

## **SIMULATION D'ENTREPRISE – JEU 'SHADOW MANAGER'**

### **1. Enseignant :**

Madame Danielle Fish

### **2. Code :**

SHM01

### **3. Objectif :**

Il s'agit à travers l'utilisation d'un jeu de simulation d'entreprise de comprendre les concepts et les mécanismes de la gestion d'une entreprise.

Shadow Manager est un simulateur destiné à l'approfondissement des concepts et mécanismes de gestion et de stratégie. Outil pédagogique multifonctionnel, il met en avant l'interdépendance des fonctions de l'entreprise.

### **4. Contenu :**

Après avoir pris connaissance des modalités du jeu et de la situation de leur entreprise, les équipes travaillent pour chaque période sur une feuille de décision qui résume les décisions qui leur ont semblé les plus appropriées pour faire croître leur activité. Les décisions sont saisies sur un outil informatique qui simule l'ensemble des décisions des équipes.

Durant 3 jours, différentes équipes gèrent leur propre entreprise en concurrence entre elles.

- Les fonctions classiques de l'entreprise : marketing, financière, comptable, achats et production
- Les concepts de stratégie et de sous-traitance

### **5. Pré requis :**

--

### **6. Niveau des études :**

L3 / Bachelor, ESCI 1<sup>e</sup> année

### **7. Nombre d'heures :**

12

### **8. Nombre d'ECTS :**

2

### **9. Langue d'enseignement :**

Français

### **10. Méthodes pédagogiques :**

Les étudiants, organisés en groupe de travail, seront amenés à gérer une entreprise. L'outil informatique permettra l'apprentissage par l'expérience. La simulation se déroule sur 3 jours et les groupes prendront 5 décisions.

### **11. Modalités d'évaluation des étudiants :**

Les documents remis : le diagnostic initial, la stratégie et les indicateurs de performance (1/4 de la note)

Les résultats du groupe versus les autres groupes et versus ses propres objectifs (1/4 de la note)

La synthèse finale (1/4 de la note)

La participation (1/4 de la note)

### **12. Bibliographie de référence :**

Reprendre ici les ouvrages des cours de *finances*, *marketing* (Koetler ou 'Mercator') et éventuellement *stratégie* donnés par les enseignants de ces matières en 1<sup>ère</sup> année