

## Résumé du projet Learn to Lead

Presque toute activité implique du travail d'équipe donc de la collaboration et de la compétition entre individus, sachant que chacun d'entre eux a sa propre personnalité, ses propres motivations et ses propres compétences. L'efficacité d'une équipe naît d'une dynamique qui se développe dans un cycle continu : « création-réflexion-normalisation-concrétisation ». Et un leader efficace contrôle ce genre de dynamique de façon à aider son équipe à atteindre ses objectifs. Cette maîtrise demande évidemment des compétences techniques liées au domaine professionnel dans lequel exerce le leader mais aussi des compétences en « management humain », en management des ressources en organisation. Les formations en leadership sont rares et ne sont généralement dispensées que dans certains MBA (Master Business of Administration) de grande renommée ou dans quelques grandes entreprises. C'est donc dans ce contexte que le projet Learn2Lead a pour but de créer, d'améliorer, et de tester une nouvelle manière de formation en leadership en ligne. Une formation qui sera adaptée aux PME, aux agences gouvernementales aux O.N.G. etc.

La formation proposée par Learn2Lead sera basée sur un jeu en ligne. Dans le jeu, chaque apprenti/joueur dirigera une équipe d'employés (qui peut être une équipe d'employés de banque, d'une poste, ou d'un cabinet gouvernemental) qui sera en compétition avec d'autres équipes dans le but de maximiser ses objectifs (profit, rendement, résultats, satisfaction clients / usagers). Une intelligence artificielle montrera les effets (parfois indésirables) des décisions prises par le joueur (recrutement, formation, primes ou mesures disciplinaires, réorganisation) sur la dynamique et l'efficacité du groupe qu'il dirige. Le système permettra au joueur d'expérimenter différentes approches avant de jouer contre d'autres personnes. Il sera possible de jouer de manière asynchrone (tous les joueurs n'auront pas besoin d'être en ligne au même moment). Un scénario de base sera utilisé afin de faciliter l'usage du jeu dans différents contextes professionnels. Le jeu sera également adapté pour l'apprentissage en solo ou en groupe avec l'aide d'un tuteur. Le produit fini consistera en :

- (I) un manuel méthodologique dans lequel figureront les points les plus importants, la méthodologie du Learn2Lead, la manière dont on peut se servir de cette méthodologie dans un cas concret de formation et la façon dont on peut l'adapter à des contextes différents de ceux pour lesquels le L2L a été développé
- (II) un manuel d'application de la méthodologie et d'utilisation du logiciel pour le tuteur
- (III) la liste complète des instruments et logiciels clients nécessaires au démarrage du jeu

- (IV) des manuels techniques dans lesquels figurent les informations nécessaires pour installer et démarrer le jeu.

Le logiciel ainsi que toute sa documentation seront édités en anglais, français, italien et en espagnol.

Le Projet Learn2Lead durera deux ans. Le travail débutera avec l'étude des besoins des joueurs, suivie par la définition de la méthodologie d'entraînement, par la définition du modèle sous-jacent de la dynamique de groupe, et enfin par le design du jeu et l'amélioration des composants logistiques nécessaires. Une première version du jeu sera testée afin d'éliminer les problèmes techniques et de garantir son bon usage. Cette première version se trouvera sur trois sites : en Espagne, en Italie et en France avec environ 10 « joueurs-testeurs » par site. Le retour d'information de ces joueurs servira à affiner la méthodologie ainsi que le logiciel qui seront ensuite soumis à une évaluation de plus grande échelle (environ 30 joueurs par site).

L'un des principaux objectifs du projet est de s'assurer de la valorisation de ses résultats. Deux entreprises en charge de la formation et partenaires du projet offriront de l'aide en matière de tutorat à leurs clients. En contrepartie, le partenariat permettra l'accès gratuit à la version solo (sans tuteur) du jeu, et ce, grâce aux serveurs de l'une des entreprises partenaires. Ces serveurs seront effectifs pendant au moins un an après l'aboutissement du projet. Une utilisation à grande échelle du système sera encouragée par l'usage de moyens médias traditionnels on line (publicité Internet, usage par le biais de réseaux sociaux, distribution de CD's via les journaux et les magazines).