

Sim Game

Innovation 4MM, Jeux de simulation d'un projet grandeur réel

Un projet annuel sur une problématique donnée par une entreprise simulant l'organisation opérationnelle optimale dans le cadre d'un grand projet multimédia.

Une véritable équipe PROJET, jusqu'à 50 participants, encadrée par des consultants...

Au-delà des cours théoriques en management de projet (40 heures chaque année du cursus), nous souhaitons donner aux élèves la vision globale de ce qu'est un projet complexe en entreprise (refonte d'une infrastructure, mise en place d'un ERP, lancement d'un jeu vidéo, …), ainsi que des difficultés rencontrées (risques techniques et humains). C'est pourquoi nous avons développé une méthodologie pédagogique innovante et unique : les SIM GAMES.

Concrètement, le SIM GAME est un projet annuel reposant sur une problématique donnée par une entreprise et simulant l'organisation opérationnelle optimale d'un grand projet informatique ou multimédia. Tous les membres d'une promotion participent à ce SIM GAME.

Le SIM GAME vu des élèves :

- Un outil pédagogique présentant une vue globale en situation quasi réelle de la gestion de projet
- Il permet à un élève qui ne le pourrait pas en entreprise, d'être confronté à un projet ambitieux et complexe
- Un cas pratique à moyenne échelle
- Un projet fédérateur étudiants / vacataires / direction

En début d'année, les équipes projet sont constituées (Client, Maîtrise d'ouvrage, Maîtrises d'œuvre, …). Elles sont managées par des consultants spécialisés (organisation, support technique, qualité, sécurité, …).

En troisième et dernière année du cursus, nous introduisons des complexités supplémentaires :

- Les élèves répartis en équipes concurrentes, doivent répondre dans les 15 premiers jours à un appel d'offre. Des bonus pour l'équipe gagnante !
- les développements (informatiques et multimédias) sont faits par les élèves de première année et sont concentrés sur une seule semaine ; les élèves de troisième année jouant le rôle de chef de projet informatique. Nous appelons cela le Speed Coding.

Le travail des équipes est suivi grâce à des réunions d'avancement hebdomadaires et des comités de pilotage

mensuels.

Les SIM GAME font travailler en mode projet un grand nombre d'individus (entre 20 et 50 personnes suivant les phases) sur un sujet commun. Pour cela, il est nécessaire de mettre en place des outils de gestion de projet efficaces.

L'Institut utilise pour cela les outils collaboratifs les plus avancés.