



EDITO

PAR DAMIAN NOLAN

Depuis leur lancement en 2004, l'intérêt suscité par nos Serious Games ne cesse de croître pour gagner peu à peu de nouvelles parts de marché sur les outils de formation et de communication plus traditionnels.

Néanmoins cette technologie en prise avec son époque, soulève de la part des entreprises et notamment des Directions des Ressources Humaines, des interrogations essentiellement liées aux domaines d'application de ces outils innovants : positionnée entre le jeu vidéo ludique et la simulation de vie réaliste.

Pour répondre à ces questions, nous avons organisé durant le mois d'octobre, des ateliers d'initiation et de découverte sur quatre thématiques identifiées parmi les grands enjeux RH actuels : l'Entretien Annuel d'Evaluation, l'amélioration de la vente et de la performance commerciale, la sensibilisation à la diversité en entreprise, la mobilité et le recrutement...

Ces ateliers ont donné l'occasion d'échanger et de réfléchir avec nos clients, nos prospects et des spécialistes venus apporter un éclairage d'expert sur ces nouveaux modes de formation, de sensibilisation, de communication et de découverte. Différents points de vue et différents outils que je vous invite à découvrir à travers cette newsletter. »

Damian Nolan

Directeur Commercial de Dæsign

Tél. : 01 77 45 61 71

Mob : 06 07 44 37 14

www.daesign.com



LES ATELIERS DES SERIOUS GAMES : DES SOLUTIONS INNOVANTES POUR TRAITER LES GRANDS ENJEUX DES ENTREPRISES

C'est la rentrée, l'heure est venue de jouer sérieusement !



EN OCTOBRE 2009, QUATRE ATELIERS D'INITIATION ET DE DÉCOUVERTE AUX SERIOUS GAMES ONT ÉTÉ ORGANISÉS. LES THÉMATIQUES ? FORMER À L'ENTRETIEN ANNUEL D'ÉVALUATION, AMÉLIORER LES PERFORMANCES COMMERCIALES DE VOS ÉQUIPES, SENSIBILISER À LA DIVERSITÉ EN ENTREPRISE, FAIRE DÉCOUVRIR VOS MÉTIERS : MOBILITÉ ET RECRUTEMENT. AUTANT DE THÈMES FÉDÉRATEURS POUR LES RESPONSABLES FORMATION ET LES DIRECTEURS DES RESSOURCES HUMAINES. AU PROGRAMME : PRÉSENTATION DES OUTILS, MISE EN PRATIQUE ET ÉCHANGES INFORMELS POUR DES SESSIONS COURONNÉES DE SUCCÈS AU REGARD DE L'AFFLUENCE ET DE L'ENGOUEMENT SUSCITÉS.

Basés sur la technologie AVA (Acteurs Virtuels Autonomes) développée par Dæsign et directement inspirée des jeux vidéo, les Serious Games offrent une dimension à la fois ludique et pleinement immersive. Véritables outils d'entraînement par le biais de simulations réalistes, les Serious Games sont utilisables en présentiel ou en auto formation. Une flexibilité qui s'ajoute à la longue liste des points forts soulignés par l'ensemble des participants : « il y a une réelle liberté d'action et d'utilisation », « c'est incroyable, j'ai l'impression de revivre certaines situations que j'ai connues », « la qualité des dialogues et la gestuelle des avatars sont impressionnantes... ».

Sur fond de petit-déjeuner ou de goûter, les convives ont pu échanger librement avec les représentants de Dæsign et différents acteurs de la formation venus spécialement pour l'occasion.

Après une brève introduction des Serious Games et de l'historique de l'entreprise, tous ont pu découvrir et tester cette technologie d'ores et déjà adoptée par un grand nombre de sociétés en France et à l'international. Face aux prouesses techniques et au fonctionnement innovant, enthousiasme et commentaires positifs ont ponctué les séances.

