

## « Gamification » et simulation en management de projet : un retour d'expérience avec le logiciel SimulTrain®

Jean-Roch Houllier  
Directeur pédagogique international,  
Thales Université  
Directeur académique PMI-France

Turan Coban  
Consultant projet

Michel Mottiez  
Directeur RH + Solutions pédagogiques, STS-DEMOS

Mounir Soudani  
Chef de projet, Thales  
Directeur académique adjoint PMI-France

# AGENDA

- Contexte: nouvelle donne, nouveaux besoins
- Les nouveaux territoires d'apprentissage, tendances
- « Gamification » & simulation, au cœur de l'action
- Le projet au cœur de la simulation, le logiciel SimulTrain®
- Les apports pour le chef de projet, témoignage
- Et demain? Les tendances

# NOUVELLE DONNE

- Monde **multipolaire**
- Overdose informationnelle ou **infobésité**
- **Nouvelles organisations** du travail
- **Nouvelles générations** (Y, Z...), nouvelles appétences...
- ...

# NOUVEAUX BESOINS

- « **Adaptabilité** » versus « **contenu** »
- Du « **Just-In-Case** » au « **Just-In-Time learning** »
- **Implication, co-développement, communautés...**
- ...

# NOUVEAUX BESOINS

« Le collaborateur participe activement à la construction  
et à la valorisation de ses compétences Les  
communautés sont un levier de développement\* »

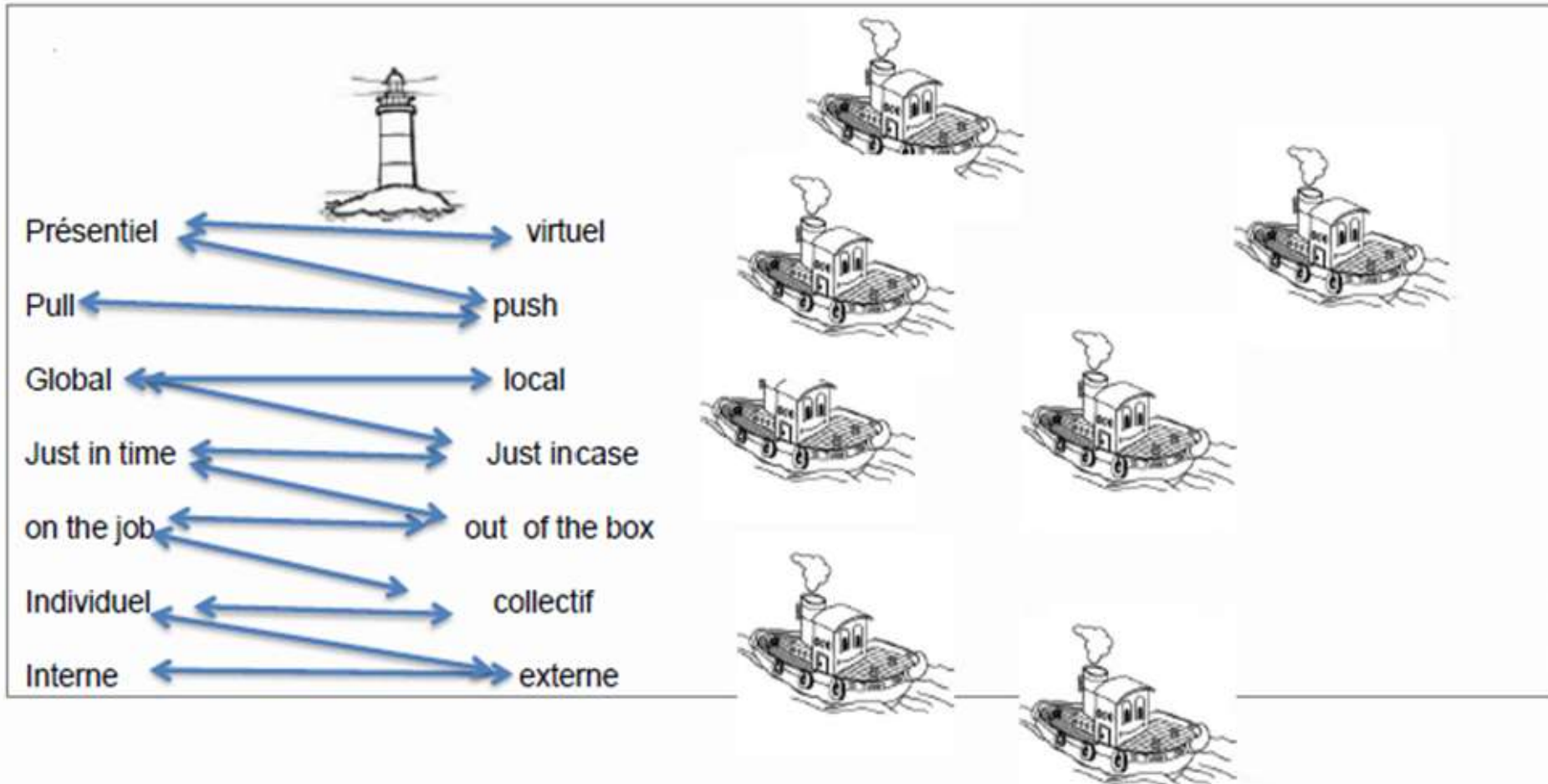
\*Atelier Corporate Learning 2013, HEC Executive Education – Business Digest –  
CrossKnowledge 25 & 26 novembre 2013, HEC le Château, 50p.

