



MANUEL

Utilisation de SDGame pour les organisateurs et les maîtres de jeu



WAKAARO
engaging minds, empowering people

QU'EST-CE QUI
REND LE SDGAME
SI SPÉCIAL?

A LA FIN,
TOUT LE MONDE
EST GAGNANT



Merci pour votre intérêt pour le SDGame !

Nous apprécions énormément que vous ayez choisi ce jeu sérieux pour explorer les décisions en matière de durabilité dans le monde des affaires d'une manière ludique, interactive et très instructive. Le SDGame a été conçu pour offrir un aperçu des décisions réelles en matière de durabilité, de leur impact, de leur complexité et des compromis qu'elles impliquent, tout en favorisant la collaboration et les choix stratégiques. De plus, le lien avec de nombreux concepts théoriques est établi de manière rapide et claire.

Avec ce manuel, nous souhaitons vous guider pour un démarrage en douceur, afin que vous puissiez rapidement commencer à organiser des sessions de jeu et à jouer. Vous avez des questions ou des remarques ? N'hésitez pas à nous contacter à l'adresse info@wakaaro.be.

Amusez-vous bien et bonne chance avec le jeu !

Cordialement,
Wakaaro - créateurs du SDGame



Conditions d'utilisation

Droits d'auteur :

Tout le contenu de ce jeu est protégé par des droits d'auteur et appartient à Wakaaro BV. Rien ne peut être reproduit, distribué ou utilisé en dehors du cadre du jeu sans l'autorisation écrite préalable de Wakaaro BV. Les utilisateurs reconnaissent Wakaaro BV comme le créateur original.

Conditions d'utilisation :

Ce jeu est destiné à des fins éducatives et informatives par des adultes. Le jeu a été développé avec le plus grand soin et est basé sur des cas d'entreprise réels (mais anonymisés). Wakaaro BV ne peut être tenue responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de ce jeu ou de son contenu.

Modifications :

Wakaaro BV se réserve le droit d'apporter des modifications au jeu à tout moment, y compris au contenu, au prix, aux fonctionnalités et à la disponibilité. Wakaaro BV reste à tout moment propriétaire du jeu.

Utilisation commerciale :

Wakaaro BV est le seul distributeur officiel du SDGame. Toute utilisation commerciale de ce jeu, y compris mais sans s'y limiter à la vente, est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Wakaaro BV.

Politique de confidentialité :

Le SDGame collecte certaines données fournies par l'utilisateur, nécessaires au bon fonctionnement du jeu (par exemple, les informations de facturation et de connexion). Ces données sont traitées conformément à notre politique de confidentialité, consultable sur www.sdgame.eu.

En utilisant le SDGame, l'utilisateur accepte ces conditions d'utilisation ainsi que les conditions générales de Wakaaro, disponibles sur www.sdgame.eu.

© 2023-2024 Wakaaro - Tous droits réservés

TABLE DES MATIÈRES

1. À propos du SDGame	7
2. À propos de Wakaaro	9
3. Comment fonctionne le jeu?	11
4. Organisateur	13
4.1. Crédits	13
4.2. La plateforme de l'organisateur	14
4.3. Créer et gérer un jeu	15
4.4. Acheter des crédits sur la plateforme	30
4.5. Vos factures	31
4.6. Paramètres	32
4.7. Informations supplémentaires	33
5. Participant	35
5.1. Login	35
5.2. Le jeu	36
5.3. Menu	42
6. Cas	49
7. Stratégie	63
8. Enseignements	73
8.1. Faire découvrir aux joueurs la complexité des décisions liées à la durabilité	74
8.2. Faire des liens avec la théorie	75
8.3. Exemples pratiques avec le jeu	76
9. Version physique	79
10. Applications et références	81

Because business decisions around sustainability are not just a game, we have turned them into a serious game



Discover our

SDG

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GAME

NAVIGATE REAL-LIFE SCENARIOS & MAKE IMPACTFUL DECISIONS
EXPLORE THE TRADE-OFFS OF INTEGRATING SUSTAINABILITY
UNCOVER THE HIDDEN POTENTIAL FOR POSITIVE CHANGE

1. À propos du SDGame

Le SDGame (Sustainable Development Game) est un serious game et un outil développé par Wakaaro en collaboration avec le Professeur Bart Dierynck (professeur à l'Université de Tilburg et enseignant à TIAS & INSEAD). **L'objectif de ce serious game est de familiariser les participants avec les différents aspects de la prise de "décisions d'entreprise durables"**. C'est crucial, car bien que la durabilité soit l'un des sujets les plus importants dans le monde des affaires, elle est encore trop souvent abordée de manière unilatérale comme un simple problème de reporting.

Ce jeu, basé sur des connaissances scientifiques, des découvertes et des expériences pratiques de CFOs et de responsables de la durabilité, vise à :

- **Renforcer la sensibilisation à la durabilité** et à son influence sur les décisions stratégiques et opérationnelles.
- **Clarifier (ou mieux définir) le rôle de la durabilité** au sein d'une organisation et stimuler les discussions à ce sujet.
- **Servir de point de départ pour des modules de formation sur la durabilité**, essentiels pour votre organisation.



2. À propos de Wakaaro

Le SDGame est une initiative de Wakaaro. Wakaaro est spécialisé dans la gamification et les serious games, notamment dans le cadre de **la transmission d'informations et de connaissances ainsi que du marketing de contenu**. En plus de nos propres initiatives, comme le SDGame, nous développons également des solutions sur mesure pour nos clients.

Visitez www.wakaaro.be pour plus d'informations et un aperçu de certains de nos autres projets, ou contactez-nous :

Wakaaro BV

info@wakaaro.be

Brouwerijstraat 26A
9880 Aalter
België

BTW BE 0799.937.026







3. Comment fonctionne le jeu ?

L'objectif principal du jeu est d'apprendre et de discuter de la durabilité dans le monde des affaires. Les participants y parviennent en s'immergeant dans un cas spécifique. Un cas présente une brève description d'une entreprise ainsi que quelques KPIs pertinents pour cette dernière. Ensuite, les participants sont confrontés à plusieurs défis pour lesquels ils doivent faire un choix. Tous les cas et défis du jeu sont basés sur des entreprises réelles et leurs problématiques, mais parfois simplifiés et anonymisés pour le jeu.

En prenant des décisions, les participants gagnent ou perdent des points. **L'objectif est de collecter le plus de points possible à la fin d'un cas.** Le groupe avec le plus de points remporte la partie

En tant qu'organisateur d'une session, il est important de savoir qu'il existe deux flux d'utilisation : en tant qu'**organisateur**, vous avez accès aux coulisses et pouvez créer et gérer vos propres sessions de jeu. En parallèle, il y a le flux **utilisateur** classique, que vous voyez lorsque vous jouez effectivement au jeu.

Dans ce guide, nous expliquons comment fonctionnent ces deux parties de la plateforme SDGame. Nous commençons par la partie dédiée à l'organisateur, puis nous abordons celle destinée aux participants. Pour expliquer le fonctionnement de la plateforme aux participants de votre session, nous fournissons des supports visuels supplémentaires disponibles dans la section organisateur (www.app.sdgame.eu/organizer). Cette plateforme est accessible uniquement aux organisateurs. Créez votre compte dès aujourd'hui via www.sdgame.eu/digitaal !



4. Organisateur

L'organisateur est le gestionnaire du jeu et, dans la plupart des cas, également le maître de jeu. L'organisateur peut créer et gérer ses propres sessions de jeu. Pour cela, il peut se connecter sur app.sdgame.eu/organizer. Pour créer un compte d'organisateur, vous devez d'abord acheter des crédits sur www.sdgame.eu.

4.1. Crédits

Les crédits permettent aux utilisateurs de se connecter à une session de jeu (1 crédit = 1 joueur). Les nouveaux organisateurs doivent acheter des crédits sur www.sdgame.eu/digitaal, après quoi ils recevront les informations de connexion à leur compte organisateur. Les organisateurs existants peuvent également acheter des crédits supplémentaires depuis leur compte sur app.sdgame.eu/organizer.

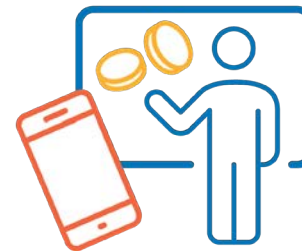
Les crédits sont valables indéfiniment et ne sont pas liés à une session particulière. Chaque fois qu'un utilisateur se connecte à votre session, un crédit est débité de votre compte. Il peut parfois être plus avantageux d'acheter des crédits pour plusieurs sessions à la fois. Vous pouvez consulter les tarifs les plus récents sur www.sdgame.eu.



1. L'organisateur ajoute des crédits à son compte.



2. L'organisateur configure sa session de jeu



3. Par utilisateur inscrit, l'organisateur paie 1 crédit.

4.2. La plateforme de l'organisateur

Une fois connecté à la section organisateur du jeu, vous aurez accès à plusieurs éléments:

Votre tableau de bord personnel

Vue d'ensemble de votre profil et du nombre de crédits disponibles.

Statistiques du jeu

Affiche les statistiques de vos jeux.

Vos jeux

Vous pouvez créer ou gérer vos jeux ici (voir détails ci-dessous).

Vos factures

Un aperçu de vos factures est disponible ici.

Joueurs

Tous les joueurs qui se sont déjà connectés à vos sessions de jeu.

Aperçu du jeu en direct

Pendant un jeu actif, vous pouvez suivre les joueurs et déterminer la progression du jeu.

Notes de cours

Vous trouverez ici un aperçu des cas de vos jeux, avec des explications, afin de préparer votre session de jeu en tant qu'enseignant.

Vos paramètres

Accédez à certains paramètres personnels, tels que vos informations de facturation.

Aide

Vous pouvez consulter ce document à tout moment ici.

Langue

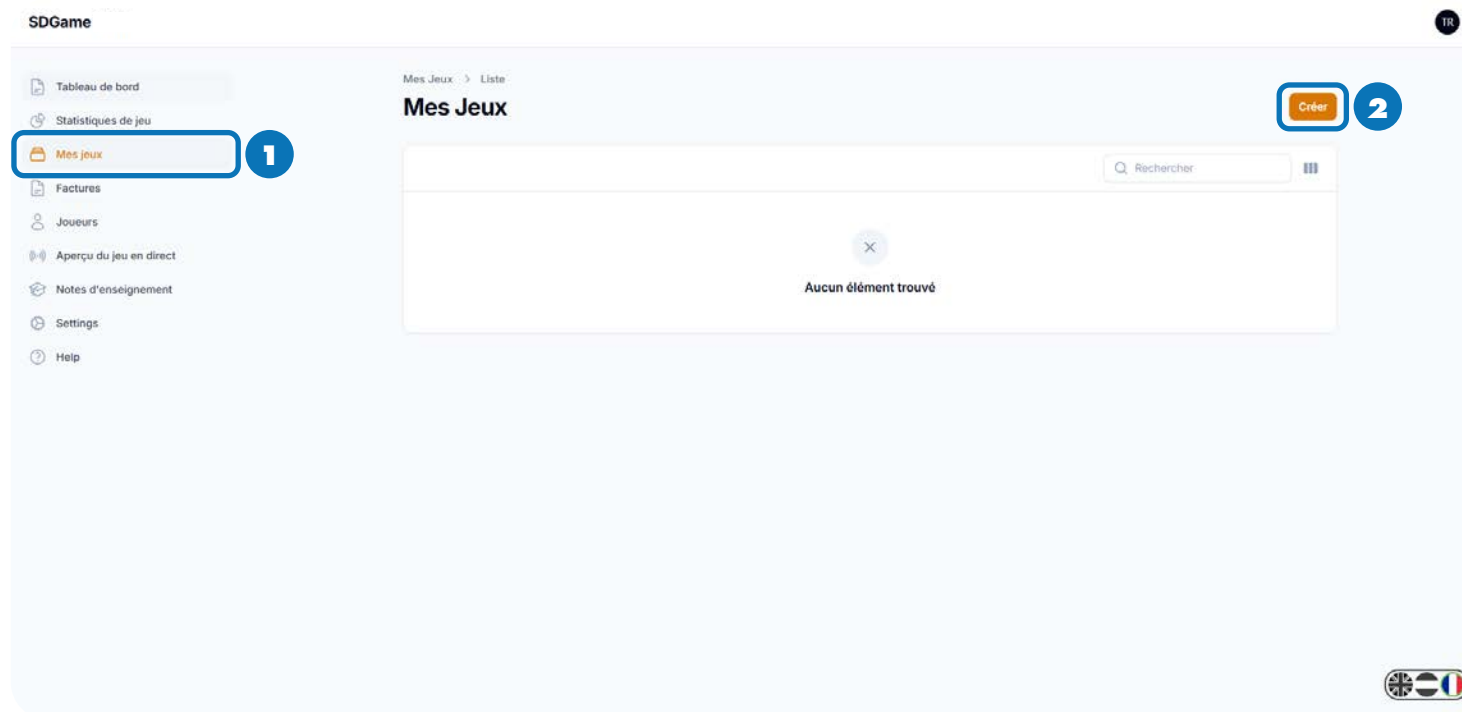
Les drapeaux en bas à gauche de l'écran vous permettent de modifier la langue de la plateforme.

4.3. Créer et gérer un jeu

Créer un jeu est très simple et ne nécessite que quelques étapes rapides.

Créer un jeu

Accédez à l'onglet « Mes jeux » dans le menu situé à gauche de l'écran. En cliquant sur le bouton « Nouveau jeu », vous lancez le processus de création d'un nouveau jeu.



Nom & date

Vous donnez au nouveau jeu le nom (1) de votre choix. Seul vous pouvez voir ce nom. Indiquez également les dates (2) pendant lesquelles le jeu sera actif. Un jeu peut être actif aussi longtemps (ou aussi brièvement) que vous le souhaitez. Tant qu'un jeu est actif, les joueurs peuvent s'y inscrire, ce qui vous coûte des crédits.

Vous pouvez choisir de masquer les explications dans le jeu. Pour ce faire, désactivez le bouton coulissant (3). Nous vous recommandons de ne le faire que dans les cas où vous donnez des explications supplémentaires en tant qu'enseignant.

Il est également possible de personnaliser le jeu en ajoutant votre propre logo ou arrière-plan (4). Veuillez tenir compte de la taille de fichier recommandée.

SDGame

Mes Jeux > Créer

Créer Session De Jeu

1 Nom

Jouable à partir du

2

3

4

Game Appearance

Customize the look of your game

Game Logo

Faites glisser vos fichiers ou [Parcourir](#)

Logo will appear centered at the top on mobile or left top on desktop. Recommended size: 300px height.

Background Image

Faites glisser vos fichiers ou [Parcourir](#)

This will replace the default brick pattern background. Aspect ratio: 16:9. Recommended size: 1920x1080.

Mode enseignant

Contrôler le déroulement du jeu pour tous les joueurs.

CONSEIL

Donnez à vos sessions un nom unique et facile à reconnaître pour les retrouver facilement plus tard !

