

SEQUENCE D'OBSERVATION



BOISLEUX Nathan
2020

RAPPORT DE LA SEQUENCE D'OBSERVATION

BOISLEUX Nathan

3^e Peterson

Collège Germaine Tillion

Adresse : 47 Rue de Cochet, 91510 Lardy

Téléphone : 01 64 59 25 20

Fax : 01 60 82 23 42

Site : clg-tillion-lardy.ac-versailles.fr

Adresse mail : 0912276e@versailles.fr

Séquence d'observation du 24 février 2020 au 28 février 2020.

Professeur principale : Mme VENACH

BIGBEN INTERACTIVE / NACON

Adresse : 396 Rue de la Voyette, 59 818 Lesquin

Téléphone : 03 20 90 72 00

Fax : 03 59 03 43 00

Site : www.bigben.fr/nacon.fr

Adresse mail : tdo@nacon.fr



Table des matières

1.	Introduction	4
2.	Présentation de l'entreprise	5
	Dates importantes pour la société.....	6
	La répartition du groupe BIGBEN dans le monde	7
	Stratégie commerciale	8
	Organigramme de BIGBEN	9
	Fonction de Nacon au sein de BIGBEN.....	9
3.	Activités de l'entreprise.....	10
4.	Interview d'un professionnel.....	13
	Réponses aux questions posées	14
	Emploi du temps de ma semaine.....	15
	Ma journée préférée de la semaine.....	15
5.	Conclusion	16

1. Introduction

Ma séquence d'observation s'est déroulée à Nacon qui est une société de BIGBEN qui fabrique principalement les accessoires gamings (chaises, claviers, souris, casques, manettes, pochettes de protections pour consoles). Certaines équipes travaillent également sur le développement de jeux vidéo pour BIGBEN.

J'ai été très motivé pour trouver cette séquence d'observation dans l'univers du jeu vidéo qui me plaît beaucoup.



Je n'ai pas rencontré de difficulté durant la recherche et la demande car je n'ai pas cherché longtemps. J'ai demandé à mon grand cousin qui travaille dans cette société pour qu'il puisse, si possible, « m'employer ». Ça m'a vraiment intéressé d'y aller car j'ai pu découvrir énormément de métiers dans le domaine du jeu vidéo alors que je n'en connaissais presque aucun.

(Pour information, dans ce rapport, il y a certaines choses que je ne peux pas dire car ces informations sont confidentielles)

2. Présentation de l'entreprise

Nom : BIGBEN INTERACTIVE / NACON

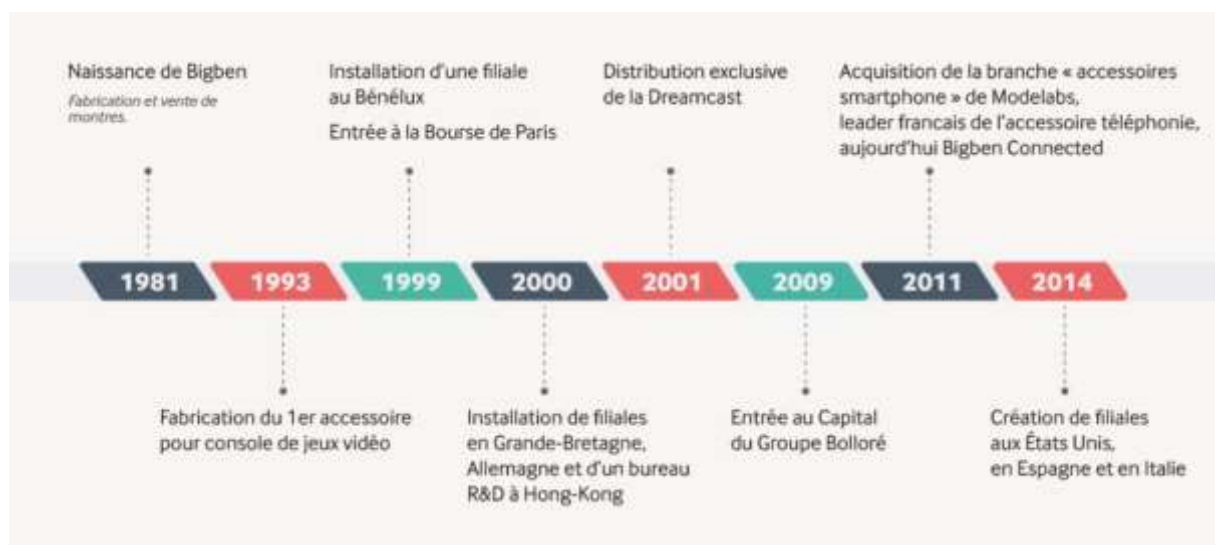
Adresse : 396 Rue de la Voyette, 59 818 Lesquin

