

AUX CLAVIERS CITOYENS



2025

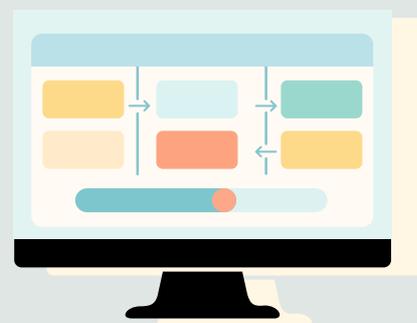
2026

LIVRET

PRESENTATION

01

Offrir aux élèves une expérience immersive autour des métiers du numérique



développeur



infrastructure



internet objet



sécurité

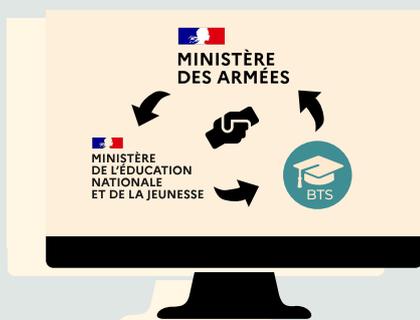
02

Présenter des opportunités de métiers et de carrières qui viennent couvrir les métiers au sein du CND (Admin système/réseaux, hébergeur...)



03

Valoriser les formations BTS SIO et CIEL à travers un projet concret et stimulant



04

Renforcer le lien Armée-Nation via une collaboration unique avec le ministère des Armées.

05

Participer à un tournoi e-sport fédérateur et compétitif, encadré par des professionnels du secteur.



OBJECTIFS
PROJETS

2025

Février

IDEATION

Lancement de l'idée, recherche d'appui et proposition vers l'éducation nationale

2025

Février - Mai

CONCEPTION

Définition des ateliers, prise en compte des compétences requises, recherche du meilleur public cible, prise de contact dans le monde de l'e-sport.

2025

Mai - Novembre

CAHIER DES CHARGES ET VALIDATIONS

Rédaction du cahier des charges en collaboration avec les différents partenaires. Validation des ateliers par le ministère de l'éducation nationale. Présentation du projets aux classes

2026

Janvier - Mars

ATELIERS

Réalisation d'atelier par les classes d'étudiants avec interventions des spécialistes du CND.

2026

Avril

JOURNÉE E-SPORT

Journée de e-sport avec toutes les classes concernées pour déterminer le vainqueur du challenge

ATELIER EN LYCÉE (JANVIER-MARS 2026)

Ateliers

- Développement d'un outil de scoring (**atelier développement**)
- Déploiement d'un réseau et hébergement (**atelier infrastructure**)
- Mise en place d'objets connectés (**atelier internet des objets – spécifique CIEL**)
- Cybersécurité (**atelier sécurité**)

Le tout encadré par des professionnels en lien direct avec les référentiels BTS.

Durée

1 semaine (4 jours d'atelier et un jour de restitution : le vendredi)

Projet noté, intégré aux cours, avec intervention de mentors CND.

ÉTAPES

| TOURNOI E-SPORT FINAL

2026

Première semaine **Avril**

JOURNÉE E-SPORT

Réutilisation des livrables réalisés dans les ateliers qui seront intégrés à une mise en place effectuée par un professionnel du e-sport. L'évènement prendra place à la Base aérienne 721 de Rochefort

Remise de prix – Ambiance conviviale et professionnelle

Participants

élèves des lycées partenaires, étudiants Sous-Officiers, équipe e-sport du CND

Jeux aux programmes:

- League of Legends
- Rocket League
- Fortnite



Cahier des charges

Dans un premier temps, un cahier des charges sera fourni par le CND qui comprendra l'ensemble des réalisations à accomplir.

Déroulement de la semaine d'atelier

- Jour 1 : Présentation initiale + briefing → explication des attendus, réponses aux questions.
- Milieu de semaine : Intervention en mode SCRUM pour réajuster et orienter les réalisations.
- Dernier jour : Évaluation des productions réalisées par les élèves.

Mise en situation finale (avril 2026)

un partenaire installera en avril 2026 une salle sur la base aérienne de Rochefort permettant de réaliser un tournoi de e-sport en intégrant les productions des étudiants.

Pour qui ?

Pour les élèves de BTS SIO et CIEL, 1re et 2e année, qui leur permet une immersion concrète dans les métiers du numérique.



Remise des prix



A la fin, un classement ainsi que des lots seront remis aux gagnants.

PARTENAIRES



DIRISI BORDEAUX



BASE 721 ROCHEFORT