

Atelier

Expérimentation de « serious games » dans la formation en management de projet

7^e conférence annuelle de l'emploi
et de la gestion des ressources humaines

CIG petite couronne



*" Quelles pratiques innovantes
en matière d'organisation et de management dans les
collectivités territoriales ? "*

MARDI 5 DÉCEMBRE 2017

>> de 9 h à 17 h au CIG petite couronne



PFRH d'Ile-de-France
Laurent BRETECHER

Une question ...

Quels sont les points communs entre ?



Le jeu et la gamification

Gamification / Ludification (Wikipedia)

Utilisation des **mécanismes du jeu** dans d'autres domaines.
Son objet est d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de ces applications en s'appuyant sur la **prédisposition humaine au jeu**.

Il s'agit d'une **manière** nouvelle de gérer une équipe, de saisir les problématiques, d'éveiller une motivation chez autrui et d'installer une ambiance de travail.



intégrer un
mécanisme
de rétroaction

permettre la
personnalisation



encourager les
échanges entre
joueurs



gagner des
points



collectionner



Une formation intégrant des serious game

Une formation interministérielle
de la PFRH IdF

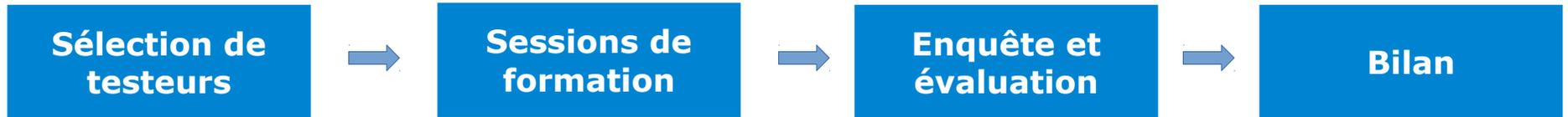


Le management de projet



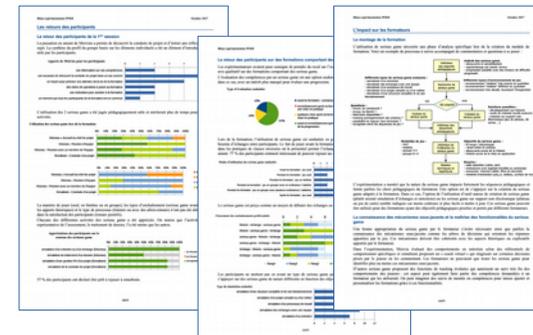
**Une formation ludique, apprenante et structurante pour acquérir
ou consolider les fondamentaux du management de projet**

2 sessions : juin 2017 et août 2017



Enquête

Bilan



Un questionnement progressif lors de la formation

Quelles sont mes compétences en conduite de projet ?



1

Quelles sont mes connaissances sur le sujet ?



3

Quels outils puis-je utiliser ?
Quels intérêts et limites ?



5



Quelles sont mes pratiques ?
Comment réagirais-je en situation ?

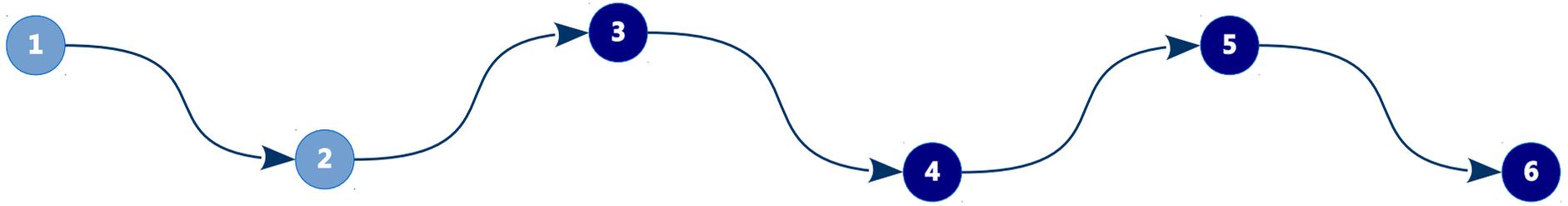


Qu'en pensent les autres ?
Que feraient-ils ?



