

Le numérique, face cachée des grands événements sportifs!

Paris 2024, Coupe du Monde de Rugby, championnats mondiaux de ski alpin... de demain

PAGES 02 - 03

Fiche métier :

Data Analyst...du sport !
Il fait parler les statistiques sportives

PAGE 06

Nos lecteurs ont des talents numériques

En route pour le collège Saint-Joseph au Pré Saint-Gervais

PAGE 07

VU SUR LE WEB

L'Escape Game Génération 2024

PAGE 08

num eum DAY-CLICK

LE JOURNAL DES MÉTIERS
DU NUMÉRIQUE

Novembre
2022
N°28



REDAC CHEF
DU JOUR

THOMAS OTTON

Directeur RSE
et Communication de la Ligue
Nationale de Rugby



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE,
BIG DATA, RÉALITÉ
AUGMENTÉE, CYBERSÉCURITÉ,
RETRANSMISSION VIDÉO...

LES COULISSES NUMÉRIQUES DES + GRANDS ÉVÉNEMENTS SPORTIFS !

Alors que les images de la Cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques et Paralympiques Paris 2024 ont été récemment dévoilées au grand public, les équipes en charge de la dimension numérique de l'organisation de cet événement planétaire sont à pied d'œuvre pour qu'athlètes, spectateurs, journalistes et partenaires du monde entier y vivent une expérience à la fois hors-norme, fluide, et sûre. Un travail titanesque, tant l'organisation des grands événements sportifs est aujourd'hui aussi un incroyable défi technologique ! Billetterie, gestion des flux de visiteurs, diffusion des compétitions en temps réel, expérience supporter, menace cyber... Le journal Day-Click t'en dit plus sur les technologies numériques qui se cachent derrière l'organisation des grands événements sportifs.

LIRE PAGES 02-03

Édito

NOUVEAUX TERRAINS DE JEU

Comme près d'un jeune sur deux*, tu utilises une appli pour évaluer ou partager tes performances sportives ?

C'est la partie émergée d'un mouvement de fond appelé la sportech, qui met les dernières évolutions technologiques au service du sport dans toutes ses dimensions ! Que ce soit du côté des athlètes, des sportifs amateurs ou des spectateurs, le numérique constitue un nouveau terrain de jeu pour booster les performances, faire tomber les barrières entre stars et fans, faire vivre des expériences mémorables et bien d'autres choses encore. L'enjeu pour le directeur de la communication que je suis : mettre la technologie au service de l'émotion ! Dans le stade, sur ton canapé, dans ta ville, ce que l'on appelle la "fan experience" fait sa révolution et met la blockchain, les technologies du web3, la géolocalisation, les réseaux sociaux, l'intelligence artificielle, la réalité augmentée, la data... à ton service, pour te faire vivre le sport dans de nouvelles dimensions !

Tu découvriras ainsi pages 02-03 les coulisses numériques des grands événements sportifs et je t'expliquerai de mon côté comment le numérique impacte le Top 14 et la Pro D2 ; les pages 03 et 04 feront le point sur les innovations de la sportech, et ce sera l'occasion pour moi de t'expliquer ce qu'est un fantasy game ; la page 6 te présentera le métier de data analyst... l'équipe de France de rugby en compte plusieurs ! Enfin on se retrouvera page 8 sur Instagram et Tik Tok. Je te souhaite une bonne lecture en espérant que ce numéro te dévoilera quelques "trucs" de pro derrière la magie du sport ! Car si le sport te passionne, sache que de nombreux métiers du numérique se cachent derrière et qu'ils se pratiquent le plus souvent ...en équipe !

Thomas Otton - Directeur RSE et Communication de la Ligue Nationale de Rugby

PARTICIPEZ AU PROCHAIN NUMÉRO !

Vous êtes professeur
documentaliste, conseiller
d'orientation, élève ? Votre
classe ou votre établissement
travaille sur un projet lié au
numérique ? Contactez-nous
pour en parler dans notre
prochain numéro !
contact@ledayclick.fr



DANS LES COULISSES NUMÉRIQUES DES PLUS GRANDS ÉVÉNEMENTS SPORT

L'organisation des grands événements sportifs est aujourd'hui aussi un incroyable défi technologique ! Billetterie, sécurité, gestion des flux de visiteurs, des transports, expérience des spectateurs... à l'heure où la France s'apprête à accueillir les championnats du monde de ski alpin et la Coupe du monde de rugby en 2023, puis les Jeux Olympiques et Paralympiques en 2024, le journal Day-Click te fait découvrir les coulisses numériques des événements sportifs en version XXL !

