

e-Prelude.com

Les jeux PI@net

Description du jeu

- Les participants, répartis en 4 équipes concurrentes, doivent conquérir les six domaines de la Supply Chain : Produit, Achat, Planification, Production, Distribution et Ventés
- Chacun d'eux pourra être amélioré par la mise en place de plans de progrès : il y a 5 progrès par domaine
- Chaque équipe joue à son tour et une « roue de la fortune » est lancée
- En fonction de la position de la roue, l'équipe à l'opportunité d'acquérir un progrès sous réserve de répondre correctement à une question relative à ce progrès
- L'animateur a la possibilité de commenter la réponse à la question à l'aide d'une pédagogie associée qui permet d'expliquer visuellement un concept

Les 6 domaines de la Supply Chain

- **Domaine PRODUIT** : regroupe tout ce qui concerne la conception du produit
- **Domaine ACHATS** : contient aussi les approvisionnements, et les relations avec les fournisseurs
- **Domaine PLANIFICATION** : concerne les prévisions, la planification, l'ordonnancement au niveau de la chaîne logistique (et non au niveau des sites de fabrication)
- **Domaine PRODUCTION** : ce sont les sites de fabrication
- **Domaine DISTRIBUTION** : concerne le transport, le stockage et la distribution vers les points de réception des clients
- **Domaine VENTES** : c'est l'ensemble des relations avec le consommateur final

Les 6 progrès transversaux (ou jokers)

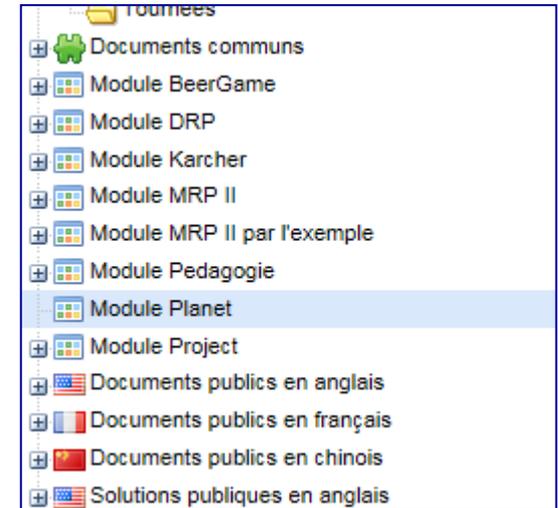
- Maîtrise des STIC (Systèmes et Technologies de l'Information et de la Communication)
- Indicateurs de performance
- Projet d'Entreprise
- Engagement de la Direction
- Partage du savoir
- Formation

Les règles du jeu

- Quatre équipes sont en compétition
- Elles disposent d'une trésorerie initiale de 40 000 \$
- L'objectif final est de satisfaire au mieux le client
- Les équipes sont placées sur un podium de satisfaction selon le nombre de points qu'elles accumulent

Démarrer le jeu

- L'accès au jeu n'est possible que si l'on dispose du **module Planet** pour le cours
- Un répertoire **Module Planet** apparaît dans la liste des répertoires
- Dans la liste des fichiers, sélectionner **Planet** et cliquer sur **Ouvrir**



