CSL ESPORTS

Mai 2022

CSL ESPORTS

NOUS OFFRONS DES OCCASIONS MARQUANTES EN ÉDUCATION PAR LE BIAIS DU SPORT ÉLECTRONIQUE.

SPORT ÉLECTRONIQUE ET ÉDUCATION : LES FAITS

- Plus de 5000 écoles secondaires en Amérique du Nord ont créé un club de sport électronique au cours des huit dernières années.
- Près de 2000 établissements d'enseignement supérieur ont des clubs de sport électronique pour étudiants, mais seulement 200 d'entre eux offrent des bourses pour faire partie d'une équipe universitaire.
- Le sport électronique soutient les STIM dans les écoles

Crédit : High School Esports League (2021), NACE, LFGroup.GG

LES RETOMBÉES DE L'IMPLICATION DU SPORT ÉLECTRONIQUE DANS L'ÉDUCATION

Crédit : Université California State, Dominguez Hills Esports (CSUDH)

PARTENARIAT POUR LE PROGRAMME DE SPORT ÉLECTRONIQUE DE U SPORTS

PARTENARIAT U SPORTS x CSL ESPORTS

COMMENT SOUTENONS-NOUS LES MEMBRES DE U SPORTS DE MANIÈRE HOLISTIQUE

COMPÉTITION

- Croissance du programme universitaire
- Club/Communauté/Anciens
- Activités intramurales

NACE STARLEAGUE

PROGRAMME

- Développement et mise en œuvre
- Parcours de carrière
- Aide à la faculté

COMMUNAUTÉ

- Soutien au programme d'études
- Réorganisation du campus
- Production de revenus

CSL ESPORTS

COMPÉTITION UNIVERSITAIRE ET COMPÉTITION OUVERTE

La NACE Starleague fonctionne en harmonie avec le calendrier universitaire en offrant des saisons de sport électronique à l'automne et au printemps en plus de proposer des compétitions universitaires et des compétitions ouvertes. Les étudiants participent à une saison régulière, à un tournoi éliminatoire et à la grande finale du championnat. Les équipes les plus performantes sont récompensées sous forme de bourses d'études.

NACE STARLEAGUE

CALL OF DUTY®

LEAGUE OF LEGENDS

CS GO

VALORANT

OVERWATCH

ROCKET LEAGUE

EA SPORTS FIFA 21

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

FORTNITE

CSL ESPORTS

COMPÉTITION

RÉSUMÉ DE LA SAISON 2021 – 2022 DE LA NACE STARLEAGUE

693 SCHOOLS
423 VARSITY PROGRAMS

13,052 TOTAL MATCHES
$163,500 SCHOLARSHIP DOLLARS

NCAA STUDENT ATHLETE PARTICIPATION IN 2021

MEN'S WRESTLING	MEN'S + WOMEN'S HOCKEY	MEN'S (FCS) FOOTBALL	NACE STARLEAGUE MEN'S + WOMEN'S ESPORTS	MEN'S + WOMEN'S GOLF	MEN'S LACROSSE	MEN'S + WOMEN'S TENNIS
7,436	12,803	13,307	13,351	13,548	15,180	15,252

PARTICIPATION DES ÉCOLES CANADIENNES EN 2021-2022

TOTAL	42 écoles	177 équipes	1021 joueurs
U SPORTS GAMING	28 écoles	146 équipes	841 joueurs
AUTRES	14 écoles	31 équipes	180 joueurs

*Données pour l'ensemble du Canada pour la saison 2021-2022 de NACE Starleague.