Gérer un volume de données et de débit hors-norme

Paris, le 26 juillet 2024. 600 000 spectateurs se pressent le long de la Seine pour assister à la Cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques... la plupart portable à la main, pour partager avec leurs proches et amis et souvent en direct, des images et une émotion historiques. En coulisses pour les équipes techniques, il s'agit aussi de diffuser vers les écrans géants, les salles de presse et les diffuseurs du monde entier, LA grande parade des athlètes. En temps réel. Le volume de données et de débit est exceptionnel... le réseau doit tenir la charge ! Sans nul doute, lors de ce type d'événement planétaire, les sportifs ne sont pas les seuls à battre des records, d'autant que réduire l'empreinte écologique de ces volumes de datas énormes et en assurer la sécurité font aussi partie des challenges à relever ! Une fois la compétition lancée, la transmission des résultats doit se faire à la 10^{ème} de seconde près !

L'intranet de l'organisation d'un événement sportif mondial

Un intranet est un réseau informatique qui fonctionne comme internet... mais privé. De nombreuses entreprises et organisations en ont un. Ce « réseau interne » permet d'avoir un service d'e-mail, des pages web... d'ailleurs, l'ENT de ton école pourrait bien être un intranet ! Dans le cadre d'un grand événement sportif, il est utilisé par de nombreuses professions : informaticiens, journalistes, organisateurs... et sportifs eux-mêmes, et permet de faire circuler l'information entre près d'une centaine de lieux différents. Ces différents lieux hébergent les compétitions, des bureaux, des salles de presse, les résidences où logent les sportifs, mais aussi les gares et les aéroports... tous ces bâtiments, connectés entre eux par un réseau informatique, sont eux-mêmes gérés par des systèmes informatiques qui pilotent les ascenseurs, la climatisation, les systèmes de sécurité, de vidéo, d'éclairage... invisible à l'œil nu, l'informatique est partout et fait appel à des métiers très diversifiés, qui recrutent à tous les niveaux de formation ! Le grand défi ? La cybersécurité !

La cybersécurité des grands événements : un sport d'équipe !

Fraude à la billetterie, vol de données personnelles, piratage des systèmes de retransmission vidéo ou de surveillance, du système de climatisation, piégeage des distributeurs de billets



THOMAS OTTON

Le rugby est un sport très territorialisé. Lorsqu'un match de Pro D2 ou du Top 14 se joue avec l'équipe de Clermont-Ferrand, Brive, Agen... c'est toute une ville qui se regroupe derrière son équipe ! Nous avons développé des services numériques qui permettent d'augmenter l'expérience des fans dans le stade, chez eux et dans la ville. Cela va de la possibilité de commander sa boisson directement à sa place dans le stade, jusqu'à la géolocalisation des événements organisés dans la ville, en lien avec les matchs. Nous sommes aussi très présents sur les réseaux sociaux, avec 1,5 millions d'abonnés sur Instagram et 250 000 sur Tik Tok.

aux abords des stades : lors des grands événements sportifs, le risque cyber est partout ! En 10 ans, le nombre de cyber attaques a été multiplié par 20, passant de 212 millions lors des Jeux de Londres en 2012, à 4,4 milliards à Tokyo en 2021. Les sportifs eux-mêmes peuvent être la cible de pirates informatiques, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ces derniers ne manquent pas d'imagination : vol de données sur leur stratégie de jeu, falsification de leurs données médicales pour faire apparaître un faux cas de dopage, prise de contrôle des écrans qui affichent les résultats... tu l'as compris, avec la transformation numérique du monde qui nous entoure, la course entre pirates informatique et cyber défenseurs n'est pas prête de s'arrêter !

Expérience spectateur : quand la technologie se met au service de l'émotion !

Portées par la 5G et la vidéo 4 à 8K, la réalité virtuelle et la réalité augmentée donnent une nouvelle dimension à l'expérience du spectateur, qu'il soit dans le stade ou chez lui. Ces innovations ambitionnent de rendre la technologie plus émotionnelle, en rapprochant les spectateurs des sportifs. Pour avoir un aperçu de ce que sera le futur du sport, Day-Click t'invite à monter à bord du France 2023 Rugby Tour, un train-exposition qui a parcouru la France

DES CYBER ATTAQUES MULTIPLIÉES PAR 2 EN 4 ANS

2016

JEUX OLYMPIQUES DE RIO

400 attaques informatiques par seconde

2020

JEUX OLYMPIQUES DE TOKYO

815 attaques informatiques par seconde



IFS !

