Spécialité Chef de Projet
Posté par Hanyan - 2011/12/04 10:38

Bonjour / Bonsoir,
Avant tout je tiens à préciser que j'ai parcouru le forum avant de poster ce sujet, mais je n'en ai trouvé aucun traitant de ce sujet. Si tel est le cas je vous pris de bien vouloir m'excuser.

En guise de présentation, Je suis actuellement en troisième année de Management et Science de gestion à l'Institut des Sciences de l'Entreprise et du Management (ISEM) de l'université Montpellier 1. Cet institut dispense des cours divers mais tous reliés à la gestion comme le management, le marketing, la comptabilité, le contrôle de gestion, le droit ou encore les mathématiques/analyses financières, etc... Passionné par le jeux vidéo depuis mon enfance (je me décris comme une personne étant né avec une manette dans les mains) ainsi que par son univers dans sa globalité (économie, information vidéo-ludique, production, etc...), il va de soit que je désire évoluer dans ce domaine.

Ce faisant, je compte tenter le concours pour le M1 « Chef de projet ». Mais la crainte s'empare de moi, notamment en ce qui concerne les tests écrits. J'ai beau avoir une culture dans mon domaine, certaines questions des annales présentent sur le site m'ont réellement larguées (tout particulièrement les questions dites scientifique). J'entends bien qu'une bibliographie existe mais j'ignore si j'aurais le temps de la lire dans son intégralité avant le début du concours.

En ce qui concerne mon book, celui ci est constitué de game concept, de nouvelles ainsi que des différents projets étudiant que j'ai réalisé durant mon cursus universitaire (ma fac étant une fac de gestion, il s'agit de A à Z de gestion de projet sur 1 an) et d'une monographie (qui consiste à aller dans une PME, analyser ses problèmes et trouver des solutions). Je suis également entrain de rédiger une Analyse Industrielle / Stratégique du secteur du jeu vidéo qui je l'espère sera terminer a temps.

Pour ceux m'ayant lu jusqu'ici ma question est donc la suivant : Mon profil peut il intéresser l'école ? En parcourant le forum je me suis rendu compte que bon nombre proviennent de filières « technique », ce qui m'effraie compte tenu du concours. De la même manière je serai ravi si certains étudiant de l'ENJMIN dans cette spécialité (ou en devenir) pouvaient m'éclaircir sur la formation et sur la manière dont ils ont atteint « le saint graal ».

Merci de m'avoir lu.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Ryusuka - 2011/12/04 13:44

Ne t'en fait pas pour l'écrit. L'année dernière il y a eu sur les 108 personnes étant à l'écrit, environ une 15aine de personne qui ont été refoulé pour l''oral. (et la plupart en spécialisation GD)

Pour ce qui est de ton book, fait toi pas trop de soucis. Le plus important est de passer la première étape du concours grâce à un dossier bien réalisé. Une fois cette étape fait, tu auras toute tes chances d'aller défendre ton book à l'oral. L'année dernière, il y avait beaucoup de chef de projet aux oraux.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Zep - 2011/12/04 18:28

Hanyan écrit:
Bonjour / Bonsoir,
mais je n'en ai trouvé aucun traitant de ce sujet. Si tel est le cas je vous pris de bien vouloir m'excuser.

Voyons voir

Pour ceux m'ayant lu jusqu'ici ma question est donc la suivant : Mon profil peut il intéresser l'école ?

Je peux te donner 60 posts où on dit, pète et répète qu'on s'en fout basiquement de ce que tu as fait, du moment que tu montres que t'es pas un empoté..

En parcourant le forum je me suis rendu compte que bon nombre proviennent de filières « technique », ce qui m'effraie compte tenu du concours.

C'est quoi que t'appelle filière "technique" ?
Si ça peut t'aider, différents étudiants de diverses promos sortaient de Lettres Modernes, Cinéma, Communications, Biologie (oui oui), Psycho, HEC, Informatiques et j'en ai surement cité qu'une minorité.

Ai-je bien dit qu'on s'en foutait de ton profil ?

