

# HCERES

Haut conseil de l'évaluation de la recherche  
et de l'enseignement supérieur

Formations

## Rapport d'évaluation

### Licence professionnelle Conception et distribution spécialisée jeux et jouets

- Université d'Angers - UA

Campagne d'évaluation 2015-2016 (Vague B)

# HCERES

Haut conseil de l'évaluation de la recherche  
et de l'enseignement supérieur

Formations

*Pour le HCERES,<sup>1</sup>*

Michel Cosnard, président

---

En vertu du décret n°2014-1365 du 14 novembre 2014,

<sup>1</sup> Le président du HCERES "contresigne les rapports d'évaluation établis par les comités d'experts et signés par leur président." (Article 8, alinéa 5)

## Évaluation réalisée en 2015-2016

## Présentation de la formation

Champ(s) de formation : Droit, économie et gestion

Établissement déposant : Université d'Angers - UA

Établissement(s) cohabilité(s) : /

La licence professionnelle (LP) *Conception et distribution spécialisée jeux et jouets*, issue d'une précédente LP *Métiers du jouet* créée en 2003, laquelle a été scindée en deux LP dont la présente en 2012, est portée par l'UFR ESTHUA (Unité de formation et de recherche Ecole Supérieure de Tourisme Hôtellerie de l'Université d'Angers).

Jusqu'en 2012 la LP *Métiers du jeu et du jouet* était organisée avec un tronc commun et deux parcours (Parcours 1 : *Métiers de la Conception et Distribution des jeux et jouets* - Parcours 2 : *Métiers de la Ludothèque et de la médiation par le jeu*). En 2012 ces deux parcours ont été transformés en deux licences professionnelles distinctes, afin d'assurer une meilleure visibilité, tout en conservant un important tronc commun : LP *Conception et distribution spécialisée jeux et jouets* et LP *Ludothécaire et médiation du jeu*).

L'objectif de la LP est la formation de futurs responsables dans les activités qui vont de l'amont (Ingénierie-Conception) jusqu'à l'aval (Distribution) Elle est organisée sur la base d'une mutualisation des enseignements avec la licence professionnelle *Métiers de la Ludothèque et de la médiation par le jeu* : Langage et communication, formation scientifique et technologique, gestion entrepreneuriale, projet professionnel, projet et stage, en tout 56 % du volume horaire.

Elle fonctionne globalement en formation initiale et, de manière très marginale, en formation continue (trois étudiants depuis 2010).

## Synthèse de l'évaluation

Le dossier présenté dossier n'est pas très clair sur les évolutions historiques de la formation et semble vouloir faire état d'une volonté de retour à la situation antérieure à 2012, en réinstaurant une seule LP intitulée « Métiers du jeu et du jouet » avec deux parcours.

Conformément aux procédures du HCERES (Haut conseil de l'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur), la présente évaluation, qui est *a posteriori* sur l'existant, porte uniquement sur la LP *Conception et distribution spécialisée jeux et jouets*. Un avis sera cependant donné *in fine* quant au projet de reconfiguration du domaine.

Les étudiants (15 en moyenne depuis 2012) bénéficient de 437 h de formation (337 h de cours en présentiel + 100 h pour les projets tuteurés non présentiels) sur sept unités d'enseignement-UE (les UE 6 et 7 ne sont pas dans la fiche du répertoire national des certifications professionnelles - RNCP - et le règlement d'examen évoque six UE). Le recrutement est national du fait du monopole de la formation (91 % sont des nouveaux entrants et 70 % proviennent de régions autres que des Pays de la Loire) et la majorité des recrutés est issue de filières de Brevets de techniciens supérieurs (BTS) ou de Diplômes universitaires de technologie (DUT) (64 %), avec 45 % en 2014-2015 de reprise d'études (chiffre important au regard de l'effectif en 2014-2015 : 11 étudiants seulement). L'ancrage de la LP dans l'environnement Choletais lui permet de profiter d'une partie des activités industrielles du bassin tournées vers l'enfant (potentiel en termes de stages et d'emplois). La formation n'a pas de liens avec d'autres établissements et bénéficie de partenariats formalisés (NOVACHILD qui est un réseau d'entreprises, de centres de recherche et de formations, enseignes de jeux et de jouets). Au niveau international, mise à part la participation des étudiants à un salon du jeu en Allemagne, on ne relève aucune mention de partenariat avec l'étranger, ce qui peut paraître surprenant sur ce marché mondialisé.

La formation apporte aux étudiants des compétences originales dans le secteur du jeu et du jouet. La vérification de l'acquisition des compétences est décrite par l'utilisation de techniques en cohérence avec le secteur professionnel. La plupart du temps elles correspondent à des travaux de groupes dans une logique entrepreneuriale voire à des techniques de mise en situation par la théâtralisation. L'enseignement de l'informatique représente un peu moins de 8 % du volume

horaire ce qui peut paraître peu dans ce secteur, mais compensé en partie par une utilisation systématique des ordinateurs personnels en travaux dirigés. La gestion des études de cas à travers une plateforme collaborative assure les interactions entre le dépôt des cas pratiques et la collecte des productions étudiantes. Ces méthodes innovantes et d'avenir sont utiles à développer. De manière générale on note une réelle volonté de la part de l'équipe pédagogique d'avoir une approche métier même si elle ne participe pas (sans raisons évoquées) au forum des métiers de l'ESTHUA. Plusieurs fois dans l'année des entreprises interviennent pour se présenter et proposer des stages. La professionnalisation est omniprésente à travers les cours (75 % d'enseignants professionnels), les stages et les projets tuteurés. Le monde de l'entreprise est abordé tout au long de l'année, ce qui est d'autant plus facile car les étudiants viennent dans la formation avec un projet professionnel précis. Les étudiants peuvent ainsi de manière régulière présenter l'avancement de leur projet à l'ensemble de la classe, ce qui permet une fertilisation croisée des connaissances et situations professionnelles.

