



## L'avenir de la productivité Résultat du club de veille d'Octobre 2021

En October 2021, l'équipe de prospective de l'équipe d'Innovation en Ressources Humaines (IRH) a organisé son club l'analyse de veille mensuel sur "L'avenir de la productivité". Des participants de divers ministères du gouvernement du Canada ont pris part à cette activité d'une heure et demie

IRH a fourni aux participants trois signaux faibles spécifiques :

- [Passage d'animaux pour le bureau](#)
- [Cette réunion aurait pu être une vidéo : L'avenir asynchrone des réunions](#)
- [Un implant cérébral permet aux gens de taper avec leurs pensées](#)

Les participants ont ensuite discuté de l'importance de ces signaux et de leur impact potentiel sur le service public fédéral.

L'infographie suivante résume chaque signal faible et organise les idées et les discussions des participants dans divers domaines d'implications en utilisant un cadre STEEPV.

Visitez IRH sur :

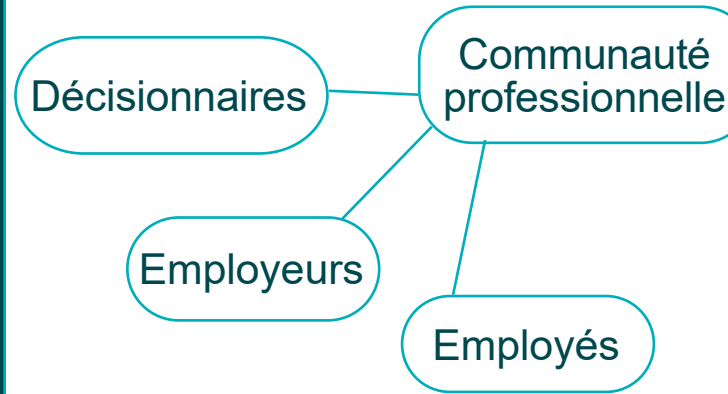
- GC-wiki: [https://wiki.gccollab.ca/EDSC\\_Innovation\\_RH\\_-\\_HR\\_Innovation\\_ESDC](https://wiki.gccollab.ca/EDSC_Innovation_RH_-_HR_Innovation_ESDC)
- GC-collab: <https://gccollab.ca/groups/profile/928221/esdc-human-resources-innovation-innovation-en-ressources-humaines-de-edsc>

## Passage d'animaux pour le bureau



Pour tenter de remédier la fatigue des réunions virtuelles, Shopify a créé un jeu vidéo appelé Shopify Party, où les employés peuvent se rencontrer virtuellement avec leurs avatars personnalisés. Ils ont rapidement réalisé que c'était à la fois amusant et réparateur – avoir une pause d'appels vidéo. La plateforme est simple car les employés n'ont pas besoin d'installer de logiciel ; ils partagent simplement un hyperlien qui les connecte au monde virtuel via leur navigateur web.

