

A group of people are seated around a large wooden table in a meeting room. Several laptops are open on the table, and some people are looking at them. In the background, there are whiteboards with diagrams and text. One whiteboard has the word 'FORMATION' and 'CA' written on it. Another whiteboard has a flowchart with boxes labeled 'CDP', 'DAF', 'COT', 'PUB', and 'PRO'. The room has large windows on the left side, showing greenery outside.

Business Challenge

Simulateur de Pilotage d'Entreprise

Présentation du jeu d'entreprise – Format découverte

« Aucun de nous ne sait ce que nous savons tous, ensemble. » Euripide

Eveiller la curiosité


Le simulateur de gestion d'entreprise permet de faire participer les équipes à un challenge ludique restant en lien avec l'univers professionnel.

Dans un scénario comme le cas « Fitness » les participants sont plongés dans la peau de deux créateurs d'entreprise, Tess et son associé, démarrant leur activité de salle de sport.

Au cours du jeu de nombreux choix s'offriront à eux, à commencer par la durée et le prix de leurs séances, la possibilité de se différencier en apportant des services complémentaires ou encore en définissant des actions de promotion sur les réseaux sociaux et autres médias.

Les participants découvrent ou redécouvrent des fonctions de l'entreprise, les enjeux de pilotage et de prise de décisions sous un regard différent et amusant.





Stimuler les échanges

Les équipes sont en concurrence via leurs entreprises « virtuelles » sur un marché commun.

La partie se déroule par tours de 30 min à 1h, entre lesquels peuvent être intercalés des débriefings visant à stimuler les échanges (expériences, interrogations...) entre les différentes équipes.

Ils permettent aussi de revenir sur des points techniques et de transposer les éléments acquis au monde de l'entreprise (si nécessaire).

Des challenges ludiques et créatifs comme la réalisation du logo, plaquettes, vidéos de l'entreprise virtuelle peuvent être mis en place pour renforcer la créativité, la cohésion et le travail d'équipe.

Exemples de décisions

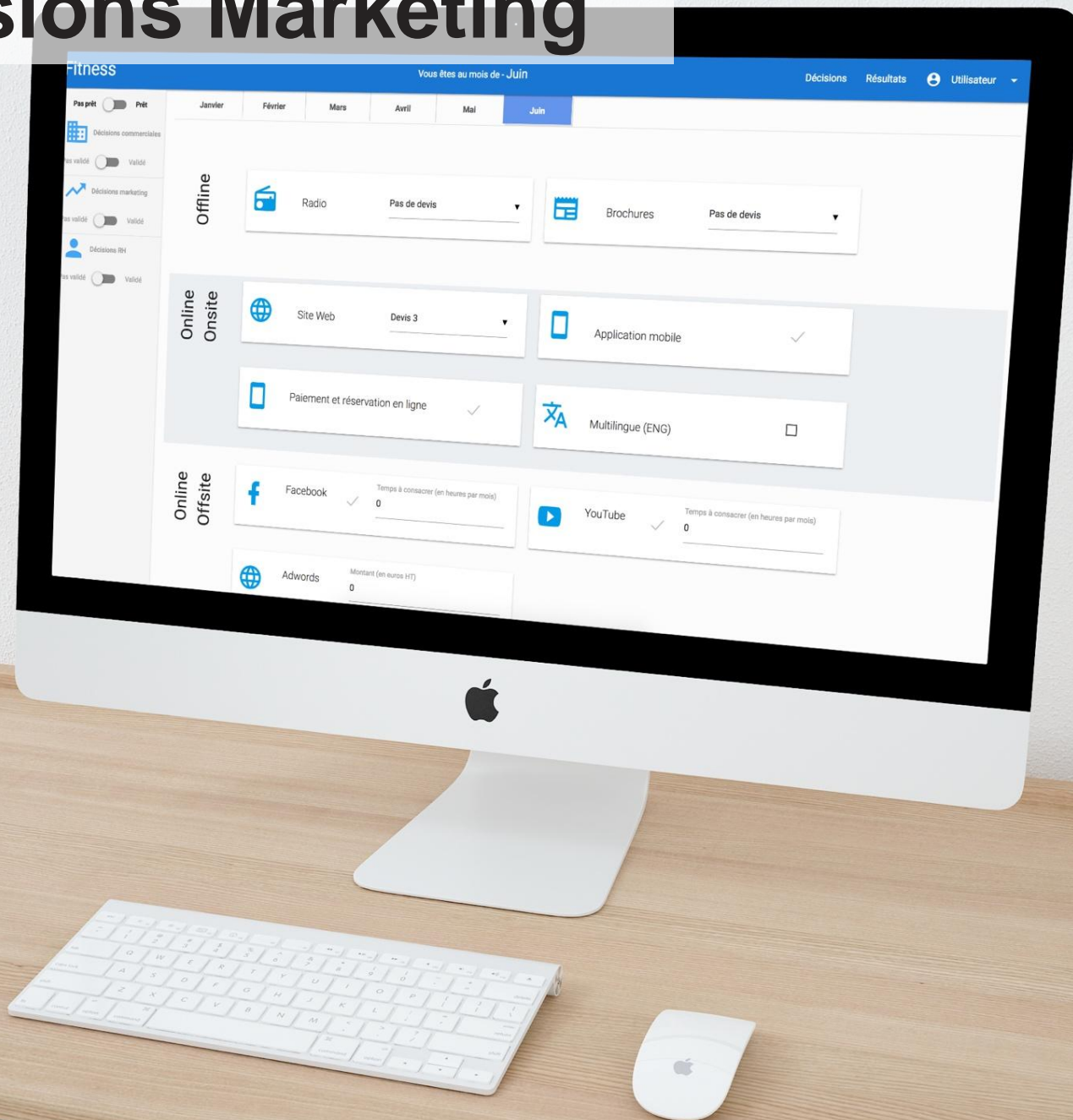
Décisions Commerciales




Décisions RH



Décisions Marketing



Analyse des Résultats



The image shows a person from behind, working on a MacBook Pro in a bright, modern office with large windows overlooking a city. The laptop screen displays a 'Fitness' app interface. The main section is titled 'Etudes de la concurrence' (Competitor Studies). It features a table with performance metrics for four teams (Equipe B, C, D, A) across six months (Mois 6 to 10). The table includes columns for 'Temps de sélection pour les particuliers' (Time for individual selection) and 'Volumen pour les particuliers' (Volume for individuals). A yellow and white thermal cup with 'PANTONE 12-0727' is on the desk next to the laptop.

	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Equipe A
Etudes				
Benchmark				
Temps de sélection pour les particuliers	35 minutes	55 minutes	55 minutes	45 minutes
Temps de sélection pour les groupes	25 minutes	40 minutes	40 minutes	45 minutes
Volumen pour les particuliers				
Mois 6	330	Mois 7	Mois 8	Mois 9
Mois 10	240	340	160	220
Volumen pour les groupes	240	280	120	220



Il y a de bonnes raisons pour que les meilleurs pilotes d'avion s'entraînent aussi régulièrement sur des simulateurs...

SCIADO Partenaires
Créateurs de Business Games **Pédagogiques**
catalyse@sciado.fr | 04 82 53 58 95
sciado.fr

Ce document est la propriété de SCIADO Partenaires – Diffusion et reproduction interdites sans autorisation explicite