



L'Observatoire d'information économique  
pour la coopération régionale entre  
le **Canada atlantique** et **Saint-Pierre et Miquelon, France**

## L'industrie du savoir



Canada atlantique (p.1-4)

Saint-Pierre et Miquelon / France (p. 5-8)



## L'industrie du savoir au Canada atlantique

### Dans ce numéro :

Recherche et développement	2
Entreprises ingénieuses...	3
... le vent dans les voiles	4

Partie intégrante de la **nouvelle économie** où les dynamiques de croissance et de développement reposent sur de **nouvelles connaissances** et sur des compétences de **haut-niveau**, l'**industrie du savoir** au Canada atlantique représente un bouquet de secteurs dynamiques incluant, entre autres, la pharmaceutique, la médecine, l'information et ses branches, la formation, le commerce électronique, les services en ligne, etc. L'évolution accélérée des nouveaux **savoirs** et **savoir-faire** dans ces domaines d'activités marquent l'arrivée dans le paysage économique régional d'entreprises actives dans l'avancement des approches technologiques ou commerciales au cœur de l'économie.

### Économie du savoir et de la connaissance

Classement des villes canadiennes les plus compétitives sur le plan de la connaissance (Institut Martin pour la prospérité)

#### Villes canadiennes les plus créatives

Villes de plus de 100 000 habitants comportant le plus de professionnels dans les domaines suivants: science, technologie avancée, arts, design et architecture, culture, médias, affaires et management, santé et éducation



Ville	Classement	% emplois
St. John's, TNL	9 <sup>ème</sup> ville créative	37,1%
Halifax, NE	11 <sup>ème</sup> ville créative	36,5%
Montréal, QC	13 <sup>ème</sup> ville créative	36,3%

#### Classement des villes orientées sur les services



Moncton, NB	11 <sup>ème</sup> position	52,4%
Halifax, NE	44 <sup>ème</sup> position	49,5%

#### Classement des villes par la présence de talents

Classement combinant une double mesure, soit la nature des emplois occupés et le niveau d'éducation



Halifax, NE	10 <sup>ème</sup> position	78,6%
Montréal, QC	12 <sup>ème</sup> position	73,5%
Saint Jean, NB	41 <sup>ème</sup> position	51,7%

#### Classement des villes les plus innovantes

Mesure combinée de l'innovation par le nombre de dépôts de brevets par 10 000 habitants; le volume d'investissements de capital-risque et le nombre d'emplois du secteur des TIC



Halifax, NE	13 <sup>ème</sup> position	33,2%
St. John's, TNL	37 <sup>ème</sup> position	18,4%
Moncton, NB	40 <sup>ème</sup> position	17,5%

### Actifs incorporels et la nouvelle économie

Le savoir et la connaissance, la R&D, l'organisation d'entreprise et la publicité génèrent de nouvelles capacités pour les entreprises, se traduisant par une hausse des actifs incorporels (brevets, marques, nouvelles structures organisationnelles, codes informatiques, etc.). La proportion des investissements dans les actifs incorporels au Canada a plus que doublé en 40 ans.

#### Secteurs et technologies de rupture

Automatisation du travail du savoir

Énergie renouvelable

Génomique de nouvelle génération

Impression 3D

Internet mobile

Internet des objets

Robotique avancée

Matériaux de pointe

Optimisation, exploration et récupération du pétrole et du gaz

Stockage d'énergie

Technologie informatique en nuage

Véhicules autonomes

Au Canada, 6 entreprises sur 10 utilisent une technologie de pointe:

- ◇ 43.3% utilisent une technologie logistique;
- ◇ 29.2% utilisent une technologie liée à l'informatique décisionnelle;
- ◇ 9.9% utilisent une technologie verte;
- ◇ 90% des grandes entreprises utilisent les 3 types de technologie;
- ◇ 76.4% des moyennes entreprises utilisent une technologie de pointe, contre 56.4% pour les petites entreprises.