UNE « TOUR DE CONTRÔLE CYBER » POUR LES JO PARIS 2024

Avec des équipes dédiées 24h/24 et 7j/7, une véritable « tour de contrôle cyber » veillera sur la cybersécurité des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris. Aidées d'outils d'analyse basés sur l'intelligence artificielle, elles pourront identifier les signaux d'activité informatique suspecte et orchestrer des réponses adaptées dans les meilleurs délais. En langage technique, on appelle cette tour un SOC (Security Operations Center), d'ailleurs si le sujet t'intéresse, consulte le numéro 27 du journal Day Click, entièrement dédié aux métiers de la cybersécurité, ou la page 6 du numéro 25, qui te présentait le métier d'analyste SOC !

entre juillet et novembre 2022, et qui proposait des expériences immersives. A l'entrée du train, les participants étaient invités à créer leur avatar sur des bornes interactives : cheveux, peau, yeux, tenues et accessoires rugby, le niveau de personnalisation était assez poussé. Ensuite ? Grâce à un casque de réalité virtuelle, tu rejoins le terrain parmi les joueurs de l'Equipe de France au moment de la Marseillaise. Un rêve qui devient réalité (virtuelle donc) pour de nombreux fans du ballon ovale. Assister à un match dans le métaverse depuis son canapé, échanger des NFT de ses joueurs préférés, la Coupe du Monde de rugby constituera sans nul doute une belle occasion de se plonger dans le futur du sport.

Le numérique pour assurer la sécurité physique des spectateurs

Le numérique permet d'utiliser les données externes comme le trafic, l'analyse des flux de voyageurs dans les transports ou encore la météo, permettent de prédire quelle sera l'affluence lors d'un événement, car cette masse considérable de données peut être analysée automatiquement grâce à l'intelligence artificielle. Des capteurs installés dans des zones stratégiques des lieux fermés permettent également que les jauges soient bien respectées. La reconnaissance faciale, qui fait beaucoup parler d'elle n'est pour le moment pas utilisée en France lors de tels événements et ne devrait pas l'être lors des Jeux Olympiques et Paralympiques. Le risque de cette technologie ? Basculer dans une société de surveillance.

réduire l'empreinte environnementale du numérique

Le numérique, qui représente 5% des émissions de gaz à effet de serre, a un impact réel sur l'environnement. Lors des grands événements sportifs, une quantité colossale de données numériques est produite pour que la fête soit belle et qu'elle soit diffusée en temps réel vers les fans du monde entier. Hébergées sur des serveurs (de gros ordinateurs) qui nécessitent en continu de l'électricité et de la climatisation, ces données sont accessibles où tu le souhaites et quand tu le souhaites, non sans impact sur l'environnement. L'une des solutions utilisées pendant les jeux de Tokyo, a consisté à diviser par deux le nombre des serveurs physiques utilisés, passant de 250 serveurs en 2016 à Rio, à 130 pour les Jeux de Tokyo 2020.



QUAND LE NUMÉRIQUE TRANSFORME NOTRE RAPPORT AU SPORT !

Avec 200 startups dédiées au sport implantées sur l'ensemble du territoire, la France n'échappe pas au phénomène mondial "SportTech" ! Entraînements à distance, nutrition, stades connectés, analyse des performances, streaming, réalité augmentée... Les applications qui mettent l'innovation technologique au service du sport ne cessent de fleurir. L'objectif : booster les performances sportives, enrichir l'expérience des fans ou encore accélérer la digitalisation des clubs. Zoom sur les technologies qui se cachent derrière des pépites françaises qui ont déjà une bonne longueur d'avance !

La data et l'intelligence artificielle pour booster les performances

Il y a quelques années, les montres connectées ouvraient déjà la voie au sport augmenté et font désormais partie de notre quotidien pour mesurer les battements du cœur, les distances parcourues ou les calories brûlées lors d'une activité physique. Aujourd'hui, la data donne accès à des statistiques de plus en plus riches, qui révolutionnent l'entraînement sportif et réduisent la frontière entre la pratique des professionnels et celle des amateurs. Côté pro, la data accompagne le travail du coach sportif pour améliorer les performances des joueurs. Pour récupérer la data, des capteurs sont positionnés sur le joueur ou des caméras vidéo installées dans le stade. Les nombreuses données produites par les joueurs sont ensuite analysées par de l'intelligence artificielle pour éclairer le travail du coach. Côté spectateur, la data donne accès à des statistiques détaillées en temps réel pendant les matchs, et l'intelligence artificielle qui lui est associée permet d'associer automatiquement et en temps réel la photo du bon joueur à la statistique affichée. Quant au sportif amateur, il peut désormais bénéficier de cette technologie réservée il y a encore peu aux professionnels grâce à des entreprises telles que Footbar par exemple. Cette startup française a développé un tracker qui s'attache au mollet : nombre de tirs, passes, dribbles, frappes, possession, temps de course, tout y est ! Le capteur recueille des données et les traite à l'aide d'une intelligence artificielle pour évaluer les performances. Disponible sur ton smartphone, l'application te permet aussi de te comparer aux plus grands joueurs pour améliorer tes résultats ! De nombreux autres sports sont concernés par ces nouveaux outils, comme le tennis avec la raquette connectée qui enregistre des informations comme la puissance des coups et le nombre de revers, utilisée depuis plusieurs années par le champion espagnol Rafael Nadal.



