

UNE PROMOTION ÉLECTRIQUE



MAE : MIEUX AVANCER ENSEMBLE
"UN SALAIRE, DES PETIT-DEJ ET DU FUN"



IAE NANTES
ÉCONOMIE & MANAGEMENT

Rédaction : Fátima FERNANDES HALMAOUI & Charlotte GEAY

Logo : Julien ALEXIS

Mise en page : Sirine BOUKRAA

LA PÉDAGOGIE PAR LE JEU, C'EST POSSIBLE...

Par **Amaury GRIMAND**, Professeur des Universités en gestion et responsable du M2 MAE Double Compétence en Alternance à l'IAE de Nantes

Il m'appartient d'introduire cette première newsletter rédigée par des étudiants du Master 2 MAE Double Compétence en Alternance. Cette lettre et l'expérience qu'elle restitue sont à l'image de la promotion : ludique et sérieuse, rationnelle et intuitive, disciplinée et agile, capable de cheminer de l'idée à sa mise en actes.

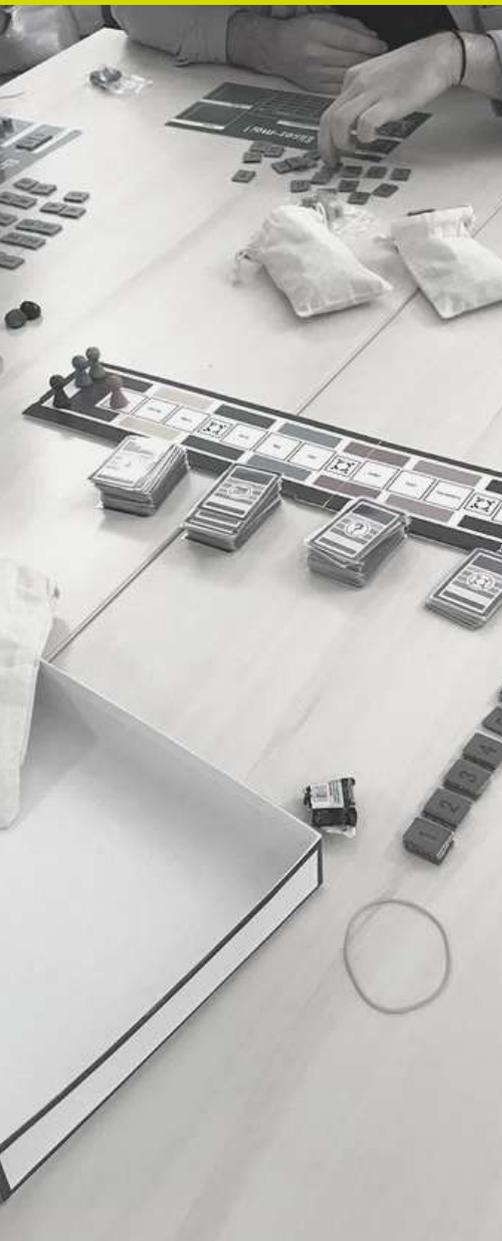
Cette capacité collective à gérer les paradoxes leur a été très précieuse pour mener à bien ce projet pédagogique original : comment enseigner la culture économique à travers le jeu ? Le pari était osé, et la lettre en témoigne, la réussite est au rendez-vous. Il leur a fallu en effet, dans un temps extrêmement contraint, élargir leur culture économique, puis la traduire, non pas en concepts et modèles mais sous la forme d'un jeu de société. Cette façon, à la fois simple et extraordinairement complexe, de faire rentrer l'économie dans le quotidien, de ne pas le réduire à un savoir expert mais d'en faire un bien commun, est un exercice d'une grande subtilité.

J'ai été, comme la plupart de mes collègues, impressionné par le résultat. L'origine multidisciplinaire des étudiants (droit, lettres et langues, écoles d'ingénieur, etc.) est sans doute pour beaucoup dans la richesse des productions collectives. Le responsable pédagogique que je suis voit bien sûr dans cette expérience pédagogique, non seulement une opportunité pour les étudiants d'enrichir leur culture économique, mais aussi de toucher du doigt les leviers et difficultés du fonctionnement en mode projet.

Cette expérience permet aussi de rendre justice à une qualité souvent négligée en gestion : l'imagination. Gérer, ce n'est pas seulement planifier, budgéter, contrôler... mais aussi imaginer des futurs possibles, des trajectoires dans lesquelles un collectif pourrait s'engager.