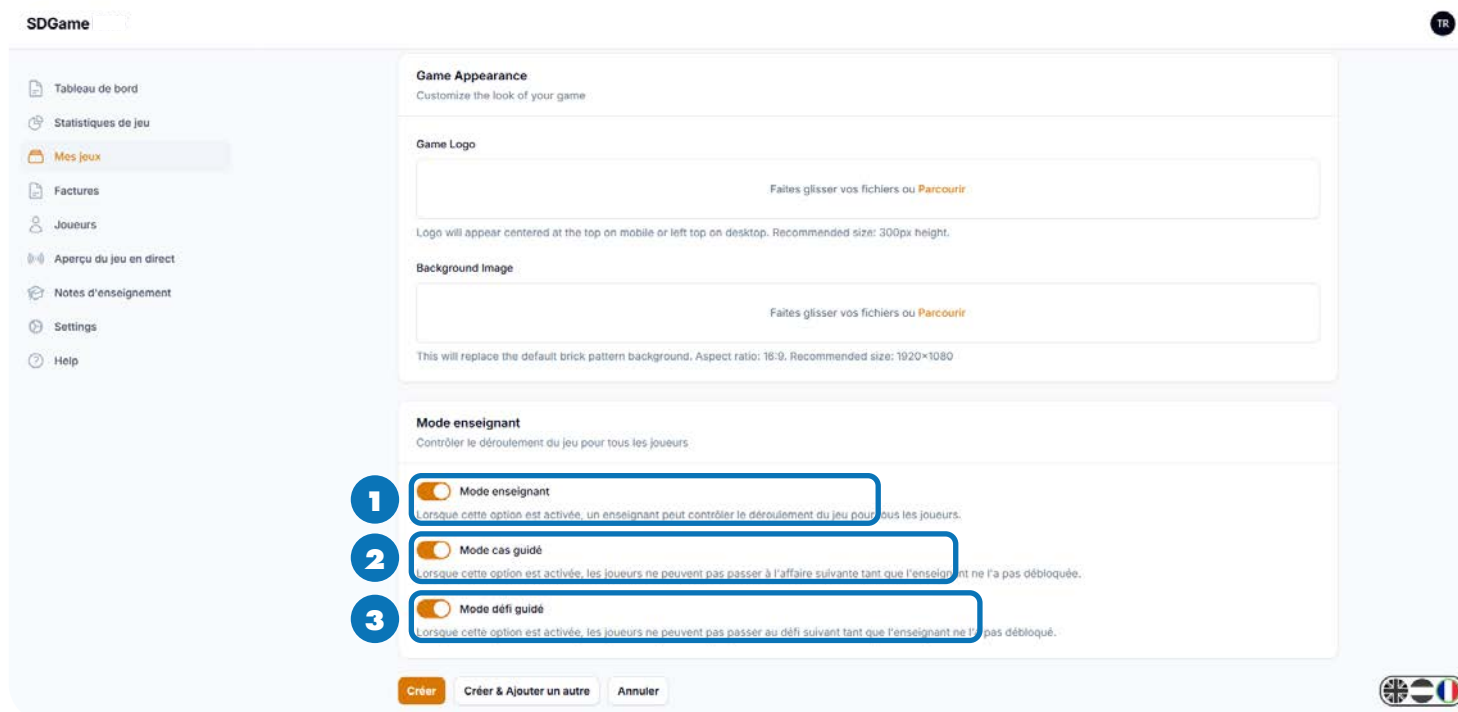
Mode enseignant

Vous pouvez également choisir ici d'activer le mode enseignant. Cette option est facultative et désactivée par défaut.

Le mode enseignant vous permet de gérer la progression du jeu et de suivre les joueurs.

Pour activer le mode enseignant, cliquez sur le bouton coulissant (1). Des options supplémentaires apparaissent. Si vous souhaitez uniquement contrôler le cas dans lequel se trouvent les joueurs, cliquez uniquement sur « mode cas guidé » (2). Lorsque les joueurs ont terminé un cas, ils ne peuvent pas passer au cas suivant sans que vous le leur indiquiez explicitement. Si vous souhaitez également contrôler le défi dans lequel se trouvent les joueurs, cochez également le dernier bouton coulissant (3), ce qui vous donne un contrôle total sur le défi auquel les joueurs ont accès.

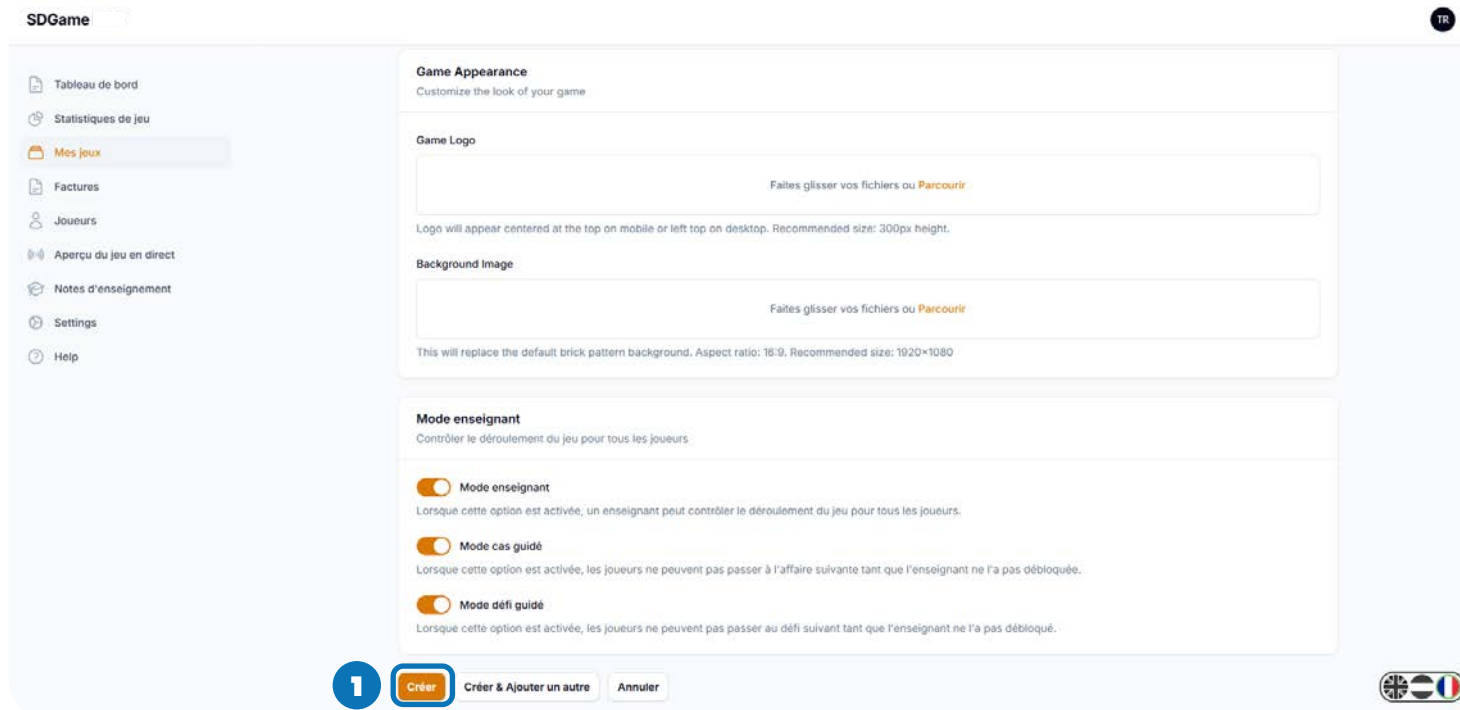
Attention ! Si vous souhaitez contrôler le défi dans lequel se trouvent les joueurs, vous devez activer tous les boutons coulissants en mode enseignant !



Créer un jeu

Vous créez le jeu en cliquant sur le bouton « Créer » (1) en bas de la page.

Le bouton « Créer et créer nouveau » vous permet de créer rapidement plusieurs sessions de jeu à la suite. Vous devrez ensuite créer des cas et des codes pour chaque session de jeu.



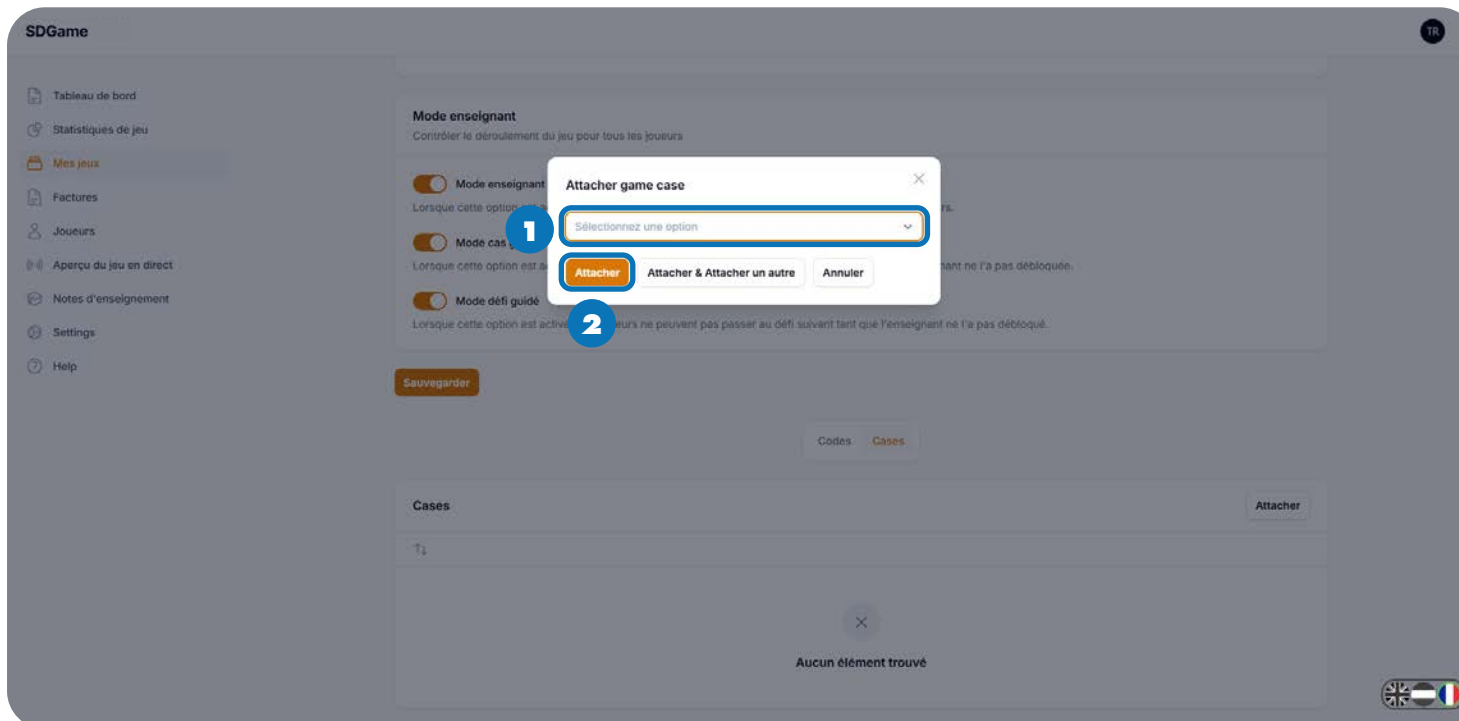
Ajouter des cas

Vous arrivez sur un nouvel écran. Cliquez sur « Cas » (1), puis sur « Attacher » (2).

The screenshot shows the SDGame interface. On the left is a sidebar with navigation links: Tableau de bord, Statistiques de jeu, Mes jeux (highlighted), Factures, Joueurs, Aperçu du jeu en direct, Notes d'enseignement, Settings, and Help. The main content area is titled 'Mode enseignant' with the subtitle 'Contrôler le déroulement du jeu pour tous les joueurs'. It contains three toggle switches: 'Mode enseignant' (checked), 'Mode cas guidé' (checked), and 'Mode défi guidé' (unchecked). Below these is an orange 'Sauvegarder' button. At the bottom, there is a tab bar with 'Codes' and 'Cases' (selected and marked with a blue circle '1'). Below the 'Cases' tab is a text input field labeled 'Cases' with an 'Attacher' button (marked with a blue circle '2') to its right. The input field is empty, and below it, a message says 'Aucun élément trouvé' with a close button (X). In the bottom right corner, there are three small circular icons representing different flags.

Choisir des cas

Faites votre choix parmi les cas disponibles (pour plus d'informations sur le contenu et la durée des cas : voir ci-dessous). Sélectionnez un cas dans le menu déroulant (1) et cliquez sur « Attacher » (2). Le cas sélectionné apparaît maintenant dans la liste des cas actifs. Vous pouvez ajouter autant de cas que vous le souhaitez. Utilisez « Attacher et en attacher un autre » pour ajouter rapidement plusieurs cas au jeu.



CONSEIL

La plupart des cas (manches de jeu) durent environ 50 minutes (plus de détails : voir ci-dessous).

CONSEIL

Jouez une session en adoptant la même stratégie sur différents cas. Les joueurs se familiariseront davantage avec la stratégie et les différents impacts qu'elle peut avoir sur les cas variés.

Gérer les cas

Vous pouvez définir vous-même l'ordre dans lequel les cas seront joués. Les cas doivent être joués dans l'ordre indiqué. Un cas ne sera accessible qu'une fois le cas précédent terminé. Pour modifier l'ordre des cas, cliquez sur les flèches situées en haut à gauche (1) des cas actifs et déplacez les cas dans l'ordre souhaité. Confirmez en cliquant sur la coche.

Vous pouvez attribuer une stratégie à un cas. Une stratégie sert de guide aux joueurs pour prendre des décisions et peut leur permettre de gagner des points bonus. Cliquez sur « Modifier la stratégie » (2) à côté du cas, choisissez la stratégie souhaitée et confirmez. Pour plus d'informations sur le contenu des stratégies : voir ci-dessous.

Pour supprimer un cas du jeu, cliquez sur « Détacher » (3).

ATTENTION! Ne faites pas de modifications sur un jeu actif. Les joueurs risquent de perdre leur accès au jeu et devront commencer une nouvelle partie, ce qui entraînera la perte d'un crédit supplémentaire !

SDGame

Mode enseignant
Contrôler le déroulement du jeu pour tous les joueurs

☒ Mode enseignant
Lorsque cette option est activée, un enseignant peut contrôler le déroulement du jeu pour tous les joueurs.

☒ Mode cas guidé
Lorsque cette option est activée, les joueurs ne peuvent pas passer à l'affaire suivante tant que l'enseignant ne l'a pas débloquée.

☒ Mode défi guidé
Lorsque cette option est activée, les joueurs ne peuvent pas passer au défi suivant tant que l'enseignant ne l'a pas débloqué.

Sauvegarder

Codes Cases

Cases	Strategy
ELECTROCO	Détacher Edit Strategy
COOLIT	Détacher Edit Strategy

Affichage de 1 à 2 sur 2 résultats

par page 10

Créer des codes

Enfin, vous devez vous assurer que les joueurs peuvent se connecter au jeu. Pour cela, cliquez sur l'onglet « Codes », puis sur « Nouveau code ».

The screenshot displays the SDGame management dashboard. On the left is a sidebar with navigation links: Tableau de bord, Statistiques de jeu, Mes jeux (highlighted), Factures, Joueurs, Aperçu du jeu en direct, Notes d'enseignement, Settings, and Help. The main content area is titled 'Mode enseignant' and contains three toggle switches: 'Mode enseignant' (checked), 'Mode cas guidé' (checked), and 'Mode défi guidé' (checked). Below these is a 'Sauvegarder' button. At the bottom, there are two tabs: 'Codes' (selected and marked with a blue circle '1') and 'Cases'. The 'Codes' tab shows a list of codes, but it is empty, displaying the message 'Aucun élément trouvé' and 'Créer un(e) code pour commencer.' A 'Créer' button (marked with a blue circle '2') is located at the top right of the codes list. A small 'TR' icon is in the top right corner of the dashboard, and a row of flags is in the bottom right corner.

CONSEIL

Lorsque les participants à votre session se connectent avec le code de connexion, ils reçoivent un e-mail leur permettant de revenir à tout moment à leur session personnelle.

S'ils essaient de se reconnecter avec le code de connexion, une nouvelle partie sera lancée (si la limite n'est pas encore atteinte), ce qui déduira un crédit supplémentaire de votre compte!

Se reconnecter via le lien dans l'e-mail ne vous coûte rien en tant qu'organisateur. Vous ne payez que pour chaque nouvelle partie lancée.

Configurer les codes

Un code (QR) est automatiquement généré (1). Ce code ne peut pas être modifié. Partagez ce code avec les participants de votre session afin qu'ils puissent se connecter. Chaque fois que le code est utilisé pour se connecter, un crédit est déduit de votre compte.

Pour éviter les abus liés aux codes, vous pouvez limiter le nombre de fois qu'un code peut être utilisé (2). Par exemple, si vous donnez un cours à un groupe de 10 personnes, vous pouvez entrer « 10 », ce qui permettra uniquement à 10 personnes (les participants à votre cours) de se connecter à votre session. Cela empêche des crédits d'être consommés de manière abusive, par exemple si le code est partagé avec des tiers.