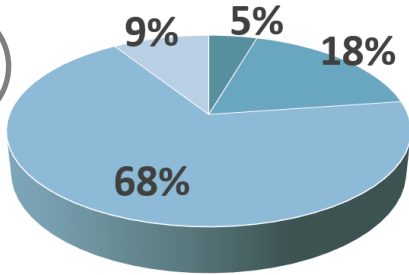
#### Sélection de sources et liens utiles:

Bureau de la concurrence, [www.competitionbureau.gc.ca/](http://www.competitionbureau.gc.ca/);  
 Conseil d'examen du prix des médicaments brevetés (CEPMB), <http://pmprb-cepmb.gc.ca/>;  
 Conference Board of Canada, [www.conferenceboard.ca/](http://www.conferenceboard.ca/);  
 Ernst & Young, [www.ey.com/](http://www.ey.com/);  
 Innovation, Sciences et Développement économique Canada, [www.ic.gc.ca/](http://www.ic.gc.ca/);  
 Martin Prosperity Institute, <http://martinprosperity.org/>;  
 McKinsey Global Institute, [www.mckinsey.com/](http://www.mckinsey.com/);  
 ReSearch Infosource, [www.researchinfosource.com/](http://www.researchinfosource.com/);  
 Rotman School of Business (U.Toronto), [www.rotman.utoronto.ca/](http://www.rotman.utoronto.ca/);  
 Statistiques Canada, <http://www.statcan.gc.ca/>.

# Recherche et développement

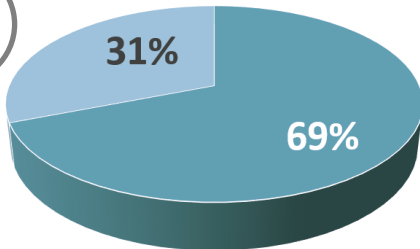
## Dépenses intra-muros en R-D dans les entreprises commerciales par province (en millions \$)

IPÉ



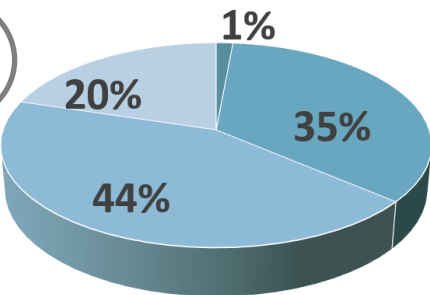
Agriculture	1M\$ (5%)	Fabrication	4M\$ (18%)
Services	15M\$ (68%)	TIC	2M\$ (9%)

NB



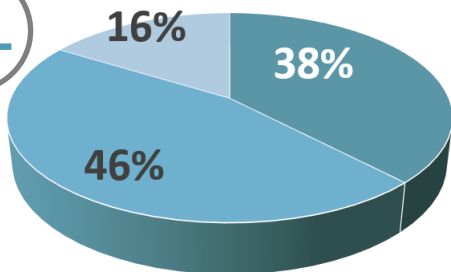
Services	29M\$ (69%)	TIC	13M\$ (31%)
----------	-------------	-----	-------------

NE



Agriculture	1M\$ (1%)	Fabrication	24M\$ (35%)
Services	30M\$ (44%)	TIC	14M\$ (20%)

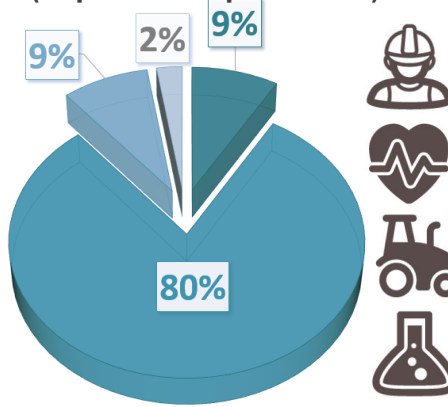
TNL



Extraction ressources naturelles	28 (38%)
Services	34 (46%)
TIC	12 (16%)

(chiffres de 2013, diffusés en 2015 et 2016)

## R-D des entreprises commerciales au Canada (dépenses et personnel)



**Génie et technologie = 80%**

12 897 millions \$ 103 555 employés

**Sciences médicales et santé = 9%**

1 364 millions \$ 11 000 employés

**Agronomie = 2%**

402 millions 3 297 employés

**Sciences exactes ou naturelles = 9%**

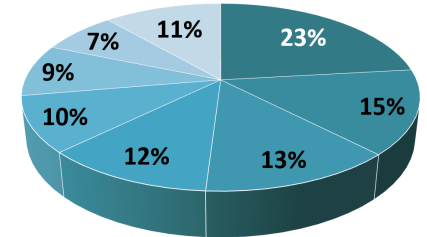
1 368 millions \$ 14 480 employés

## R-D exécutée par les entreprises commerciales au Canada

2015 (en millions)

Dépenses totales	15 462
Dépenses courantes	14 185
Traitements et salaires	9 620
Autres dépenses	4 565
Immobilisations	1 277

