

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Une compétence est un savoir-agir complexe prenant appui sur la mobilisation et la combinaison efficaces d'une variété de ressources à l'intérieur d'une famille de situations.</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION VIDÉO Guillaume RICHARD – Frédéric CADIOU BOX 1.1.2	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC de COMPETENCES 1 : ENTREPRENDRE UN PROJET • En évaluant les risques en adéquation avec ses motivations/valeurs • En planifiant les objectifs, les tâches et leur suivi • En identifiant les aspects juridiques, contractuels, contentieux, financiers, de propriété intellectuelle du projet • En prenant conscience de l'environnement économique			
Élaborer et présenter la note d'opportunité	1-1 Initier et prototyper un projet	Durée : 2-3 min Idées de contextes de la vidéo :	Critères des box d'apprentissage :
	1-1.1 Identifier les différentes formes d'entrepreneuriat et les différents statuts des entreprises	1. Environnement sportif direct. L'étudiant est filmé pendant un entraînement ou une compétition et commente les enjeux entrepreneuriaux (sponsors, équipement, infrastructures) et marketing (cible des spectateurs, communication de l'événement)	• Les différentes formes d'entrepreneuriat et les différents statuts des entreprises sont identifiés
	1-1.2 Analyser le marché du sport de haut niveau en France	2. Réseaux sociaux et image de marque (Simulation ou exemple réel de publication sur les réseaux sociaux pour promouvoir un projet entrepreneurial ou renforcer le personal branding)	• Le marché du sport de haut niveau en France est analysé
	1-1.3 Évaluer son environnement professionnel	3. Entretien avec une partie prenante (L'étudiant mène une interview avec un partenaire, sponsor ou entraîneur pour expliquer leur rôle dans l'écosystème entrepreneurial et sportif)	• L'environnement professionnel est évalué
	1-1.4 Appréhender les fondamentaux financiers, juridiques et comptables	4. Création d'un projet sportif (Ex. Présentation d'une idée innovante liée à la discipline sportive (ex. : un produit, un service ou un événement).	• Les fondamentaux financiers, juridiques et comptables sont appréhendés
			• La vidéo de mise en contexte contient la/les preuves de mobilisation des connaissances par l'étudiant en contexte réel.

		5. Gestion d'un événement sportif : simulation ou présentation de l'organisation d'un tournoi ou d'un stage, avec mise en avant des démarches marketing (communication, recherche de partenariats). 6. Analyse du marché du sport (Présentation d'une analyse rapide (SWOT ou autres outils) du marché Critères d'évaluation spécifiques : 1. Mise en évidence des compétences marketing du sport • Capacité à identifier les cibles (publics, partenaires, sponsors). • Utilisation concrète des concepts de positionnement, segmentation, ciblage ou stratégie de communication. • Mise en avant de la valeur ajoutée ou de l'image de marque (club, athlète ou projet entrepreneurial). 2. Lien avec l'environnement entrepreneurial • Analyse claire de l'écosystème sportif (fédération, clubs, sponsors, supporters, etc.). • Identification d'une problématique ou d'une opportunité entrepreneuriale personnelle. 3. Clarté et pertinence de la présentation • Message clair et structuré, adapté à la durée de 2-3 minutes. • Interaction ou mise en scène pertinente en lien avec le contenu. • Usage efficace des outils audiovisuels pour illustrer les propos. 4. Implication personnelle • Mise en avant des réflexions et initiatives propres à l'étudiant. • Authenticité dans la présentation de son environnement sportif.	Le critère général des box d'apprentissage de niveau 1 est : le projet est initié et prototypé.
--	--	--	---

		Dossier complémentaire : document écrit joint à la vidéo permettant d'expliquer plus amplement le contexte, preuves supplémentaires Aide pour le dossier complémentaire : 1. Contexte général. Description précise de leur environnement sportif (discipline, club, fédération, sponsors, parties prenantes) et Identification des opportunités ou défis liés au sport en France ou à l'international. 2. Analyse entrepreneuriale. Développement détaillé d'un projet entrepreneurial (réel ou fictif) : objectif du projet, problématique ciblée, résolution proposée (produit, service, organisation). 3. Analyse marketing. Stratégie marketing associée au projet : cible, moyens de communication, différenciation (Références concrètes aux concepts de marketing du sport vus en cours) 4. Justification des choix. • Argumentation sur la pertinence des idées développées dans la vidéo. • Explication des interactions montrées dans la vidéo (pourquoi elles sont importantes pour le projet). 5. Perspectives. Comment ce projet ou ces compétences pourraient être appliqués dans leur carrière sportive ou professionnelle (Proposition d'un plan d'action pour concrétiser l'idée)	
--	--	---	--