

## Franklin Printing Group

‘Print that inspires, informs, teaches and moves’

Contact:

Jamie Marsh, Coordinateur de la formation technique

Franklin Printing Group est l’une des plus grandes imprimeries d’Australie. Elle emploie plus de 200 personnes dans ses ateliers de Melbourne. Avec ses sept rotatives, elle produit plus de 150 millions de catalogues et d’imprimés de publipostage par mois, dans une grande diversité de formats ainsi que des annuaires, magazines et divers mailings à forte valeur ajoutée. Les ateliers de production permettent d’effectuer la finition en ligne, (découpe, double encarts, plis en accordéon, rainage, etc.) et comprennent une chaîne de reliure hors-ligne, une presse feuilles et un atelier prépresse muni d’un CtP.

Le groupe est géré par la même famille depuis sa fondation en 1936 et son développement est attribué à une conception traditionnelle de l’industrie où l’on construit des relations de qualité avec les clients et les équipes, et où on évolue en permanence pour anticiper les besoins des clients. Une partie des objectifs de Franklin est de susciter l’admiration de leurs employés, de leur communauté et de l’industrie et d’être une entreprise attractive pour la main-d’œuvre. Ceci explique en partie leur investissement dans la formation.

### De l’apprenti au formateur

Jamie Marsh, le coordinateur de la formation technique, a fait son apprentissage dans cette entreprise et fut l’un des premiers utilisateurs du simulateur Sinapse. Depuis son entrée en fonction dans ce poste il a étendu l’utilisation du simulateur aux 22 apprentis de l’atelier. Le logiciel et le matériel informatique ont été mis à jour en 2004 et sont désormais utilisés plus intensivement. Chaque semaine, un groupe de 9 apprentis profite de sessions individuelles de 2 heures sur les exercices pré définis du simulateur et leurs progrès sont enregistrés automatiquement.



*Michael Jambor (à gauche) et Andrew Herbert (à droite)  
formés sur un simulateur Sinapse*

Jamie Marsh nous explique : “Le simulateur s’est avéré très motivant. Le grand avantage pour les jeunes apprentis est qu’ils se retrouvent directement au cœur du procédé d’impression et notamment du réglage de la couleur. Ils peuvent apprendre de leurs erreurs ce qui les aide à développer leurs compétences en résolution de problèmes. Ils expérimentent aussi un grand

**Sinapse Print Simulators –**

Bat. Epicure, Parc des Algorithmes – Route de l’Orme aux Merisiers  
91194 St Aubin Cedex - FRANCE

Tél. : +33 (0)1.69.35 54 00 - Fax : +33 (0)1.69 35 07 15 - e-mail [info@sinapseprint.com](mailto:info@sinapseprint.com)

nombre d'incidents, dont beaucoup ne sont pas fréquents sur une presse ou ne sont pas visibles immédiatement.»

Afin de motiver ses troupes il organise des compétitions surprises pour tous les apprentis avec un prix de \$100 pour le gagnant. Il a aussi développé plusieurs modules de formation spécifiques avec la collaboration de plusieurs fournisseurs, une approche qu'il a prévu d'étendre dans le futur. D'autres initiatives incluent une visite des autres procédés pour les élèves pour mieux leur faire comprendre le prépresse et la maintenance ainsi que des cours pour les autres employés.

### **Un complément essentiel de connaissances**

L'un des problèmes en Australie est la réticence de l'industrie à embaucher des apprentis sur 4 ans alors que pendant 3 ans ils seront deux semaines à l'atelier et deux semaines au lycée technique.

Un autre problème pour les rotativistes est que l'enseignement de l'imprimerie dans les écoles se concentre essentiellement sur l'offset feuille. C'est sur ce point que la formation en interne de Franklin et le simulateur fournissent un complément essentiel. Le développement rapide de Franklin crée des opportunités d'emplois et offre à ses apprentis un travail à la fin de la formation, ce qui n'est pas toujours le cas dans l'industrie.

Richard Patterson Directeur des Ressources Humaines chez Franklin explique : « Les entreprises ne survivront que si elles arrivent à attirer et à former leur personnel. L'imprimerie est mal vue par beaucoup d'étudiants et leurs parents. Face à cela, Franklin tente de créer des liens avec les écoles locales afin de briser ces réticences. Des représentants visitent les classes et expliquent comment chercher un emploi et rédiger un CV en ciblant les jeunes qui n'iront pas à l'université. Les élèves sont invités à visiter la compagnie où ils voient par eux-mêmes que les compétences en informatique, en couleur et en mécanique sont désormais nécessaires en imprimerie et que ce n'est plus une industrie de « mains sales ». Le simulateur est ici un excellent outil interactif d'introduction ».