



HAL
open science

Licence professionnelle Ludothécaire et médiation du jeu

Rapport Hcéres

► **To cite this version:**

Rapport d'évaluation d'une licence professionnelle. Licence professionnelle Ludothécaire et médiation du jeu. 2016, Université d'Angers. hceres-02039483

HAL Id: hceres-02039483

<https://hal-hceres.archives-ouvertes.fr/hceres-02039483>

Submitted on 20 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

HCERES

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

Formations

Rapport d'évaluation

Licence professionnelle Ludothécaire et médiation du jeu

- 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,¹

Michel Cosnard, président

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

¹ 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 (principal) ; Arts, lettres et langues

Établissement déposant : Université d'Angers - UA

Établissement(s) cohabilité(s) : /

La licence professionnelle (LP) *Ludothécaire et médiation du jeu*, 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 (Unité de formation et de recherche) ESTHUA (Ecole Supérieure de Tourisme Hôtellerie de l'Université d'Angers).

Jusqu'en 2012 la LP qui était dénommée *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*) mais le dossier n'est pas très clair sur ces évolutions historiques. 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 *Ludothèque et médiation par le jeu*.

La LP *Ludothécaire et médiation du jeu*, au sein de l'ESTHUA, forme de futurs responsables dans le secteur du jeu et du jouet : ingénierie-conception, distribution et commercialisation, création/reprise d'entreprise ou d'association, médiation par le jeu. Elle est organisée sur la base d'une mutualisation des enseignements avec la LP *Métiers de la Conception et distribution spécialisée jeux et jouets* (Langage et communication, formation scientifique et technologique, gestion entrepreneuriale, projet professionnel, projet et stage, en tout 56 % du volume horaire). Les contenus de cette LP apportent aux étudiants à la fois une culture entrepreneuriale (gestion, droit, marketing, communication), mais aussi une formation scientifique et technique sur le jeu et le jouet et particulièrement sur les ludothèques via l'une des sept Unités d'Enseignement (UE) qui y est consacrée (UE 5 Métiers).

La LP *Ludothécaire et médiation du jeu* accueille une quinzaine d'étudiants, dont chaque année une part d'étudiants stagiaires de la formation continue et/ou en reprise d'études (trois à neuf inscrits).

Synthèse de l'évaluation

Le dossier présenté 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 *Ludothécaire et médiation du jeu*. Un avis sera cependant donné *in fine* quant au projet de reconfiguration du domaine.

La LP *Ludothécaire et médiation du jeu* pâtit de sa relative jeunesse et de sa subordination bien plus que de son articulation à la LP *Conception et distribution spécialisée jeux et jouets* qui est, elle, bien plus étayée dans les contenus d'enseignements comme dans les intervenants. Le peu d'informations fournies quant aux spécificités mises en œuvre dans les contenus d'enseignements de spécialité visant tant les ludothèques que la médiation par le jeu et la fragilité des argumentaires déployés pour justifier le périmètre d'action de la formation et ses visées, renforcent le sentiment que cette LP est secondaire, déclassée par rapport à la première et insuffisamment réfléchie. Par ailleurs, le dossier est construit comme si la LP *Ludothécaire et médiation du jeu* n'était pas autonome mais un simple parcours, ce qui ne facilite pas la compréhension et la lisibilité de la formation. Il semblerait que ce qui est présenté soit en fait un projet consistant à revenir à la formule antérieure d'une LP « Métiers du jeu et du jouet », avec cette fois deux parcours, la présente LP étant l'un d'entre eux.

À côté des informations lacunaires ou absentes, telles celles relatives à l'insertion, l'articulation à l'offre globale de l'Université d'Angers, ou encore le nombre de crédits européens (ECTS) acquis pour chaque Unité d'Enseignement (UE), des incohérences trop nombreuses émaillent tout le dossier (pourcentages cumulés des UE 5 Métiers dans le volume global, volume horaire de formation qui varie selon les déclarations émanant de la cellule Apogée ou du responsable, délimitation

du bassin d'emploi, partenariats, choix de mention pour la licence, variation tout au long du dossier du numéro d'unité d'enseignement pour le projet tuteuré, contrats de professionnalisation annoncés présents ou absents). Aucune instance collégiale ne porte spécifiquement cette formation, ne la régule ni ne l'enrichit tout au long de sa mise en œuvre annuelle. En fait, la fusion annoncée des deux LP existantes et l'absence de plusieurs informations spécifiques à la LP « Ludothèque et médiation par le jeu », la confusion des données entre les deux LP existantes sous un nouvel intitulé commun, rend la présente mission d'évaluation particulièrement délicate et ardue.

