

Gestion de Projet (TD)

5 j'euse : Objet : apprendre à quoi, à faire quoi...

Type : Cartes, jdr, app, supports.

Pour qui ?

Carnet de bord à chaque séance...

J'euse → Gestion d'usine

l'apprendre à gérer une organisation

5 chef → 1 employé
jouant

/ \ / /
RH dir etc...

| types
plateau

"Se concentrer
sur un obj
paso, peut
avoir un obj
collectif"

déroulement :

- chaque chef à un objectif (ordre) alternatif
- Carte évasion (qui agit sur l'environnement)

- Les chefs peuvent interroger avec les objectifs en bien ou en mal
- Jeux de plateau → possiblement une app

Partie I : début de la partie :

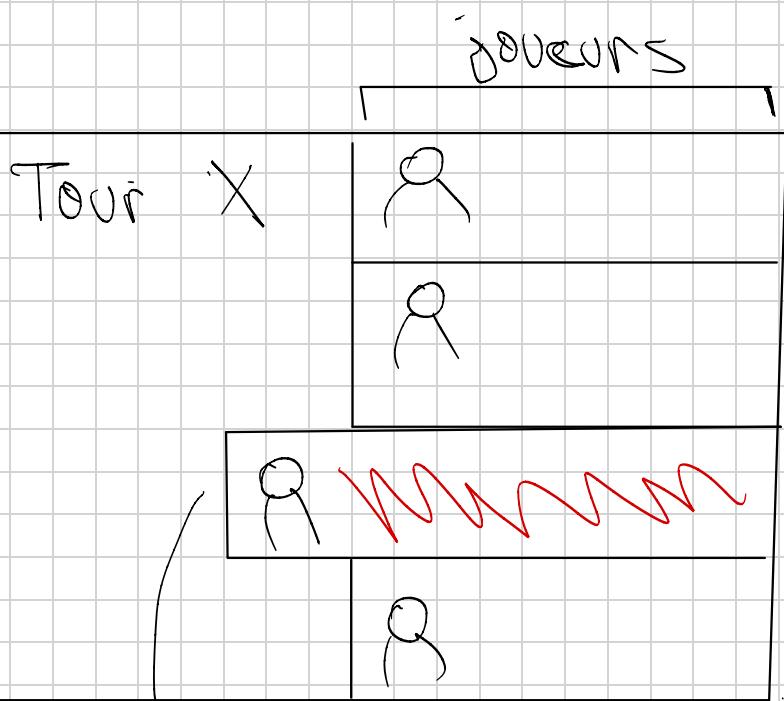
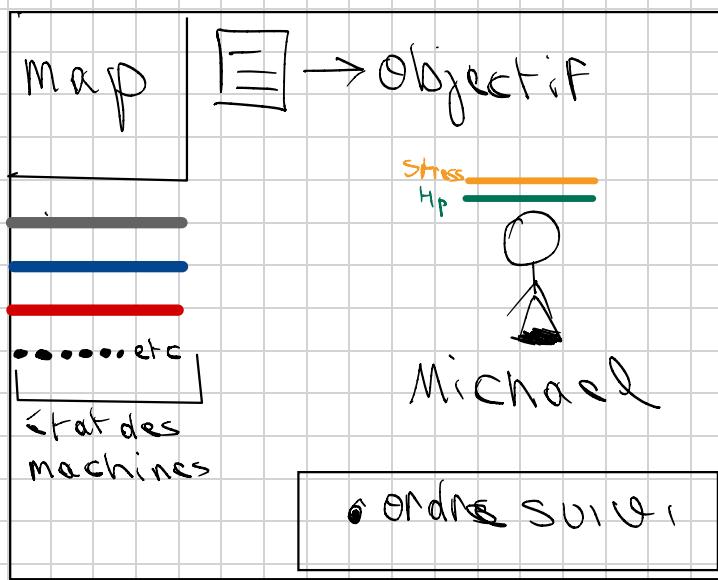
- les joueurs ont un rôle donné aléatoirement
- Ils proposent ensuite une liste d'objectif

Partie II : Tours

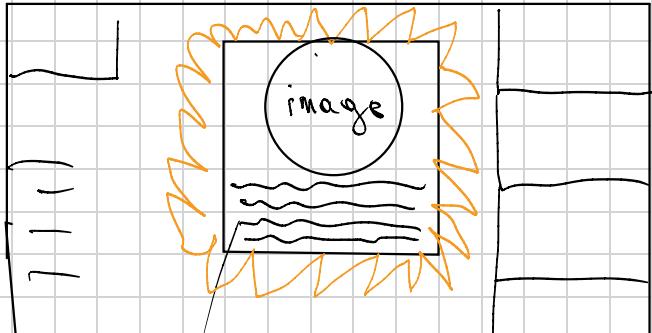
- le chef est choisi aléatoirement (les joueurs peuvent se concentrer, se saboter et s'aider)
- pendant le tour le joueur peut choisir plusieurs actions de l'emploi, qui peut prendre + ou - de temps
- ensuite une carte malus / bonus est tirée (carte à définir)

Partie III : Environnements

- l'interface



- Tirage de carte :



listes de cartes :

- arrêt maladie

- problème méca (- HP sur une ou plusieurs machines)

- incendie

- retour