

DOSSIER DE PRESSE

UNÎM-E-SPORT 5.0

La compétition au sommet de l'innovation ! Connecte-toi et dépasse-toi !

NÎMES UNIVERSITÉ, SITE VAUBAN

JEUDI 6 MARS 2025



1. Communiqué de presse

Unîm-E-Sport 5.0 : La compétition au sommet de l'innovation ! Connecte-toi et dépasse-toi !

Unîm-E-sport 5.0 est un événement sportif conduit par les étudiants STAPS de Nîmes Université depuis 4 ans. Il vise à promouvoir l'activité physique et à sensibiliser le public au monde de la digitalisation des pratiques. L'événement se déroulera le jeudi 6 mars 2025 de 8h45 à 12h au sein même de l'université de Nîmes. Plus précisément dans le gymnase du site de Vauban situé au 5 rue du Docteur Georges Salan.

La 5ème édition est, comme chaque année, organisée, menée et encadrée par les 18 étudiant.e.s en dernière année de licence STAPS mention MS sous la tutelle de leur professeur Olivier SKENADJI.

Cette année, nous accueillerons des lycéens : une classe du Lycée Albert Camus et une classe du Lycée CCI. La thématique principale de cet événement est sans nul doute le sport. C'est pourquoi Unîm-E-sport 5.0 sera animé par la présentation de disciplines sportives variées comme : le tennis de table s'opposera au ping VR, le futsal sera en confrontation avec le jeu d'arcade "FIFA", la danse sera en battle avec le jeu "Just Dance" et le bowling sera en corrélation avec le jeu "Switch Sport".

L'objectif est de faire la promotion de l'activité physique à la fois réelle et virtuelle. En effet, l'ère du temps nous pousse à nous améliorer un peu plus chaque jour et à nous renouveler, la digitalisation des pratiques fait partie des avancés technologiques atteignable par tous à condition de savoir s'en servir correctement. Cet événement a pour but de montrer l'intérêt de la digitalisation des pratiques en complément du sport réel en transmettant les valeurs essentielles du sport: le respect, le fair-play, le dépassement de soi et l'esprit d'équipe.

"Je veux avant tout que les lycéens et les lycéennes s'amuse en pratiquant les activités physiques mais sensibiliser la pratique du sport virtuel reste pour moi une priorité" M. POCHAT Enzo

- M.POCHAT Enzo - Chargé de projet - pochat.enzo@etudiant.unimes.fr - 06.27.42.49.12
- M.VOYER Bryce - Responsable communication - bryce.voyer@etudiant.unimes.fr - 07.49.21.06.17

SOMMAIRE

Communiqué de presse	1
À propos de l'événement	2
Les temps forts	3
Objectifs de l'événement	4
Organisation et partenaires	5
Contact presse	6



2. À propos de l'événement

Unîm-E-Sport 5.0 est un événement phare organisé chaque année par Nîmes Université qui mêle les univers du sport traditionnel et la digitalisation des pratiques. Ce projet unique en son genre a pour objectif de promouvoir l'activité physique sous toutes ses formes, qu'elles soient réelles ou virtuelles. L'édition 2025, qui se tiendra le jeudi 6 mars 2025, de 8h45 à 12h, au gymnase sur le site Vauban de Nîmes université (5 rue du Docteur Georges Salan), réunira étudiants, lycéens et passionnés de sport dans une ambiance conviviale et dynamique.

Depuis sa première édition en 2021, Unîm-E-Sport a vu son concept se diversifier et se développer, en attirant de plus en plus de participants et en intégrant chaque année de nouvelles disciplines. Cette 5ème édition est particulièrement innovante, car elle combine des compétitions sportives traditionnelles avec des expériences en réalité virtuelle et des jeux vidéo interactifs, offrant ainsi une immersion totale dans le monde du sport et de la digitalisation des pratiques.

Les étudiants en Licence STAPS (Management du Sport) de Nîmes Université sont les principaux acteurs de cet événement, supervisés par Olivier Skenadji, leur professeur. Ces jeunes organisateurs s'emploient à concevoir une manifestation qui, au-delà du simple aspect compétitif, entend promouvoir des valeurs universelles telles que le respect, le fair-play, le dépassement de soi et l'esprit d'équipe.



3. Les temps forts

Unim-E-Sport 5.0 propose un programme riche et varié, avec des activités qui feront vivre aux participants des moments inoubliables. Voici les principaux temps forts de cette édition :

1

Tennis de table vs Ping VR

Cette activité ludique permet de faire découvrir aux participants l'opposition entre une compétition de tennis de table classique et une expérience immersive en réalité virtuelle (Ping VR). Ce mélange de tradition et de technologie illustre parfaitement l'objectif de l'événement : allier sport réel et virtuel.