Si son unicité peut être perçue comme un atout dans un secteur pourvoyeur d'emplois, il apparaît une injonction paradoxale entre sa position de monopole et l'importante chute des effectifs (21 étudiants en 2012 et 11 en 2015). En effet on pourrait croire à une forte attractivité ce qui semble ne plus être le cas. Au-delà de la conjoncture économique, la principale explication apportée réside dans la création de la licence professionnelle *Ludothécaire et médiation du jeu* qui aurait absorbé une part des effectifs. Il apparaît donc important de mener une réflexion sur cette baisse tendancielle afin de revoir la stratégie globale sur l'adéquation besoins/offre de formation.

L'insertion professionnelle est satisfaisante en moyenne (2010-2012) puisque 87 % des diplômés sur la même période sont en emploi dont 60 % en emplois stables, mais accompagnée à la fois d'une baisse de la stabilité dans l'emploi (50 % de 2011 à 2012) et d'une augmentation du délai d'obtention d'un emploi (passage de deux mois et demi à quatre mois et demi de 2011 à 2012). Les emplois pourvus dans le champ de la commercialisation ne concernent que la distribution spécialisée du jouet. Cela est conforme à l'intitulé de la formation mais il semblerait que l'essentiel des postes à la sortie concernent des missions de conseillers vendeurs, postes à faible responsabilité, ce qui ne correspond pas à l'objectif d'une LP. Les compétences requises pour les postes proposés dans ces organisations correspondent donc essentiellement à celles des métiers de la grande distribution.

#### Points forts :

La formation est unique et très professionnalisante. Elle dispose d'un socle de relations avec les acteurs du secteur de par son expérience.

#### Points faibles :

Le positionnement du diplôme qui ne correspond plus aux objectifs de débouchés sur les métiers ciblés. Par exemple la commercialisation dans le champ inter-organisationnel (B2B - Business to Business) n'est quasiment pas évoquée alors même que le poste de chef de produit chez un fabricant comprend à la fois un travail sur la conception et la vente.

L'enseignement de l'anglais se situe à un niveau faible qui ne permet pas de préparer à l'exercice d'un métier dans une entreprise internationale dans un secteur où les fabricants sont soit étrangers soit français mais œuvrant de toute manière en dehors des frontières de la France *en sus* de l'échelon national.

On constate une absence de lien avec la recherche. Or, il est indispensable dans un secteur très compétitif et évolutif de permettre aux étudiants de disposer de solides références pour appréhender la complexité du domaine et ses tendances.

Enfin, la place du numérique est réduite à sa plus simple expression. Or, là également dans ce secteur économique, la part du numérique ne cesse de croître et, au-delà de la seule conception, il convient de comprendre quelles sont les pratiques que cela implique pour la distribution. En effet, la commercialisation d'un jeu électronique mobilise des compétences particulières.

#### Recommandations :

En résumé, issue à l'origine d'une formation qui semblait avoir un bon rythme de croisière sur un domaine porteur, avec un positionnement universitaire unique en France, ce qui constituait un atout incontestable, la formation est aujourd'hui confrontée au double problème que sont l'érosion des effectifs et des difficultés d'insertion croissantes. Cela pose clairement la question du maintien de la LP en l'état si l'équipe pédagogique ne développe pas une politique de renforcement de cette offre de formation.

Le dossier tel que présenté fait état d'un projet de constitution d'une LP dénommée « Métiers du jeu et du jouet » qui fusionnerait les deux LP actuelles que sont la présente LP et la LP *Ludothécaire et médiation du jeu*, rattachée actuellement à un intitulé de mention *Activités culturelles et artistiques* et qui serait alors rattachée au *Management des organisations* en tant que parcours de la nouvelle LP, l'intitulé de ce parcours devenant « Métiers de la ludothèque et de la médiation par le jeu ». Ce serait, comme indiqué précédemment, revenir à la configuration d'avant 2012. On ne peut qu'encourager un schéma de réflexion global sur les métiers et filières, mais il importe de bien voir auparavant les débouchés réels auprès des milieux professionnels, afin de ne pas aboutir à une impasse puisque les projets professionnels des deux formations sont très distincts, de même que les métiers visés. On a donc du mal à se faire une idée précise sur les motivations qui ont présidé à la création des deux licences pour au final revenir à la configuration initiale. Des errements stratégiques dans une situation aussi délicate seraient malvenus. En cas de conjoncture contraire, ce qui apparaît comme une solution ne serait en fait qu'un pis-aller. La construction de partenariats forts et formalisés avec les milieux professionnels et la contribution de ceux-ci à la construction des programmes pour des métiers ciblés et bien identifiés est donc un préalable indispensable. Le renforcement du contenu de formation en « management » ne peut suffire. Les adaptations nécessaires sont importantes mais la licence, à travers l'expérience acquise et les liens établis avec le secteur professionnel, dispose de réels atouts qui peuvent contribuer à la réussite d'une telle évolution. Mais la vigilance et la clairvoyance s'imposent.

