



# Cog'X

L'Usine Cognitive

**Dispositif d'entraînement  
à une meilleure régulation  
cognitive**

Comment fonctionne l'Usine  
cognitive?

*dsides*

# 1920



# 2020



# L'Usine Cognitive, un dispositif pédagogique d'entraînement à la régulation cognitive

**Comment rester concentré malgré l'hyper-connexion ?**

**Comment collaborer malgré l'augmentation des distances ?**

**Comment innover dans un monde en constante évolution ?**

**Comment décider malgré l'incertitude ?**

Derrière chacune de ces compétences clés, se cachent des mécanismes cognitifs, et de nombreux biais cognitifs naturels freinent leur mise en place.

Face à ce constat, l'Usine cognitive est un dispositif pédagogique innovant sur **6 comportements clés du XXI<sup>ème</sup> siècle** :



## Comment fonctionne l'Usine cognitive ?

L'usine cognitive est un dispositif hybride qui s'étend du campus au poste de travail.

### **Cinq expériences**

pour vivre et comprendre  
les biais de notre cerveau  
et des modes de contournement

DURÉE : 5 À 30 MINUTES

### **Un suivi personnalisé**

pour expérimenter  
de nouveaux  
modes de travail.

DURÉE : 1 À 3 MOIS

### **Des bornes d'auto-diagnostic**

pour interroger  
la qualité et l'efficacité  
de ses modes de travail.

DURÉE : 5 MINUTES

# Comment fonctionne l'Usine cognitive ? À l'entrée du dispositif

## Des bornes d'auto-diagnostic

Des bornes d'auto-diagnostic pour interroger la qualité et l'efficacité de ses modes de travail.

40 questions sur les modes de concentration, d'interactions, de créativité, de prise de décision, etc.

Une infographie des résultats transmise par mail avec des conseils pour améliorer ses modes de travail.

DURÉE : 5 MINUTES



# Comment fonctionne l'Usine cognitive? Au cœur de l'usine

## Six expériences immersives



5 expériences immersives pour prendre conscience des biais cognitifs et comprendre le fonctionnement de son cerveau au travail.

1. Les limites de l'attention et de la concentration
2. La puissance du feedback
3. Les biais de décision
4. Les limites individuelles et sociales de la créativité
5. L'illusion de maîtrise et l'engagement

Des applications digitales interactives.

Des vidéos de chercheurs pour expliquer le fonctionnement du cerveau au travail.

DURÉE : 5 À 30 MINUTES

# Comment fonctionne l'Usine cognitive? À la fin du dispositif

## Un suivi personnalisé

### **Un suivi personnalisé pour expérimenter et évaluer de nouveaux modes de travail.**

- Des contenus théoriques sur le fonctionnement du cerveau.
- Des expérimentations à mettre en place pour améliorer ses modes de travail.
- Un accompagnement adapté au diagnostic initial.
- Un outil d'évaluation des expérimentations et de prise de recul.
- Un accès à des ressources de formation.

DURÉE : 1 À 3 MOIS



# Les atouts de l'Usine cognitive

## Un dispositif de transformation qui repose sur 5 piliers

### **CURIOSITÉ**

Un environnement scénarisé qui interpelle et donne des repères sur un sujet qui nous concerne tous.

### **MOTIVATION**

Un autodiagnostic pour prendre conscience de la marge de progression du travail cognitif...

### **ENGAGEMENT ACTIF**

Par des expériences immersives.

### **ÉCHANGES ENTRE PAIRS**

Organisée comme une place de village, dans laquelle l'étonnement suscite

### **L'EXPÉRIMENTATION DANS LE TRAVAIL**

Pour améliorer ses capacités cognitives directement en contexte professionnel, et en observer les résultats.



Les atouts de l'Usine cognitive  
**L'Usine cognitive est mobile et attractive**

**UNE INSTALLATION  
SIMPLE**

En une journée, elle viendra prendre position  
au sein de votre campus,  
et s'adaptera à la configuration du lieu.

**UN ESPACE INNOVANT**

Propice à l'organisation d'événements,  
à des actions de sensibilisation,  
voire de formation

**UN MESSAGE FORT**

Prendre soin de soi,  
c'est aussi prendre soin de son cerveau

# Équipe & références

## Un ancrage scientifique

- Une équipe de 4 docteurs en sciences cognitives



## Une expertise en transformation

- Un laboratoire de transformation digitale
- Un cabinet de conseil et de formation

*dsides*



## Quelques références