Que les étudiants qui ont participé à cette aventure en soient ici tous remerciés ainsi que mes collègues Mathias GUÉRINEAU et Véronique VOISSE, largement impliqués dans la réussite de ce dispositif.

« J'AI ÉTÉ,
COMME LA
PLUPART DE MES
COLLÈGUES,
IMPRESSIONNÉ
PAR LE
RÉSULTAT ! »



...ET STIMULANT !

Par **Julien ALEXIS**, **Fàtima FERNANDES HALMAOUI** et **Charlotte GEAY**

C'est dans le cadre d'une mutualisation des enseignements en Culture Économique (M. **Mathias GUERINEAU**) et en Management de Projet (Mme **Véronique VOISSE**) que ces jeux sont nés.

C'est en alliant nos compétences antérieures et celles acquises à l'IAE, que nous avons, en totale autonomie, construit l'intégralité des jeux (de leur imagination jusqu'à leur réalisation).

L'aventure débute le 7 novembre, avec pour objectif d'acquérir différentes notions économiques de manière ludique, afin de présenter le jeu à une autre formation de l'IAE.

Pour ce faire, nous avons un cahier des charges à respecter, à savoir: des impératifs liés à nos sujets, un budget déterminé (100 euros par groupe), une équipe désignée par les professeurs ainsi qu'une date butoire fixée au 16 janvier 2020.

Cela nous a permis de nous confronter à la gestion de projet de manière tangible, notamment la gestion des délais, des budgets, du design, de la dynamique du jeu afin de rendre accessible des notions complexes.

Nous avons été aidés dans ce projet par M. **Damien MARQUIS** (créateur et illustrateur de jeux), ainsi qu'**Anne-Sophie DOUAY** pour l'organisation de l'après-midi. Nous les remercions vivement tous les deux.

Cette première newsletter revient sur l'après-midi de restitution de ces jeux.

« UN CAHIER DES CHARGES À RESPECTER, UN BUDGET DÉTERMINÉ ET DES ÉQUIPES SURMOTIVÉES... »



INNOVOÏKOS

ÉCONOMIE DE L'ENVIRONNEMENT



Notre équipe projet se constitue de quatre personnes multi-compétences (diplômés d'ingénieur, d'architecte, de psychologie du travail et de philosophie) qui se sont réunies autour d'un projet commun : créer un jeu de société sur la thématique de l'Économie de l'environnement.

Aucun de nous ne disposait de compétences économiques à proprement parler, mais nous avons partagé nos compétences originelles pour mener à bien ce projet (de l'implication écologique de certains, aux talents graphiques d'autres, en passant par d'autres compétences transverses).

Au sein du groupe **Innovoïkos**, l'ensemble des membres ont joué un rôle crucial pour mener à bien notre projet !

De gauche à droite :

Vivien BAUMARD (ESCOFI) : Vivien fut notre designer et concepteur de la dynamique du jeu, son expertise et ses connaissances en matière de jeu et d'esthétisme furent un atout important.

Alice LE SAOUT (SNCF Réseaux) : Alice nous a beaucoup apporté sur l'historique et l'évolution du développement durable et l'environnement en France, mais sa prise de recul et son sens de l'observation fut notre second atout primordial.

Charlotte GEAY (EDF DRH Commerce Ouest) : Charlotte a su nous apporter ses connaissances et veilles théoriques sur des notions très techniques liées à l'environnement, mais aussi sa capacité de prise de décisions dans les moments de doutes qui fut notre troisième atout dans ce groupe.

Léa POINOT (DREAL Pays de la Loire) : Léa, notre cheffe de projet a su nous apporter ses ressources sur le développement durable, l'économie circulaire et les ODD, ainsi que sa capacité de gestion de projet qui nous a permis, avec l'ensemble du groupe, de créer Innovoïkos.

Innovoïkos, c'est la rencontre du latin *innovatis* et du grec *oïkos* qui signifient respectivement «rénovation» et «maison». Vous l'aurez compris, votre mission consiste à rénover votre petit chez-vous, mais pas à n'importe quel prix pour la planète ! Rénover c'est bien, mais choisir des matériaux respectueux de l'environnement, c'est mieux !



BANCO BANKER

LA BANQUE A PORTÉE DE MAIN

LE RÔLE DES BANQUES ET DE LA BANQUE CENTRALE

Sur les marchés financiers du monde, les banques et autres investisseurs se livrent une concurrence acharnée pour opérer les placements les plus lucratifs. Bienvenue dans Banco Banker ! Vous incarnez une banque commerciale dont le but est de placer votre argent et d'en retirer les bénéfices... **si possible** ! Pour cela, vous êtes aidés de collaborateurs **plus ou moins** compétents.



