

## La valeur ajoutée des jeux sérieux dans l'enseignement de l'économie gestion en baccalauréat professionnel

Fiche mise à jour le 28 avril 2013

Auteur de la fiche : A. MARZOUG / Lycée G. EIFFEL

<b>Nom du jeu sérieux</b>	<b>J'apprends j'entreprends</b>	
<b>Adresse du site</b>	<a href="http://www.japprendsjenterprends.fr/">http://www.japprendsjenterprends.fr/</a>	
<b>Condition d'accès</b>	Gratuité	Oui
	Compte utilisateur à créer	Oui
	Installation spécifique au préalable	Oui
<b>Description sommaire du jeu</b>	<p>« J'apprends j'entreprends » est un jeu sérieux permettant au joueur d'apprendre à créer et à démarrer son entreprise.</p> <p>Le joueur se met dans la peau d'un personnage qui rêve de gagner le prix du meilleur entrepreneur de l'année.</p> <p>En devenant l'apprenti d'un entrepreneur, le joueur sera donc confronté à des situations auxquelles il devra faire face dans la vie réelle, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déterminer la faisabilité et la rentabilité d'une opportunité</li> <li>• Réaliser une étude de marché</li> <li>• Étudier la clientèle potentielle</li> <li>• Se positionner par rapport à la concurrence</li> <li>• Mettre en œuvre une stratégie commerciale</li> <li>• Élaborer un plan de communication</li> <li>• Choisir une localisation pour son entreprise</li> <li>• Opter pour la structure juridique adaptée</li> <li>• Construire ses tableaux financiers</li> <li>• Penser à protéger son idée</li> <li>• Se poser la question : « suis-je un créateur ? »</li> </ul> <p>Le joueur va ainsi, de façon ludique, appréhender les enjeux de la création d'entreprise et être sensibilisé aux bonnes pratiques grâce à une trentaine de mini jeux. Parfois, il suffira de répondre à des questions, d'autres fois il faudra sélectionner des affirmations, classer des termes, retenir des informations ou partir à la chasse aux indices dans la petite ville du jeu. À la fin de ces mini-jeux, le joueur reçoit une feuille de résultats. Il voit alors s'il a obtenu la totalité des points, ou seulement une partie.</p>	

Axe du programme	Thème du programme	Compétences abordées
Axe 4 : La vie de l'organisation	Thème 4.3 : la création et la reprise d'entreprise	C .4.3.1 CARACTÉRISER l'esprit d'entreprendre. C 4.3.2 IDENTIFIER les différentes phases de concrétisation du projet. C 4.3.3 REPÉRER les enjeux de la propriété industrielle et intellectuelle. C 4.3.4 DÉGAGER les démarches qui s'imposent en terme de confidentialité, de respect et de la protection de la propriété. C 4.3.5 ANALYSER des informations nécessaires à la faisabilité du projet. C 4.3.6 DÉFINIR la notion de positionnement. C 4.3.7 REPÉRER les caractéristiques des formes juridiques C 4.3.8 REPÉRER les différentes démarches obligatoires
<b>Temps à consacrer avec les élèves</b>	Deux séances de 55 minutes environ	
<b>Utilisation du jeu sérieux</b>	Individuellement	Oui
	En groupe	Oui
<b>Niveau de formation recommandé</b>	Terminale	
<b>Points forts du jeu sérieux</b>	<p>Le graphisme est agréable car il est réalisé en 3D et rappelle l'univers des Sims.</p> <p>La progression dans le jeu est sauvegardée automatiquement après la fin d'une mission.</p> <p>Il est possible de faire des pauses dans les mini-jeux.</p> <p>Ce jeu plonge le joueur dans une ville où il évolue, dialogue avec d'autres personnages et découvre différents organismes publics d'aide à la création d'entreprise tels que la Maison d'Emploi et de la Formation, l'INPI, la CCI, la Chambre des Métiers et de l'Artisanat.</p> <p>Dans ce jeu, deux types de simulation sont possibles : la création d'une entreprise commerciale ou de services.</p> <p>Le joueur gagne des points en fonction de ses choix et des trophées qui lui permettent de mesurer son potentiel entrepreneurial. Ce jeu offre la possibilité de rejouer les missions pour obtenir de meilleurs scores et récupérer des trophées qui n'ont pas été obtenus lors du premier essai.</p>	

---

Dans son espace perso, le joueur peut connaître son niveau de progression, son profil entrepreneurial ainsi que son avancement dans la conquête des trophées.

Le joueur peut, à tout moment, obtenir de l'aide ou un conseil de son parrain, « Akito », grâce à une fonction « coup de fil au parrain ».

Un grand nombre de questions posées et de quizz proposés sont simples.

Ce jeu est un bon outil d'apprentissage puisqu'il propose une bonne documentation sur les différents thèmes dont il traite ; le joueur dispose, dans l'onglet « documents » de son « carnet de bord », des fiches de synthèse des différents thèmes abordés dans chaque mini jeu.

---

### **Limites du jeu**

La nécessité de création d'un compte utilisateur pour chaque élève et d'installation spécifique à chaque connexion au jeu peut s'avérer contraignante.

La durée du jeu peut paraître longue à un élève qui ne serait pas adepte des jeux vidéo.

Certaines questions posées peuvent sembler difficiles aux élèves de secondaire comme par exemple « faut-il augmenter son capital quand on réalise un lancement de produit ? »

---

### **Autres avis – Conseils**

---