

ENTREPRISE KTM Advance

Conférence du 23 février 2015

Invitée : Marie-Charlotte Le Hénaff était la coordinatrice de cette rencontre et nous a mis en relation avec différents profils qui travaillent dans l'entreprise KTM Advance. Elle est en charge du marketing et de la communication.

La compagnie conçoit et développe des programmes d'e-learning et de serious games pour les entreprises. La séance s'est déroulée dans leurs locaux du 10ème arrondissement de Paris. Après le visionnage d'un reportage sur le serious game diffusé lors du journal télévisé de France 2, l'intervenante a introduit son employeur.

KTM Advance a développé son premier serious game en 2008 pour BNP Paribas. Son PDG, Yves Dambach a co-écrit, avec la directrice responsable du conseil pédagogiques de l'entreprise, Valérie Boudier, l'un des plus célèbres ouvrages français sur le serious game. La politique de KTM est dans l'ère du temps concernant l'enseignement : mettre l'apprenant au cœur de la formation avec une préférence pour la pédagogie expérientielle, collaborative, personnalisée et adaptée aux supports nomades. L'objectif de leurs applications n'est pas d'évaluer des élèves mais de susciter, grâce à leurs programmes, des réflexes qui seront appliqués sur le terrain.

La compagnie a déjà produit 200 000h de formation, plus de 400 programmes d'e-learning et plus de 20 serious games. Elle possède des filières à Paris, Dakar, Strasbourg et Valenciennes. En 2014, son CA se composait de 53% d'e-learning, 28,5% de serious games, 12,5% de LMS (Learning Management System). 6% de son budget étant consacré à la R&D (Recherche et développement). Ces produits s'adressent aux entreprises (B2B). Les deux principaux secteurs en demande sont la sécurité et la pharmacie.

L'entreprise a développé plusieurs outils internes lui permettant de réaliser rapidement ses produits. Pour présenter Shell (une technologie créée par KTM permettant la réalisation d'e-learning) Marie-Charlotte Le Hénaff a invité **Anthony Collin**, chef de projet technique et développeur. Shell est un template permettant de construire rapidement des programmes d'e-learning de manière intuitive et accessible. La principale thématique fut l'usage du HTML5, KTM usant encore majoritairement de Flash pour des raisons de stabilité. En effet, bien que Flash ne soit pas compatible avec les produits Apple, il reste la solution la plus maîtrisée à ce jour. En effet, le HTML5 ou le WebGL restent des solutions récentes n'offrant donc pas la même stabilité que les solutions plus anciennes. Lorsqu'il n'est pas possible d'utiliser Flash ou qu'un des programmes intègre de la 3D, l'entreprise favorise le logiciel Unity pour le développement de ses applications. L'intervention du directeur technique s'est achevée par la présentation de la chaîne de production d'un e-learning.

Karen Ramseyer, responsable commerciale, a ensuite présenté les stratégies marketing de l'entreprise. Cette stratégie est basée sur deux axes : « la chasse », correspondant au démarchage client et aux réponses aux appels d'offre et « l'élevage » correspondant à la gestion des projets déjà acquis (mis à jour de contenu, nouveaux programmes pour les « habitués »). Cette intervention s'est achevée par l'analyse de différents brief client et la manière dont KTM y a répondu.

Après une rapide intervention de **Vivien Chazel**, chef de projet au sein de KTM, présentant la manière dont KTM intègre ses clients à l'équipe projet, **Philippe Châtellier**, designer pédagogique, est venu présenter aux étudiants comment concevoir une solution de formation pour un client.

Quentin Le Cavezin, game designer, a ensuite expliqué sa fonction au sein de l'équipe de conception. **Gabriella Darila** est alors intervenue afin de détailler les difficultés qu'impose la conception de programmes de formation pour les adultes.

Ce petit-déjeuner s'est achevé par les interventions de **Nicolas Argast**, chef de projet/intégrateur, qui a mis en avant la nécessité de mettre en relation les différents services pour faciliter la communication au sein d'une équipe de production, et celle de **Maxence Maire**, directeur général.