De gauche à droite :

Mathieu ROCHCONGAR (*Eiffage Energie Systèmes*) : nous pouvons affirmer que sa bonne humeur constante et son sens de l'humour ont apporté une touche de fraîcheur à ce projet, qualité essentielle dans un projet pouvant générer un certain stress.

Mathilde COGREL (*Case Law Analytics*) : sa prise de recul a été nécessaire pour pouvoir constamment s'assurer que les notions abordées dans le jeu seraient compréhensibles par tous les joueurs. Elle nous a permis de garder en tête que ce jeu devait enseigner des concepts économiques à des novices.

Hombeline CARON (*Qualytim*) : sa créativité et sa force de proposition ont été de réels atouts dans la construction du jeu, notamment pour le graphisme des éléments et la construction de la boîte.

Vincent LE TROUHER (*PWC*) : il a supervisé et participé à la conception et à la réalisation du jeu en mettant en oeuvre ses qualités de leadership. Il a réussi à identifier les compétences et les appétences de chacun afin de distribuer les tâches de façon pertinente et efficace.

Cédric BEZANNIER (*PWC*) : sa curiosité naturelle et son intérêt pour tous les aspects du jeu (mécanismes, graphisme, rédaction...) ont permis à Cédric d'être un membre totalement polyvalent dans ce projet.



AUTOPIA

HISTOIRE DE LA PENSÉE ÉCONOMIQUE



Le monde manque d'idées, cette pénurie est due aux frasques de la télé-réalité. L'économie terrienne ayant périclité, suite à une overdose de consommation et une carence en matière grise, l'humanité est aujourd'hui divisée en quatre clans. L'unique remède à ce fléau est conservé dans le monde d'**Autopia**.

Vous êtes missionné pour voler leurs comportements économiques et personnels, permettant ainsi à votre clan de sauver le monde.

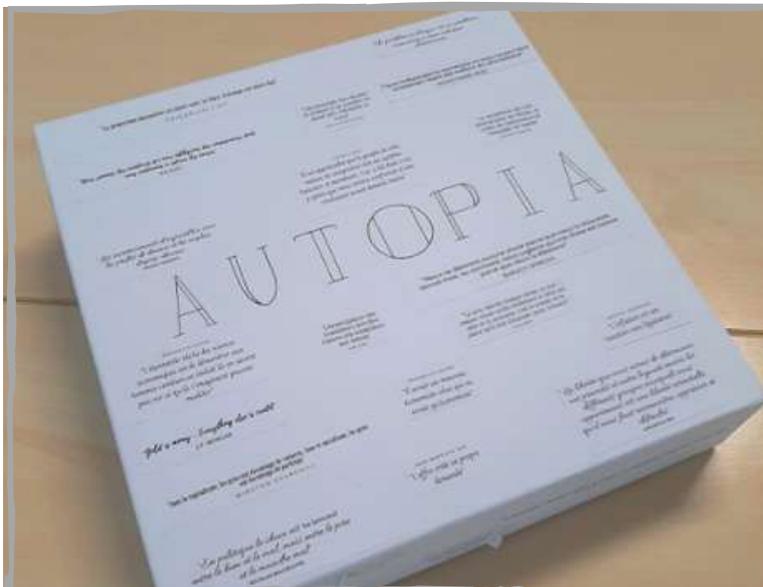
De gauche à droite :

Laura CARBONNIERE (*Thalès*) : Philosophe, elle a su utiliser son ancienne formation afin de mettre les concepts économiques en perspective vis-à-vis de problématiques plus contemporaines

Fàtima FERNANDES HALMAOUI (*QSE Conseil*) : Juriste en droit social, elle a été l'élément "bonne humeur" de l'équipe. Avec son esprit pragmatique, elle a su nous convaincre qu'un monde utopique était une bonne idée, trouvant même le titre de notre jeu (par accident, c'est ainsi que naissent les meilleures idées).

Julien ALEXIS (*Musée Dobrée*) : Chef de projet et Historien de l'art, Julien a su grâce à son sens de l'écoute et d'observation créer un groupe de travail dynamique et efficace. De plus, intéressé par les arts plastiques, il est à l'origine du plateau de jeu.

