

DÉLIBÉRATION N°2025-2026_032
de la commission de la formation et de la vie universitaire
de l'université Marie et Louis Pasteur

Séance du jeudi 04 décembre 2025

19. Blended Intensive Programme
- Kiwi Game

Effectif statutaire : 40 Membres en exercice : 40 Quorum : 20 Membres présents : 15 Membres représentés : 7 Total : 22	Refus de vote : 0 Abstention(s) : 0 Suffrages exprimés : 22 Pour : 22 Contre : 0
---	--

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

VU les statuts de l'Université Marie et Louis Pasteur notamment l'article 11.3.

Les membres présents et représentés de la commission de la formation et de la vie universitaire de l'université Marie et Louis Pasteur approuvent le Blended Intensive Programme Kiwi Game.

Besançon, le 04 décembre 2025

Le Président de l'Université Marie et Louis
Pasteur

Hugues DAUSSY



Annexe 19.5 : BIP Kiwi Game

Date de transmission à la Rectrice de la région académique Bourgogne Franche-Comté, Chancelière de l'université Marie et Louis Pasteur : 11/12/2025
Date de publication sur le site internet de l'université Marie et Louis Pasteur : 11/12/2025

Point n°18 – UE BIP Kiwi Game

VU le guide du programme Erasmus+ 2025 : https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2024-11/erasmus-programme-guide-2025_fr.pdf

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

Organisation Participation

Nombre d'ECTS :

3 ECTS

Dates

Composante physique : du 23 au 27 mars 2026 (5 jours sur place et 2 jours de voyage, les 22 et 28 mars 2026)

Composante virtuelle : 24 février 2026 et 05 mars 2026

Lieu : Université de Gand, Belgique

Enseignant coordinateur à l'UMLP : Anne-Chantal DRAIN

Nombre d'enseignants participant : cinq

Public cible et prérequis:

Etudiant Enseignant

Langue d'enseignement et de communication : anglais

Disciplines concernées à l'UMLP :

Licence Professionnelle, Logistique et transports internationaux de l'IUT BV
BUT 3 Management de la logistique et des transports de l'IUT BV

Consortium :

Université de Gand, Belgique

Satakunta University of Applied Sciences, Pori, Finlande

Université Marie et Louis Pasteur, Besançon, France

Descriptif précis :

Le BIP *Kiwi Game* est un projet pédagogique européen organisé en partenariat entre l'Université Marie et Louis Pasteur, Satakunnan Ammattikorkeakoulu Oy (Finlande) et Universiteit Gent (Belgique). Reconduit chaque année par les établissements du consortium, il se tiendra en 2026 à Gand.

Ce programme repose sur un jeu de simulation logistique, *KIWI GAME*, développé par un enseignant du département *Management de la logistique et des transports*. Il vise à placer les étudiants en situation réelle de gestion d'une chaîne d'approvisionnement internationale.

Les participants, réunis en équipes multiculturelles de trois à quatre personnes, incarnent le rôle de responsables logistiques d'une entreprise produisant et distribuant deux produits : du sirop de kiwi en bouteilles et du nectar de kiwi en packs. L'entreprise dispose de trois sites de production répartis sur deux continents (Auckland, Arnhem et Vesoul).

Le jeu consiste à piloter les activités d'achats, de production, de distribution et de transport (maritime et routier), tout en optimisant les coûts et les flux logistiques pour satisfaire la demande des marchés européens.

Type d'UE :

UEL Optionnelle Surnuméraire En remplacement d'une UE existante, si oui laquelle :

UE dans laquelle la note du BIP sera prise en compte :

- **pour les Licences professionnelle *Logistique et transports internationaux, Distribution et transports internationaux*** : UE4, « Management des réseaux de distribution », module VWDTM42 « Etudes de cas de transport et logistique »
- **pour les BUT 3 connectés : SAE6.01MSCC** - Contribution à un projet de digitalisation de la logistique ou de la mobilité

Contenu du BIP :

Le BIP s'appuie sur le jeu de simulation *Kiwi Game*, conçu pour représenter les principaux maillons d'une chaîne logistique. Ce support permet aux étudiants de mobiliser des compétences techniques et transversales à travers des situations concrètes.

Pendant la simulation, chaque équipe doit :

- prévoir les ventes sur plusieurs marchés
- organiser et optimiser la production sur trois sites
- gérer les stocks et les approvisionnements en composants
- planifier les tournées de transport maritime et routier
- répartir et coordonner les ressources humaines nécessaires à la production et à la distribution

Le jeu se déroule sur une période de six mois simulés. Les décisions prises ont des conséquences immédiates, ce qui permet aux étudiants de mesurer l'impact de leurs choix sur la performance de l'entreprise. L'analyse des résultats, des erreurs et des réussites constitue une partie essentielle du dispositif d'apprentissage. En parallèle, des temps d'échanges, de restitution et de présentation orale favorisent la réflexion collective et la communication interculturelle entre participants.

Objectifs pédagogiques :

Le BIP vise à développer à la fois des compétences techniques et des compétences non techniques (*soft skills*), essentielles à la gestion de projets internationaux.

Sur le plan technique, il permet aux étudiants de :

- comprendre et gérer une chaîne d'approvisionnement internationale ;
- maîtriser des outils de prévision et d'optimisation (Excel, modélisation logistique, gestion des stocks et de la production) ;
- s'initier à la prise de décision en environnement complexe et incertain.

Sur le plan transversal, il favorise :

- la collaboration au sein d'équipes multiculturelles et multilingues ;
- le développement de la communication orale et écrite en anglais ;
- la capacité à analyser collectivement des résultats et à en tirer des stratégies d'amélioration.

D'un point de vue global, il contribue à une meilleure compréhension du travail en équipe dans un contexte international, à l'adaptation aux dynamiques de groupe et à la construction d'une approche durable de l'apprentissage et de la décision.