DÉCOUVRE LES
INNOVATIONS
DANS LE SPORT

Avec ta classe

LE TREMPLIN, PREMIÈRE PLATEFORME D'INNOVATION DÉDIÉE AU SPORT

Le Tremplin accueille chaque année des collégiens et lycéens dans le cadre de l'événement "Option Innovation". Option Innovation permet à plus de 20 000 jeunes en France métropolitaine, en outre-mer et dans plusieurs établissements francophones à travers le monde de découvrir des lieux d'innovation, des entreprises innovantes, des profils d'entrepreneurs et des métiers peu voire pas connus, à fort potentiel de recrutement. Durant 4 jours, les jeunes sont invités à se rendre avec leurs enseignants dans plus de 400 lieux innovants (incubateurs, pépinières d'entreprises, accélérateurs, fablabs, espaces de coworking, tiers lieux, startups, écoles avec un incubateur, PME et ETI) ou depuis leur salle de classe, pour vivre des rencontres interactives, assister à des démonstrations et participer à des ateliers pratiques.

www.option-innovation.org



Charles Reep
inventeur du sport
analytics

LA PETITE HISTOIRE DU SPORT ANALYTICS

La première analyse de la performance dans le sport, et plus particulièrement dans le football, est apparue dans les années 1950. C'est Charles Reep, lieutenant-colonel de la Royal Air Force et passionné de football, qui en est à l'origine. Sa méthode était artisanale : armé d'un carnet, Charles Reep avait créé un système de notation rapide et complètement manuel des différentes actions des matches auxquels il assistait. De là, il tirait des modèles d'analyse éclairants pour les équipes. Son objectif : comprendre et expliquer pourquoi un joueur ou une équipe était supérieur ou inférieur en termes de performance. L'analyse de données telle que nous la connaissons aujourd'hui a pour sa part fait son apparition outre-manche dans les années 2000.

La réalité augmentée et la 5G pour réinventer l'expérience des supporters

La réalité augmentée fait son entrée dans les stades et chez soi pour changer notre manière de regarder le sport ! Dans le stade pendant un match, cette technologie permet par exemple de superposer au terrain des données, personnes ou objets grâce à son smartphone ou des lunettes intelligentes. La startup Immersiv.io permet par exemple aux spectateurs d'un match d'afficher en surimpression des joueurs ou du terrain des informations comme les statistiques des joueurs - habituellement réservées aux journalistes sportifs - les plans de jeu ou la composition des équipes. Plus bluffant encore, la réalité augmentée est capable d'amener les sportifs jusqu'à chez toi pour transformer ton salon en véritable terrain de jeu ! Cette technologie a déjà été expérimentée lors de grands événements sportifs comme le Tour de France et l'UEFA Champions League.

En support à toutes ces innovations, des bornes WIFI/5G sont installées partout dans certains stades - plus de 500 bornes au Parc olympique Lyonnais, permettant à 25 000 personnes de se connecter simultanément à internet ! Cet accès à internet est d'autant plus important que pour réduire toujours plus la distance entre les fans et les joueurs, les supporters peuvent souvent accéder à des contenus exclusifs en temps réel dans les stades les plus connectés, comme le ralenti des actions, d'autres angles de vue, des quizz interactifs... Simplement depuis leurs smartphones !

Et toi, plutôt fan des matchs à l'ancienne ou féru de nouvelles technologies pour une expérience ultra-connectée ?



THOMAS OTTON

Nous allons lancer fin décembre début janvier deux grands jeux autour des NFT. : avec des services de gamification inédits. Le premier proposera des cartes NFT des 1466 joueurs et trente clubs du Top 14 et de la Pro D2. Le second proposera des vidéos à collectionner, le tout sur une blockchain respectueuse de l'environnement : Tezos. Nous entrons ainsi pleinement dans les nouveaux usages autour de la sportech., avec des expériences inédites en France.

NFT: les innovations de rupture dans le sport

En 2019, deux entrepreneurs français créent Sorare, un jeu de fantasy football dans lequel les participants, âgés d'au moins 18 ans, peuvent acheter, vendre et échanger des cartes numériques de professionnels du foot, du basket et du baseball. Les joueurs constituent des équipes et affrontent en ligne des adversaires partout dans le monde. Les cartes à collectionner sont appelées "NFT" (non fungible tokens ou jetons non fongibles), des objets virtuels possédant un certificat d'authenticité unique et non reproductible, à la manière des œuvres d'art dans les musées. En 2021, l'entreprise tricolore Sorare réalise une levée de fonds historique en collectant 680 millions de dollars (un record en France !) pour développer son activité et signer de nouveaux partenariats avec les plus grands clubs du monde entier.

*Une licorne est une startup évaluée à plus d'1 milliard de dollars.

Chiffre-clé :

77 MILLIARDS D'EUROS

C'est le chiffre d'affaires généré par le secteur du sport en France

Le «E-sport», kezaco ?