Notez que le nombre de fois qu'un code peut être utilisé est d'abord limité par le nombre de crédits disponibles sur votre compte.

Il est possible de créer plusieurs codes pour le même jeu. Vous pouvez, par exemple, fournir à chaque participant un code unique de connexion valable une seule fois. Pour cela, utilisez « Créer et en créer un autre » et entrez le chiffre 1 dans le champ « Nombre » (2) à chaque fois.

Confirmez avec « Créer » (3).

Créer code

Code*

1 VRK-UMH-BD0

2 Amount* The amount of credits that can be spent

10

3

Créer Créer & Ajouter un autre Annuler

Aperçu de vos jeux

Après avoir enregistré le jeu créé, vous pouvez revenir à l'aperçu de vos jeux. Vous pouvez créer autant de jeux que vous le souhaitez. Pour modifier un jeu, cliquez sur « Voir » (1), ce qui vous permettra de le gérer. Vous pouvez également supprimer des jeux (1).

ATTENTION! Ne faites pas de modifications sur un jeu actif. Les joueurs risquent de perdre leur accès au jeu et devront commencer une nouvelle partie, ce qui entraînera la déduction d'un crédit supplémentaire de votre compte !

SDGame

Mes Jeux > Liste

Mes Jeux

Créer

Rechercher

☐	Nom	Date de début	Playable until	Afficher les explications	Mode enseignant	Nombre de cas	
☐	demo	2025-05-19 16:52	2025-05-22 16:52	✓	✓	2	Voir Supprimer

Affichage de 1 résultat

par page Tous

1

GB FR

Statistiques

Dans l'onglet « Statistiques du jeu » (1), vous pouvez consulter un aperçu de vos jeux et du nombre de joueurs ayant lancé une partie. Vous voyez combien de jeux actifs vous gérez et le nombre total de joueurs ayant participé à l'une de vos sessions (cette statistique inclut également les sessions supprimées).

En cliquant sur « Voir les statistiques » (2) à côté d'une session, vous accédez à plus d'informations sur les joueurs de cette session.

SDGame TR

Tableau de bord

Statistiques de jeu 1

Mes jeux

Factures

Joueurs

Aperçu du jeu en direct

Notes d'enseignement

Settings

Help

Game Statistics

Total games
1

Amount of Players
35

Nom	Date de début	Affaires	Joueurs
demo	19.05.2025 14:52	2	0

Voir les statistiques 2

Affichage de 1 résultat

par page 10

Statistiques: détail

Après avoir cliqué sur un jeu spécifique, vous accédez à une vue plus détaillée des statistiques de ce jeu. Vous pouvez voir quels participants se sont connectés à la session, quels cas ils ont joués et quelles sont leurs scores. Avec l'icône d'entonnoir (1) en haut à droite, vous pouvez filtrer par joueur spécifique ou par cas spécifique.

Vous pouvez également établir un classement des différents participants très facilement. En cliquant sur « Score », « Score de stratégie » ou « Score total » (2), vous pouvez classer les scores de tous les participants dans un ordre décroissant ou croissant. Cela fonctionne également lorsqu'un filtre est actif (par exemple, classement des scores dans un cas spécifique).

SDGame

TR

Tableau de bord

Statistiques de jeu

Mes jeux

Factures

Joueurs

Aperçu du jeu en direct

Notes d'enseignement

Settings

Help

Détail des statistiques de jeu

Joueur	Cas	Score	Score de stratégie	Score total
John	ELECTROCO	6	0	6

Affichage de 1 résultat

par page 10

1

2

SDGame

Joueurs

Dès que des joueurs se connectent à vos sessions de jeu, vous pouvez consulter ces informations dans le menu « Joueurs » (1). Vous y verrez, entre autres, qui s'est connecté, sur quel cas ils travaillent actuellement (« Cas en cours ») et à quel moment ils ont utilisé le jeu pour la première fois. Vous pouvez, par exemple, vérifier si tous les joueurs ont terminé un cas spécifique ou non.

SDGame

Joueurs > Liste

Joueurs

Rechercher

☐	Nom	E-mail	Affaire actuelle	Session de jeu	Première connexion
☐			ELECTROCO		2025-05-20 15:06
☐			ZONNEDORP		2025-05-20 13:55
☐			MECANO		2025-05-20 10:30
☐			JULIE&MARIE		2025-05-20 10:25
☐			MECANO		2025-05-20 10:17
☐			JULIE&MARIE		2025-05-20 10:03
☐			JULIE&MARIE		2025-05-16 11:55
☐			ELECTROCO		2025-04-09 12:11
☐			JULIE&MARIE		2025-04-09 12:03
☐			MECANO		2025-03-17 10:23

Affichage de 1 à 10 sur 36 résultats

par page 10

1 2 3 4 >

TR

1

Aperçu du jeu en direct

Si vous avez activé le mode enseignant lors de la création d'un jeu, vous pouvez gérer ici vos jeux actifs.

En haut de l'écran, sélectionnez la session de jeu souhaitée (1). Vous obtenez un aperçu des joueurs actuellement en train de jouer (2) et du nombre de joueurs qui se sont déjà connectés à cette session de jeu (3).

Vous avez ensuite la possibilité de gérer votre jeu. Vous pouvez débloquent le cas suivant (4) et le défi suivant dans le cas (5). De plus, vous obtenez des statistiques et vous voyez le pourcentage de joueurs qui ont terminé un cas/défi particulier.

SDGame

Aperçu du jeu en direct
Suivre les joueurs en temps réel

Session de jeu: demo

Joueurs actifs
1
nombre total de joueurs

Joueurs dans le jeu actuel
1
demo

Dernière mise à jour
6:46
Mise à jour automatique toutes les 1 seconde (Europe/Brussels fuseau horaire)

Contrôles du mode enseignant
Contrôler la progression du jeu pour tous les joueurs

Contrôle des cas
Cas actuel : ELECTROCO
Joueurs ayant terminé ce cas : 0%
Débloquent le cas suivant

Contrôle des défis
Défi actuel : Aucun sélectionné
Joueurs ayant terminé ce défi : 0%
Débloquent le défi suivant

Rechercher | Filtres supplémentaires

Remarques concernant l'utilisation du mode enseignant

Il convient de tenir compte de certains points pour une utilisation fluide du mode enseignant.

Lorsque vous créez un jeu avec le mode enseignant, activez les curseurs de haut en bas. Il n'est donc pas possible de créer une session de jeu dans laquelle vous gérez les défis, mais pas les cas.

L'ouverture des cas et des défis doit également se faire dans un ordre logique. Vous devez d'abord activer tous les défis d'un cas avant d'activer le cas suivant. Sinon, vous risquez que les joueurs se retrouvent bloqués dans le jeu.

Après avoir créé un jeu en mode enseignant, nous vous recommandons de déverrouiller le premier cas et le premier défi. Ce n'est pas obligatoire, mais cela permet d'éviter que les joueurs se retrouvent dans un environnement de jeu vide.

Le mode enseignant vous permet de suivre le jeu tel que les joueurs y jouent. Il n'est donc pas possible de revenir en arrière.

Le mode enseignant est traditionnellement utilisé dans les situations suivantes :

- En milieu universitaire, où l'enseignant donne une brève explication après chaque défi.
- Situation dans laquelle plusieurs cas sont joués sur une longue période et où les joueurs ne peuvent pas accéder au cas suivant avant un certain moment.

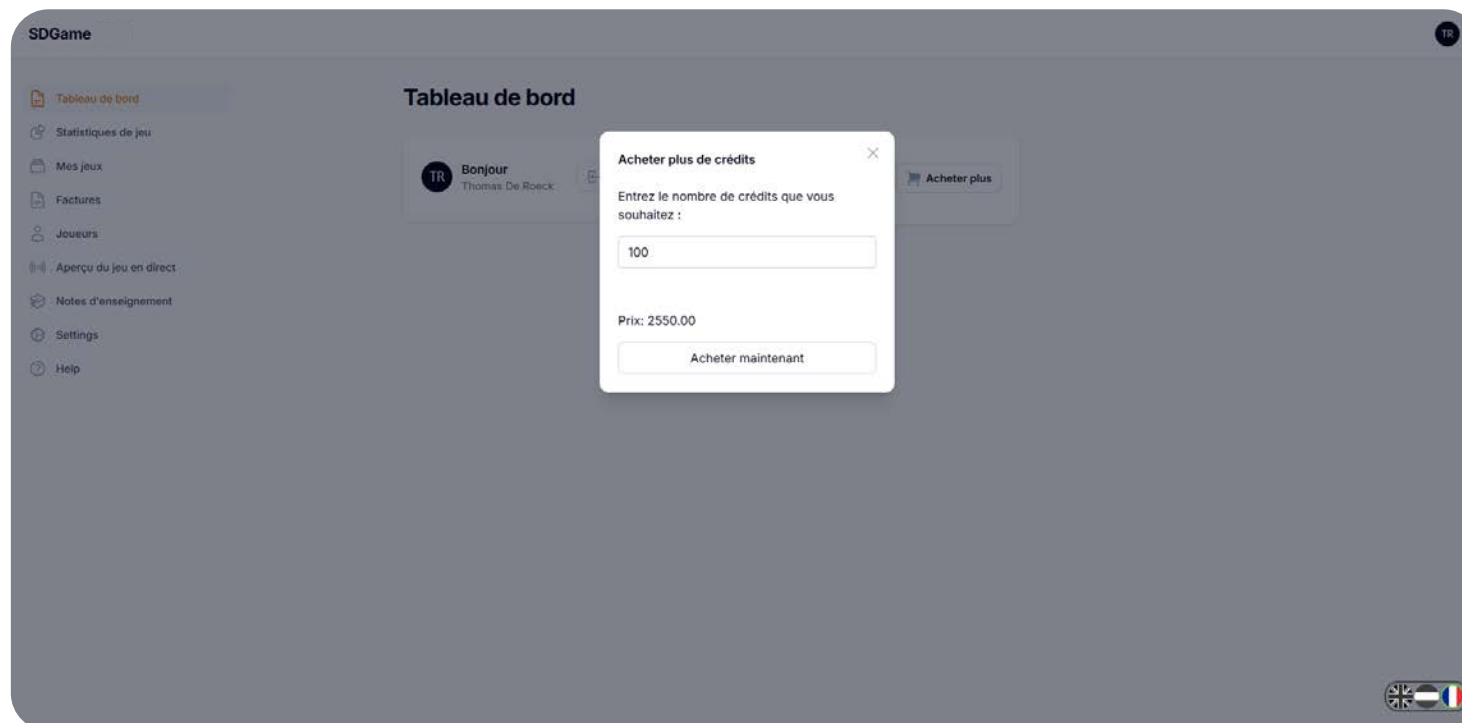
Vous êtes bien sûr libre d'utiliser cette fonction comme vous le souhaitez.

Pour toute question ou information complémentaire concernant le mode enseignant, nous restons à votre disposition à l'adresse suivante : info@wakaaro.be.

4.4. Acheter des crédits sur la plateforme

Il existe deux options pour acheter des crédits. En tant que nouvel utilisateur, cela doit se faire sur www.sdgame.eu, ce qui créera également un compte organisateur. Les organisateurs existants peuvent également utiliser ce site, mais uniquement s'ils saisissent la même adresse e-mail que celle associée à leur compte organisateur.

Sur la plateforme elle-même, les utilisateurs existants ont également la possibilité d'acheter des crédits supplémentaires. Pour cela, cliquez sur le bouton « Acheter plus » dans votre tableau de bord, à côté de l'aperçu de vos crédits. Ensuite, entrez le nombre de crédits souhaité, recevez un prix (en euros), puis cliquez sur « Acheter maintenant ». Vous serez redirigé vers un fournisseur de paiement externe et sécurisé. Une fois le paiement effectué, les crédits achetés seront immédiatement disponibles. Vous recevrez également une facture par e-mail et directement sur la plateforme.



4.5. Vos factures

Sous l'onglet « Factures » (1), vous trouverez un aperçu de toutes les factures de votre compte.

Tableau de bord

Statistiques de jeu

Mes jeux

Factures

Joueurs

Aperçu du jeu en direct

Notes d'enseignement

Settings

Help

Factures > Liste

Factures

Numéro de facture	Montant hors TVA	Montant de la TVA	Montant TTC	Date	
F2024110	1050,00	220,50	1270,50	2024-12-05 01:00	Télécharger
F2024109	800,00	168,00	968,00	2024-12-05 01:00	Télécharger
F2024108	750,00	157,50	907,50	2024-12-05 01:00	Télécharger
F2024103	2 010,00	0,00	2 010,00	2024-12-04 01:00	Télécharger
F2024102	1710,00	359,10	2 069,10	2024-12-04 01:00	Télécharger
F2024101	2 150,00	451,50	2 601,50	2024-12-04 01:00	Télécharger
F2024100	550,00	115,50	665,50	2024-12-03 01:00	Télécharger
F2024096	550,00	115,50	665,50	2024-12-03 01:00	Télécharger
F2024095	1175,00	246,75	1421,75	2024-12-03 01:00	Télécharger
F2024094	550,00	115,50	665,50	2024-12-02 01:00	Télécharger

Affichage de 1 à 10 sur 41 résultats

par page 10

1 2 3 4 5 >

4.6. Paramètres

Sous l'onglet « Paramètres » (1), vous pouvez consulter vos informations. Pour les modifier, utilisez le bouton « Modifier » (2) et apportez les changements souhaités. N'oubliez pas de sauvegarder vos modifications.

Les informations de facturation modifiées seront utilisées pour toutes les nouvelles commandes à partir de maintenant.

4.7. Informations supplémentaires

Vous êtes maintenant parfaitement familiarisé avec la partie organisationnelle du SDGame. Dans la suite de ce document, nous approfondirons le contenu des cas et des stratégies afin que vous puissiez organiser vos sessions en toute connaissance de cause.

Nous partageons également quelques enseignements et possibilités du jeu pour garantir une expérience d'apprentissage optimale.

Nous continuons à développer le SDGame et proposons régulièrement de nouvelles fonctionnalités, du contenu et des améliorations. Inscrivez-vous à notre newsletter sur www.sdgame.eu pour rester informé.

Nous sommes toujours intéressés par vos retours. Suggestions, améliorations ou idées audacieuses sont les bienvenues à info@wakaaro.be. Si vous avez des questions sur le jeu ou son utilisation, vous pouvez également nous contacter à cette adresse e-mail.



5. Participant

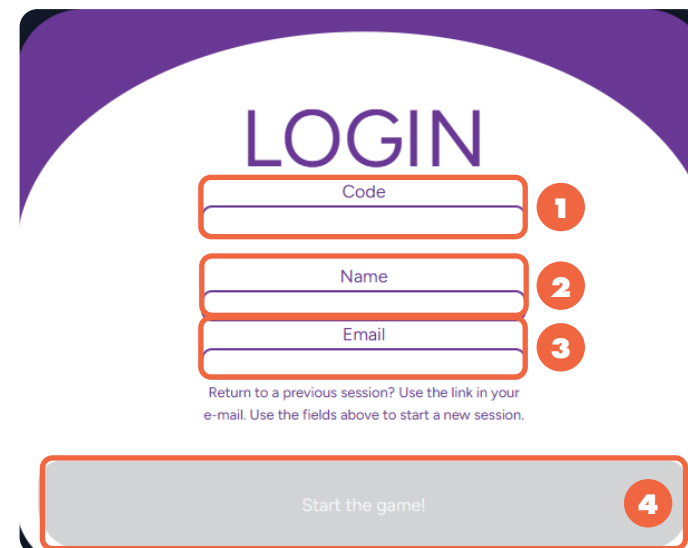
Pour jouer au SDGame, vous avez besoin d'un ordinateur portable, d'une tablette ou d'un smartphone avec une connexion Internet. Nous recommandons d'utiliser un écran aussi grand que possible pour une expérience optimale, en particulier lorsque vous jouez en groupe.

