

Parcours Conception distribution animation médiation de la filière jeu et jouet

Présentation

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 oeuvre 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.

Programme

Conditions d'accès

DOSSIER + ENTRETIEN

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.

Public cible

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.

Admission

Ouvert en alternance

- > **Type d'alternance:** Contrat de professionnalisation

Rythme 3 semaines entreprise et 3 semaines universit  en tant que  tudiant-salari  sous contrat de professionnalisation.

Et apr s

Poursuite d' tudes

La poursuite d' tudes est possible au travers de formations Master sp cialis es dans la gestion d'entit s, sans avoir la particularit  du march  du jeu et du jouet.

Insertion professionnelle

  l'issue de la Licence Professionnelle, les dipl m s rentrent principalement dans la vie active au travers d'une premi re embauche (70% d'employabilit    moins de 3 mois apr s la fin de la formation) dans le secteur du jeu et du jouet. Les postes obtenus par les dipl m s proposent les intitul s de fiche de poste suivantes :

- Directeur adjoint grande surface sp cialis e
- Assistant de direction
- Responsable de rayons
- G rant boutique sp cialis e
-  diteurs
- Ludoth caire

Contact(s)

Responsable(s)

Responsable p dagogique

Bargain Mikael
mikael.bargain@univ-angers.fr

Contact(s) administratif(s)

Direction de la formation continue - Alternance
alternance@univ-angers.fr

UFR ESTHUA - Campus CHOLET
Tel. 02 44 68 82 00
scolarite.cholet@listes.univ-angers.fr
Boulevard Pierre Lecoq
Cholet

Infos pratiques

- > **Composante :** UFR ESTHUA, Tourisme et culture
- > **Ouvert en alternance :** Oui
- > **Formation   distance :** Non
- > **Lieu d'enseignement :** Cholet

