

**DELIBERATION N°2024-25_057
de la commission de la formation et de la vie universitaire
de l'université de Franche-Comté**

Séance du jeudi 28 novembre 2024

17. Offre de formations :

**17.4 UE BIP Game of International supply chain for efficient logistics KIWI GAME pour l'IUT
Besançon-Vesoul**

La délibération étant présentée pour DECISION.

Effectif statutaire : 40	Refus de vote : 0
Membres en exercice : 39	Abstention(s) : 0
Quorum : 20	
	Suffrages exprimés : 22
Membres présents : 13	
Membres représentés : 9	Pour : 22
Total : 22	Contre : 0

Vu le code de l'éducation notamment l'article L.712-6-1 ;

Vu les statuts de l'Université de Franche Comté notamment l'article 41.

Les membres présents et représentés de la commission de la formation et de la vie universitaire de l'université de Franche-Comté, après en avoir délibéré, approuvent l'UE BIP Game of International supply chain for efficient logistics KIWI GAME pour l'IUT Besançon-Vesoul.

Besançon, le 28 novembre 2024

Pour la Présidente et par délégation,
Le directeur général des services

Thierry Camus



Annexe(s) / pièce(s) jointe(s) :

- UE BIP Game of International supply chain for efficient logistics KIWI GAME pour l'IUT Besançon-Vesoul

*Délibération transmise à la Rectrice de la région académique Bourgogne-Franche-Comté,
Rectrice de l'académie de Besançon, Chancelière des universités
Délibération publiée sur le site internet de l'université de Franche-Comté.*



CFVU

28 novembre 2024

Point n°17.5 – UE BIP Game of International supply chain for efficient logistics) KIWI / the KIWI GAME

VU le guide du programme Erasmus+ 2024 : : https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2023-11/2024-Erasmus%2BProgramme-Guide_FR.pdf

VU la délibération n° 2023-24_069 de la CFVU du 15/02/2024

Nombre d'ECTS :

3 ECTS

Dates :

Composante virtuelle : 10/02/2025 et 14/02/2025

Composante physique : 10/03/2025 au 14/03/2025

Nombre d'étudiants participant :

70 étudiants maximum, soit 1 classe de chaque établissement soit environ 25 par partenaire.

Public cible et prérequis :

Etudiants de premier cycle en gestion logistique dans les classes homologues des deux universités du consortium

La langue d'enseignement est l'anglais.

Disciplines concernées à l'uFC :

LP logistique et transports internationaux
IUT BV

Enseignant coordinateur à l'uFC :

Anne-Chantal DRAIN

Descriptif précis :

Ce BIP est un projet reconduit chaque année au sein des différentes universités du consortium, L'UNIVERSITE DE FRANCHE-COMTE, SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU OY en Finlande et UNIVERSITEIT GENT en Belgique. En 2025, le BIP est organisé à l'uFC.

L'objectif du BIP sera de développer les compétences non techniques (capacité à communiquer et à travailler dans des équipes/langues multiculturelles) et les compétences techniques (prévisions de vente, gestion de la chaîne d'approvisionnement, anglais, Excel...) des étudiants par le biais d'un jeu de simulation, KIWI GAME, dans lequel les étudiants doivent gérer la chaîne d'approvisionnement internationale de deux produits en équipe.

Contenu du BIP :

Gisel/Kiwi est un jeu sérieux qui reprend les maillons principaux de la chaîne logistique qui se joue sur excel et a été développé par un enseignant du département MLT. Il vise à former les étudiants sur trois activités principales d'une entreprise : les achats, la production et la distribution. Le principe du jeu est le suivant : les étudiants, répartis équipes internationales de trois ou quatre étudiants, doivent tenir le rôle de responsable logistique de l'entreprise pendant six mois. Ils doivent produire et distribuer deux produits :

- du sirop de kiwi en bouteilles
- du nectar de kiwi en packs

Leur entreprise possède trois usines sur deux continents

- Auckland
- Arnhem
- Vesoul

Ils doivent également assurer la distribution des composants par transport maritime depuis leur usine d'Auckland vers leurs usines de Vesoul et d'Arnhem, ainsi que le transport des palettes de produits finis, depuis leurs usines de Vesoul et d'Arnhem jusqu'à 10 entrepôts dans 10 villes européennes par transport routier. L'objectif du jeu est donc d'optimiser les flux et réduire les coûts, tout en assurant toutes les ventes. Au cours du jeu les étudiants devront développer plusieurs compétences : des compétences techniques, comme l'optimisation d'une chaîne logistique, la maîtrise d'Excel et de l'anglais, ainsi que des « soft skills » comme le travail en équipes interculturelles, ou la communication orale et écrite. Ils devront aussi utiliser, voire créer, des outils pour :

- Prévoir les ventes
- Optimiser les tournées
- Gérer les stocks
- Gérer la production
- Gérer le personnel

Objectifs pédagogiques :

L'intérêt pédagogique réside dans le fait que le jeu permet des résultats immédiats. Les étudiants se rendent compte des conséquences directes que leurs décisions peuvent avoir sur les activités de l'entreprise. Il permet aussi de prendre en compte de multiples critères. Les étudiants peuvent comparer leurs résultats facilement et ils sont invités à analyser leurs erreurs, leurs difficultés et l'efficacité des méthodes qu'ils ont utilisées.

D'un point de vue plus global, ce BIP aura pour objectif de favoriser l'apprentissage à distance pour les prévisions et la conception de méthodes et d'outils de prise de décision. Il permettra une meilleure compréhension du travail en équipe dans des groupes multiculturels et à travers leurs présentations orales. A la fin du module, les étudiants devront être capables de gérer une chaîne d'approvisionnement internationale en s'étant adapté au groupe.