### Qui est touché ?

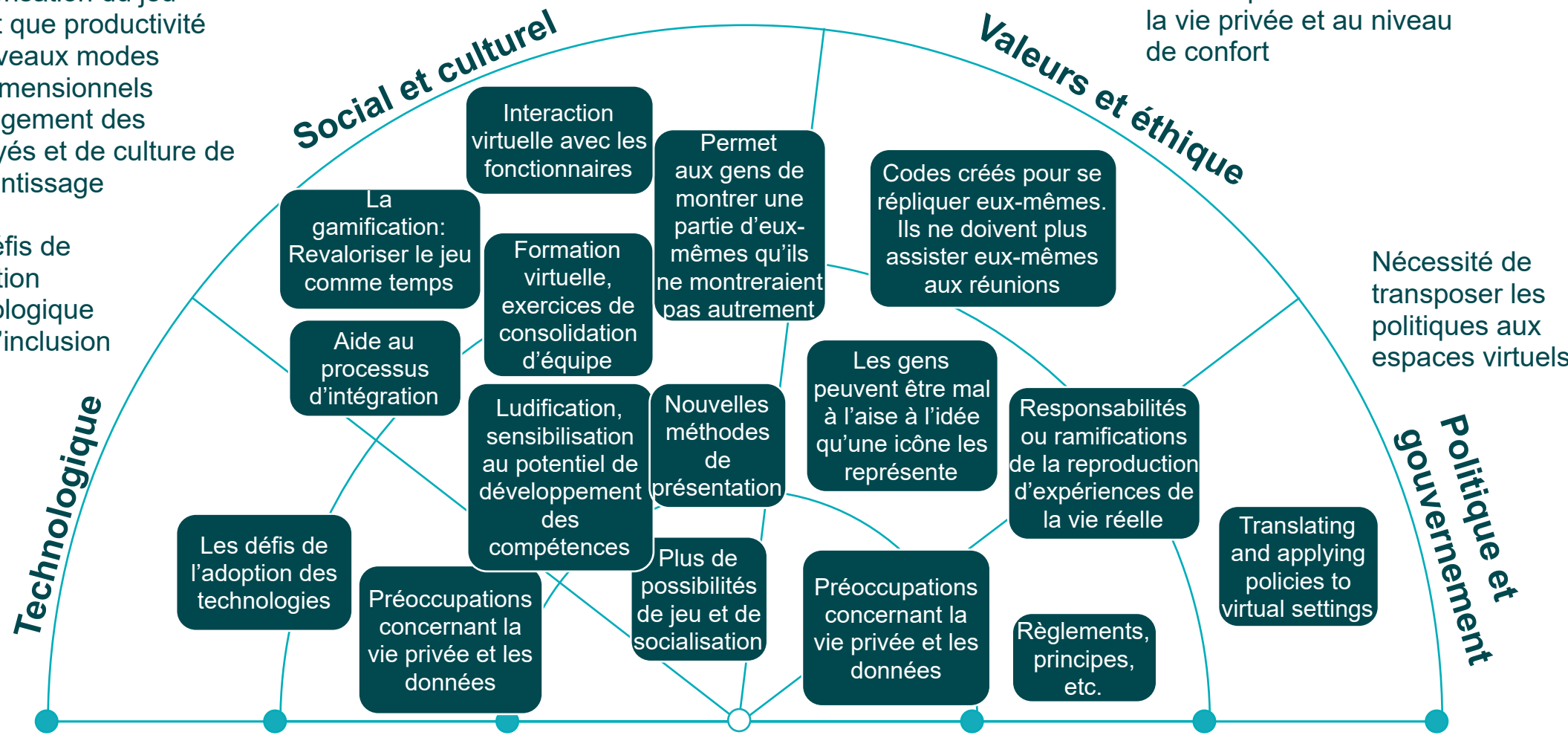


## Et alors ? Comment cela peut-il nous affecter à l'avenir ?

Revalorisation du jeu en tant que productivité et nouveaux modes multidimensionnels d'engagement des employés et de culture de l'apprentissage

Les défis de l'adoption technologique et de l'inclusion

Préoccupations relatives à la vie privée et au niveau de confort



## Conclusion:

La promotion de l'engagement des employés est apparue comme un thème central parmi les participants dans les implications de ce signal. Les espaces virtuels qui transcendent les limites physiques ont le potentiel de redéfinir le "jeu comme productivité" dans l'avenir. Cependant, des défis tels que les difficultés d'adoption uniforme dans les différents groupes d'âge, les problèmes de confidentialité et l'application de nouvelles politiques aux environnements virtuels sont autant de points à considérer.

## Références :

[Animal Crossing au travail : Shopify Party est-il l'avenir du bureau ? - Protocole - Les gens, le pouvoir et la politique de la technologie](#)

[Quatre causes de la "fatigue du zoom" et leurs solutions | Stanford News](#)

