

Outil de formation à la lutte contre le burn-out – application mobile

Postée le 03/11/2025

Description générale**Fiche d'identité de la société****Type d'actif :** Logiciel**Localisation du siège :** Haute Garonne, Midi-Pyrénées, France**Résumé général de l'activité**

Jeu vidéo mobile destiné à la formation et à la sensibilisation en entreprise, illustrant les mécanismes de cause à effet pouvant conduire au burn-out.

Cette simulation interactive permet de mieux comprendre les phénomènes insidieux et progressifs qui peuvent entraîner, à l'insu des individus, un syndrome d'épuisement professionnel.

L'expérimentation et l'illustration par le jeu constituent de véritables leviers pédagogiques pour favoriser la prévention de sujets complexes comme le burn-out.

L'application est prête au déploiement et validée par les Stores mobiles PlayStore (Google android) et AppStore (Apple iOS).

Le jeu est principalement destiné à être utilisé lors de prestations d'accompagnements et formations en entreprise, organismes publics et d'enseignement, par exemple lors d'ateliers dédiés à la RSE et à la sensibilisation sur des thématiques liées à la QVCT, mais peut tout à fait être téléchargé et utilisé par n'importe qui depuis les Stores mobiles, sans besoin d'accompagnement spécifique.

Cet outil a été conçu par une équipe experte en création de jeu vidéo, en formation professionnelle et en recherches scientifiques qui ont permis de produire les contenus créatifs de l'outil.

Ce que vous acquerez :

- Le code source complet de l'application,
- La documentation technique,
- Si besoin, aide à la mise en place sur les Stores mobiles.

A propos de la cession

Eléments chiffrés

En k€/année	2022	2023	2024	2025
CA	45	90	100	110
Marge brute				
EBE			-35	
Résultat exploitation				
Résultat net				
Nb. de personnes				5

Position / concurrence

Positionnement par rapport au marché

Non précisé

Concurrence

Non précisé

Points forts / faibles

Points forts

Outil unique conçu à partir de recherches scientifiques en SHS menées en interne et par une équipe experte en game concept et développement.

L'application est déjà en déploiement-test sur les Stores et a été acceptée par Apple et Google.

Tests techniques et debug effectués, l'appli est pleinement fonctionnelle, donc pas de maintenance lourde à prévoir dans l'immédiat.

Multitude de cas d'usage pour générer du CA, par exemple :

- Déploiement sur les Stores mobiles publics avec un prix à l'achat, nécessitant de la communication pour faire connaître l'application et augmenter les ventes,
- Déploiement auprès d'organismes de formation ou vente de licences en bloc sur devis (en mode SaaS, licences groupes, ...),

- Déploiement gratuit de l'application, associé à la vente d'accompagnement en sensibilisation ou formation par exemple sur des thématiques liées à la santé ou la QVCT.

Complément d'information

Eléments complémentaires

Prix de cession souhaité : **15 k€**

Compléments, spécificités

Le burnout touche 7 % des salariés français, soit environ 30 000 personnes (Institut de veille sanitaire).

480 000 salariés sont en détresse psychologique au travail (Institut de veille sanitaire).

3,2 millions d'employés, soit 12 % de la population active, présentent un risque de burn-out (Technologia).

41 % des salariés sont en détresse psychologique, dont 14% à un niveau élevé (Opinion Way, 2022).

34 % des salariés français sont en burn-out, dont 13 % en burn-out sévère, soit plus de 2,5 millions de personnes (Opinion Way, 2022).

Profil de repreneur recherché

Personne physique ou morale