



# BUSINESS GAME SCHOOL®

BILAN SESSIONS:

*CLASSE 302 : 18-20 & 25 NOVEMBRE 2020*

*CLASSE 303 : 10-11-12 FÉVRIER 2021*

COLLÈGE NESTOR DE KERMADEC



# BUSINESS GAME SCHOOL

## UN DISPOSITIF DE L'ASSOCIATION ODYSSEE

ÉDITION COLLEGE NESTOR DE KERMADEC

### ÉQUIPE ENCADREMENT & LOGISTIQUE

ÉTABLISSEMENT	COLLEGE NESTOR DE KERMADEC
CHEF D'ÉTABLISSEMENT	Mme Hélène KANCEL
LOGISTIQUE	Mme LOISEL
CHEF D'ÉTABLISSEMENT ADJOINT	M.NDOBO
CHEF DE PROJET CITÉ ÉDUCATIVE	Mme Magalie HEBREU

### NOS CHEFS D'ENTREPRISE-INTERVENANTS ODYSSEE

M.Franck SAINT-ETIENNE - BUSINESS UNIT & MANAGEMENT  
M.Ludovic LISON - GESTION & FINANCEMENT

### CHEFS D'ENTREPRISE INVITÉS

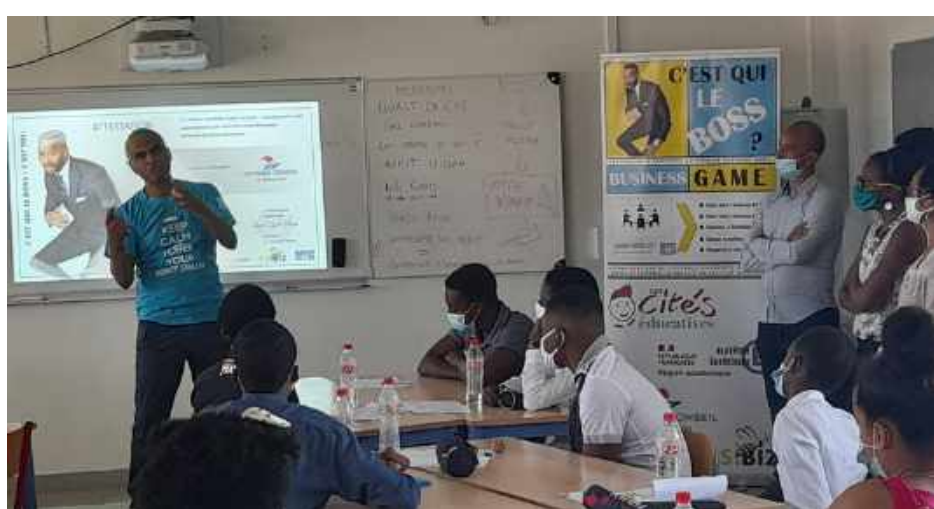
KRYS- Producteur et Artiste international-disque d'or  
Davis Drumeaux - Gérant en restauration et événementiel  
Anne-Gaelle Lubino: Gérante du Café Papier

### LES ELEVES INSCRITS / CLASSE DE 3E / 302

BOYD Kori, COMBES Catherine, COX Amélia, DESIR Christy, DESROSIERS Jessica, GOINDIN Escarla, GUILLAUME Angélica, JEAN -CHARLES Orlando, JORGE SANCHEZ Tommy, JOSEPH Loubins, LOUISTE Merline, MANLIUS Mikael, MARCELUS Stecy, MAYOUTE Cassandra, MONBRUN Chetai, NOEL Eloisha, OUIYA Wesley, PATAY Nickolay, PHILLIP Tatiana, REGISTE Kurt, ROBERTS Khalil, SAINTIL JEAN-BAPTISTE, Jean-Baptiste, SHILLINGFORD Johanëlla, VENANT Isabelle, VISCARD Daril, WILLIAM Iyann, WILLIAMS Elisa

### LES ELEVES INSCRITS / CLASSE DE 3E / 303

ANDREW Kerralyn, ANTOINE Anite, BERNADOTTE Mael, BREGMESTRE Rivaldo, CENATUS Witz, CLARUS James, CLEMENT Neisha, DURAND Ann, EPAMINONDAS Ludvilya, GUERRIER Jimaylens, GUISTE Bruce, GUSTELIA Lerohis, JEAN-JACQUES Mael, JOSEPH Darvens, LARONDE Faridah, MANICORD Maïlie, MATTHEW Mekhi, PIERRE Pitherson, PIERRE Samia, PIERRE CHARLES Kisha, QUISTIN Marie - Ange, THOMAS Ebentz, REYNOSO REYES Daritza, REYNOSO REYES Emely, ROMAIN Nicole, SAINT FORT Kelly, SONGO Lucie, TRINIDAD FELIZ Angel



**04- ETAT DES LIEUX -  
06 DISPOSITIF  
PEDAGOGIQUE  
& OBJECTIFS**

La volonté du ministère de l'Education Nationale et les particularités de l'économie Guadeloupéenne.

**13- RÉSULTAT &  
17 ÉVALUATION  
SESSION**

Deux angles d'approche pour apprécier la plus-value de cet atelier. Les retours subjectifs des participants et les chiffres clés.

**18 CHEFS D'ENTREPRISE  
INTERVENANTS**

Une co-animation pour maintenir une dynamique auprès d'un jeune public, avec une équipe de professionnels riches d'une grande expérience de dirigeants.

**07 BUSINESS GAME ?**

Comprendre comment une activité ludique à destination des plus jeunes peut offrir une véritable vision de l'entreprise et de ses opportunités. Une équipe et un dispositif 100% numérique

**20 CHEFS D'ENTREPRISE  
INVITES**

Leur retour confirme l'intérêt d'une telle action. Les échanges avec les jeunes ont été bénéfiques pour chacune des parties.

**21 PHOTOTEQUE**

Quelques clichés pour apprécier l'assiduité et l'implication des participants; ainsi que leur tenue vestimentaire appropriée.



# ETAT DES LIEUX

Le 2 décembre 2015, **le ministère de l'Éducation Nationale**, de l'enseignement supérieur et de la recherche a annoncé **une série de mesures visant au développement et à l'amélioration des relations École-monde professionnel dans l'ensemble de l'éducation nationale, y compris au collège et en lycée général et technologique**, et à plusieurs échelles du territoire à l'issue du rapport Demontès. (source:Circulaire n° 2016-183 du 22-11-2016)

**Depuis, le ministère chargé de l'éducation nationale a établi des liens avec des entreprises, des associations et des organisations professionnelles de tous secteurs pour renforcer la connaissance du monde économique et favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes.**

(source:<https://www.education.gouv.fr/les-partenaires-du-monde-professionnel-12284>)

**Les élèves sont amenés à :**

- Comprendre le fonctionnement d'une entreprise, ses enjeux et la réalité de ses métiers
- Développer leurs compétences transversales (oralité, travail de groupe, autonomie, etc.)
- Établir le lien entre les enseignements reçus au cours de leur scolarité et leur application dans le cadre professionnel.