De la même manière je serai ravi si certains étudiant de l'ENJMIN dans cette spécialité (ou en devenir) pouvaient m'éclaircir sur la formation et sur la manière dont ils ont atteint « le saint graal ».

Comme tout le monde : ils ont attendu la date du concours, ils l'ont fait, ils ont réussi :D

Sinon faudrait que Pikou, Xxspe et Ocytocine, ramènent leurs fesses pour te parler de la formation. Sinon, ne pas oublier qu'il y a une journée porte ouverte en Mars.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet

Posté par Zep - 2011/12/04 18:28

Han >_<

Message modifié par: Zep, à: 2011/12/04 18:29

==========

Re:Spécialité Chef de Projet

Posté par Pikou - 2012/01/07 17:19

Bonsoir / Bonjour

Pikou pour vous servir, actuellement en deuxième année dans la fameuse spécialité gestion de projet :)

Pour répéter en partie ce qu'a pu te dire Zep' mais d'une manière moins brutale : les profils sont extrêmement divers à l'Enjmin est de fait ne constitue pas un critère de sélection en soi, en tout cas à ce que je pense.

Au sujet de ta licence, je ne comprends même pas pourquoi tu doutes de tes capacités techniques en gestion de projet...
D'ailleurs à mon sens une fois de plus le passage à l'oral notamment est en vérité un test de motivation ET de confiance en soi. Si déjà tu sais ce que tu veux faire et où tu veux aller y'a pas à hésiter.

Un truc à propos de ta description :"Passionné par le jeux vidéo depuis mon enfance (je me décris comme une personne étant né avec une manette dans les mains) ainsi que par son univers dans sa globalité (économie, information vidéo-ludique, production, etc...), il va de soit que je désire évoluer dans ce domaine".
Perso c'est du vu, vu et revu (d'autant que je trouve ça très ado en ce qui me concerne). Il faut que tu saches que quand tu travailleras dans ce domaine t'auras carrément moins le temps de jouer qu'avant et ça c'est un sacré paradoxe à accepter.

Autrement les écrits c'est du facile. Faut juste pas être trop débile mais vu que tu sais manier la formule et que tu fais peu de fautes j'en conclue que ça va :)
Pour le reste tu zieutes le bouquin de natkin, des livres généraux, et emballé c'est pesé !

Voilou pour les conseils. Je te parlerai de la formation un peu plus tard avant essaye de creuser encore un peu le forum et le site y'a déjà de quoi faire ;)

++

PS : Ah oui aussi niveau "saint graal" faut pas trop que tu fantasmes non plus. Chuis uber-happy d'être dans cette école mais y'a quand même pas mal de trucs à revoir ^^

Message modifié par: Pikou, à: 2012/01/07 17:20

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par LiaSae - 2012/01/07 19:56

Bon, on va attaquer par le disclaimer habituel : pas ENJMINienne, juste ex-future-prog-wannabe. Bref j'ai squatté le forum un bon bout de temps, mais au final je candidaterai pas, c'est pas ce qu'il me faut :p

Ne t'inquiète pas pour l'écrit. Il peut sembler violent car le sujet est unique pour toutes les spécialités : mais il est évident qu'on attendra pas d'un CdP qu'il réponde aussi bien en maths qu'un prog.
De plus le concours est un ensemble d'épreuves, et c'est le dossier et l'oral qui jouent le plus il paraît. Comme l'ont dit les autres, lis le bouquin, potasse les annales et Wikipédia, et ça sera pas ça le goulet d'étranglement.

Sur le fait de te présenter comme un "gamer", c'est effectivement à double tranchant. En allant travailler dans le gamedev, on passe de l'autre côté du miroir : personnellement j'ai totalement changé d'attitude en prenant la décision de viser ce milieu, que ce soit dans ma façon de jouer ou de juger un jeu. Je résumerai ça par "même si c'est pourri, les gars ont quand même passé des mois à bosser dessus et ça mérite un tout petit minimum de respect". Du coup j'arrive plus à lire Canard PC ;)
Axe plutôt ton argumentation sur ce qui t'attire dans le jeu en tant que milieu professionnel. Je vais encore prendre mon exemple, mais perso en tant que prog', c'est le côté pointu des challenges techniques et le fait de travailler avec / pour des créatifs.