5.1. Login

Pour accéder au jeu, en tant que participant, vous avez également besoin d'un code de jeu. Ce code vous est fourni par l'organisateur et est composé de chiffres et de lettres ou d'un QR code. Ensuite, rendez-vous sur app.sdgame.eu. Vous arriverez sur un écran de connexion. Ici, entrez le code de jeu (1), votre nom (2) et votre adresse e-mail (3). Votre nom sera visible par l'administrateur. Votre adresse e-mail sera uniquement utilisée pour vous fournir un lien de connexion, vous permettant de vous reconnecter à tout moment à votre session personnelle (tant qu'elle est encore active).

Important: Si, pour une raison quelconque, vous quittez la session de jeu et souhaitez vous reconnecter ou changer d'appareil, utilisez le lien de connexion reçu par e-mail. Cela vous permettra de revenir à votre session avec votre progression intacte. Ne tentez pas de vous reconnecter avec le code de jeu. Dans ce cas, vous perdrez votre progression, et cela coûtera un crédit supplémentaire à l'administrateur ! De plus, si l'organisateur a limité le nombre de participants, votre accès au jeu ne sera pas garanti.

Cliquez sur « Démarrer le jeu ! » (4) pour commencer à jouer.



LOGIN

Code 1

Name 2

Email 3

Return to a previous session? Use the link in your e-mail. Use the fields above to start a new session.

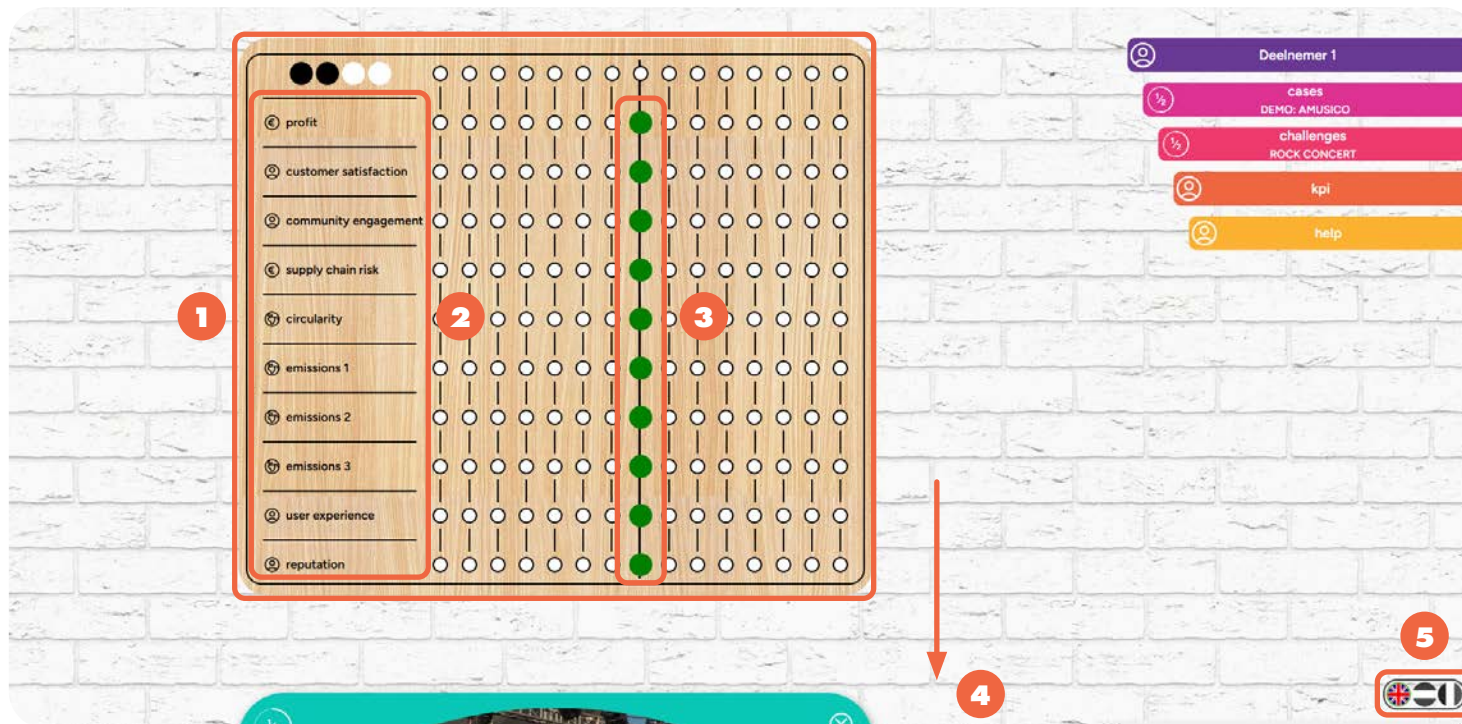
Start the game! 4

5.2. Le jeu

Écran de démarrage

Une fois connecté avec succès, vous pouvez commencer à jouer. Vous verrez d'abord le tableau de bord du jeu (1), avec des pions (2) et les KPI renseignés (3) du premier cas. Faites défiler vers le bas pour voir la description du premier cas (4).

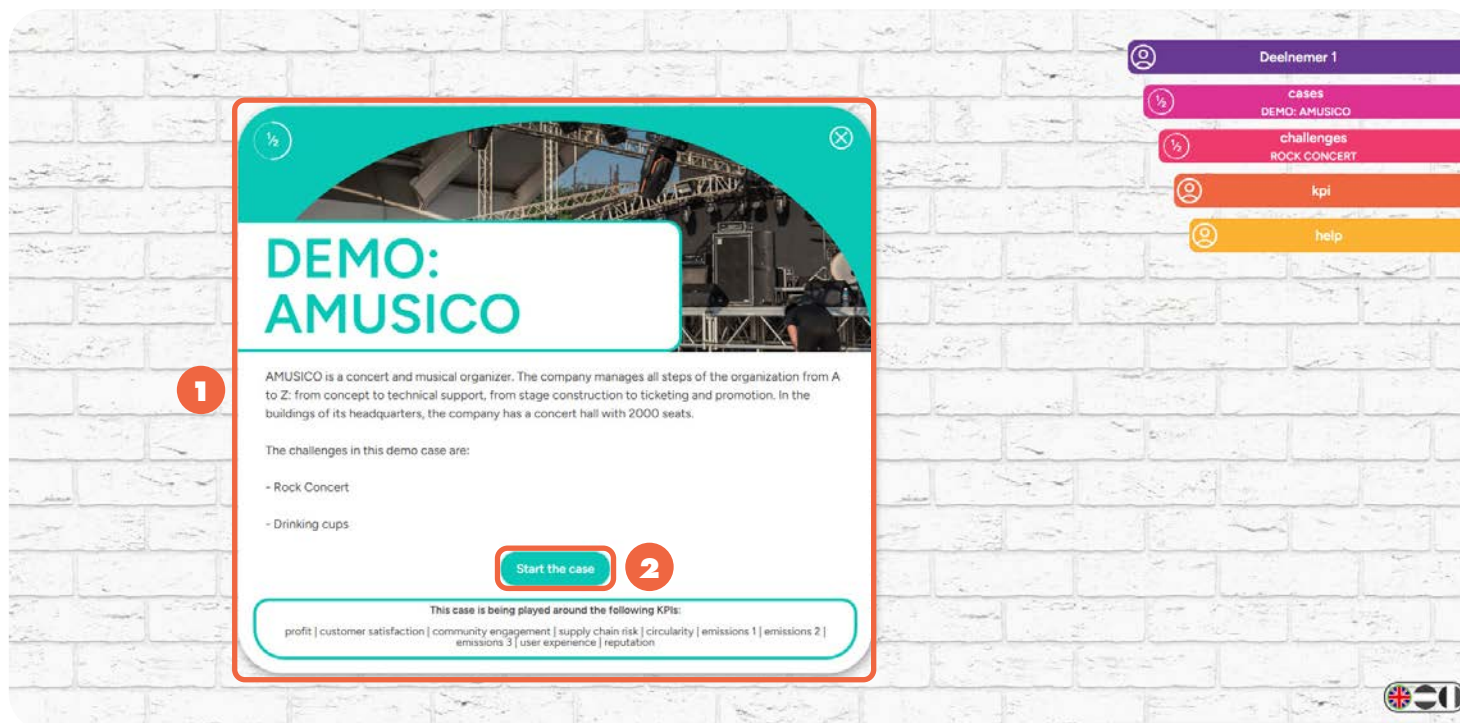
Vous pouvez changer la langue du jeu à tout moment en cliquant sur les drapeaux (5) en bas à droite. Le SDGame est disponible en anglais, néerlandais et français.



Cas

La description du cas (1) vous donne un aperçu succinct de l'entreprise concernée par le cas. Tout ce que vous devez savoir sur l'entreprise est mentionné ici. Les défis sur lesquels vous allez jouer et les KPI importants pour l'entreprise y sont également indiqués.

En cliquant sur « Commencer le cas » (2), vous accédez au premier défi.



Défi

Chaque défi suit la même structure. Une problématique est décrite (1) et, en dessous, vous avez 4 options possibles (2) pour relever le défi. Chaque cas et chaque défi que vous rencontrez proviennent d'une entreprise réelle. Discutez en groupe ou individuellement de la décision que vous choisiriez, cliquez dessus, puis validez votre choix en cliquant sur « Faites votre choix » (3) en bas de l'écran.

Notez qu'il n'y a jamais de bonne ou de mauvaise décision. Chaque choix a un impact différent sur les KPI importants pour l'entreprise. C'est aux joueurs de réfléchir aux KPI affectés et à la manière dont ils le sont. Votre décision sera généralement guidée par les KPI que vous souhaitez influencer.

The screenshot shows a game interface with a white brick wall background. On the left, a large image of a rock concert is displayed within a teal-bordered frame. Below the image, the text 'ROCK CONCERT' is followed by a description of the challenge. To the right of the challenge description are four numbered options (1-4) in white boxes. At the bottom of the challenge frame is a teal button labeled 'make your choice'. On the right side of the screen, there is a vertical menu with five items: 'Deelnemer 1', 'cases DEMO: AMUSICO', 'challenges ROCK CONCERT', 'kpi', and 'help'. Each item has a small icon to its left. In the bottom right corner, there is a small logo with the letters 'CD' and a flag.

1
ROCK CONCERT
Amusico is asked to organize a European concert series of a world-famous and wildly popular rock band. The band is available for a maximum of 10 concert days. The price per participant in a concert is fixed. Which of the following options do you have:

2
You are organising a series of concerts in Wembley Stadium in London in a short period of time, which you are renting for 10 consecutive days. This is the stadium with the largest capacity (seating and standing) in Europe that can be covered. Due to the large capacity, you can admit a maximum number of music lovers per concert, you are less dependent on the weather and you reason that London is easily accessible from anywhere in Europe and has sufficient reception capacity (hotels, public transport, etc.).

3
You rent the festival grounds of the largest local festival in 10 different countries (week before or week after) to organize a rock concert. This allows you to ensure a good distribution so that the travel distance of the visitors is limited and there is always one or more concerts relatively close by for everyone.

4
You build a pop-up arena in Munich, completely tailored to the rock band's show, to give the fans the best experience. The arena has exclusive seating. This makes the capacity half of what Wembley Stadium can offer. Unique to the construction of the arena is the large capacity solar panels that are integrated into the construction and the connection to a small windmill.

5
You are going on an innovative tour. You use the 10 days that you are given by the rock band to make unique recordings in the studio that you can then show in a 3D digital (holograms and VR glasses) format an unlimited number of times. This can be done in your own concert hall, but also in other concert halls throughout Europe.

make your choice

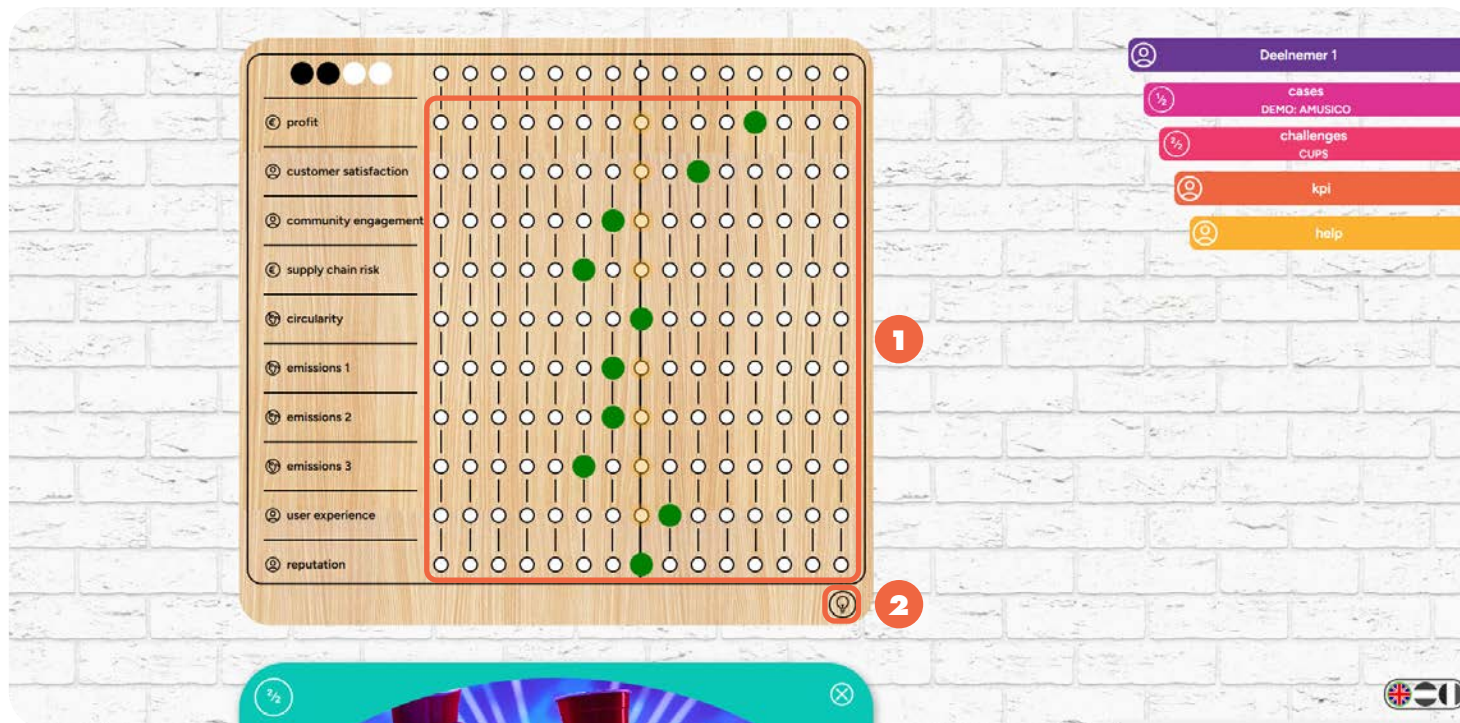
Deelnemer 1
cases
DEMO: AMUSICO
challenges
ROCK CONCERT
kpi
help

Impact

Après avoir pris votre décision, vous voyez l'impact de celle-ci sur vos KPI (1). Un déplacement d'un pion vers la droite indique un impact positif (par exemple : le bénéfice augmente ou les émissions diminuent), tandis qu'un déplacement vers la gauche indique un impact négatif (par exemple : le bénéfice diminue ou les émissions augmentent). Les cercles jaunes sur le tableau de bord indiquent la position des pions avant la décision (par exemple : le bénéfice était au centre avant la décision et a avancé de 4 pas grâce à la décision).

En cliquant sur l'ampoule (2) en bas du tableau de bord, vous obtenez des explications supplémentaires sur les déplacements des pions.

