



RAPPORT DE STAGE D'EXECUTION



TABLE DES MATIERES

LE GROUPE <_____>

La recette jeu vidéo : ingrédients. 4

<_____> possède la recette ! . 4

L'ingrédient « Editing » :l. 5

L'ingrédient « Publishing » : . 5

Dernier ingrédient : « Manpower » !

ACTIVITE AU SEIN DU GROUPE

Stage d'exécution ? On peut arranger ça de surprenants locaux

« Warehouse assistant » . 8

« Health and safety » . 9

Réception d'une commande. 9

Livraison de stocks. 10

Conditions de travail . 11

The Frog and the Roastbeefs. 11

Pub Culture. 11

11

Non, je ne mange pas de grenouilles ! .

BILAN

Que tirer de cette experience ? . 12

Le monde du travail. 12

Le travailleur anglais.

12

INTRODUCTION

Le stage d'exécution, conclusion d'une première année à l'EFREI, est une expérience professionnelle au travers de laquelle, sans compétence particulière, un élève-ingénieur peut avoir un premier aperçu des conditions de travail et de production en entreprise.

J'ai eu la chance, pour cette première immersion officielle dans le monde du travail, de pouvoir partir en Angleterre dans une entreprise dont le domaine d'activité touche à mon projet professionnel : le marché du jeu vidéo. J'ai pu bénéficier par mon réseau d'une ouverture dans cet univers très fermé, qui a abouti à une offre de stage.

C'est donc durant tout le mois de Juillet que j'ai travaillé dans l'entrepôt du groupe <_____> dont les locaux basés en ____, l'une des grandes régions de l'Angleterre. J'ai pu suivre une courte formation pour ensuite pouvoir m'intégrer au sein d'une équipe et travailler de façon autonome. Avant de développer dans ce rapport cette expérience de la vie en entreprise, je présenterai le groupe _____ et les sociétés qui le composent à travers son domaine d'activité : le divertissement interactif.

LE GROUPE _ _ _ _ _

LA RECETTE JEU VIDEO : INGREDIENTS

_ _ _ _ _ POSSEDE LA RECETTE !

_____ est un groupe à l'architecture bien particulière au sein de cet univers hautement compétitif qu'est le marché du jeu vidéo d'aujourd'hui. Pour comprendre pourquoi, il faut s'intéresser d'abord aux deux étapes clé qui constituent le processus de création d'un jeu à savoir : « Editing » et « Publishing ».

« Editing »

La première étape de la création d'un jeu est, à partir d'un concept simple, de définir plusieurs idées concernant les points essentiels du jeu (graphisme, jouabilité, évolution de la difficulté...), de sélectionner celles qui sont à la fois viables et réalisables avec le temps et le budget alloué pour le projet et enfin de réaliser ce que l'on appelle un « Game Design Document » qui sera comme une bible pour les développeurs du jeu. Le software est par la suite créé par l'équipe de développement. A la fin de cette étape, il en ressort une multitude de petits programmes qui, une fois mis bouts à bouts, formeront une entité que l'on pourra appeler jeu « Gold » (« Gold » signifiant dans le jargon « prêt à être commercialisé »).

Cependant, la phase « editing » s'arrête avant l'harmonisation du software. Le jeu ne pourra passer « Gold » qu'après la phase suivante.

« Publishing »

Il convient en effet d'harmoniser ce dernier résultat, à savoir repérer et réparer les bugs, faire en sorte que les différentes phases du jeu se suivent correctement et créer les menus dans un premier temps. Cependant, ce programme une fois harmonisé et rendu vendable ne constitue qu'un élément du produit final, qui comportera entre autres la jaquette et la notice du jeu. L'élaboration de celles-ci constitue le second temps du « publishing ». Enfin, une équipe de commerciaux devra s'occuper de la promotion du produit avant sa date de sortie, en accord avec le délai et le budget fixés par la maison mère du jeu. Le jeu vidéo est ainsi prêt à être distribué et vendu au grand public.