## Analyse

<p>Adéquation du cursus aux objectifs</p>	<p>L'objectif décliné de la formation se situe dans la mise à disposition de futurs responsables dans les activités qui vont de l'amont (Ingénierie-Conception) jusqu'à l'aval (Distribution) ; or, il semblerait que l'essentiel des postes à la sortie concernent des missions de conseillers vendeurs (mises à part les recrutements axés sur des projets professionnels de création dont nous n'avons aucune statistique). La dimension commerce domine et situe le champ professionnel du côté distribution auprès du client final.</p> <p>Cela introduit une concurrence directe avec toutes les formations commerciales de mêmes niveaux et réduit par la même l'attractivité du diplôme. De plus la spécialité subit une forte baisse tendancielle depuis 2010 expliquée en partie depuis 2012 par l'introduction de la spécialité ludothèque et métier du jeu. On a du mal à se faire une idée précise de la spécialité ludothèque tout en devinant qu'elle est réelle et importante.</p> <p>En ce sens l'équipe pédagogique souhaite renforcer les dimensions conception et management pour donner à nouveau tout son sens à cette offre de formation.</p> <p>Il serait souhaitable de formaliser ce projet en liaison avec les professionnels du secteur afin d'analyser les probabilités d'occurrences en termes d'employabilité.</p> <p>En effet que représente la part de la conception dans l'emploi du secteur ?</p> <p>Quels sont les besoins organisationnels des métiers en termes de management ?</p> <p>Le dossier mentionne un respect de la répartition un tiers cours, deux tiers TD-travaux dirigés. Or, il semblerait, à la lecture du découpage fourni, que ce soit l'inverse (35 % HTD-heures équivalent travaux dirigés et 75 % CM-Cours magistral). On connaît la difficulté à gérer les volumes horaires mais il serait intéressant de clarifier la répartition au regard des heures et de leurs affichages (raisonnement en équivalent TD). Cela permettrait éventuellement de réfléchir à de nouveaux équilibres dans l'hypothèse d'une densification de certaines matières. Il serait souhaitable de revoir l'intégralité de l'offre de formation dans le domaine du jeu et du jouet en liaison avec les professionnels du secteur afin d'analyser les réelles opportunités stratégiques en termes d'employabilité.</p>
<p>Environnement de la formation</p>	<p>La formation est unique en France ce qui lui assure un monopole et même si l'on n'en trouve pas d'indications dans l'autoévaluation le précédent rapport mentionne quelle fait écho à un besoin des enseignants et des fédérations du secteur du jouet. Il existerait de plus dans l'environnement Choletais une partie des activités industrielles tournées vers l'enfant ce qui est certainement un potentiel en termes de stages et d'emplois. La formation n'a pas de liens avec d'autres établissements et bénéficie de partenariats. Il existe un partenariat formalisé (NOVACHILD) destiné à permettre aux étudiants d'assister à des colloques et des conférences</p>

	<p>animés par un réseau national composé d'entreprises, de centres de recherches et de formations autour de l'innovation pour le bien être de l'enfant. L'ensemble des membres est issu d'entreprises des Pays de la Loire appartenant au marché de l'Enfant. Ce partenariat est pertinent puisqu'il donne la possibilité aux étudiants qui le souhaitent de développer leurs connaissances notamment en matière de recherche sur tout ce qui gravite autour de l'enfant, cela leur permet de la même manière d'y trouver une source de stages. Cependant la participation n'est pas obligatoire et on peut se demander si les étudiants font cette démarche.</p> <p>Il existe également des partenariats avec des enseignes de jeux et des associations (pas de fabricants, ni d'éditeurs évoqués) ce qui <i>in fine</i> assure une présence ciblée dans l'environnement des métiers du jeu et du jouet. Son monopole laisserait supposer une forte attractivité de la part à la fois de son unicité en termes de diplôme mais aussi de par la richesse de l'environnement industriel régional et des potentialités nationales et internationales. Selon la Fédération Française des industries du jouet « la taille du marché du secteur des jeux et jouets est de plus de 3 milliards d'euros en France et la croissance moyenne du secteur est comprise entre +1% et +5% par an ; l'Europe est le plus grand marché du monde ».</p> <p>Il n'existe pas de lien avec la recherche.</p>
<p>Equipe pédagogique</p>	<p>Les étudiants sont satisfaits de l'investissement de l'équipe pédagogique. La répartition des enseignants est difficile à apprécier dans la mesure où la liste des enseignants qui participent à la formation ne mentionne pas les qualifications (Certifiés, Agrégés, Enseignants-chercheurs, Professionnels). La qualification des enseignants titulaires est une donnée importante qui manque dans le dossier et qui nous empêche d'avoir une visibilité sur la dimension universitaire de la maquette pédagogique (la fiche diplôme mentionne 34 % d'enseignants tous statuts).</p> <p>La dernière statistique donne 75 % d'enseignants professionnels (fiche diplôme) qui représente d'après les éléments de l'autoévaluation 75 % des cours. Ceci étant dit, la part de l'enseignement professionnel est significative et assure la dimension professionnalisante du diplôme.</p> <p>Les acteurs professionnels sont donc bien présents et participent à la conception de la formation et à l'enseignement. Ils ont de plus un rôle important dans l'organisation des stages et des projets tuteurés.</p> <p>Le pilotage est assuré par des réunions bisannuelles de l'équipe pédagogique avec, comme c'est souvent le cas, la problématique liée à la disponibilité des professionnels (le dossier n'évoque pas de comptes rendus susceptibles d'en mesurer l'importance).</p> <p>On remarque également de manière positive que l'analyse du retour d'expérience à travers les évaluations des étudiants permet de manière itérative une démarche d'amélioration continue. Il aurait été intéressant d'avoir une synthèse de l'ensemble des évaluations afin d'avoir des exemples d'amélioration continue.</p>
<p>Effectifs et résultats</p>	<p>Les effectifs sont en baisse avec la mise en place d'une seconde spécialité en 2012 (Ludothèque). Les deux parcours, différents, étaient initialement proposés au même public.</p> <p>Les effectifs ont atteint le chiffre de 11 étudiants en 2014-2015 alors que la formation en a accueilli jusqu'à 38 en 2010-2011 lorsqu'elle était organisée en parcours.</p> <p>L'ouverture de la spécialité Ludothèque a modifié la sélection au niveau du recrutement à son profit. En effet la formation subit depuis 2012 une chute continue des effectifs qui ont été divisés par plus de trois (21 étudiants en 2012-2013, 13 en 2013-2014 et 11 en 2014-2015) pour arriver à un niveau assez bas pour une formation qui n'est pas en alternance. De plus, la fiche du suivi de cohorte concernant la répartition des étudiants selon la situation de l'année précédente fait apparaître pour 2014-2015 plus de 45 % de non scolarisés l'année précédente, ce qui fait que près de la moitié des effectifs serait en reprise d'études (la fiche diplôme en affiche seulement deux sur cette période). On n'a aucune explication dans le dossier ce qui est regrettable puisqu'il s'agit de la moitié des effectifs.</p> <p>2012 semble une année charnière et il serait intéressant de rapprocher cette analyse de celle de la spécialité ludothèque.</p> <p>Sur la période 2010-2012 la moyenne des taux de réussite est supérieure à 90 %, ce qui est positif avec en plus une amélioration du taux de présence qui atteint les 100 %. Cependant, si l'on raisonne année par année, le taux</p>

