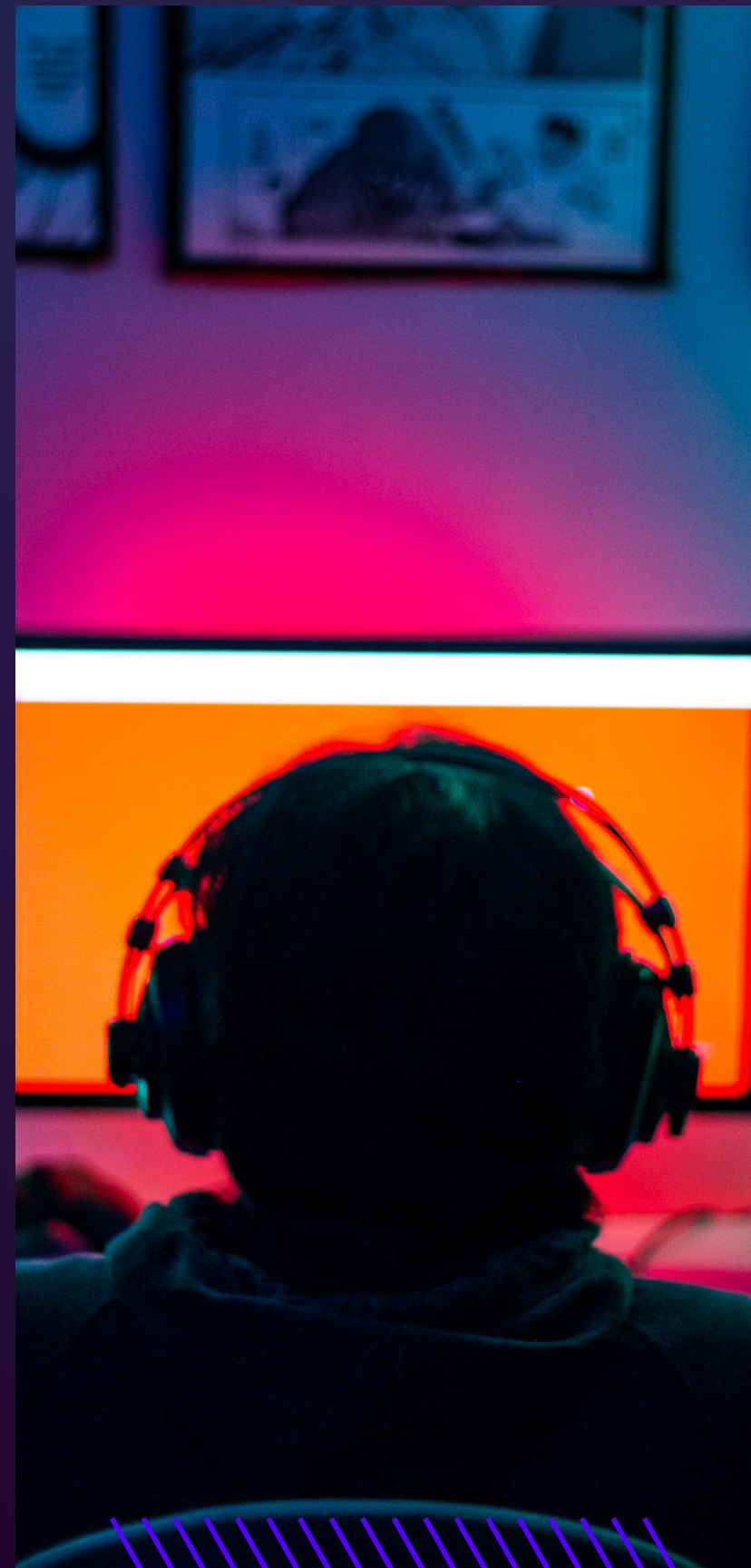


L'histoire du E-SPORT

Là où la compétition virtuelle
devient une passion sans frontières.