La place de la professionnalisation est à renforcer et à préciser, tant du côté des modalités de stage choisies (alternance ou période longue, justification des périodes de stage choisies pour la LP *Ludothécaire et médiation du jeu*) et de leur suivi que des modalités d'évaluation de l'apport expérientiel et réflexif que constituent ces périodes de stage, notamment via un écrit problématisé, restituitif d'un aspect discuté et référencé de la professionnalisation ou de la professionnalité. Des projets tuteurés déterminés par des professionnels et partenaires du secteur, des temps réguliers consacrés aux projets professionnels personnels, des travaux de longue haleine mobilisant les méthodologies par projet permettraient de mobiliser des compétences transversales attendues de la part des étudiants en fin de formation.

Des instances, tels le conseil de perfectionnement réuni à divers moments de l'année ou le comité de pilotage pédagogique, permettraient d'une part un fonctionnement plus inclusif des étudiants et des enseignants de l'université aux côtés des professionnels du secteur, mais aussi un suivi et une mémoire des moments et éléments clés de la licence professionnelle, qui ont visiblement manqué au porteur de la formation pour la rédaction du dossier.

Le projet actuel, au vu des faibles effectifs et de leur forte fluctuation (seulement huit inscrits en 2013), semble être de refondre à nouveau les deux LP co-existantes en une seule avec un tronc commun et deux parcours distincts. Ces effectifs, fragiles et fluctuants, interrogent sur l'attractivité de la formation et sur son rôle dans la professionnalisation. Une décision sera bienvenue pour entériner l'une ou l'autre mention référençant la licence professionnelle. Entre *Activités culturelles et artistiques* qui est la mention générale actuelle de la LP et *Commerce, vente* (code actuel de la Nomenclature des Spécialités de Formations de la fiche du répertoire national des certifications professionnelles de la LP *Ludothécaire et médiation du jeu* et de la LP *Conception et distribution spécialisée jeux et jouets*), le choix aura une incidence forte sur le contenu de la formation et de la spécialité, ses objectifs et les compétences visées. L'ancrage et les arguments mobilisés dans le dossier tendent vers une dominante plus assumée du côté du management.

Point forts :

Un positionnement original sur un marché de niche peut être considéré comme un point fort, si les débouchés sont effectivement présents.

Points faibles :

Le faible effectif est particulièrement préoccupant. La proximité affichée avec une licence de commercialisation des jeux et jouets interpelle, car les publics ciblés et les débouchés sont différents.

Recommandations :

Avant de réfléchir à la fusion de l'existant, une clarification et une analyse plus fine des débouchés, des besoins du secteur et des partenariats professionnels semblent impérieuses dans un secteur où les formations sont très spécialisées et rares. En l'état, au vu de la fragilité ou de l'absence d'arguments plaidant pour une mise en œuvre réelle et forte de cette LP, la légitimité devient contestable. Si le projet de fusion est de maintenir la spécialité *Ludothèque et médiation par le jeu*, il faudra y mettre les moyens et ressources, penser les compétences et partenariats, les aspects professionnalisants et des contenus de formation spécifiques au milieu des ludothèques, au jeu et jouet comme média social et non simplement comme objet marketing.