## La R-D au Canada par secteur et selon les dépenses en 2015



Aérospatiale (23.2%); TIC (14.5%); Pharma & Bio (13.3%); Télécom, équipement (11.7%); Energie/Pétrole (9.6%); Télécom, logiciels (9%); Autres 11.4%()

## Dépenses intérieures brutes en R-D selon le secteur de financement, par province

(en millions \$)

	IPÉ	NB	NE	TNL
<b>Total</b>	<b>74</b>	<b>282</b>	<b>530</b>	<b>309</b>
Fédéral	27	84	183	66
Provincial	2	7	13	9
Entreprises	20	56	80	97
Universités	24	123	226	127
Organismes privés	1	10	23	4
International	n/a	2	5	6

## Entreprises ingénieuses avec le vent dans les voiles (exemples)



NÉ

### DHX Media

<https://www.dhxmedia.com/>

- ▶ Fondée en 2006 à la suite d'une fusion entre Decode Entertainment et Halifax Film Company, DHX Media est aujourd'hui l'un des chefs de file canadiens et un acteur reconnu à l'échelle internationale en matière de production indépendante, de distribution et de télédiffusion d'émissions et de contenus télévisés pour enfants.
- ▶ DHX Media est propriétaire de la plus grande banque indépendante de contenus télévisuels pour enfants au monde, avec plus de 11 800 demi-heures d'émissions.
- ▶ Présente dans plus de 15 villes partout dans le monde, l'entreprise distribue ses contenus télévisés dans de nombreux pays et diffuse également des émissions en *streaming* sur le Web.



IPÉ

### Timeless Medical Systems

<http://www.timelessmedical.com/>

- ▶ Développeur et fournisseur de systèmes avancés de technologie de l'information pour l'industrie médicale

NB

### Velante

<http://velante.com/>

- ▶ Spécialiste des services, technologies, infrastructures et mise en œuvre de systèmes de gestion de dossiers médicaux électroniques (DME)

### LuminUltra Technologies

<https://www.luminultra.com/>

- ▶ Analyse microbiologique de l'eau, avec applications pour la santé publique et l'industrie
- ▶ 85% des ventes réalisées à l'international



NÉ

### Daxsonics Ultrasound

<http://www.daxsonics.com/>

- ▶ Consultant et fournisseur de solutions sur mesure portant sur les technologies d'imagerie par ultrasons à haute fréquence

TNL

### SequenceBio

<https://sequencebio.com/>

- ▶ Acteur émergent des biotechnologies, spécialisé dans l'exploitation des données massives avec applications pour la R-D médicale (séquençage du génome humain sur un échantillon de 100 000 personnes)

NB

### Apex Industries Automation & Product Development Group

<http://www.apexindustries.com/>

- ▶ Fabrication, construction, automatisation et développement de produits en métal et autres composantes pour l'aérospatiale
- ▶ Plus de 225 employés, 88 000 projets et 6 000 clients.

### Greystone Energy Systems

<http://greystoneenergy.com/>

- ▶ Spécialiste reconnu mondialement dans la fabrication de détecteurs et transducteurs pour les systèmes de chauffage, de ventilation et de climatisation (HVAC) intégrés à la gestion technique automatisée de bâtiment

### Cube Automation

<http://cubefoodprocessing.com/>

- ▶ Concepteur, producteur et fournisseur de systèmes intégrés de contrôle des équipements industriels
- ▶ Développeur de systèmes informatisés liés à la gestion de fabrication
- ▶ Producteur de panneaux de contrôle et de centres de contrôles motorisés



NB

### Resson Agricultural Management

<http://www.resson.com/>

- ▶ Spécialiste de l'agriculture de précision au moyen de drones reliés à des systèmes intégrés pour la cueillette et l'analyse prédictive de données massives afin d'optimiser la production agricole



NB

### Acfor Énergie

<http://www.acfor.ca/>

- ▶ Solutions énergétiques vertes à base de plaquettes forestières pour systèmes de chauffage permettant de réduire les émissions de CO<sub>2</sub> des combustibles fossiles



## ... le vent dans les voiles (suite)



### Accreon Inc.

Développeur de solutions logicielles avec application dans le domaine médical, Accreon offre aussi des services conseil et d'analyse des données massives.

Entreprise en pleine expansion, Accreon annonce, en septembre 2016, la création de 120 nouveaux postes au Nouveau-Brunswick, ce qui constitue une contribution de 16 millions \$ à l'économie provinciale sur les 5 prochaines années.

