



SOCIETE UTILISATRICE

Nom de la société :	CIPE
Secteur d'activité	Organisme de formation spécialisé en Pédagogie Active®, Editeur et diffuseur d'outils pédagogiques
Chiffre d'affaires annuel	600 k€ en 2016
Effectif	4
Nom et fonction du représentant	Bertrand Simon – Directeur Général
N° de téléphone	
e-mail	

SOCIETE PARTENAIRE

Nom du partenaire	Alpha Logistics Consulting
Nom du représentant (signataire)	Renaud Fontaine
N° de téléphone	
e-mail	


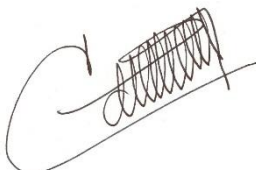
PROJET réalisé depuis 2015

1. Problématique	La notion de Supply Chain est complexe à appréhender dans sa globalité. Les acteurs de l'entreprise qui ne sont pas directement impliqués dans des activités logistiques ou des entrants dans ce domaine ont des difficultés à percevoir le processus « Supply Chain » à cause de son aspect transverse. La subdivision du travail et la segmentation des responsabilités dans le processus de création de la valeur ajoutée de l'entreprise renforcent cette difficulté.
2. Solution mise en œuvre (type d'organisation, de logiciel, d'équipements, autres...)	Comment démontrer efficacement cette notion de gestion transversale ? Une des manières de répondre à cette problématique est de proposer une cadre d'apprentissage par comprendre le fonctionnement du système logistique de l'entreprise. Nous avons développé un jeu d'entreprise sur le Supply Chain Management pouvant montrer les articulations du système logistique.
3. Objectif	L'objectif est de donc de concevoir, tester, valider et mettre à disposition un jeu de simulation des flux logistiques d'une entreprise industrielle.
4. Description de l'application (20 lignes maxi)	Nous avons créé un scénario reproduisant les étapes du processus de création de valeur d'une entreprise pour contextualiser le cadre de référence. A partir de ce cadre, nous avons mis en place une simulation complète du cycle logistique de l'entreprise. La simulation s'articule autour d'une boucle d'apprentissage caractérisée par les mots clés : Anticiper – Planifier – Exécuter . Les étapes d'Anticipation et de Planification permettent de poser le cadre de référence, puis l'étape d'Exécution permet de déployer la gestion du « flux physique » de la gestion des approvisionnements jusqu'à la distribution au client final, en incluant les aspects « reverse ». Le jeu explore également les dimensions « flux d'information » et flux financier ». Le système de jeu est modulaire et permet une adaptation aux besoins spécifiques de certaines organisations par l'ajout ou le retrait d'étapes optionnelles du jeu [par exemple la gestion d'une prestataire logistique]. Ce jeu s'appelle « Logistica, le jeu de la supply chain ».
5. Périmètre de l'application (fonctions, pays, sites, populations... concernés)	Le jeu est destiné aux écoles (enseignement général ou spécifique aux métiers de la logistique), aux entreprises, aux consultants-formateurs. Son périmètre de diffusion est déterminé en fonction de 2 aspects : Premièrement, la langue : le jeu est édité en version Française, mais nous envisageons de développer une version Anglaise pour élargir sa diffusion. Deuxièmement, la contextualisation : le jeu est construit sur un scénario géographiquement centré sur l'Europe. Nous envisageons de développer une

	contextualisation alternative centrée sur le continent nord-américain pour promouvoir le jeu outre-Atlantique.
6. Date de mise en œuvre	Le jeu est disponible à l'achat depuis le 15 mai 2017
7. Durée de la mise en place	16 mois, le développement ayant commencé en Janvier 2016
8. Nombre d'utilisateurs concernés	<p>Le potentiel est quasiment infini : tous les ans des gens choisissent un métier ou une fonction dans le domaine logistique. Des mouvements internes au sein des entreprises peuvent conduire des collaborateurs non logisticiens à occuper des postes en Supply Chain. Des fonctions supports [un très bon exemple est l'informatique] doivent pouvoir comprendre les enjeux logistiques de l'entreprise. Tant qu'il y aura des gens à former sur le domaine de la Supply Chain, il y aura des utilisateurs.</p> <p>Même remarque pour la formation initiale : plusieurs filières ou options, forment leurs étudiants à la logistique. Les enseignements peuvent être plus ou moins poussés, et "Logistica, le jeu de la Supply Chain"® permet de s'adapter aux objectifs de chaque enseignant.</p>
9. Difficultés rencontrées et réponses apportées	Le problème le plus difficile a été de trouver le bon équilibre accessibilité – complexité du module. Le jeu doit être facile d'accès tout en démontrant la complexité de l'articulation du système logistique, simple dans ses mécanismes mais en restant réaliste pour permettre une projection concrète.
10. Résultats obtenus (qualitatifs <u>et</u> quantitatifs)	A ce jour, plusieurs centaines de personnes ont été formées via ce jeu dans sa version test puis sa version éditeur. Le taux de satisfaction objectif est très élevé [sans toutefois avoir été mesuré], puisque toutes les organisations [entreprises et écoles] qui ont testé le jeu ont demandé à l'utiliser encore.
11. R.O.I. estimé	N/A
12. Perspectives d'évolution	Développement à l'international, avec une version Anglaise pour la version Européenne du jeu, puis une version adaptée au contexte nord-américain.
13. En quoi cette solution est-elle innovante ?	<p>Avant ce jeu, il n'existait pas d'outil de formation complet permettant de démontrer le concept de Supply Chain. L'approche classique de formation en logistique est segmentée par domaines ou sujets. Cette approche révolutionne la manière d'aborder la présentation de la transversalité de la Supply Chain.</p> <p>Cette solution innovante est soutenue par l'ASLOG, qui a reconnu la portée du jeu et qui le recommande pour l'apprentissage du concept de Supply Chain Management. Un protocole a été signé en ce sens en Janvier 2017.</p>
14. En quoi le projet a-t-il impacté les performances de l'entreprise ?	Les entreprises utilisatrices apprécient l'effet de décloisonnement porté par le jeu, sans que l'impact sur la performance globale des organisations ait pu être mesuré.
15. Le projet a-t-il une dimension développement durable ? (Si oui, précisez)	Boîtes en cartons recyclés et reprographie sur papier recyclé.

Signature et cachet du représentant
De la société utilisatrice

Signature et cachet du représentant
de la société partenaire

	<p>CIPE 40, Bd Edgar Quinet 75014 PARIS Tél. + 33 (0)1 40 64 59 18 R.C. Paris B 501 364 028 00020</p>		<p>ALPHA LOGISTICS CONSULTING 14 ALLÉE ÉDOUARD MANET 33600 PESSAC S JREN : 538 929 001</p>
---	---	--	--