



# Test de JM PLASTIK - jeu sérieux proposé par le CR COM

publié le 14/05/2013

## Simulation de situation professionnelle - Management

---

### Descriptif :

simulation professionnelle, serious game.

---

**Niveau concerné** : BTS Assistant de gestion de PME-PMI

**Jeu** : JM PLASTIK [↗](#), proposé par le CRCOM [↗](#) de Versailles dans la partie de management en BTS.

Auteur : Isabelle VINCENT . Une petite entreprise du secteur de l'emballage souhaite industrialiser et vendre un nouveau concept de boîte éco-conçue et « intelligente », pour l'agro-alimentaire ; il faut choisir entre faire un effort de recherche en interne ou acheter des droits d'exploitation d'un brevet existant. Puis il s'agit de gérer sur 3 exercices consécutifs cette PMI.

**Les joueurs** : les étudiants du BTS AG du lycée Elie Vinet de Barbezieux, en groupes mixtes (1° et 2° années) de 4 étudiants.

**Le déroulement** : sur une journée, dès 8 heures ; pour augmenter le côté festif et ludique de la journée, un buffet de jus de fruits et de petites gourmandises est à la disposition des joueurs toute la journée. Un pot amical apéritif clôture la journée. L'expérience s'est déroulée le jeudi 11 avril sur les heures d'atelier le matin ; l'après-midi, chaque enseignant ayant normalement cours venait conseiller, dans son domaine, les groupes : aspect juridique, entraînement à la présentation orale, quelques termes en anglais, etc.

Un **jury** de professionnels pour écouter en 5 minutes chaque groupe et porter un avis sur les choix réalisés (voir le modèle de [fiche d'évaluation](#) que j'ai créé). Lorsque tous les groupes sont passés (dans la salle, les étudiants du groupe sont seuls face au jury ; les enseignants sont présents mais n'interviennent pas), le jury fait rentrer tous les joueurs et explicite ses avis. La note globale n'est retenue en pérennisation que si elle est bonne, ce qui ne pénalise personne.

### Commentaires :

- les étudiants ont pu utiliser des savoirs et compétences liés au référentiel du BTS (voir annexe : objectifs pédagogiques) ;
- la présentation, en temps limité, devant un jury de professionnels a servi d'entraînement à l'épreuve de projet (épreuve d'examen avec un jury mixte : professionnel et enseignant) ;
- les étudiants ont appris à travailler ensemble à des niveaux de connaissances différents ;
- les élèves de terminales STG sont venus voir travailler et jouer les équipes et ont été surpris par la forme de cette journée.

### Conseils d'amélioration :

- Prévoir plutôt une demi-journée pour découvrir le jeu et tester les domaines dans lesquels devront être prises des décisions. Puis, le lendemain ou la semaine suivante, une nouvelle demi-journée pour gérer et présenter les options retenues devant un jury. Une journée entière peut, en effet, paraître longue aux joueurs (ce qui n'a pas été le cas à Barbezieux : tous les étudiants se sont pris au jeu, d'autant qu'ils géraient leur temps très librement, dans les limites fixées au départ) ;
- Reformuler le contexte ; I. VINCENT n'ayant pas pu être jointe, il a fallu préciser la situation de départ, le plus

simple étant d'envisager un montage en essaimage et de fixer un capital de départ ;

- Quelques bugs dans les formules sous tableur et des cellules non affichables

## Document joint

 Grille d'évaluation des décisions (Word de 16 ko)

Test de JM PLASTIK - jeu sérieux proposé par le CR COM



**Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.**

**Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.**