

Cas d'utilisation Packt Publishing



Packt Publishing consolide son leadership technologique grâce aux serious games

L'entreprise améliore l'engagement et les résultats de sa formation grâce à l'apprentissage par les jeux vidéo (*game-based learning*) offert par Game Strategies



♦ **Entreprise :** Packt Publishing

♦ **Secteur :** services éditoriaux et technologiques.

♦ **Objectifs :**

Améliorer l'engagement et la motivation des employés à travers une formation différente, innovante et amusante.
Renforcer le leadership des cadres intermédiaires et des gestionnaires d'équipes pour améliorer les résultats globaux de l'entreprise.
Offrir une formation flexible que les employés peuvent suivre à leur propre rythme, à tout moment, où qu'ils soient.

♦ **Solution :**

Méthodologie de game-based learning

♦ **Résultats :**

96 % Taux de finalisation.
96 % Taux de recommandation.
96 % Taux d'applicabilité.



Packt Publishing : conserver le leadership technologique

Packt Publishing, entreprise d'envergure internationale dont le siège est à Birmingham, au Royaume-Uni, se consacre à la publication sur demande de livres technologiques. Fondée en 2004, elle est aujourd'hui l'un des grands leaders du secteur. Ses didacticiels, guides, livres spécialisés, livres numériques, vidéos et cours pour les professionnels des technologies de l'information (TI) sont distribués dans le monde entier.

L'entreprise britannique, fortement implantée en Inde, se caractérise par sa profonde connaissance des nouvelles technologies et son pari pour l'innovation. Ces dernières années, dans le sillage de géants comme Netflix ou Spotify, elle a développé un système d'abonnement annuel apportant aux experts et professionnels du secteur la meilleure offre de publications, didacticiels et vidéos.

« J'ai testé d'autres produits de game-based learning, mais il est très difficile de rivaliser avec la façon dont Game Strategies parvient à retenir l'attention des apprenants. »

Urmila Mukherjee | Responsable de la formation et du développement chez Packt

« Il est très difficile de convaincre simultanément dix personnes de laisser leur travail en suspens pour assister à une formation. Pour cela, la flexibilité qu'offrait Game Strategies était pour moi très importante. »

Urmila Mukherjee | Responsable de la formation et du développement chez Packt

Le défi : motiver et susciter l'intérêt des employés avec un cours de formation

Avec un effectif international et numérisé, distribué dans des villes et des pays différents, Packt devait relever le défi d'offrir à ses employés une formation attrayante, capable de les séduire et de les motiver. Les responsables des ressources humaines avaient beaucoup de mal à trouver un public réceptif à leurs offres de formation. Rassembler dans un même espace physique plusieurs personnes pour réaliser une formation présentielle était devenu une mission impossible, tandis que les *e-learning*s traditionnels ne parvenaient pas à susciter l'intérêt ni la motivation des employés.

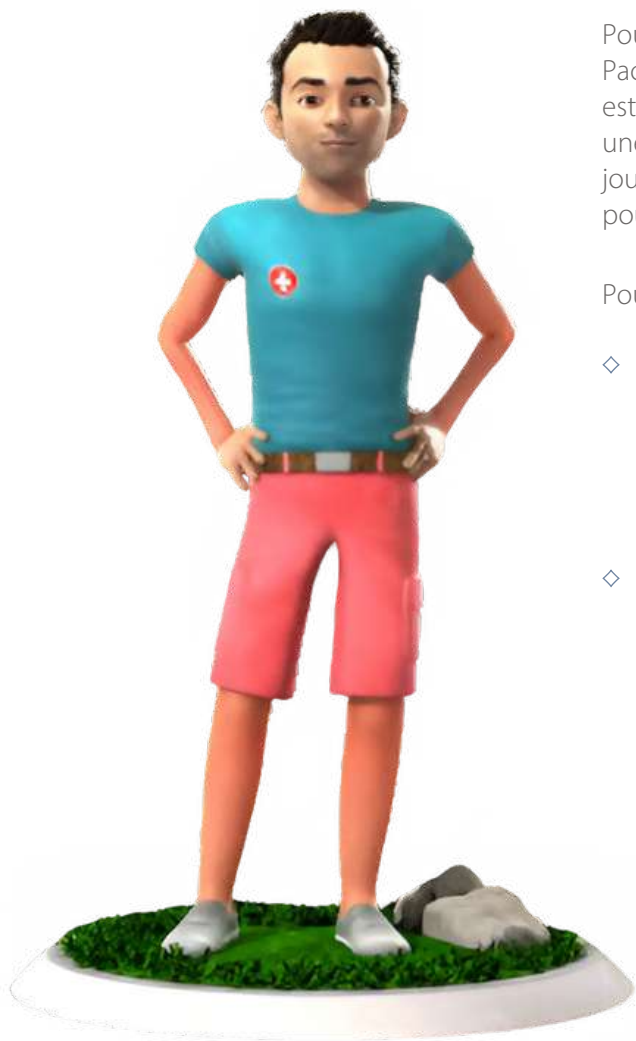
Packt Publishing avait par ailleurs grand besoin d'un cours de qualité sur le leadership, la gestion d'équipes et l'influence. Les managers de l'entreprise doivent savoir gérer des écrivains répartis dans le monde entier, leur donner un feedback adéquat et s'assurer qu'ils livrent leurs ouvrages dans les délais accordés. Cette capacité de leadership est particulièrement importante pour la compagnie, qui appartient à un secteur très innovateur et changeant, où le moindre retard peut avoir un impact négatif sur les ventes.