## Cette réunion aurait pu être une vidéo : L'avenir asynchrone des réunions

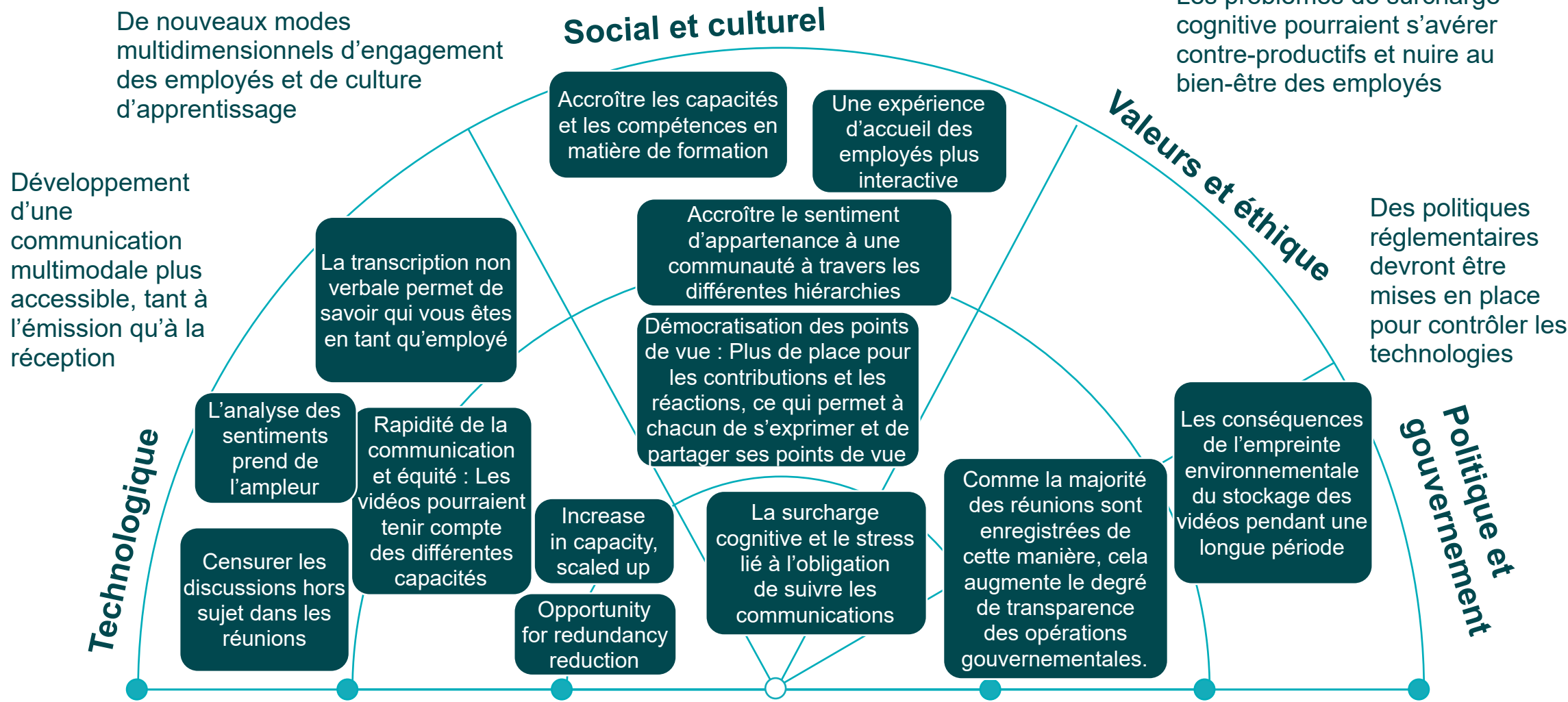


La plateforme de collaboration Slack a lancé une fonctionnalité appelée Slack Clips, qui permet aux utilisateurs d'enregistrer une courte vidéo que leurs coéquipiers pourront visionner ultérieurement. Les clips peuvent être accélérés ou ralentis afin que les personnes puissent assimiler les informations à leur propre rythme. Cela fait partie d'un mouvement croissant vers la vidéo asynchrone qui remplace certains appels et réunions vidéo, qui peuvent avoir un temps mort important et nécessitent des horaires synchronisés.

### Qui est touché ?



## Et alors ? Comment cela peut-il nous affecter à l'avenir ?



## Conclusion:

Le lieu de travail virtuel pourrait profondément changer la façon dont les organisations communiquent, engagent, développent et améliorent les compétences de leurs employés. L'investissement dans les technologies qui permettent les communications multimodales est susceptible d'augmenter. Les communications pourraient être plus accessibles, et la qualité de l'engagement et de l'apprentissage des employés sera beaucoup plus riche grâce à ce format. En même temps, les organisations devront surveiller l'impact de ces technologies sur l'environnement, la santé mentale des individus et les violations de la vie privée.

## Références :

[Vidéos asynchrones : La génération TikTok peut-elle nous sauver de la surcharge de réunions ? | ZDNet](#)  
[Slack présente Slack Clips et d'autres intégrations Salesforce | ZDNet](#)

