



Helios Gaming School – Maquette des cours – année scolaire 2017/2018

Intitulé du cours	Nombre d'heure	Description / Objectifs
Projet Tutoré	98	Accompagnement et préparation du mémoire. La soutenance de celui-ci clôturera le projet professionnel.
Anglais	35	Acquérir les bases de la langue afin de pouvoir communiquer avec des partenaires et d'autres joueurs dans un cadre professionnel.
Culture générale et Expression	10.5	Acquérir les bases d'expression écrite et travail sur la culture générale.
Histoire et écosystème du jeu vidéo	7	Connaitre et comprendre l'histoire du jeu vidéo : comment est-il devenu l'e-sport ? Acquérir la culture « jeu vidéo » nécessaire au travail dans le milieu du sport électronique.
Statistiques	7	Acquérir des notions de statistique et les transposer à l'univers du jeu vidéo et de la compétition en termes de stratégies.
Informatique	38.5	Acquérir des compétences dans les domaines suivants : <ul style="list-style-type: none">- Supervision des réseaux- Conception des infrastructures réseaux- Administration des systèmes- Gestion du patrimoine informatique- Support des services et des serveurs- Maintenance des accès utilisateurs Être capable de paramétrer et d'administrer un réseau de type LAN lors d'un évènement ou dans une entreprise et de gérer le service informatique d'une petite entreprise.
Droit	14	Acquérir les connaissances nécessaires à l'exercice d'un métier dans le domaine du jeu vidéo, de l'e-sport et de l'événementiel.
Entreprenariat	14	Acquérir des connaissances liées au phénomène entrepreneurial, à l'entrepreneur et à ses caractéristiques, à la PME et à ses particularités. Le module va jusqu'à la visite de la pépinière de FORBACH (Eurodevcenter), à l'aide à la création de leur entreprise et l'incubation de celle-ci.
Négociation Commerciale	14	Assimiler la base des techniques commerciales : vendre, et se vendre.
Gestion de projet	42	Apprendre à maîtriser les méthodes et outils afin de planifier, coordonner et motiver votre équipe et les différents intervenants en respectant les contraintes imposées de délai et de coût.
Organisation et planification des activités	10.5	Acquérir des compétences dans la planification des tâches, la gestion du temps, des équipes et l'organisation des déplacements.
Management	14	Acquérir les fondements du management et en comprendre les enjeux.
Communication	31.5	Connaitre les types, les stratégies et les enjeux de la communication.
Community Management	38.5	Apprendre à gérer une présence et une e-réputation sur les réseaux sociaux à l'aide de méthodes concrètes et efficaces, à travers des notions de webmarketing et de community management. Vous allez explorer des outils pour être à l'écoute sur les réseaux sociaux, et vous verrez comment créer et animer une communauté digitale.



Graphisme	24.5	Connaitre et utiliser les logiciels de création graphique tels que ceux de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator et Indesign.
Journalisme	14	Apprendre à relater les faits dans leur vérité, synthétiser un texte, bien écrire, mettre par écrit et transmettre ses idées.
Rédaction Web	14	Apprendre à exploiter les spécificités du web, à organiser et structurer l'information sur le web, rédiger les textes et choisir les bons mots-clefs.
Animation d'événements	45.5	Acquérir les compétences essentielles pour maîtriser les techniques professionnelles d'organisation d'événements d'entreprise ou de type salon. Apprendre à diriger des solutions de communication pour l'événement capables de répondre aux attentes de différents publics.
Communication orale	10.5	Apprendre à préparer et à assurer efficacement ses interventions orales.
Vidéo	10.5	Apprendre à concevoir, mettre en œuvre, mettre en forme, réaliser le montage et la postproduction d'une œuvre ou d'un programme audiovisuel en tenant compte des contraintes de production.
Streaming	10.5	Apprendre à concevoir et à mettre en œuvre un programme audiovisuel en direct en tenant compte des contraintes de production.
Hygiène de vie	21h	Apprendre aux étudiants à gérer leur alimentation, leur sommeil ainsi que la gestion du stress.
Psychologie élémentaire	7	Apprendre à appréhender la compétition et la relation aux adversaires.
Stage	10,5	Préparation du stage en entreprise : recherche et préparation du projet de stage
Entraînement et coaching	496	Sessions d'entraînements sur les jeux e-sport du programme de l'école.