

THEME 2 : LES DECISIONS DE L'ENTREPRISE

<i>QDG</i>	<i>NOTIONS</i>	<i>CONTEXTE ET FINALITE</i>
Qu'est-ce qu'une entreprise ?	<ul style="list-style-type: none"> - Parties prenantes - Entrepreneur - Marché 	<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes parties prenantes de l'entreprise, tant internes (entrepreneur, salariés, actionnaires, etc.) qu'externes (fournisseurs, distributeurs, clients, etc.) seront identifiées grâce à l'étude du marché d'un produit donné familier des élèves. - On repèrera les différentes fonctions dans l'entreprise (recherche et développement, ressources humaines, production, marketing, etc.) et leur articulation par le biais notamment de la circulation de l'information

Objectif

L'objectif est ici de découvrir les notions de la question: « Qu'est-ce qu'une entreprise ? » et d'introduire les concepts

- S'assurer que les notions suivantes ont été présentées
- Acteur, statut, partie prenante
- Entreprise, marché
- Décision

On peut envisager un travail en groupe (de 2 élèves) en fonction du matériel et des salles disponibles...

Cette séquence peut être réalisée entièrement en TD

Prérequis

La présentation du jeu et de ces modalités a été réalisée auparavant.

Ici, on part du prérequis que les élèves ont déjà utilisé le jeu dans des séances préalables.

Remarques

L'idéal serait de capitaliser une utilisation de ce jeu tout au long de l'année.

Ainsi, la contextualisation et la prise en main de l'interface etc. sont réinvestit dans différentes séances.

I - PARAMETRAGE DE LA PARTIE

Etape 1 : critères généraux

Nom de la partie

Durée de la partie

Date de début de la partie à

Passage des tours Manuellement par le formateur
 Automatique toutes les

Durée de la simulation tours

Difficulté

Niveau de détail

Comptabilité expert Coché pour oui
(Il s'agit de 3 pages supplémentaires disponibles : le Compte de Résultats, le Bilan Comptable et des Indicateurs Financiers)

