

PhonEthic

Jeu de plateau sérieux

.01.2023

Prépararé par :
Marie Rostan
Sébastien Dantec
Johana Ouanely



01

Contexte

Rappel des enjeux du
projet

L'essentiel

Quoi : Jeu sérieux (Coopération au sein des équipes + compétition entre équipes)

Qui : On incarne une entreprise qui veut vendre des smartphones de façon éthique

Pour qui : A destination d'étudiants et d'enseignants (17+ enseignement supérieur)

Où : Se joue en institution (établissements scolaires) mais peut être en libre accès

Pourquoi / pour quoi faire : Peut être un outil pédagogique intéressant / Montrer que faire des smartphones ET être éthique c'est possible.

- Se joue avec un animateur (pouvant exercer le rôle de la banque)
- Maximum 4 équipes (composées de 2-3 personnes).

Le commanditaire

- **Ensemble d'écoles et d'universités** (Art et métiers Chambéry, CentraleSupélec, Mines St-Etienne, U Bordeaux, URCA, Réseau figure, Fairphone, Ypatia) **autour du même projet.**
- **Attentes globales du commanditaire pour le jeu sérieux :** Montrer la tension qui existe entre dimension environnementale et sociale, entrepreneuriales, techniques et économiques.
- Informer sur la complexité de la gestion d'une entreprise fabriquant des téléphones en conciliant le tout avec des objectifs écologiques et sociaux.

Objectifs pédagogiques

Ce que l'on veut montrer par le jeu :

- Faire découvrir : stratégies commerciales; modèles d'affaires; pilotage du cycle de vie du produit, voire aux enjeux géopolitique ;
- Dépendance géographique pour extraire certaines ressources ;
- Épuisement des éléments métalliques / métaux critiques composant les smartphones;
- Peu d'éléments récupérés et faible taux de collecte en fin de vie du produit (pour recyclage des smartphones);
- Complexité des objets fabriqués, des minerais et terres rares qui les composent;

02

Nos missions

Se saisir des travaux précédents

- L'ancien prototype était trop complexe. Il y avait beaucoup d'éléments bloquants et lors d'une phase de test, aucun des groupes présents n'a réussi à démarrer la partie.
- Nous nous sommes créé un planning prévisionnel afin de segmenter le travail et d'avoir une idée d'ensemble de notre travail
- Nous avons fonctionné en méthode agile, en ayant des réunion avec nos commenditaires 1 fois par semaine

Refonte de l'ancien prototype

- Notre mission à été dans un premier temps de se saisir et de bien comprendre les enjeux et les attentes sur ce jeu
- De simplifier les règles du jeu, rendre le plateau de jeu plus attrayant et le parcours des joueurs autour de celui-ci plus fluide
- On a imaginé de nouvelles mécaniques, repensé le système de cartes afin d'y intégrer le quiz que l'animateur était censé poser, afin d'avoir un jeu le plus autonome possible et sollicitant le moins l'animateur (puisque dans un cadre scolaire il s'agirait d'un enseignant devant se rendre disponible pour plusieurs tables de jeu)
- Combiné en seul support d'utilisation simplifié, l'équivalent de trois documents de jeu distincts (l'actuelle plaquette entreprise)

Principe du jeu PhonEthic

- Être le premier à atteindre tous les objectifs KPIs de son entreprise, fixés sur le *plateau entreprise*
- Lancez votre dé et déplacez vous sur les cases autour de la carte du monde afin d'accomplir vos objectifs
- Dans ce jeu, vous devrez extraire des minerais, fabriquer vos smartphones et les commercialiser.
- Grâce aux *cartes Décision*, de nombreux choix s'offrent à vous pour diriger votre entreprise.
- Des *Aléas* interviendront tout au long de la partie et vous pousseront à prendre des décisions imprévues afin de maintenir votre entreprise à flot.
- Obtenez les meilleurs scores RSE possible et dépassez vos concurrents.

