

Projet

Autre discipline concernée ☐ Maths ☐ PC ☐ SVT ☐ HG ☒ SES ☐ FRA

Titre du projet : Jeu sur la gouvernance d'une entreprise

Objectif / Problématique et contexte

Contexte : fonctionnement de l'entreprise en connaissant les différents acteurs – externes et internes - et leurs actions au sein de l'entreprise

Objectif : création d'un jeu sérieux en direction des élèves de SES de première dont la règle est la suivante :

« Vous venez d'être nommé PDG à la tête d'une entreprise par le conseil d'administration qui vous définit un objectif : *augmenter les bénéfices de l'entreprise de 25% en moins de deux ans.*

Bien entendu, vous pourrez être révoqué par le conseil d'administration avant la période de deux ans si celui-ci considère que les bénéfices ne sont pas assez importants. »

Niveau envisagé

☐ SNT

☒ Première NSI

☐ Terminale NSI

Contenus / thèmes autre discipline abordés/travaillés

Points du programme de SES de Première suivants :

- Comprendre les notions de gouvernance, d'autorité et de décentralisation/centralisation des décisions au sein d'une entreprise.
- Comprendre qu'une entreprise est un lieu de relations sociales (coopération, hiérarchie, conflit) entre différentes parties prenantes (salariés, managers, propriétaires/actionnaires, partenaires d'une coopérative).

Autres connaissances en SES : notions sur certains indicateurs liés à l'entreprise (chiffre d'affaires, productivité...)

Contenus NSI travaillés

- Représentation des données : types construits
 - p-uplets
- Langages et programmation (dans son entier en première)
 - Modularité (si le projet est donné en terminale)
 - Paradigmes de programmation (si le projet est donné en terminale)

Évaluation de la quantité de travail

☐ Moins de 5 heures

☐ Entre 5 et 10 heures

☒ Plus de 10 heures

Ressources fournies par l'enseignant

Le contexte économique d'une entreprise :

- les entités externes (fournisseurs, clients) et internes (pdg, actionnaires, salariés)
- leurs actions possibles

Points principaux d'étape	
<ul style="list-style-type: none"> - compréhension du contexte économique (entreprise) - programmation des actions des entités internes sans intervention d'un joueur (programmer la vie d'une entreprise au fur et à mesure des mois, sans actions d'un joueur) - réflexion et programmation des actions du joueur (interactions, interface graphique...) - Ajout des liens entre les actions des différentes entités - Ajout des entités externes et de leurs actions 	
Constitution des groupes / Répartition possible des tâches	
<ul style="list-style-type: none"> • Binômes ou plus • Répartition de la programmation des différentes fonctions liées aux actions • Répartition de la programmation des jauges permettant de définir le nombre de grévistes ou la révocation du PDG • Interface avec le joueur 	
Difficultés prévisibles	
Compréhension d'ensemble du fonctionnement simplifiée de la gouvernance d'une entreprise et notamment des interactions entre les acteurs Complexité dans la programmation des différentes actions	
Modalités d'évaluation	
<input type="checkbox"/> Compte-rendu, <input checked="" type="checkbox"/> Restitution orale,	<input type="checkbox"/> Revue de projet, <input type="checkbox"/> Autres :
Pour aller plus loin/ différenciation	
Différenciation : aide sur les jauges Pour aller plus loin : mettre un contexte extérieur plus réaliste (crise, développement durable...), créer des entités internes supplémentaires (managers)...	
Intégration au grand oral	
<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	Si oui, exemple(s) de question :