Tiens puis vu que je suis co j'vais aller mettre à jour la FAQ tiens.
Hop c'est fait, ça aura l'air un poil moins daté maintenant.

Message modifié par: LiaSae, à: 2012/01/07 20:14

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Ocytocine - 2012/01/14 12:24

Je ne vois rien de rédhibitoire à ton cursus (mais je ne suis pas membre du jury, hein). Au contraire, tu as une expertise dans certains domaines qui sont très peu abordés dans le cadre de l'enseignement à l'ENJMIN et qui font l'objet de recherches dans les annonces de recrutement (je pense notamment au marketing et aux analyses financières). Expertise que tu pourras transmettre à tes collègues de spécialité, ou du moins, les sensibiliser à. Réaliser des dossiers de financement pour le crédit d'impôt ou le fond d'aide jeu vidéo peut faire aussi partie du job de chef de projet. Le recrutement à l'ENJMIN semble se faire sur des profils variés afin de reconstituer la variété de ce qui pourra être retrouvée plus tard dans l'industrie du JV.

Pour ce qui est du QCM, à mon sens, il est là pour tester (et encore, avec un questionnaire de ce type, on ne va pas bien loin) si le candidat en gestion de projet est à l'aise avec des notions scientifiques, artistiques, etc... dans l'optique d'un travail d'équipe, pas pour voir s'il peut remplacer au pied levé un programmeur, un graph, ... Si cela peut te rassurer, je connais une personne prise à l'ENJMIN avec une note mirobolante au QCM de... 1.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Etheon - 2012/01/19 09:52

Salut salut, actuel M1 CdP pour te servir

Je serais moins dur que Pikou sur un point (et donc que Zep :whistle:), n'hésite pas à dire que c'est ta passion, et qu'avec ton cursus tu n'as jamais arreté de penser à bosser dans le domaine.

Non ce n'est pas cliché, c'est n'est pas non plus ado selon moi que de dire qu'on se passionne pour le jeu vidéo lorsque l'on veut rentrer à l'enjmin :blink:
C'est un paragraphe complet de ma lettre de motivation à l'entrée dans l'école d'ailleurs ;)
Chacun sa manière d'appréhender le concours, mais vu les avis divergents, tu as un exemple parfait qu'aucun profil n'est favorisé pour rentrer, pour le dossier, le feeling va compter énormément.

Pour ta formation, no soucy, je viens d'une fac de droit, j'ai eu ma licence, j'ai passé le concours IRA, et j'ai totalement changé d'avis sur ma carrière au mois de décembre dernier. J'ai d'ailleurs bien précisé ce changement à l'oral, apparemment ça a été apprécié !

==========

Re:Spécialité Chef de Projet

Posté par Hanyan - 2012/02/11 12:25

Tout d'abord merci pour vos réponses, et je m'excuse de la lenteur de la mienne !

Pikou --> Ce n'est pas mon background technique qui me préoccupe, mais effectivement certaines questions du QCM, ou plutôt thème, que je n'ai jamais abordés au cours de mes études. J'ai bien entendu des bases en infographie, mais les questions du type programmation ou relatif au son me sont clairement étrangères.
Au sujet de ma présentation, disons que je ne l'ai pas formulé dans le l'optique de la présenter à un jury. Je pense bien entendu que chaque personne ici, et qui candidate, se passionne pour le jeux à des degrés et sur des aspects différents. N'aborder que l'aspect professionnel pour justifier de sa motivation est à mon sens une démarche faussée dans la mesure ou l'attrait pour la discipline provient originellement du divertissement que chacun d'entre nous a vécu dans sa vie de gamer. J'entends bien que mes sessions de jeux vont se restreindre, à vrai dire elles le sont déjà, mais le plaisir, le rêve, l'imagination provoquer par le jeux (ou autre) sont des aspects qui je l'espère ne viendront jamais à se tarir pour la personne que je suis. En l'état actuel, je considère le jeu vidéo comme riche d'enseignement, et il est indubitable que mes expériences vidéo-ludiques ont conditionnées ma manière de penser et mes principes de vie.