Quels réseaux pour la suite ?
Réseaux formels ou informels ?

L'introduction de la gamification



Quelles sont mes compétences en conduite de projet ?

Quelles sont mes pratiques ?
Comment réagirais-je en situation ?

Serious game MISIVIAS

Compétences en conduite de projet

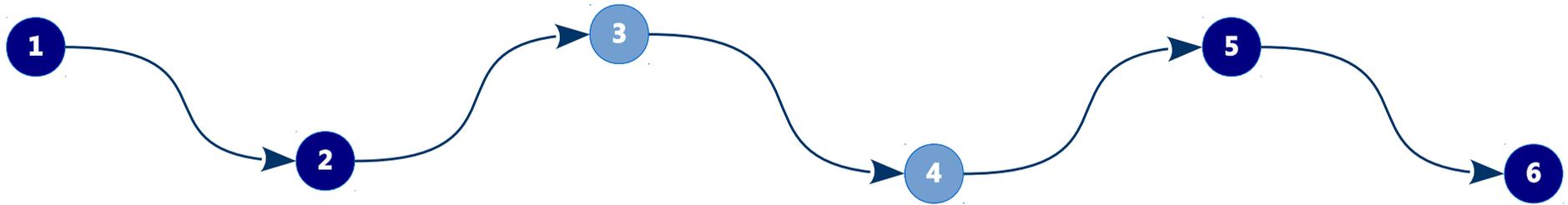
The screenshot displays several project management artifacts: a meeting scene, a Gantt chart, a project charter, and a competency wheel. The wheel is divided into four quadrants: 'Conceptualiser' (top-right), 'Agir' (top-left), 'Echanger' (bottom-right), and 'Piloter' (bottom-left). Each quadrant contains specific skills like 'Maîtriser', 'Inspirer', 'Choisir', 'Recevoir', 'Accompagner', 'Mettre en œuvre', 'Organiser', 'Influencer', 'Simplifier', and 'Échanger'.

Serious game Simultrain

Gestion d'un projet

The screenshot shows the Simultrain interface with a dashboard on the left displaying performance indicators (Costs 100%, Schedule 100%, Quality 100%, Motivation 100%) and a main workspace on the right. The workspace features a Gantt chart and a detailed activity network diagram with 20 numbered tasks such as '1. Specifications', '2. User Interface', '3. Software Prototype', '4. Database Design', '5. Software Prototype', '6. User Interface', '7. User Interface', '8. Database Design', '9. Software Prototype', '10. User Interface', '11. Marketing Plan', '12. Establishing Price', '13. Marketing Plan', '14. Establishing Price', '15. Application Test', '16. User Interface', '17. User Interface', '18. Application Test', '19. User Interface', and '20. User Interface'.

L'introduction de la gamification



Quelles sont mes connaissances sur le sujet ?

Qu'en pensent les autres ?
Que feraient-ils ?

Audiovisuel

Analyse de vidéos par équipe



Jeu de cartes

Rôles au sein d'une équipe

Les expressions clés :

- Rien n'est jamais
- Et si on testait un
- différent ?
- Je crois qu'il me
- Quelles possibilités
- nous ?

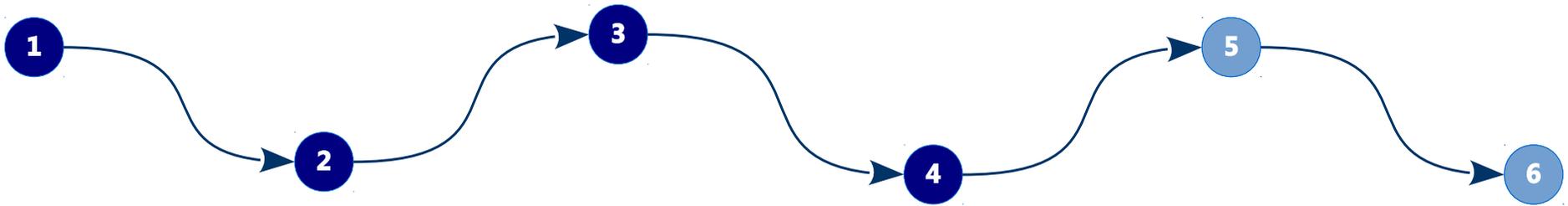
Les expressions clés :

- Quelle est notre raison d'être ?
- Quelles sont nos finalités ?
- Quels sont les enjeux ?
- Quelle est notre identité ?
- Quel est le sens de la démarche ?

