

KTM Advance

KTM, pour Knowledge Transfert Management est une entreprise "cognitive" dont l'objectif est de créer des dispositifs d'apprentissage interactifs motivants pour le marché de la formation professionnelle. La société compte 92 collaborateurs et travaille pour de nombreuses sociétés du CAC40.

Pour ce petit-déjeuner organisé comme à l'accoutumé par les étudiants de notre Master, nous nous sommes rendus sur place. Six employés nous ont présenté à tour de rôle leur métier chez KTM Advance.

LE CHEF DE PROJET - Sylvain Diguët

Il est l'interface entre le client et les ressources internes. Ses missions > gestion de clientèle, gestion des équipes, gestion du planning, suivi de budget, décisions stratégiques. Compétences > bon relationnel, sens de l'écoute, organisation, prise de décision

2 types de profils : technique et commercial

LE CONCEPTEUR PÉDAGOGIQUE - Gabriela Danila

Il conçoit des dispositifs de formation.

Objectifs cognitifs : informer, expérimenter, réfléchir, analyser, découvrir

Une pédagogie active centrée sur l'apprenant fondée sur une approche socioconstructiviste

1. Projet pour qui? Quel est son profil? Comment je m'adapte à ce profil?
2. Pour quoi? Objectifs pédagogiques, connaissance, capacités
3. Comment? Méthodes, activités, interactivités
4. Avec quoi? Contenu, outils/supports, multimédia

Le process

- > Cadrage : appropriation des contenus, analyse des besoins
- > conception : concept pédagogique, spécifications
- > pré-production : story-board du prototype
- > production : story-board, suivi de production, recette

LE DIRECTEUR ARTISTIQUE - Séverine Mastroleonardo

Son travail consiste à faire passer le message du projet par les visuels du jeu. Il doit rendre le tout compréhensible, clair et fonctionnel pour le joueur. Il travaille main dans la main avec le reste de l'équipe (game designer, développeur, chef de projet).

Il doit sans cesse se tenir informé des dernières tendances et des avancées technologiques.

Compétences nécessaires :

- être curieux
- être créatif
- être autonome
- être méthodique
- aimer travailler en équipe
- avoir une bonne connaissance de la chaîne graphique

GAME DESIGNER - Eddy Daguënet

Il doit avoir une bonne culture multimédia, une culture des jeux vidéos et évidemment des compétences techniques.

Domaines d'actions

- conception
- mécanique de jeu
- dimension ludique
- ergonomie / interface
- level design (courbe de progression du jeu et du joueur pour chaque niveau de jeu).

Leur travail

- brainstorming
- schémas, documents de texte avec mécaniques, gameplay.

Tous les documents de travail doivent être lus par le chef de projet, le pédagogue, le DA, les développeurs

- communication avec tous les corps de métier
- jouer, tester, s'inspirer

Les pré-requis

- communication, ouverture d'esprit
- connaissance vidéo-ludique
- esprit de synthèse
- curiosité, s'intéresser à ce que tout le monde fait
- être un couteau suisse (connaissance des contraintes de chaque domaine)

TESTEUR QA - Mathieu Labelle = quality assurance

Différents types de tests

- découverte (naïf) : je joue comme un joueur qui ne connaît pas le jeu/formation (instructions, flow)
- fonctionnel : je joue à fond en essayant de tout débloquent, explorer tous les chemins, pour voir si tout fonctionne
- stress test : je fais n'importe quoi, je clique partout très vite pour trouver des bugs
- qualité : je regarde si le jeu/formation est confortable (ergonomie)

Importance du test :

Vérifier si le produit est bien compréhensible pour la cible, pleinement fonctionnel, adapté à la cible.

Compétences demandées

- minutie
- patience
- autonomie
- méthode

DÉVELOPPEUR - Dara Mom

Il maîtrise différents langages de programmation. Il connaît beaucoup de méthodes.

Les différentes phases:

- réponse AO
- conception
- développement
- maintenance / début

Compétences requises :

- autonomie, rigueur, méthode

- s'adapter à son environnement
- bonne communication