

Bachelor IA & Sport Business

Partie 1 — Contexte du marché de l'emploi cible

Le sport devient une industrie tech : un marché en forte croissance, piloté par la donnée, qui recrute désormais des profils hybrides sport × business × IA.

A. La SportTech, un marché de 34 Md\$ qui double d'ici 2030

La SportTech est au sport ce que la fintech est à la finance : un secteur transversal d'entreprises de logiciels, de données et d'équipements — capteurs, plateformes d'analyse, billetterie, streaming, applications fans — qui vendent aux clubs, ligues, médias et fans. Son marché mondial doit doubler, de 34,25 Md\$ en 2025 à 68,7 Md\$ en 2030 (+14,9 % par an)^{*1} ; l'Europe en pèse environ 35 %^{*2}, soit de 12 à 24 Md\$ à part de marché constante. En France, elle s'adosse à une économie du sport de 450 000 emplois et 2,7 % du PIB^{*3}. **La croissance va plus vite que le vivier de profils capables de la servir.**

B. Le sport se pilote par la donnée, sur ses deux segments : performance et business

Le marché de l'analytics sportif doit plus que doubler d'ici 2030, de 2,29 à 4,75 Md\$ (+15,7 % par an)^{*4}. Côté performance — entraînement, scouting, prévention des blessures, analyse de match —, les usages terrain en représentent environ 57 %^{*5} : Catapult équipe déjà quelque 5 500 équipes, dont l'équipe de France de football^{*6}. Côté business — sponsoring, billetterie, médias, engagement fan —, les usages hors terrain sont le segment qui croît le plus vite^{*7}. Le goulot n'est plus l'analyse mais l'organisation de la donnée ; pour Jérémy Cheradame, Lead Data Scientist du XV de France : « **On recrute des data scientists pour faire des analyses ; il nous faut des profils qui organisent les données et font tout converger.** »

C. Les compétences IA deviennent un prérequis dans toutes les industries, sport compris

D'ici 2030, 39 % des compétences clés des actifs auront changé, et l'IA & le big data sont celles qui progressent le plus vite^{*8}. Déjà, 66 % des dirigeants déclarent ne pas vouloir recruter un candidat sans compétences en IA^{*9}, et 63 % des employeurs citent le déficit de compétences comme premier frein à leur transformation^{*8}. Les postes qui exigent l'IA sont payés en moyenne 56 % de plus que des postes comparables^{*10}. **Nos premiers diplômés arriveront sur le marché en 2030 : l'IA sera alors une condition d'accès à l'emploi, pas une option.**

D. Le low-code devient la norme : le sport recrutera des Product Builders, pas des armées de développeurs

Le marché des technologies low-code doit atteindre 58,2 Md\$ en 2029 (+14,1 % par an)^{*11}, et dès 2026, au moins 80 % de leurs utilisateurs travaillent hors des directions informatiques^{*12}. En 2029, 80 % des entreprises développeront leurs applications critiques en low-code, contre 15 % en 2024^{*13}. Pour les clubs, ligues et éditeurs SportTech, c'est un changement de modèle : **ils ne recruteront pas des armées de développeurs, mais des Product Builders qui comprennent le sport et livrent vite, avec l'IA, l'outil dont le terrain ou le business a besoin.**

Le terrain le confirme. Pour le **Data Analyst, RC Lens** : « Dans un club, la donnée circule entre le terrain, la billetterie et les partenaires. Les profils qui manquent sont ceux qui parlent à la fois sport, business et IA. »

Profil attendu : Sport × Business × Data & IA — le croisement exact que forme le Bachelor.

Partie 2 — Proposition de valeur de la formation

71 % — Les recruteurs placent la compétence IA devant l'ancienneté

71 % des dirigeants préfèrent recruter un profil moins expérimenté mais formé à l'IA plutôt qu'un profil expérimenté qui ne l'est pas^{*9}. En France, le nombre d'offres d'emploi exigeant des compétences en IA a été multiplié par près de 3 depuis 2021^{*14}, et les annonces qui mentionnent l'IA ont plus que doublé en un an dans le marketing, les médias et la communication — le cœur des métiers du sport management^{*15}. En 2030, nos diplômés arriveront avec trois ans de pratique de l'IA appliquée au sport et au business de l'industrie du sport.

L'unique bachelor en France à la croisée de l'IA et du sport

AMOS est la seule école en France à proposer un bachelor post-bac construit à la croisée de l'IA et du sport : l'IA et l'automatisation y occupent 30 % du temps de formation dès la 1re année. On y apprend à utiliser l'IA intelligemment, de manière raisonnée et économe : choisir le bon outil, en maîtriser le coût, vérifier ce qu'il produit. Exemples : une application de paris sportifs (Lovable, base SQL, paiement Stripe en mode test), ou des relances billetterie automatisées (HubSpot, Make) couplées à un modèle de yield management.