	<p>de présence augmente alors que le taux de réussite diminue ce qui sera à suivre dans les prochaines analyses. En moyenne (2010 à 2012) l'insertion professionnelle est très satisfaisante puisque 87 % des diplômés sur la même période sont en emplois dont 60 % en emplois stables (enquête à 30 mois). De plus, l'insertion est relativement rapide puisqu'en moyenne le délai d'obtention du premier emploi est de trois mois et demi avec des niveaux de salaires proches du SMIC (salaire minimum interprofessionnel de croissance).</p> <p>Au vu des éléments du dossier, l'insertion fonctionne bien et le taux d'abandon atteint en 2013 est nul. Mais on raisonne sur des chiffres antérieurs à la scission en deux spécialités et il n'existe aucune statistique pour les années correspondant au fonctionnement en tant que licence et non plus parcours (après 2012).</p> <p>Encore une fois il sera pertinent d'en analyser les conséquences après 2012 sur la spécialité <i>Conception et distribution spécialisée jeux et jouets</i>. Si cette baisse devait se confirmer, elle poserait les conditions de la pérennité de la spécialité en l'état. Elle interrogerait également sur les choix qui ont présidé à la scission de la licence, sachant qu'il existe maintenant une volonté de revenir à une seule licence.</p>
--	--

<p>Place de la recherche</p>	<p>Il n'existe pas de lien avec des laboratoires de recherche.</p> <p>Le partenariat NOVACHILD est destiné à permettre aux étudiants d'assister à des colloques et des conférences animés par un réseau national composé d'entreprises, de centres de recherches et de formations autour de l'innovation pour le bien être de l'enfant. Les étudiants qui le souhaitent ont la possibilité de participer à des colloques et conférences sur le thème de l'enfant. Il aurait été intéressant de connaître la participation des étudiants à ces diverses manifestations puisqu'elles relèvent d'un choix de la part des étudiants.</p> <p>En effet, on peut se demander si l'investissement financier réalisé apporte une valeur ajoutée aux étudiants.</p> <p>On peut s'interroger sur le manque de liens plus denses avec la recherche dans un secteur où le développement du numérique et des nouvelles technologies appliquées aux jouets est réel.</p>
<p>Place de la professionnalisation</p>	<p>De manière générale on note une réelle volonté de la part de l'équipe pédagogique d'avoir une approche métier même si elle ne participe pas (sans raisons évoquées) au forum des métiers de l'ESTHUA. Plusieurs fois dans l'année des entreprises interviennent pour se présenter et proposer des stages ce qui est un réel atout pour la formation.</p> <p>La professionnalisation est omniprésente à travers les cours (75 %), les stages et les projets tuteurés. Le monde de l'entreprise est abordé tout au long de l'année ce qui est d'autant plus facile car les étudiants viennent dans la formation avec un projet professionnel précis.</p> <p>Les étudiants peuvent ainsi de manière régulière présenter l'avancement de leur projet à l'ensemble de la classe ce qui permet une fertilisation croisée des connaissances et situations professionnelles. On pourrait suggérer de formaliser ces échanges à travers diverses synthèses afin de sédimentier les expériences.</p> <p>Le choix des périodes de stages est pertinent car il correspond pour une partie à une forte activité saisonnière (décembre) ce qui multiplie les mises en situations professionnelles.</p> <p>Le projet tuteuré proposé en début d'année dans le cadre d'un travail de groupes (trois ou quatre étudiants) est axé sur la création/reprise d'entreprise. Il est l'objet de cours sur la gestion de projet en présentiel mais aussi de plages horaires libérées afin de travailler en autonomie.</p> <p>Le sujet à vocation création/reprise est intéressant dans la mesure où il permet d'aborder de manière transversale la gestion des connaissances dans la construction du projet mais débouche souvent sur une précarité de l'insertion professionnelle (autoentrepreneur). Cette transversalité des connaissances qui figure dans le descriptif des unités d'enseignement (UE) de la certification ne se retrouve pas dans les éléments de compétences acquis beaucoup trop orientés sur les activités aval de négociation et distribution.</p>

