

# Gestion des Entreprises

Enseignant(s) : Florence Rodhain

Volume 22,5 h TD

Coefficient 1,5 ects

## Objectif

L'objectif est de leur permettre de les appréhender en situation ludique, en "immersion" dans une entreprise "virtuelle", de façon à développer un savoir-faire et acquérir des réflexes qu'ils sauront ensuite mobiliser au moment de leur prise de fonction en entreprise.

## Description

Les *serious games* constituent un moyen pédagogique innovant et efficace pour aborder la gestion d'une entreprise. Ils visent à leur faire comprendre :

- les interactions entre les fonctions de l'entreprise,
- les conséquences des décisions prises par une fonction sur les autres fonctions,
- les conséquences des décisions d'une entreprise sur les résultats des autres,
- les conséquences des décisions des concurrents sur les résultats d'une entreprise.

## Contenu

Dans le cadre de ce cours, les étudiants, par groupes, simulent la création d'une entreprise afin d'étudier tous les aspects de sa gestion : marketing, gestion de production, gestion des ressources humaines, comptabilité (générale et analytique), R&D. L'ensemble des entreprises sont en concurrence sur un même marché (simulé à l'aide d'un logiciel de type "serious game"), ce qui rend l'exercice assez compétitif.

## Modalités de contrôle des connaissances

Présentation orale en fin de simulation : exposé par groupe des stratégies et des résultats, avec analyse des problèmes.

## Mots clefs

- bilan financier
- Comptabilité
- compte de résultat
- gestion
- Marché
- stratégie

## Ressources

Exercice pratique, ne nécessitant pas de lectures complémentaires