Par Myriam Carrier



Genèse du E-Sport

Année 1970 - 1980

- Premier tournoi apparaisse
- Arcade (Space Invader et Pacman)
- informel et local

Année 1990

- Nouvelle dimension
- Arrivée des jeux de stratégie en temps réel
- Évolution vers les jeux en équipe
- Première ligue professionnelle
 - Cyberathlete Professional League (CPL)



Genèse du E-Sport

Année 2000



- Avènement d'Internet haute vitesse
- Compétitions se sont internationalisées
- Apparition de commandites
- Streaming
- E-Sport commence à se professionnaliser

Genèse du E-Sport

Année 2010 à aujourd'hui

- Explosion de la popularité du E-Sport
- Professionnalisation des joueurs et des équipes
- Streaming sur twitch
- Franchises et contrat lucratif
- Infrastructures professionnelles
- Grands événements et arènes dédiées
- <https://www.youtube.com/watch?v=rwl0m71PpiA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VHDYWPjKpU8>



A person is shown from behind, wearing a large black headset and raising both arms in a celebratory gesture. They are sitting at a desk with a computer monitor and keyboard. The scene is lit with blue and purple neon lights, typical of a gaming arena or esports event. The person is wearing a white long-sleeved shirt. The background shows other people and computer monitors in a dimly lit room.

Du E-Sport à l'école?

- 2010 : Apparition de l'ESport-étude
- Développer des cyberathlètes avec un mode de vie équilibré
- Association québécoise d'E-Sport étudiant (AQEE)
- <https://www.academieesports.com/concentration-esport-etude/>

