

Un serious game pour évaluer sa maîtrise de l'informatique



USEO présentera à l'occasion du Salon Solutions Intranet et Travail Collaboratif (Mercredi 5 et Jeudi 6 Mai à La Défense), un Serious Game destiné à évaluer le niveau de pratique des TIC des collaborateurs de l'entreprise. Cette nouvelle version de la méthodologie SENA (Solution d'Evaluation du Niveau d'Appropriation) facilitera l'évaluation et introduira des messages pédagogiques pour mettre en place un dispositif d'accompagnement différencié.

Paris, le 28 Avril 2010 – USEO, Société de conseil spécialisée en TIC, est partie du constat que le niveau d'appropriation de l'informatique au sein d'une même entreprise est très hétérogène. Cela s'explique, pour les utilisateurs, par une expérience différente, fruit de plusieurs années d'apprentissage sur le tas. Certains ont pris un retard de plus en plus pénalisant qu'il est difficile de combler par une formation tant le sujet est vaste. Pourtant les projets d'intranet, de travail collaboratif, de réseaux sociaux d'entreprise touchent tous les collaborateurs. Mettre en place des formations pour tout le monde n'est pas toujours possible et surtout ces formations se révèlent inutiles ou inefficaces si l'action n'est pas adaptée à la situation particulière de l'utilisateur.

Afin d'aider les entreprises, USEO a donc développé depuis deux ans une démarche d'Evaluation du Niveau d'Appropriation permettant de cartographier, de segmenter la population à accompagner pour bâtir un dispositif d'accompagnement différencié. Jusqu'à présent le diagnostic s'effectuait par une évaluation en ligne composée de questions et de mises en situation. Mais le fait d'être évalué ne plaît pas toujours aux utilisateurs car une évaluation, quelle qu'elle soit, paraît souvent suspecte et au final demande du temps pour expliquer et rassurer les utilisateurs. Alors qu'un jeu, fut-il sérieux, est vécu beaucoup plus positivement et suscite plus de curiosité et d'intérêt. Les utilisateurs ne sont plus des salariés que l'on évalue mais ils deviennent des joueurs, ce qui est beaucoup plus valorisant et surtout cela permet de recueillir des informations plus intéressantes. Le côté ludique rend l'expérience sympathique, le scénario offre l'opportunité de faire passer des messages pédagogiques et l'aspect viral facilite la propagation.

Arnaud Rayrole, DG de USEO, précise : *"La conduite du changement est le parent pauvre des projets alors qu'elle est essentielle dans la réussite du développement des usages. A croire que les entreprises préfèrent investir dans une technologie plutôt que dans leurs collaborateurs, c'est perçu comme plus tangible... Nous avons voulu avec ce serious game fournir une méthodologie pragmatique de diagnostic et de pilotage concret permettant d'évaluer l'effort d'accompagnement, piloter le dispositif mais également sensibiliser sur l'intérêt des évolutions proposées."*