L'e-sport ou les sports électroniques sont des compétitions lors desquelles des joueurs s'affrontent sur des jeux vidéo en réseau depuis un ordinateur ou une console.

Comme les plus grandes compétitions sportives, les tournois d'e-sport sont suivis par des millions de supporters dans le monde entier sur des plateformes de streaming comme Twitch. Ces événements mettent en jeu des sommes d'argent colossales et les meilleurs joueurs sont rémunérés comme des sportifs de haut niveau !

Connais-tu le nom du premier club tricolore d'e-sport né en 2013 ?

C'est la Team Vitality.

Réalité augmentée vs réalité virtuelle

La réalité augmentée enrichit la vision en superposant au réel des éléments virtuels en temps réel (personnages, objets...) à l'aide de lunettes ou d'un smartphone. En totale immersion, la réalité virtuelle simule quant à elle un environnement entièrement conçu en 3D, par le biais d'un casque.

LANCE-TOI !

LA BALLE EST DANS TON CAMP POUR DÉVELOPPER LA PRATIQUE SPORTIVE !

Footinho

Footinho est une appli gratuite qui t'aide à organiser des matchs de foot entre amis (envoi d'invitations, rappels, composition des équipes...) ou rejoindre une rencontre à côté de chez toi. Un réseau social 100 % gratuit pour les joueurs de foot amateurs !

<https://footinho.com/fr>

ref'mate
by TheSports

Ref'mate

Ref'mate est un chatbot dédié à l'arbitrage qui répond à tes questions et t'aide à mieux comprendre les règles du jeu et les décisions lors des rencontres sportives.

www.ref-mate.com

Kinomap

Kinomap

Kinomap édite un catalogue de vidéos immersives pour pratiquer des activités comme le vélo d'intérieur ou le tapis de course à l'autre bout du monde... Sans bouger de chez toi !

www.kinomap.com

Runningheroes

Runningheroes est une communauté de plusieurs milliers de passionnés de course à pied proposant des challenges, des courses virtuelles pour se donner à 100 % et des conseils pour te dépasser. L'application est gratuite.

<https://fr.runningheroes.com/fr/>

COMPTES A SUIVRE

Sur Instagram :

HUGO DÉCRYPTE...LE SPORT !

Chaque jour pour te tenir informé, toute l'actualité de la planète sport analysée et résumée en photos et vidéos.

<https://www.instagram.com/hugodecrypte.sport/>

SUR LE WEB:

PLUTÔT ESCALADE, VOLLEY, OU DANSE ?

Le ministère des Sports met à ta disposition un quizz en ligne qui t'aide à trouver le sport parfait pour toi en répondant à quelques questions, en fonction de tes forces, de tes qualités et de tes objectifs.

<https://www.sports.gouv.fr/faites-le-quiz>

Fiche métier

DATA ANALYST DU SPORT!

LE DATA ANALYST : un homme ou une femme qui fait parler les chiffres !

Le data analyst - ou analyste des données en français - utilise les données chiffrées produites par l'activité d'une organisation pour en améliorer les résultats. Capable de construire des modèles statistiques, il ou elle sait expliquer et prédire les résultats dans les domaines du marketing, de la production, des ressources humaines et bien d'autres. Appliqué au domaine du sport, le ou la data analyst sait par exemple - à partir des données produites par les joueurs et les équipes pendant un match - analyser avec précision les performances des sportifs, afin de déterminer leurs forces et leurs faiblesses.

Améliorer les performances sportives d'une équipe, mieux prévenir les blessures des joueurs, contribuer à l'amélioration de l'expérience des fans : les plus grands clubs de foot, basket, rugby, volley... font désormais appel à des **Data Analysts**, ces professionnels qui inspectent, nettoient et transforment des données chiffrées (data en anglais) pour en tirer des conclusions à haute valeur ajoutée, avec un impact réel sur les résultats. Tour d'horizon d'un métier qui permet d'allier sa passion des chiffres, de l'innovation...et du sport, sur un marché - celui du Sport Analytics - que le magazine Forbes évalue à 4 milliards de dollars en 2022 !



D'où vient la donnée dans le sport ?

Dans le sport, elles peuvent être obtenues grâce à des capteurs connectés portés par le joueur à différents endroits du corps ou encore en utilisant des technologies d'analyse vidéo. Les systèmes de tracking installés dans les stades comme ceux de la NBA par exemple, permettent aussi de produire des masses de données en lien avec les déplacements des joueurs sur le terrain.

THOMAS OTTON

A l'image des clubs professionnels, l'équipe de France de Rugby travaille avec une équipe de plusieurs data analysts. Grâce à des trackers cousus dans les maillots des joueurs, il est possible de suivre leurs performances en live pendant les matchs, et de les comparer par exemple aux performances lors des entraînements. Récemment, l'équipe de France a même joué avec un ballon connecté !

