

The NeceMoon : L'Album

Le Rêve à Temps Plus Que Partiel, le Travail à Temps Carrément Complet

Par
Necemon Yai

Avec la Participation de

Jean-Patrick Ehouman

Jean Luc Houédanou

Nnenna Nwakanma

Vanessa Lecosson

Ahou L'Africaine

Olivier Madiba

Cyriac Gbogou

Antoine Mian

Israël Yoroba

Darren Mart

Karen Kakou

Monty Oum

Nanda Seye

Yehni Djidji

Edith Brou

Holty Sow



The NeceMoon : L'Album

Le Rêve à Temps Plus Que Partiel, le Travail à Temps Carrément Complet

Par Necemon Yai

Première édition

Publié par Evasium ®

Avril 2018

Londres, UK

Album.NeceMoon.com

Le contenu de ce fichier est protégé par la **Loi Britannique de 1988 sur le Droit d'Auteur, les Conceptions et les Brevets.**

Licence

Tu es libre de distribuer et d'offrir ce fichier à autant de personnes que tu veux.

Tout ce que je te demande, c'est de ne pas le vendre, et de ne pas publier le contenu sur un site web.

Si tu utilises une ou plusieurs citations de ce document, mentionne bien la source et le lien vers le fichier original.

Si tu écris un livre et que je te cite, je t'accorderai des mentions et des liens aussi.

© Necemon Yai

necemon@gmail.com

www.necemonyai.com

Tous Droits Réservés

Version 1.0.7.186

A celles que j'ai perdues, à celles que j'ai retrouvées
Une de perdue, dix de retournées

Table des Matières

Introduction.....	8
A Toutes Fins Utiles	11
Volume 1 : Clair de Lune (Softcore)	12
Chapitre 1 : Stratégies et Tactiques	13
Préceptes de Vie (par Monty Oum).....	14
Monty Oum ou le Bruce Lee des Arts Digitaux.....	16
Surmotivation : Les 5 Punchlines Les Plus Percutantes (De Monty Oum Le Génie Artistique).....	21
Perdre Un Bras (par Jean-Patrick Ehouman)	23
Lectures et Auto-formation, Mes Incontournables.....	25
Devenir son Propre Patron : 7 Leçons Apprises sur le Tas (par Yehni Djidji)	34
[Interview] Dans La Bulle De Yehni Djidji : "je propose du divertissement éducatif aux enfants, leur vie en sera transformée".....	36
Qu'est ce que tu vas faire dans la vie ?	38
11 Traits de Caractère des Entrepreneurs qui Réussissent (par Jean-Patrick Ehouman)	40
5 Conseils De Sebastian Marshall Pour Former Et Gérer Son Equipe De Projet	43
5 attitudes sans lesquelles vous aurez du mal à élever votre niveau dans ce que souhaitez faire (par Jean-Patrick Ehouman)	45
50 idées à méditer et à appliquer.....	47
Contre Pierres et Marées : De la Médiocrité à l'Excellence (par Karen Kakou)	52
[Interview] Dans La Bulle de Karen Kakou : "mes parents n'avaient pas les bases d'une carrière brillante, j'ai du tout apprendre moi-même"	56
10 Compétences en Business et Management à s'approprier pour être Productif (par Vanessa Lecosson) .	58
Chapitre 2 : Marketing Digital et Visualisations Web	62
Quelques tactiques de base pour (re)lancer son blog.....	63
Ce qui nous (dé)motive lorsque l'on tient un Blog (par Jean-Patrick Ehouman)	65
10 Astuces Marketing pour la Promotion de ton Prochain Article de Blog (par Vanessa Lecosson)	66
Facebook : une Page ou un Profil : Que Choisir ? (par Israël Yoroba).....	69
Tout sur le Selfie (par Nanda Seye)	71
Confidences : les Réseaux Sociaux et Moi (par Yehni Djidji)	75
Vous avez le Droit de Publier ce que Vous Voulez en Ligne (par Jean Luc Houédanou).....	77
Attention, Cultivez votre Identité Numérique Maintenant! (par Edith Brou).....	79
Job Sur Le Web : Comment ne Pas se Faire Embaucher (par Israël Yoroba)	81
[Interview] Dans La Bulle D'Israël Yoroba : "je suis président, serial entrepreneur d'élite, veteran blog trotter, catalyseur de changement de notre génération"	83

Vous avez dit Crowdfunding ? (par Nanda Seye)	86
[Interview] Dans La Bulle De Nanda Seye : "il a fallu être très stratégique et organisée pour atteindre les objectifs fixés"	88
Explorons quelques techniques avancées de visualisation	91
Visualisation de données: Cartes thématiques VS Graphiques à bulles	99
Un guide pratique sur les données ouvertes (Open Data) de la part de La Banque Mondiale (par Cyriac Gbogou)	102
Usages Pédagogiques de la Curation de Contenus sur Interne (par Antoine Mian)	104
Marketing Pour Programmeurs (ou ce que je retiens de mes classes de marketing).....	106
Citoyen Web et Couverture Médiatique : Oui, Mais... (par Cyriac Gbogou)	114
Chapitre 3 : Carrières et Emergence	116
Commencer Un Nouveau Job : 12 Astuces Pour Bien Se Lancer.....	117
Ton Premier Emploi, C'est Comme Ta Première Go.....	121
5 'Bonnes Raisons' pour Lesquelles Tu ne seras pas Embauché (par Nnenna Nwakanma).....	125
GE : la FAQ (3 mois dans la Cyber Pearl)	128
5 leçons que j'ai apprises de mon stage chez General Electric	130
12 Ans d'Un Rêve Défiant la Réalité (par Olivier Madiba).....	132
[Interview] Dans La Bulle D'Olivier Madiba : "mon but est d'atteindre mon potentiel humain maximum et d'aider les autres à en faire autant"	140
Le paradoxe des enseignants en Afrique: rares et pourtant mal payés (par Antoine Mian)	142
Gamification : 5 concepts décalés que les écoles africaines pourraient vraiment utiliser	143
Afrique: les TIC en Education pour l'Entrepreneuriat et l'Employabilité (par Antoine Mian)	149
4 importantes révélations qui pourraient certainement accélérer la révolution éducative en Afrique.....	151
Afrique, Berceau de l'Humanité et des Entrepreneurs (par Antoine Mian)	155
[Interview] Dans la Bulle d'Antoine Mian : "si on n'est pas passionné, on passe à côté de la vie"	157
AU SECOURS! Ils vont me voler mon projet !!! (par Nnenna Nwakanma).....	159
Chapitre 4 : Bons Plans et Petites Victoires Faciles	160
Où Trouver De Bons Livres Audio Gratuits ?	161
Convertissez des fichiers vidéo avec VLC (par Jean Luc Houédanou)	163
[Interview] Dans La Bulle De Jean Luc Houédanou : "une flotte de drones qui permet d'éviter les vols et les abus"	165
FFmpeg, le moyen le plus rapide d'éditer un fichier vidéo (en 5 secondes chrono)	167
Intro Demo de Metro Studio (ou comment profiter gratuitement de la plus grande collection d'icônes du style Metro)	169
Messagerie instantanée pour votre site: faites comme les grands	173
Chapitre 5 : Dégamme : Délires et Réflexions Rapides	175

Les Effets de l'Accélération Technologique et l'Overdose d'Information: Le Savais Tu ?	176
Lois Éponymes Pour Les Techno-Stratégistes	177
Le succès, un mérite à vivre dans l'ombre (par Ahou l'Africaine)	179
[Interview] Dans La Bulle D'Ahou L'Africaine : "j'aime aller au delà de mes limites, j'aime être curieuse et essayer de nouvelles choses"	181
L'Hypothèse Générale De La Sécurité	184
Et si Google devenait méchant ?	185
L'Effet "Balle de Golf"	187
Juste Deux Choses	188
Comment savoir si tu es accro à l'informatique ?	189
Langage Geek : quelques exemples de décodages utiles.....	190
Volume 2 : Pleine Lune (Hardcore)	192
Chapitre 6 : Génie Logiciel - Quelques Notions Remarquables.....	193
8 raisons pour lesquelles ça te ferait du bien d'être programmeur(euse).....	194
Ecrire et Programmer, Finalement la Même Chose (par Jean-Patrick Ehouman).....	196
Savoir s'orienter : 5 considérations fondamentales quand on débute en programmation.....	197
Quand les judokas se mettent à la programmation	199
Création De Jeu Vidéo : 4 Tactiques Substantielles Qui Vont Forcément Booster Tes Compétences	203
10 Ans De Programmation	206
Faut-il construire ton site même si personne n'y vient ? (par Darren Mart)	211
Certifications Microsoft pour Développeurs	215
Chapitre 7 : Programmation informatique avec C# .NET	217
Pourquoi j'aime tant C#.....	218
Condensé De Ressources Gratuites En Français Pour Apprendre Et Maîtriser C#.....	221
Comment Traquer les Bugs Mystérieux avec Visual Studio	223
Comment Déboguer un Service Windows sous Visual Studio (par Holty Sow)	226
Déployer une application web sur IIS / Windows Server en 7 étapes ingénieuses	228
Lancer son application au Démarrage de Windows sans Bidouiller avec la Base de Registre (par Holty Sow)	230
Mes 12 Astuces Préférées Avec Entity Framework.....	232
ASP.NET MVC: Eviter de Polluer le Modèle de la Vue avec des Messages d'Erreurs (par Holty Sow).....	236
Limiter l'exécution d'une action uniquement aux requêtes AJAX (par Holty Sow)	238
[Interview] Dans La Bulle de Holty Sow : "pour plus d'efficacité, je préfère travailler avec une équipe agile"	241
La Révolution Xamarin.....	243
8 instruments efficaces pour programmeurs Xamarin	244

Chapitre 8 : Prototypes Epiques, Projets Classiques, Genre Historique	247
A travers Bavardica - Partie 1 : Discussion des sujets impliqués	248
A travers Bavardica - Partie 2 : Evolution Du Projet	251
A travers Bavardica - Partie 3 : Conception Graphique Des Personnages 2D	258
A travers Bavardica - Partie 4 : Possibilités d'améliorations	262
10 choses que j'ai apprises en construisant Bavardica	264
Babi Fraya : Illusion d'un Hiver Torride	266
Redynamisation : Kpakpatoya 2.0 en tant que plateforme interactive	269
Projet Flux : Plateformes Communautaires du style "Social News"	275
Reste informé sur tes sujets préférés via les plateformes sociales.....	277
Furtivue (Ou Comment Envoyer Des Messages Furtifs Comme Des Ninjas)	279
Chapitre 9 : Recherches et Etudes de Cas	280
Phidgets : Premiers Pas En Robotique ?	281
Prototype Papier.....	289
Dual Shock 3 - Partie 1: Historique des contrôleurs de jeu	292
Dual Shock 3 - Partie 2: L'histoire exceptionnelle de la Dual Shock.....	297
Dual Shock 3 - Part 3 : Analyse et Spécification	299
GOOSE (moteur de ravitaillement Google)	303
Rappel Final	307
Conclusion	308
Partage L'Album avec Tes Potes.....	309

Introduction

A propos de l'Album "The NeceMoon" : ça c'est quoi ça encore ?

[The NeceMoon™](#) est un Blog à propos de Technologie et de Stratégie. [L'Album](#) est le Best-Of, une compilation des articles les plus populaires sur The NeceMoon™.

L'objectif principal de The NeceMoon™, c'est de partager des analyses judicieuses sur divers sujets, pour permettre aux autres d'apprendre de mes erreurs et succès, et j'ose espérer, faciliter la tâche à celui ou celle qui entreprend des choses similaires.

L'objectif principal de l'Album est de favoriser un accès optimal à ce contenu. Le format Blog ne rend pas toujours justice au contenu techno-stratégique. A la base, les Blogs ont été conçus dans un esprit journalistique et sont mieux adaptés aux événements chronologiques et aux discussions (plus ou moins banales) sur l'actualité. Même si l'utilité et l'importance d'une analyse perdurent dans le temps, l'empilement progressif des articles la rend quasiment introuvable et difficilement consultable. C'est pourquoi les meilleurs articles ont été repris, revus et agencés dans un ordre logique correspondant mieux à celui d'un livre. L'Album est gratuit.

The NeceMoon™ est disponible sur [NeceMoon.com](#) (ou [necemonyai.com/blog](#))

L'Album peut être téléchargé en entier dans différents formats à l'adresse [Album.NeceMoon.com](#) (ou [necemonyai.com/blog/page/L-Album.aspx](#)). Les formats PDF, EPUB, MOBI/AZW3/KF8 (Amazon Kindle) et MP3 y sont disponibles. Aussi, les différents chapitres et volumes peuvent être téléchargés indépendamment/séparément, selon tes intérêts.

A propos de l'Auteur : qui est Necemon Yai ?



Je suis un ingénieur logiciel à fond dans les technologies Microsoft .NET. Développeur à temps complet. Artiste digital, stratège, essayiste et entrepreneur à temps partiel. Je me suis spécialisé en informatique depuis NIIT, Christ University et Swansea University (Master en Génie Informatique). A l'heure où j'écris ces mots, j'ai travaillé pour l'une des principales entreprises de E-Commerce en Europe, pour l'un des groupes financiers les plus importants d'Angleterre, pour la multinationale General Electric et pour quelques startups technologiques dont tu n'as probablement jamais entendu parler. Depuis une dizaine d'années, je tiens le blog "The NeceMoon", où je décris mes expériences, mes observations et mes réflexions. Je parle surtout de Technologie et de Stratégie. Je partage ici mes articles les plus populaires.

A propos des Contributeurs : qui est dans ton Conseil de Guerre ?

J'ai invité les meilleurs auteurs de mon réseau à inclure des contributions dans ce livre, notamment certaines de leurs pensées les plus pertinentes en termes de technologie et de stratégie. Il s'agit en l'occurrence de, Ahou l'Africaine, Antoine Mian, Cyriac Gbogou, Darren Mart, Edith Brou, Holty Sow, Israël Yoroba, Jean Luc Houédanou, Jean-Patrick Ehouman, Karen Kakou, Monty Oum, Nanda Seye, Nnenna Nwakanma, Olivier Madiba, Vanessa Lecosson et Yehni Djidji.

Au niveau de leurs textes respectifs, tu peux retrouver des liens vers leurs pages Web. De plus, la plupart de ces contributeurs et contributrices se révèlent et te livrent quelques tactiques dans des interviews exclusives que tu trouveras aussi dans ce livre.

A propos de Toi, cher lecteur, chère lectrice : à qui s'adresse ce livre ? Qu'est-ce que tu y trouves ?

Dans L'Album, il y a 9 chapitres organisés en 2 volumes. Chaque chapitre aborde un thème différent. Tu n'es pas obligé(e) de tout lire. Si tu es une personne qui s'intéresse de près ou de loin à un ou plusieurs de ces thèmes, tu apprécierais éventuellement le(s) chapitre(s) concerné(s) :

Volume 1 : Clair de Lune (softcore)

- Chapitre 1 : Stratégies et Tactiques
- Chapitre 2 : Marketing Digital et Visualisations Web
- Chapitre 3 : Carrières et Emergence
- Chapitre 4 : Bons Plans et Petites Victoires Faciles
- Chapitre 5 : Dégamming - Délires et Réflexions Rapides

Volume 2 : Pleine Lune (hardcore)

- Chapitre 6 : Génie Logiciel - Quelques Notions Remarquables
- Chapitre 7 : Programmation informatique avec C# .NET
- Chapitre 8 : Prototypes Epiques, Projets Classiques, Genre Historique
- Chapitre 9 : Recherches et Etudes de Cas

Si tu veux, tu peux télécharger et lire uniquement le(s) chapitres ou volume(s) qui t'intéressent. Plusieurs formats sont disponibles sur Album.NeceMoon.com (ou necemonyai.com/blog/page/L-Album.aspx)

Tous les liens Web de ce document sont fonctionnels, n'hésite pas à cliquer dessus.



A Toutes Fins Utiles

Ce document contient l'Album complet, 9 Chapitres organisés en 2 Volumes. Chaque chapitre aborde un thème différent. En fonction de tes intérêts, tu peux télécharger, (re)lire et partager chaque chapitre ou volume indépendamment/séparément. Les formats PDF, EPUB, MOBI/AZW3/KF8 (Amazon Kindle) et MP3 sont disponibles.

Il suffit de cliquer sur le(s) document(s) qui t'intéresse(nt) ci-dessous ou d'aller sur Album.NeceMoon.com (ou necemonyai.com/blog/page/L-Album.aspx).

The NeceMoon, L'Album Complet

Volume 1 : Clair de Lune (softcore)

[Chapitre 1 : Stratégies et Tactiques](#)

[Chapitre 2 : Marketing Digital et Visualisations Web](#)

[Chapitre 3 : Carrières et Emergence](#)

[Chapitre 4 : Bons Plans et Petites Victoires Faciles](#)

[Chapitre 5 : Dégamme - Délires et Réflexions Rapides](#)

Volume 2 : Pleine Lune (hardcore)

[Chapitre 6 : Génie Logiciel - Quelques Notions Remarquables](#)

[Chapitre 7 : Programmation informatique avec C# .NET](#)

[Chapitre 8 : Prototypes Epiques, Projets Classiques, Genre Historique](#)

[Chapitre 9 : Recherches et Etudes de Cas](#)

L'Album est également disponible en Anglais à l'adresse TheAlbum.NeceMoon.com (ou necemonyai.com/blog/page/The-Album.aspx)

Volume 1

Clair de Lune

(Softcore)

Dans ce volume :

Chapitre 1 : Stratégies et Tactiques

Chapitre 2 : Marketing Digital et Visualisations Web

Chapitre 3 : Carrières et Emergence

Chapitre 4 : Bons Plans et Petites Victoires Faciles

Chapitre 5 : Dégammage - Délires et Réflexions Rapides

Avec la participation de : Ahou l'Africaine, Antoine Mian, Cyriac Gbogou, Darren Mart, Edith Brou, Holty Sow, Israël Yoroba, Jean Luc Houédanou, Jean-Patrick Ehouman, Karen Kakou, Monty Oum, Nanda Seye, Nnenna Nwakanma, Olivier Madiba, Vanessa Lecosson et Yehni Djidji

Chapitre 1

Stratégies et Tactiques

Avec la participation de Jean-Patrick Ehouman, Karen Kakou,
Monty Oum, Vanessa Lecosson et Yehni Djidji



Préceptes de Vie

Par [Monty Oum](#)

J'ai toujours espéré qu'un jour j'aurai l'occasion de transmettre tout ce que j'ai appris. C'est à peine si je semble trouver du temps pour ça, vu que [vivre selon mes propres paroles](#) signifie forcément que je n'ai absolument pas le temps de les détailler. Mais au moins, je peux prendre un bref moment pour dire quelque chose en passant.

Ne laisse jamais personne te dire qu'une chose est impossible.

Je vis selon ce principe depuis que ça a déclenché en moi la capacité de réaliser des choses bien que tout le monde me disait que c'était impossible. Les gens m'ont toujours dit que c'était impossible, que ça avait déjà été essayé. Si tu sais de quoi je parle, tu es déjà sur la bonne voie. Ce que je veux te dire, ignore ceux qui ont été vaincus par ce qu'ils appellent "l'expérience". Continue d'évoluer et ne laisse personne t'en décourager.

Je sais que ça fait même un peu cliché, n'abandonne jamais, etc. Mais c'est vraiment comme ça que je vis ma vie, même actuellement car il y a encore plus de gens "expérimentés" qui vont critiquer et prétendre que je m'y prends mal. C'est l'esprit humain qui nous gardera en vie. Cela sonne juste pour les événements de ma vie, [quand j'ai commencé Haloid](#). Je ne l'ai pas fait parce que je voulais trouver un [boulot dans l'industrie des jeux vidéo](#), ou que je voulais devenir célèbre, ou je ne sais quoi. Je l'ai fait parce que je savais que ça pouvait être fait, et que la route pour l'accomplir était imparfaite et difficile. Tout ce que ce projet m'avait apporté, c'était juste de nouvelles étapes dans mon parcours vers ce en quoi je croyais.

Il y a beaucoup de choses qui manquent dans ma vie, je suis fauché, ma voiture est dans un état horrible, mon appartement est en désordre, souvent je reste au bureau pendant 3 jours de suite et ne dors sur le canapé que lorsque j'en ai vraiment besoin. Je suis désespérément insociable. Je vois [ma copine](#) 3 fois par an.

Je viens d'une famille appauvrie de réfugiés de la guerre civile cambodgienne. Ce fut un long voyage entre, être si incroyablement pauvre que je n'avais pas de papier sur lequel dessiner quand j'étais petit, et arriver où j'en suis maintenant. Cela ne serait pas arrivé si je ne plongeais pas tête la première, si je ne prenais pas constamment des risques, si je ne risquais pas tout pour persévérer... Et bim, succès ? Ils pensaient que c'était impossible.

Quelle est la plus grande récompense pour avoir traversé de telles difficultés ?

J'espère que tu le verras aussi un jour, parce que le monde a l'air très différent, [quand tu te donnes à fond](#) à chaque seconde que tu as.

Monty Oum ou le Bruce Lee des Arts Digitaux

Par [Necemon](#)

Il y a certaines personnes qui sont prêtes à quasiment tout sacrifier, y compris leur temps, leurs ressources, souvent même leur vie sociale, leur sommeil et certains plaisirs "normaux" de la vie. Tout ça pour se consacrer à leur vocation, travailler dur à changer les choses ou essayer à leur façon de rendre leur monde un peu plus agréable. Tes grands parents avaient un mot pour ça, il les appelaient les Saints. Mais ça, c'était avant. Aujourd'hui, on les appellent les Entrepreneurs.



On a perdu [l'un des meilleurs soldats](#). Un artiste génial et une [légende de l'Internet](#) nous a quitté. [Monty Oum](#) était un artiste digital américain connu pour ces montages et vidéos de baston tels que Dead Fantasy et RWBY. C'était, entre autres, un [animateur 3D autodidacte](#). Sa formation était surtout basée sur l'observation.

La plupart des geeks ont découvert Monty suite à la [publication de Haloid](#), son montage à enchainements spectaculaires qui mêlait Halo et Metroid. Produit par un rêveur à temps partiel:



Cette vidéo a créé un buzz dans l'Industrie du Jeu Vidéo et Monty a ensuite été recruté par Namco Bandai, où il a travaillé sur le jeu [Afro Samurai](#). Il était également l'auteur de [certaines des animations](#) les plus impressionnantes sur le Web, dont la plupart s'appuyait sur la [suspension d'incroyance](#). Des millions de gens ont apprécié sa série web "[RWBY](#)" ([Ruby - Red White Black Yellow](#)).

Il avait choisi d'être Fantastique comme métier et au delà de ses compétences artistiques, c'était l'homme qui ne ralentissait jamais, celui qui voulait que sa vie soit toujours aussi efficace, rapide et productive que possible. Dans l'industrie, la passion de [Mister Oum](#) était légendaire, certains l'appelaient [le Bruce Lee des Arts Digitaux](#). Il était de ceux qui avaient [une envie féroce de créer](#), d'où cette excellente combinaison : une aptitude créative exceptionnelle et la détermination nécessaire pour l'utiliser à fond. [Monty](#) était la personnification de la motivation et de la persévérance.

Est ce que tu peux atteindre ce niveau de détermination ? Si oui, c'est que tu vas Réussir.



Moi je suivais ses travaux [depuis les Roads](#). J'admirais son aptitude à travailler si dur et son niveau de passion pour [ce qu'il créait](#).

Tellement de potentiel, mais parti à 33 ans, à la suite d'une soudaine réaction allergique. Voilà le genre d'histoires qui nous rappelle le caractère transitoire, furtif et éphémère de la vie. Parfois on travaille dur comme des malades, on fait des projets plus ou moins vastes... Mais tout peut s'écrouler subitement, suite à un petit accident, une simple erreur médicale ou une allergie sortie de nulle part...

Philosophiquement, c'est un concept assez important : rester conscient de la fin qui est inévitable. Vivre à la Frontière, constamment, sinon par moments. Par Frontière, je fais ici référence à ce concept du Bushido qui implique la méditation sur sa propre mort : réaliser que tu vas mourir et vivre en l'acceptant.

Le [Bushido](#) (la voie du guerrier) est le code des principes moraux que les samourais japonais étaient tenus d'observer et qui a inspiré le code d'honneur de [disciplines comme l'aïkido, le judo, le jujitsu et le karaté](#).

Mais sous sa forme la plus pure, le Bushido exige de ses pratiquants le respect du danger et de la mort, pour qu'ils jugent efficacement le moment présent par rapport à leur propre mort.

Du coup, nous aurions pu conclure sur le cliché qui dit que la vie est courte et qu'il faut profiter de chaque instant. Le problème, c'est qu'il y a une certaine complexité dans la proposition d'"*apprécier l'instant*", les interprétations divergent amplement. Certains ~~parasseux~~ pourraient traiter leurs collègues de mordus du travail/[workaholiques](#)/[nerds](#) qui exagèrent, mais quelles sont les options ? Certains d'entre nous travaillent à fond parce qu'il n'y a pas d'autre alternative. Est ce que tu as déjà été si intensément absorbé(e) dans une activité créative, que quand tu t'en déconnectes, tu trouves qu'y retourner serait plus excitant que de passer à des distractions "normales" ? Ce qui est une corvée pour certains peut être un réel plaisir pour d'autres. Et inversement, ce qui est une distraction pour certains peut être ennuyeux pour d'autres. L'essentiel, c'est de [faire ce que tu aimes](#).

Quand l'on est émotionnellement engagé par passion ou par une cause, on tend à explorer des perspectives ambitieuses sans regret, quelque soit ce qui pourrait arriver ensuite.

Beaucoup de [leçons de vie à retenir de cet homme](#), mais la plus importante, c'est probablement à quel point l'esprit humain est indomptable. Si tu t'efforces d'accomplir quelque chose, ça va se réaliser pourvu qu'il y ait assez de détermination; ça pourrait ne pas être immédiat, et parfois tes plus grands rêves sont des projets qui ne se déploieront pas pendant que tu es encore en vie. L'effort que tu investis dans toute chose te transcende, car il n'y a pas de futilité même dans la mort.

Monty Oum nous a laissé mais il laisse derrière lui plusieurs inspirations et chef-d'oeuvres.







Surmotivation : Les 5 Punchlines Les Plus Percutantes (De Monty Oum Le Génie Artistique)

Par [Necemon](#)

Monty Oum était [le Bruce Lee des Arts Numériques](#). C'était l'homme qui ne ralentissait jamais, celui qui voulait que sa vie artistique soit toujours aussi efficace, rapide et productive que possible. Il était littéralement une personnification de la motivation et de la détermination, voici ses meilleures punchlines :

Le temps ne s'arrête pour personne et je n'ai pas le temps de m'arrêter.

Si tu cherches à te surpasser, alors prépare toi à sacrifier une partie de qui tu es et ne regarde pas en arrière.

Les meilleurs logiciels à utiliser ? Il ne s'agit pas de quels outils tu utilises, il s'agit de comment tu les utilises. Je suppose que le meilleur conseil pour les débutants serait de simplement commencer et de vraiment s'y mettre. Continue d'évoluer...

Le Monde prend un air très différent quand tu te donnes à fond, à chaque seconde que tu as.

Est ce que tu peux atteindre mon niveau de détermination ? Si oui, c'est que tu vas Réussir. Je crois que l'esprit humain est invincible. Si tu t'efforces d'accomplir quelque chose, ça va se réaliser pourvu qu'il y ait assez de détermination; ça pourrait ne pas être immédiat, et parfois tes plus grands rêves sont des projets qui ne se déploieront pas pendant que tu es encore en vie. L'effort que tu investis dans toute chose te transcende, car il n'y a pas de futilité même dans la mort.



Perdre Un Bras

Par [Jean-Patrick Ehouman](#)



L'une des différences non apparentes entre les Success-Stories et les histoires de Mr/Mme tout-le-monde, réside en [un énorme sacrifice](#). On parle aussi de « perdre un bras » pour qualifier ce sacrifice. Il s'agit bien là de quelque chose d'irréversible et dont la douleur au moment de l'exécution est d'une intensité difficile à supporter pour la plupart d'entre nous.

Vous ne trouverez pas une seule personne qui a accompli une oeuvre monumentale sans avoir décidé de mettre une croix sur quelque chose de très précieux pour chacun de nous. Bien souvent elles ont décidé de « perdre un bras » pour accomplir leurs rêves. Elle ont ainsi accepté une douleur physique ou émotionnelle (ou encore sentimentale) que la plupart d'entre nous n'aurait pas accepté. Et elles l'ont fait sur plusieurs années.

Lorsqu'un adolescent décide de devenir professionnel du sport ou star de la musique ou du cinéma, il prend la décision implicite de « mettre de côté » les choses de l'adolescence pour atteindre son objectif. Vous avez peut-être entendu parler des longues heures d'entraînement de Tiger Wood lorsqu'il était enfant. Bien que poussé par ses parents, il acceptait de s'entraîner le dimanche (le jour de repos de ses concurrents). Et ce, quelque soit le temps qu'il faisait. Certains trouveront étrange et insensé de pratiquer du golf sous la pluie, mais, ce n'est pas le cas de la famille Wood. D'autres diront qu'il ne sert à rien de répéter des textes de rap 15heures/jours sans sortir de chez soi pendant plusieurs semaines. Ce n'était pas l'avis de la star Jay-Z lorsqu'il était encore adolescent. Il est encore moins acceptable pour le commun des mortels d'accepter d'essayer plus d'un millier de fois la même expérience chimique ou mécanique avec seulement une petite modification du procédé à chaque essai. C'est sans compter sur Thomas Edison qui s'y est adonné à coeur joie et pendant la plus grande partie de sa vie.

L'accomplissement a donc un prix que seuls les personnes s'étant engagées peuvent évaluer, comprendre et accepter. A tout moment d'une vie, une femme peut décider d'accomplir quelque chose de remarquable. Ouvrez le livre des Records Guinness et vous verrez des choses aussi incroyables que les personnes qui les ont accomplies.

Vous seul êtes à mesure de décider de « perdre un bras » pour accomplir un rêve. Que ce soit la notoriété, l'argent, le charisme, vous n'atteindrez jamais le plus haut niveau sans sacrifier quelque de précieux. Un coach, un mentor, un professeur ne pourra pas grand-chose pour vous. Sa contribution ne dépassera pas le cadre d'un rappel permanent de votre engagement.

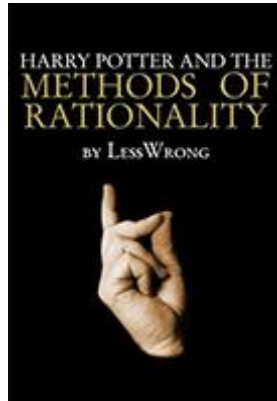
La bonne nouvelle c'est que très peu de personnes sont disposées à mettre de côté ce qu'elles considèrent précieux. Cela vous donne donc la possibilité d'aller plus loin que les autres sans craindre de réelle concurrence. Car à un moment ou un autre, il faudra « perdre un bras » et à ce moment-là, presque tout le monde s'arrête. Si vous accepter de continuer, il n'y a aucune raison pour que vous n'atteigniez pas les sommets.

Lectures et Auto-formation, Mes Incontournables

Par [Necemon](#), 2015

Il y a environ 2 ans, j'avais partagé [la liste des livres que j'avais trouvé particulièrement intéressants](#). Et puis après ça, j'en ai lu plusieurs autres ces derniers mois, et voici mes nouveaux préférés:

1. [Harry Potter et les Méthodes de la Rationalité](#) - par [LessWrong](#)



La plus populaire des fictions Harry Potter, maintenant traduite en français !

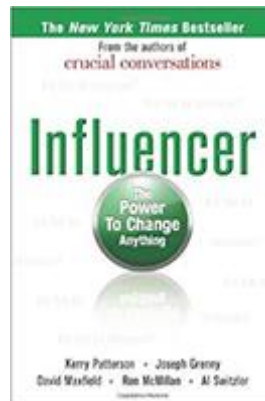
Ecrite par [Eliezer Yudkowsky](#) (alias LessWrong, chercheur, écrivain et théoricien décisionnel à l'Institut Singularity pour l'Intelligence Artificielle), l'histoire se déroule dans un "univers parallèle" et illustre certains concepts issus des sciences cognitives et des théories de la rationalité. C'est donc une refonte de l'histoire originale présentant une tentative d'expliquer le monde magique à travers la méthode scientifique.

Pétunia Evans a épousé un biochimiste et Harry est un petit surdoué qui grandit fasciné par la science et la technologie. Quand il découvre qu'il est un sorcier, il tente d'appliquer les principes scientifiques à son étude de la magie, avec des résultats parfois surprenants. Alors que la magie semble désormais être une réalité établie, Harry prend sa place à Poudlard, armé de la méthode expérimentale et des [idéaux des Lumières](#).

Le texte contient de nombreux indices : des indices évidents, des indices "pas si évidents" et des allusions vraiment obscures. C'est une histoire rationaliste ; ses mystères peuvent être résolus et sont d'ailleurs destinés à être résolus. Toute science mentionnée est de la vraie science.

Avertissement : J.K. Rowling possède Harry Potter, et personne ne possède les méthodes de la rationalité.

2. *Influenceur (Le pouvoir de tout changer)* - par Kerry Patterson, Joseph Grenny, David Maxfield, Ron McMillan et Al Switzler



Diriger, c'est difficile. Et la seule chose plus difficile que de diriger une équipe vers une vision commune (en supposant que tu es d'abord à mesure de réunir ladite équipe), c'est de diriger une équipe à travers un changement. Le changement est encore plus difficile.

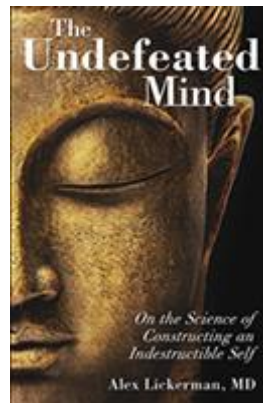
Il n'y a pas de formule magique pour la gestion du changement, mais le livre "*Influenceur (Le pouvoir de tout changer)*" fournit un système génial.

D'entrée de jeu, les auteurs soulignent ce qui ne fonctionne pas: bavarder. En général, tu ne peux pas expliquer logiquement aux gens pourquoi ils doivent changer leurs comportements et t'attendre à ce que quelque chose se passe. Les comportements des gens sont en accord avec ce qu'ils croient être dans leurs meilleurs intérêts personnels. A moins que tu ne changes les croyances, tu as peu de chance de changer les comportements.

L'influence, c'est avant tout changer les coeurs, les esprits et les comportements pour produire des résultats significatifs et durables.

Bref, ne perds pas de temps sur ta méthode pour créer un changement avant d'avoir élucidé ce que tu veux, pourquoi tu le veux et quand tu le veux. Le livre explique comment clarifier des résultats mesurables, trouver des comportements vitaux, et utiliser une approche stratégique et variée pour influencer les individus et les groupes.

3. [L'Esprit Invaincu: la science de se construire une personnalité indestructible](#) - par [Alex Lickerman](#)



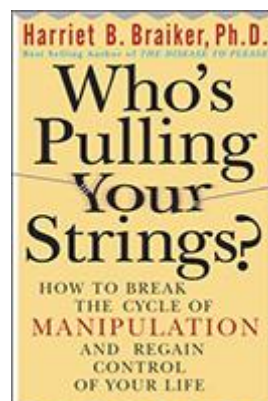
Un livre sur la façon de surmonter les défis que la vie jette sur notre chemin. C'est un livre fort qui t'aide à cultiver ta force intérieure pour faire face aux moments difficiles avec un cœur courageux. C'est plus qu'un livre. C'est un ensemble d'outils pour la vie.

Les techniques de ce livre t'aident à rester fort(e) lorsqu'on te teste. La clé, selon le [Docteur Lickerman](#), c'est de transformer l'adversité en sagesse. C'est cette sagesse qui t'aide à développer ta résilience et atteindre une paix indestructible.

C'est aussi un beau mélange de sagesse antique et de science moderne, offrant un ensemble de directives, non pas pour résoudre les problèmes, mais pour établir un état d'esprit qui rend tous les problèmes maniables, et augmenter considérablement ta capacité à résister à l'adversité.

Tout cela ne se passe pas automatiquement, il faut de la pratique. Une personne peut naître extraordinaire, mais elle peut aussi le devenir.

4. [Qui Tire Tes Ficelles ? \(comment briser le cycle de la manipulation et reprendre le contrôle\)](#) - par [Harriet Braiker](#)



Dans "*Qui tire tes ficelles ?*", Le Docteur Harriet B. Braiker expose les méthodes les plus courantes des manipulateurs, et avec l'aide de questionnaires d'auto-évaluation, de plans d'action, et d'exercices pratiques, elle aide à reconnaître, arrêter et éviter le cycle de manipulation (pour de bon) à travers plusieurs techniques simples.

5. [*Le Pouvoir du Moment Présent : Guide d'éveil spirituel*](#) - par [Eckhart Tolle](#)

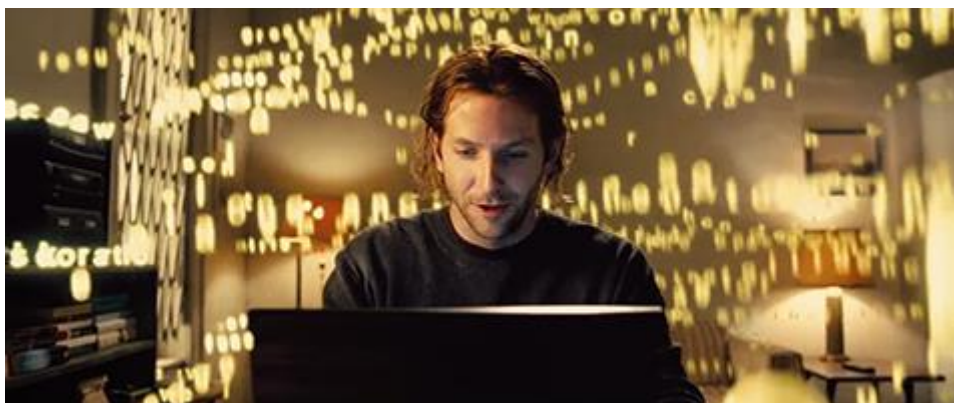


Un guide soulignant l'importance de vivre dans le moment présent et d'éviter de trop penser au passé ou au futur. L'auteur écrit qu'une personne devrait être consciente de son "moment présent" au lieu de se perdre dans l'inquiétude et l'anxiété sur le passé ou le futur.

Selon le livre, seul le moment présent est important. Le passé et le futur d'une personne sont créés par ses pensées. L'auteur soutient que l'acharnement que les gens ont par rapport au contrôle absolu de leur vie est une illusion qui n'apporte que de la douleur. Le livre décrit également des méthodes de relaxation et de méditation pour aider les lecteurs à s'ancrer dans le présent. Ces suggestions incluent: ralentir le rythme de vie en évitant les projets multi-tâches, passer du temps dans la nature, et se défaire des inquiétudes quant à l'avenir.

Bien que le voyage soit difficile, Eckhart Tolle utilise un langage simple et des formulaires faciles pour te guider.

6. [*J'étais aveugle mais maintenant je vois*](#) - par [James Altucher](#)

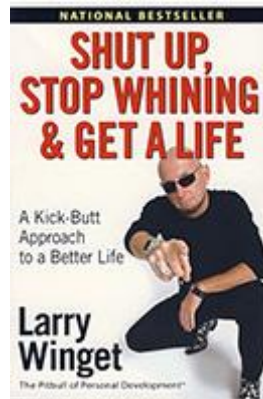


[James Altucher](#) est l'un de mes blogueurs préférés. Dans ce livre, il tente deux choses. D'abord, il essaie de créer une prise de conscience à propos d'un large éventail de situations que nous avons tendance à considérer comme acquises/normales sans vraiment tenir compte du pourquoi, en utilisant des arguments précis et en mentionnant des alternatives pour faire valoir son analyse.

Deuxièmement, l'auteur décrit comment gérer cette prise de conscience et obtenir la confiance/force de faire les choses à ta façon.

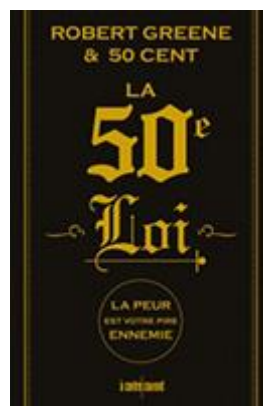
Un texte drôle et brutalement honnête qui incite à la réflexion.

7. [Ferme la, arrête de pleurnicher et construis ta vie](#) - par [Larry Winget](#)



Ceci n'est pas ton bouquin typique de développement personnel. Ce livre ne va pas t'aider à te sentir fier(e) de toi et c'est une bonne chose. Si tu espères évoluer en te limitant à un tas de mantras flatteurs, alors ce livre n'est pas pour toi. Mais si tu es prêt(e) à te bouger et à vraiment changer ta vie, alors Larry Winget est ton homme. Larry (dit le Pitbull du Développement Personnel) est direct, caustique et controversé. Son approche "Tough Love" (qui aime bien chatie bien) résume le succès à une formule très simple: tes échecs dans la vie sont de ta p... de faute, donc si tu la boucles, que tu arrêtes de te plaindre, et que tu poses les actions appropriées, ta vie va s'améliorer.

8. [La 50^{ème} Loi](#) - par [50 Cent](#) et [Robert Greene](#)

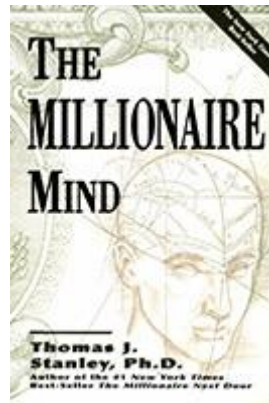


50 Cent (icône de culture Pop et Hip Hop) s'associe avec Robert Greene (auteur de plusieurs succès de librairie) pour écrire une bible sur le succès dans la vie et dans le travail, avec un principe unique: ne crains rien.

C'est ainsi qu'ils ont produit *La 50^{ème} Loi*, un New York Times Best-Seller sur la stratégie et l'intrépidité.

Le livre est un compte semi-autobiographique détaillant l'évolution de 50 Cent à la fois en tant que jeune débrouillard de New York et en tant qu'éminent musicien, avec des leçons et anecdotes de personnages historiques tels que Abraham Lincoln, Sun Tzu, Socrate, Napoléon, Malcolm X, et James Baldwin.

9. *L'Esprit de Millionnaire* - par [Thomas Stanley](#)



L'Esprit de Millionnaire s'inspire de la recherche de l'auteur sur l'élite financière émergente d'Amérique (surtout ceux qui utilisent peu ou pas de crédit à la consommation), afin d'en examiner les idées, les croyances et les pratiques.

Le livre analyse les facteurs environnementaux et le mode de vie qui ont précédé et ont abouti à une telle accumulation de richesses, en explorant les attitudes et compétences qui ont permis à ces millionnaires de construire et d'entretenir leurs fortunes.

10. *Comment vivre 24 heures par jour* - par [Arnold Bennett](#)

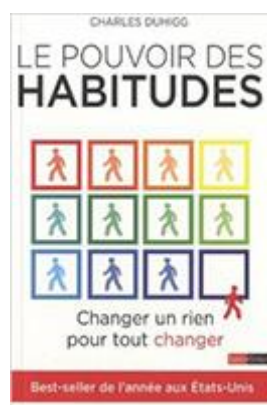


Le temps est une chose très étrange; tout le monde reçoit la même quantité chaque jour. Personne ne reçoit plus que toi, ou moins que toi. Ce ne est pas possible d'aller dans un magasin et d'acheter du temps. Mais le temps est la matière première inexplicable avec laquelle tout est possible, mais sans laquelle, rien n'est possible.

L'auteur affirme que le temps est la plus précieuse des ressources. Il a dit que de nombreux livres ont été écrits sur la façon de vivre sur une certaine somme d'argent chaque jour, mais il ajoute que le vieil adage "le temps, c'est de l'argent" sous-estime la situation, vu que le temps peut souvent produire de l'argent, mais l'argent ne peut pas produire plus de temps. Le temps est très limité, et Bennett exhorte les autres à utiliser au mieux le temps qu'il leur reste à vivre.

Comment vivre 24 heures par jour offre des conseils pratiques sur la façon dont on peut vivre (plutôt que de simplement exister) dans les limites de 24 heures par jour. Un classique sur l'amélioration de soi qui t'apprend à vivre pleinement.

11. [Le Pouvoir des Habitudes : Changer un rien pour tout changer](#) - par [Charles Duhigg](#)



Les habitudes peuvent nous construire ou nous détruire de mille manières; en fait, ces "réponses automatiques" affectent tous les domaines de nos vies.

Dans "*Le Pouvoir des Habitudes*", Charles Duhigg, journaliste en économie et lauréat du prix Pulitzer, explore la science derrière la création et la réorganisation des habitudes. Il nous mène vers de passionnantes découvertes scientifiques qui expliquent pourquoi les habitudes existent et comment elles peuvent être modifiées.

À la base, *Le Pouvoir des Habitudes* contient un argument indiscutable: La clé est de comprendre comment les habitudes fonctionnent.

12. [*Écriture : Mémoires d'un métier*](#) - par [Stephen King](#)



Écriture : Mémoires d'un Métier est à la fois une autobiographie et un tutoriel. [Stephen King](#) (auteur célèbre pour ses contributions dans les genres comme le fantastique, la fiction surnaturelle, la science-fiction, le suspense et l'horreur) écrit à propos de sa jeunesse, traitant de ses premières tentatives d'écriture, de ses succès et des problèmes personnels qu'il a connus. En gros, il raconte les aventures qui ont fait de lui l'écrivain qu'il est devenu. Stephen King discute ensuite les mécanismes de l'écriture, offrant des conseils pratiques sur l'art d'écrire et de construire une histoire.

13. [*Principes*](#) - par [Ray Dalio](#)



Principes est comme un guide de méditation moderne axé sur le développement personnel et professionnel.

[Ray Dalio](#), self-made multi-milliardaire, détaille le but et l'importance d'avoir des principes en général, ses principes de vie les plus fondamentaux qui s'appliquent à tout ce qu'il fait, et ses principes de management.

14. [Introduction à la Métaphysique](#) - par [Henri Bergson](#)



Un essai intellectuellement stimulant, par Henri Bergson, sur le concept de la réalité. Pour Bergson, la réalité ne se présente pas dans une série d'états discrets mais comme un processus similaire à celui décrit par la philosophie de processus ou le philosophe grec Héraclite. La réalité est fluide et ne peut pas être complètement comprise par l'analyse réductionniste, qui dit-il "implique que nous allons autour d'un objet", par l'acquisition de connaissances à partir de différents points de vue qui sont relatifs. Au lieu de cela, la réalité ne peut être saisie entièrement que par perception, que Bergson décrit comme une "entrée dans l'objet".

Ceci est un livre difficile, mais ses idées sur le temps et la valeur de l'expérience immédiate valent la peine.

C'est tout.

Devenir son Propre Patron : 7 Leçons Apprises sur le Tas

Par [Yehni Djidji](#)



Depuis quelques mois j'ai quitté mon emploi pour devenir mon propre patron. Enfin, c'est ce que je pensais. Mais j'ai pu tirer quelques leçons de cette expérience que je voudrais partager.

1. S'amuser en travaillant

Quand on fait un travail qu'on aime, on ne travaille pas vraiment finalement. On [s'amuse tout en gagnant de l'argent et en apprenant](#).

2. Activités variées, intellect équilibré

Plus besoin de répéter mécaniquement les mêmes gestes et travailler sur le même projet à longueur de journée. Je peux aider quelqu'un à lancer un magazine tout en travaillant sur un scénario de film, [écrire des articles](#) pour une radio et peaufiner une nouvelle. Bien entendu il faut être très organisé. Je cherche encore le secret.

3. Economies assurées

Certaines personnes ont un salaire qui semble énorme mais elles dépensent plus des 3/4 en transport, [communication](#) et nourriture sur le lieu de travail. Si vous travaillez à la maison vous dépenserez en transport seulement pour des rendez-vous à valeur ajoutée et vous vous nourrirez tout simplement du repas du jour...si vous êtes disciplinés. En plus, le côté informel de l'activité au démarrage vous évite bien des taxes. Il faut se servir de cette phase pour économiser au maximum et formaliser l'activité rapidement car il y a des marchés qu'on ne peut pas décrocher quand on n'est pas légalement constitué.

4. Maîtrise de son temps et de son espace

Vous pouvez aménager vos horaires afin d'être disponible pour votre famille tout en menant à bien vos activités. Plus besoin de subir les embouteillages des heures de pointe et de perdre un temps précieux à se demander si le ralentissement est lié à un accident ou au passage d'un officiel de la République. A la maison, dans un restaurant, à la plage, [on peut travailler de partout](#). Je ne conseille plus aux gens de bosser exclusivement depuis la maison et j'expliquerai pourquoi un peu plus bas.

5. Vous avez dit "plus de patron"?

Si vous pensiez devenir votre propre patron, détrompez-vous. [Vos clients sont vos nouveaux patrons](#). Certains vous feront même regretter d'avoir quitté votre emploi. Chacun avec ses exigences, ses contraintes, ses écarts de langage parfois. Mais cela vous permettra de voir d'autres facettes de la vie d'entrepreneur.

6. Attention à la prise de poids

Pour travailler à domicile il faut être discipliné. Sinon, on est tenté de dévaliser le frigo en grignotant à outrance. Je sais de quoi je parle.

7. Savoir fixer les limites

Il faut pouvoir expliquer à la famille que le fait d'être assis devant un ordinateur ne signifie pas que vous ne faites rien. Ils doivent enregistrer qu'être à la maison n'est pas être disponible. Sinon vous aurez droit à un défilé de domestiques venant demander telle ou telle chose dont ils s'occupent pourtant bien quand vous n'êtes pas présent. Mais là encore c'est [sans compter les enfants](#). Impossible de travailler avec mon fils dans les parages. Il cognera à la porte de la chambre jusqu'à ce que je montre patte blanche. Pour ceux qui ont des enfants encore trop petits pour comprendre que maman peut être assise tout près mais qu'on ne doit pas la gêner, il vaut mieux sortir.

[Interview] Dans La Bulle De Yehni Djidji : "je propose du divertissement éducatif aux enfants, leur vie en sera transformée"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je suis Rosine Kakou Ano. Diplômée en Communication, Marketing et Management. J'évolue sous le pseudonyme de [Yehni Djidji](#) depuis 2008, année où j'ai lancé [mon blog](#). Je suis fondatrice d'une Agence littéraire appelée [Livresque](#) qui aide ceux qui désirent publier un ouvrage tout le long du processus, organise des événements autour du livre et propose du divertissement éducatif aux enfants.

2. Quelles sont les valeurs qui te caractérisent ?

La pitié : la crainte de Dieu est la marque des hommes de valeur. Ce qui leur confère intégrité, loyauté et honnêteté.

La responsabilité : Elle va avec la maturité et permet de respecter et assumer pleinement les engagements pris vis-à-vis des autres et de soi-même. C'est une qualité qui manque cruellement à beaucoup d'hommes.

L'empathie et la libéralité : Aimer son prochain, pouvoir se mettre dans sa peau, comprendre son fardeau et l'aider à le soulager.

3. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

[Le livre a contribué à me forger et à m'insérer sur le plan professionnel](#). Je milite donc activement pour le remettre au cœur des habitudes afin que le maximum de personnes puisse profiter de ses bienfaits. De plus, notre continent a de belles histoires et j'aime contribuer à les raconter au monde sous des formats de plus en plus variés.

4. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Je suis une accro à internet qui essaie de modérer même si c'est difficile, compte tenu du fait que c'est pour moi un outil de travail. Mes gadgets préférés sont mon ordinateur et mon téléphone.

5. Des recommandations pour tes juniors ?

Je conseille mon [livre de coloriage tenues traditionnelles](#) aux enfants de 3 à 6 ans et plus encore si affinités. Le coloriage n'a pas d'âge. Je les encourage aussi à s'attacher au livre, pas seulement comme outil d'apprentissage scolaire mais comme compagnon quotidien. Leur vie en sera transformée.

6. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Le meilleur moyen de me contacter est par [email \(yehnidjidji@gmail.com\)](mailto:yehnidjidji@gmail.com), puis par les [réseaux sociaux](#).

Qu'est ce que tu vas faire dans la vie ?

Par [Necemon](#)

Ceci est surtout pour ceux qui ne savent pas trop ce qu'ils vont faire dans la vie.

C'est important de commencer à y réfléchir dès maintenant, peu importe l'âge que tu as. Tu ferais mieux de t'y mettre le plus tôt possible parce que ça prend du temps et des efforts pour [améliorer ses compétences et atteindre ses objectifs](#). Plus tu commences tôt, plus tu as de temps pour faire des erreurs et les corriger (Et tu feras probablement pas mal d'erreurs en cours de route).

Pour décider de ce que tu vas faire, il y a essentiellement 3 choses à considérer:

- ce que tu aimes, le genre de [choses qui te passionnent](#)
- tes talents: les choses dans lesquelles tu es naturellement bien, mais aussi [les compétences que tu acquiers](#) dans ta formation scolaire et extra scolaire.
- les valeurs que tu peux ajouter, ce que tu peux faire et que [des gens seraient prêt a te payer pour que tu le fasses](#).



Généralement, c'est facile de citer les choses que tu aimes le plus. Cependant, j'ai remarqué que plusieurs personnes n'arrivent pas à identifier quelles sont leurs atouts et surtout comment elles peuvent les utiliser pour créer de la valeur. Si c'est aussi ton cas, tu peux essayer ce qui suit.

Considérons ta liste de contacts dans ton téléphone. Tu y as des amis et des amies que tu appelles pour différentes raisons. Quand ton ordinateur est en panne, tu sais quel ami appeler. Quand tu déprimes, tu as cette amie qui sait toujours comment te remonter le moral. Quand tu veux sortir, t'amuser en ville, tu sais aussi qui contacter. On peut lister beaucoup d'exemples dans ce genre mais, ce que je veux dire, c'est que toi aussi tu représentes un contact pour tes amis. Donc demandes toi, "quelle aide je peux apporter à mes amis et pour laquelle ils me contactent quand ils ont des soucis ?" Ça pourrait te donner des indices sur les choses pour lesquelles tu es bien et comment [tu peux aider les autres](#).

Bonne chance pour la suite,

Necemon

11 Traits de Caractère des Entrepreneurs qui Réussissent

Par [Jean-Patrick Ehouman](#)



Je passe une bonne partie de mon temps à essayer de comprendre ce que les fondateurs de PME/start-up ou créateurs de produits à succès ont de particulier dans leur manière d'être ou de faire les choses. Ainsi l'on peut établir quelques « patrons de conception » et aussi des attitudes que l'on retrouve souvent chez ces personnes. Voici donc une liste (non exhaustive) de traits de caractère que j'ai pu remarquer chez ces personnes. Bien entendu, certains entrepreneurs réussissent sans avoir ces traits de caractère.

La curiosité

Ils lisent beaucoup et n'hésitent pas à poser des questions pour des choses qui peuvent paraître triviales a priori. Ils ont une soif d'apprendre. Ils veulent savoir ce qui a pu mener un tel au succès ou à l'échec. Ils sont aussi à la recherche perpétuelle d'éléments qui leur permettraient de motiver et de garder leurs meilleurs employés.

La capacité à collaborer

Ceux qui savent déléguer et établir de solides relations avec leurs employés arrivent plus facilement à proposer des solutions ou produits répondant aux réels besoins des clients.

Utiliser le moins d'argent possible

Pour un entrepreneur à succès il y a une presque-maxime : « une aventure entrepreneuriale tend à créer de l'argent et non pas à en utiliser ». C'est ainsi qu'ils cherchent toujours le moyen de mettre la main dans la poche le moins possible. Préférant des échanges de marchandises par exemple à des achats, ils trouvent toujours des moyens ingénieux pour acquérir les ressources dont ils ont besoin sans être obligés de toucher à leur bourse.

L'épanouissement

Faire quelque chose que l'on aime et qui procure une joie de vivre est primordiale pour ces entrepreneurs. Ils aiment avoir le contrôle total de leur revenu. Aussi ils tirent une énorme satisfaction dans le fait qu'il créent des produits/services ou concept à valeur ajoutée.

Des maniaques de la planification

Pour eux, tout doit être planifié. Que ce soit les actions à court terme ou celles qui doivent être mise en œuvre dans le moyen et long terme, ils prennent le temps de mettre à l'écrit un plan avec un niveau de détail assez élevé. Cela leur permet d'avoir une ligne directrice et de pouvoir à tout moment changer leurs orientations grâce à un suivi quotidien.

Gros utilisateurs des technologies (pour ceux qui en ont l'accès)

Les meilleurs entrepreneurs n'hésitent pas à investir dans un sites web de haute qualité tout en prenant le temps de mettre en place des outils de gestion et de communication interne. Pour eux, lorsqu'il s'agit de ces choses, il ne faut pas hésiter à mettre la main dans la poche.

Agir pour la communauté

En marge de leurs activités commerciales, les entrepreneurs à succès posent souvent des actes en faveur de la communauté. Ils sont engagés dans des œuvres caritatives ou tout simplement ils initient des projets pour aider les autres.

Les « Hommes d'Action »

La pro-activité n'est pas une option pour eux. A tout moment ils essaient de se différencier de leur concurrents en prenant les devants. Ils prennent des risques que Mr/Mme lambda jugerait insensés. Aussi, ils ne considèrent pas les erreurs comme une fatalité. Bien au contraire, ils les utilisent pour établir de nouvelles stratégies d'approches et donc pour augmenter leurs chances de réussite lors de leurs prochains essais.

Hyper-motivé

Finalement les entrepreneurs qui réussissent sont des personnes ayant une motivation hors du commun. Lorsque l'on pense qu'ils ont atteint le fond, ils arrivent à surprendre en refaisant surface avec une nouvelle idée qu'ils mettent en œuvre avec une énorme détermination et une confiance inébranlable.

Une auto-évaluation objective et permanente

Ils restent honnêtes avec eux même lorsqu'il s'agit de s'auto-évaluer. Ainsi, ils mettent tout en œuvre pour corriger leurs imperfections. Toujours prêts à se remettre en cause lorsque ce qu'ils ont prévu ne marche pas, ils considèrent par exemple que si un employé n'arrive pas à accomplir une tâche, c'est surtout parce qu'ils ont choisi le mauvais employé pour la tâche en question.

Ils arrivent à faire une **utilisation optimale de l'expertise des autres** et restent continuellement dans l'apprentissage des « bonnes pratiques » et des « patrons de conception » provenant des concurrents ou des confrères.

5 Conseils De Sebastian Marshall Pour Former Et Gérer Son Equipe De Projet

Par [Necemon](#)



Il y a déjà des tonnes de bonnes idées disponibles sur [le site Web de Sebastian](#). Cependant, avoir une conversation one-to-one avec lui a été très utile pour discuter de défis spécifiques concernant certains projets en cours. A travers cet échange, Sebastian a proposé quelques conseils pratiques par rapport à la gestion de projet / d'équipe :

- 1 . C'est plus efficace, plus rapide et moins cher de travailler avec des personnes qui sont déjà motivées au lieu d'investir pour motiver des personnes qui ne le sont pas. La clé est de trouver des gens qui sont passionnés par le(s) domaine(s) liés au projet.
- 2 . Pour un domaine donné, un bon moyen de trouver des passionnés est de se rapprocher de professeurs, mentors et autres éducateurs concernés par le domaine de compétence. Ces experts sont susceptibles d'encadrer des juniors enthousiastes qui cherchent à progresser en expérience à travers des projets pratiques et des stages.
- 3 . Pour ce qui est des membres de l'équipe, ne pas leur donner une description trop abstraite du projet. Etre précis dans l'explication avec une description détaillée et idéalement avoir quelque chose de concret à montrer, un prototype qui fonctionne déjà.

4 . Ne pas leur donner une définition abstraite de leur mission non plus. Leur attribuer des tâches très spécifiques et claires.

5 . Les estimations de temps par étape et les réunions régulières aident à garder le projet sur la bonne voie.

5 attitudes sans lesquelles vous aurez du mal à élever votre niveau dans ce que souhaitez faire

Par [Jean-Patrick Ehouman](#)

Vous avez sûrement pris des résolutions en début d'année. Que vous ayez atteint vos objectifs ou pas, il n'y a pas lieu de se lamenter. Vous avez encore le temps de respecter ces résolutions. Mais pour y arriver il y a des choses sans lesquelles vous aurez du mal. En voici 5 qui pour moi restent primordiales lorsque vous souhaitez avancer dans ce que vous pensez pouvoir faire.

1. Rester honnête avec vous même

Pour acquérir un savoir-faire, une compétence, une reconnaissance, ..., il faut du temps et surtout beaucoup de pratique. Dans les débuts, il vous faudra accepter le fait que vous « ne savez pas comment l'on fait pour... ». Tant que vous n'acceptez pas le fait que vous n'avez pas (encore) le niveau pour ce que vous souhaitez faire, vous vivrez dans un monde faux. Méfiez-vous des novices qui vous flattent. Rapprochez-vous des personnes averties qui ont déjà une avance et qui sont disposées à être des mentors.

2. Commencer par les bases

En toute chose, la compétition crée des différences de compétence et de savoir-faire. Ces différences sont matérialisées par des « niveaux ». Et à chaque niveau, ses spécificités. Celles du niveau le plus bas restent les plus importantes car constituant la base de votre savoir-faire que vous souhaitez acquérir. Il vous faudra donc prendre le temps de maîtriser ces spécificités de base.

3. Poser des questions

Il n'y a pas de questions idiotes. La bonne démarche c'est d'enregistrer les réponses sur le support de votre choix. Par contre je peux vous assurer que votre cerveau, n'est pas l'endroit où il faut les enregistrer. Vous devez avoir un bloc-notes (papier ou électronique) sur lequel vous marquerez tout ce qui sera nouveau dans votre progression. Cela vous évitera de poser les mêmes questions à plusieurs reprises. Poser deux fois la même question à quelqu'un c'est donner l'opportunité à cette personne de ne plus répondre à vos questions. Ce serait malheureux de perdre des personnes qui ont accepté de vous accompagner en tant que mentor.

4. Accepter la critique

Cela vous ramènera toujours au point 1. Il n'y a qu'en acceptant la critique que vous pourrez identifier vos points faibles afin de les améliorer.

5. Travailler dur en faisant attention aux détails

Si vous croyez en l'innéisme, vous êtes cuit. Je n'ai jamais conduit de thèse universitaire sur l'innéisme et autres sujets liés aux capacités humaines. Par contre l'expérience du terrain me conforte dans ma pensée selon laquelle, le facteur le plus important pour réussir, c'est le travail. Et pour avancer grâce au travail, il vous faut porter une attention particulière aux détails.

50 idées à méditer et à appliquer

Par [Necemon](#)



1. Le rêve à temps plus que partiel, le travail à temps carrément complet.
2. Dans la vie, il y a très peu de choses qui sont bénéfiques a court terme et aussi bénéfiques a long terme. La plupart des choses qui sont bénéfiques a long terme ont un coût a court terme.
3. La meilleure façon de rencontrer des opportunités, c'est d'en être une soi-même.
4. La meilleure façon pour atteindre ses objectifs, c'est d'aider ceux dont on a besoin à atteindre les leurs.
5. La motivation est ce qui te permet de commencer, l'habitude est ce qui te permet de continuer.
6. Hier, tu as dit demain. #JustDoIt
7. L'essentiel, c'est que l'essentiel reste essentiel.

8. Il y a une différence entre connaître le chemin et parcourir le chemin.
9. C'est 10% de chance, 20% de compétence, 15% de volonté concentrée, 5% de plaisir et 50% de douleur.
10. Quand la vie est dure, sois dur(e) avec elle.
11. Que rien ne te trouble. Que rien ne t'épouvante. Tout passe. La patience obtient tout.
12. Ce sont nos choix, beaucoup plus que nos aptitudes, qui déterminent qui nous sommes vraiment.
13. Le Monde prend un air très différent quand tu te donnes à fond, à chaque seconde que tu as.
14. Si tu cherches à te surpasser, alors prépare toi à sacrifier une partie de qui tu es et ne regarde pas en arrière.
15. Ce qui est important est rarement urgent et ce qui est urgent rarement important.
16. Loi de Parkinson: le travail tend à s'étaler de façon à occuper le temps disponible pour son achèvement.
17. Un voyage de mille kilomètres commence avec un pas.
18. La différence entre théorie et pratique est plus petite en théorie qu'en pratique.
19. Celui qui avance, même s'il ne suit pas une route toute tracée, ira toujours plus loin que celui qui n'ose pas partir.

20. Peu importe combien d'erreurs tu fais et à quelle lenteur tu progresses, tu es toujours en avance sur ceux qui n'essaient pas.

21. Un bateau au quai est en sécurité, mais ce n'est pas à ça que servent les bateaux.

22. Ton Rêve, ce n'est pas ce que tu vois quand tu dors, c'est la chose qui t'empêche de dormir.

23. Tu peux faire ce que tu veux, mais à chaque moment de ton existence, tu ne peux vouloir qu'une chose précise et une seule.

24. Les projets vagues entraînent des résultats vagues

25. Quand rien n'est sûr, tout est possible.

26. Plus le combat est dur, plus la victoire est belle.

27. Les gens ne se soucient pas de combien tu sais jusqu'à ce qu'ils sachent combien tu te soucies d'eux.

28. Être réaliste, c'est trouver des moyens rationnels pour atteindre des résultats fantastiques

29. Un homme est fait de choix et de circonstances. Personne n'a de pouvoir sur les circonstances, mais chacun en a sur ses choix.

30. Au cœur de la difficulté se trouve l'opportunité.

31. La vie reste pareille jusqu'à ce que la douleur ressentie en restant pareille devient plus pénible que la douleur requise pour changer.

32. L'eXtreme Programming repose sur cinq valeurs fondamentales : la Communication, la Simplicité, le Feedback, le Courage et le Respect.

