

Propriétés	Description
<b>Intitulé court</b>	Scenario « Téléphonie pour le Karadesh »
<b>Formation concernée</b>	Classe de première Sciences et Technologie du Management et de la Gestion (STMG)
<b>Matière</b>	Sciences de gestion
<b>Thèmes</b>	Gestion et création de valeur De l'individu à l'acteur Evaluation et performance Gestion et création de valeur Evaluation et performance Temps et risque
<b>Questions de gestion</b>	Une association, une organisation, une entreprise peuvent-elles être gérées de façon identique ? L'activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressources pour l'organisation ? Qu'est-ce qu'une organisation performante ? Comment la gestion d'une organisation contribue-t-elle à la création de différentes formes de valeur ? Les décisions de gestion rendent-elles toujours une organisation plus performante ? La recherche de l'amélioration de la performance comporte-t-elle des risques ?
<b>Intitulé long</b>	Coupé du reste du monde par une longue période de dictature, le Karadesh, petit pays d'Asie centrale, s'ouvre aux échanges depuis une dizaine d'années. A la tête d'entreprises industrielles de fabrication de téléphones portables, des équipes d'élèves s'affrontent, dans un challenge qui utilise un jeu d'entreprise en ligne, avec pour objectif d'atteindre le plus grand succès commercial.
<b>Scénario pédagogique</b>	Le scénario « Téléphonie pour le Karadesh » n'est pas à envisager comme une suite continue de séquences pédagogiques. Il s'agit davantage de montrer la possible intégration du jeu sérieux dans le déroulement de la progression pédagogique de Sciences de Gestion. Les activités proposées sont donc à envisager au cœur même des apprentissages, en lien direct avec les nécessaires apports notionnels réalisés par l'enseignant.  Le produit Business Game est le fruit d'un projet européen d'adaptation d'un jeu d'entreprise initialement conçu pour le niveau universitaire. Cette adaptation sera achevée au 1er septembre 2012. La version non définitive peut toutefois être testée à partir de l'adresse : <a href="http://meet.thebusinessgame.it">http://meet.thebusinessgame.it</a> Le scénario suivant peut tout à fait être modifié pour s'adapter à un autre jeu d'entreprise. Ce qui prévaut ici est la démarche proposée plus que l'outil utilisé.

**Notions**

- Objet social ; environnement ; production de l'organisation ; marchés, échanges marchands et non-marchands ; processus de gestion : acteurs internes et externes ; mobilisation et allocation des ressources, clients, fournisseurs et prescripteurs
- Activité de travail : conditions de travail, compétence et qualification ; évaluation et rétribution de l'activité humaine dans les organisations : indicateurs d'activité et de productivité, rémunération et coût de travail
- Valeur sociale ; Valeur financière : valeur fondée sur le revenu / valeur fondée sur le patrimoine ; Valeur perçue : image de marque, notoriété, satisfaction, qualité
- Performance organisationnelle : efficacité et efficience ; Performance commerciale : fidélité, chiffre d'affaires, part de marché ; Performance financière : rentabilité, profitabilité, dividendes, autofinancement ; Performance sociale : bilan social
- Prix, coût, marge ; Qualité
- Actualité et pérennité de l'information, veille informationnelle
- Facteurs externes : évolution de la demande, cycle de vie, obsolescence, rupture technologique, approvisionnement ; Facteurs internes de risque, liés aux décisions de l'organisation

**Contexte et finalités**

À partir de l'étude l'organisation proposée dans l'activité, l'élève est capable de :

- représenter l'activité d'une organisation à l'aide d'un schéma simple caractérisant les acteurs, leur activité et les flux ;
- distinguer les types de ressources et leurs emplois dans l'organisation ;
- mettre en relation des choix de gestion d'une organisation (sociaux, commerciaux ou financiers) au regard des caractéristiques de son environnement et de son objet social.

À partir de l'étude comparative de différentes situations d'organisations concrètes, l'élève est capable de :

- caractériser les différents types de valeur et de les mettre en relation avec les attentes d'acteurs ;
- utiliser un bilan et un compte de résultat pour repérer la valeur financière produite par une organisation (principalement une entreprise) ;
- utiliser des indicateurs simples pour repérer la valeur perçue produite par l'organisation ;

À partir de l'observation de situations d'organisation concrètes et d'informations qualitatives et quantitatives données, extraites notamment d'un tableau de bord, l'élève est capable :

- d'identifier les principaux indicateurs pertinents pour apprécier la performance de l'organisation ;
- d'effectuer des comparaisons dans le temps et dans l'espace pour situer la performance d'une organisation ;
- de repérer, dans une organisation, en quoi les aspirations des différents acteurs peuvent constituer des contraintes et/ou des opportunités dans la recherche de la performance.

En s'appuyant principalement sur des outils de simulation, l'élève est capable :

- d'analyser la relation entre le coût et le prix d'un produit ou d'un service ;
- d'analyser la relation entre le prix, le coût et le niveau de qualité d'un produit ou d'un service ;
- d'analyser comment en privilégiant certains indicateurs de performance (ex. chiffre d'affaires) d'autres indicateurs peuvent être dégradés (ex. rentabilité).

À partir de l'étude de situations d'organisations concrètes et variées et d'outils de simulation, de résultats d'enquête, l'élève est capable :

- d'expliquer en quoi le temps est source d'incertitude ;
- d'identifier, en lien avec le contexte proposé, les temps caractéristiques de l'organisation ;
- de repérer l'importance de la valeur de l'information pour prendre des décisions pertinentes ;
- de repérer, dans une organisation, en quoi des décisions prises à un instant peuvent affecter sa performance dans le futur ;
- d'utiliser des données prospectives pour repérer l'incidence d'une évolution de l'activité d'une organisation sur son résultat (seuil de rentabilité) ;

En s'appuyant sur des informations concrètes (témoignages de dirigeants d'organisation, récits d'entreprise...) et des outils de simulation, l'élève est capable :

- de repérer les risques externes auxquels les organisations sont confrontées ;
- repérer les risques induits par une décision dans un contexte organisationnel donné ;
- d'apprécier l'incidence du risque sur la performance de l'organisation

<b>Pré-requis</b>	-
<b>Transversalité</b>	<p>En Management :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qu'apporte le management à la gestion des organisations ?</li> <li>• La finalité de l'entreprise se limite-t-elle à la réalisation d'un profit ?</li> </ul> <p>En Economie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les marchés de biens et services sont-ils concurrentiels ?</li> <li>• La combinaison des facteurs de production.</li> </ul>
<b>TIC</b>	<p>Utilisation du navigateur Internet pour interagir avec le jeu Business Game</p> <p>Moteurs de recherche pour les recherches complémentaires</p> <p>Tableur (document partagé) pour l'analyse de certains résultats</p>
	Jean-Christophe DUFLANC
<b>Version</b>	1.0
<b>Date de publication</b>	26/01/2012
<b>Date de modification</b>	