Dans quel type de structure travaille un DATA ANALYST du sport ?

Les data analysts du sport peuvent travailler dans des clubs sportifs, des chaînes de télévision, chez des éditeurs de jeux vidéo, mais également pour des sociétés spécialisées dans la data qui se créent de plus en plus autour du sport analytics.

SOFT SKILLS

- ✗ Force de proposition
- ✗ Rigueur
- ✗ Pédagogie
- ✗ Esprit de synthèse et d'analyse
- ✗ Sens de l'écoute et de la communication
- ✗ Curiosité sectorielle (ici le sport) et goût pour l'innovation

VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTÉZ...

Les missions d'un Data Analyst dans le sport sont diverses, en voici quelques exemples..

1 BOOSTER LES PERFORMANCES SPORTIVES

Analyser ce qui se passe sur et en dehors du terrain en terme de performance individuelle et collective pour faire des recommandations précieuses aux coaches et joueurs. Nutrition, préparation physique, adversaires : les masses de données produites par les joueurs pendant leurs matchs sont utiles aux coaches et peuvent avoir un impact important sur les résultats en donnant un avantage compétitif aux équipes.

2 AMÉLIORER L'EXPÉRIENCE DES FANS

Améliorer l'expérience des fans : Données des joueurs en temps réel pendant le match, quizz interactifs accessibles aux spectateurs présents physiquement... les écrans présents dans les stades se multiplient et améliorent l'expérience des spectateurs. Ces contenus exclusifs sont issus de l'analyse data, produits de manière automatisée et permettent de booster les ventes de billets, en donnant une vraie raison de quitter le confort de son canapé pour rejoindre les stades.

3 PRÉVENIR LES BLESSURES

Grâce au tracking des joueurs, il est possible de mieux prévenir les blessures. Les joueurs et les coaches peuvent mieux prendre conscience de leur taux d'hydratation et de leur condition physique de manière générale.

4 VENDRE PLUS DE BILLETS

Plus les vendeurs de billets et les équipes connaissent les préférences des fans, plus ils sont en mesure de les choyer. Objectif : vendre + de billets et + souvent.

5 MAXIMISER LES RELATIONS AVEC LES SPONSORS ET PARTENAIRES MÉDIA

Les données produites pas les joueurs et les fans valent de l'or et permettent d'augmenter significativement les revenus issus des partenariats.

FORMATIONS

BAC +3

- ✓ Licence Statistiques et Traitement de l'information ou Datamining
- ✓ Licence Professionnelle Métiers de l'informatique : systèmes d'information et gestion de données
- ✓ Licence Professionnelle Métiers du Décisionnel et de la Statistique

BAC +5

- ✓ Diplôme d'Ecole d'Ingénieurs spécialisée en Statistiques ou Big data, data sciences, IA
- ✓ Master en Statistique, économétrie ou informatique décisionnelle (MIAGE)
- ✓ Master en Informatique ; Master SIAD - Systèmes d'information et d'aide à la décision

BAC +6

- ✓ Master spécialisés (MS) en Big Data et Data Science

Plus de détails sur les masters :

www.trouvermonmaster.gouv.fr

NOS LECTEURS ONT DES TALENTS NUMÉRIQUES

Podcasts et atelier radio : LE NUMÉRIQUE ENTRE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE AU COLLÈGE SAINT-JOSEPH DU PRÉ SAINT-GERVAIS !

Dans ce numéro, nous vous emmenons à la rencontre des élèves du professeur de musique Alexis Kune, au collège Saint-Joseph situé au Pré Saint-Gervais. Méthode pédagogique, outils numériques utilisés, projets menés : entrez avec nous dans l'univers connecté de ce prof passionné, grâce auquel les ados travaillent et s'amuse comme des pros !

Décrypter le monde du numérique et vous en faire découvrir les métiers et formations nous anime au quotidien. Mais partager vos initiatives, leur donner de la visibilité, créer du lien avec vos classes permet de mieux vous connaître : c'est précieux pour notre équipe ! Le Journal Day-Click prend le pouls des initiatives locales et montre ce qui se fait dans les collèges et lycées du territoire en lien avec le numérique. Alors que vous soyez élève ou professeur, n'hésitez pas à prendre contact avec nous, racontez-nous vos projets,
UNE JOURNALISTE DU DAY-CLICK VOUS APPELLERA POUR EN SAVOIR PLUS !

LE PROJET

« **BONJOUR ET BIENVENUE SUR RADIO SAINT JO, C'EST ALEXIS KUNE VOTRE PROFESSEUR DE MUSIQUE QUI VOUS PARLE EN DIRECT DE LA SALLE D'ARTS. NOUS SOMMES LE 19 SEPTEMBRE, JE SUIS AVEC LA QUATRIÈME IGNACE SEMMELWEIS POUR NOTRE TOUT PREMIER PODCAST DE CETTE RENTRÉE 2022** »

C'est par ces mots que s'ouvre le podcast réalisé par l'une des classes de quatrième du professeur de musique du collège Saint-Joseph. Avec en guest star, Jean-Pascal Zadi, le réalisateur, acteur et rappeur du déjà culte « Tout simplement noir », un hilarant vrai-faux documentaire nommé aux Césars dans la catégorie du Meilleur 1^{er} film et pour lequel JP Zadi s'est vu récompensé du César de Meilleur espoir masculin.

