# Panthéon MCD

## Niveau Confirmé

# FORMATION EXTERNE

# Qualifiante non certifiante

## Sommaire

Objectif(s) ..... 2
Publics et Pré-requis ..... 2
Durée ..... 2
Méthodes pédagogiques: ..... 3
Programme ..... 4
Moyens Pédagogiques ..... 6
Moyens d'encadrement ..... 6
Dispositifs de suivi ..... 6
Dispositif d'appréciation des résultats ..... 7

# Objectif(s)

L'objectif d'une action de formation de formation professionnelle correspond au but précis qu'elle se propose d'atteindre et vise une évolution des savoirs et des savoir-faire des bénéficiaires de l'action à partir de leurs connaissances, compétences, qualifications et besoins.

**Panthéon MCD niveau confirmé**

**Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :**

- Paramétrer son casino dans sa globalité
- Gestion et analyse des caisses/coffre MAS et des bilans MAS/JT
- Gestion du fichier client et des interdits
- Paramétrage lié au marketing mis en place dans le casino

# Publics et Prérequis

- Formation initiale :
  - Sans niveau spécifique
- Publics concernés : Membres du comité de direction niveau confirmé
- Capacité : 10 stagiaires

# Durée

L'action de formation sera d'une durée de 14 heures répartie sur 2 journées.

# Méthodes pédagogiques :

Une méthode pédagogique décrit le moyen pédagogique adopté par le formateur pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

La méthode pédagogique prend appui à la fois sur une approche théorique, au travers d'impressions écran et de vidéos, et sur des cas pratiques permettant les échanges entre les participants et le formateur.

Dans le cadre de cette action de formation, le CFPC distingue 3 méthodes pédagogiques :

- Passive, expositive ou magistrale.
- Démonstrative ou du modèle,
- Interrogative ou maïeutique,

Elles peuvent être pratiquées dans une séquence pédagogique, soit individualisée, soit en petits ou grands groupes avec ou sans la médiation d'outils pédagogiques.

1. **Méthode passive, expositive ou magistrale** :

Le formateur maîtrise un contenu structuré et transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral

2. **Méthode démonstrative ou du modèle :**

Le formateur détermine un chemin pédagogique : il montre, fait faire ensuite et fait formuler le stagiaire pour évaluer le degré de compréhension.
Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Montrer (démonstration),
- Faire faire (expérimentation)
- Et faire dire (reformulation).

La stagiaire acquiert un savoir-faire par simple imitation.

### 3. Méthode interrogative ou maïeutique :

Le stagiaire est reconnu comme possédant des éléments de connaissance ou des représentations du contenu à acquérir. A l'aide d'un questionnement approprié, le formateur permet au stagiaire de construire ses connaissances par lui-même ou de faire des liens et de donner du sens à ces éléments épars.

# Programme

## PARAMETRAGE LOGICIELS

Contenu du programme [2h] **:** « HERA »

1. Définir les postes de travail et les matériels associés
2. Création des caisses (MAS, JT, Physio, Distributeurs, Kiosk …)
3. Création des jeux traditionnels (Tables et jeux électroniques)
4. Création d'un parc Machines à sous
5. Gestion des dénos, des progressifs et des formules MAS

## CAISSES / COFFRE

Contenu du programme : « GAEA »

1. Services de caisse /coffre [1h]
   - ➔ Prise de service et clôture de caisse / Coffre
   - ➔ Allocations / réductions
   - ➔ Passations selon les procédures du Casino

2. Gestion des bons de paiements et des bons d'avances [1h]
   - ➔ Création d'un bon de paiement ou d'avance
   - ➔ Gestion des progressifs, de la CSG et du mode de paiement
   - ➔ Visualisation des bons sur la journée et annulation BP /BA

3. Contrôle des caisses et des bilans comptables [2h]
   ➔ Analyse de la balance comptable et des erreurs possibles
   ➔ Contrôle des différences de caisses / coffre
   ➔ Impression des rapports journaliers

4. Analyse de clôture et dé-clôture de caisse et des infos pour compta [2h]
   ➔ Méthode pour dé-clôturer des journées antérieures
   ➔ Modification des infos pour compta
   ➔ Réédition des bilans comptables et rapports
   ➔ Retour sur le PLAY et le STOP de plusieurs jours antérieurs

**CONTROLE AUX ENTREES**

Contenu du programme [2h] *:* « DEMETER » et « HESTIA »

1. Gestion du fichier client
2. Intégration de la liste des interdits

**MARKETING**

Contenu du programme [4h] :

***« HERMES »*** ***« SLOTEE »*** ***« HERA »*** ***« RHEA »***

1. La centralisation des données (groupe)
2. EARN & BURN de points
3. Borne interactive et cadeaux
4. Campagnes promotionnelles
5. Péremption de points
6. Listing/Extractions clients
7. Canaux de communication, Campagnes de com (SMS / emails)

# Moyens Pédagogiques

- Salle de formation spécifique
- Supports pédagogiques et techniques sous format papier et informatique
- Des fiches techniques concernant des points particuliers.

# Moyens d'encadrement

Formateur Appolonia

# Dispositifs de suivi

- Feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur,
- Questions orales ou écrites (QCM…),
- Mises en situation,
- Fiches d'évaluation.

# Dispositif d'appréciation des résultats

1. **Les 3 niveaux de compétences retenus**

| Niveau | Compétence |
|---|---|
| **A** | **Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées.**<br><br>Le stagiaire sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations.<br><br>Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences.<br><br>Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question. |
| **B** | **Les connaissances nécessaires à la maitrise de la compétence sont acquises.**<br><br>Le stagiaire sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes.<br><br>Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite. |
| **C** | **Les bases élémentaires de la compétence sont acquises.**<br><br>Le stagiaire sait les utiliser pour faire face à des situations simples.<br><br>Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maitrisant la compétence en question. |

## 2. Le nombre de points attribués par niveau

| | | |
|---|---|---|
| Niveau A = 4 points | Niveau B = 2 points | Niveau C = 1 point |

## 3. Niveau de compétence requis à partir des critères d'évaluation déterminés

| Compétence | Niveau | Nombre de points |
|---|---|---|
| Paramétrer son casino dans sa globalité | | |
| Gestion et analyse des caisses/coffre MAS et des bilans MAS/JT | | |
| Gestion du fichier client et des interdits | | |
| Paramétrage lié au marketing mis en place dans le casino | | |
| **Total** | | |