

# Challenge Management

- Règlement de participation 2019 -

## Article 1 - Organisation du challenge

Une compétition éducative intitulée « Challenge Management » est organisée par la commission des usages numérique de l'académie de Strasbourg pour la discipline Économie et Gestion. Ce challenge invite les élèves à concourir à l'aide d'un jeu sérieux pour prendre les meilleures décisions et mener une entreprise au succès.

## Article 2 - Objet du challenge

Le challenge management a pour objet :

- d'impliquer les élèves qui ont choisi, dès le lycée, d'engager des études en management et en sciences de gestion en leur proposant de participer à un challenge inter-classes et inter-établissements.
- de promouvoir le goût d'entreprendre auprès des jeunes et de leur permettre d'expérimenter des situations de gestion simulées mais réalistes.
- de mieux faire connaître la série Management et Gestion du lycée (STMG).

## Article 3 - Modalités de participation et d'inscription

La participation au Challenge Management est gratuite.

Les informations actualisées concernant le déroulement du challenge sont disponibles en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/ecogestion>

Le jeu sérieux retenu pour la session 2019 de ce challenge est le jeu en ligne Simuland.

Le challenge s'adresse aux élèves inscrits dans les classes des lycées publics ou privés sous contrat de l'académie de Strasbourg, il comporte trois catégories :

- le niveau "Seconde" s'adresse aux élèves de seconde qui suivent l'enseignement d'exploration Principes Fondamentaux de l'Économie et de la Gestion (PFEG) ou Sciences Économiques Sociales (SES) en seconde générale et technologique ;
- le niveau "Première" s'adresse aux élèves de première qui suivent l'enseignement de sciences de gestion en 1<sup>ère</sup> Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG).
- le niveau "Terminale" s'adresse aux élèves de terminale qui suivent un enseignement en terminale Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG).

Pour chacune des trois catégories, le nombre maximum de classes participantes est fixé à 20.

Pour chaque catégorie, les 20 premières classes inscrites seront retenues.

Les classes participantes doivent avoir accès au jeu sérieux dans leur établissement.

Chaque classe, sous la responsabilité du chef d'établissement, s'inscrit au challenge en indiquant l'établissement, le nom de la classe, le nombre d'élèves, le nom du professeur référent, le niveau de participation, une adresse électronique de contact valide. Un même établissement peut inscrire plusieurs classes.

Le formulaire d'inscription est disponible en ligne à une adresse qui sera communiquée via les listes de diffusion qui rassemblent les professeurs d'économie et gestion de l'académie. Il est également disponible depuis la page dédiée au Challenge Management sur le site suivant : <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/ecogestion/innovations-pedagogiques/challenge-management/>

Une confirmation d'inscription est envoyée par les organisateurs à l'établissement concerné ainsi qu'au professeur référent du challenge pour la classe inscrite.

## Article 4 - Calendrier et phases du challenge

La date de fin des inscriptions est fixée au **27 janvier 2019**

Le challenge comporte trois phases :

1. **Engagement** : cette phase se déroule au sein de chaque classe inscrite. L'objectif est de désigner le groupe d'élèves qui représentera la classe lors de la phase suivante. Cette éliminatoire doit être terminée au plus tard **le 8 février 2019**.
2. **Demi-finale académique** : les équipes sélectionnées participeront depuis leur établissement à une partie commune. La demi-finale aura lieu **le mardi 5 mars 2019 de 14h00 à 17h00**.
3. **Finale académique** : la finale réunira les meilleures équipes de la demi-finale à Strasbourg. Elle aura lieu le **vendredi 5 avril 2019 de 9h30 à 17h30**.

## Article 5 - Modalités de déroulement

### Article 5.1 - La phase d'engagement

Les modalités de déroulement sont différentes selon la catégorie.

Pour la catégorie "Seconde" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase éliminatoire, le professeur organise **2 parties** du jeu sérieux. Chaque partie compte **10 tours et dure 50 minutes**.
- Les organisateurs du challenge fournissent au professeur le modèle des parties à mettre en place durant la phase de pré-sélection.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur calcule la valeur moyenne des résultats obtenus par les entreprises virtuelles de chaque équipe dans les deux parties (un fichier de calcul est fourni par les organisateurs). Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisa-

teurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

Pour la catégorie "Première" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase éliminatoire, le professeur organise **2 parties** du jeu sérieux. Chaque partie compte **10 tours et dure 50 minutes**.
- Les organisateurs du challenge fournissent au professeur le modèle des parties à mettre en place durant la phase de pré-sélection.
- Après la deuxième partie, le professeur soumet les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Le support de cet argumentaire est fourni par les organisateurs.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe en fonction du classement lors des parties et du résultat obtenu pour le travail écrit. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

