

# Challenge Management

## *- Règlement de participation 2021 -*

### **Article 1 – Organisation du challenge**

Une compétition éducative intitulée « Challenge Management » est organisée par la commission des usages numérique de l'académie de Strasbourg pour la discipline Économie et Gestion. Ce challenge invite les élèves à concourir à l'aide d'un jeu sérieux pour prendre les meilleures décisions et mener une entreprise au succès.

### **Article 2 – Objet du challenge**

Le challenge management a pour objet :

- d'impliquer les élèves qui ont choisi, dès le lycée, d'engager des études en management et en sciences de gestion en leur proposant de participer à un challenge inter-classes et inter-établissements.
- de promouvoir le goût d'entreprendre auprès des jeunes et de leur permettre d'expérimenter des situations de gestion simulées mais réalistes.
- de mieux faire connaître la série Management et Gestion du lycée (STMG).

### **Article 3 – Modalités de participation et d'inscription**

La participation au Challenge Management est gratuite.

Les informations actualisées concernant le déroulement du challenge sont disponibles en ligne à l'adresse suivante : <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/ecogestion>

Le jeu sérieux retenu pour la session 2021 de ce challenge est le jeu en ligne Simuland.

Le challenge s'adresse aux élèves inscrits dans les classes des lycées publics ou privés sous contrat de l'académie de Strasbourg, il comporte trois catégories :

- le niveau "seconde" s'adresse aux élèves de seconde qui suivent l'enseignement optionnel Management et Gestion ;
- le niveau "Première" s'adresse aux élèves de première qui suivent l'enseignement de sciences de gestion en 1<sup>ère</sup> Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG).
- le niveau "Terminale" s'adresse tout d'abord aux élèves de terminale qui suivent un enseignement en terminale Sciences et Technologies du Management et de la Gestion (STMG).

Pour chacune des trois catégories, le nombre maximum de classes participantes est fixé à 20.

Pour chaque catégorie, les 20 premières classes inscrites seront retenues.

Les classes participantes ne sont pas obligées d'avoir accès au jeu sérieux dans leur établissement. Il sera possible de sélectionner les équipes à partir de la version en ligne du jeu Simuland. Toutefois, l'accès à la version sous licence permettra aux équipes de simuler une partie plus proche de celle de la phase de sélection. Une ligne de crédit a été mise à disposition des établissements pour financer une partie de la licence au jeu Simuland.

**A savoir** : Si un établissement ne possède pas une licence Simuland, elle peut s'inscrire sur le site Simuland (<https://www.simuland.net/>) et participer à des parties publics (*attention aux horaires des parties*).

Chaque classe, sous la responsabilité du chef d'établissement, s'inscrit au challenge en indiquant l'établissement, le nom de la classe, le nombre d'élèves, le nom du professeur référent, le niveau de participation, une adresse électronique de contact valide. Un même établissement peut inscrire plusieurs classes.

Le formulaire d'inscription est disponible en ligne à une adresse qui sera communiquée via les listes de diffusion qui rassemblent les professeurs d'économie et gestion de l'académie. Il est également disponible depuis la page dédiée au Challenge Management sur le site suivant : <http://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/eco-gestion/innovations-pedagogiques/challenge-management/>

Une confirmation d'inscription est envoyée par les organisateurs à l'établissement concerné ainsi qu'au professeur référent du challenge pour la classe inscrite.

## Article 4 – Calendrier et phases du challenge

La date de fin des inscriptions est fixée au **31 mars 2021**

Le challenge comporte trois phases :

1. **Sélection** : cette phase se déroule au sein de chaque classe inscrite. L'objectif est de désigner le groupe d'élèves qui représentera la classe lors de la phase suivante. Cette phase éliminatoire doit être terminée au plus tard **le 31 mars 2021**. En raison du contexte sanitaire, l'organisation de cette phase est laissée à l'appréciation des enseignants.
2. **Demi-finale académique** : les équipes sélectionnées participeront depuis leur établissement à une partie commune. La demi-finale aura lieu **en avril 2019 de 14h00 à 17h00**.
3. **Finale académique** : les équipes finalistes participeront depuis leur établissement à une partie par niveau et répondront aux questions du jury en visioconférence. Elle aura lieu le **en mai 2021 de 9h30 à 17h30**.

## Article 5 – Modalités de déroulement

### Article 5.1 – La phase d'engagement

Les modalités de déroulement sont différentes selon la catégorie.

Pour la catégorie "Seconde" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.

- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux. Pour les établissements possédant une licence, les organisateurs du challenge proposent au professeur un modèle des parties à mettre en place durant cette phase.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

Pour la catégorie "Première" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux. Pour les établissements possédant une licence, les organisateurs du challenge proposent au professeur un modèle des parties à mettre en place durant cette phase.
- Le professeur soumet les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Le support de cet argumentaire est fourni par les organisateurs. Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

Pour la catégorie "Terminale" :

- Chaque professeur compose **des équipes de 2 à 3 élèves** au sein de sa classe.
- Pendant la durée de la phase de sélection, le professeur peut organiser **1 ou 2 parties** du jeu sérieux. Pour les établissements possédant une licence, les organisateurs du challenge proposent au professeur un modèle des parties à mettre en place durant cette phase.
- Le professeur soumet les équipes à la production d'un argumentaire relatif à la justification des choix opérés et aux notions de gestion mises en œuvre lors de la partie. Le support de cet argumentaire est fourni par les organisateurs. Cet argumentaire pourra être rédigé ou soutenu oralement.
- L'organisation interne est du ressort du professeur. La seule contrainte est le respect de la date de clôture de la phase éliminatoire (voir article 4).
- Le professeur détermine la meilleure équipe de la classe. Il communique le nom et la composition de la meilleure équipe aux organisateurs avant la date limite. Cette équipe s'engage à représenter sa classe dans la suite de la compétition.