**Cette information permet aux élèves de construire leur projet d'orientation et les sensibilise à la démarche de projet et l'esprit d'initiative.**

En 2019, 30 900 personnes sont au chômage, soit 21 % de la population active Guadeloupéenne.

**L'activité économique Guadeloupéenne bénéficie surtout de la création de petites entreprises.** Sur notre territoire, comme dans les autres DOM, le chômage est d'abord structurel. Il résulte de l'étroitesse du marché du travail insulaire, mais également de l'inadéquation entre l'offre et la demande de la main-d'œuvre.

Il est aussi à noter que le chômage touche particulièrement les jeunes, notamment ceux sans diplômes. Ainsi, les jeunes de 15 à 29 ans sont les plus touchés par le chômage (41 %). Les personnes disposant d'une expérience professionnelle et d'une qualification supérieure accèdent prioritairement à l'emploi.

Source : INSEE



# STRATEGIE ET PEDAGOGIE NUMERIQUES

**La crise sanitaire a révélé la nécessité de disposer d'outils numériques** et d'une formation à leurs usages pour assurer la continuité pédagogique en cas de rupture des enseignements en présentiel. Elle a suscité également des innovations permises par le numérique dont l'élan doit être conforté.

**Parallèlement, le confinement a provoqué un accroissement des inégalités entre élèves, entre familles, parfois entre professeurs, en fonction de leur degré d'appropriation et d'accès au numérique.**

**Jamais la notion de fracture numérique n'aura pris une telle intensité.**

**Fort de ce constat, le Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports a sollicité le Secrétariat général pour l'investissement pour l'accompagner dans une expérimentation visant à créer un démonstrateur numérique de proximité à la rentrée 2020.**

C'est donc le lancement du projet "Territoires numériques éducatifs" à la rentrée 2020 en expérimentation sur 2 départements français.

Les objectifs étant de répondre aux impératifs de la continuité pédagogique, **réduire la fracture numérique, innover et transformer.**

source: <https://www.education.gouv.fr/les-territoires-numeriques-educatifs-306176>

Consciente de ce phénomène, l'association ODYSSÉE a donc choisi de suivre cette tendance, d'anticiper et de s'inscrire dans ce cadre en **basculant l'ensemble de son ingénierie pédagogique au format numérique** avec des accès Full-Web à son dispositif pédagogique **BUSINESS GAME SCHOOL.**

**ODYSSÉE met donc à disposition des élèves l'ensemble de ses supports "on-line" via un site web créé spécialement pour la Cité Éducative permettant des accès sécurisés depuis des tablettes que fournit l'association.**

**L'objectif étant que les élèves s'approprient l'outil numérique dans un environnement professionnel et bien sûr de réduire la fracture numérique.**

# LES OBJECTIFS DE L'ASSOCIATION ODYSSEE

## LE MOT DU PRESIDENT

Partant de ce constat, l'Association ODYSSEE a mis en place une **ingénierie pédagogique particulière**, permettant d'être accessible à un jeune public, avec pour seuls prérequis les savoirs de base et a ainsi créé la **BUSINESS GAME SCHOOL et son contenu sur mesure pour la Cité Éducative**.

L'ambition principale est sensibiliser les jeunes au monde de l'entreprise et in fine de prévenir le chômage de nos jeunes, et plus particulièrement le décrochage scolaire.

**Ce dispositif est une innovation en Guadeloupe que personne n'a mis en œuvre avant ODYSSEE.** Le défi était donc de mettre en place un atelier ludique et attrayant qui permette de motiver les jeunes participants à poursuivre leur parcours scolaire **en répondants aux objectifs suivants :**

**1) Limiter le décrochage scolaire en donnant du sens et en facilitant la projection des jeunes dans leur future activité professionnelle** en leur démontrant l'utilité et la nécessité de maîtriser les savoirs de base en français et mathématiques; prérequis indispensable à l'insertion professionnelle. Cet atelier doit donc permettre une première transition et une préparation au changement entre le dispositif scolaire et les exigences du monde de l'entreprise.

**2) Détecter le potentiel entrepreneurial** des participants ou stimuler des vocations vers la création d'entreprise, important levier dans l'insertion professionnelle compte tenu du contexte économique de notre île. Cet atelier doit pouvoir démontrer que cette orientation est une véritable alternative sans pour autant négliger ses prérequis ; dont les savoirs de bases en français et mathématiques.

**3) Donner aux participants quelques clés du savoir être en entreprise, ses codes, les postures à adopter,** l'image à renvoyer, pour notamment faciliter l'insertion en stage ou vers l'emploi.

**4) Offrir une alternative ou une préparation aux stages,** voir pallier au manque de stage dans certains cas, et aussi préparer à des projets de fin de cursus (Brevet, etc...) ou à des épreuves de type Entreprendre en Lycée.

**5) Réduire la fracture numérique et s'inscrire dans la stratégie des territoires numériques éducatifs grâce à une pédagogie 100% numérique/ full-web !**



# QU'EST-CE QUE LE BUSINESS GAME?

## 1/ Le business Game c'est quoi ?

Le Business Game est un jeu d'entreprise à la fois sérieux et ludique qui propose une simulation des activités que les entreprises effectuent habituellement sur le marché.

Il consiste en une compétition entre des entreprises qui cherchent à surpasser leurs concurrents, **plaçant les participants dans une situation de challenge, tout en valorisant l'esprit d'équipe et une mise en pratique des savoirs de base.**

Cible : collégiens, lycéens et public hors parcours scolaire

## Le + BUSINESS GAME SCHOOL :

**Une vraie valeur ajoutée car les intervenants sont exclusivement des chefs d'entreprise chevronnés disposant d'une longue expérience, tous domaines confondus** (informatique, agro-alimentaire, bâtiment, industrie, musique, restauration...).

## UNE VERITABLE IMMERSION !

## 12 HEURES DANS LA PEAU D'UN BOSS !

## 2/ La méthodologie employée

Les participants du **Collège de KERMADEC** ont été invités à créer une entreprise locale ( création d'un Food Truck) après avoir pris connaissance d'une étude de marché simplifiée qu'ils ont dû compléter.

