

Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques

Durée
2 ans

Composante
**Sciences Humaines et
Arts, Université de Poitiers**

Langue(s) d'enseignement
Français, Anglais

Présentation

Le parcours de master « Management du jeu et des pratiques ludiques » a pour ambition de former des professionnels maîtrisant toutes les étapes du développement des jeux, avec un focus sur les jeux de société.

Il forme aussi des experts dans le conseil de la pratique du jeu vidéo et de société pour le public et les collectivités, ainsi que dans la création d'événements.

Objectifs

A l'issue du master, les étudiants auront les compétences de suivi de projet de développement des jeux à tous les niveaux : de l'étude de marché à la valorisation des productions commerciales ou non. Ils seront aussi compétents pour accompagner les utilisateurs et les prescripteurs dans l'utilisation des jeux pour des publics de tout âge et dans des contextes variés.

L'objectif est de former des cadres pouvant piloter, organiser et gérer l'ensemble des professionnels au sein d'une équipe de conception d'un jeu. Ils pourront aussi conseiller les politiques territoriales sur l'intégration des jeux dans la cité ou pour des projets pédagogiques.

Savoir-faire et compétences

Savoir gérer une équipe dans l'industrie du jeu. Maîtriser la culture du jeu, ses métiers, ses interlocuteurs.

Connaître les étapes du développement d'un jeu et d'un événement ludique.

Maîtriser les besoins et les conséquences du jeu pour l'être humain.

Les + de la formation

Formation inédite en France ! Elaborée pour et avec les industriels du jeu !

Formation pluridisciplinaire animée par des enseignants-chercheurs reconnus et spécialistes du jeu de société, du jeu vidéo, d'Esport, et des activités ludiques !

Le jeu est abordé sous des angles différents : le développement et la psychologie des joueurs, l'UX design, le droit, la gestion de projet, le marketing et l'événementiel !

Un lien étroit avec les partenaires socio-économiques : des intervenants cadres d'entreprises de jeu, ou des collectivités territoriales.

Mise en pratique concrète des connaissances avec la création d'événements ludiques, et la gestion de projet (dont la création d'un jeu sur l'année).

De nombreux stages et offres d'apprentissage

Une ouverture internationale encourageant à une expérience à l'étranger (dans des entreprises partenaires)

Formation internationale : Formation tournée vers l'international

Organisation

Contrôle des connaissances

Concernant l'année 2024-2025, seul le master 1 du *Parcours Management du jeu et des pratiques ludiques* est soumis au vote de la CFVU, le master 2 ouvrira en 2025-2026.

Ouvert en alternance

Type de contrat : Contrat d'apprentissage, Contrat de professionnalisation.

La deuxième année de master est proposée soit en formation initiale, soit en alternance.

Stages

Stage : Obligatoire

Durée du stage : stage de 8 à 10 semaines en M1

Stage à l'étranger : Possible

En plus d'un stage en entreprise, plusieurs projets tuteurés seront menés tout au long de l'année par les étudiants:

Un projet de création d'un jeu

Un projet de création d'un événement ludique

Stages

Intitulé : Stage de M2 (pour les non-alternants)

Durée : 12 à 16 semaines

Admission

Conditions d'admission

L'admission se fait sur examen du dossier (relevé de notes de licence, lettre de motivation, projet professionnel, expériences dans l'univers ludique) puis entretien.

Pour Candidater :

Pour le M1 sur [# La plateforme nationale des masters \(monmaster.gouv.fr\)](#)

Ouverture du M2 en septembre 2025

Pour qui ?

Ce master est a priori ouvert à toutes les licences. Cependant, il est plutôt destiné aux étudiants possédant une licence de sciences économiques, de sciences de gestion, de droit ou de sciences humaines.

Et après

Poursuite d'études

Poursuite en études doctorales

Insertion professionnelle

Les métiers visés sont issus de trois domaines : 1. Les entreprises de création de jeux, 2. Les collectivités

territoriales et le monde associatif, 3. Le monde de la recherche et développement.