Téléphone : 03 20 90 72 00

Fax : 03 59 03 43 00

Site : bigben.fr/nacon.fr

Adresse mail : tdo@nacon.fr



A l'origine de l'ascension de BIGBEN, en 1981, **Alain Falc**, le PDG actuel, se lance dans **la distribution puis la fabrication de produits électroniques** ; il anticipe très vite les avancées technologiques dans le domaine du jeu vidéo en plein essor. Devenu **leader français sur le marché des accessoires pour consoles de jeu au début des années 2000**, le groupe entame son développement à l'international avec plusieurs rachats d'éditeurs et de sociétés de distribution (Angleterre, Benelux) et la création d'une filiale en Allemagne et d'un bureau d'études à Hong-Kong.

Cette expansion à l'étranger est couronnée par une **entrée à la Bourse de Paris**.

Parallèlement, **Bigben Interactive** poursuit sa stratégie de diversification en ajoutant à ses activités **la distribution et l'édition de jeux vidéo**, qui lui permettent de s'ancrer sur ce marché auprès des plus grands éditeurs.

De même, en 2011, **Bigben Interactive** rachète l'entreprise parisienne **Modelabs**, spécialisée dans les **accessoires pour téléphones portables** (coques de protection, pochettes de transport...).

Une stratégie fructueuse puisque les accessoires pour smartphones, estampillés maintenant **Bigben Connected**, représentent aujourd'hui le **secteur le plus dynamique de Bigben Interactive** et sont une vitrine de choix pour ses partenariats avec les plus grandes marques. Le groupe a ouvert d'ailleurs **3 nouvelles filiales** en Italie, en Espagne et aux États-Unis.

Dates importantes pour la société

1981 : Création avec comme activité principale la vente de produits électroniques (montres, audio...)

1993 : Accord de distribution avec les éditeurs de logiciels de jeux vidéo et développement d'accessoires pour jeux vidéo

1995 : Sortie de la Sony PlayStation® en Europe

1999 : Leadership français de la conception-fabrication d'accessoires pour consoles de jeux vidéo

Introduction en bourse sur Euronext C

Implantation au Bénélux par acquisition

Apparition de l'ADSL en France

Apparition du Wifi

2000 : Implantations en Grande-Bretagne et en Allemagne

Création d'un bureau Recherche & Développement à Hong-Kong

Sortie de la Sony PlayStation® 2 en Europe

Apparition de la 3G

2001 : Distribution exclusive de la Dreamcast

2002 : Sortie de la Nintendo® Gamecube en Europe

Sortie de la Microsoft® Xbox en Europe

2005 : Sortie de la Nintendo® DS en Europe

Sortie de la Microsoft® Xbox 360

2006 : Entrée au capital du fond MI29Sortie de la Nintendo® Wii™

Apparition du Bluetooth® 2.0

2007 : Sortie de la Sony PlayStation® 3 en Europe

Sortie du premier Apple iPhone®

2009 : Entrée au capital du Groupe Bolloré

2011 : Acquisition de l'activité « Accessoires pour Smartphones » de ModeLabs, afin de créer un acteur global de la convergence numérique