Ils ont ensuite choisi le nom commercial de leur entreprise. Puis, ils ont dû prendre des décisions via des fiches de paramètres sur les principaux champs influençant les résultats de l'entreprise :

- Marketing (logo, tarif et menu, nom de l'enseigne, prévisions de ventes...)
- Production (achat de machines et de matériel, ...)
- Approvisionnement (qualité attendue des composants, ....)
- Finances (demande de financement, rentabilité, ...)
- Ressources humaines (recrutement CV, embauche d'employés...)

# COMMENT ETRE DANS LA PEAU D'UN DIRIGEANT ?

A chaque prise de décision validée par une équipe, ces dernières ont fait l'objet d'une saisie sur un outil numérique qui a permis d'afficher les performances et l'impact de leurs décisions respectives sur le résultat de leur entreprise instantanément ; créant ainsi une vive émulation.

L'équipe qui a obtenu la meilleure performance en fin d'année, c'est-à-dire la meilleure gestion des investissements/dépenses et les meilleures ventes, a remporté « **Le challenge !** ».

## 3/ Résultats attendus :

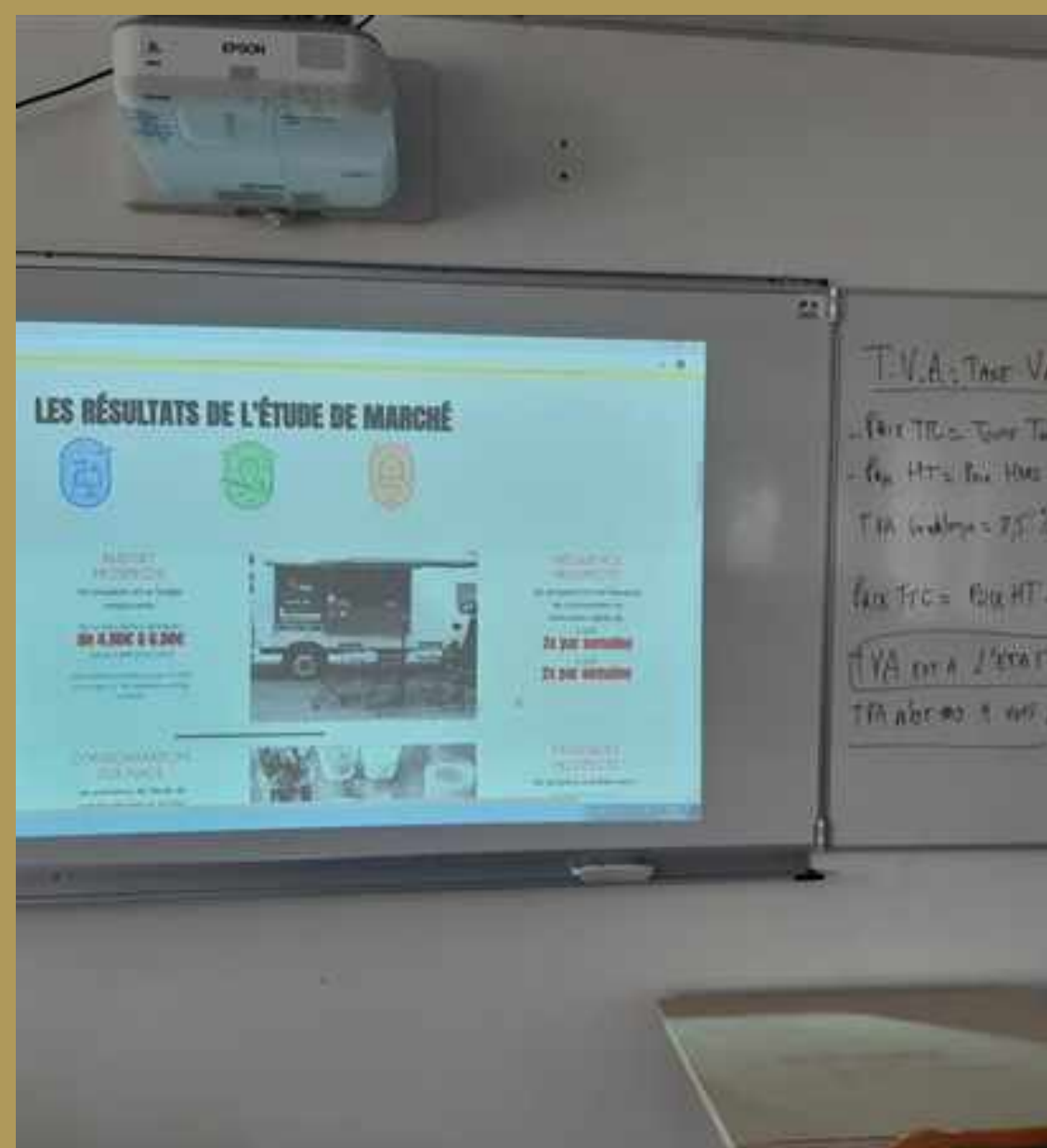
### Pour le commanditaire :

- Former les élèves et étudiants à la gestion d'entreprise à l'aide d'une activité ludique de simulation
- Proposer une activité innovante et renouveler les processus d'apprentissage par une **application concrète des savoirs de base**
- Identifier les potentiels de chacun
- Faire émerger le profil entrepreneurial des apprenants
- **Démontrer l'intérêt de maîtriser les savoirs de base en mathématiques et en français**
- S'approprier les outils numériques comme support
- **Faire passer des messages forts** pour mieux préparer ces jeunes au monde du travail
- Proposer un autre référentiel pour **doper la confiance de ces jeunes**

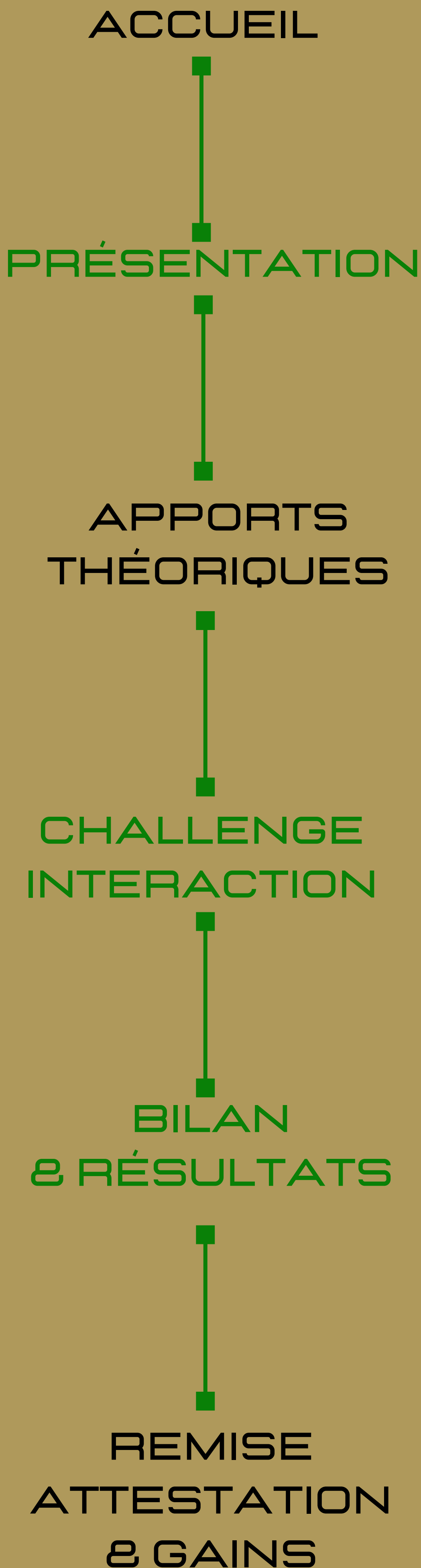
### Pour l'utilisateur :