Lire la suite sur www.ateliers-daesign.com

Sensibiliser : la diversité en entreprise



DEVENU L'UN DES GRANDS ENJEUX DU XXI^e SIÈCLE POUR LES ENTREPRISES, LA DIVERSITÉ FAIT L'OBJET D'UN SERIOUS GAME CONÇU EN COLLABORATION AVEC LE CABINET ALTIDEM, EXPERT DE LA DIVERSITÉ ET DE LA PRÉVENTION DES DISCRIMINATIONS. UNE INITIATIVE INTÉRESSANTE QUI A ATTIRÉ DE NOMBREUX RESPONSABLES RH LORS DE L'ATELIER DU 13 OCTOBRE ENTIÈREMENT DÉDIÉ À CETTE QUESTION.

S'il est une question sensible mais incontournable pour les DRH, il s'agit bel et bien de la diversité. Nombreuses sont les structures qui souhaitent s'engager dans cette voie en signant la charte et en obtenant le label diversité. Pourtant, rares sont celles qui parviennent à répondre aux exigences imposées. La raison ? Une méconnaissance du sujet. Cette évidence a été mise en lumière

par Alexis Batard, PDG du cabinet Altidem, lors de petits jeux d'associations d'idées qui ont rencontré un succès certain auprès de l'audience, surprise d'en savoir si peu sur ce thème. C'est là tout l'intérêt du Serious Game générique développé par Dæsign : former par l'immersion à travers des simulations qui revisitent des situations réelles directement liées à la discrimination.

Lire la suite sur www.ateliers-daesign.com

UN VÉRITABLE COACH VIRTUEL
DISPONIBLE 24H/24



En tant que coach de dirigeants et de comités de direction, je travaille déjà avec Dæsign sur l'entretien annuel d'évaluation et mes clients sont de plus en plus intéressés par le sujet de la diversité. Cet atelier a donc été l'occasion d'en savoir davantage et de voir de quelle manière l'outil développé par Dæsign pourrait servir les entreprises qui font appel à nos services. Ce que j'apprécie dans cette solution, c'est l'idée de mettre à disposition des entreprises un véritable coach virtuel disponible 24h/24... »

Valérie Moissonier, Institut du Self Coaching

ZOOM SUR LES ATELIERS

RESPONSABLE DU PÔLE INGÉNIERIE DE FORMATION CHEZ GNFA



Le GNFA est un organisme de formation spécialisé dans les métiers liés à l'automobile. Le groupe compte plus de 400 salariés et affiche une présence dans plus de 14 régions en France. Il est donc essentiel que tous les collaborateurs bénéficient d'une formation de haut niveau. Responsable d'équipe, j'effectue une veille permanente et mets un point d'honneur à me tenir informée quant aux nouvelles technologies existantes. C'est ainsi que j'ai découvert Dæsign que je suis depuis longtemps et dont j'apprécie l'approche innovante et très fine. J'ai d'ailleurs déjà utilisé cet outil à mes fins personnelles et j'ai aujourd'hui très envie de déployer ces solutions au sein de mon entreprise et de l'équipe que je pilote. »

Fanny Damon,
Ingénieur Pédagogique chez GNFA



UNE FORMULE DE FORMATION À LA FOIS MODERNE ET LUDIQUE



DRH d'une des filiales de Spie Communications, je réfléchis actuellement à l'introduction de formules de formation à la fois modernes, ludiques et à même de toucher les différents types de population que nous intégrons dans nos « Business Units ». Plus spécifiquement sur l'entretien annuel d'évaluation, j'étais curieux de voir ce que Dæsign pouvait nous proposer et comment cela répondrait à notre problématique quantitative, qualitative et d'usage. Ce que j'ai vu ce matin a pleinement répondu à mes attentes. »

Vincent Ricaux,
DRH chez Spie Communications



Former : l'Entretien annuel d'évaluation

INSTANT CLÉ TANT POUR LE MANAGER QUE POUR LE MANAGÉ, L'ENTRETIEN ANNUEL D'ÉVALUATION DEMEURE UN ACTE MANAGÉRIAL REDOUTÉ PAR LES DEUX PARTIES. AFIN QUE CE RENDEZ-VOUS SOIT UN MOMENT D'ÉCHANGE PRIVILÉGIÉ, LA FORMATION ET L'ENTRAÎNEMENT DES MANAGERS SONT CRUCIAUX. DANS CETTE OPTIQUE, DÆSIGN A DÉVELOPPÉ UN SERIOUS GAME DÉDIÉ À LA CONDUITE DE CET ENTRETIEN, VÉRITABLE JEU DE RÔLE QUI CONFRONTE LES MANAGERS AUX TECHNIQUES DE DÉROULEMENT DE L'ENTRETIEN, DE QUESTIONNEMENT, D'ÉCOUTE ET DE REFORMULATION, ET QUI A FAIT L'OBJET D'UN ATELIER LE 7 OCTOBRE DERNIER...