Les expressions clés :

- Pas question de subir cette situation, il faut trouver autre chose
- J'ai une idée pour avancer
- Pourquoi ne pas tenter de ...
- Nous pourrions contourner le problème de telle façon ...

L'introduction de la gamification



Quels outils puis-je utiliser ?
Quels intérêts et limites ?

Quels réseaux pour la suite ?
Réseaux formels ou informels ?

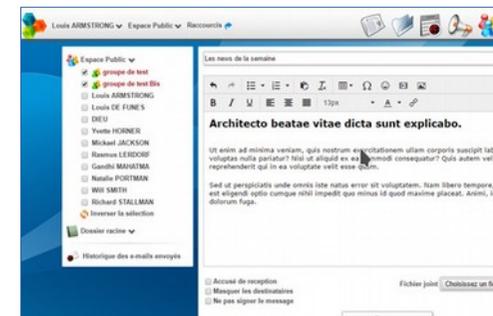
Logiciel Projectlibre

Espaces collaboratifs

Mise en pratique (binôme de joueur)

Échanges entre apprenants

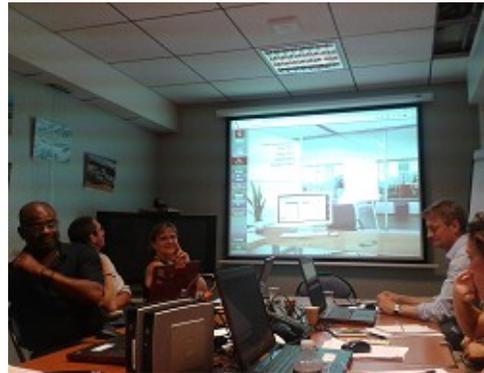
Nom	Durée	Début	Fin
1	12 jours	27/10/17 11	08/11/17 11
2	1 jour	08/11/17 11	09/11/17 11
3	1 jour	09/11/17 11	10/11/17 11
4	1 jour	10/11/17 11	11/11/17 11
5	32 jours	27/10/17 11	27/11/17 11
6	32 jours	27/10/17 11	27/11/17 11
7	12 jours	27/10/17 11	08/11/17 11
8	5,125 jrs.	27/10/17 11	01/11/17 11
9	3 jours	01/11/17 01	03/11/17 01
10	2 jours	27/10/17 11	29/10/17 11



- Partage de fichiers
- Agendas partagés
- Fil d'actualité
- Messagerie instantanée
- Forum de discussion
- Tâches / Notes partagées
- Annuaire de contacts
- Partage de liens / favoris
- Envoi de newsletters

Le retour d'expérience

- ✓ Une approche **intégrée**
- ✓ Une utilisation **ciblée** de la gamification
- ✓ Une formation **séquencée**
- ✓ Des supports **variés**



Verbatim

- « *plus ludique et intuitive* »
- « *Mise en situation concrète et mise en pratique d'outils et méthodes présentés précédemment. Et réflexions sur son management quotidien.* »
- « *Approche pédagogique plus stimulante pour aborder différentes mises en situation.* »
- « *Cette formation apportait une mise en situation presque réelle qui a emporté mon intérêt pour cette proposition.* »
- « *La part faite à la mise en situation, comme base de la session crée d'avantage d'attente et de questionnement. Ce ne serait pas, à mon sens, le cas avec une formation dispensée à partir d'apports théoriques étayés d'exemples.* »

Et maintenant à vous de jouer !