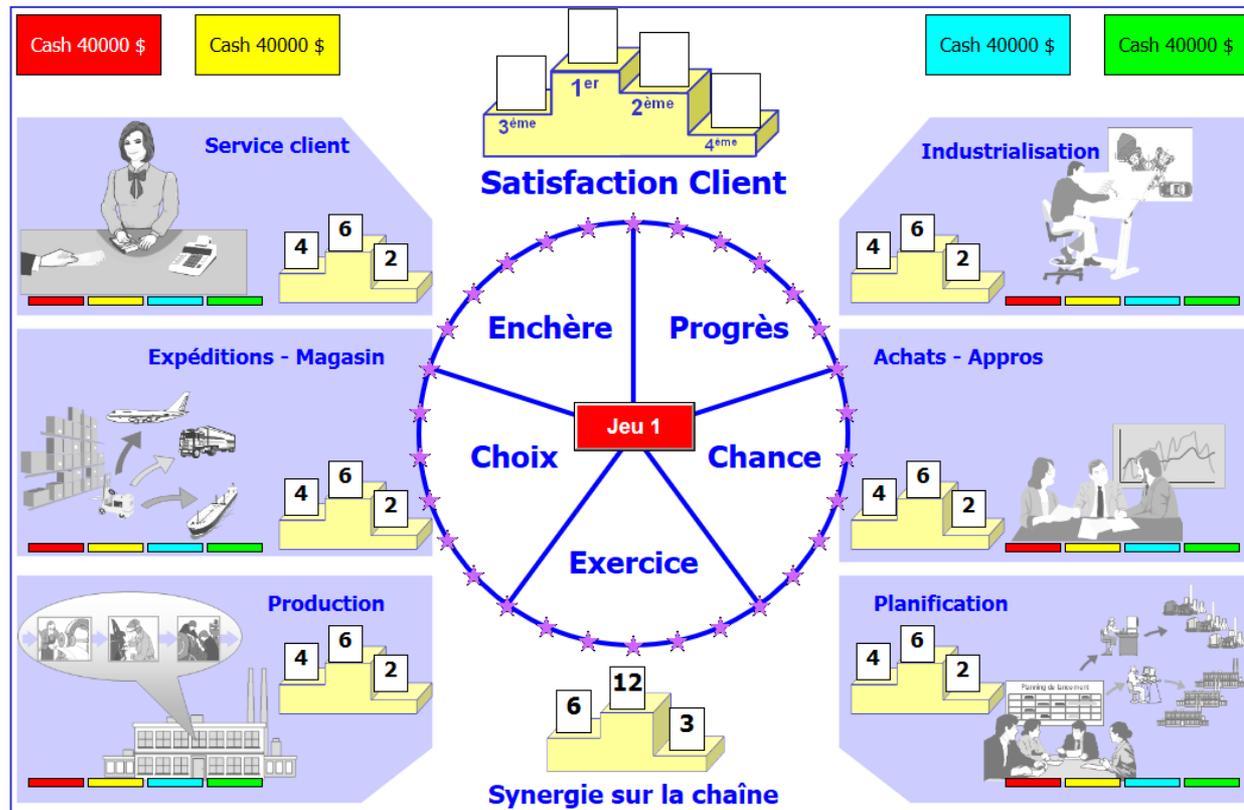
Module Planet			
		Document	Type
1	<input type="checkbox"/>	Planet	 Planet
2	<input type="checkbox"/>	Qualitis N1	 Planet
3	<input type="checkbox"/>	Qualitis N2	 Planet
4	<input type="checkbox"/>	Qualitis N3	 Planet

La roue de la fortune

Pour faire avancer le jeu, cliquer sur le bouton central

Sa couleur indique l'équipe concernée

Le numéro indique la progression du jeu jusqu'à 52 coups



Les progrès

- Quand le pointeur tombe sur 'Progrès', l'équipe concernée se voit proposé une question
- Pour accéder à la question, l'équipe doit miser une somme de 1000 \$
- Si l'équipe répond juste à la question, elle gagne le progrès et paye le complément, soit 3 000 \$; tous les progrès sont à 4 000 \$
- En cas de mauvaise réponse, c'est à l'équipe suivante de répondre qui récupère la mise de 1 000 \$ et ne paye que le complément en cas de bonne réponse

Les progrès

- Le domaine est tiré au hasard
- Chaque progrès correspond à un certain nombre de points (2 ou 3)
- L'équipe doit dire si elle souhaite l'acheter ou non ; si non, l'animateur propose le progrès à l'équipe suivante et ainsi de suite ; si personne ne le veut, il est perdu à jamais.

Question posée à l'équipe Rouge

Industrialisation

Développement coopératif

Points : 3

Voulez-vous acheter ce progrès ?

Oui Non

Exemple de progrès

- Si une équipe décide d'acheter le progrès, une question lui est posée

domaine PRODUIT
Progrès 1

Développement coopératif

Qu'est ce que qu'un **plateau projet** ?

1. Un lieu pour tourner les films publicitaires destinés à la présentation des nouveaux produits
2. Un espace où se regroupent tous les services travaillant à la conception d'un nouveau produit
3. Un support en contre-plaqué sur lequel on assemble la maquette des nouveaux produits
4. Un tableau mural utilisé dans l'industrie aéronautique pour afficher le planning de montage des avions

Fermer

- Une fois la réponse donnée, l'animateur clique sur le bouton de retour violet (en bas à droite).