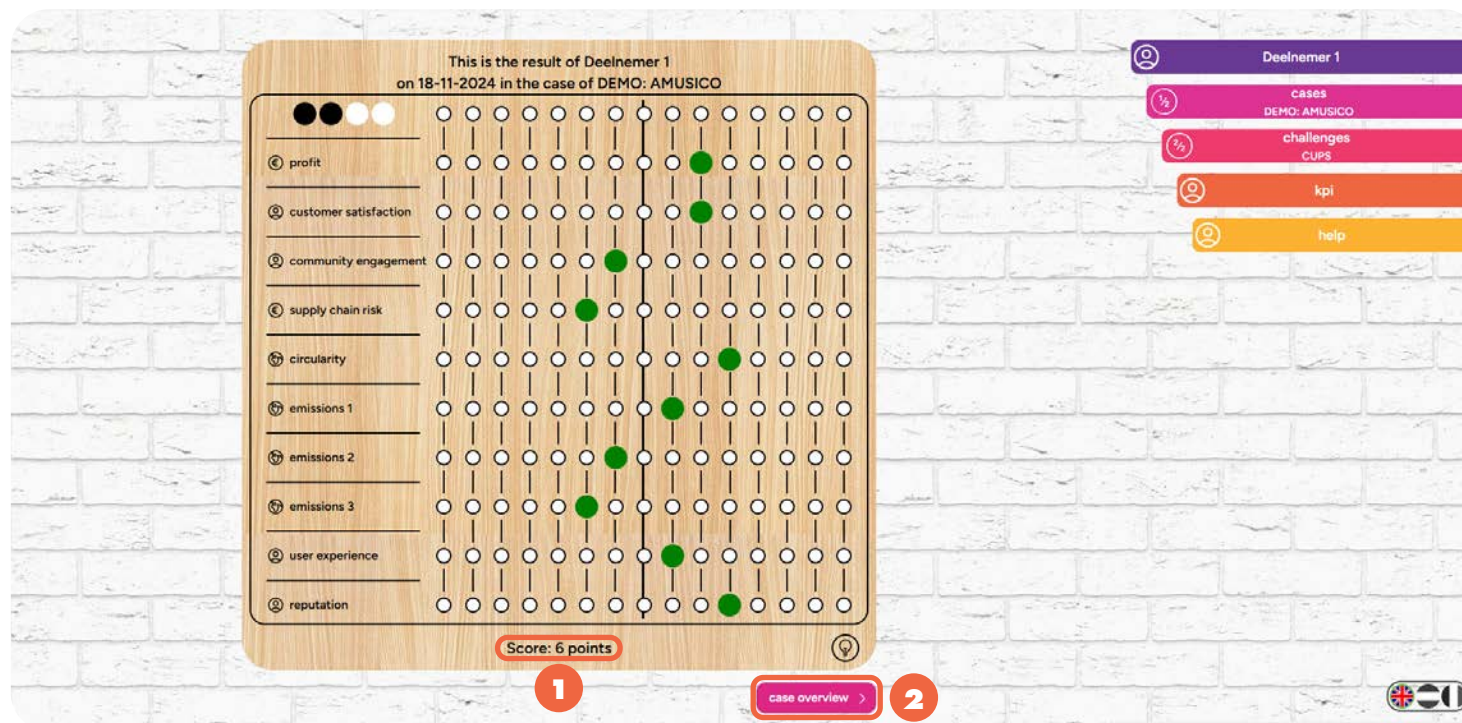
Après avoir affiché l'impact, le jeu passe automatiquement au défi suivant, mais vous pouvez toujours faire défiler vers le tableau de bord pour examiner tranquillement l'impact et les explications.



Fin du cas

Vous continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez résolu tous les défis d'un cas donné, après quoi vous verrez votre score total (1) pour le cas. Le calcul du score s'effectue comme suit : chaque pas vers la droite correspond à un point positif et chaque pas vers la gauche à un point négatif. Le score peut être augmenté grâce à la stratégie (voir ci-dessous). L'objectif du jeu est donc de faire évoluer le plus de KPI possible de manière positive tout en suivant au mieux une stratégie éventuelle.

Si d'autres cas ont été ajoutés au jeu par l'administrateur, vous pouvez maintenant accéder à l'aperçu de tous les cas (2) (et ainsi passer au cas suivant).



Réponses précédentes

Vous pouvez toujours revoir vos réponses précédentes et les commentaires reçus (même si le cas est déjà terminé). Une fois qu'une décision est prise, des flèches grises (1) apparaissent sur le côté des défis. Ces flèches vous permettent de revenir sur vos réponses précédentes. En remontant, vous pouvez revoir l'impact de ces décisions ainsi que les commentaires associés.

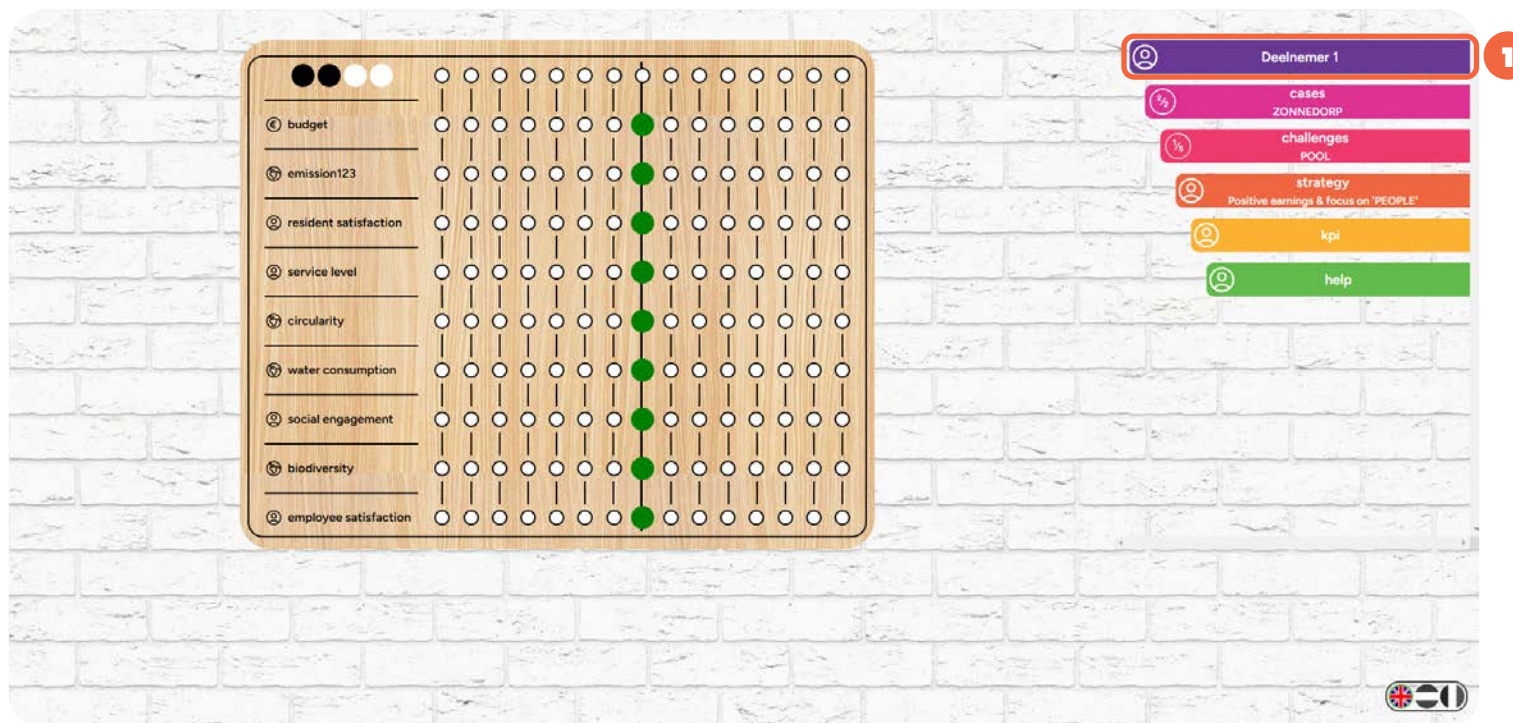
Vous ne pouvez pas modifier vos réponses précédentes.

The screenshot displays a digital interface for a case study titled "AMUSICO". The main content area is titled "CUPS" and contains a paragraph of text: "Given that AMUSICO takes on organizations worldwide and serves over 2 million visitors annually, the company also invested years ago in purchasing disposable cups for the various events they organize. These are plasticized cardboard cups that can be used for both cold and hot drinks. AMUSICO has also created striking unmanned pop-up stands where the cups can be deposited after use. There is currently a stock of 10 million cups, good for about 1.5 years of activities. There is no legislative framework yet, but AMUSICO is forced by its customers to think about alternatives." Below this text are four options for action, each in a separate box: "AMUSICO continues to choose this option. In this way, it can continue to use its investment in collection points and the stock of cups is not lost either.", "AMUSICO will continue with the same system for over 1 year and will then opt for 100% cardboard cups that can be printed. The collection system will remain the same.", "AMUSICO is destroying the existing stock of cups and is opting for a system of reusable cups.", and "AMUSICO decides to no longer manage the drink stands itself, but to outsource them to a party. They conclude a multi-year contract with a subcontractor and stipulate a 20% commission on sales. The deal means that the subcontractor is responsible for the distribution and collection of the drink cups and takes over the existing stock. The subcontractor is obliged to work with reusable cups within six months." At the bottom of the main content area is a button labeled "make your choice". To the right of the main content area is a sidebar with a list of navigation items: "Deelnemer 1", "cases DEMO: AMUSICO", "challenges cups", "kpi", and "help". A red circle with the number "1" and a grey arrow icon is positioned to the left of the main content area, indicating the "Réponses précédentes" feature.

5.3. Menu

Nom

L'onglet supérieur affiche le nom (1) avec lequel vous êtes connecté. En cliquant dessus, vous accédez à votre tableau de bord actif.

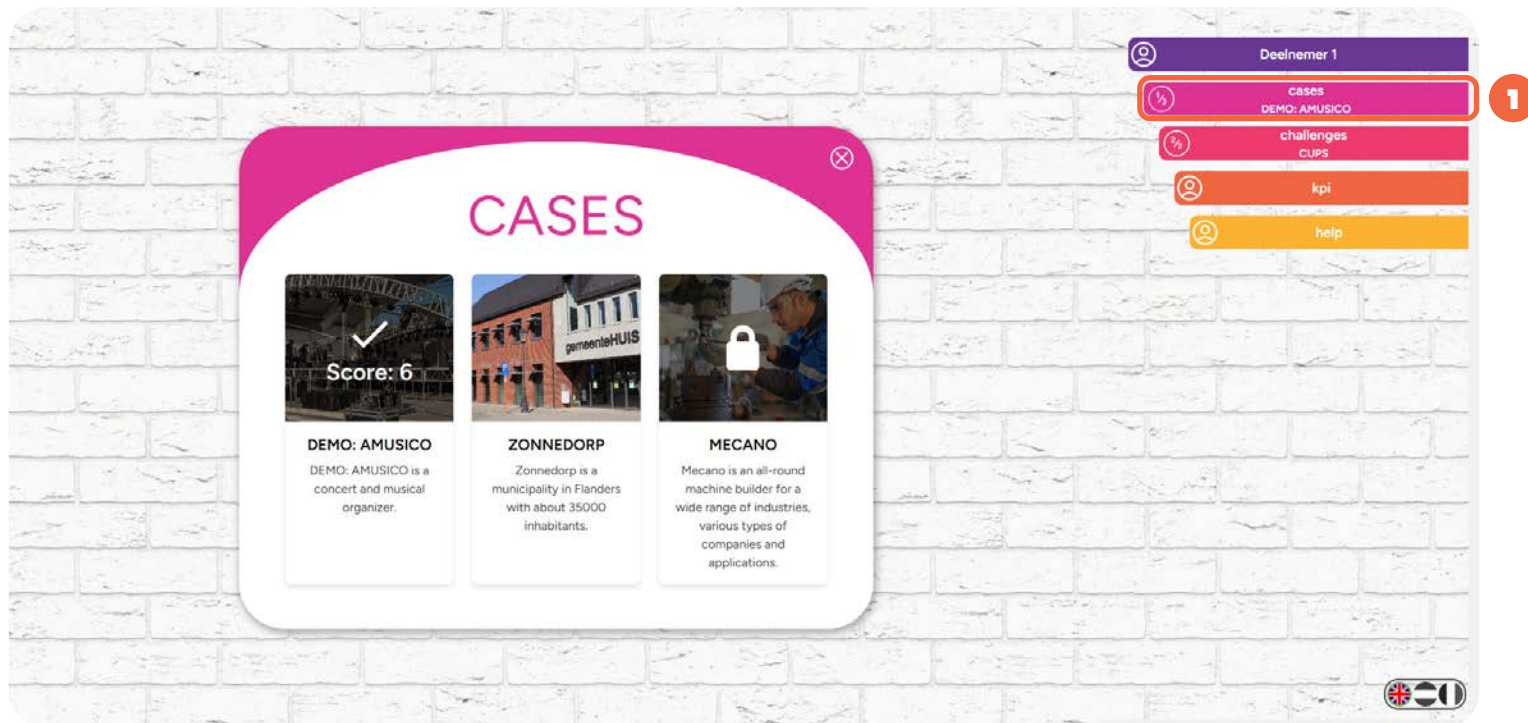


Cas

Vous voyez ici le cas actif. Cliquez dessus pour obtenir un aperçu de tous les cas de votre jeu, voir votre score dans les cas précédents ou changer de cas.

Vous pouvez revenir aux cas déjà joués pour revoir vos réponses précédentes et les commentaires associés. Pour cela, cliquez sur le cas en question, puis utilisez les flèches à côté des défis pour parcourir les réponses données.

Les cas doivent être joués dans l'ordre. Comme illustré ci-dessous, le cas « Mecano » n'est pas encore accessible, car le cas « Zonnedorp » doit d'abord être terminé.



Défis

Le défi actuel est affiché ici. En cliquant dessus, vous revenez à ce défi.

The screenshot shows a game interface with a white brick wall background. On the left, a challenge card titled "POOL" is displayed. It features a photo of a swimmer and text describing a municipality's outdated swimming pool. Below the photo, there are four options for decision-making, each in a rounded rectangle. At the bottom of the card is a red button labeled "make your choice". On the right, a sidebar menu lists several items: "Deelnemer 1", "cases ZONNEDORP", "challenges POOL" (which is highlighted with a red circle and a red "1" next to it), "strategy Positive earnings & focus on 'PEOPLE'", "kpi", and "help". Each item has a small icon to its left. At the bottom right of the interface is a small logo.

POOL

The municipality has an outdated swimming pool in compliance with Vlare and energy standards. The pool is used very regular by the municipality's schools and those of a neighbouring municipality. Because it is not very modern, the price for users is also kept low. What decision to take?

Invest in a totally new, energy-neutral swimming pool. This means a hefty investment: not only will the price per swim go up significantly, non-swimmers will also have to contribute to paying off the pool through higher taxes.

Discontinue the local pool and agree with a neighbouring municipality with a similar problem to build a new, bigger and better facility together. With the shared effort, the investment can be financed by the price increase per swim.

Keep the current swimming pool and make some renovations that can no longer be put off. The swimming pool should only be closed for a limited time, but all in all these are superficial modernisations. The pool remains an energy guzzler and the price per swim can't be increased significantly.