Et le groupe _____ dans tout ça ?

Bien souvent, ces deux étapes majeures dans la création d'un jeu sont assurées par des sociétés différentes qui ne sont liées que par les contrats passés entre elles. _____ comporte ces différentes sociétés au sein d'un même groupe et d'un même bâtiment. Les trois entreprises composant _____ sont _____, _____ et _____.

L'INGREDIENT « EDITING » : _ _ _ _ _

_____ est donc la société du groupe au sein de laquelle a lieu la démarche d'édition de nouveaux jeux basés sur des concepts originaux, comme nous l'avons vu auparavant. Comme c'est une entreprise jeune, l'équipe de développement y est très restreinte (seulement 5 personnes).

L'INGREDIENT « PUBLISHING » : _ _ _ _ _

Logos _____

_____ assure également la phase de « publishing » au travers de deux sociétés. Pourquoi doit-on créer deux sociétés qui font majoritairement le même travail ? _____ s'adressent tout simplement à deux marchés différents.

_____ va travailler avec des entreprises éditant des jeux dits « budget ». Ce sont des produits bas de gamme vendus à moindre coût dans des centres de grande distribution tels que les supermarchés. Les publics ciblés sont bien souvent les très jeunes enfants, les femmes et les personnes âgées. Les jeux « budget » sont pour la plupart des jeux éducatifs, de résolution de puzzles...

_____ quant à elle travaille avec des sociétés éditant des jeux de meilleure qualité, destinés aux joueurs plus chevronnés qui sont prêts à dépenser une somme d'argent importante pour un jeu vidéo – bien souvent, le prix d'un jeu s'élève à £60 – et qui fréquentent des magasins tels que les revendeurs spécialisés de jeux vidéo.

Ces deux entreprises travaillent la plupart du temps avec des clients indépendants du groupe _____, mais il va de soi que lorsqu'un jeu estampillé _____ est en préparation, l'étape « publishing » est assurée par _____.

DERNIER INGREDIENT : « MANPOWER » !

Comme tout groupe ou toute entreprise, _____ est une structure comportant plusieurs employés travaillant sous les ordres d'un ou plusieurs managers.

L'organisation est la suivante : sous la responsabilité des mêmes managers, Daren Morgan et Alistair Evans, travaille une équipe de développement de 15 personnes. Chaque personne composant cette équipe a signé un contrat avec l'une des trois sociétés du groupe, parfois deux, parfois même les trois en même temps. Ainsi, il n'est pas rare de voir dans cette section un programmeur corriger les bugs de jeux pour _____ et avancer le développement d'un jeu _____ dans la même semaine. De même, les deux managers de l'équipe de développement organisent les emplois du temps et fixent les délais pour des projets concernant les trois sociétés.



L'équipe _____

Qu'une même équipe de développement, travaillant dans le même open-space ait ses membres affiliés à des sociétés différentes peut être un peu déroutant pour un nouveau venu. L'organisation est cependant bien plus claire dans la partie commerciale du groupe, dans laquelle la scission entre les différentes entreprises est tout à fait évidente. _____ ont en effet chacune leurs commerciaux, leur comptable et leur espace dédié dans le bâtiment.

DE SURPRENANTS LOCAUX

Les entreprises du groupe _____ ont une place de plus en plus importante sur le marché du jeu vidéo, notamment au Royaume-Uni. Pour se bâtir une identité et accroître sa crédibilité auprès de ses clients, le groupe a imaginé, financé la construction et finalement investi en novembre 2008 de nouveaux locaux, ceux dans lesquels j'ai eu la chance de travailler. Le bâtiment _____ moderne et imposant, est basé dans la ville de _____

Outre son architecture sexy et sa taille des plus importantes, ce bâtiment affiche quelques particularités intéressantes, notamment d'un point de vue écologique et énergétique. Il est bien connu qu'à cause de leurs excessives consommations d'énergie, les entreprises conceptrices de jeux vidéo sont la bête noire d'organismes écologiques tels que

Green Peace. Le groupe a donc investi des sommes importantes pour palier à ce problème lors de la construction de ses locaux.