Analyse

Adéquation du cursus aux objectifs	<p>L'argumentation et l'offre pédagogique présentées sont étayées sur une connaissance fine du secteur en ce qui concerne le domaine du management lié au jeu et aux jouets, mais sont bien plus approximatives, voire naïves, du côté des aspects des ludothèques et absente pour le versant médiation. Le dossier ne présente pas d'arguments forts et convaincants (et non seulement injonctifs) démontrant la force de l'objet jeu et jouet dans les domaines sociaux, éducatifs ou thérapeutiques. L'aspect « médiation », pourtant annoncé dans le titre de la LP est quasi-inexistant dans ce qui est présenté de la formation, dans les débouchés possibles en termes de métiers.</p> <p>La formation est très orientée vers les domaines managériaux, marketing liés au jeu et aux jouets et les documents fournis manquent de clarté sur le découpage des deux LP, et particulièrement sur les contenus précis de l'UE 5 Métiers. Divers tableaux concernant les heures d'enseignements dispensés sont incohérents entre eux. Par exemple, 53 % des enseignements, et non pas un tiers comme dit par ailleurs, seraient faits en cours magistraux. Les valeurs et volumes horaires ne sont pas cohérents avec l'annexe 1 du dossier indiquant un volume par parcours de 340h environ. Les tableaux ne doivent pas cumuler les heures dédiées à chaque spécialité. Ces faibles volumes horaires ne peuvent permettre d'atteindre les objectifs de la formation.</p>
Environnement de la formation	<p>L'environnement dans lequel évolue la formation n'est que peu décrit. Il ressort globalement du dossier qu'il y a peu d'interactions entre la formation et son environnement, en particulier en ce qui concerne l'offre de formation plus globale de l'Université d'Angers. Il n'apparaît pas de lien fort, ni avec la recherche, ni avec d'autres établissements d'enseignement supérieur ou de collectivités locales.</p> <p>Cependant, des actions telles que la participation à des salons professionnels, des animations pour des entreprises mais aussi les stages et projets tuteurés permettent de tisser des liens avec les entreprises/associations.</p> <p>La spécialité <i>Métiers de la ludothèque et de la médiation par le jeu</i> est insérée dans un marché de niche, dans lequel il y a très peu de formations sur le métier de ludothécaires : sont répertoriés la licence professionnelle et le diplôme universitaire <i>Gestion et Animation de Ludothèque</i> de l'IUT Carrières sociales de l'Université Bordeaux Montaigne. La formation s'inscrit dans un bassin d'emploi encore incertain qui repose parfois trop sur le bon vouloir des communes et de leurs politiques de subventions publiques.</p>
Equipe pédagogique	<p>Plus de 75 % du volume horaire de la formation est assuré par des professionnels : 21 % du volume horaire est assuré par deux enseignants de l'Université d'Angers.</p> <p>Malgré le fort volume horaire que les professionnels assument, trop peu d'informations les concernant sont indiquées tant au niveau de leur structure d'emploi que du poste qu'ils y occupent ou de leur part dans la construction de la démarche de formation. Un seul enseignant-chercheur est mentionné et seules huit heures lui sont attribuées dans le cadre du projet tuteuré, et il n'y a pas d'autre chercheur investi dans la formation (enseignements ou structuration). Cette absence d'enseignants-chercheurs tant au niveau de la coordination de la licence professionnelle que de la participation est très problématique car elle pose non seulement la question de l'articulation de la formation à une offre universitaire globale, mais aussi la question de l'insertion de la formation dans un environnement de connaissances qui connaît un essor important via des recherches en sciences humaines et sociales, mais aussi en marketing.</p>
Effectifs et résultats	<p>Les effectifs pour les trois promotions ont été : 17 en 2012-2013, 8 en 2013-2014, 15 en 2014-2015, dont une part importante d'étudiants en reprise d'études (trois à neuf). Les fluctuations des effectifs, et notamment le peu d'inscrits en 2013, interrogent sur la pérennité de la LP et sur la valeur ajoutée que la formation peut apporter à la professionnalisation.</p> <p>La licence professionnelle <i>Conception et distribution spécialisée jeux et jouets</i> existe depuis 2004. La LP <i>Ludothécaire et médiation par le jeu</i> est ouverte depuis 2012. Aucune donnée factuelle d'insertion n'est fournie</p>

	<p>pour aucune des trois promotions sorties. Seul le taux de réussite (100 %) pour l'année 2012-2013 est renseigné. Seules les statistiques de la LP <i>Conception et distribution spécialisée jeux et jouets</i> sont fournies en fin de dossier par la cellule de la Direction de l'Évaluation et du Pilotage de l'université. La capacité pour chacune des LP n'y figure pas, pas plus que le nombre total de candidats insérés. Il n'est pas possible de juger de l'attractivité de la formation ni de l'insertion de ses diplômés sur les seules déclarations du porteur de diplôme, déclarations non quantifiées, non précisées au regard des effectifs réels des deux licences.</p>
--	--