### TIC, WEB DESIGN, MULTIMÉDIA

- ▶ Innovatia Inc.  
<https://www.innovatia.net/>
- ▶ Accreon Inc.  
<http://www.accreon.com/>
- ▶ PQA Testing  
<http://www.pqatesting.com/>
- ▶ GoldNet Smart Technologies  
<http://www.goldnet.ca/>
- ▶ Graphic Communications Group Inc  
<http://www.graphcom.pe.ca/>
- ▶ InternetWorks Ltd  
<http://www.internetworks.ca/>
- ▶ Revolution Media Inc.  
<https://revolution.ca/>
- ▶ Atlantic Web Fitters  
<http://www.atlanticwebfitters.ca/>
- ▶ BCI Esolutions  
<http://bci-esolutions.com/>
- ▶ Remsoft Inc.  
<http://www.remsoft.com/>
- ▶ Leading Edge Geomatics  
<http://legeo.ca/news/>
- ▶ CARIS  
<http://www.caris.com/>
- ▶ Earth Information Technologies  
<http://eitgroup.com/>
- ▶ Tamarack Geographic Tech  
<http://www.tamarackgeographic.ca/>
- ▶ Vox interactif  
<http://www.voxinteractif.com/>
- ▶ Yield Communications  
<http://yieldcommunications.com/>



### GamePlan

Regroupement provincial de l'IPÉ pour le secteur du jeu vidéo

<http://www.gameplan.ca/>

GamePlan constitue le plan d'action stratégique de l'Île-du-Prince-Édouard pour le développement, la promotion et la diversification de l'industrie du jeu vidéo dans la province. GamePlan vise à rapprocher les studios de production et de développement, les studios de services connexes, les institutions d'enseignement post-secondaires, les développeurs ainsi que le milieu des startups, notamment celui lié aux applications mobiles.

### LOGICIELS – JEUX

- ▶ Ice Jam  
[www.icejam.com](http://www.icejam.com)
- ▶ SmartMelon Games  
[www.smartmelon.com/](http://www.smartmelon.com/)
- ▶ Telos Entertainment  
<http://elosenertainment.com/>
- ▶ Gold Sun Games  
[www.goldsungames.com/](http://www.goldsungames.com/)
- ▶ Silverback Productions  
[www.silverbackgames.com](http://www.silverbackgames.com)
- ▶ Xona Games  
<http://xona.com/>
- ▶ Celsius Game Studios  
<http://www.celsiusgs.com/>
- ▶ Other Ocean Interactive  
<http://www.otherocean.com/>



### TECHNOLOGIES DE NAVIGATION

- ▶ Approach Navigation Systems  
<http://approachnavigation.com/>
- ▶ MarineNav Ltée  
<https://www.marinenav.ca/>

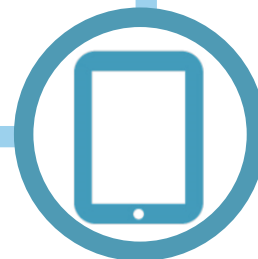
### Eigen Innovations

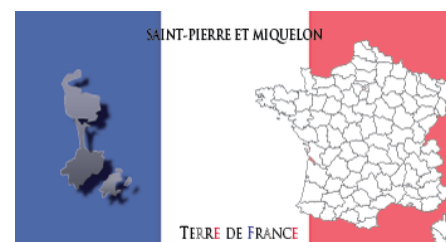
<http://eigeninnovations.com/>

- ▶ Entreprise B2B proposant des solutions progicielles et des systèmes de contrôle de la qualité et des processus au secteur manufacturier (construction automobile, transformation aliments, exploitation minière, transformation des métaux)

### TRADUCTION

- ▶ Alianco  
<https://alianco.ca/>  
Spécialiste de la traduction au Canada atlantique
- ▶ Transmed  
Transcription médicale, traduction, analyse et codification  
<https://www.centretransmed.ca/>



Observatoire d'information économique  
**Intell-Echo**Bulletin d'information thématique  
Vol. 3, no 9, novembre 2016  
ISSN 2292-518X**Saint-Pierre  
Miquelon  
France métro-  
politaine**

Dans ce numéro:

**Le jeu et l'apprentissage** (5)**Le Serious Game** (6)**E-learning et ludification** (7)**PME et serious game** (8)**Economie du savoir****Le plaisir au service de l'apprentissage**

