

ADEL BELDI



Professeur associé
Filière : Audit and Control
IÉSEG School of Management Lille-Paris
Simulation : Cesim Firm

1. Dans quel(s) programme(s) utilisez-vous notre solution ?

Nous l'utilisons dans le cadre du Programme Grande Ecole.

2. Sur quelle(s) année(s) du programme ?

Bachelor 3.

3. Combien d'étudiants sont concernés ?

Nous utilisons le jeu « Cesim Firm » pour toute la promotion de l'école sur deux campus Lille et Paris en même temps, soit 656 élèves répartis sur 21 classes.

4. Combien de crédits ECTS sont alloués ?

2 ECTS

5. Quel est le volume d'heures consacré ?

16 heures en face à face

6. Quel est le format d'utilisation ?

4 demi- journées en mode intensif sur une semaine avec une soutenance orale la dernière séance en groupe.

7. Quels sont vos objectifs pédagogiques ?

- Développer chez les élèves une compréhension globale du fonctionnement de l'entreprise en intégrant dans un même jeu les principales fonctions à savoir le marketing, la finance, la production et les ressources humaines.
- Renforcer les capacités analytiques des apprenants en insistant sur les interconnexions entre les différentes disciplines de management et l'importance de l'intégration de ces liens dans la prise de décisions stratégiques ou opérationnelles.
- Permettre aux apprenants de mettre en pratique les connaissances académiques acquises tout au long du cycle de bachelor en les confrontant à la réalité de l'entreprise.
- Favoriser l'apprentissage par l'erreur et le travail en équipe.

8. En quoi notre solution a répondu à vos attentes ?

Cesim Firm est un jeu adapté au niveau des élèves en Bachelor 3. Il couvre les principales fonctions de l'entreprise, ce qui nécessite une forte implication de la part des élèves tout au long du cours.

Le jeu est clair, ludique mais favorise la compétition et l'envie de mieux faire à la fin de chaque « round » ou année pour l'ensemble des équipes en compétition.

Pour notre école, le jeu Cesim Firm est un cas d'école pour mettre en place des cours transversaux et interdisciplinaires dans lequel les élèves ne raisonnent plus matières « en silos », mais stratégie d'entreprise et actions concrètes.

J'ai aussi utilisé la solution pour administrer un QCM afin d'évaluer le niveau d'assimilation par les élèves du fonctionnement du jeu ainsi que le module « peer evaluation » pour réduire l'effet « free rider ».

9. Quel a été le retour de vos étudiants sur la simulation ?

Le retour est positif. Nos élèves adorent s'exercer au métier du manager et travailler en équipe avec un esprit de compétition et d'apprentissage continu.

La simulation est considérée comme très proche de la réalité de l'entreprise et permet aux élèves de se confronter à la complexité de la prise de décision. Dans le jeu ils peuvent essayer et voir si ça marche ou non.

10. Si vous deviez recommander notre solution à un(e) collègue, quelles seraient les principales raisons ?

Jeu ludique, facile à utiliser par les élèves et évolutif.

Il présente des modules additionnels utiles pour un nombre important de groupes en classe (MCS, peer evaluation »).

Service support à l'écoute et réactif malgré le nombre important de demandes pendant un temps très court. Une plateforme de l'éditeur qui a supporté le nombre très important de connexions en même temps.