Enregistrement de la réponse

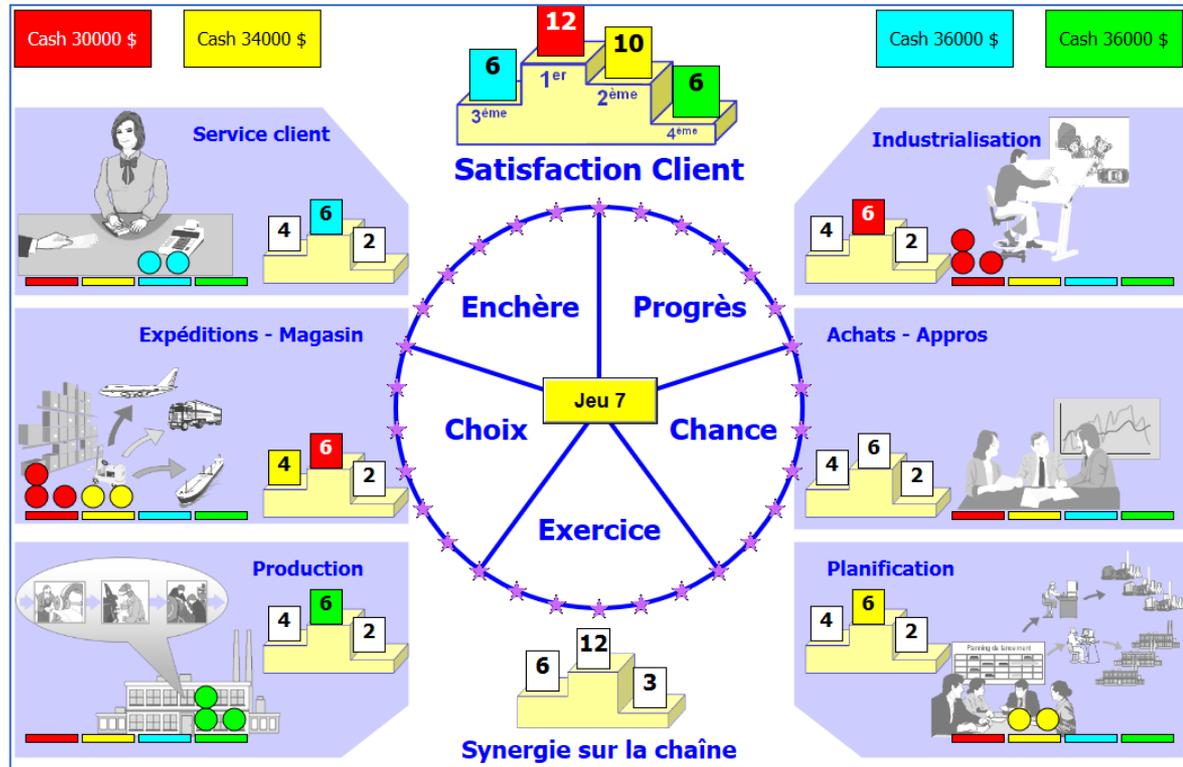
- Un nouvel écran s'affiche, et propose de revoir la question, de présenter la réponse (bouton **Pédagogie** qu'il peut commenter), de définir le gagnant
- L'animateur doit finir en cliquant sur l'équipe gagnante qui ramasse les 3 000 \$ complémentaires

The screenshot shows a quiz interface with the following elements:

- A red header bar with the text "Question posée à l'équipe Rouge".
- A text input field containing the word "Industrialisation".
- A text input field containing the phrase "Développement coopératif".
- A text input field containing "Points : 3".
- A section titled "Bonne réponse" containing five buttons: "Rouge" (red), "Jaune" (yellow), "Bleue" (cyan), "Verte" (green), and "Aucune" (white).
- A text input field containing the word "Gagnant".
- A "Valider" button.
- A "Revoir" button.
- A "Pédagogie" button.

