

Mastère AI for Sports

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.**

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

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^{*11}, 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^{*12}. À l'horizon 2030, nos diplômés arriveront sur le marché avec deux ans de pratique avancée de l'IA appliquée au sport et au business de l'industrie du sport, et deux ans d'alternance.

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

Avec ce Mastère, AMOS couvre l'ensemble du parcours IA × sport, du bachelor post-bac au bac+5, avec une ambition claire : devenir le category owner de la Tech × Sport en France, l'école de référence de ce croisement. 40 % du temps de formation est consacré à la tech et à l'IA, en bootcamp intensif de 8 semaines chaque 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 : un agent IA qui qualifie les prospects sponsoring d'un club, ou un pipeline qui fait converger données GPS et vidéo dans un tableau de bord pour le staff.

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

Chaque année, deux 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 les data scientists du XV de France, dans le rugby, l'un des sports les plus matures sur le sujet. Il enseigne ce que les staffs utilisent réellement : organisation de la donnée, suivi de la charge, tracking, analyse vidéo. Un travail est en cours pour le confronter au basket et au football.

Partie 3 — Débouchés professionnels

Le Mastère débouche sur une insertion professionnelle directe, sur des postes de niveau cadre, dans deux grandes familles de métiers.

Sport Tech Clubs, ligues, fédérations et éditeurs SportTech : ceux qui construisent et font tourner la donnée.

- **Chef de projet IA & data (sport)** · 41–48 k€ — cadre et déploie les projets data et IA d’un club, d’une ligue ou d’une fédération.
- **Data analyst / analytics engineer (sport)** · 40–46 k€ — structure, fait converger et analyse les données de performance ou de business.
- **Data manager (club, fédération)** · 39–46 k€ — organise la gouvernance et la qualité des données de l’organisation.
- **Product manager junior SportTech** · 41–48 k€ — pilote le développement d’un produit data, vidéo ou tracking chez un éditeur.
- **Tech enablement / solutions specialist** · 41–48 k€ — déploie et fait adopter les solutions d’un éditeur SportTech chez ses clients.

Sport Business Directions commerciales, marketing et conseil : ceux qui transforment la donnée en revenus.

- **Consultant junior IA & sport** · 44–51 k€ — accompagne les organisations sportives dans leur transformation data et IA.
- **Chef de projet CRM & fan intelligence** · 40–46 k€ — personnalise l’expérience fan grâce au CRM et à l’IA.
- **Revenue / yield manager (billetterie)** · 39–46 k€ — pilote le pricing et le remplissage à partir de la donnée.
- **Chargé de partenariats & sponsoring data-driven** · 37–44 k€ — vend et active les partenariats, et en prouve le ROI.
- **Account manager SportTech** · 41–48 k€ + variable — développe un portefeuille de clubs et fédérations pour un éditeur.