2012 : Apparition de la Smart TV

Sortie de la Nintendo® Wii U™

2013 : Sortie de la Sony PlayStation® 4

Sortie de la Microsoft® Xbox One

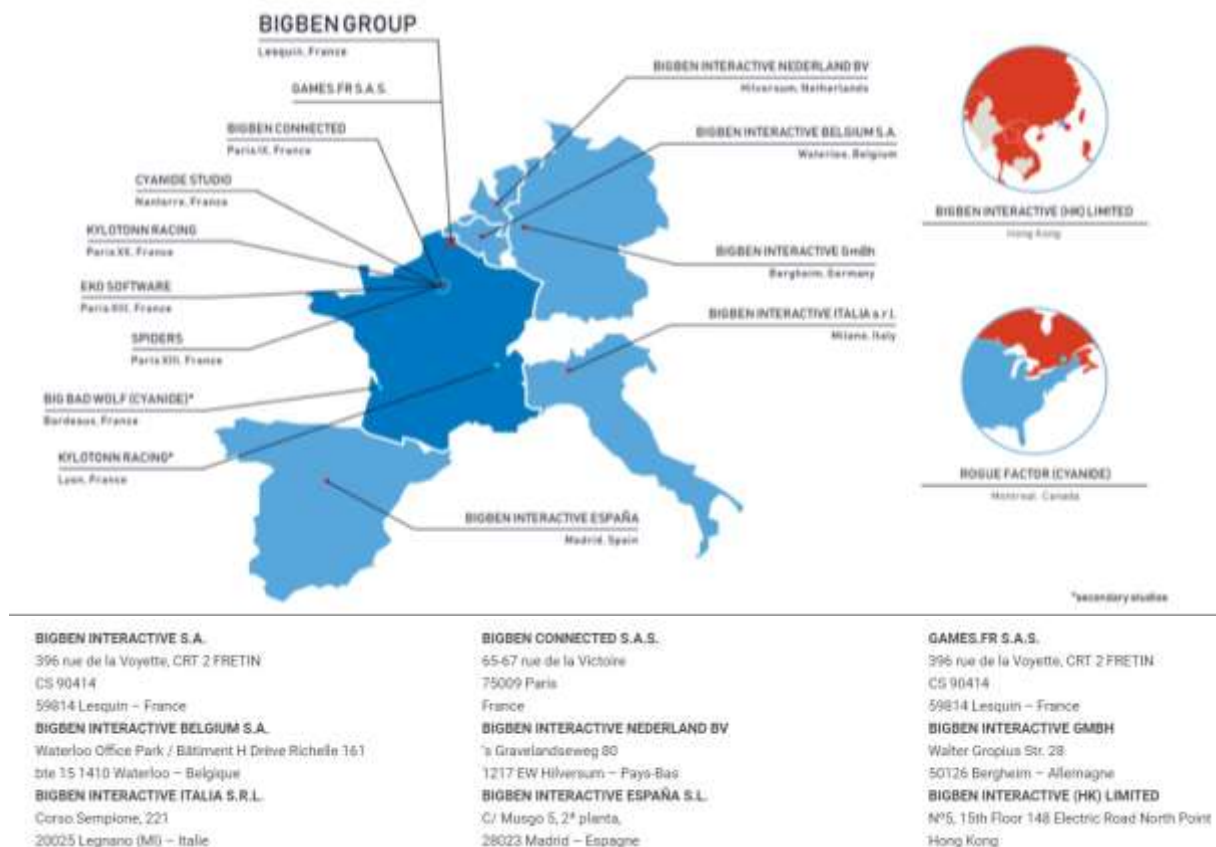
Apparition de la 4G

2014 : Installation de filiales aux États-Unis, en Espagne et en Italie

