

Vendeur-conseil / Vendeuse-conseil en jeux vidéo

Conseiller de vente | Vendeur

Description de l'emploi

Le **vendeur-conseil en jeux vidéo** intervient dans les magasins spécialisés dans la vente de **consoles** de différentes marques, de **jeux vidéo**, **accessoires** et **produits dérivés**. Il **accueille**, **informe** et apporte des **conseils adaptés** en fonction des profils de clientèle. Par un questionnement (âge, profil et équipement du joueur...), il **identifie les besoins** et **guide les clients** dans leur **acte d'achat** sur des jeux ou des équipements précis.

Il **s'informe** en continu sur les nouveautés et peut tester lui-même les jeux. Son **expérience de joueur** lui permet de conseiller au mieux la clientèle et de développer des arguments de vente. Il peut être amené à **expliquer le fonctionnement** des consoles, des jeux, et à **faire des démonstrations**.

Il procède à la **vente**, à l'**encaissement** et aux **opérations de fidélisation** (fichier client...).

Il s'assure de la **disponibilité** et de la **qualité** des articles en vente dans le magasin. Il **réceptionne** et **vérifie** les livraisons. Il a en charge la **tenue du point de vente**, il **approvisionne** et **met en valeur** les articles en rayon. Il traite les **réclamations** courantes et les **retours** (SAV) selon les consignes de son responsable.

Il peut être en charge de l'organisation et de l'animation en magasin d'**événements promotionnels et de communication** (sorties des nouveaux jeux...).

Activités

- Préparation, installation en rayon et participation à la mise en valeur des articles.
- Installation des promotions et des opérations commerciales.
- Accueil de la clientèle en magasin et gestion des flux clients.
- Préparation et animation des ateliers et des démonstrations en magasin
- Renseignement de la clientèle sur le magasin, les articles, les services et, le cas échéant, sur les outils interactifs à disposition.
- Conseils et informations auprès de la clientèle sur les caractéristiques des articles, démonstration éventuelle.
- Réalisation de la vente et proposition d'articles ou de services complémentaires, encaissement.

- Dans des proportions variables, réception, stockage, étiquetage et gestion du stock des articles du magasin.
- Traitement des réclamations courantes de la clientèle.
- Rangement, entretien et mise en valeur de l'espace de vente.
- Transmission ascendante (responsable/directeur/gérant) des informations, des réclamations et des indicateurs sur l'activité du point de vente.

Selon les points de vente :

- Participation à l'animation (publications, photos, actualités...) d'un ou plusieurs réseaux sociaux associés au point de vente et/ou à la boutique en ligne.

- Le cas échéant, préparation et animation en ligne (tutoriels produits) sur le site du magasin et/ou sur les réseaux sociaux.

À noter :

Dans une petite structure, il peut assister le responsable ou son adjoint dans :

- l'organisation d'un ou plusieurs rayons du magasin,
- la préparation avant l'ouverture ou la fermeture du magasin,
- la prise en charge des appels téléphoniques,
- la mise à jour du fichier clientèle,
- la comptabilisation des recettes en fin de journée,
- les commandes auprès des fournisseurs.

Accès à l'emploi

Profil recherché

- L'accès au métier est possible sans formation spécifique, mais avec une expérience professionnelle dans les mêmes secteurs.
- L'attrait pour l'univers des jeux vidéo, la motivation pour la vente et les qualités relationnelles sont véritablement déterminants.

- Une première expérience dans la vente et un profil de joueur/gamer peuvent être requis.
- Néanmoins une formation avec un diplôme de niveau Bac dans les secteurs de la vente et du commerce est un atout et peut favoriser une évolution de carrière plus rapide.
- La pratique de l'anglais peut être recommandée.

Formations fréquentes (liste non exhaustive) :

- BAC PRO** – Métiers du commerce et de la vente option A (niv. 4)
- Titre professionnel** – Conseiller de vente (niv. 4)
- Titre professionnel** – Assistant manager d'unité marchande (niv. 4)