**Le savoir est reconnu comme un moteur de productivité et de croissance économique. Le terme d'économie fondée sur le savoir résulte de la reconnaissance du rôle joué par le savoir et la technologie dans les économies modernes, c'est donc une économie reposant sur l'innovation à la fois des modes d'apprentissages et des technologies.**

C'est la nécessité de devoir acquérir des compétences, de les entretenir et de les adapter qui a fait émerger une « économie de l'apprentissage ». Idriss J. Aberkane, chercheur affilié au Kozmetsky Global Collaboratory de l'université de Stanford, parle quant à lui, d'économie de la connaissance. Il décrit celle-ci comme une économie de l'amour, celui qui aime quelque chose est plus attentif et sérieux dans sa réalisation, donc à terme plus compétitif. Etre capable de procurer divers moyens de diffusion de connaissance plus attractif, efficace, moins coûteux et plus flexible, permet de toucher un plus large public.

**Le défi des industries du savoir aujourd'hui résulte donc dans l'innovation en matière de forme, de moyen d'apprentissage. Le jeu, décliné sous l'aspect de E-learning, serious game ou ludification, est devenu rapidement incontournable. Décliné sous toutes les formes à destination de tous les secteurs, il devient le fer de lance des nouvelles méthodes de diffusion du savoir.**

**Evénements professionnels principaux pour l'apprentissage en entreprise :**

Paris - Espace Champerret	<b>iLearning Forum Paris</b> : l'événement n°1 en France dédié aux technologies de l'apprentissage individuel et organisationnel	24.01 - 25.01 2017	<a href="http://www.ilearningforum.org">www.ilearningforum.org</a>
Lille - Grand Palais	<b>Salon de la formation pour adulte / formations internationales</b> Formation, bilan de compétence, VAE, créer, reprendre une entreprise	10.03 - 11.03 2017	<a href="http://www.lavoixletudiant.com/salons/">www.lavoixletudiant.com/salons/</a>
Paris - Porte de Versailles	<b>Performance et Talents</b> Le salon des outils et services dédiés aux dirigeants d'entreprises, aux responsables des ressources humaines, de la formation et des systèmes d'information		<a href="http://www.solutions-ressources-humaines.com">www.solutions-ressources-humaines.com</a>
	<b>I-expo</b> Le salon de l'information et de la veille	21.03 - 23.03 2017	<a href="http://www.i-expo.net">www.i-expo.net</a>
	<b>E-Learning expo / Serious game</b> Le salon de la formation et du digital learning		<a href="http://www.e-learning-expo.com">www.e-learning-expo.com</a>
Paris - le Pré Catelan	<b>Solutions Intranet - RSE &amp; Collaboratif</b> L'intranet 2.0 et les Réseaux Sociaux d'Entreprise au service de la Stratégie, de la Performance et de la Productivité		<a href="http://www.salon-intranet.com">www.salon-intranet.com</a>
	<b>Congrès HR</b> Congrès des directions Ressources Humaines. A raison de deux rencontres annuelles	29.03 - 30.03 2017	<a href="http://www.congrshr.com">www.congrshr.com</a>

Source: eventseye

source: OCDE, économie de la connaissance Idriss J. Aberkane

# Le Serious Game



Nouvelle génération, nouveaux besoins, nouveaux systèmes de formation



**Le Serious Game se définit comme l'utilisation des techniques et technologies du numérique et du jeu vidéo, au service d'une application dont la finalité est d'apprendre, se former, sensibiliser ou communiquer.**

Ce sont des outils aux multiples facettes, qui interviennent dans de nombreux domaines, exemples :

- ⇒ Apprentissage d'une technique ou savoir faire
- ⇒ Faciliter la communication au sein de l'entreprise
- ⇒ Enseigner une culture d'entreprise
- ⇒ Appréhender l'intelligence Economique
- ⇒ Recherche collaborative, faire avancer le progrès

Le serious game est devenu un véritable marché d'affaire, engrangeant 84 millions d'euros en 2015. Les jeux sérieux sont utilisés par 25 % des DRH et responsables de la formation en Europe. 90 % des salariés qui les ont essayés, estiment qu'ils répondent à leurs attentes et 87 % des apprenants ont aimé apprendre en jouant.

## Stratégies publiques et Serious Game :

- ⇒ Pôle de Compétitivité Imaginove,
- ⇒ Pôle Images, Nord-Pas-de-Calais.
- ⇒ Le Serious Game Research Lab de l'Université de Champollion, région Midi-Pyrénées.