Situation géographique du bâtiment



Le bâtiment _____ dans toute sa splendeur

Prenons par exemple le système de lumières. Celui-ci est équipé de capteurs qui mesurent l'intensité lumineuse aux fenêtres de l'établissement. La luminosité intérieure est ainsi constamment régulée en conséquence. De même, les lumières ne s'allument pas manuellement, mais par le biais de capteurs d'activité humaine placés dans différentes zones des bureaux. Le système de chauffage et de climatisation bénéficie aussi des hautes technologies pour faire des économies d'énergie, à l'aide de capteurs thermiques à haute sensibilité. L'air chaud d'une pièce sera ainsi recyclé en étant envoyé dans une autre pièce où la température est trop basse. L'ensemble du bâtiment est ainsi chauffé de façon homogène, en consommant le moins d'énergie possible.

L'investissement de ces nouveaux locaux a aussi apporté son nouveau lot de règles à respecter. A chaque bureau, tous les appareils électroniques (consoles de jeux, téléviseurs, ordinateurs) doivent être éteints. A 23h00 chaque soir, l'électricité et l'eau sont automatiquement coupées pour ne laisser actif que le système de surveillance qui, soi-dit en passant, est des plus tenaces (caméras et équipes de surveillance extérieures, détecteurs de secousses sur les surfaces vitrées...).

Le bâtiment _____ comporte également un vaste entrepôt dans lequel sont stockés tous les jeux prêts à être vendus. C'est dans cette section du groupe que j'ai pu effectuer mon stage d'exécution.

ACTIVITE AU SEIN DU GROUPE

STAGE D'EXECUTION ? ON PEUT ARRANGER CA !

A mon arrivée à _____, j'ai pu découvrir ces nouveaux locaux lors d'une visite guidée très détaillée. On m'a par la suite assis à un bureau au premier étage, au sein de l'équipe de développement et demandé d'attendre mes instructions. L'un des employés me souffle alors : « J'ai entendu que tu serais Game Designer ! ». J'ai pu ressentir à la fois une grande excitation et une certaine inquiétude lorsque vingt minutes plus tard, Daren Morgan, manager de l'équipe de développement _____ m'a confirmé l'information dans son bureau. Le poste de Game Designer est un poste convoité et à hautes responsabilités, d'où mon excitation et mon étonnement. Mon inquiétude quant à elle venait du fait que tant de responsabilités et d'implication dans le développement de jeux étaient tout à fait inadaptés à un stage d'exécution.

Après lui avoir fait part de ce problème, il m'a demandé après quelques minutes de réflexion si j'étais prêt à rester non pas un mois comme prévu mais deux mois en Angleterre pour pouvoir faire mon stage d'exécution, puis travailler dans un second temps en tant Game Designer. Quelques appels téléphoniques plus tard, ma situation chez Majesty House était clarifiée. Je pouvais enfin commencer mon stage d'exécution en tant qu'assistant dans l'entrepôt : « Warehouse Assistant ». Un deuxième mois au sein de l'entreprise serait consacré au développement, hors du contexte du stage d'exécution.

C'est bien évidemment du premier mois de mon expérience au sein du groupe _____ que traite la suite de ce rapport.

« WAREHOUSE ASSISTANT »

Le poste de « warehouse assistant » nécessite une certaine connaissance des règles très précises qui régissent l'entrepôt et des processus de réception et d'envoi de stocks.