Le principe de fonctionnement du Serious Game et son approche innovante ont immédiatement retenu l'attention de la salle. Un intérêt confirmé par la démonstration interactive qui a suivi et qui a engendré commentaires positifs et foisonnement de questions. « Est-il possible de l'adapter en fonction des problématiques de mon entreprise ? », « le manager formé, bénéficie-t-il d'un bilan pédagogique à l'issue du jeu ? », Autant d'interrogations qui trouvent une réponse affirmative. D'une durée moyenne de 40 minutes, l'outil simule une étendue de dialogues et de situations quasi illimitées. Calqués sur le principe du jeu vidéo, ces exercices permettent à chacun de progresser à son rythme et avec une totale liberté d'action. Un univers immersif qui ajoute à la fonction ludique de cet outil « customizable » selon les demandes des entreprises. Un point mis en évidence au travers des cas concrets présentés tels que SFR, BNP PARIBAS, ou encore TOTAL, SGS, AVIS, SNCF etc...

Au final, tous les participants ont témoigné de leur intérêt pour ce produit attractif. Et bien plus que le design, c'est la grande variété des situations, l'adaptabilité et la capacité du jeu à proposer un véritable bilan pédagogique qui ont convaincu les invités.

SENSIBILISER UN MAXIMUM DE MANAGERS AVEC UNE EFFICACITÉ OPTIMALE



Gestionnaire Formations au sein de Systra, société d'ingénierie ferroviaire, je suis à ce titre très intéressée par les Serious Games développés par Dæsign qui pourraient répondre à nos attentes en matière de captation d'attention et d'interactivité.

Notre objectif est de sensibiliser un maximum de managers avec une efficacité optimale... Et un fort taux de retours de nos opérationnels. Nous souhaitons en faire un vrai moment d'échanges et même s'il faut approfondir le sujet, je pense que cette simulation informatique flexible et exempte de tout jugement personnel est une solution qui pourrait nous convenir. »

Célia Lesizza,
Gestionnaire Formations chez Systra SA





Améliorer : ventes et performance commerciale



PLUS QUE JAMAIS, LA SITUATION ÉCONOMIQUE ACTUELLE EXIGE DES ENTREPRISES COMPÉTITIVITÉ ET PERFORMANCE DES RÉSEAUX COMMERCIAUX. UNE NÉCESSITÉ À LAQUELLE DÆSIGN EST À MÊME DE RÉPONDRE GRÂCE À DES SERIOUS GAMES À DESTINATION DES ÉQUIPES DE VENTE. UNE SOLUTION INNOVANTE QUE DE NOMBREUX DIRECTEURS COMMERCIAUX SONT VENUS DÉCOUVRIR À L'OCCASION D'UN ATELIER SPÉCIFIQUE PLACÉ SOUS LE SIGNE DU DIALOGUE. RETOUR SUR LES ATELIERS DU 8 OCTOBRE...

