

Les marchés des Solutions RH, du e-learning, du mobile learning, du digital learning et des serious games continuent leurs croissances

SOLUTIONS
RH
Ressources
Humaines

25^{ème} édition

PT
performance
& talents

eL
e-learning
expo

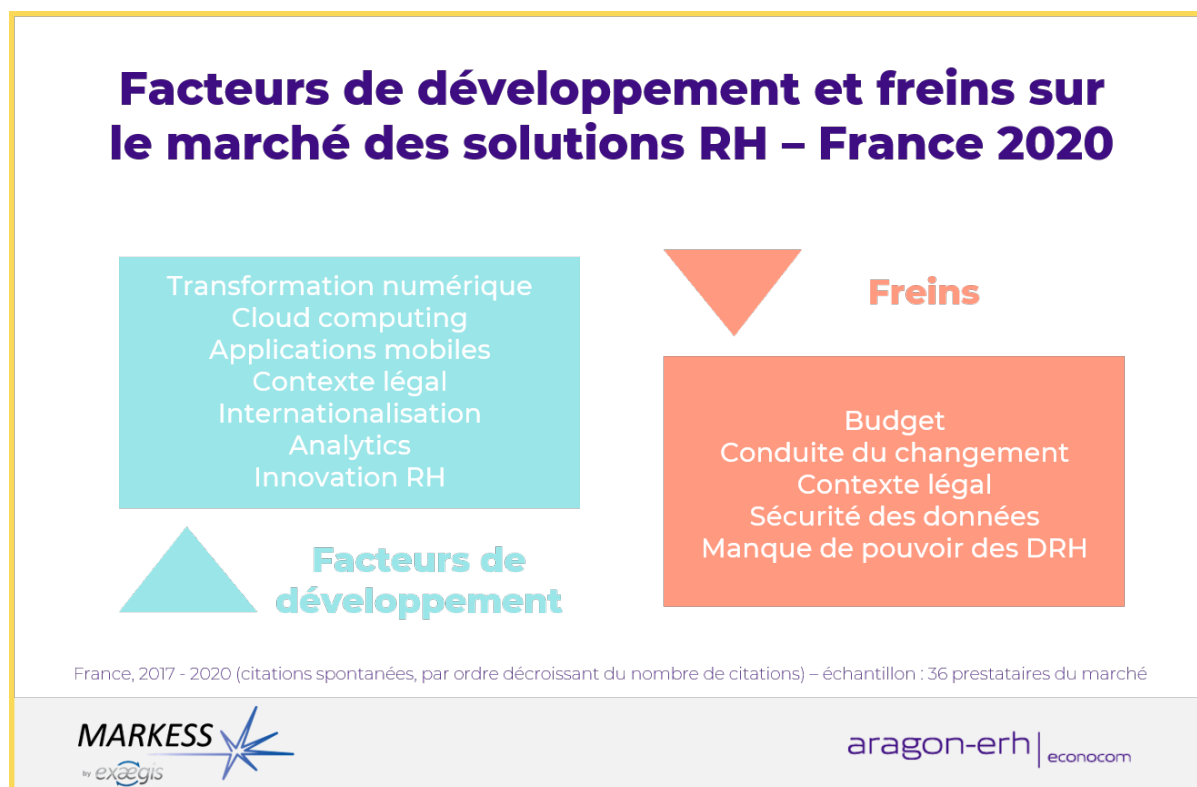
SG
serious
games

19 (*) – 21 Mars 2019 - Hall 4 – Paris Porte de Versailles
(*) à compter de 14h00

Les marchés des solutions RH, du e-learning, du mobile learning, du digital learning et des serious games ont encore de beaux jours devant eux... [un point sur leurs évolutions à l'horizon 2020/2025 en amont de la 25^{ème} édition.](#)

[MARKESS by exaegis : Marché des Solutions RH Facteurs de développement et freins à 2020](#)

Les éditeurs et prestataires de services interrogés par le cabinet identifient de nombreux éléments qui devraient porter le développement du marché des solutions RH d'ici 2020 :



- La **transformation** que vivent les organisations avec le numérique et la digitalisation des processus, et pas uniquement des processus RH.
- Le **cloud computing**, qui reste le segment qui tire la croissance du marché des solutions RH (+18,1% de croissance annuelle moyenne entre 2017 et 2019¹). 89% des acteurs interrogés estiment que le cloud computing aura un fort, voire très fort, impact sur le développement du marché. Les activités autour du cloud computing dopent les revenus de tous les acteurs, éditeurs comme prestataires de services.
- Les **technologies mobiles**, en réponse notamment aux demandes des collaborateurs (inc. gestionnaires RH et managers) qui souhaitent, voire exigent, de retrouver dans leur quotidien professionnel les applications mobiles utilisées dans leur vie personnelle, afin d'être plus efficaces. 83% des acteurs sont convaincus de l'impact fort qu'auront les technologies mobiles sur la croissance du marché.