Un petit jeu de carte ...



INNOVATION

Les expressions clefs :

- Rien n'est jamais perdu
- Et si on testait une approche différente ?
- Je crois qu'il me vient une idée
- Quelles possibilités s'offrent à nous ?



Les expressions clefs :

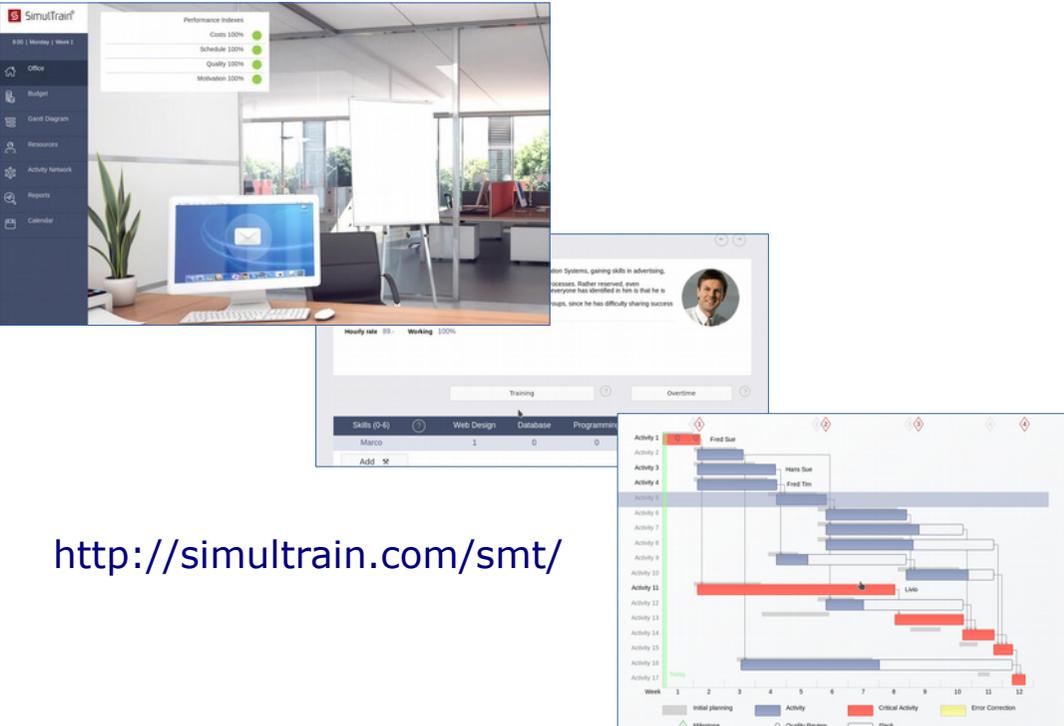
- Le rapport de force
- Le rapport de force faveur / défaveur
- Nous pouvons attaquer
- J'ai repéré une faille
- Nous pouvons faire



Les expressions clefs :

- Pas question de subir cette situation, il faut trouver autre chose
- J'ai une idée pour avancer
- Pourquoi ne pas tenter de ...
- Nous pourrions contourner le problème de telle façon ...

Un serious game



Performance Indicators:

- Costs: 100%
- Schedule: 100%
- Quality: 100%
- Motivation: 100%

Activities and Milestones:

- Activity 1: Fred Sue
- Activity 2: [Blank]
- Activity 3: [Blank]
- Activity 4: Fred Tin
- Activity 5: [Blank]
- Activity 6: [Blank]
- Activity 7: [Blank]
- Activity 8: [Blank]
- Activity 9: [Blank]
- Activity 10: [Blank]
- Activity 11: [Blank]
- Activity 12: [Blank]
- Activity 13: [Blank]
- Activity 14: [Blank]
- Activity 15: [Blank]
- Activity 16: [Blank]
- Activity 17: [Blank]

Legend:

- Initial planning
- Activity
- Critical Activity
- Error Correction
- Milestone
- Quality Review
- Slack

<http://simultrain.com/smt/>