Solution : Pacific, le jeu sérieux (*serious game*) sur le leadership et la gestion d'équipes

Pour relever ces deux grands défis, Packt a décidé de se tourner vers le jeu vidéo Pacific, développé par l'entreprise Game Strategies. Dans ce jeu sérieux, l'employé est pris au piège sur une île déserte et doit gérer une équipe en vue de construire une montgolfière qui lui permettrait de s'échapper. Au cours de cette aventure, le joueur apprend à motiver son équipe, donner un feedback et déléguer des tâches pour se transformer en leader inspirant.

Pour Packt Publishing, le jeu vidéo Pacific n'offrait pas moins de trois avantages :

- ◇ **La motivation et stimulation des employés.** Grâce à la mise en récit et à l'interaction avec ses contenus, le jeu vidéo a suscité le vif intérêt et la curiosité des employés de Packt. Habitué à des formats plus ennuyeux et moins interactifs, les apprenants ont dès les premiers instants été happés par l'histoire et séduits par cette méthode d'apprentissage innovante.
- ◇ **La pratique directe et l'apprentissage par l'expérience.** Pacific comporte un simulateur perfectionné qui permet aux employés de mettre en pratique les compétences acquises. Le cours ne se contente pas d'être un exercice théorique : les joueurs doivent prendre des décisions dès le début : déléguer, répartir les tâches, organiser des *team-buildings* ou motiver leur équipe. Il a été scientifiquement démontré que l'apprentissage par la pratique (*learning by doing*) et l'apprentissage par l'expérience (*experiential learning*) améliorent les processus pédagogiques de toute formation.





« L'accueil a vraiment été excellent. Chez Packt, les employés ont adoré Pacific. Le jeu, qu'ils ont pu réaliser à leur rythme, a vraiment suscité leur intérêt et leur a appris à résoudre des conflits et à déléguer des tâches sous un angle pratique. »

Urmila Mukherjee | Responsable de la formation et du développement chez Packt

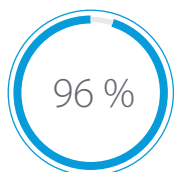
- ◇ **La flexibilité géographique et temporelle.** Pour jouer à Pacific, il suffit d'une connexion Internet et d'un nom d'utilisateur. Cela signifie que les employés peuvent suivre la formation au moment et à l'endroit qui leur convient le mieux, sur n'importe quel type de support (ordinateur, tablette, *smartphone*), à leur propre rythme et au gré de leurs besoins.

Des leaders plus motivés et mieux formés

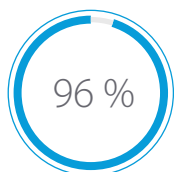
Tous ces avantages ont fait de la formation lancée par Packt « une véritable réussite ». Le taux de finalisation était de 96 %, soit beaucoup plus élevé que dans le cas de la formation présentielle ou des autres modalités *d'e-learning*. Plus encore, 96 % des apprenants ont affirmé qu'ils le recommanderaient, et 96 % ont considéré qu'il était applicable à leur poste de travail.

L'aventure de Pacific et l'interactivité de ses contenus ont su retenir l'attention des employés et améliorer leur engagement. Après une telle réussite, Packt a décidé d'étendre ce programme de formation à d'autres départements de l'entreprise. Les résultats montrent des managers plus motivés, plus confiants, avec de plus grandes aptitudes de leadership et de gestion d'équipes. Ces nouveaux leaders seront chargés de maintenir Packt au rang de numéro un mondial de l'édition, la publication et la distribution de contenus technologiques spécialisés.

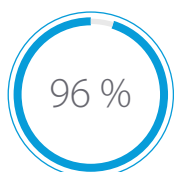
Taux de finalisation :



Taux de recommandation :



Taux d'applicabilité :



« Nos employés ont beaucoup appris avec Pacific. Beaucoup d'entre eux ont même téléchargé les PDF mis à leur disposition. Et ils n'oublient pas les contenus une fois le jeu terminé. »

Urmila Mukherjee | Responsable de la formation et du développement chez Packt