

The NeceMoon : L'Album

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

Chapitre 3

Carrières et Emergence

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



Par **Necemon Yai**

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.....	5
A Toutes Fins Utiles	8
Chapitre 3 : Carrières et Emergence	9
Commencer Un Nouveau Job : 12 Astuces Pour Bien Se Lancer.....	10
Ton Premier Emploi, C'est Comme Ta Première Go.....	14
5 'Bonne Raisons' pour Lesquelles Tu ne seras pas Embauché (par Nnenna Nwakanma).....	18
GE : la FAQ (3 mois dans la Cyber Pearl)	21
5 leçons que j'ai apprises de mon stage chez General Electric	23
12 Ans d'Un Rêve Défiant la Réalité (par Olivier Madiba).....	25
[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"	33
Le paradoxe des enseignants en Afrique: rares et pourtant mal payés (par Antoine Mian)	35
Gamification : 5 concepts décalés que les écoles africaines pourraient vraiment utiliser	36
Afrique: les TIC en Education pour l'Entrepreneuriat et l'Employabilité (par Antoine Mian)	42
4 importantes révélations qui pourraient certainement accélérer la révolution éducative en Afrique.....	44
Afrique, Berceau de l'Humanité et des Entrepreneurs (par Antoine Mian)	48
[Interview] Dans la Bulle d'Antoine Mian : "si on n'est pas passionné, on passe à côté de la vie"	50
AU SECOURS! Ils vont me voler mon projet !!! (par Nnenna Nwakanma).....	52
Rappel Final	53
Conclusion	54
Partage L'Album avec Tes Potes.....	55

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, stratéliste, 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 : Dégammage - 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 le Chapitre 3 de l'Album : « Carrières et Emergence ». Si ça t'intéresse, 8 autres chapitres sont également disponibles. 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).

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 assure-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 plait 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 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/1-31-8247500-1-0-1-0-0-0.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 bamiléés du Cameroun. Nous y avons ajouté un processus 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.

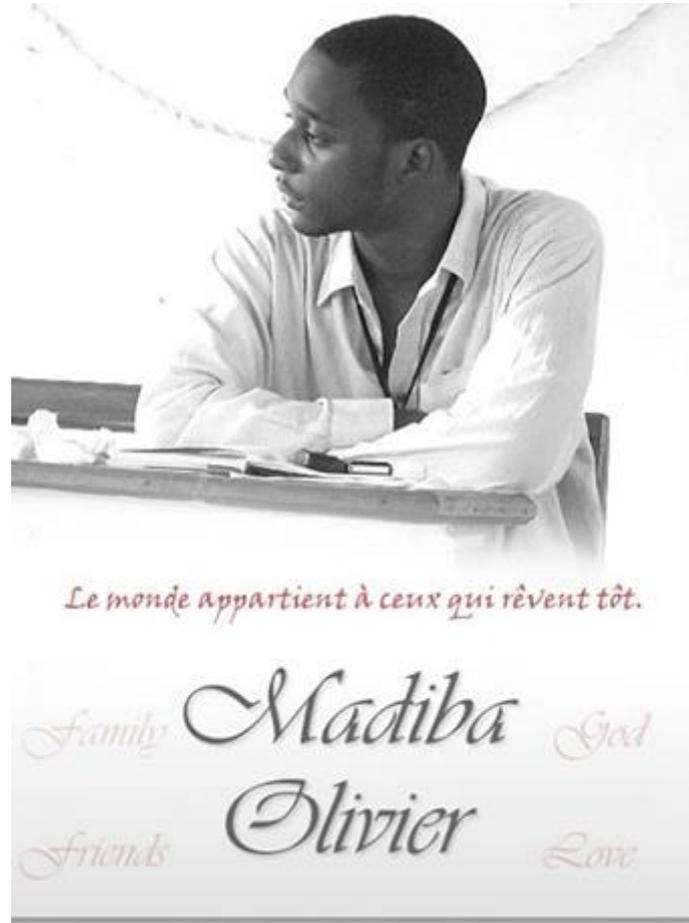
Ce memo s'arrête ici pour le moment. Notre vie d'entrepreneur continue, nous avons des plans et des projets plein la tête. Des batailles passionnantes, frustrantes, exaltantes à mener dans le futur. Des défaites, des victoires, des trahisons mêmes, des nouvelles alliances, en 2 mots : la Vie. Quoiqu'il 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 la 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 ya une solution qui ne coute 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 l'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 grande 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 débloquer 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.

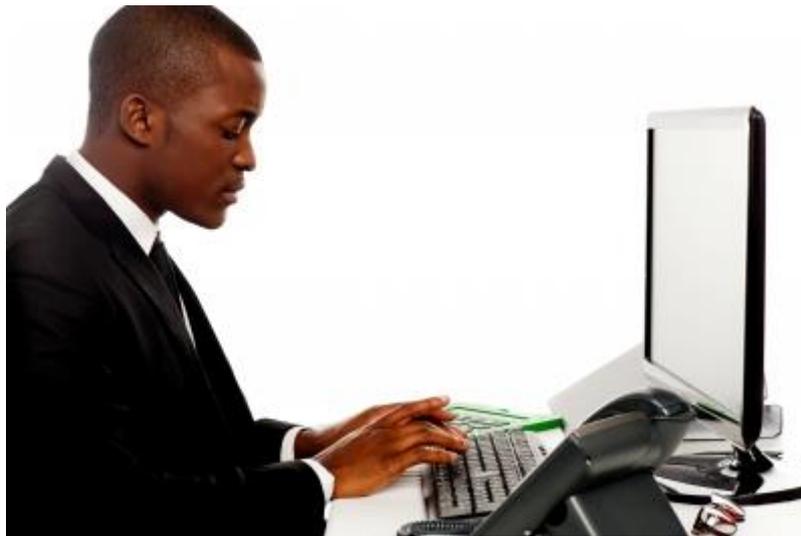
Prenons par exemple le cas de [Coursera](#), une entreprise numérique proposant des cours en ligne ouverts et massifs. Selon [Daphne Koller](#), co-fondatrice, l'idée est de permettre aux meilleures universités du monde de mettre leurs cours en ligne, de façon à ce que quiconque ayant une connexion Internet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

Rappel Final

Avant de conclure, je voulais juste te rappeler que ce document contient le Chapitre 3 de L'Album et que 8 autres chapitres sont également disponibles. 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 : Dégammage - 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>