Atelier très attendu par les responsables et directeurs commerciaux, les deux séances prévues en matinée et début d'après-midi ont été couronnées de succès. De nombreux exemples et démonstrations ont permis de comprendre le fonctionnement de ces Serious Games déjà réalisés pour SNCF, AXA, ORANGE, PEUGEOT et bien d'autres et ont fait forte impression sur l'ensemble des personnes présentes. « Incroyable, c'est très réaliste », « l'adaptation des dialogues et la simulation des situations sont vraiment impressionnantes », « c'est vraiment très moderne, en matière d'immersion cela laisse loin derrière tout autre outil de formation » pouvait on entendre. Vient alors une succession de questions parmi lesquelles une récurrente sur l'ensemble des ateliers : « est-il possible de l'adapter en fonction de l'entreprise et des postes ? ». Oui ! Preuve en est : le Serious Game développé pour RENAULT, que Gil Simoncini, Responsable formation métier et commerce du célèbre groupe automobile est venu présenter. Au programme, simulations, tests, défis, découverte des compétences propres aux commerciaux avec mini jeux bonus ouvrant de nouvelles quêtes et une collecte de points ! Un parti pris inédit dans l'approche de Dæsign qui se justifie par la population ciblée sensible à la relève de défis et à la compétition. Gil Simoncini raconte : « au départ, il n'y avait ni scoring ni bonus à collecter, mais très vite, les retours de nos commerciaux nous ont amené à les intégrer », un épisode qui en dit long sur les capacités d'adaptation de Dæsign et sur la réelle coopération avec ses clients. A la fin de cet événement, tous les commerciaux rassemblés sont repartis enthousiasmés et convaincus par la puissance pédagogique du Serious Game...

ATTIRER LA POPULATION COMMERCIALE

« Je travaille pour une ancienne filiale du groupe Lafarge, spécialisée dans la fabrique des ciments spéciaux. Un secteur d'activité qui exige des profils commerciaux spécifiques. Ces derniers étant essentiellement des ingénieurs, il est nécessaire de renforcer leurs compétences en vente. C'est dans cette optique que je suis venue découvrir les Serious Games dont j'apprécie la forme immersive. De plus, la tarification des modules génériques met cette technologie à portée de tout le monde, y compris d'un petit groupe comme le nôtre. Ces modules génériques pourraient nous intéresser et nous aider à attirer la population commerciale, difficile à former par le biais des outils traditionnels... »
 Élodie Letelier,
 Chargée de Formation chez Kerneos

L'OUTIL QUI PERMET D'ALLER LE PLUS LOIN

« Il y a une double raison à ma présence aujourd'hui à cet atelier. D'une part, mon expérience et ma formation personnelle m'ont amené à entrer dans le monde du management commercial. Et d'autre part, en tant que Responsable des Ressources Humaines, je me dois d'ancrer au mieux les processus et les méthodes de nos équipes commerciales. Or, le Serious Game made in Dæsign est de loin l'outil qui permet d'aller le plus loin en alliant solution pédagogique moderne et forme apprenante par l'action, un mariage en accord avec notre population cible issue de la génération Y. »
 Arnaud Tessier,
 RRH chez MMA

FORMER LES COMMERCIAUX À DISTANCE



Yann Rivoallan,
 Directeur Commercial chez The Other Store

« Je suis co-fondateur d'une société experte dans l'e-commerce pour des entreprises évoluant dans les secteurs de la mode et du luxe. Ces structures souhaitent développer la vente pour l'ensemble de leur multimarque. Dans ce contexte un partenariat avec Dæsign permettrait de former les commerciaux à distance afin de créer cohésion d'équipe et une synergie sur un secteur laissé pour l'instant à l'abandon. »



Mobilité et recrutement : des métiers à partager



INDISSOCIABLES DES FONCTIONS RH, LA MOBILITÉ INTERNE ET LE RECRUTEMENT DES SALARIÉS SONT AU COEUR DE LA VIE DE L'ENTREPRISE. AFIN DE FACILITER L'INTÉGRATION DE NOUVEAUX TALENTS ET D'ASSURER UN FAIBLE TURN-OVER AU SEIN DES ÉQUIPES, IL EST ESSENTIEL DE COMMUNIQUER SUR SON IMAGE DE MARQUE EMPLOYEUR ET CE, BIEN EN AMONT DE L'ENTRÉE DE LA POPULATION CIBLE DANS LA VIE ACTIVE. UN RAISONNEMENT APPLIQUÉ PAR LES GRANDS GROUPES MAIS ÉGALEMENT PAR LES PME. DÈS LORS, COMMENT SE DIFFÉRENCIER ET S'IMPOSER AUPRÈS D'UNE POPULATION ÉTUDIANTE TOUJOURS PLUS SOLlicitÉE ? ET COMMENT FIDÉLISER SES PROPRES COLLABORATEURS ? CE SONT LES QUESTIONS AUXQUELLES L'ATELIER DÆSIGN DU 15 OCTOBRE A TENTÉ DE RÉPONDRE...