Dylan MORERA (*Département Loire-Atlantique*) : Philosophe spécialisé dans l'éthique, Dylan a mis en relief les tenants scientifiques de notre jeu. Ses talents de graphiste/illustrateur ont été précieux dans notre projet.



ELISEZ - MOI !

LE FINANCEMENT DE LA DETTE PUBLIQUE

Vous incarnez un chef d'état qui doit gérer le budget de son pays pendant l'année précédant l'élection présidentielle. Votre objectif au terme de cette année est d'être réélu, vous devez donc veiller à faire des choix budgétaires qui vous permettent de rester populaire auprès des citoyens. Pour ce faire, vous devrez gérer tour par tour vos revenus et vos dépenses, tout en faisant face aux événements aléatoires qui surviendront pendant la partie.

Chaque décision impactera votre budget et votre popularité.



De gauche à droite :

Thibaut PIERRE-HERVOUET (Mairie de Couëron) : Le gestionnaire dont la plastifieuse a sauvé toute une classe.

Alexia LANNUZEL (Techni-Up) : La rédactrice en chef des cartes (avec Thibaut et Baptiste bien-sûr).

Baptiste GAUTHIER (CGI) : Le chef de projet complètement satisfait de son équipe.

Mathilde GAUTHIER (Terrena) : L'auteure du groupe qui a conçu et rédigé les principes du jeu.

Thomas CALMON (MI-GSO PCUBED) : L'artiste qui a conçu le visuel du jeu et créé le prototype.



GANGS

MONDIALISATION, LIBRE-ÉCHANGE ET PROTECTIONNISME



Vous voilà donc projetés dans un univers de commerce parallèle, où les acteurs économiques se transforment en gangsters : sommes-nous si éloignés que ça de la réalité ? **À vous d'en juger !**

Plongez-vous dans l'univers de la mafia... incarnez un chef de gang et observez la stratégie que vous et vos adversaires élaborez au cours du jeu : vous n'êtes pas si loin des stratégies de bases observées dans les échanges commerciaux internationaux.

De gauche à droite :

Amélie RENARD (Région Pays de la Loire) : La journaliste infiltrée. Littéraire dans l'âme, elle observe le gang et rédige discrètement des dizaines de notes sur les événements en cours.

Raphaëlle GUILLET (Région Pays de la Loire) : Le parrain. Pédagogue de formation, ses capacités d'explication ont permis de convaincre ses hommes de main. Elle dirige le gang et assure le bon fonctionnement du système mafieux.

Sirine BOUKRAA (Groupe SOFIA) : La négociatrice. Spécialiste des langues, elle sait convaincre les clients. Pour développer le commerce, elle mise sur le design.

Mégane LUCAS (KPMG Avocats) : La comptable véreuse. Juriste dans une ancienne vie, elle sait jouer avec la législation et les règles économiques. Elle vérifie l'adéquation entre les flux entrants (les consignes) et les flux sortants (le projet final)





« UN PROJET SUR
DES FORMES DE
PÉDAGOGIES
INNOVANTES
PORTÉ PAR
L'UNIVERSITÉ DE
NANTES... »

DES RETOURS QUI FONT PLAISIR...

“Ce cours fait partie intégrante d’une réflexion plus large sur des formes de pédagogies innovantes portées par l’Université de Nantes et un projet que je développe depuis 2019. Mon objectif en tant qu’enseignant-chercheur est de mettre les étudiants dans une posture « de conception réflexive ». Ils doivent à la fois comprendre et intégrer des théories complexes (issues ici des sciences économiques) et les restituer sous forme de jeux qu’ils conçoivent et fabriquent de A à Z.

Les compétences acquises sont riches, car à la fois disciplinaires (économie internationale, de l’environnement, finance, etc.) et transverses (management de projet, conception et fabrication).

C’est selon moi une manière de construire chez nos étudiants une façon d’appréhender des problèmes complexes au travers d’un aller-retour permanent entre le monde des idées abstraites et le « faire » qui s’inscrit dans une réalité matérielle.

Et encore une fois, je souhaitais leur dire bravo, car la mission proposée n’était vraiment pas gagnée d’avance !”

Par **Mathias GUERINEAU**, enseignant du module “Introduction à l’Économie”, Maître de Conférences en Management de l’Innovation et co-directeur du M2 MI.



“Au-delà de ses aspects ludiques et conviviaux, cet après-midi consacré aux serious games propose aux étudiants en alternance une démarche originale d’apprentissage leur permettant de se familiariser aux concepts de l’économie et du management.