33. Le succès est un mauvais professeur, il pousse les gens intelligents à croire qu'ils sont infaillibles. Quand tout va très bien, tu te sens invincible et l'échec c'est pour les autres. C'est là que ça devient dangereux.

34. L'homme sage apprend de ses erreurs. L'homme encore plus sage apprend des erreurs des autres.

35. La plus parfaite éducation consiste à habituer le disciple à se passer de maître.

36. Qui va loin voyage léger.

37. Loi de Murphy : tout ce qui peut mal se passer, va mal se passer (au pire moment possible)
La plupart des idées sont belles sur papier. Mais du moment où les événements passent de A, à travers tout l'alphabet jusqu'à Z, tu peux voir qui décide quand il s'agit de passer du niveau théorique au niveau pratique : c'est la Loi de Murphy.
Aucune stratégie ne survit au premier contact avec l'ennemi. Espère le meilleur, mais sois prêt(e) à affronter le pire.

38. Loi de Pareto : pour de nombreux événements, environ 80% des effets sont le produit de 20% des causes

39. L'information, c'est la différence qui fait une différence.

40. Le mec qui contrôle ses émotions va gagner.

41. Si tu n'écris pas tes propres règles, quelqu'un d'autre le fera. Et les résultats ne seront pas agréables.

42. Loi de Hofstadter : les choses prennent toujours plus de temps que prévu, même en tenant compte de la Loi de Hofstadter.
43. L'hésitation est toujours facile, rarement utile.
44. La meilleure façon de prédire l'avenir, c'est de le créer.
45. Les plus grandes batailles que tu auras à affronter dans la vie, ce sera contre toi-même, à l'intérieur. Pas contre autrui.
46. Le temps ne s'arrête pour personne et je n'ai pas le temps de m'arrêter.
47. Connaître les autres, c'est l'intelligence; se connaître soi-même, c'est ça la vraie sagesse. Contrôler les autres, c'est la force; se contrôler soi-même, c'est ça le vrai pouvoir.
48. Le plus grand ennemi de la connaissance, ce n'est pas l'ignorance, c'est l'illusion d'avoir la connaissance
49. Quand tu rivalises avec les autres, personne ne veut t'aider. Quand tu rivalises avec toi même, tout le monde veut t'aider.
50. Chacun d'entre nous peut certainement se permettre d'en apprendre plus. L'information n'a jamais été aussi abondante et accessible.

Contre Pierres et Marées : De la Médiocrité à l'Excellence

Par [Karen Kakou](#)



Comment passer d'un état d'esprit limité à une attitude d'excellence pour un plus grand succès?

Dans cette synthèse, je partage [quelques tactiques](#) de mon expérience personnelle, pour sortir du monde de la médiocrité, et passer à un état d'esprit d'excellence qui me mène vers le succès. J'aborde aussi quelques observations et principes qui m'ont aidée à [acquérir certaines connaissances et à les mettre en action](#).

1. Réaliser que tu as bien plus d'opportunités et que tu as le droit d'en profiter.

Je me souviens avoir été conviée, lors de ma dernière année de lycée, à "Lauréat", un événement gouvernemental de Remises de Prix où les dirigeants politiques récompensaient les étudiants qui obtenaient les meilleures notes au cours d'une réception. J'ai reçu mon Prix dans la catégorie «matières facultatives», qui comprenait les matières comme la musique et les langues secondaires. Avant ça, je

n'avais jamais été au courant d'un tel programme. Mais quand j'ai reçu mon Prix, je me disais que si seulement je savais, j'aurais étudié avec des objectifs spécifiques et, qui sait ce que les résultats auraient pu être ? Peut-être que j'aurais pu obtenir un Prix chaque année dans [d'autres matières pertinentes](#)! Ou peut-être pas... j'étais une Reine de la Suranalyse. Je pensais trop, au point de me laisser submerger par les petits détails parce que je voulais tant que les choses soient parfaites. J'ai rapidement appris que personne ne saura ce que j'ai en tête, ce que je peux offrir, si je ne l'exprime jamais, parce que personne ne peut lire dans mes pensées, ni deviner mon potentiel. Les autres ne peuvent qu'observer mes actions et mes résultats, alors j'ai besoin de me lancer de m'y mettre, puis d'ajuster au fur et à mesure des résultats.

2: Une fois conscient de ta chance, il faut de la discipline pour la saisir.

Beaucoup de personnes ont des idées, et connaissent la direction à suivre pour arriver là où ils rêvent d'être, mais très peu agissent en conséquence. Ce n'est pas facile. Il faut de la discipline. La meilleure façon d'y arriver, c'est déjà de [trouver la force de commencer](#). J'aime me dire ces deux choses, je les ai écrites partout dans ma maison: "Fais-le!" et "Fais-le quand même." "Fais-le!" me force à sortir du lit, à aller à la salle de gym, à faire les choses surtout quand je n'en ai pas particulièrement envie. "Fais-le quand même." me permet de commencer les choses et de les poursuivre, même quand j'ai un doute.

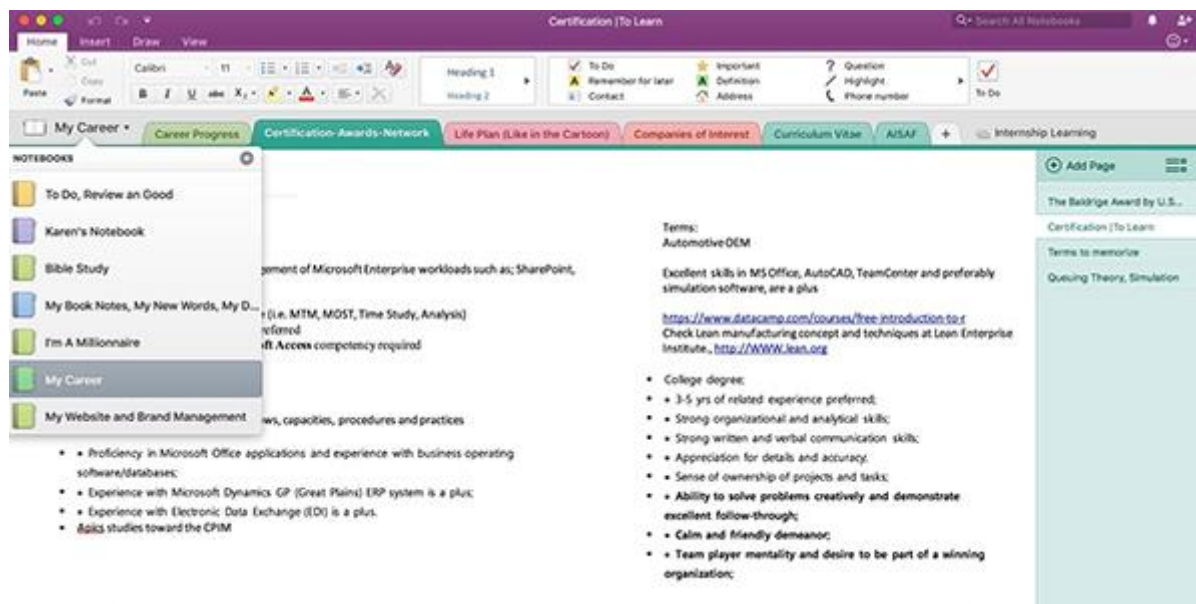
Donc, pour moi, l'élément principal qui a contribué à mon succès dans la découverte de la meilleure version de moi-même a certainement été la discipline. C'est-à-dire, faire ce qu'il faut au moment qu'il faut, rester cohérent et persévérant dans ses actions, prêter attention aux détails, planifier et faire tout ce qui te permet de rester dans un état d'esprit d'anticipation, pour reconnaître les opportunités qui te mèneraient au succès. Je venais d'un milieu difficile où le meilleur avenir que les gens voyaient pour moi, c'était l'espoir de trouver un jour un bon mari qui me traiterait bien. Mais la petite fille que j'étais avait déjà de plus grands rêves, de plus grandes idées pour son avenir, bien au delà des attentes habituelles. Je voulais réussir, je voulais que mon travail ait un impact sur la société, je voulais me sentir épanouie et avoir l'impression d'exploiter tout mon potentiel. Mais je devais trouver comment y arriver pour moi-même car je n'avais pas de modèle à suivre, personne pour me guider, ni les moyens financiers pour faciliter le processus. La discipline a été l'attribut clé qui m'a permis de quitter un environnement et une mentalité pauvres, où le meilleur avenir possible pour moi était de devenir potentiellement une bonne épouse supposée reconnaissante d'avoir assez à manger, et de passer à l'accomplissement et l'épanouissement. Aujourd'hui, avec de la discipline, j'ai pu mettre à profit mon talent intellectuel et avoir la carrière que j'envisageais. J'ai également pu améliorer ma perspective sur la vie en devenant celle que je me savais capable de devenir, et réaliser tous les objectifs sur lesquels je m'étais focalisée.

L'une des techniques de discipline les plus importantes pour moi, c'était la planification. J'écrivais mes objectifs, ceux que je pensais qu'il fallait accomplir, ceux qui étaient susceptibles de me mener au succès un jour. Puis je les décomposais en tâches quotidiennes. Vivre selon un programme, ça m'a poussée à passer à l'action parce que je voulais cocher les cases, ça m'a apporté une visibilité sur les opportunités qui m'étaient disponibles, et ça m'a aidé à en chercher d'autres. S'il n'y avait pas eu cette discipline de planifier, je n'aurais pas pu aller à l'école, avoir de bonnes notes, tout en exerçant de nombreux boulots pour m'en sortir, et rester vigilante sur ce qui se passait autour de moi pour faire avancer ma carrière, étant donné les restrictions d'emploi qui s'appliquent aux étudiants étrangers aux États-Unis. J'ai planifié pour tout, aujourd'hui la planification est devenue comme une partie de moi et cela m'a aidé à accomplir plusieurs tâches et à être préparée, ce qui m'a conduit au rôle de manager que j'occupe actuellement.

Deux outils que j'utilise pour rester organisée et disciplinée sont mon planificateur et Microsoft OneNote:

- J'utilise le planificateur de Franklin Covey, mais tu peux utiliser tout planificateur qui te convient. Il est important de noter ce que tu souhaites réaliser, puis décompose le en petits objectifs, et planifie tes activités quotidiennes en conséquence. Lister tes objectifs, c'est la meilleure façon de mesurer ton niveau de productivité, d'améliorer et éventuellement d'ajuster les maillons faibles.

- Ensuite, j'utilise OneNote pour rester plus organisée, pour classer et conserver tout ce qui est important pour moi. Il s'agit là de la liste des livres que j'écris, de ma planification de carrière, de mon budget économique, de mes recettes, etc. Je le vois comme un très grand planificateur qui a des pages illimitées, tu peux écrire et planifier tout ce que tu veux. Par exemple, j'ai inséré ci-dessous une capture d'écran de mes fichiers OneNote pour te donner un aperçu de ce qui pourrait être fait avec cet outil, mais tu devrais l'explorer par toi-même, c'est vraiment génial.



3. Amélioration Continue : en mode Kaizen

La concrétisation des projets n'est pas une tâche ponctuelle. Il faut y travailler progressivement et s'améliorer continuellement.

Le mot Kaizen est la fusion des deux mots japonais Kai et Zen qui signifient respectivement « changement » et « meilleur ». La traduction française courante est « amélioration continue ». En fait, par extension, on veut dire « analyser pour rendre meilleur ». C'est le nom d'une méthode de gestion de la qualité. Le Kaizen est un processus d'amélioration continue fondé sur des actions concrètes, simples et pas chères. Mais le Kaizen est tout d'abord un état d'esprit. Pour moi, le processus Kaizen s'applique à tous les aspects de la vie. Lorsque tu peux définir ce que tu veux, mettre tes plans en action et être discipliné tout au long du processus, tu peux analyser tes progrès et continuer à apprendre de nouvelles et meilleures façons d'atteindre tes objectifs. Adopter cette mentalité te donnera un plus grand sentiment de contrôle sur ce qui t'arrive.

Mes meilleures techniques pour m'améliorer continuellement sont la lecture, [l'écoute de livres audio](#) pendant que je conduis, les échanges avec des personnes qui cherchent aussi à évoluer et continuer à m'éduquer. Par exemple, peu de temps après avoir terminé mon diplôme d'ingénieur industriel, j'ai commencé un cours en ligne sur l'analyse de données. Mais un autre aspect important de l'amélioration continue est que ta seule concurrence, c'est la mesure de tes propres capacités. Lorsque tu te concentres

sur ta propre amélioration et que tu excelles, tu n'as pas le temps de te comparer aux autres, à part pour apprendre d'eux. Dans un contexte d'amélioration continue, l'accent est mis sur ton propre développement et ton attention devrait porter sur ce processus qui te mènera éventuellement aux résultats. Cela élimine les pressions inutiles qui pourraient t'empêcher d'entrer en action. Je me souviens d'avoir vécu à certains moments quelques «pressions» extérieures de me contenter du minimum, et de ne pas tenter de réaliser certaines ambitions parce qu'elles semblaient irréalistes. Quand je voulais devenir ingénieur, on m'a conseillé d'être reconnaissante si je pouvais obtenir un poste d'assistante quelque part qui pourrait me permettre de payer mes factures. Quand je voulais faire des études supérieures à l'étranger, ils en riaient. Mais comme j'étais obsédée par mon évolution et non par le résultat immédiat, je continuais de travailler d'arrache-pied, ce qui m'a permis d'augmenter mes connaissances, ce qui a entraîné une augmentation des opportunités.

4. La route du succès peut être une route solitaire. Accroche toi.

Tu as certainement entendu parler d'inventeurs et de génies étant devenus des individus très dépressifs. On peut se demander pourquoi, vu qu'ils semblaient avoir compris tout ce qu'il y a à savoir. La réalité est que, le fait de se concentrer continuellement uniquement sur tes livres, ton invention, ton ordinateur, pourrait t'isoler du reste du monde. Il convient aussi de se rappeler que peu de gens agissent réellement en accord avec leurs idées, travaillent à les faire évoluer et à se réaliser. Du coup, le nombre de gens avec qui une personne déterminée pourrait s'identifier et se connecter est plutôt limité en général. Cet état de réclusion peut être difficile pour le mental. Afin de réussir tout en maintenant un équilibre sain, il peut être judicieux de rejoindre ou d'interagir avec des (groupes de) [personnes partageant les mêmes idées](#), et de les aider occasionnellement avec tes compétences ou tes connaissances. Pendant que j'étais étudiante, j'ai été impliquée dans beaucoup de clubs et d'organisations professionnelles. Dans certains cas, j'en étais la présidente, ce qui m'a permis de construire de bons réseaux. Plus tard, ces réseaux m'ont ouvert des opportunités telles que devenir un partenaire de recrutement dans une école, être conférencière à mon université, être le visage de nombreuses campagnes et publications, etc. Le réseautage n'est pas forcément une perte de temps ou une distraction.

J'espère que cette note te servira de renforcement dans la voie que tu envisages de parcourir.

[Interview] Dans La Bulle de Karen Kakou : "mes parents n'avaient pas les bases d'une carrière brillante, j'ai dû tout apprendre moi-même"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je suis [Karen A. Kakou](#). Je suis diplômée en Génie Industriel depuis l'Université du Wisconsin aux États-Unis. Actuellement, je travaille en tant que Manager dans une entreprise agroalimentaire de renom, où j'applique quotidiennement [mes compétences d'analyse, de management et d'amélioration continue](#). Ma force tout au long de ma carrière a été de toujours chercher la prochaine chose à apprendre. J'ai soif de connaissances, que ce soit [par des livres et de nouvelles compétences](#). Avec mes antécédents (ma mère n'est jamais allée à l'université, mon père connaissait à peine les bases d'une carrière brillante) et personne pour me guider en général, j'ai dû tout découvrir par moi-même. C'est peut-être la raison pour laquelle j'ai toujours eu envie d'en apprendre toujours plus. Cela m'a aidé à défier ce qui avait été prévu pour moi (un avenir passable), à rechercher un avenir meilleur dans lequel j'utilise mon plein potentiel. Aujourd'hui, je

n'aurais pas pu être plus heureuse parce que je vis selon la voie qui m'était vraiment destinée, je ne me contente jamais du strict minimum.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

C'est d'être la meilleure version possible de moi-même. Bien que ce soit une réponse très abstraite, c'est ce que l'on doit rechercher. Dire que je veux devenir le Manager de telle ou telle organisation, comme objectif principal, c'est restrictif. Une fois qu'on atteint cet objectif, quel serait la suite ?! Par conséquent, [mon objectif principal dans la vie](#) est de réaliser mon potentiel maximum. Ce faisant, je sais que j'ai le potentiel de devenir PDG d'une entreprise un jour, j'ai aussi le potentiel de vivre heureuse et en bonne santé, alors je vais travailler pour être dans cette position et vivre cette vie. C'est une approche holistique et une vision qui incitent à la croissance continue.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Mon outil préféré, c'est Microsoft OneNote. Ça m'a sauvé la vie! Pour moi, tout est une question d'organisation. Je sais que je peux accomplir beaucoup de chose mais si je ne planifie pas bien et que je ne priorise pas, rien ne sera fait et je risque d'être débordée. OneNote m'aide à [être très organisée](#). C'est un peu la projection de mon cerveau sur une page d'écran - j'y inscris mes ébauches de livres, mes objectifs, la planification de mes investissements, mes idées d'entreprise, et même ma liste de shopping. Tout est bien classé et [verrouillé avec un mot de passe](#).

4. Des recommandations pour tes juniors ?

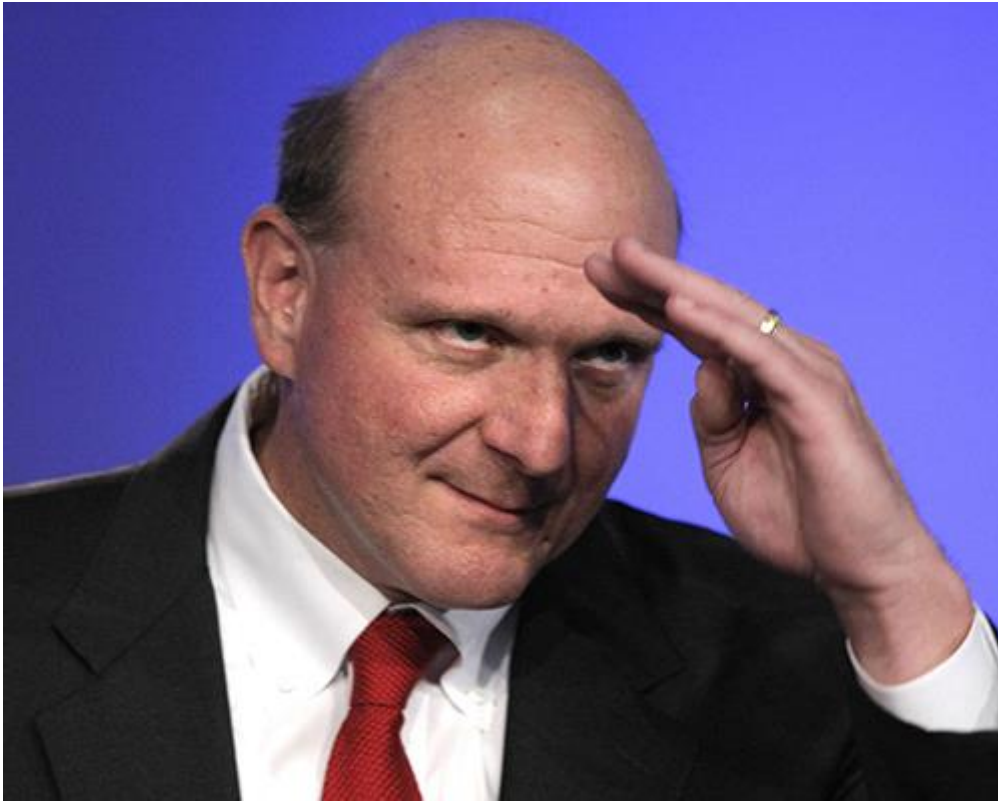
Il faut visiter mon site Web karenkakou.com, bien sûr (lol). Je partage tout ce que j'ai appris tout au long de ma vie, ce qui, je pense, pourrait être une grande source d'inspiration et de motivation pour ceux qui s'efforcent d'être brillants. Et puis, il faut continuer de lire et d'apprendre des meilleurs. Quelques lectures que je vais recommander sont les suivantes: tous les livres de Malcom Gladwell et de Napoleon Hill, toute biographie de grands dirigeants tels que Elon Musk, Jeffrey Bezos, Steve Jobs. "Père Riche, Père Pauvre" est bien aussi. J'aime aussi écouter le podcast de Tim Ferriss et regarder des vidéos de Mindvalley Academy.

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Vous pouvez me contacter via mon site Web : karenkakou.com
Ou par email: kkakouwebsite@gmail.com

10 Compétences en Business et Management à s'approprier pour être Productif

Par [Vanessa Lecosson](#)



Les compétences en Management tendent à occuper une place très importante dans les affaires.

C'est grâce à cette discipline que le chef d'entreprise reste alerte sur la qualité mais aussi la quantité de travail traité, face au travail soumis à ses collaborateurs et employés.

Il décide, met en oeuvre des actions et prend le contrôle de chaque situation. Ses compétences et son rôle sont importants dans la mesure où ils devraient être adaptés à ses ambitions en termes de carrière.

Dans cet article, je te propose 10 compétences en Business et Management à s'approprier pour être productif et être considéré un jour comme bon Manager.

1. Définir tes tâches prioritaires

Lister tes tâches quotidiennes peut être un moyen assez efficace pour améliorer ta productivité. Concentre toi sur ce qui est important en marquant chaque fois les tâches qui ont plus de valeur que les autres et en te concentrant sur leur évacuation.

Il est essentiel d'évaluer les choses nécessaires à terminer en premier.

2. Gérer le temps comme il se doit

Commencer tôt est l'un des secrets que les chefs d'entreprises utilisent pour accomplir plusieurs tâches dans la journée. Ils se concentrent sur le maintenant et retirent de leurs options le rejet au lendemain.

L'une des choses à observer chez le bon gestionnaire de temps, c'est qu'il sait l'importance des pauses. Mais il sait également qu'elles doivent être courtes de sorte à lui permettre de ne pas perdre du temps sur les tâches à effectuer.

3. Savoir quand dire non et quand dire oui à un interlocuteur ou un collaborateur

Ce qui pousse les gens à dire "oui" à la place de "non" est la peur de perdre une opportunité. Dans certains cas, il arrive de dire "oui" juste pour ne pas paraître impoli et pour ne pas frustrer la personne en face de sorte à démontrer combien de fois on peut paraître "responsable".

Tout individu a des priorités dans la vie. Il n'y a pas de mal à dire non pour des choses que tu ne souhaites pas faire ou des choses pour lesquelles tu ne manifestes aucun sentiment d'intérêt.

4. Toujours commencer par la fin

Développe en toi cette habitude d'avoir une image claire des objectifs que tu souhaites atteindre dans une journée, en une semaine, ou en un mois, etc. Cette image, tu dois l'avoir avant de t'acharner sur un projet ou une tâche quelconque.

Cela te permettra de rester concentré sur l'important. Cette façon de procéder peut être un élément motivateur, te permettant de prendre confiance en toi en te disant que tu peux très bien accomplir cette tâche.

Les stratégies efficaces et opportunes peuvent conduire à la réalisation des objectifs avec succès. Il est important que tu te gardes à l'esprit que rien ne viendra à toi sans que tu n'aies commencé à faire bouger les choses. Une action appelle toujours une autre. Et c'est la succession d'actions "toutes cohérentes" qui conduisent à des résultats.

5. Continuer d'apprendre et chercher toujours à s'améliorer

La connaissance, on la puise partout. Elle ne s'apprend pas uniquement dans les salles de classe, mais s'acquiert à travers des expériences personnelles également.

L'un des secrets utilisés par bon nombre de chefs d'entreprises et d'hommes / femmes d'affaires, c'est qu'ils recherchent continuellement des loisirs qui leur permettront d'apprendre, de découvrir quelque chose de nouveau.

Ils sont ouverts à la découverte et à ces choses qui leur permettront de grandir mentalement, physiquement et intellectuellement.

6. Allouer efficacement les ressources

Dans le langage commercial, l'allocation de ressources est un concept économique qui concerne l'utilisation des ressources rares et notamment des facteurs de production (travail, capital, matières premières) pour satisfaire à court et long terme les besoins de consommation de la population.

Le management des ressources quant à lui sert à maximiser le temps dans le but d'obtenir des résultats avant l'heure, mais a aussi la capacité de créer et d'accomplir des actions plus productives tous les jours.

7. Utiliser les bons outils pour rester productif/ve

T'approprier des bons outils te permettra d'améliorer ton niveau de productivité et de maximiser ton efficacité dans le travail. Les téléphones portables bien que critiqués souvent peuvent être des outils très importants pour communiquer avec les membres d'une équipe ou des collègues de travail par exemple.

Certains outils comme les emails, les groupes de conversations sur certains réseaux sociaux (public / privés) peuvent contribuer à combler les lacunes liées à la communication dans une entreprise.

Avec la montée en puissance des nouvelles technologies de communication, les applications de productivité sont très utiles pour les entreprises. T'en approprier te permettra non seulement de garder des traces de ton agenda mais aussi d'accroître ton niveau de productivité.

8. La vie, c'est maintenant!

Les chefs d'entreprises reconnus pour leur productivité cogitent sur des choses qu'ils ont encore à réaliser. Mais ils s'accordent toujours des pauses pour apprécier la vie et se concentrer sur l'instant présent.

Ils se disposent pour le présent et évitent de se préoccuper des choses futures qui pourraient contribuer à ruiner leur journée de travail.

L'idéal dans les affaires est d'apprécier le présent de sorte à ce que les ondes de ces instants soient projetées sur les actions futures de ton entreprise sans que tu n'aies à fournir trop d'efforts.

Certains ont cette culture du "Carpe Diem", souvent moins appréciée par d'autres, mais qui résume bien cet état d'esprit. "Vis l'instant présent sans trop te soucier de l'avenir."

9. Faire face aux imprévus

Les événements imprévus. Ils portent ce nom parce qu'ils ne sont jamais attendus. Ils jaillissent de nulle part, à n'importe quel moment et surprennent n'importe qui. Les chefs d'entreprises et managers sont toujours préparés au pire. Et c'est la raison pour laquelle ils sont toujours prêts à apporter des réponses rapides face à des situations, quelles qu'elles soient.

10. Être organisé

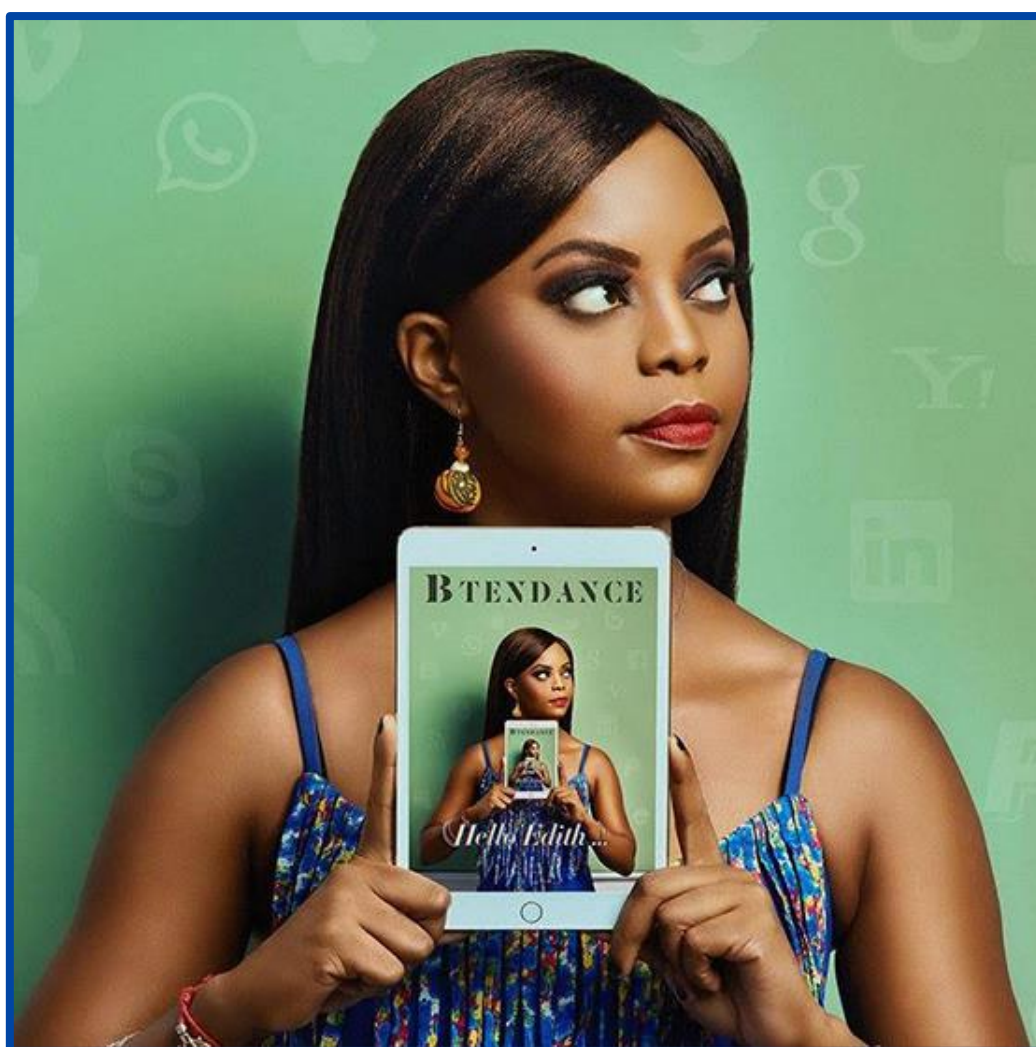
Comme la beauté, l'organisation vient de l'intérieur. Cela prendra racine en toi avant que des personnes extérieures ne fassent le constat de ton organisation.

Les personnes organisées savent comment garder les choses à leur place. Elles ont très souvent la culture des prises de notes et organisent leurs tâches en faisant des listes.

Chapitre 2

Marketing Digital et Visualisations Web

Avec la participation d'Antoine Mian, Cyriac Gbogou, Edith Brou,
Israël Yoroba, Jean Luc Houédanou, Jean-Patrick Ehouman,
Nanda Seye, Vanessa Lecosson et Yehni Djidji



Quelques tactiques de base pour (re)lancer son blog

Par [Necemon](#)



Il n'y a pas très très longtemps, une internaute (et nouvelle "amie") me posait la question suivante : "Que faut-il pour avoir une page ou un blog 'vivants' sur les réseaux sociaux ? C'est à dire plus de visiteurs, des likes, etc.; comment faire pour que mon blog et mes pages qui seront en lien soient attractifs."

C'est une question qui revient de temps en temps. Je ne me considère nullement comme un expert en blogging ou en social media marketing, mais si je dois résumer instantanément/brièvement mon humble avis sur la question, ce serait en 3 mots : formation, production et promotion :

1. Formation

Toutes les choses que tu devrais savoir, je ne pourrais pas te les communiquer en 5 minutes, parce qu'il y a beaucoup, beaucoup d'éléments qui entrent en jeu. Il faut donc se former continuellement, cherche quels sont les meilleurs blogs qui parlent de [blogging](#), [social media](#), [copy writing](#), [online marketing](#). Abonne toi, lis les, autant que tu peux. Aussi parle à ceux qui s'en sortent, pose des questions. Ils ne pourront pas tout t'apprendre en un instant, donc il faudrait rester en contact, observer leurs méthodes, prendre leurs commentaires sur ce que tu fais.

2. Production

Ecrire souvent, écrire régulièrement, [écrire sur des thèmes qui vous intéressent, toi et tes lecteurs](#). Ecrire régulièrement, c'est une question de discipline. Écrire du contenu intéressant relève plutôt de l'expérience (parfois il faut plusieurs essais), là encore tu peux faire des recherches sur ce que l'audience aime lire et t'inspirer des experts. Mais attention à ne pas les copier textuellement, tu cherches à apporter quelque chose de nouveau, pas à reblogger ce qui existe déjà.

3. Promotion

C'est mieux si tes pages en ligne restent à jour, [complètes et professionnelles, de préférence avec une identité graphique.](#)

Repère les personnes qui sont intéressées par ce que tu as à dire ou écrire, chaque fois que tu écris un nouvel article, envoies le leur via email ou leur plateforme préférée, tiens compte de leur feedback pour la suite. Aussi, il pourrait être utile de réseauter avec d'autres blogueurs et auteurs de ta niche. Parfois, de bonnes relations peuvent être précieuses quand il s'agit de faire circuler du contenu ou pour d'autres échanges de services.

Ce qui nous (dé)motive lorsque l'on tient un Blog

Par [Jean-Patrick Ehouman](#)

Commençons par la partie sombre de ce billet. Lorsque vous décidez de [tenir un blog](#), vous avez de fortes chances d'échouer avant la fin des trois premiers mois. Il n'est pas aisé d'écrire et surtout d'écrire des choses qui intéressent les autres. La vie professionnelle et les contraintes personnelles (famille, emploi du temps, ...) sont souvent les premières causes d'un relâchement. Dans ce même registre, on peut aussi noter les pressions et rythmes inutiles que nous nous imposons. Certains commencent en se disant par exemple qu'ils écriront au moins un billet tous les jours à telle ou telle heure. Ce qui n'est pas vraiment nécessaire car il faut un minimum d'inspiration pour écrire. Et quand on ne l'a pas il faut avoir un moyen de s'en procurer.

En 2005, lorsque j'étais dans ma dernière année d'étude j'avais créé un site personnel (pour présenter ce que je fais) et des pages de profil sur des sites traitant de [sujets techniques liés aux développement d'applications Web](#). Depuis, j'ai essayé de tenir plusieurs blogs (souvent en collaboration avec d'autres personnes). Mais il n'y a que depuis [ce blog actuel](#) que j'ai pu trouver le rythme, la motivation, l'envie de publier malgré le manque d'inspiration.

Cet article que vous lisez en ce moment vient du fait que je n'avais pas de sujet défini mais j'avais envie de voir un nouveau billet sur ce blog. Et donc, quoi de plus normal que de parler de ce qui empêche d'écrire ou de ce qui motive. Résultat, je me retrouve à rechercher sur le Web des éléments pouvant m'aider à garnir ce billet. C'est ainsi que j'ai pu trouver une liste de 7 points écrite par Jamie Wallace de « Live to Write – Write to Live ». Cette liste a pour but d'aider à cultiver de réelles habitudes pour tenir un blog :

1. Trouver le temps d'écrire, sinon créer ce temps
2. Avoir un objectif final
3. Éviter les « je devrais ... »
4. Commencer petit. Par exemple avec des billets de quelques dizaines de mot à un rythme raisonnable, ou de gros billets assez espacés dans le temps
5. Rester cohérent
6. Mesurer ses progrès et s'en féliciter,
7. Prendre du plaisir.

Si vous êtes en manque d'inspiration pour votre prochain article, vous pouvez tout simplement compléter la liste ci-dessus avec deux ou trois phrases par point. Pour ma part je dirais : « parler de ce que l'on aime » car il y a toujours des personnes qui aiment la même chose et c'est donc un excellent moyen pour se faire de bons contacts.

10 Astuces Marketing pour la Promotion de ton Prochain Article de Blog

Par [Vanessa Lecosson](#)



Voici plusieurs mois maintenant que tu as [créé ton blog](#). Tu produis régulièrement du contenu pour alimenter tes “quelques lecteurs” mais cela ne semble pas suffisant.

Tes statistiques n'évoluent presque pas et tu ne sais pas trop comment faire décoller le trafic de ton blog. Les quelques publicités Facebook et Twitter que tu achètes pour promouvoir tes publications ne contribuent pas toujours et tu ne sais plus trop quoi faire.

Je te propose aujourd'hui 10 astuces qui t'aideront à promouvoir au mieux ton prochain article de blog et développer ton audience.

1. Partage ton article par mail à tes contacts

Cela devrait être l'une des pratiques essentielles que tu dois tout de suite prendre en considération.

Une fois que tu as un article de prêt, n'hésite pas à le partager avec tes contacts par mail.

Le but n'est pas de les saouler avec de longs messages ennuyeux, mais de rester bref et proche d'eux. Fais un résumé de ton article, ajoute y quelques liens redirigeant vers ton blog et l'article en question, insère une image illustrative et le tour est joué.

N'oublie pas également que le but est de faire grandir ton trafic, et cela passe aussi par la relation de proximité avec tes lecteurs. Ne te prive donc pas de formules personnalisées dans tes mails, cela pourrait bien te servir.

Quelques outils pour t'aider à gérer tes adresses mail et l'envoi de tes différents articles:

- MailChimp
- MailJet

2. Partage ton article sur tes réseaux sociaux

Envoyer des emails c'est bien, mais ton article aura encore plus de visibilité si tu le partage en plus sur tes réseaux sociaux (Facebook, Twitter, etc).

Pour le faire des outils tels que Hootsuite, Buffer, Tweetdeck peuvent t'être utiles. Tu as juste à programmer la diffusion de ton article sur chacun de ces outils et de les laisser partager ton contenu sur tes pages sociales.

3. Le Social Bookmaking

Utilise les sites de social bookmaking comme Digg, Diigo, Reddit, Delicious, etc pour permettre à tes lecteurs d'enregistrer et de partager le lien de ton article avec un public plus ou moins large, intéressé ou pas par ta thématique.

4. Fréquente les groupes de discussion et les communautés

N'hésite pas à intégrer des groupes de discussion en ligne, notamment sur Facebook, Google Plus et LinkedIn et y partager ton article. Cela te permettra d'avoir plus de lecteurs et de voir le trafic de ton blog grandir au fur et à mesure que tu fréquentes les groupes.

5. Utilise les sites de curation

Des sites tels que Scoop.It, Storify, sont de bons endroits pour chercher des idées mais aussi pour partager du contenu. Sers t'en de temps à autres, ils pourront t'être bien utiles.

6. Identifie/Tag les influenceurs

Comment te sentirais-tu si un blogueur te mentionne dans un article? Bien?

Bah c'est la même chose qui se produira si tu mentionnes de temps en temps des influenceurs dans tes postes.

Chaque fois que tu produis un article et que tu cites un influenceur à l'intérieur, partage avec lui ta production. Fais lui un mail, mentionne le sur Facebook ou Google + ou mentionne le dans un tweet. Certains te revaudront ça!

7. Identifie quelques confrères qui pourront t'aider

Il y a ces blogs là qui, de temps en temps, tendent la main à leurs confrères pour leur permettre de toucher une plus large audience. Une fois par semaine ou une fois par mois, ils sont disposés à partager avec leurs lecteurs du contenu provenant d'autres blogs de sorte à faire bénéficier leur audience d'autres sources d'informations. Tu peux essayer de rentrer en contact avec eux et leur proposer de publier ton dernier article sur leur blog. Il y aura certainement une contrepartie, car tout le monde cherche à être visible mais ça vaut bien le coup d'essayer.

8. Utilise de nouveau tes anciennes publications

Les anciens articles peuvent toujours servir à produire de nouveaux contenus. Transforme les en vidéo ou en infographie ou en image, pourquoi pas? Une vidéo peut avoir plus d'impact qu'une infographie qui peut elle-même avoir plus d'impact qu'un article auprès de tes lecteurs. N'hésite donc pas à jouer le jeu en transformant tes anciennes publications en nouvelles productions.

9. Un peu de publicité n'a jamais fait de mal

Quelques achats de publicité sur une période donnée viendront toujours renforcer tes actions. Définis donc un budget mensuel pour tes articles.

10. Les Guest-Posts

Ce genre de campagne n'est pas toujours facile mais quand un blog t'en donne l'occasion mieux vaut la saisir. C'est clair qu'il t'imposera (certainement) un thème, ou te demandera de produire un article en tenant compte de ses critères à lui, mais une fois l'article partagé sur son blog, tu pourrais bénéficier de son audience.

La plupart d'entre nous blogueurs n'accordons pas plus de temps à la propagation de nos productions que nous en accordons à leur création. C'est l'une des raisons pour lesquelles nos articles restent peu visibles.

Cette liste d'astuces, j'espère, t'aidera, comme elle m'a moi-même aidée, à accorder autant de temps au marketing de tes articles qu'à la rédaction de ceux-ci. Avec le temps de nouvelles techniques de promotion verront le jour, n'hésite donc pas à te mettre à jour.

La connaissance ne s'acquiert pas en un seul jour... Bonne chance!

Facebook : une Page ou un Profil : Que Choisir ?

Par [Israël Yoroba](#)

Il y a exactement un an, jour pour jour, j'ai tenté une expérience. Désactiver mon compte personnel Facebook et garder uniquement ma page pour marquer ma présence sur ce réseau. Objectif : analyser les « pour » et les « contre » de l'un ou de l'autre. Je vous en donne quelques-uns.

À vrai dire, j'ai créé ma page Facebook parce que j'avais atteint les 5000 amis. Mais, au fil du temps, j'ai voulu positionner Israël Yoroba comme une marque. Il fallait donc communiquer sur une « page professionnelle ». Il y avait alors une distinction dans mes communications. Mes informations personnelles étaient sur mon profil personnel et mes activités professionnelles étaient sur ma page.

Le temps

Fermer mon profil m'a permis de gagner, en moyenne, 4 à 5 heures par jour. Quand tu as 5000 amis, tu navigues entre les informations qui tombent dans ton fil d'actualité, les notifications des groupes auxquels tu appartiens, ou les notifications de commentaires de posts que tu as commentés, les tchats, etc.

Avec ma page, fini tout ça. Je n'ai pas de fil d'actualité, je commente rarement les profils d'autres personnes (sauf quand je suis mentionné) et les tchats sont plus modérés. J'ai donc beaucoup plus de temps pour rester concentré sur mon travail. Parce qu'il faut l'avouer, Facebook peut facilement devenir une « arme de distraction massive ».

L'actualité

Pour un journaliste et quelqu'un qui fait de la veille sur l'actualité, je passe à côté de scoops ou d'informations intéressantes (Heureusement que mon staff de com' me remonte des infos jugées intéressantes). Avoir uniquement une page, c'est perdre de vue ce qui se dit ailleurs. C'est une sorte d'autarcie qui vous rend « aveugle » et même un peu « narcissique » pour ne pas dire « égoïste ». Parce que votre communication est unilatérale. Vous publiez, mais vous ne pouvez pas voir ce que font les autres sur leur mur ou dans les groupes. C'est un peu frustrant, je l'avoue. Surtout quand vous appartenez à de nombreuses communautés sur Facebook.

De la visibilité

La politique de Facebook pour les pages est faite en sorte que vos publications ne sont pas instantanément visibles par vos abonné(e)s (43 000, dans mon cas). Le taux de conversion en terme d'engagement reste relativement faible (moins de 3% en moyenne dans mon cas). L'objectif étant de vous pousser à payer de la pub pour mettre en avant la publication (par ricochet, votre page).

Sur un profil, par contre, une publication est aussitôt partagée sur le fil d'actualité de tou(te)s vos ami(e)s. Vous bénéficiez d'un engagement plus prompt et beaucoup plus conséquent (entre 15 et 20 voir même jusqu'à 40 % en moyenne).

Positionnement

Etre sur une page, c'est s'afficher comme un « personnage public » (dans mon cas). Cela demande donc beaucoup plus de rigueur dans ses publications. Les coquilles qui passeraient sur un compte personnel sont moins tolérées sur une page. Je me fais souvent tirer les oreilles chaque fois que j'en laisse échapper une.

Communiquer sur une page demande de la planification. Chaque fin de semaine, je mets à jour mon calendrier éditorial. Je sais ce que je vais publier en début de semaine et ce qui pourrait être mis le week-end. En suivant l'actualité locale, internationale et en fonction de mes activités.

Je me suis entouré d'une équipe qui travaille avec moi à le réussir. Parce que malgré toute l'expérience que j'ai, il est quasiment impossible de gérer tout seul sa page. Rassurez-vous, je suis le seul à y accéder. Je réponds personnellement aux messages et aux commentaires.

En amont, je fais valider mon calendrier. Chaque post est relu par une personne, au moins, avant d'être publié. Contrairement à un profil où je peux publier au « feeling », ma page respecte un quota de publication. Pas plus de 3 publications par jour (à quelques exceptions près).

Que retenir ?

De cette expérience de 12 mois, je conclus que, pour un individu, une page n'est nécessaire que lorsque qu'on a quelque chose à « vendre ». La question ne se pose pas pour les produits, les services, les entreprises, les institutions, les associations...

Parce que sur un compte personnel, on peut tout aussi décider de faire des publications plus professionnelles. En se fixant des règles, des limites, et en adoptant une stratégie.

Tout sur le Selfie

Par [Nanda Seye](#)



« Mais selfie-là, tout le monde connaît non ? », me disais-je. Peut-être pas. Comment c'est né ? d'où ça vient, etc. ? Et là, j'ai décidé de consacrer un article à l'histoire du Selfie : j'ai, en bonne disciple du Seigneur Web, pris mon laptop de pèlerin pour rédiger cet article afin de prêcher la bonne nouvelle des TICs, à vous, chers lecteurs...

Alors c'est quoi un Selfie ?

Vous êtes-vous déjà pris en photo vous-même avec votre smartphone ? Votre webcam ? Devant un miroir ? Si oui, vous avez déjà fait un Selfie.

Selfie : « auto portait » ou « Self pour soi » consiste à se prendre soi-même en photo et à poster le cliché sur les réseaux sociaux. Aujourd'hui l'on a beaucoup tendance à faire des selfies de groupes. Pour faciliter la réussite de ce type de selfie, on utilise maintenant une canne ou perche à selfie.

Quelques grandes dates du selfie

Nous sommes là, un deux trois, Selfie par-ci, par-là, mais connaissons-nous réellement son histoire ? Ci-dessous quelques dates importantes du selfie :

1839 : apparition de la méthode selfie

Robert Cornelius (1809-1893) fait le premier selfie de l'Histoire. Ce chimiste passionné de photographie, s'auto-tire un portrait devant la boutique familiale à Philadelphie à l'aide d'un daguerréotype (un procédé photographique sur plaque d'argent crée par le Français Louis Daguerre).



1920 : premier selfie de groupe

Cinq photographes (Uncle Joe Byron, Pirie MacDonald, Colonel Marceau, Pop Core, Ben Falk) de la Byron Company, un studio de photo de Manhattan, se prennent en photo sur le toit du Studio Marceau en décembre 1920.



1964-1965 : pulvérisation du record de vente de l'auto portrait par Andy Warhol (38,4 Millions de Dollars)



2002 : le mot "selfie" est employé pour la première fois

Le mot selfie est apparu pour la première fois en septembre 2002 sur un forum en ligne australien; un jeune homme expliquait s'être pris en photo pour montrer les conséquences d'une chute dans les escaliers alors qu'il était ivre.

2004 : apparition du premier hashtag #Selfie sur le site Flickr en 2004

2012 : ascension du selfie

2013 : insertion du selfie dans le Oxford English Dictionary entre Selfhood (individualisme) et Selfish (égoïste).

2014 : élu mot de l'année au 10e festival du mot à Nièvres où près de 98 000 internautes ont voté

2015 : ajout du mot dans le Petit Robert 2015 au côté de « hashtag »

Confidences : les Réseaux Sociaux et Moi

Par [Yehni Djidji](#)



Il y a quelques années, je pouvais passer des heures assise devant l'ordinateur, à regarder les photos sur Facebook ou sur Hi5. Eh oui, si les gens publient leurs photos, c'est bien pour qu'on les regarde.

Parfois, j'allais sur les profils de personnes que je ne connaissais même pas! Quand on me demandait ce que je faisais, je répondais: je regarde la prospérité des gens! En fait, j'étais un peu envieuse!

J'ai tellement de projets qui se bousculent dans ma tête, [tellement de rêves](#) encore non réalisés, que parfois j'ai ces périodes « down », où j'ai l'impression que tout le monde est plus heureux que moi et que je suis en retard! Pas tant que cela en retard sur les autres, mais surtout en retard sur la vision que j'ai pour moi-même!

J'enviais ceux qui ont pu accéder à certains de mes rêves et qui ne se rendent souvent pas compte qu'ils sont des privilégiés! J'enviais également, ces gens qui vivaient leur jeunesse à 100 à l'heure parce que moi, avec mon perpétuel « école-maison-dodo », je risquais bien de ne rien avoir à raconter à mes enfants!

Encore heureux que je sois la confidente par excellence et qu'à défaut de mieux, j'ai au moins l'expérience des autres comme repère!

Et puis un jour je me suis rendue compte qu'on ne prenait jamais les mauvais moments en photos!

Qui a déjà pris une photo de lui entrain de pleurer et l'a mise sur Facebook? Pendant un enterrement, à l'annonce d'une mauvaise nouvelle: rupture, échec, renvoi? Qui a déjà ouvert un album sur Facebook: les photos de mon échec. Et dans cet album on verrait son abattement à l'annonce de ses mauvais résultats, ses parents en train de le sermonner, et pourquoi pas un exemplaire de son bulletin? Si vous avez déjà vu cela sur un site de réseau social, emmenez-moi l'adresse s'il vous plait!

J'ai compris que les photos que je voyais étaient d'infimes moments dans toute une vie! Et des moments heureux, j'en ai plein moi aussi! Nous en avons tous!

J'ai surtout compris que les gens immortalisent ces moments parce qu'ils aimeraient qu'ils durent pour l'éternité même s'ils savent pertinemment que c'est impossible!! Et puis, cela ne sert à rien de se morfondre!!! Si les lamentations permettaient d'accéder à ses rêves, cela se saurait!

Alors maintenant quand j'ai mes périodes down, je me maquille, m'habille chic et je fais de très belles photos! Lol!

Stay blessed!

Vous avez le Droit de Publier ce que Vous Voulez en Ligne

Par [Jean Luc Houédanou](#)

Chers ados, jeunes et jeunes adultes ayant été choqués par [cet article](#), et n'ayant pas manqué de me le faire savoir, **je vous dois des excuses**.

En effet, j'ai écrit sans tenir compte des deux vérités absolues des réseaux sociaux, à savoir :

1. Devant une caméra - webcam, smartphone, appareil photo - connectée à Internet (ou non) on se met à nu (au sens propre ou au sens figuré).

Les résultats pourront aller de la photo torse nu ou peu couvert - la bouche de canard en option - à la sextape - pour les moins farouches d'entre eux, sans oublier le déballage des moindres détails de sa vie personnelle.

Mais bon, l'essentiel est d'obtenir des Likes, des Retweets et des +1.

Je sais que certaines et certains d'entre vous sont tombées dans l'illusion où le [degré d'exposition de soi-même](#) (dans tous les sens du terme) est proportionnel à l'acceptation dans un ou plusieurs cercles sociaux.

Enfin, j'ai du mal à le comprendre, mais c'est votre vie et vous en faites ce que vous voulez. Car oui, je suis de ceux qui pensent, qu'en théorie, tout un chacun est libre de faire ce qu'il veut de son temps libre.

Il va donc sans dire que vous pouvez publier tout ce que vous voulez sur les réseaux sociaux associés à votre nom.

En tant que consultant Web, je pourrais vous expliquer qu'avant de faire affaire avec vous (ou de vous embaucher), les employeurs consulteront vos traces sur Google. Mais je pense que vous me répondrez : « de toute façon, moi je serais (Web) entrepreneur (social). Au diable les patrons », oubliant ainsi que travailler sous les ordres d'un patron est un bon moyen d'acquérir la discipline personnelle - c'est-à-dire, se lever le matin, arriver à l'heure, apprendre la gestion par objectifs et résultats, apprendre à épargner - qui sépare les entrepreneurs à deux sous de ceux qui gagnent leur vie, mais je ferais une digression .

Je pourrais bien vous dire que le bon sens inciterait quiconque à éviter de laisser des traces compromettantes sur Internet. Mais il semble que la mode est au déballage méticuleux des moindres recoins de soi sur Internet.

Je préfère donc vous laisser vivre dans votre monde merveilleux, ou tout acte est sans conséquence. Surtout lorsqu'on prend en compte la seconde vérité absolue du web:

2. On connaît tous ses amis virtuels et on sait faire le tri entre les vrais amis et les pervers, les individus avides de sensations fortes, les jaloux et ainsi que les blogueurs/youtubeurs/charognards à la recherche d'un buzz pour faire connaître leur plateforme web.

Bon, je sais que ça peut surprendre, mais toutes ces personnes que vous n'avez jamais rencontrées, et qui sont abonnées aux mises à jour des contenus que vous publiez ça et là sur le web ne sont peut-être pas dignes de confiance.

En effet, parmi les individus précédemment cités, beaucoup ont en commun d'être particulièrement enclins à partager la vie privée d'autrui via Facebook, Bluetooth, DVD pirates et tout autre moyen disponible.

Mais bon, vous, vous n'êtes pas concernés, étant donné que vous connaissez personnellement [vos 1200 followers sur Twitter et vos 3400 amis sur Facebook](#), n'est ce pas ? Ce n'est pas l'un d'entre eux qui ira publier votre vidéo de twerk sur des sites peu recommandables, non...

Donc, chers ados, jeunes et jeunes adultes, vivant dans un monde merveilleux, où on peut mettre tout et absolument n'importe quoi en ligne pour des raisons diverses et variées, telles:

Attirer l'attention sur soi,

Faire plaisir à un petit ami/petite amie,

Ou encore, et je cite, "C'est mon corps, ma vie privée et j'en fais ce que je veux",

Faites comme bon vous semble.

N'écoutez pas ce blogueur grincheux et chauve ... il n'a même pas d'amis sur Facebook.

Et puis ce n'est pas comme si la réalité s'imposera à vous une fois passé l'âge de 25 ans et que vous passerez vos journées à effacer le moindre contenu pouvant vous faire du tort et que vous vous intéressez à LinkedIn et à Viadeo.

En attendant ce jour, bonne publication à tous et à toutes.

Attention, Cultivez votre Identité Numérique Maintenant!

Par [Edith Brou](#)



Le saviez-vous? Que vous possédiez une [identité numérique](#)? Eh ben oui. Vous n'avez pas besoin d'en faire la demande au commissariat (cette fois-ci). Elle existe déjà et elle peut soit vous mettre en valeur soit vous causez du tort. Comment ? Parce que depuis le jour où vous vous êtes connectés à Internet et que vous avez rempli un profil en y enregistrant vos noms et prénoms, posté des photos ou ouvert une boîte électronique, votre identité s'est [auto-construite à votre insu](#). Et elle connaît des mises à jour à chacun de vos gestes sur votre clavier QWERTY ou AZERTY.

Vous ne pouvez plus passer inaperçu car vous êtes sûrement [Google-ad-lisé \(référéncé\)](#), c'est-à-dire qu'en tapant vos nom et prénoms, je vous retrouverais peut-être dans la première page des [résultats de Google](#). Vous bénéficiez ainsi du référencement naturel de ce moteur de recherche (voir [SEO : optimisation pour les moteurs de recherche](#))

Mais il existe des outils bien plus sophistiqués qui permettent rien qu'en faisant un clic droit de la souris, de savoir en quelques secondes, [toutes les informations publiques et privées](#) que vous avez laissées depuis des années sur "la toile".

Dans les pires des cas, ceux qui ont pris leur identité numérique à la légère (cela équivaut à égarer sa carte d'identité physique) se sont retrouvés dans des situations très inconfortables comme le cas de cet employé qui s'est fait virer au bout de quelques mois car son patron l'avait trouvé, fumant tranquillement un gros "pétard" sur son profil Facebook.

D'ici quelques années, sachez que pour pouvoir accéder à certains sites votre identité numérique sera passée au peigne fin et [pour les recruteurs](#), ce sera un très bon moyen d'avoir en quelques secondes, le profil d'un potentiel candidat.

C'est donc maintenant qu'il vous faut cultiver votre identité numérique, en prendre soin pour éviter une très mauvaise récolte.

Job Sur Le Web : Comment ne Pas se Faire Embaucher

Par [Israël Yoroba](#)

Hier j'ai posté une annonce urgente pour recruter un(e) stagiaire multitâche et bilingue. Les qualités requises étaient :

- Savoir écrire et parler l'anglais.
- Connaître l'environnement web et les réseaux sociaux.
- Être curieux et être disponible dans l'immédiat.

En 10 heures, j'ai reçu 65 candidatures par mail ou via ma page et mon profil facebook. J'ai reçu de très bons profils. Je ne parlerai pas de ceux-là. Je vais m'attarder sur ceux qui ont été éliminés d'office. Car plusieurs l'ont été parce que ne sachant pas que désormais les réseaux sociaux sont un endroit où les recruteurs vont « espionner » aussi. Et si vous rêvez de vous faire [embaucher pour un job](#) sur internet ne faites rien de tout ce qui suit :

- Ne pas respecter la consigne de l'annonce

Répondre en commentaire. Alors que la consigne est claire : « Contactez-moi Inbox ». Le candidat qui répond en commentaire, montre bien que, soit il n'a pas compris la consigne, soit il s'en moque ! L'employeur veut aller plus loin dans les discussions avec les candidats. Il souhaite répondre à des questions précises vue que l'offre elle-même souffre, à dessein, d'un manque de précision.

- Répondre à l'offre avec des abréviations

J'ai tout vu. J'ai tout lu. Voici une bonne sélection : « G sui partan pour le stage » ou « Bjr C par rapor au stage ». Mais il y a pire « kikou giv moi + d'1fo par rapor au truc ».

La qualité rédactionnelle est exigée. En envoyant des messages de type SMS, vous indiquez que même sans pression, vous n'êtes pas capable de rédiger correctement une phrase.

J'ai parcouru également des profils Facebook. La catastrophe. Abréviations, publications truffées de coquilles. Une fois ou deux, ça passe ! Mais quand c'est tout le temps, on ne peut rien y faire.

- Être absent d'internet

Travailler sur le web. C'est évidemment y être. Il y a des profils Facebook (ou des comptes Twitter) dont les dernières publications remontent à 5 ou 6 mois en arrière.

- Laissez de mauvaises traces

Sur certains profils j'ai vu des liens et/ou des commentaires gênants (des filles aux grosses fesses, des hommes (presque) nus, des vidéos de personnes qu'on décapite etc.) D'autres sans le savoir (?) cliquent sur des liens pornographiques et cela s'affiche sur leurs profils. De quoi faire fuir...

- Les retardataires.

Plusieurs candidat(e)s m'ont demandé Inbox comment postuler. Je leur ai demandé d'écrire quelques lignes de (leur) motivation en anglais. Pour certains c'est arrivé tard dans la nuit, pour d'autres... j'attends toujours.

Je le disais au début. Il ne faut pas perdre de vue que notre activité sur internet (et précisément les réseaux sociaux) est scrutée par les employeurs. Le CV et la lettre de motivation ne suffisent plus. Le recruteur va regarder qui vous êtes, qu'est ce que vous lisez. Qu'est ce que vous écrivez. Comment vous réagissez. Dans quel délai. Si vous voulez travailler, surtout dans le web, ne faites pas ces erreurs.

[Interview] Dans La Bulle D'Israël Yoroba : "je suis président, serial entrepreneur d'élite, veteran blog trotter, catalyseur de changement de notre génération"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je m'appelle [Israël GUEBO](#). Plus connu sous le nom de [Israël Yoroba](#). Je suis Expert et Coach Médias, et spécialiste des réseaux sociaux. Je suis également Président de l'association Génération Innovante. Je suis par ailleurs, membre du Bureau du Réseau des Professionnels de la Presse en ligne de Côte d'Ivoire. J'ai en charge la formation et l'auto-régulation. Je suis journaliste de formation et de profession, diplômé de l'École supérieure de Journalisme de Lille, en France.

De mes expériences, j'en garde les plus importantes. J'ai formé le service de presse du cabinet du président de l'Assemblée Nationale, le service communication de la Présidence de la République et travaillé comme coordinateur de la communication digitale du Ministère de la Jeunesse.

De la presse écrite à la radio en passant par le Web, j'ai un peu plus de 10 années d'expériences avec des médias internationaux. Pendant 6 ans (2008- 2013), j'ai été correspondant à Abidjan pour la rédaction Web de la chaîne francophone TV5. À ce titre, j'ai couvert les élections américaines de 2008, les élections présidentielles de 2010 et la crise militaro-politique qui s'en est suivie en Côte d'Ivoire.

Entre 2014 et 2017, j'ai été Rédacteur en chef de l'école de Radio « Studio Mozaik », et plus tard, Chef du Bureau de Hemisphere Media Production. C'est la boîte qui assure la correspondance pour TF1 en Afrique et pour France 24 dans certains pays de l'Afrique de l'Ouest et du Centre.

Depuis une décennie, je parcours l'Afrique Francophone pour former les institutions étatiques. Au Togo, au Bénin, au Burundi, au Gabon, en Guinée... Je forme les députés et les sénateurs à l'usage des nouveaux médias dans la communication institutionnelle. Cela se déroule dans le cadre du programme Noria, initié par l'Assemblée Parlementaire de la Francophonie (APF), une institution pour laquelle je suis consultant.

J'ai également été rédacteur Web pour le blog de France 24. En 2011, j'ai fait un bref passage à Radio France internationale (RFI) dans l'émission « L'atelier des médias ». Ce par quoi on m'a beaucoup connu, ce sont les « Avenues », ces sites d'informations de proximité, présents dans plusieurs pays africains. À côté des Avenues, j'ai lancé, en 2013, la première Web Radio d'information en Côte d'Ivoire : Classe FM (www.classe.fm).

Tout cela m'a valu plusieurs distinctions : Meilleur Blogueur Francophone en 2008 à Bonn, en Allemagne. Meilleur Blog de Journaliste d'Afrique de l'Ouest en 2009 à Dakar, au Sénégal. Lauréat Harubuntu en 2011 à Bruxelles, en Belgique. [Prix Francophonie 35<35 catégorie Blog](#) et Innovation Média en 2016 à Abidjan, sont autant de distinctions obtenus par celui que l'on surnomme le « Blog Trotter » ivoirien.

J'ai vu mon nom dans le Top 4 des Jeunes les plus prometteurs de Côte d'Ivoire en 2016. Classement effectué par l'association des Conseils en Lobbying et Affaires Publiques de Côte d'Ivoire (ACLAP-CI). En 2017, j'ai créé et encadré un média qui a obtenu le deuxième prix de la meilleure entreprise ivoirienne de presse numérique.

Je suis par ailleurs auteur de deux œuvres : "La Vie Comme Elle Va" (Édition Balafons, 2013), une chronique qui raconte la Côte d'Ivoire au jour le jour et "Compagnie Caïman", roman paru à Livresque Édition en Octobre 2016.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

Mon objectif principal est d'être un catalyseur de changement de notre génération. Ça semble très idéaliste, et peut être même utopique quand on regarde comment évolue nos pays. Mais je reste convaincu que chacun de nous, d'une façon ou d'une autre peut apporter sa brique pour construire un monde différent, une génération avec de nouvelles valeurs. Et donc, je m'applique à former et à sensibiliser autour de moi. Je crois au partage. C'est la meilleur arme de développement.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Mes premiers outils sont mon agenda et mon bloc-note. C'est indispensable pour mieux m'organiser. En plus, avec eux, je ne suis pas dépendant de l'électricité. Chaque matin, j'écris sur une page de mon calepin la liste tout ce que j'ai à faire. E-mails à envoyer, appels à passer, rendez-vous (en lien avec mon agenda), tâches à faire. Et je barre au fur et mesure que c'est effectué. A la fin de la journée, ce qui n'a pas été fait, je le reporte sur la page suivante. C'est un outil efficace de suivi.

Ensuite, toutes les applis de Google Drive, pour [travailler efficacement à distance avec mon équipe](#).

Et puis pour communiquer, rien de tel que les Médias Sociaux. D'abord mon blog (qui est en pleine expansion), ensuite Facebook, Twitter et LinkedIn sont mes principaux outils de communication.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Premier conseil, il faut lire. Parfois en le disant, ça ressemble à un simple slogan. Beh non. [Il faut lire, beaucoup lire](#). Pas seulement sur Internet, mais lire des livres, des magazines, des journaux. Ça développe nos facultés intellectuelles, et notre culture.

Ensuite, il faut utiliser les moteurs de recherche à fond. Notamment, Google. C'est une chance inouïe pour notre génération. Avec cet outil, tu peux tout apprendre.

Enfin, mon dernier conseil est une attitude de vie. Il faut rester humble. Car la vie est imprévisible. Et les victoires d'aujourd'hui, ne doivent pas être une fin. Mais des sources de motivation pour en faire encore un peu plus.

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Le meilleur moyen est par [mail \(isvoroba@gmail.com\)](mailto:isvoroba@gmail.com). Je les lis tout le temps. Ensuite les commentaires sur [mon blog](#). Sur les [réseaux sociaux](#), je réponds aux messages précis. Sinon les « cc », « slt », « bb », etc. resteront sans réponse (rires) !

Vous avez dit Crowdfunding ?

Par [Nanda Seye](#)

Dans le courant du mois d'août, je donnais un coup de main à la team de TechOfAfrica pour l'organisation d'un afterwork Afropreneur à Abidjan. Je parlais donc avec une amie de la rencontre et du but qui était de présenter le projet Afropreneur et parler de la campagne de crowdfunding qu'ils avaient lancés à ce sujet. Mais, dès que j'ai mentionné le mot "Crowdfunding" le visage de ma copine a changé, exprimant qu'une certaine confusion se signalait chez elle.

« Toi Nanda avec tes histoires de blog là hein, ça c'est quoi ça encore ? »

Et là, je me suis rendu compte que ce qui paraît souvent évident pour nous ne l'est forcément pas pour d'autres. Ajouté aussi au fait que la langue de Shakespeare n'est pas ami-ami avec certaines personnes. J'ai fait ce petit article histoire de mettre tout le monde dans le bain et au même niveau d'information. Bonne lecture.

Alors, le crowdfunding c'est quoi ?

Crowdfunding, premièrement, c'est en anglais, je sais que vous le savez, mais bon ne sait-on jamais. Crowd pour Foule et Funding pour financement. Le crowdfunding est un financement participatif/collectif qui se fait via internet pour aider les projets de création d'entreprise. Il met en relation des porteurs de projets et des internautes désireux d'investir dans ces projets.