Place de la recherche	<p>La recherche semble inexistante dans cette formation : pas de liens formels avec des laboratoires, un seul enseignant-chercheur intervient dans la formation (huit heures répertoriées dans le tableau en annexe 1 du dossier) sans que l'on perçoive son implication dans la structuration de la démarche de formation, dans l'accompagnement pédagogique des étudiants. L'adhésion à NovaChild (réseau local d'entreprises, de centres de recherche et de formations) aurait dû être précisée afin de savoir si, outre les invitations à participer, les étudiants assistent bel et bien aux conférences ou rencontres, et ce qu'ils en retirent.</p>
Place de la professionnalisation	<p>Les stages et projets tuteurés sont l'occasion de pérenniser les relations avec les entreprises, tout comme l'intervention de professionnels pour les enseignements. Ces relations ne font pas l'objet de conventions ou de partenariats formalisés. Une grande attention est portée lors des recrutements quant à l'élaboration faite par les étudiants de leur projet professionnel personnel (PPP). Cette attention pallie en partie l'absence de cours ou de temps formalisé et dédié à ce seul aspect. Le suivi de ce projet personnel se fait de façon implicite et continuée avec les risques d'iniquité de la non formalisation. Le temps de restitution collective du premier stage, s'il facilite un retour réflexif sur cette première expérience de terrain, ne peut compenser un temps voué au PPP. Le suivi des PPP opéré lors des apports sur la communication écrite et orale et complété par la gestion de projets semble plus opportun mais ne détaille pas la teneur du suivi.</p> <p>La fiche du répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) est succincte et devrait être étoffée. La mention pour cette LP, figurant actuellement sur le dossier, est <i>Activités culturelles et artistiques</i> alors que le code de Nomenclature des Spécialités de Formations (code NSF) indiqué est <i>Commerce, vente</i>. Le choix final de la mention pour cette LP aura vraisemblablement un impact sur le contenu de la formation.</p> <p>La formation participe au forum des métiers.</p>
Place des projets et stages	<p>Les projets tuteurés existent mais ne fonctionnent que sur un modèle prédéterminé, de création ou reprise d'une entreprise ou d'une association. Si cet aspect recouvre une partie des possibles du secteur, on peut s'interroger sur le fait de circonscire les projets tuteurés à cette seule possibilité. Par ailleurs, les étudiants sont leurs propres commanditaires puisqu'ils choisissent l'entreprise ou la structure à reprendre. Si un suivi régulier, ponctué de présentations orales et de notes de contrôle continu est mis en œuvre, les outils méthodologiques utilisés et les apports théoriques sur ces outils ou techniques sont flous, non précisés, voire confus. Les 30 heures encadrées et réservées à la réalisation du projet tuteuré qui s'ajoutent à des demies-journées dont on ne sait ni le nombre, ni la régularité, sont bienvenues afin de ne pas tout faire reposer sur le temps de travail personnel des étudiants. Les étudiants rencontrent des difficultés à trouver le stage de trois mois (gratification obligatoire) même si des stages sont proposés via le réseau interne de professionnels. Deux périodes de stage sont prévues, l'une en décembre l'autre d'avril à juin. Il n'est pas justifié le choix de ces périodes calendaires de stage par rapport à l'activité des bibliothèques, ni les modalités de choix des stages. Le suivi de l'étudiant en entreprise mériterait d'être davantage détaillé, tout comme les modalités d'évaluation. Il manque le nombre de visites ou contacts, le livret de l'étudiant, les données sur les entreprises d'accueil ainsi que sur les postes occupés. Les deux temps de stage bénéficient d'un suivi par des référents. Le diplôme délivré est d'un niveau II, le stage devrait donner lieu à un écrit autrement plus problématisé et réfléchi qu'un simple « rapport de stage » de 30 pages.</p>

