

« Game of Drones »

Simulation de type « Escape Game », en ligne, avec des graphismes interactifs

Thèmes : PME, cessation des paiements, coup d'accordéon, calcul de rentabilité, prix de vente, investissement

**Game of
Drones**



© CCMP 2025

Auteur(s) : Anne PREVOST-BUCCHIANERI, François POTTIER

Établissement(s) créateur(s) : NEOMA BS

SOMMAIRE

I.	Résumé du cas	3
II.	Problématique du cas.....	3
III.	Objectifs pédagogiques.....	4
IV.	Public visé.....	4
V.	Déroulé de « Game of Drones »	4
A.	Conseils d’animation	4
1.	Durée de la simulation.....	4
2.	Animation.....	4
B.	Exemples d’écrans interactifs	5
VI.	Intégration du cas dans une séance pédagogique	11
VII.	Supports d’animation	11
A.	Fichier à destination des étudiants	11
B.	Fichiers à destination de l’enseignant	11
VIII.	Retour d’expérience	11
IX.	Examen.....	12

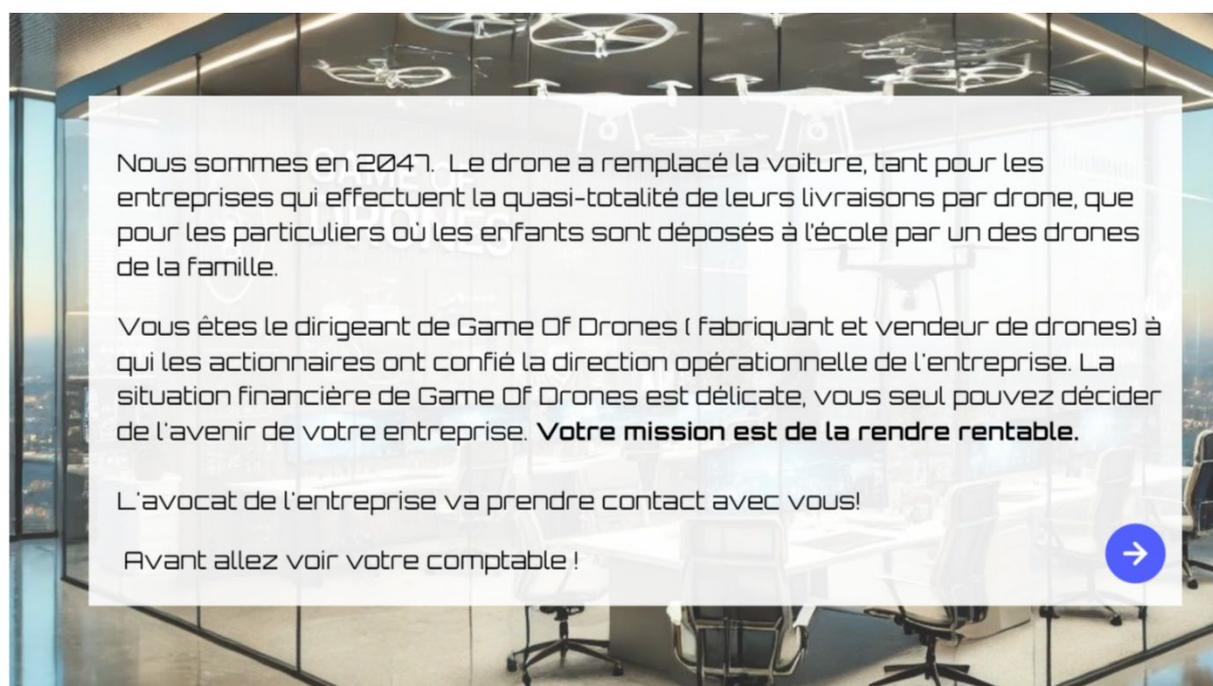
Game of Drones

PME, cessation des paiements, coup d'accordéon, calcul de rentabilité, prix de vente, investissement

I. Résumé du cas

Une entreprise fabriquant des drones connaît des difficultés financières, elle se pose des questions sur sa rentabilité actuelle et sur son éventuel état de cessation des paiements. Elle entrevoit un investissement pour améliorer sa situation financière, celui-ci nécessite l'entrée d'un nouvel actionnaire qui va poser des conditions à son investissement.