	<p>La fiche RNCP (répertoire national des certifications professionnelles) est peu développée et ne reprend pas l'ensemble des UE. Il manque les UE relatives au projet professionnel (UE 4), au projet tuteuré (UE 6) et au stage (UE 7). Il manque également les volumes horaires et les crédits européens (ECTS).</p>
<p>Place des projets et stages</p>	<p>La place des projets et des stages est importante. Si le stage a un horizon temporel défini par des périodes (un mois en décembre et trois mois d'avril à juin), les projets tuteurés (100 h) sont réalisés par groupes de trois ou quatre étudiants sur un sujet en lien avec l'actualité.</p> <p>Ils s'étalent tout au long de l'année et se terminent par une évaluation juste avant la deuxième période de stage ce qui assure tout au long de l'année une réflexion et une expérience liées au monde de l'entreprise.</p> <p>On retrouve une volonté de l'équipe pédagogique de partager les connaissances à travers les retours d'expériences. Trois fois au cours de l'année par exemple sous la direction d'un enseignant référent le projet tuteuré fait l'objet d'un écrit et d'une soutenance ce qui est remarquable et à souligner en termes d'efficacité pédagogique.</p> <p>Les périodes de stage tiennent compte des activités saisonnières ce qui assure avec pertinence un plus grand nombre de stages potentiels. Les stages font l'objet d'une fiche de poste ce qui assure un suivi précis en terme de cohérence avec les objectifs affichés en début d'année par les enseignants tuteurs. Ceci doit conduire l'étudiant à construire de manière sereine son rapport en vue de sa présentation à la fin de l'été devant un jury composé à la fois d'enseignants et du tuteur professionnel.</p> <p>Ceci étant dit, il n'y a aucune trace des crédits européens (ni dans l'autoévaluation, ni dans la fiche RNCP) et l'on constate un écart entre le nombre d'unités décrites dans le dossier (7 UE) et le règlement d'examen (6 UE).</p> <p>Ces écarts peuvent remettre en cause la validité des données du dossier ainsi que son contrôle.</p>
<p>Place de l'international</p>	<p>On relève la participation des étudiants à un salon du jeu en Allemagne sans aucune mention de partenariat.</p> <p>Mise à part cela, l'international n'a aucune place dans la formation. Cette absence est préjudiciable dans un secteur où les acteurs majeurs sont des entreprises multinationales et que les jeux et jouets sont proposés dans le monde entier.</p> <p>La part des enseignements en anglais est très limitée puisqu'elle représente 14 %. On ne peut qu'inciter à développer cette dimension notamment avec des cours en anglais liés au B2B (business to business).</p>
<p>Recrutement, passerelles et dispositifs d'aide à la réussite</p>	<p>Le recrutement se fait en formation initiale et en formation continue avec des étudiants en reprise d'études (45 % en 2014-2015).</p> <p>L'autoévaluation mentionne à peu près 10 % (deux étudiants en 2014-2015) de reprises d'études alors que sur le suivi de cohortes cela correspond à presque la moitié des effectifs sans que le dossier ne donne aucune explication. L'importance de ce chiffre nécessiterait un éclaircissement.</p> <p>L'unicité de ce diplôme en France pourrait laisser croire à un fort taux de pression mais le dossier ne mentionne aucune donnée statistique à ce sujet.</p> <p>On trouve trace dans le précédent rapport de l'AERES (agence d'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur) de deux dossiers pour un candidat recruté. Qu'en est-il aujourd'hui ?</p> <p>Cet élément statistique manque pour une appréciation objective de l'attractivité du diplôme d'autant plus que le recrutement est national du fait du monopole de la formation (91 % sont des nouveaux entrants et 70 % proviennent de régions autres que des Pays de la Loire).</p> <p>On note une importante chute tendancielle des effectifs qui interroge sur la viabilité de la licence. Cette forte chute des effectifs apparaît comme un paradoxe en liaison avec l'unicité de la LP.</p> <p>L'explication sur la chute des effectifs liée à l'ouverture de la spécialité ludothèque n'est pas claire du tout (une sélection « plus drastique » correspondant à des candidats ayant déjà exercé des activités dans le</p>