2019 : Création de la société Nacon qui appartient à BIGBEN

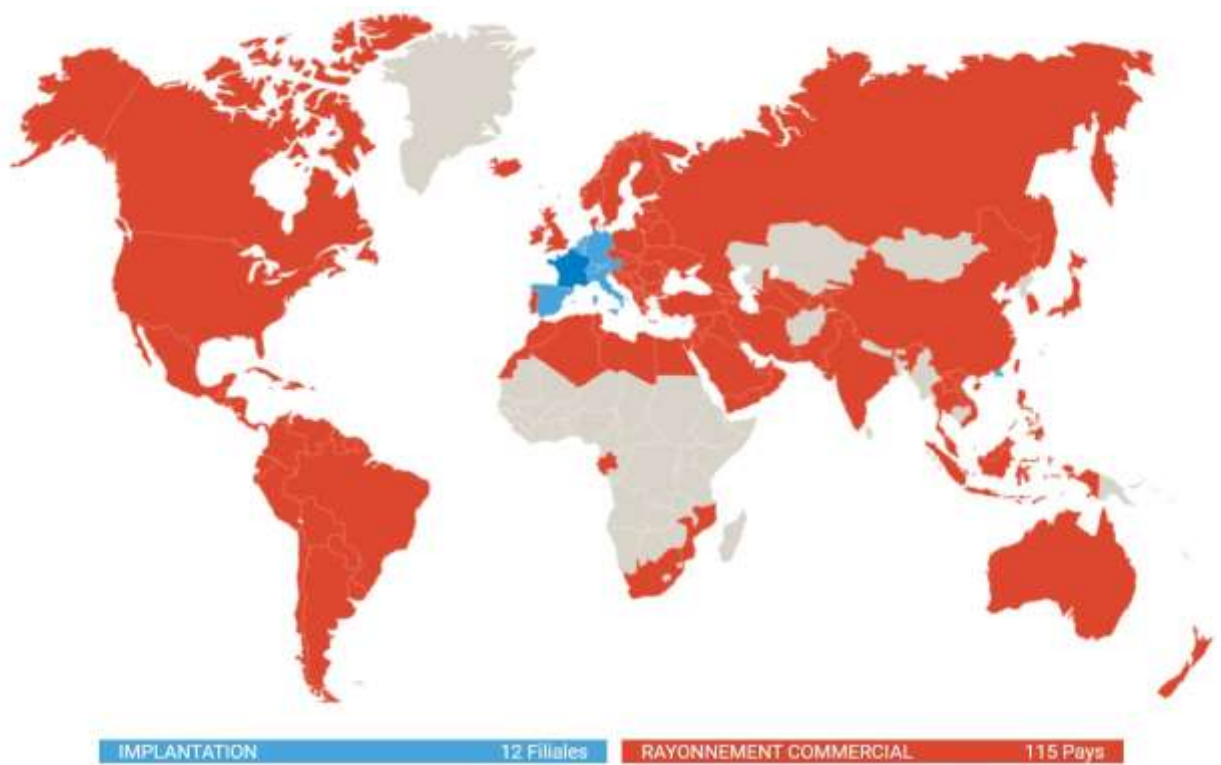
La répartition du groupe BIGBEN dans le monde

Le groupe BIGBEN a plusieurs filiales réparties entre l'Europe, L'Asie et l'Amérique du nord.

