



## jeu d'entreprise numérique

publié le 08/12/2018

### NOS TERMINALES STMG ONT DÉCROCHÉ DES TROPHÉES...

Des élèves de terminale STMG volontaires ont participé le jeudi 29 novembre à un jeu d'entreprise numérique organisé par la Communauté d'Agglomération Royan Atlantique dans le cadre des 10 ans de « la journée de l'Entrepreneur ».

Nos 16 élèves étaient répartis parmi les 14 équipes composées de personnes qui ne se connaissaient pas ou très peu (des professionnels : cadres, dirigeants, organisations publiques locales, etc).

Les objectifs étaient de :

Vivre les problèmes que pose une prise de décision rationnelle dans le cadre d'un groupe lorsque le temps est limité et d'apporter des éléments de solutions.

Appréhender des problèmes de gestion liés à l'achat et la vente, trouver une solution stratégique cohérente et optimale.

Le contexte du défi :

Chaque équipe gérait les achats et la commercialisation de bateaux de plaisance d'une entreprise directement concurrente des autres.

Trois experts nous prodiguaient leurs conseils : M. Cherau de Gam, M. Pilmilieu et M. Baradin.

Chaque équipe prenait des décisions marketing et les saisissait sur ordinateur en un temps très limité, fixé par les animateurs. Un logiciel simulait le marché.

L'objectif de chaque équipe était de satisfaire ses clients, conquérir des parts de marché et surtout d'être rentable.

A la fin du jeu, un trophée a été remis aux membres de l'équipe de :

L'entreprise la plus rentable dont faisait parti Lucas Bruimaud en TT1 option Gestion Finance.

L'entreprise ayant la meilleure image de marque avec Gabriel Duval en TT3 option Ressources Humaines Communication.

L'entreprise ayant la meilleure performance commerciale avec Danaé Bouron en TT3 option mercatique.

Enseignants et élèves ont été ravis de participer à cet événement ludique et enrichissant.



**Académie  
de Poitiers**

**Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.**

**Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.**