## 70-20-10

Mutation culturelle en marche...

...de la formation au « learning development »...

# STRATEGIES



# FORMATION->ACTION

« La performance est le fruit de l'action et non pas de la connaissance stockée dans des cerveaux\* »

\*70:20:10, Explorer les nouveaux territoires d'apprentissage, C. Jennings, J. Wagnier, Cross Knowledge, livre blanc, 2011, 65p.



# « GAMIFICATION », & SIMULATION

« Une plongée ludique dans  
l'action! »

# « GAMIFICATION », & SIMULATION

« ...Exploiter des jeux de formation ou introduire des mécanismes ludiques dans une démarche de développement des compétences... »

\*S. Diebold, Innovation et formation, Dossier, revue Personnel, N° 543, Octobre 2013

# « GAMIFICATION », & SIMULATION



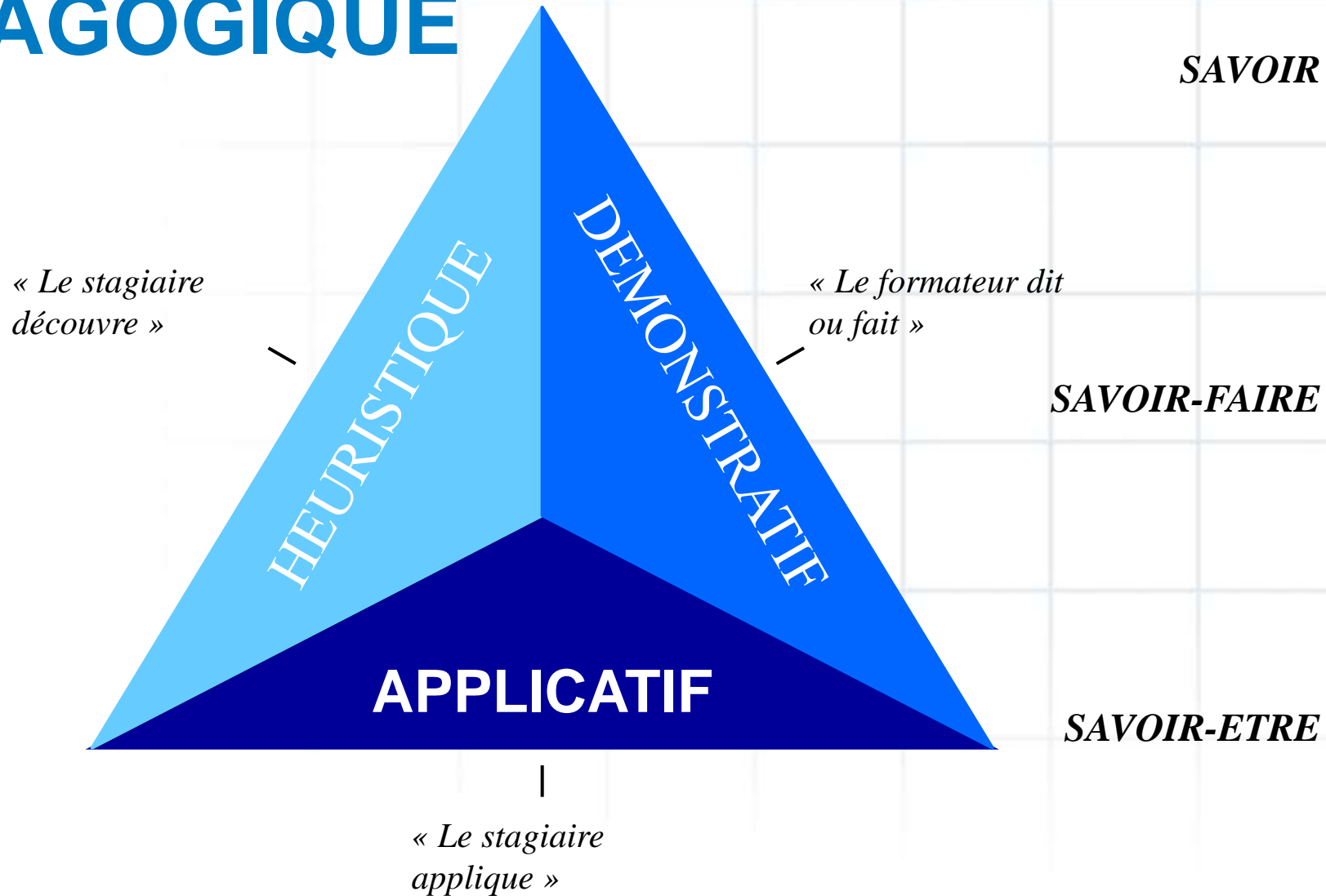
BRIGHT CHALLENGE  
THE PROJECT MANAGEMENT GAMES

**SIMULTRAIN**

# « GAMIFICATION », & SIMULATION

- Vivre une **expérience** intense, enrichissante
- Consolider, challenger ses acquis, entre **théorie** et **pratique**
- Développer **savoir, savoir-faire** et...**savoir-être**
- Apprendre, **ensemble**, collectivement, **les uns des autres...**

# UNE DEMARCHE PÉDAGOGIQUE



In « Profession : formateur, J. Lotrian Capitaine, Editions Demos »

# LA SIMULATION EN MANAGEMENT DE PROJET

**PRENDO**

**CELEMI**

**Project Management  
Simulation**

**BTS**

**TOPSIM**

**AlbaSIM**

**Sharkworld**

**SimProject (Fissure)**



**SIMULTRAIN**

# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, UNE HISTOIRE

- 1994, une enquête auprès des chefs de projet, un constat
- 1996, naissance de SimulTrain®
- Aujourd'hui, **165 000** formés dans **50** pays
- L'importance du **facteur humain**, au cœur de la simulation



**SIMULTRAIN**

# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, UN PRINCIPE

- Vivre les **temps fort** du projet