2

Futsal vs FIFA

Le futsal, version mini-foot sur terrain réduit, rencontrera le jeu vidéo FIFA, en particulier le mode "Volta", où les participants pourront se mesurer virtuellement à leurs adversaires dans des matchs dynamiques et intenses. Cela permet de relier l'excitation du sport traditionnel à celle d'un jeu vidéo interactif qui met à l'épreuve les compétences tactiques et stratégiques des joueurs.

3

Bowling vs Nintendo Switch Sports

Les participants pourront tester leurs compétences en bowling dans un environnement physique avant de se mesurer à la version numérique grâce au jeu Nintendo Switch Sports, qui offre une version virtuelle de ce sport. Cette confrontation permettra de mettre en lumière la complémentarité entre les sports réels et les jeux vidéo actifs.

4

Danse vs Just Dance

La danse est un autre domaine où sport et technologie se rencontrent. Les participants pourront se défier dans une battle de danse traditionnelle ou s'amuser à reproduire les chorégraphies du jeu vidéo Just Dance, créant ainsi une atmosphère énergique et ludique, qui incitera chacun à se dépasser et à se divertir tout en faisant de l'exercice physique.



4. Objectifs de l'événement

Les principaux objectifs d'Unîm-E-Sport 5.0 sont multiples et s'inscrivent dans une démarche de promotion de l'activité physique, mais aussi de sensibilisation au sport virtuel et de développement des valeurs du sport :

1

Promouvoir l'activité physique

À travers cette journée, l'événement vise à encourager les jeunes à pratiquer régulièrement des activités physiques, qu'elles soient réelles ou virtuelles. L'objectif est de montrer que l'activité physique est accessible à tous et qu'elle peut prendre différentes formes. En alliant sport réel et numérique, Unîm-E-Sport permet de toucher un public plus large et de moderniser l'image du sport, en l'adaptant aux attentes des jeunes générations.

2

Sensibiliser à la digitalisation des pratiques

La digitalisation des pratiques est en pleine croissance et devient de plus en plus populaire, en particulier auprès des jeunes. Cette édition permet de sensibiliser les lycéens à l'importance de celles-ci et de leur faire découvrir un domaine qui dépasse les simples jeux vidéo. Il s'agit de montrer que la digitalisation des pratiques peut être un complément enrichissant du sport traditionnel, avec des valeurs telles que le fair-play, la compétition saine et l'esprit d'équipe.

3

Transmettre les valeurs du sport

Qu'il soit traditionnel ou virtuel, le sport véhicule des valeurs essentielles comme le respect, le fair-play, l'esprit d'équipe et le dépassement de soi. Ces valeurs sont au cœur de l'événement, et Unîm-E-Sport 5.0 souhaite les transmettre aux jeunes générations à travers ses activités. L'objectif est que chaque participant reparte avec une meilleure compréhension de ces principes et avec le désir de les appliquer dans leur vie quotidienne.

4

Encourager l'innovation sportive

Ce projet illustre parfaitement la fusion entre sport traditionnel et nouvelles technologies. L'événement permet d'explorer comment l'innovation numérique peut rendre le sport plus accessible et plus attractif, notamment grâce à la réalité virtuelle, les jeux vidéo interactifs et les consoles de jeux.



5. Organisation et partenaires

L'événement Unîm-E-Sport 5.0 est entièrement conçu et organisé par 18 étudiants en Licence STAPS (Management du Sport), spécialisés dans la gestion, l'animation et la promotion du sport. Ces étudiants ont travaillé sur tous les aspects de l'événement : la création des activités, la gestion des partenariats, la communication, la logistique, et bien plus encore.

L'organisation de cet événement est supervisée par Olivier Skenadji, professeur à Nîmes Université, qui accompagne les étudiants tout au long du projet. Ce travail d'équipe permet aux étudiants de développer des compétences pratiques et de mieux comprendre les défis liés à l'organisation d'un événement sportif de grande envergure.

Les principaux partenaires de l'événement sont :

1

Les Lycées Albert Camus et autres lycées bientôt sélectionnés

Ces établissements scolaires participent activement à l'événement en envoyant des classes de lycéens pour découvrir les activités proposées. Cette collaboration renforce l'aspect pédagogique de l'événement, permettant aux jeunes de se familiariser avec les bienfaits du sport traditionnel et de l'E-sport.

2

Nîmes Université

L'Université soutient cet événement en mettant à disposition ses infrastructures sportives et en facilitant l'organisation de cette manifestation. Elle est également un acteur clé dans la valorisation de l'activité physique et de l'E-sport à travers ses programmes éducatifs.



6. Contacts presse

1

Enzo Pochat – Chargé de projet

Email : pochat.enzo@etudiant.unimes.fr

Tél. : 06 27 42 49 12

2

Bryce Voyer – Responsable communication

Email : bryce.voyer@etudiant.unimes.fr

Tél. : 07 49 21 06 17

Instagram : [Management_Staps_Nimes](https://www.instagram.com/Management_Staps_Nimes)