03

Contenu de la boîte et plateaux de jeu

Liste du matériel

Le jeu sera composé de :

- Plateau de jeu
- 4 Plaquettes entreprise et téléphone (1 par équipe)
- 48 Cartes Aléas
- 47 Cartes Décision
- 80 Cartes Quiz
- Jetons RSE
- Jetons minerais
- Monnaie (Europhones)
- Pions de déplacement
- Un Dé

The map is divided into four main regions, each with associated educational cards:

- North America:** Includes cards for Au (5000 Europhobos), Ag (3600 Europhobos), Cu (500 Europhobos), Zn (500 Europhobos), and Ni (180 Europhobos).
- Europe:** Includes cards for Pt (2000 Europhobos), In (2000 Europhobos), Mg (200 Europhobos), and Co (800 Europhobos).
- Asia:** Includes cards for Au (8000 Europhobos), Zn (400 Europhobos), In (2000 Europhobos), Sn (450 Europhobos), and Ni (180 Europhobos).
- Australasia:** Includes cards for Li (840 Europhobos), Co (750 Europhobos), Zn (500 Europhobos), and Ni (480 Europhobos).

Additional cards include 'Aléa' (mask icon), 'Cartes Décisions' (scales icon), and 'Quiz ?' (question mark icon). Two large pink boxes labeled 'Décision' and 'Quiz ?' are positioned over South America and Australasia.

Cartes Décision

Carte Décision

Mise en place d'une démarche de sobriété énergétique volontaire dans vos différents sites industriels



+2 Environnement

+20000 europhones

Pour le prochain déplacement rapide, pas de malus RSE environnemental

Carte Décision

Vous vous engagez à privilégier les transports terrestres ou marins pour votre chaîne logistique et à bannir le fret aérien



+1 Sociétal et +1 Environnement

+10000 europhones

- Font fluctuer les RSE
- Ont des effets immédiats/ou prochains
- Font gagner/perdre des Europhones

Cartes Aléa

Carte Aléa

Les entreprises ayant une faible
attache à l'environnement provoquent
un conflit avec les populations locales.



Condition : avoir moins de 4
en RSE environnement

Effet : -1 RSE sociétal
-10 000 europhones



Carte Aléa

Vous fusionnez avec un géant de
l'industrie vous conférant une position
dominante. Cela crée une situation de
concurrence imparfaite en votre faveur.



Effet : -10000 Europhones pour
vos concurrents et + 20000 pour
vous

- 1 RSE Sociétal
+1 RSE Gouvernance



- Font fluctuer les RSE
- Ont des effets immédiats/ou continus
- Font gagner/perdre des Europhones
- Touchent une ou plusieurs équipes ou une zone du plateau selon le symbole en bas à droite de la carte

Cartes Quiz

Carte Quiz

Dans quel pays trouve-t-on le plus de Cobalt ? a. Chine b. Chili c. Russie d. République Démocratique du Congo e. République tchèque

d

En cas de bonne réponse:

+1 jeton cobalt

En cas de mauvaise réponse:

-1 jeton cobalt OU coût de l'extraction d'un cobalt (si le joueur n'a pas de jeton)

Carte Quiz

Citez deux des minerais les plus exposés aux ASM (mines artisanales).

Cobalt, Cuivre, Étain, Or

En cas de bonne réponse:

+ 2 000 europhones

En cas de mauvaise réponse:

- 1 000 europhones

- Font fluctuer les RSE
- Font gagner/perdre des Europhones
- Permettent de tester les connaissances ou l'apprentissage

Nom de l'entreprise

Pays où se situe le siège de l'entreprise et le nombre de salariés qu'elle emploie

Descriptif des valeurs de l'entreprise

KPIs à réaliser pour terminer la partie

Ensemble de minerais à récolter pour concevoir 250 000 smartphones

Prix de vente des smartphones selon les régions

World of the Société

World of the Société est une entreprise qui...

Objectifs (KPIs)

- KPI 1 :
- KPI 2 :
- KPI 3 :
- KPI 4 :
- KPI 5 :

Minerais nécessaires pour 250 000 smartphones

| | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|
| Minéral 1 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Minéral 2 | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| Minéral 3 | ○ | ○ | | | | | |
| Minéral 4 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | |
| Minéral 5 | ○ | ○ | ○ | | | | |
| Minéral 6 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| Minéral 7 | ○ | | | | | | |
| Minéral 8 | ○ | ○ | ○ | | | | |
| Minéral 9 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | |
| Minéral 10 | ○ | ○ | ○ | | | | |

ACCES RSE

| | | |
|-------------|--|---------------|
| Gouvernance | | Société |
| Social | | Environnement |

Impactes des ventes

- En Amérique
- En Asie
- En Océanie
- En Amérique du Nord
- En Amérique du Sud
- En Europe
- En Afrique

Stockage

Merci

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, and includes icons by **Flaticon** and infographics & images by **Freepik**

Please keep this slide for attribution