- Vivre le **quotidien** du projet
- Prendre des **décisions...**
- Faire face au stress généré

**SIMULTRAIN**



# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, DEMONSTRATION

DÉ  
MO



**SIMULTRAIN**

# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, MISE EN OEUVRE

**INDICATEURS**

**ROLES**

**PREPARATION**

**EQUIPE**

**LANCEMENT**

**POSTURE  
FORMATEUR**

**PREALABLE**

**SEQUENCES**

**BILANS**

...

**SIMULTRAIN**

# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, « REX »



« ...La formation « **Passport Work Package Management** »

500 personnes formées/an

Une séquence CLE »



# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, RAPPORT D'ETONNEMENT

- Une approche très **réaliste** (chronométrée !) et **ludique**.
- Mets l'action sur la **gestion intégrée d'un projet**.
- La **planification** et le **pilotage** par des métriques au cœur de l'exercice.
- La **prise de décision** est au cœur de la simulation.



**SIMULTRAIN**

# LE LOGICIEL SIMULTRAIN®, RAPPORT D'ETONNEMENT

- Des composantes projets rencontrés:
  - Gestion des aléas,
  - « Staffing »,
  - Communication,
  - Achats ...
- Un **plaisir dans l'apprentissage**. A faire en équipe !



**SIMULTRAIN**

# ET DEMAIN?

- « Gamification » / simulations : **modularité, scenarii variés**
- Type d'apprentissage : **ludique, impliquant, réaliste, alterné**
- Acteurs : **individuel, en équipe** - co-développement,
- Géographies et temporalités : **multiples**
- ...

**SIMULTRAIN**

# DEMONSTRATIONS SUR LES STANDS!

Vivez une expérience intense, enrichissante

**Simultrain® de STS-DEMOS &**

**Histoires de Projets - Episode 1 : Baptême du feu**

de DAY LIGHT

sont disponibles sur leur stand!



PMI Entretiens 2014  
March 27th  
Paris, France

**Tank you very much!**



PART OF THE DEMOS GROUP