Compétences

Domaines de compétences	Compétences
<p>Gérer la relation client</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accueillir le client en créant une relation de confiance et personnalisée, découvrir ses attentes, le renseigner, l'orienter, l'accompagner dans l'espace de vente. 2. Promouvoir les offres commerciales, les événements commerciaux, les services et le programme de fidélisation client selon les consignes de son responsable. 3. Mettre à disposition les commandes ou les réservations des clients (vente à distance). 4. Traiter les retours, les SAV et les réclamations des clients, et proposer des solutions adaptées ou alerter le responsable selon les consignes. 5. Prévenir et gérer les situations conflictuelles, faciliter le dialogue avec le client. 6. Prendre congé du client en lui donnant des conseils supplémentaires, pour l'inciter à revenir. 7. Adopter une tenue et une posture professionnelles conformément aux standards de l'entreprise.
<p>Conseiller et vendre des consoles, jeux vidéo, accessoires et produits dérivés</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Appréhender les nouveautés, les tendances, les innovations dans l'univers des jeux vidéo, en vue d'apporter des conseils avisés. 2. Identifier les besoins du client, le conseiller sur les produits et les jeux les plus adaptés à ses attentes et à son profil. 3. Apporter une expertise technique à la clientèle sur les articles (consoles/jeux en accord avec l'âge du jeune joueur, catégories de jeux, histoire, esthétique/graphisme, consignes d'utilisation et d'entretien des consoles...) et s'en servir pour argumenter la vente. 4. Effectuer une démonstration de produits, de jeux. 5. Développer un argumentaire produit adapté au profil du client, à ses hésitations et à ses objections. 6. Conclure la vente. 7. Proposer et vendre des articles et, le cas échéant, des services complémentaires adaptés. 8. Le cas échéant, participer à ou effectuer l'encaissement, les opérations de facturation et de fidélisation (caisse et/ou outils numériques nomades). 9. Préparer et effectuer une animation commerciale en lien avec son responsable : préparer l'espace d'animation et le matériel nécessaire, cadrer le déroulé et la durée de l'animation, assurer une ambiance conviviale, veiller à la satisfaction des participants pour contribuer à l'adhésion et à la fidélisation des clients.
<p>Gérer la surface de vente</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Préparer et mettre les articles en rayon et en vitrine. 2. Participer à la présentation et à la mise en valeur des articles (merchandising), en concertation avec le responsable. 3. Assurer le bon état marchand de la surface de vente : rayons approvisionnés, retrait des articles non conformes, maintien de l'attractivité de l'espace de vente, affichage des prix et des éléments de signalétique conformes aux normes en vigueur, propreté de l'espace de vente... 4. Participer à la mise en place des animations et des opérations commerciales. 5. Appliquer les règles de sécurisation des articles et de prévention de la démarque inconnue (vols, casse non signalée, erreurs de réception, de référencement ou de préparation...). 6. Appliquer les règles d'hygiène et de sécurité.
<p>Participer à la gestion des stocks</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Consulter le stock à partir du système d'information du magasin afin d'identifier les éventuelles ruptures, les commandes en cours, la disponibilité, et alerter le responsable en cas d'anomalie. 2. Identifier les articles à retourner, assurer leur traçabilité et appliquer les procédures de traitement des retours. 3. Participer, le cas échéant, à la passation de commandes et au réapprovisionnement en lien avec son responsable. 4. Participer, le cas échéant, à la mise en ligne des articles (e-boutique). 5. Effectuer la réception des articles livrés, leur contrôle, leur étiquetage, leur mise en réserve ou en magasin. 6. Participer à la réalisation des inventaires.

Compétences (suite)

Domaines de compétences	Compétences
Participer au développement commercial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Publier, le cas échéant, en concertation avec le responsable, sur les réseaux sociaux (page Facebook, Instagram...) pour promouvoir l'activité du magasin, les articles, et gagner en visibilité. 2. Consolider, le cas échéant, des informations clients (e-mails) et les utiliser dans le cadre de campagnes de fidélisation et d'événements promotionnels. 3. Participer au suivi des indicateurs de performance commerciale du point de vente et des objectifs fixés. 4. Autoévaluer ses pratiques pour améliorer sa performance commerciale. 5. Participer à l'intégration de nouveaux collaborateurs.
Rendre compte de ses activités	<ol style="list-style-type: none"> 1. Renseigner et transmettre les supports de suivi des activités. 2. Transmettre les informations appropriées, signaler, alerter ou interroger le responsable en cas de besoin.

Compétences comportementales

- ✓ Savoir travailler en équipe, avoir l'esprit d'équipe
- ✓ Être réactif et savoir chercher des solutions
- ✓ Être rigoureux/organisé
- ✓ Savoir montrer de l'intérêt pour l'autre, l'écouter
- ✓ Savoir bien s'exprimer, être à l'aise dans le relationnel
- ✓ Savoir écouter et communiquer pour convaincre

Relations fonctionnelles internes/externes

Typologie de point de vente :

- ✓ Commerces indépendants
- ✓ Magasins franchisés de toute taille
- ✓ Succursales

En interne : Le vendeur-conseil intervient sous la responsabilité du responsable de rayon et/ou du gérant/directeur du magasin. Selon la taille du magasin, il est en relation avec les autres vendeurs du point de vente, et le cas échéant avec les services support (siège) et ponctuellement le service logistique.

En externe : Il est en relation avec la clientèle du magasin (particuliers), et de manière ponctuelle avec les fournisseurs et les services externalisés (livraison, informatique...) en cas de besoin.

Principaux facteurs d'évolution de l'emploi

- ✓ Le magasin de jeux vidéo ne peut plus aujourd'hui être un simple lieu physique. Le produit en soi ne suffit plus. On observe de plus en plus de magasins proposant des événements et animations en lieux d'expérience ou de partage avec une communauté de gamers.
- ✓ Le vendeur-conseil en jeux vidéo doit être en mesure d'offrir un parcours d'achat personnalisé. L'omnicanalité est également un fort enjeu. Le vendeur-conseil doit être capable non seulement de traiter les commandes en ligne et les e-réservations, mais aussi de contribuer au désir d'achat en boutique par rapport au e-commerce en faisant de « l'événementiel en magasin ».
- ✓ Les blogs et les réseaux sociaux sont des outils pour attirer de nouveaux clients et communiquer avec la clientèle. Le vendeur-conseil doit être en mesure de participer à la visibilité du point de vente sur Internet et sur les réseaux sociaux.

Mobilité professionnelle

Avec l'expérience, le vendeur-conseil en jeux vidéo peut accéder progressivement à de nouvelles responsabilités liées au suivi et à la gestion du magasin. Il peut ainsi évoluer vers des fonctions de vendeur principal ou d'animateur d'équipe (magasin), voire, dans les points de vente de petite taille, être amené à seconder le gérant/directeur du magasin.

Il peut également évoluer, dans des points de vente de plus grande taille, vers un poste d'animateur d'équipe ou de responsable de rayon.