copyright 2012 - Simuland.net

Sélectionner automatique toutes les 15 minutes

Sélectionner 1-débutant

Inutile de cocher le mode comptabilité expert

Ici 3 tours suffiront

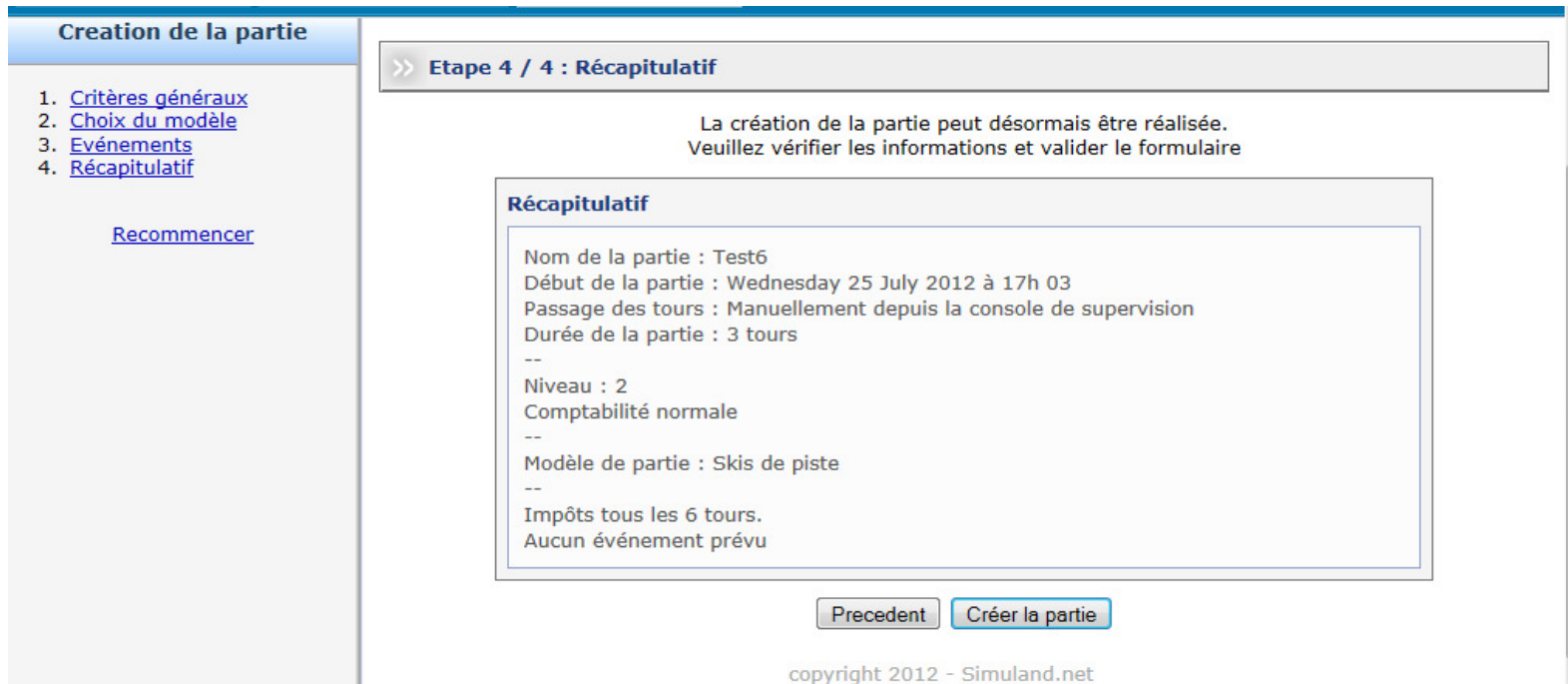
Etape 2 : choix du modèle de partie

Choix du scénario « boisson énergétique »

Etape 3 : Evènement

Peu importe le tour où on programmera les impôts.
Ne pas programmer d'autres évènements.

Etape 4 : Récapitulatif



Creation de la partie

- [1. Critères généraux](#)
- [2. Choix du modèle](#)
- [3. Evènements](#)
- [4. Récapitulatif](#)

[Recommencer](#)

>> Etape 4 / 4 : Récapitulatif

La création de la partie peut désormais être réalisée.
Veuillez vérifier les informations et valider le formulaire

Récapitulatif

Nom de la partie : Test6
Début de la partie : Wednesday 25 July 2012 à 17h 03
Passage des tours : Manuellement depuis la console de supervision
Durée de la partie : 3 tours
--
Niveau : 2
Comptabilité normale
--
Modèle de partie : Skis de piste
--
Impôts tous les 6 tours.
Aucun évènement prévu

copyright 2012 - Simuland.net

- Ensuite Inscrire ses élèves dans la section « Elèves » (1 élève par groupe en cas de choix de travail en groupe).

Insister sur le fait que tout défaut de paiement signifie l'arrêt de l'entreprise, pas la fin du jeu pour le groupe joueur, qui peut poursuivre avec une nouvelle entreprise et refaire son retard.

II - SUPPORT PEDAGOGIQUE ET EXPLICATION DU DEROULEMENT DU JEU

A - Distribution du support pédagogique à compléter

Durée indicative de la séance : 1H30.

L'enseignant distribuera le support suivant à compléter par l'élève ou pourra créer une section sur son cours à partir de l'ENT où il déposera la ressource suivante:

QU'EST-CE QU'UNE ENTREPRISE ?

Vous avez en projet avec votre camarade de créer votre propre entreprise. Mais de quoi s'agit-il au juste ? Faîtes des recherches sur internet :

1. Afin de donner une définition de ce qu'on appelle « entreprise ».
2. Quel sera votre statut au sein de votre entreprise ?
3. Qu'est-ce qu'un marché ?

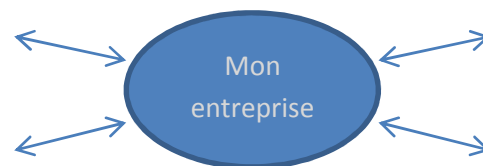
Avec votre associé, vous venez de créer votre entreprise de fabrication de boisson énergétique. Rendez-vous sur <http://student.simuland.net> pour commencer votre partie.