	<p>secteur ou avec un projet professionnel).</p> <p>Il apparaîtrait donc un plus fort engouement pour la spécialité <i>Ludothèque</i> au détriment de la <i>Conception et distribution spécialisée jeux et jouets</i>.</p> <p>Au niveau de la communication sur le diplôme les étudiants sont chargés de présenter la formation au sein de leur établissement d'origine ce qui semble être un bon vecteur. Cependant au regard de la chute des effectifs il apparaît fondamental de redynamiser la politique de communication (publicité, salons, présentation dans les deuxièmes années de licence - L2, participation au forum de l'ESTHUA...)</p> <p>En direction des entreprises il faudrait également développer la formation continue, encourager les VAE, encourager les congés individuels formation, faire évoluer l'alternance. Cela serait d'autant plus facile que les suivis des stages permettent également de pérenniser la relation avec les entreprises en renforçant la connaissance du diplôme auprès des professionnels.</p> <p>Le tutorat d'accompagnement se fait tout au long de l'année et assure une gestion des difficultés de l'étudiant. Les étudiants en décrochage sont suivis directement par le responsable de la formation par le biais d'entretiens individuels. Il n'existe pas de passerelles et peut être serait-il opportun d'y réfléchir au vu de la baisse des effectifs avec des licences en sciences humaines et sociales par exemple car la majorité des recrutés sont issus de filières BTS-DUT (64%). Le reste correspondant pour l'essentiel à la catégorie « autres » sans plus d'explications (certainement en liaison avec les reprises d'études, VAP (Validation des acquis professionnels) sans que cela soit confirmé.</p>
<p>Modalités d'enseignement et place du numérique</p>	<p>La formation est ouverte en formation initiale, de manière plus marginale, en formation continue (trois personnes depuis 2010), par reprises d'études (45 % de reprise d'études en 2014-2015 et en validation des acquis de l'expérience (VAE) à raison de trois ou quatre par an (on ne les trouve pas dans la fiche diplôme).</p> <p>Le nombre de VAE paraît important au regard des effectifs mais représente une externalité positive de la licence en termes d'accès au diplôme.</p> <p>La formation n'est pas ouverte à l'alternance.</p> <p>Avec 100 heures non présentielle liées aux projets tuteurés, le travail demandé génère un important investissement personnel des étudiants en dehors des cours et permet de laisser penser qu'elle entretient une réflexion continue.</p> <p>L'enseignement de l'informatique représente un peu moins de 8 % du volume horaire ce qui peut paraître faible dans ce secteur, mais compensé en partie par une utilisation systématique des ordinateurs personnels en travaux dirigés ainsi que des logiciels d'infographie.</p> <p>La gestion des études de cas à travers une plateforme collaborative (MOODLE) assure les interactions entre les dépôts des cas pratiques et la collecte des productions étudiantes. Ces méthodes innovantes et d'avenir sont à développer.</p> <p>L'enseignement numérique doit être développé ce qui pourrait se faire en synergie avec la recherche par le recours à des vacataires de spécialistes du numérique dans la conception du jouet</p>
<p>Evaluation des étudiants</p>	<p>Le diplôme est découpé en sept UE dont une concernant la spécialité. Il n'y a aucune trace des crédits européens (ni dans l'autoévaluation, ni dans la fiche RNCP) et l'on constate un écart entre le nombre d'unités décrites dans le dossier (7 UE) et le règlement d'examen (6 UE).</p> <p>L'évaluation des étudiants se fait soit par un contrôle continu des connaissances soit par un examen terminal. Les règles officielles de délivrance des licences professionnelles sont respectées sauf réserves évoquées ci-dessus. Le tronc commun est évalué en contrôle terminal alors que les enseignements professionnels le sont en contrôle continu. Ce fonctionnement est assez classique et permet en général sur les enseignements professionnels de mieux appréhender les transversalités (Espace d'évaluation plus long).</p> <p>Le projet tuteuré fait l'objet d'un solide contrôle continu puisqu'il est évalué à trois reprises dans l'année (écrit + oral) ce qui est remarquable et à souligner d'un point de vue organisationnel et pédagogique. On peut</p>