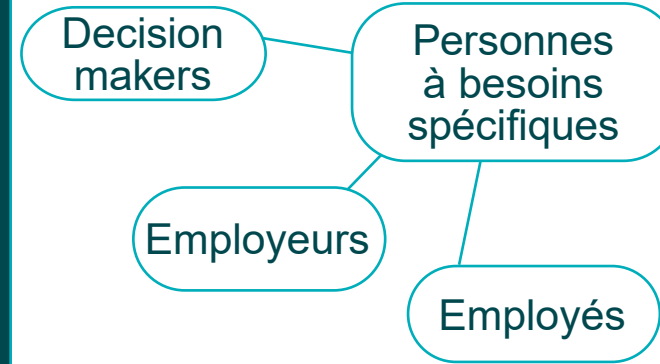


## Un implant cérébral permet aux gens de taper avec leurs pensées

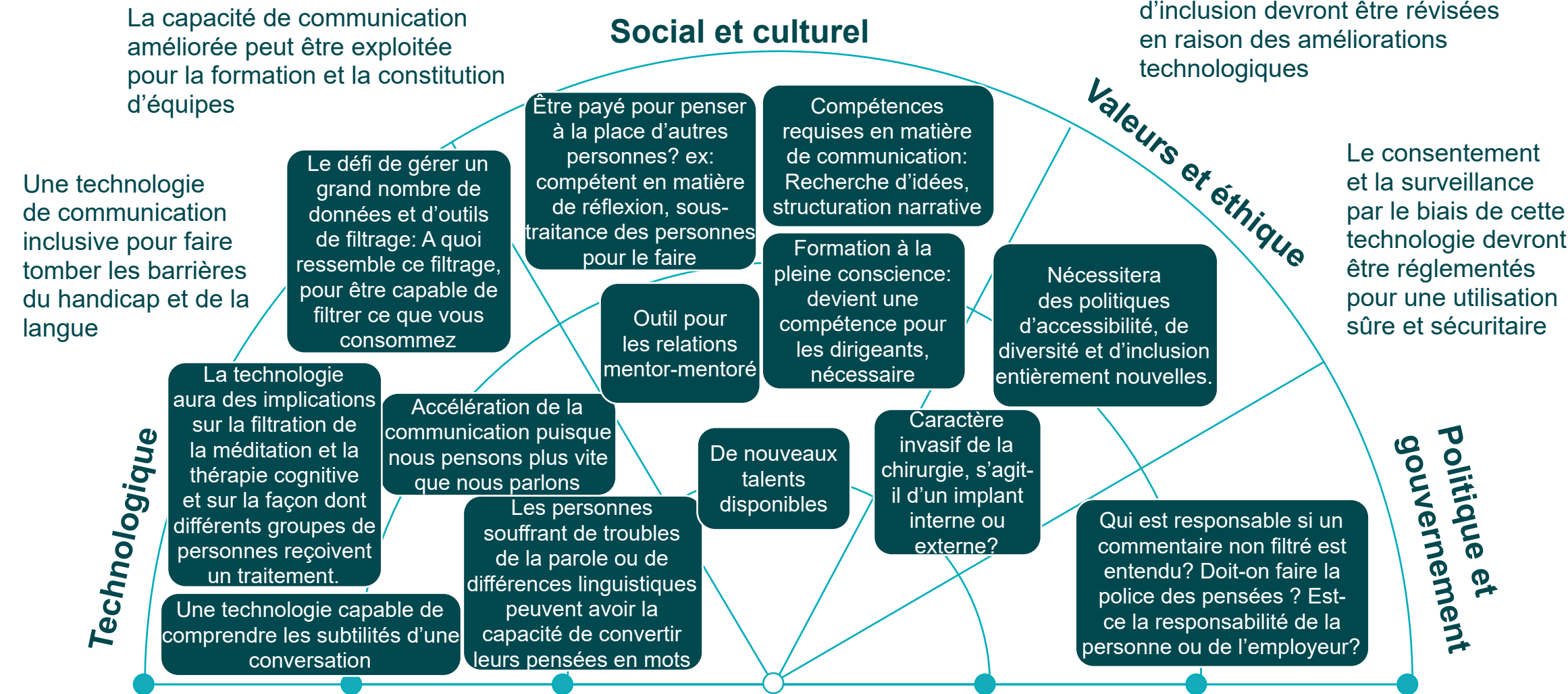


Des scientifiques de Stanford ont fait un grand pas en avant dans la visualisation des pensées grâce à la technologie. Lorsque notre cerveau pense à quelque chose, par exemple lorsqu'il parle, écrit ou dessine, il produit des schémas spécifiques d'activité électrique. Le nouvel article, publié dans Nature, explique comment les scientifiques ont pu transformer en texte l'activité cérébrale d'un homme de 65 ans atteint d'une paralysie totale du corps. Le sujet de l'étude était capable de taper à une vitesse d'environ 90 mots par minute, ce qui correspond à peu près au rythme auquel les personnes âgées sont capables d'envoyer des messages texte sur leur téléphone.

### Qui est touché ?



### Et alors ? Comment cela peut-il nous affecter à l'avenir ?



### Conclusion:

Les personnes handicapées ou ayant subi des lésions cérébrales ou spinales traumatiques auront désormais la possibilité de communiquer plus simplement et plus facilement. Les personnes souffrant d'une mobilité réduite ou d'un handicap visuel ou auditif pourraient soudainement entrer plus facilement dans la vie active. Les questions relatives à la propriété des données et au respect de la vie privée occuperont une place importante dans la conversation. En particulier, alors que la frontière entre technologie et biologie s'estompe, qui est propriétaire des pensées de chacun?

### Références :

[Un nouvel implant cérébral transforme des lettres visualisées en texte - Scientific American - Scientific American](#)