Pour la catégorie "Terminale" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase éliminatoire, le professeur organise 2 parties du jeu sérieux. Chaque partie compte **10 tours et dure 50 minutes**.
- Les organisateurs du challenge fournissent au professeur le modèle des parties à mettre en place durant la phase de pré-sélection.
- Après la deuxième partie, le professeur soumet les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Le support de cet argumentaire est fourni par les organisateurs.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe en fonction du classement lors des parties et du résultat obtenu pour le travail écrit. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

## Article 5.2 - La demi-finale académique

Lors de la demi-finale, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale). Le jour de la demi-finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté. Les 4 équipes arrivées en tête dans chaque catégorie seront sélectionnées pour la finale académique.

**ATTENTION Nouveauté** : les équipes sont classées selon **3 critères** à l'issue de la partie :

- ☑ la **performance financière** (valeur comptable de l'entreprise : *valeur de la société + liquidités*),
- ☑ la **performance commerciale** (part de marché : *part de marché + indice de notoriété*),
- ☑ la **performance sociale** (taux de satisfaction des salariés : *taux de formation + moral des ouvriers*).

Pour la catégorie "Seconde" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION Nouveauté** : *une seule équipe de la catégorie « Seconde » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

Pour la catégorie "Première" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- A l'issue de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. Cet argumentaire est à envoyer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge à l'adresse électronique communiquée.
- Les organisateurs évaluent les questionnaires, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie.
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION Nouveauté** : *une seule équipe de la catégorie « Première » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

Pour la catégorie "Terminale" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min

- A l'issue de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie. Cet argumentaire est à envoyer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge à l'adresse électronique communiquée.
- Les organisateurs évaluent les questionnaires, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie.
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION Nouveauté** : *une seule équipe de la catégorie « Terminale » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

### Article 5.3 - La finale académique

Les équipes sélectionnées en demi-finale sont réunies à l'École de Management de l'Université de Strasbourg pour la finale académique. La finale se déroule en deux temps : une partie du jeu sérieux, suivie d'une présentation orale devant un jury.

- Les finalistes s'affrontent lors d'une partie mise en place par les organisateurs. La partie est différente selon la catégorie de participation.
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min.
- A l'issue de la partie, les équipes disposent d'un temps de réflexion sur la partie menée afin de préparer une synthèse des choix effectués.
- Chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La présentation de chaque équipe n'excédera pas 10 minutes. Les équipes peuvent être amenées à répondre aux questions du jury.
- **ATTENTION Nouveauté** : *la présentation s'appuiera sur un diaporama dont la structure sera proposée par les organisateurs.*
- Un jury désigne l'équipe gagnante en fonction du résultat de la partie et de la présentation orale.

### **Article 5.4 - ATTENTION Nouveauté** : La petite finale académique

*Les équipes qui n'ont pas été sélectionnées en demi-finale participeront (si elles le souhaitent) à une petite finale académique. Lors de la petite-finale, les équipes restantes s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale). Le jour de la petite-finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté.*

- *La partie pour la petite-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.*
- *Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la petite-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)*
- *La partie comporte 20 tours et dure 1h40min. Elle se déroulera entre 10h00 et 12h00.*

- *La meilleure équipe de chaque catégorie sera récompensée. Les critères pour déterminer la meilleure équipe sont les mêmes que ceux de la demi-finale (cf. Article 5.2). Les résultats seront publiés au même moment que ceux de la finale.*

## **Article 6 - Publications des résultats**

Les résultats sont proclamés à l'issue de la phase finale.  
Les résultats seront publiés sur le site de l'académie de Strasbourg.

## **Article 7 - Modifications et réserves éventuelles**

Les organisateurs du challenge déclinent toute responsabilité pour les problèmes matériels et de connexion pouvant perturber le bon déroulement des épreuves.

Les organisateurs se réservent le droit de limiter le nombre de classes inscrites pour un établissement afin de permettre au plus grand nombre d'établissements d'être représentés.

## **Article 8 - Loi « informatique et libertés »**

Les participants autorisent les organisateurs du challenge à publier leur nom et à exposer et/ou utiliser leur image avec l'indication du nom de leur auteur sur le site académique et/ou par voie de presse.

Chaque auteur conserve un droit moral sur son image et en conséquence celui de voir son nom cité chaque fois que sa photographie est publiée.

En application des articles 38 et suivants de la loi n°7817 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès des organisateurs du challenge.