Place de l'international	<p>L'international ne constitue pas un axe important de la formation même s'il est noté la participation (à titre individuel) de quelques étudiants au salon professionnel d'Essen (et non d'Essem) en Allemagne, mais aussi trois stages en 2012-2013 (d'après le tableau de mobilité sortante).</p> <p>Le module d'Anglais n'est que de 16h sur l'année. Le volume semble faible. L'argumentaire développé pour justifier la présence de cet enseignement met ainsi en avant les postes de saisonniers dans des chaînes internationales. Ce n'est sans doute pas l'objectif attendu d'une LP.</p>
Recrutement, passerelles et dispositifs d'aide à la réussite	<p>Le recrutement est soucieux de la solidité du projet professionnel des étudiants qui s'orientent vers le métier visé. Le bassin de recrutement est national du fait de la rareté des formations du secteur.</p> <p>Pour la promotion 2014-2015, 60 % des étudiants n'étaient pas scolarisés l'année précédant la LP, ce taux découlant directement de la forte proportion d'étudiants en reprise d'études. Ce recrutement, très axé formation continue, semble s'expliquer par des relations étroites avec les entreprises accueillant des stagiaires et la formation. Des Validations d'acquis de l'expérience (VAE), essentiellement partielles, ont lieu tous les ans (depuis trois ans).</p> <p>La communication vers les lycéens est très récente, celles vers les étudiants préparant un Brevet de Technicien du Supérieur (BTS) ou un DUT en Institut Universitaire Technologique est insuffisante. Aucune passerelle ou enseignements communs n'existent entre la licence professionnelle et d'autres formations en amont de l'Université d'Angers.</p> <p>Il n'est pas indiqué de passerelle ou de réorientation possibles.</p>
Modalités d'enseignement et place du numérique	<p>La formation ne se fait vraisemblablement pas en alternance mais le dossier manque de clarté sur cet aspect : un planning fourni en annexe du dossier laisse penser que la LP est en formation initiale ou en formation continue (pour les salariés en reprise d'études) avec un stage, mais il est aussi question de « contrats de professionnalisation/stage » et la rubrique Apprentissage a été complétée. Cependant, les données de l'Université d'Angers ne font pas apparaître d'alternant (apprentissage ou contrat de professionnalisation).</p> <p>Une plateforme Moodle est utilisée pour le dépôt et les échanges de documents. Des logiciels d'info-graphisme sont utilisés dans le cadre du cours de Création Entreprise (UE4). Le numérique n'a pas une place très importante dans un secteur où pourtant le numérique (et notamment les jeux vidéo, et autres jeux sur support numérique) prend de l'ampleur.</p>
Evaluation des étudiants	<p>Le nombre de crédits européens (ECTS) par UE n'est pas spécifié.</p> <p>L'évaluation des étudiants se fait par contrôle continu et examens terminaux, sans plus de précision, avec possibilité d'une seconde session. Le jury est annuel, il n'y a pas de semestrialisation. Il n'y a pas de note éliminatoire comme spécifié dans l'arrêté de 1999 sur les licences professionnelles (au minimum 10/20 pour les UE professionnelles). Se pose aussi la question de la validation/obtention ou non du stage, par-delà l'écrit du stage et la soutenance de cet écrit. La question qui se pose est celle de savoir s'il est possible d'invalider un stage et de ne pas autoriser la suite du processus dans cette UE.</p>
Suivi de l'acquisition des compétences	<p>Aucun dispositif spécifique n'a été mis en place. Les modalités de travail en groupe ne peuvent se substituer à un exercice mobilisant les différentes compétences propres au métier de ludothécaire. Le seul projet tuteuré, avec les limites précédemment relevées dans son fonctionnement, ne peut à lui seul répondre à cet aspect. Les compétences attendues ne sont pas spécifiées ni listées à partir des UE et il est annoncé que les compétences, dont celles dites transversales, se vérifient lors des stages, lors des projets tuteurés, lors des évaluations des UE, ceci sans la mobilisation de critères précis pour les évaluer ou les délimiter. Il n'y a pas de projet qui permettrait tout au long de l'année de tenir et suivre une démarche par projet, mobilisant justement ces compétences transversales. Il n'y a pas de portefeuille de compétences. Il n'y a pas de supplément au diplôme joint au dossier.</p>