COLLÈGE MONTMORENCY

HORIZON

E-SPORT HORIZON

Programme de sports électroniques



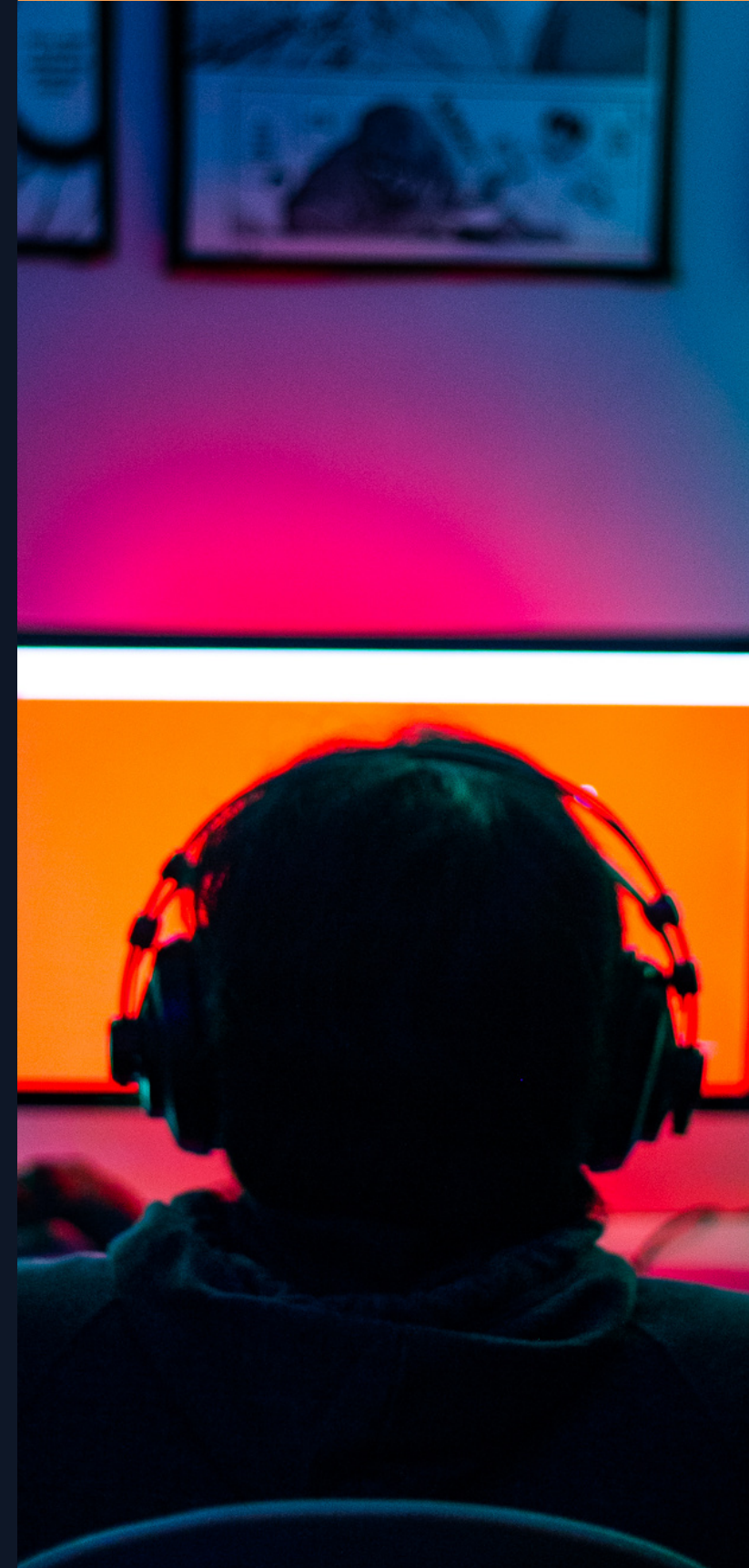
FONDATION
COLLÈGE MONTMORENCY

vie
étudiante



PRÉSENTATION DU PROGRAMME

- Historique :
 - 2 étudiants - AGEM;
 - Collaboration Vie étudiante;
 - Plan stratégique et de réussite éducative;
 - Local partagé.
- Financement :
 - Vie étudiante;
 - Commandites;
 - Étudiants.
- Partenaires :
 - Fondation et Association étudiante;
 - Académie d'E-Sport;
 - Département de physiothérapie, diététique;
 - Service d'aide à l'apprentissage.





CRITÈRE D'ADMISIBILITÉ

- Être inscrit à temps plein (4 cours) ;
- Avoir réussi 50% ET PLUS de ces cours à la session précédente ;
- Avoir un statut amateur.

SOUTIEN ACADÉMIQUE MIS EN PLACE

- Tutorat privé ;
- Cahier orange à faire signer aux professeurs ;
- Périodes d'études obligatoires si la moyenne générale de l'étudiant est inférieure à 75%.



SERVICES DU PROGRAMME

COÛT 350 \$

- Équipements technologiques (Ordinateurs, écrans, écouteurs, chaise);
- Frais reliés à la Ligue collégiale de sports électroniques (LCSE), etc.;
- Services d'entraîneurs qualifiés pour le jeu;;
- Services en physiothérapie (Clinique-École);
- Préparateur sportif;
- Gala de reconnaissance et activité de "team building";
- Chandails des Horizons;
- Inscription au Lan ETS;
- Transport lors de tournois extérieurs;
- Tutorat au besoin;
- Photos d'équipes.

HORAIRE :

- League of Legends : Lundi et mercredi;
- Valorant : Mardi et jeudi ;
- Préparation sportive : 1h les mardi

NOS JEUX

VALORANT

- [Règlement de la ligue](#)
- [Vidéo d'explication](#)



LEAGUE OF LEGENDS

- [Règlement de la ligue](#)
- [Vidéo d'explication](#)



ROCKET LEAGUE

- [Règlement de la ligue](#)
- [Video d'explication](#)



**ROCKET
LEAGUE**



POINTS POSITIFS

- Encadré;
- Employé dédié;
- Partenaires;
 - Financiers
 - Départements
 - Entraîneurs
- Serveur internet et local privé.