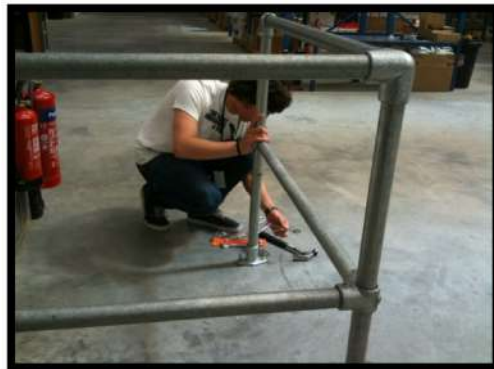
L'entrepôt est équipé d'un système informatique incluant une base de données pour contrôler le stock, gérer les commandes pour les ventes et les achats. En parallèle, _____ utilise un autre système qui permet de gérer les commandes via Internet - sites web officiel de _____ - et de gérer les commandes via TNT Shipper - un transporteur de marchandise. Il m'a fallu avant tout m'adapter à ces différents systèmes, assez complexes à première vue mais finalement assez simples d'utilisation grâce aux explications de Derek Boreham, responsable de l'entrepôt. Deux journées de formation ont donc été nécessaires avant que je puisse commencer à travailler de façon plus autonome.

Il n'y a pas réellement de journée type lorsque l'on travaille dans l'entrepôt puisque l'on vit au rythme des commandes des différents clients ou des réceptions de stocks. L'intérêt de la tâche a vite baissé lorsque j'ai pu constater qu'en effet, ce rythme est lent en période estivale – même si les jeux d'aujourd'hui sont majoritairement bons, les gens aiment encore se mettre au soleil, heureusement ! J'ai néanmoins été confronté à certains cas de figure typiques du travail en entrepôt que je vais développer dans cette partie.

Mais avant ceci, un passage par la case « Health and Safety » s'impose ! Un grand classique des entreprises britanniques...

« HEALTH AND SAFETY »

« Health and Safety » m'a été présentée en premier lieu comme la bête noire de tout employé anglais. Comme dans de nombreux pays, toutes les mesures de sécurité doivent être présentées aux nouveaux venus dans l'entreprise et je n'y ai pas échappé. La particularité de cette présentation est qu'elle fourmille de détails qui peuvent être au début amusants par leur évidence. Mais la longueur de la démarche (environ deux heures) agace vite. Il me paraît important de parler de ceci car ces procédures font l'objet perpétuel de railleries en tout genre dans l'entreprise. Par exemple, si une personne handicapée se trouve en haut de l'escalier et que l'ascenseur ne marche pas lorsque le bâtiment est en flammes, un employé a l'interdiction formelle, selon les lois de santé et de sécurité, de le porter dans l'escalier (il pourrait se faire mal et blesser la personne handicapée qu'il est en train de porter). A méditer...



La fameuse barrière de sécurité

Une fois cette formalité passée, j'ai pu passer à un cas pratique de « Health and Safety » : la fabrication d'une barrière de sûreté dans l'entrepôt. Cette barrière est obligatoire. Cependant, une fois montée, elle empêche le passage d'un chariot entre l'entrepôt et les bureaux. Très pratique n'est-ce pas ?

RECEPTION D'UNE COMMANDE

La première question qui s'est posée lorsque l'on m'a parlé de réception de stocks était : quel stock va recevoir une entreprise qui ne se soucie que de produire des jeux ? La réponse est presque triviale : une fois un jeu terminé, les notices doivent être imprimées, les logiciels gravés sur leurs supports et le tout rangé dans une boîte en plastique adaptée. Tous ces éléments constituent la commande que _____ vont effectuer auprès des sociétés qui vont accueillir le jeu sur leurs systèmes (Nintendo, Sony ou Microsoft). Ces sociétés renvoient ainsi le stock commandé, qui doit être réceptionné à l'entrepôt.

Lorsqu'une commande est livrée, je dois avant tout regarder attentivement s'il y a des unités qui ont été perdues ou abîmées et entrer toutes les éventuelles différences sur le bon de livraison avant de le faire signer par Derek Boreham, responsable de l'entrepôt, ou Darrell Williams, l'autre « warehouse assistant ». Si des pièces manquent ou sont abîmées - c'est arrivé une fois avec une livraison -, il m'est demandé d'écrire directement un e-mail pour l'indiquer au fournisseur.

