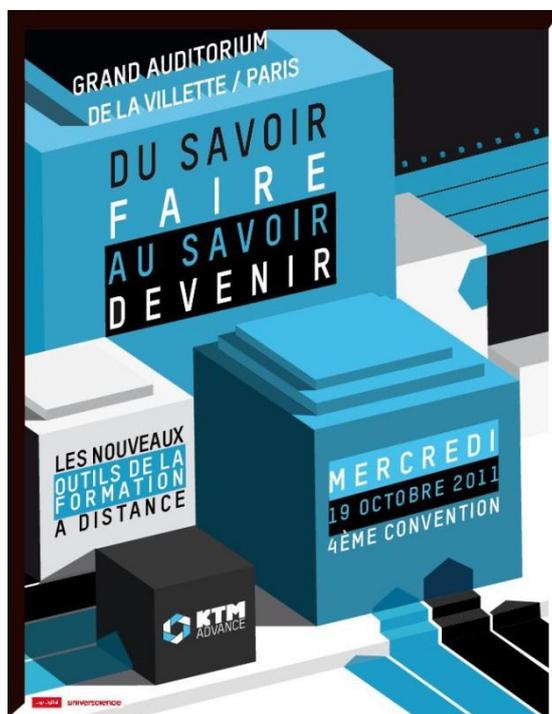

KTM ADVANCE Présente sa 4^{ème} convention
**LES NOUVEAUX OUTILS DE LA FORMATION A DISTANCE :
DU SAVOIR-FAIRE AU SAVOIR DEVENIR**



KTM Advance organise pour la quatrième année consécutive, sa convention sur les dernières innovations en matière d'e-Learning et Serious Game, en partenariat avec Universcience.

Le 19 octobre à la Cité des Sciences de la Villette, plus de 500 personnes se rassembleront autour du thème :

« Les nouveaux outils de formation à distance : du savoir-faire au savoir devenir ».

Ils pourront découvrir les derniers projets de KTM Advance et les avancées en matière de Recherche et Développement dans le domaine de la formation à distance.

Comme tous les ans, KTM Advance sera accompagné de ses clients qui s'exprimeront sur

les projets réalisés. Les groupes représentés cette année seront Randstad, Suez Environnement, Vinci, Nissan, et Rexel. Des universitaires et des chercheurs seront aussi à l'honneur et présenteront leurs projets de recherche menés en partenariat avec KTM Advance.

Ce sera également l'occasion de découvrir les nouveaux outils de KTM Advance qui permettent de produire rapidement des solutions de formation efficaces et innovantes.

Ce rendez-vous important dans l'univers de la formation à distance est l'occasion de découvrir des projets novateurs, de s'interroger sur l'avenir de la formation à distance et d'échanger avec des experts reconnus dans leur domaine.

Cet événement est ouvert à tous.

Pour s'inscrire suivre ce lien : <http://www.ktm-advance.com/inscription.php>

Le Programme

PREMIÈRE PARTIE DE 14H À 15H30

Autour de la table ronde seront présents :

Eric de la Guéronniere et Anne Vonbank - Suez Environnement :

« Les outils multi-medias e-Learning et Serious Game comme outils d'intégration »

Suez Ambassador est un serious game destiné à l'accueil des nouveaux entrants chez Suez Environnement. Son objectif est de transmettre et de faire connaître les métiers et valeurs du groupe à travers un jeu de gestion.

Cette présentation est l'occasion de rappeler l'intérêt des «serious games» dans un projet d'intégration et de montrer leur portée à plus long terme sur la représentation et la valorisation des différents métiers d'un groupe.

Jean Noel Toeloose - Randstad :

«Serious Game : un accélérateur d'expérience pour la gestion d'une Business Unit. »

Randstad Business Game est un Serious Game destiné aux responsables en charge de la gestion des business unit. Véritable « accélérateur d'expérience », cet outil de formation permet de s'exercer en toute liberté à la gestion d'une agence et d'acquérir les bons réflexes de prise de décision.

Thomas Doeuve – Vinci :

« L'art de la négociation pour les chargés d'affaire de Vinci »

Vinci se dote d'une solution de formation pour les techniciens destinés à occuper des postes de chargés d'affaires. Pour un premier projet de formation à distance, Vinci a choisi sans hésiter la solution serious game qui apporte de nombreuses réponses aux questions qui se posent.

Michel de Koubé - Nissan :

« La formation au savoir-devenir : le savoir-faire et le savoir-être »

L'enjeu de Nissan est de former sa force de vente à l'accueil du client. Le projet doit permettre aux apprenants de travailler à la fois les registres comportementaux et procéduraux de leur fonction. Confronté à une série de clients plus ou moins difficiles, le joueur doit ajuster en permanence ses postures relationnelles, expérimentant tour à tour différentes stratégies comportementales.

Pierre Lagarrigue – Mecagenius :

«Le Serious Game en formation initiale»

Mecagenius est un Serious Game déployé en lycée et en BTS pour former aux métiers de la mécanique. Nous verrons comment un serious game est capable d'amener des lycéens à travailler sur des problématiques d'ingénieurs. Mecagenius est l'occasion de se poser la question de l'utilisation et de l'efficacité des serious games en formation initiale.

« Comment produire une solution e-Learning riche et performante en 2 mois ? » Retour sur les outils de production KTM Advance

KTM Advance présentera enfin son outil de production : le Shell et le Shell Editor. Capitalisant 15 ans d'expertise pédagogique, l'outil garantit la qualité de la production tout en respectant la liberté de la conception.

Avec cet outil, KTM Advance produit des solutions de formation puissantes et efficaces pédagogiquement en bénéficiant des délais et des coûts d'une production industrialisée.

Conclusion

Pour conclure, KTM Advance proposera un regard sur l'avenir de la formation à distance en présentant le développement d'une offre éditoriale en partenariat avec Rexel.

DEUXIÈME PARTIE 15H30 À 18H

COCKTAIL LIBRE ET STANDS DE PRESENTATION DES DIFFERENTS PROJETS

A PROPOS DE KTM ADVANCE

KTM Advance, acteur majeur du e-learning en Europe, réunit les découvertes les plus récentes des sciences cognitives et les technologies du jeu vidéo pour créer des dispositifs interactifs d'apprentissage motivants dans des univers graphiques scénarisés.

Expert des problématiques de formation complexes, KTM Advance est une entreprise indépendante de plus de 80 collaborateurs, établie à Paris, Strasbourg, Londres, Francfort et New York. Ses équipes d'ingénieurs pédagogiques, game designers, graphistes, développeurs, travaillent de concert pour concevoir des solutions innovantes adaptées aux besoins de formation et pour suivre leur mise en place.

<http://www.ktm-advance.com/>

A PROPOS D'UNIVERSCIENCE

Le Palais de la découverte et la Cité des sciences et de l'industrie ont développé chacun à leur manière une muséologie scientifique et technique reconnue dans le monde entier. Ce sont les caractéristiques de cette muséologie fondée sur la médiation humaine et la participation des publics, qu'Universcience a pour ambition de valoriser et de porter plus loin. Au-delà, ce nouvel établissement a l'ambition de devenir, avec le futur portail universcience.fr, une référence incontournable du dialogue et de la création scientifiques.

<http://www.universcience.fr/>

CONTACT PRESSE : Louis Vassor - Tél : +33 (0) 1 40 27 47 65 - presse@ktm-advance.com