Chaque équipe cherche à maximiser le succès commercial de son entreprise. Le succès commercial est la synthèse du succès concurrentiel (part de marché) et du succès de rentabilité (rentabilité). Ces notions sont vulgarisées au cours du jeu et ne représente pas un frein pour les participants ; de plus, il n'y a pas de système de notation, mais une évaluation sur les résultats obtenus en fin de partie. Certaines activités, telles que la création du nom de l'enseigne en moins de 20 minutes, permettent également de mettre en avant les facultés artistiques et créatives des participants.

MISE EN SITUATION  
12 HEURES DANS LA PEAU D'UN BOSS !  
CHOIX DÉTERMINANT DE GESTION  
DES CHALLENGES A RELEVER



# PROCESS BUSINESS GAME EDITION FOOD TRUCK BOKIT



Mise en situation de travail et immersion des participants dans le rôle d'un dirigeant. Présentation du challenge et de ses principaux objectifs.

## APPROCHE TRANSVERSALE

Sensibilisation aux obligations d'une entreprise et Initiation au fonctionnement des différents services de l'entreprise.

## APPROCHE PLURIDISCIPLINAIRE

Rappel des principaux calculs nécessaires à la réalisation des exercices. Rappel de compréhension des énoncés.

Définition zone chalandise  
Choix investissements  
Définition centre de profits  
Estimation de Chiffre d'Affaire  
Définition Prix de Vente HT/TTC  
Estimation Achats  
Estimation frais généraux  
Estimation masse salariale  
Analyse CV & Recrutement  
Initiation lecture Bilans simplifiés  
Notion de performances

ALTERNANCE

SAVOIRS DE BASE

SAVOIRS FAIRE

SAVOIRS ETRE

SAVOIRS NUMERIQUES

ALTERNANCE

Correction des exercices  
Annonce des résultats

Annonce classement des équipes

Remise attestations de suivi  
Remise gains - fin de session



RECONNAISSANCE  
ESTIME DE SOI

<< Cela semble toujours impossible, jusqu'à ce qu'on le fasse. >> Nelson Mandela

# Employabilité: le digital transforme tous les métiers et tous les secteurs



Organiser une visioconférence, stocker des documents sur le cloud, trouver des informations fiables sur internet ou protéger ses données, utiliser un smartphone ou une tablette, envoyer un mail, etc... **Les compétences numériques sont devenues essentielles sur le marché du travail, notamment pour les jeunes.**

**Aujourd'hui, 90% des emplois requièrent un niveau minimum en compétences numériques, alors que 42% des Européens qui n'en possèdent pas sont sans emploi.**

En effet, au-delà du développement des métiers du numérique (développeur web, data analystes, etc.), **les compétences numériques sont devenues nécessaires dans la quasi-totalité des autres métiers, eux-mêmes en constante évolution.**

Numérique, employabilité et citoyenneté: pour répondre à ces nouveaux enjeux, de nouvelles politiques publiques sont mises en place au niveau de l'Union européenne et des États membres pour renforcer les compétences numériques des jeunes, particulièrement touchés par le chômage.

Au-delà d'être un simple outil, le numérique est aujourd'hui vecteur d'inclusion sociale - pour les jeunes en recherche d'emploi, mais aussi, plus largement, pour les populations les plus vulnérables (jeunes, femmes, personnes âgées, etc...).

Dès lors, la maîtrise des outils informatiques doit aller de pair avec la compréhension numérique. Celle-ci contribue à rendre l'apprenant « numériquement compétent », notamment pour ce qui est de la sélection de l'information, de la protection des données personnelles ou encore de l'esprit de collaboration et de création en ligne. Ces politiques doivent permettre aux jeunes de favoriser leur employabilité, via l'accès aux offres d'emploi en ligne dans le cadre de la recherche d'emploi et le recrutement à proprement parler, mais aussi d'être des consommateurs avertis (e-commerce) et d'apprendre à exercer leurs droits citoyens au travers de l'accès et la bonne utilisation des services publics en ligne - « e-administration »).

# UN BUSINESS GAME NUMERIQUE & IMMERSIF

**BUSINESSGAMESCHOOL.COM**



L'énoncé du jeu est en ligne sur un site dédié. **Ce site a été conçu spécialement pour la Cité Éducative.** Ce dernier est optimisé pour permettre aux apprenants de découvrir les dernières technologies et fonctionnalités disponibles à ce jour sur un site internet.

