

**Objectifs de la SAE en termes de compétences et d'acquis d'apprentissage visés**

**A l'issue de cette SAE, l'apprenant aura progressé sur les compétences suivantes du référentiel de la formation :**

- BC2.1 : Comprendre un problème et son contexte
- BC2.2 : Analyser le problème, formuler des hypothèses, le simplifier
- BC2.3 : Choisir la démarche/ la méthodologie, Concevoir des modèles
- BC2.4 : Développer, tester, comparer et valider des solutions

**Plus précisément, il sera capable de :**

- BC2.1 : Comprendre un système de production issu d'un cas réel et identifier les problèmes associés
- BC2.2 : Formaliser les connaissances et analyser le problème
- BC2.3 : Proposer et concevoir des solutions aux problèmes identifiés
- BC2.4 : Développer, tester, comparer et valider les solutions proposées

**Description de la SAE**

Décrire la SAE de façon la plus exhaustive possible :

1. Les objectifs principaux de la SAE : la/les problématiques à résoudre

Un cas d'étude réel issu de l'industrie automobile présentant les enjeux et l'importance de management industriel pour la production des voitures sera étudié; L'objectif est de montrer les différentes étapes de production et de confronter les élèves aux différents problèmes associés (gestion des stocks, gestion des flux, logistique ...)

2. L'organisation de la SAE (travail en groupe ? planning ? livrables ? contraintes ?)

La SAE se déroulera en deux temps :

- Une confrontation sous forme de cours interactif sera organisé afin de faire participer les élèves aux différentes étapes de production et les confronter aux différents questionnements
- Une mise en pratique sous forme de serious game avec un jeu de rôle et une organisation en équipe (entreprise) permettant aux élèves de répondre à une problématique liée à l'optimisation des flux pour la gestion des différents types de produits;

3. Ressources matérielles et logicielles

- serious game
- animateurs pour gérer le jeu

### Prérequis

### Références

1. Crouhy M., Greif M. « Gérer simplement les flux de production », Editions de Moniteur. La gestion industrielle, L. Dupont, Hermès, 1998.
2. The Goal: A Process of Ongoing Improvement, Eliyahu M. Goldratt et Jeff Cox, 2012.
3. <https://www.cipe.fr/jeux-et-formations/>