

Jeux d'entreprise (JEUX601_GREHTN)



En bref

- > **Langues d'enseignement:** Français
- > **Méthodes d'enseignement:** En présence
- > **Forme d'enseignement :** Cours magistral
- > **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Description

Le module consiste à gérer virtuellement un resort situé à Phuket (Thaïlande) Le module alterne des prises de décisions sur les variables du jeu (prix, communication, RH, finance) et des challenges qualitatifs sur des domaines variés.

Objectifs

- # Développer une capacité de diagnostic concurrentiel
- # Mettre en pratique un esprit de synthèse
- # Manager l'équipe et gérer des conflits
- # Gérer l'incertitude et le temps
- # Réagir face à des situations de crise

Heures d'enseignement

TD	Travaux Dirigés	16h
----	-----------------	-----

Pré-requis obligatoires

Bases en finance, marketing

Manipulation des fonctions de base sous Excel

Plan du cours

Le module consiste à gérer virtuellement un resort situé à Phuket (Thaïlande) Le module alterne des prises de décisions sur les variables du jeu (prix, communication, RH, finance) et des challenges qualitatifs sur des domaines variés :

- Plan stratégique : cible, définition du concept, de la proposition de valeur, business plan (compte résultat prévisionnel)
 - Communication on line : création de support de communication
 - Indicateurs cibles : identifier 4 indicateurs qui seront objectivés
 - Tableaux de bord : sous Excel, construction des outils de pilotage de l'activité (indicateurs financiers, RH, marketing)
 - Création du site Internet : architecture et plan du site sur carte heuristique. Réflexions autour du contenu en matière de parcours client, tunnel de conversion et référencement
 - Note de conjoncture : note de synthèse sur le marché
 - Stratégie digitale : politique référencements naturel & payant - usage des réseaux sociaux
 - Challenge audit : détournements de fonds à retrouver
 - Référencement TO : brochure à l'attention des TO pour intégrer leur catalogue
 - Levée de fonds : présentation (5 minutes) d'un projet à des business angels ; 300 000 € à lever
-

Compétences visées

Développer une capacité de diagnostic concurrentiel

Construire des outils d'aide à la décision

Extraire l'information et la rendre exploitable

Manager l'équipe et gérer des conflits

Gérer l'incertitude et le temps

Réagir face à des situations de crise

Bibliographie

 **Ouvrages recommandés :**

 Garette B., Dussauge P., Durand R., Strategor, Dunod, 6ème édition, 2013

🔗 Godard C-E et Godard S., Le petit contrôleur de gestion, Dunod, 2014

🔗 Lendrevie J., Lévy J., Lindon D., Mercator - théories et nouvelles pratiques du marketing, Dunod, 11ème Ed., 2014

🔗 Frochot et P. Legohérel, Le Marketing du Tourisme, Dunod, 3ème édition, 2014

🔗 Dupuis J., Eouzan G., Michalon C., Webmarketing : Définir, mettre en pratique et optimiser sa stratégie, Ed. ENI, 2ème Edition

🔗 **Presse spécialisée & web :**

🔗 L'écho touristique

🔗 <http://www.journaldunet.com/>

🔗 <http://www.orourkehospitality.com/blog/>

Libellé court : JEUX601_GREHTN

Nature : EC

Infos pratiques

Lieux

➤ Thonon-les-Bains (74)