



L'IMMERSIF POUR STIMULER L'APPRENTISSAGE D'UNE ORGANISATION RÉELLEMENT APPRENANTE

Cette génération Z, intègre nativement internet et ses codes et se désintéresse des méthodes traditionnelles (cours magistraux, manuel) au profit d'un apprentissage actif, interactif et collaboratif accessible en toute liberté ⁽¹⁾. Leur sens de l'hyperconnectivité et leur désir d'apprendre de nouvelles choses signifient qu'ils sont extrêmement à l'aise pour collaborer avec les autres par le biais de la technologie ⁽²⁾.

Pour stimuler et engager la Gen Z, il est crucial pour une organisation de proposer à ceux qui feront d'elle une réelle organisation apprenante, des programmes d'apprentissage flexibles, collaboratifs et leur donnant la possibilité de pratiquer et de prouver ce qu'ils ont appris.

L'apprentissage immersif, interactif et connecté, amplifie les critères d'engagement et de mémorisation. Le Metaverse en particulier a pour effet d'accélérer les évolutions et les prises de conscience par une expérience renouvelée du "sentiment de présence" et de réduire les distances géographiques et du sentiment d'altérité par des objets (avatars) et des techniques (immersion) ⁽⁵⁾.

Le Web3.0 et le Metaverse offrent ainsi la possibilité à une organisation de construire un espace digitalisé d'apprentissage collaboratif proposant des programmes hybrides (vidéo, cours à distance, mise en situation et cas pratique virtuels, interaction et échanges à distance et virtualisés, ...) mais aussi une expérience gamifiée basée sur la reconnaissance sociale via des défis et les réseaux pro ou sociaux ainsi que des récompenses dématérialisées ⁽⁶⁾.

Cet apprentissage digitalisé et immersif porté par le Metaverse et le Web3.0 plus largement, permet de stimuler et de préserver l'engagement de la Gen Z mais aussi, au travers de la dématérialisation, de répondre à leur conscience environnementale et sociétale.

Capgemini sera une organisation réellement apprenante en fidélisant et stimulant les nouvelles générations de collaborateur à l'apprentissage, en comprenant leurs attentes et en s'adaptant sans cesse à leur stimuli de motivation et d'engagement.

CE QUE NOUS AVONS EXPÉRIMENTÉ

De nombreuses expériences ont été réalisées dans le secteur de l'éducation jusqu'à la mise en œuvre de Campus Virtuel, Campus Grenoble et Neoma, par des solutions Metaverse. Le campus virtuel répond aux besoins de créer de la PROXIMITE, SPONTANEITE, FLUIDITE dans les échanges de l'ensemble des parties prenantes élèves, professeurs et autres.

Des premiers cas d'utilisation dans le secteur industriel ont permis d'adresser les thématiques de recrutement, d'onboarding, de training et d'inclusion sous Metaverse. Par exemple Deloitte, L'Oréal, Franprix mais également Capgemini Invent ont accueilli de potentiels futurs ou nouveaux collaborateurs dans un monde virtuel représentant l'entreprise et sa culture. Le résultat est une augmentation de l'attractivité et de l'engagement mais aussi une réduction du taux de départ en période d'essai. Il ressort que les apprenants en immersion sont 3,75x plus impliqués et connectés émotionnellement, qu'ils sont 4x moins distraits par des sources extérieures, que leur taux de mémorisation est de 90%, que cela réengage les collaborateurs dans l'auto-formation.