Contexte :



II. Problématique du cas

Le cas va aborder la notion de cessation des paiements et ses conséquences, mais aussi la technique du coup d'accordéon et ses incidences sur la valeur nominale des actions.

Une étude de la rentabilité actuelle (seuil de rentabilité) et des indications sur l'élasticité des ventes par rapport au prix permettront de déterminer un prix de vente optimal à même de restaurer la rentabilité. La question politique du pouvoir des actionnaires se trouvera aussi évoquée.

III. Objectifs pédagogiques

- Être capable de mesurer la rentabilité de l'entreprise. Puis, aidé par les perspectives de marché, être capable de choisir un prix de vente.
- Être capable de calculer la valeur actuelle des actions.
- Maîtriser la cessation des paiements et ses conséquences.
- Être capable de déterminer le nombre d'actions à créer lors de l'entrée d'un nouvel actionnaire.
- Comprendre le mécanisme du coup d'accordéon et en maîtriser les conséquences tant financières que politiques.
- Être capable de calculer l'annuité d'un emprunt à annuité constante.

IV. Public visé

M1 et au-delà.

V. Déroulé de « Game of Drones »

A. Conseils d'animation

1. Durée de la simulation

Il faut bien donner aux étudiants la consigne d'être méticuleux et de prendre le temps nécessaire à l'inspection des lieux et des indices.

Une durée de 1h30 en tout, pour les étudiants, est adaptée.

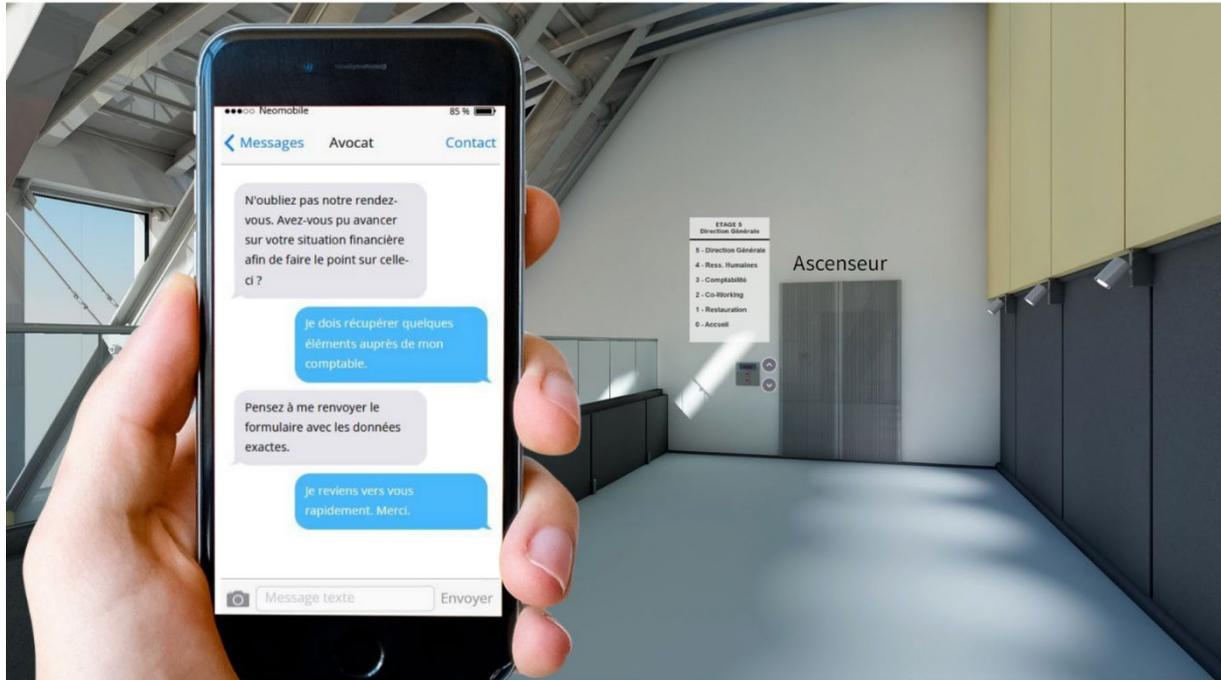
À la fin de la simulation l'enseignant pourra reformuler les différentes notions clés (calcul de rentabilité, fixation du prix de vente, cessation des paiements et modalités du coup d'accordéon).