## Annuaire professionnel des entreprises par région:

[www.game-in.org/index.php/fr/84-slider/75-annuaire](http://www.game-in.org/index.php/fr/84-slider/75-annuaire)  
[www.rhonealpesdigital.com/categorie-1/serious-game](http://www.rhonealpesdigital.com/categorie-1/serious-game)  
[www.bordeauxgames.com/categorie/membres/](http://www.bordeauxgames.com/categorie/membres/)

120 développeurs et éditeurs, 3 000 emplois, une trentaine d'écoles spécialisées : **Paris-Ile de France, capitale européenne du Jeu Vidéo** : [www.capital-games.org](http://www.capital-games.org)

## Education, formation et serious game

Présent dans tous les secteurs, le serious game apporte une valeur ajoutée à l'apprentissage classique en apportant une « première expérience terrain », exemples:

⇒ La GUILD, chaire « Serious Games et Innovation » de l'Ecole de la CCI de Grenoble, elle regroupe 4 activités majeures. La création d'une collection de jeux sérieux pour les étudiants et les entreprises, un accompagnement des entreprises dans leur stratégie d'innovation par le jeu, un programme de recherche et des formations de formateurs à la conception et à l'animation de serious games.

⇒ En immersion totale dans le jeu grâce à un périphérique informatique de réalité virtuelle de type oculus rift, IDSC et PYLA ont imaginé et créé un serious game de reconstitution de TP pour les étudiants en photonique laser. Ce Serious game technique d'apprentissage à la manipulation d'objet optique est soutenu par la région Aquitaine et fait l'objet d'un financement européen. Cinq pays collaborent à ce projet.



# E-learning et ludification



## Apprendre autrement

**Les entreprises investissent de plus en plus dans des programmes de formation digitale qui permettent à leurs collaborateurs d'apprendre plus facilement et plus librement.**

### Le E-learning de plus en plus sollicité :

Le poids du marché de l'éducation en ligne représentait 2% du marché total en France en 2013, et est estimé à 30% en 2030. En 2012, un million de français avait déjà suivi une formation en ligne. Le marché est estimé à 200 millions d'euros en France.

**Dans l'apprentissage supérieur :** on compte aujourd'hui 272 MOOC francophones dans le monde. Les MOOC (Massive Open Online Courses ou cours en ligne ouverts et massifs) sont des plateformes d'apprentissage en ligne, nés au sein des universités américaines, ils permettent à tous de se former en ligne et d'interagir avec d'autres gratuitement. Site de référence : [www.mooc-francophone.com](http://www.mooc-francophone.com)  
Enseignement supérieur français : [www.fun-mooc.fr](http://www.fun-mooc.fr)

**Dans l'entreprise :** 84% des entreprises françaises de plus de 500 salariés utilisent l'e-Learning. Avec une croissance annuelle de 25%, le LMS (Learning Ma-

agement System) est la technologie la plus plébiscitée sur le marché du e-Learning, 71% des entreprises françaises l'utilisaient en 2014. Cela permet d'accompagner et de gérer un processus d'apprentissage. Il existe aussi le « Blended learning » qui mixe apprentissage en ligne et présentiel. Le E-learning permet de réduire les coûts de formation, de renforcer la qualité et l'efficacité de celle-ci, mais aussi de l'élargir à un plus grand nombre. La flexibilité des programmes et des horaires de formations, laisse la priorité aux affaires courantes.

### Annuaire des entreprises disposant des formations:

[www.e-learning-infos.com/tous.php?elt=societes](http://www.e-learning-infos.com/tous.php?elt=societes)  
[www.e-learning-letter.com/tous.php?elt=societes](http://www.e-learning-letter.com/tous.php?elt=societes)

### Aller plus loin:

[www.e-learning-letter.com](http://www.e-learning-letter.com)

## Dynamique de jeu, quelques exemples



### Quêtes

Rassemble les défis intermédiaires pour atteindre l'objectif de fin d'apprentissage.



### Points d'expérience

Permet de montrer la progression de l'apprenti, peut-être utilisé pour "monter de niveau".



### Récompenses

Permet d'acquies certains bonus ou équipements pour progresser dans l'apprentissage.



### Donjons

Sous forme d'évaluation pour mettre en pratique les savoirs acquis et valider l'apprentissage.



### Vies Multiples

Permet à l'apprenti d'avoir plusieurs essais pour réussir.

