



SPECIFICATIONS GENERALES	
Nom du jeu	SIMULAND
Type de jeu (jeu de plateau, jeu de simulation, quizz, ...)	Jeu sérieux de gestion
Description synthétique	Il s'agit d'un jeu dans lequel l'élève est à la tête d'une entreprise. A charge pour lui de prendre toutes les décisions de gestion qui lui semblent judicieuses (fixation des quantités à produire, du nombre d'employés, du prix des produit etc...) afin de prospérer sur un marché concurrentiel où peut se dérouler toute une série d'évènements différents (hausse de la demande, problème de livraison, impôts...).
Niveau(x) d'enseignement envisageable(s) (voir fiche expérimentation pour un exemple)	Seconde (enseignement d'exploration) STMG (science de gestion et spécialités de terminale) STS (AG PME/PMI, AM, CGO initiation,...)
Objectifs du jeu	Pour le commanditaire : Simuland propose de former des étudiants de manière ludique à la Gestion d'Entreprise via un jeu de simulation d'entreprise. Pour l'utilisateur : Chaque étudiant, ou groupe d'étudiants, doit diriger et faire prospérer une entreprise virtuelle dans un environnement concurrentiel composé des entreprises de ses camarades.
Commanditaire du jeu	FOREVIUM-5 rue Auguste Comte, 92170 Vanves-S.A.S au capital de 2000€- R.C.S. NANTERRE 753 102 169- TVA intracommunautaire FR 76 753102169-NAF 6201Z
Conditions financières d'accès	<ul style="list-style-type: none"> • Site web public gratuit • Site spécifique à votre établissement : offre 'full' 850 €, offre 'light' 450 € voir url

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

URL qui permet l'accès au jeu ou adresse de l'éditeur	Site de l'éditeur : www.forevium.com Site public : www.simuland.net Site établissement : Accès enseignant : http://manager.simuland.net Accès élève : http://student.simuland.net
Conditions matérielles (périphériques nécessaires, Plugins ...)	RAS
Modalités techniques d'accès (local, réseau ...)	Débit SDSL important car jeu en ligne
Installation technique du jeu	Aucune
Mode opératoire, tutoriel, explication des règles du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • A disposition dans l'espace établissement • Plus complète dans l'espace réservé aux professeurs http://manager.simuland.net/ • Tutoriels pdf, FAQ, vidéos • Onglet 'Aide' pertinent et présent dans l'onglet 'Décisions' • Assistance en ligne (J 24), téléphonique, sur site (selon devis)
Decorum (images, sons, personnalisation de l'avatar ...)	Gestion sous forme de tableaux de bord avec graphiques Prise en main conviviale et niveau de complexité modulable Module de tchat intégré + espace 'Forum' avec dépôt d'entraide par les participants + calendrier des événements
Astuces d'utilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter le niveau de jeu aux besoins • Laisser une partie continuer hors temps-scolaire • Faire évoluer la simulation manuellement par l'enseignant ou automatiquement à intervalles réguliers • Option de comptabilité avancée pour découvrir le compte de résultat et le bilan • Exporter les données des entreprises au format excel • Mise à disposition de supports pédagogiques

SPECIFICATIONS LUDIQUES

<p>Nombre de participants et différenciation des rôles (animateur, observateur, joueur...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptable en fonction des besoins (tous les élèves dans une même partie possible) • Rôle ‘Encadrant’ pour l’enseignant et rôle ‘Chef entreprise’ pour l’élève
<p>Description du jeu au niveau macro :</p> <ul style="list-style-type: none"> – quelles étapes /phases de jeu ? – quel ordre de progression entre les étapes? – Modularité du jeu : peut-on passer directement à une n^{ième} étape ? peut-on jouer à une étape seulement ? 	<p>Afin de laisser aux étudiants le temps de réfléchir à leurs décisions, le monde de Simuland évolue à heure fixe si l’enseignant ne choisit pas le passage manuel des tours. Cela permet aux élèves de faire des calculs pour mettre en place leur stratégie durant un tour entier, en prévision du tour suivant. Evolution chronologique.</p> <p>La durée et la fréquence des tours est fixée par l’encadrant avant le début de la partie.</p> <p>Le niveau du jeu (difficulté, type de marché, évolutions du marché, gestion personnalisée des « évènements » sur le marché)</p>
<p>Description du jeu au niveau micro « aspect motivation » :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Défis ? (quels objectifs assignés ?) – Actions significatives ? (quels moyens pour atteindre les objectifs ?) – Moteur du jeu ? (quelle motivation ? contraintes temporelles, relationnelles, sur la prise de décision?) 	<p>Défis : Chaque étudiant, ou groupe d’étudiants, doit diriger et faire prospérer une entreprise virtuelle dans un environnement concurrentiel composé des entreprises de ses camarades.</p> <p>Actions significatives : Au cours de ce «serious game», les élèves doivent gérer aussi bien les ressources humaines, la production, les machines, le marketing, la recherche et le développement, les infrastructures, les finances.</p> <p>Moteur du jeu : Le passage des tours incite les prises de décisions par entreprises. Possibilité de jeu en «équipe» (groupe qui gère une entreprise).</p>
<p>Description du jeu au niveau micro « aspect interaction » :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Interface ludique ? (identification du joueur à la situation ? stimulation du joueur ?) – Evolution de la difficulté ? (quel type de progression ? quelles améliorations au bout de plusieurs cycles de jeu ?) 	<p>Chaque entreprise est unique et spécifique à l’élève (ou groupe). A chaque tour, l’entreprise est située sur le marché par rapport aux autres entreprises de la classe.</p> <p>Gestion des évènements au cours du jeu programmés par l’encadrant.</p>