2. Animation

L'*escape game* doit être traité en une seule fois, par équipe de 3 étudiants (ceci semble le plus adapté au regard des recherches, mais aussi de l'ingéniosité et de l'ouverture d'esprit pour cerner les énigmes).

Cet *escape game* a été conçu pour que les étudiants puissent être autonomes et ne se trouvent pas « bloqués » à une étape (ce qui est très frustrant pour eux et génère du désintérêt). La conséquence de ce choix est qu'ils peuvent être tentés de cliquer successivement sur les différentes réponses proposées jusqu'à trouver la réponse juste, et cela sans réfléchir. C'est pourquoi nous conseillons de demander aux étudiants, certes d'aller au bout de l'*escape game*, mais également de fournir dès l'atteinte de la dernière étape un document (Word, PowerPoint, Excel ou autre...) expliquant leurs différentes réponses, et notamment leur cheminement en termes de calcul pour les réponses chiffrées (un document type, sous Word, est joint au cas).

B. Exemples d'écrans interactifs



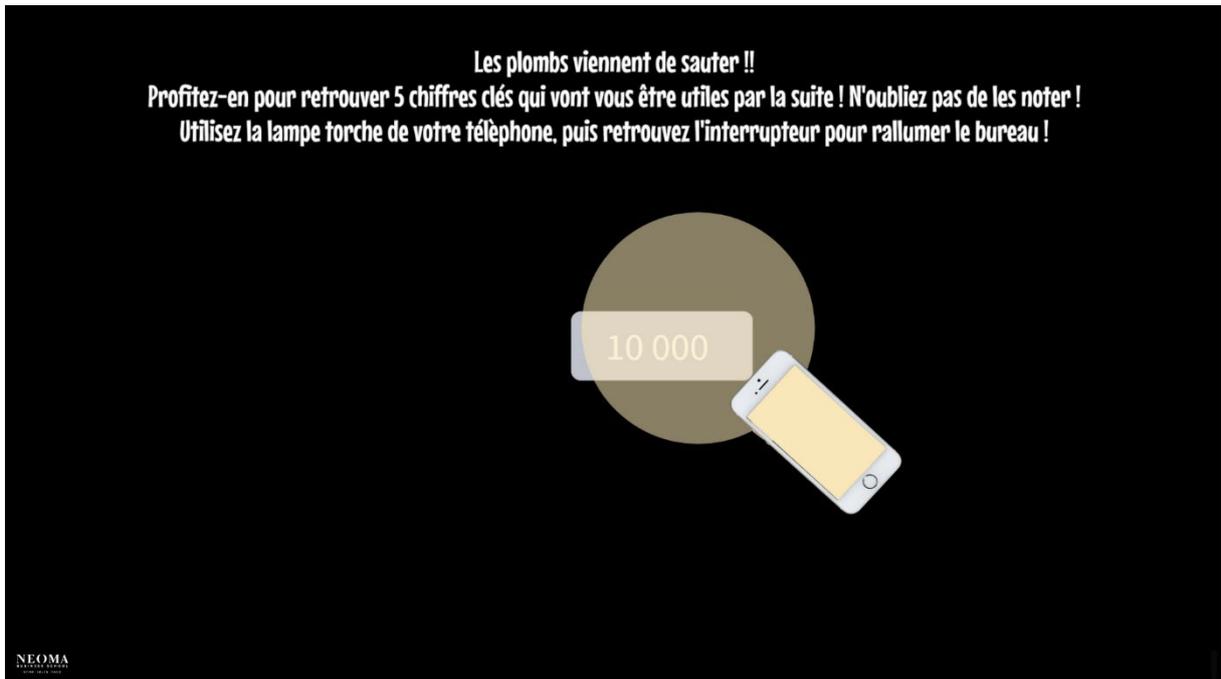
Se déplacer en cliquant vers l'ascenseur