Le plateau

- Les points gagnés s'accumulent dans les domaines
- Chaque point est matérialisé par une pastille de la couleur de l'équipe
- Le « cash » est mis à jour



Les podiums

- L'équipe qui a le plus grand nombre de Points progrès dans un domaine gagne 6 sur le podium, la deuxième 4, la troisième 2, la quatrième rien.
- En cas d'ex-aequo, c'est l'équipe arrivée la première qui conserve sa place
- Les points du podium s'additionnent pour donner l'indicateur final "satisfaction du client" qui permet de définir le classement des 4 équipes.
- Concernant le podium "synergie sur la chaîne", l'équipe qui est la première à avoir au moins un point dans tous les domaines gagne 6 sur ce podium, la deuxième 4, la troisième 2, la quatrième rien ; ces points s'accumulent sur le podium supérieur

Les « Jokers »

- Les **jokers** correspondent à des progrès transversaux
- 6 jokers sont possibles :
 - maîtrise des STIC (Systèmes et Technologies de l'Information et de la Communication)
 - Indicateurs de performance
 - Projet d'Entreprise
 - Engagement de la Direction
 - Partage du savoir
 - Formation
- Un joker donne **un point**
- L'animateur demande à l'équipe dans quel domaine elle souhaite affecter le point du joker : il clique et valide.
- Le choix est important car il permet à l'équipe d'aller plus vite vers la **Synergie** qui consiste à **avoir au moins un point dans chaque domaine**
- L'équipe qui tombe sur cette position, rejoue au coup suivant

Les « Enchères »

- Quand le pointeur tombe sur **Enchères**, un progrès est proposé, et les équipes montent les enchères
- L'animateur lance les enchères : « **mise à prix 4 000 \$, qui dit mieux ?** »
- Il valide le mieux-disant
- La question s'affiche puis la démarche est la même que pour le Progrès

The screenshot shows a bidding interface with the following elements:

- A pink header bar with the text "Mise aux enchères".
- A white box containing the text "Expéditions - Magasin".
- A white box containing the text "Diminution du coût des stocks".
- A white box containing the text "Points : 2".
- A section titled "Faites vos enchères" containing four colored buttons: "Rouge", "Jaune", "Bleue", and "Verte".
- Below each colored button is a control element consisting of a minus sign, a text box containing "4000", and a plus sign.
- A white box containing the text "Gagnant".
- A "Valider" button at the bottom.

Les « Choix »

- Quand le pointeur tombe sur **Choix**, un premier écran affiche les domaines, l'équipe choisit un domaine
- L'animateur clique sur le domaine choisi et valide
- Un progrès du domaine choisi lui est proposé
- Puis la démarche est la même que pour le Progrès

The screenshot shows a software interface with a red header bar containing the text "Question posée à l'équipe Rouge". Below the header, the instruction "Choisissez un domaine" is displayed. A list of seven orange buttons is shown, each containing a domain name: "Industrialisation", "Achats - Appros", "Planification", "Production", "Expéditions - Magasin", and "Service client". At the bottom of the interface is a "Valider" button.

Question posée à l'équipe Rouge
Choisissez un domaine
Industrialisation
Achats - Appros
Planification
Production
Expéditions - Magasin
Service client
Valider

Les Chances

- Quand le pointeur tombe sur **Chance**, l'équipe (ou les autres équipes) paye ou reçoit 2 000\$

Les « Exercices »