Accueillis par les équipes Dæsign présentes pour l'occasion, les participants ont immédiatement témoigné leur intérêt pour la méthodologie et le concept exposé lors d'une brève introduction. Puis, Laurence Chavot-Villette, Directrice associée du groupe Quatre Vents, cabinet de conseil spécialisé en marketing et communication RH, a pris la parole : « il est primordial de faire découvrir ses métiers afin d'atteindre ses objectifs en termes de mobilité et de recrutement », a-t-elle affirmé, études récentes à l'appui, avant d'ajouter « Il faut pouvoir communiquer auprès de votre cible potentielle avant qu'elle ne soit en recherche d'emploi et en gardant à l'esprit qu'il faut expliciter les métiers de l'entreprise et mettre en avant l'ambiance de travail. Un critère devenu essentiel dans le choix d'un emploi ».

Lire la suite sur www.ateliers-daesign.com

À MÉDITER

On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation.

Platon

AGENDA

SERIOUS GAMES EXPO
LYON, LE 9 DÉCEMBRE 2009

www.sgexpo.fr/

E-VIRTUOSES
LILLE, LE 23 NOVEMBRE 2009

www.e-virtuoses.net/accueil.php

LE FORUM DES SERIOUS GAMES
MARS 2010



CONTACT

CAROLINE CHAMPAGNE
Consultante

Tél. : 01 77 45 61 70

caroline.champagne@daesign.com



Retrouvez la newsletter en ligne sur :
www.ateliers-daesign.com

COMMENT MIEUX PRÉSENTER NOS MÉTIERS



Responsable du marketing employeur d'Altran, le principal recruteur d'ingénieurs en France, je me dois de faire connaître nos métiers à l'interne comme à l'externe, d'optimiser le recrutement ainsi que la communication RH du groupe. Sachant que nous recrutons des consultants, une fonction à l'imagerie assez floue, ma problématique se résume à découvrir « comment mieux présenter nos métiers ».

En tant que société de hautes technologies, nous nous devons d'innover également dans la communication. D'où ma présence ici aujourd'hui. J'avoue volontiers que les Serious Games m'ont impressionné. Entre l'illustration de nos métiers et des défis technologiques, ils pourraient compléter à merveille notre dispositif, beaucoup plus traditionnel. »

Emmanuel Bardet,

Responsable marketing employeur & intégration chez Altran



DES BIAIS PLUS PERCUTANTS ET PLUS PARLANTS POUR LES JEUNES GÉNÉRATIONS



Je suis venu à cet atelier pour en savoir plus sur les Serious Games et sur les moyens de communiquer autour de nos métiers. Il faut savoir qu'il s'agit d'une véritable problématique de fond pour nous puisque ces derniers ont beaucoup évolué. Il est devenu essentiel de les faire connaître par des biais plus percutants et plus parlants pour les jeunes générations. A ce titre, les outils Dæsign répondent à nos attentes puisqu'ils renouvellent nos moyens de communication en s'appuyant sur une base de connaissances que l'interactivité met subtilement en lumière. »

Delphine Eisenstein,
Responsable de projets RH au Groupe Accor



LE MIX THÉORIE/PRACTIQUE



J'ai en charge la mobilité internationale et interne de mes collaborateurs mais également une mission liée à la connaissance de nos métiers.

En soit, il s'agit de savoir comment attirer les jeunes vers les métiers du transport et par quel biais. Dans cette optique les Serious Games de Dæsign peuvent nous aider, notamment dans la communication écoles et pour créer du lien en interne et faire connaître les parcours possibles. Je dois dire que la personnalisation, le mix théorie/pratique ainsi que l'aspect ludique des Serious Games m'ont beaucoup impressionné. »

Sandra Chopinaud,
Responsable Développement RH
chez TransDev