CSL ESPORTS

ÉCOLES CANADIENNES ACTIVES DANS LA NACE STARLEAGUE

- British Columbia Institute of Technology (C.-B.)
- Université Brock (ON)
- Université Cape Breton (N.-É.)
- Université Carleton (ON)
- Cégep Édouard-Montpetit (QC)
- Université Concordia (QC)
- Université Dalhousie (N.-É.)
- Fanshawe College (ON)
- George Brown College (ON)
- Georgian College (ON)
- Humber College (0N)
- Keyano College (AB)
- Lambton College (ON)
- Langara College (C.-B.)
- Université McGill (QC)
- Université McMaster (ON)
- Université Mount Royal (AB)
- Université Ontario Tech (ON)
- Université Queen's (ON)
- Université Ryerson (ON)
- Seneca College (ON)
- Université Simon Fraser (C.-B.)
- St. Clair College (ON)
- Université Trinity Western (C.-B.)
- Université Laval (QC)
- Université de Montréal (QC)
- Université de l'Alberta (AB)
- Université de la Colombie-Britannique (C.-B.)
- Université de la Colombie-Britannique Okanagan (C.-B.)
- Université de Calgary (AB)
- Université de Guelph (ON)
- Université du Manitoba (MB)
- Université du Nouveau-Brunswick (N.-B.)
- Université d'Ottawa (ON)
- Université de Toronto (ON)
- Université de Toronto — Mississauga (ON)
- Université de Victoria (C.-B.)
- Université de Waterloo (ON)
- Université de Windsor (ON)
- Université Western (ON)
- Université Wilfrid Laurier (ON)
- Université York (ON)

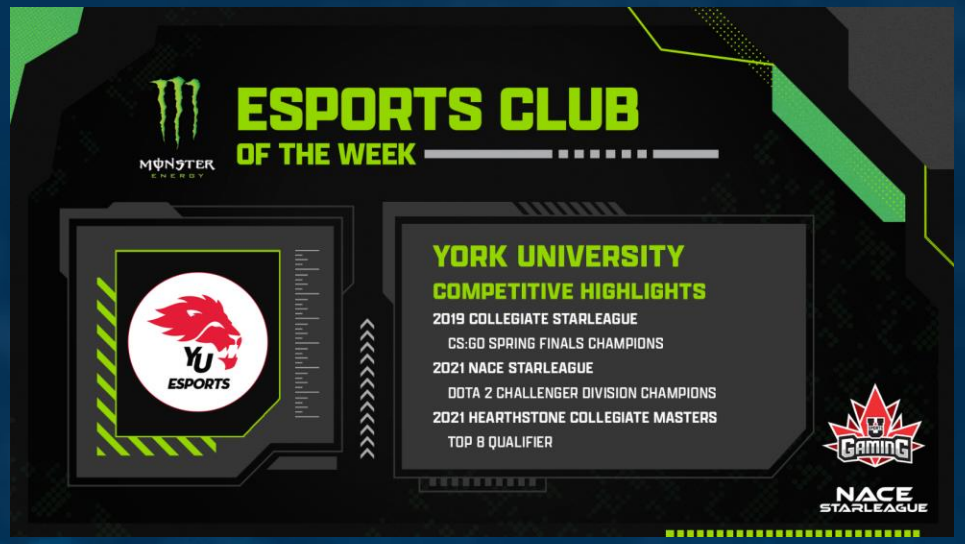
COMPÉTITION

ÉCOLES LES PLUS PERFORMANTES DU PROGRAMME SPORT ÉLECTRONIQUE U SPORTS

COMPÉTITION

OFFRES ET AVANTAGES DU PROGRAMME DE SPORT ÉLECTRONIQUE DE U SPORTS

Promotions et ventes pour les joueurs et le département des achats



Célébrer le talent des joueurs canadiens

CSL ESPORTS

PROGRAMME DE SOUTIEN DU SPORT ÉLECTRONIQUE

En plus du développement du programme de sport électronique au niveau universitaire, nous pouvons vous conseiller dans le processus d'établissement de votre culture du sport électronique afin de vous assurer que le club de sport électronique/programme communautaire soit conforme à vos objectifs en matière d'engagement des étudiants, d'activités intramurales, de recrutement et de rétention. Nous mettrons à profit notre expérience pour vous aider à surmonter les obstacles liés à la communication avec les étudiants et la faculté en plus de vous fournir des échantillons de matériel pour vous aider dans vos études de marché.

ÉTAT DU PROGRAMME DE SPORT ÉLECTRONIQUE

Programmes STIM actuels

- Informatique
- Ingénierie
- Technologies de l'information
- Développement de logiciels
- Conception numérique

Quelle est la suite ?