Ah bon ? Mais comment ça fonctionne ?

C'est tout simple, on peut résumer le fonctionnement en trois entités :

Porteur de projets <-> Plateformes Web<-> Internaute (investisseurs)

A. Porteur de projets ou startup :

Vous avez un projet qui vous tient à cœur, vous voulez le réaliser. En lieu et place de vous tourner vers les banques pour un financement, vous optez pour une plateforme dédiée à ce sujet sur laquelle vous donnez tous les détails liés au projet. Cela vous permet de :

- Donner de la visibilité à votre projet
- Recevoir des dons/prêts
- De trouver d'éventuels partenaires / Sponsors

B. Plateformes web :

Ce sont des sites internet dédiés à cet objectif sur lesquels on peut présenter son projet pour une campagne. Il y en a 4 types :

Les plateformes de don : l'internaute (ici l'investisseur) apporte un soutien financier au projet sans recevoir de contrepartie.

Les plateformes avec contrepartie en nature : l'internaute reçoit une contrepartie en nature

Les plateformes de prêts : les internautes accordent un prêt aux porteurs de projets

Les plateformes d'investissements directs : les internautes investissent directement dans le capital d'une entreprise en acquérant une participation dans le projet ou en devenant coproducteur et a le droit en échange à des contreparties financières en cas de succès commercial du projet.

Pour fonctionner, les plateformes prennent une commission, de 5 à 10% sur le montant des sommes récoltées.

Tiens tiens, intéressant, mais quelles sont les plateformes ?

Il en existe pas mal de plateformes, parmi elles on peut citer :

- KissKissBankBank
- Kickstarter
- Ulule
- Indiegogo

C. L'internaute :

L'investisseur, celui qui, intéressé par le projet décide de vous faire, soit des dons, soit des prêts. Un peu comme votre sauveur lol.

Voilà, j'espère que le Crowdfunding est clair pour vous maintenant et que vous pourrez vous aussi faire le malin auprès de vos amis lol et l'utiliser pour vos projets.

Un conseil pour la route : Une campagne de Crowdfunding réussie passe par le choix d'une plateforme en phase avec votre projet, une bonne présentation du projet et surtout sur une excellente stratégie marketing. Bonne chance.

[Interview] Dans La Bulle De Nanda Seye : "il a fallu être très stratégique et organisée pour atteindre les objectifs fixés"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je suis [Nanda SEYE](#), Ivoirienne, Chargée de programmes sectoriel privé dans un cabinet de formation. Je termine une formation en ingénierie informatique Option Réseaux et Systèmes dans une école en Côte d'Ivoire. J'ai de l'expérience dans le Digital Marketing, la gestion de projets et dans l'administration de réseaux informatique. Par ailleurs, j'ai un [blog sur les TIC](#). La particularité de ce blog est d'éduquer et d'informer sur la thématique des TIC par l'humour. Embauchée en tant que Community Manager pour le compte d'un espace de coworking de 2013 à 2014, j'ai réussi à réunir les différentes communautés dans le domaine des TIC autour de cet espace et à organiser plusieurs événements qui ont contribué à asseoir la notoriété de l'entreprise. Ce fut mon plus grand accomplissement parce que JokkoLabs était le premier espace collaboratif dans ce pays ; le concept était donc méconnu du public. Il a fallu être très stratégique et organisée pour atteindre les objectifs fixés.

2. Quels sont tes objectifs principaux actuellement ?

J'ai toujours accordé un intérêt particulier à la gestion de projets. J'ai donc comme objectif de faire, Dieu voulant, plusieurs certifications dans ce domaine dont le PMP (Project Management Professional).

A côté de cela, j'envisage de mettre sur pied une Bande Dessinée car j'aime beaucoup cet univers. Je bosse donc en ce moment sur un projet de Bande Dessinée qui sera décliné en vidéos animées et en jeux vidéo par la suite. A cet effet, je collabore avec un caricaturistes et un graphiste pour le moment. J'aurais besoin dans les mois qui suivront la sortie de cette BD de personnes calées en [développement de jeux vidéo](#), en réalisation de vidéos 2D/3D et autres afin de mener à bien ce projet. Des personnes notamment qui partagent un tant soit peu, des valeurs comme le respect, le dépassement de soi, la persévérance, l'humilité, la simplicité, la rigueur, la créativité, le professionnalisme et surtout l'humour.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Mes logiciels préférés:

- Gestion de projets : Ms Project, GanttProject
- Digital : Hootsuite, Photoshop, LikeAlyser, Giphy, Canva, Bitly, Social Bakers, Mailchimp, Social Shakers, Google Adwords, Google Analytics

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Sites web :

- gestiondeprojet.pm
- abilways-digital.com
- openclassrooms.com
- 1min30.com
- webmarketing-com.com

Blogs :

- jeysmacademie.net
- blogdumoderateur.com

Livres :

Religieux :

- Bonjour Saint Esprit : Benny Hinn
- Comprendre la direction Divine : David Oyedepo
- L'hippopotame dans le jardin : comment entendre la voix de Dieu au 21e siècle : Alain Bouffartigues

Développement personnel :

- L'alchimiste : Paulo Coelho
- Think and Grow Rich : Napoleon Hill
- Attitude Is Everything: 10 Life-Changing Steps to Turning Attitude Into Action : Keith Harrell
- La puissance de la pensée positive : Norman Pearl
- Comment trouver le leader en vous : Dale Carnegie

Marketing Digital :

- Le plan Marketing - Communication Digitale : Denis Pommeray
- L'art de la guerre digitale : Caroline Faillet

Gestion de projets

- Technique de planification de projets : Gilles Valet
- La boîte à outils du chef de projets : Jérôme Maes et François Debois

Conseils de vie (citations) :

David (La Bible)

- Psaumes 146 : Ne comptez pas sur les gens influents : ce ne sont que des hommes, ils sont impuissants à sauver. Dès qu'ils rendent leur dernier souffle, dès qu'ils retournent à la terre, leurs projets sont enterrés avec eux. Heureux celui qui a pour secours le Dieu de Jacob, qui met son espoir en l'Eternel son Dieu.

Ralph Waldo Emerson

- N'allez pas là où le chemin peut mener. Allez là où il n'y a pas de chemin et laissez une trace

Abraham Lincoln

- La meilleure façon de prédire votre avenir est de le créer
- Gardez toujours à l'esprit que votre décision de réussir est plus importante que n'importe quoi d'autre
- Vous pouvez tromper quelques personnes tout le temps ; Vous pouvez tromper tout le monde un certain temps. Mais vous ne pouvez tromper tout le monde tout le temps.

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Je dirais via mon profil Facebook : [Nanda SEYE](#)

Explorons quelques techniques avancées de visualisation

Par [Necemon](#)

Cette étude porte sur la production et la description de certains graphiques de visualisation avancées liées à l'enseignement supérieur dans le Sud-Ouest du Pays De Galles. [Quelques données réelles](#) ont été utilisées pour compléter cette tâche et l'objectif est d'obtenir un aperçu significatif et intéressant à propos de ces données.

Les [fichiers de données](#) viennent d'un agent de gestion des informations depuis l'Unité des statistiques en collaboration avec l'Unité de planification stratégique et des Projets (PSPU), tous deux à Swansea University.

L'outil utilisé est [Many Eyes de IBM](#). Il s'agit d'un service web qui permet à l'utilisateur de télécharger des ensembles de données et peut les transformer en différentes visualisations. Il y avait beaucoup de choix mais seuls certains types de visualisation avancée (surtout des cartes) avaient été recommandés (plutôt que des tableaux de base). En outre, des graphiques qui montrent des montées et descentes au fil du temps ont dû être évitées car les données fournies n'étaient pas dépendantes du temps. Alors les cinq types de visualisation démontrés ici sont des histogrammes de bloc, des graphiques à bulles, des cartes, des matrices et des treemaps.

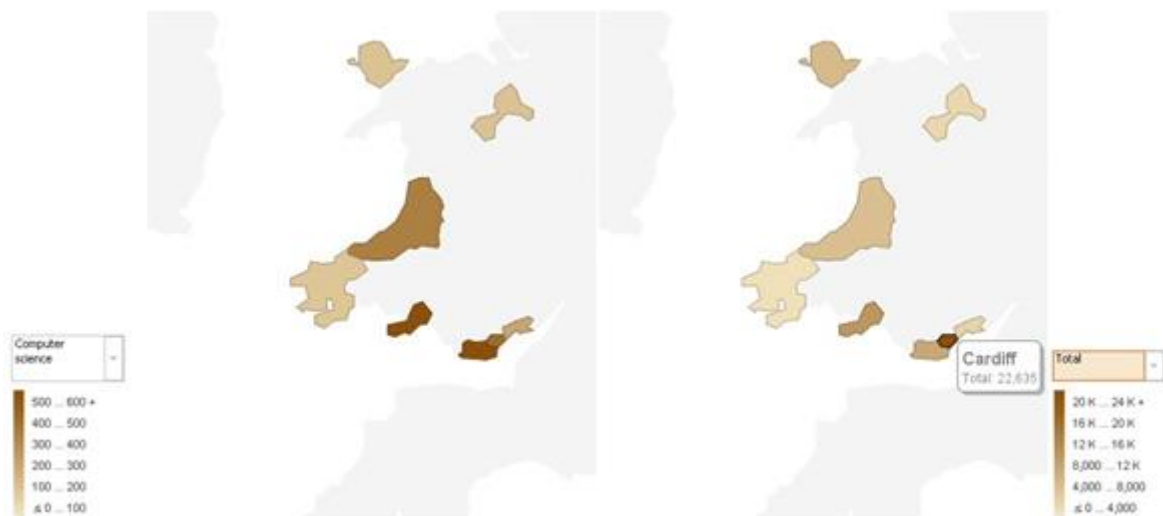
1. Carte du Pays de Galles

Les cartes sont vraiment intuitives quand il s'agit de montrer une comparaison basée sur l'emplacement. Dans Many Eyes, la carte du Pays de Galles est légèrement inexacte, mais elle nous permet d'obtenir un aperçu intéressant des régions les plus populaires où les gens vont faire des études.

Les cartes suivantes montrent les zones les plus fréquentées pour chaque domaine d'études pour les étudiants de premier cycle à plein temps au pays de Galles. Les données originales divisaient les étudiants en fonction de leurs institutions. Toutefois, pour le contexte de la cartographie, ces institutions ont dû être regroupées selon les villes respectives auxquelles elles appartiennent. Plus une région est sombre, plus elle est fréquentée pour ce domaine d'étude et inversement. Ceci ne s'applique pas à la zone grise, ce qui représente la zone pour laquelle nous ne disposons pas de données.



Considérons maintenant un cas particulier, le domaine de l'informatique. Nous pouvons clairement voir que Swansea est l'une des destinations les plus populaires pour étudier les sciences informatiques au Pays de Galles. Toutefois, lorsque l'on considère tous les sujets ensemble, Cardiff semble être le choix le plus populaire en général.

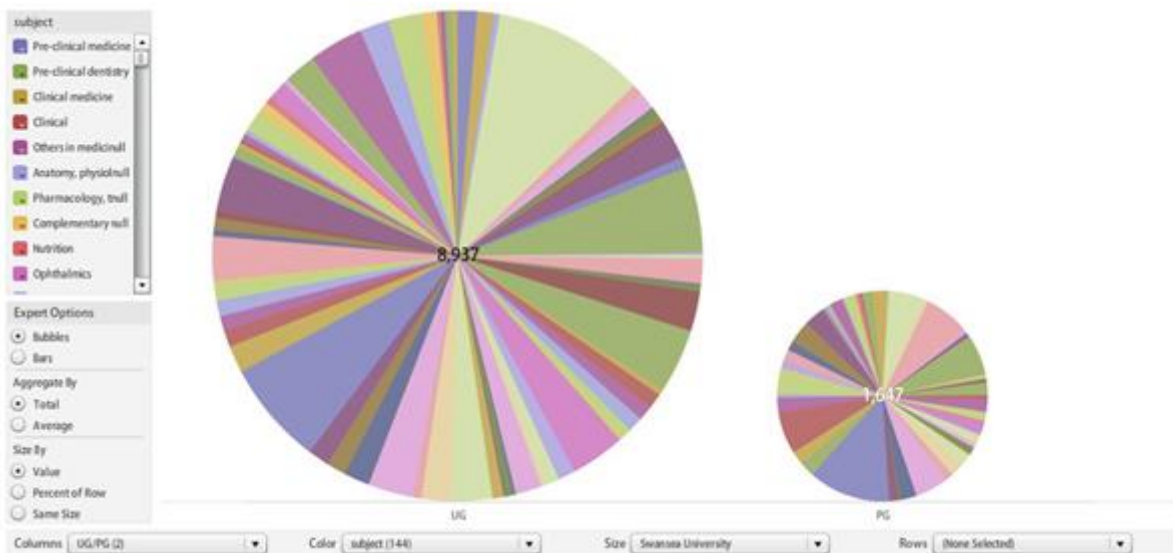


2. Matrices

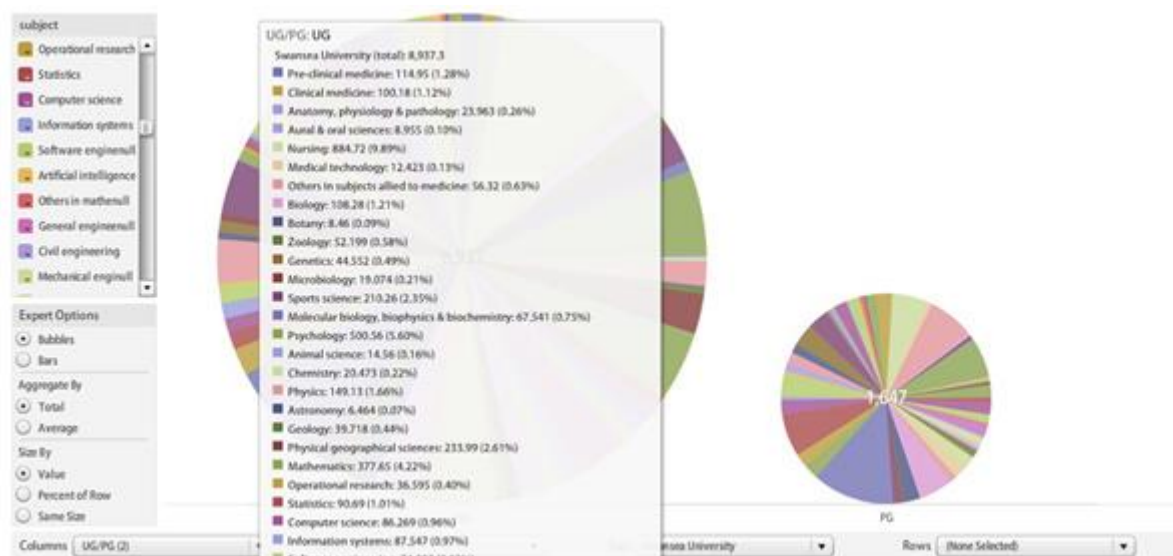
Les graphiques matrices sont généralement utilisées pour afficher des données multidimensionnelles dans une grille. C'est très utile lorsqu'on a de nombreux critères pour décrire les mêmes données, par exemple, quand on utilise des cartes de matrice pour décrire les étudiants sur la base des matières qu'ils étudient, leurs institutions et s'ils sont déjà diplômés ou pas (undergraduate vs postgraduate). Notre grille du bas offre une seule ligne avec 2 disques: UG(undergraduate) et PG(postgraduate) et au sein de chaque disque,

on peut voir la proportion de chaque sujet relativement à d'autres. Le premier résultat qui frappe, c'est qu'il ya beaucoup plus d'étudiants de premier cycle que d'étudiants diplômés.

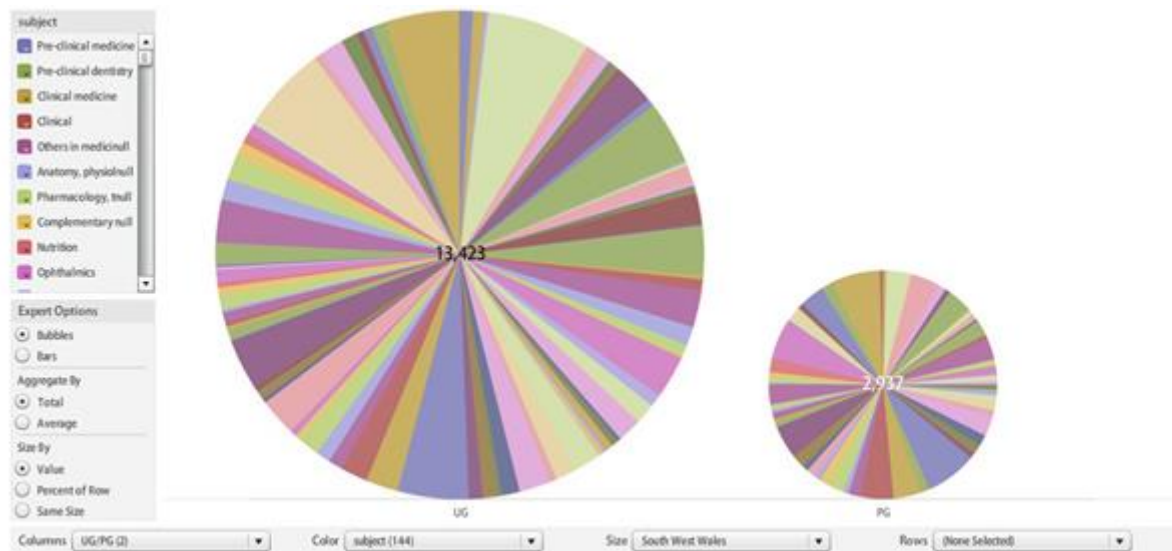
Un autre résultat évident est qu'il y a un large éventail de sujets étudiés dans le pays de Galles.



Ci-dessous nous voyons que les études en psychologie (5,6%) semblent être très populaires parmi les étudiants de Swansea University tandis que l'informatique ne représente que 0,96%.



La matrice ci-dessous représente presque les mêmes données, mais seulement au niveau du sud-ouest du Pays de Galles.



3. Arborescences

Le treemapping est une méthode d'affichage arborescent de données en utilisant des rectangles emboîtés. Les treemaps montrent des données hiérarchiques comme un ensemble de rectangles emboîtés. Chaque branche de l'arbre est représentée par un rectangle, qui est ensuite carrelée avec de petits rectangles représentant des sous-branches. Pour notre contexte actuel, nous utilisons des treemaps pour comparer visuellement les différences dans le nombre d'étudiants à temps plein parmi les domaines d'études au niveau post-universitaire. On subdivise les étudiants selon leur origine (Royaume-Uni, Union Européenne, non UE). Le diagramme obtenu nous donne un aperçu intéressant.

Par exemple, nous remarquons que beaucoup de non-Européens viennent au Royaume-Uni pour des études commerciales et administratives. En outre, pour la plupart des sujets, le nombre de non-Européens dépasse le nombre d'étudiants Européens (hors Royaume-Uni).



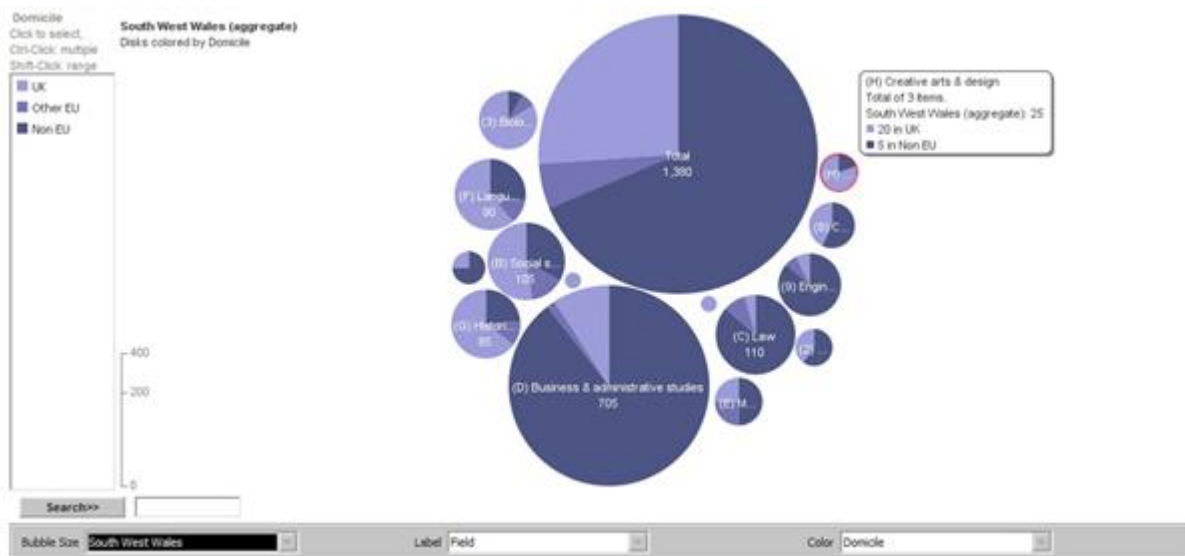
Ce que nous avons observé au niveau du Royaume-Uni est assez similaire à ce que nous voyons quand nous considérons le pays de Galles uniquement. Toutefois, les couleurs ont tendance à laisser entendre que le pourcentage d'étudiants internationaux est moins important au pays de Galles.



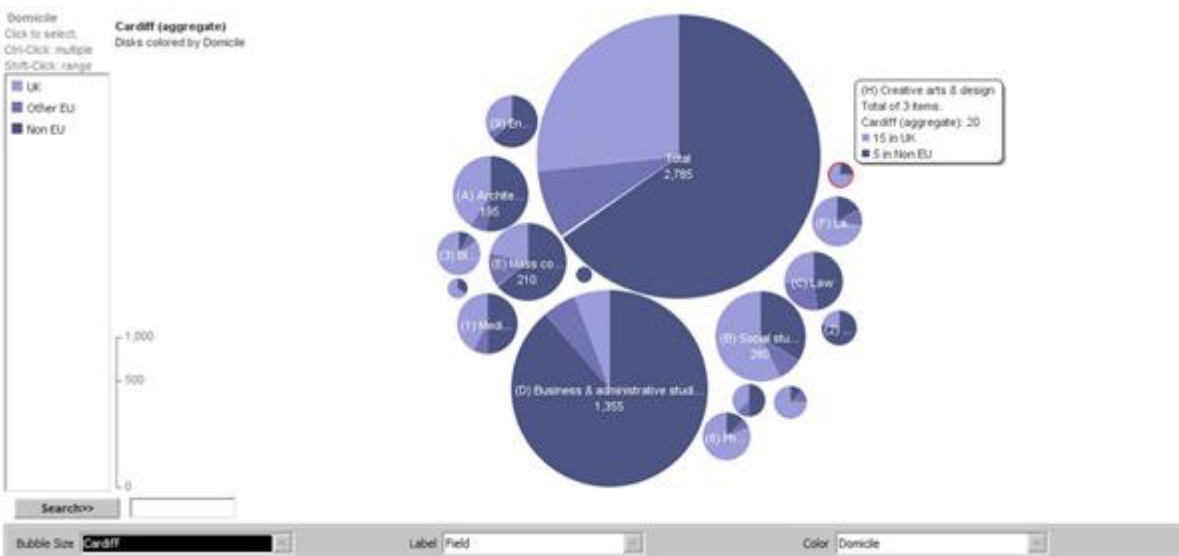
4. Graphiques à bulles

Les graphiques à bulles sont une autre forme intuitive et agréable qui nous permet de visualiser "qui étudie quoi". Là encore, nous observons les étudiants de maîtrise à plein temps de master.

La figure ci-dessous confirme que la proportion importante d'étudiants non européens dans le Sud-Ouest du Pays de Galles. Et là encore, nous voyons qu'ils sont fortement représentés dans les affaires et les études d'administration et des affaires. D'ailleurs, les études en administration représentent apparemment le domaine d'étude le plus populaire.



Les deux graphiques suivants exposent le cas de Cardiff et Swansea. La tendance est la même chose, mais on peut remarquer que par rapport à Cardiff, Swansea présente une proportion plus faible d'étudiants en administration des affaires. Cependant, à Swansea, l'informatique et l'ingénierie sont bien plus populaires qu'à Cardiff.



Visualisation de données: Cartes thématiques VS Graphiques à bulles

Par [Necemon](#)

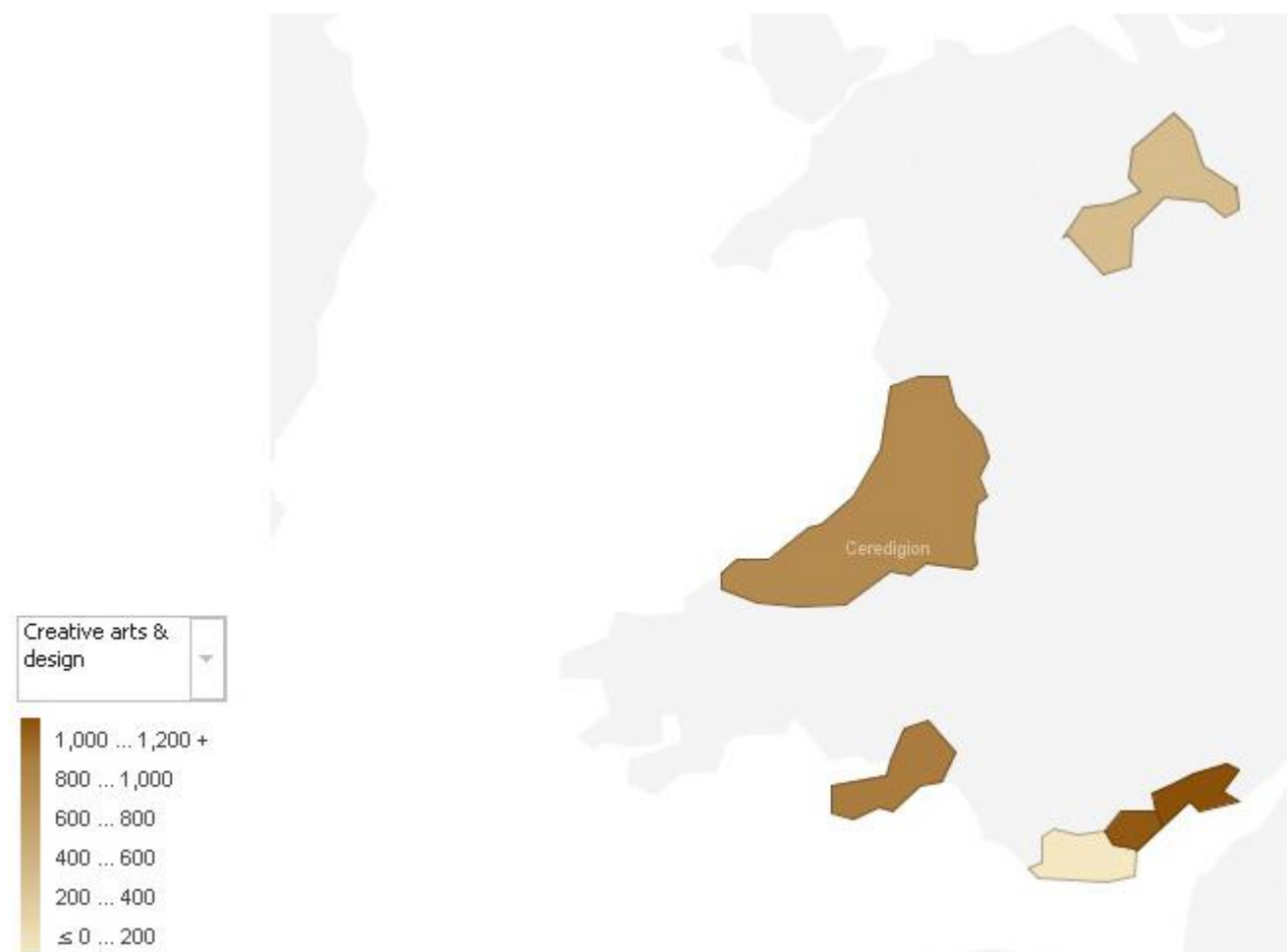
Ceci est une étude analytique et comparative de deux types particuliers de techniques de visualisation.

Nous avons choisi d'étudier la visualisation cartographique et les graphiques à bulles, parce qu'ils avaient été les visualisations les plus fascinantes [tout au long de cette étude](#). Nous allons comparer ces deux types sur de nombreux facteurs.

Définir les visualisations

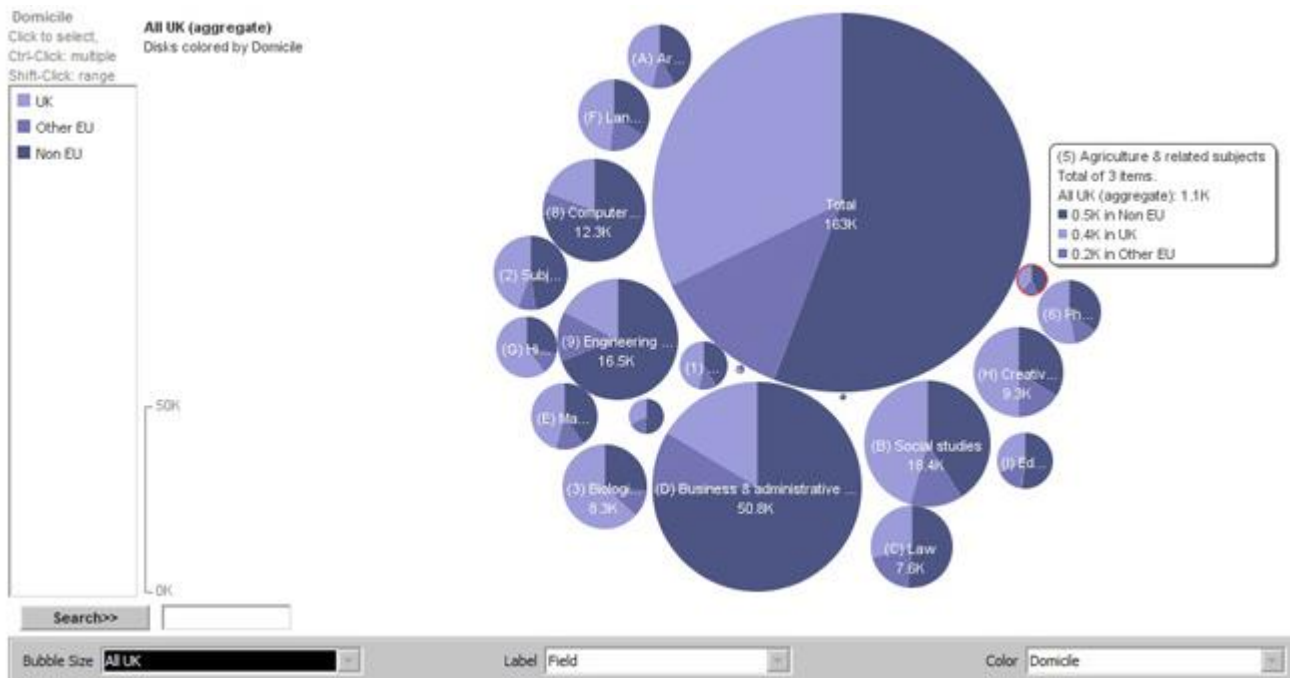
Une carte thématique est un type de carte ou un graphique spécialement conçu pour montrer un thème particulier lié à une zone géographique spécifique. Ces cartes peuvent dépeindre les aspects physiques, sociaux, politiques, culturels, économiques, sociologiques, agricoles, ou tout autre aspect d'une ville, état, région, nation ou continent.

Un exemple de carte est indiqué ci-dessous. Celle-ci montre la répartition des étudiants de premier cycle en arts créatifs/conception au Pays de Galles.



Un graphique en bulles est un type de graphique où chaque entité représentée est définie en termes de trois paramètres numériques distincts. Les graphiques à bulles peuvent faciliter la compréhension des facteurs sociaux, économiques, médicaux, scientifiques et autres relations.

Un exemple de graphique en bulles est indiqué ci-dessous. Celui-ci montre la répartition des étudiants en maîtrise, dans l'ensemble du Royaume-Uni, selon leurs champs d'étude et leurs origines.



Expression de l'information

Les deux visualisations peuvent transmettre l'information assez bien, mais la visualisation basée sur la carte est limitée à des structures spatiales. Comme mentionné ci-dessus, il peut être utilisé pour décrire les données relatives aux lieux (villes, états, régions, nations ou continents). De l'autre côté, les graphiques à bulles peuvent transmettre des informations de toute nature. En plus, ils peuvent véhiculer de nombreux types d'informations à la fois.

Découverte de la déviation, la hiérarchie, la relation et l'association

Les cartes montrent bien les relations entre les lieux et l'association entre les régions. Elles sont aussi bonnes pour comparer 2 endroits basés sur un critère précis.

Les graphiques à bulles sont bien pour les comparaisons aussi car ils permettent de montrer beaucoup de choses différentes à la fois. En outre, les cercles peuvent eux-mêmes contenir d'autres données. Cette imbrication peut aider à comprendre la hiérarchie quand c'est nécessaire.

Représentation de données à différentes échelles

Les graphiques à bulles sont particulièrement utiles pour les ensembles de données avec des dizaines voire des centaines de valeurs, ou avec des valeurs qui diffèrent de plusieurs ordres de grandeur. Ils peuvent montrer de façon lisible les valeurs des données qui diffèrent par un ratio de 100 000, et peut afficher des centaines de valeurs individuelles à la fois.

Toutefois, les cartes ne sont pas toujours efficaces pour afficher les données énormes et / ou complexes. Le problème est que certaines régions de la carte peuvent être trop réduites pour supporter certaines complexités. Il est vrai que nous pouvons zoomer, mais si les régions sont trop éloignées les unes des autres, le zoom sur une partie précise peut nous faire manquer une autre partie importante des données. Nous pouvons alors dire que les cartes ne fournissent pas vraiment un niveau approfondi en termes de détails.

Facilité d'utilisation et de compréhension

Les cartes sont vraiment intuitives, facile à apprendre, à utiliser et à comprendre, même pour des profanes. En fait, nous utilisons des cartes depuis longtemps, à l'école primaire au cours de géographie par exemple.

Les graphiques à bulles par contre sont assez inhabituels pour les profanes. En plus, ils peuvent être assez déroutants et difficile à comprendre quand ils contiennent beaucoup de données.

Look and feel

Les deux visualisations sont esthétiquement agréables à visualiser, surtout quand on utilise des couleurs pour montrer les différences entre deux catégories. Nous pouvons également utiliser des bulles sur les cartes, et la taille des bulles rendent évident quelle partie de la carte est la plus importante, plus grande, etc.

Conclusion

Les cartes thématiques sont d'excellents outils qui communiquent les informations à tous. Cependant, elles ne s'appliquent que dans un contexte d'espace. Par ailleurs, elles ont de la peine à traiter des données complexes.

D'autre part, les graphiques à bulles sont un peu plus difficiles à gérer mais ils sont vraiment puissants, ils peuvent traiter tout type de données quelle que soit l'échelle.

Alors les cartes sont bonnes pour représenter des données simples et spatiales tandis que les graphiques à bulles sont mieux pour représenter les données les plus complexes.

Un guide pratique sur les données ouvertes (Open Data) de la part de La Banque Mondiale

Par [Cyriac Gbogou](#)



S'il vous est déjà arrivé de consulter la météo en ligne, d'utiliser la fonction de navigation de votre smartphone pour trouver, par exemple, une pharmacie de garde, ou encore de calculer les dépenses de voirie de votre municipalité, c'est que vous avez déjà utilisé des données publiques «ouvertes». Mais peut-être ne le saviez-vous pas... Pendant longtemps, il était difficile d'accéder à ces informations relevant des pouvoirs publics, lorsqu'elles n'étaient pas tout simplement indisponibles.

Ce concept est né de la conviction que l'énorme quantité d'information systématiquement collectées par les administrations publiques devrait être accessible à tous les citoyens. À la fin des années 2000, les États et leurs différents services ont commencé à accorder l'accès à ces ressources à un plus grand nombre d'utilisateurs. Les premières politiques gouvernementales sur les données ouvertes sont apparues en 2009. À l'heure actuelle, plus de 250 administrations nationales et locales, près de 50 pays développés ou en développement, et des institutions telles que la Banque mondiale et les Nations Unies ont lancé des initiatives en faveur de l'ouverture des données, et celles-ci sont chaque année plus nombreuses.

Les données sont considérées «ouvertes» si chacun peut les utiliser, les réutiliser et les redistribuer librement, gratuitement, à quelque fin que ce soit et sans restrictions. De nombreuses données sont publiées sur les sites web des administrations publiques, mais la plupart d'entre elles sont uniquement destinées à être consultées de manière isolée, et ne sont pas réutilisables à d'autres fins. Une donnée ouverte doit être réutilisable, c'est-à-dire téléchargeable dans un format ouvert et lisible par les logiciels, et les utilisateurs doivent être légalement autorisés à la réutiliser.

La mise à disposition de données à grande échelle et faciles à utiliser offre des avantages significatifs : cela peut contribuer à rationaliser les services publics, favoriser les opportunités économiques, encourager l'innovation, améliorer la sécurité publique, et réduire la pauvreté. Alors que les avantages procurés par l'ouverture des données touche un public toujours plus grand et que s'inventent des usages toujours plus utiles, les États et les institutions du monde entier se pressent de lancer de nouveaux programmes de Données Ouvertes ou de développer les initiatives existantes. Il faudra du temps pour appréhender pleinement la complexité et l'énorme potentiel du libre accès aux données, indissociable de l'environnement des licences libres. Mais l'Open Data n'en est encore qu'à ses balbutiements, et les meilleures pratiques et communautés commencent à peine à émerger.

À propos de ce Guide pratique

Alors que les pays en développement, ainsi qu'un nombre grandissant d'autres entités et organisations, adhèrent à la révolution technologique des Données Ouvertes, la Banque mondiale a conçu ce guide pratique pour accompagner leurs efforts. À partir de savoirs et d'outils en ligne, ce guide leur offre les conseils nécessaires pour créer leurs propres stratégies et plateformes d'accès aux données publiques.

Une manière d'envisager les initiatives de Données Ouvertes est de les considérer sous l'angle économique de l'offre et de la demande : les données sont des biens; les utilisateurs de données sont des consommateurs, ce sont eux qui génèrent la demande de données; et les organismes publics et autres sources de données produisent l'offre. Cette vision est le fil conducteur de ce guide et de l'approche qu'il propose en vue de structurer une initiative de données ouvertes.

Outre cette introduction, le guide pratique comprend sept rubriques:

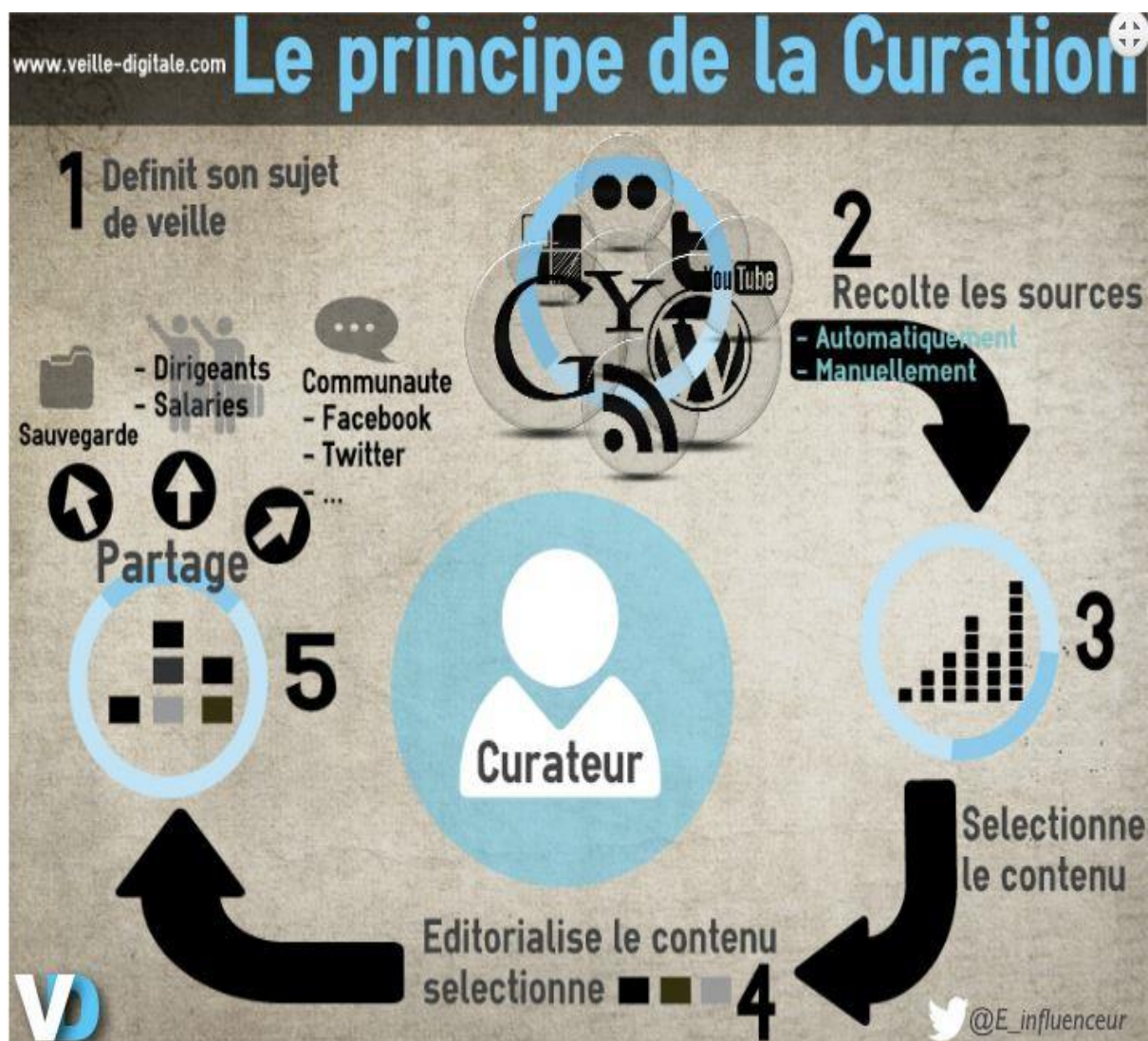
1. [Ce qu'il faut savoir](#) : Brève présentation des aspects clés de l'ouverture des données publiques et de ses usages, illustrés par des exemples d'initiatives à différents niveaux; cette rubrique s'adresse à tous, et plus particulièrement aux utilisateurs inexpérimentés ou à ceux qui découvrent les Données Ouvertes.
2. [Premiers jalons](#) : Panorama des outils dont les pouvoirs publics ont besoin pour entreprendre une initiative de données ouvertes; cette rubrique sera particulièrement utile pour les gestionnaires, coordinateurs et équipes des administrations en charge des Données Ouvertes.
3. [Options technologiques](#) : Synthèse des questions techniques clés concernant le développement d'un catalogue de données ouvertes; cette rubrique s'adresse en particulier aux spécialistes informatiques.
4. [Demande et mobilisation du public](#) : Comment créer des communautés d'utilisateurs de données et promouvoir la culture et la maîtrise des Données chez les acteurs locaux, nationaux et régionaux ? Comment faire avancer les concepts des Données Ouvertes en sollicitant les partenariats et les médias notamment ? Ces questions intéresseront particulièrement les organismes publics, les organisations de la société civile, les technologues et les journalistes.
5. [Offre et qualité des données](#) : Comment gérer les jeux de données, localiser les données et assurer leur qualité, leur pertinence et leur précision ? Cette rubrique s'adresse plus spécialement à ceux qui produisent ces données.
6. [Outil d'évaluation de la maturité](#) : Présentation de l'outil méthodologique conçu par la Banque mondiale afin de diagnostiquer les actions que les pouvoirs publics doivent entreprendre dans un pays ou une collectivité donnée pour lancer une initiative de Données Ouvertes. Cette rubrique sera particulièrement utile pour les responsables publics qui se sont engagés sur la voie de l'ouverture des données, mais ne savent pas par où commencer.
7. [Assistance technique et financement](#) : Tour d'horizon des principales ressources d'assistance technique et de financement fournies par la Banque mondiale et d'autres organisations. Cette rubrique est avant tout destinée aux pouvoirs publics des pays en développement.

Usages Pédagogiques de la Curation de Contenus sur Internet

Par [Antoine Mian](#)

Outil de marketing, comment le « Content Marketing » ou « Marketing de Contenu » peut être utilisé comme outils didactiques dans l'enseignement supérieur ? Nous avons essayé de donner une réponse à cette préoccupation en parcourant un billet de [François Arnal](#)

Curateur est un mot utilisé dans les musées. C'est celui qui choisit des œuvres pour une exposition, le curateur est amené à faire un choix, un commentaire et une présentation d'œuvres déjà existantes. Il est le lien entre l'artiste (ou le patrimoine) et le public. C'est un expert. Le curateur sur Internet après avoir défini son sujet de veille choisit de travailler à partir d'une plateforme de curation lui permettant de récolter automatiquement ou manuellement des contenus en ligne, de les sélectionner, de les éditorialiser et de les partager.



Le Web 2.0 qui représente aujourd'hui une audience dépassant le milliard d'êtres humains influence nos pratiques didactiques. Ce qui change aujourd'hui dans les postures didactiques, c'est la présence virtuelle d'un étudiant sur la toile qui en plus de son enseignant peut s'adresser gratuitement à des millions de personnes. Cette situation nous oblige à passer d'une pédagogie dirigée et à sens unique à une pédagogie participative et contributive. En effet, par le biais des réseaux sociaux on arrive même à des situations où un élève entre en contact avec des personnes d'un niveau d'expertise élevée. L'enseignant doit alors détourner les stratégies du «Web-marketing» pour en faire une stratégie didactique numérique qui permet l'acquisition et surtout le partage de l'information et donc du savoir.

Ainsi, si à l'origine les outils de curation sont destinés aux entreprises et au grand public, les outils de veille digitale peuvent néanmoins servir aux professeurs et aux apprenants.

Le double objectif pour l'enseignant est d'apprendre la maîtrise des réseaux sociaux, de l'accès à l'information et de la constitution d'une identité numérique d'un côté et de l'autre côté l'accès à l'information, donc la connaissance.

Une première étape peut être franchie lorsque l'enseignant s'approprie ces outils et met à disposition de ses étudiants un environnement numérique efficace et opérationnel.

Une deuxième étape est franchie lorsque ce sont les étudiants qui accèdent à l'outil numérique non en tant que simple consommateurs mais en tant que producteurs de savoir et de connaissance. L'étudiant devient acteur. Et la curation leur permet par exemple d'apprendre à maîtriser le flux d'informations, à les classer, à les conditionner et les proposer aux autres dans une communauté de partage et dans un esprit d'échanges mutualisés. L'intérêt pour cette thématique fait de lui un 'expert' dans le domaine du partage de l'information ou dans un domaine de connaissance privilégiée.

A travers une stratégie de contenu élaborée qui permet à l'étudiant de rechercher de l'information, se l'approprier, la moduler et la transmettre en émettant un avis critique ; le temps de la connaissance verticale (de l'enseignant en haut vers l'étudiant en bas) laisse place un autre mode de transmission cognitive : horizontale ou réticulaire. Transmission horizontale car la hiérarchie est bousculée. L'étudiant peut alors apprendre à l'enseignant ou il peut apprendre, transmettre et échanger avec d'autres étudiants.

Marketing Pour Programmeurs (ou ce que je retiens de mes classes de marketing)

Par [Necemon](#)

J'ai pris une classe de marketing dans ma dernière année d'études. Au début je ne voyais pas l'intérêt pour un ingénieur en programmation d'apprendre de telles choses, puis j'ai réalisé combien c'est important. Je partage ici les points clés que je retiens, en ce qui concerne la façon dont les notions de marketing s'appliquent à l'industrie du logiciel. J'espère que cette note servira aux aspirant programmeurs et commerciaux.

Commençons par définir le "Marketing". Il peut être défini de plusieurs façons mais au fond, c'est la réalisation des objectifs de l'entreprise en répondant aux besoins du client. En fait, la notion de marketing est une philosophie de business qui mets le client et la satisfaction du client au centre des choses.

Pourquoi les développeurs devraient s'en préoccuper ? Parce que eux aussi veulent se faire de l'argent ! le Logiciel est aussi un business et si tu n'as pas de clients, tu n'as pas de business. Par ailleurs, le programmeur et l'agent commercial ont beaucoup en commun. Par exemple, l'un des principaux challenges que rencontrent le commercial, c'est d'anticiper le prochain besoin et d'y apporter une réponse. C'est aussi un des défis clés dans l'industrie du software, de changer une innovation en business. C'est ce qui a fait le succès de Microsoft, Apple, Google et Facebook entre autres : apporter le bon produit au bon moment en réponse à une demande populaire, une demande que les concurrents n'avaient pas clairement cernée.

On peut observer que les compagnies qui performant le mieux sont celles qui sont orientées marketing: elles cherchent à créer une valeur supérieure pour le client dans le but d'attirer et de retenir les clients. La valeur pour le client est un facteur crucial. Cette valeur dépend de comment le client perçoit les bénéfices de l'offre et les sacrifices associés à l'achat:

Valeur pour le client = bénéfices perçus - sacrifices perçus

Le bénéfice perçu peut être dérivé du produit (simple, rapide, facile à utiliser), du service associé (support à la clientèle, documentation) et l'image de la compagnie (Apple, Microsoft, Google)

Le sacrifice perçu est le coût total associé à l'achat du produit. Il ne constitue pas juste le coût monétaire, mais aussi le temps et l'énergie impliqués dans la procédure d'achat (temps de téléchargement, qualité du système de paiement).

Encore une fois, la clé du succès en marketing, c'est de dépasser la valeur offerte par les concurrents. Mais le marketing n'est pas juste un concept. Dans la prochaine partie, nous verrons comment il peut être appliqué à travers des actions concrètes. Les domaines principaux que nous allons discuter sont les suivants:

[1. Réaction a l'environnement local et global](#)

[2. Comprendre le comportement du client](#)

[3. Les systèmes de recherches et d'information](#)

[4. Segmentation et ciblage du marché](#)

[5. Le branding](#)

[6. Techniques de communication](#)

On se reparle bientôt.

1. Réaction à l'environnement local et global (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

Que tu développes en freelance ou pour une compagnie, tu ne peux pas juste faire tes propres trucs dans ton coin et construire des programmes que tu trouves cool. Tu dois considérer le macro environnement et le micro environnement dans lequel tu évolues, t'adapter et prendre avantages des opportunités qui se présentent et minimiser les menaces potentielles.

Ton micro environnement se compose des acteurs qui affectent tes capacités à produire de façon effective sur les marchés que tu as choisis. Ces acteurs sont les fournisseurs, qui construisent et qui maintiennent les logiciels, les produits et les technologies que tu utilises (Par exemple Microsoft construit et maintient .NET et Visual Studio). Il y a aussi les distributeurs, et de nos jours, la distribution de software se passe surtout en ligne, sur ton site web, sur ceux de tes partenaires et sur les marchés en ligne (comme le Android Market Place). D'autres acteurs importants de ton micro environnement sont bien sûr tes clients (les utilisateurs et les compagnies qui achètent et qui utilisent tes applications) et tes concurrents (les autres développeurs, produits et sites web qui ciblent les mêmes utilisateurs)

Ton macro environnement se compose de certaines forces plus larges qui affectent non seulement ta compagnie mais aussi les autres acteurs de ton micro environnement. Ces forces sont en grande partie incontrôlables. Si tu considères les forces économiques par exemple, du à l'effet de l'offre et de la demande, des choses telles que la croissance économique nationale, l'inflation et le chômage peuvent affecter tes ventes. Moins les gens gagnent d'argent, moins ils sont susceptibles d'acheter tes applications. Il y a aussi les forces sociales telles que la population mondiale, le changement dans la distribution des âges et le changement dans la composition des ménages. Par ailleurs, les forces culturelles peuvent avoir des implications sur la façon dont les businesses sont menés. Par exemple, il a été observé que certains types de produits et services sont considérés comme choquant ou interdits dans certains pays orientaux, comme en Chine où Facebook et Google rencontrent certains problèmes de censure.

Il y a d'autres facteurs dans l'environnement macro économique tels que les forces technologiques et les forces politiques et légales, qui dans notre contexte, assurent le respect des lois IT locales et internationales.

Le dernier, mais pas le moindre des types de forces, les forces physiques: c'est surtout les problèmes environnementaux et les catastrophes naturelles, par exemple si un ouragan débarque soudainement dans la zone où tes serveurs sont installés, les fait exploser et te fait ainsi perdre tes données et tes clients. Ce serait juste tragique, et comme je l'ai dit plus haut, il n'y a pas grand-chose qu'on puisse faire par rapport aux facteurs du macro environnement. Cependant, il est important de surveiller les risques et d'être prêts à réagir.

2. Comprendre le comportement des clients (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

Cela consiste surtout à comprendre comment les gens dépensent leur argent, c'est à dire: qui achète, comment ils achètent et quels sont les critères de choix.

Qui achète? Et surtout, **qui est important dans la décision d'achat?** Ce n'est pas toujours la même chose, la personne qui effectue l'achat est souvent différente de la personne qui va utiliser le produit. Les deux peuvent être différents de la personne avec le pouvoir et l'autorité financière de faire le choix ultime sur le produit à acheter (parents?). Et bien sûr, il peut y avoir quelques autres personnes influençant le résultat de la décision ou même essayant d'imposer leurs critères de choix sur la décision. Comme tu vois, il peut y avoir beaucoup d'acteurs que tu auras à convaincre que ton produit est le bon.

Comment ils achètent? La façon dont les organisations achètent des choses est radicalement différente de la façon dont les utilisateurs (en tant que personnes) achètent. Permits-moi de mettre l'accent sur les consommateurs. Cela commence généralement par l'identification d'un besoin ou d'un problème. Ensuite, l'utilisateur va faire un peu de recherche d'information et essayer de trouver une solution. Il pourrait bien sûr, rencontrer de nombreuses solutions, ce qui lui permettrait d'évaluer et de sélectionner celle qu'il jugera meilleure.

Mais comment savent-ils, **quel est le meilleur? Quels sont les critères de choix?** Eh bien, les critères varient :

Les critères techniques sont liés à la performance du produit ou du service (fiabilité, durabilité, performance, confort, etc.)

Les critères économiques concernent les aspects coût d'achat (prix, coûts de fonctionnement, la valeur pour l'argent, etc.)

Les critères sociaux concernent l'impact que l'achat sur les relations supposées de la personne avec d'autres personnes, et l'influence des normes sociales sur la personne.

Les critères personnels concernent la manière dont le produit se rapporte à l'individu psychologiquement, vu que les émotions sont un élément important de prise de décision pour le client (comme par exemple, préférer un produit juste par amour pour une marque).

Wow, c'est beaucoup d'informations à traiter, n'est-ce pas? Attends, pour les traiter, tu dois d'abord disposer de ces informations. Avant même de comprendre ce qu'ils veulent, tu as besoin de savoir ce qu'ils veulent, donc tu dois connaître tes utilisateurs, comment faire cela? A travers des recherches plus ou moins avancées, d'où le prochain point: les [systèmes de recherche et d'information](#).

3. Les systèmes de recherche et d'information (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

La recherche marketing est extrêmement importante. Les sociétés qui sont vraiment orientées marketing reconnaissent qu'elles ont besoin d'être toujours en contact avec ce qui se passe sur le marché (et toi aussi tu devrais). Les besoins des clients évoluent constamment, souvent de façons qui sont très subtiles. Si on considère l'histoire de l'informatique, lorsque nous sommes passés de machines énormes, pour des plus petites, pour atteindre l'ordinateur personnel (PC), et de machines déconnectées à la nécessité de les connecter en réseau puis à Internet. Il y avait alors tant de ressources en ligne qu'il y avait un besoin de les trier (comme Yahoo l'a fait), puis chercher des informations précises à travers toutes ces ressources (comme Google a fait). Plus récemment, il y avait un besoin de porter l'expérience sociale en ligne (comme Facebook l'a fait) et maintenant nous pouvons sentir que les gens ont besoin de rester connectés à l'Internet partout où ils vont, et nous devenons de plus en plus (internet) mobile.

Beaucoup de révolutions technologiques se produisent accidentellement, mais la plupart d'entre elles sont les résultats d'observation et de recherches pertinentes. Sur Internet, il y a beaucoup de façons (pas chères) pour un programmeur de savoir ce que les gens veulent:

Sondages en ligne: normalement administrés par email ou par des services web spécialisés comme Survey Monkey.

Analyse du trafic Site Web: mesures des surfaces du site les plus fréquemment visitées, quels produits sont plus achetés et le mode de paiement utilisé.

Bases de données marketing: inviter les utilisateurs à créer des comptes sur ton service et découler des profils en recueillant des informations pertinentes à propos de ces utilisateurs. Donc mieux connaître tes utilisateurs et leurs besoins.

Les tests du prototype: simplement de faire tester la version de base de l'application par quelques utilisateurs avant qu'elle soit terminée, pour voir s'ils comprennent l'idée, si ça leur plaît, ce qu'ils aiment, ce qu'ils n'aiment pas.

4. La segmentation du marché et le ciblage (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

La segmentation marketing est l'identification des individus et des organisations ayant des caractéristiques similaires qui ont des implications importantes pour la détermination de la stratégie marketing. Par conséquent, la segmentation du marché consiste à la division d'un marché diversifié en un certain nombre de petits sous-marchés qui ont des caractéristiques communes.

La segmentation des consommateurs peut être faite en fonction de nombreux facteurs:

comportemental: l'avantage recherché, occasion d'achat, etc, par exemple: presque tout le monde utilise Microsoft Windows, mais les gens n'en font pas tous le même usage (travailler, jouer, écouter de la musique, etc.). Par conséquent, Microsoft propose plusieurs "parfums" et chaque client peut en choisir un en fonction de ses besoins: édition familiale, édition professionnelle, édition entreprise, etc.

psychographique: mode de vie, personnalité, âge, etc, par exemple: Les enfants sont devenus un marché très important car ils passent de plus en plus de temps sur Internet. Comme nous pouvons observer, Disney qui est l'un des plus grands vendeurs pour enfants, a créé un jeu vidéo orienté Web appelé Virtual Magic Kingdom, dans un effort pour rester pertinent sur le marché.

Profil: caractéristiques démographiques, géographiques, etc. À un niveau très basique, les marchés peuvent être segmentés en fonction du pays, région ou ville. Aussi, il est évident que la langue utilisée peut changer selon le pays que tu vises.

Une fois que les segments de marché ont été identifiés, la prochaine activité importante est la sélection des marchés cibles. Le ciblage se rapporte au choix des segments spécifiques à servir. Supposons que tu fais un site de réseau social, tu dois d'abord cibler un créneau spécifique. Un exemple pourrait être de créer un site pour les francophones, âgés de 25-35 ans, qui aiment dessiner.

5. Le Branding (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

Quelle est la différence entre les produits et les marques? Un produit peut être quelque chose qui a la capacité de satisfaire les besoins des clients alors que le Branding (la création, la gestion et l'utilisation des marques) est le processus dans lequel les entreprises distinguent leurs produits de la concurrence.

Les avantages des marques fortes:

Valeur de l'entreprise, parce que la valeur financière des entreprises peut être grandement améliorée par la possession de marques fortes.

Les préférences des consommateurs et la loyauté: les noms de marques fortes peuvent certainement avoir des effets positifs sur les perceptions et préférences des consommateurs. Si l'on considère les fanatiques, comme les fanboys d'Apple, qui n'achètent rien, à part ce qui vient d'Apple (Mac, iPod, iPhone, iPad, etc.) La plupart du temps, leur choix dépend plus de la marque que de la qualité réelle des appareils.

Obstacle à la concurrence: l'impact des perceptions fortes et positives que les consommateurs ont envers les meilleures marques fait qu'il est difficile pour les nouvelles marques de rivaliser. Par exemple, Google est devenu très connu comme le meilleur moteur de recherche sur Internet. Même si un concurrent comme DuckDuckGo, Microsoft Bing ou Yahoo (ou toi) arrive à de meilleurs algorithmes, la plupart des utilisateurs en ligne utiliseraient probablement toujours Google, vu qu'ils ont la marque Google à l'esprit.

Des bénéfices élevés: les marques fortes qui dominent le marché sont rarement les moins chers (Ici encore, on peut considérer l'exemple de Apple).

Une bonne marque doit évoquer des associations positives et être facile à prononcer et à retenir (Yahoo, Bing, Color ...). Aussi, elle ne devrait pas porter atteinte à un nom de marque existante et elle doit être distinctive (Google, Nintendo ...).

Un autre conseil sur le Internet Branding, assures-toi bien que le ". Com" est accessible (comme dans www.ton-nom.com). Quand je dis accessible, je veux dire que soit c'est disponible pour que tu puisses l'obtenir en premier, ou quelqu'un d'autre le possède et est prêt à te le vendre pour un prix raisonnable.

6. Techniques de Communication (du marketing pour programmeurs)

Par [Necemon](#)

Le mix promotionnel, qui est l'ensemble des techniques disponibles au commercial, comprend de nombreux éléments, mais je vais me focaliser ici sur le marketing Internet: la distribution des produits, des informations et des avantages promotionnels pour les consommateurs et les entreprises grâce aux technologies Internet. La promotion par Internet est très pratique pour un développeur avec un budget faible (une portée mondiale à un coût relativement faible, les mesures analytiques des sites, le dialogue avec les utilisateurs, évite la nécessité de vendeurs intermédiaires ...). Les principaux moyens d'y parvenir sont:

La publicité en ligne: la publicité de tes produits en affichant des liens et des bannières sur le web, sur les sites web de tes partenaires ou par le biais des réseaux d'annonces tels que Google Adwords.

L'optimisation des moteurs de recherche: maximise tes chances d'être trouvé par les moteurs de recherche (surtout Google) et d'être affiché parmi les tous premiers résultats. Il y a plusieurs méthodes qui contribuent, comme mentionner les mots clés importants dans tes pages et dans les méta-données. Aussi, encourage les autres à parler de ton produit en ligne et à publier des liens vers ta page.

Les médias sociaux: l'utilisation de sites de réseaux sociaux et blogs pour entrer en contact direct et interagir avec tes clients et clients potentiels.

Ceci termine notre série d'articles sur le marketing pour programmeurs. Il y a beaucoup à dire sur ce sujet, mais je voulais me limiter à quelques points clés liés à l'industrie du logiciel. Si tu es déjà ceinture noire de la commercialisation, tu trouveras probablement la plupart de ces notes ennuyeuses, désolé, mais s'il te plaît, laisse-moi savoir les choses importantes que j'ai manquées ici. Quoi qu'il en soit, ces notes sont surtout un résumé des choses que j'aurais aimé savoir plus tôt. Si tu es ceinture blanche, nouveau en marketing et tu veux en savoir plus, tu devrais essayer ["Foundations of Marketing" par David Jobber et John Fahy](#).

Merci de m'avoir lu.

Citoyen Web et Couverture Médiatique : Oui, Mais...

Par [Cyriac Gbogou](#)



Aujourd'hui avec l'avènement des réseaux sociaux et blogs, tout citoyen aspire à l'information comme mentionné dans l'article 19 de la Déclaration universelle des droits de l'homme qui dit :

« Tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression, ce qui implique le droit de ne pas être inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considérations de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit. »

En vertu de ce droit, tout citoyen diffuse de l'information sans parfois respecter quelques règles du journalisme que nous rappellerons plus loin.

Il est bon de signifier que les élections sont un moment :

- d'évaluer l'état du pays sur tous les plans (santé, éducation, sécurité, etc)
- d'évaluer ce qui a changé ou pas depuis le dernier scrutin
- de prendre le « pouls » des électeurs
- de refaire le tour des promesses faites par les candidats

A l'approche des échéances électorales, il va de soi que nous citoyens tout comme les journalistes dont c'est le métier, devons être très responsables dans notre diffusion de l'information.

Voici d'ailleurs quelques règles à respecter :

- informer

- expliquer
- être équilibré et surtout neutre
- être indépendant et honnête
- être précis et vérifier l'information avant de la diffuser

A cela nous pouvons ajouter le rôle d'être des veilleurs (chien de garde, lol) pendant cette période énormément de rumeurs, de propagandes et de fausses informations circulent.

Alors comment savoir si ce qu'on trouve sur Internet est vrai ?

Vous trouverez via les liens ci-dessous quelques outils pour démasquer les montages et manipulations.

share.america.gov/fr/comment-savoir-si-ce-quon-trouve-en-ligne-est-vrai

verificationhandbook.com/book_fr

En gros retenons que la liberté d'expression a des règles que chaque citoyen doit respecter.

Chapitre 3

Carrières et Emergence

Avec la participation d'Antoine Mian, Nnenna Nwakanma et Olivier Madiba



Commencer Un Nouveau Job : 12 Astuces Pour Bien Se Lancer

Par [Necemon](#)



1. D'entrée de jeu, recherche des petites victoires rapides, et fais de ton mieux pour en obtenir. Tu dois trouver quelque chose que tu peux faire pour afficher quelques petits résultats positifs dès que possible. Cela va baisser la pression que tu ressens et t'aider à te mettre en confiance. Aussi, il est important de sécuriser ces quelques premières victoires parce qu'elles contribuent à renforcer ton élan et à établir ta crédibilité. Mais assures-toi de savoir comment ta nouvelle société définit une victoire. Dans la mesure du possible, il est également important de choisir une victoire qui sera importante pour ton patron.

2. Comportes-toi comme si tu étais encore en entretien d'embauche

Différentes sociétés ont différentes pratiques en matière de périodes probatoires. Certains l'utilisent pour te fournir une formation supplémentaire et le soutien d'un mentor et, bien sûr, pour s'assurer que tu es à la hauteur de la mission. Considère les premières semaines comme un entretien prolongé. Vas y chaque jour en te disant que tu dois prouver que tu as mérité d'être embauché. Tu travailleras plus dur et plus intelligemment, tu ne prendras rien pour acquis et en peu de temps, tu confirmeras ton niveau.