- Le **contexte légal et réglementaire**, avec de fréquentes évolutions, qui complexifie la gestion des processus RH (paie avec le prélèvement à la source (PAS) au 1er janvier 2019, formation, santé au travail, gestion des contrats...) mais aussi la gestion des données l'application depuis mai 2018 du RGPD (Règlement Général sur la Protection des Données).
- L'**internationalisation** des entreprises et par conséquent des activités RH qui oblige à revoir le SIRH, bien souvent très hétérogène. L'un des passages obligés est notamment le déploiement d'un « core HR » qui centralise les données traitées par les différentes solutions composant le SIRH, afin d'en obtenir une vision globale et unifiée.
- L'«**analytics**» de façon générale, et avec 83% des acteurs qui comptent fortement sur les projets intégrant de l'analyse prédictive en particulier pour booster le marché.
- L'**innovation RH**, insufflée notamment par les startups de la HR tech et qui repose en 2018 fortement sur l'intelligence artificielle (IA) et la robotisation. Ainsi les offres autour des chatbots prennent une dimension concrète lorsqu'elles répondent à des enjeux d'actualité tels que la mise en place du PAS. L'innovation peut également prendre une forme collaborative, à la fois entre éditeurs RH et startups RH mais aussi entre éditeurs et clients sous la forme de co-création.

Ces mêmes acteurs identifient néanmoins **quelques éléments pouvant freiner le développement de leur marché**. 5 obstacles se détachent de la vingtaine d'éléments cités spontanément :

- Le **frein financier**, avec près d'un tiers des répondants mettant en avant le manque de moyens financiers ou le faible budget que peuvent accorder les DRH à leurs projets de digitalisation RH, signe que les RH ne sont pas encore vues comme une fonction stratégique par l'ensemble des organisations. Le coût des projets est notamment le 1er frein mis en avant, par 53% des décideurs RH interrogés sur les obstacles relevés à une gestion des données RH optimale.
- La **conduite du changement** à mener en interne, auprès des équipes RH, des managers et des collaborateurs.
- Les **contraintes légales et réglementaires** qui monopolisent encore trop de ressources sur des sujets administratifs et ne permettent pas à certaines DRH de mener des projets sur d'autres domaines RH. Le recours au cloud computing est indéniablement un moyen de lever ce frein. Globalement le contexte légal reste cependant vu comme un facteur de développement du marché que comme un point de blocage.
- La **sécurité des données RH**, point lié à la gestion des données qui est critique pour les décideurs RH. Ainsi, 96% d'entre eux considèrent comme prioritaire de garantir la confidentialité des données RH, particulièrement avec le RGPD dont le non respect est sanctionné par de lourdes amendes financières et sanctions pénales.
- Le **manque de pouvoir des DRH**, en écho notamment à leur capacité financière jugée faible par une partie des répondants.

[Le marché des Serious Games continue sa progression](#)

Selon un nouveau rapport publié par Allied Market Research, **le marché des Serious Games**, évalué à 2 731 millions de dollars en 2016, **devrait atteindre 9 167 millions de dollars d'ici 2023**, avec un taux de croissance annuel composé de 19,2% entre 2017 et 2023.

Parallèlement et selon Statistics MRC, **le marché mondial des Serious Games représentait 3221,56 millions de dollars en 2017 et devrait atteindre 15986,95 millions de dollars en 2026**, avec un taux de croissance annuel composé de 19,4% au cours de la période de prévision.

Des facteurs tels que le besoin croissant d'implication des utilisateurs dans toutes les entreprises, la croissance du traitement des jeux éducatifs sur mobile et le développement des résultats d'apprentissage stimulent la croissance du marché. Cependant, le manque de sensibilisation et une conception de jeu inappropriée pourraient être certains des facteurs qui entravent la croissance du marché.

[Le marché du e-learning, mobile learning, digital learning](#)

Selon Tecmark, **le marché mondial du Mobile Learning** est estimé à plus de 12,2 milliards de dollars, et **d'ici 2020, il vaudra 37,6 milliards de dollars**. Le Mobile Learning est une vraie tendance à part entière qui va continuer à prendre de l'ampleur au fil des années.

Les entreprises évoluent chacune à leur propre rythme. Il en est de même pour les métiers. Selon l'université d'Oxford, **près de 50% des métiers actuels disparaîtront d'ici 2025. Le digital learning semble être la solution aux évolutions majeures que s'approprient à subir le monde de l'entreprise**.