- Commerce du sport électronique
- Gestion d'événements et d'équipes de sport électronique

Structures du programme d'études

- Option, concentration, mineure, majeure

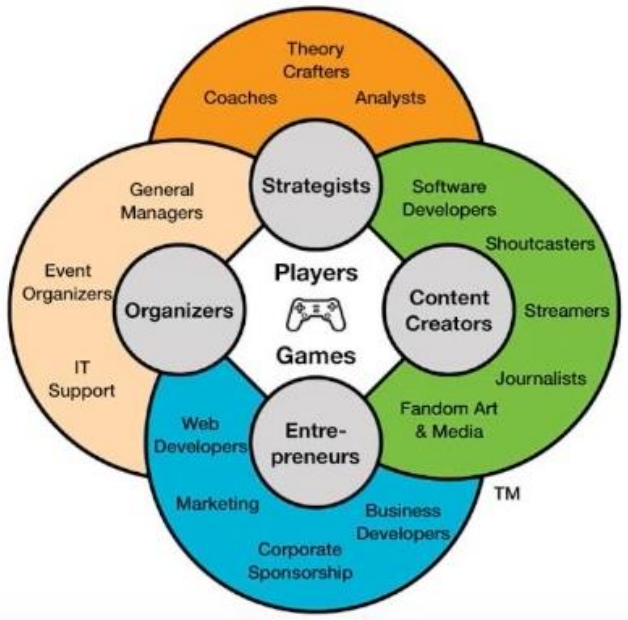


Diagram Citation: Anderson, Tsaasan, Reitman, Lee, Wu, Steele, Turner & Steinkuehler (2018)

EXEMPLE DE PROGRAMME

L'industrie du sport électronique

1. Introduction au cours
2. Jeux compétitifs et plateformes numériques
3. Tendances du sport électronique
4. Législation et sport électronique
5. Législation et sport électronique II

Marketing et communications du sport électronique

1. Marketing du sport électronique
2. IA (intelligence artificielle) et apprentissage automatique (Machine Learning) dans l'analyse marketing
3. Activation et développement de la marque
4. Médias sociaux et réseaux sociaux
5. Développement de commanditaires
6. Développement de programmes de commandites
7. Vente et négociation de programmes de commandites
8. Contrôle et performance du marketing

Gestion des événements du sport électronique

1. Gestion des événements de sport électronique
2. Introduction aux événements de sport électronique
3. Événements en direct : Planification
4. Plan de communication
5. Logistique et gestion des fournisseurs
6. Gestion des ressources humaines
7. Gestion financière des événements
8. Événements en direct : opérationnalisation
9. Gestion des compétitions
10. Production et contenu des événements

Gestion des équipes de sport électronique

1. Gestion des équipes de sport électronique
2. Structures d'équipe, leadership et gestion
3. Création de contenu pour les équipes
4. Le processus de formation du sport électronique
5. Accompagnement et mentorat
6. Motivation, rétention et développement des talents
7. Représentation des joueurs
8. Gestion financière des équipes

CSL ESPORTS

CONSULTATION

CENTRE DE SPORTS ÉLECTRONIQUES ET SCOLAIRES

- Une installation privée et une scène de compétition pour les matchs à domicile des équipes du Programme sport électronique U SPORTS
- Un accès public aux étudiants de l'université, aux équipes du club, aux équipes d'écoles secondaires locales et aux membres de la communauté
- Promotion intégrée, création de contenu et visibilité de CSL Esports et Nerd Street pour stimuler la participation et l'intérêt
- Intégration dans les programmes d'études en offrant des possibilités concrètes et pratiques aux étudiants en gestion d'événements, en hôtellerie, en communications et radiodiffusion, en gestion du sport et dans les domaines des STIM
- Augmentation des revenus grâce aux loyers, au recrutement, aux commandites, aux droits d'appellation et à la vente de billets

« Nous sommes ravis de ce partenariat et des occasions sportives et académiques accrues qu'il apporte à nos étudiants du Albright College. Non seulement ce partenariat agira comme un catalyseur pour notre équipe universitaire de sport électronique en pleine croissance et notre club étudiant Gamers Guild, mais il favorisera aussi des collaborations avec notre département d'informatique en plus d'améliorer notre majeure en jeu et simulation et de fournir des expériences d'apprentissage pratiques à nos étudiants de l'institut de recherche scientifique dans les écoles secondaires et d'autres personnes intéressées par l'industrie du sport électronique. Ce sera un nouveau lieu accueillant et passionnant pour la communauté environnante. »

– Dre Jacquelyn S. Fetrow, présidente du Albright College

COMMENT NOUS JOINDRE :

Francisco Tejada
Chargé de compte senior,
Activations de partenariat et service à la clientèle
francisco@cslesports.com

MERCI !