3. Commence à démontrer et à documenter ce que tu as promis sur ton CV

Quoi que tu leur aies vendu pendant l'entretien, ta mission est de démontrer que tu vas vraiment le faire. Par exemple, si tu as dit que tu étais un expert en sécurité informatique, commence par vérifier que leur site web n'a pas de vulnérabilités de base. Et prends des notes sur tes réalisations, tes contributions principales, et les commentaires positifs que tu reçois. Ces informations seront utiles pendant les futurs bilans de performance et les négociations salariales.

4. Comprends tes objectifs

Dès les premières semaines, assures-toi de comprendre pourquoi tu as été embauché et quels sont tes objectifs pour les prochains mois. Cela peut t'aider à orienter tes efforts dans les semaines à venir. Travaille avec ton patron. Organise une rencontre avec ton patron dès que possible et dis lui que tu souhaiterais produire un travail exceptionnel. Demandes-lui: "Comment puis-je vous aider ? Que puis-je faire pour dépasser vos attentes ?" Utilise cette réunion initiale pour établir ce à quoi le succès ressemblerait dans la première période. C'est possible de commencer un nouvel emploi sans savoir précisément les objectifs auxquels les directeurs s'attendent, mais il est judicieux de se renseigner, tout en tenant compte de ses forces et de ses limites.

5. Écris ta base de connaissances

Prendre de bonnes habitudes et t'organiser dès le départ, ça te simplifiera la vie, d'autant plus que de nombreuses nouvelles informations te parviennent. Ne comptes pas sur ta mémoire pour tout retenir sur le long terme. Crée un nouveau fichier à partir du logiciel de ton choix dès le premier jour et utilises le comme journal pour la grande quantité d'informations que tu recevras certainement au début, qui augmentera avec le temps, et qui deviendra certainement utile pour rassembler tes observations, tes idées et tes questions. Ajoute des mots-clés pour faciliter les recherches futures. Organise les informations par sections, sujet, domaines d'activité, pense à "comment utiliser cette information à l'avenir" ou "pourquoi je la rechercherais?". Décris ce que fait chaque division, qui est responsable de quoi, les acronymes utilisés au sein de l'entreprise. Dessinez les processus et les diagrammes hiérarchiques. Bientôt ce sera ta documentation de travail, un peu comme un wiki de tout ce que tu sais sur ton travail et les sujets qui y sont liés.

6. Fais connaissance avec ton équipe

Après avoir survécu au premier jour dans ton nouveau poste, ta prochaine tâche est de t'assurer d'être un membre utile de l'équipe. Essaie de savoir combien de temps chacun a été dans l'entreprise, ce qu'ils font, quels postes ils ont occupés, où ils ont travaillé par le passé et quelle est la hiérarchie. Tu devrais aborder ces questions de façon subtile, en essayant de les glisser dans une conversation générale plutôt que de leur balancer une tonne de questions à la fois.

Prends l'initiative de te présenter. Si le rythme de travail est accéléré, ils n'auront probablement pas le temps de venir vers toi. Commence par ton équipe, les personnes avec qui tu travailles directement. C'est aussi dans leur intérêt que tu prennes un bon départ, puisque ton travail affectera directement les leurs.

7. Gère les attentes

Ce qu'il faut surtout éviter, c'est de se créer trop d'attentes. Sois réaliste sur ce que tu pourrais atteindre, surtout dans les premiers mois. Et ne t'attends pas à ce que des commentaires constructifs te parviennent de manière spontanée. Parfois, les gens ne communiquent pas les attentes clairement (tu dois demander directement, clarifier, redemander).

8. Crois en toi pour ce qui est d'exécuter et de développer les nouvelles compétences dont tu aurais besoin

C'est normal de se sentir un peu submergé lorsque tu commences un nouveau travail, et tu pourrais craindre de ne pas te lancer aussi parfaitement que tu l'aurais souhaité. Mais rappelle-toi de ceci: ceux qui t'ont embauché savaient ce qu'ils faisaient. Ils te veulent toi et toi seul: rappelle-toi qu'ils t'ont choisi parmi de nombreux autres candidats. Ton approche peut être différente, mais l'entreprise pourrait changer et s'enrichir en grandissant, tu peux y apporter des compétences et des attributs spéciaux.

Pour t'aider à commencer à acquérir des compétences dans ton nouveau rôle, crée un plan d'apprentissage en énumérant les compétences dont tu auras besoin pour ce poste et en identifiant les éventuelles améliorations qui seraient requises. Apprendre ces nouvelles compétences devrait être ton objectif pendant tes premiers mois.

Trouve des personnes à aider, porte toi volontaire pour aider dans un domaine où tu voudrais te perfectionner. N'hésite pas à demander de l'aide. Si tu ne sais pas comment ni où trouver l'information dont tu as besoin, tu pourrais perdre du temps si tu cherches toi-même. Renseigne-toi chez le collègue ou l'équipe qui s'y spécialise.

9. Étudie la stratégie derrière tes efforts

Considère tes tâches actuelles comme une pièce dans un puzzle que vous devez résoudre et construire, toi et ton équipe.

Pense à la façon dont tu pourrais tirer parti de tes responsabilités actuelles. Pense aux compétences que tu pourrais apprendre, à la visibilité que tu pourrais acquérir, aux contacts que tu pourrais te créer. Chaque tâche, chaque projet et chaque emploi peuvent conduire à de nombreuses possibilités.

10. Trouve un moyen de te démarquer

Travaille dur pour être connu pour quelque chose de spécifique (spécialiste d'une technologie ou d'un domaine). Pourrais-tu être connu comme celui qui répond le plus rapidement ou celui qui est toujours prêt à proposer de l'aide ?

Choisis une mission valable, qui profite vraiment à l'entreprise et aux autres employés, et efforce toi d'exceller dans cette mission. Tu pourrais ainsi te distinguer de la meilleure manière possible.

Il est important que les autres te voient en train de faire ces choses. Ne fais pas trop souvent mystère de tes talents, et rappelle-toi que l'entreprise n'est pas un lieu de fausse modestie.

11. Renforce tes connexions sur les réseaux sociaux

Une fois que tu es officiellement en poste, il est important de mettre à jour ton titre sur tes propres plateformes de médias sociaux et de commencer à suivre l'entreprise et tes nouveaux collègues. Lorsque tu rencontres de nouvelles personnes, renforce les relations en les retrouvant sur Twitter ou LinkedIn.

Rétablis les liens avec tes anciens collègues. Peut-être que cela peut sembler contradictoire, mais la première semaine d'un nouveau travail est le moment idéal pour contacter les collègues de tes compagnies précédentes. Retourne te reconnecter aux personnes de ton ancienne entreprise et demande des recommandations sur LinkedIn. Le meilleur moment pour obtenir des références, c'est lorsque tu ne cherches pas de travail. Utilise le pouvoir de connexion des réseaux sociaux.

12. N'oublie jamais pourquoi tu as été recruté : pour contribuer à l'avancement des objectifs et de la mission de l'entreprise.

Quel est ton travail, dans le fond? Ton travail consiste à faciliter le travail de ton patron, c'est d'aider ton patron à réussir. Aies toujours cela à l'esprit, même si ce n'est pas écrit dans la description du poste. C'est possible de réaliser à la fois tes objectifs et ceux de l'entreprise, c'est ce que tu dois faire.

Considère ton patron comme une personne que tu aides, et non comme une personne qui te dit quoi faire. Plus tu l'aides à atteindre ses objectifs, plus tu seras valorisé. De plus, tu verras que c'est plus facile de travailler dur lorsque tu sais que tu aides quelqu'un (plutôt que de lui obéir). Et tu apprécieras ton travail encore plus. C'est beaucoup plus amusant et plus gratifiant d'aider que de se conformer aux instructions.

Ton Premier Emploi, C'est Comme Ta Première Go

Par [Necemon](#)



Quelques-uns de mes lecteurs ont exprimé une certaine anxiété pour ce qui est d'obtenir leur première chance. Beaucoup pensent qu'ils sont condamnés à se planter, vu qu'ils ne l'ont jamais fait avant. N'ayant pas certains langages et compétences socio-émotionnels sur leur "CV psychologique", ils ressentent comme une lacune flagrante, comme si se rapprocher d'une fille et appliquer pour un job, c'était la même chose.

D'autres craignent qu'en raison de leur manque d'expérience, leur première opportunité sera ratée, car ils ne sauraient pas comment la gérer.

Parlons-en donc, de cette première fois.

Ta première expérience

Celle dans laquelle tu te lances sans vraiment savoir à quoi t'attendre, celle qui mêle bonheur et appréhension à la fois. Le seul problème c'est que, les chances que ta première connexion soit aussi ta dernière sont assez minces. Il est vrai que personne n'aime penser que son projet serait temporaire. Commencer en se disant dès le départ que vous allez finir par vous séparer, ce n'est pas très romantique. Mais en même temps, prétendre que ce n'est pas une possibilité, ça ne te fait pas de bien non plus.

Ne le prends pas mal, je ne dis pas que tu devrais commencer chaque projet avec l'idée qu'il est voué à l'échec. Plutôt l'inverse, tu devrais y entrer avec l'idée que tu vas apprécier chaque instant. Tu vas beaucoup kiffer, tu vas beaucoup apprendre et cela te rendra plus fort. Donc oui, ta première expérience pourrait bien ne pas être la dernière, mais ce n'est pas quelque chose qu'il faut redouter. Apprécie-la pour ce qu'elle est, profite de chaque instant.

Ta première rupture

D'accord, la première expérience ne sera probablement pas la dernière, mais comment savoir quand il est temps de se retirer ?

Si tu poses cette question à 10 personnes, tu auras 10 réponses différentes. Pour certains, c'est après 3 à 5 ans. Il n'y a pas de réponse unique qui s'applique à tous les cas, mais de nombreuses recherches montrent qu'il y a quelques signes clés qui indiquent qu'il est temps de se barrer.

L'un des défis les plus difficiles dans la vie, c'est de discerner les peines perdues des batailles décisives, c'est de décider s'il faut laisser tomber (s'adapter à la réalité) ou s'il faut persévérer, continuer d'essayer (et si on continue d'insister, jusqu'à quel point ce serait raisonnable). C'est une lutte silencieuse. Personne ne comprend ce que tu ressens vraiment.

Mais si ça se termine, la séparation n'annule pas les bonnes choses qui se sont produites. Bien au contraire, tout ce que tu as appris pendant cette première expérience pourrait t'aider à mieux préparer la prochaine. Grandir, c'est parfois un processus pénible mais tu deviens plus confiant et plus expérimenté.

Prêt pour le changement

Rencontrer et fréquenter une personne ou une équipe pendant des semaines, des mois, des années. La revoir et échanger avec elle presque chaque jour, partager, et évoluer ensemble sur des projets communs.

La voir bien plus souvent que tes propres amis, beaucoup plus souvent que ta propre famille (surtout si tu vis loin de ta ville d'origine).

Et arrêter de la voir du jour au lendemain. C'est ça, le changement.

Il te faudra sortir de ta zone de confort et de certaines habitudes. L'adaptation, la faculté de s'habituer à de nouveaux environnements, à de nouvelles conditions avec rapidité et facilité, ce n'est pas seulement une compétence importante, c'est essentiel.

Passer à quelque chose de mieux

Tu ne pourrais pas reproduire cette première expérience de manière identique, tu ne devrais pas t'attendre à retrouver la même chose ailleurs. Tu dois être ouvert aux nouvelles expériences et aux nouvelles personnes qui se présenteront. Ne sois pas tellement bloqué dans le passé au point de ne pas apprécier le présent. Tu as eu la chance d'avoir eu cette opportunité intéressante, mais ça ne veut pas dire qu'il n'y aurait pas d'autres opportunités tout aussi intéressantes, et pourquoi pas, bien plus intéressantes, si tu t'ouvres à l'idée de les étudier.

Tu ne peux pas recréer cette première connexion exactement, mais tu peux trouver beaucoup mieux.

Commence par reconnaître qu'il n'y a rien de spécial à propos de la première. C'est vrai que c'était une époque merveilleuse ou tu as découvert beaucoup de choses, mais les gens ont tendance à romancer, idéaliser, voire glorifier leur première fois, quel que soit le domaine. Il n'y a probablement rien de spécial à propos de ta première expérience au delà du fait que c'était la première. Rappelle toi que tu es biologiquement programmé pour mettre tes premières expériences sur un piédestal, et pour les prendre très à coeur. Tu ne veux certainement pas laisser cette mentalité gâcher ton présent.

Il y a de fortes chances que tu te souviennes de cette fameuse première expérience d'une manière quelque peu exagérée. Du coup, cela peut te mener à certaines comparaisons inappropriées. La comparaison entraîne le conflit. Le conflit entraîne l'anxiété. L'anxiété entraîne la peur. La peur t'empêche de réfléchir. Il n'y a pas d'intelligence là où il y a la peur.

Expériences instructives : devenir plus fort

Au lieu de voir les premières fois comme des situations parfaites, considère les en termes d'expérience, c'était de la pratique dans une certaine mesure. Analyse et valorise ce que tu as appris à propos de toi même, à propos des autres, à propos de tes capacités, de tes affinités et de tes ambitions.

Ton premier emploi, c'est comme ta première go

Les similarités des contextes sont indiscutables. Par contre, il y a aussi certaines différences. Explorons ces différences avant de se séparer. Insistons notamment sur le cas de l'emploi, ou il est facile d'imaginer tout ce qui peut mal se passer pendant la transition. Il y a 2 questions fondamentales à se poser avant de partir.

As tu appris tout ce que tu pouvais apprendre ?

Avant de quitter un emploi, considère l'ensemble de compétences que tu souhaiterais présenter à un futur employeur. Travaille assez longtemps pour montrer que tu as évolué à travers des réalisations concrètes. Selon l'industrie et le genre de travail que tu fais, il pourrait être possible de te démarquer, de démontrer ton savoir-faire en évoquant l'exécution fructueuse de quelques projets. Dans tous les cas, c'est toujours mieux si tu peux présenter ou décrire tes antécédents les plus solides à ceux qui sont susceptibles de te recruter.

As tu signé ton prochain contrat ?

La recommandation capitale, c'est de ne pas quitter un poste avant d'en avoir confirmé un autre. Il est important d'avoir le filet de sécurité d'un nouveau poste parce que tu ne sais jamais combien de temps il faudra pour trouver quelque chose qui te convient vraiment. De plus, il est plus difficile de trouver un emploi quand tu es au chômage que quand tu travailles.

Partir loin d'ici...

Tout le monde finit par quitter son premier emploi, que ce soit après 2 mois ou après 40 ans. Cependant, certaines étapes doivent être effectuées afin de quitter correctement et professionnellement, et de ne pas couper de ponts en partant.

Avant de partir:

- Planifie, négocie les dates de passation et de départ
- Organise tes projets, documents et autres fichiers pour que les autres utilisateurs puissent les retrouver facilement.

Garde des relations positives avec eux jusqu'à ton départ. Tu auras probablement besoin de leurs recommandations.

Reste en contact. Ton ancien employeur et tes collègues de travail sont désormais membres de ton réseau professionnel, alors assures toi de rester connecté avec eux, par exemple sur LinkedIn ou Twitter.

Pour conclure, nous ne pouvons pas empêcher les étudiants et jeunes cadres dynamiques de se considérer comme les stars de l'histoire, mais nous pouvons leur rappeler que les premiers contacts constituent les premiers chapitres, et non les chapitres finaux. Ton premier amour, celui que tu dois protéger à tout prix, c'est toi-même. Tu fais ce qui te semble être le mieux pour toi, et si ça ne marche pas, tu te dis "tant pis, au moins j'aurais essayé".

5 "Bonnes Raisons" pour Lesquelles Tu ne seras pas Embauché

Par [Nnenna Nwakanma](#)

Je voulais rédiger ces réflexions depuis fin 2011. Petite anecdote, j'organise des formations en Afrique de l'Ouest et je fais aussi quelques recrutements. Pour l'un des postes, je rencontrais les candidats le matin, et pour l'autre poste, les interviews avaient lieu dans l'après-midi. J'ai donc passé une journée entière à recevoir des gens essayant de nous convaincre (moi et le panel que je dirigeais) qu'ils étaient les personnes idéales pour la mission! Puis arrive 19 heures, et je suis de retour dans ma chambre d'hôtel, essayant de me détendre. Et quelqu'un frappe à la porte.

"Madame, je vois que vous interviewez des gens, s'il vous plaît pouvez-vous m'interviewer aussi ?" D'abord, je me sens choquée, puis insultée et vraiment offensée. Mais mon "autre cerveau" dit : "Calme-toi et va jusqu'au bout de cette affaire".

Alors je feins l'intérêt et je demande: "S'il vous plaît, quel est votre nom, quelle est votre qualification académique, quelles sont vos compétences, et quel genre de travail recherchez-vous?"

C'était le début d'une longue histoire. Pour abréger et simplifier, TOUTES les raisons de le recruter que le monsieur m'a données sont de "bonnes raisons" pour lesquelles une personne ne devrait jamais être embauché.

Raison la plus courante: j'ai besoin d'un emploi.

D'accord, donc tu as besoin d'un emploi. Pour résumer, ce besoin est le tien. Ton problème n'est pas mon problème. Le fait que tu aies besoin d'un emploi n'est pas mon problème. Il y a des millions de personnes qui disent la même chose. Je reçois de telles requêtes au moins 5 fois par semaine. Cela peut sembler un peu dur, mais ton besoin est le tien, pas le mien. Le fait que tu aies besoin d'un emploi n'est pas une raison pour t'embaucher.

Raison 2: J'ai besoin de plus d'argent.

Réponse rapide: "Moi aussi". J'ai besoin de plus d'argent. En fait, en tant qu'employeur, j'ai probablement besoin de plus d'argent que toi. Mes responsabilités sociales, économiques, fiscales et personnelles dépassent certainement les tiennes. Donc, en termes de besoins financiers, les miens sont supérieurs aux tiens. Laisse-moi tranquille.

Raison 3: Je m'embête dans mon travail actuel, je m'ennuie, je voudrais un truc stimulant, excitant, surprenant, etc.

Sérieusement? Va commencer ton propre truc alors! Fais ce qui te plaît. Réveille toi quand tu veux, fais seulement des choses excitantes. N'accepte jamais une mission à moins qu'il y ait des aventures surprenantes! Personne ne t'embauchera pour te rendre heureux. On t'embauche pour travailler. Désolé, mais l'intérêt de ton employeur est la priorité.

Raison 4: Il n'y a pas d'avenir dans ce pays. J'ai besoin de m'en aller d'ici.

Et tu penses que je suis stupide? Si j'avais commencé comme toi, penses-tu que tu serais là, à me demander de te recruter? C'est parce que j'ai cru au potentiel futur, et que je me suis engagée à améliorer les conditions existantes, que tu viens vers moi en pensant que je pourrais t'offrir un avenir meilleur. Tu ne cherches pas un travail, Tu cherches une échappatoire. Si j'investis en toi, il y a de fortes chances que tu quittes le navire au premier signe de difficulté, ou que tu disparaisses dès que tu aurais trouvé une autre échappée. Je cherche une personne avec qui résoudre des problèmes, concevoir, construire et assurer un meilleur présent et un avenir prometteur. Je ne propose pas de plateformes pour les fuyards.

Raison 5: Je t'aime bien. Tu es une personne merveilleuse. Je veux que tu sois mon chef.

Erreur !! Parce que je suis souvent entre deux avions, je donne des pourboires, je parle avec respect et je reste ponctuelle... Ou peut-être à cause du style ou des choses "chic" que tu vois autour de moi. Tu m'as probablement vue après le travail ou pendant les congés. C'est un mirage. Il faudrait travailler à mes côtés pour voir mon "vrai visage d'entrepreneur". Je travaille de longues heures, je fais des rapports qui s'étendent sur des centaines de pages. Je me prive de sommeil... Je me donne à fond !! Tu ferais mieux de te réveiller !!

Donc, tu demandes, "**quelles sont les bonnes raisons pour lesquelles je peux être embauché**". Je serai brève.

Chaque employeur cherche à résoudre un problème. Je t'engagerais si tu peux apporter des solutions ou si tu peux aider à trouver des solutions

Si, par tes propres compétences, tu m'apportes plus d'avantages que je n'en reçois actuellement. Si tu peux me rendre plus riche... tu es le bienvenu

Si tu es une personne ingénieuse. Quelqu'un qui est prêt à rechercher des solutions, tenter des expériences, surmonter les échecs et aider les collègues à faire mieux

Si tu as une compétence, une connaissance ou une qualité que je n'ai pas

Si ton réseau est plus grand, plus prometteur et plus intéressant que le mien.

Conclusion, personne ne va te recruter à cause de tes attentes. Je recrute à cause de mes attentes. Alors la prochaine fois que tu viens frapper...

Pense à moi, pas à toi.

GE : la FAQ (3 mois dans la Cyber Pearl)

Par [Necemon](#)



C'est quoi GE ?

[General Electric](#) est une multinationale américaine, où j'ai travaillé comme stagiaire pendant l'été. Cette [corporation de plus de 100 ans](#) opère dans plus de 180 pays avec plus de 300 000 salariés. La large gamme de produits de GE concerne entre autres les moteurs à réaction, les équipements de production d'électricité, les services financiers et le contenu des médias. Je travaillais pour la division GE Energy.

Comment ça a commencé ?

J'ai entendu parler de ce stage à travers le [Bureau de Développement International de mon école](#). L'une des activités principales de ce Bureau est justement d'aider les étudiants à trouver des expériences internationales (académiques et professionnelles). J'ai été sélectionné sur la base de [mon CV](#) et d'[un entretien](#) qui s'est relativement bien déroulé. J'ai décrit brièvement [le genre de projets](#) sur lesquels je travaillais et les [technologies dans lesquels je me spécialisais](#).

Les bureaux étaient situés dans un parc technologique connu sous le nom de Cyber Pearl. J'étais sur le point de [commencer mon premier projet](#) d'entreprise. C'était un peu comme si j'entrais dans l'industrie informatique [pour la première fois](#). Enfin presque. Après de [longues heures de codage solitaire depuis ma chambre d'étudiant](#), j'étais maintenant dans un environnement de travail "réel". C'était assez différent [mais j'étais prêt](#). Techniquement il n'y avait pas grand-chose que je pouvais faire pour me préparer davantage puisque je ne savais pas exactement ce que ma mission serait. Je savais juste que ce serait intéressant.

Qu'est-ce qu'on faisait exactement là bas ?

Je ne peux pas divulguer les détails du projet sur lequel j'avais travaillé mais je dirais que cela a été une chance d'améliorer mes compétences en résolution de problèmes. Je pourrais résumer en deux mots: "[apprentissage amusant](#)". Un défi stimulant et complexe, dans le bon sens du terme. Même si [la perspective technologique était un point fort](#) dès le départ, c'est clair que le stage impliquait [une variété de compétences bien plus large tout au long du projet](#), à savoir la gestion efficace de projets, la gestion du temps, [la culture d'entreprise](#) et surtout [le travail d'équipe](#). J'apprenais et j'évoluais à travers les tâches qui m'avaient été attribuées, et aussi à travers les feedbacks. Et dans le même temps, ce fut une expérience agréable parce que mes coéquipiers m'encourageaient à accomplir des tâches difficiles.

Pour faire court, quel était l'intérêt ?

Comme disait [un homme sage](#), difficile d'apprendre à nager simplement en lisant un livre sur la natation, il y a certaines Vérités qu'on ne perçoit pas facilement dans une salle de classe, ou [en codant tout seul](#). Il était opportun de fréquenter de [brillants professionnels](#) de l'industrie technologique, d'[apprendre de leur expérience et de leurs conseils](#), et surtout d'[explorer la réalité des projets à grande échelle](#).



5 leçons que j'ai apprises de mon stage chez General Electric

Par [Necemon](#)



Cet article est une suite à mon précédent article sur [mon stage chez General Electric](#). C'est juste une petite note pour résumer certaines choses importantes que j'ai apprises.

1. La théorie apprise en classe est effectivement appliquée dans l'industrie: il y a certaines choses que tu apprends à l'université mais que tu ne vas jamais réutiliser, mais il y a d'autres choses que tu utiliseras quasiment tous les jours. Au début je me disais, "qui se soucie de savoir si les 7 couches du modèle OSI sont l'application, la présentation, etc. ? Et qui se soucie de la normalisation des bases de données jusqu'à ce qu'elles se trouvent dans la forme Boyce-Codd?" En fait, beaucoup de gens prennent ces choses très au sérieux.

2. La documentation est importante. Je la voyais un peu comme un processus fastidieux qui n'en valait pas vraiment la peine. Maintenant, je comprends comment il augmente l'efficacité du travail en équipe.

3. **Les compétences techniques ne sont pas la seule chose qui importe.** En fait, beaucoup d'autres choses comptent dans le milieu de travail, telle que l'attention, la discipline, etc. Mais cette expérience m'a fait réaliser la nécessité de mettre l'accent sur les compétences personnelles comme la confiance en soi et la résilience émotionnelle (faire face à la pression et rebondir rapidement après des revers).

4. **Suivre les instructions.** La discipline de ne pas faire juste ce qu'on trouve cool, mais de faire plutôt que ce qui est utile et nécessaire.

5. **Le secret est la première loi de la magie.** Celle-là est assez simple. Le travail d'équipe reste dans l'équipe. Les informations de l'entreprise ne doivent pas être divulguées à l'extérieur de l'organisation.

12 Ans d'Un Rêve Défiant la Réalité

Par [Olivier Madiba](#)

Etre réaliste, c'est trouver un moyen rationnel pour atteindre un but magnifique.

PS : Ceci n'est pas une biographie, ni un manuel de succès (Success Story) mais un un témoignage d'entrepreneur africain pour ceux que ça pourra inspirer ici ou ailleurs.



Les déclencheurs

Nous sommes dans l'intervalle **1997 - 2001**, les années d'or de la PlayStation 1, et je joue à deux jeux qui vont changer ma vie.

Oui, Final Fantasy 7 et Metal Gear Solid 1. Deux exutoires d'une vie d'adolescent timide et pas sûr de lui (comme la plupart des geeks de cette époque). Deux jeux qui m'ont fait rêver, voyager (dans ma tête), me poser des questions. Et surtout deux jeux qui m'ont fait me dire cette phrase « Un jour, je veux que des gens ressentent ça à cause de moi. Je veux voir des gens manettes en main crier, rire, se sentir forts, frustrés et joyeux à cause de quelque chose que j'aurais créé »

Nous sommes en **2003** je viens d'avoir mon bac à 17 ans. J'arrive à la fac de Yaoundé 1, et les cybers café sont à la mode au Cameroun. Je veux faire informatique, pour un jour aller travailler à Ubisoft ou Square Enix pour réaliser le RPG parfait. Je commence à lire sur le net comment on fait un jeu vidéo et je commence à griffonner avec frénésie mes premières notes de Game Design.

Février 2004: je poste sur JeuxVideo.com que je vais réaliser le RPG parfait un jour:

jeuxvideo.com/forums/1-31-8247500-1-0-1-0-0.htm

Evidemment on me rit au nez, non pas par méchanceté mais par « réalisme ». Comme vous pouvez le voir dans la discussion, je défie le monde entier ce jour-là.

Jouer avec les cartes qu'on a, au lieu de pleurer celles qu'on n'a pas

Je rejoins la communauté Oniro de développeur amateurs en France et je lis tous les tutoriels sans relâche. Les cybers bouffent environ 2000FCFA (3€/4\$) sur les 5000FCFA (9€/10\$) d'argent de poche hebdomadaire qu'on m'envoie. Je n'ai jamais autant mangé de pain avec le chocolat (pain de 100FCFA, chocolat 50FCFA).

2005, Je reprends (beaucoup) mes classes à la fac et j'ai peu de matières lors des années de doublons. Je travaille sur Aurion pour ne pas déprimer et ne pas penser à ma vie d'échecs scolaires et personnels non-stop. Je poste des affiches au centre-ville de Yaoundé pour dire que je cherche des personnes qui veulent faire du jeu vidéo. Les gens se disent que je dois être sous hallucinogènes très puissants, mais me laisse faire dans mon délire.

De 2004 à 2008 je vis les pires années de ma vie. Echec scolaires non-stop dans un système éducatif abrutissant. Je réalise que mes parents n'ont pas assez d'argent pour que j'aie un jour étudier hors du pays (mort du rêve naïf d'Ubisoft). Ils ont d'ailleurs tellement de mal pour payer cette fac que je rate. Je peux ressentir chaque jour le spectre de la pauvreté qui se resserre autour de moi.

C'est aussi la période où je sors de ma bulle et je rentre dans la sphère de la négativité collective. Je passe mes journées à me plaindre (et écouter des gens se plaindre) sur le travail qui n'existe pas à la fin des études, sur les combines ethniques, sur les chances inégales du système, sur la néocolonisation qui nous tue dans l'oeuf, etc. Bref... Rien à dire, j'ai raté ma vie avant qu'elle ait commencé.

2008, je dois mon réveil à deux choses:

- (1) Quand on est étudiant au Cameroun, on a tous un oncle "joker" qui vous dépanne avec 10 000FCFA, 15 000FCFA quand vous êtes au plus mal. Un jour où je suis allé le voir il m'a fait attendre de 8h à 17h dans son bureau (je n'avais pas mangé depuis la veille) et m'a donné 2000FCFA. Au lieu de m'énerver j'ai instantanément compris la symbolique il me montrait comment il gagnait son argent et comment sa vie n'était pas facile. Ce jour-là je me dis "Je ne veux plus être qu'un consommateur"

- (2) Je passe une semaine de vacance chez un ami dont le « père a réussi ». Et alors que je me dis que tout est une question de chances, de connexions, de bonnes écoles (bref le refrain national de paresse et défaitisme), j'observe cet homme vivre. Il se lève à 6h, travaille jusqu'à 22h même le samedi. Le dimanche, il se repose mais lit sur son secteur d'activité. Cet homme s'entraîne non-stop à rester motivé et ambitieux. J'ai un autre déclic : je dois m'entraîner à être comme ça ».

Je dépoussière mon projet AURION. Ce sera ma motivation pour apprendre à être excellent même si je n'en vis pas, ça va maintenir mon mental actif. Je corrige mes erreurs de débutant en commençant cette fois à écrire un scénario complet et un cahier de gameplay avant d'aller toucher au "code et autre". Je décide aussi de fouiller sur comment programmer son jeu à partir de « zéro » ou presque pour ne plus vivre les limitations d'un moteur de débutants.

De cette période 2008 à 2010, j'aurais créé une boîte informatique au pays : MADIA (en partant de rien avec des amis de Fac qui stagnaient comme moi). J'aurais acquis l'expérience en gestion des Hommes, en management, comptabilité, infographie. 2010-2011, MADIA est à bout de souffle. Nous portons l'entreprise à bout de bras. Pas d'investissement initial (donc pas de fonds de caisse), des clients qui payent avec 6 mois de retard minimum (eux même sont payés avec 3 ans de retard), des marchés publics perdus aléatoirement, et une micro finance qui a fermée avec notre argent en début 2010. Je vis aussi les grandes pressions familiales et sociales qui me disent de tenter de trouver un travail de fonctionnaire, de me caser pour survivre. Je veux bien, mais je n'ai pas de cv compatibles aux grandes boîtes.

Je ne survis psychologiquement à cette énorme période de frustration que parce que je travaille sur Aurion de 21h à 01h du matin chaque jour en rentrant dans ma petite chambre sur une colline de Biyemassi.

Mi-2012 je lis un article sur les budgets de jeu vidéo. Un studio qui a claqué 4 millions de dollars dans leur « pôle divertissement » de l'équipe. Le budget des « petits » jeux qui demande entre 4 et 5 millions pour être fait dans des conditions de bases. Les succès des jeux indépendants, la vente par téléchargement, les succès de Kickstarter. Je me dis que je peux réaliser une maquette avec Aurion et demander à des gens sur Kickstarter de me soutenir pour faire un jeu semi-pro.

Je fais un simple calcul sur Excel pour visualiser ce que ça me coûterait d'ouvrir un studio avec 20 personnes au pays pour des conditions paradisiaques. Et je me rends compte qu'en « surfacturant » tout, il nous faudrait à peine 1,5 millions de dollars pour tenir 2 ans et avoir même 500 000 dollars de budget publicité.

A ce moment, je suis tellement dans la galère, à vivre toujours de l'argent de mes parents, soit 10 000 FCFA (15€/20\$) que ma mère m'envoyait par semaine. Je veux juste qu'on me finance 1 année pour faire un jeu non commercialisable, mais qui montrerait un énorme potentiel narratif et technique. Je veux 2 millions de FCFA (3000€/3650\$)

Je délaisse la gestion de mon entreprise qui est englué par le système lourd et lent du Cameroun. Je me mets à rentrer plus tôt pour travailler sur Aurion. Evidemment on ne me comprend pas, et les pressions augmentent. Je veux proposer une maquette jouable en Décembre 2012 pour aller sur Kickstarter. Je m'étais inscrit en Mars et j'avais toujours vu le bouton « poster votre projet » sans cliquer dessus.

La maquette qui illustre mon jeu est carrément prête. Je viens donc sur Kickstarter le 19 Décembre 2012 pour commencer à tester l'interface du formulaire pour proposer mon projet et là... Gifle existentielle.

Etant au Cameroun, je n'ai pas le droit de poster mon projet sur Kickstarter... grosse désillusion, frustration ultime, encore une fois le monde me montre que je suis né dans un pays qui est destiné à l'échec non stop. Je vais passer Noël toutefois l'esprit en paix, j'ai tout donné, je ne regrette rien.

Dès ce moment, je fais la « quête » sur internet. J'inbox, amis, tantes, oncles de la diaspora et sympathisants au projet leur demandant d'aider comme ils peuvent avec 15€, 50€. Je rédige le business plan (version 0) de Kiro'o Games en une semaine de rédaction en frénésie. Toutes mes années de rêves se combinent sur le papier. Je pense à un budget pour avoir une petite équipe amateur de 6 personnes avec des pc et du salaire de survie pour 1 an. Je cherche alors 12 millions de FCFA (21000\$, 18000€).

Personne ne concrétisait réellement. Juste des micro-dons (très gentils d'ailleurs, ils n'étaient pas obligés) mais pas de vrais investissements. Certaines personnes ne voulaient pas faire de dons, mais investir pour avoir des parts sur le « vrai » jeu plus tard.

Une nuit d'inspiration et de réflexion intense sur comment dépasser cette étape. Comment sortir de cette sensation de labyrinthe avec échec programmé et inévitable. On a entrevu qu'il nous fallait évoluer, ne pas avoir peur de la responsabilité et du risque supérieur pour réussir. Après tout on voulait jouer dans la cour internationale, nous devons penser comme des conquérants internationaux. J'ai revu tous mes calculs et refait tout le système d'investissement.

L'équity crowdfunding de Kiro'o Games était né, un modèle financier unique à ce jour dans le monde des affaires en Afrique. Presqu'un « accident » économique pour certains observateurs. C'était une fusion de la logique de Wall Street et du système des tontines bamilékes du Cameroun. Nous y avons ajouté un process légal par preuve avec e-mail certifié.

Les investisseurs étaient toujours sceptiques. le monde veut voir des prototypes visuels ou rien. L'habituel ouroboros, serpent qui se mord la queue. Vouloir des investissements pour faire un travail et devoir faire le même travail pour avoir les investissements. Comment faire des images professionnelles sans payer une équipe ? Sans même le bon matériel pour dessiner correctement ? Dans un pays où il n'y a même pas de « petits jobs réguliers » qui permettent aux uns et aux autres de survivre (la plupart vivant toujours sous fonds parentaux)

Aout 2013: nous sortons de quelques mois de silence. Tout le monde se disait déjà que c'était encore une de ces idées mortes dans l'oeuf. Des légendes nationales commençaient même à dire que nous avons peut-être voulu arnaquer les gens.

La suite devint une mélodie de communication, d'Aout à Septembre chaque semaine, chaque jour, nous avons alimenté la toile de nos modèles visuels. Nous avons écrit à la presse du monde entier.

Nous mettons aussi sur pied un mail standard d'appel à investissement, une vidéo qui raconte notre histoire et où nous disons « voici ce qu'on a fait avec des moyens dérisoires, imaginez où on ira avec des moyens normaux »

Mi-Août 2013 nous nous lançons confiant sur Indiegogo . On s'abreuve de succès de jeux moins ambitieux que le nôtre ayant levé des sommes faramineuses. Nous misons sur notre histoire, notre potentiel, notre parcours. Après tout le jeu vidéo et l'informatique sont nés dans des garages. Des joueurs de notre époque voudront faire partie de cette histoire.

La magie ne prendra pas. Pour la plupart des joueurs, nous sommes trop amateurs et sans doute une bande d'escrocs africains sur internet (cf. les brouteurs et autres arnaque du Prince Nigérian). Échec cuisant avec 2% de financement sur Indiegogo.

Je vis des moments d'humiliation dans des forums gamers, où on nous accuse de spammer des communautés. Sans parler d'un bug de mailing liste, nous ayant fait spammer 15000 boîtes d'américains et européens et nous faire insulter en boucle pendant une semaine. On a dû désactiver le mail pour que ça s'arrête (rires).

Cette expérience nous fait comprendre que jeu vidéo « bisounours » des cours de récréations et des salles d'arcades est fini. Internet commence à glisser dans ce qu'il aura de plus sale : le troll. Notre moral en prend un coup, mais nous sommes déjà habitués à fracasser les murs. Nous reviendrons donc quand nous serons prêts.

Septembre 2013: Un article dans le journal Le Monde va faire bouger les plus sceptiques. Suite à un premier article dans la section jeu vidéo de l'édition online. Les réservations et concrétisations bougent un peu.

Le journal veut que j'explique notre modèle économique au-delà du jeu et ils apprécient apparemment l'ingéniosité. Nous avons une deuxième publication dans la section Eco et Entreprise. Les réservations de parts augmentent, atteignent des sommets, mais le mur des cents parts vendues ne se brise pas.

Kiro'o Games ouvre le 2 Décembre 2013. L'évènement fait le buzz sur la toile. Une épopée de 10 ans vient de se terminer. Un succès montrant comment on a repoussé les limites de notre société pour avoir le droit d'être ce que nous avons choisi.

C'était le début d'un autre challenge. Réaliser le jeu. Mais nous avons eu notre premier Noël joyeux depuis 10 ans.

Juin 2014 – Octobre 2014: Nous avons réussi à poser notre moteur, le challenge étant plus complexe que prévu mais tout est conçu et on voit le jeu tourner de façon concrète. Nous montrons des images du jeu et on a des retours positifs mais la célébrité du projet a augmenté les attentes. Le « petit » jeu pensé au début doit être un jeu à la hauteur, sans tomber dans les revers des développements infinis. On rééquilibre le cahier de charge pour augmenter le temps de développement et améliorer le moteur.

Novembre 2014 - Décembre 2014: Les vidéos du jeu sont mises en ligne avec du concret. Nous montrons ce qui est fait dans une vidéo qui fait buzz, les retours sont au-delà des attentes. C'est aussi l'exposition à la presse spécialisée internationale. Nous gagnons nos fiches dans les plus grands sites de jeux vidéo.

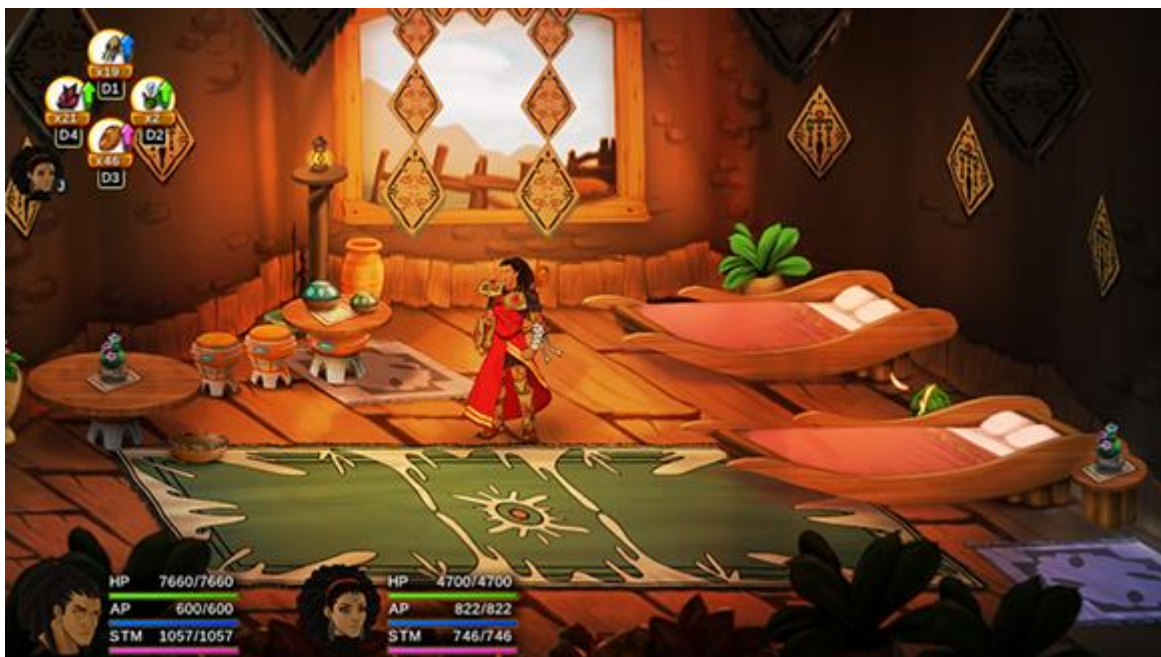
Janvier 2015 - Février 2015: Pour que la presse JV s'intéresse au jeu et que des joueurs nous soutiennent nous ne devons pas simplement nous baser sur les vidéos. Il y a encore et toujours ce doute que ce studio vivant son premier jeu ne sait pas ce qu'il fait. Toujours ce doute qui flotte dans les commentaires en dessous des news. Le jeu doit passer un test ultime qui va sceller ou pas notre sort : il doit être joué.

La démo est distribuée à la presse spécialisée et c'est un moment intense. Les Lives pleuvent, les previews sont à 80% positives. On nous concède que nous ne sommes pas parfaits mais nous fournissons l'essentiel : ceux qui jouent s'amuse, et sont intrigués par l'histoire.

Aout 2015 – Septembre 2015: La réalisation du jeu continue, l'histoire prend bien, on fait des tests internes et les testeurs sont « secoués » par les scénarios. Le gameplay se révèle plein de surprises même pour nous, on découvre quelque chose de possible chaque jour.

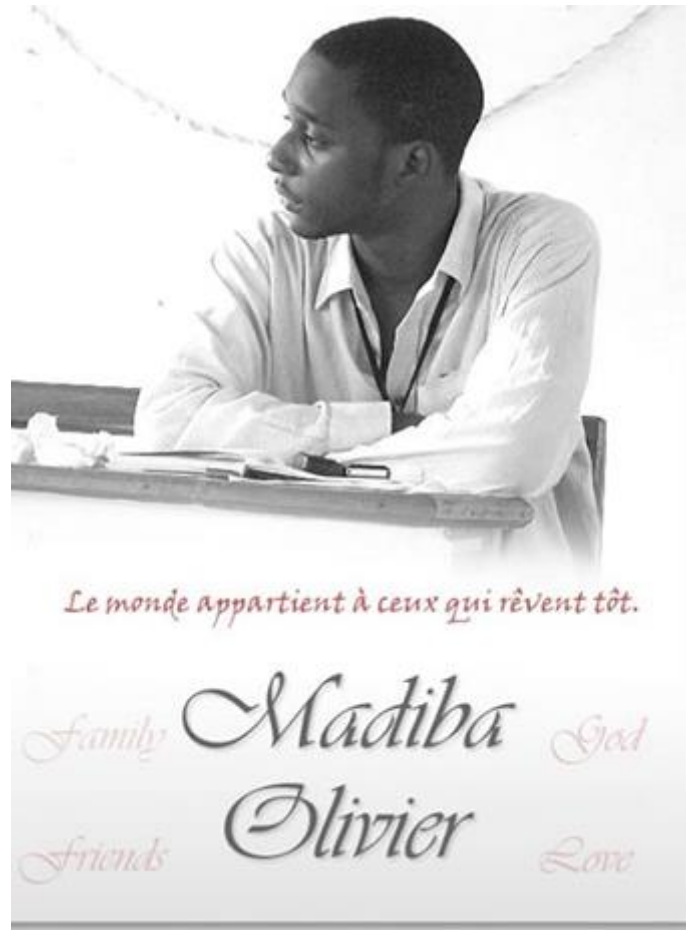
Ce memo s'arrête ici pour le moment. Notre vie d'entrepreneur continue, nous avons des plans et des projets plein la tête. Des batailles passionnantes, frustrantes, exaltantes à mener dans le futur. Des défaites, des victoires, des trahisons mêmes, des nouvelles alliances, en 2 mots : la Vie. Quoiqu'il arrive, je sais juste que nous ferons comme d'habitude : Trouver notre chemin.







[Interview] Dans La Bulle D'Olivier Madiba : "mon but est d'atteindre mon potentiel humain maximum et d'aider les autres à en faire autant"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je suis [MADIBA Olivier](#), camerounais de 32 ans. J'ai une licence en informatique obtenue à l'Université de Yaoundé 1. J'ai lancé 2 startups (MADIA et KIROO).

Je suis actuellement CEO / GameDesigner / Scénariste / Programmeur à [Kiroo](#) qui est le premier studio de jeux vidéo au Cameroun.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

Mon but est d'atteindre mon [potentiel humain maximum dans cette vie](#) et d'aider les autres à en faire autant. Je recrute ceux qui ont envie d'améliorer les choses et qui aiment le voyage plus que la destination.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

J'utilise beaucoup de logiciels comme Word/Excel en fait, je passe mon temps à écrire et faire des simulations. J'aime aussi exploiter du papier et mon stylo pour tout le temps dessiner ce que je pense, ça facilite la compréhension.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Je recommanderais d'aller sur le site www.kiroorebuntu.com où j'ai compilé toute mon expérience de gestion projet.

En terme de lecture, voici mes livres préférés :

- Manuel du guerrier de la lumière
- Conversation avec Dieu (3 tomes)
- Shoe Dog (Biographie du fondateur de Nike)
- Creativity (Mémoire du fondateur de Pixar)

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Le mieux c'est de me tweeter quelque chose sur mon Twitter [@madibaOlivier](https://twitter.com/madibaOlivier). Je ne peux pas répondre à tout le monde, mais je lis tout.

Le paradoxe des enseignants en Afrique: rares et pourtant mal payés

Par [Antoine Mian](#)

Il y a une citation qui dit « *Tout ce qui est rare est cher* ». En Afrique Sub-Saharienne, dans ce Tout, il nous semble bien qu'il faut mettre Tout sauf le métier d'enseignant.

En effet, la pénurie d'enseignants qui touche le monde entier de façon générale est plus prononcée particulièrement en Afrique Sub-Saharienne. Cette situation aurait dû, si on s'en tient à la citation, avoir pour effet de relever le salaire des enseignants afin d'attirer le plus de personne dans le métier. Mais que non! Au contraire, elle semble plutôt tirer le salaire des enseignants vers le bas. En Côte d'Ivoire par exemple, vous trouverez dans des écoles, des enseignants bénévoles et des enseignants volontaires au côté des enseignants fonctionnaires de l'Etat.

Souvent recrutés par la communauté et/ou par des ONG, les enseignants bénévoles, avec des salaires dérisoires (souvent moins de 15000 fcfa/mois, selon un Directeur Régional de l'Education Nationale) tiennent des classes, généralement dans le primaire en milieu rural. A côté des enseignants bénévoles, il y a ceux qu'on appelle volontaires. Pour faire face à la grave pénurie d'enseignants dans le secondaire, le Ministère de l'Education Nationale et de l'Enseignement Technique (MENET) en a recruté 3000 en 2012. Payés à 100 000 f CFA par mois, ces enseignants volontaires ont tenu des classes au côté des collègues payés souvent trois ou quatre fois plus.

Des discussions que nous avons eu avec des membres du Cabinet et l'Inspection Générale du MENET, il ressort que les bons résultats scolaires de cette année en Côte d'Ivoire (Bac 33.58%, Bepc 40,17% et du Cepe 67,03%) sont en grande partie du fait de la présence de ces enseignants volontaires et/ou bénévoles. Il est donc clair que ces deux types d'enseignants sont importants pour la qualité de l'éducation. Mais si tous sont unanimes sur leur importance dans le système éducatif, en revanche, ils le sont moins quant à leur avenir. En effet, lorsqu'on aborde la question de l'avenir des enseignants volontaires surtout, les langues se délient moins.

Avec un traitement salarial aussi bas et un avenir incertain, comment peut-on retenir dans leur poste ces enseignants qu'ils soient bénévoles ou volontaires ?

La situation de la Côte d'Ivoire se retrouve à l'identique un peu partout dans les sous-régions. Ainsi, la principale cause de la pénurie d'enseignants en Afrique Saharienne semble être liée à l'incapacité des systèmes éducatifs à les retenir dans le poste. En Afrique Sub-Saharienne, le métier d'enseignant 'craie en main', moins juteux (?), est souvent délaissé au profit des postes aussi bien dans les cabinets ministériels que dans les administrations centrales publiques ou privées.

Si nous voulons des systèmes éducatifs solides dans nos pays qui aspirent à l'émergence, il devient impérieux de se pencher sur la motivation des enseignants par une revalorisation du métier.

Gamification : 5 concepts décalés que les écoles africaines pourraient vraiment utiliser

Par [Necemon](#)



La gamification (ou [ludification](#)) est le transfert des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. Son objectif est d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de ces applications en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu.

Cette technique de conception permet d'obtenir l'adoption de certains comportements chez certaines personnes, généralement des comportements que l'on pourrait considérer sans intérêt ou des choses que l'on ne voudrait pas faire en temps normal : remplir un questionnaire, acheter un produit, regarder des publicités ou dans notre cas actuel : **assimiler des informations**.

Du coup, en appliquant ces techniques [inspirées de jeu vidéo](#) à nos salles de classe, les cours peuvent devenir beaucoup plus intéressants :

1. Système d'évaluation progressif

C'est quoi ça ?

Avouons qu'en ce moment, le système éducatif en Afrique (Francophone, mais pas que) est plutôt démotivationnel.

Dès la rentrée, et en commençant les premiers devoirs, l'élève ambitieux se voit avec un 20/20, mais de là, la seule direction possible c'est la réduction de ses points, en fonction de ses erreurs. S'il est vraiment très bon, il pourrait rester proche du 20 de moyenne, sinon en général sa moyenne baisse à chacune de ses erreurs.

Il y a comme une boucle de rétroaction qui encourage l'échec : quand tu as une mauvaise note, tu as moins envie d'étudier, donc tu étudies moins, donc tu as plus de mauvaises notes, et ainsi de suite. En gros, plus tu échoues, plus tu échoues.

Alors que dans les jeux, on apprend que le progrès encourage le progrès et que le désir d'être efficace est [un motivateur beaucoup plus fort](#) que la peur d'échouer.

On pourrait donc évaluer les élèves comme dans un jeu vidéo, ainsi les devoirs auraient une valeur de points d'expérience (XP), et si tous les élèves commencent avec 0xp, et ils gagnent des points au fur et à mesure qu'ils trouvent des réponses, font des devoirs, et progressent ainsi de level en level (niveau).

Dans ce cas, chaque devoir ou examen a l'air d'être une récompense, plutôt qu'une punition décourageante.

Pourquoi c'est cool ?

C'est beaucoup plus marrant de gagner des choses que d'en perdre. En plus cette méthodologie ne mène jamais les élèves à un point où ils sentent qu'ils doivent abandonner.

La bonne nouvelle c'est qu'il n'est même pas nécessaire de changer la façon dont on calcule déjà les moyennes des classes. Toujours le même nombre total de points, à diviser par le même nombre de tests.

Par exemple, s'il y a 5 devoirs sur 20, ça fait 100 points. Au lieu de partir de 100 points et perdre des points avec des erreurs, on se met dans une logique où chacun a 0 points, et en fonction de sa performance à chaque devoir, on lui rajoute quelques points : +10, +5, +15, etc. Ainsi l'élève ne fait que monter et non descendre.

2. Bonus global

C'est quoi ça ?

Pour étendre le système d'évaluation décrit précédemment, on peut même ajouter des bonus globaux, par exemple si l'un des élèves atteint 200 points, [toute la classe obtient un bonus](#) de 10 points. Ou alors si 5 élèves atteignent 100 points, toute la classe obtient +2xp ou un gâteau au chocolat.

Pourquoi c'est cool ?

Ce genre de système de récompense encourage la solidarité entre les élèves et encourage les meilleurs élèves à aider leurs camarades.

3. Pouvoir de l'Impact

C'est quoi ça ?

L'un des gros problèmes dans le système éducatif, c'est de s'occuper d'enfants qui ne sentent pas que leurs actions ont une portée sur leur propre vie. Sentir qu'on a un impact, c'est sentir qu'on contrôle sa propre destinée, que ses choix font une différence.

Les élèves qui n'ont pas ce sentiment d'impact trouvent qu'ils n'ont aucun pouvoir sur les choix que leurs parents font par rapport à leurs études. Sans ce sentiment d'impact, c'est presque impossible de se sentir motivé. Au lieu de prendre des décisions par rapport au futur, on se contente de subir les événements de la vie sans avoir d'objectifs sur le long terme.

Plus tu sens que tu as de l'impact dans ta vie, plus tu travailles dur, plus tu es prêt à t'engager dans des tâches plus ambitieuses.

Pourquoi c'est cool ?

En fait, les personnes qui ont ce sens de pouvoir sont plus résistantes en face de forces extérieures en dehors de leur contrôle qui gâchent leurs plans. Plus facilement elles s'adaptent, surpassent les obstacles et continuent vers leurs objectifs.

Et comment amplifier ce sens de pouvoir ? A travers des jeux, bien sûr. Des jeux qui propagent l'idée que [tu contrôles le futur](#). Dans les jeux, le cycle entre choix et résultats est généralement beaucoup plus court que dans la vraie vie (et aussi beaucoup mieux indiqué).

Dans les jeux, le joueur essaie quelque chose, il échoue; il essaie quelque chose d'autre, il échoue encore, il continue de [prendre de nouvelles décisions jusqu'à ce qu'il réussisse](#).

Les jeux apprennent que différents choix ont différents résultats et que chacun contrôle les choix qu'il fait. L'implication philosophique est que la vie n'est pas simplement une série de choses qui t'arrivent.



4. Motivateurs externes

C'est quoi ça ?

En Afrique, en général il n'y a pas assez d'enseignants et il n'y a pas assez d'heures de cours par jour pour apprendre aux enfants TOUT ce qu'ils doivent savoir. C'est pour ça qu'on a besoin que les enfants restent intéressés et continuent eux-mêmes [d'apprendre volontairement](#), même après avoir quitté la salle de classe.

Il y a une solution qui ne coûte virtuellement rien : [les jeux en réalité alternée](#)

Un jeu en réalité alternée (Alternate Reality Game - ARG) est un jeu multimédia, qui de manière délibérée entretient le flou entre les expériences perçues lors du jeu et hors du jeu.

Fictions immersives qui brouillent les frontières entre le monde réel et imaginaire, se déploient à la fois en ligne et dans la vraie vie, se propagent par tous les canaux : chasses aux trésors dans la ville, textos, affiches, e-mails, sites Internet, etc.

(Marie Lechner - Libération)

Plus qu'un jeu de devinette, les ARG sont avant tout une nouvelle manière de raconter des histoires. Ce sont des fictions qui se jouent dans la vie réelle, au lieu d'être confinées dans les pages d'un livre ou sur les images d'un écran. Les joueurs peuvent voir l'intrigue éclore et se déployer en temps réel. C'est une expérience interactive beaucoup plus riche et amusante.

(Adrian Hon - Puppetmaster)

Fondamentalement, il s'agit de la rencontre entre une chasse au trésor en grandeur nature sous la forme d'un jeu de piste, impliquant [le déroulement interactif d'une histoire](#), et une communauté de joueurs (en l'occurrence d'élèves ou d'étudiants).

Pourquoi c'est cool ?

On peut utiliser l'information qu'on veut que les élèves apprennent comme clés pour débloquent le jeu qui suit. Et en cherchant cette information, ils vont forcément apprendre plein d'autres choses au passage. Et si c'est intéressant, ils pourraient même se réunir après l'école pour continuer la chasse au trésor.

5. Liaisons inattendues

C'est quoi ça ?

Le jeu précédent est bien mais ça demande beaucoup de temps d'organisation... Pour ceux qui veulent quelque chose de plus simple, il y a un jeu de recherche où il s'agit de choisir 2 mots au hasard mais qui n'ont rien en commun a priori, 2 concepts aléatoires mais intéressants, et trouver la connexion entre eux.

Par exemple : Afrique et Paypal.

Chacun trouve une série de liens qui mène d'un thème à l'autre.

Le jeu marche bien avec Wikipédia. Il ne s'agit pas juste de scanner des liens mais aussi décrire la connexion entre ces liens. Tous les élèves qui réussissent gagnent des points XP mais le gagnant est celui qui réussit à faire la connexion en utilisant le moins de liens possibles, ce dernier obtient bien sûr des points XP en bonus.

Pourquoi c'est cool ?

Cet exercice encourage la curiosité et permet aux élèves de croiser des informations qu'ils n'auraient pas examinées autrement.

Et les inciter à prendre le chemin le plus court, c'est leur donner des motivations de retourner vers l'information, d'y réfléchir, d'explorer de nouvelles directions qui dérivent de cette information.

Mais ce qui est encore plus important, cet exercice les entraîne à étudier la connexion entre informations, c'est à dire comment les idées sont liées, ce qui est une compétence vitale, même pour les adultes, c'est important de contextualiser ses connaissances et de comprendre [l'importance de certains sujets](#) qui ne les intéressent pas directement.

Donc pour notre exemple, si on veut trouver la relation entre Afrique et PayPal:

[Afrique](#) => [État](#) => [Libertarianisme](#) => [Paypal](#)

(fr.wikipedia.org/wiki/Afrique => fr.wikipedia.org/wiki/État => fr.wikipedia.org/wiki/Libertarianisme => fr.wikipedia.org/wiki/PayPal)

Essaies de faire mieux que ça...

Afrique: les TIC en Education pour l'Entrepreneuriat et l'Employabilité

Par [Antoine Mian](#)



Alors qu'ils doivent faire face au problème de l'employabilité des jeunes, les pays africains aspirent aujourd'hui à faire usage des Tic dans leurs systèmes éducatifs afin d'en améliorer la qualité. Une des leçons apprises à partir des exemples de certains pays lors du Forum ministériel sur l'Intégration des Tic en Education (du 9 au 11 décembre à Tunis) montre que l'intégration des Tic en Education peut être bénéfique sur le plan Éducatif mais aussi sur le plan de l'Entrepreneuriat et sur le plan de l'Employabilité.

Au Liban, l'utilisation des tablettes numériques dans le système éducatif a permis de mettre en place un écosystème numérique pour la production des terminaux mobiles et de contenus éducatifs.

Tout comme au Liban, au Portugal, la mise en œuvre d'un plan TIC pour l'éducation a permis la création d'entreprises locales aussi bien dans le domaine du montage des ordinateurs que dans celui de la création et de la production de contenus numériques éducatifs (manuels éducatifs, logiciels ou applicatifs). Cet état de fait a permis la création d'emplois et un certain essor économique dans le pays.

Les exemples du Liban et du Portugal ne sont pas isolés. En effet, dans la plupart des pays de l'Amérique latine tels l'Argentine, le Brésil, le Venezuela, l'Uruguay et le Paraguay les ordinateurs ainsi que les contenus numériques éducatifs utilisés dans le système éducatif sont produits sur place. Dans certains pays d'Afrique tels le Maroc, la Tunisie et le Kenya, l'intégration des TIC en éducation a donné lieu à la création d'emploi dans la production de contenu.

Le principal avantage d'une telle politique est qu'elle suscite un engouement certain de toutes les couches sociales autour de l'intégration des Tic dans l'éducation. En effet, cette politique encourage l'entrepreneuriat local ce qui a pour corollaire le développement d'un écosystème numérique et la création d'emplois. Elle permet aussi de constituer une masse critique de ressources humaines locales pour la maintenance des équipements ce qui joue un rôle fondamental dans la pérennisation.

Il est alors incontestable que la politique d'[intégration des TICs dans l'éducation en Afrique](#) si elle est bien menée n'aura pas que des impacts sur les systèmes éducatifs. Elle aura aussi des impacts sur l'économie par la création d'entreprise et sur le social par la création d'emplois. Ainsi comme le disait le vice Président de Intel, une bonne politique d'intégration des TIC en éducation, au delà de la visée sur l'Education devrait avoir une visée sur l'Entrepreneuriat et l'Employabilité.

4 importantes révélations qui pourraient certainement accélérer la révolution éducative en Afrique

Par [Necemon](#)



Quand on parle de formations académiques, une expression qui est à la mode c'est de dire que le système éducatif en place est défectueux — le système actuel n'est pas défectueux, il est construit de manière formidable. C'est juste qu'on en a plus besoin, il est obsolète. — [Sugata Mitra](#)

Ok, je ne peux pas parler pour tout le monde, mais pour ce que j'ai pu voir en Afrique de l'Ouest et en Asie du Sud, voici quelques hypothèses à considérer :

1. L'accumulation de données dans la tête est souvent inutile

Il s'agit souvent d'assister à des cours toute la journée, tous les jours et de retenir une énorme quantité d'information. On force les élèves et étudiants à avaler des informations dont ils n'ont pas besoin en supposant qu'ils **pourraient** en avoir besoin un jour. La vérité est qu'ils pourraient ne jamais en avoir besoin.

Il y a des personnes qui peuvent facilement rester assis pendant 8 heures chaque jour, prendre des notes et 2 semaines plus tard, réciter tout ce qu'ils ont mémorisé. Mais il y a aussi cette énorme population de personnes très talentueuses qui ne peuvent pas apprendre de cette manière, d'autant plus que l'information est facilement accessible s'ils en ont besoin...

Comme explique [Sugata Mitra](#), tu n'as pas besoin de mémoriser quoi que ce soit. Tu peux trouver l'information au moment où tu en as besoin. Le rôle de l'enseignant c'est surtout d'orienter les jeunes esprits vers les bonnes questions, pas nécessairement de donner les réponses, vu que les réponses sont partout.

2. L'information est partout, il suffit d'être connecté

Il suffit d'être connecté, ton cerveau peut accepter/donner des contributions à distance. C'est vrai que la valeur de tes idées est limitée quand tu es isolé mais il y a un grand espoir : ou que j'aïlle, même si c'est dans un village ou en pleine savane, la toute première chose que je demande ou que je vérifie, c'est, est ce que j'ai le réseau qui pourrait me donner un peu de connexion GPRS ou quelque chose d'équivalent? Et au beau milieu des jungles, je vois que des fois c'est écrit "connecté". Et je sais alors que tout ce que j'exprime peut aller partout et fonctionner exactement de la même façon. C'est juste une question de temps...

[Lois Mbugua](#), Customer Project Manager chez Ericsson Kenya, précise que la connectivité consiste surtout à s'ouvrir au monde. En connectant un village, ses élèves peuvent communiquer avec d'autres élèves et professeurs à travers le monde.

Sa collègue [Margaret Kositany](#) ajoute que, avant l'éducation était limitée à ce que l'instituteur pouvait dire aux élèves en se basant sur quelques bouquins. Mais maintenant les élèves ont accès à beaucoup plus d'informations.

En fait il y a une grande différence entre l'accès à la formation et l'école. Avant c'était la même chose, maintenant la formation est disponible en ligne pour tous.

Prenons par exemple le cas de [Coursera](#), une entreprise numérique proposant des cours en ligne ouverts et massifs. Selon [Daphne Koller](#), co-fondatrice, l'idée est de permettre aux meilleures universités du monde de mettre leurs cours en ligne, de façon à ce que quiconque ayant une connexion Internet puisse accéder gratuitement à une bonne formation.

[Coursera](#) fournit des cours sur l'informatique, les sciences sociales et humaines, les mathématiques et les statistiques, l'économie, la finance et bien d'autres.

Plus de 200 cours sont actuellement disponibles. L'ajout de cours de l'École polytechnique fédérale de Lausanne (programmation et mathématiques) et le l'Université de Genève (théologie) en français rend [Coursera](#) accessible aux francophones.

L'information étant disponible à toute personne connectée, ça veut dire que si on donne l'accès à des enfants de 10-12 ans, ils vont acquérir la connaissance **s'ils le veulent** — comme déduit [Seth Godin](#).

Cela ne marcherait pas si bien avec des thèmes qui ne les intéressent pas parce que...



3. l'apprentissage se fait mieux lorsqu'on est engagé dans des activités qu'on apprécie

Ce que j'ai le plus apprécié dans la formation Occidentale, c'est la liberté, les étudiants libres de choisir les matières qu'ils préfèrent et laisser les options qu'ils n'aiment pas. Peu de choses imposées du moment où chacun peut prendre assez de crédits à travers certaines classes.

Le plus grand avantage c'est que les étudiants sont motivés pour travailler puisqu'ils font des choses qu'ils veulent vraiment faire, par opposition à certains systèmes où les étudiants sont obligés de faire toutes les matières au programme, qu'ils aiment ou pas. Obligés d'apprendre des choses qui ne les intéressent pas, ils les oublieront probablement après les examens de toute façon.

Par ailleurs, les recherches montrent que ceux qui trouvent la réponse eux mêmes la retiennent mieux que ceux à qui on dit la réponse. Ce que les écoles devraient faire idéalement, c'est [donner l'envie aux enfants de s'y mettre](#), créer un environnement où les enfants, poussés par leur curiosité, solvant des problèmes intéressants, et qu'ils ne mémorisent pas simplement la réponse aux problèmes qui ont déjà été résolus.