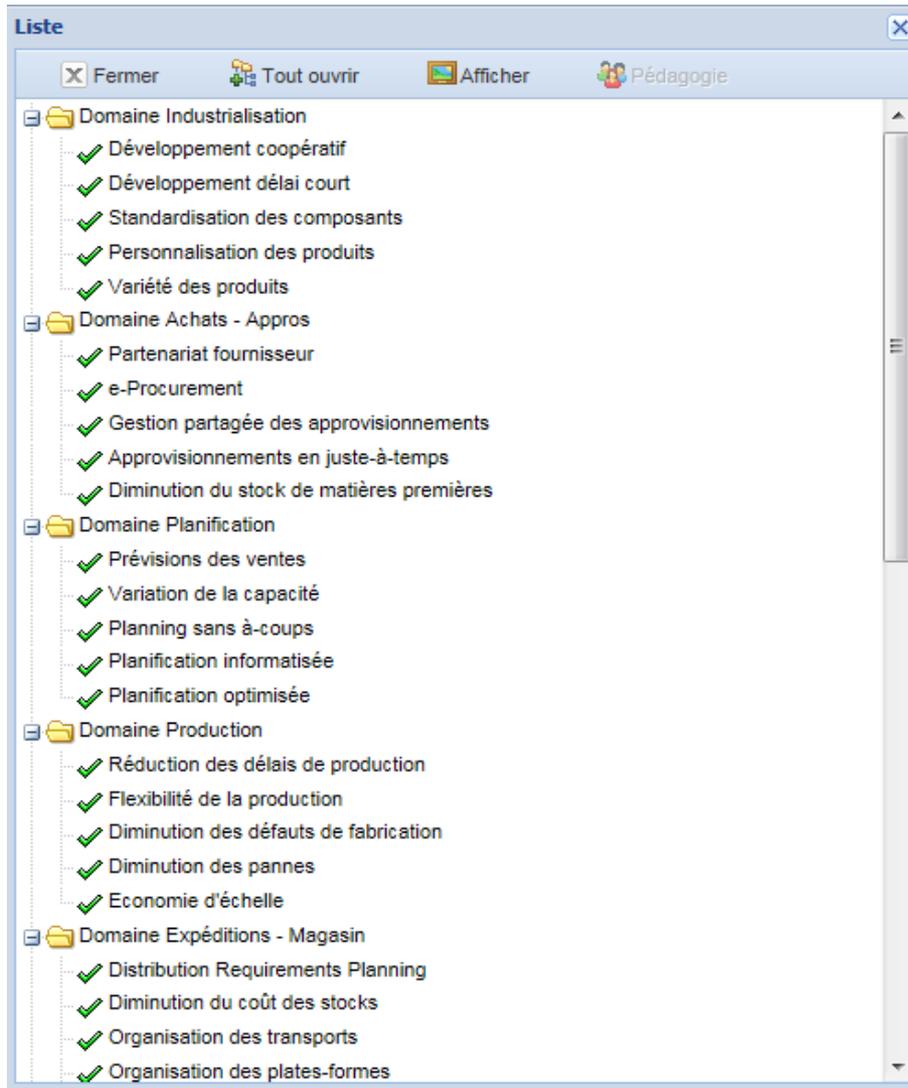
- Quand le pointeur tombe sur **Exercice**, toutes les équipes doivent faire un exercice
- L'animateur laisse du temps aux équipes pour le résoudre
- Il donne et commente la réponse une fois que toutes les équipes se sont exprimées
- Il coche les équipes ayant bien répondu
- Les équipes ayant bien répondu reçoivent 4 000 \$

The screenshot shows a software interface titled "Stocks de sécurité". Below the title is a section labeled "Bonnes réponses". This section contains four colored buttons: "Rouge" (red), "Jaune" (yellow), "Bleue" (cyan), and "Verte" (green). Each button has a small square checkbox centered below it. Below these buttons is a "Valider" button. At the bottom of the interface, there are three buttons: "Revoir" on the left, "Pédagogie" on the right, and "Valider" in the center.

La barre de boutons

- Le bouton **Redémarrer** permet de redémarrer la partie.
- Le bouton **Liste** permet d'afficher l'ensemble des Progrès, Exercices, Jokers et Chances
- Le bouton **Correction** permet de faire une correction des points attribués par domaine, et par équipe.
- Le bouton **Vitesse** permet de choisir la vitesse de progression du pointeur sur la roue (Lente / Moyenne / Rapide)
- Le bouton **Quitter** permet de quitter le logiciel

Liste des diapositives



Permet

- de réafficher la diapositive
- ou de faire apparaître la pédagogie correspondante (si elle existe)

Une coche placée avant l'intitulé signale que cette diapositive a déjà été sélectionnée durant la partie en cours.

Les corrections

- La fenêtre Correction permet de modifier le nombre de points par équipe et par domaine en cas de fausse manipulation

Correction

	Rouge	Jaune	Bleue	Verte
Industrialisation	5 ▾	3 ▾	2 ▾	1 ▾
Achats - Appros	0 ▾	0 ▾	2 ▾	0 ▾
Planification	3 ▾	3 ▾	3 ▾	0 ▾
Production	0 ▾	2 ▾	2 ▾	6 ▾
Expéditions - Magasin	3 ▾	2 ▾	0 ▾	1 ▾
Service client	0 ▾	1 ▾	5 ▾	3 ▾

Quitter

- Le logiciel sauvegarde chacune des étapes du jeu
- Lorsque l'on clique sur le bouton **Quitter**, le système demande si l'on veut sauvegarder la partie
- Si l'on répond OUI, elle pourra être rappelée en ouvrant le fichier Planet dans les *Documents personnels* de l'animateur
- De même si la partie est interrompue pour cause de panne ou de mauvaise manipulation