The local swimming pool will be closed. The municipality does make an agreement with nearby towns and municipalities within a 30-kilometre radius that residents can go swimming there at reduced rates. The municipality pays a fixed fee to those towns and municipalities for this.

make your choice

Deelnemer 1

cases ZONNEDORP

challenges POOL

strategy Positive earnings & focus on "PEOPLE"

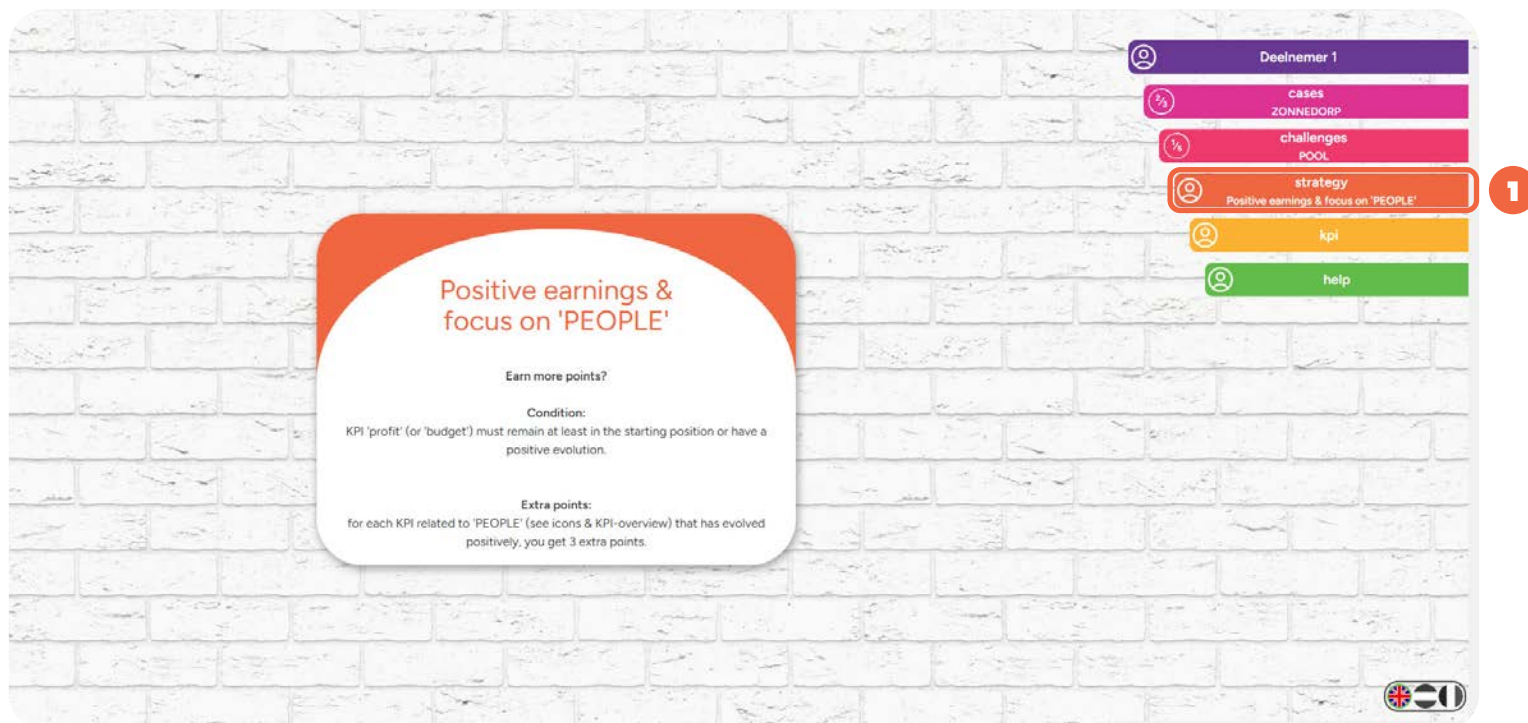
kpi

help

Stratégie

La stratégie est un objectif que vous pouvez (essayer de) atteindre pour gagner des points bonus. Souvent, des conditions sont associées à la réalisation de la stratégie. En ouvrant cet onglet, vous pouvez consulter la stratégie et comprendre ce que vous devez faire pour l'atteindre.

Lorsque la stratégie demande d'atteindre une certaine cible ou plage, cette cible ou plage est également affichée sur le tableau de bord à l'aide d'un pion noir en haut du tableau.



KPI

Vous trouverez ci-dessous une brève description des KPI du cas actif, ainsi que la catégorie (People, Planet ou Financial) à laquelle ils appartiennent. Cela peut être pertinent lorsque des stratégies sont utilisées. La catégorie est également indiquée sur le tableau de bord à l'aide d'icônes.

The screenshot shows a user interface for the ZONNEDORP KPI dashboard. The main content area is a white card with an orange header and footer, set against a light gray brick wall background. The card displays the title 'KPI' and the subtitle 'KPI's in the case: ZONNEDORP'. It lists three categories of KPIs: FINANCIAL, PLANET, and PEOPLE, each with a list of specific metrics and their descriptions. To the right of the card is a vertical sidebar with a list of navigation items: 'Deelnemer 1', 'cases ZONNEDORP', 'challenges POOL', 'strategy Positive earnings & focus on 'PEOPLE'', 'kpi', and 'help'. The 'kpi' item is highlighted with an orange background and a red circle containing the number '1'. At the bottom right of the interface is a small logo for 'ECONOMICS'.

KPI

KPI's in the case: ZONNEDORP

FINANCIAL

budget: Available financial resources

PLANET

emission123: Direct and indirect greenhouse gas emissions from business activities (scope 1, 2 & 3)

circularity: Managing materials in reuse and recycling cycles.

water consumption: Amount of water used by business activities.

biodiversity: Variety of life forms within an ecosystem or environment.

PEOPLE

resident satisfaction: degree of citizen satisfaction

service level: Quality and speed of customer service provided.

social engagement: Active involvement of the company in social issues.

employee satisfaction: Level of employee satisfaction with their job.

Deelnemer 1

cases ZONNEDORP

challenges POOL

strategy Positive earnings & focus on 'PEOPLE'

kpi

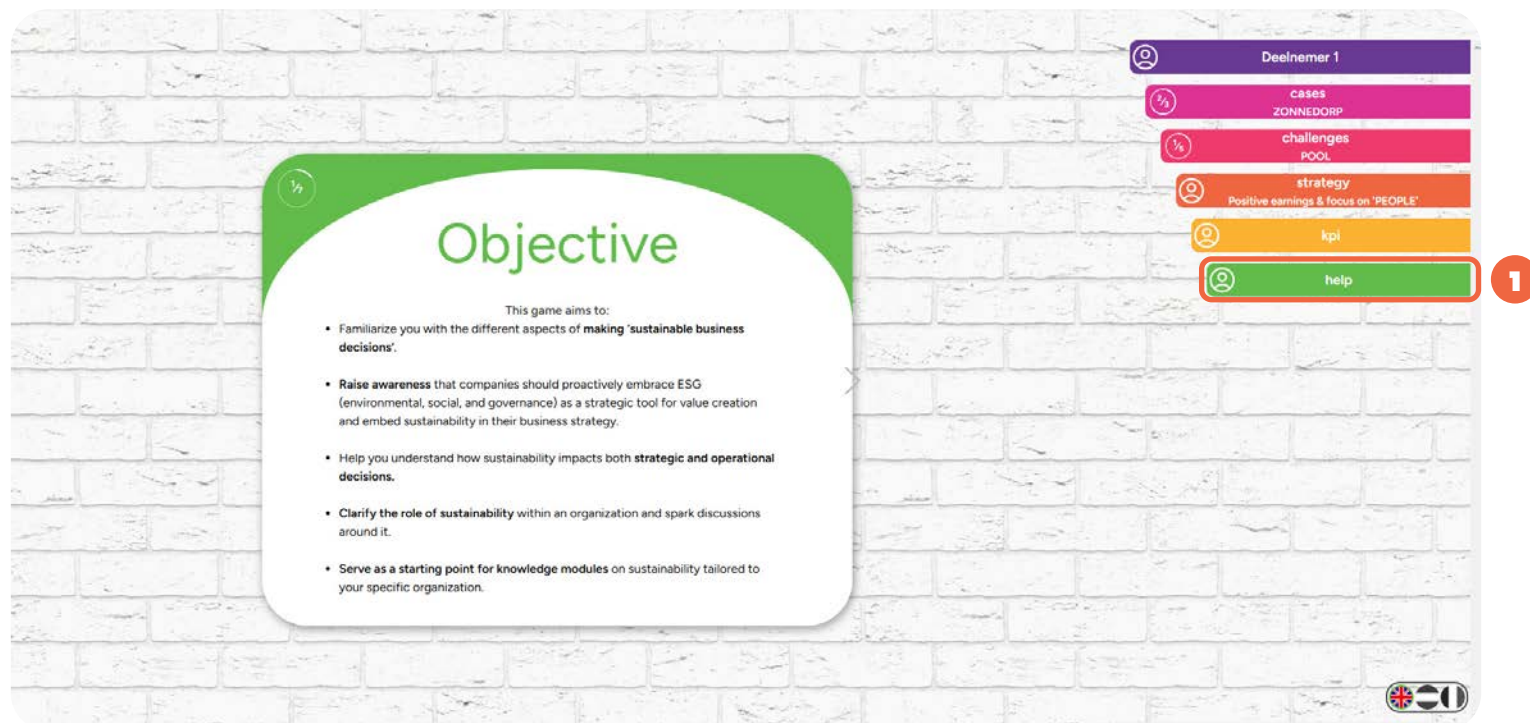
help

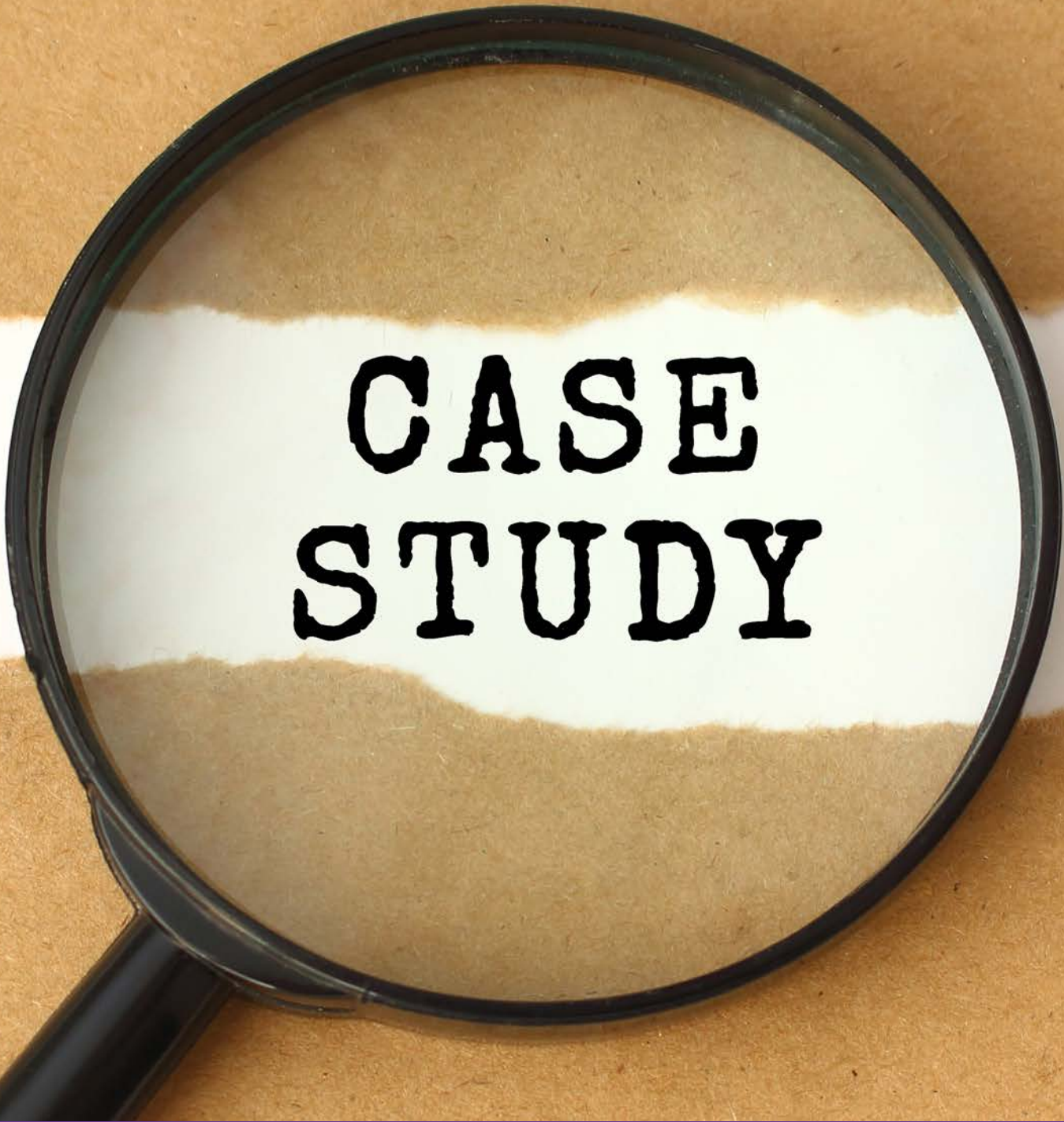
1

ECONOMICS

Aide

Les joueurs peuvent consulter les règles du jeu à tout moment ici. Utilisez les flèches grises pour naviguer entre les différentes pages.





CASE STUDY



6. Les cas

Le SDGame contient de nombreux cas, et de nouveaux cas sont régulièrement ajoutés. Tous les cas sont tirés de la pratique, bien qu'ils soient anonymisés et parfois légèrement modifiés pour être utilisés dans ce serious game. Chaque cas aborde une thématique différente, mais ils sont tous extrêmement pertinents et instructifs. Pour savoir quels cas sont les mieux adaptés à vos sessions, nous vous fournissons un aperçu ci-dessous.

Amusico (demo)

Amusico est une entreprise qui gère l'organisation complète de concerts et de comédies musicales

Nombre de défis

2 (≈ 20 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, satisfaction client, engagement communautaire, risque lié à la chaîne d'approvisionnement, circularité, émissions scope 1, émissions scope 2, émissions scope 3, expérience utilisateur et réputation.

Remarque

Il s'agit du cas de démonstration qui peut être utilisé pour expliquer le principe du jeu. Ce cas comprend moins de défis qu'un cas standard, mais les défis qu'il contient restent pertinents et sont basés sur des entreprises réelles.



Constructo

Constructo est une entreprise de construction belge, active dans les secteurs public et privé.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, fonds de roulement, émissions scope 1, émissions scope 2, émissions scope 3, satisfaction client, satisfaction des employés, sécurité, circularité.



Coolit

Coolit est une entreprise de production spécialisée dans le développement, la fabrication et la commercialisation de systèmes de refroidissement tels que des réfrigérateurs ou des vitrines réfrigérées.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, flux de trésorerie, productivité du travail, déchets, émissions scope 123, dommages aux produits, engagement communautaire, consommation d'eau et risque lié à la chaîne d'approvisionnement.



Electroco

Electroco est une entreprise technologique belge active à l'échelle mondiale.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, fonds de roulement, émissions scope 123, éthique, satisfaction client, diversité, satisfaction des employés, engagement communautaire et circularité.



Gustoso

Gustoso est une entreprise agroalimentaire spécialisée dans la production de charcuterie et de plats préparés.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, émissions scope 123, risque lié à la chaîne d'approvisionnement, engagement communautaire, biodiversité, déchets, productivité, bien-être animal et circularité.



Julie&Marie

Julie&Marie est une marque de mode pour femmes avec ses propres boutiques et une boutique en ligne, mais également (dans une moindre mesure) disponible dans des magasins multimarques.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, émissions scope 123, consommation responsable, circularité, satisfaction client, travail des enfants, engagement communautaire, satisfaction des employés et gaspillage alimentaire.



Mangeco

Mangeco est une entreprise semi-industrielle de traiteur qui produit principalement des aliments sous marque distributeur pour certaines grandes surfaces, tout en gérant également une chaîne de magasins dédiée à une alimentation fraîche et saine.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion de groupe)

KPI

Bénéfice, émissions scope 123, chaîne d'approvisionnement durable, satisfaction client, réputation, risque lié à la chaîne d'approvisionnement, biodiversité, engagement communautaire et gaspillage alimentaire.



Mecano

Mecano est un constructeur de machines polyvalent et de qualité, actif dans de nombreuses industries, avec un fort accent sur le service après-vente.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Bénéfice, fonds de roulement, émissions scope 123, satisfaction client, dommages aux produits, circularité et satisfaction des employés.