Ceci peut sembler irréaliste par rapport à certains systèmes en place mais...

4. Ce n'est pas parce que certaines choses se faisaient d'une certaine façon par le passé qu'on doit forcément continuer ainsi

Les origines du système éducatif traditionnel viennent de l'armée. Ils avaient besoin de gens identiques, des soldats, des administrateurs, etc. Donc ils ont produit un tel système. Quand il y a eu la révolution industrielle aussi, il fallait des gens conformes à une certaine norme dans les usines et chaînes de montages.

Si on observe le système éducatif de cette manière, on note le fait qu'on "traite" 30 voire 40 enfants à la fois, en un lot, où on essaie de maintenir une évolution commune pour tout le groupe, avec souvent pour effet que la moitié de la classe trouve les cours trop difficiles pendant que l'autre moitié s'ennuie.

Comme dans une usine : si tu échoues au BEPC ou au BAC qu'est ce qu'on fait ? On te retient et on te "re-traite", à l'instar de la production en usine. Et cette méthode était très utile dans le contexte traditionnel, mais il n'y a plus de pénurie d'ouvriers d'usine (au contraire, il y a le chômage dans certaines industries).

On prend tous ces enfants et on leur impose de s'adapter à cette bureaucratie vraiment complexe alors qu'en fait c'est le système qui doit s'adapter à eux !

Quand un enfant ne s'adapte pas au système, on lui met la pression, comme s'il y avait quelque chose qui clochait chez lui. Mais en fait, le système est là pour les enfants, pas l'inverse...

Peut-être que les choses vont changer dans le futur proche, peut-être pas. Dans tous les cas, [personne ne dit que ce sera facile](#). Il y aura des difficultés, des obstacles, mais les révolutions détruisent le parfait pour permettre l'impossible.

Afrique, Berceau de l'Humanité et des Entrepreneurs

Par [Antoine Mian](#)



En plus d'être le berceau de l'humanité, l'Afrique est en train de devenir le berceau des entrepreneurs. En effet, au classement du monde des pays dont la population compte le plus d'entrepreneurs, l'Afrique joue les premiers rôles !

Si au Royaume-Uni et aux États-Unis, les entrepreneurs sont associés à des start-up, dans certains pays surtout en Afrique, entreprendre pour des indépendants est de plus en plus une nécessité plutôt qu'un rêve. En effet, vous devez créer vos propres opportunités quand il n'y a pas beaucoup d'emplois disponibles comme dans nombreux pays d'Afrique.



[Approved Index](#), un réseau de recherche basé au Royaume Uni vient de dresser un classement des pays ayant le plus grand nombre d'entrepreneurs. Ce nombre est calculé par le pourcentage de la population adulte qui possède ou est copropriétaire d'une nouvelle entreprise et a payé les salaires pour trois mois ou plus. Cette étude montre que les pays avec le plus grand nombre d'entrepreneurs passent par une révolution commerciale.

Le classement dressé par Approved Index est dominé par l'Afrique. En effet, le continent place quatre pays sur les neuf premiers dont le premier qui est l'Ouganda avec 28,1 % de sa population qui est entrepreneur. Les trois autres pays sont le Cameroun 4ème avec 13,7 % de la population, l'Angola 6ème avec 12,4 % de sa population et le Botswana 8ème avec 11,1 % de sa population.

A noter que dans ce classement, la Grande Bretagne est 37ème avec 4,6% et les USA 41ème avec 4,3% de la population qui est entrepreneur.

[Cliquez ici pour avoir le classement des 9 pays où il y a le plus d'entrepreneurs au monde.](#)

[Interview] Dans la Bulle d'Antoine Mian : "si on n'est pas passionné, on passe à côté de la vie"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Bi Sehi Antoine MIAN, je suis Enseignant-Chercheur en TICE. Actuellement Sous Directeur de la techno Pédagogie à l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire. De mes expériences de blogueur et d'acteur du Web Ivoirien, j'ai pu faire intégrer dans la maquette pédagogique de l'Université Virtuelle de Côte d'Ivoire, les médias sociaux comme des Unités d'Enseignement.

2. Quelles sont les valeurs qui te caractérisent ?

Ma valeur principale c'est la considération que je dois toujours avoir pour la personne humaine. L'homme est au coeur de toutes mes actions. Quelles soient éducatives ou sociales, je place l'Homme au milieu.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Je travaille à fond sur les logiciels libres. Je le fais parce que je me considère comme un démonstrateur. A travers moi, des enseignants et acteurs du système éducatif doivent se rendre compte qu'avec des solutions libres, on peut résoudre beaucoup de problèmes dans le cadre de l'intégration des TIC.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Conseil de vie : avoir la passion de ce qu'on fait. Parce que si on n'est pas passionné, on passe à côté de la vie. Ne jamais cesser d'apprendre et de s'ouvrir aux autres, cela ne nous coûte rien mais peut nous rapporter beaucoup. Tout ce qu'on fait doit avoir pour objectif le développement de la personne Humaine. Il faut mettre cela au centre de ses préoccupations journalières.

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

[Facebook](#), je dirais.

AU SECOURS! Ils vont me voler mon projet !!!

Par [Nnenna Nwakanma](#)

Depuis quelque temps, j'ai eu à causer avec des personnes. Des porteurs de projets importants.

1. Ce sont des personnes qui sont sûres de leurs projets.
2. Ils ne veulent pas en parler à beaucoup d'hommes, par peur de se le faire voler
3. Mais ils avaient besoin tout de même d'une personne de confiance... et finalement ils ont décidé que ce sera Nnenna.

Après une/des discussion(s) "de haut niveau stratégique et d'une sécurité de niveau 10", je constate:

1. La plupart des porteurs des projets sont débutants
2. La plupart de ces projets ne sont pas encore écrits.
3. Les porteurs n'arrivent pas à bien les articuler en 5 - 10 minutes
4. Les porteurs du projet veulent une rencontre face à face, avec moi. Ils croient que je saurais les propulser...
5. Je constate que le milieu dans lequel ils veulent exercer leur est inconnu, pour la plupart
6. Pour ceux qui connaissent un peu leur milieu, leur expérience est de moins de 2 ans
7. 80% de ces projets prennent leur pays pour le monde entier
8. J'ai constaté un manque criant d'étude de faisabilité. C'est rare qu'on prenne en compte des acteurs qui sont déjà sur le terrain. Je n'ai pas vu de plan pour la concurrence
9. Les porteurs du projet manquent de contacts clés
10. La moitié de ces projets sont des illusions.

Chapitre 4

Bons Plans et Petites Victoires Faciles

Avec la participation de Jean Luc Houédanou



Où Trouver De Bons Livres Audio Gratuits ?

Par [Necemon](#)



Un livre audio est un livre ou un texte dont on a enregistré la lecture à haute voix.

Le rapport à la "lecture" se trouve modifié par le recours à l'ouïe, plutôt qu'à la vue, traditionnellement attachée à l'imprimé. Les progrès technologiques (notamment en matière d'enregistrement et de restitution sonore), l'envie de nouveautés et de nombreux autres atouts (gain de temps, plus de mobilité, moins d'encombrement physique de stockage, lecture en communauté, plaisir d'écoute, rapport décomplexé au texte pour les apprenants, etc.) contribuent à l'essor considérable du livre audio ces dernières années.

Simple d'utilisation, le livre audio séduit différentes catégories d'âge et plusieurs horizons socio-professionnelles, pour des raisons souvent différentes, voire opposées : unique solution pour certaines catégories de personnes handicapées (déficients visuels par exemple), confort de lecture pour les plus âgés, mobilité et nouveau rapport à la lecture pour les plus jeunes, gain de temps pour les plus actifs (utilisation dans les transports et durant les tâches ménagères), plaisir de l'écoute et convivialité...

Voici quelques suggestions, si tu cherches des sites où trouver des livres audio gratuitement, à écouter sur PC, tablette numérique ou smartphone.

[Littérature Audio](#)

Plus De 6000 Livres Audio Gratuits. Si tu as du mal à choisir dans cette vaste collection, tu peux consulter leurs classements.

[Audiocité](#)

Un grand catalogue de livres audio à télécharger gratuitement et légalement.

[Bibliboom](#)

Le site de deux lecteurs amateurs désirant partager leur passion : la littérature. Plus de 300 livres audio gratuits à télécharger au format mp3

[Bibliothèques Sonores de l'Association des Donneurs de Voix](#)

Ce serveur permet aux Bibliothèques Sonores de proposer des enregistrements de qualité. Parmi ces enregistrements audio mis gratuitement à ta disposition, tu trouveras des audiorevues (trimestrielles, mensuelles et hebdomadaires), des livres scolaires (littérature scolaire) et des livres en tout genre.

[Loyalbooks](#)

Le site est en anglais à la base, mais ils ont une catégorie French, avec plus d'une centaine d'audiobooks en Français.

[Au fil des lectures](#)

Les grands classiques de la littérature française et internationale. Plus de 400 livres audio en téléchargement légal et gratuit.

[Livres pour tous](#)

Une trentaine de catégories à explorer.

[LibriVox](#)

Une bibliothèque numérique gratuite de livres audio. Ces livres sont composés d'œuvres du domaine public, lues par des volontaires.

[Youtube](#)

Excellent en quantité et en qualité.

Si tu piges aussi Anglais, tu voudrais peut être checker ces [recommandations](#).

Bonne écoute.

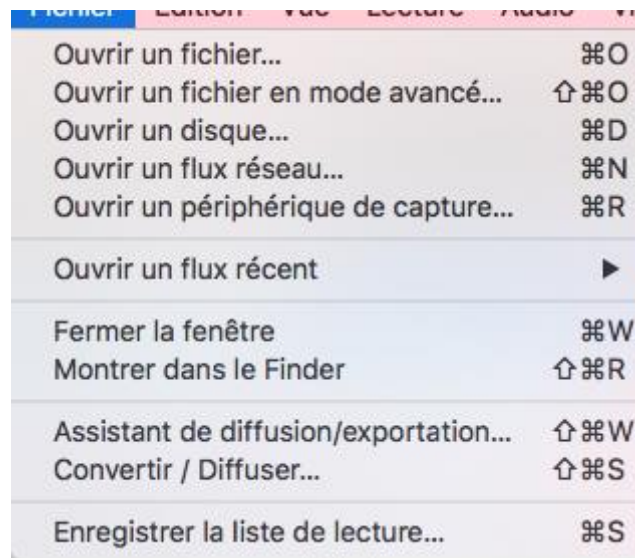
Convertissez des fichiers vidéo avec VLC

By [Jean Luc Houédanou](#)

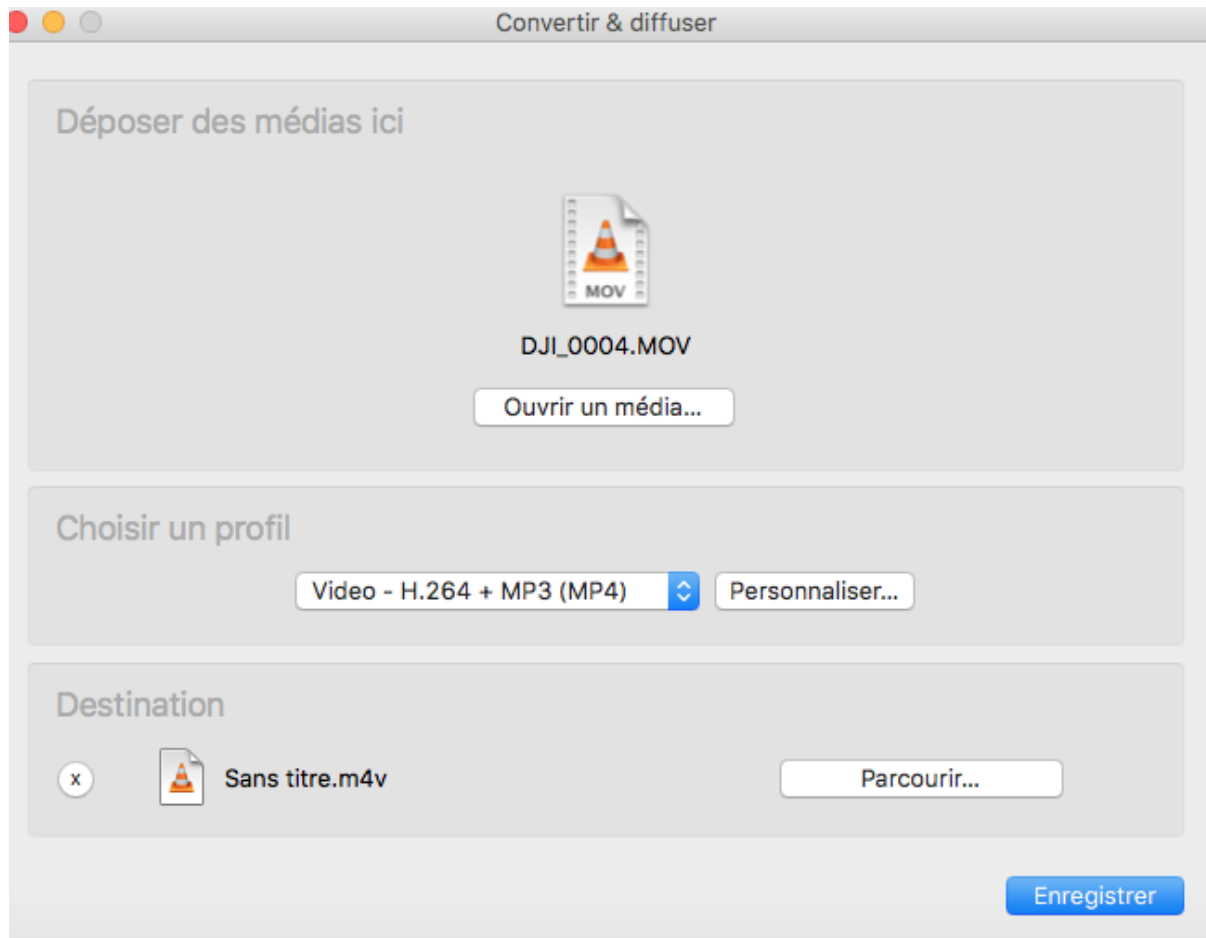
Comment utiliser le meilleur convertisseur/encodeur vidéo gratuit et disponible sur toutes les plateformes, c'est à dire...

VLC. Oui, en plus d'être un véritable couteau suisse de la lecture vidéo, VLC dispose d'une fonctionnalité de conversion vidéo (et audio) peu connue du grand public. Ci-dessous la marche à suivre pour l'utiliser :

Allez dans le menu Fichier, puis sélectionner Convertir/Diffuser sur (MacOS) ou Convertir/Enregistrer (sur Windows)



Dans le premier champ, sélectionnez le fichier à convertir, puis le format/profil du fichier converti dans le second champ et enfin cliquez sur convertir/enregistrer/démarrer.



C'est tout.

Certes, VLC ne permet pas de traiter les fichiers en lot et il ne propose pas de pré-réglages de conversion (format Youtube, format iPod, etc.).

Mais vu son prix, il serait indécent d'en demander plus.

[Interview] Dans La Bulle De Jean Luc Houédanou : "une flotte de drones qui permet d'éviter les vols et les abus"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Jean Luc Houédanou, actuellement Head Of Design dans une startup dénommé WeDev Group et ayant 7 ans et plusieurs mois d'expériences en tant que consultant web (notamment au CERAP Inades ou encore Electoral Reform International Services). J'ai un Master en E-commerce et un certificat en [gestion de l'information et des systèmes](#), tous les deux obtenus à l'université de Sherbrooke au Canada.

En termes de compétences, je suis un intégrateur web, web consultant et conseiller en stratégie web. Je touche également un peu au SEO et à la formation.

Mes réalisations dont je suis le plus fier sont relatives au domaine de la formation : j'ai eu à plusieurs reprises l'occasion de former des journalistes ou des professionnels des médias à l'utilisation des réseaux sociaux, la mise en ligne d'une radio, à la création de contenu et la [gestion d'un blog](#). C'est un véritable plaisir de voir à chaque fois des personnes ayant des à priori sur ces technologies pleinement les embrasser par la suite et même devenir des avocats du journalisme 2.0.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

Mon objectif d'ici la fin de 2018 est d'écrire un e-book sur la conception de template WordPress et également de lancer un podcast sur les technologies de l'information et (ma deuxième passion) la musique assistée par Ordinateur . J'ai commencé à écrire le premier et je suis en partenariat avec une Web TV disposant des équipements techniques pour le second objectif. Je devrais donc y arriver.

L'idée derrière ces deux projets est la même que celle qui a motivé mon retour en Côte d'Ivoire : promouvoir une utilisation plus raisonnable et plus productive des [technologies des informations en Afrique](#). Il y a plusieurs problèmes en Côte d'Ivoire, au Bénin (mon pays d'origine) ou au Sénégal (mon pays de naissance) qui trouveraient une solution rapide si des jeunes intelligences du continent maîtrisaient mieux les technologies de l'information : par exemple, je travaille depuis plusieurs mois avec des jeunes gens qui ont développé un logiciel - WeFly Agri - de gestion de plantations couplé à une flotte de drones qui permet d'éviter les vols et les abus sur les plantations et d'accroître la productivité.

L'Afrique est un terreau fertile à l'innovation : j'essaie donc, modestement, de planter ma graine à ce niveau.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Logiciels : Gimp, Inkscape Sketch, Affinity Designer, Sublime text, AMPPS, IA Writer, OmmWriter, Firefox Developer Edition, Emmet LiveStyle, (l'incontournable) FileZilla, iMovie (oui, iMovie, c'est un éditeur parfaitement capable) ainsi que GarageBand.

Gadgets : Macbook Pro (pour la facilité d'utilisation) et les périphériques liés (magic mouse et keyboard). J'ai un smartphone Android d'entrée de gamme (Tecno W5 lite) et accessoirement, une MyKronoz Zefit3 que je me suis offert à Noël pour me rappeler d'être moins sédentaire et de faire un peu plus d'exercice physique.

Technologies : ReactJs, Html, jQuery, Gulp et Compass.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

En termes de podcast : le [Daily Tech News Show - www.dailytechnewsshow.com](http://www.dailytechnewsshow.com)

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

[@jlhouedanou](#), sur tous les [réseaux sociaux](#), sauf sur Facebook. Sur ce dernier réseau social, mon adresse : facebook.com/bloghouedanou

FFmpeg, le moyen le plus rapide d'éditer un fichier vidéo (en 5 secondes chrono)

Par [Necemon](#)



Quel est ton problème ?

Tu veux effacer ou extraire une partie d'une vidéo.

Tu pourrais télécharger, installer et/ou acheter un logiciel d'édition avancée qui a de telles fonctionnalités (Comme Adobe Premiere Pro), mais cela prend beaucoup de temps et d'énergie, surtout si tu travailles avec plusieurs longues vidéos et que le logiciel doit décoder et re-encoder les fichiers à chaque fois.

La solution : FFmpeg.

[FFmpeg](#) est une collection de logiciels libres destinés au traitement de flux audio ou vidéo (enregistrement, lecture ou conversion d'un format à un autre).

Ffmpeg dispose d'une commande simple qui te permet de modifier le fichier comme tu le souhaites, presque instantanément. Ça marche aussi avec les fichiers audio.

1. Télécharge le programme

=> [Windows](#)

=> [Mac](#)

=> [Linux](#)

2. Comment ça marche ?

Exécute la ligne suivante à partir de ton invite de commande

**ffmpeg -i CheminDeLaSource.mp4 -ss 00:10:00 -t 00:00:05 -acodec copy -vcodec copy
CheminDeLaDestination.mp4**

Ou -i est le chemin vers ton fichier.

-ss est la position de départ, en Heures:Minutes:Secondes

-t est la longueur du clip que tu veux garder - aussi en HH:MM:SS

acodec et vcodec indiquent que tu copies le fichier sans apporter aucun changement à ses autres propriétés audio/vidéo.

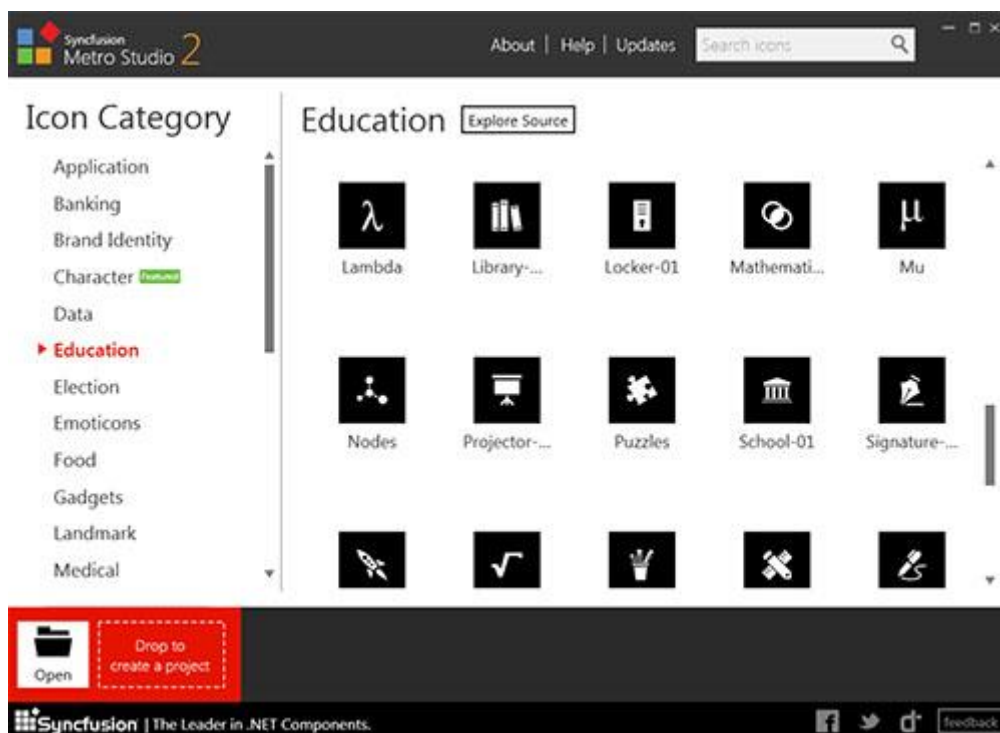
C'est pratiquement le moyen le plus rapide d'y parvenir.

[Intro Demo de Metro Studio \(ou comment profiter gratuitement de la plus grande collection d'icônes du style Metro\)](#)

Par [Necemon](#)

[Syncfusion Metro Studio](#) est un outil qui fournit une collection de plus de 2500 modèles d'[icônes du style Metro](#) qui peuvent être facilement personnalisés pour créer des milliers d'icônes uniques. Les icônes sont disponibles libres de droits et peuvent être utilisées dans les projets [open source](#) ainsi que dans des [applications commerciales](#).

Pour commencer, il suffit de [télécharger et d'installer MetroStudio depuis le site de Syncfusion](#). Dès que c'est fait et que tu exécutes le programme, tu peux voir une vaste gamme de catégories d'icônes telles que l'éducation, les applications (mobile) ou encore les émoticônes, etc. :



Tu peux parcourir directement les fichiers d'icônes (. Svg) via ton navigateur de fichier en cliquant sur le bouton "Explore Source" à côté du titre de la catégorie. Mais MetroStudio n'est pas simplement un navigateur de fichiers statiques, c'est aussi un éditeur. En fait, un bouton Modifier apparaît pour toute icône que tu survoles. En cliquant dessus, cette icône peut être personnalisée à volonté et de nombreuses propriétés sont modifiables: dimensions, forme, couleur de fond et couleur de l'icône pour ne citer que ces quelques uns.



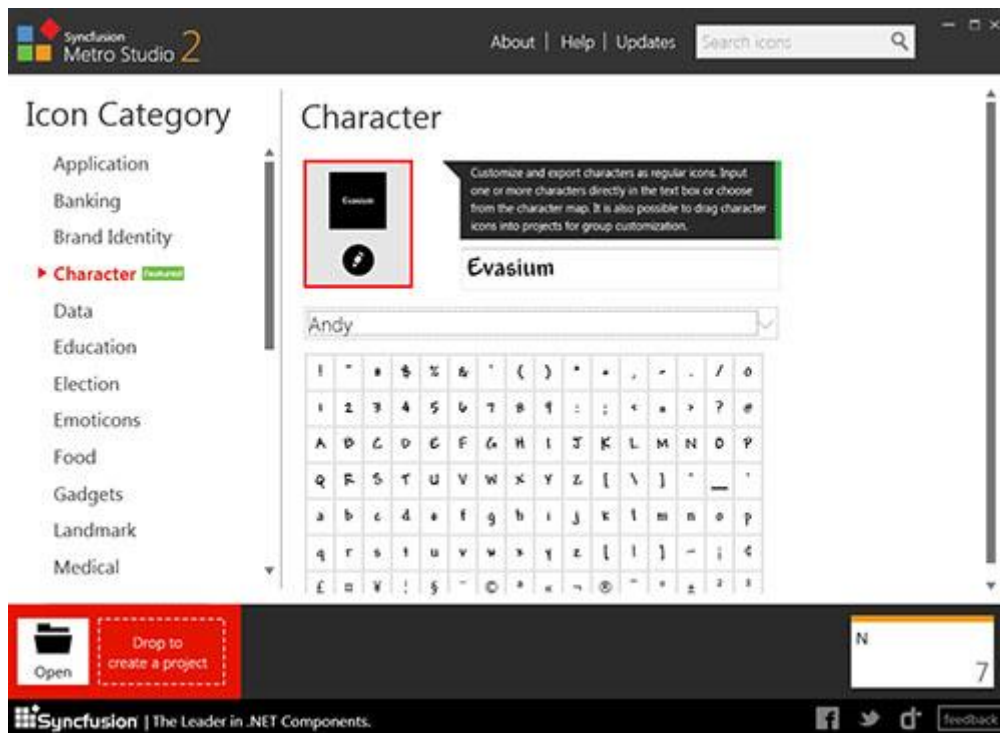
L'icône que tu sélectionnes (et personnalises) peut être copiée vers d'autres applications, enregistrée en tant que document XAML ou exportée comme image (.ico, .jpg, .png, etc.) La collection est donc adaptée à de nombreux types de projets, allant de la présentation PowerPoint à des produits, entre autres les [applications WPF](#), les [applications Web](#), les [sites Web](#), [les jeux](#) et les [applications Mobile](#).



Avec un simple "glisser-déposer" vers le coin inférieur gauche, tu peux également modifier plusieurs icônes à la fois en les organisant en projet.



Enfin, MetroStudio supporte de nombreuses polices de caractères. Il est donc facile de personnaliser et d'exporter des milliers de symboles sous forme d'icônes. Tu peux entrer un ou plusieurs caractères directement dans la zone de texte ou choisir sur la carte de caractères. Il est également possible de faire glisser les icônes de caractères dans des projets pour personnalisation groupée et de les exporter vers les formats souhaités.



C'est un outil très complet et voici où ça devient encore plus cool : le produit vaut **499\$**, mais tu peux maintenant le [télécharger gratuitement sur syncfusion.com/downloads/metrostudio](https://www.syncfusion.com/downloads/metrostudio)

Messagerie instantanée pour votre site: faites comme les grands

Par [Necemon](#)



Vous avez probablement déjà utilisé le service de messagerie instantanée de l'un des «grands» de l'Internet, qu'il s'agisse de Gmail, MSN ou Facebook. Vous savez, cette petite fenêtre avec vos contacts en ligne dans le coin inférieur, qui peut être prolongée avec des conversations. Est ce que ce ne serait pas cool si vous pouviez avoir un système similaire dans votre propre site web? Eh bien, maintenant vous pouvez, c'est exactement ce que fait le nouveau Mango Chat.

Mango Chat est un composant de messagerie qui est petit, rapide, multi-navigateur et complet et qui vous permet d'ajouter des fonctionnalités de chat sur votre site ou application web ASP.NET. Il inclut des fonctionnalités telles que le support d'un large nombre d'utilisateurs, la personnalisation de police et de couleur, des émoticônes, et beaucoup plus! La meilleure chose à propos du chat Mango, c'est que c'est un contrôle Web qui intègre votre site Web aussi facilement qu'un simple glisser-déposer.

Mango Chat utilise jQuery / Ajax et permet d'assurer que seulement les ressources minimum requises sont utilisées (en termes de serveur et de bande passante). Il peut facilement prendre en charge le volume élevé d'utilisateurs sans aucune dégradation dans le temps de réponse. De plus, il supporte de multiples options pour stocker des données (dans la mémoire du serveur Web, XML, SQL Server, etc.). Alors Mango Chat peut vous aider à connecter les utilisateurs de votre site quel que soit le type de base de données que vous utilisez.

Et comme je l'ai mentionné avant, c'est un élément qui va dans le coin en bas à droite la fin de votre écran site web (comme sur Gmail). Un avantage évident est qu'il ne prend pas trop de place et laisse l'utilisateur faire d'autres opérations sur la même page Web.

Mango Chat est livré avec une licence illimitée Premium avec un support complet pour un prix de 999\$. Mais attendez, il y a aussi une licence de base qui ne coûte que 99\$.

Retrouvez Mango Chat maintenant sur www.mangochat.net

PS: Ne me croyez pas sur parole. Vous pouvez voir Mango Chat en action à demo.mangochat.net/testoptions.aspx. Vous pouvez également télécharger et essayer une version démo sans limite de temps à www.mangochat.net/Download.aspx.

Chapitre 5

Dégammage : Délires et Réflexions Rapides

Avec la participation d'Ahou L'Africaine



Les Effets de l'Accélération Technologique et l'Overdose d'Information: Le Savais Tu ?

Par [Necemon](#), 2009



A l'heure où j'écris ceci :

il y a 255 millions de sites Web et 152 millions de blogs sur Internet

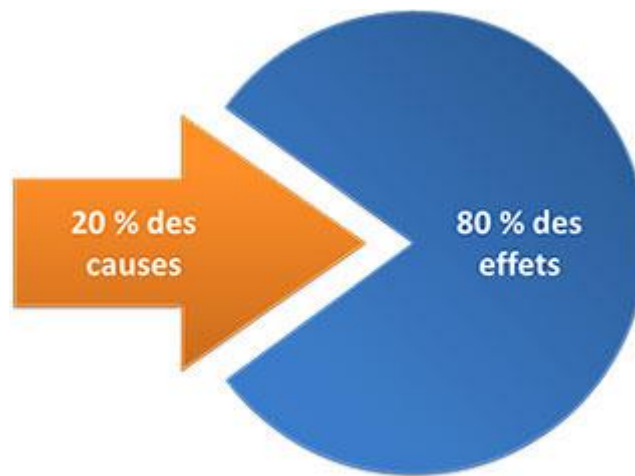
35 heures de vidéo sont téléchargées sur YouTube chaque minute, 119 millions de tweets sont postés chaque jour...

Il est estimé que le contenu d'**UNE SEULE semaine** du journal "New York Times" contient plus d'informations qu'une personne était susceptible de rencontrer au 18ème siècle **PENDANT TOUTE SA VIE**. 3000 articles scientifiques sont publiés chaque jour, c'est environ un article toutes les 10 secondes.

Où je veux en venir? La quantité d'informations produites est largement supérieure à ce que toute personne pourrait possiblement absorber. Et ça devient de plus en plus énorme. Nous vivons des temps exponentiels...

Lois Éponymes Pour Les Techno-Stratégistes

Par [Necemon](#)



Loi de Parkinson

Tout travail tend à se dilater jusqu'à occuper entièrement le temps qui lui est affecté.

En d'autres termes, si on te donne une durée fixe pour accomplir quelque chose, c'est plus ou moins le temps que ça va te prendre en général.

Loi de Murphy

Tout ce qui peut mal se passer, va mal se passer (au pire moment possible)

La plupart des idées sont belles sur papier. Mais du moment où les événements passent de A, à travers tout l'alphabet jusqu'à Z, tu peux voir qui décide quand il s'agit de passer du niveau théorique au niveau pratique : c'est la Loi de Murphy.

Aucune stratégie ne survit au premier contact avec l'ennemi. Espère le meilleur, mais soit prêt(e) à affronter le pire.

Loi de Murphy pour DevOps

Si quelque chose peut mal tourner, cela signifie que ça a déjà mal tourné, mais tu n'as pas encore reçu un message du logiciel de suivi.

Loi de Moore

La puissance des ordinateurs (d'entrée de gamme) double chaque 24 mois

En raison de la nature de cette loi, quoi qu'un programmeur super intelligent puisse faire à un moment donné, cela pourrait être reproduit par un programmeur ordinaire quelques années plus tard.

Loi de Hofstadter

Les choses prennent toujours plus de temps que prévu, même en tenant compte de la Loi de Hofstadter.

Loi de Brooks

Ajouter des personnes à un projet technologique en retard augmente le retard

Quelque soit leur bonne volonté, 9 femmes ne peuvent pas faire un enfant en un mois.

Loi de Kranzberg

La technologie n'est ni bonne, ni mauvaise, ni neutre.

Elle est puissante. Et elle est compliquée.

Loi de Pareto

Pour de nombreux évènements, environ 80% des effets sont le produit de 20% des causes.

Le succès, un mérite à vivre dans l'ombre

Par [Ahou l'Africaine](#)



Le succès a plusieurs sens dans le dictionnaire. Cela peut être un résultat heureux obtenu, un travail, une épreuve sportive. Pour une personne publique, c'est une faveur, une audience accordée par le public. C'est aussi le fait de plaire à quelqu'un, de le séduire ou d'atteindre un objectif souhaité. Dans toutes ses définitions, une chose est sûre, il faut travailler fort pour atteindre un succès certain. Mais aujourd'hui, le succès est considéré comme le résultat de pratiques pas très catholiques, voire occultes. Toute personne qui a du succès, est systématiquement accusée d'avoir signé un pacte avec le diable.

Dans l'entendement des hommes (d'aujourd'hui) : « Quand on a été sale, on n'a pas, sinon, on a plus le droit d'être propre. ». Ces personnes pour la plupart publique ou non, ont vu leur passé refaire surface et être exposé sur la place publique. On ne trouve rien de mieux que de se baser sur le passé des gens et surtout sur leurs défauts. Ce qui suscite des avalanches d'accusations, aussi farfelues les unes que les autres.

Je me suis demandé si on a plus le droit de réussir sur cette terre ; si on doit forcément mourir pauvre et malheureux ; s'il faut demeurer dans l'erreur et ne pas chercher à changer pour devenir une personne meilleure.

Aujourd'hui, S'trella, je ne suis ni la fille, ni la bonne petite de quelqu'un hein. Je tape aux portes pour espérer avoir de l'aide, mais ces portes restent souvent fermées. Je persévère malgré tout et continue d'avancer. Je me bats comme je peux. Je travaille parfois sans être payée. Bref, j'ai ma dose de galère. Là là, je ne vois personne hein. Y a pas de rumeurs sur moi hein. Y a pas vidéos ou photos de moi nu quelque part.

Mais demain, quand je vais commencer à prendre mon envol, un peu seulement, même ma mère (paix à son âme) ressuscitera et aura soudainement des sœurs jumelles. Je serai la bonne petite de tout le monde. Ça ne va pas s'arrêter là dehh... On va aller jusqu'à retrouver des photos ou vidéos mettant à nu mon anatomie de façon soudaine. C'est là, on va me dire que je gère tous les hommes du monde et que je suis la maîtresse du président même en personne. Et que mon succès-là c'est dû à kokagbah (le fétiche de mon village) ou à un canari que j'ai déposé sur mon carrefour à minuit. Alors que je me suis battu hein pour en arriver là. Hummmmm l'homme.

Quand tu es dans la galère, personne ne t'en veut et ne trouve à rien dire sur toi. On ne te calcule même pas un peu. Tu n'es la fille, ni la bonne petite, ni l'ami de personne. C'est à croire que les gens aiment bien que l'on demeure dans la misère, le vice et l'oisiveté, vus comment certains réagissent au succès des autres. On t'en veut pour rien ou pour une raison. Tu provoques Hitler même qui se retourne dans sa tombe. Tu réveilles la deuxième guerre mondiale. On va te faire sortir tout ton passé, te rappeler tes origines, te salir et te faire une guerre gratuite.

Si une jeune fille servait tout le quartier, qu'elle décide de se ranger et surtout si y a un gars qui malgré son passé décide de faire d'elle son épouse, alors là, elle va soulever un gros tollé international.

Si une personne se prive de gasoil et qu'elle a travaillé dur pour réussir demain, on va lui rappeler qu'elle vient d'une famille pauvre ou je ne sais quoi d'autre.

Il y a des gens qui prennent leurs temps pour exprimer leurs arts, mais après quand ils font des tubes, on trouve qu'ils ont vendu leurs âmes au diable. Mais les musiques qui font des flops, le diable n'a pas intervenu. Si un producteur ou un chanteur, travaille, logiquement sa musique sera bonne. C'est aussi simple que ça. Peut-être que des personnes ont recours aux sciences occultes mais sérieux souvent, on exagère.

Faire des registres pour recenser le passé des gens ne mène à rien hein. Utilise plutôt ce temps pour investir, travailler ou réfléchir sur un business. Ainsi, tu connaîtras aussi le succès.

Ce n'est pas tous les jours que le diable donne le succès, DIEU est un DIEU bon et généreux et c'est normal que si une personne est toujours assise en train d'apprendre, elle devient meilleure. Donc arrêtons un peu de nous occuper des autres et cherchons à avancer dans nos propres projets parce que pendant que tu passes ton temps à recenser les imperfections des autres, ils avancent, se marient, font des enfants, deviennent indépendant et sont heureux. Alors que toi, tu continues de squatter la maison de ton papa et tu dépends encore de lui. Sachons apprécier le succès des autres, car le succès vient aussi de DIEU.

Je conclus humblement à la vue de tout ce Tohu-bohu autour du succès des gens, que c'est mieux de rester dans l'ombre avec ton succès pour éviter de voir ton passé resurgir et te faire traiter de tous les noms. Donc désormais avant de jubiler pour ton succès, partager tes réussites et victoires, pense à tous les dommages collatéraux que tu pourrais causer. Tout ton passé et tes origines dévoilées aux yeux du monde. Réfléchis bien avec qui tu veux partager ton succès sinon...

[Interview] Dans La Bulle D'Ahou L'Africaine : "j'aime aller au delà de mes limites, j'aime être curieuse et essayer de nouvelles choses"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je me nomme Bénédicte KOUAKOU ou, si vous le souhaitez, Ahou l'Africaine (nom de blogueuse).

Titulaire d'un Master en Droit judiciaire, obtenu à l'Université Catholique de l'Afrique de l'Ouest (UCAO), Ahou l'Africaine est arrivée par passion à la communication digitale et à la rédaction de contenus. Elle a travaillé comme Social Media Manager à YooMee, Bogolan Distribution (pour le projet "vivre ensemble") et RCG West Africa où elle a également effectué des tâches d'Assistante Communication et Event, de rédactions de contenus et d'élaboration des stratégies digitales. Elle totalise ainsi 4 ans d'expérience professionnelle en entreprise.

N'étant pas satisfaite de son "bref" stage dans un cabinet d'avocats, et de ses [4 ans d'expérience professionnelle en entreprise](#), Ahou va allier ses deux passions que sont le droit et la communication digitale en créant, en mai 2015, [Le Blog de Ahou l'Africaine](#)... Je me suis battue pour avoir ce que je voulais. Je n'ai pas encore pleinement réalisé mes ambitions pour l'instant, mais pour moi, ce sont de belles expériences.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

Mon objectif principal est de voir toute femme africaine s'intéresser aux droits, car elles en ont mais très souvent ne se battent pas assez pour les revendiquer et préfèrent se contenter de peu. Mon autre objectif, c'est de voir plus de femmes à l'école et qui s'investissent dans certains domaines tels que le droit, la médecine, la politique ou autres; qu'elles ne se donnent aucune limite. Pour moi, la femme est capable de beaucoup de choses, à part être épouse et mère. Elle a du potentiel.

Mon projet est d'organiser des Masterclasses pour édifier les femmes et leur apprendre des choses sur leurs droits et aussi m'entretenir avec elle pour en savoir plus sur leurs besoins de femmes dans le domaine du droit.

J'aime aller au delà de mes limites, j'aime être curieuse et essayer de nouvelles choses. J'aime la loyauté et rester moi même. J'aime croire aux autres car tous avons des talents. J'envisage d'être une blogueuse reconnue et de participer à des débats où le droit de la femme est une priorité et de faire de mon blog une référence en matière d'empowerment féminin.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Mon outil, c'est mon ordinateur (je pense à m'en prendre un autre, certainement un Mac) car il me permet de rédiger la plupart de mes articles, mon téléphone (lui aussi il faut que je le change lol), mon mobile Wifi pour la connexion, Canva (pour mes visuels occasionnels), un appareil photo (que je souhaiterais avoir lol)

Google m'aide beaucoup (Google Drive, Gmail, Google Traduction, YouTube, etc.)

Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram) pour être [plus proche de mes abonnés](#).

Pour ce qui est de ma méthodologie, j'ai un carnet où je note mes tâches à faire, que j'élimine au fur et à mesure et devant lesquelles je note des deadlines pour les réaliser.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Ma recommandation, c'est de croire en soi et en ce qu'on fait. Se donner les moyens pour réaliser ses rêves.

Il y'a une citation que j'aime bien : si la vie te donne des citrons, fais en de la limonade fraîche !!!

Mon livre préféré, c'est la Bible. Elle est remplie de messages de vies qui remontent le moral quand on veut se requinquer. Aussi, "Nous sommes tous des féministes" de Chimamanda Ngozi Adichie.

Je lis aussi des sites comme Femme d'Influence Magazine, elle.fr, aufeminin.com, et quelques sites de motivation féminine. Je suis la blogueuse Fatou Ndiaye qui est une belle inspiration, Les chroniques de Sapitou, etc. J'écoute aussi Zack Mwekassa. J'en suis beaucoup d'autres, mais bon, je ne pourrais pas tous les citer.

Je lis mes différents codes juridiques : droit pénal, droit civil et tout ce qui a attrait au Droit !

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Vous pouvez me joindre sur la plupart de mes plateformes

Site web : www.ahoulafricaine.com

Email : ahoulafricaine@gmail.com

Réseaux sociaux: [Twitter](#), [Facebook](#) et [LinkedIn](#) : [Ahou L'Africaine](#)

L'Hypothèse Générale De La Sécurité

Par [Necemon](#)

Selon certains [hackers](#), l'hypothèse générale de la sécurité informatique est la suivante:

- Le pirate est plus intelligent que toi
- Il a un ordinateur plus puissant que le tien
- Il connaît les logiciels que tu utilises mieux que toi-même
- C'est toi qu'il guette, spécifiquement.

Bon...

Et si Google devenait méchant ?

Par [Necemon](#)



Il y a quelques temps, j'ai lu un livre qui parle de Google ("[55 Ways to have fun with Google](#)" de Philipp Lenssen). Il y a un passage en particulier que j'aimerais discuter. Il disait que Google nous rend beaucoup de services de nos jours, c'est un outil très puissant et très bénéfique. Mais et si Google devenait méchant ? Ce serait certainement une "catastrophe" à l'échelle mondiale. Il suffit de prendre quelques exemples pour s'en rendre compte :

- **La page d'accueil de Google est quasiment vide.** Mais et si elle était encombrée de liens à l'instar des autres portails Web (publicités, rencontres, mail, films, jeux, musique, etc. comme sur Yahoo par exemple) ?

- **Google pourrait très bien influencer les résultats des recherches en sa faveur.** Par exemple, quelqu'un qui cherche "réseau social" pourrait voir ~~Orkut~~ Google Plus sur la première page (les concurrents comme MySpace, Facebook et autres pourraient être renvoyés au second plan, ou simplement rayés de la liste). Avec un grand pouvoir, viennent de grandes responsabilités...

- **As tu entendu parler du cookie Google qui n'expirera que le 17 janvier 2038 ?** Sinon, sache que Google le partage parmi tous ses services. Ça veut dire que quand tu te connectes à Gmail, quelqu'un chez Google pourrait savoir ce que tu es en train de chercher. Quand tu te connectes à Blogger.com, Google traque tout ce que tu publies. Connectes toi à Orkut/Google+/ + Google Maps, et Google sait quel est ton âge, qui sont tes amis, ce que tu aimes, où tu habites, etc. Sans oublier les autres services comme Google Docs et Picasa qui s'occupent de rapporter tes documents et tes photos. Bref, quand on combine toutes les informations que tu soumets, Google en sait plus sur toi que ta propre mère...

- **Google dispose de la plus grande collection du monde des données du WWW (World Wide Web).** Ça veut dire qu'ils connaissent quasiment toutes les adresses électroniques, y compris la tienne ? Du coup, si les gars de GooglePlex décident d'envoyer de la pub ou des spams, personne n'est à l'abri.
- **On dit que les meilleures choses dans la vie sont gratuites.** Google est l'une des meilleures choses en ce moment et c'est gratuit. Mais aucune loi ne leur interdit de devenir payant. Personnellement, j'en connais plein qui sont accros à Google et qui seraient prêts à payer pour l'utiliser.
- **Norton le fait. Windows (Live) le fait. Adobe le fait. Oui, quasiment tous les services logiciels de la planète te demandent de t'enregistrer avant utilisation.** Et... la prochaine version de Google Search pourrait très bien te demander de t'enregistrer et exiger que tu te connectes aussi. Ça voudrait dire que Google saurait en permanence "qui cherche quoi", lol...

L'Effet "Balle de Golf"

Par [Necemon](#)



Qu'est ce que l'effet "Balle de Golf" ?

A la base, notons que de petites causes peuvent parfois entrainer des conséquences démesurées. [Effet Papillon ?](#)

Quand tu tapes dans une balle de golf, une petite différence dans l'angle de frappe peut changer beaucoup dans la trajectoire et dans la position finale de cette balle.

Soit un triangle ABC, si un point X est sur [AB] et un point Y est sur [AC], plus X et Y sont loin de A, plus la distance [XY] est grande.

Du coup, il suffit d'un décalage de 2 degrés et la balle pourrait se retrouver 10 mètres plus loin (ou plus près) de la cible.

C'est juste une métaphore qui illustre que, dans la vie, certaines petites choses (changements, facteurs, décisions, etc.) peuvent parfois faire de grandes différences sur le long terme.

Juste Deux Choses

Par [Necemon](#)



Quand on rencontre une personne, toute personne, surtout pour la toute première fois ou pour les premières fois, que ce soit en ligne ou en personne, je pense qu'il y a seulement 2 choses essentielles à considérer:

- Le facteur d'**harmonie**: si la personne est amicale (sympathique, cordiale, compatible, etc.) ou hostile (et dans quelle mesure)
- Le facteur de **compétence**: si la personne est forte ou faible, c'est à dire, dans les domaines qui sont importants pour soi (et dans quelle mesure)

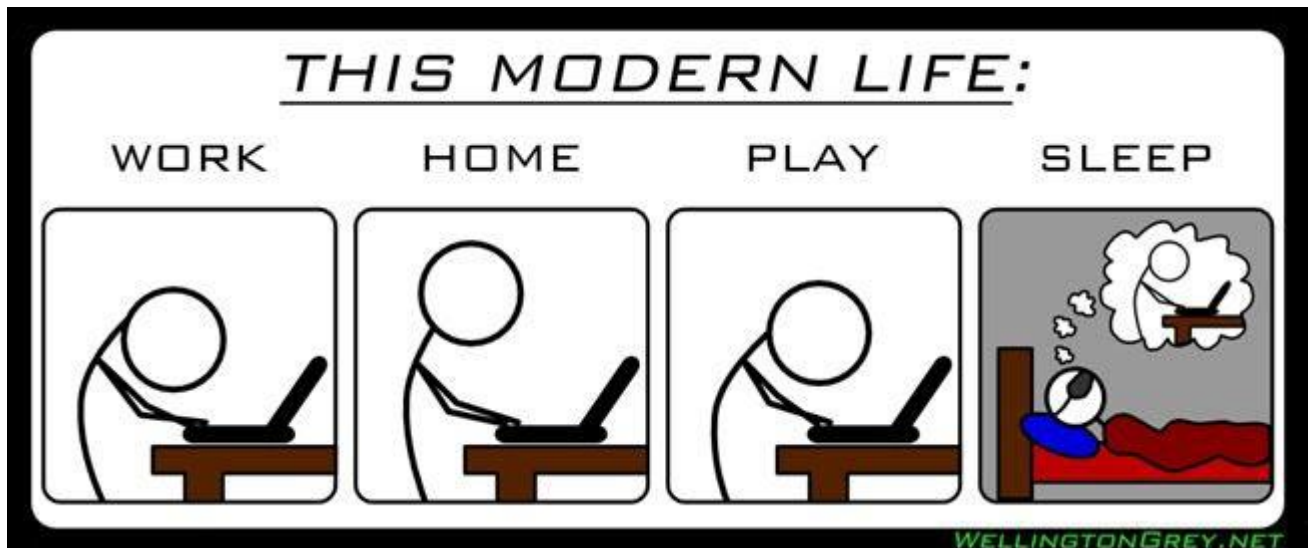
Ce sont ces 2 facteurs critiques (ou alors la façon dont ils sont perçus) qui détermineraient la direction de la relation; selon le contexte, d'autres paramètres peuvent influencer sur les prochaines étapes, mais l'idée générale est la suivante.

Si la personne est:

- **Amicale** et **forte** dans tes domaines d'intérêt: la suite logique pourrait être d'essayer d'évaluer comment vous pourriez collaborer, ce que vous pourriez faire ensemble, etc.
- **Amicale** et **faible** sur ces points: tu pourrais alors essayer de voir comment l'aider à s'améliorer, à évoluer.
- **Hostile** et **forte**: ceci pourrait déclencher ton système défensif ou t'amener à être relativement prudent(e), guettant les opportunités tout en évitant d'éventuelles crises.
- **Hostile** et **faible**: dans de nombreux cas, c'est ok de simplement l'ignorer.

Comment savoir si tu es accro à l'informatique ?

Par [Necemon](#)



- [Ta dernière pensée](#) avant de sombrer dans le sommeil est "shutdown completed".
- Tu appuies sur le mauvais bouton dans l'ascenseur et cherche le bouton CANCEL, ne le trouvant pas tu t'étonnes de la pauvreté de l'interface utilisateur.
- Tu double-cliques sur les boutons d'ascenseur.
- [Quand tu lis un livre](#), tu appuies sur la barre d'espace pour tourner les pages.
- Quand tu fermes une fenêtre, tes doigts se mettent automatiquement en position Alt+F4 .
- En parlant de nombres ronds, tu penses à : 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, ... 65536.
- En train, tu regardes le scrolling du paysage.
- Tu rêves en palettes de 256 couleurs.
- En essayant de t'endormir tu penses à la commande : [Sleep\(8*3600\); /* sleep for 8 hours */](#)
- Tu composes un numéro IP en essayant d'appeler quelqu'un au téléphone .
- Tu rédiges tes chèques en hexadécimal.
- Quand on te parle de "clé", tu penses systématiquement à "clé usb".
- Non seulement [tu vérifies tes e-mails](#) plus souvent que ta boîte aux lettres, mais tu te rappelles plus facilement de ton adresse e-mail que de ton adresse postale.
- Quand on te dit: "Donne-moi ton adresse", tu donnes ton adresse e-mail, pas le nom de ta rue.

Langage Geek : quelques exemples de décodages utiles

Par [Necemon](#)



"On t'a refait la tronche avec PhotoShop, ou quoi?": **Quelle tête tu te payes, aujourd'hui !**

"A mon avis, tu devrais reformater ta femme": **Dis, elle est toujours aussi stupide, ta femme ?**

"Tu veux pas cliquer sur la lumière ?": **Allume, s'il te plaît**

"Je me suis fait un scandisk, hier": **Je suis allé chez le médecin, hier**

"Fait un retry": **Recommence**

"Je pense que tu n'as pas assez de RAM": **Tu ne comprends jamais rien à rien**

"Ce mec il est vraiment pixel": **Ce mec est vraiment pointilleux (ou perfectionniste)**

"Je lui ai pourtant dit en bold underlined italique": **J'ai pourtant bien insisté sur ce point-là**

"Dis donc, c'est de l'Arial 4, ça !": **C'est vraiment écrit en tout petit !**

"Bon, si on switchait sur autre chose ?": **Bon, si on parlait d'autre chose ?**

"Pourtant j'ai scrollé toute la page": **Pourtant j'ai parcouru la page de haut en bas**

"Ta soeur, elle est vraiment Plug & Play": **(tu as très bien compris)**

"Bon, moi je vais faire un shutdown": **Bon, moi je vais me coucher**

"Je te contacterai en mode voice": **Je t'appellerai par téléphone**

"Je l'ai engueulé en temps réel": **Je l'ai sermonné de vive voix**

"J'ai reconnu sa fonte": **J'ai reconnu son écriture**

"Par pitié, minimize-toi !": **Rends-moi service: tais-toi / fais toi plus discret**

"Tu as un buffer de 16 caractères, ou quoi ?": **Combien de fois faudra-t-il que je te le répète ?**

"J'ai maximisé la cuisine": **J'ai agrandi la cuisine autant que possible**

"Tu me feras un cc: de ce que tu lui diras ?": **Tu me tiendras au courant de ce que tu lui diras ?**

"Le module 'travail' n'a pas encore été implémenté chez ton fils": **Ton fils est un fainéant de première**

"Ho, stop, y'a overflow !": **Pas trop vite, je ne comprends plus rien de ce que tu me dis !**

"1337 5|*34|<": [Leet speak](#) (le [langage de l'élite](#))

Volume 2

Pleine Lune

(Hardcore)

Dans ce volume:

Chapitre 6 : Génie Logiciel,
Quelques Notions Remarquables

Chapitre 7 : Programmation informatique avec C# .NET

Chapitre 8 : Prototypes Epiques,
Projets Classiques, Genre Historique

Chapitre 9 : Recherches et Etudes de Cas

Avec la participation de : Darren Mart, Holty Sow and Jean-Patrick Ehouman

Chapitre 6

Génie Logiciel : Quelques Notions Remarquables

Avec la participation de Darren Mart et Jean-Patrick Ehouman



8 raisons pour lesquelles ça te ferait du bien d'être programmeur(euse)

Par [Necemon](#)



Si tu es programmeur(euse), il y a probablement beaucoup de raisons qui te motivent à faire ce que tu fais. J'espère que tu trouveras ici un peu plus de motivation.

Si tu [veux être programmeur\(euse\)](#), tu pourrais y trouver quelques raisons de plus pour opter pour cette voie extraordinaire.

Cependant, je suppose que j'écris ceci surtout pour [ceux qui ne savent pas trop quoi faire dans leur vie](#). Voici quelques indices sur un job qui est amusant, utile et satisfaisant à plusieurs niveaux.

Voici les 8 raisons qui me viennent en tête et qui me font penser que tu aimerais être un programmeur(euse). J'espère que ceci t'inspire.

1. La programmation réalise tes rêves. Quand tu comprends la programmation, tu peux [donner vie à tes idées](#) en les appliquant à la vie réelle. tu peux littéralement créer des choses.
2. La programmation est [la forme ultime d'art interactif](#). Tu peux faire des logiciels, sites web et des jeux pour que d'autres puissent jouer avec. Ainsi, tu peux leur parler de manière indirecte et ils peuvent te parler en retour. Aucune autre forme d'art n'est aussi interactive. Alors que le dessin, la peinture, le cinéma et la musique vont à l'audience (dans un sens), le code va dans les deux sens.
3. C'est le genre de job que tu peux faire de partout. Depuis ton canapé, de ta maison, du bureau, en voyage, quelque soit le pays ... Les seules choses dont tu as besoin sont un ordinateur et ton cerveau.

4. C'est facile à apprendre. Il y a [des tonnes de ressources disponibles en ligne, beaucoup d'entre elles sont gratuites](#). Aussi, il y a beaucoup de communautés en ligne qui peuvent te soutenir à travers les forums, chats, courriels, etc.

5. Tu n'as à compter sur personne pour faire de la programmation. Tu peux avoir la chance de le faire [pour une entreprise ou lors d'un programme de recherche](#). Même si ce n'est pas dans un travail d'entreprise, tu peux travailler avec une équipe. Et même si tu ne trouves pas une équipe qui te convient, [tu peux toujours travailler par toi-même](#). Par ailleurs, tu n'as pas besoin de beaucoup d'argent pour commencer.

6. Tu ne peux pas t'en dégoûter. Tu n'as pas le temps de t'ennuyer. [Les exigences de projets et la technologie](#) évoluent si vite que tu auras toujours de nouveaux défis à relever.

7. C'est le domaine de la méritocratie. On sait que tu ne simules pas tes compétences. [Tu sais ce que tu sais](#). Tu fais ce que tu peux et tu reçois une reconnaissance équitable pour ça.

8. C'est passionnant !

N.

Ecrire et Programmer, Finalement la Même Chose

Par [Jean-Patrick Ehouman](#)

Il y a 5 ans si l'on me disait que je pouvais [tenir un blog](#), je ne l'aurai pas cru. En tant qu'[ingénieur de développement](#), je passais plus de temps à [concevoir et écrire des programmes](#). Mais de là à [écrire des articles](#), à priori rien ne s'y prêtait.

Avec le recul, je peux dire que ces deux activités ont plus de points en commun que de points de différenciation. Lorsque vous écrivez, vous créez, vous remplissez un espace (le blanc de la feuille), vous donnez vie. De la même manière, lorsque vous concevez un programme, vous faites naître un système qui sera utilisé au quotidien. Vous avez donc dans ces deux cas, le besoin de vous substituer au lecteur ou à l'utilisateur de vos programmes.

Ce jeu de substitution vous emmène à faire preuve d'imagination et de créativité de la même manière qu'un peintre ou un pianiste. Ainsi, lorsque l'on me demande [le background pour apprendre à faire de bons programmes informatiques](#) ou des logiciels, je demande à l'intéressé s'il a déjà écrit une lettre, une petite histoire, un article, etc. Si la réponse est « oui » alors la personne possède déjà des prérequis pour apprendre à faire des programmes. Sinon elle peut toujours essayer d'écrire [une petite histoire](#) pour juger elle-même de ses capacités à créer ou à innover.

Savoir s'orienter : 5 considérations fondamentales quand on débute en programmation

Par [Necemon](#)



Un Freshman (étudiant de première année) m'adresse la requête suivante :

Salut Necemon, merci pour l'acceptation. Je suis nouveau dans le domaine informatique et cela me ferait plaisir que tu m'orientes. Peux tu me dire ce que les sociétés recherchent chez un informaticien, toi qui as de l'expérience professionnelle ?

J'ai entendu parler de toi par les seniors de [Christ University](#), je suis à Bangalore et j'aime l'informatique mais je ne sais pas quoi apprendre et par quoi commencer.

Bon [j'aime la programmation](#) mais on me dit que le langage C n'est plus utile, [on me parle de Ruby, de C#, de Python, etc.](#) Je suis confus.

Il ne faut pas être confus. La technologie est juste un moyen de résoudre un problème ou d'atteindre un objectif. Quel est ton objectif ?

Créer des applis ? Quelles applis tu veux créer et pourquoi ?

C'est comme si tu viens me voir pour me demander quel véhicule tu devrais emprunter. Si je te demande c'est pour faire quoi, tu ne me dirais pas que c'est pour te déplacer, n'est ce pas ? Je sais que c'est pour te déplacer... Ma question c'est où tu vas ?

Ce que les compagnies recherchent ? Ok, je comprends parfaitement ce que tu es en train de demander. Tu veux t'assurer que la formation que tu suivras te garantira [un emploi intéressant](#) plus tard dans le développement informatique. Evidemment, je pourrais te dire qu'une Technologie T est très demandée en ce moment, mais ce n'est pas si simple. Il y a d'autres éléments à considérer :

1. La demande change avec l'endroit (le pays ou la région). Les emplois les plus populaires aux USA ne sont pas forcément les plus populaires en Inde. Donc à moins que tu saches déjà où tu vas travailler, ce n'est pas facile de cibler.

2. La demande change avec le temps. Ce qui est populaire aujourd'hui pourrait ne pas être (aussi) populaire demain. Les technologies évoluent et se remplacent. Donc ce qui est populaire actuellement pourrait être différent de ce qui sera populaire au moment où tu finis [tes études](#).

3. Tu pourrais ne pas aimer la technologie en vogue ou les usages de cette technologie. Si je te dis qu'une technologie T est très demandée, ça permet de repérer et réparer des bugs/erreurs dans un système super ennuyeux/énorme/compliqué de transactions bancaires, il y a plein de calculs... Mais si toi tu n'aimes pas les calculs, est ce que tu vas quand même adopter cette technologie et accepter cette voie pour le reste de ta carrière ?

4. Même si on considère une seule ville à un moment donné, différentes compagnies recherchent différentes choses, tout dépend de ce que la compagnie fait. [Il n'y a pas une technologie parfaite qui est meilleure que toutes les autres dans tous les domaines.](#) Chaque technologie a ses avantages et ses inconvénients. Il y a certaines choses que C et C++ font mieux que Ruby (et vice versa), il ya certaines choses que Python fait mieux que C# (et vice versa), etc.

5. Comme je le disais plus haut, la technologie, c'est juste un moyen pour arriver quelque part. Quand tu considères [Facebook](#) par exemple, la plupart des utilisateurs s'en fichent, si ça été construit avec [PHP, C, Java, Perl, C# ou Python](#). Ce qui est important pour les gens, c'est comment le site ou l'application peut les aider dans leur vie.

C'est par là que tu devrais commencer, je crois. Quelles sont les atouts que tu as déjà ? (ne me dis pas que tu n'en as pas), Quelle contribution tu comptes apporter à ta famille, à tes amis, à ta communauté, à ton pays, au monde ? Et qu'est ce que tu attends en retour ?

Si tu ne sais pas que faire de ta vie, j'ai écrit un article il y a quelques temps qui pourrait peut être t'inspirer : [Qu'est ce que tu vas faire dans la vie ?](#) Prends le temps de réfléchir sur tes ambitions et on pourra parler des ressources dont tu auras besoin.

Si tu sais CE QUE tu veux faire, ce serait plus facile pour moi de t'expliquer COMMENT le faire.

A bientôt,

N.

Quand les judokas se mettent à la programmation

Necemon:

mais je maintiens ce que j'ai dit
la programmation c'est comme le judo

Banglet:

soit plus explicite

Necemon:

ok
donne moi 2 techniques de judo
2 techniques différentes
ok
laisse moi choisir

Banglet:

tu m'envoies loin la

Necemon:

disons o soto gari

Banglet:

je sais pas comment on écrit

Necemon:

et o goshi
tu te souviens de ces techniques ?

Banglet:

t'as les vrais souvenirs !

Necemon:

?

Banglet:

humm
pas vraiment

Necemon:

osoto gari

Banglet:

le nom me dit quelque chose en tout cas

Necemon:



voici o soto gari

o goshi c'est ce qu'on fait avec la hanche en se retournant

alright ?

Banglet:

ok

Necemon:



voici o goshi

Banglet:

o soto gari

j'aimais bien ça

Necemon:

ok

donc c'est ça qu'on va prendre comme exemple

Banglet:

ok

Necemon:

quelqu'un qui maîtrise son o soto gari

il peut frapper des gens qui connaissent juste un peu de toutes les autres techniques

à force de pratiquer ça, le geste devient de plus en plus précis

il devient un expert

Banglet:

ouais

Necemon:

mais ça ne veut pas dire que o soto gari est la meilleure technique du monde

o soto gari c'est mieux si le gars recule

si il fonce sur toi, c'est clair que o goshi est mieux

donc celui qui maîtrise le o soto gari et qui veut te battre avec

va se débrouiller pour toujours te faire reculer

c'est pareil pour les langages de programmation

celui qui est fort en C sera plus à l'aise dans les projets où C est le langage adéquat

par exemple C est connu pour échanger plus directement avec les périphériques et la mémoire

C est aussi très bon pour les applications graphiques

si le mec passe des années à faire ce genre d'applications avec C, quand tu vas voir de quoi il est capable tu vas te dire, "wow c'est un champion..."

mais ça ne veut pas dire que C est le meilleur langage du monde

il y a des applications où Java peut être plus adéquat que C

et puis quand je dis que c'est comme au judo

ce n'est pas que le langage qui compte, il y a aussi l'expérience

un grand maître peut te clouer au sol avec un bras

de la même manière, un expert de C qui a pratiqué le langage pendant des décennies peut faire des merveilles

que toi tu ne peux pas faire même si tu utilises une librairie graphique de C++ genre Qt
tu comprends ?

Banglet:

un peu un peu

Necemon:

pour compléter avec ce que je viens de dire aujourd'hui
le programmeur parfait utilise la bonne technique au bon moment
de la même façon, le judoka parfait utilise la bonne technique au bon moment
exemple simple : si tu avances, il te fait o goshi
tu recules, il te fait o soto gari

Banglet:

et c'est IPPON !

Necemon:

lol

j'ai dit "le programmeur parfait utilise la bonne technique au bon moment"
je voulais surtout dire "le programmeur parfait utilise le bon langage au bon moment"

Banglet:

ok ok
mais comme la perfection n'est pas de ce monde...
il vaut mieux maîtriser un langage
et la question c'est de savoir lequel maîtriser

Necemon:

la perfection n'est pas de ce monde donc pourquoi tu cherches le langage parfait ?

Banglet:

looooooooooool
bon disons le langage qui tend vers la perfection

Necemon:

la façon pour toi de tendre vers la perfection c'est de choisir au mieux ton langage en fonction de la
situation
en fonction de tes besoins
et surtout en fonction de tes goûts
c'est important que tu fasses quelque chose que tu aimes
comme au judo ou tu as une technique que tu aimes bien
dans laquelle tu te sens à l'aise
en programming ce que tu dois te demander c'est
qu'est-ce que je veux faire au fait ?
et ensuite, tu te donnes les moyens de faire ce que tu veux faire de façon optimale
si tu construis un logiciel pour un client
il s'en fiche de savoir si ton langage était orienté objet
si tu as utilisé des pointeurs
des librairies graphiques
des génériques
etc.