## OBJECTIF DE L'USAGE DU NUMERIQUE

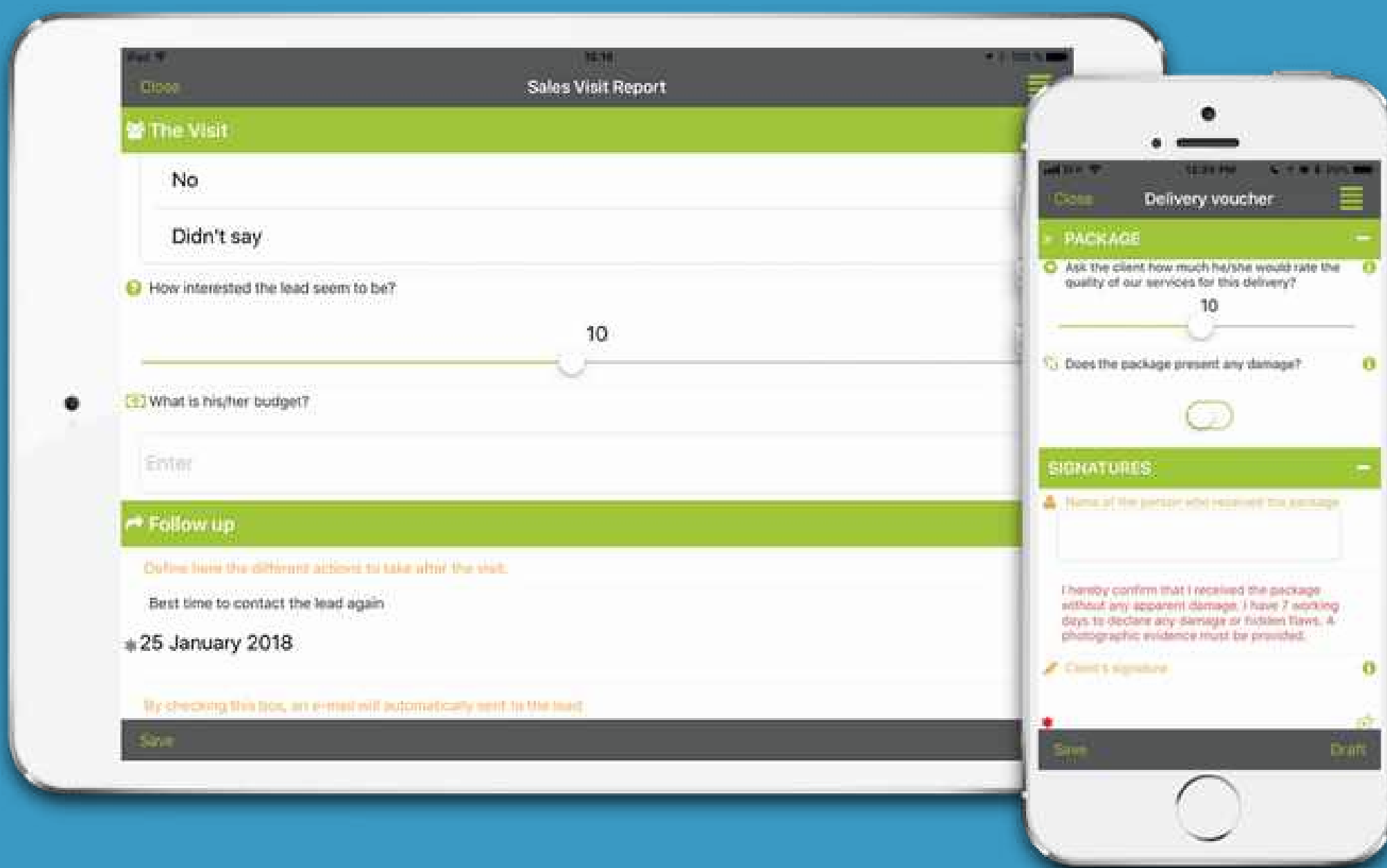
- Appréhender l'environnement numérique dans le quotidien.
- Acquérir les bases de l'utilisation des outils numériques afin de favoriser un usage autonome

- Naviguer sur un site
- Exploiter le menu
- Rechercher une information
- Utiliser un menu flottant
- Se repérer dans l'architecture
- Ouvrir une nouvelle fenêtre
- Gérer plusieurs fenêtres
- Effectuer une recherche google
- Regarder une vidéo
- Se connecter avec un identifiant



KizeoForms

Les réponses sont inscrites par les apprenants sur les **tablettes fournies par l'équipe ODYSSEE.** Ces dernières disposent d'une application professionnelle développée par notre partenaire KIZEO MOBILE FRANCE !



## UTILISATION TABLETTE NUMERIQUE PRO

Les supports d'apprentissage évoluent en fonction des nouvelles technologies comme les tablettes numériques. Une enquête réalisée par Ipsos a même permis de démontrer que plus de 62% des foyers français sont équipés d'au moins une tablette numérique. À l'instar des smartphones, les tablettes intègrent des applications qui s'avèrent pratiques pour réaliser des projets pédagogiques. Ces dernières sont de plus en plus prisées par les entreprises tous secteurs confondus. **C'est donc sans surprise, que les tablettes numériques ont fait leur entrée dans le dispositif BUSINESS GAME SCHOOL D'ODYSSEE.** Une réelle innovation !

Les apprenants ont pu exploiter les applications suivantes:



Et, ils ont pu s'initier à l'ensemble des fonctionnalités d'une tablette professionnelle, à savoir : Le GPS, connection 4g/wifi, le dessin, la signature électronique, envoi de formulaires, dater un document, etc...



# C'est qui le Boss?



## Clôture de session avec notre invité KRYS



C'est ainsi que les 18,20, 25 novembre 2020, et le 10,11 et 12 février 2021, 2 classes de 3e du Collège de KERMADEC, soit 42 participants ont décidé de tenter l'aventure du BUSINESS GAME FOOD TRUCK 2020 1ère Édition. Constitués en équipes, ils se sont affrontés avec un véritable esprit de compétition. A travers cet exercice, ils ont pu entre autres **revêtir la casquette du dirigeant** dans l'analyse de CV, et ainsi comprendre la nécessité de réaliser un CV pertinent ; ou encore vivre le stress de choisir des investissements allant jusqu'à 50 000€, et ainsi comprendre les risques économiques liés aux différents choix qu'ils ont dû prendre durant le déroulement du jeu. **Afin de leur faire réellement comprendre les enjeux de l'entreprise, il fallait que l'expérience leur apporte de véritables enjeux. C'est pourquoi, l'équipe victorieuse devait remporter un gain à la hauteur de leur implication.**

**"Que t'apportera cet atelier ? :**

**<< comprendre que tout est possible si on persévère et que le travail paie toujours >>**

Les 3 premières équipes ont donc remporté des bons d'achat avec un de nos partenaires de renom, BOKIT DELUX. L'annonce des résultats en présence de chefs d'entreprises partenaires et de la Direction de l'établissement a été une opportunité de **mettre en valeur de jeunes étudiants et de les encourager à poursuivre encore plus loin !**