J'ai également une motivation professionnelle, mais je pense qu'elle n'intéressera pas grand monde :p

J'avais également un petit peu peur de l'analyse d'une oeuvre, mais après avoir "zieuter" brièvement le genre de question y figurant, j'en déduis que tu as sans doute raison pour l'écrit.

Dans tout les cas merci pour ces informations !

LiaSae --> J'en suis conscient, mais de la même manière que l'attrait que j'ai pour la spécialité d'un point de vue professionnelle, je ne développerai pas l'affection que je porte pour la démarche créative ou la pluridisciplinarité, la logique managériale, qui se cache derrière la gestion de projet. C'est une discipline particulière qui fait référence à divers composant des sciences de gestion. Au bout de 3 ans d'études dans le domaine, on assimile clairement le fait que peu importe la matière, marketing, commerce, management, contrôle de gestion, etc..., chaque élément s'encre par rapport à un autre, et je trouve fascinant le fait de devoir aller piocher dans chaque discipline pour trouver une solution la plus adéquate possible, que se soit d'un point de vue stratégique ou opérationnel.

Autrement, j'ai également la même vision que toi. J'ai extrêmement du mal à définir un jeu comme mauvais, d'une part car la logique commerciale ne nous est pas forcément communiqué (d'un point de vue positionnement sur le marché et segmentation de clientèle, mais également sur les leviers de performance à atteindre), et d'autre part car compte tenu de la taille du marché, je ne doute pas que le produit ait une cible existante. Bref, je m'égare...

Je te remercie également pour ton intervention :)

Ocytocine--> C'est à vrai dire un des éléments qui me motive, mon profil et mes connaissances en gestion que certains candidats n'aborderons que plus tard dans la formation.
Marketing et analyse financière sont, tu as raison, deux éléments importants. Le marketing, je pense qu'on sait tous pourquoi, notamment au niveau statistique et veille concurrentielle. Par contre la gestion et l'analyse financière, le contrôle de gestion et même la comptabilité sont des notions que tout bon chef de projet doit à mon sens développer, parfois seul, pour comprendre la manière de gérer et bien entendu, d'élaborer un plan de financement performant.
J'estime qu'ensuite c'est du bonus qui permettra de séparer le bon chef de projet, du chef de projet lambda. Je trouve intéressant de savoir lire un bilan, un compte de résultat de l'entreprise qui nous embauche, et même le comportement du marché pour savoir dans quel cadre le jeu sera placé sur ce même marché. Pareillement, être capable de dresser la situation précise de l'entreprise au niveau financier (capacité d'auto financement, besoin en fond de roulement, etc...) permet de mieux gérer son projet.

Sinon, j'aimerais éviter le 1... :p

Merci !

Etheon --> Je compte également justifier de mon parcours, même si je pense qu'il ai lié à l'ENJMIN et peut, se faisant, potentiellement se justifier seul.

Merci :)

Questions

Le sujet étant tomber aujourd'hui, j'aurais d'autres questions pour les CDP's :).
Tout d'abord, le Game Concept ne m'inquiète pas. J'ai lu plusieurs choses sur le sujet et je pense avoir compris la méthodologie, ou du moins les axes majeur de son développement.

Pour le sujet CDP j'ai deux questions principales. La première est au sujet de la taille, il n'y a aucune précision sur le site. Auriez vous des indications à se sujet ? Une approximation ?

L'autre interrogation est plus importante. A vrai dire je balance entre deux positions. Compte tenu de ma formation, il est clair que je dispose de certains sujets à développer pour répondre à la problématique, que se soit du coté financier ou stratégique. Mais s'agit il d'un sujet technique (savoir faire), ou un sujet destiné à déterminer le savoir être de la personne ? Je crains en optant pour la première solution, que le jury ne le juge que comme un mélange de méthodes universitaires et non comme une réelle réflexion de gestionnaire.

Qu'en pensez vous ?