Banglet:

ça c'est pas faux

Necemon:

bref, toutes les technologies de ton langage préféré dont tu es si fier, ton client s'en fiche

Banglet:

lool

Necemon:

la question c'est, est ce que ton logiciel correspond à ses besoins, ses objectifs ?

est ce que tu as marque' IPPON ?
c'est ça qui compte
maintenant comme je t'ai dit
tu peux t'orienter
comme je sais que tu aimes O Soto gari, ça veut dire que tu dois aimer faire reculer l'adversaire
de cette même façon, si tu aimes Java, tu dois savoir en quoi Java est bon
et qu'est ce que tu peux faire de beau avec Java
si tu veux je peux t'expliquer en quoi C# est bon
et pourquoi j'aime C#
mais je ne prétends pas que C# est le meilleur langage du monde
ce que je sais
c'est qu'il me convient
et qu'il me rend très efficace
je ne peux pas garantir qu'il te convient
parce que tout dépend de ce que toi même tu veux
et de ce qu'on attend de toi
Banglet:
ok ok

Création De Jeu Vidéo : 4 Tactiques Substantielles Qui Vont Forcément Booster Tes Compétences

Par [Necemon](#)

Un utilisateur de [l'une de mes applications web](#) m'a fait part de sa préoccupation:

Bonjour, je suis T. j'ai 15 ans, quand je serai grand j'aimerais faire partie de l'industrie du jeu vidéo et je me demandais si vous pouviez m'aider. Pouvez-vous me donner quelques conseils et partager votre expérience avec moi ?

Est-ce que le fait de publier sur votre plateforme pourrait m'aider dans cette situation? J'aimerais beaucoup lire votre réponse, ça m'aidera vraiment.



Telle fut ma réponse:

Il y a plein de chose à dire sur le sujet mais aujourd'hui j'essaierai de faire simple en te donnant quelques conseils pratiques que tu pourrais utiliser dès maintenant.

1. Lis beaucoup sur les sujets qui t'intéressent. Lis chaque jour si tu peux. Il y a des tonnes de ressources gratuites en ligne. Pour ce qui est de la création de jeux vidéo, certains de mes blogs et sites favoris incluent:

gdne.ws

lostgarden.com

procworld.blogspot.co.uk

whatgamesare.com

gamestudies.org

designer-notes.com

higherorderfun.com

gamecareerguide.com

webwargaming.org

raphkoster.com/gaming

gamedevelopment.tutsplus.com
nwn.blogs.com

2. Etablis des objectifs précis. Tu remarqueras que dans le premier point, je t'ai simplement donné une petite partie des informations disponibles, mais c'est déjà relativement étendu. Nous vivons des temps exponentiels, tu ne pourrais pas tout faire et tout apprendre à la fois. Tu dois donc être précis dans ce que tu veux. Les projets vagues provoquent des résultats vagues. Qu'est ce que tu aimerais faire dans l'industrie des jeux vidéo? Il existe plusieurs options sur lesquelles tu pourrais faire quelques recherches. [Nous vivons des temps exponentiels](#), tu ne pourrais pas tout faire et tout apprendre à la fois. Tu dois donc être précis dans ce que tu veux. Les projets vagues provoquent des résultats vagues. Qu'est ce que tu aimerais faire dans l'industrie des jeux vidéo? Il existe plusieurs options sur lesquelles tu pourrais faire quelques recherches.

3. Choisis tes étoiles. Pour rebondir sur le point précédent, après avoir fait une liste des compétences que tu voudrais acquérir, fais quelques recherches sur les personnes qui les maîtrisent déjà. Trouves toi des modèles de référence, vois comment ils ont commencé et comment ils ont procédé. Fais la combinaison de leurs méthodes et ajoute ta touche personnelle pour développer tes propres techniques. Cela peut prendre des mois, mais si tu t'y mets de façon constante, tu deviendras aussi très bon. Quelques personnes sur qui tu pourrais t'informer:

Développement de jeux:

- [Shigeru Miyamoto](#)
- [Hideo Kojima](#)
- [Notch \(Markus Persson\)](#)

Artistes digitaux:

- [Akira Toriyama](#)
- [Masashi Kishimoto](#)
- [Monty Oum](#)

Scénaristes:

- [J.K. Rowling](#)
- [Stephen King](#)
- [Tom Clancy](#)

4. Construis un jeu. Non, tu n'es pas trop jeune pour commencer. Pas besoin de débiter avec quelque chose d'immense dès le départ, tu peux déjà commencer à apprendre. Plus tu t'y mets tôt, plus tu as le temps de t'exercer et plus tu pourras devenir excellent rapidement. Tu peux débiter avec quelque chose de vraiment basique ou au moins lire des documents sur la procédure. Si tu veux des conseils sur comment débiter, comment trouver des tutoriels et documents, je peux t'aider. A ce propos, j'ai créé un jeu: babifraya.com Il n'est pas extraordinaire et je travaille présentement sur une version un peu plus améliorée. Mais le plus important, c'est [de commencer et de continuer à pratiquer](#) :-)

Pour résumer, approfondis tes connaissances continuellement.

Quant à savoir si le fait de poster sur degammage.com t'aidera, ma réponse honnête serait: peut-être. Tu vois, c'est un projet qui en est à ses débuts et c'est trop tôt pour évaluer à quel point il aura du succès. Toutefois, il y aura du contenu frais chaque jour, donc tu auras de nouvelles choses à apprendre, et tu pourrais aussi visiter flux.evasium.com qui est plus orienté sur le monde virtuel, l'éducation et la technologie. Ton compte [Evasium](#) fonctionne là également.

En plus, tu pourrais aussi rejoindre d'autres communautés et forums de jeux comme ceux que j'ai listé plus haut. Apprends autant que possible!

10 Ans De Programmation

Par [Necemon](#)



J'ai [commencé la programmation](#) quand j'étais au lycée. On nous apprenait, entre autres, Pascal et HTML. Entre temps, pendant les vacances d'été, je prenais des cours de programmation dans un institut TIC. C'est là-bas que j'ai appris Visual Basic et la conception de logiciels et de bases de données (A ce temps là, on utilisait MERISE (Méthode d'Etude et de Réalisation Informatique pour les Systèmes d'Entreprise)). Un jour, j'ai pu obtenir le CD d'installation de Visual Basic, donc je l'ai installé sur mon PC et j'ai commencé à pratiquer tout seul, avec des bouquins.

Mais, ce n'est qu'après le bac que j'ai [commencé à apprendre et à appliquer C#](#) presque à plein temps pendant les études supérieures, et c'est ça que je considère comme mon véritable début en programmation et ingénierie logicielle.

J'ai appris quelques leçons au cours de la dernière décennie, et je me suis dit que je prendrais un moment pour recueillir mes réflexions sur ces sujets. Il m'a fallu environ dix ans et beaucoup d'expérimentation pour assimiler certaines de ces choses.

1. Apprendre un langage de programmation, c'est la partie la plus facile: attention aux plateformes

Prenons C# par exemple. Apprendre le langage C# n'est pas difficile. Si tu as déjà une bonne compréhension des fondamentaux de langues informatiques, et si tu as un peu d'expérience dans d'autres langues orientées objet, [tu peux devenir un programmeur C# compétent en quelques jours](#), du moins en ce qui concerne le langage en lui-même. Cependant, le vrai prix à payer de l'apprentissage n'est pas dans le langage, c'est dans la plateforme. Pour développer avec C# sur .NET, tu dois connaître:

- le Framework .NET
- [une ou plusieurs technologies .NET](#) telles que ASP.NET ou WPF
- et l'environnement de développement Visual Studio.

Le temps requis pour devenir compétent dans le développement sous .NET se mesure généralement en mois, même pour un développeur expérimenté. [Apprendre une plateforme](#) est toujours plus coûteux que d'apprendre un langage spécifique, donc choisir la plateforme est la décision la plus cruciale.

L'apprentissage a toujours un coût et ce coût est l'un des facteurs clés à prendre en considération lors du choix de la technologie que tu souhaites apprendre. Le coût réel de l'apprentissage est dans le temps, l'apprentissage prend toujours du temps. Puisque tu n'as pas le temps de tout apprendre, il est important de penser stratégiquement à ce que tu veux apprendre. Et puisque les langages sont faciles, c'est surtout aux plateformes qu'il faut faire attention : les technologies associées au langage, les outils de développement et de déploiement, les systèmes d'exploitation, et autres infrastructures.

2. Je répète, apprendre un langage de programmation est la partie la plus facile: à la rencontre des concepts fondamentaux de l'ingénierie logicielle

La syntaxe en elle-même, les mots que tu utilises lorsque tu utilises le langage sont relativement simples et tu peux les apprendre facilement. Cependant, c'est loin d'être suffisant pour [produire du code de qualité](#), qui implique souvent des principes OOP, TDD, BDD et SOLID, des tests unitaires, des patrons de conception et d'autres concepts techniques qui dépassent le cadre de cet article. Enfin, bref.

3. En fait, écrire du code n'est qu'une (petite) partie du travail

Un ingénieur logiciel est souvent impliqué dans la recherche technologique, la configuration d'outils et de projets, les tâches d'administration et de déploiement, les procédures de débogage et d'essai, la documentation et la dette technique (correction et refactorisation du code existant). De plus, il doit réfléchir à des solutions et concevoir des systèmes: [parfois, le travail le plus important se fait pendant qu'on est loin du clavier](#).

4. Recettes éprouvées et efficaces : les vieilles techniques ennuyeuses sont parfois les meilleures.

Ce n'est pas vraiment "vieux contre nouveau", ni même "cool vs ennuyeux", mais plutôt la technique avec laquelle tu as le plus d'expérience. Comme disait l'autre, je ne compte pas sur le codeur qui a pratiqué 1000 technologies une seule fois mais sur celui qui a pratiqué la technologie adéquate 1000 fois. Si l'objectif est de construire un truc de manière aussi effective et rapide que possible, ce serait plus productif d'utiliser les technologies que tu maîtrises le mieux.

Par exemple, un de mes contacts se fait 25 000 \$ par mois avec un SaaS qu'il a construit avec une combinaison ennuyeuse : ASP.NET + SQL Server + Angular 1, parce que c'est ce qu'il connaissait. Il l'héberge sur Windows, parce qu'il sait comment rendre Windows rapide et sécurisé. Il a réussi parce qu'il consacre tout son temps à construire des fonctionnalités que ses clients réclament, plutôt que d'apprendre les technologies les plus en vogue.

Il est important de se rendre compte que [le tapis roulant de la technologie ne s'arrête jamais, il y a toujours de nouvelles choses à apprendre](#). En fait, un nouveau Framework JavaScript est probablement en train d'être lancé pendant que tu es en train de lire cet article. Les technologies de pointe les plus populaires aujourd'hui n'existaient même pas lorsque je débuteais ([EF Code First](#), [Xamarin](#), ASP.NET Core, Razor), ce qui nous conduit aux 2 points qui suivent.

5. Concentre-toi sur les technologies durables

La seule constante dans le monde, c'est le changement. La gestion du temps et des actions est une compétence importante chez les développeurs, en particulier, parce que nous sommes sur un tapis roulant technologique qui ne cesse de bouger, voire d'accélérer.

Par exemple, les technologies Web qui étaient populaires vers l'an 2000 (Flash, ASP Classic et Java Applets) deviennent quasiment obsolètes et de moins en moins professionnalisantes. Aujourd'hui, on parle de ASP.NET Core, SignalR, Angular2, React et VueJS. Aucune de ses technologies n'existaient en l'an 2000, et ces nouvelles technologies seront probablement obsolètes d'ici 10 ans.

Qu'est ce qui n'a pas vraiment changé ? Les fondamentaux de langages tels que C++/C#, leurs implémentations d'algorithmes et leurs principes sont toujours aussi pertinents sur plusieurs dizaines d'années. [Si tu maîtrises les bases d'un système stable, tu pourrais mieux t'adapter au changement](#), tu pourrais l'apprécier et t'en servir pour évoluer.

6. Équilibre entre exploration et exploitation

L'exploration consiste [à apprendre de nouvelles choses, à étudier de nouvelles techniques, à lire des livres](#), à regarder des tutoriels, à pratiquer et à améliorer ses compétences. L'exploitation, au contraire, consiste à tirer parti de ce que nous savons déjà pour [régler de vrais problèmes](#). Il s'agit de penser créativement à des façons d'[utiliser les connaissances que nous avons déjà pour créer de la valeur pour les autres](#).

Donc, oui, ces deux tâches sont à la fois nécessaires et importantes. Le risque, c'est d'être trop fixé sur l'une ou l'autre de ces activités.

Trop d'exploration, et tu ne pourras jamais atteindre un niveau d'expertise utile dans une technologie donnée. Il y a un coût d'opportunité énorme avec cette sorte d'apprentissage léger, puisque, [bien que ça t'élargisse l'esprit](#), le temps que ça nécessite implique que tu perfectionnes moins les compétences que tu as déjà acquises.

En revanche, une trop grande exploitation peut t'empêcher d'évoluer dans les nouvelles technologies, et peut limiter tes opportunités d'emploi.

7. C'est facile d'être excellent... C'est difficile d'être constant.

C'est facile d'être excellent pendant 2 minutes. C'est difficile de l'être constamment, chaque jour.

Quand tu es habité par une bonne idée pour un nouveau projet, tu ressens une grande envie de commencer la recherche, le design et la programmation. Tu as hâte de transformer ton idée en quelque chose de réel et tu deviens super productif. Mais le problème est que cette motivation se fane avec le temps.

Oui, c'est marrant et c'est facile d'avoir de nouvelles idées et de commencer à y travailler. Mais ensuite, il y a les efforts à fournir, les ajustements, le lancement, la maintenance, les corrections, les améliorations, etc. Sur plusieurs mois. C'est là que ça devient dur. C'est dur de rester concentré sur une même idée, sur un même projet pendant des mois et des années. [Ça demande beaucoup de discipline.](#)

C'est facile d'être excellent. C'est difficile d'être constant.

8. Diversifie tes compétences

Ne sois pas seulement un programmeur, deviens un Expert Qui Programme, un expert dans un autre [domaine pertinent dont tu es passionné](#). Tu peux être un entrepreneur, un chef de projet, un scientifique en Big Data, un chercheur, un spécialiste de la sécurité, etc.

Si tu es un Expert Qui Programme, en plus de pouvoir programmer (peut-être à temps plein), tu as également une [crédibilité supplémentaire](#) qui est liée à [d'autres domaines, au delà de l'ingénierie logicielle](#). D'où l'importance de poursuivre des études supérieures. Si tu vas à l'Université ou en Grande École alors que tu sais déjà programmer, tu n'apprendras probablement pas grand-chose à propos de la programmation. Mais ça ne veut pas dire que tu ne devrais pas aller dans ces écoles. Tu auras besoin d'une certaine culture, et les universités sont d'excellents endroits pour l'obtenir. Tu acquiers la culture [en étudiant et en comprenant le monde que les humains ont créé, sous différents angles](#). Ce serait difficile d'acquérir ce genre de connaissances si tu ne fais rien d'autre qu'étudier la programmation.

9. Choisis des niches pour te démarquer

Plus la niche est petite, plus tu es perçu comme un agent exceptionnel dans ton domaine. Par exemple, il est très difficile pour des développeurs de se démarquer avec un titre tel que "Développeur Web PHP". Ils sont compétents, polyvalents, utiles, mais pas remarquables. Ils se sentent facilement remplaçables parce qu'il y en a tellement, avec un ensemble de compétences comparables. Le domaine est trop large pour que tu puisses te démarquer facilement du lot. Si, par contre, tu deviens reconnu dans une niche, comme [Xamarins.Forms](#) ou Visualisations JavaScript, tu serais beaucoup plus apte à te distinguer par ceux qui recherchent spécifiquement ces compétences.

10. L'âge des Compétences

L'information est la connaissance spécifique dont tu as besoin pour résoudre des problèmes. Les compétences représentent la capacité de mettre en œuvre des solutions en utilisant tes connaissances.

Dans un monde où [la plupart des connaissances et des outils sont quasiment gratuits](#), qu'est-ce qui fait la différence ? C'est la compétence, bien évidemment. Nous ne sommes plus une société fondée sur le savoir, nous sommes une société axée sur les compétences. Il fut un temps où presque tous les diplômes universitaires garantissaient un bon travail. Maintenant, ce n'est plus le cas. On s'en fiche de ce que tu sais. On s'intéresse à ce que tu sais FAIRE. [On te paye pour faire des choses, pas pour connaître les choses.](#)

Apprendre à programmer en 10 ans.

Selon plusieurs recherches, il faut environ 10 ans (ou 10 000 heures) pour développer une expertise.

La solution, c'est la pratique réfléchie : il ne suffit pas de refaire les mêmes choses encore et encore, mais plutôt de se défier avec une tâche qui dépasse sa capacité actuelle, l'essayer, analyser ses performances pendant et après, et corriger toute erreur. Ensuite, répéter. Et recommencer. Il semble qu'il n'y ait pas vraiment de raccourcis. L'apprentissage par la lecture, c'est bien. [Mettre la main à la pâte](#), c'est mieux. [Le meilleur type d'apprentissage est l'apprentissage par la pratique](#).

Personnellement, [les petits projets perso et les prototypes m'ont effectivement aidé à m'améliorer](#). Mais il y a encore beaucoup de choses intéressantes à maîtriser donc continuons d'apprendre.

Faut-il construire ton site même si personne n'y vient ?

Par [Darren Mart](#)

Il n'y a pas si longtemps, j'ai reçu un e-mail d'un développeur énergique et talentueux qui s'attaquait à un projet logiciel ambitieux. Il m'a demandé si j'avais un conseil à lui donner.

Tous les souvenirs ont commencé à me revenir en masse. Les rêveries. Sortir du lit au beau milieu de la nuit parce qu'une idée ne peut pas attendre. Des mois de travail minutieux qui poussent ce bébé à ne plus vaciller et à marcher seul. Tout ça pour un public enthousiaste. Sauf que...



Le cycle après le cycle

J'avais peut-être rédigé une demi-douzaine de réponses à son e-mail. J'ai admiré son enthousiasme et compris où son esprit en était. Mais je savais aussi ce qui l'attendait probablement après le cycle de développement ardu: un autre cycle de turbulence, une série d'affrontements entre les prévisions et les tristes réalités.

Qu'est ce qui n'a pas marché?

C'est une question dangereuse que nous nous posons en tant que développeurs. "Dangereuse" parce qu'elle présuppose que nous avons fait quelque chose de travers. Il est tout à fait possible que ce que tu as conçu soit assez bon, peut-être même brillant. Le problème n'a peut-être rien à voir avec la qualité de ton travail, mais plutôt avec tes critères de réussite.

Alors, comment un développeur peut-il mesurer précisément le succès d'un projet solo? J'aurai aimé avoir une réponse concrète à te donner. Par contre, je peux te donner quelques conseils pour ce qui est de comment *ne pas* le mesurer:

Astuce 1: Méfies-toi des sirènes des plateformes sociales

Ah, mais elles nous leurrent avec la promesse d'une acceptation et d'une consommation de masse. Nous réalisons rarement leur capacité à berner nos esprits. Il est possible que tu puisses passer des mois sur un projet, que tu le partages sur Facebook avec la vigueur et l'excitation d'un chien qui tient un jouet à mordiller, et que tu observes le nombre de "J'aime" monter en flèche jusqu'à... 3. L'un des "j'aime" vient de ta mère, un autre provient d'une page que tu as conçue pour promouvoir ton projet, et l'autre d'un tapotement hasardeux sur un téléphone portable.

C'est le même effet de refroidissement que te font les photos de parcs d'attractions abandonnés. Tu essaies d'imaginer des fous rires et une excitation effrénée, et tu as du mal à accepter ce qui se trouve juste sous tes yeux.

Pendant ce temps, le nouveau et très profond statut de ton pote disant "J'aime les raviolis!" vient d'obtenir 23 likes et 16 commentaires. La popularité et la substance sont deux choses différentes, et nous devons simplement faire avec.

Astuce 2: La réaction apathique n'a rien de personnel (elle pourrait même ne pas être apathique)

Tu es déjà conscient de ça, mais il est bon de s'en rappeler. La plupart des gens n'ont aucune notion de ce qu'il faut pour réussir ce que tu as accompli. Ils ne réalisent pas que tu as construit à toi seul quelque chose qui rivaliserait avec les efforts de toute une équipe. Tu ne peux pas, et tu ne vas pas, les entraîner à s'y intéresser sincèrement.

Les applications qui agitent le monde relèvent généralement de deux catégories: celles qui aident les utilisateurs à se promouvoir eux-mêmes et celles qui nécessitent peu de réflexion. Si ton projet nécessite un investissement mental supérieur à celui de Candy Crush Saga, voici la dure réalité: tu vas te retrouver avec beaucoup de restes de nourriture lors de ta soirée de lancement.

Astuce 3: Réfléchis à deux fois avant de solliciter les commentaires de tes confrères

Dans le film "Minuit à Paris", l'écrivain en herbe Gil demande à Ernest Hemingway de lire son roman et de donner son opinion.

- Hemingway: Mon opinion est que je le déteste.
- Gil: Ah bon? Mais vous ne l'avez même pas lu.
- Hemingway: Si c'est mauvais, je le détesterai parce que je déteste quand c'est mal écrit, et si c'est bon, je serai jaloux et je le détesterai d'autant plus. Tu ne veux pas l'opinion d'un autre écrivain. Les écrivains sont compétitifs.

Ne néglige pas la profondeur de cet échange. Ceci s'applique aussi aux développeurs.

Astuce 4: Qu'on le veuille ou non, tu es un artiste

Si tu te dévoues corps et âme à la réalisation de projets solo parce que tu aimes le défi créatif, alors tu es un artiste. Si tu le fais parce que tu essaies de résoudre un problème, c'est que tu es probablement un hybride artiste-ingénieur. Si tu le fais strictement pour l'argent, tu as sûrement abandonné cet article depuis longtemps, donc peu importe comment je t'appelle.

Tout comme les peintres, les écrivains, les décorateurs et les chefs gastronomes du monde entier, nous espérons secrètement que le public sera élevé et inspiré par nos créations.

Mais il y a une différence clé. Si quelqu'un n'est pas inspiré par une peinture, il serait quand même capable d'apprécier l'effort individuel. Avec un logiciel, il n'y a pas ce luxe. Peu importe si tu es le Picasso du monde logiciel, ton appli est très nulle par rapport à Office 365 ou Google Maps ou Skyrim, peu importe la flotte de ressources requises par ce dernier.

Donc... Faut-il continuer à construire ton projet même si personne n'y vient ?

Oui. Parce qu'en tant qu'artistes, nous sommes enrichis par le processus global quel que soit le résultat final. Aussi banal que cela puisse paraître, nous avons ce sentiment d'accomplissement et la fierté de savoir à quel point il a fallu s'autodiscipliner pour poursuivre le projet jusqu'au bout. Nous avons stimulé notre intellect, nous avons appris ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas, nous avons acquis une expérience pratique. Le prochain projet, qu'il soit personnel ou professionnel, en récoltera les fruits.

Certifications Microsoft pour Développeurs

Par [Necemon](#)



Microsoft offre une large [gamme de programmes de certification](#) conçus pour t'aider à développer tes compétences et ta carrière.

Cet article se concentrera sur les certifications de développeurs. MCSD (Microsoft Certified Solutions Developer) est une certification destinée aux professionnels de l'informatique qui cherchent à démontrer leur capacité à créer des solutions innovantes dans de multiples technologies. Par exemple, la certification [MCSD App Builder](#) confirme que tu as les compétences nécessaires pour créer des applications et des services mobiles modernes.

J'ai reçu ma première certification Microsoft en 2008. En progressant, j'en ai obtenu d'autres au fil des années et je suis maintenant un Développeur de Solutions Certifié. Est ce que ça en valait la peine ? Parfois, ça n'avait pas d'importance, parfois c'était très utile.

Selon mon expérience, il y a 5 avantages à obtenir une certification:

- Obtenir une certification professionnelle Microsoft ne garantit pas l'obtention d'un emploi, d'une augmentation ou d'une promotion, mais ça augmente les chances.
- Quand il s'agit d'embaucher, certaines entreprises demandent s'il y a des certifications, en plus de l'expérience. De nombreux recruteurs vérifient les certifications parmi les candidats à l'emploi et considèrent ça comme une partie de leurs critères d'embauche. Certains considèrent les certifications informatiques comme une priorité lors de l'embauche de postes informatiques.
- Obtenir une certification peut augmenter la confiance en soi, ta confiance en tes compétences.
- Cela montre du sérieux et de la passion (tu l'as fait tout parce que tu voulais, et non parce que tu devais).
- Le processus de préparation à la certification augmente tes compétences théoriques et pratiques.

Conseils et astuces pour la préparation des examens

Ma recommandation principale est de consacrer une période spécifique à la préparation de l'examen, quelques jours avant. Trouve des livres, participe à des cours (les cours virtuels sont une préférence personnelle, mais les cours en classe sont aussi disponibles) et entraîne-toi sur les technologies concernées.

- Livres: il y a souvent des livres de préparation liés à l'examen donné. Par exemple : [Examen 70-740 - Installation, gestion du stockage et des traitements sur Windows Server - Préparation à la certification MCSA](#)

- Cours: les examens les plus populaires ont des cours courts disponibles en ligne. Par exemple : Le [cours 20487B: développement de Services Web](#)

- Au-delà du matériel de formation, c'est bien de faire des recherches sur les sujets concernés

- S'exercer sur lesdites technologies

- Répondre aux questions à choix multiples: procéder par élimination. En cas de doute sur la bonne réponse, exclure les réponses qui n'ont pas de sens (ou qui ont moins de sens)

Chemins de carrières pour les développeurs

Tu devrais peut être vérifier cette partie. Ils mettent les offres à jour assez régulièrement, en fonction des technologies les plus récentes, mais au moment où j'écris ces mots, il existe 5 options pour devenir MCSD (Microsoft Certified Solutions Developer)

- MCSD: applications Web: expertise dans la création et le déploiement d'applications et de services Web modernes.

- MCSD: applications Windows Store: expertise dans la conception et le développement d'applications Windows rapides et fluides. Il existe deux moyens pour obtenir cette certification, en utilisant soit HTML5 ou C#.

- MCSD: applications SharePoint: expertise dans la conception et le développement d'applications de collaboration avec Microsoft SharePoint.

- MCSD: Azure Solutions Architect: expertise sur toute l'étendue de l'architecture, le développement et l'administration de solutions Azure.

- MCSD: gestion du cycle de vie des applications: expertise dans la gestion du cycle de vie complet du développement d'applications.

Planificateur de certification

Le [Planificateur de certification](#) est un outil pour t'aider à connaître les conditions requises pour ta prochaine certification. Il s'agit de planifier tes prochaines étapes (tes options, les examens à suivre, dans quel ordre, etc.).

Autres liens et références:

[Certification MCSD](#)

[Certification WebApps](#)

[Page Wikipedia](#)

C'est tout pour le moment. Maintenant retourne travailler.

Chapitre 7

Programmation informatique avec C# .NET

Avec la participation de Holty Sow



Pourquoi j'aime tant C#

Par [Necemon](#)

Si tu ne t'y **connais pas** [en programmation](#), je devrais commencer par te dire qu'un langage, c'est juste un système de communication et un langage de programmation, au fond, c'est un langage artificiel conçu pour communiquer des instructions à une machine, typiquement un ordinateur.

Il existe de nombreux langages de programmations. Certains sont plus populaires que d'autres. Certains sont plus récents, certains sont plus puissants dans une certaine mesure.

Dans un monde idéal, chaque langage de programmation a un but précis. Donc un ingénieur devrait être capable de s'adapter au projet en cours et d'utiliser les technologies optimales pour ce projet. Mais la vérité est que, très souvent, nous avons tendance à nous familiariser avec tel ou tel langage et nous trouvons que certains langages sont pénibles ; ça dépend des caractéristiques du langage et du temps qu'on a passé à les utiliser. C'est un peu comme les langages naturels (les langages humains). Tu peux apprendre plusieurs langues (anglais, italien, espagnol, allemand, japonais, etc.) et où que tu ailles, il y aura un langage qui sera adéquat et que tu devrais utiliser, mais si ta langue de base c'est le français, pour t'exprimer, tu serais toujours plus à l'aise en français. Si tu te retrouves dans un pays où on ne parle pas français, tu devrais bien sûr t'adapter et parler la langue locale, mais en vérité tu serais soulagé d'y rencontrer des francophones et de parler français avec eux, vu que les mots te viennent plus naturellement.

La différence est que tu ne choisis pas ton langage humain de base. C'est généralement la langue que les gens parlent là où tu nais et grandis, le langage que tes parents parlent, le langage que tes amis et tes enseignants parlent dans ton école, etc.

Pour les langages de programmation, c'est différent. Les programmeurs peuvent [faire le choix d'apprendre](#) un langage en particulier même si leurs motivations peuvent être différentes. La problématique que je veux relever ici, c'est [pourquoi et comment les programmeurs choisissent](#) leurs langages de programmation ? Quelle est la meilleure façon de s'y prendre ?

D'après ce que j'ai observé, il y a 2 raisons principales qui poussent les gens à choisir un langage spécifique:

- Suivre la tendance: je suppose que ce sont surtout les débutants qui le font. Quand tu veux apprendre à programmer au début, tu ne sais pas grand-chose sur les différents langages mais il te faut bien commencer quelque part. Donc souvent, tu commences par le langage qui est populaire dans ton école, parmi tes profs/mentors, ou juste parmi tes amis. Bref, tu choisis les langages auquel tu es le plus exposé ou tu suis juste les conseils de tes proches. L'avantage c'est que tu aurais forcément autour de toi des gens qui se spécialisent dans les mêmes technologies, donc ils seront là pour te guider, te soutenir et vous pourriez travailler sur les mêmes projets. C'est un peu comme choisir d'acheter un jeu vidéo parce que tous tes amis ont le même jeu. Si tu es bloqué à un niveau dans le jeu, il y a probablement un de tes amis qui sait ce qu'il faut faire. En plus, vous pouvez échanger des disques, discuter de l'actualité de jeux, prendre plaisir à jouer ensemble, etc. En somme, tu deviens membre de la communauté et c'est à peu près la même chose quand tu choisis un langage de programmation.

- Exigence du projet: [tout au long de leur carrière](#), les développeurs rencontrent plusieurs projets qu'ils se doivent de terminer. Les exigences de ces projets peuvent les amener à apprendre de nouveaux langages, de nouvelles technologies. Par exemple, si tu travailles pour une compagnie et que tu es affecté sur un nouveau projet en Python, tu aurais besoin d'apprendre Python. D'autant plus que dans certaines SSII, on se retrouve consultant expert dans n'importe quel domaine en quelques heures... Même si tu développes à ton propre compte, tu peux avoir à apprendre un nouveau langage imposé par tes clients ou qui satisfait mieux les besoins de tes utilisateurs (en terme de vitesse ou d'expérience utilisateur par exemple)

Personnellement, je pense que les deux arguments sont valides. Par rapport au premier argument, j'ajouterais juste qu'[il ne s'agit pas de suivre la tendance juste pour suivre la tendance](#). Il faut faire des recherches sur les langages pour savoir quel est celui qui t'arrange le plus. Pour ce qui est de la deuxième raison, je comprends qu'il faille parfois faire des choses qu'on n'aime pas mais je conseillerais d'utiliser les langages et les technologies où l'on se sent le plus à l'aise, tant que c'est possible. Si la programmation doit être ton travail quotidien, c'est mieux de prendre plaisir à le faire. [Fais ce que tu aimes](#), sérieux.

[Pour ce qui est de mon expérience personnelle](#), je suppose que j'ai opté pour C#.NET tout d'abord parce que c'était très populaire dans l'institut où je me suis sérieusement mis à la programmation ([NIIT](#)). Mais ça, c'est juste la raison pour laquelle j'ai commencé C#. Il y a plusieurs autres raisons qui font que je continue de l'utiliser. La raison principale est que je trouve que la programmation sous C# est "confortable", mais au début ce n'était pas parce que c'était le langage que j'utilisais le plus souvent. D'ailleurs C# n'était pas mon premier langage de programmation. J'avais programmé en VB et en Pascal avant ça, donc ce n'est pas comme si je suis resté bloqué sur mon premier langage. Quand je dis "confortable", je veux dire que je prends plaisir à écrire des applications en C#. Je préférerais apprécier mes heures de coding plutôt que d'écrire du code dans un langage bizarre que je trouve pénible. C'est vrai qu'il faut se soucier de certains aspects de l'application tels que la performance mais je crois qu'il faut surtout aimer ce qu'on fait.

Mais qu'est ce qui est si cool à propos de C# ? Je ne vais pas comparer C# aux autres langages et affirmer que c'est techniquement mieux que les autres. Ce n'est pas le but de cet article et comme je l'ai dit précédemment, il n'y a pas de langage parfait, il y a juste des langages adéquats pour les circonstances qui se présentent. Ce que je vais faire ici, c'est d'expliquer en quoi C#.NET améliore ma productivité (et probablement la tienne aussi, quand tu voudras bien l'essayer):

Je ne peux pas m'empêcher de mentionner que Visual Studio, l'environnement de travail de C#/.NET est probablement le meilleur IDE au monde. Ces fonctionnalités d'automation telles que l'IntelliSense et le glisser-déposer des contrôles permettent d'économiser beaucoup de temps et d'effort. Ce n'est pas de la paresse, c'est vraiment à propos de productivité. Que tu travailles en solo ou en équipe, tu fais toujours face à d'importantes tâches qui ne sont pas nécessairement liées à la programmation. Les automatisations t'évitent de perdre du temps sur les tâches évidentes et fréquentes, ce qui te permet de te concentrer sur les choses qui sont vraiment importantes.

[Le langage en lui-même est facile à apprendre](#), il suit la même syntaxe que C, C++, Java, etc. Donc quiconque connaît un de ces langages similaires peut s'y retrouver rapidement. Aussi, on dit souvent que C# est simple et élégant.

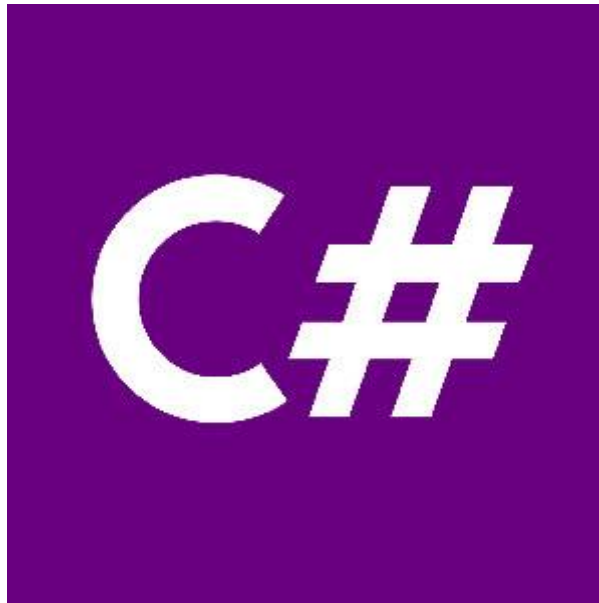
C# est puissant. Il me permet de faire tout ce que je veux, que ce soit un site Web, une application Web, un service Web, une application cliente, un jeu, une application Windows, un service Windows, un service web, une application dans le navigateur (Silverlight), etc. Tandis que la plupart des langages ne peuvent être utilisés que pour un domaine précis, soit le serveur web, soit le navigateur, soit le client, [C# peut tout faire](#). L'avantage évident est que tu n'as pas besoin d'apprendre un nouveau langage quand tu veux commencer un nouveau genre d'application.

Interoperabilité et intégration des langages: les applications et les services C# peuvent aisément parler entre eux. En fait ils peuvent communiquer avec les autres applications .NET. Par exemple, tu peux facilement faire une application C# WPF qui reçoit des données d'un service VB.NET WCF et passer ces données à une application C# Silverlight.

Ok, maintenant tu sais pourquoi j'aime tant C#...

Condensé De Ressources Gratuites En Français Pour Apprendre Et Maitriser C#

Par [Necemon](#)



[Le C#](#) (Prononcez "cé charpe" à la française ou "ci charpe" à l'anglaise) est le [langage de programmation phare](#) de Microsoft, donc un [langage très professionnalisant](#). Utilisé par un nombre important et grandissant de professionnels, il permet de réaliser toutes sortes d'applications.

Une question qui revient souvent est, comment débiter en C#, quels sont les meilleurs cours gratuits pour les francophones ?

Voici quelques suggestions.

[Developpez.com](#)

Ce cours est le fruit de plusieurs années d'enseignement en école d'ingénieurs à l'université d'Angers, plus particulièrement dans la formation "Génie des systèmes industriels : automatique et génie informatique". Aussi disponible en [format pdf](#).

[Open Classrooms - Apprendre à développer en C#](#)

Ce cours a pour but de t'apprendre les rudiments du langage C# et est ouvert à tous les débutants. D'abord, apprendre comment on crée des applications informatiques et plus particulièrement celles utilisant le Framework .NET; et puis tu pourras te familiariser avec la syntaxe de base du C# pour commencer à créer des applications avec Visual Studio. À la fin de ce cours, tu maîtriseras les bases de la programmation en C# et saura créer une application capable d'interagir avec un utilisateur, de lire ses saisies au clavier et d'afficher des choses à l'écran via une console.

[Open Classrooms - Programmer en orienté objet avec C#](#)

Ce cours est la suite du cours "[Apprendre à développer en C#](#)", qui présente la syntaxe de base de C# et comment créer des applications simples utilisant le Framework .NET avec Visual Studio.

C'est là que tu peux apprendre les bases de la programmation orientée objet ainsi que la syntaxe C# à utiliser pour créer des classes et manipuler tes objets. Tu découvriras également comment utiliser les différents types du Framework .NET, comment créer des bibliothèques de code réutilisables ou encore comment créer des tests unitaires.

À la fin de ce cours tu sauras quasiment tout ce qu'il faut pour commencer à réaliser des applications d'envergure.

[Open Classrooms - Créer sa première application connectée en C#](#)

Découvre comment C# te permet de développer rapidement des applications connectées, entre autres, des applications clientes Windows ainsi que des applications serveurs robustes.

[Cours langage C# sur misfu.com](#)

Un panel de documents susceptibles de t'aider à maîtriser la programmation en C Sharp. Certaines formations s'adressent plus particulièrement aux débutants, d'autres sont plus avancées. Ces cours sont accessibles gratuitement et sont téléchargeables au format pdf.

Bonus 1 : quelques exemples de codes et d'applications

[Comment ça marche \(codes sources\)](#)

Bonus 2 : quelques séries de tutoriaux vidéo sur Youtube

[Youtube 1](#)

[Youtube 2](#)

[Youtube 3](#)

Comment Traquer les Bugs Mystérieux avec Visual Studio

Par [Necemon](#)

En informatique, un [bug \(ou bogue\)](#) est un défaut de conception (ou d'exécution) d'un programme informatique (ou d'une application, d'un logiciel, etc.), qui est à l'origine d'un dysfonctionnement.

Un débogueur (ou débogueur, de l'anglais debugger) est un logiciel qui aide un développeur à analyser les bogues d'un programme. Pour cela, il permet d'exécuter le programme pas-à-pas, d'afficher la valeur des variables à tout moment, de mettre en place des points d'arrêt sur des conditions ou sur des lignes du programme. Il s'agit de l'application à la programmation informatique du processus de troubleshooting, c'est à dire, un processus de dépannage, de recherche logique et systématique de résolution de problèmes.

Certains bugs sont faciles à traquer. Je ne vais pas m'attarder sur ceux-là. Parlons plutôt de ceux qui sont vraiment mystérieux.

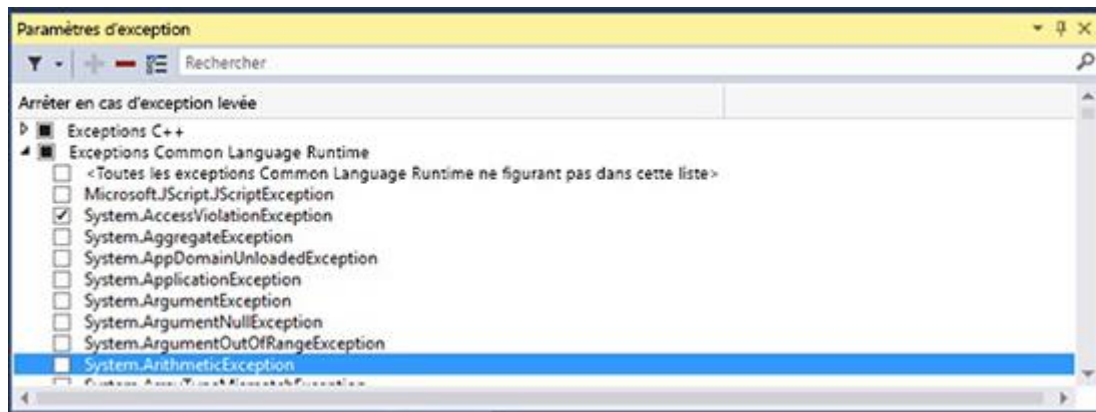
Un vieil adage disait que la Théorie, c'est quand on comprend tout, mais rien ne fonctionne ; la Pratique c'est quand on ne comprend rien, mais tout fonctionne. Mais parfois la Théorie et la Pratique se rencontrent : rien ne fonctionne et personne ne sait pourquoi. Dans ces cas là, il est bon de se rappeler de certaines [techniques efficaces](#) qui permettent bien souvent de toucher le fond du problème, et d'en afficher les détails. [Au fil du temps](#), voici les 3 tactiques qui se sont montrées particulièrement utiles quand il s'agit de déboguer avec Visual Studio:

1. Gestion des exceptions pertinentes avec la fenêtre "Paramètres d'exception"

Une [exception](#) est une indication d'un état d'erreur qui se produit pendant qu'un programme est en cours d'exécution. Tu peux (et tu dois) fournir des gestionnaires qui répondent aux exceptions les plus importantes, mais il est important de savoir comment configurer le débogueur pour qu'il s'arrête sur les exceptions que tu veux afficher. Tu peux utiliser la fenêtre Paramètres d'exception pour spécifier les exceptions (ou ensembles d'exceptions) qui provoqueront l'arrêt du débogueur, et à quel point tu veux qu'il s'arrête. Tu peux ajouter ou supprimer des exceptions, ou spécifier les exceptions sur lesquelles effectuer un arrêt. Ouvre cette fenêtre lorsqu'une solution est ouverte en cliquant sur **Déboguer/Fenêtres/Paramètres d'exception**.

Tu peux trouver des exceptions spécifiques à l'aide de la fenêtre Rechercher de la barre d'outils Paramètres d'exception ou en utilisant la fonction de recherche pour filtrer des espaces de noms spécifiques (par exemple, System.IO). Le débogueur peut interrompre l'exécution à l'endroit où une exception est levée, ce qui vous permet d'examiner l'exception avant qu'un gestionnaire soit appelé.

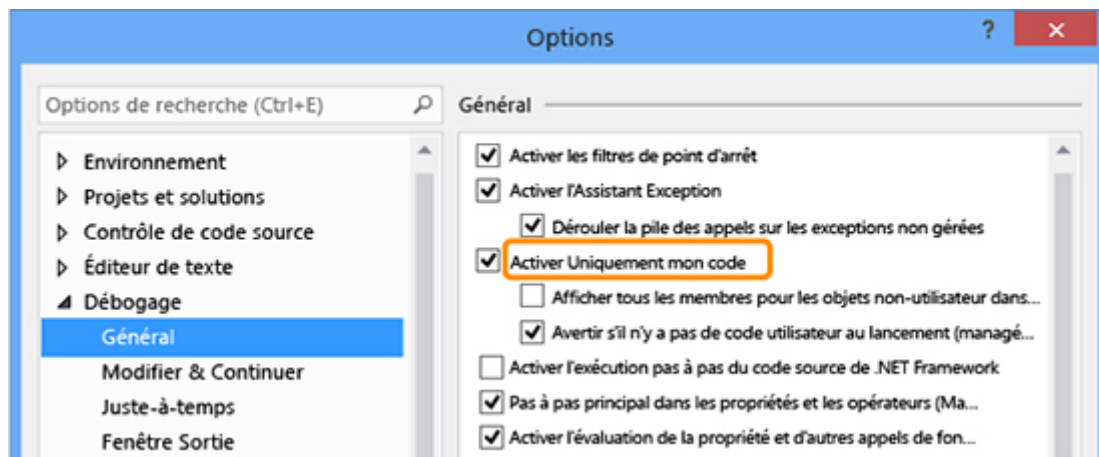
Dans la fenêtre Paramètres d'exception, développe le noeud d'une catégorie d'exceptions (par exemple, Exceptions Common Language Runtime, c'est-à-dire les exceptions .NET), puis coche la case correspondant à une exception spécifique de cette catégorie (par exemple, System.AccessViolationException). Tu peux également sélectionner une catégorie entière d'exceptions.



2. Pas "Uniquement Mon Code"

Par défaut, le débogueur de Visual Studio ne s'arrête que sur les exceptions générées par ton propre code d'utilisateur, survolant ainsi les appels externes et non-utilisateurs, par exemple les appels de systèmes et d'infrastructure. La fonctionnalité qui active ou désactive ce comportement est appelée "Uniquement Mon Code". Selon ce que tu débogues, tu pourrais penser à la désactiver, puisque la source ou la description du problème pourrait bien être située hors de "ton" code.

Pour désactiver (ou activer) Uniquement Mon Code, choisis le menu **Outils > Options** dans Visual Studio. Avec la commande **débogage > général**, annule (ou sélectionne) **Activer Uniquement Mon Code**.



3. Outils recommandés pour le traçage et la journalisation des erreurs

Parfois, il te faut enregistrer et analyser les détails complets des erreurs, des événements et les séries d'exceptions internes : ce traçage implique un usage spécialisé de journalisation, typiquement pour des raisons de débogage. C'est l'historique, l'enregistrement séquentiel dans un fichier ou une base de données de tous les événements affectant un processus particulier.

Voici mes outils de journalisation et de traçage préférés:

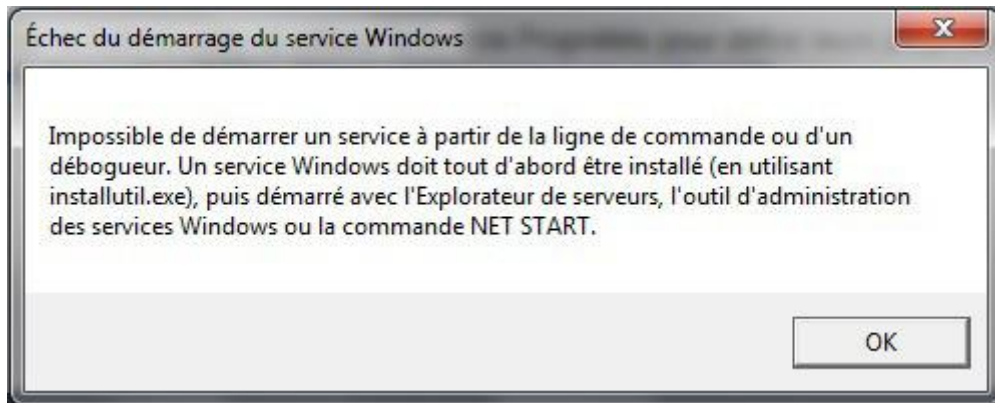
- [Systems.Diagnostics](#)
- [Microsoft Enterprise Library](#)
- [NLog](#)
- [Elmah](#)
- [Log4net](#)

Voilà.

Comment Déboguer un Service Windows sous Visual Studio

By [Holty Sow](#)

Lorsque vous créez un projet de type **Service Windows** sous Visual Studio, vous avez remarqué que la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche quand on essaie d'exécuter le service :



En résumé il est tout simplement impossible d'exécuter un service Windows sous Visual Studio, on doit obligatoirement passer par la commande **NET START** pour démarrer le service après avoir préalablement installé celui-ci grâce à la commande **INSTALLUTIL**. Sauf que cette méthode nous empêche de faire facilement un débogage du service Windows. En effet il faut installer le service, le démarrer, puis dans Visual Studio attacher un processus (qui sera bien sûr le processus du service Windows) pour pouvoir déboguer notre code. Sans oublier qu'il va falloir aussi arrêter le service Windows pour pouvoir compiler suite à quelques modifications qu'on aura effectuées dans le code du service. Bref c'est un peu lourd :D.

Il y a plus simple. On utilisera les symboles de compilation pour détecter dans quel mode nous sommes : **RELEASE** ou **DEBUG**. Si nous sommes en :

- **DEBUG** : nous allons traiter notre service Windows comme une simple application Windows Forms en affichant une boîte de dialogue indiquant que le service est démarré
- **RELEASE** : le fonctionnement sera le même que quand nous avons essayé d'exécuter notre service Windows sous Visual Studio. En d'autres termes, ce mode doit être utilisé en production une fois le débogage terminé

Pour notre cas d'utilisation ce sera très simple. Il s'agira ici de rendre possible l'exécution du service Windows et de déboguer un service WCF qu'il héberge. Voici les étapes à suivre :

1. Modification du code du service Windows : nous allons ajouter deux méthodes **StartWCFService** et **StopWCFService** qui ont pour tâches respectives de démarrer et d'arrêter l'écoute des requêtes entrantes WCF. La première méthode sera appelée dans la redéfinition de la méthode **OnStart** et la seconde dans celle de la méthode **OnStop**. Ci-dessous le code :

```
private ServiceHost host;

public MyWindowsService()
{
    InitializeComponent();
}
```



```
protected override void OnStart(string[] args)
{
    StartWCFSservice();
}

protected override void OnStop()
{
    StopWCFSservice();
}

public void StartWCFSservice()
{
    host = new ServiceHost(typeof(IWCFSservice));
    host.Open();
}

public void StopWCFSservice()
{
    if (host != null && host.State == CommunicationState.Opened)
        host.Close();
}
```

2. Modification du fichier **Program.cs** : c'est dans la méthode **Main** que nous allons faire la détection du mode de compilation dans lequel nous sommes. Si nous sommes en mode **RELEASE**, alors le service Windows s'exécute comme d'habitude et forcément on aura la fameuse boîte de dialogue si on essaie de l'exécuter sous Visual Studio avec ce mode. Si par contre, nous sommes en mode **DEBUG**, alors c'est très simple on fait appel directement à la méthode **StartWCFSservice** de l'instance de notre service Windows (donc la méthode **OnStart** ne sera pas appelée) puis on affiche une boîte de dialogue pour en informer l'utilisateur. si ce dernier ferme la boîte de dialogue alors la méthode **StopWCFSservice** est appelée pour arrêter le service WCF (donc la méthode **OnStop** du service Windows ne sera pas appelée).

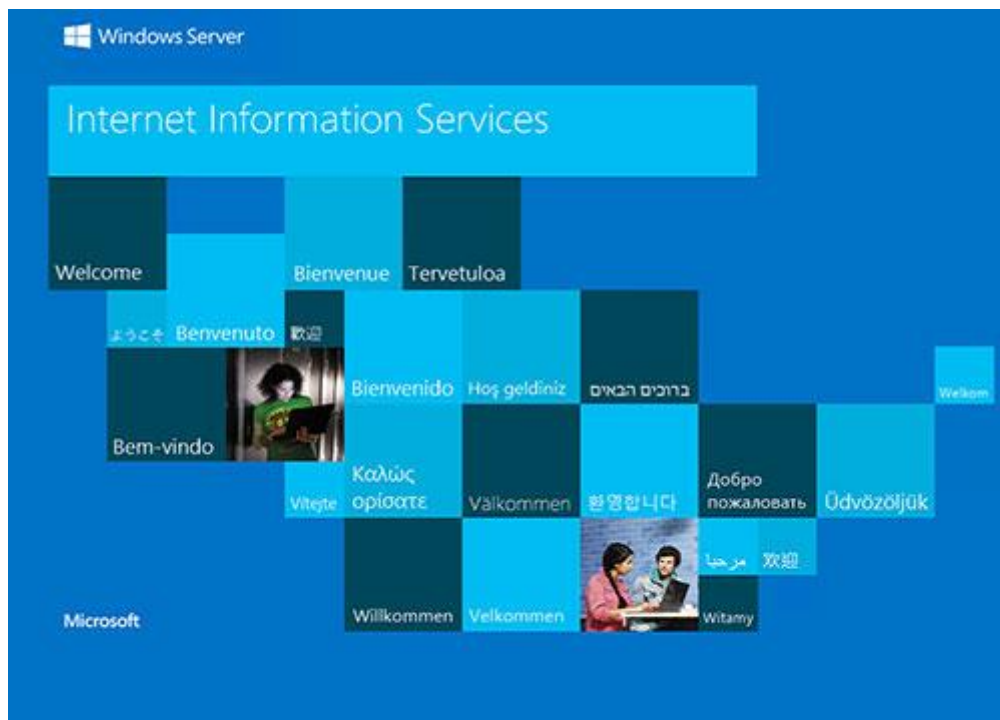
Ci-dessous le code de la méthode **Main** :

```
static void Main()
{
    MyWindowsService service = new MyWindowsService();
    #if DEBUG
        service.StartWCFSservice();
        MessageBox.Show("Le service a démarré...");
        service.StopWCFSservice();
    #else
        ServiceBase[] ServicesToRun;
        ServicesToRun = new ServiceBase[]
        {
            service
        };
        ServiceBase.Run(ServicesToRun);
    #endif
}
```

J'espère que ce billet vous a été utile :-)

Déployer une application web sur IIS / Windows Server en 7 étapes ingénieuses

Par [Necemon](#)



Une routine simple, pour un déploiement robuste et efficace :-)

1. Créer/configurer [le site web](#) et [son pool d'application](#)
2. Copier les fichiers vers le serveur : [installer une connexion FTP\(S\)](#), ainsi que les accès clients correspondant ([FileZilla](#), [Visual Studio](#), etc.)
3. [Attribuer les permissions d'écriture](#) à l'application sur les dossiers appropriés (pour le journal d'erreurs, la sauvegarde des fichiers d'utilisateurs, etc.)

4. Fixer les délais de temps mort

Delai d'inactivité: Tu peux changer la valeur par défaut de 20 au nombre de minutes que tu veux. Tu peux également régler le paramètre à 0 (zéro), ce qui désactive effectivement le délai tel que le pool d'applications ne va jamais s'arrêter à cause de son inactivité. Ceci peut être configuré dans les Paramètres Avancés du pool d'applications.

Delai d'expiration de session: spécifie le temps (en secondes) que IIS attend avant d'interrompre une connexion qui est considérée comme inactive. Ceci peut être configuré dans les Paramètres avancés des Outils d'administration (system.applicationHost / weblimits).

5. Configurer le paramètre Auto-Start

Un problème commun est la nécessité d'effectuer des tâches d'initialisation et l'"échauffement" des tâches pour une application Web. Les applications Web les plus larges et les plus complexes peuvent avoir besoin d'effectuer de longues procédures de démarrage, de mise en mémoire cache, de création de contenu, etc. avant de servir la première requête HTTP. Une façon de résoudre ce problème est d'ajuster quelques propriétés dans le module d'initialisation d'applications :

- Mets la propriété StartMode du pool d'applications à AlwaysRunning
- Mets la propriété PreloadEnabled à True et précise le pool d'application

6. Configurer SQL Server / les sauvegardes automatiques

Créer une procédure de planification de sauvegarde avec l'Assistant Plan de Maintenance

7. Installation de Certificat HTTPS / SSL

HTTPS améliore la sécurité, l'identification, le SEO, l'accès à certaines fonctionnalités avancées de HTML5 et bien d'autres choses.

Lancer son application au Démarrage de Windows sans Bidouiller avec la Base de Registre

Par [Holty Sow](#)

Dans ce billet je vais vous présenter deux méthodes permettant de configurer son application .Net pour qu'elle soit lancée au démarrage de Windows. Ces deux méthodes nous évitent de toucher à la base de registre et ainsi nous n'allons pas oublier de nettoyer cette base s'il arrivait que l'utilisateur désinstalle notre application.

La première méthode :

Dans le projet d'installation (projet de déploiement avec Windows Installer) suivre les étapes suivantes :

Dans le **File System (Système de fichiers)** du projet on ajoute un dossier spécial appelé **User's Startup Folder** (Dossier de démarrage de l'utilisateur)

On crée un raccourci de la sortie de projet qui se trouve dans le dossier Application Folder (Dossier de l'application). On renomme ce raccourci pour lui donner un nom plus explicite.

On coupe (CTRL+X) le raccourci qu'on vient de créer et on le colle (CTRL+V) dans le dossier User's Startup Folder.

Deuxième méthode :

Cette solution consiste à rendre configurable le démarrage automatique à partir du code de l'application. Pour cela j'ai créé deux fonctions : une pour l'activation et l'autre pour la désactivation.

N.B. : Pour que le code fonctionne, il faudra ajouter la référence à l'assembly COM Windows Script Host Object Model dans votre projet.

La fonction d'activation est la suivante :

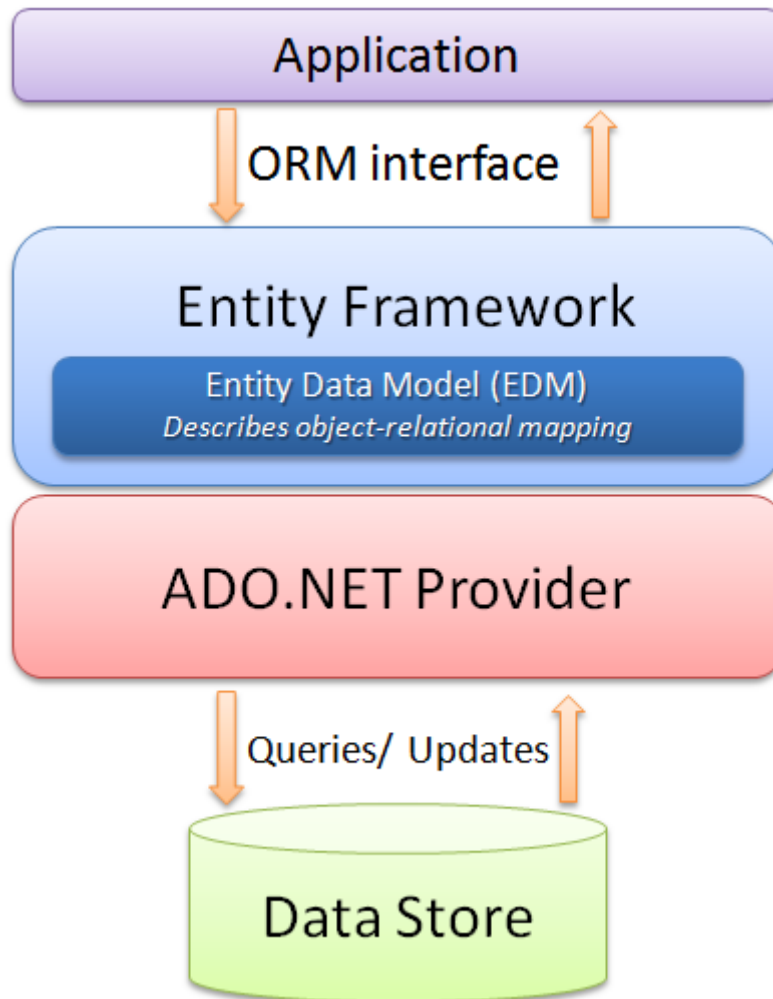
```
public void EnableApplicationStartup()
{
    string shortcutPath =
System.IO.Path.Combine(Environment.GetFolderPath(Environment.SpecialFolder.Startup),
    "MyShortcut.lnk");
    if (System.IO.File.Exists(shortcutPath)) return;
    WshShell wshShell = new WshShellClass();
    IWshShortcut shortcut = (IWshShortcut)wshShell.CreateShortcut(shortcutPath);
    shortcut.TargetPath = Assembly.GetEntryAssembly().Location;
    shortcut.Description = "Mon premier raccourci";
    shortcut.Save();
}
```

La fonction de désactivation :

```
public void DisableApplicationStartup()
{
    string shortcutPath =
System.IO.Path.Combine(Environment.GetFolderPath(Environment.SpecialFolder.Startup),
"MonRaccourci.lnk");
    if (!System.IO.File.Exists(shortcutPath)) return;
    System.IO.File.Delete(shortcutPath);
}
```

Mes 12 Astuces Préférées Avec Entity Framework

Par [Necemon](#)



Entity Framework est un mappeur objet/relationnel qui permet aux développeurs .NET d'utiliser des données relationnelles à l'aide d'objets spécifiques au domaine. Il rend inutile la plupart du code d'accès aux données que les développeurs doivent généralement écrire. Je joue avec ça depuis deux ou trois ans, et voici mes techniques préférées:

1. Prolongement de la valeur TimeOut

Lors du chargement de grandes quantités de données, il peut arriver que certaines opérations échouent chaque fois qu'elles atteignent le temps mort par défaut, du coup ça pourrait être une bonne idée d'étendre cette durée à quelques heures. C'est bien de le faire pendant l'initialisation de l'objet Contexte, donc avant tout appel de base de données.

2. Cache de deuxième niveau

C'est la mise en cache des résultats de la requête. Les résultats de commandes SQL sont stockés dans le cache, de sorte que les commandes répétées récupèrent leurs données à partir du cache au lieu d'exécuter la requête à nouveau contre la base de données. Ceci peut présenter un gain de performances pour l'application et moins d'activités au niveau de la base de données. Pour activer cette fonctionnalité, tu peux [télécharger et utiliser ce projet open source](#).

3. Code First dynamique et migration de bases de données

EF permet de programmer contre un modèle sans avoir à toucher la base de données. Avec la technique Code-First, tu peux te concentrer sur la conception des modèles et commencer à créer des classes. Les APIs de Code-First vont créer et/ou mettre à jour la base de données à la volée en fonction de tes classes d'entités et de ta configuration.

D'ailleurs, pendant qu'on parle de configuration, tu peux faire tout ça depuis ton code C#. Voici quelques propriétés pratiques:

`AutomaticMigrationEnabled` : pour activer la magie de Code-First

`AutomaticMigrationDataLossAllowed` : Une valeur indiquant si la perte de données est acceptable lors de la migration automatique. Si la valeur est "false", une exception sera levée quand la migration automatique est susceptible de créer une perte de données.

4. Aperçu et anticipation des changements de Code-First

Ceci est un moyen facile de générer les scripts SQL que EF compte exécuter, sans confirmer ou avant de confirmer ses changements. Voici comment ça marche:

```
var configuration = new MigrationConfiguration();
var migrator = new DbMigrator(configuration);
var scriptor = new MigratorScriptingDecorator(migrator);
string script = scriptor.ScriptUpdate(null, null);
```

Ça peut être utile si tu veux faire des changements au script qui va être exécuter, ou si tu es en train de déboguer un problème ou simplement si tu es curieux de savoir ce qui se passe :-)

5. MARS

Multiple Active Result Sets (MARS) est une fonctionnalité qui permet l'exécution de plusieurs paquets sur une seule connexion. Pour le dire d'une manière simple, tu peux établir une connexion au serveur, puis soumettre plusieurs commandes au serveur en même temps, puis lire les résultats de ces demandes de la manière que tu veux. Il suffit d'inclure "MultipleActiveResultSets = true" dans ta `ConnectionString`.

6. Réglage de toutes les propriétés en un seul endroit

Par exemple, au lieu d'ajouter un attribut à chaque propriété String, tu peux définir une longueur maximale par défaut comme suit:

```
protected override void OnModelCreating(DbModelBuilder modelBuilder)
{
    modelBuilder.Properties<String>().Configure(p => p.HasMaxLength(360));
}
```


7. Stratégie d'héritage

EF a plusieurs façons de gérer l'héritage

- [Table par Hiérarchie](#) : une seule table avec toutes les propriétés des classes de base et des classes dérivées (Une propriété discriminatrice étant utilisée pour les différencier)

- [Table par Type](#) : les propriétés de base dans la table de base, et pour chaque classe dérivée, les propriétés dérivées dans une table séparée

- [Table Par type concret](#) : chaque classe dérivée obtient sa propre table avec toutes les propriétés (base ou dérivées).

C'est assez complet, le seul cas où je ne suis pas sûr: y a-t-il un moyen de faire en sorte que EF évite complètement l'héritage ? Je veux dire, en supposant que A dérive de B, est-il possible de faire en sorte que EF traite A et B comme des classes complètement différentes et ignorer le fait que l'une hérite de l'autre ?

Pas un scénario très commun, mais juste pour éviter la duplication, ce serait alors possible d'utiliser l'héritage dans le code C# sans copier les propriétés deux fois dans des classes différentes, sans réaction de la part EF. TPC se rapproche de cela, mais les classes partagent toujours la même clé primaire.

8. Les Méthodes EntityFunctions

Lorsqu'on utilise LINQ to Entity Framework, tes prédicats dans la proposition Where sont traduits en SQL, mais SQL n'a pas d'équivalent pour certaines constructions complexes telles que `DateTime.AddDays()`. C'est là que [les méthodes EntityFunctions entrent en jeu](#).

9. LINQKit

[LINQKit](#) est un ensemble gratuit d'extensions pour [LINQ to SQL et Entity Framework](#). Je l'utilise surtout pour construire dynamiquement des prédicats et insérer des variables d'expression dans les sous-requêtes, mais il permet aussi de:

- Combiner des expressions (permettre à une expression d'en appeler une autre)
- Insérer des expressions dans les EntitySets et EntityCollections
- Créer tes propres extensions

10. Lazy Loading

L'une des fonctionnalités les plus intéressantes de Entity Framework, c'est la fonction Lazy Loading. C'est le processus par lequel une entité ou une collection d'entités sont automatiquement chargés à partir de la base de données la première fois qu'une propriété faisant référence à l'entité ou aux entités est accessible. Pour le dire plus simplement, Lazy Loading signifie: retarder le chargement des données, jusqu'à ce que tu les appelles explicitement.

Ceci pourrait être activé en activant la propriété `Configuration.LazyLoadingEnabled`.

