

LEADERCRAFT: développez vos compétences managériales

Dialoguez avec un collaborateur virtuel



*“Les hommes ne s’arrêtent pas de jouer
parce qu’ils vieillissent,
ils vieillissent car ils arrêtent de jouer”
(G.B. Shaw)*

Un serious game modulable né du partenariat avec le CNRS italien et Entropy Knowledge Management.

- Un **serious game**, est comme un jeu vidéo mais avec une finalité pédagogique. Nous vous invitons à apprendre en jouant!

*Une formation
interactive et ludique*

- Le but principal de cet outil est de mettre en œuvre les modèles de formation en management généralement utilisés dans les formations traditionnelles.



La pierre angulaire de LEADERCRAFT est la session d'entraînement : c'est une mise en situation du joueur qui doit atteindre des buts précis:

- Négocier et Convaincre quelqu'un de faire quelque chose
- Appliquer des décisions managériales
- Résoudre un conflit
- Agir en qualité de médiateur
- Motiver un collaborateur
- ...



- ▶ Le joueur utilise un Avatar en 3D, un corps virtuel, un alter ego, qui va matérialiser le comportement qu'il adoptera pendant le jeu, face à un robot.



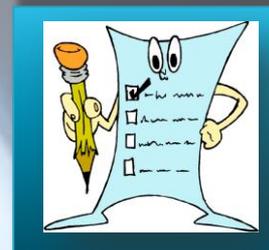
- ▶ A la fin de chaque entraînement, Leadercraft détaille le score, les bonnes et les moins bonnes initiatives du joueur. C'est cette évaluation qui permet au joueur de s'auto-évaluer, en soulignant ses points forts et ses points faibles. LEADERCRAFT EDITOR nous permet de moduler le jeu en créant un nombre illimité de sessions.



Nous avons effectué des tests, avec LEADERCRAFT, au sein de diverses organisations:

- Service commercial d'une chaîne de télévision Italienne
- Université Italienne
- Des PME Italiennes et Françaises

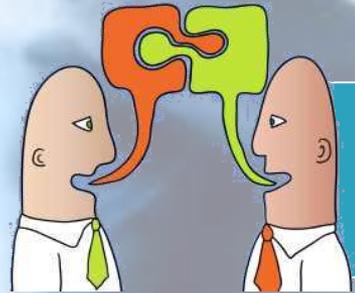
Ces tests ont pu mettre en lumière les utilités pratiques du LEADERCRAFT en matière d'aide au coaching, d'amélioration des compétences personnelles comme l'écoute active, la communication, la négociation ou la gestion de conflits, cette liste n'étant pas exhaustive.



Comment ça marche?



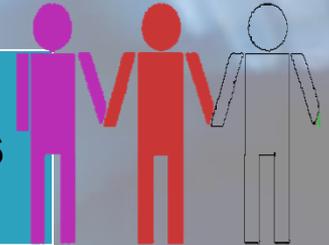
Environnement



Dialogue



Personnages



niveau de difficulté



La structure du modèle

La structure du modèle est basée sur des listes de phrases les unes parallèles aux autres. Chaque phrase est associée à des variables comme le poids des mots, le score et l'information para verbale.

Les phrases parallèles sont équivalentes à la phrase principale, le système les combine au hasard.

Ex. Premier échange: dans ce cas, le jeu fournit sept phrases, pour chaque échange parmi lesquels choisir la réponse la mieux adaptée et ainsi de suite.

Premier échange



2 Formes parallèles



2 Formes parallèles



Premier échange

- Economique – optimise les ressources
- Methodologique – maintient la continuité et le feedback
- Organisationnel – crée une culture corporate
- Educatif et ludique – via le jeu sérieux, par définition

LEADERCRAFT

Merci de votre attention!



Lien LEADERCRAFT:
www.leadercraft.eu

Leadercraft
serious game