4 — Quatre Sport Deep Dives : le monde professionnel au cœur du cursus

Au fil du cursus, quatre Sport Deep Dives (SDD) de trois semaines plongent les étudiants dans des cas réels, conçus avec des entreprises partenaires, d'application de la data et de l'IA à l'industrie du sport, côté performance comme côté business. Travail en équipe, restitution des recommandations devant les dirigeants de l'entreprise partenaire : chaque SDD est aussi l'occasion de construire son réseau dans le secteur.

Un volet performance co-conçu avec ceux qui font la data du sport

Le volet performance du programme a été co-conçu avec ceux qui font la data dans les sports les plus matures sur le sujet, le rugby et le football : le Head of Data du XV de France et des data analysts de clubs de Ligue 1. Il enseigne ce que les staffs utilisent réellement : organisation de la donnée, suivi de la charge, tracking, scouting. Un travail est en cours pour le confronter au basket et au football.

Partie 3 — Débouchés professionnels

Parcours Product Builder Le parcours forme ceux qui construisent les outils du sport.

- **Product Builder IA / no-code** · 37–46 k€ — conçoit les applications et automatisations d'un club ou d'une marque.
- **Chef de projet innovation & SportTech junior** · 37–46 k€ — pilote les projets d'une start-up SportTech ou d'une direction innovation.
- **Automation specialist** · 37–46 k€ — automatise les processus commerciaux, contenus ou opérationnels.
- **Consultant junior IA & transformation digitale (sport)** · 40–48 k€ — accompagne les organisations sportives vers l'IA.

Chez les fournisseurs SportTech Données, computer vision, tracking, analyse vidéo, Athlete Management Systems : une grande partie de la compétence data du sport est externalisée chez ces éditeurs, qui recrutent en volume.

- **Implementation / onboarding specialist** · 35–42 k€ — déploie tracking, analyse vidéo ou AMS chez les clubs.
- **Data ops & qualité des données (computer vision, tracking)** · 30–37 k€ — fiabilise et fait converger les flux de données.

Transverse — Data & performance Grâce au socle data commun, le Bachelor ouvre aussi sur :

- **Analyste data & BI (club, fédération, fournisseur SportTech)** · 35–44 k€ — construit le reporting billetterie, CRM et commercial.
- **Analyste performance sportive (scouting, préparation physique)** · 30–39 k€ — outille le staff (recrutement, blessures, charge) ; approfondi en Mastère AI for Sports.
- **Chargé de billetterie & revenue management** · 32–39 k€ — optimise le remplissage des enceintes et la politique de prix.

Poursuite d'études : le Bachelor ouvre sur le Mastère AI for Sports AMOS (fiche produit dédiée).

Salaires bruts annuels indicatifs à l'embauche (0–2 ans d'expérience), France. Ordres de grandeur, variables selon la structure, le sport et la région.

Partie 4 — Organisation de la formation

Légende

AIT — AI & Tech

BUS — Business

SPO — Sport

CAR — Career

B1

Découvrir

Découvrir : les fondamentaux de l’IA, du business et de l’écosystème sport

AIT 30 %

BUS 30 %

SPO 30 %

CAR 10 %

Temps fort : projet pro #1 — mission en structure sportive · Portfolio 1/3

En fin d’année, l’étudiant sait :

AIT

utiliser l’IA générative de façon structurée et critique, et automatiser une tâche simple sans coder.

BUS

maîtriser les bases du marketing et lire un compte de résultat simple.

SPO

décrire l’écosystème du sport business et ses principales sources de revenus (sponsoring, billetterie, événementiel).

Outils

Claude

Google Sheets

Make

Canva

B2

Appliquer

Appliquer : l’IA et la data mises au service de cas réels du sport

AIT 30 %

BUS 30 %

SPO 30 %

CAR 10 %

Temps fort : projet pro #2 / stage en organisation sportive · année de mobilité · confirmation du parcours · Portfolio 2/3

En fin d’année, l’étudiant sait :

AIT

réaliser en équipe un prototype d’application no-code (interface Lovable, base SQL, paiement Stripe en mode test) et un tableau de bord simple.

BUS

analyser le business model d’une organisation sportive et construire un budget prévisionnel simple.

SPO

prototyper un outil de suivi de la charge (mini-AMS) et en présenter les enseignements au staff.

Outils

Claude

Lovable

Supabase

Stripe

HubSpot

Make

Looker Studio

Mobilité B2

3 options au choix

Autre campus AMOS

en France

Université partenaire

à l’étranger

Campus ESBS

Madrid, Espagne

B3

Se spécialiser

Se spécialiser : concevoir et livrer des produits IA / no-code pour le sport

AIT × BUS — PRODUCT BUILDER NO-CODE & AI 60 %

SPO 30 %

CAR 10 %

Temps fort : projet fil rouge avec un partenaire sportif · Portfolio 3/3 · Titre RNCP de niveau 6 « Product builder no/low code » — RNCP42057

En fin d’année, l’étudiant sait :

AIT

connecter plusieurs sources de données et livrer un outil no-code fonctionnel, conforme aux règles de base de sécurité et du RGPD.