Sanico (1)

Sanico est une organisation de santé parapluie responsable de la gestion et de l'administration de certains établissements de soins de santé, tels que certains hôpitaux généraux, polycliniques et centres médicaux.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Budget, émissions scope 1, émissions scope 2, émissions scope 3, confort et satisfaction des patients, efficacité énergétique, qualité des soins, satisfaction des employés et circularité.



Sanico (2)

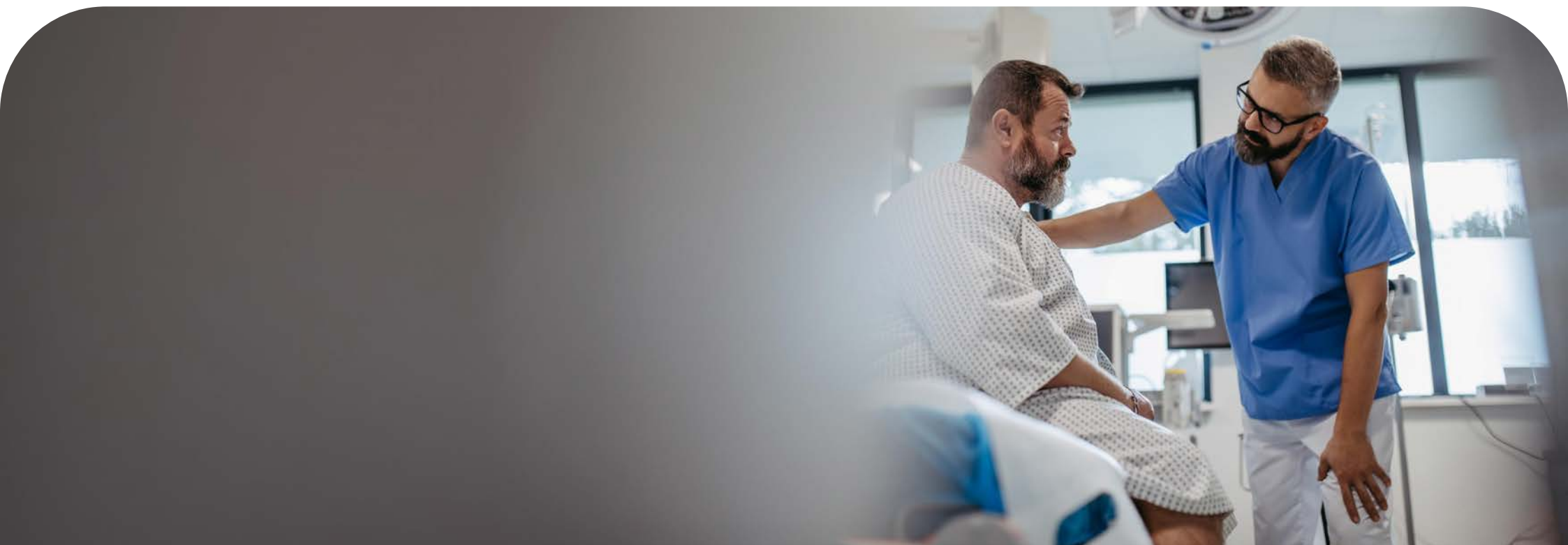
Sanico est une organisation de santé faîtière responsable de la gestion et de l'administration de certains établissements de soins de santé, tels que certains hôpitaux généraux, polycliniques et centres médicaux.

Nombre de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Budget, émissions 123, confort et satisfaction des patients, satisfaction des employés, déchets, circularité, consommation d'eau, santé et engagement social.



Zonnedorp

Zonnedorp est une commune belge attrayante et en pleine croissance, comptant environ 35 000 habitants.

Nombres de défis

5 (≈ 50 minutes de discussion en groupe)

KPI

Budget, émissions scope 123, satisfaction des habitants, niveau de service, circularité, consommation d'eau, engagement social, biodiversité et satisfaction des employés.

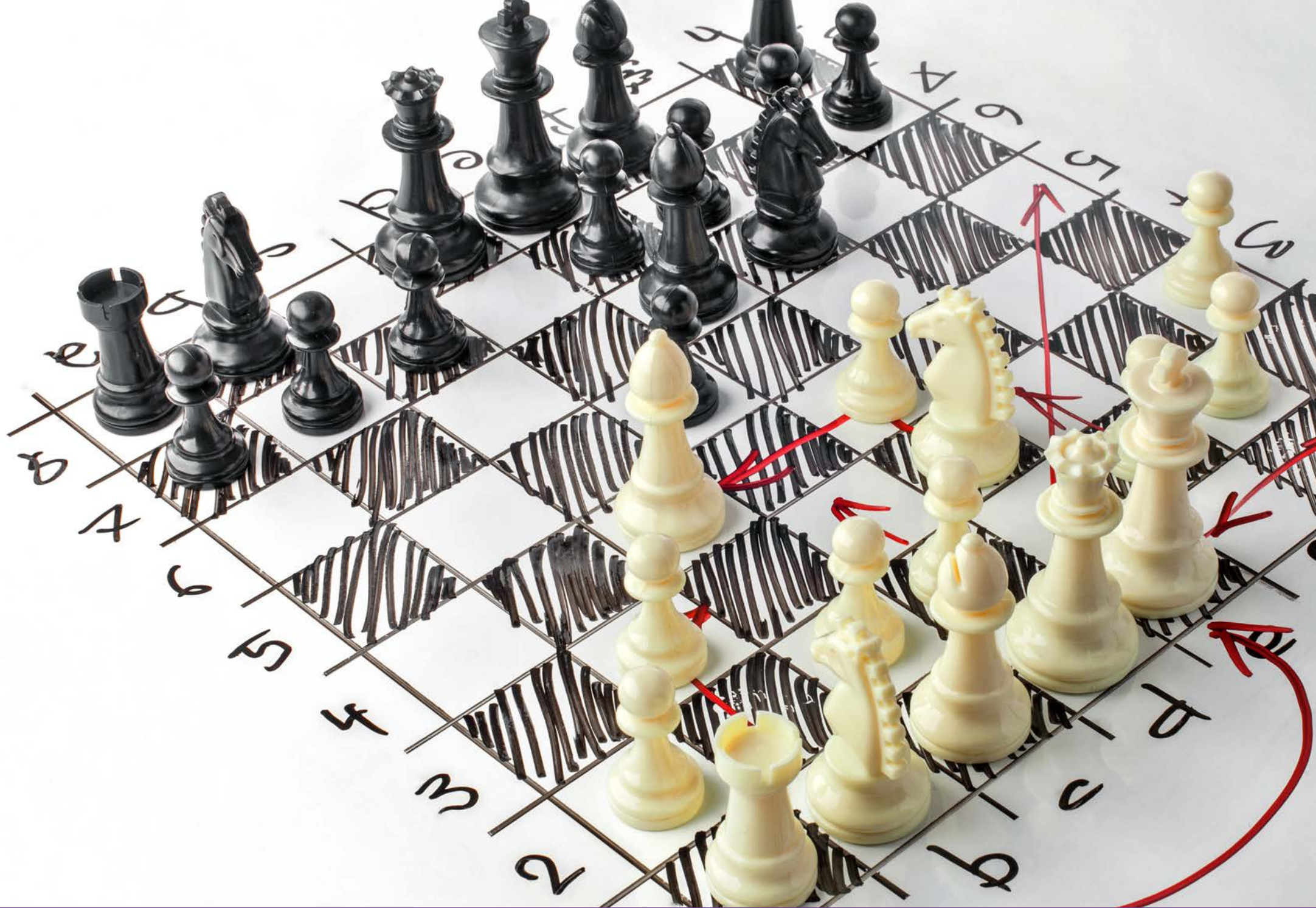


Votre cas ici ?

Le SDGame est régulièrement mis à jour avec de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux cas. Vous avez des suggestions pour un nouveau cas ou vous souhaitez voir un secteur particulier dans le SDGame ? Faites-le-nous savoir à l'adresse suivante : info@wakaaro.be !

De plus, nous accordons une grande importance à la personnalisation et pouvons également créer des cas spécifiques à votre entreprise, spécialement conçus pour vos sessions internes. Contactez-nous pour plus d'informations.







7. Stratégie

Le SDGame contient de nombreuses stratégies qui permettent aux joueurs de gagner des points bonus. Ces stratégies peuvent servir de guide aux joueurs et orienter leurs décisions dans une direction spécifique. En tant qu'organisateur, vous choisissez vous-même si vous jouez avec une stratégie et laquelle pour chaque cas. Vous pouvez ajouter au maximum une stratégie par cas.

La plupart des stratégies sont compatibles avec tous les cas, mais certains points doivent être pris en compte pour des cas et des stratégies spécifiques :

- Certaines stratégies demandent aux joueurs d'améliorer le KPI « émissions123 ». Cette stratégie ne fonctionnera pas dans les cas où ce KPI n'est pas présent, car il est parfois divisé en trois KPI (émissions scope 1, scope 2 et scope 3), comme c'est le cas dans la démo Amusico.
- Dans le cas Zonnedorp, le KPI « bénéfice » a été remplacé par « budget ». Si vous choisissez une stratégie axée sur le bénéfice pour ce cas, les joueurs devront alors se concentrer sur le KPI « budget ».

Bénéfice positif & focus sur 'PEOPLE'

Condition:

Le KPI « bénéfice » (ou « budget ») doit rester au moins à sa position initiale ou évoluer positivement.

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI lié à « PEOPLE » ayant évolué positivement, vous obtenez 3 points supplémentaires.

Bénéfice positif & focus sur 'PLANET'

Condition:

Le KPI « bénéfice » (ou « budget ») doit rester au moins à sa position initiale ou évoluer positivement.

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI lié à « PLANET » ayant évolué positivement, vous obtenez 3 points supplémentaires.

Bénéfice positif & réduction des émissions

Condition:

Le KPI « bénéfice » (ou « budget ») doit évoluer positivement d'au moins trois positions, et le KPI « émissions 123 » d'au moins cinq positions.

Points supplémentaires:

Si cet objectif est atteint, vous obtenez 6 points supplémentaires

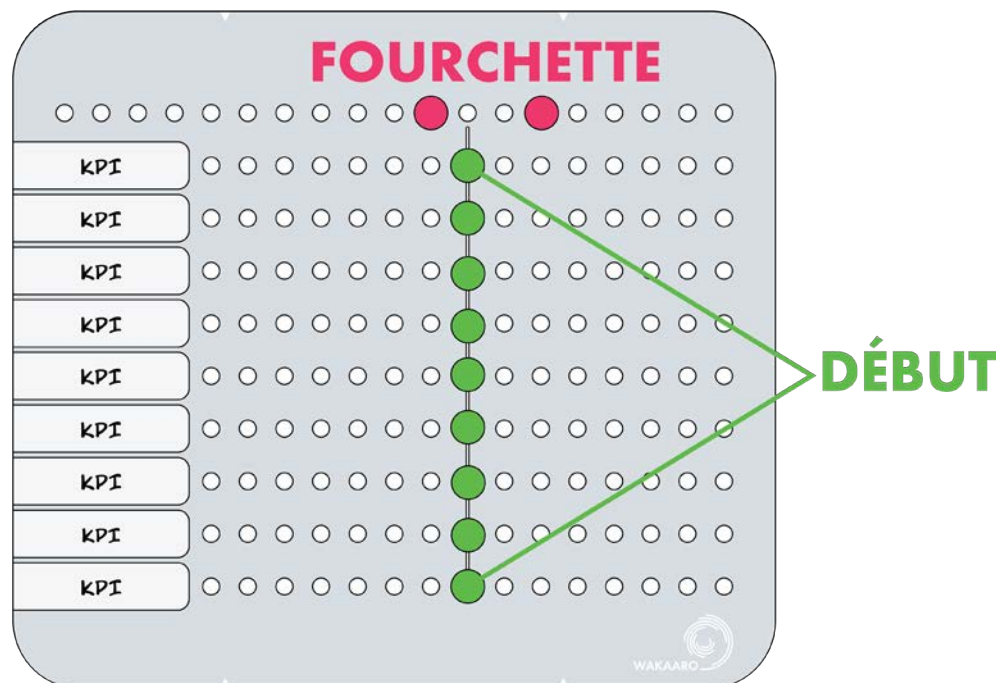
Attention! Cette stratégie n'est pas réalisable dans les cas où les KPI sont divisés en « émissions scope 1 », « émissions scope 2 » et « émissions scope 3 » !

Tableau de bord équilibré

Assurez-vous d'un tableau de bord équilibré..

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI qui se situe dans la plage définie, vous obtenez 2 points supplémentaires. Pour les KPI en dehors de la plage, 1 point de pénalité est appliqué



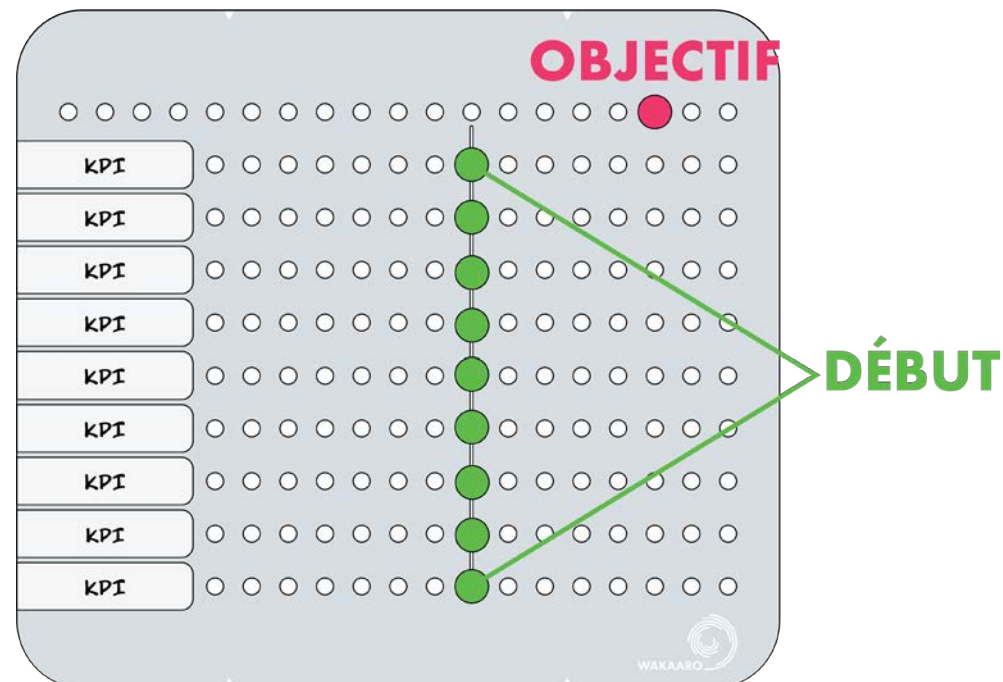
Objectif lié aux KPI 'PEOPLE'

Condition:

Aucune condition supplémentaire.

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI lié à « PEOPLE » qui atteint la cible, vous obtenez 4 points supplémentaires.



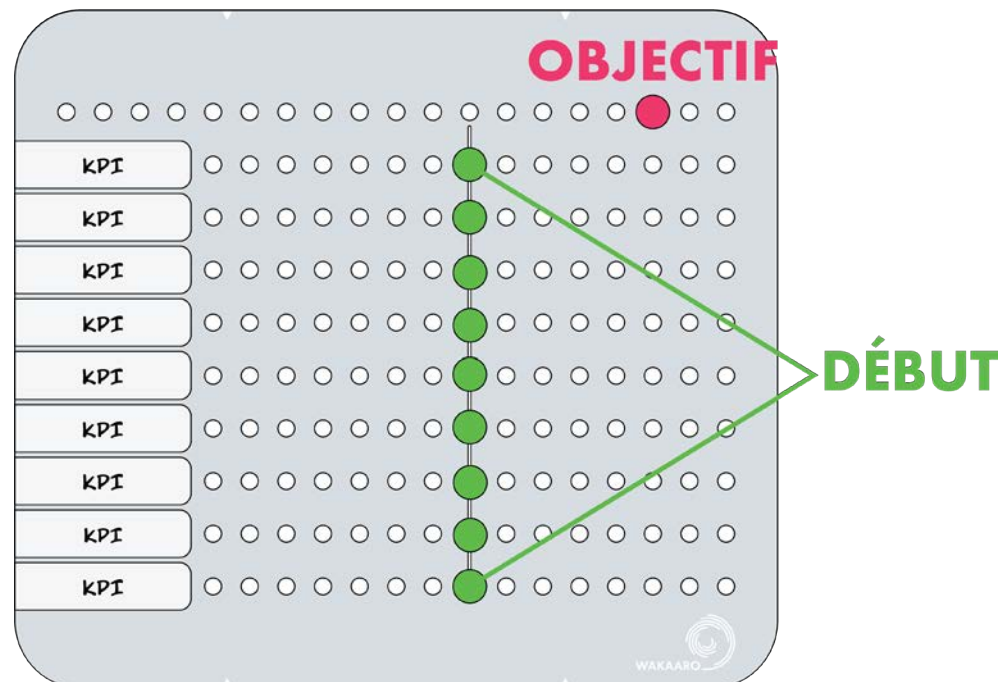
Objectif lié aux KPI 'PLANET'

Condition:

Aucune condition supplémentaire.