Ceci étant fait, on utilise la base Sage 200 - une base de données permettant de gérer les stocks. Dans Sage 200, on sélectionne la société qui a fait l'envoi, l'option pour trouver le bon de commande correspondant, la ligne correspondant à la commande et on la valide comme reçue. On entre ensuite différentes informations permettant de caractériser la commande. Cette étape doit être faite avec attention pour éviter une anarchie dans l'entrepôt !

Le numéro de référence de la livraison, la référence de l'entrepôt (certaines commandes peuvent être reçues et signées directement dans le lobby du bâtiment d'où l'importance de différencier celles-ci de celles entrant directement dans l'entrepôt) et la quantité reçue sont donc consciencieusement saisis. J'ai dû répéter ces actions pour chaque cargaison.

La dernière étape est simplement de tamponner la date et d'inscrire mes initiales sur la note accompagnant la livraison et la photocopier, apporter l'original à la comptabilité et donner la copie à Derek Boreham pour qu'elle soit finalement rangée dans un dossier.

Ces opérations de routine étant faites, reste encore à ranger la livraison avec le reste du stock – la partie la plus ludique d’une triste matinée. Les étagères de l’entrepôt sont classées par plateforme et par jeu. Par exemple, pour une commande du jeu « Clever Kids : Dino Land » sur Nintendo D S, j’ai dû aller vers la zone où sont rangés les jeux Nintendo DS, trouver l’emplacement de la saga « Clever Kids » et ranger les boîtes avec les autres « Dino Land » en faisant bien attention que l’étiquette descriptive sur le carton soit apparente, ce pour faciliter la tâche à Darrell Williams qui doit faire une vérification des stocks tous les deux mois.



Vue d’une partie de l’entrepôt

LIVRAISON DE STOCKS

Il existe plusieurs types de clients. Il y a tout d’abord les magasins comme les revendeurs de jeux vidéo (Game par exemple), les grandes surfaces (TESCO) ou des particuliers. La procédure et le type de commande diffère pour chaque catégorie. En effet, les magasins comme Game n’ont pas leur propre livreur et leurs propres camions. Dans ce cas, il faut, au moyen d’un logiciel, indiquer à la société TNT qu’une livraison doit être faite et leur indiquer la date à laquelle ils viendront retirer les produits de l’entrepôt. De nombreuses informations sont à entrer dans le logiciel TNT Shipper que je n’ai pas pu utiliser.



TNT : transporteur de cargaisons à travers le monde

Mon travail en cas de commandes était de peser et d’emballer les boîtiers de jeux dans des cartons en faisant attention d’avoir la répartition la plus homogène possible. Pour cela, j’avais une macro Excel à disposition permettant de savoir combien de cartons je devais utiliser et combien de boîtiers devaient y être rangés pour avoir une bonne répartition et un poids des cartons aux normes – variables selon la situation géographique du client.

Dans le cas des hyper marchés ayant leur propre livreur, la procédure différait peu pour moi puisque dans le cas d’une livraison je n’entrai pas les informations dans le système informatique. Néanmoins, pour Derek Boreham, la procédure différait puisqu’il ne passait plus par le logiciel TNT Shipper mais par Sage 200 et devait entrer toutes informations manuellement.



Dans le cas des particuliers, on observe deux types de commandes. Les commandes eBay sont les plus simples car elles ne demandent qu’à lire la facture PayPal et emballer le jeu commandé. L’autre cas de figure est une commande via le site officiel de _____ Dans ces cas, il faut se rendre sur une zone administrateur du site et cocher les informations indiquant au client que le jeu est en cours d’envoi, puis emballer la cargaison.

Dans ces deux cas, _____ utilise le service postal Royal Air Mail. Une fois fermés, les cartons doivent être pesés et estampillés du bon label. Un employé de la Royal Air Mail vient à l’entrepôt toutes les semaines pour observer combien de grammes ont été posées et faire prélever la somme correspondante.

