

Dumbéa : une journée pour se glisser dans la peau d'un gérant d'entreprise

Nikita Hoffmann | Créé le 21.07.2022 à 07h29 | Mis à jour le 21.07.2022 à 16h29

[Imprimer](#)



Ancien dirigeant d'entreprise pour une filiale française d'un grand groupe industriel allemand, Yves Wilhelm a partagé ses conseils et stratégies à quelques élèves de STMG, ce jeudi. Photo Nikita Hoffmann

Jeudi, les élèves de terminale STMG du lycée Dick-Ukeiwë ont participé à la journée École Entreprise. Un moment durant lequel ils ont pu découvrir le monde de l'entrepreneuriat, en se prêtant à un jeu de simulation et en se faisant conseiller par des professionnels.

"Essayez d'avoir une vision à plus long terme : rien ne sert de baisser les prix d'un coup, faites-le gentiment". Assis à côté de Fonzo et ses camarades, Yves Wilhelm, ancien dirigeant d'entreprise, leur prodigue de précieux conseils. Recettes et dépenses, indice de notoriété, accord de marché, recherche et

développement... Autant de notions et de stratégies que ce retraité de 67 ans a apprécié partager avec les élèves de terminale STMG (Sciences et Technologies du Management et de la Gestion), jeudi, lors de la Journée "École Entreprise", organisée au lycée Dick-Ukeiwë.

Dispatchés dans quatre salles de cours, une soixantaine d'élèves, divisés en petits groupes, se sont affrontés sur un "jeu sérieux" nommé "Simuland", leur permettant de simuler l'activité d'une entreprise et d'assurer son bon fonctionnement. *"Il va falloir qu'ils agissent sur des fonctions de l'entreprise ; comprenant par exemple les salaires des employés, la quantité de production, les investissements que l'on peut faire... À chaque fois qu'ils prennent une décision, ça va avoir une conséquence sur la trésorerie ou les impôts par exemple"*, explique Mme Giraud, professeur coordinatrice de l'évènement.

À leurs côtés, plusieurs professionnels pour les guider et les conseiller sur les "bonnes" stratégies à adopter. *"J'ai la chance d'avoir une expérience professionnelle accomplie, donc ça me fait plaisir de leur transmettre. Quand j'étais plus jeune, j'aurais aimé que l'on m'explique deux trois choses, pour gagner du temps"*, partage Yves Wilhelm.

Dans la matinée, plusieurs tours de jeu se sont ainsi enchaînés. De son côté, le groupe de Fonzo, Marie-Hélène, Noeline et Allana, intitulé "Team Enesse", a souhaité miser sur la baisse du prix de son produit pour espérer réaliser plus de ventes.

Adopter la meilleure stratégie

Une stratégie certes efficace, mais *"trop facile"*, selon Yves Wilhelm. *"Quand on essaie de se différencier de ses concurrents, on a souvent tendance à baisser le prix. Mais le piège, c'est de baisser jusqu'à ne plus gagner d'argent"*, avertit le professionnel, sous les regards attentifs des quatre lycéens.

Pendant ce temps, une autre partie des élèves se sont prêtés à un challenge *"sur le terrain"*, à l'extérieur du lycée. Le but ? *"Répondre à des énigmes que leurs professeurs leur ont préparées, en allant directement poser des questions dans les entreprises aux alentours, c'est-à-dire autour du Mk2 et de Kenu-in"*, détaille Mme Géraud. L'objectif final étant de résoudre l'ensemble des énigmes dans un temps *"le plus réduit possible"*.

La journée s'est terminée par la remise de lots aux trois groupes gagnants, ainsi qu'à l'ensemble des autres élèves. *"Tout le monde gagne au bout du compte, car tout le monde a participé"*, sourit l'enseignante.

REPÈRES

Un travail d'équipe

Pour assurer le bon fonctionnement technique du logiciel Simuland, les élèves de terminale STMG ont pu compter sur la présence des BTS SIO (Services Informatiques aux Organisations).

Plusieurs rencontres dans l'année

Outre la journée École Entreprise, les élèves de STMG sont amenés à rencontrer des professionnels plusieurs fois dans l'année. Il y a quinze jours, ils ont ainsi participé aux Start-Up Games, un évènement consistant à présenter un projet innovant à un jury, lui-même composé de professionnels.

136 élèves de terminale STMG

se sont affrontés durant cette journée École Entreprise. Une partie s'est prêtée au jeu de simulation Simuland, pendant que l'autre tentait de résoudre des énigmes, sur le terrain. L'après-midi, ils ont inversé les rôles.