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 — Tech & AI	SPB — Sport Business	SPP — Sport Performance	CAR — Career
M1 Comprendre & déployer	Comprendre & déployer : maîtriser la tech et l’IA, et les appliquer au sport			
	<div>AIT 40 %</div> <div>SPB 20 %</div> <div>SPP 20 %</div> <div>CAR 20 %</div>			
	<div> <div>Bootcamp Tech & IA</div> <div>8 semaines à temps plein</div> </div> <div> <div>Puis alternance →</div> <div>1 jour par semaine à l’école (SPB, SPP, CAR) · 4 jours en entreprise</div> </div>			
	Temps forts : bootcamp Tech & IA · Sport Deep Dives #1 et #2 · alternance En fin d’année, l’étudiant sait : AIT concevoir des workflows IA et faire converger des données sportives dans un modèle exploitable. SPB construire une action commerciale ou marketing outillée par l’IA (ciblage, personnalisation, pricing de billetterie). SPP exploiter des données de tracking et de charge pour produire des analyses utiles au staff.			
	Outils <div> <div>Claude</div> <div>Python</div> <div>SQL</div> <div>n8n</div> <div>HubSpot</div> <div>Looker Studio</div> </div>			
M2 Piloter & transformer	Piloter & transformer : porter des projets data et IA dans une organisation sportive			
	<div>AIT 40 %</div> <div>SPB 20 %</div> <div>SPP 20 %</div> <div>CAR 20 %</div>			
	<div> <div>Bootcamp Tech & IA</div> <div>8 semaines à temps plein</div> </div> <div> <div>Puis alternance →</div> <div>1 jour par semaine à l’école (SPB, SPP, CAR) · 4 jours en entreprise</div> </div>			
	Temps forts : bootcamp IA appliquée · Sport Deep Dives #3 et #4 · mémoire de recherche appliquée · titre RNCP de niveau 7 en cours de négociation En fin d’année, l’étudiant sait : AIT conduire le déploiement d’une solution IA ou data, du prototype à la mise en production, en intégrant RGPD et IA responsable. SPB élaborer la feuille de route data & IA d’un service (marketing, ventes, billetterie) et en chiffrer les gains attendus. SPP concevoir un tableau de bord de performance et en présenter les enseignements au staff technique.			
	Outils <div> <div>Claude</div> <div>Lovable</div> <div>Supabase</div> <div>n8n</div> <div>Power BI</div> <div>Google Ads</div> </div>			

Partie 5 — Architecture du programme

Chaque année : un bootcamp Tech & IA de 8 semaines à temps plein (40 %), puis l’alternance, avec 1 jour par semaine à l’école pour les blocs Sport Business, Sport Performance et Career (60 %). Vue d’ensemble :

Bloc	M1 — Comprendre & déployer	M2 — Piloter & transformer
AIT <i>Tech & AI</i>	40 % — Bootcamp Tech & IA (8 semaines) → Fondamentaux de l’IA : machine learning, deep learning & IA générative → Data management dans le sport : architecture, flux de données & KPI → Fondamentaux de la data engineering : collecter, structurer, faire converger les sources → Prompt engineering avancé & workflows IA	40 % — Bootcamp IA appliquée (8 semaines) → Agents IA & orchestration de workflows à l’échelle d’une organisation → IA générative pour les contenus, les médias & la communication → Du prototype à la production : sécurité, RGPD, accessibilité → Pilotage de projets data & IA : cadrage, feuille de route, conduite du changement
SPB <i>Sport Business</i>	20 % — Sport business & IA → IA pour les ventes & le développement commercial — focus sport → IA pour le marketing : personnalisation, ciblage & automatisation des campagnes → Sponsoring, billetterie & revenue management	20 % — Transformer le business du sport → Fan intelligence : IA conversationnelle, CRM & expérience fan personnalisée → Revenue operations : aligner marketing, ventes & billetterie → Transformation IA d’une organisation sportive : diagnostic de maturité & feuille de route → Innovation, SportTech & entrepreneuriat
SPP <i>Sport Performance</i>	20 % — Performance & data → Performance sportive & analytics → Athlete Management System : quantification & suivi de la charge → Tracking & scouting data	20 % — Performance augmentée par l’IA → Computer vision & analyse vidéo augmentée par l’IA → Modèles prédictifs : prévention des blessures, recrutement → Faire converger les données de performance : GPS, vidéo, entraînement
CAR <i>Career</i>	20 % — Se professionnaliser → Insertion professionnelle : coaching, réseau, accompagnement de l’alternance → Sport Deep Dives #1 et #2 → Humanités : géopolitique du sport, RGPD & éthique de l’IA	20 % — Se placer → Insertion professionnelle : studio emploi & marque personnelle → Sport Deep Dives #3 et #4 → Humanités : gouvernance des données, IA responsable & cadre réglementaire → Mémoire de recherche appliquée : IA & industrie du sport

Le Mastère prépare à un titre RNCP de niveau 7 en cours de négociation.

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 PwC, 2026 Global AI Jobs Barometer — France (données Lightcast) [lien](#) · *12 Indeed Hiring Lab, Le marché de l’emploi en 2026, déc. 2025 [lien](#)