BUS

recommander un cas d’usage de l’IA pour une organisation sportive, avec une première estimation de ses coûts et gains.

SPO

analyser le remplissage et les prix d’une billetterie, et proposer des ajustements de pricing argumentés.

Outils

Claude

Lovable

n8n

Supabase

Looker Studio

En option

Séminaires internationaux optionnels · pendant les vacances scolaires, en complément du cursus

Partie 5 — Architecture du programme

Le programme s’articule en quatre blocs pédagogiques, mutualisés en B1/B2 et spécialisés en B3. Vue d’ensemble :

Bloc	B1 — Découvrir	B2 — Appliquer	B3 — Se spécialiser
AIT <i>AI & Tech</i>	30 % — Prompting & no-code <ul style="list-style-type: none"> → Prompting avancé & usages professionnels de l’IA générative → Data literacy : tableurs, structuration, premières visualisations → No-code 101 : premier workflow automatisé 	30 % — LLMs & workflows IA <ul style="list-style-type: none"> → Workflows IA & marketing automation (CRM, contenus) → Data analytics, visualisation & dashboards (BI, KPI) → Sprint no-code : une application complète (front, base SQL, paiement) 	60 % — Product Builder : No-Code & AI <ul style="list-style-type: none"> → Architecture de solutions no-code / low-code → Fondamentaux de la data engineering : collecter, structurer, faire converger les sources → Agents IA & automatisations avancées → Mise en production : sécurité, RGPD, accessibilité → IA dans une organisation sportive : identifier et prioriser les cas d’usage <p><i>AIT × BUS fusionnés en un bloc dominant</i></p> <p><i>Titre visé : « Product builder no/low code », RNCP de niveau 6 — RNCP42057</i></p>
BUS <i>Business</i>	30 % — Fondamentaux business <ul style="list-style-type: none"> → Marketing fondamental (mix, comportement client) → Vente & négociation : les bases → Comptabilité & finance d’entreprise 101 	30 % — Stratégie & finance <ul style="list-style-type: none"> → Stratégie d’entreprise & business models → Finance d’entreprise & pilotage budgétaire → Marketing stratégique & gestion de marque 	
SPO <i>Sport</i>	30 % — Écosystème du sport <ul style="list-style-type: none"> → Écosystème du sport business (clubs, ligues, médias) → Sponsoring, billetterie & événementiel → Initiation à la donnée de performance sportive 	30 % — IA & data appliquées au sport <ul style="list-style-type: none"> → Marketing sportif & engagement fan par l’IA → Performance analytics : tracking & scouting data → Athlete Management System : construire un AMS de suivi de la charge → Sponsoring : activation & modèles de revenus 	30 % — Piloter par la donnée <ul style="list-style-type: none"> → Sport performance & data analytics avancée → Revenu management du sport : yield, pricing dynamique, ROI sponsoring → Veille SportTech & innovation
CAR <i>Career</i>	10 % — Se découvrir <ul style="list-style-type: none"> → Projet pro #1 : mission en structure sportive → Ateliers carrière : CV, réseau, marque perso → Portfolio 1/3 	10 % — Se construire <ul style="list-style-type: none"> → Projet pro #2 / stage en organisation sportive → Mobilité : autre campus AMOS, université partenaire ou ESBS Madrid → Ateliers carrière : confirmation du parcours de B3 → Portfolio 2/3 	10 % — Se placer <ul style="list-style-type: none"> → Projet fil rouge avec un partenaire sportif → Studio recherche stage / emploi & coaching carrière → Portfolio 3/3

En B3, les blocs AIT et BUS fusionnent en un bloc dominant (60 %) adossé au titre visé ; SPO et CAR gardent leur place et portent l’ancrage sport et l’employabilité.

Annexe — Sources des chiffres clés

*1 MarketsandMarkets, Sports Technology Market, 2025 [lien](#) · *2 Research and Markets / MarketsandMarkets, répartition régionale [lien](#) · *3 Ministère des Sports, Filière Sport, juin 2026 [lien](#) · *4 MarketsandMarkets, Sports Analytics Market, 2025 [lien](#) · *5 Fortune Business Insights, Sports Analytics Market, 2026–2034 [lien](#) · *6 Morningstar, Catapult Sports [lien](#) · *7 Grand View Research, Sports Analytics Market, 2026–2033 [lien](#) · *8 World Economic Forum, Future of Jobs Report 2025 [lien](#) · *9 Microsoft & LinkedIn, Work Trend Index 2024 [lien](#) · *10 PwC, Global AI Jobs Barometer 2025 [lien](#) · *11 Gartner, Forecast Analysis: Low-Code Development Technologies, Worldwide [lien](#) · *12 Gartner, via InfoWorld, 2023 [lien](#) · *13 Gartner, Magic Quadrant LCAP 2024 (cité par Mendix) [lien](#) · *14 PwC, 2026 Global AI Jobs Barometer — France (données Lightcast) [lien](#) · *15 Indeed Hiring Lab, Le marché de l’emploi en 2026, déc. 2025 [lien](#)