11. AsNoTracking

Entity Framework expose un certain nombre d'options d'optimisation des performances pour t'aider à peaufiner tes applications. L'une de ces options de réglage est `.AsNoTracking()`. Cette optimisation te permet de dire à Entity Framework de ne pas traquer les résultats d'une requête. Cela signifie que Entity Framework n'effectue aucun traitement supplémentaire ou stockage des entités qui sont retournés par la requête.

Il y a des gains de performance considérables découlant de l'utilisation de [AsNoTracking\(\)](#).

12. Rester loin de pièges de performance et autres complications de EF

Le gestionnaire de contexte d'objets peut parfois mener à des situations où [EF se comporte de manière étrange](#). C'est bien d'être [informé des méthodes](#) que tu peux suivre pour [éviter ces pièges](#).

ASP.NET MVC: Eviter de Polluer le Modèle de la Vue avec des Messages d'Erreurs

By [Holty Sow](#)

J'ai récemment eu à répondre à une question posée sur le site [StackOverflow](#). Je pose le contexte. Nous avons un modèle suivant:

```
public class ForgotPasswordMV
{
    [Display(Name = "Enter your email"), Required]
    public string Email { get; set; }
}
```

Ce modèle est utilisé dans l'action d'un contrôleur comme suit :

```
[HttpPost]
[ValidateAntiForgeryToken]
public ActionResult Search(ForgotPasswordMV viewModel)
{
    if(Temp.Check(viewModel.Email))
        return RedirectToAction("VerifyToken", new { query = viewModel.Email });
    else
    {
        ViewBag.ErrorMessage = "Email not found or matched";
        return View();
    }
}
```

La question était de savoir si le fait d'utiliser la propriété dynamique **ViewBag** du contrôleur pour exposer le message d'erreur était une bonne pratique et que les recherches effectuées par le questionneur lui ont fait savoir qu'il fallait exposer une propriété au niveau du modèle.

Evidemment il est fortement recommandé de ne pas utiliser la propriété **ViewBag** étant donné qu'on ne bénéficie pas du typage fort. Si on veut communiquer avec la vue il faut toujours passer par un modèle typé. La solution proposée est donc légitime mais n'est pas une bonne pratique dans le cas de la gestion des erreurs du modèle dans le framework ASP.Net MVC.

La solution pour exposer les messages d'erreurs (comme dans l'exemple précédent qui n'utilise pas les attributs d'annotations de données) vient par l'utilisation de la méthode **AddModelError** de la classe **ModelStateDictionary**. Nous n'avons pas besoin d'instancier cette classe étant donné qu'une propriété **ModelState** contenant une instance de cette classe existe déjà au niveau du contrôleur. Du coup la bonne solution est de faire comme suit:

```
[HttpPost]
[ValidateAntiForgeryToken]
public ActionResult Search(ForgotPasswordMV viewModel)
{
    if
    {
        // ...
    }
    else
    {
        this.ModelState.AddModelError("Email", "Email not found or matched");
        return View(viewModel);
    }
}
```

Il faut noter que cette méthode reçoit en premier paramètre le nom de la propriété du modèle à laquelle le message d'erreur est associé. Ainsi pour que ce message d'erreur soit affiché dans la vue à côté du champ **Email** il faut ajouter juste à côté de ce dernier la ligne suivante :

```
@Html.ValidationMessageFor(m => m.Email)
```

Cependant il est possible d'avoir un message d'erreur général à l'ensemble du modèle c'est à dire que ce message d'erreur n'est rattaché à aucune propriété du modèle. Pour cela il faudra utiliser une chaîne vide comme premier paramètre :

```
@Html.ValidationSummary(string.Empty, ""Email not found or matched")
```

Dans la vue Razor, il faudra utiliser la ligne suivante :

```
@Html.ValidationSummary(true, "The following error has occurred:")
```

Le premier paramètre booléen indique qu'on ne veut pas afficher les messages d'erreur déjà rattachés à des propriétés du modèles.

Dans ce billet nous avons vu qu'on n'a pas besoin de polluer notre modèle et d'exposer des propriétés spécifiques aux messages d'erreur. Il suffit juste d'utiliser ce que nous offre le Framework ASP.Net MVC pour nous faciliter la tâche.

J'espère que ce billet vous a été utile.

Limiter l'exécution d'une action uniquement aux requêtes AJAX

Par [Holty Sow](#)

En ASP.Net MVC nous manipulons entre autres des vues. Parmi ces vues certaines représentent des pages complètes et d'autres ne sont que des parties de page. Ces parties ou zones appartenant à une vue sont appelées des vues partielles et elles sont renvoyées elles aussi par des actions du contrôleur. Ces vues partielles ne devant être utilisées qu'à l'intérieur d'une vue alors le Framework ASP.Net MVC nous permet de protéger l'appel à ces actions partielles en les décorant avec l'attribut **ChildActionOnly**. Cet attribut permet d'être sûr que l'action :

- ne pourra pas être utilisée comme une vue entière et que les développeurs de l'application l'exécuteront toujours en passant par les méthodes **HtmlHelper.Action** ou **HtmlHelper.RenderAction**.
- a une URL qui ne sera pas accessible via la barre d'adresse si un utilisateur, je ne sais par quel moyen, serait au courant de l'existence de cette URL.

Cependant comme tout site dynamique nous aurons des requêtes AJAX qui pourront faire elles aussi des demandes de contenu HTML sans qu'on ait besoin de charger la page de façon complète. Ce contenu aussi représente une partie puisqu'à la réception de la réponse du serveur Web nous devons incorporer ce bout de HTML quelque part dans la page. La requête AJAX envoyée au serveur invoquera certainement une action du contrôleur. Cette action comme celles marquées avec l'attribut **ChildActionOnly** doit posséder des restrictions, soit :

- obligation de passer par une requête faite en AJAX.
- inaccessible via la barre d'adresse du navigateur.

Cependant le Framework ASP.Net MVC n'offre aucun attribut nous permettant d'appliquer ces restrictions sur une action mais il nous fournit les outils pour en créer. Pour cela nous devons coder un filtre qui sera exécuté juste avant l'exécution de l'action concernée. Si la requête entrante respecte les conditions d'une requête faite en AJAX alors on laisse l'action continuer son chemin. Dans le cas où les conditions ne seraient pas respectées nous envoyons une page 404 (comme quoi l'URL est inexistante).

Le code du nouveau filtre que je nommerai **AjaxOnlyAttribute**, classe dérivée de la classe **ActionFilterAttribute**, est le suivant :

```
[AttributeUsage(AttributeTargets.Class | AttributeTargets.Method, AllowMultiple = false)]
public class AjaxOnlyAttribute : ActionFilterAttribute
{
    public override void OnActionExecuting(ActionExecutingContext filterContext)
    {
        if (filterContext.HttpContext.Request.IsAjaxRequest())
        {
            base.OnActionExecuting(filterContext);
        }
        else
        {
            filterContext.HttpContext.Response.StatusCode = 404;
            filterContext.Result = new HttpNotFoundResult();
        }
    }
}
```

La nouvelle classe ne fait que surcharger la méthode qui nous intéresse. C'est à dire la méthode **OnActionExecuting** qui est appelée juste avant le début de l'exécution de l'action demandée par la requête entrante. L'attribut peut être posé sur le contrôleur pour atteindre l'ensemble des actions ou unitaire sur chaque action où la requête AJAX est obligatoire.

Pour éviter des soucis de pertes de quelques petites minutes qui peuvent arriver dans le cas où l'un des développeurs ayant rejoint l'équipe en cours de route et qui ne comprendrait pas pourquoi sa requête renvoie du **404** alors je pense que ce serait un avantage d'avoir un mode **DEBUG** activé par défaut pour les codeurs. Le code de notre classe ressemblerait finalement à celui-ci :

```
[AttributeUsage(AttributeTargets.Class | AttributeTargets.Method, AllowMultiple = false)]
public class AjaxOnlyAttribute : ActionFilterAttribute
{
    public override void OnActionExecuting(ActionExecutingContext filterContext)
    {
        if (filterContext.HttpContext.Request.IsAjaxRequest())
        {
            base.OnActionExecuting(filterContext);
        }
        else
        {
            #if DEBUG
            filterContext.Result = new ViewResult { ViewName = "AjaxOnly" };
            #else
            filterContext.HttpContext.Response.StatusCode = 404;
            filterContext.Result = new HttpNotFoundResult();
            #endif
        }
    }
}
```

Etant donné que les développeurs sont amenés à compiler l'application la plupart du temps en mode **DEBUG** du coup la vue **AjaxOnly** contenant le texte qui va bien leur expliquera ce qu'il faut faire. Il faut noter que cette version de la classe fonctionne uniquement si une vue **AjaxOnly.cshtml** a été ajoutée dans le répertoire **Views\Shared** de l'application. Aussi on n'est pas obligé de renvoyer une vue partielle. On peut tout simplement remplacer le code suivant :

```
filterContext.Result = new ViewResult { ViewName = "AjaxOnly" };
```

par juste du contenu textuel :

```
filterContext.Result = new ContentResult
{
    Content = $"This action '{filterContext.HttpContext.Request.RawUrl}' was designed for AJAX requests only"
};
```

La version utilisant la vue **AjaxOnly** a l'avantage de prendre en compte automatiquement le rendu **_Layout** par défaut défini au niveau de l'application.

[Interview] Dans La Bulle de Holty Sow : "pour plus d'efficacité, je préfère travailler avec une équipe agile"



1. Présentation rapide (mais efficace) du personnage et de ses réalisations ?

Je m'appelle Holty Samba SOW. Après avoir débuté mes études supérieures en Maths-Physique puis effectué une licence professionnelle en Informatique au Sénégal, je les ai poursuivies en France pour obtenir un Master en [Documents Electroniques et Flux d'informations](#) en 2009. Ce qui m'a permis par la suite de me lancer dans le monde professionnel de la programmation informatique. Actuellement je suis consultant et développeur principalement [sur la plateforme .NET](#) chez SoftFluent, un éditeur de logiciels mais aussi une société de services.

2. Quels sont tes objectifs principaux dans la vie ?

Mon principal objectif est pour le moment de garder aussi longtemps que possible ma passion dans la programmation informatique en accumulant un maximum d'expériences dans le monde du Web et du Mobile. J'espère grâce à la richesse de cette expérience en faire bénéficier mon pays natal le Sénégal.

3. Quels outils et techniques utilises tu pour accomplir des choses efficacement ?

Pour les IDE préférés : VS Code pour tout ce qui touche au CSS, JavaScript et TypeScript. Pour tout le reste j'utilise l'IDE Visual Studio accompagné de l'extension ReSharper pour plus d'efficacité. Mes technologies préférées sont principalement tout ce qui touche au Back-end sur la plateforme .NET donc ASP.NET MVC, ASP.NET Web API et récemment ASP.NET Core. La méthodologie avec laquelle je préfère travailler en équipe est Scrum/Agile.

4. Des recommandations pour tes juniors ?

Un livre : "C# In a Nutshell" pour comprendre le langage de programmation C# de façon approfondie.

Twitter et Blogs : suivre, via Twitter ou à travers [leurs blogs, les influenceurs \(speakers, CTO, etc.\)](#) évoluant dans le monde informatique permet d'être au courant de pas mal de choses.

Sites Web :

docs.microsoft.com (je trouve que le nouveau site web de documentation de Microsoft est assez bien développé)

stackoverflow.com (je trouve qu'essayer de répondre aux questions posées par d'autres développeurs permet parfois de découvrir des trucs et astuces auxquels on n'aurait pas pensé)

pluralsight.com (pas mal de vidéos sur la programmation vraiment très intéressant. Seul hic : c'est payant)

channel9.msdn.com (idem que Pluralsight mais c'est gratuit et les speakers sont des employés de Microsoft).

5. Quel est le meilleur moyen de te contacter ?

Email: holty.sow@gmail.com

Blog : hssow.wordpress.com

LinkedIn : linkedin.com/in/holty-samba-sow-43042715

Twitter: twitter.com/CodeNotFound

Facebook : facebook.com/CodeNotFound

La Révolution Xamarin

Par [Necemon](#)

Xamarin, c'est quoi ?

Xamarin est une technologie qui te permet de concevoir des applications natives pour différentes plateformes mobiles telles que Android, iOS ou encore Windows Phone et ce, en n'utilisant qu'[un seul langage de programmation, le C#](#).

Il ne vous sera donc pas nécessaire d'avoir les bases en Java, utilisé habituellement pour développer sous Android ou encore en Objective C pour iOS, en revanche il vous sera très utile de connaître globalement le fonctionnement de chacune des plateformes visées (cycle de vie de l'application, directives générales, etc.)

Ici, Xamarin prend le contre-pied des autres technologies multiplateforme. Le développeur commence par créer une base de code commune. Elle contient notamment la logique métier, le stockage en base de données, les appels réseaux, les éléments d'interface communs. Ce projet peut être facilement encadré par des tests unitaires car son code est indépendant de tout système spécifique. Ensuite, un projet est créé par plateforme cible. Il contient l'interface graphique, la navigation et les composants propres à chaque SDK. Ainsi, on peut tirer parti des spécificités propres à Android ou iOS sans réduire l'expérience utilisateur au plus petit commun dénominateur.

Avec l'avènement des technologies mobiles et des smartphones, Xamarin devient de plus en plus populaire, surtout depuis sa mise à disposition gratuite dans Visual Studio. Voici [quelques docs que je peux recommander](#) pour ceux qui pensent à s'y mettre :

[Ce e-book gratuit et complet en Français](#)

[Xamarin sur MSDN](#)

[Channel9](#)

Plus de [ressources en anglais](#)

8 instruments efficaces pour programmeurs Xamarin

Par [Necemon](#)



Si tu ne sais pas ce qu'est Xamarin, puis-je te suggérer de commencer par lire mon [article d'introduction](#) avant de continuer avec celui-ci ?

Pour ceux qui savent, entrons dans le vif du sujet :

[Xamarin Forms](#)

Xamarin.Forms est une librairie de code qui permet de construire des interfaces graphiques natives qui peuvent être partagées sur Android, iOS et Windows Phone, complètement en C#, à partir d'une base de code C# unique et partagée. Les interfaces graphiques sont affichées à l'aide des contrôles natifs de la plate-forme cible, ce qui permet aux applications Xamarin.Forms de conserver l'aspect et la sensation appropriés pour chaque plate-forme. Cela signifie que les applications peuvent partager une grande partie de leur code d'interface utilisateur et conservent toujours l'apparence native de la plate-forme cible. Xamarin.Forms permet un prototypage rapide des applications qui peuvent évoluer au fil du temps vers des applications complexes. Étant donné que les applications Xamarin.Forms sont des applications natives, il est possible de créer des applications qui auront certaines parties de leur interface utilisateur créées avec Xamarin.Forms tandis que d'autres parties seraient créées à l'aide d'outils UI natifs.

[Les Custom Renderers](#)

Comme on le voyait précédemment, les interfaces utilisateur Xamarin.Forms sont rendues à l'aide des contrôles natifs de la plate-forme cible, ce qui permet aux applications Xamarin.Forms de conserver l'apparence appropriée pour chaque plate-forme. Les Custom Renderers permettent aux développeurs d'annuler ce processus pour personnaliser l'apparence et le comportement des contrôles Xamarin.Forms sur chaque plate-forme. Ils peuvent être utilisés pour de petits changements de style ou pour une personnalisation sophistiquée de la mise en page et du comportement spécifique à la plate-forme.

[SQLite](#)

La plupart des applications ont besoin d'enregistrer des données sur le périphérique, localement. À moins que la quantité de données ne soit trivialement petite, il faut généralement une base de données et une couche de données dans l'application pour gérer l'accès à la base de données. SQLite est un moteur de base de données relationnelle accessible par le langage SQL.

Contrairement aux serveurs de bases de données traditionnels, comme MySQL ou SQL Server, sa particularité est de ne pas reproduire le schéma habituel client-serveur mais d'être directement intégrée aux programmes. Facile d'usage, l'intégralité de la base de données (déclarations, tables, index et données) est stockée dans un fichier indépendant sur la plateforme.

SQLite est le moteur de base de données le plus utilisé au monde, grâce à son utilisation dans de nombreux logiciels grand public comme Firefox, Skype, dans certains produits d'Apple et d'Adobe. De par son extrême légèreté (moins de 300 Ko), il est également très populaire sur la plupart des smartphones modernes.

iOS et Android ont tous deux le moteur de base de données SQLite "intégré" et l'accès aux données est simplifié par la plateforme Xamarin.

[Boîtes de Dialogue ACR](#)

Une bibliothèque multiplate-forme qui te permet d'invoquer les boîtes de dialogue habituelles à partir d'une bibliothèque partagée et portable: feuilles d'actions, alertes, confirmations, demandes de confirmation, chargement, connexion, progression, etc.

[Xlabs](#)

Un projet open source qui vise à fournir un ensemble puissant et multiplate-forme de contrôleurs et d'assistants ajustés pour travailler avec Xamarin Forms: suggestions semi-automatiques, contrôles de Calendrier, boutons-images, étiquettes d'hyperliens, etc.

[UI Sleuth](#)

Un outil de débogage et un inspecteur d'interface utilisateur. Si tu as déjà fait un site Web, c'est très similaire aux outils F12 de Microsoft Edge ou aux outils de développement de Google Chrome. Tu peux l'utiliser pour analyser efficacement les problèmes de mise en page, pour prototyper un nouveau design, ou encore contrôler un appareil à distance.

Émulateur Android GenyMotion

Si tu veux tester Android, mais sans un smartphone Android, il y a plusieurs solutions disponibles comme l'émulateur officiel d'Android qui vient avec le SDK (kit de développeur), le populaire Bluestacks App Player qui est plus axé sur l'exécution des applications Android sur PC. Cependant, l'émulateur du SDK est connu pour être très lent tandis que Bluestacks est limité en fonctionnalités si tu veux faire du développement. Si tu cherches un émulateur Android plus rapide et complet pour ordinateur, Genymotion est ce qu'il te faut. Genymotion est un émulateur pour Android, rapide et facile, pour tester le fonctionnement et les performances d'applications. C'est l'émulateur Android le plus puissant pour les testeurs et les développeurs d'applications. Conçu par la start-up française Genymobile, Genymotion permet l'émulation d'un grand nombre de marques et de modèles de tablettes et de smartphones. S'appuyant sur des technologies de virtualisation grâce à VirtualBox, il crée une machine virtuelle qui émule en temps réel Android sur ton PC Windows, Mac ou Linux. Il est ainsi possible d'émuler différents terminaux comme la gamme des Samsung Galaxy Note, Google Nexus, HTC One ou encore les tablettes Sony Xperia. GenyMotion offre la possibilité de paramétrer facilement la résolution d'écran, le type de connexion Internet, le GPS, le statut de la batterie (simuler un déchargement), etc.

Simulateur iOS à distance

Pour tester et déboguer les applications iOS dans Visual Studio sous Windows. La plupart des ordinateurs Windows modernes ont des écrans tactiles et le simulateur iOS distant vous permet de toucher la fenêtre du simulateur pour tester les interactions de l'utilisateur dans votre application iOS. Cela inclut les pincements, les glissements et les gestes tactiles avec plusieurs doigts, des choses qui, auparavant, ne pouvaient être testées que sur iPhone, directement.

Chapitre 8

Prototypes Épiques, Projets Classiques, Genre Historique

necemon.com | babifraya.com | evasium.com | kpakpatoya.com



A travers Bavardica - Partie 1 : Discussion des sujets impliqués

Par [Necemon](#), 2010

Un système de messagerie instantanée moderne est composé de différentes caractéristiques telles que les conversations publiques, les conversations privées, les images de profils des utilisateurs et leurs signatures. Quand il est temps d'innover et de faire une messagerie instantanée qui est si spéciale qu'elle est à la fois intéressante et différente des programmes déjà disponibles sur le marché, il n'est pas très évident de déduire quelles fonctionnalités supplémentaires pourraient être jointes. On a littéralement l'impression que tout a déjà été pensé et mis en œuvre dans une des applications existantes.

Toutefois, [Bavardica](#) est ma tentative de faire une plateforme de communication pas comme les autres. Bavardica (dérivé de Bavardage) se distingue par deux avantages par rapport aux messageries instantanées conventionnelles. Premièrement, il y a la présence permanente d'êtres artificiels qui interagissent avec d'autres utilisateurs. Ensuite, l'application repose sur un espace à deux dimensions qui représentent un petit monde dans lequel les utilisateurs sont des habitants représentés par des personnages animés. Ce projet est une bonne chance de planter le décor de ce que pourrait devenir un monde virtuel original.



Plusieurs formes de divertissements web sont impliquées dans le projet Bavardica. Dans sa forme initiale, Bavardica était essentiellement une application de chat, mais comme elle est en pleine évolution, Bavardica s'inscrit également dans les domaines suivants.

- Intelligence Artificielle

Comme me l'a enseigné le [Dr Phil Grant](#), l'objectif principal de l'IA (Intelligence Artificielle) est d'essayer de rendre les ordinateurs capables d'effectuer des tâches ou les humains ont tendance à être bon. L'expression "Artificial Intelligence" a été inventée par John McCarthy dans les années 60. Il ya beaucoup de sujets qui pourraient aujourd'hui être considérés comme faisant partie du thème général de l'Intelligence Artificielle. Mais pour notre occurrence actuelle, nous ne considérons que les thèmes de la compréhension du langage naturel et la représentation des connaissances.

Maintenant, qu'est-ce que cela signifie pour une machine d'être intelligent? Alan Turing réfléchit à ce problème dans les années 50 et a élaboré le test suivant: Un humain poserait des questions à la fois à un ordinateur et à un homme situés dans d'autres salles; si l'interrogateur n'est pas capable de déduire (d'après les réponses) qui est la machine, alors on dit que l'ordinateur se comporte d'une manière intelligente. Une des premières tentatives de construire un programme qui passerait le test de Turing a été le programme ELIZA (par Joseph Weizenbaum). ELIZA mimait une conversation avec un psychologue et était assez impressionnant à première vue. Cependant, il manquait de bon sens et de compréhension réelle du langage naturel (qui sont tous deux très difficiles à acquérir d'un point de vue mécanique). Néanmoins, de nombreux programmes de ce genre ont suivi. Ils étaient basés sur des astuces comme:

-> La répétition exacte des déclarations de l'utilisateur (avec bien sûr des ajustements pronominaux). Par exemple, si l'utilisateur disait : "j'ai eu beaucoup de chance cette semaine", l'ordinateur pourrait répondre quelque chose comme : "vous avez eu beaucoup de chance cette semaine ?"

-> Précéder la déclaration répétée avec des introductions. Pour reprendre l'exemple précédent, l'ordinateur pourrait répondre "Qu'est ce qui vous fait dire que vous avez eu beaucoup de chance cette semaine ?" ou alors "Pourquoi avez vous besoin de me dire que vous avez eu beaucoup de chance cette semaine ?"

-> Demander "Pourquoi demandez-vous cela", ce qui a pour effet de changer le thème ou le niveau de la conversation.

Plus tard, Colby et al ont écrit un programme appelé PARRY basé sur des idées de ELIZA, qui avait des propriétés plus complexes comme des éléments d'émotion et une meilleure connaissance de la grammaire. Il était destiné à imiter un patient paranoïaque qui croyait qu'il était persécuté. Dans une expérience réelle, 33 psychiatres ont été invités à évaluer le degré de paranoïa des patients qui communiquaient à travers des transcriptions dactylographiées. Trois d'entre eux étaient des patients humains et deux générés par Parry. Aucun des psychiatres n'a déclaré qu'il pensait qu'il y avait quelque chose d'inhabituel. Plus tard, les psychiatres ont été informés que certaines des transcriptions avaient été générées par la machine, mais ils étaient, dans l'ensemble, incapables de reconnaître ceux qui étaient de Parry. Bien sûr, toute cette situation est un peu bizarre de toute façon, vu que les paranoïaques humains se comportent généralement de façon étrange. Ce qu'il faut retenir ici, c'est qu'il peut être difficile de différencier un discours humain de celui d'une machine (Phil Grant).

Par ailleurs, avec le temps, les systèmes d'IA sont de plus en plus avancées, en fait, plus intelligents. Actuellement, l'un des plus importants programmes de ce type est ALICE (Artificial Linguistic Internet Computer Entity) de Richard Wallace. Selon Wikipédia, c'est un programme inspiré de ELIZA qui s'engage dans une conversation avec un être humain en appliquant certaines règles de correspondances heuristiques. Le programme utilise un schéma XML appelé AIML (Artificial Intelligence Markup Language). J'utilise un modèle semblable pour la mise en œuvre de la fonction AI dans ce projet.

- Mondes Virtuels

Un monde virtuel peut être défini comme une réalité synthétique, un environnement qui est totalement généré par un système informatique et qui est complètement transportif, dans le sens où le participant contrôle un avatar immergé dans un monde artificiel (Armitage, Claypool et Branch, 2006). Les mondes virtuels sont destinés à des utilisateurs qui peuvent l'habiter et y interagir. Parfois, l'utilisateur peut également manipuler des éléments dans le monde en question et donc faire l'expérience d'une sorte de téléprésence. Comme le taux de personnes utilisant des mondes virtuels est en augmentation de 15% chaque mois et comme il y a près de 600 millions de personnes dans le monde entier enregistrées dans le monde virtuel d'aujourd'hui (selon K Zéro, un service de consultance en monde virtuel), je me suis dit que ce serait une bonne idée d'en apprendre davantage sur cette tendance et de m'y essayer. Dans sa forme actuelle, Bavardica est un monde virtuel dans le sens où chaque bavard (avatar) peut voir et échanger avec les autres bavards sur la scène.

- Multimedia

Dans un navigateur Web, des opérations comme le calendrier, le streaming, la manipulation de pistes de musique, etc. ne sont pas du tout triviales en utilisant simplement du HTML et du JavaScript. Un grand avantage d'un plugin comme Silverlight, c'est qu'il donne beaucoup plus de facilité pour les opérations sur les fichiers multimédia. Le livre "Accelerated Silverlight 3" a été vraiment utile pour comprendre la classe `System.Windows.Controls.MediaElement`, qui fournit des capacités de lecture des médias. Ce contrôle peut gérer à la fois audio et vidéo dans une variété de formats tels que MP3, WMV, ASX, etc. Il y a même un support pour les codecs tiers et les nouvelles formes de médias tels que H.264, Advanced Audio Coding et mp4. Par ailleurs, le `MediaElement` de Silverlight contient beaucoup de propriétés, méthodes et événements qui permettent un large contrôle sur les médias. Certaines de ces propriétés sont `AutoPlay`, `CurrentState`, `CanSeek`, `IsMuted`, `Position`, `NaturalDuration`, `NaturalVideoHeight` et `Volume`. Les méthodes du contrôle `MediaElement` comprennent `Pause`, `Lecture`, `SetSource` et `Stop`. Certains de ces événements sont `CurrentStateChanged`, `MediaEnded`, `MediaOpened`, `MediaFailed`, ce dernier permettant une meilleure gestion des erreurs dans le cas où les médias ne peuvent pas être trouvés ou quand le format est incorrect.

Ce contrôle nous permet d'apporter une âme symphonique à ce projet. Ainsi, un autre aspect du projet est le streaming audio, qui est maintenant dans sa forme la plus basique avec des fichiers MP3 en musique de fond pendant la conversation. Il y a aussi des effets sonores qui servent d'alertes informant qu'un nouvel utilisateur vient de se connecter ou que quelqu'un vient de laisser un nouveau message.

Nous allons maintenant procéder à une [explication de la manière dont l'application a été construite](#).

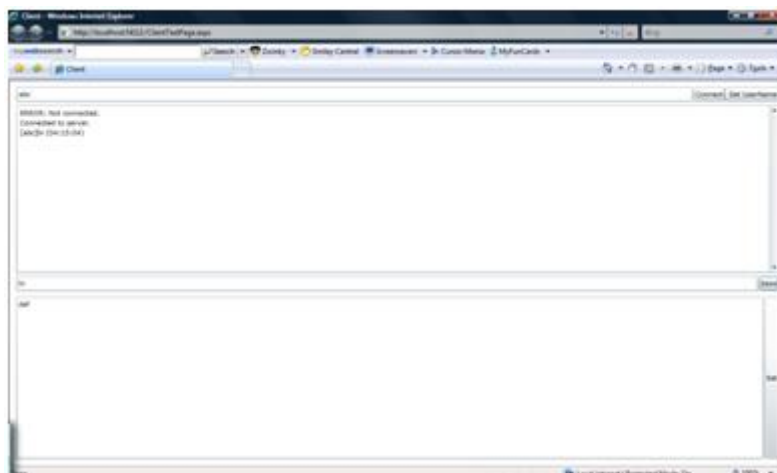
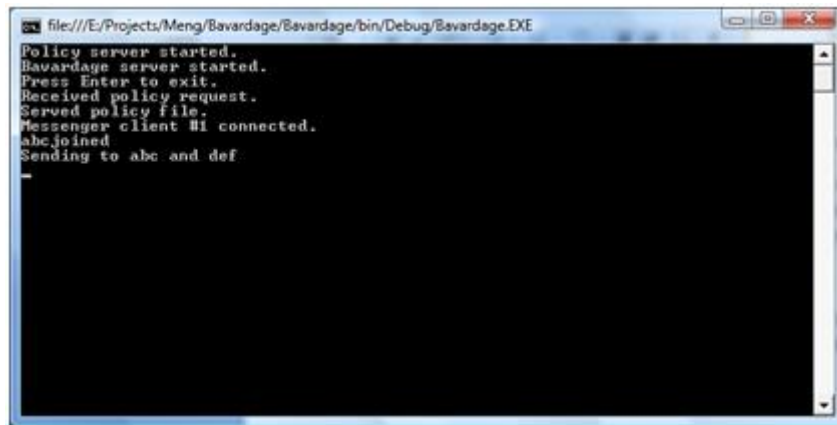
A travers Bavardica - Partie 2 : Evolution Du Projet

Par [Necemon](#), 2010

Maintenant que nous avons discuté les [domaines relatifs](#) à [Bavardica](#), nous pouvons entrer dans le vif du sujet, avec les étapes de la réalisation du projet.

1. Envoi d'un message public sur le réseau TCP à partir d'un client Silverlight

Le modèle choisi pour ce projet est le modèle de prototypage. En commençant d'abord avec un prototype jetable, je pouvais d'abord envoyer de simples paquets TCP en utilisant Silverlight pour le client et une application console en tant que serveur. C'était un chat très basique qui permet à un utilisateur, disons A d'envoyer un message à un utilisateur B de telle sorte que personne d'autre ne puisse lire le message en dehors de A et B. Le serveur est une application console .NET et le client est une application Silverlight hébergé dans une page ASP.NET



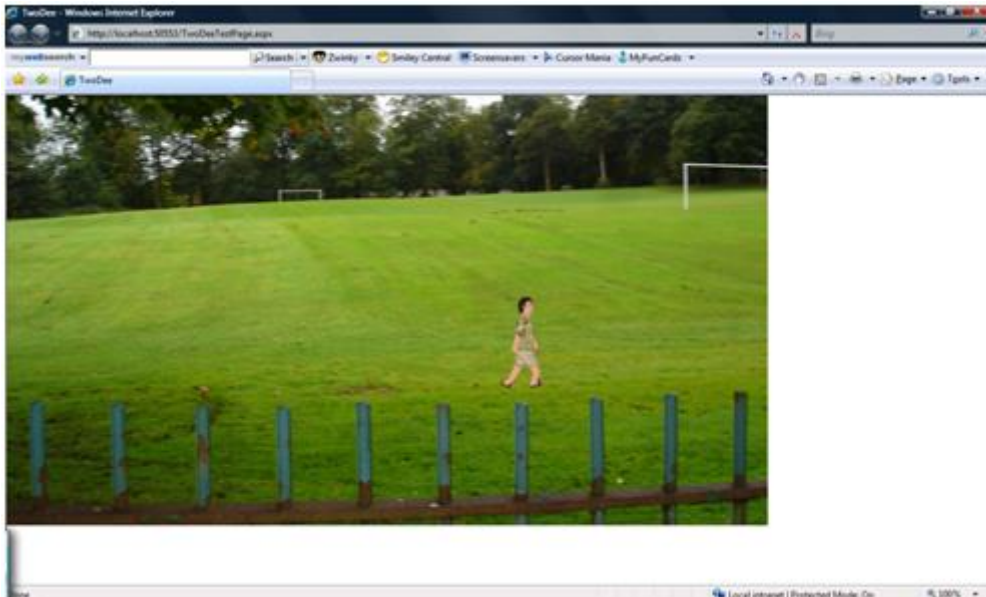
2. Premiers contacts avec les animations Silverlight

Le second programme que j'ai écrit était une simple application Silverlight avec un personnage animé en 2D marchant autour d'un parc qui était en fait le fond de la page Web. Cette expérience avait pour seul objectif l'étude du mouvement d'un personnage sur une scène 2D.

Le premier point clé de ce prototype est la façon dont l'avatar est animé quand une touche de direction est pressée:

Le deuxième point important est que le modèle utilise des "sprite sheet", c'est à dire, une animation image par image. Il consiste à glisser horizontalement une séquence d'images adjacentes avec un fond transparent, affichant ainsi une image à la fois quand une touche directionnelle est pressée.

Cette approche utilisait des `KeyAnimationUsingKeyFrames` mais sera abandonnée plus tard dans le projet car elle n'impliquait pas d'interpolation et qu'elle aurait exigé beaucoup de temps à dessiner chaque caractère dans chaque position unique.



3. Placer le serveur silencieusement en arrière-plan (en tant que service web)

Il était prévu d'intégrer les deux prototypes de sorte que les utilisateurs puissent à la fois chatter et se déplacer sur la scène 2D. Il était également prévu que l'application serveur reste silencieusement dans un service Web de sorte que l'application console n'ait pas à rester ouverte pendant toute l'opération. Les deux objectifs ont été atteints dans le prototype suivant.

En fait, j'ai pensé à la construction d'une application serveur plus robuste sur lequel je pourrais construire un prototype de l'évolution qui allait progressivement grandir avec le projet. Ce serveur avait deux exigences principales:

- Il fallait se débarrasser de l'application console. Il faut juste être un processus silencieux dans le fond. Pour ça, j'ai juste utilisé les services Web.

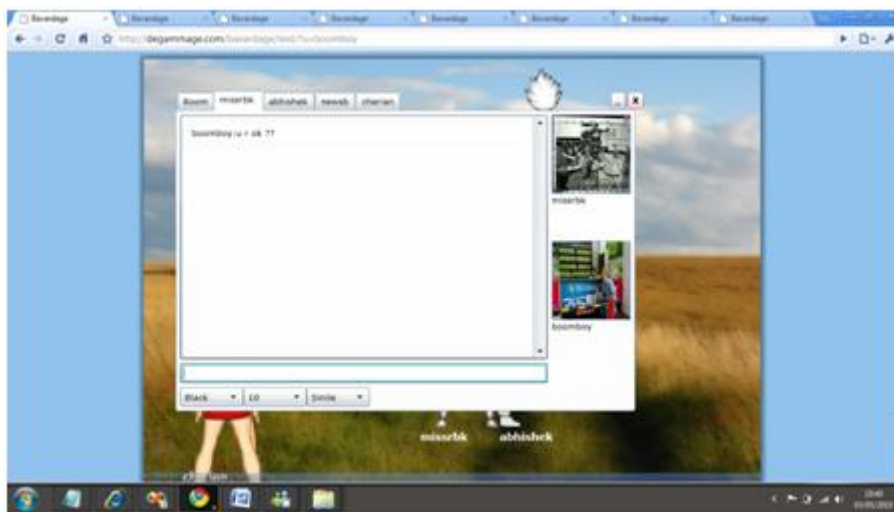
- Le serveur devait "pousser" des données aux clients. C'est l'envoi régulier des données, même quand les clients ne le demandent explicitement chaque fois. Dans le modèle classique HTTP, le client fait d'abord une demande au serveur et ensuite seulement le serveur peut répondre. Une solution à ce problème était d'utiliser les services web Duplex WCF (Windows Communication Foundation), et c'est ce que j'ai fait. C'est un modèle de communication asynchrone à deux directions.

C'est intéressant d'observer [comment les services Web duplex WCF fonctionnent](#).

4. Gros plan sur le chat privé

Alors que le chat public se produit dans une fenêtre commune, le chat en "face à face" implique une fenêtre pour chaque conversation. L'organisation de plusieurs conversations dans Bavardica revient à utiliser des onglets, c'est à dire le contrôle [Silverlight TabControl](#).

L'onglet RoomTab est celui utilisé pour les conversations publiques. Pour démarrer une conversation privée, l'utilisateur doit juste cliquer sur le nom de la personne à laquelle il veut parler (Il y a une liste de noms d'utilisateurs disponible dans la salle publique)



5. Dessiner et animer les personnages

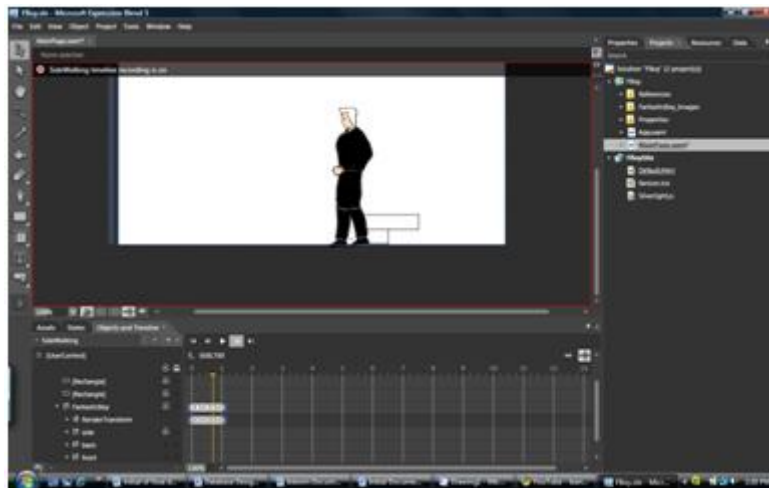
L'étape suivante fut la conception et l'animation d'avatars 2D. Il y avait déjà un avatar dans les prototypes précédents, mais ce n'est pas amusant si tout le monde a la même apparence dans un monde virtuel. De plus, cet avatar là avait été emprunté à un autre développeur Silverlight (Darren Mart). Et le modèle précédent a présenté beaucoup d'inconvénients. Outre le fait que d'une animation Sprite Sheet ne fournit

pas d'interpolation entre les images, ce modèle implique aussi beaucoup de dessins. Chaque position individuelle devait être conçue manuellement. Mais le plus gros problème dans notre contexte est l'inexistence de personnalisation de ce modèle: l'un des premiers objectifs non-négociable de ce projet était la possibilité de mélanger et d'assortir des vêtements et des tenues d'autres ainsi que leurs couleurs. Cette tâche est assez simple dans un monde 3D, car il est facile de changer de mailles et de textures; mais dans un monde en 2D, c'est un peu délicat de changer une partie de l'équipement, sauf si nous choisissons de redessiner le personnage pour chaque combinaison imaginable de vêtements. La solution mise en oeuvre dans Bavardica a été plutôt de créer un ensemble d'images de référence qui, collectivement, forment un caractère. Donc j'ai fini par dessiner mes propres personnages.

Alors, même si ceci est principalement un projet de programmation, et non un projet graphique, il est utile de mentionner que beaucoup de temps et d'efforts ont été investis dans l'élaboration et l'animation des personnages originaux. La personnalisation est également une caractéristique importante d'un monde virtuel. Les utilisateurs devraient être en mesure de choisir à quoi ils ressemblent et comment ils sont habillés. Pour ce projet, j'ai choisi de tirer quatre personnages de base (2 garçons et 2 filles) et au moins deux costumes et deux coiffures pour chaque personnage. En raison de la contrainte de temps encore, je ne pouvais pas dessiner et animer plus que cela. L'opération implique de dessiner et colorier les corps, puis dessiner des vêtements par dessus ces corps. Trois couleurs de peau de base sont disponibles et les utilisateurs peuvent modifier les couleurs de leurs vêtements et les cheveux. Voici un aperçu de l'un des personnages:



Les personnages sont animés essentiellement de manière à pouvoir marcher, s'asseoir et se tenir debout. Le problème avec les animations, c'est qu'il fallait le faire à chaque fois sous les trois angles (avant, arrière, latéral). Il y a aussi des animations pour leur donner l'air vivant, même quand ils sont debout, au repos. Ces modèles ont utilisé le modèle de DoubleAnimationUsingKeyFrames par opposition à la précédente qui a utilisé des KeyAnimationUsingKeyFrames. Microsoft Expression Blend a été utilisé pour traiter les animations.



Il y a deux principaux avantages pour le système d'animation qui a été utilisé:

- l'interpolation Silverlight rend les choses soyeuses
- Les personnages sont personnalisables. Ils peuvent simplement changer de bottes ou de style de cheveux (ou autre) à la guise des utilisateurs.

Malheureusement (ou heureusement), la manipulation des personnages dans un monde virtuel n'est pas seulement sur le design. Elle implique beaucoup de codage. Commençons par la création d'un personnage.

Quelques "Arrays" sont maintenus, en offrant une variété de tenues à l'utilisateur, ainsi que les formes et les genres:

Selon le choix de l'utilisateur, les éléments requis sont exposés et les pièces qui ne sont pas requises sont masquées. Cependant, les changements de couleur suivent une autre logique.

Ce qui se passe ici est que le fichier source pour chaque partie du corps est récupéré à partir d'un répertoire différent qui change en fonction du choix de l'utilisateur. Dans l'application, lorsque l'utilisateur peut changer les couleurs de toutes les parties de leur costume, la même logique est appliquée.

C'est à peu près tout pour ce qui est de la création du personnage. Une fois que le personnage est créé, des détails sur son apparence sont stockés dans la base de données. A partir de là, chaque fois que l'utilisateur est en ligne, le serveur peut envoyer tous ses détails à l'ensemble des autres clients. Dès qu'un client réalise la présence d'un autre utilisateur en ligne, il peut représenter ledit personnage dans sa scène en fonction des données qui avaient été soumis:

Le réglage des détails des autres personnages fonctionne comme dans la création du personnage. C'est surtout une question de cacher et montrer des images au bon moment.

Maintenant que nous avons vu comment le code relatif à l'apparence des personnages fonctionne, nous allons maintenant attaquer le code utilisé dans l'animation et les mouvements. Tout part d'une touche pressée par un utilisateur, un événement géré par Silverlight. Dans notre exemple, nous allons considérer la touche droite:



6. Le Cybavard

Après la conception et l'animation des personnages, l'accent a été mis sur le Cybavard (Cyber Bavard), la partie "intelligence artificielle" du projet. La logique derrière le Cybavard est inspirée du bot ALICE présenté plus tôt dans cette présentation. Ce qui est intéressant à propos de ALICE est qu'il était basé sur un dialecte XML appelé AIML (Artificial Intelligence Markup Language). En raison de la nature universelle de XML, il peut être utilisé avec une grande variété de langues. Le point est que, comme il s'agit d'un projet .NET, le AIML pourrait également s'adapter aux Cybavards. Il s'agissait juste de trouver un interpréteur AIML C#. Pour ce projet, j'ai utilisé une librairie .NET, AIMLBot.dll (par Toll-Nicolas), publié sous la licence publique générale GNU. Ce programme offre beaucoup d'avantages:

- Très petite taille: environ 52 kilo-octets
- Très rapide: peut traiter 30 000 catégories en moins d'une seconde
- Moyens de sauver le cerveau du bot dans un fichier binaire
- Une API simple et logique

Le fonctionnement interne de ce programme est également assez simple. Il est basé sur du filtrage: pour chaque phrase entrée, il vérifie dans sa base de connaissances quelle réponse cadrerait mieux:

Donc ce que je fais est d'ajouter une référence au fichier binaire de mon service web, j'ai aussi téléchargé la base de connaissances sur le serveur. La base de connaissances est principalement un ensemble de fichiers AIML que je peux modifier selon mes besoins. Je pourrais aussi ajouter mes propres fichiers AIML. De la classe Cybavard, ce que j'avais à faire était de créer un objet bot et le chargement des fichiers AIML.

Dans la partie suivante, nous allons revisiter la [conception graphique des personnages](#).

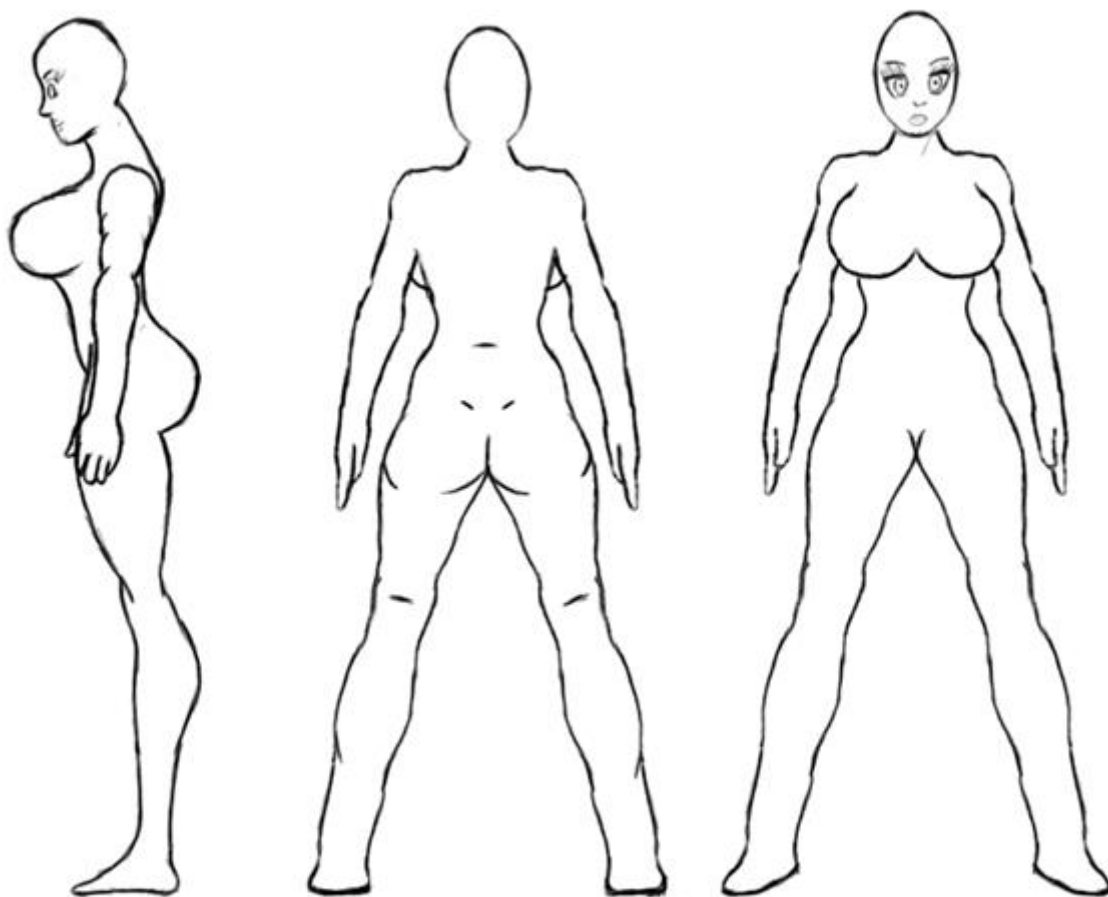
A travers Bavardica - Partie 3 : Conception Graphique Des Personnages 2D

Par [Necemon](#), 2010

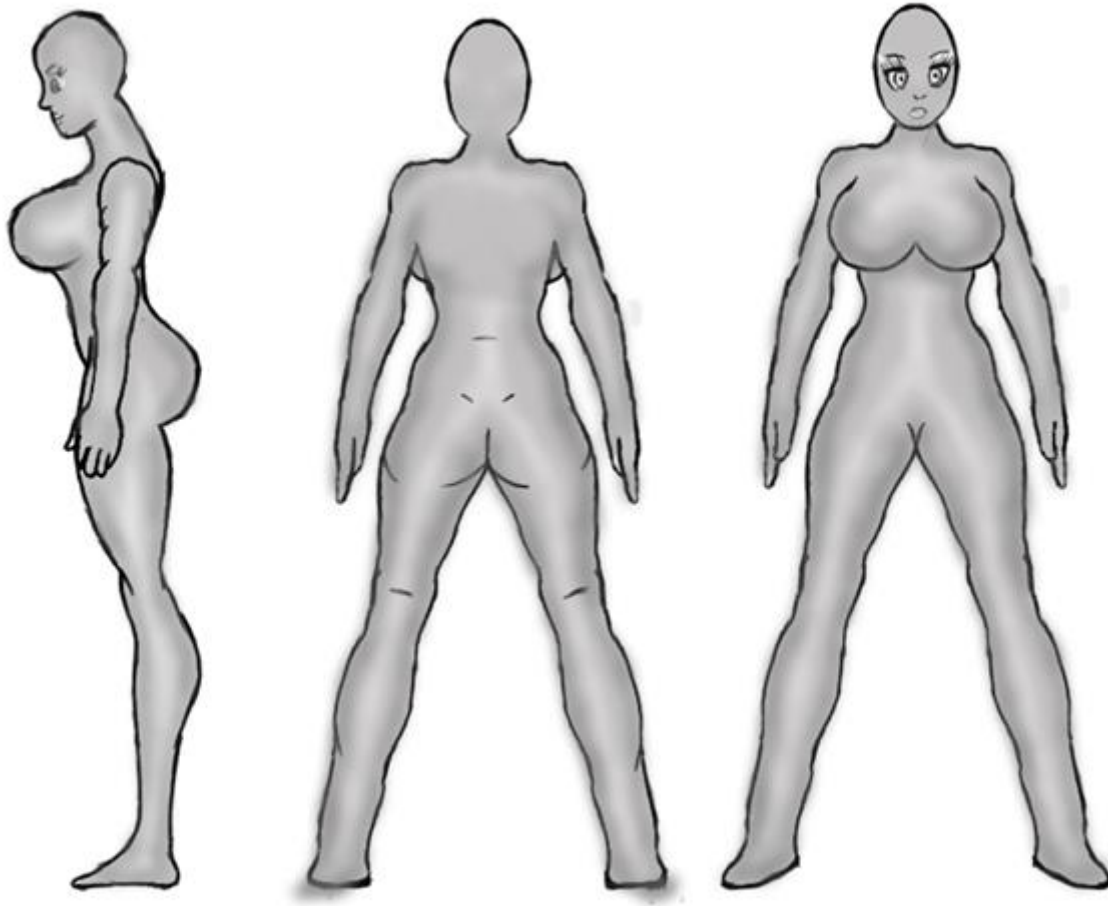
Comment j'ai dessiné les personnages 2D...

En raison de la nature artistique du dessin, qui n'est pas forcément liée à l'informatique, j'ai pensé qu'il valait mieux décrire ce processus dans une autre partie juste après la [description de l'évolution technique](#). Ce travail a été une partie intégrale du projet et même si elle n'implique pas directement de programmation (en tout cas, pas avant d'entrer dans l'animation), il est aussi un travail sur ordinateur impliquant une tablette à stylet et un logiciel de traitement d'images (Adobe Photoshop). Les images suivantes décrivent les étapes dans la conception graphique d'un personnage (un personnage sur les quatre qui ont été créés)

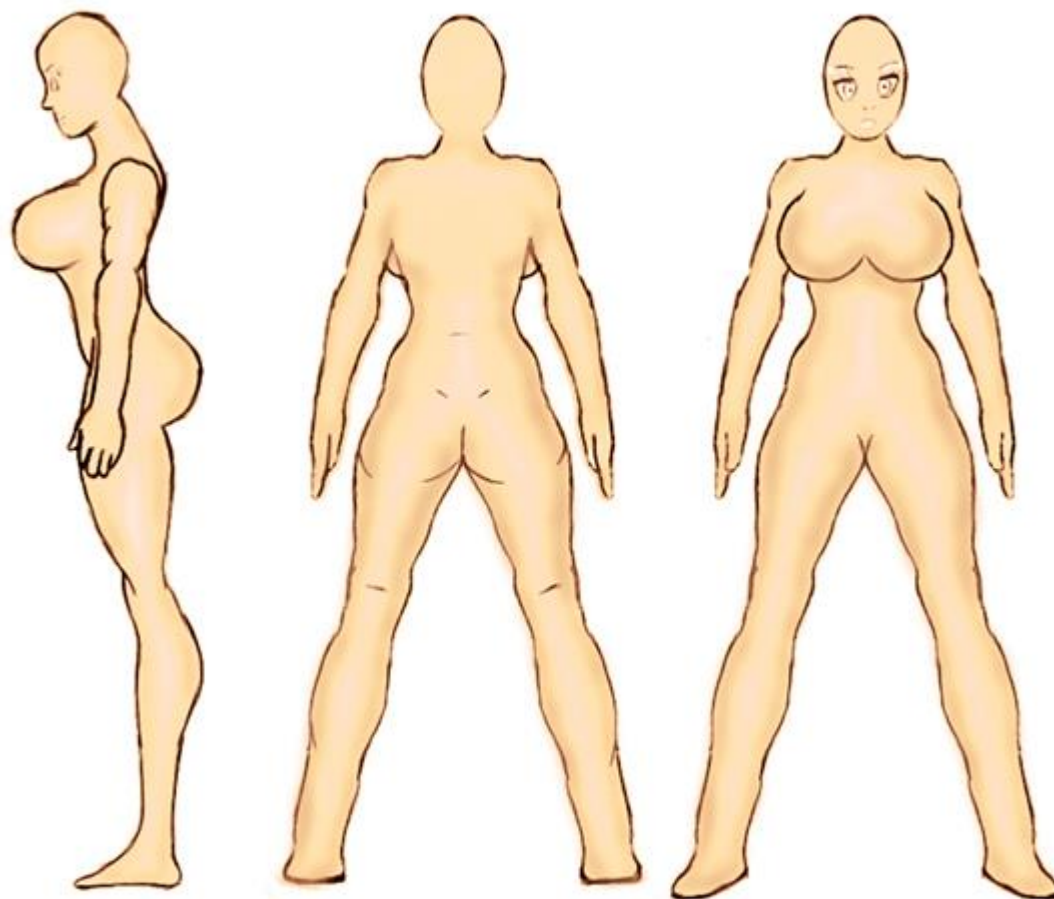
A. Croquis



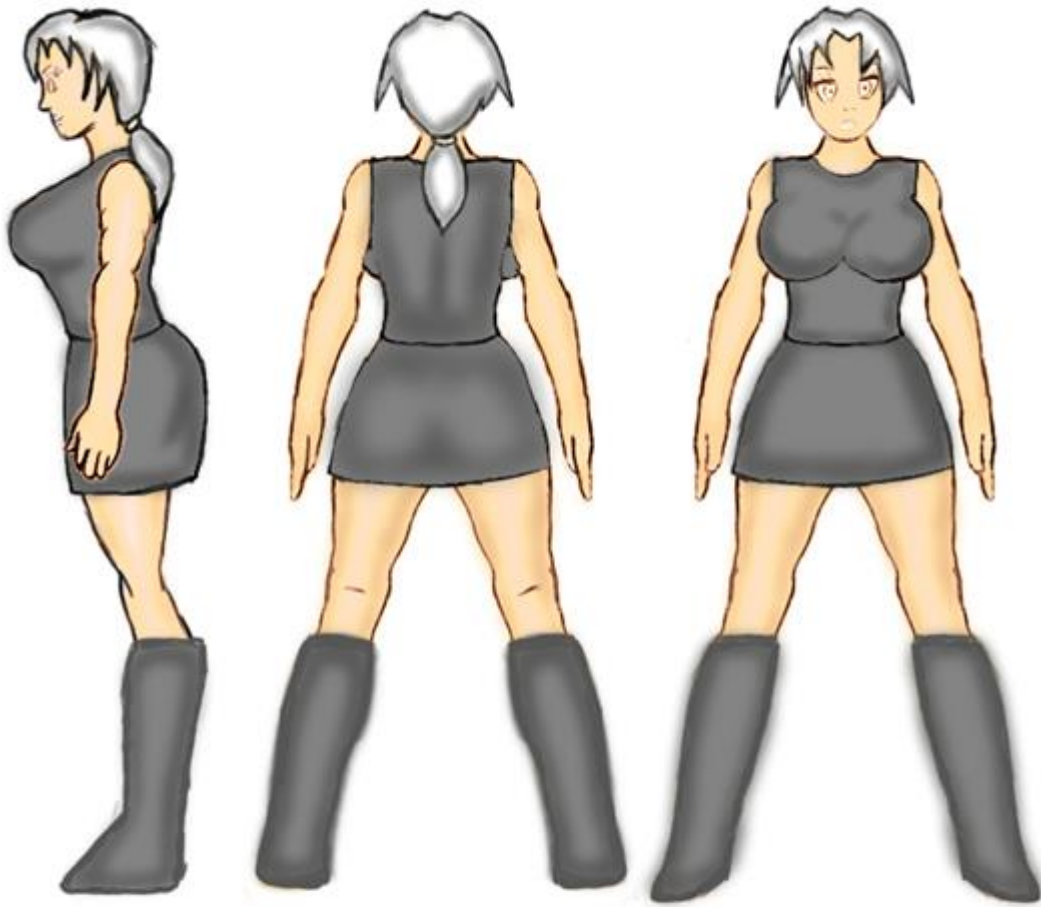
B. Remplissage



C. Coloriage



D. Habillage



Pour plus de détails sur les techniques d'animation, tu peux voir [les tutoriels que Darren Mart a écrit](#). Pour découvrir ce que seront les prochaines étapes avec Bavardica, [passe à la prochaine partie](#).

A travers Bavardica - Partie 4 : Possibilités d'améliorations

Par [Necemon](#), 2010

Ceci est la dernière partie de la [série](#) sur [Bavardica](#). Outre une interface utilisateur conviviale et colorée, les autres caractéristiques comprennent la modification de personnages en temps réel (pendant qu'ils sont sur la scène). Là encore, le style de cheveux, la peau, les vêtements et les chaussures peuvent être modifiés. Les couleurs de tous ces vêtements peuvent également être modifiées. La façon dont cela fonctionne est assez similaire à la façon dont un personnage est créé.

Entre temps, quelques autres fonctions ont été ajoutées :

- Détection de collision : Ceci est pour s'assurer que les bavards ne sortent pas de la scène. Aussi, ils ne se marchent pas les uns sur les autres quand ils se déplacent verticalement. Cette fonctionnalité est basée sur de simples conditions "if" qui vérifient si le déplacement ne conduit pas hors de la scène ou à une position occupée par un autre personnage.

- Bubbling: cette fonction est utilisée pour traiter le texte entré dans la bulle (mode graphique). Chaque fois qu'un utilisateur envoie un message, il apparaît sur la scène comme une bulle volante qui s'élève et disparaît progressivement. Une animation a été conçue à cet effet. Pour ce faire, des animations de mouvement et d'opacité sont appliquées à l'objet de bulle. Chaque touche pressée est traitée individuellement comme la bulle ne repose pas sur une zone de texte. Le problème principal dans cette tâche a été que les positions des caractères spéciaux changent selon le type de clavier. Pour l'instant, le texte des bulles a été optimisé pour des conversations sur claviers américains et britanniques.



Voici les améliorations qui sont prévues:

- Plus de salles

L'application actuelle contient une seule scène où toutes les conversations publiques se passent. Une bonne extension pourrait être d'avoir de nombreuses scènes et une carte pour naviguer parmi les lieux.

- Plus de musique

La musique de fond est toujours la même piste MP3 jouée en boucle. La prochaine version pourrait éventuellement avoir une liste de chansons comme fond musical. Vu qu'il y aurait éventuellement plusieurs scènes, chaque scène pourrait avoir un thème différent et la musique qui va avec.

- Plus de Cybavards

En raison de la grande quantité de temps et les données nécessaires pour simuler la conversation d'un Cybavard unique, il n'a pas été possible de fournir plus d'un de ces Cybavards dans cette première version. Le processus de leur création est assez simple. C'est surtout une question de temps. Par exemple, le cybavard dans cette démo a une base de connaissances de près de 4 mégaoctets (de texte).

- Plus d'animations pour une meilleure interaction

Les seules animations disponibles pour le moment sont la marche dans les 4 directions et la respiration quand le personnage est inactif. Il est prévu d'ajouter plus d'animations comme la danse, courir, sauter, etc. Il y aura quelques mouvements pour exprimer l'humeur du personnage. À un stade ultérieur, il pourrait y avoir des animations qui engagent plus d'un personnage, comme étreindre ou serrer la main.

Une version de l'application est disponible actuellement à <http://bavardica.com>

10 choses que j'ai apprises en construisant Bavardica

Par [Necemon](#), 2010

Ceci juste un résumé des leçons les plus importantes que j'ai apprises de la construction et l'édition de Bavardica. J'espère sincèrement que tu en tires quelques informations utiles (ou des rappels si tu sais déjà tout ceci).

(PS:une version de Bavardica est disponible à <http://bavardica.com>)

1. Personne ne va utiliser une application sauf si elle fournit une certaine valeur ajoutée, quelque chose d'intéressant qu'ils ne trouvent pas déjà dans ce qu'ils utilisent habituellement. Cela est vrai même pour des applications gratuites. Ils pourraient l'essayer mais ils l'abandonnent assez rapidement, s'il n'y a aucune incitation réelle.

2. Le fait même qu'ils sont priés de s'inscrire va décourager beaucoup de gens de tenter une application web. Les causes les plus évidentes pourraient être qu'ils ne veulent pas perdre de temps à le faire, ou ils ne veulent pas donner leurs coordonnées pour des raisons de confidentialité. Donc, au moins une version d'essai devrait être offerte aux visiteurs sans inscription afin qu'ils puissent voir de quoi il s'agit avant de prendre une décision.

3. Les différentes commandes et les fonctionnalités sont évidentes (seulement) pour le développeur qui a construit l'application. Cependant, elles peuvent paraître étranges et compliquées à utiliser pour certains utilisateurs. L'application doit donc être aussi simple que possible et il devrait y avoir quelques explications pour chaque commande (si possible à l'intérieur de l'application, pas forcément dans un fichier externe).

4. Google est ton ami. Ou plutôt, les moteurs de recherche en général. J'ai passé beaucoup de temps à lire des livres sur Silverlight au début du projet, mais chaque fois que j'ai eu un doute, je comptais plus sur les recherches Web que sur les livres. J'ai pu trouver la plupart des réponses que je cherchais dans les forums techniques. Je pouvais aussi trouver des travaux liés et réalisés par des développeurs seniors (surtout [Anoop Madhusudanan](#), [Tomasz Janczuk](#) et [Darren Mart](#) dans ce cas précis).

5. L'architecture client-serveur et les Services Web silencieux. Ce point est purement technique. J'ai appris à faire une application résidant silencieusement dans le fond comme un service Web ou un service Windows; Et j'ai appris à pousser les données vers le client via HTTP en utilisant un service WCF Polling Duplex.

6. Plus on a de choix, mieux c'est. Les utilisateurs aiment avoir beaucoup de contenu à choisir. Ils tiennent à exprimer leur personnalité, à personnaliser leur avatar. Les travaux artistiques consomment souvent plus de temps que le codage réel, mais n'est-ce pas nécessaire ? Dans les versions à venir, je vais certainement ajouter plus de pièces, plus de vêtements et plus d'animations. Mais...

7. Pas tout à la fois. Il est important d'aller une étape à la fois, de ne pas se laisser submerger. C'est une question de gestion des priorités.

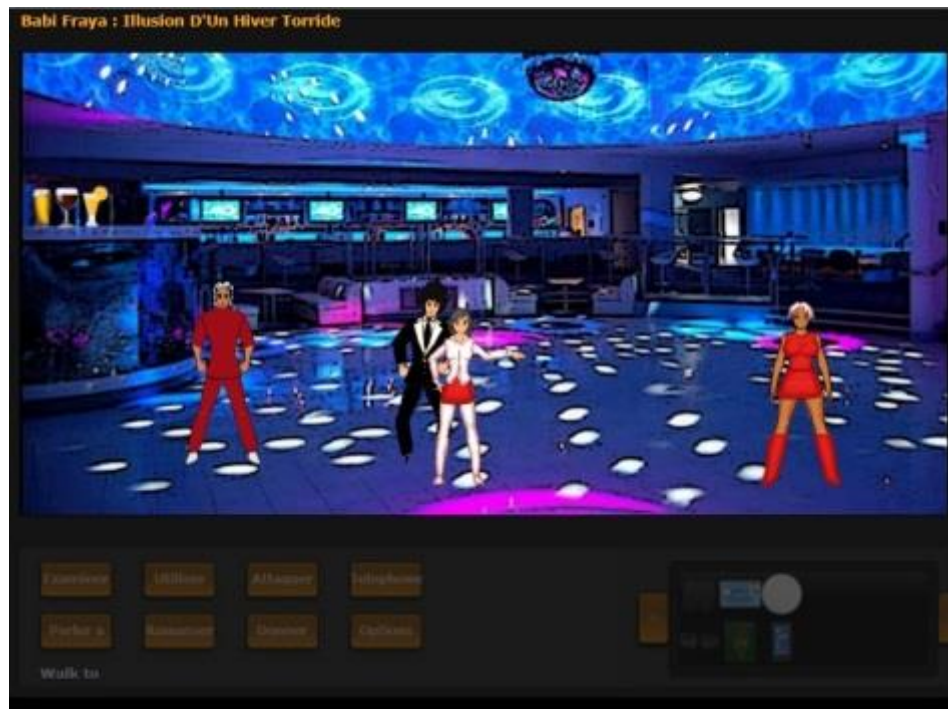
8. Le Travail paye. Ici il est surtout question de la satisfaction (du sentiment du devoir accompli) qu'on obtient du travail. On se sent bien d'accomplir quelque chose, même si c'est juste une petite chose pour l'instant. Ça motive pour la suite.

9. Le feedback est inestimable. Je ne pouvais pas apprendre toutes ces leçons que je décris dans ces messages, si je n'avais pas eu quelques garçons et filles pour me montrer mes erreurs, de me dire ce qu'ils n'aimaient pas dans mon travail et comment je pourrais l'améliorer. Je voudrais saisir cette occasion pour remercier tous ceux qui ont testé Bavardica. Merci pour vos commentaires.