Suivi des diplômés	<p>La licence ne datant que de 2012, le suivi de l'université sur l'insertion des diplômés à 30 mois ne peut donner de résultats. Si l'on se réfère à ce qui est présenté dans le dossier, des éléments sont fournis sur la poursuite d'études à l'UA des jeunes diplômés ludothécaires. En parallèle des données collectées par l'UA, le responsable de la formation dit tenter de récolter des éléments via des contacts plus qualitatifs et de fait potentiellement plus efficaces. Cependant, aucun élément factuel n'est indiqué sur l'insertion des diplômés.</p>
Conseil de perfectionnement et procédures d'autoévaluation	<p>Un seul temps formel est mobilisé pour l'évaluation de la formation : en juin à partir des résultats de l'« enquête de satisfaction » renseignée par les étudiants. Cette procédure ne laisse que peu d'adaptabilité ou de réactivité en cours de formation. Il n'est pas indiqué de construction conjointe des propositions de contenus avec les étudiants dans le cadre d'un comité de pilotage pédagogique qui institutionnalise le processus de co-construction. Ceci pose les questions de la place et du positionnement assignés aux étudiants du fait du risque de les tenir dans une position de consommateurs d'une formation. Le fait que deux étudiants soient des référents tout au long de la formation et vus régulièrement compense en partie cette absence de conseil. Il n'y a pas d'évaluation formalisée de la formation par les personnels ni les intervenants. Les étudiants évaluent leur formation via l'Université d'Angers, et par une évaluation réalisée (y compris une évaluation des enseignements) en interne via la plateforme Moodle. Il n'est pas précisé quand ces évaluations sont réalisées, et les résultats n'ont pas été fournis.</p> <p>Un conseil de perfectionnement se tient en septembre, en tout début d'année universitaire, sans qu'il soit précisé s'il est spécifique à cette LP. On ne connaît pas la composition exacte de ce conseil. Les étudiants n'y sont pas représentés. Aucun compte-rendu du conseil de perfectionnement n'a été fourni. Le comité de pilotage pédagogique prévu pour la rentrée 2016 devrait pouvoir être l'occasion d'associer des enseignants-chercheurs et autres enseignants de l'université et permettre un accompagnement plus collégial ne reposant pas uniquement sur une voire deux personnes.</p>

Observations de l'établissement

Evaluation des formations

Observations de l'Université d'Angers

Identification de la formation

Champ de formation	Droit, Economie et Gestion
Type (Licence, LP, Master)	Licence Professionnelle
Intitulé du diplôme	Ludothécaire et médiation par le jeu
Responsable de la formation	Mikaël BARGAIN

Synthèse de l'évaluation

Points forts	
Observations	Le métier de ludothécaire induit aujourd'hui plus la volonté d'une personne de monter un projet de ludothèque auprès d'une collectivité, que d'un véritable marché d'emploi. Comme précisé par le HCERES, les communes et leurs dotations budgétaires sont les principaux aléas dans la création de structures ludothèques et de postes (1 emploi crée en moyenne par ludothèque).

Points faibles	
Observations	L'effectif est certes faible car il dépend avant tout de candidats avec des projets clairement affirmés, afin de respecter la finalité professionnelle. De plus 75% des enseignements sont mutualisés avec la LP Conception Distribution spécialisée Jeux et jouets. Le volume global est de 577 Heqtd en face à face au lieu de 700 pour deux LP. A cela s'ajoute une communication mal conçue par l'équipe pédagogique. Communication qui sera refondue en profondeur avec un démarchage plus soutenu auprès des organisations représentantes du secteur ludothécaire. L'Association des Ludothèques de France (ALF) a déjà été sensibilisée par une réunion d'informations en 2016 pour présenter la formation aux membres élus. Cette réunion sera suivie d'autres pour la constitution d'un cahier des charges plus poussé en termes de compétences à développer en formation.

Analyse

Adéquation du cursus avec les objectifs de la formation	
Observations	Le terme « médiation » induit une compétence clé dans l'animation d'un public autour du jeu. Il ne s'agit pas d'un métier au même titre que des « Médiateurs sociaux ». Il s'agit d'une erreur dans le libellé, on parlera de « Licence Professionnelle Ludothécaire ».