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI lié à « PLANET » qui atteint la cible, vous obtenez 4 points supplémentaires.



Objectif lié à tous les KPI

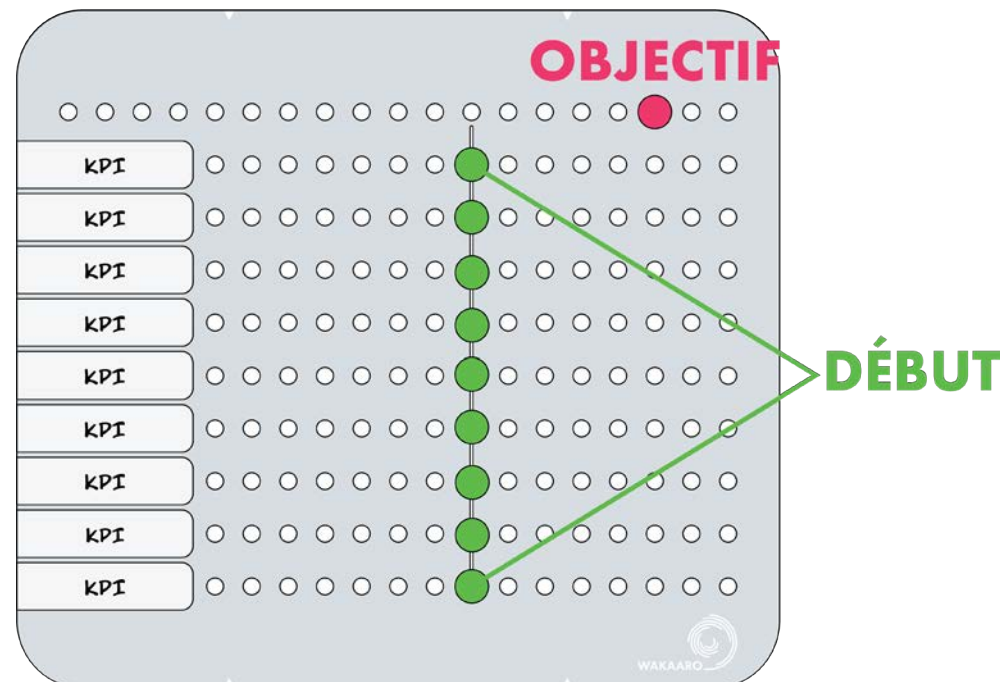
Condition:

Aucune condition supplémentaire.

Points supplémentaires:

Pour chaque KPI que vous avez au moins atteint à la cible en position finale, vous obtenez 3 points supplémentaires.

Attention : Si le KPI « bénéfice » (ou « budget ») évolue négativement par rapport à la position de départ, cela entraîne 4 points de pénalité.



Plus de stratégies ?

Le SDGame est régulièrement enrichi de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux cas. Vous avez des suggestions pour une nouvelle stratégie ? Faites-le-nous savoir via : info@wakaaro.be !





8. Enseignements

Jouer au SDGame offre aux joueurs de nombreuses nouvelles perspectives et se prête parfaitement à l'introduction de principes théoriques ou à une expérience pratique de ces principes. Voici quelques possibilités et enseignements que le jeu peut apporter, mais n'hésitez pas à faire preuve de créativité !

Vous n'êtes pas encore totalement familier avec le sujet ? Vous souhaitez participer à votre propre session ? Ou avez-vous simplement besoin d'un soutien supplémentaire ? Nous serons ravis de vous accompagner dans vos sessions. Nous pouvons également inviter des experts en la matière ou intégrer des témoignages pratiques pour donner à votre session une dimension encore plus approfondie. Contactez info@wakaaro.be pour plus de détails !

8.1. Faire découvrir aux joueurs la complexité des décisions liées à la durabilité

- Montrer qu'il n'est pas toujours possible de faire évoluer (positivement) tous les KPI.
- Illustrer que les décisions impliquent souvent un arbitrage entre différents KPI. Lesquels sont les plus importants pour nous ? Cela introduit le concept de la matrice de matérialité d'une entreprise, qui sert de guide pour identifier les KPI les plus essentiels à l'entreprise. Ce concept peut être simplifié et simulé dans le jeu grâce aux stratégies.
- Donner un aperçu du fait que certaines opportunités pour faire évoluer des KPI ne se présentent qu'une seule fois. Certains KPI peuvent être influencés par presque toutes les décisions, tandis que d'autres ne le sont que très rarement. Cela reflète également la réalité.
- Inclure des décisions dans certaines cases qui influencent des KPI non matériels pour l'entreprise (ceux qui ne font pas partie des KPI affichés sur le tableau). Comment vos joueurs gèrent-ils ces situations ?
- Encourager les joueurs à réfléchir à leurs décisions comme s'ils occupaient une certaine fonction (et donc poursuivaient des objectifs individuels) au sein de l'entreprise. Par exemple, un CFO se concentrera davantage sur les KPI financiers qu'un CHRO.
- Faire comprendre qu'il est impossible de tout savoir ou de tout prévoir. Surtout à long terme, l'avenir est souvent incertain. Les joueurs en feront également l'expérience au cours du jeu.
- Pour les joueurs plus expérimentés, les inviter à réfléchir sur les moyens de contrer les conséquences négatives d'une décision. Par exemple, une décision peut avoir un impact négatif sur le KPI x, mais quelles mesures l'entreprise pourrait-elle prendre pour transformer cet effet négatif en un impact positif ?
- ...

8.2. Faire des liens avec la théorie

- Avant de commencer le jeu, vous pouvez expliquer brièvement pourquoi la durabilité est importante pour toutes les entreprises, et pas seulement pour les grandes entreprises déjà soumises à la CSRD :
 - Être prêt pour l'avenir. Peut-être que votre entreprise devra rendre des comptes dans quelques années.
 - La durabilité est une dynamique de chaîne. Les grandes entreprises doivent inclure dans leurs rapports leurs clients et fournisseurs. Si votre entreprise est un petit maillon dans la chaîne d'une grande entreprise, cela vous concerne probablement.
 - Les banques exigent de plus en plus que même les petites entreprises s'engagent dans des initiatives durables.
- **Emissions scope 1, 2 en 3.** C'est un KPI très important dans le jeu. Expliquez le principe théorique et laissez les joueurs l'expérimenter eux-mêmes. Choisissez un cas où les différentes « scopes » sont divisées en plusieurs KPI pour un aperçu encore plus approfondi.
- **Double matérialité.** Les différents cas montrent clairement aux joueurs que les décisions d'entreprise durables vont bien au-delà des décisions « classiques ». Comprendre l'impact de vos décisions sur la société est extrêmement important. Utilisez cette compréhension pour expliquer le concept de double matérialité.
- **Matrice de matérialité.** Certains joueurs auront du mal à établir des priorités. Quels KPI sont les plus importants pour l'entreprise ? Expliquez le principe de la matrice de matérialité. Ajoutez éventuellement une stratégie au jeu et montrez comment elle peut orienter les décisions, tout comme une matrice de matérialité.
- **KPI.** Après le jeu, approfondissez la question de la définition des KPI. Comment une entreprise peut-elle les établir ? Que mesurez-vous ? Comment le mesurez-vous ? Comment garantisiez-vous la fiabilité des données ? Discutez en détail des défis.

8.3.Exemples pratiques avec le jeu

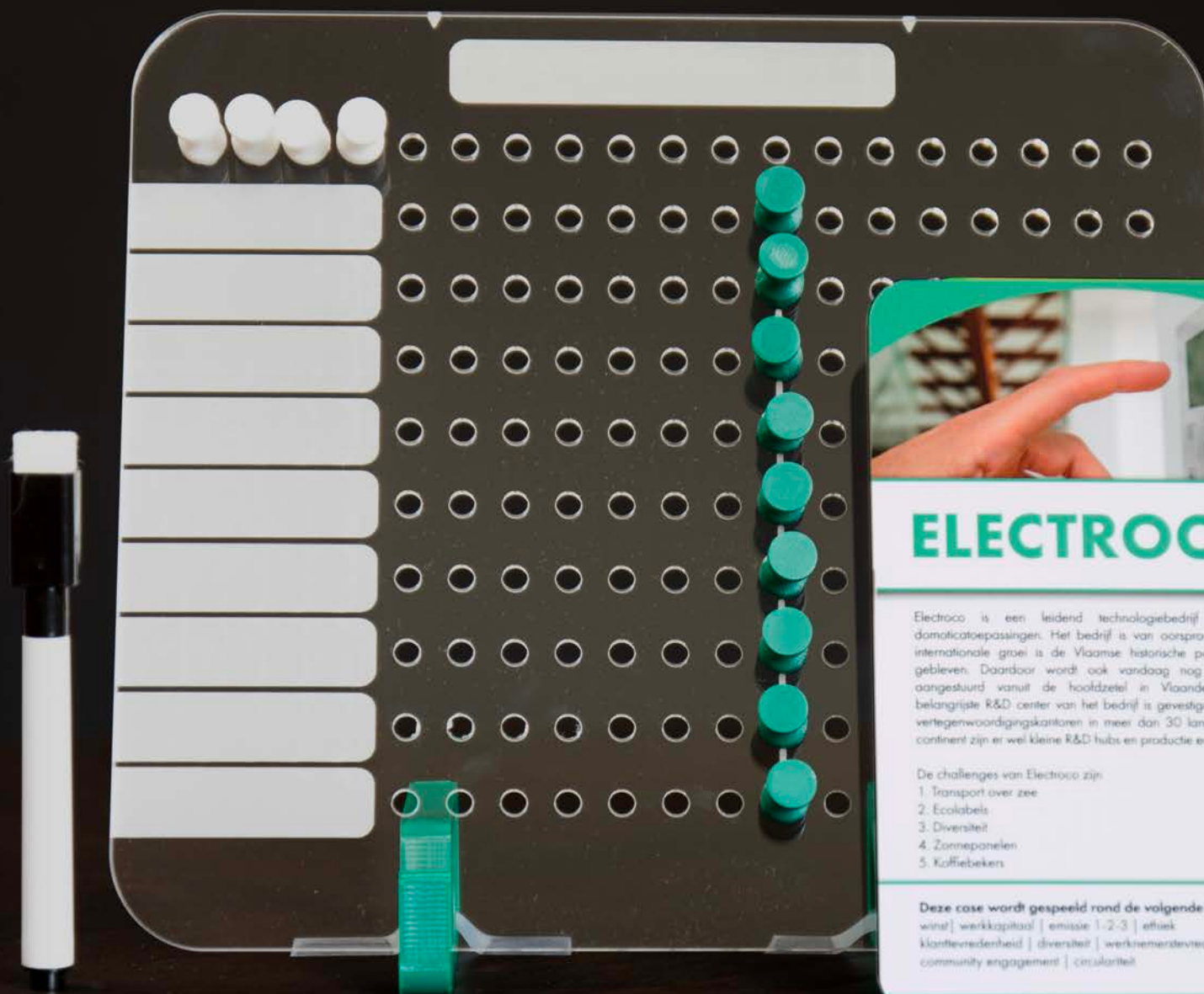
Le SDGame a déjà été utilisé pour introduire les sujets suivants ou pour transformer la théorie de ces sujets en des sessions pratiques riches en enseignements et pertinentes :

- Approfondissement du Green Deal européen et des réglementations associées (CSRD, Taxonomie de l'UE, CSDDD).
- Développement et sélection de KPI pour mesurer les performances ESG.
- Communication avec les actionnaires et les parties prenantes sur la stratégie orientée vers un objectif.
- Évaluation des performances financières et ESG.
- Mise en place de systèmes de rémunération intégrant l'ESG.
- Développement d'une « analyse de l'impact du cycle de vie ».
- Mise en œuvre de trajectoires de décarbonation.
- Développement de systèmes internes pour la « tarification carbone ».
- Réalisation d'une analyse de scénarios pour la stratégie ESG.
- Accompagnement vers un financement vert.
- ...

Souhaitez-vous intégrer un ou plusieurs de ces modules de connaissances dans vos sessions ? C'est possible ! Contactez-nous (info@wakaaro.be) et nous examinerons avec plaisir les possibilités.

Envie d'en apprendre davantage?

Besoin de plus d'accompagnement ? Pas de problème. Nous serons ravis d'animer vos sessions afin que vous, en tant qu'organisateur, soyez totalement à l'aise. Si vous le souhaitez, nous pouvons également fournir des intervenants supplémentaires, un service traiteur ou un lieu. Contactez-nous (info@wakaaro.be) pour plus d'informations !



ELECTROCO

Electroco is een leidend technologiebedrijf gespecialiseerd in domoticatoepassingen. Het bedrijf is van oorsprong Vlaams en bij de internationale groei is de Vlaamse historische positie altijd belangrijk gebleven. Daardoor wordt ook vandaag nog het bedrijf centraal aangestuurd vanuit de hoofdzetel in Vlaanderen waar ook het belangrijkste R&D center van het bedrijf is gevestigd. Er zijn commerciële vertegenwoordigingskantoren in meer dan 30 landen en in quasi ieder continent zijn er wel kleine R&D hubs en productie entiteiten.

De challenges van Electroco zijn:

1. Transport over zee
2. Ecolabels
3. Diversiteit
4. Zonnepanelen
5. Koffiebekers

Deze case wordt gespeeld rond de volgende KPI's:
winst | werkkapitaal | emissie 1-2-3 | ethiek
klanttevredenheid | diversiteit | werknemers tevredenheid
community engagement | circulariteit

9. Version physique

Le SDGame existe également en version physique. Cette version est utilisée exclusivement avec notre accompagnement et est particulièrement adaptée aux groupes allant jusqu'à 40 à 50 participants maximum. Chaque groupe reçoit un tableau de bord physique et des cas sous forme de cartes. De plus, la version physique permet de jouer à l'extension exclusive (et optionnelle) « Fonctions », qui offre une perspective différente. Dans cette extension, chaque joueur se voit attribuer un rôle avec des objectifs personnels, ce qui stimule encore davantage les discussions au sein du groupe.

Que vous optiez pour la version numérique ou physique, les enseignements resteront gravés et l'impact sur votre public sera significatif !

Vous êtes intéressé par une session organisée par nos soins (avec la version numérique ou physique) ? N'hésitez pas à nous contacter à info@wakaaro.be, et nous examinerons les possibilités avec plaisir.





10. Applications et références

Grâce à sa structure modulaire et sa flexibilité, le SDGame est parfaitement adapté à de nombreuses situations :

- Lors d'une formation, que ce soit avec des personnes n'ayant aucune connaissance en durabilité ou avec des experts du sujet, le jeu fait mouche.
- Pendant un programme d'intégration (onboarding).
- Lors d'un teambuilding.
- En tant que composant de l'intranet.
- Pour organiser une compétition interne.
- Dans le cadre d'un parcours d'apprentissage individuel pour un collaborateur.
- ...

Ces organisations utilisent déjà le SDGame et sont en tout cas enthousiastes :