	<p>ceci dit se demander si cette organisation serait maintenue avec 20 ou 30 étudiants.</p> <p>L'évaluation sur l'année des stages résulte de la mise à jour d'une fiche de suivi de stage. Le jury composé de l'ensemble de l'équipe pédagogique se réunit deux fois par an notamment après les examens terminaux et juste avant de partir en stage ce qui est pertinent pour le signal à envoyer aux étudiants.</p>
<p>Suivi de l'acquisition des compétences</p>	<p>La description du suivi de l'acquisition des compétences est peu étoffée mais on connaît la difficulté d'un tel exercice.</p> <p>La vérification de l'acquisition des compétences est décrite par l'utilisation de techniques en cohérence avec le secteur professionnel. La plupart du temps, elles correspondent à des travaux de groupes dans une logique entrepreneuriale voire à des techniques de mise en situation par la théâtralisation.</p> <p>L'ensemble des compétences du métier est bien balayé par les unités d'enseignement en ce sens que toutes les activités de l'amont à l'aval sont prises en compte.</p> <p>On note cependant la faiblesse du nombre d'heures d'anglais (16h) surtout quant aux perspectives des marchés internationaux ainsi que le manque d'enseignement lié aux aspects numériques du jouet.</p> <p>Le suivi de l'acquisition des compétences transversales est facilité de manière informelle par les nombreux bilans expérientiels que compte la formation : trois fois par an pour les projets tuteurés et deux fois après chaque période de stage. Ils doivent permettre sur l'année d'analyser l'évolution de l'étudiant même si le dossier indique qu'un suivi n'est pas réellement fait tout au long de l'année. Il n'existe pas de portefeuille de compétences et d'outil support pour appréhender l'évolution de l'étudiant de manière rigoureuse. On ne peut qu'inviter à formaliser les résultats de ces bilans expérientiels dans un livret de bilan expérientiel.</p>
<p>Suivi des diplômés</p>	<p>Au niveau quantitatif, les seules données formalisées existantes proviennent des enquêtes d'insertion de l'Université d'Angers. Le responsable de la formation assure un suivi des diplômés en parallèle mais il existe une réelle difficulté à collecter les informations.</p> <p>Ce problème est souvent récurrent et nécessite parfois au préalable de s'appuyer sur l'animation d'un réseau interne à la formation des anciens diplômés qui assure de manière régulière la communication. Le réseau ALUMNI destiné à ce genre d'informations ne dispose pas encore de suffisamment de données même s'il existe quelques interactions.</p> <p>On observe parfois la création et le suivi de tels réseaux dans le cadre de projets tuteurés ce qui assure sur le long terme une certaine pérennité. En effet on pourrait y trouver un moyen de valoriser l'implication des étudiants de cette formation au-delà du diplôme.</p> <p>Au niveau qualitatif, les étudiants se destinent globalement à exercer des missions de conseillers-vendeurs. Cette expérience est nécessaire pour comprendre leur évolution à des postes de responsabilité (adjoint de direction d'enseignes).</p> <p>Cela peut interroger sur le poids des activités en amont du métier du jouet qui serait à mettre en relation avec les débouchés correspondants.</p> <p>La plupart des étudiants recrutés sur des projets professionnels de création se destinent à des statuts d'autoentrepreneurs pour lancer leur activité (création de boutiques spécialisées, maisons d'édition, concepteur en « freelance » avec activités de prestations, etc.).</p> <p>A ce niveau encore, il semble essentiel d'avoir une vision sur la pérennité de ces diplômés autoentrepreneurs car les situations d'échec renvoient les diplômés dans le salariat.</p> <p>Les emplois ne se limitent pas au Grand Ouest, mais ont une portée nationale (problématique récurrente de grandes enseignes telles que Toys'r'us qui favorise la mobilité) qui montre les potentialités de cette licence.</p>

<p>Conseil de perfectionnement et procédures d'autoévaluation</p>	<p>Le conseil de perfectionnement est composé d'enseignants et de professionnels (les enseignants titulaires et quelques vacataires géographiquement proches et ayant plus de 10 h de présentiel, des représentants des entreprises d'accueil, le président de jury).</p> <p>Il se réunit une fois au mois de septembre en réunion de rentrée sans explication sur le choix du début d'année. De plus on ne sait pas si y a une participation d'enseignants-chercheurs.</p> <p>On note que le choix des professionnels se fait directement en relation avec l'employabilité métier, ce qui est judicieux.</p> <p>On suppose que le compte rendu établit un certain nombre de préconisations, car il n'y a pas d'informations sur le sujet. Chaque année l'université et le responsable de formation produisent une autoévaluation. Ces autoévaluations font l'objet en fin d'année d'une discussion avec les étudiants et génèrent une synthèse. De ce fait chaque membre de l'équipe pédagogique est informé de l'ensemble de ces appréciations qui permettent d'identifier les éventuels problèmes pédagogiques.</p> <p>Il serait aussi pertinent d'aborder ces résultats en conseil de perfectionnement si ce n'est pas fait (pas d'explication quant à la diffusion de l'information).</p> <p><i>A contrario</i>, on relève que les personnels n'évaluent pas la formation de manière formelle ce qui prive le responsable d'une source d'informations, surtout dans des conditions de baisse des effectifs.</p> <p>Dans le cadre d'une amélioration continue, le conseil de perfectionnement pourrait être l'occasion d'aborder l'autoévaluation des personnels afin d'intégrer dans les problématiques de perfectionnement l'avis de toutes les parties prenantes.</p>
---	--

# Observations de l'établissement

## Identification de la formation

<b>Champ de formation</b>	Droit, économie et gestion
<b>Type (Licence, LP, Master)</b>	Licence Professionnelle
<b>Intitulé du diplôme</b>	Conception distribution spécialisée jeux et jouets
<b>Responsable de la formation</b>	Mikaël BARGAIN

## Synthèse de l'évaluation

Introduction de la synthèse de l'évaluation	
Observations	<p>La relation B2B est abordée tout au long des enseignements des unités 5 « Métiers », 4 « Formation professionnelle » (avec le module Création Entreprise) et 3 « Démarche entrepreneuriale » (avec les cours de marketing direct et des services).</p> <p>Le cours d'anglais est commun à la promotion LP Ludothécaire, ce qui ne permet pas d'exploiter tout le vocabulaire B2C et B2B propre aux métiers de la conception et distribution. Par ailleurs le volume horaire tend à être homogénéisé pour toutes les licences professionnelles de l'UFR ESTHUA, la marge de manœuvre est donc relativement faible.</p> <p>La recherche n'est pas absente du référentiel avec les cours « Conception-fabrication de jeux » et « Propriété industrielle » qui induisent de la conceptualisation dans l'identification de nouveaux besoins du marché (liés aux tendances de consommation, nouvelles habitudes de jeu, évolution de la population etc.)</p> <p>L'informatique dans le domaine de la conception induirait l'exploitation d'outils logiciels très coûteux tels que la modélisation 3D, le graphisme publicitaire ou encore des logiciels de gestion de stocks en temps réel. Le rapport Coût investissement / nombre utilisateurs est trop important</p> <p>Néanmoins une location mensuelle (en fonction des cours condensés sur une période) peut être prévue.</p> <p>Il est fait mention de la commercialisation d'un jeu électronique qui induirait un lien logique avec l'outil numérique. Certes non car les plateformes dématérialisées sont aussi bien exploitées pour du numérique que des jeux de plateau.</p>