Vous démarrez votre activité, après 3 tours de jeu, répondez aux questions suivantes :

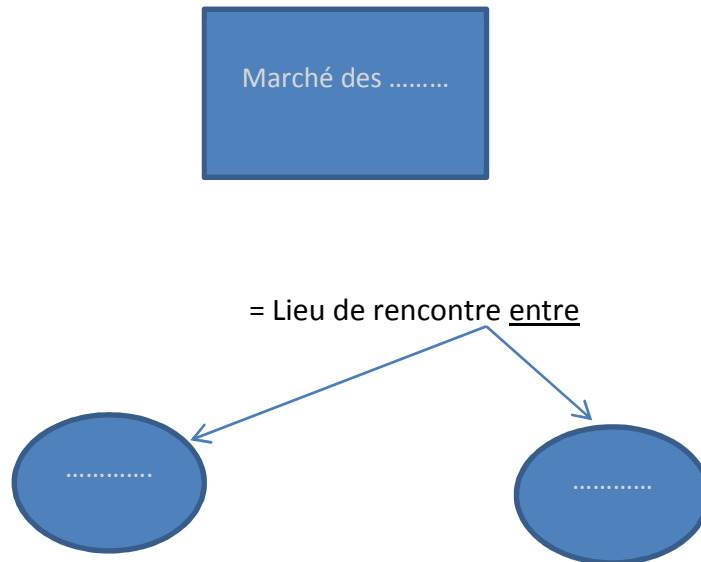
1. De quoi avez-vous eu besoin pour produire ?
2. Qui sont les différents acteurs que l'on retrouve dans votre entreprise ?
3. A votre avis, quels sont les acteurs (externes) avec lesquels votre entreprise a des relations ?
4. A partir de vos réponses, complétez maintenant le schéma suivant :

Parties prenantes internes

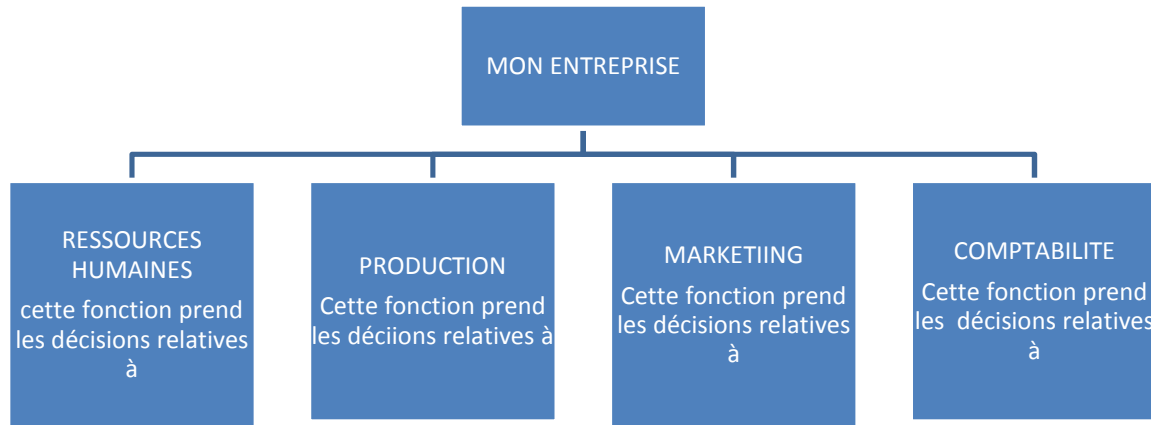
Parties prenantes externes



5. A partir de vos recherches internet précédentes, sur quel marché a évolué votre entreprise ?
Qui se trouve sur ce marché ? Complétez le schéma suivant :



6. Vous avez pris des décisions concernant les salaires, le nombre d'ouvriers, les dépenses en publicité, le nombre de produits à fabriquer etc...Une entreprise, pour fonctionner, est découpée en fonctions ou services différents dans lesquels seront prises ces décisions. Compléter le schéma suivant :



7. Relier les acteurs aux fonctions et aux décisions (plusieurs liens possibles)

Acteurs	Fonctions	Décisions
Secrétaire comptable	Production	Lancer un nouveau produit Recruter
Chef de produit	Marketing	Changer le nom de l'entreprise Lancer un plan de formation
Contremaître	Finance comptabilité	Améliorer une technologie Déposer un brevet
Ingénieur	Recherche et Développement	Acheter une autre entreprise Revoir la structure des coûts
Expert-comptable	Ressources Humaines	Lancer un site internet Remplacer un salarié
Webdesigner	Communication	Changer de fournisseur Augmenter le volume de production
Chercheur		