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Ocytocine - 2012/02/11 13:55

"capacité d'auto financement", "comportement du marché", "savoir faire", "savoir être", c'est bon, tu te mets dans la poche les deux principaux membres du jury d'admission cdp :p

Plus sérieusement, je n'ai pas de réelle réponse à ta deuxième question, n'étant pas de ce jury, mais je pense que ton questionnement est le bon, et qu'il peut être intéressant de voir apparaître ces éléments dans ton essai.

Pour la première question, j'avais fait 7 pages. D'autres de ma promo avaient fait plus court, d'autres plus long...

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Hanyan - 2012/02/11 14:23

D'accord, je pense limiter à 20/30 pages maxi. De la même manière qu'un rapport à son Directeur Général, mieux vaux être clair et précis, plutôt que de s'aventurer dans de longs développements indigestes et trop diversifiés risquant de faire perdre le fil conducteur de l'argumentaire.

Au boulot !

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par LiaSae - 2012/02/11 14:29

T'as l'air relativement malin (maligne ?) donc j'imagine que te suggérer d'y aller "au feeling" est la bonne piste ;). Ne te fixe pas de longueur cible, fais celle qui te semble nécessaire pour dire ce que tu as à dire sans assommer ton lecteur. J'avais un prof de français qui nous suggérait d'enlever tout le "gras" de ce qu'on écrivait, pour n'y laisser que le muscle. Le but étant d'obtenir un écrit concentré, efficace, et qui va droit au but.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Hanyan - 2012/02/11 16:19

"Malin" :p

J'irai sans doute au feeling pour l'oral si je suis pris (bien qu'un minimum de structure soit nécessaire pour aboutir), mais l'écrit et le dossier doivent être "bachoter" je pense !

Par contre, j'ai l'impression de ne pas comprendre clairement l'énoncé CDP. Doit on développer de manière général et donc théorique ou par rapport à l'autre partie du dossier, à savoir le Game Concept ?
Je me pose la question parce que j'ai l'impression que le sujet de spécialité CDP est le seul indépendant du Game Concept qui précède...

Par exemple le passage : "Nous vous demandons aussi d'imaginer que vous devez faire un choix entre d'une part vous appuyer sur une proposition très créative d'une partie de l'équipe mais discutée par les autres membres, d'autre part adopter une position plus consensuelle mais moins originale: quelle serait votre position de responsable?"

Ces propositions doivent être concrètes ? C'est à dire provenant de notre GC ?

(En me relisant j'ai l'impression qu'il est possible que je me prenne un peu trop la tête, mais je préfère toutefois demander avant de faire un hors sujet)

Message modifié par: Hanyan, à: 2012/02/11 18:27

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Ocytocine - 2012/02/11 19:26

En ce qui me concerne, j'avais totalement déconnecté mon dossier de spécialité du GD doc demandé pour le tronc commun.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Hanyan - 2012/02/11 20:05

Sa marche, c'est donc bien l'aspect "théorique" qui nous intéresse, ou du moins la simple logique managériale (bien que j'ai ma petite idée pour intégrer le GC dans la première partie de l'énoncé).

Merci pour cet éclaircissement :)

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par Séane - 2012/02/12 10:48

Je n'ai aucune idée de la façon dont les CDP ont abordés le sujet les années passées, ni une idée de ce qui est effectivement demandé.

Dans tous les cas, j'imagine qu'il faut faire un effort de projection (non c'est pas vrai!), et te mettre à la place de quelqu'un qui doit diriger une équipe de créatifs.

En l'occurrence, et je me trompe peut-être, je prendrais le problème de telle sorte qu'en fonction du budget et du temps imparti je demanderais aux créatifs de faire un prototype qui illustrerait leurs idées, pour que l'on puisse rapidement voir si ces idées sont viables, cohérentes avec le projet, peu coûteuses, rapides à développer, et si cela apporte effectivement un plus significatif au jeu.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet
Posté par EggDestroyer - 2012/02/12 10:54

Les dossiers validés de CdP que j'ai pu voir (trois, en fait) étaient de l'ordre de 4 à 10 pages.

==========

Re:Spécialité Chef de Projet

Posté par Hanyan - 2012/02/12 11:25

Merci pour les infos, c'est bien ce que je pensais, mieux vaut aller à l'essentiel :)

==========