Recommandations	
Observations	<p>Il est clairement noter que la formation doit évoluer vers plus de cohérence sur les métiers des secteurs de la conception et distribution du jeu et du jouet.</p> <p>Lors du prochain contrat, l'équipe pédagogique souhaite orienter franchement la formation sur l'aspect de la conception-fabrication (sans oublier l'angle de la commercialisation) afin de se démarquer du seul rôle de conseiller vendeur.</p> <p>Les partenariats sont en réflexion pour solidifier la légitimité de la formation. Ils prendront tout d'abord la forme d'une participation à la détermination de problématiques terrain lors des projets tuteurés.</p> <p>La commande d'une analyse sur une année complète par un commanditaire, donnera du sens au travail réalisé et permettra de fidéliser les entreprises partenaires. L'idée d'une soutenance devant les instances représentatives de différentes branches du secteur du jeu et du jouet est programmée pour le contrat prochain.</p>

## Analyse

<b>Adéquation du cursus avec les objectifs de la formation</b>	
Observations	<p>Le poste Conseiller vendeur est effectivement la sortie logique à l'issue de la formation. Avec néanmoins une volonté de prendre des responsabilités d'adjoint à la direction dans un délai 3 à 5 ans. Temps nécessaire pour appréhender la complexité du métier et du terrain professionnel.</p> <p>La concurrence avec des formations diplômantes BAC+3 équivalentes ne donnera pas la même expertise sur le domaine des jeux et jouets. Le terme « conseiller » induit d'adapter et surtout de maîtriser son discours commercial. En ce sens, nos étudiants se démarquent d'autres candidats par la transmission de leur passion pour le jeu et le jouet, dans une démarche commerciale et lucrative.</p> <p>Le secteur de la conception, représenté par les maisons d'édition, est relativement restreint à l'inverse de la distribution. L'employabilité se retrouve limitée à des opportunités de poste suite au lancement d'un nouveau projet ou tout simplement à la création d'une maison d'édition (sous forme de Très Petite Entreprise).</p>

<b>Environnement de la formation</b>	
Observations	<p>Les partenariats sont de l'ordre de l'informel (excepté avec NovaChild et le règlement d'une cotisation annuelle) avec des organismes tels que Ludendo ou la Fédération Française de l'Industrie du Jouet et Puériculture.</p> <p>La contribution de ces organismes se résume à des interventions de certains de leurs collaborateurs (ex. M.DOUMERC, responsable sécurité/qualité/environnement) et à la visite de certains sites professionnels (ex : zone de stockage de E-Ludendo à VieilleVigne 44116)</p>

<b>Equipe pédagogique</b>	
Observations	<p>Afin d'apporter une plus grande transparence sur les fonctions de chacun, un livret d'accueil est en cours de conception avec la présentation des interventions et intervenants. Les fonctions de ces derniers seront explicitement données afin que les étudiants appréhendent l'univers complexe des métiers relatifs au jeu et au jouet.</p>

<b>Place de la recherche</b>	
Observations	<p>Le travail de recherche est effectivement absent de la LP GHS. Lors du prochain contrat, la mise en place d'un module sur cette thématique est prévue.</p> <p>On y accollera le travail du projet tuteuré afin d'apporter de la densité dans la réflexion.</p>

<b>Place de l'international</b>	
Observations	<p>Projet de mettre en place un module de Veille sur les tendances du jeu et du jouet internationales.</p> <p>Projet d'intégrer l'anglais dans la théâtralisation des actions commerciales.</p>

<b>Recrutement, passerelles et dispositifs d'aide à la réussite</b>	
Observations	<p>Recrutement en baisse constante suite à une communication professionnelle non aboutie et non performante. L'équipe pédagogique a pour projet d'étendre la communication de la formation sur plusieurs salons pédagogiques et professionnels, sur internet (présentation des projets d'étudiants) et profiter des visites de stage.</p> <p>Le réseau des anciens devra être à terme un angle de communication non négligeable.</p>

<b>Modalités d'enseignement, place du numérique</b>	
Observations	Projet de passer la formation en alternance en contrat de professionnalisation pour pallier les principales limites évoquées plus haut (dont la faiblesse du recrutement). Nécessite au préalable de sensibiliser les principales organisations représentatives du secteur à la communication de la formation et son contenu pédagogique revisité.
<b>Suivi des diplômés</b>	
Observations	Le suivi des anciens est parcellaire. L'équipe pédagogique souhaite utiliser l'outil LinkedIn afin d'alimenter la base de données des anciens, tout en croisant avec les enquêtes émanant des services universitaires dédiés.
<b>Conseil de perfectionnement Procédures d'autoévaluation</b>	
Observations	Conseil de perfectionnement à institutionnaliser avec une parité d'enseignants et intervenants professionnels.

Christian ROBLEDO  
Président de l'Université d'ANGERS