Participation  
des hommes

x13



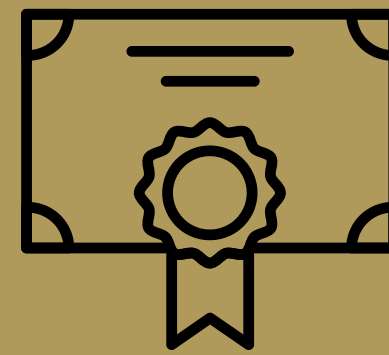
Participation  
des femmes

x12



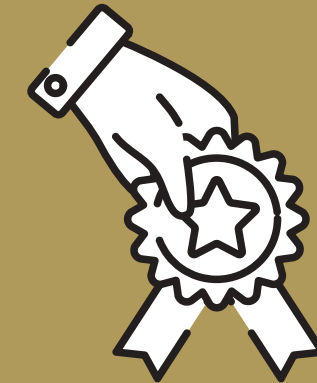
Taux de  
présence

90%



Attestation  
SUIVI

x25



Prix  
du  
jury

11x



Questionnaire  
Satisfaction

Très satisfaits

49.67%

46.79%

Satisfaits



Questionnaire  
Évaluations

55.88%



Problèmes & calculs  
Résolus

+30



BON  
D'ACHAT

x25



PLACES  
CINÉMA

x8

18 - 20 - 25 NOVEMBRE 2020

# TEMOIGNAGES DES PARTICIPANTS

## LES ELEVES ONT DIT ...

*<< C'était très appréciable on a appris de très bonnes choses. Je recommande fortement aux prochains élèves de 3ème de pas rater cette occasion.>>*

*<<Cela m'a apporté beaucoup de chose sur le monde professionnel et sur comment bien gérer une entreprise >>*

*<< Et bien je pense que cet atelier m'a beaucoup aidé j'ai appris certaines choses que je ne savais pas >>*

*<< Cette expérience a été enrichissante pour moi car j'ai appris des choses sur les entreprises que je ne savais pas >>*

*<< C'était très intéressant >>*

*<< Cet atelier m'apportera plus de connaissance du monde professionnel >>*

*«j'ai appris que je dois bien me comporter sur mon lieu de travail et que la posture c'est important »*

*« Je remercie Franck et Ludovic car je suis sûre que grâce à eux je vais ouvrir mon entreprise »*

*« Très enrichissant »*

*« Cet atelier m'a apporté de la confiance, c'était super, parfait, merci pour ces 3 jours de formation »*

*« Ce atelier m'apportera de l'expérience pour le futur »*

*" Continuer de faire ce que vous faites😊c'est très enrichissant pour les élèves "*

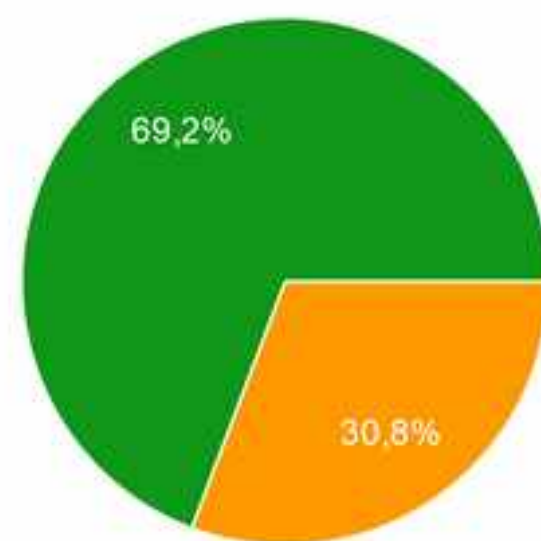
*" Merci de votre présence car j'ai appris davantage, super expérience "*

*"Merci d'être venu nous donner votre attention, de nous avoir expliqué les bases qu'on doit exercer pour notre métier plus tard ça à été une belle expérience avec vous, merci l'équipe"*

# EVALUATION DES PARTICIPANTS

Qu'avez-vous pensé de la qualité des animateurs ? ( capacité à vous expliquer des notions, capacité à vous donner envie de suivre l'atelier etc ...)

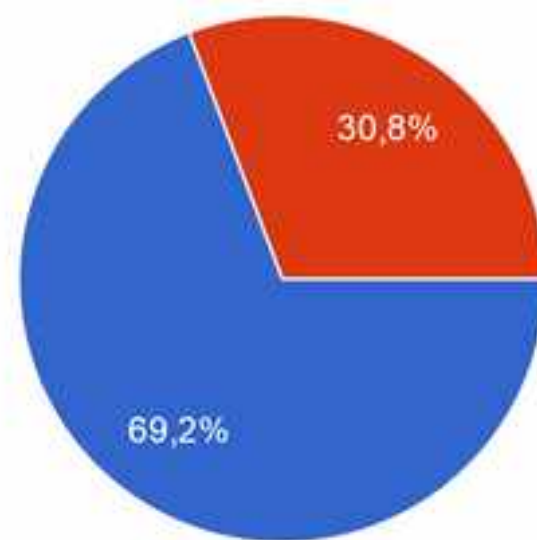
13 réponses



- Inadapté
- Pas satisfaisant
- Satisfaisant
- Très satisfaisant

Envisagez-vous la possibilité de créer votre entreprise après cet atelier ?

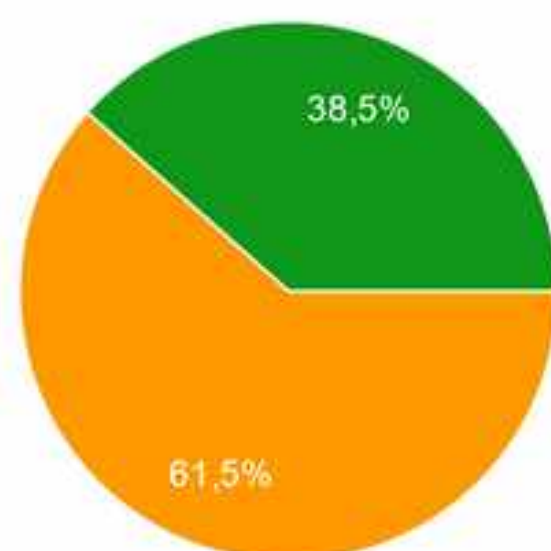
13 réponses



- Oui, c'est une alternative maintenant pour moi
- Non, j'ai déjà mon orientation professionnelle en tête

Qu'avez-vous pensé du contenu ( le scénario de food truck bokit, les choix à réaliser comme un patron, etc...) de la session ?