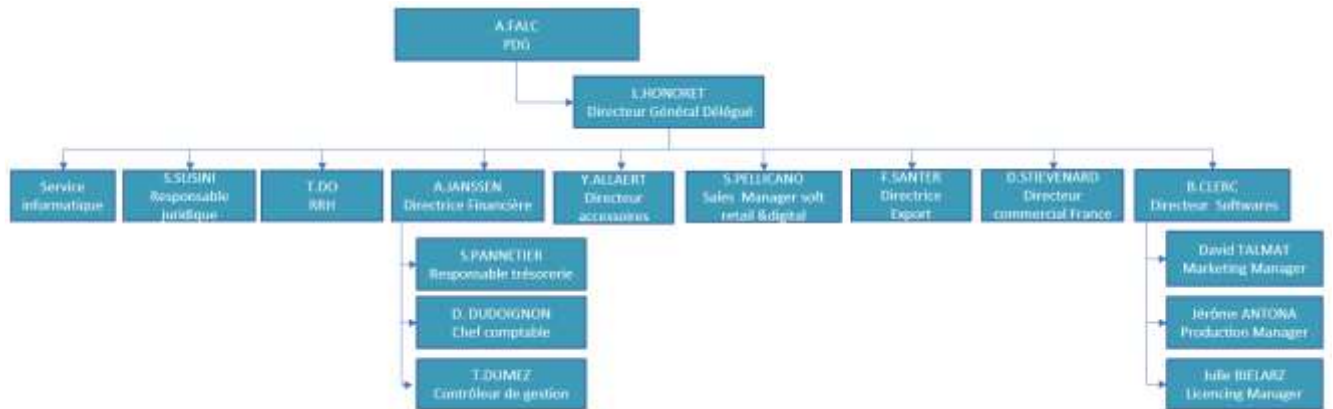


Stratégie commerciale

En s'associant à des partenaires commerciaux parfaitement implantés sur leur territoire, BIGBEN s'appuie également sur une véritable stratégie de coopération logistique et marketing dans le développement de son réseau de distribution. Chaque filiale et distributeur peut ainsi bénéficier d'une attention particulière quant à la localisation des produits et l'élaboration des outils d'aide à la vente en fonction de spécificités régionales.



Organigramme de BIGBEN



C'est un établissement privé, et c'est une société.

La forme juridique de celle-ci est : SASU (société par actions simplifiée à associé unique)

Fonction de Nacon au sein de BIGBEN

Nacon est une société du groupe BIGBEN créée en 2019 afin d'optimiser ses savoir-faire en forte synergie sur le marché du jeu vidéo.

En regroupant ses 8 studios de développement, l'édition de jeux vidéo AA, la conception et la distribution de périphériques gaming, Nacon concentre 20 années d'expertise au service des joueurs.

Ce nouveau pôle unifié renforce la position de Nacon sur le marché, lui permet d'innover en créant de nouveaux avantages compétitifs uniques et d'atteindre son ambition de devenir un des leaders mondiaux du gaming.

3. Activités de l'entreprise

Cette société appartient au secteur du secondaire.

Définition : En économie, le secteur secondaire est le second secteur défini dans la loi des trois secteurs. Il est parmi les trois secteurs économiques définis dans la comptabilité nationale et regroupe les activités liées à la transformation des matières premières issues du secteur primaire (industrie manufacturière, construction)

Nacon est une filial de BIGBEN, il y a donc de nombreuses fonctions au sein de la société :

L'accueil : le personnel s'occupe des appels et des relais téléphoniques, des envois et retraits de colis. Il traite des e-mails et s'occupe de tous les déplacements des employés.

Le chef de produit du pôle audio : il s'occupe de briefier, guider et aider son équipe de l'idée du produit jusqu'à la fin du développement et la réalisation finale de celui-ci.

Les designers : ils s'occupent de proposer des idées de formes en 2D du produit. Après avoir sélectionné la meilleure, ils doivent faire une représentation en 3D de cette idée pour ensuite, l'envoyer aux ingénieurs. Ceux-ci évaluent s'il est possible de concevoir ce produit en regardant tous les aspects techniques. Une fois fini, ils peuvent envoyer le prototype à l'usine en Chine pour qu'elle fabrique ce produit.

Le responsable des achats : il s'occupe de tous les imports d'autres pays à la France par téléphone. Il fait aussi de la recherche et du développement et s'occupe de la qualité et de l'aspect juridique des produits.

Le manager de la production en industrie : il s'occupe de faire des études de marché et de classer tous les projets en cours pour les mettre du plus important au moins important. Il les priorise en fonction de la durée du projet, du budget du projet et du gain potentiel.

Les ingénieurs (ingénieur en électronique, docteur en ingénierie et chef de projet) : ils s'occupent de tous les tests (tests techniques, ergonomiques...) des produits qui vont être commercialisés pour voir les problèmes qu'il y a et pour réfléchir à comment les régler (aussi

en fonction d'un certain budget) pour ensuite faire des retours à l'usine. Les tests seront effectués jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de problèmes.

