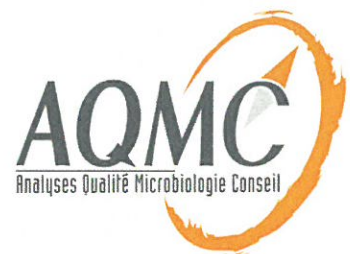


## > LE LABORATOIRE AQMC



Le Laboratoire AQMC est une SARL créée en Août 2001 située en périphérie de Montpellier en région Occitanie. Cette société spécialisée dans le contrôle sanitaire est dirigée par 2 co-gérants également co-fondateurs, Mme Valérie ROUVET et M. Ghislain LUCIBELLO.

Le Laboratoire AQMC œuvre en lien direct avec le domaine de la Santé publique. Nos activités à la fois analytique et de conseil-formation orientées aussi bien dans les secteurs de l'alimentaire, du cosmétique et des établissements de santé, impactent la Sécurité et la Santé des consommateurs.

AQMC développe une politique qui allie rigueur, responsabilité, réactivité et disponibilité, en prodiguant les conseils d'assistance qu'attendent ses clients. Cela lui a permis de se faire une renommée auprès du secteur de l'Agro-alimentaire au-delà des frontières régionales.

Nous avons adopté depuis 2004 une politique de développement durable qui s'inscrit sur plusieurs axes de travail (Qualité, Sécurité, Environnement, Social, Commercial, Production). Notre volonté d'avancer ainsi que notre stratégie de développement en lien avec la satisfaction de nos clients a été récompensée en 2015 par l'obtention de 3 distinctions :

- Un nouveau Programme d'accréditation
- Le Label ENVOL (démarche environnement)
- Lauréat du COSTI de Transfert LR sur le Domaine «Productions et Valorisations innovantes et durables des cultures méditerranéennes et tropicales».

## > LES PRODUITS & SERVICES

Le Laboratoire AQMC propose 2 activités principales : l'analyse microbiologique et la prestation de service intellectuelle (conseil, audit, formation).

Ses domaines d'action sont le secteur agro-alimentaire en grande majorité, le secteur cosmétique et le non alimentaire (autres matrices). La force d'AQMC réside dans sa capacité d'adaptation à réaliser des études scientifiques spécifiques, à façon. Notre stratégie s'oriente en complément des analyses classiques, vers des prestations de niche de type Vibrio spp, Alicyclobacillus acidoterrestris, les allergènes majeurs et les Virus alimentaires.

Par ailleurs, afin d'assurer des formations adaptées et actualisées, nous assurons une veille réglementaire, sanitaire et scientifique régulière.

## > L'INNOVATION

### SERIOUS GAME SUR LA SÉCURITÉ SANITAIRE DES ALIMENTS

CHANGEONS NOTRE APPROCHE DE LA FORMATION ET SOYONS PLUS INTERACTIFS AVEC NOS STAGIAIRES.

L'idée d'un Serious Game orienté Sécurité Sanitaire des Aliments permet de faire passer un message scientifique et réglementaire sous un format ludique et imagé. D'autre part, l'évaluation des connaissances acquises de plus en plus demandée dans le cadre des certifications nous oblige à nous pencher sur un mode d'apprentissage nouveau, pour plus d'efficacité avec une meilleure visibilité de l'acquisition des connaissances au travers de quizz ciblés.

Le projet consiste en la création d'un film animé ludique et pédagogique faisant intervenir des graphismes basés sur des animations 2D, 3D utilisant les technologies du design façon « cartoon » et du Motion capture appelée aussi MOCAP. Cette technique sera employée pour l'animation faciale du personnage principal qui présentera le scénario du dessin animé.

Cette innovation dans le secteur de la formation est le résultat de la mise en commun des compétences de 2 entreprises : AQMC et K-PRODZ.



LES PARTICIPANTS AUX FORMATIONS RETIENNENT MIEUX LORSQU'ON LES IMPLIQUE DE MANIÈRE ACTIVE

## > TÉMOIGNAGE

Valérie ROUVET  
> Co-Fondatrice



*L'idée de la création de jeux pour apprendre s'est installée progressivement après 15 ans de pratique de formation auprès des professionnels. L'e-learning progressant et les publics de stagiaires étant de plus en plus connectés à l'informatique, il était nécessaire de faire évoluer nos outils de formation. Le constat est clair : les participants aux formations retiennent mieux lorsqu'on les implique de manière active. L'apprentissage devient de plus en plus une pièce de théâtre qui se joue avec un public.*

*L'étincelle a alors jailli : pourquoi ne pas créer des outils interactifs qui plongeraient les stagiaires dans un autre monde comme dans un jeu de rôle. C'est comme ça que 2016 a permis la mise en œuvre à la fois d'un jeu de plateau ludopédagogique autour de la Sécurité alimentaire et d'un Serious game couplant dessin animé et évaluation des connaissances.*

*Il nous fallait alors entrer dans la phase d'imagination d'un personnage principal un peu en décalage du monde scientifique, qui donnerait envie de suivre ses aventures. Pour la suite je vous invite à nous rejoindre pour connaître ses aventures...*