

## Recrutement Expérientiel des ESN et des Editeurs Contre-culture « geek » et marque employeur

Référence : RH ESN INTEREXP 006

Durée :	1 jour (7h)	Date à Paris :	
Tarif	830 € HT	11 septembre 2018	13 novembre 2018
Repas	20 €HT	9 octobre 2018	4 décembre 2018

### INTRODUCTION

Le taux d'attrition du marché de l'emploi du secteur numérique (ESN et ICT) est de 20 %, soit le double du marché de l'emploi cadre. Les candidats sont très courtisés et n'éprouvant aucune difficulté à l'embauche, fixeront leur opinion sur ce qu'on leur offre (welcome package) et non pas sur ce qu'on leur demande. Les candidats se retrouvent en position de « recruter » leur employeur et c'est l'équipe de recrutement (RH + Commerciaux) qui est à l'épreuve.

Comment rééquilibrer le recrutement et concilier marque employeur et challenge du candidat ?

### OBJECTIFS et PLAN

- Comprendre le marché du recrutement des ESN, ses tendances et les impacts
- Initier une démarche de recrutement expérientiel
- Scénariser un plan d'action

### PROGRAMME DETAILLE

- 1 Contre-culture « geek » et marque employeur
  - 1.1 ESN et recrutement : Une problématique mondialisée
  - 1.2 Les compétences les plus demandées
  - 1.3 Psychologie sociale et contre-culture « geeks »
  - 1.4 La problématique du recruteur : L'oxymore contre-culture « geek » et marque employeur
- 2 Les principes essentiels d'un recrutement expérientiel
  - 2.1 Gamification du recrutement et des différentes parties prenantes
  - 2.2 La structure et les objectifs
  - 2.3 Bâtir le scénario : Arches / Synopsis / Rôles
- 3 Conception et pratique collaborative d'un « serious game »
  - 3.1 Idéation et narration collective des objectifs
  - 3.2 Maturation et sélection des scénarios
  - 3.3 Élaboration du « serious game ».
- 4 Mise en pratique
  - 4.1 Détermination des profils recrutés
  - 4.2 Testing « 2RO » : Recruteurs / Recruté / Observateurs
  - 4.3 Restitution tripartite
- 5 Transférabilité des pratiques

- 5.1 Appropriation et développement de la gamification
- 5.2 Former vos collaborateurs et diffuser les pratiques.

**PRE-REQUIS :** Aucun

#### **PUBLIC :**

- Les équipes de recrutement RH et Commerciales
- Toute personne concernée par le recrutement et la fidélisation des collaborateurs en IT.

#### **LIVRABLES ET BOITE A OUTILS**

- Scénario et méthode de l'équipe de recrutement
- Les productions du workshop

#### **METHODE PEDAGOGIQUE**

Les Formations Expérientielles de Mardi Conseils utilisent le mode de [conception ancrée](#) (1). Elles pointent et traitent les particularités des sujets étudiés au travers de cas concrets situés dans des « organas » \*

La Formation Expérientielle permet une mesure et une adaptation en continue et en temps réel des connaissances des stagiaires

(1) SFSCI 2018. [La « conception ancrée » comme mode d'articulation de l'imaginaire et de l'analyse : des « personas » aux « organas »](#). Gilles Lejeune, Mardi Conseils, Annie Gentes, Telecom ParisTech, Julien Bobroff, Université Paris Sud Orsay