Les monteurs vidéo : ils font toutes les bandes-annonces (trailers) des nouveaux jeux ou nouveaux produits de l'entreprise. Ils produisent également celles d'évènements.

Les graphistes : ils s'occupent de la partie publicitaire et graphique des produits. Ils font :

- des affiches de publicité
- des packaging
- des bannières pour internet ou pour les salons auxquels l'entreprise participe
- les retouches des shooting photos

Le community manager : il s'occupe de toute la communication avec la communauté de l'entreprise ou du jeu (les clients, les personnes qui suivent l'actualité de l'entreprise sur les réseaux sociaux et sur internet). Il traite tous les échanges par mail ou sur les réseaux sociaux avec les clients ou les personnes intéressées par l'univers de l'entreprise.

Le chef produit marketing : il s'occupe de faire un plan marketing en collaboration avec son équipe. Il détermine toutes les stratégies que la société va adopter.

Le licensing manager : il s'occupe de récupérer les licences dont ils ont besoin gratuitement, en échange de publicité ou alors en les achetant auprès des marques pour faire le jeu.

Le game producer : il va, en premier lieu, faire la passerelle entre les idées de l'équipe et le studio d'édition. En second lieu, il rémunère les studios qui fabriquent les jeux vidéo et vérifie que tout se passe bien.

Le QA testeur (Quality assurance) : il teste le jeu pour constater tous les bugs présents avant la sortie du jeu pour les faire parvenir au studio d'édition qui va ensuite les corriger.

Certification manager : il s'occupe de la partie juridique et administrative des jeux vidéo. Il doit remplir tous les formulaires pour rendre les jeux « légaux » et pour qu'ils soient autorisés à être vendus. Il dialogue avec les consociers pour leur présenter le jeu et remplit des questionnaires d'intérêt.

ADV (Administration des ventes) et Service après-vente :

Elle s'occupe de :

-Renseigner les clients

-Saisir les commandes

-Saisir des matrices de référencement pour les centrales

-Suivre les livraisons et traiter les litiges

-Prise de commandes par téléphone

-Service après-vente administratif : validation des retours de produits défectueux

Nacon dispose de matériels et logiciels particuliers :

Logiciels utilisés
Graphismes, vidéo, modalisation 3D Illustrator, Photoshop, Adobe première, Rinocéros
Bureautique Word, Excel, Powerpoint
Messagerie, communication Skype, Discord, Teams, Slack, Outlook
Gestion AX
Test Mantis BT

Matériels utilisés
Ordinateur
Ecran
Imprimante, imprimante 3D
Claviers, souris, manettes
Consoles (PS4, XBOX, SWITCH)

4. Interview d'un professionnel

Le Game Producer :

Il fait le suivi des projets en cours avec les studios, de vérifier les enregistrements audios, les traductions... Il rémunère aussi le studio si le travail est bien fait.

Il travaille dans un Open Space, seul ou en équipe. Il ne change pas de poste pendant la journée ou la semaine.

Il n'y a pas besoin d'une tenue particulière il faut juste s'habiller correctement.

Les activités qu'il fait sont très variées. Il doit être très organisé et rigoureux dans son travail. Il doit faire preuve de diplomatie et d'esprit d'analyse.

Il travaille sous l'autorité du Directeur général délégué et du PDG (Alain Falc). Il dirige lui-même une équipe.

Le métier ne comporte pas de risques. C'est un peu fatigant car les journées peuvent parfois se prolonger assez tard.

Avantages :

- Découvre la fabrication des jeux
- Peut tester les jeux (pour le travail)

Inconvénients :

- Être un peu lassé des jeux
- Rester plus tard parfois

Les plages horaires sont toujours les mêmes. Mais les horaires peuvent varier :

Horaires du Lundi au Vendredi :

08 : 30 – 9 : 30	Arrivée à l'entreprise
12 : 30 – 13 : 30	Pause déjeuner
17 : 30 – 18 : 30	Départ de l'entreprise

Réponses aux questions posées

Son salaire

Le montant du salaire est environ de 36 000 euros par an en début de carrière et peut monter jusqu'à 45 000 euros par an en fin de carrière.