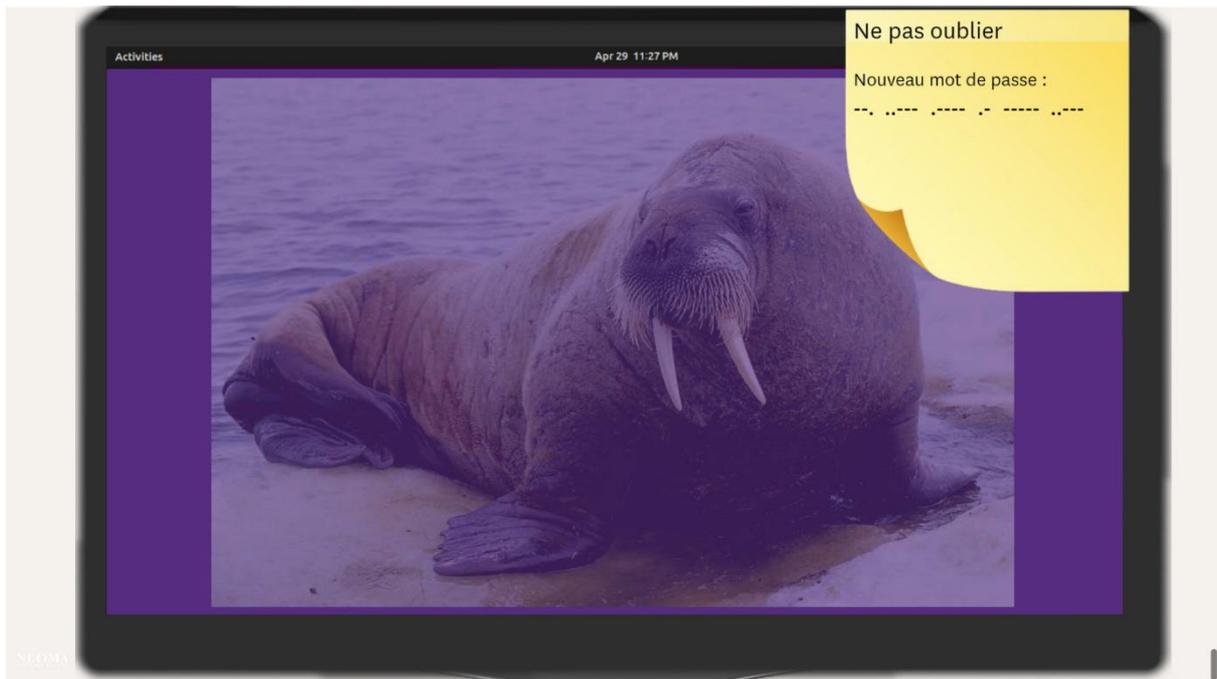
Il s'agit dans ce bureau d'ouvrir un coffre-fort et de se connecter à l'ordinateur en résolvant des énigmes : le code du coffre et le code d'accès à l'ordinateur



Il s'agit ici de récupérer les comptes de résultat en résolvant une énigme : trouver le mot de passe de l'ordinateur



Il faut, ici, trouver les chiffres qui permettent de rallumer l'interrupteur.



Une énigme en code Morse doit être résolue pour déverrouiller l'ordinateur.



Des questions et des énigmes permettent de préparer le Board Meeting à venir



100 000 drones

105 000 drones

30 000 drones

Quel serait le nouveau seuil de rentabilité en volume, avec ce nouvel investissement, en vendant au prix du marché?