Environnement de la formation	
Observations	<p>Absence de lien avec la recherche. Projet de recentrer le projet tuteuré sur un travail proche de la recherche, pour conceptualiser des notions, des tendances, des évolutions de l'environnement de structures sociales de jeu (ludothèque).</p> <p>La formation tente de fidéliser les différents acteurs professionnels par la participation à la définition des thèmes de projet tuteuré, par des manifestations au sein de ludothèques (animation nocturne) ou dans des écoles maternelles (programme pédagogique tourné autour du jeu comme outil d'apprentissage).</p>

Equipe pédagogique	
Observations	<p>Le manque d'informations sur les intervenants sera pallié à la rentrée par la constitution d'un livret d'accueil avec présentation des disciplines et intervenants. Ce livret sera à destination des étudiants, de la direction de l'UFR ESTHUA, et des organisations représentatives du secteur ludothécaire (ALF par exemple).</p> <p>Il est fait mention de la présence trop importante d'intervenants professionnels par rapport au corps enseignant universitaire. Cela est justifié par le contenu des cours reposant sur une expérimentation sur le terrain professionnel. De plus l'équipe pédagogique compte 4 enseignants, dont 2 MCF et 2 PRCE.</p> <p>Projet de diminuer le volume horaire dédié aux intervenants professionnels pour y intégrer une dominante plus recherche, et de ce fait, des cours assurés par des universitaires.</p> <p>Exemple de cours actuels qui pourraient intégrer une dominante recherche : Jeu et société / Jeu et développement de la personne / Economie et marché du jeu</p>

Place de la recherche	
Observations	<p>Les 2 MCF respectivement en Informatique et Histoire, sont acteurs de la formation dans l'ouverture des étudiants au passé et au futur de leur métier. L'Histoire enseignée permet aux étudiants de faire le lien entre la mutation des jeux et des sociétés, sur la réciprocité.</p> <p>Le cours d'informatique a pour vocation à donner les clés de la maîtrise d'une structure ludothèque au travers des outils de gestion de stock, de classement, de budgétisation. L'informatique est au service de l'activité d'animation par le jeu.</p> <p>Les enseignants participent activement (sans être notifiés dans le suivi) à l'encadrement des projets tuteurés par rapport aux thèmes transversaux.</p>

Place de la professionnalisation	
Observations	<p>La LP Ludothèque n'a pas de partenariats officiels avec les organismes représentants le marché des ludothèques. Les précédentes réunions avec l'ALF tendront à pallier cette limite par une participation plus accrue de ces derniers à la définition de la formation. En échange il est prévu de réaliser des formations délocalisées aux professionnels déjà en poste sur des thématiques ciblées (Méthode ESAR etc.).</p> <p>L'adhésion à NovaChild permet aux étudiants d'avoir accès à un réseau aussi bien pour leurs travaux en formation, que pour leur parcours professionnel. Même si l'enfant est le terrain d'activités du « cluster » NovaChild, la puériculture et les jeux ne sont que rarement abordés dans les conférences, colloques. Les ludothèques ne sont pas membres de ce réseau par ailleurs.</p>

Place des projets et stages	
Observations	<p>Le projet tuteuré porte sur des problématiques du secteur, pour lesquelles les étudiants devaient produire une réflexion.</p> <p>Le suivi des projets tuteurés est formalisé par une dotation de 2h Eq TD par étudiant. Cependant l'équipe pédagogique au travers de suivis informels (1 à 2h par semaine) et de suivis immatériels (utilisation de la plateforme Moodle pour consulter l'avancée des travaux) s'est employée à suivre les étudiants en plus de leur rémunération.</p> <p>Les étudiants bénéficient de 100h de projet tuteuré non présentiel, notifiées sur leur emploi du temps par ½ ou journée entière. Ces 100h leur permettent de travailler en groupe dans des salles dédiées, de faire des visites de ludothèques, de rencontrer des professionnels.</p>

