

MASTER MENTION SCIENCES DU NUMÉRIQUE & SPORT



DIGISPORT

GRADUATE SCHOOL

DIGISPORT

Ecole Universitaire de Recherche (EUR) en sciences du sport et du numérique



SITE UNIQUE
D'EXCELLENCE
DANS LA
FORMATION ET
LA RECHERCHE

FORMATION
MODULAIRE,
INNOVANTE
ET HYBRIDE

DIPLÔMÉS
POLYVALENTS

ANCRAGE DANS
UN TISSU
ÉCONOMIQUE
ET SOCIAL
FLORISSANT

STRATÉGIE
INTERNATIONALE

PLATEFORMES
TECHNOLOGIQUES
DE POINTE



INFORMATIQUE

SCIENCES DU SPORT

SCIENCES HUMAINES & SOCIALES

ÉLECTRONIQUE

SCIENCES DES DONNÉES

8

PARTENAIRES
ACADÉMIQUES

25

ÉQUIPES DE
RECHERCHE

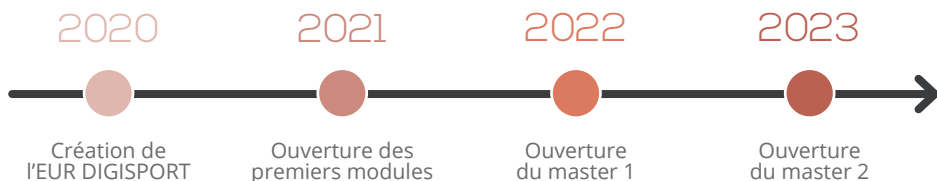
126

CHERCHEURS
& ENSEIGNANTS

8

LABORATOIRES
DE RECHERCHE

Le master **Sciences du Numérique et Sport** est une formation interdisciplinaire à l'interface des domaines du numérique et du sport. Cette formation, unique en France, est co-accréditée par 5 établissements d'enseignement supérieur public rennais : les **Universités de Rennes** et **Rennes 2**, l'**INSA Rennes**, l'**ENS Rennes** et l'**Ensay**. **CentraleSupélec** et **Rennes School of Business** sont également partenaires de la formation.



Le master Sciences du Numérique et Sport se distingue par son caractère **modulaire** qui permet à l'étudiant de personnaliser son parcours en fonction de son projet professionnel et des profils métiers.

LES PROFILS



La formation est organisée en **majeure** et en **mineure** sur les 3 premiers semestres. Le dernier semestre est dédié au stage de fin d'étude.

- > La **majeure** (90 ects) comprend des modules obligatoires correspondant aux fondamentaux de la formation et des modules de spécialisation à choisir en fonction du profil métier visé.
- > La **mineure** (30 ects) offre la possibilité à l'étudiant de continuer à se spécialiser ou d'élargir ses compétences au-delà du profil métier choisi ainsi que de se former très tôt à la recherche et au travail collaboratif.

OBJECTIFS

« *Former des étudiants polyvalents et agiles capables de répondre aux enjeux de la transformation numérique du sport et de l'activité physique (objets connectés, plateformes numériques, big data, réalité virtuelle, médias sociaux...)* »

- ✓ *Appréhender les enjeux de la transformation numérique du sport*
- ✓ *Développer une vision cohérente des principales problématiques scientifiques et techniques liées aux nouvelles technologies dans le domaine du sport*
- ✓ *Maîtriser les concepts, méthodes, outils, et savoir-faire technologiques qui soutiennent les développements actuels du domaine*

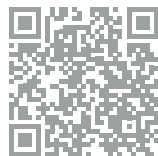
STAGES

Deux stages doivent être réalisés au cours de la formation:

M1 : stage de 5 à 6 semaines au 1er semestre

M2 : stage de 4 à 6 mois au 2ème semestre

(possibilité de candidater à une bourse de mobilité à l'étranger financée par DIGISPORT)



Scannez ce QR code pour visionner l'interview d'un étudiant DIGISPORT en stage !

> Le doctorat

A l'issue de leur master 2, les étudiants pourront poursuivre leur formation par un doctorat réalisé en France ou à l'étranger grâce à des financements et des bourses de mobilité.

> Les débouchés professionnels

La formation DIGISPORT ouvre également dès la fin du master 2 sur une insertion professionnelle pour les étudiants qui le souhaitent. Les débouchés professionnels sont vastes et en pleine évolution :

Analyste de données sportives

Développeur d'applications numériques pour le sport

Accompagnateur de la performance sportive

Manager d'une cellule d'optimisation de la performance au sein de clubs ou de fédérations sportives

Développeur de solutions immersives (réalité augmentée et virtuelle)

...

DÉBOUCHÉS

ADMISSION

Ce master est une *formation d'excellence* s'adressant à des étudiants d'horizons académiques divers souhaitant devenir des experts «Sport & Numérique» avec une spécialisation clairement identifiée.

Le master mention Sciences du Numérique et Sport s'adresse en priorité aux étudiants issus des formations suivantes :

Licences :

STAPS (Parcours Entraînement Sportif, Ergonomie du Sport et Performance Motrice ou Activité Physique Adaptée et Santé), Mathématiques, Informatique, Mathématiques et Informatiques Appliquées aux Sciences Humaines et Sociales (MIASHS), Sciences pour l'Ingénieur, Électronique, Énergie électrique, Automatique (EEA), Physique

Bachelors Universitaires de Technologie (BUT) :

Statistique et Informatique décisionnelle (STID), Informatique, Mesures Physiques (MP), Génie Mécanique et Productique (GMP), Génie Électrique et Informatique Industrielle (GEII)

L'inscription se fait via la plateforme [Mon Master](#)

Les candidatures sont sélectionnées après examens des dossiers

Retrouvez la présentation complète du master Sciences du numérique et Sport sur le site internet de DIGISPORT, rubrique [Formation](#)

CONTACTS

Responsables pédagogiques

Françoise Rannou-Bekono

francoise.bekono@univ-rennes2.fr

Richard Kulpa

richard.kulpa@univ-rennes2.fr

Responsable scolarité

Meyline Houdus

meyline.houdus@univ-rennes2.fr

Nous suivre



L'École universitaire de recherche **DIGISPORT** bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'**Agence Nationale de la Recherche** au titre du Programme d'Investissements d'Avenir intégré à France 2030, portant la référence **ANR-18-EURE-0022**

Avec le soutien de la **Région Bretagne** et **Rennes Métropole**