

LICENCE PRO



Lieu de la formation
CHOLET

Chiffres clés
25 étudiants en alternance

Contacts
CONTRAT PRO.
Direction de la Formation Continue
alternance@univ-angers.fr

Campus CHOLET
Boulevard Pierre Lecoq
BP 90207 | 49300 CHOLET
scolarite.cholet@listes.univ-angers.fr
Tél. 02 44 68 82 00

Responsable de la formation
Mikaël BARGAIN
mikael.bargain@univ-angers.fr

Adresses web
www.univ-angers.fr/esthua
www.univ-angers.fr/alternance



Contrat Pro.

Mention Management des Activités Commerciales (Bac+3)

PARCOURS CONCEPTION, DISTRIBUTION, ANIMATION, MÉDIATION, DE LA FILIÈRE JEU ET JOUET

Présentation

La Licence Professionnelle mention Commercialisation de Produits et Services Parcours Conception Distribution Animation Médiation de la filière Jeu et Jouet (CDAMJJ) est une réponse aux problématiques des professionnels dans le cadre des compétences de gestion d'entités dédiées au secteur du jeu et du jouet. Elle bénéficie de l'expérience d'une restructuration de deux formations structurées autour des métiers spécifiques du jeu et jouet : Conception-Distribution-Négociation et Ludothécaire, bien représentée car elle était la seule formation disponible proposant ce contenu. Présente sur le paysage professionnel national des acteurs du jeu et du jouet depuis 15 ans, elle jouit d'un rayonnement et d'une renommée qui offre de réelles perspectives aux étudiants formés.

Une formation théorique et pratique :

- dispensée par des UNIVERSITAIRES et des PROFESSIONNELS (plus de 70% des cours assurés par des professionnels).
- Projet tuteuré déterminé par des problématiques liées à la gestion entrepreneuriale supervisé par des enseignants de l'université.
- Gestion de projets et études de cas élaborées par les intervenants professionnels et universitaires pour offrir une vision réaliste du secteur.

Des méthodes pédagogiques adaptées et des moyens modernes :

- Effectif à taille humaine pour optimiser les travaux communs (30 étudiants maximum).
- Dédoublage de l'effectif pour des mises en situation professionnelle avec mobilisation des connaissances et compétences.
- Mise en œuvre de parcours individualisés en fonction des prérequis.
- Conception d'un projet tuteuré à travers l'application de connaissances et compétences développées durant la formation.
- Accompagnement personnalisé du corps enseignant pour répondre aux attentes professionnelles des étudiants.

Une formation ouverte au milieu professionnel :

- Alternance 3 semaines Université / 3 semaines Entreprise sous contrat de professionnalisation.
- Parcours ouvert à la reprise d'études dans le cadre de la formation continue.

Objectifs

L'objectif premier est de former les étudiants à être en capacité à gérer une entité exerçant une activité professionnelle en lien direct avec le secteur du jeu et du jouet. La gestion opérationnelle de l'entité pourra être complétée par des expertises clés dans la maîtrise des produits et des acteurs du jeu et du jouet.

Pour ce faire, la licence propose d'acquérir une triple famille de compétences :

- **management** : les compétences nécessaires assurer la gestion court moyen terme d'une entité à dominante commerciale seront mises en avant au travers de considérations financière, gestion du personnel, négociation, fiscalité, marketing ;
- **maîtrise du secteur atypique du jeu et du jouet** : la formation s'appuie sur l'ancienne spécificité de la formation axée sur les métiers propres à la conception-distribution-animation commerciale du jeu et du jouet dans les environnements professionnels tels que les maisons d'édition, les boutiques et grandes surfaces spécialisées ;
- **sensibilisation à la cible clientèle des enfants** : la licence professionnelle se repose sur l'expertise avérée des métiers de la ludothèque, très proche des considérations sociétales de l'enfance. Cette connaissance poussée assurera à l'étudiant une capacité à évaluer, s'adapter aux évolutions du marché du jeu et du jouet.

— Aide à la réussite

- Aide à l'élaboration du projet personnel et professionnel.
- Pédagogie participative, active et individualisée.

— Poursuite d'études | Insertion Professionnelle

À l'issue de la Licence Professionnelle, les diplômés rentrent principalement dans la vie active au travers d'une première embauche (70% d'employabilité à moins de 3 mois après la fin de la formation) dans le secteur du jeu et du jouet.

Les postes obtenus par les diplômés proposent les intitulés de fiche de poste suivantes :

- Directeur adjoint grande surface spécialisée
- Assistant de direction
- Responsable de rayons
- Gérant boutique spécialisée
- Éditeurs,
- Ludothécaire

La poursuite d'études est possible au travers de formations Master spécialisées dans la gestion d'entités, sans avoir la particularité du marché du jeu et du jouet.

— Public visé

La formation est ouverte à tout candidat pouvant justifier d'un niveau Bac+2 avec une motivation certaine pour les métiers de gestionnaire avec la spécificité du jeu et du jouet.

Les candidats proviennent majoritairement des formations diplômantes suivantes :

- Niveau BTS (Brevet Technicien Supérieur) : Négociation Relation Commerciale ; Assistant(e) Management PME PMI ; Management des Unités Commerciales ; Assistant(e) de direction.
- Niveau DUT (Diplôme Universitaire de Technologie) : Gestion Administrative et Commerciale des Organisations ; Gestion des Entreprises et Administrations ; Techniques de Commercialisation, Information et Communication.
- Niveau Licence 2 : Psychologie ; Droit ; Administration Économique et Sociale ; Sciences de l'Éducation.

— Programme

UE1 Compétences transversales

Techniques d'expression et communication professionnelles - Communication professionnelle assistée par ordinateur - Informatique appliquée au métier - Anglais appliqué au terrain

UE2 Compétences en sciences de gestion

Analyse comptable et financière - Coût-contrôle de gestion - Droit du travail - Outils de fidélisation clientèle - Marketing direct - Gestion d'équipe

UE3 Compétences en sciences et/ou en sciences humaines et sociales

Histoire du jeu et du jouet - Organisation et gestion d'une veille sectorielle - Jeux et sociétés - Connaissance de l'enfant - Jeu et éducation - Jeu et l'adulte - Médiation par les jeux

UE4 Compétences professionnelles

Management du projet professionnel - 3PE - Création et reprise entreprise - Conception et fabrication de jeux - Sécurité et normes en jeu et jouet - Gestion de la propriété industrielle - Négociation commerciale - Gestion de la Distribution et e-commerce - Droit de la consommation - Importation - Méthodologie d'évaluation d'un projet d'investissement et son financement

UE5 Projet tuteuré

UE6 Alternance Contrat de professionnalisation (3 semaines entreprise / 3 semaines université)

— À noter

Alternance :

- Rythme 3 semaines entreprise et 3 semaines université en tant que étudiant-salarié sous contrat de professionnalisation.