## La ludification ou gamification:

La gamification est l'utilisation des mécanismes du jeu dans un objectif d'apprentissage, de performance ou de fidélisation. Destinée aux collaborateurs, comme aux clients ou fournisseurs. Système de classement, attribution de points... motiver pour créer de l'engagement et améliorer les résultats. La gamification applique le principe de l'économie de la connaissance qui veut que plus une activité est divertissante, plus on en augmente l'investissement et la motivation, donc les résultats.

### Exemples d'intégration de la gamification : Cloud Slicer.

Cloud Slicer, développé par AIRFRANCE S.A, permettait aux voyageurs de certains aéroports d'Asie, à destination de Paris, de jouer à un jeu sur smartphone avant le décollage, afin de gagner un sur-classement en classe business. Cette campagne de communication et de fidélisation client avait pour but de faire de l'attente, une opportunité, pour le voyageur AirFrance.

À mi-chemin entre l'étude comportementale, le marketing et le divertissement, la gamification ne cesse de prendre de l'essor, dans la vie quotidienne comme au travail.

### Aller plus loin :

[www.frenchweb.fr/tag/gamification](http://www.frenchweb.fr/tag/gamification)  
[www.seriousgamesindustry.com/fr](http://www.seriousgamesindustry.com/fr)

### Festival de la gamification :

Nantes Digital Week - 09/2017

Atlantgames cluster - plusieurs événements par an

Sources: FrenchWeb, SkillRoad 2013, Afinef 2014, IDATE



## PME et serious game



Focus l'offre de formation KTM Advance

### A chacun son Serious Game et des Serious Game pour chacun :

Le groupe L'Oréal a produit Reveal, un serious game destiné à faire connaître ses métiers aux étudiants. Renault forme ses concessionnaires à la vente de ses véhicules via notamment un dispositif de serious game. La Société Générale utilise OnMap pour expliquer ses processus et son organisation. Mais les serious game ne sont pas réservés aux grands groupes. Pour pallier le problème financier de la conception personnalisée d'un jeu, certains éditeurs proposent des jeux sur étagères (qui ne sont pas faits sur mesure mais adaptables à différentes entreprises) permettant de toucher un public plus large. Avec un objectif principal : celui de la formation du personnel.



### KTM Advance, un des leaders européens du secteur :

L'entreprise propose 6 titres qui abordent des thématiques transverses qui peuvent intéresser toutes les entreprises. 75% des dispositifs de formation sont déclinés à l'international dans une trentaine de langue.

#### Portefeuille de titres :

##### ⇒ **Booster vos ventes**

Le titre « Boostez vos ventes » permet de développer les potentiels des apprenants sur ces 6 axes : écouter activement, découvrir les besoins, découvrir les motivations, argumenter, traiter les objections et conclure une vente.

##### ⇒ **Adopter la « client attitude »**

Le titre Adoptez la «client attitude» permet de développer les potentiels des collaborateurs sur 6 axes : accueillir le client, comprendre le besoin du client, répondre et argumenter, clôturer la demande, gérer les réclamations et adopter les attitudes relationnelles clés.

##### ⇒ **Finance, pour non financier**

Le titre permet de développer les potentiels des apprenants sur ces 5 axes : bilan (le patrimoine), compte de résultat (la performance), trésorerie (FR – BFR – CASH), les SIG (le diagnostic) et parlons « Finance »

##### ⇒ **Entretiens annuel d'évaluation**

Le titre « Entretien annuel d'évaluation » permet de développer les potentiels des apprenants sur ces 4 axes : préparer l'entretien, connaître les enjeux de l'entretien, conduire l'entretien et établir un dialogue constructif.

##### ⇒ **Entretiens du management**

La formation en ligne permet de développer vos compétences de manager sur vos savoir-faire métiers et vos postures relationnelles, via deux modules : communication - assertivité et écoute active et Métier - organisation et pilotage.

##### ⇒ **Sécurité informatique**

La formation en ligne permet de développer les potentiels des apprenants sur ces 4 axes : connaître les menaces, évaluer les risques, adopter les bons réflexes et dialoguer avec le DSI. Que vous soyez à votre poste de travail, en mobilité professionnelle ou dans votre environnement privé.

Adresse: [hwww.ktm-advance.com/welcome/](http://hwww.ktm-advance.com/welcome/)

Renseignements: [commercial@editup.fr](mailto:commercial@editup.fr)

**KTM Advance participe régulièrement à des conférences nationales et internationales pour présenter sa vision de l'avenir et ses solutions innovantes de formation à distance.**

**Aller plus loin :** Jouer peut également permettre de faire évoluer le progrès. Des chercheurs danois et finlandais sont parvenus à résoudre un problème de physique quantique à l'aide « des sciences citoyenne », ils ont transformé leur insoluble équation en jeu vidéo et ont étudié le comportement des joueurs.