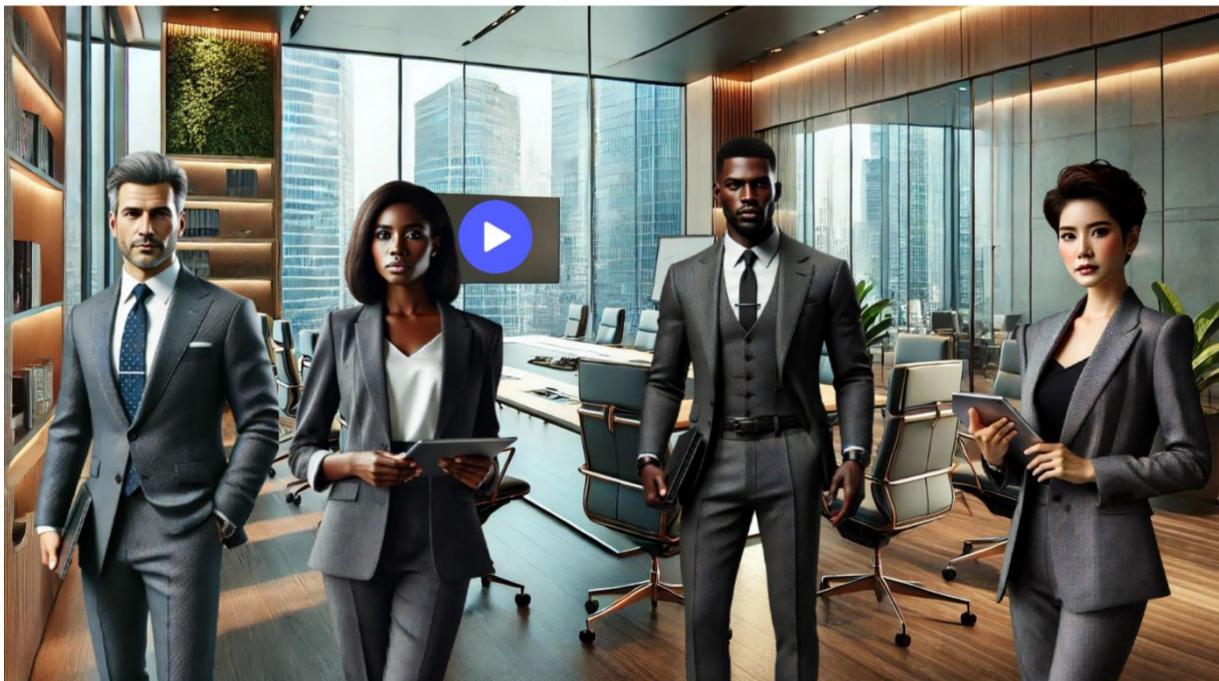
Les questions prennent la forme d'un dialogue avec les collaborateurs !



Le comité de direction se réunit pour évaluer l'opportunité d'accueillir un nouvel investisseur.



