



businessgame.education

# Business Simulation Game

Universités,  
Polytechniques,  
Masters et  
Business Schools

## INFOGRAPHIE DE BUSINESS GAME



8821

Étudiants qui ont participé  
à des activités de Business  
Gaming



1765

Entreprises simulées



99,9%

Feedback positives

## CONTACT

Artémat S.r.l.

Piazza Vermicelli c/o TechNest Unical

87036 Arcavacata di Rende (CS) - Italie

Tel e Fax +39 0984 494270

✉ [tommaso.terenzio@artemat.it](mailto:tommaso.terenzio@artemat.it)

🏠 [www.artemat.it](http://www.artemat.it)

🏠 [www.businessgame.education](http://www.businessgame.education)

📘 [artemat](#)

✉ [@artemat](#)

📧 [t.terenzio](#)

🌐 [artémat](#)



# JEUX DE SIMULATION

Les Business Games ou bien Jeux de Simulation, sont des instruments innovants qui peuvent être facilement intégrés dans un parcours universitaire, en MBA, programme didactique de Business School et dans des cours de haute formation des Polytechniques. Ils permettent aux élèves d'acquérir des aptitudes de haut niveau pour affronter les problématiques liées à la gestion d'entreprise.

## LES AVANTAGES



### POUR LES ÉTUDIANTS

- Les jeux de simulation sont facile et attirants;
- Compétition entre entreprises dans un cadre de simulation virtuelle;
- Une expérience d'apprentissage, plus efficace et participative, des outils traditionnels;
- Analyser les résultats du jeu sur la base des décisions prises ;
- Faire une expérience dans un contexte économique changeant et développer une flexibilité décisionnelle;
- Apprendre des concepts économiques complexes (Finance, Rapports économiques, Procédure décisionnelle, Management etc.) d'une manière innovante;
- Familiariser avec le travail de groupe;
- Interface web facile à utiliser.



### POUR LES INSTITUS ET LES PROFESSEURS

- Intégration de techniques de "learning by doing" et "learning by playing" durant des leçons de type traditionnel;
- Formation non conventionnelle et innovante;
- Développement des compétences hard et soft des étudiants;
- Instrument flexible et personnalisé selon les objectifs ;
- L'emploi d'une logique cyclique: évaluation – procédé décisionnel – évaluation;
- Utiliser un format innovant pour expliquer des concepts complexes de business: Compte Economique, Etat du patrimoine, Valeur du Marché, Stratégie, Finance, etc.;
- Travail de groupe;
- Interface web facile à utiliser.

# PLATE-FORME BUSINESS GAME STUDIO

La plate-forme web BGS-Business Game Studio a été créée par Artémat utilisant la technologie Java.

La plate-forme se compose d'un Java class library (BGL, Business Game Library) qui permet de personnaliser les divers composants d'un Business Game générique, en créant différents modèles économiques sur la même plate-forme informatique. À travers le Business Game développé par Artémat, les participants peuvent mettre à la preuve, leur capacité de gestion et décisionnelle, en développant une vision stratégique, et en affrontant des situations de risque et d'incertitude afin d'acquérir une connaissance de l'entreprise et des relations à l'intérieur du contexte de business.



## LES CHOIX STRATÉGIQUES

Les leviers d'interventions sont une série de choix stratégiques, regroupés par domaines de business (Production, Marketing, Recherches e développement, Ressources Humaines, Distribution, etc.) et chaque équipe (4 o 5 étudiants) doit prendre des décisions tour après tour. Les étudiants peuvent contrôler en temps réel les "prévisions" sur la base des décisions prises.

- Flexibilité e Personnalisation**
- Logique de Input/Output**
- Evaluation du Capital intellectuel**
- Interface de jeux facile à utiliser.**

- Haute complexité:**  
42 Choix Stratégiques par tour
- Base complexité:**  
21 Choix Stratégiques par tour



 **ALLEZ SUR LE SITE [WWW.BUSINESSGAME.EDUCATION](http://WWW.BUSINESSGAME.EDUCATION)**

## RELATIONS LOGICO-MATHÉMATIQUES

Le simulateur élabore une série de relations logico-mathématiques pour définir les résultats des tours du jeu. Les étudiants peuvent visualiser les indicateurs de performances (KPI) et les rapports économiques et financiers (état du patrimoine, Compte économique, Rendement du compte financier, Indices, etc.) obtenus à la fin de chaque tour de simulation.

Performance - FCFO - Intellectual Capital - Success	
Product Performance (Smartphone)	0,55
Product Performance (Tablet)	0,58
Service Performance (Smartphone)	0,52
Service Performance (Tablet)	0,52
Price Performance (Smartphone)	1
Price Performance (Tablet)	1
COGS (Smartphone)	0,69
COGS (Tablet)	0,7
Sales volume (Smartphone)	15.302
Sales volume (Tablet)	15.400
Total Sales volume	30.702
Items unsold (Smartphone)	86
Items unsold (Tablet)	1.953
Asset Value	1.467.778
Intellectual capital index	0,66
Intangible Value	2.727.401
Equity Value	7.789.125

**Haute complexité:**  
160 output par tour

**Basse complexité:**  
64 output par tour

## SUCCÈS DE L'ENTREPRISE

Durant le dernier tour de simulation, l'équipe/entreprise qui obtient la valeur du marché la plus haute, sera le vainqueur du jeu. La valeur du marché est calculée sur la base du résultat économique (Valeur des actifs) et de la valeur de l'intangible.


## PERSONNALISATION DE L'INSTRUMENT


Le modèle économique du "Business Game" peut être personnalisé sur la base des exigences du client. Les paramètres qui régularisent la logique du jeu, peuvent être modifiés avant et durant la simulation, en insérant des "Imprévus" pour tester les capacités de "problem solving" des étudiants.




# LE PAQUET DU BUSINESS GAME


 **Scénario de simulation**  
Digital Start Up, Management général, Produits Alimentaires & Vin

 **Activité de "formation du formateur"**  
Pourras gérer le jeu en toute autonomie

 **4 ou 6 tour**  
Chaque tour simule une période de gestion de 6 mois. Organise le "délai" des tour selon tes exigences: 1 par jour, 1 a semaine, etc.

 **Tutorat online**  
Pour les problèmes techniques avant et durant les activités de Business Gaming

 **Entre 3 et 22 équipes**  
Chaque équipe est formée de 4 ou 5 étudiants

 **5 email**  
Pour des demandes sur la logique du jeu (après le commencement des activités)

 **Manuel et vidéo "Tutorial"**  
Ils expliquent la structure du jeu (description des choix stratégiques, KPI, déroulement du marché, comportement des consommateurs, etc.)

 **CONTACTEZ-NOUS** pour plus d'informations