Dans la salle de classe ce jour-là, un peu d'excitation, une très grosse envie d'aller demander à la star un autographe, mais aussi beaucoup de concentration...car les élèves le savent : si leur professeur de musique préféré est aux manettes de ce programme radio, ce sont eux qui vont interroger Jean-Pascal Zadi. Une première pour tous, qui a nécessité de la part du professeur beaucoup d'investissement en dehors des heures de cours, et de la part des élèves un travail de préparation en classe et à la maison...ainsi qu'un zeste d'audace pour prendre le micro !

LE NUMÉRIQUE POUR CRÉER UNE SALLE DE MUSIQUE EN DEHORS DE LA SALLE DE CLASSE

«Dans l'emploi du temps d'un collégien, la musique ne représente qu'une heure de cours par semaine. Or mener des projets au long cours comme celui-ci, faire réfléchir les élèves, partager ma passion pour la musique dans le cadre de séquences pensées pour faire le lien avec d'autres matières comme l'histoire et le français, demande du temps. Le numérique offre une solution car il me permet de créer une salle de musique en dehors de la salle de classe. J'utilise pour cela un outil bien connu des professeurs et des élèves : Padlet. Il s'agit d'une application en ligne pour créer des murs virtuels, à l'image des grands tableaux blancs utilisés en classe. Ces murs virtuels regroupent mes cours, des images, du texte, des vidéos, des sons, des liens internet, des productions d'élèves et peuvent être commentés par tous. Cela contribue fortement au développement de l'autonomie des collégiens. Nous sommes très loin des cours de flûte à bec de la génération précédente, et ce faisant nous



mettons en application les récentes directives du ministère de l'éducation nationale, qui valorise le numérique comme outil d'apprentissage.» nous explique Alexis Kune.

CULTURE ET PRATIQUE MUSICALE

Le podcast réalisé avec et en présence de JP Zadi, s'inscrit dans une séquence consacrée aux musiques de l'esclavage. Car son rap mi-conscient, mi-humoristique constitue une excellente porte d'entrée pour découvrir les work songs, le negro spiritual, le gospel ou la soul musique. Mais après la théorie vient la pratique et les élèves vont par groupe de quatre écrire et enregistrer leur propre rap sur la musique du générique de fin du film : "Quand serons-nous frères". Pour cela, il vont utiliser chez eux un logiciel libre : Audacity.

UN ATELIER RADIO POUR ALLER PLUS LOIN

Pour les plus motivés d'entre les élèves de Monsieur Kune, un atelier radio a été monté en 2021 sous son impulsion. L'idée : apprendre à créer comme un pro sa propre émission de radio, de l'écriture au montage, en passant par la prise de son et l'enregistrement. Soutenu dans sa démarche par le principal de l'établissement, le professeur de musique a pu investir dans du matériel pro : table de mixage numérique, enceintes de mixage, câbles, casques audio de qualité... dès le premier atelier de l'année, les élèves ont pu découvrir l'ensemble des fonctionnalités d'une table de mixage numérique et réaliser leur premier enregistrement. Entendre sa voix dans le casque, l'enregistrer, la retravailler, y ajouter des effets, s'initier au montage son...ils sont aidés en cela par l'expérience professionnelle d'Alexis Kune !

UN LOGICIEL GRATUIT EN OPEN SOURCE : AUDACITY

Audacity est un logiciel dédié au traitement du son par ordinateur. Il a été conçu pour permettre l'enregistrement et l'édition de pistes audio. Les principales fonctionnalités d'Audacity correspondent aux gestes élémentaires du montage sonore : couper ou assembler des sons différents, appliquer des fonds au début ou à la fin des pistes enregistrées, ajouter des filtres et des effets comme de l'écho, de la réverbération.

Audacity est un logiciel libre. Les logiciels libres (on dit aussi Open Source en anglais), offrent une utilisation totalement gratuite, peuvent être utilisés sur tout type d'ordinateur et ont également l'avantage d'être indépendants et de garantir un certain degré de protection et de confidentialité concernant les données de leurs utilisateurs.





PARIS 2024 A LANCÉ SON ESCAPE GAME ...POUR DÉCOUVRIR AU COLLÈGE ET AU LYCÉE LES VALEURS PORTÉES PAR L'OLYMPISME !



SYNOPSIS

CAPTAIN CONTRE DOCTEUR FLEMME !

