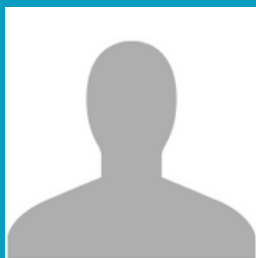


# AURÉLIA LESAGE



Directrice adjointe  
Département Marketing  
EPHEC

Simulation : Cesim Marketing

## 1. Dans quel(s) programme(s) et sur quelle année utilisez-vous nos business games ?

Nous utilisons le business game en 2<sup>e</sup> année du bachelier en marketing (école de commerce).

## 2. Combien d'étudiants sont concernés ?

Cela concerne 400 à 450 étudiants.

## 3. Quel volume d'heures et de crédits ECTS sont alloués à la simulation ?

Nous faisons la simulation sur 4 jours consécutifs sans valorisation de crédits ECTS, mais la note entre en compte dans l'ensemble d'une unité d'enseignement.

## 4. Quel est le format d'utilisation ?

4 jours consécutifs sur une semaine : 1 jour en présentiel et 3 jours en distanciel.

## 5. Quels sont les objectifs pédagogiques liés à l'utilisation de la simulation ?

- S'insérer dans son milieu professionnel et s'adapter à son évolution
- Communiquer : écouter, informer, conseiller les acteurs tant en interne qu'en externe par sa connaissance et sa pratique des langues et dans un contexte multiculturel
- Mobiliser les savoirs et les savoir-faire propres au marketing
- Analyser les données utiles à la réalisation de sa mission en adoptant une démarche systémique

**6. Quel est le retour de vos étudiants sur la simulation ?**

Voici les retours de nos étudiants:

- ils trouvent le jeu proche de la réalité
- un bon cas pour mettre en pratique les notions théoriques vues
- réflexion sur les impacts au niveau comptable/financier
- ils font mieux les liens entre les 4P
- ils apprécient l'alternance présentiel/distanciel
- ils trouvent la plateforme facile à prendre en main

**7. En quoi la simulation choisie est adaptée au profil des participants ?**

Elle permet de mettre en pratique tous les éléments du marketing stratégique et opérationnel (Cesim marketing).

**8. En quelques mots, que pensez-vous de l'accompagnement Cesim et de la formation sur la solution ?**

La formation à distance a été appréciée par les collaborateurs. Très bonne idée aussi d'avoir créé des capsules pour les professeurs qui rejoignent peu à peu l'équipe. Nous apprécions également la réactivité lors des semaines de jeu quand nous posons une question car nous sommes bloqués dans une explication.

**9. En quelques mots, quelles sont les principales raisons pour lesquelles vous recommanderiez nos solutions ?**

Nous recommanderions car c'est une simulation complète et proche de la réalité.

Les étudiants se prennent au jeu et sont très dynamiques pendant cette "compétition".

Ce jeu est très réaliste tout en restant ludique. Il nous permet de revoir des aspects importants de la démarche marketing tant au niveau stratégique qu'opérationnel, tout en mettant en avant l'importance de chaque décisions sur le compte de résultat.

Nous apprécions également le travail en équipe que les étudiants doivent mettre en oeuvre et la possibilité d'évoluer sur les aspects de dynamique de groupe et aussi sur leurs soft skills comme la coopération ou la communication.

Retrouvez d'autres témoignages sur [cesim.com/fr](https://cesim.com/fr)