

Licence Professionnelle - Métiers du tourisme et des loisirs parcours Chef de projet touristique

NOM COMPLET DU DIPLÔME

Licence professionnelle Droit, économie, gestion mention métiers du tourisme et des loisirs parcours Chef de projet touristique

Code: LP13901A



Niveau d'entrée : Bac + 2

Niveau de sortie : Niveau 6 (Licence, Licence

LMD, licence professionnelle, Maîtrise)

Durée: 1 an

Durée en nombre d'heures : 1780 heures

• dont 450 heures en formation

• dont 1330 heures en entreprise

ECTS (diplôme): 60



Objectifs pédagogiques

Les collectivités et les entreprises touristiques et de loisirs, très majoritairement des TPE, sont confrontées aujourd'hui à des enjeux stratégiques importants, notamment en matière d'élaboration de produits, de développement commercial, de positionnement marketing, de stratégie numérique et digitale, et/ou, encore, d'attractivité des publics (touristes, résidents, professionnels, etc.). Toutes ces structures doivent également répondre aux enjeux d'un secteur en transition, notamment écologique. Ces entreprises et structures recherchent pour mener à bien ces projets de véritables compétences dont elles ne disposent pas le plus souvent. C'est le rôle du Chef de projet touristique d'y répondre. Ce dernier est donc capable de développer une stratégie, quelle qu'elle soit, pour améliorer la compétitivité d'une TPE, d'une PME ou d'une collectivité en charge du tourisme et/ou des formation permet un ancrage correspondant à sa région de déploiement, en veillant à forger la capacité à aller rechercher dans tout territoire les outils numériques, les marchés spécifiques, les marqueurs/atouts, etc.

Modalités d'évaluation

Contrôle continu et examen final

En application de l'article 10 de l'arrêté du 17 novembre 1999, la licence professionnelle est décernée aux étudiants qui ont obtenu à la

fois:

- une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble des unités d'enseignement (UE), y compris le projet tuteuré et

l'unité d'activité (UA) d'expérience professionnelle et/ou stage **ET**

- une moyenne égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble constitué du Projet tuteuré et Mémoire Professionnel (ou stage en substitution)

Chaque **USEC** s'évalue en "examination **continue**", c'est-à-dire par une ou plusieurs épreuves individuelles ou collectives (devoir à la maison, devoir sur table, exposé, dossier...); sans épreuve de rattrapage

Chaque **UAEC** (donc le Projet Tuteuré et le Mémoire Professionnel) s'évalue en "examination finale", avec la remise d'un écrit et sa soutenance orale ; avec épreuve de ratrappage pour l'une et/ou l'autre de ces deux UAEC, selon des modalités fixées par le jury

Compétences et débouchés

Accédez aux <u>blocs de compétence</u> composant ce diplôme, conformes aux recommandations de la CNCP

En partenariat avec



Lycée Charles Nodier de Dole -Pôle tourisme

Centres

Renseignements administratifs et inscription : Centre Cnam de

Dole

Lieu d'enseignement : Lycée Charles NODIER de Dole

Mentions officielles

Code RNCP 40497

Mots-clés

Hôtellerie

Projet touristique

Tourisme

Type de diplôme

Licence professionnelle

Code NSF

334 - Accueil, hotellerie, tourisme

Codes ROME

Chef de projet tourisme[G1102]

Formacode

Tourisme [42654]

Code du parcours

LP13901



Les frais pédagogiques de la formation sont pris en charge par les entreprises et/ou les OPCO.

Compétence 1 : Identification et formalisation des besoins de l'entreprise touristique

- Comprendre le besoin de l'entreprise touristique (projet numérique et digital, projet de nouvelles prestations pour un territoire, etc.) afin de le formaliser dans un cahier des charges
- Cadrer la mission, présenter et échanger avec l'entreprise touristique (analyse concurrentielle, tendances du marché), puis proposer la stratégie pour mettre en œuvre le projet



Formation ouverte aux personnes en situation de handicap (à étudier avec la mission handicap du centre).