**Science citoyenne en France:** [www.inra-dam-front-resources-cdn.brainsonic.com/ressources/afile/320323-7bb62-resource-rapport-de-la-mission-sciences-participatives-fevrier-2016.html](http://www.inra-dam-front-resources-cdn.brainsonic.com/ressources/afile/320323-7bb62-resource-rapport-de-la-mission-sciences-participatives-fevrier-2016.html)

# INTELL-ECHO



Êtes-vous à la recherche d'opportunités d'affaires dans ce secteur?  
La CACIMA et la CCFC-RA peuvent faciliter vos démarches d'exploration et de partenariat  
(informations ciblées et réseaux de contact)

**Intell-Écho** est un bulletin périodique édité par l'Observatoire d'information économique, projet de la coopération régionale entre le Canada atlantique et Saint-Pierre et Miquelon. La publication de ce bulletin est rendue possible grâce au soutien de l'Agence de promotion économique du Canada atlantique en faveur de la recherche, des minorités linguistiques et du développement des entreprises, ainsi qu'à celui de la Province du Nouveau-Brunswick et de l'Université de Moncton, campus de Shippagan, et de la Préfecture et du Conseil territorial de Saint-Pierre & Miquelon.

**Réalisation :** Chef de projet, Dr. Monica Mallowan, Observatoire PROVIS. Univ. de Moncton, campus de Shippagan, NB, Canada.  
observatoirePROVIS@umoncton.ca  
© Observatoire PROVIS 2016.

**Politique d'information :** L'objectif de ce périodique est de fournir l'information utile aux acteurs œuvrant pour la coopération régionale Canada atlantique — Saint-Pierre et Miquelon. L'information disponible dans ce bulletin peut être utilisée à condition de mentionner le bulletin **Intell-Écho** comme source.

**Responsabilité :** L'équipe de projet n'est pas responsable des ressources signalées (contenu, liens suggérés, changements, mises à jour, dernières statistiques disponibles) ni des résultats en découlant suite aux décisions prises après consultation.



Chambre d'Agriculture,  
de Commerce, d'Industrie,  
de Métiers et de l'Artisanat  
(CACIMA)  
4, boul. Constant Colmay,  
BP 4207 97500  
Saint-Pierre et Miquelon, France  
contact@cacima.fr  
www.cacima.fr



PROVIS—UNIV. DE MONCTON,  
CAMPUS DE SHIPPAGAN  
218, J.-D.-Gauthier  
Shippagan NB E8S 1P6  
Canada  
observatoirePROVIS@umoncton.ca  
www.umoncton.ca/umcs



Chambre de Commerce et  
d'Industrie Française au Canada—  
Réseau atlantique—Atlantic Network  
(CCFCRA)  
333, av. Acadie,  
Dieppe, NB, E1A 1G9  
Canada  
direction@ccfcra.ca  
www.cfcra.ca

**L'Observatoire d'information économique** est un projet de coopération régionale entre le Canada atlantique et Saint-Pierre et Miquelon. La publication de ce bulletin est rendue possible grâce au soutien de la Préfecture et du Conseil territorial de Saint-Pierre & Miquelon, à l'appui des programmes de l'Agence de promotion économique du Canada atlantique en faveur de la recherche, des minorités linguistiques et du développement des entreprises, ainsi qu'à celui de la Province du Nouveau-Brunswick et de l'Université de Moncton, campus de Shippagan.

**Réalisation:** Chef de projet, Mme Janick CORMIER, Chambre d'Agriculture, de Commerce, d'Industrie, de Métiers et de l'Artisanat.  
contact@cacima.fr  
© Observatoire CACIMA 2016.

**Politique d'information:** L'objectif du projet est de fournir l'information utile aux acteurs œuvrant pour la coopération régionale Canada atlantique — Saint-Pierre et Miquelon. L'information disponible dans ce bulletin peut être utilisée à condition de mentionner le bulletin **Intell-Echo** comme source.

**Responsabilité:** L'équipe de projet n'est pas responsable des ressources d'information signalées (contenu, liens suggérés, changements, mises à jour) ni des résultats en découlant suite aux décisions prises après consultation.