



UFR DE SCIENCES ECONOMIQUES MMMMM

LICENCE SEG – RENTREE 2022

MARTINE SEVILLE (L1)

LUC BAUMSTARK (L2)

WALID HICHRI (L3)

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 :

Commenté [CM1]: Je ne sais pas

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

Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser à 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.

Plan de cours :

Le jeu se déroule en présentiel sur 2 journées consécutives, à l'aide d'un simulateur de gestion. Les étudiants travaillent en équipe : chaque équipe gère une entreprise, qui est en concurrence avec les entreprises des autres équipes.

Lors des 3 premières demi-journées, chaque équipe analyse le marché et l'environnement de son entreprise nouvellement créée, et prend une série de décisions touchant aux différentes fonctions de l'entreprise et en fonction des résultats obtenus à l'issue de la période précédente. Les activités sont réalisées sur la plateforme en ligne du simulateur de gestion, avec l'aide d'un enseignant.

Lors de la dernière demi-journée, chaque équipe présente, à l'oral, un projet de lancement d'une nouvelle offre. Cette présentation orale prend la forme d'un pitch de quelques minutes.

Modalités de contrôle des connaissances et des compétences envisagées (type (i.e devoirs sur table, QCM, exposés...), durée) :

2 notes collectives (par équipe) :

1. Performance au jeu (tenant compte de la performance de l'entreprise, obtenue en fin de jeu, et de la rigueur des analyses effectuées au cours du jeu)
2. Présentation orale (5 minutes par équipe, suivies de 5 minutes d'échanges avec le jury)

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.