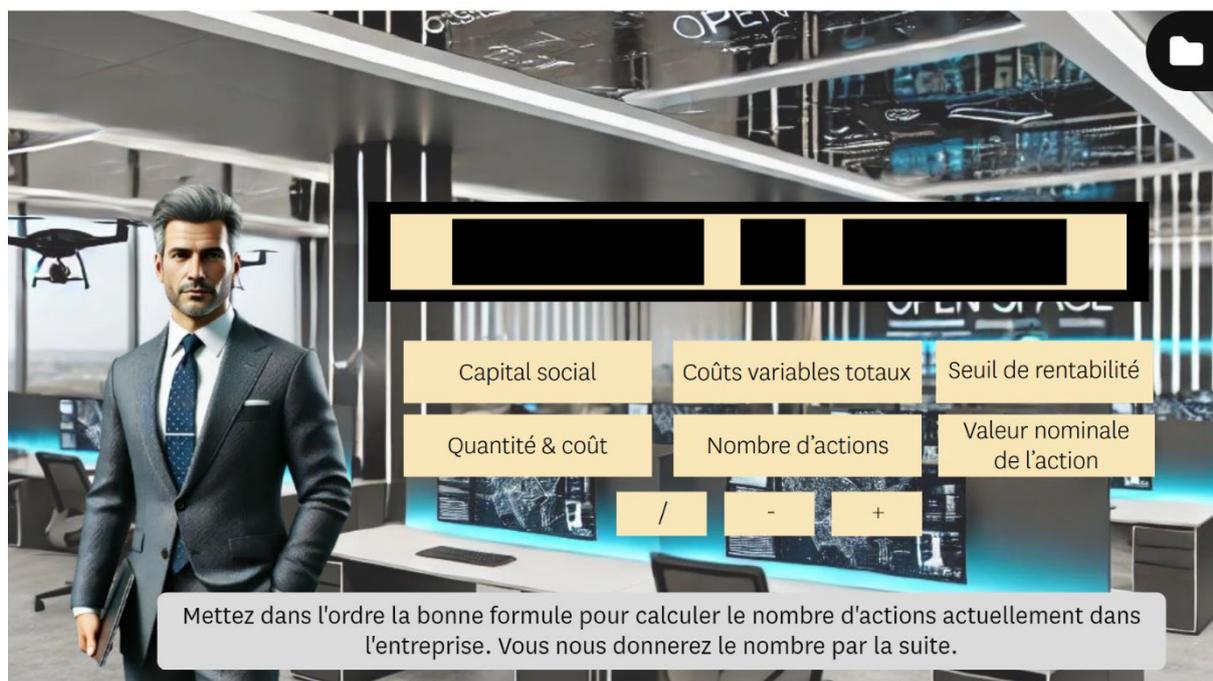
Mais, il existe des conditions...



Des vidéos sont projetées lors du Board Meeting pour introduire des notions clés !



Introduction à des notions comme le « coup d'accordéon » via les vidéos.



Des questions permettent ensuite de parfaire la maîtrise de ces notions

VI. Intégration du cas dans une séance pédagogique

Il est possible de présenter ces notions clés avant ou après *l'escape game* :

- la présentation du seuil de rentabilité,
- l'élasticité prix par rapport à la demande,
- le calcul de la valeur réelle d'une action,
- la cessation des paiements et de ses conséquences,
- le coup d'accordéon (assez technique avec diminution et augmentation de capital, et les conséquences sur la valeur des actions).

VII. Supports d'animation

A. Fichier à destination des étudiants

- Lien pour accéder à l'escape game :
<https://www.casestudies.ccmp.fr/gameofdrones/>
- Lors de l'achat de la licence, un login mot de passe personnalisé sera fourni à l'établissement.
- Document Word avec les questions

B. Fichiers à destination de l'enseignant

- Note pédagogique
- Deux fichiers PowerPoint d'animation :
 - Notions clés : cessation des paiements, coup d'accordéon, calcul de rentabilité, financement des investissements

Il appartient à l'enseignant de décider si ce PowerPoint des notions clés du cours peut être donné aux étudiants au début de la simulation.

 - Corrigé : réponses des QCM et des tests de connaissances dans la simulation

VIII. Retour d'expérience

Ce cas a été utilisé en M2.

Les points de vigilance : le PowerPoint « notions clés » reprend les points de vigilance.

De plus, il est préférable pour l'animateur d'être présent avec les étudiants dans la salle pour les assister, même si *l'escape game* est conçu pour qu'ils puissent progresser de manière autonome, l'objectif étant que chacun aille au bout de la simulation.

IX. Examen

Ce cas ne se prête pas du tout à un examen.

Si l'enseignant souhaite que cet escape game soit sanctionné par une note, il reste libre de déterminer la pondération, entre d'une part, le temps mis pour terminer l'escape game (et fournir en même temps le document explicatif de leurs réponses) et d'autre part la qualité de ce document explicatif.