	<p>L'équipe pédagogique peut se rendre disponible sur ces créneaux en fonction de leur emploi du temps.</p> <p>Les stages font l'objet d'un suivi double, à savoir le responsable de la formation et le service Stage de l'université d'Angers.</p> <p>Le suivi est désormais dématérialisé pour tous les acteurs du stage (stagiaire, tuteurs professionnel et universitaire).</p> <p>Les 2 périodes de stage répondent à 2 exigences fixées par l'équipe pédagogique. Les étudiants ludothécaires expérimentent aussi le mois de décembre dans des structures commerciales pour mieux comprendre la complexité du métier. Sachant que ces mêmes structures sont les fournisseurs des ludothèques.</p> <p>De plus le fait de réaliser une première immersion en entreprise ou en ludothèque permet aux étudiants d'appréhender plus clairement leur futur métier. Un bilan expérientiel (soutenance de 10 minutes) est mis en place courant janvier pour évaluer le retour de l'étudiant sur la découverte du secteur, du métier.</p> <p>Le stage de 3 mois offre par contre l'opportunité de mener à bien une ou des missions en structures ludothécaires.</p>
--	--

Place de l'international	
Observations	<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.</p> <p>L'association Cambod'jeu, chaque année menée par 2 étudiants de la LP Ludothèque, a pour objectif de financer un voyage à but pédagogique. L'idée est d'amener l'expertise des ludothécaires au Cambodge en participant au montage de structures, en créant des jeux, en animant des ludothèques. Un blog est mis en place avec communication à tous les financeurs (université, région, commune, associations etc) pour rendre transparent l'exploitation des fonds du voyage.</p>

Recrutement, passerelles et dispositifs d'aide à la réussite	
Observations	<p>Passerelle non formalisée mise en place entre la licence Animation Culture Loisirs du site de Cholet pour des réorientations à destination des étudiants non mus par la gestion d'une ludothèque mais uniquement par la partie animation. L'inverse est possible à savoir récupérer des candidats de la Licence Animation pour une démarche plus portée sur l'utilisation du jeu.</p>

Modalités d'enseignement, place du numérique	
Observations	<p>La formation n'est pas en alternance pour des raisons de refus de la part des structures d'accueil. L'alternance en contrat de professionnalisation induirait un statut d'étudiant-salarié, donc une rémunération statutaire mensuel, or les ludothèques ont déjà beaucoup de mal à rémunérer les stagiaires sur une durée supérieure à 2 mois.</p> <p>Un projet de mise en plus d'un Diplôme Universitaire (DU) est en réflexion pour pallier l'insuffisance de la formation et les lacunes ressentis chez les professionnels du secteur dans des thématiques diverses (méthode ESAR, animation de sessions avec publics handicapés etc.)</p> <p>L'infographisme est juste appréhendée dans la formation pour la conception de supports de communication pour des événements, salons etc (flyers, affiches, présentation de produits). Le jeu vidéo mentionné dans le retour de l'HCERES n'est pas un marché exploité traditionnellement par les ludothèques, on ne peut pas résumer le numérique à la seule évocation du jeu vidéo.</p>

Suivi de l'acquisition des compétences

Observations	<p>Trop de modalités de travail en groupe, critique véhiculée par les étudiants qui souhaitent des évaluations personnalisées.</p> <p>Néanmoins le retour des professionnels fait état aujourd'hui de lacunes dans la gestion et l'animation de projets transversaux. En ce sens, les modalités d'évaluation laissent une marge de manœuvre toujours importante au travail collectif afin de respecter une finalité du métier de ludothécaire.</p> <p>La démarche de projet considéré comme absente par le HCERES est pourtant visible au travers du projet tuteuré. Il s'agit d'un exercice sur le long terme, qui induit un suivi périodique avec une évaluation des compétences transversales (barème).</p>
--------------	--

Suivi des diplômés

Observations	En cours de traitement pour apporter plus de clarté dans les chiffres de l'insertion professionnelle (source LinkedIn et service des stages UFR ESTHUA)
--------------	---

Conseil de perfectionnement Procédures d'autoévaluation

Observations	Mise en place d'un questionnaire de satisfaction de la formation par discipline, nécessité de le densifier pour apporter une réelle valeur ajoutée dans les réponses obtenues.
--------------	--

Christian ROBLEDO

Président de l'Université d'ANGERS