13 réponses

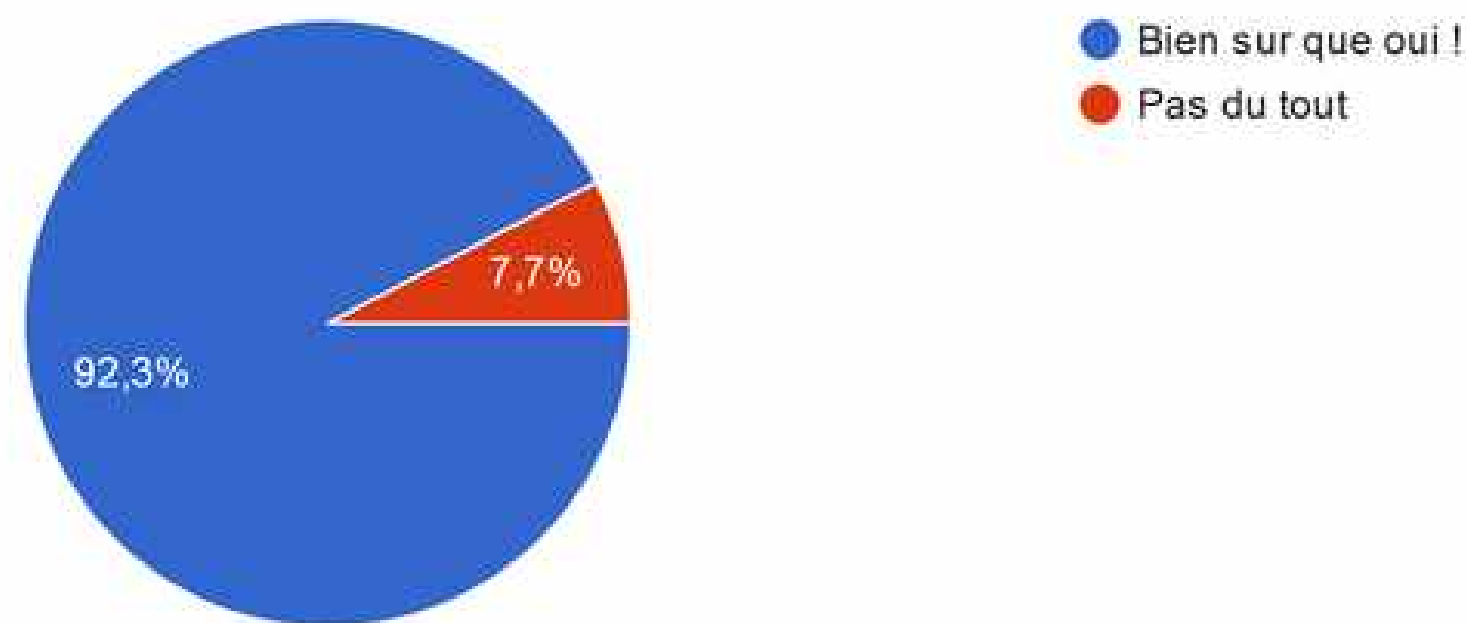


- Inadapté
- Pas satisfaisant
- Satisfaisant
- Très satisfaisant

# EVALUATION DES PARTICIPANTS

Pensez-vous que cet atelier vous aura apporté un plus dans votre parcours scolaire même si vous n'avez pas l'ambition de créer une entreprise ?

13 réponses



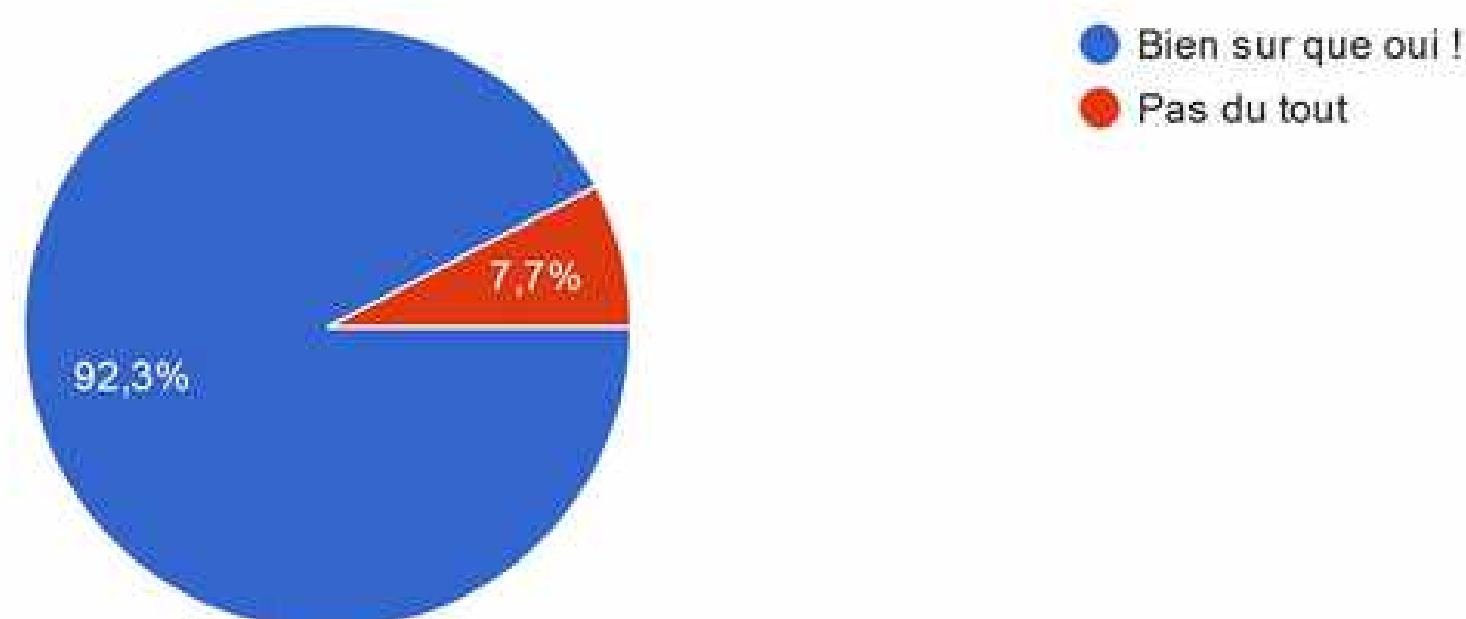
Qu'avez-vous pensé du rythme et de la dynamique de la session ?

13 réponses



Pensez-vous que cet atelier vous a apporté un éclairage dans votre orientation professionnelle ?