Ce choix pédagogique a permis une implication importante des étudiants qui ont dû, en équipe, concevoir et construire les jeux proposés puis les tester à l’aide des participants.

Les étudiants ont montré leurs capacités à mobiliser des connaissances académiques mais aussi à imaginer des situations ou des scénarios qu’ils auront l’occasion de retrouver dans le contexte de l’entreprise. Ils ont dû faire preuve d’imagination, de créativité et faire appel à leurs capacités à travailler en équipe ; ensemble de qualités qu’ils seront à même de mettre en œuvre dans le cadre du monde professionnel.

Tout au long de ce moment de serious games, les étudiants auront montré leur motivation, leur volonté d’implication et leur capacité à animer les différents ateliers”.

Par **Pascal GOUREAUX**, Agrégé d’économie et gestion et Responsable du M1 MAE Double Compétence en Formation Continue à l’IAE Nantes



DES RETOURS QUI FONT PLAISIR...

"En découvrant les jeux dans leur version finale, j'ai d'abord été impressionnée par le « livrable » : plateau de jeu, cartes, pièces miniatures, ... tout est là ! Puis en jouant, les scénarios se dévoilent et traduisent la créativité et les phases préalables de test et de validation. Le tout dans une ambiance détendue mais qui révèle le sérieux de préparation et la capacité à animer la séquence.

Un résultat bluffant compte tenu du temps imparti ! Il témoigne de l'investissement des groupes dans ce projet autour d'un sujet complexe et ambitieux : la culture économique. C'est là une belle démonstration de la capacité à travailler en « mode projet » avec un « état d'esprit agile » tant dans la dimension humaine que technique : un atout que les étudiants mobiliseront bien au-delà de cet exercice.

Un seul regret : ne pas avoir eu le temps de tester tous les jeux ! Mais on repart d'humeur joyeuse et joueuse..."

Par **Véronique VOISSE**, Enseignante du module "Management de Projet",
Intervenante professionnelle associée à l'équipe pédagogique du M2 MAE Alt



"J'ai découvert pour la première fois le cours de Mathias Guerineau et l'après-midi de présentation des jeux. Je trouve l'initiative excellente d'utiliser des formes pédagogiques innovantes telles que le jeu sérieux afin de faire découvrir et comprendre des notions complexes d'enseignement.

L'après-midi de présentation a été une vraie réussite à mon avis, les autres étudiants et les enseignants présents ont eu l'air d'avoir pleinement apprécié le travail des étudiants. Je ne peux bien évidemment pas juger de la notion économique transmise à travers les jeux, mais pour les avoir suivis dans la conception des prototypes, je trouve qu'ils ont réalisé un travail remarquable quant à la qualité des projets exposés, tant sur le plan matériel et présentation que sur le plan mécanistique des jeux.

Mon intervention a été très enrichissante pour ma part, mais je pense également très utile pour les étudiants pour leur permettre d'avoir des notions sur la conception et la fabrication d'un prototype de jeu qui leur a servi de base pour exposer leur modèle économique. Les étudiants étaient vraiment très à l'écoute et très demandeurs de conseils sur la direction à suivre et le suivi de leur travail. J'ai vraiment beaucoup apprécié cette intervention".

Par **Damien MARQUIS**, Technicien Biologiste à l'UFIP Faculté des Sciences de Nantes,
intervenant en L3 pro Métiers du Jeu et du Jouet et Auteur de jeux de société

« UNE AMBIANCE
DÉTENDUE MAIS
QUI RÉVÈLE LE
SÉRIEUX DE
PRÉPARATION... »

...ET BIEN PLUS À VENIR.



Le premier moment de partage : découverte de nos personnalités lors du premier cours d'Accompagnement du Projet Professionnel

Comme exprimé lors de la réunion tripartite, c'est avec plaisir et fierté que nous vous présentons ce premier numéro de newsletter, issue d'un formidable travail de intelligence collective.

Ce projet est né d'une volonté de partager avec l'ensemble de nos tuteurs entreprises un peu de notre quotidien à l'IAE.

Nous tenons à remercier l'ensemble de nos camarades du M2 MAE ainsi que nos professeurs pour leur implication dans la réalisation de ce projet naissant.

Notre présence à l'IAE est aussi enrichissante que motivante, mais nous sommes toujours ravis de reprendre le chemin de l'entreprise tous les lundis matins.

L'équipe de rédaction

Et dans le prochain numéro...

- Retours d'Expériences sur les alternances (REX)
- Reprise de flambeau : à la recherche de la promotion 2020/2021...
- Et bien plus...