

# Organisation et fonctionnement des entreprises

Volume horaire

CM	CMTD	TD	TP	Terrain	Projet
21					

## Enseignant(s)

- Michèle Pelofi

## Contexte

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

L'objectif est de permettre aux apprentis d'appréhender les enjeux 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.

## Contenu

Les participants, 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.

## Ressources

Aucune ressource complémentaire n'est nécessaire

## Prérequis

- Cours "Bases de l'économie"

## Modalités de contrôle des connaissances

1 projet de gestion d'entreprise, en groupe de 3, évalué lors d'une présentation orale en fin de simulation : exposé des stratégies et des résultats, avec analyse des problèmes.

## **Mots-clés**

- Bilan financier
- Comptabilité
- Compte de résultat
- Gestion
- Marché
- Stratégie