

## **UFR DE SCIENCES ECONOMIQUES ET DE GESTION**

### **LICENCE SEG – 2025**

#### **Pour rappels :**

#### **Les objectifs du plan de réussite licence :**

Cet enseignement s'inscrit pleinement dans le cadre du Plan Réussite Licence (PRL) visant à accompagner de manière plus personnalisée les étudiants tout au long de leur cursus, de développer leurs savoirs, savoir-faire et savoir-être à chaque niveau de formation, de les aider à formuler leur projet professionnel et à dessiner une trajectoire de formation pour le concrétiser.

**L'objectif pédagogique général de la Licence dans le cadre du PRL :** acquérir des connaissances, outils, méthodes et compétences permettant d'observer, de décrire et d'analyser les grands problèmes économiques et de gestion contemporains et d'évaluer les différentes solutions envisageables pour y faire face.

#### **Les objectifs pédagogiques spécifiques par année dans le cadre du PRL :**

L1 → Savoir décrire et comprendre les grands problèmes économiques et de gestion contemporains

L2 → Savoir identifier les principaux facteurs explicatifs de ces phénomènes notamment des modèles théoriques

L3 → Savoir évaluer les options, outils ou scénarii à mettre en place face à différents problèmes économiques ou de gestion

**Intitulé du cours : Entrepreneuriat – Jeu d’entreprise**

**L2 – S4**

**Nom du responsable de cours : Céline Bérard**

**Email (Lyon2) : celine.berard@univ-lyon2.fr**

**Eléments de l’Unité d’Enseignement : TD (12h)**

**Nombre de crédits ECTS validés par ce cours : ..**

**Prérequis : cours de fondamentaux en sciences de gestion suivis en L1 et L2**

**Objectifs pédagogiques :**

- Faire découvrir l’entrepreneuriat, en mettant les étudiants en situation de gérer collectivement une entreprise nouvellement créée (virtuelle) : fixer des objectifs stratégiques, prendre des décisions stratégiques et opérationnelles, faire preuve de créativité, etc.
- Mettre en relation les différents aspects du management abordés durant les deux premières années de licence.
- Faire l’apprentissage de la prise en décision en groupe, en temps limité et en situation d’information imparfaite et de concurrence.

**Compétences développées :**

- Travailler en équipe.
- Gérer le temps et les contraintes des différents rendus.
- Identifier les leviers pertinents en fonction de la stratégie retenue, veiller à la cohérence et trouver la solution « optimale ».
- Faire preuve d’originalité et structurer ses idées novatrices lors d’un pitch.

**Organisation générale de l’activité :**

Au cours de l’activité, les étudiants seront amenés à réaliser différentes tâches dans le cadre d’un jeu de simulation de gestion d’une entreprise :

- Analyser le marché et l'environnement d'une entreprise nouvellement créée, ainsi que les performances de cette dernière.
- Prendre des séries de décisions, touchant aux différentes fonctions de l'entreprise et en tenant compte des analyses susmentionnées.
- Présenter, à l'oral, un projet de lancement d'une nouvelle offre.
- Présenter, dans un dossier final, la situation de l'entreprise d'un point de vue financier.

Les étudiants travailleront en équipe, hormis pour le dossier final qui sera individuel.

Chaque équipe d'étudiants prendra la direction d'une entreprise nouvellement créée, dans un secteur donné (le même pour toutes les équipes) : au début du jeu, elle n'aura qu'un an d'existence. Chaque équipe vivra un an de la vie de cette jeune entreprise : il s'agira de fixer des objectifs et prendre des décisions trimestrielles (marketing, d'achat, de distribution, de ressources humaines, etc.). En outre, il s'agira de proposer une nouvelle offre, à savoir un produit innovant.

Chaque équipe sera en concurrence avec les autres entreprises du même secteur (celles gérées par les autres équipes). Ses performances résulteront donc des actions qu'elle entreprendra, mais aussi des politiques menées par l'ensemble de ses concurrents.

Les animateurs du jeu seront à la disposition des étudiants pour les accompagner tout au long du jeu, qui se déroulera sur deux journées consécutives.

Suite à ces deux journées de jeu, un devoir maison individuel sera à réaliser : les étudiants devront proposer une analyse financière de leur entreprise, en lien avec les décisions prises au cours du jeu.

### **Modalités de contrôle des connaissances et des compétences :**

Trois éléments constitueront la note finale des étudiants :

1. La performance de l'entreprise à l'issue du jeu, tenant compte de plusieurs indicateurs (la rentabilité, l'état de la trésorerie, la satisfaction client et la politique en matière de ressources humaines) → *note collective (par équipe)*.
2. La présentation orale sur le lancement d'une nouvelle offre → *note collective (par équipe)*.
3. Le dossier final sur l'analyse de la situation financière de l'entreprise → *note individuelle*.

### **Bibliographie recommandée :**

Barth I. et Géniaux I. (2010), Former les futurs managers à des compétences qui n'existent pas : les jeux de simulation de gestion comme vecteur d'apprentissage, « *Management & Avenir* », vol. 6 n° 36, p. 316-339.