Sont particulièrement visés les métiers de :

Chef de projet / chargé de mission dans les entreprises reliées à la création ludique ;

Chef de projet / chargé de mission dans la création d'évènements ludiques ;

Chef de projet / chargé de mission dans la recherche et l'innovation autour du jeu

Chargé de mission dans l'évènementiel culturel et ludique ;
Chargé de production, diffusion, développement

Infos pratiques

Contacts

Responsable du parcours

Eric Lambert

+33 5 49 45 47 13

eric.lambert@univ-poitiers.fr

Responsable du parcours

Anne Krupicka

+33 5 49 45 45 95

anne.krupicka@univ-poitiers.fr

Lieu(x)

Poitiers-Campus

Poitiers-Centre Ville

Programme

Mode full (title / type / CM / TD / TP / credits)

M1 Management du jeu et des pratiques ludiques

Semestre 1

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE1. Fondamentaux de la gestion de projet	UE	9h	27h		9 crédits
Calcul de coûts	EC	3h	9h		
Théories des organisations	EC	3h	9h		
Introduction au marketing	EC	3h	9h		
UE2. Méthodes de gestion de projet	UE	6h	30h		9 crédits
Méthodes de management de projet	EC	3h	9h		
Sociologie des Organisations et RH	EC	3h	12h		
Business Model	EC		9h		
UE3. Sciences Humaines et Jeu	UE	9h	12h		6 crédits
Psychologie et jeu	EC	3h	6h		
Histoire du jeu	EC	3h	3h		
Géographie et anthropologie du jeu	EC	3h	3h		
UE4. Culture du jeu	UE	6h	12h		3 crédits
Panorama et classification des jeux	EC	3h	6h		
Panorama et classification des joueurs	EC	3h	6h		
UE5. Outils transversaux	UE		24h	6h	3 crédits
Anglais	EC		12h		
Outils de communication	EC		12h	6h	

Semestre 2

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE1. Fondamentaux de la gestion de projet - Copie	UE	9h	9h		9 crédits
Management de projet	EC	3h	3h		
Marketing et stratégie de marque	EC	3h	3h		
Stratégie d'entreprise	EC	3h	3h		
UE2. Mise en pratique des outils de gestion	UE	6h	21h		9 crédits
Gestion de la propriété intellectuelle	EC	3h	12h		
Tableaux de bord de projets	EC	3h	3h		
Etudes de cas	EC		6h		
UE3. Culture du jeu	UE	3h	12h		6 crédits

Les métiers du jeu et chaîne de production	EC	3h	12h		
Création d'un évènement ludique	EC				
UE4. Stage	UE			24h	6 crédits
Préparation au stage	EC			24h	

M2 Management du jeu et des pratiques ludiques

Semestre 3

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE1. Finalisation de la gestion de projet	UE	3h	18h		9 crédits
Financement de projet	EC	3h	6h		
Montage de projet	EC		6h		
Pilotage de projet	EC		6h		
UE2. Le jeu pour tous	UE	6h	21h	12h	9 crédits
Outils de financement et de communication	EC	3h	6h		
Jeu et société	EC	3h	12h		
Développement et commercialisation d'un jeu	EC		3h	12h	
UE3. Formation à la recherche	UE	3h	24h	6h	6 crédits
Méthodologie et outils de la recherche	EC	3h	12h		
Définition d'une problématique	EC		12h	6h	
UE4. Insertion professionnelle	UE		36h	6h	6 crédits
Communiquer en anglais	EC		18h		
Outils d'aide à l'insertion professionnelle	EC		9h		
Le projet professionnel	EC		9h	6h	

Semestre 4

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE1. Formation à la recherche	UE		12h		3 crédits
Les outils de traitement statistique	EC		6h		
La communication en recherche	EC		6h		
UE2. Formation professionnelle et insertion professionnelle	UE		12h		3 crédits
Le projet professionnel	EC		6h		
Outils d'aide à l'insertion professionnelle	EC		6h		
UE3. Mémoire de recherche	UE		6h	6h	9 crédits
Aide à l'écriture du mémoire	EC		6h	6h	
UE4. Stage	UE		18h		15 crédits
Retour de stage	EC		18h		

UE = Unité d'enseignement



EC = Élément Constitutif