L'infâme docteur Flemme, aidé de ses fidèles Fléméchants, tente régulièrement de plonger le Monde dans les Ténèbres de l'apathie... Heureusement, Captain, super-détective protégeant inlassablement les valeurs sportives, Olympiques et Paralympiques, veille !

Mais cette fois, Captain ne saura pas s'en sortir sans aide : alors que les Fléméchants ont réussi à voler les Flammes Olympique et Paralympique, le maléfique docteur l'a capturé !

C'est pourquoi nous avons besoin de vous, la Génération 2024, les jeunes héros qui portez les valeurs qui l'amèneront à surmonter cette épreuve !

Saurez-vous déjouer les actions des vils gredins, libérer Captain, et permettre aux Flammes Olympique et Paralympique de briller à nouveau sur le monde ? Nous comptons sur vous !

Les Escape Game vous connaissez...

Mais saviez-vous que Paris 2024 avait lancé récemment SON Escape Game, Génération 2024, et que l'on y joue idéalement...en classe ? Au travers du jeu qui se veut autant pédagogique que ludique, les élèves tentent de résoudre des énigmes et relèvent des défis physiques et sportifs, tout en développant de nouvelles connaissances.

Les versions collège et lycée se composent d'un mode d'emploi, d'un livret pédagogique et des éléments de jeu à télécharger et imprimer.



Télécharger le matériel de l'Escape Game Génération 2024.

DURÉE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

30 à 35 joueurs
répartis en 5 équipes

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

En amont :

1 imprimante, du papier, des ciseaux, de quoi fixer des documents sous les tables de la salle de classe (masking tape, ruban adhésif par exemple), 3 pochettes pour classer les éléments de jeu.

Pendant la partie :

1 ordinateur pour lancer la partie interactive du jeu (une version hors ligne est également téléchargeable) et papier, stylo ou crayon, marqueurs pour tableau blanc (effaçables) sur chaque QG d'équipe.

MON CLUB PRÈS DE CHEZ MOI : LA CARTOGRAPHIE AU SERVICE DE TA PRATIQUE SPORTIVE !

On le sait : pour pratiquer régulièrement un sport et s'y tenir sur la durée, rien de mieux que de trouver un club ou un terrain au coin de sa rue. Mon club près de chez moi te propose une liste exhaustive des lieux où pratiquer ton sport préféré près de chez toi ! Gage de sérieux, ce site est recommandé par le Ministère de l'Éducation nationale.

<https://monclubpresdechezmoi.com/>

PASS' SPORT : LE BON PLAN INTERNET DU MINISTÈRE DES SPORTS ET DES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES

Tu es collégien.ne ou lycéen.ne ? Tu as peut être droit à un financement à hauteur de 50 euros pour la pratique de ton sport préféré.

Vérifie les conditions pour en bénéficier ici :

<https://pass.sports.gouv.fr/>

FEUILLETEZ LE JOURNAL DAY-CLICK EN LIGNE !

Retrouvez-le à l'adresse suivante :

<http://bit.ly/Dayclick28>

ou en scannant ce QR Code :



Participez à la rédaction du prochain numéro ! Nous mettons à l'honneur les initiatives locales autour du numérique dans les collèges et lycées. N'hésitez pas à partager sur contact@ledayclick.fr, un.e journaliste vous recontactera

Avez-vous pensé à le publier sur l'ENT de votre établissement ?

Rien de plus simple : il suffit d'écrire à https://spma-ecole@opco-atlas.fr qui vous enverra le PDF du journal ainsi qu'une vignette de couverture pour vos publications !

ABONNEMENT

Pour vous abonner au journal Le Day-Click, vous pouvez adresser un courriel à : spma-ecole@opco-atlas.fr
L'abonnement est gratuit pour les établissements scolaires

RÉASSORT DIFFUSEURS

Pour commander des exemplaires supplémentaires de ce numéro ou bien des anciens numéros (dans la limite des stocks disponibles), merci d'adresser vos demandes à spma-ecole@opco-atlas.fr

Day-Click n°28 - Journal édité par Numeum - 148 boulevard Haussmann 75008 PARIS - Tél : 01 44 30 49 00 - Directeurs de la publication : Godefroy de Bentzmann et Pierre-Marie Lehucher - Présidents de Numeum - Rédactrice en chef : Caroline Fouquet - Rédaction : Caroline Couty, Ariane Oudry, Coralie Diallo-Grégoire. Impression : Imprimerie moderne - 67, rue Edmond Michelet - 54700 Pont-à-Mousson - Action financée et pilotée par l'Opco Atlas selon des axes de coopération définis dans la convention signée avec le Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse, le Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation. Conception et Réalisation : The Good Start - 55, rue Hoche, 93500 Pantin - 01 83 64 60 55 - www.thegoodstart.fr - Direction artistique : Erwan Maheo - Illustration UNE : Julie Goncalves - Photos : Shutterstock