CONDITIONS DE TRAVAIL

Durant ces quatre semaines de travail en entrepôt, j'ai travaillé selon les horaires de base d'une entreprise anglaise : de 9h00 à 17h, la pause déjeuner étant fixée de 13h à 14h. Les petites pauses – aller à la cafétéria pour se faire une bonne tasse de Earl Grey au lait ou fumer une cigarette – étaient possibles tant que l'entrepôt n'était pas laissé sans surveillance.

La majorité du travail se faisait debout et consistait à porter des objets lourds. Un bon respect des fameuses règles de « Health and Safety » était donc important – pour une fois - pour travailler dans de bonnes conditions, sans lumbagos chroniques ! Dans l'ensemble, les conditions de travail étaient excellentes. Etre « warehouse assistant » n'est pas extrêmement épanouissant en soi, l'importance d'un cadre de travail agréable est donc d'autant plus importante. C'est une mission accomplie par _____ sur le plan de l'organisation des horaires et l'aménagement des locaux qui sont, comme je l'ai suggéré auparavant, des plus agréables. Mais une grande partie de cette expérience a été humaine et c'est ce qui a contribué en grande partie à l'envie de se lever le matin pour aller travailler. C'est tout l'objet de la partie qui suit : l'arrivée d'un petit « frog » dans le petit monde des « roastbeefs ».



THE FROG AND THE ROASTBEEFS

PUB CULTURE

L'équipe restreinte de l'entrepôt – Derek Boreham, Darrell Williams et moi-même – n'était fort heureusement pas coupée du reste de la société. De nombreuses allées et venues des équipes commerciales et de développement entre leurs départements et l'entrepôt m'ont permis de tisser des liens plus ou moins forts avec l'ensemble des salariés, jeunes pour la plupart – la moyenne d'âge dans l'équipe de développement est de 26 ans. En tant que français expatrié au Royaume-Uni, j'ai pu découvrir cette « pub culture », le « fameux after-work » qui consiste à se retrouver en moyenne deux fois par semaine autour d'un verre – souvent plusieurs. C'est à l'entreprise que l'on travaille et c'est au pub que l'on fait un bilan, souvent très sombre et teinté d'humour : le fameux et succulent cynisme anglais dans toute sa splendeur.

C'est aussi au pub que j'ai pu constater l'étonnante cohésion entre ces équipes. J'ai vite réalisé que j'allais travailler avec des gens soudés et passionnés.



Deux « warehouse assistants » sur fond de « Morris Dancers » dans un pub local

NON, JE NE MANGE PAS DE GRENOUILLES !

Une grande partie de cette expérience a bien sûr été l'échange culturel constant entre les employés et moi, français affublé de nombreux stéréotypes, les meilleurs comme les pires. Chaque trajet en voiture avec Darrell Williams, pour aller et revenir du travail, était prétexte à des échanges sur les cultures françaises et anglaises, les habitudes communes à nos deux populations et bien sûr l'énumération de clichés en tous genres. Au cours de cette immersion en Angleterre, je me suis réellement découvert un amour pour le mode de vie et le tempérament britannique, avec mes origines irlandaises à l'appui.

BILAN

QUE TIRER DE CETTE EXPERIENCE ?

LE MONDE DU TRAVAIL

L'intérêt pour un élève ingénieur en informatique de réaliser un stage dans une entreprise de jeux vidéo déborde d'évidence, notamment lorsque cette entreprise est basée à l'étranger.

Le fait que ce stage se soit déroulé en Angleterre a son côté « ludique » et permet bien sûr une ouverture à de nouvelles méthodes d'organisation du travail en entreprise. Difficile donc de regretter mon choix qui a permis, au-delà des leçons de vie en entreprise que l'on peut tirer d'un stage, d'élargir d'autant plus mes horizons.

Le travail en entrepôt, au-delà de son aspect répétitif, précise l'idée que l'on peut se faire d'une gestion d'entreprise produisant des biens matériels. Ce travail demande aussi d'être extrêmement attentif car la moindre erreur de saisie peut fausser une grande partie du stock si la commande est importante. La vigilance et le souci du détail sont des éléments clés qui contribuent à définir le bon employé, il est ainsi important pour l'entreprise que chaque employé fasse bien son travail, ce qui commence aussi par être à l'heure. La ponctualité est un point essentiel du monde du travail mais ce n'est pas une nouveauté.