## Article 5.2 – La demi-finale académique

Lors de la demi-finale, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale). Le jour de la demi-finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté. Les 4 équipes arrivées en tête dans chaque catégorie seront sélectionnées pour la finale académique.

**ATTENTION** : les équipes sont classées selon **3 critères** à l'issue de la partie :

- la **performance financière** (valeur comptable de l'entreprise : *valeur de la société + liquidités*),
- la **performance commerciale** (part de marché : *part de marché + indice de notoriété*),
- la **performance sociale** (taux de satisfaction des salariés : *taux de formation + moral des ouvriers*).

Pour la catégorie "Seconde" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- Les **4 premières équipes** gagnantes (*en tenant comptes des 3 critères*) seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Seconde » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifié.*

Pour la catégorie "Première" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min
- Au début de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie.
- Cet argumentaire est à envoyer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge à l'adresse électronique communiquée.
- Les organisateurs évaluent les questionnaires, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie (*en tenant comptes des 3 critères*).
- Les **4 premières équipes** gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Première » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifié.*

Pour la catégorie "Terminale" :

- La partie pour la demi-finale est mise en place par les organisateurs du challenge.
- Chaque professeur reçoit l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qualifiée avant la demi-finale. Le message comportera également la présentation des principales caractéristiques de la partie qui sera jouée (produit vendu, type de marché...)
- Au début de la partie, les organisateurs mettent à disposition des équipes, via le site académique, un questionnaire écrit relatif à la partie jouée dans lequel les élèves sont invités à argumenter les choix qu'ils ont faits au cours de la partie.
- Cet argumentaire est à envoyer, après la fin de la partie, aux organisateurs du challenge à l'adresse électronique communiquée.
- Les organisateurs évaluent les questionnaires, puis procèdent au classement des équipes en tenant compte à la fois de cette évaluation et du classement dans la partie (*en tenant comptes des 3 critères*).
- Les 4 premières équipes gagnantes seront qualifiées pour la finale.
- **ATTENTION** : *une seule équipe de la catégorie « Terminale » de chaque établissement pourra être qualifiée. Il ne sera pas possible d'avoir plusieurs équipes d'un même établissement à la finale. L'équipe la mieux placée de l'établissement est de fait qualifiée.*

**Article 5.3 – La finale académique**

Lors de la finale, les équipes sélectionnées s'affrontent en simultané dans une même partie. La partie jouée est différente selon la catégorie du challenge (Seconde, Première ou Terminale). Le jour de la finale, chaque équipe doit pouvoir accéder dans son établissement à un ordinateur connecté, une webcam et un micro. Un lien de connexion vers une plateforme de visioconférence sera envoyé par mail au professeur ayant en charge l'équipe.

La finale se déroule en deux temps : une partie du jeu sérieux, suivie d'une présentation orale en ligne devant un jury.

- Les finalistes s'affrontent lors d'une partie mise en place par les organisateurs. La partie est différente selon la catégorie de participation.
- La partie comporte 20 tours et dure 1h40min. Elle se tiendra le matin de la finale.
- A l'issue de la partie, les équipes disposent d'un temps de réflexion (pause méridienne) sur la partie menée afin de préparer une synthèse des choix effectués.
- L'après-midi de la finale, chaque équipe argumente ensuite devant un jury les choix opérationnels et stratégiques effectués dans la partie. La présentation de chaque équipe n'excédera pas 10 minutes. Les équipes peuvent être amenées à répondre aux questions du jury.
- Un jury désigne l'équipe gagnante en fonction du résultat de la partie (*en tenant comptes des 3 critères*) et de la présentation orale.

### **Article 6 – Publications des résultats**

Les résultats sont proclamés à l'issue de la phase finale.  
Les résultats seront publiés sur le site de l'académie de Strasbourg.

### **Article 7 – Modifications et réserves éventuelles**

Les organisateurs du challenge déclinent toute responsabilité pour les problèmes matériels et de connexion pouvant perturber le bon déroulement des épreuves.

Les organisateurs se réservent le droit de limiter le nombre de classes inscrites pour un établissement afin de permettre au plus grand nombre d'établissements d'être représentés.

### **Article 8 – Loi « informatique et libertés »**

Les participants autorisent les organisateurs du challenge à publier leur nom et à exposer et/ou utiliser leur image avec l'indication du nom de leur auteur sur le site académique et/ou par voie de presse.

Chaque auteur conserve un droit moral sur son image et en conséquence celui de voir son nom cité chaque fois que sa photographie est publiée.

En application des articles 38 et suivants de la loi n°7817 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès des organisateurs du challenge.