POINTS NÉGATIFS



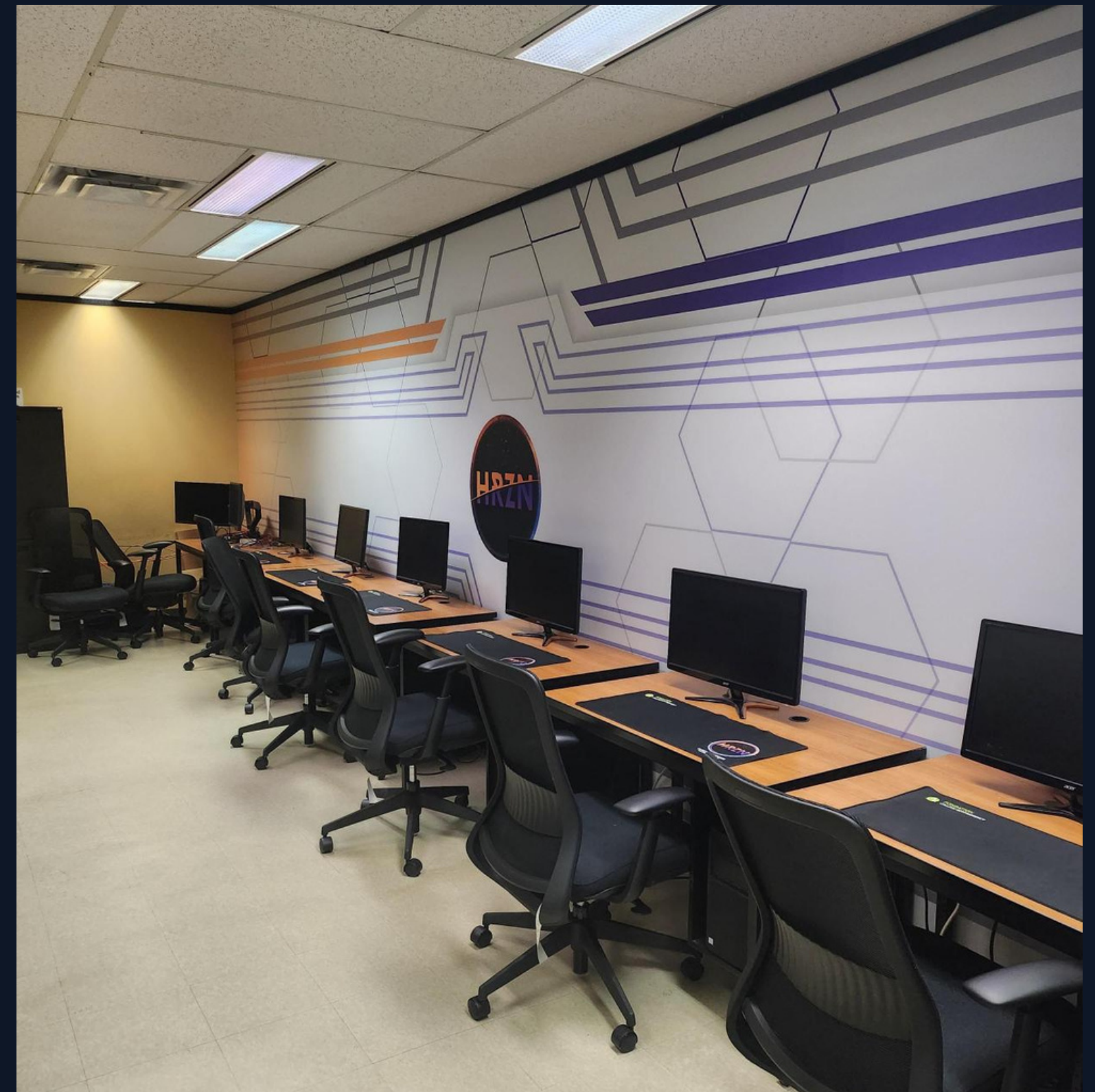
- Ergonomie;
- Soutien technique;
- Motivation des jeunes;
- Horaire





NOTRE LOCAL

En finissant, est-ce que vous vous jouez?



COLLÈGE MONTMORENCY

HRZN

MERCI!
QUESTIONS?



FONDATION
COLLÈGE MONTMORENCY

vie
étudiante