

ANTI^{EDITIONS}KERA

La formation par la simulation

Jeux d'entreprises
Business games
Serious games



ANTI^{EDITIONS}KERA



DÉFIMAX

Initiation à la prise de décisions



PLANMIX

Jeu à dominante marketing



SIMGEST

Jeu multifonctions généraliste



CREASIM[®]

Création d'entreprise



STRATINOV

Stratégies d'innovation



SIMUPAG

Pilotage d'agence bancaire



ANTIKERA^{EDITIONS}

Le principe



DUREE

- Séminaires de 1 à 3 jours



DIFFICULTE

- BAC +1 à BAC +3 et au-delà



PUBLIC

- **Formation initiale** (Ecoles de commerces, Ecoles d'ingénieurs, IUT, BTS, LP,...)
- **Formation continue** (Porteurs de projet, créateurs d'entreprise, chefs d'entreprises, cadres, commerciaux, ...)



EFFECTIF

- 8 à 36 participants par jeu



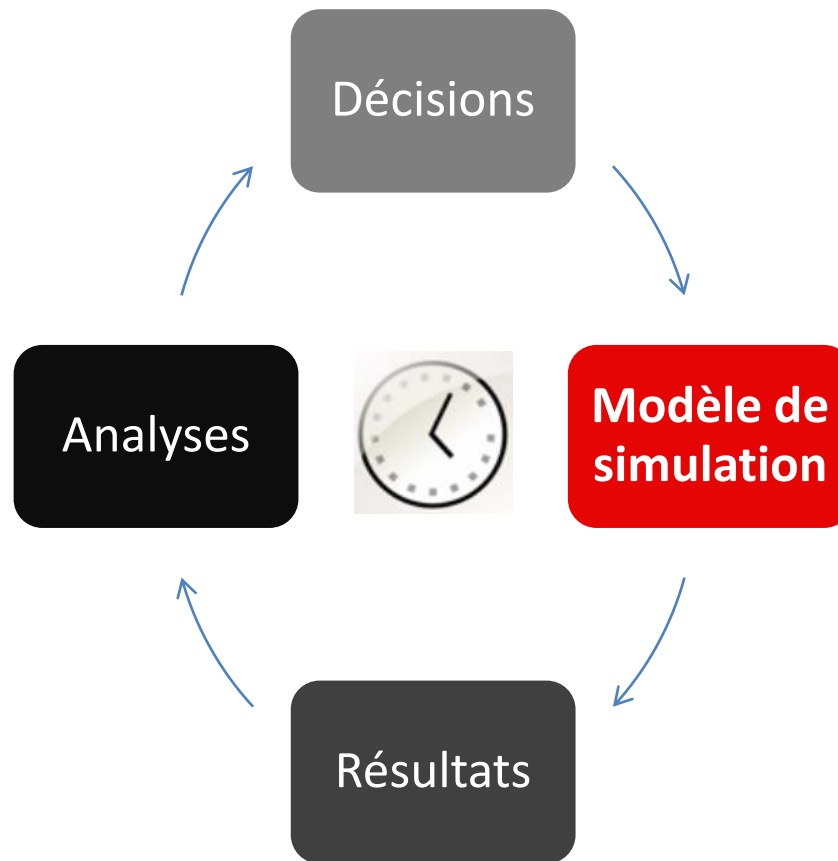
ANTIKERA^{EDITIONS}

Le principe

3 à 6 équipes en concurrence sur un même marché

Une équipe = une entreprise

Une période = un an d'activité simulée





ANTI^{EDITIONS}KERA

Les supports



MANUELS

- Manuel du participant
- Manuel de l'animateur
- Manuel de l'opérateur



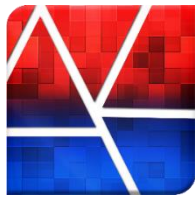
DOCUMENTS D'ANIMATION

- Feuilles de résultats, notes explicatives, documents à renseigner, outils d'aide à la décision...



LOGICIEL DE SIMULATION

- Module d'aide à la décision
- Module de simulation
- Module de synthèse



ANTIKERA^{EDITIONS}

Les objectifs



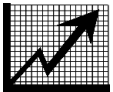
DECOUVERTE DE L'ENTREPRISE

- Terminologie spécifique
- Interdépendance des fonctions
- Principes de gestion



TRAVAIL EN EQUIPE

- Organisation et partage des tâches
- Discussion, négociation, consensus
- Synergie des compétences, cohésion



MISE EN SITUATION

- Simulation de cas concrets
- Problématiques fidèles à la réalité
- Prise de décisions, analyse de résultats



ANTIKERA^{EDITIONS}

Les thèmes



CREATION ET GESTION D'ENTREPRISE

- **Business model et Business Plan**
- **Développement commercial, suivi d'activité**



STRATEGIE D'INNOVATION

- **Stratégies de développement**
- **L'innovation comme vecteur de croissance**



POLITIQUE COMMERCIALE, MARKETING

- **Segments de clientèle, couple produit-marché**
- **Relations demande-prix-publicité**



FINANCES ET COMPTABILITE

- **Compte de résultat, bilan, trésorerie**
- **Indicateurs financiers de performances**



ANTIKERA^{EDITIONS}

Points forts



COMPLEXITE MODULABLE

- Planning et contenus adaptables au public
- Des options pour aller plus loin



COMPLEMENTAIRE AUX ENSEIGNEMENTS THEORIQUES

- Introductions de notions
- Consolidation de savoirs, approfondissement



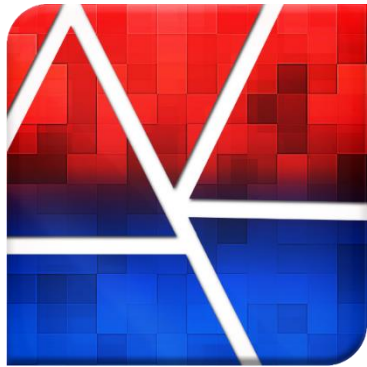
LOGICIELS ADAPTES

- Nombreuses fonctionnalités et indicateurs
- Facilitent et enrichissent l'animation



EXPERTISE

- Plus de 30 ans d'expérience dans l'ingénierie de la formation par la simulation



ANTI^{EDITIONS}KERA

La formation par la simulation

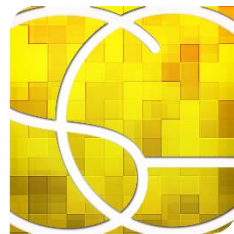
Jeux d'entreprises - Business games



DÉFIMAX



PLANMIX



SIMGEST



CREASIM®



STRATINOV



SIMUPAG

www.antikera.com