



Communiqué de presse - Août 2022

Trois ans après son lancement, l'EGS, première école de "Esport études" en Europe, s'impose comme véritable centre de performance et d'innovation.

Adoptant une posture résolument novatrice, l'EGS propose un accompagnement à la pratique de l'esport à haut niveau. Dispensé par 45 coachs certifiés et mentors, cet enseignement reconnu par l'Etat est dédié à l'apprentissage des métiers du digital (développeurs web, content creators, coachs e-sport, designers, UI ou encore UX designers). Lors de son lancement en 2019, l'école accueillait 120 étudiants. Aujourd'hui, elle en compte 200, dont 100% ont trouvé une alternance à la sortie de leur cursus. Véritable centre de performance et d'innovation, l'EGS ambitionne d'ouvrir d'ici 5 ans, de nouveaux campus en France et de s'ouvrir à l'Europe.



Elèves de l'EGS, crédit : EGS

Proposer une alternative concrète à un existant dysfonctionnel.

Tour à tour développeur, designer et gamer, Yoann Rousset commence à travailler en tant que freelance avant de monter une agence de communication. Quelques années plus tard, il devient Responsable pédagogique d'une école bordelaise, où il prend conscience des efforts à fournir pour placer l'étudiant au cœur des enseignements. En 2017, il crée La Piscine, une formation intensive de

3 mois pour accompagner les reconversions professionnelles vers les métiers du digital. Deux ans plus tard, il décide de proposer une alternative aux structures d'enseignement supérieur en créant l'EGS, un concept qui transmue complètement les techniques pédagogiques connues et appliquées.

Yoann est accompagné dans sa démarche novatrice par Julie Guerin, la Directrice adjointe de l'EGS. Après avoir suivi un parcours à Sciences Po et travaillé dans les affaires publiques européennes à Bruxelles, elle s'est engagée dans le projet avec le besoin fondamental de travailler dans une école qui propose une alternative concrète à un existant dysfonctionnel.

“Nous sommes de réels passionnés et avons au centre de nos priorités l'utilisateur final. Nous souhaitons aider et accompagner les étudiants en nous adaptant à leurs besoins. Ce qui nous anime, c'est de faire de l'extraordinaire avec de l'ordinaire.” précise Julie Guerin.

La seule école spécialisée en Esport d'Europe !

Implantée à Mérignac (33), l'EGS est la première école en Europe à avoir posé une pédagogie, un cadre et un apprentissage de l'Esport. Une équipe de 25 coachs certifiés et 20 mentors a été sélectionnée pour accompagner les étudiants, en leur proposant des préparations physiques mais également cognitives et visuelles. L'école accueille par exemple Sven (Fortnite), Zaldinho (Fifa) ou encore Imaginaxion (Rocket League).

Loin de s'adresser seulement aux futurs champions d'Esport, l'EGS conserve une partie de ses services dans l'étude et l'apprentissage des métiers de l'informatique et du design.

“Nous accompagnons des élèves aux profils très divers. Certains d'entre eux révèlent un vrai talent pour l'Esport, d'autres sont en quête de sens. Immergés dans une voie structurée, aux codes d'un univers de gamers qui leur est familier, ils apprennent les métiers du numérique et trouvent ensuite une alternance. Intégrer ce parcours, c'est avant tout sortir du cadre normatif scolaire et utiliser ses talents développés dans l'univers du jeu pour les exploiter professionnellement.” explique Yoann Rousset.

Le contenu pédagogique ? 10 îles comprenant des centaines de quêtes.

Faisant de l'adaptation aux besoins des étudiants le charbon de son projet, Yoann a souhaité annihiler et transmuier entièrement le fonctionnement pédagogique traditionnel. À l'EGS, il n'y a plus aucune notion de promotion. Le cursus est segmenté en saisons ; les 200 étudiants inscrits viennent pour atteindre un objectif, et prennent le temps nécessaire sans qu'il y ait la moindre notion de retard. L'expérience se joue en 3 ans, mais chacun avance à son rythme. Les étudiants accomplissent leurs objectifs en mixant autonomie et accompagnement de mentors.

L'interface d'enseignement est quant à elle bien singulière. Elle est constituée d'une dizaine d'îles révélant chacune une spécialité. En les découvrant, les élèves ont accès à des quêtes et missions (contenus pédagogiques), qu'il faudra débloquer pour passer au “monde suivant”. Une fois la mission lancée, l'étudiant l'accomplit, avant d'être évalué par les experts dans la “dropzone”. Un système de points reflète le niveau dans le jeu. Ces points se transfigurent en “coins”, un argent virtuel dont ils peuvent bénéficier après avoir relevé un challenge. Ces “coins”, ils doivent tout d'abord les miser avant d'effectuer leur mission. S'ils les perdent, c'est qu'ils n'ont pas acquis la compétence nécessaire. Si cette dernière est validée, ils peuvent accéder à une boutique en ligne et s'acheter des produits de la vie réelle (matériel informatique, billet de train, carte cadeau...).

A l'EGS, il existe un campus interactif en plus du campus physique très bien équipé. Les élèves peuvent ainsi se croiser davantage et augmenter les interactions entre eux et leurs coachs. Elle leur permet également de suivre leurs enseignements depuis chez eux et de ne pas être freinés par des aléas extérieurs.

Confirmer sa position de leader en Europe et densifier son maillage.

Leader en Europe sur ce secteur encore très déstructuré, l'EGS propose une alternative aux cursus classiques souvent boudés par les profils accueillis. Réel centre de performance Esport, l'école s'appuie sur des données scientifiques pour faire évoluer en continu ses contenus et pratiques destinés aux étudiants âgés de 18 à 24 ans.

Avec un souci d'accompagnement dans le monde réel, Yoann et Julie ont souhaité faire de la mise en relation des étudiants et des professionnels un élément différenciant. Lorsque des entreprises recrutent, elles déposent leur brief sur une île. Les étudiants en prennent connaissance et réalisent les missions. Une manière simple, active, transparente pour faire part de ses besoins et montrer ses compétences. Une approche vertueuse, qui a permis à 100% des étudiants de trouver une alternance.

Sur les 5 prochaines années, le directeur de l'EGS ambitionne d'ouvrir de nouveaux campus en France et de s'ouvrir à l'Europe. Avec son rôle modèle de la performance Esport en Europe, Yoann entend relever le défi d'intéresser et captiver la jeune génération en répondant à de nouveaux besoins et donc méthodes pédagogiques. Le dispositif conçu permet également de s'adresser à des mineurs en quête de sens, pour qui le système pédagogique est inadapté.

“Je veux proposer une alternative à des jeunes qui vivent l'apprentissage comme un échec. Il faut sortir des schémas classiques qui ont montré leurs limites, pour repenser notre manière d'apprendre et révéler, rassurer les talents. Il est temps de faire bouger les lignes !” conclut Yoann Rousset.

Infos et dates clés

- Date de création : 2019
- Nom du fondateur : Yoann Rousset
- Nombre d'étudiants : 200
- 25 coachs e-sport et 20 mentors d'étude
- Âge des étudiants : de 18 à 24 ans

Contacts presse - Agence Madame de la Com'

Léana Zocolan - leana@madamedelacom.com - 06 03 44 12 20
Aurore Vinzerich - aurore@madamedelacom.com - 06 61 45 51 83