Compétence 2 : Lancement du projet de l'entreprise touristique

- Identifier les ressources humaines et techniques de l'entreprise à mobiliser dans le projet : repérer les compétences et les savoirs techniques en interne (chef de produit, community manager, web designer etc.). et à pourvoir : partenariats avec les entreprises existantes, conventions de stage pour les étudiants en tourisme, etc.)
- Organiser et planifier le travail de l'équipe projet : établir un rétroplanning, définir les missions de chacun
- Définir le budget en tenant compte des contraintes de l'entreprise : rechercher les partenaires à mobiliser, identifier les fonds régionaux et les financements par les collectivités, les aides de la BPI France et présenter les dossiers de financement

Compétence 3 : Pilotage du projet de l'entreprise touristique

- Assurer la mise en œuvre (création d'une nouvelle prestation, lancement d'un site internet, amélioration du référencement sur les réseaux sociaux, etc.) et le suivi de l'évolution de projet grâce aux tableaux de bord (financiers, techniques, RH, etc.)
- Adapter le projet aux aléas conjoncturels qui ont une grande influence sur les activités touristiques (écologiques, géopolitiques, financiers) et aux contraintes (techniques, réglementaires, etc.) et mettre en œuvre les solutions correctives
- Animation de l'équipe projet et reporting à la direction

Compétence 4 : Communication sur le projet touristique

- Définir la stratégie de communication avec les différents supports (prints ou en ligne : média, plate-forme numérique, webmarketing, réseaux sociaux, référencement, etc.) et la mettre en œuvre.
- Organiser des événements (conférences de presse, webinaires, éductours, etc.) pour présenter le projet finalisé aux partenaires, à la presse, aux influenceurs du tourisme et au grand public.
- Participer à des salons professionnels ou grand public pour informer des clientèles françaises ou internationales.

Méthodes pédagogiques

Les enseignements théoriques, couplés à des mises en application en travaux dirigés et travaux pratiques sur matériels et logiciels métiers permettront une professionnalisation rapide. L'espace numérique de formation du Cnam (Moodle) permet à chaque enseignant de rendre accessible des ressources spécifiques à ses enseignements. Des modalités plus détaillées seront communiquées au début de chaque cours.

Prérequis et conditions d'accès

Prérequis:

- 2 critères de sélection: bac+2 diplômé, projet professionnel.
- Possibilité d'accès par la Validation des acquis professionnels (VAP85).
- Possibilité de Validation d'acquis de l'expérience (VAE) ou des études supérieures (VES)

Programme

Modules d'enseignement

Année 1

- → Communiquer sur le projet de l'entreprise touristique
- → English for tourism and hospitality
- → Identifier les besoins de l'entreprise touristique → Test Linguaskill
- → Lancer le projet de l'entreprise touristique
- → Mémoire professionnel
- → Piloter le projet de l'entreprise touristique
- → Projet tuteuré
- → Socio-économie et durabilité du tourisme
- → Stratégie marketing du tourisme
- → Tourisme numérique et digital
- → Unité d'accompagnement

Blocs de compétences

Un bloc de compétences est constitué d'un ensemble d'Unités qui répond aux besoins en formation de l'intitulé du bloc.

Les unités ci-dessus sont réparties dans les Blocs de compétences ci-dessous.

Chaque bloc de compétences peut être validé séparément.

Usages numériques

LP139B11

Exploitation de données à des fins d'analyse

LP139B21

Expression et communication écrites et orales

LP139B31

Positionnement vis à vis d'un champ professionnel

LP139B41

Action en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LP139B51

Maîtrise des différentes dimensions de la gestion d'une organisation

LP139B61

Mise en œuvre de stratégies marketing et commercialisation

LP139B71

Application de la règlementation du secteur en matière de : qualité, hygiène, sécurité et environnement

LP139B81