SPECIFICATIONS PEDAGOGIQUES ET DIDACTIQUES

Notions économiques	1^{ère} STMG : Quelles sont les grands enjeux économiques et leurs enjeux actuels ?, Comment se crée et se répartit la richesse ? Quels modes de financement de l'activité économique ? Les marchés des biens et services sont-ils concurrentiels ?
Notions juridiques	1^{ère} stmg : Qui peut faire valoir ses droits ? (pers physique/morale) (à la limite) Quels sont les droits reconnus aux personnes ? (droit de propriété) Quel est le rôle du contrat ? Term : Comment le droit encadre-t-il le travail salarié? Comment le droit organise-t-il l'activité économique ? Comment entreprendre ?
Notions managériales	1^{ère} stmg : le rôle du management dans la gestion des organisations, Les critères de différenciation des organisations, Le management stratégique : le choix des objectifs et le contrôle stratégique et l'organisation de la production (donc tt le programme !) Term : Le management stratégique : choix en matière d'animation et de mobilisation des hommes, Le processus et le diagnostic stratégiques, La stratégie des organisations (donc tt le programme).
Notions de sciences de gestion	Tous les thèmes !
Méthodes (savoir-faire ?) développé(e)s	Analyse d'indicateurs et de paramètres Gestion des évènements Autonomie – Prise de décision Travail collaboratif (si en groupe)
Règles principales du jeu	A chaque tour (période), analyse des résultats fournis (pour l'ensemble du marché et son entreprise) puis prise des décisions. Utilisation du Simul'chat et Forum possible.
Vocabulaire spécifique du jeu	Partie : séance de jeu Tour : temps défini par l'encadrant entre deux moments où la simulation évolue.
Evaluation par le professeur par rapport aux objectifs : <ul style="list-style-type: none"> - pour quel profil d'élève le jeu est-il pertinent ? - quel intérêt ? pour l'élève ? pour le groupe classe ? - quelles limites ? pour l'élève ? pour le groupe classe ? 	<p>Tout profil Seconde (enseignement d'exploration) STMG (science de gestion et spécialités de terminale) BTS (AG PME/PMI, AM, CGO initiation,...) Bac professionnel Gestion Administration</p> <p>- Intérêt Illustration ludique de notions étudiées en cours magistral Par cette approche, l'élève assimile ces notions différemment. Le groupe et la compétition dans la classe permet d'améliorer le dialogue et les échanges entre les élèves sur des notions sérieuses. Montrer les difficultés dans la prise de décision, l'interaction avec l'environnement, les conséquences des décisions de gestion sur les indicateurs de performance de l'entreprise....</p> <p>- Limites Les élèves doivent être accompagnés pour ne pas tomber uniquement dans l'univers du jeu sans réflexion. L'accompagnateur pédagogique a donc un rôle important à jouer. Opacité dans la simulation, écarts avec la réalité</p> <p>Limite dans l'évaluation du jeu : le classement ne prend en compte</p>



	que les critères quantitatifs de performance en terme de CA, de parts de marché.
Modalités d'évaluation (sous quelle forme : sommative / formative ? individuelle / collective ? écrite / orale ? avec quels outils ?)	<p>Outils intégrés au jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classement des élèves en fin de jeu (à l'issue du nombre de tours) • nombre/type de décisions prises • Assiduité des élèves (qui est venu ou non pendant le tour) • Statistiques • Gestion des évènements (on peut créer des évènements influençant le déroulement du jeu) • Exports des données (informations des élèves sous format Excel) • Bilans de fin de partie (disponible en fin de partie : permet de faire la synthèse du jeu pour chaque élève) • formative avec l'utilisation des outils de 'reporting' à disposition des 'encadrants' sur le déroulement de la partie et les conséquences des décisions prises. <p>Situations induites</p> <ul style="list-style-type: none"> • Implication dans le groupe pour la prise de décision lors du jeu • 'Tableau de suivi et d'argumentation des décisions prises' réalisé au cours du jeu • Réalisation d'une partie spécifique pour réinvestissement des notions
Modalités possibles d'organisation (en classe, hors classe, en groupe, en mode individuel, durée ...)	<ul style="list-style-type: none"> • Séance en HER en salle informatique • Utilisation d'une partie comme support d'illustration du cours (outils de reporting) • Partie utilisée comme 'travail hors la classe' avec passage des tours dans la semaine • Une entreprise par élève et/ou par groupe d'élèves • Parties courtes ciblées sur une notion à appréhender ou partie tout au long de l'année pour 'capitaliser' la « contextualisation ».
Possibilités de personnalisation de l'apprentissage par le professeur	<ul style="list-style-type: none"> • Parties prédéfinies • Création complète de parties (type de produit, de marché, évolutions, évènements, nombre de tours, niveau de complexité, niveau comptabilité expert, ...).
Rôle du professeur	<ul style="list-style-type: none"> • Préparation de la partie <ul style="list-style-type: none"> ○ inscription des élèves ○ paramétrage : produit, marché, évolutions, évènements • Durant la partie <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestion des groupes, passage manuel des tours ○ Possibilité de faire des points d'étape • Après la partie <ul style="list-style-type: none"> ○ Bilan ○ Outils de 'reporting' ○ Analyse réflexive par les joueurs
"Distances" : écarts avec la réalité simulée (similitudes et différences)	Univers simplifié de la réalité Solution non satisfaisante pour le BTS CGO en approfondissement (mais valide pour une découverte).