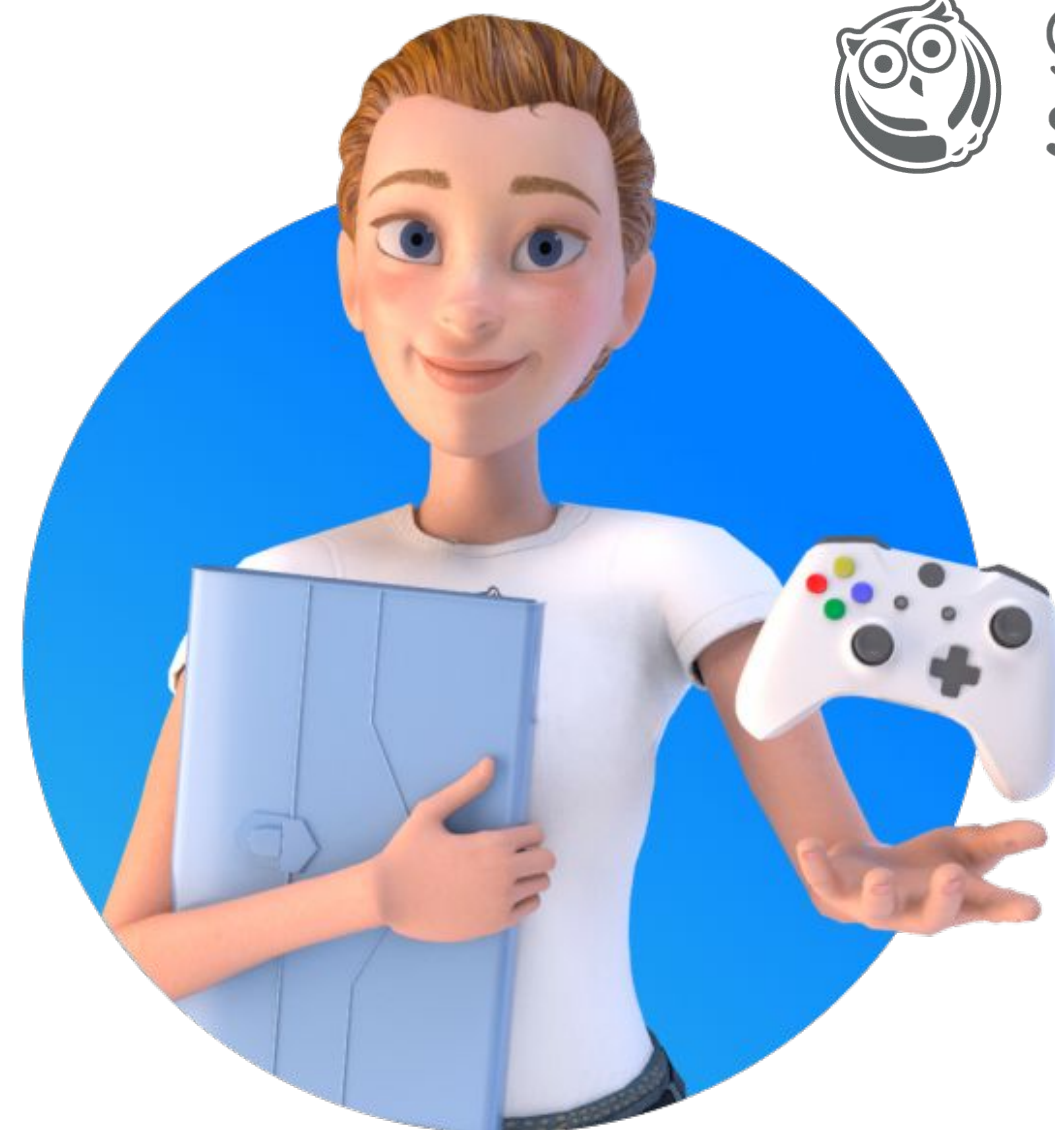


Mars : Gamification stratégique qui révolutionne l'onboarding



Secteur
Conseil et technologie

Données du programme
Nombre de participants : 1 088
Sessions organisées : 136

Contexte d'utilisation

Mars est un jeu vidéo de stratégie au tour par tour qui permet aux participants de jouer individuellement ou en équipe. Avec des parties de durées variées, **Mars** a pour objectif d'amener les joueurs à démontrer leurs connaissances sur différents sujets liés à l'activité de l'entreprise qui le met en œuvre, tout en favorisant à la fois l'apprentissage et le divertissement.

L'une des principales entreprises mondiales de conseil et de technologie a intégré **Mars** dans son processus d'onboarding depuis 2020. Pendant leur premier mois, les nouveaux employés participent à des sessions conçues pour les familiariser avec les activités de l'entreprise. Tout au long de cette période, ils mettent en pratique leurs connaissances grâce à **Mars**, ce qui leur permet d'apprendre de manière ludique et interactive.

Les responsables de formation ajoutent une série de questions personnalisées dans le jeu et encouragent les utilisateurs à créer leurs propres questions au fur et à mesure de la partie. Cela renforce non seulement leur apprentissage, mais favorise également la collaboration et le partage des connaissances entre collègues.

Impact sur l'organisation

La mise en œuvre de **Mars** a permis aux employés de créer du lien et d'apprendre les uns des autres dans un environnement convivial et compétitif. Les enquêtes et retours recueillis au cours des sessions soulignent l'efficacité du jeu dans le processus d'intégration :

- **Engagement accru** : les joueurs ont souligné la motivation générée par la compétition avec leurs collègues, ce qui a maintenu leur intérêt tout au long de la formation. « Le meilleur dans Mars, c'est de rivaliser avec les autres, de consulter le classement chaque jour et de tout donner pour les dépasser », a commenté un participant.
- **Interactivité et divertissement** : la majorité des utilisateurs ont mis en avant le caractère ludique et interactif du jeu. « C'est une manière extrêmement divertissante et différente d'apprendre », a expliqué un employé. Un autre a souligné que Mars est un moyen très dynamique et agréable d'acquérir des connaissances.
- **Apprentissage en profondeur et rétention** : le format de jeu a permis aux employés d'assimiler et d'intégrer efficacement les concepts. « C'est un bon moyen de consolider ses connaissances, car il faut toujours bien revoir les contenus pour répondre correctement », a remarqué un participant. Ils ont également noté que la répétition des concepts via les questions améliorait la mémorisation des informations.
- **Découverte et compréhension de l'entreprise** : de nombreux employés ont indiqué que le jeu les avait aidés à mieux connaître l'entreprise, renforçant à la fois leur savoir technique et leur sentiment d'appartenance. « C'est une manière ludique d'en apprendre davantage sur mon entreprise, tout en échangeant avec mes collègues », a déclaré une joueuse.
- **Compétition motivante** : le classement et la possibilité de défier d'autres collègues se sont révélés être de puissants moteurs de motivation. « C'est un moyen dynamique de se mesurer à ses collègues, et si l'on veut gagner, on suit les présentations avec beaucoup plus d'attention pour proposer les meilleures questions », a expliqué un autre employé.



Résultats

- ♦ Applicabilité : **91 %**
- ♦ Recommandation : **83 %**

L'expérience avec Mars s'est révélée être un outil d'apprentissage social précieux au sein de cette entreprise, en créant un environnement collaboratif dans lequel les nouveaux employés peuvent apprendre efficacement tout en s'amusant. Cette approche innovante améliore non seulement la connaissance du métier, mais contribue également à renforcer les liens entre collègues, facilitant ainsi une meilleure ambiance de travail et une intégration plus fluide.