Selon une enquête réalisée par Talensoft et ISTF, en 2018, les organisations semblent avoir pris la mesure des potentialités offertes par le digital learning et privilégient l'efficacité pédagogique à 29%. La réduction des coûts de la formation et l'amélioration de la réactivité business sont exaequo à 21%

dans le classement des raisons pour lesquelles les responsables formation veulent passer au digital learning

Xerfi estime que **le marché du e-learning atteindra les 30 milliards de dollars en 2020** contre 22,4 milliards en 2017

Cegos a publié en juin 2018 **son baromètre annuel sur les transformations, l'évolution des compétences et du elearning.**

3 faits marquants ressortent de ce baromètre international :

- 89% des salariés européens pensent que les évolutions technologiques pourraient modifier le contenu de leur travail.
- Les compétences clés pour l'avenir sont, selon les DRH/RRH européens : agilité et adaptation (49%), apprendre à apprendre (45%), organisation efficace de son travail (41%).
- 53% des salariés européens sont prêts à financer eux-mêmes une partie de leur formation et 79% à se former en-dehors de leur temps de travail.

RAPPEL

Plateforme de business, de rencontres, d'échanges, de débats et un concentré d'innovations sont les termes qui définissent le mieux **la 25^{ème} Edition du rendez-vous de toute la communauté RH** qui proposera **une vision à 360° de tous les outils et services pour les dirigeants d'entreprises, les DRH, les responsables de la formation et les DSI.**

IA, chatbots, robots, réalité virtuelle et augmentée, social learning, transformation digitale... sont désormais au cœur de la stratégie des entreprises et auront la part belle lors de cette édition 2019 sans oublier **les solutions Cloud, les Objets Connectés, le Digital learning, les Moocs et les Serious Games** qui seront également omniprésents.

3 Manifestations d'envergure pour aider les Grands Comptes, les PME/PMI à mettre en place, développer ou optimiser leurs ressources humaines

SOLUTIONS



Ressources Humaines

25^{ème} Edition du Salon Solutions Ressources Humaines dédiée aux Outils et services pour dirigeants d'entreprises, DRH, responsables de la Formation et DSI

4 grands domaines sont représentés : Gestion informatique des RH (SIRH) – Conseil et Management – Formation – Services à la personne.



performance & talents

7^{ème} édition de Performance & Talents pour Identifier les talents, développer les compétences, motiver les collaborateurs, optimiser la performance : Plateformes, Conseil, Coaching, Formation, Evaluation, Mobilité, Plan de succession, Collaboratif, Gestion des talents, QVT, neurosciences, Team building...



e-learning expo serious games

19^{ème} édition du Salon de la Formation du eLearning et du Digital Learning.

Plateformes eLearning (LMS et LCMS) - Contenus eLearning "sur étagère"- Serious Games - Formations Langues – Outils d'évaluation et de suivi - Classe virtuelle - Dispositifs de formation mixte (blended learning) - Tutorat et accompagnement - Gestion et diffusion de contenus– Outils et plateformes eLearning «open source» - Social Learning, Réalité virtuelle et augmentée...**toute l'offre est présente dans sa diversité et son exhaustivité.**

Durant 2 jours ½, **L'Evènement de toute la profession** abordera tous les sujets pour une meilleure efficacité de la gestion des ressources humaines et mettra en relation :

- **300 sociétés participantes** leaders du marché dans le développement d'outils et services pour une meilleure efficacité de la gestion des Ressources Humaines,

- **Plus de 8 500 visiteurs professionnels porteurs de projets** (Responsables RH et Formation, Directeurs Informatiques/NTIC et Télécoms, Directeurs Généraux, Finances de PME et Responsables opérationnels concernés par la formation de leurs collaborateurs, réseaux de distribution, clients...)
- **Plus de 10 000 auditeurs en cumulé** aux conférences, tables rondes et ateliers :
- **Les rendez-vous business** qui mettront en relation exposants et visiteurs porteurs de projet(s)

Pour plus d'informations :

Organisation/Exposants : Régis de CERVAL - Tél. 01 44 39 85 00
r.cerval@infoexpo.fr
 Florence de COURTENAY - Tél. 06 78 78 02 19
f.courtenay@infoexpo.fr

Site web : www.solutions-ressources-humaines.com

Conférences RH : Norbert MOUYAL, Président du Comité Programme RH
mouyalnorbert@gmail.com - Tél. 06 71 27 79 43

Relations Presse : Marie-Christine FLAHAULT - Tél. 06 15 37 18 11
flahault@orange.fr

Twitter : [@Solutions_RH](https://twitter.com/Solutions_RH) - [@Salon_elearning](https://twitter.com/Salon_elearning)

LinkedIn : <http://www.linkedin.com/groups/Salon-Solutions-RH-groupe-professionnels-7432327>

En parallèle se tiennent :

Digital Workplace

Intranet - Communication Interne - Collaboratif - RSE

La 14^{ème} Edition du Salon Digital Workplace (nouveau nom du

Solutions Intranet & RSE)



La 25^{ème} Edition du Salon DOCUMENTATION & Le DATA INTELLIGENCE FORUM