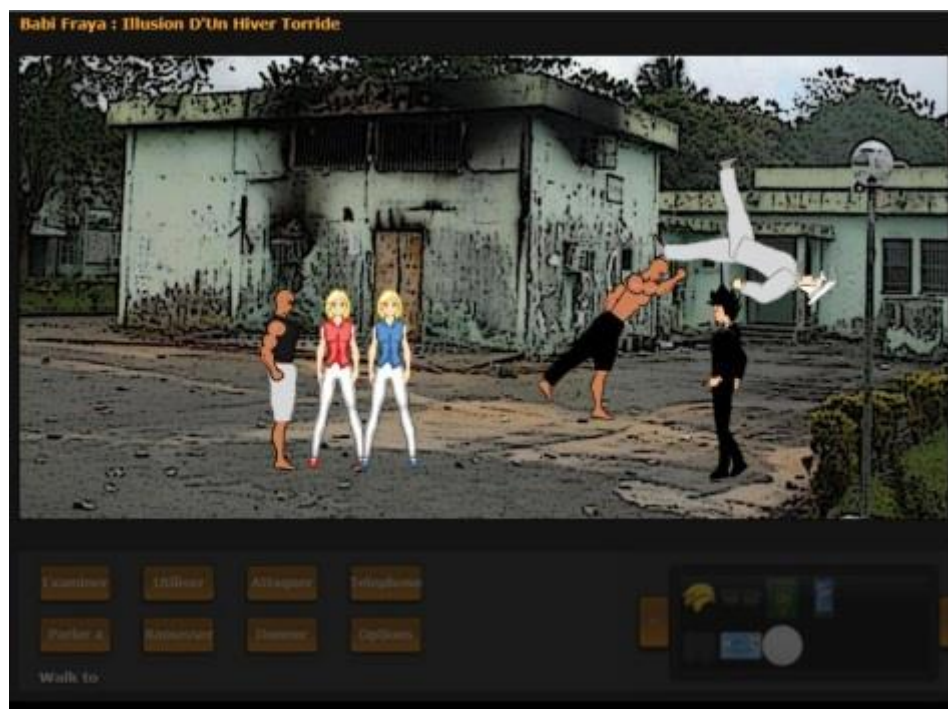
10. Il y a un long chemin à parcourir pour ce qui est de construire un monde virtuel convenable.

Babi Fraya : Illusion d'un Hiver Torride

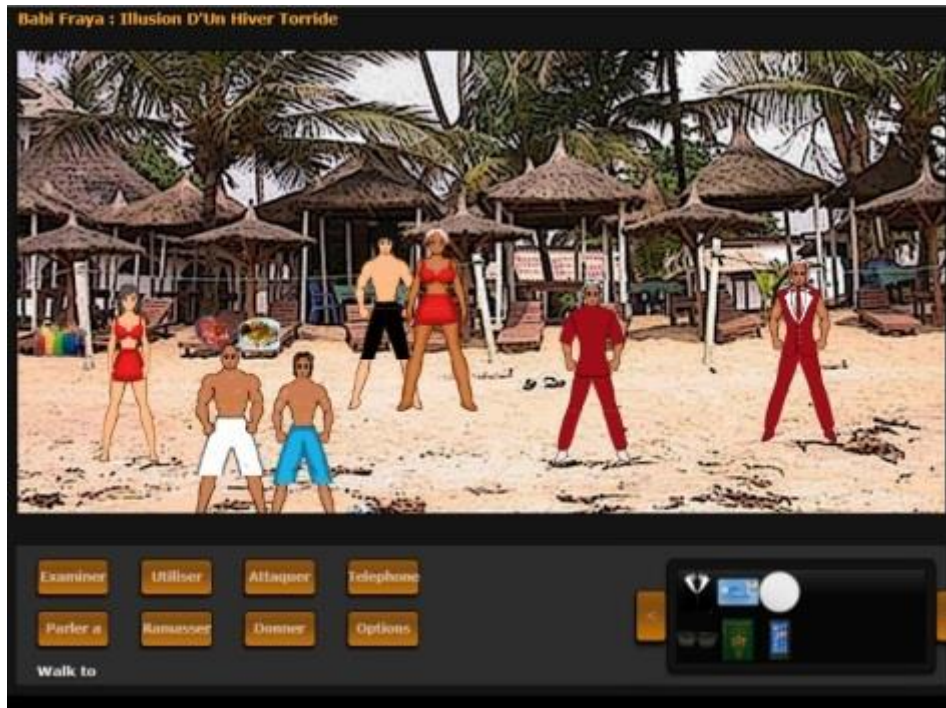
Par [Necemon](#), 2013



Je viens de publier une version beta de mon [premier jeu complet](#). Si tu as un moment pour l'essayer, j'espère que tu vas apprécier: <http://babifraya.com/>



Babi Fraya™ est un [jeu d'aventure du style "Point & Click"](#), donc l'intérêt prédominant se focalise sur l'exploration, les dialogues et la résolution d'énigmes. C'est aussi une fiction dont l'objectif est de raconter une histoire, le joueur pouvant agir sur l'histoire, vu qu'il y a plusieurs embranchements scénaristiques.



Scenario

Nous revenons donc en Décembre 2010 avec Lewis, étudiant à New York. Il rentre chez lui à Babi pour les fêtes de fin d'année. Au début c'est cool, les shows et les festins, sur la Rue Princesse ou les plages ensoleillées, avec les vieux amis et les nouvelles rencontres... Jusqu'à un soudain changement d'ambiance. Qu'est ce qui n'a pas marché ? Personne ne sait. Tout est allé très vite... Dans l'espace de quelques minutes, ce fut un passage de l'harmonie au drame: cris, bombardements, pillages, pénuries, fermeture des frontières. Quand Babi La Joie devient Babi Frayeur, ce qui était supposé être des vacances de rêve ressemble de plus en plus à une mission commando. Que faire maintenant ? Combattre ou fraya ? Se battre pour fraya ? [À toi de choisir.](#)



En résumé, j'ai juste 3 petits commentaires:

- Ceci est un [jeu d'aventure du style point-and-click](#), construit avec [Microsoft Silverlight](#).
- L'histoire propose une perspective décalée de la [Bataille de Babi #CIV2010](#), qui transforme des vacances de rêves en une mission commando.
- Le jeu est plutôt facile et il ya quelques parties qui pourraient potentiellement être améliorées, mais ça marche plutôt bien...

Babifraya.com. Toute réaction est bienvenue,

N.

Redynamisation : Kpakpatoya 2.0 en tant que plateforme interactive

Par [Necemon](#)

#Kpakpatoya

1. Introduction

[Kpakpatoya™](#) est un catalogue de ce qui est nouveau, populaire et intéressant en ligne avec un accent particulier sur l'Afrique. Les utilisateurs peuvent publier du contenu, commenter et décider à travers des votes de ce qui est bon (kiffs) et ce qui est nul (zaps). Les liens qui reçoivent l'approbation de la majorité progressent vers le sommet, ainsi la page d'accueil serait constamment en mouvement, avec plein de liens frais et intéressants. Kpakpatoya™ fait partie de [Evasium Network](#).

"Kpakpatoya" est un terme tiré de l'argot ivoirien qui désigne l'action de rapporter, relayer des histoires, des nouvelles, des potins, voire de favoriser la circulation de commérages et de rumeurs. Dans notre contexte, il serait donc plus approprié de comprendre "Kpakpatoya" dans le sens de scoops, de révélations insolites, et même d'actualités captivantes.



2. Contexte Historique

Retour en Avril 2011. La Côte d'Ivoire est alors en train de sortir d'une [crise majeure](#), crise au cours de laquelle les technologies de l'information et de la communication ont joué un rôle important quand il s'agissait d'apporter une assistance pratique aux victimes collatérales de la crise ivoirienne. Au-delà de simples mots, les hashtags tels que #CIV2010 et #CIVSocial permettaient de faire circuler des informations critiques et d'apporter des solutions concrètes auxdites victimes. À travers des dons, des call-centers et surtout Twitter, qui se présente alors comme l'outil idéal pour la circulation d'informations en temps réel, voir urgentes.

La communauté ivoirienne sur Twitter est alors en plein essor, avec de plus en plus d'inscriptions, de tweets et de contributions. Mais cette communauté était toujours relativement faible en termes de nombre. Pour un si petit groupe sur Twitter, comment se retrouver, et échanger autour de thèmes communs ? Encore les #Hashtags, bien sûr... Sur les réseaux sociaux, le hashtag est un mot ou ensemble de mots précédé du symbole '#'. Le hashtag sert à centraliser les messages autour d'un terme bien précis. Il fait office de mot-clé pour que les utilisateurs puissent commenter / suivre une conversation ou se retrouver autour d'un sujet, par exemple les mesures de ravitaillement en temps de crise ou encore les urgences médicales.

Mais dans cette période d'après-guerre, place à des tags moins sinistres. [#Kpakpatoya](#) tombait à pic pour permettre à cette petite communauté de se retrouver dans une ambiance qu'on pourrait qualifier de « cool ». C'était le tag que ces « influenceurs » et « pionniers » ivoiriens sur Twitter utilisaient pour se passer des nouvelles locales, des « Inside Joke », des tubes, ou d'autres sortes d'infos ou de contenus intéressants relatifs entre autres, à des événements sportifs, des (non) conférences technologiques, ou encore le quotidien de chacun.

Percevant une occasion d'améliorer certaines conditions socio-technologiques, j'ouvre dans la même période le site [kpakpatoya.com](#). Au début c'était juste [un flux des tweets du fil #kpakpatoya + quelques extras](#), notamment un condensé de l'actualité locale (ivoirienne) et internationale en temps réel. Puis j'ai essayé avec plus ou moins de succès de proposer quelques applications telles que des forums de discussions, le blog et la possibilité de tweeter directement depuis le site. J'avais aussi ouvert le compte Twitter [@kpakpatoya](#) et initié la conception de l'application mobile, qui continuent de présenter l'actualité tout comme la page Facebook et le site web.

C'est dans cette forme d'écosystème que le hashtag #Kpakpatoya montait en popularité, à travers une combinaison de compétences techniques et sociales. En suivant le fil #kpakpatoya, même pour un nouveau venu, il était facile de retrouver les sympathisants de la culture ivoirienne, leur actualité, ainsi que les thèmes locaux les plus populaires.



3 ans plus tard, la scène Web ivoirienne se présente sous une forme complètement différente...

D'une part, cette communauté virtuelle s'est beaucoup élargie, ce qui est une très bonne chose, puisqu'il y a beaucoup plus de contenu, de projets web, d'entrepreneurs web, de blogueurs, d'utilisateurs, etc. Sauf qu'un simple hashtag ne suffit plus pour une exploration efficace du contenu. Ce ne serait pas pratique de tous communiquer autour d'un seul hashtag. Bien évidemment, il y a toujours l'option de « décomposer », d'utiliser les hashtags alternatifs qui ont émergé entre-temps (même si #Kpakpatoya demeure l'un des tags les plus populaires). C'est une bonne solution, à condition d'être constamment informé des nouveaux utilisateurs et tags à suivre pour ne pas se perdre dans tout ce volume de contenu et ne pas manquer l'essentiel de l'information récente.

D'autre part, il y a eu très peu d'évolution par rapport à #Kpakpatoya, peu d'efforts que ce soit sur les plans de la technologie, de l'infographie, de la communication, des infrastructures, etc. La page Facebook a moins de 2000 fans, la page Twitter a autour de 8000 followers, l'application mobile est obsolète, et jusque récemment, les composants du site web qui avaient pas mal de succès dans les premiers mois ont été quasiment délaissés (je t'épargne les chiffres relatifs à la baisse du trafic web). Il n'y a presque pas de contributeurs à l'avancée du projet, plus que des utilisateurs. Ce qui aurait pu être un projet communautaire décent est passé à un état latent.

C'est vrai que la formation de la communauté s'est faite de manière assez organique, il n'y avait aucune stratégie concrète, tout s'est passé progressivement et naturellement, ce qui explique peut-être la décontraction après que l'effet de buzz soit passé, chacun étant préoccupé par ses projets personnels. J'avoue que les applications que j'avais écrites dans le cadre de ce projet étaient quasiment passées en mode maintenance et que j'étais moi-même passé à d'autres choses. Bref, personne n'intervenait.

Un homme sage a dit un jour : s'il y a quelque chose de potentiellement intéressant et que tu ne comprends pas pourquoi personne ne le fait, c'est parce que toi-même tu ne l'as pas fait. That's DIY : Do It Yourself.

Je reprends donc la direction du projet afin d'essayer de produire quelque chose d'utile. Ces dernières semaines, avec mon équipe, nous avons procédé à quelques rénovations, essayant de produire une plateforme plus interactive (si possible avec valeur ajoutée) pour faciliter la gestion du contenu, les rencontres et les échanges au sein de la communauté.



3. Description

Kpakpatoya™ est propulsé par [Evasium®](#), une petite équipe de geeks. Nous construisons des logiciels, notamment des applications Web orientées vers le divertissement et la formation intellectuelle.

Sur Kpakpatoya™, on discute un peu de tout, mais les thèmes les plus sollicités sont les suivants : Affairages, Clash, Eco-Politique, Culture, Insolite, Babi Actus, Afrique, Sport, Diaspora.

Au delà de la possibilité de lire les actualités, il s'agit maintenant d'ajouter une touche d'interactivité, où chacun peut proposer des liens, discuter/commenter et liker les notes existantes. Un Kiff est un vote positif (comme un "j'aime", un "+1") pour une note. Un Zap, c'est l'inverse, c'est un vote négatif pour une note. Tout utilisateur de Kpakpatoya™ peut kiffer ou zapper une note, et puisque le score de la note dépend de la différence entre ses kiffs et ses zaps, chaque vote aide à établir la position de la note dans le classement de Kpakpatoya™. Les notes pourraient donc être listées par ordre de popularité, pour permettre aux prochains visiteurs de voir l'essentiel.

Rien de bien complexe, juste un système de partage comme on en trouve un peu partout sur le Web. Par exemple, les entrepreneurs ont [Hacker News](#), les Américains ont [Reddit](#), les Français ont [tapemoui.com](#). Le concept existe déjà depuis un moment, c'est juste qu'il n'y a pas de version Ivoirienne/Africaine.

Kpakpatoya™ est disponible dans 2 langues.

En Français :

<https://kpakpatoya.com/?lang=fr>
<https://www.facebook.com/Kpakpatoya>
<https://twitter.com/kpakpatoya>

En Anglais:

<https://kpakpatoya.com/?lang=en>
<https://www.facebook.com/KpakpatoyaNews>
<https://twitter.com/kpakpatoyanews>

Kpakpatoya™ pourrait devenir une référence en matière d'actualité et d'«affaires» pour les internautes ivoiriens (ou pas). Mais ce n'est pas ça l'objectif principal. L'objectif actuel est de proposer un outil utile pour étendre les options de partage de contenu local et de suspendre la pause de Kpakpatoya qui n'a que trop duré.

Sur une note plus personnelle, je pense qu'il faut plutôt voir ce projet comme une expérience qui pourrait contribuer à optimiser la visibilité des contenus africains en général et ivoiriens en particulier. Pour avoir géré le site web, le compte Facebook et le compte Twitter de Kpakpatoya sur ces 3 dernières années, il me semble que beaucoup de followers réclament une meilleure interaction et recherchent une meilleure visibilité pour leur contenu, à savoir leurs projets, liens postés, ou simples avis et commentaires. Il est donc possible que cette version du site réponde à leurs attentes.

Il y a encore beaucoup de choses qu'on pourrait ajouter ou améliorer, on pourra le faire au fur et à mesure en tenant compte des feedbacks, mais le prototype de cette nouvelle version est relativement stable, et ce qu'il faut maintenant c'est l'essayer. C'est-à-dire y créer ton compte, y tester les différentes formes d'interaction, apporter ton feedback et partager le lien avec tes contacts pour qu'ils puissent en faire de même.



Projet Flux : Plateformes Communautaires du style "Social News"

Par [Necemon](#)



Juste une petite note pour récapituler la situation de mes [projets en cours de développement](#).

Ces derniers temps, j'ai construit une série de [plateformes communautaires](#), des applications Web du style "Social News" où les utilisateurs peuvent publier du contenu, commenter et décider à travers des votes de ce qui est bon (kiffs) et ce qui est nul (zaps). Les liens qui reçoivent l'approbation de la majorité progressent vers le sommet, ainsi les premières pages seraient constamment en mouvement, avec plein de liens frais et intéressants.

Rien d'impressionnant, mais ceci me donne une bonne base pour monter une plate-forme Web robuste, c'est à dire avec les caractéristiques universelles:

- Sécurité (cryptographie, inscription, connexion, gestion des membres, rappel de mot de passe, etc.)
- Couche Données / mise en cache (ou comment gérer un certain volume de "big" data en constante croissance)
- Services Back-end (envoi de courrier électronique, pings, requêtes http, journalisation)
- Une application [ASP.NET MVC](#) stable
- gestion et actions des utilisateurs : votes, commentaires, publications, modération
- Gestion des ressources audiovisuelles et de la logique cliente (images, Javascript, css, compression/centralisation)
- Bonus: J'apprends beaucoup par rapport au déploiement sur les serveurs (paramètres IIS, répertoires virtuels, ports, pools d'applications, etc.)

Bref, le genre de choses qui pourraient être utile dans une application Web moderne. En fait, c'est mon application Web la plus complexe à ce jour.

En mode [Extreme Programming](#)

Je reste intéressé par la construction de [mondes virtuels](#) et de [jeux en ligne](#), mais je pense à publier des prototypes régulièrement. Ainsi, je peux m'améliorer au fur et à mesure, en apprenant et en déployant à chaque étape, au lieu de travailler sur un même projet pendant plusieurs années au risque de perdre beaucoup de temps sur des solutions qui ne sont pas vraiment pratiques/utiles.

Donc, c'est ça l'idée: sortir de nouveaux trucs dès que j'ai quelque chose de stable qui couvre les bases, puis étendre/peaufiner. Si mon expérience avec les projets Web m'a appris une chose, c'est que les internautes qui utilisent des applications savent suggérer ou demander des choses que les développeurs eux-mêmes n'auraient pas pensé à faire, et certaines de ces suggestions peuvent s'avérer de très bonnes idées, même si on ne capte pas toujours tout le potentiel au départ. Aussi, ça aide à établir un meilleur sens des priorités.

Du coup, c'est ce que j'ai fait récemment, chaque site ayant ses propres thèmes et ils sont tous disponibles en ligne (en Anglais et en Français):

flux.evasium.com (éducation, sciences et mondes virtuels)

notiflux.com (une exploration du contenu en ligne sur le développement personnel et le succès dans la vie)

kpakpatoya.com (catalogue de ce qui est nouveau, populaire et intéressant en ligne [avec un accent particulier sur l'Afrique](#))

degamage.com (divertissement essentiellement geeky)

appuyage.com (exploration en psychologie, sexologie et relations interpersonnelles au niveau émotionnel)

Donc [j'ai fait un jeu](#) l'année précédente, je déploie ces portails web cette année et les mois à venir semblent prometteurs en termes d'améliorations techniques et de nouvelles fonctionnalités. On verra bien.

Reste informé sur tes sujets préférés via les plateformes sociales

Par [Necemon](#)

Ayant écrit [Notiflux™](#) et [AUDE](#) (Automatic Updates Distribution Engine) il y a quelques mois, je me suis dit que je jouerais un peu avec les APIs de [Facebook](#) et [Twitter](#), de façon à partager des articles relativement utiles, au fur et à mesure qu'ils sont publiés.

Donc, selon le genre de choses que tu aimes, tu voudrais peut être rejoindre ou suivre l'une de ces pages (ou plusieurs, pourquoi pas):

[Degamimage™](#) : actus de jeux vidéo, jeux web, jeux pour Windows.

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[Evasium Park France](#) : L'actualité des [mondes virtuels](#).

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[Notiflux France](#) : Ton flux de notes et de notifications. L'essentiel des sources francophones pour les sujets qui concernent ton succès : organisation, stratégie, tactiques, philosophie, marketing, richesse, etc.

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[Evasium France®](#) : Articles et réflexions sur l'éducation à travers les technologies, apprendre tout en s'amusant.

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[Appuyage™](#) : l'essentiel séduction, rencontres, relations amoureuses, sexualité (pas forcément dans cet ordre)

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

Aussi quelques pages avec un accent particulier sur l'Afrique de l'Ouest:

[Kpakpatoya™](#) : L'actualité locale et internationale

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[La Cour Commune™](#) : Nous construisons une plateforme virtuelle de rencontres et d'échanges. Mais pour l'instant, ce sera actus, showbiz, technologie, joie !

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

[Babi Fraya™](#) : Partage d'articles touchant à l'art digital africain : jeux vidéo, illustration, musique, nouvelles, cinéma, photographie.

->[Facebook](#) ->[Twitter](#)

Fais ton choix !

N.

Furtivue (Ou Comment Envoyer Des Messages Furtifs Comme Des Ninjas)

Par [Necemon](#)



Furtivue : une vue furtive sur vos messages. (www.furtivue.com)

Furtivue est un service web qui vous permet d'envoyer des messages temporaires, autodestructibles. C'est à dire que vous pouvez contrôler combien de temps vos messages restent chez le destinataire.

Quand le destinataire ouvre votre message Furtivue, il apparaît pour un nombre spécifié de secondes, puis s'auto-détruit. La durée dépendra de la longueur du message (Ou vous pouvez choisir combien de temps vous voulez que le message reste affiché).

Comment cela fonctionne:

L'utilisateur A écrit un message à l'utilisateur B, un lien est envoyé à B. Lorsque B clique sur le lien, ce lien est désactivé (ne peut donc pas être réutilisé), le message est affiché à partir d'un tableau Silverlight et disparaît après que le temps prédéfini soit terminé.

But:

Cela pourrait être utilisé pour l'envoi d'informations confidentielles / secrètes (telles que les mots de passe), ou toute autre donnée que vous ne voulez pas que le récepteur garde dans sa boîte e-mail : pour une raison quelconque, vous voudriez peut-être vous exprimer sans laisser une trace permanente.

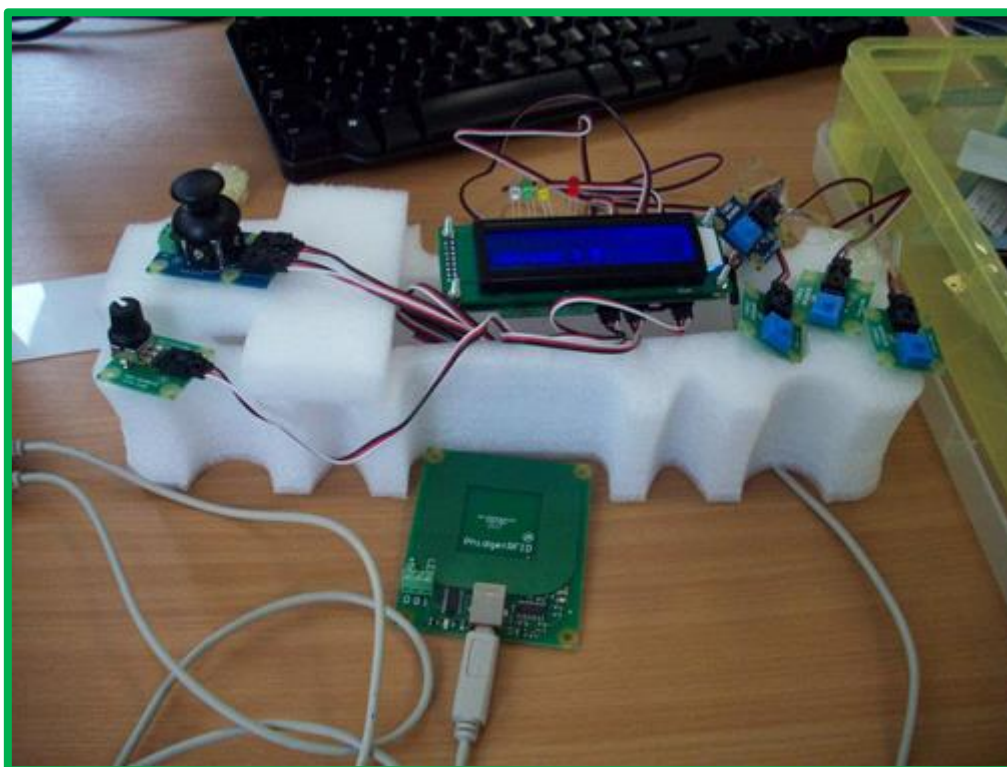
Et maintenant...

Vous pouvez l'[essayer ici](#) ou alors [télécharger/explore le code source à partir d'ici](#).

Chapitre 9

Recherches et Etudes de Cas

*L'informatica è un'esperienza che ti arricchisce molto
Almeno stando a quello che dice il mio estratto conto !*



Phidgets : Premiers Pas En Robotique ?

Par [Necemon](#)



Les phidgets sont des blocs de construction, des composants électroniques pas cher que vous pouvez contrôler à partir de votre ordinateur personnel via un port USB. Ils vous donnent [quelques méthodes supplémentaires d'entrée/sortie de données au-delà de la combinaison classique](#) souris + clavier + écran.

Comme [Harold Thimbleby](#) l'a mentionné dans son livre [Press On](#), les phidgets sont un moyen très pratique de débiter dans la programmation hardware, au cas où on veut construire des systèmes réels, et non pas des simulations Web ou sur écran: les phidgets sont appelés ainsi parce qu'ils sont l'équivalent physique des widgets de l'écran (gadgets Windows).

Phidgets = Physique + de Widgets
(Widgets = Windows + de Gadgets)

Où les trouver?

il y a différents distributeurs officiels phidgets répartis [à travers le monde](#). Par exemple, pour ceux qui sont en France, vous pouvez consulter [le site de RoboShop Europe](#).

Commencer la manipulation/programmation de phidgets

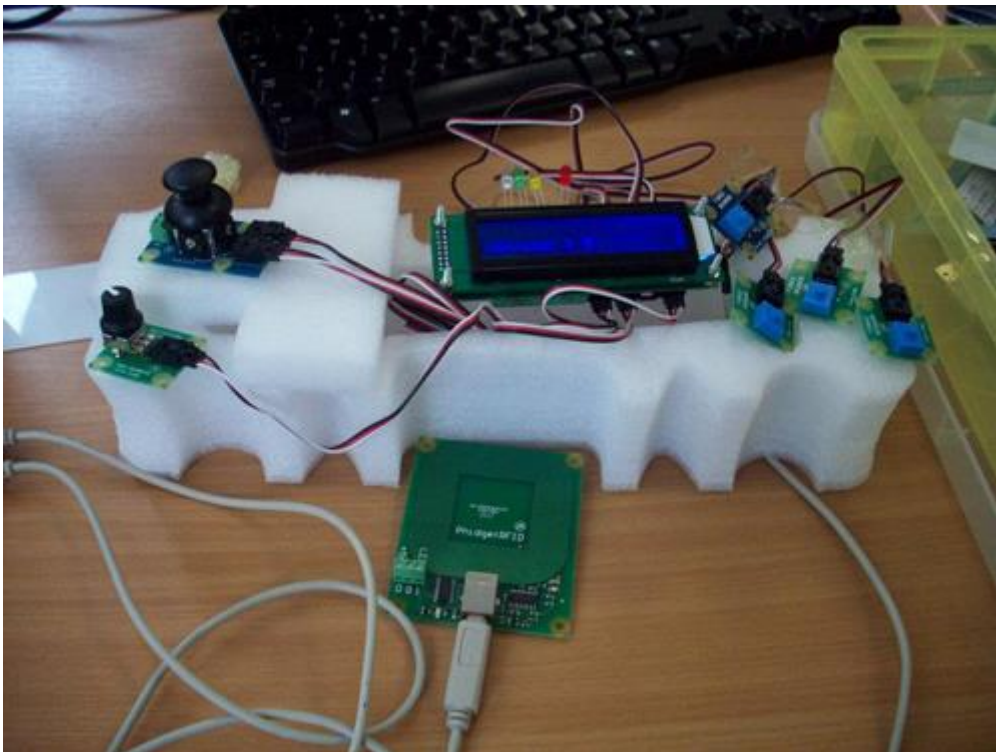
Toute la complexité USB est gérée derrière l'API (Application Programming Interface). Les applications peuvent être développées rapidement par les programmeurs en utilisant leur langage préféré: C / C ++, C#, cacao, Delphi, Flash AS3, Flex AS3, Java, LabVIEW, MATLAB, Max / MSP, MRS, Python, REALBasic, Visual Basic.NET, Visual Basic 6.0, Visual Basic pour Applications, script Visual Basic, Visual C / C ++ / Borland.NET, etc. (Si vous ne savez pas programmer, vous pouvez cependant utiliser un logiciel tel que Microsoft Robotics Studio ou même Microsoft Excel). Tout ce dont vous avez besoin, ce sont les pilotes que vous pouvez obtenir en téléchargeant [l'installateur adéquat](#). De même, vous pouvez [accéder aux différents manuels, aux échantillons et à l'API à partir d'ici](#).

Par exemple, en tant que développeur C#, il suffit de télécharger les ressources suivantes et vous êtes prêt à démarrer:

1. [Guide de démarrage](#)
2. [L'installateur Windows](#)
3. [Les exemples de code](#)

Un exemple pratique

Permettez-moi de vous présenter le Quick-&-Dirty-Pad (le temps que je pense à un meilleur nom), un "contrôleur de jeu" que j'ai construit avec mon partenaire [Daniel Williams](#), alors que nous étions à l'[Université](#), classe de [technologies de l'interaction](#) menée par le Docteur [Parisa Eslambolchilar](#).



Oui je sais, ce n'est pas terrible, mais il faut bien commencer quelque part...

Nous l'avons utilisé principalement pour aller de pair avec un jeu de simulation de vol que nous avons programmé. Nous avons utilisé des capteurs de force pour le tir, un joystick pour l'orientation, des étiquettes RFID pour l'authentification d'utilisateur et un capteur de rotation pour réguler la vitesse du jeu. Les événements du jeu transparaissent à travers un écran LCD et quelques indicateurs LED.



(Merci d'avoir lu jusqu'ici. Le reste est pour les nerds seulement. C'est la partie où nous discutons brièvement les principaux détails techniques.)

Le jeu lui-même a été écrit en C#. Il est inspiré d'un [tutoriel XNA de Riemers](#). Les éléments clés du code incluent le système de navigation:

```

        if (keys.IsKeyDown(Keys.Right))

            leftRightRot += turningSpeed;

        if (keys.IsKeyDown(Keys.Left))

            leftRightRot -= turningSpeed;

        float upDownRot = 0;

        if (keys.IsKeyDown(Keys.Down))

            upDownRot += turningSpeed;

```

```
if (keys.IsKeyDown(Keys.Up))

    upDownRot -= turningSpeed;
```

L'avion se déplace continuellement vers l'avant et le code ci-dessus est utilisé pour contrôler les mouvements de rotation. Un de nos défis a été d'intégrer le code Phidget pour le joystick dans cette partie du projet de telle sorte que le joystick se comporte comme les touches directionnelles.

Tout d'abord, nous avons créé un nouvel input wrapper, la classe qui contient le gestionnaire de capteurs pour détecter tout changement dans le mouvement de la manette. La classe input wrapper implémente l'objet interface kit qui détecte les entrées de données

```
InputWrapper iw = new InputWrapper();

ifKit.SensorChange += new SensorChangeEventHandler(ifKit_SensorChange);
```

La première section du code suivant contrôle l'axe X de la manette de commande. Les valeurs de sortie de la manette sont comprises entre 0 et 999, donc pour toute valeur supérieure à 500 le plan serait tourné vers la droite et toute valeur inférieure à 500 le plan serait tourné vers la gauche. La deuxième partie du code est utilisé pour contrôler l'axe Y sur la manette de commande. Cette fois-ci une valeur supérieure à 500 tournerait le plan de sorte qu'il s'oriente vers le haut tandis que toute valeur inférieure à 500 ferait tourner le plan de sorte qu'il s'oriente vers le bas.

```
if(iw.XJoystick>550)

    leftRightRot = (iw.XJoystick-500)/10000;

if (iw.XJoystick < 450)

    leftRightRot = (iw.XJoystick-500)/ 10000;

    if (iw.YJoystick > 550)

        upDownRot = (iw.YJoystick - 500)/10000;

if (iw.YJoystick < 450)

    upDownRot = (iw.YJoystick - 500) / 10000;
```

L'écran LCD a été utilisé pour afficher le nom du joueur et son score. L'utilisateur doit scanner sa carte RFID pour démarrer le jeu. Nous avons écrit des wrappers LCD et RFID qui contiennent les différents gestionnaires d'événements. La classe RFID détecte si un tag est présent, sinon un message s'affiche sur l'écran LCD demandant à l'utilisateur de placer son tag

```
TextLCDWrapper tlw = new TextLCDWrapper();

RFIDWrapper rw = new RFIDWrapper();

while (rw.tag == null || rw.tag.Length < 2)
```

```

{

    tlw.JustTyped("Tag, Please!");

}

```

Lorsque l'utilisateur scanne son étiquette, le capteur RFID permet de détecter si l'utilisateur est enregistré, et afficher le message correspondant sur l'écran LCD

```
private void DrawText()
```

```

{

    if(rw.tag != null && rw.tag.EndsWith("cb"))

    {

        tlw.JustTyped("Necemon : " + score);

        spriteBatch.DrawString(font,"Necemon - score:" + score, newVector2(20, 45), Color.White);

    }

    else if (rw.tag != null && rw.tag.EndsWith("8a"))

    {

        tlw.JustTyped("Daniel : " + score);

        spriteBatch.DrawString(font,"Daniel - score:" + score, newVector2(20, 45), Color.White);

    }

    else if (rw.tag != null)

    {

        spriteBatch.DrawString(font, rw.tag + " - score:" + score, newVector2(20, 45), Color.White);

        tlw.JustTyped("Unknown : " + score);

    }

}

```

Le détecteur de rotation est utilisé pour contrôler la vitesse de l'avion. Les valeurs du capteur de rotation sont obtenues par la classe input wrapper, comme mentionné précédemment dans la description de la manette. Plus vous tournez le capteur, plus la vitesse augmente

```
gameSpeed = iw.RotationValue/100;
```

Le code suivant crée un nouveau projectile à chaque fois que la barre d'espace est enfoncée à condition que la balle précédente ait été tirée au moins 100 millisecondes plus tôt.

```

    if (keys.IsKeyDown(Keys.Space))
    {
        double currentTime = gameTime.TotalGameTime.TotalMilliseconds;

        if (currentTime - lastBulletTime > 100)
        {
            Bullet newBullet = new Bullet();

            newBullet.position = xwingPosition;

            newBullet.rotation = xwingRotation;

            bulletList.Add(newBullet);

            lastBulletTime = currentTime;
        }
    }

```

Notre tâche consistait à mettre en œuvre quatre capteurs pour contrôler les projectiles étant tirés par l'avion. Les valeurs du capteur de force sont également obtenues via la classe input wrapper. Le code suivant crée maintenant une nouvelle balle de type 3 à chaque fois que les capteurs de force sont pressés

```

if (keys.IsKeyDown(Keys.C) || iw.Force3 > 25)
{
    //make the lights blink

    iw.ifKit.outputs[0] = (!iw.ifKit.outputs[0]);

    iw.ifKit.outputs[1] = (!iw.ifKit.outputs[1]);

    iw.ifKit.outputs[2] = (!iw.ifKit.outputs[2]);

    iw.ifKit.outputs[3] = (!iw.ifKit.outputs[3]);

    double currentTime = gameTime.TotalGameTime.TotalMilliseconds;

    //within a certain frequency

```

```
if (currentTime - lastBulletTime > 300)

{

    //Create the bullet and add it to the bulletlist

    Bullet newBullet = new Bullet();

    newBullet.position = xwingPosition;

    newBullet.rotation = xwingRotation;

    bulletList3.Add(newBullet);

    //play a sound

    soundEffect1.Play();

    lastBulletTime = currentTime;

}

}
```



Prototype Papier

Par [Necemon](#)



La semaine dernière, j'ai eu à réaliser un [prototype en papier](#) pour une application mobile sur laquelle je travaillais. J'ai fini par construire quelque chose de pas trop mal (photo ci-dessus), mais au début je n'étais pas sûr de savoir comment m'y prendre. Donc j'ai pensé que je pourrais écrire une petite note à ce sujet.

La première chose était de faire un peu de recherche, juste pour voir comment les gens le font normalement. Le site [paperprototyping.com](#) avait été assez instructif par rapport à ça (ainsi que [cette vidéo](#)).

Ensuite, direction la papeterie pour collecter les trucs nécessaires. Pour l'ensemble du processus, j'ai juste utilisé un crayon, un feutre, un bâton de colle, quelques fiches et une paire de ciseaux. C'est tout.

Les prochaines étapes étaient de couper certaines des fiches à l'échelle d'un (gros) téléphone mobile, envelopper l'une d'elles autour des autres et faire une ouverture de chaque côté afin que les «écrans» puissent passer :



Tout cela peut sembler plutôt évident, mais je suppose que c'est le genre d'article que j'aurais aimé pouvoir lire quand je commençais.

Merci.

Dual Shock 3 - Partie 1: Historique des contrôleurs de jeu

Par [Necemon](#), 2011



Cette étude porte sur un appareil qui est probablement la meilleure manette de tous les temps: le Dual Shock. Il a de nombreuses variantes et nous pouvons nous attendre à ce qu'il continue d'évoluer dans les prochaines années, cependant, nous allons nous concentrer ici sur la version actuelle, la Dual Shock 3.


Dans cet article, nous allons revoir l'histoire de la manette de jeu en général, et ensuite se concentrer sur l'histoire du Dual Shock lui-même, afin que nous comprenions comment il a été construit. Dans les prochaines parties, nous allons continuer avec [le contexte dans lequel l'appareil a été construit](#) et ensuite [analyser la manette en étudiant ses spécifications](#).

Les bases




Il y a de nombreuses catégories de contrôleurs de jeu, parmi lesquelles nous retiendrons le plus populaire, le gamepad, vu que c'est exactement ce que la Dual Shock est. Le Gamepad, souvent appelé la manette de jeu, peut avoir des boutons d'action combinés avec un ou plusieurs joysticks omnidirectionnels ou d'autres boutons. Ils sont tenus avec les deux mains, avec les doigts (généralement les pouces) utilisés pour envoyer des commandes au jeu; comme mentionné sur Wikipédia, les contrôleurs de jeu modernes sont une variation du gamepad standard. Des ajouts communs incluent des boutons d'épaule placés le long des bords de l'appareil, des joysticks, des boutons placés au centre et de moteurs internes qui fournissent une rétroaction haptique (généralement, cela s'exprime par des vibrations).

Un peu d'histoire

Dans son article intitulé: "Histoire de la manette de jeu", Catalin Ivan a déclaré: « Depuis le début du jeu vidéo, la manette a été le meilleur (et souvent le seul) moyen d'interaction homme-machine ». C'est effectivement un fait intéressant, et il serait bon de suivre l'évolution depuis ce début pour voir comment nous avons atteint les technologies actuelles de gamepad. Beaucoup de gamepads ont été commercialisés à travers l'histoire, nous n'allons pas tous les étudier, nous allons nous contenter d'examiner ceux qui apparaissent comme des étapes importantes que nous avons observées à partir d'une étude par John Honnibal et que nous résumons dans le tableau suivant:

Nom du contrôleur	Description	Image
Le TV Tennis Game Paddle	<ul style="list-style-type: none"> - Un contrôle analogique basé sur un monostable - les touches de démarrage étaient situées sur la console, et non pas sur les manettes - Une variante était d'utiliser un curseur - Certains jeux n'avaient même pas de manettes avec des câbles , mais les touches étaient placées directement sur le jeu lui-même - Généralement, pour les premiers modèles, il n'y avait pas de boutons sur les pads 	

Le joystick Atari 2600	<ul style="list-style-type: none"> - Un joystick numérique à quatre directions avec une seule touche d'action - Encore une fois, la touche de démarrage du jeu était sur la console elle-même 	
Le joystick Atari 7800	<ul style="list-style-type: none"> - Un joystick numérique à quatre directions avec deux boutons de tir - Il s'agissait juste d'ajouter un bouton supplémentaire au joystick 2600 	
Le joystick Home Computer 8-bit	<ul style="list-style-type: none"> - Un joystick analogique avec un bouton de tir simple - Ici, le jeu pourrait être lancé en utilisant le clavier 	
Le joystick Vectrex	<ul style="list-style-type: none"> - Un joystick analogique avec quatre boutons - Les jeux pouvaient être lancés par le contrôleur en utilisant les touches de tir normales - Les touches de tir sont étiquetées de '1' à '4' 	
Le joystick Nintendo Entertainment System	<ul style="list-style-type: none"> - Un joypad numérique avec deux boutons de démarrage et deux boutons de tir 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Introduit l'idée de placer des composants actifs et des circuits à l'intérieur du joypad. - La forme de la manette de jeu, cependant, est une boîte rectangulaire très basique. - Les deux boutons de tir sont tous les deux de couleur rouge et sont marqués 'A' et 'B'. 	
Le joystick Super Nintendo Entertainment System	<ul style="list-style-type: none"> - Une manette de jeu numérique avec deux boutons de démarrage et six boutons de tir. - Introduit l'idée de boutons d'épaule - Forme beaucoup plus naturelle pour s'adapter aux mains du joueur. 	
Le Joypad Sony PlayStation I	<ul style="list-style-type: none"> - Une manette de jeu numérique avec deux boutons de démarrage et huit boutons d'action. - Ajoute deux boutons d'épaule de plus que le pad SNES - Une forme encore plus ergonomique 	
Le Joypad Sony PlayStation II	<ul style="list-style-type: none"> - Une mise à jour du contrôleur PlayStation I, qui ajoute des contrôles analogiques et une paire de moteurs de vibration. - Le convertisseur analogique - numérique est dans le contrôleur et l'interface est numérique. - Les deux moteurs sont équipés avec des poids excentriques de tailles différentes, et peut être contrôlée indépendamment par le jeu. 	

De ce bref résumé, nous pouvons voir les différentes étapes de l'histoire du contrôleur de jeu avant l'avènement du Dual Shock. Les quelques déductions que nous pouvons faire sont tout d'abord que nous sommes lentement passés de contrôleurs avec zéro bouton vers les contrôleurs avec un, deux boutons et ainsi de suite. Cette évolution est devenue de plus en plus significative avec des couleurs et des étiquettes. Nous observons également que les commandes sont progressivement passées de la console à la manette. En outre, nous notons que les contrôleurs devenaient de plus en plus ergonomiques avec le temps.

Maintenant, nous allons revisiter [l'histoire exceptionnelle de la DualShock](#).

Dual Shock 3 - Partie 2: L'histoire exceptionnelle de la Dual Shock

Par [Necemon](#), 2011



Nous venons d'examiner [l'évolution de la manette de jeu](#) en général. Maintenant, nous allons plonger dans l'histoire plutôt percutante de la création de la manette de PlayStation. Les faits rapportés ici proviennent principalement de Kevin Gifford qui a écrit l'article "PlayStation 1 Design" et de Reiji Asakura qui a écrit le livre "Revolutionaries at Sony - The Making of the Sony PlayStation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games."

Pour bien entrer dans le contexte, permettez-moi de présenter quelques-unes des personnalités publiques japonaises qui sont clés de cette histoire. Tout d'abord, Ken Kutaragi, qui était président de Sony Computer Entertainment. Puis nous avons aussi feu Norio Ohga (1930-2011) qui fut président de Sony Corporation au moment de l'histoire qui est arrivée. Et il y avait Teiyu Gotoh, le concepteur principal du projet PlayStation, qui est le héros de cette histoire. Il est également intéressant de mentionner que la PlayStation de Sony a été un énorme succès quand elle a été mise en vente. C'était en fait le modèle le plus vendu sur le marché des équipements électroniques (avec 40 millions d'unités dans le monde entier, sans changement de modèle en trois ans). «L'un des principaux facteurs qui ont conduit au succès de la Playstation», a déclaré Ohga, «a été la conception de l'unité principale et le contrôleur (la manette)». C'est ce que confirme Gotoh en déclarant «Je suis convaincu que le design a contribué à l'énorme succès de la PlayStation, nous avons dû partir de zéro, la Playstation n'ayant aucun antécédent. Un problème majeur était de savoir si les éditeurs de logiciels publieraient des titres pour elle. J'ai pensé que le premier obstacle était de s'assurer que les créateurs de jeu apprécieraient la conception physique. Après tout, les créateurs de jeu sont les premiers utilisateurs de la machine. Nous avons vu juste, s'ils se disent qu'ils veulent une plate-forme qui ressemble à la nôtre.»

Pour Gotoh, le design était l'expression même du contenu. Il visait un design simple mais originale et sans tendance. A l'origine, Gotoh était un concepteur de téléviseurs. Il était bien connu pour son style de design sophistiqué et d'excellentes performances sur des projets comme le Sony Profil PRO et le miracle de Sony, le PC VIAO. Cependant, le projet PlayStation était un problème complètement différent, comme Gotoh dit lui-même : « les téléviseurs ont une forme fixe et utilisent tous les mêmes composants. A travers ces contraintes, je me suis débrouillé pour trouver des moyens pour créer des designs innovants qui sont différents des autres produits, une façon de souligner la différence. Mais la console de jeu est complètement différente de produits conventionnels, parce que la PlayStation est un produit unique. Bien qu'il rivalise avec d'autres plateformes sur le marché du jeu, il n'y a pas d'autre Playstations. Les autres catégories de produit de Sony ont leur propre histoire et un processus de conception prédéfini, mais il n'y avait pas d'exemples à suivre avec la PlayStation, seulement l'idée de faire quelque chose de différent des autres produits du même genre ».

Dans notre étude, nous sommes plus concernés par la manette de PlayStation que la console elle-même. Mais la partie intéressante est que Gotoh conçut non seulement les parties principales de la PlayStation, mais aussi de ses périphériques tels que la carte mémoire et la manette. Cependant, au début, la conception de la manette n'a pas connu une approbation unanime chez Sony. Tandis que Ohga l'a approuvée, Kutaragi, le technologue, l'a immédiatement rejetée: "Qu'est-ce que c'est que ça ? La forme est originale, mais il ne semble pas très facile à utiliser". Elle était en effet très différente des manettes classiques qui étaient plates, alors que la manette de Gotoh était tridimensionnelle. Il se souvient: "J'ai travaillé chez Sony pendant vingt et un ans maintenant, mais il n'y a jamais eu de produit aussi difficile. La manette a été considérablement plus difficile à concevoir que la console." Il lui a fallu plus d'un an pour le concevoir. Il commença par sculpter des morceaux de mousse acrylique à plusieurs reprises pour sentir l'effet dans les mains. La forme de la manette a été affinée grâce à d'innombrables répétitions de ce processus. Un inconvénient des manettes plates était qu'elles devaient être fermement maintenue lors de l'utilisation vu que la paume n'était pas en contact avec l'appareil. Ceci tendait à être inconfortable et stressant. En outre, ces manettes ne pouvaient pas s'adapter correctement aux différents types et tailles de mains. Voilà comment Gotoh a ajouté des poignées de telle sorte que le contrôleur puisse être tenu aussi naturellement que possible.

À un certain point, Gotoh a mené une expérience, en rassemblant quelques enfants pour leur faire tester sa manette. Ils ont trouvé ça un peu bizarre au début car ils étaient habitués aux manettes plates. Cependant, une fois qu'ils ont appris comment l'utiliser, ils semblaient vraiment apprécier. Cela était encourageant, car les enfants sont honnêtes dans leurs commentaires. S'ils aiment une chose, ou s'ils n'aiment pas, ils disent juste comment ils se sentent vraiment par rapport à la chose. De plus, il y avait un autre point très intéressant dans cette expérience. Comme disait [Harold Thimbleby](#), les enfants sont de meilleurs testeurs pour les appareils que les adultes, car ils ont tendance à se comporter comme des lutins. Ils n'hésitent pas à essayer de nouvelles choses sans craindre d'abimer l'appareil. Aussi, le fait qu'ils soient aptes à se débarrasser de toute idée préconçue sur la technologie leur permet d'éviter toute hypothèse de conception. Cela fait d'eux les testeurs parfaits pour un appareil révolutionnaire, comme la manette de PlayStation, le fer de lance d'une nouvelle génération de manettes de jeu.

Dual Shock 3 - Part 3 : Analyse et Spécification

Par [Necemon](#), 2011

Maintenant que nous avons compris [le contexte et les motivations](#) qui ont conduit à la création de la Dual Shock, nous allons apprendre à connaître davantage l'appareil lui-même.



Les dimensions de la manette sont d'environ 6 x 3,5 x 2 pouces.

La Dual Shock a sur le côté gauche, le même pad directionnel trouvé sur la plupart des contrôleurs. Toutefois, sur la droite, les touches d'action sont étiquetées avec les symboles originaux, ce qui est également une innovation par Gotoh, tandis que les contrôleurs classiques utilisaient normalement des chiffres et des lettres pour marquer les boutons, comme il l'affirme lui-même: "A l'époque, les autres compagnies de jeu vidéo attribuaient des lettres de l'alphabet ou des couleurs aux boutons. nous voulions quelque chose de simple à retenir, c'est pourquoi nous avons choisi des icônes ou des symboles, et immédiatement après j'ai proposé la combinaison Triangle-Cercle-X-Carré". Dans une interview rapportée par Radar Jeux, Gotoh a expliqué comment il en est arrivé à ces symboles "J'ai donné à chaque symbole une signification et une couleur, le triangle fait référence à la vue... Je voulais qu'il représente une tête ou une direction et je l'ai fait vert. Le carré est une référence à un morceau de papier, je voulais qu'il représente les menus ou les documents et je l'ai fait rose. Le cercle et le X représentent les prises de décision, "oui" ou "non" et je les ai faits rouge et bleu, respectivement".

Additionnellement, il y a aussi quatre boutons sur le dessus, pour les doigts du milieu et deux joysticks qui permettent d'améliorer l'expérience de certaines catégories de jeu comme la course ou la simulation de vol.



La vibration est un effet intéressant vu que le périphérique "gronde" quand certains événements dramatiques se produisent pendant le jeu. Ceci améliore l'expérience de jeu.

Toutefois, les joysticks et les effets haptiques ne figuraient pas dans la version originale de la manette PlayStation. Pour clarifier, il convient de mentionner que le Dual Shock est en fait une version avancée de cette version originale.

Maintenant parlant à la dernière version, celle qui nous intéresse le plus ici, la Dual Shock 3, qui elle-même est une version avancée de la Sixaxis, le contrôleur de jeu original pour la PlayStation 3 de Sony. Les deux appareils ont la même apparence, mais ils sont différents dans la mesure où le Dual Shock 3 est plus lourd, plus opaque et il vibre.

Même si le Dual Shock 3 peut être branché à la console avec un câble USB amovible, c'est aussi un appareil sans fil qui peut fonctionner sur une connexion Bluetooth. Une autonomie de 30 heures est assurée par la batterie interne. Il semble que la connexion sans-fil pourrait fonctionner sur une distance de plus de 20 mètres.

Ergonomiquement, toutes les manettes Dual Shock sont à peu près les mêmes. Et honnêtement, ce sont les contrôleurs de jeu les plus confortables que j'ai personnellement eu la chance de manier (j'avais essayé une large gamme de contrôleurs au cours des années). Cependant, un inconvénient du Dual Shock 3 pourrait être qu'il est plus léger que ses prédécesseurs. Mais là encore, le joueur s'habitue après quelques temps.

Mettons la Dual Shock 3 en perspective avec les concurrents



Ceci est le contrôleur pour la Xbox 360; c'est celui que nous avons choisi pour notre comparaison parce qu'ils appartiennent à la même génération de contrôleurs, la PlayStation 3 de Sony et la Xbox 360 de Microsoft sont parmi les consoles de jeux qui sont d'actualité à travers le monde et ils ont tous deux à peu près les mêmes performances.

Physiquement, la manette Xbox 360 semble être plus grande et est bien connue généralement pour être un appareil pour les grandes mains (adultes), mais ils ont tous deux presque les mêmes dimensions. La couleur par défaut de la manette Xbox 360 est le blanc tandis que la couleur par défaut pour la Dual Shock 3 est le noir. Toutefois, les deux contrôleurs, ont été mis sur le marché avec une gamme de couleurs différentes afin que chacun puisse choisir selon ses goûts.

Techniquement, la Xbox 360 propose une option intéressante quand il s'agit de batteries. Ils utilisent des piles AA, qui peuvent donc être facilement changées. A l'inverse, la batterie interne du Dual Shock ne peut pas être changée (pas par le joueur, en tout cas). Mais quand il s'agit de câbles, la Dual Shock 3 utilise des câbles standard USB alors que le contrôleur de la 360 nécessite un câble spécifique qui est unique à ce contrôleur. Tous ces facteurs influent sur le coût global de l'appareil du point de vue du joueur. Cependant, la Dual Shock 3 est plus cher sur le marché que le contrôleur 360 (£39 contre £29 au moment où j'ai acheté le mien).

Mais quand il s'agit de la jouabilité, chaque contrôleur a ses propres forces et faiblesses. Mike Ferro a déjà comparé la jouabilité de contrôleurs basés sur les combats, les courses et le tir catégories. Si l'on considère la course, par exemple, la différence clé est dans les boutons d'épaule que les coureurs utilisent normalement pour décélérer. Ils sont beaucoup plus confortables sur le contrôleur 360 vu qu'ils montrent moins de résistance.

Pour les jeux de tir, les contrôles critiques sont les joysticks. Le stick analogique du Dual Shock 3 a un point mort légèrement plus petit, ce qui offre une plus grande précision et un meilleur temps de réponse pour le joueur. Pour en venir aux jeux de combat, l'utilisation du pavé directionnel est essentielle pour permettre aux personnages d'exécuter des mouvements précis. Le Dual Shock 3 est nettement supérieur pour cette affaire en raison de la façon dont les touches sont partitionnées. Au contraire, les mouvements sont un peu plus difficiles à exécuter sur le contrôleur 360 parce que l'utilisateur sent littéralement qu'il essaie de déplacer un seul morceau de plastique, et non des touches indépendantes haut, bas, droit et gauche.



GOOSE (moteur de ravitaillement Google)

Par [Necemon](#)



Google GOOSE est un produit que j'ai proposé lors d'un exercice de marketing. On nous avait demandé de penser à un nouveau produit d'une marque bien établie qui pourrait combler un besoin des clients. Merci de noter que le produit GOOSE est purement fictif. Je ne travaille pas à Google et la description du produit qui suit n'est pas approuvée par Google ou un de ses employés.

Le problème

Le shopping est devenu un processus coûteux en temps. Le rythme de nos vies, emplois et autres activités va tellement vite que nous ne trouvons guère le temps de faire des courses correctement. Les technologies actuelles nous fournissent des solutions pour accélérer le processus par des achats en ligne. Mais même en ligne, le shopping reste une tâche qui implique quelques efforts, de réflexion et de temps pour chaque achat. Parfois, vous n'avez simplement pas envie de le faire, ou vous avez beaucoup d'autres choses à faire. De plus, nous sommes parfois tellement occupés que nous pouvons simplement oublier de le faire.

Une autre chose est que cela pourrait être pénible. Bien sûr, il est souvent intéressant de sortir s'acheter des chaussures et des vêtements neufs. Mais ce n'est pas si amusant d'aller chercher des légumes et de la viande chaque semaine.

La solution

Et si vous pouviez simplement décider une fois ce qui devrait être là à tout moment dans votre réfrigérateur et ne plus vous en soucier? Vous pourriez juste avoir ce que vous voulez à tout moment sans avoir à appliquer régulièrement des efforts, du temps et de la réflexion (ce que les achats d'aliments nécessitent). Et c'est ce que le nouveau Google GOOSE propose.

Le GOOSE (GOOgle Supply Search Engine, Moteur de Ravitaillement Google) est une plateforme logicielle pour une nouvelle technologie de réfrigérateurs de maisons qui systématiquement:

- Sait quels sont les aliments dont vous avez besoin
- Sait quand ils sont absents de votre réfrigérateur
- Vérifie les meilleures offres pour ces articles sur internet
- Commande les aliments manquants en ligne
- Active la livraison de ces articles à votre réfrigérateur (en fait à votre adresse)

Comment ça fonctionne

-> Du côté serveur:

GOOSE se compose d'un service Web où chaque client peut enregistrer et fournir une liste des éléments dont il a besoin à tout moment. Le client peut également définir des éléments spéciaux qui seront livrées que dans des circonstances particulières (par exemple, un gâteau d'anniversaire à livrer une seule fois à une date donnée). Toutes ces informations sont stockées dans la base de données GOOSE.

Le client peut également définir la fréquence sur laquelle il veut que son réfrigérateur soit comblé, disons tous les vendredis après-midi. Alors, quand vient le moment, le service web GOOSE commande les éléments manquants qui avaient été communiquées à la boutique, que le client a indiqué. Mais une chose intéressante est que le client peut donner la liberté au service de choisir à partir de quel magasin il faut acheter. Evidemment cela ne devrait pas être trop loin du domicile du client, mais l'intérêt est que le service GOOSE permet de comparer les offres des différents magasins et choisir la meilleure offre. Les marchandises sont ensuite livrées à la maison du client.

-> Du côté client:

Le logiciel GOOSE fonctionne sur un nouveau modèle de système de réfrigérateur de maison qui contient certains composants spéciaux:

- Un écran tactile pour que l'utilisateur puisse mettre ses options en place. L'écran permet également à l'utilisateur de voir et de choisir les offres promotionnelles que GOOSE lui envoie (Au fait, cela apporte des revenus supplémentaires, car les annonceurs peuvent payer pour montrer des publicités aux utilisateurs).
- En plus, toutes les commandes peuvent également être entrées à partir d'un ordinateur normal qui est connecté sur le compte dudit client Goose. Toutes les modifications apportées seront mises à jour pour la base de données Goose et communiquées au réfrigérateur et vice-versa.
- Le réfrigérateur est équipé avec certains périphériques qui traque le contenu du frigidaire et les entrées et sorties des produits alimentaires. Ces dispositifs sont principalement les caméras, les infrarouges et de capteurs. Les codes-barres peuvent également être utilisés pour identifier les éléments complexes.

Plus de détails

Le logiciel aura à interagir avec l'Internet pour les achats en ligne et la reconnaissance de contenu dans une certaine mesure. Cela signifie que le réfrigérateur devrait avoir accès à une connexion Wi-Fi. L'intérieur du réfrigérateur devrait être faite dans une matière spécifique pour la reconnaissance de contenu. Par exemple, le plateau à oeufs, les compartiments pour le pain, les légumes et les fruits ont besoin de s'adapter à un petit détecteur qui pourrait reconnaître si l'élément est présent ou non. Par exemple, un faisceau de lumière peut être coupé quand un produit particulier est présent. Toutefois, ce ne serait pas résoudre complètement le problème vu que le logiciel aurait à reconnaître quel type d'élément est présent. Par exemple si on prend le cas des fruits et légumes, le logiciel devra savoir de quel fruit ou légume il s'agit, cela pourrait être fait en ayant un appareil photo dans le réfrigérateur, qui est aussi capable de compter le nombre de fruits ou de légumes. Un lecteur de code-barres pourrait être utilisé pour les articles qui utilisent cette technologie. Les utilisations de lecteurs de codes-barres et de caméras peuvent être combinées: Une fois que la camera reconnaît le code-barres, il est ensuite envoyé en ligne et vérifié dans des bases de données en ligne. La technologie marche de la même manière pour l'application de lecteur de code-barres sur Smartphone.

Maintenant que nous avons vu la manière dont le contenu est reconnu, que faisons-nous avec cette information? En fonction de ces données une liste de courses est générée et stockée temporairement jusqu'au prochain achat. La liste des achats pourrait également être classée en fonction de différentes sections telles que

-> Les articles les plus demandés, comme les boissons gazeuses ou tout élément que le client serait désireux d'avoir à tout moment.

-> Les éléments moins importants, les éléments que le client ne voudrait pas particulièrement avoir en tout temps.

-> Les articles à durée de vie courte (comme le lait). Le logiciel afficherait la date à laquelle le dernier achat a été fait et vous donnerait la possibilité d'ajouter le nombre de jours avant expiration du produit.

Le logiciel serait également capable de vous rappeler avant le jour de l'expiration que l'élément doit être consommée.

Lorsque le logiciel doit être utilisé pour la première fois une liste de courses générique est créée indépendamment des catégories. GOOSE, en gardant chaque information concernant les achats passés, pourrait apprendre progressivement quel type de client vous êtes et pourrait vous proposer une liste d'achats fondée sur la catégorisation automatique que vous pourriez accepter ou refuser.

Base de clients potentiels

Goose est un produit logiciel qui recherche et commande les produits alimentaires en fonction des précédents achats qui avaient été rangés dans le réfrigérateur. Il opère lors de sessions planifiées à des dates choisies, afin que les gens qui travaillent puissent l'utiliser à leur convenance. En outre, GOOSE cible principalement :

- Les jeunes, qui sont les plus familiarisés avec la technologie Internet et les achats en ligne. Il serait parfaitement adapté aux étudiants qui se déplacent loin de leurs parents et ne sont pas habitués aux achats de nourriture.
- Les parents, qui sont responsables des approvisionnements alimentaires de la famille et ont parfois du mal à gérer cela (en particulier les parents seuls).
- Les pays développés: les lieux avec une pénétration d'Internet haute et la livraison à domicile répandu.
- Aussi, GOOSE pourrait mettre tout le monde d'accord, les hommes autant que les femmes. Les hommes sont généralement les moins à l'aise quand il s'agit d'achats de nourriture et de cuisine. Inversement, les femmes qui ont souvent tout le fardeau de ces tâches seraient soulagées dans une large mesure.

Notre produit GOOSE ne commande pas le produit dans le seul magasin, il compare le produit dans les nombreux magasins disponibles sur le marché et commande automatiquement le produit le moins cher ou le meilleur. Toutefois, certains magasins peuvent être promus en payant certains frais de publicité. Ce serait la deuxième forme de profit pour GOOSE après les frais de licenciement du logiciel.

Défis

Le premier défi rencontré dans la mise en œuvre serait pour Google de trouver un partenaire qui fabrique les réfrigérateurs et qui mettrait en place le système GOOSE, vu que Google n'est pas vraiment dans l'industrie du hardware. Il devrait être assez possible de collaborer avec un des fabricants majeurs de réfrigérateurs (comme LG, Samsung, etc.) grâce à la notoriété de Google en tant que marque.

Un autre défi serait la pénétration du marché. Un grand nombre d'études de marché ont besoin d'être fait pour savoir comment construire un produit satisfaisant. Et une fois que le produit est prêt, il aura besoin d'une promotion adéquate, ce qui n'est pas vraiment un problème, Google est le roi de la publicité en ligne après tout.

Rappel Final

Avant de conclure, je voulais juste te rappeler que ce document contient l'Album complet et que tu peux télécharger, (re)lire et partager chaque chapitre ou volume indépendamment/séparément, en fonction de tes intérêts. Les formats PDF, EPUB, MOBI/AZW3/KF8 (Amazon Kindle) et MP3 sont disponibles.

Il suffit de cliquer sur le(s) document(s) qui t'intéresse(nt) ci-dessous ou d'aller sur Album.NeceMoon.com (ou necemonyai.com/blog/page/L-Album.aspx).

The NeceMoon, L'Album Complet

Volume 1 : Clair de Lune (softcore)

[Chapitre 1 : Stratégies et Tactiques](#)

[Chapitre 2 : Marketing Digital et Visualisations Web](#)

[Chapitre 3 : Carrières et Emergence](#)

[Chapitre 4 : Bons Plans et Petites Victoires Faciles](#)

[Chapitre 5 : Dégamme - Délires et Réflexions Rapides](#)

Volume 2 : Pleine Lune (hardcore)

[Chapitre 6 : Génie Logiciel - Quelques Notions Remarquables](#)

[Chapitre 7 : Programmation informatique avec C# .NET](#)

[Chapitre 8 : Prototypes Epiques, Projets Classiques, Genre Historique](#)

[Chapitre 9 : Recherches et Etudes de Cas](#)

L'Album est également disponible en Anglais à l'adresse TheAlbum.NeceMoon.com (ou necemonyai.com/blog/page/The-Album.aspx).

Conclusion

C'est le moment de se quitter, mais on peut rester en contact. N'hésite pas à m'ajouter sur [LinkedIn](#), [Twitter](#) ou [Facebook](#). Si toi aussi, tu as des outils ou des techniques pour accomplir les choses efficacement, je voudrais bien que tu m'en parles. Mon adresse email, c'est necemon@gmail.com. N'hésite pas à m'écrire pour signaler d'éventuelles erreurs dans ce document, pour suggérer des améliorations ou pour me faire part de tes passages préférés. Par contre, si tu n'aimes pas L'Album, ce n'est pas la peine de m'écrire.

Dans tous les cas, bon courage pour la suite, et merci d'avoir lu. Et merci à [Wikipédia](#), [MSDN](#), [IconFinder](#) et [FreeDigitalPhotos](#) pour les clarifications et les ressources infographiques. Remerciements spéciaux à la Team Evasium. Merci à tous ceux et celles qui ont contribué, merci Ahou l'Africaine, Antoine Mian, Cyriac Gbogou, Darren Mart, Edith Brou, Holty Sow, Israël Yoroba, Jean Luc Houédanou, Jean-Patrick Ehouman, Karen Kakou, Nanda Seye, Nnenna Nwakanma, Olivier Madiba, Vanessa Lecosson et Yehni Djidji. Merci Monty Oum, repose en paix.

Partage L'Album avec Tes Potes

Clique simplement sur l'icône qui te convient ci-dessous. Ça ne prend que quelques secondes et c'est gratuit pour tout le monde. Alternativement, tu peux partager ce lien sur toute Plateforme Web/Sociale ou l'envoyer par e-mail à tes contacts qui pourraient en bénéficier : <http://Album.NeceMoon.com>