LE TRAVAILLEUR ANGLAIS

Comme je l'ai dit précédemment, l'ambiance au travail était des plus plaisantes. Les nombreuses discussions avec les employés ont donné lieu à des échanges inter-culturels très riches, mais aussi m'ont aussi montré un aperçu très intéressant des aléas de la vie d'un employé d'une entreprise en Angleterre.

En effet, les échanges se faisaient surtout au pub ou dans la voiture sur le chemin du travail. Sur place, les conversations dérivant du cadre du travail étaient rares, sauf à la cafeteria à l'heure de manger. Le clivage entre la vie privée et la vie professionnelle est extrêmement prononcé et nuancé à la fois, probablement plus qu'en France. Les employés agissent les uns avec les autres comme s'ils ne se connaissent que dans une vie purement professionnelle. Mais hors de l'entreprise, ils sont tous soudés et nourrissent de très fortes amitiés.

Toutes les conversations que j'ai pu avoir avec Darrell ont fini par mener au sujet de conversation universel du moment : la crise économique. A l'échelle de l'employé d'une moyenne entreprise, notamment une entreprise qui vend du divertissement, cette crise est extrêmement mal vécue. Alors que les loyers montent en Essex, les salaires des employés de _____ ont beaucoup diminué et j'ai pu observer que la fin du mois était très difficile, même pour des postes s'apparentant à une fonction de cadre en France. Toutes ces difficultés sont bien sûr prises avec un humour. Mais l'humour noir anglais a justement rarement été aussi noir...

CONCLUSION

Avant cette première expérience, j'arrivais difficilement à comprendre l'intérêt du stage d'exécution, celui-ci ne mettant pas à profit mon intérêt pour des techniques de développement et le management qui justifient mon entrée à l'EFREI, ainsi que les premières connaissances que nous avons pu accumuler au cours de cette première année.

Certes, dans le cas présent et tant que la langue ne représentait pas une barrière à l'épanouissement dans le travail, ce stage ne pouvait être que bénéfique au vu du fait qu'il se déroulait à l'étranger. Mais au-delà de cette dimension bien particulière qu'a pu prendre cette expérience, elle n'en demeure pas moins amplement bénéfique même si les tâches à exécuter – le mot semble bien choisi – étaient répétitives, sans besoin aucun de qualifications et à première vue sans grand intérêt.

Il existe justement plusieurs intérêts non négligeables dans cette première immersion professionnelle. Le travail réalisé, quel qu'il soit, permet d'apprendre ce qu'il en est d'être managé et à la fois d'être plongé au sein de l'une des grandes forces de l'entreprise : l'ouvrier, l'exécutant ou encore la main d'œuvre. Un manager doit comprendre sa main d'œuvre pour qu'à la fin de la journée il y ait production. Sans production, il n'y a pas d'entreprise. Si cette étape d'immersion au cœur de la main d'œuvre est sautée, il se peut fortement que la hiérarchie au sein d'une société ne prenne tout son sens. Or, la hiérarchie est le squelette d'une entreprise dont les os sont plusieurs personnes œuvrant ensemble dans le même but. Un stage d'exécution est l'occasion de voir les articulations de ce squelette sous un angle tout à fait différent de celui de l'ingénieur ou du manager.

Outre les généralités que l'on peut en tirer sur le fonctionnement d'une entreprise, j'ai pu constater que le contact humain était très important sur le plan professionnel. L'épanouissement dans son travail passe bien sûr par l'intérêt que l'on porte dans ce que l'on est amené à réaliser une fois en entreprise, mais aussi par la cohésion au sein de son équipe.

C'est donc avec un bilan tout à fait positif que je clos ce rapport. J'espère que celui-ci donnera l'envie à son lecteur d'acheter un jeu sorti des locaux Majesty House. C'est un stage commercial en deuxième année n'est-ce pas ?