13 réponses





Participation  
des hommes

x11



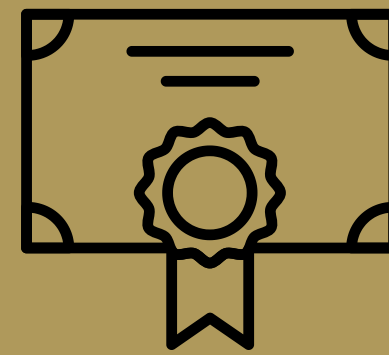
Participation  
des femmes

x6



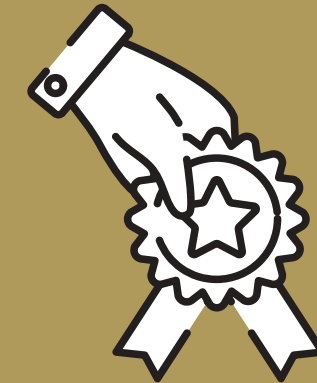
Taux de  
présence

80%



Attestation  
SUIVI

x17



Prix  
du  
jury

5x



Questionnaire  
Satisfaction

Très satisfaits

30.80%

69.20%

Satisfaits



Questionnaire  
Évaluations

60.76%

+30



Problèmes & calculs  
Résolus

x21



BON  
D'ACHAT

x11



PLACES  
CINÉMA

10-11-12 FREVRIER 2021

**BUSINESS GAME**  
**CHIFFRES CLES**

# CE QU'EN PENSE

## UN CHEF D'ENTREPRISE INVITE :

**KRYS**, de son vrai nom **Pédro Pirbakas**, est un artiste de reggae-dancehall français, né le 18 octobre 1983 aux Aymes (Guadeloupe). Artiste pilier du mouvement Reggae-dancehall francophone, il fut le premier de ce style musical à remplir sous son seul nom L'Olympia le 14 mai 2006 pour un concert live mémorable. **Diplômé de Sup de Co Montpellier**, aujourd'hui artiste, producteur et président d'association (association Destination Réussite œuvrant pour l'insertion professionnelle des jeunes en Guadeloupe), il continue à occuper le devant de la scène. Son parcours exceptionnel est cité en exemple par ses pairs.

En 2004 il a reçu les Awards Révélation de l'année et Meilleur Hit Dancehall de l'année avec le titre "An Vle En Gal" aux NRJ Music Awards des Antilles.

### *Il a dit aux élèves :*

*« Ne vous fixez pas de limites, croyez en vous et travaillez pour vos rêves. Vous pouvez faire ce que vous avez envie de faire, il vous suffit de travailler. Mon parcours n'a pas été de tout repos, mais je l'ai fait. Tout comme vous, j'ai été sur les bancs de l'école pour apprendre un métier, ce qui ne m'a pas empêché de réaliser ma passion. On ne finit jamais d'apprendre, pour preuve, j'ai entamé un doctorat cette année, dont la thèse traitera de l'industrie de la musique aux Antilles . »*



K R Y S   A U   Z E N I H - P A R I S   2 0 1 0

THE BUSINESS GAME SCHOOL

# C'EST QUI LE BOSS ?

DANS LA PEAU D'UN DIRIGEANT!

Ils devront faire les meilleurs choix !  
Du nom commercial de leur Food Truck  
Jusqu'aux recrutements des salariés  
Pour remporter la victoire !



CHOIX



INGREDIENTS



MATERIEL



MOBILIER



FOOD TRUCK

BON D'ACHAT  
2020

**BOKIT  
DELUX**

**IMMENSE**



ODYSSEE CONSEIL  
& FORMATION





Nos Partenaires :



LE SIMPLIFICATEUR



LES PARTENAIRES ASSOCIATION ODYSSEE

# UNE EQUIPE PLURIDISCIPLINAIRE

## Franck SAINT-ETIENNE



F. SAINT-ETIENNE

Mon parcours « du combattant » : de la rue au Raizet, aux salons internationaux à Dubaï ! Issu d'une famille monoparentale et modeste, après une scolarité normale, au Raizet puis au Lycée de Baimbridge, cotoyant des jeunes de tous les horizons, durant mes études je ne trouvais pas ma voie. Parti d'un cursus scientifique, j'ai fini par un MASTER de gestion et commerce international. Démarrant ma vie active à 23 ans, au gré d'opportunités et de rencontres, j'ai créé ma première société à 25 ans dans la téléphonie, puis à 27 ans j'en ai créé une deuxième dans le développement de logiciels pour la téléphonie et dont les solutions sont commercialisées dans plus de 30 pays. J'en ai conclu que tout est possible, qu'il faut oser et que le travail paye toujours ! A 45 ans aujourd'hui, de retour en Guadeloupe, il est évident de devoir partager mon expérience avec les jeunes car quand je les vois, je me dis qu'il y a 30 ans j'étais comme eux ! J'aurais tout simplement aimé rencontrer des entrepreneurs lorsque j'étais à l'école pour me faire une meilleure idée du monde professionnel, me motiver, m'inspirer, me rassurer.

## Ludovic LISON



LISON

Avec une expérience de 10 ans réussie dans la grande distribution ( 11M€/an) et 5 années dans la gestion de projets dans une structure financée par des fonds publics (9M€/an), Ludovic LISON décide de se lancer en qualité de FORMATEUR CONSULTANT. C'est ainsi qu'il créa deux entités distinctes, l'une dédiée à la formation professionnelle en 2015, l'autre au conseil en entreprise et aux financements en 2018.

En 2019, il fait la rencontre d'une équipe de développeurs de logiciels dédiés à l'analyse financière et à la réalisation de business plan. C'est ainsi que va naître le premier outil en ligne à destination des porteurs de projets ou dirigeants d'entreprise souhaitant réaliser un prévisionnel financier ysibiz.com ; qui tient compte des spécificités des Antilles-Guyane. Sa rencontre avec l'association ODYSSEE lui offre une nouvelle opportunité en 2020 : Accompagner les futurs dirigeants de notre territoire et ce, dès leur plus jeune âge. Sa vocation pour le partage ne pouvait que le conduire à accepter.



**Témoignages de nos chefs d'entreprise invités :  
David Drumeaux et Anne-Gaelle Lubino**

SALAIRE BRUT → AVEC LES CHARGES SOCIALES

SALAIRE NET → CE QUI RESTE POUR VOUS DANS VOTRE POCHÉ

SALAIRE NET = SALAIRE BRUT - LES CHARGES  
/ AGE DE SOI

POSTURE  
SAVOIR ETRE  
LA TENUE

RECRUTEMENT

JOB / STAFFE

CHIFFRE D'AFFAIRE = TOUT CE QUE S'AI VENDU

CHARGES → PERSONNEL  
→ FRAIS GÉNÉRAUX  
→ IMPÔTS

BENEFICE (CAGRURE)

NE PAS CONFONDRE CHIFFRE AFFAIRE  
ET BENEFICE

RENTABILITE

RETRAITE  
ASSURANCE MALADIE (Cmra Vitale)



NOVEMBRE 2020 & FEVRIER 2021



# BUSINESS GAME SCHOOL®



*<< Si tu ne peux pas voler, cours. Si tu ne peux pas courir, alors marche. Si tu ne peux pas marche, alors rampe, mais quoi que tu fasses, tu dois continuer à avancer.>>*

*Martin Luther King*



NOUS CONTACTER:

ASSOCIATION ODYSSEE

FRANCK SAINT-ETIENNE  
+33 (0)6.20.82.65.97  
CONTACT@ODYSSEECONSEILS.COM

