

Parcours Conception distribution animation m diation de la fili re jeu et jouet

Pr sentation

Pr sentation

La Licence Professionnelle mention Commercialisation de Produits et Services Parcours Conception Distribution Animation M diation de la fili re Jeu et Jouet (CDAMJJ) est une r ponse aux probl matiques des professionnels dans le cadre des comp tences de gestion d'entit s d di es au secteur du jeu et du jouet. Elle b n ficie de l'exp rience d'une restructuration de deux formations structur es autour des m tiers sp cifiques du jeu et jouet : Conception-Distribution-N gociation et Ludoth caire, bien repr sent e car elle  tait la seule formation disponible proposant ce contenu. Pr sente sur le paysage professionnel national des acteurs du jeu et du jouet depuis 15 ans, elle jouit d'un rayonnement et d'une renomm e qui offre de r elles perspectives aux  tudiants form s.

Une formation th orique et pratique :

- dispens e par des UNIVERSITAIRES et des PROFESSIONNELS (plus de 70% des cours assur s par des professionnels).
- Projet tuteur  d termin  par des probl matiques li es   la gestion entrepreneuriale supervis  par des enseignants de l'universit .
- Gestion de projets et  tudes de cas  labor es par les intervenants professionnels et universitaires pour offrir une vision r aliste du secteur.

Des m thodes p dagogiques adapt es et des moyens modernes :

- Effectif   taille humaine pour optimiser les travaux communs (30  tudiants maximum).
- D doublement de l'effectif pour des mises en situation professionnelle avec mobilisation des connaissances et comp tences.
- Mise en oeuvre de parcours individualis s en fonction des pr requis.
- Conception d'un projet tuteur    travers l'application de connaissances et comp tences d velopp es durant la formation.
- Accompagnement personnalis  du corps enseignant pour r pondre aux attentes professionnelles des  tudiants.

Une formation ouverte au milieu professionnel :

- Alternance 3 semaines Universit  / 3 semaines Entreprise sous contrat de professionnalisation.
- Parcours ouvert   la reprise d' tudes dans le cadre de la formation continue.

Objectifs

L'objectif premier est de former les  tudiants    tre en capacit    g rer une entit  exer ant une activit  professionnelle en lien direct avec le secteur du jeu et du jouet. La gestion op rationnelle de l'entit  pourra  tre compl t e

par des expertises cl s dans la ma trise des produits et des acteurs du jeu et du jouet.

Pour ce faire, la licence propose d'acqu rir une triple famille de comp tences :

- **management** : les comp tences n cessaires assurer la gestion court moyen terme d'une entit    dominante commerciale seront mises en avant au travers de consid rations financi re, gestion du personnel, n gociation, fiscalit , marketing ;
- **ma trise du secteur atypique du jeu et du jouet** : la formation s'appuie sur l'ancienne sp cificit  de la formation ax e sur les m tiers propres   la conception-distribution-animation commerciale du jeu et du jouet dans les environnements professionnels tels que les maisons d' dition, les boutiques et grandes surfaces sp cialis es ;
- **sensibilisation   la cible client le des enfants** : la licence professionnelle se repose sur l'expertise av r e des m tiers de la ludoth que, tr s proche des consid rations soci tales de l'enfance. Cette connaissance pouss e assurera   l' tudiant une capacit     valuer, s'adapter aux  volutions du march  du jeu et du jouet.

Programme

Conditions d'acc s

DOSSIER + ENTRETIEN

La formation est ouverte   tout candidat pouvant justifier d'un niveau Bac +2 avec une motivation certaine pour les m tiers de gestionnaire avec la sp cificit  du jeu et du jouet.

Public cible

Les candidats proviennent majoritairement des formations dipl mantes suivantes :

- Niveau BTS (Brevet Technicien Sup rieur) : N gociation Relation Commerciale ; Assistant(e) Management PME PMI ; Management des Unit s Commerciales ; Assistant(e) de direction.
- Niveau DUT (Dipl me 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  conomique et Sociale ; Sciences de l' ducation.

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

Contact(s) administratif(s)

Infos pratiques

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