Son parcours

Il a fait de l'audiovisuel et du multimédia à l'université. Le plus classique est de faire une école de jeux vidéo (par exemple : Rubika). Mais il y a beaucoup d'autres possibilités. Il faut en général avoir un BAC +5.

Son recrutement

Pour être recruté, il est possible de postuler à des offres d'emploi sur leur site avant de pouvoir passer un entretien d'embauche. Il y a peu d'offres d'emplois pour ce poste.

Sa vision du métier

Il n'envisageait pas de faire ce métier mais il souhaitait travailler dans le domaine du jeu vidéo.

Son travail aujourd'hui ressemble à ce qu'il imaginait.

Ses conseils

Il conseillerait ce type de poste à un jeune mais en revanche il conseille aussi de commencer sa carrière dans un studio d'édition pendant minimum 2 ans avant de devenir Game Producer car pour mieux travailler avec le studio, il est intéressant de connaître le fonctionnement et la manière de travailler d'un studio.

Emploi du temps de ma semaine

	Lundi 24/02	Mardi 25/02	Mercredi 26/03	Jeudi 27/02	Vendredi 28/02
Matin	Accueil	Accessoires- Design- Développement- Achats	PAO- Marketing hors soft	Soft- Marketing et Licensing	Export-ADV- SAV
Après-midi	Audio	Accessoires Labo	Pao soft-Vidéo	Soft- Production	

Ma journée préférée de la semaine

Je me lève, il est 7h30 et il me faut 1 heure de préparation.

Ensuite, à 8h30, arrivé à la société, je suis reçu dans le pôle montage et graphisme de Nacon. Je passe la matinée avec les monteurs vidéo (Fabrice, Benjamin, Axel) qui me montrent comment ils font les bandes-annonces des jeux vidéo et celles d'un évènement.

A 12h30, je repars de l'entreprise pour aller manger à domicile.

Je reviens ensuite à 13h30 et je retourne dans le même pôle que le matin pour maintenant voir l'équipe des graphistes (Caroline, Delphine, Loïc, Aline). Ils m'ont montré toutes les facettes de ce métier qui est très intéressant. Ils m'ont aussi fait essayer le logiciel Photoshop, c'était très amusant mais un peu difficile au début. Il faut une vraie prise en main pour le maîtriser. Ils m'avaient demandé de changer la couleur d'une manette et juste réaliser ce changement n'était pas si facile. J'y ai passé environ une heure !

A 16h00, ils m'ont proposé d'aller faire du ping-pong avec eux durant leur pause d'une demi-heure et on s'est encore bien amusé. Après nous sommes retournés à leur bureau pendant environ 10 minutes et puis j'ai pu assister à une de leur réunion de préparation d'un salon dont je ne peux rien dire car tout était confidentiel !

Il est maintenant 17h30, je retourne voir mon tuteur et la journée est terminée.

En bonus, dans la semaine, j'ai pu tester un jeu à sa sortie.

5. Conclusion

En conclusion, j'ai trouvé ce stage très intéressant et enrichissant. J'aime bien le monde du travail et les métiers aussi étaient très bien et intéressants. J'ai aussi remarqué que la moyenne d'âge était assez jeune dans cette société. L'ambiance me plaisait vraiment car c'était décontracté mais le travail lui, était sérieux. Je pense que ce stage pourra m'aider dans mon avenir professionnel pour savoir dans quel domaine aller.

Pour finir, je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont prise en charge et qui ont pris de leur temps pour moi, pour me montrer et m'expliquer l'étendue de leur métier. En particulier Jimmy qui m'a accueilli et qui a préparé, planifié cette super semaine au sein de la société.