documents simples.

Mettre en page des documents élaborés.

Contrôler la conformité du produit et vérifier la livraison.

3. Contribuer à la stratégie de communication

Assurer une veille technique, technologique et concurrentielle.

Promouvoir une réalisation graphique.

Personnaliser un système de gestion dynamique de contenus de sites web.

Adapter des contenus pour le web et les réseaux sociaux

Titre professionnel

Nomenclature du niveau de qualification : Niveau 4

Code(s) NSF :

322t : Réalisation du service : élaboration de maquettes, mise en page

Formacode(s) :

46003 : Infographie

46036 : Maquette mise en page

46081 : Création graphique

46090 : Graphisme publicité

Date d'échéance de l'enregistrement : 01-12-2024

Organisation

Notre équipe

Un formateur référent, des experts métiers (internes ou externes) et des fonctions supports disponibles sur demande.

- Tout au long du parcours, nos apprenants sont suivis par un **formateur référent**.
- L'équipe du CEFIM fait appel à des **professionnels expérimentés** qui ont une expérience du métier en entreprise
- **Notre service emploi** vient en appuie sur des séquences planifiées tout au long de la formation dans le cadre d'atelier dirigés sur des besoins identifiés en amont.

Le service emploi intervient aussi sur demande des apprenants pour un accompagnement précis et individualisé.

- **Le pôle administratif** est à disposition des apprenants pour encadrer le bon déroulement de la formation
- **le pôle développement** met en relation tout au long de la formation et plus précisément lors d'un job dating les apprenants avec des entreprises recruteuses

L'ensemble de ces acteurs sont mobilisables par messagerie instantanée pour répondre et accompagner les apprenants tout au long de leur parcours.

Moyens pédagogiques et techniques

Équipements pédagogiques

En présentiel

- un ordinateur portable récent fourni à chaque étudiant avec le pack de base des logiciels nécessaires à la formation (l'ordinateur est prêté à l'étudiant du début à la fin, il peut l'utiliser à son domicile également)
- Un vidéoprojecteur fixe HD ou un écran TV grand format installé dans chaque salle de formation
- Une connexion internet très haut débit dans toutes les salles de formation

En distanciel

- accès à une plateforme de visioconférence de haute qualité 24h/24h (Zoom)

Pour les deux

- accès à notre plateforme de messagerie instantanée tout au long de la formation pour interpeller les différents acteurs et encourager les échanges dans les groupes

Moyens pédagogiques

- travaux dirigés après chaque phase de cours : explications et démonstrations par le formateur et exécutés ensuite par les stagiaires
- travaux pratiques pour que le stagiaire apprenne à appliquer seul ce qu'il a appris et cherche par lui-même.
- nos équipes privilégient les séquences de formation qui permettent aussi de mobiliser des compétences transversales au cours de l'apprentissage, à titre d'exemple :
 - travail de groupe (projet)

- pair programming
- wrap up (revue par les pairs)
- les présentations orales
- des activités réflexives sur ses apprentissages

Supports pédagogiques

- Le LMS de l'école est accessible du début jusqu'à la fin de la formation et même encore après la formation : <https://campus.cefim.eu>
- toutes les ressources présentées pendant les cours sont accessibles sur cette plateforme, de même que les liens vers toutes les ressources pertinentes vues ou exploitées au cours de la formation

Dispositif de suivi de l'exécution et de d'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles de présence
- Questions orales ou écrites (QCM)
- Mises en situation
- Bilans hebdomadaires
- Formulaire d'évaluation de la formation
- Certificat de réalisation de l'action de formation