



Jeu d'entreprise **StratInov V5.00**

PRESENTATION	StratInov est un jeu d'entreprise axé sur le thème de la stratégie d'innovation .
DIFFICULTE	Elevée (Niveau BAC+3 et au-delà)
EFFECTIF	Entre 8 et 28 participants pour 4 équipes par jeu.
DUREE	2,5 jours
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> Elaborer et mettre en œuvre des stratégies de développement. Appréhender l'importance de l'innovation comme vecteur de croissance. Approfondir les indicateurs financiers de performances de l'entreprise.
PUBLIC	<ul style="list-style-type: none"> Formation initiale (Ecoles de commerces, Licences professionnelles, Ecoles d'ingénieurs...) Formation continue (Cadres, technico-commerciaux, chefs d'entreprises...)
SCENARIO	Les entreprises en concurrence vendent un produit (P) de grande consommation (appareil téléphonique), à un réseau de revendeurs. Chaque entreprise conçoit et fabrique son produit. Elles peuvent décider ou non d'investir dans une ' licence de brevet ' afin de proposer un produit P+ , et également d'investir dans un programme de recherche et développement qui, s'il est fructueux, leur permettra de mettre un produit P++ sur le marché avec un avantage concurrentiel significatif.

THEMES ABORDES

- **Fonction marketing :**

Stratégies de développement et de retrait de marchés, stratégies de développement produit, problématique de type "start-up" sur un nouveau marché, notion de couple produit-marché (3 zones de vente), relations demande/prix et demande/publicité, gestion de la force de vente, création de valeur pour le client, retombées favorables d'une innovation technologique, cycle de vie d'un produit, etc.

- **Production et innovation :**

Choix stratégiques au niveau de l'offre technologique (statu quo, achat de licence d'exploitation de brevet, actions de recherche et développement), défense de l'existant, lien entre situation financière et possibilités d'investissement, importance de la qualité, de la satisfaction sociale, de la formation du personnel, évaluation du risque lié à une démarche d'innovation technologique, etc.

- **Finances et trésorerie :**

Notion de RCE (rendement des capitaux employés), création de valeur pour l'actionnaire, contrôle de gestion, financement, conditions d'octroi d'emprunts, analyse et prévision d'états financiers, évaluation fondée sur la notion de croissance rentable, calcul de la VAN (valeur actualisée nette) de l'entreprise...

SPECIFICITES

- La principale originalité de StratInov est qu'il a été conçu à la demande d'un **groupe industriel** pour la **formation de ses cadres**. C'est donc un simulateur qui vient du **monde de l'entreprise** contrairement à d'autres simulateurs issus du monde universitaire.
- Les thèmes pédagogiques abordés en font un **excellent instrument de synthèse et d'intégration des enseignements** de marketing, de contrôle de gestion, de finances-comptabilité, de stratégie, etc.
- L'option d'édition des résultats sous forme de **reportings** fait de StratInov un excellent outil de formation aux techniques de **contrôle de gestion** et **d'analyse de marges et de coûts**.
- Les **documents d'animation** fournis avec le produit (tableaux à remplir par les participants, états de synthèse, guide d'utilisation, etc.) qui **simplifient la préparation et la mise en œuvre de l'animation**.
- Le **module d'aide à la décision**, élément de différenciation par rapport aux produits concurrents, rend l'animation plus facile tout en enrichissant la démarche décisionnelle des participants.
- Le module **aperçu de la simulation** facilite l'analyse des résultats et la conduite de l'animation.

L'auteur de StratInov est Guy Audigier, Diplômé de l'ESCP, Agrégé de l'Université

Editions ANTIKERA - 7 rue Garcia-Lorca 31520 RAMONVILLE - Tel : 05 61 73 57 50 - www.antikera.com

Contacts : guyaudigier@orange.fr Tel : 06 74 73 09 62 ou alexandre.audigier@gmail.com Tel : 06 21 20 54 52