8. Réaliser un diaporama présentant une synthèse de votre travail suivant le plan ci-dessous* :

Titre du diaporama : **Qu'est-ce qu'une entreprise ?**

Introduction

La notion d'entrepreneur

La notion de marché

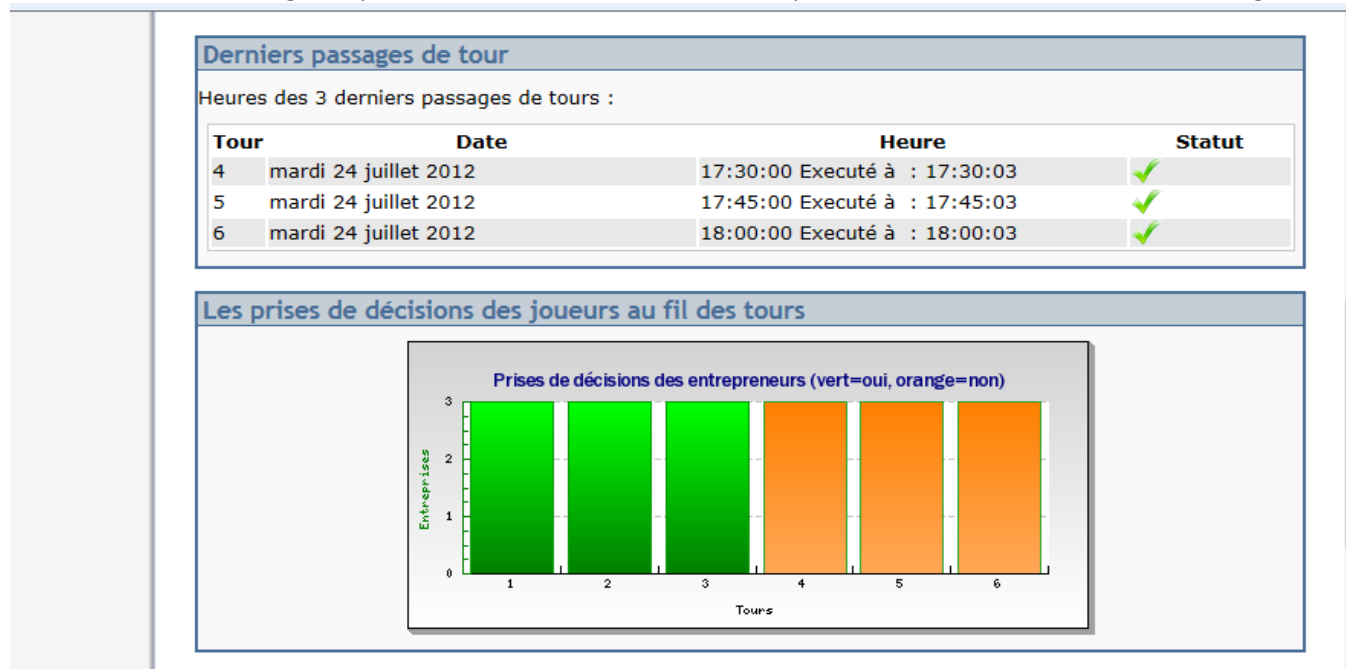
La notion de parties prenantes

Les fonctions dans l'entreprise

*La dernière question (8) peut être envisagée comme un devoir maison. Les meilleures productions peuvent être mises en ligne sur le site de l'établissement.

B - Supervision enseignant

A tout moment, l'enseignant peut surveiller le déroulement de la partie et surtout l'assiduité des élèves grâce à l'onglet résumé de la partie ou assiduité.



Veuillez trouver ci dessous un tableau récapitulatif de la participation de chaque joueur dans la partie.

Entrée représente le tour d'entrée du joueur dans la partie.
Fin représente le tour où le joueur a fait faillite.

Les tours au cours desquels le joueur est venu et a enregistré ses ordres.
 Les tours où le joueur n'est pas venu ou a laissé ses ordres identiques au tour précédent.
 ... Le joueur ne participe plus / pas encore à la partie

Entreprise	Elève	Entree	Fin	4	3	2	1	0
a		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
b		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
c		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
a		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
b		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
c		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
a		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
b		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
c		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
a		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c		0		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total ordres enregistrés :				0	0	3	3	3
Total ordres inchangés :				12	12	9	6	3

C - Evaluation et Mutualisation des travaux

Une fois la partie terminée, le travail peut être récupéré soit sur le cours de l'ENT soit en classe et peut ensuite donner lieu à une correction.

D - Retour sur les limites du jeu

L'univers de Simuland vous paraît-il crédible ? A quelles différences majeures auriez-vous fait face dans la réalité ?