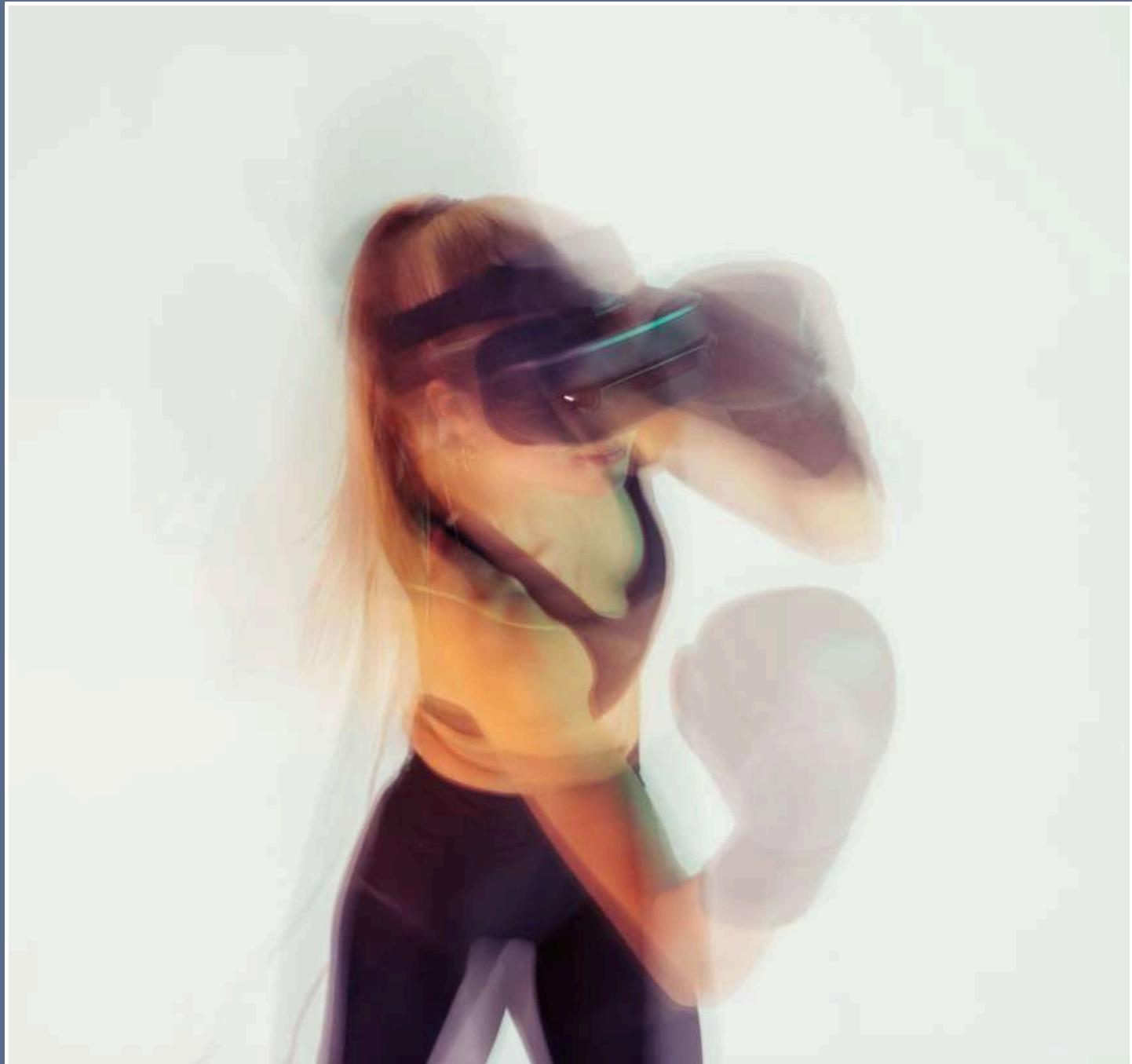


# FightClub

BUSINESS GAME



LE CONTEXTE





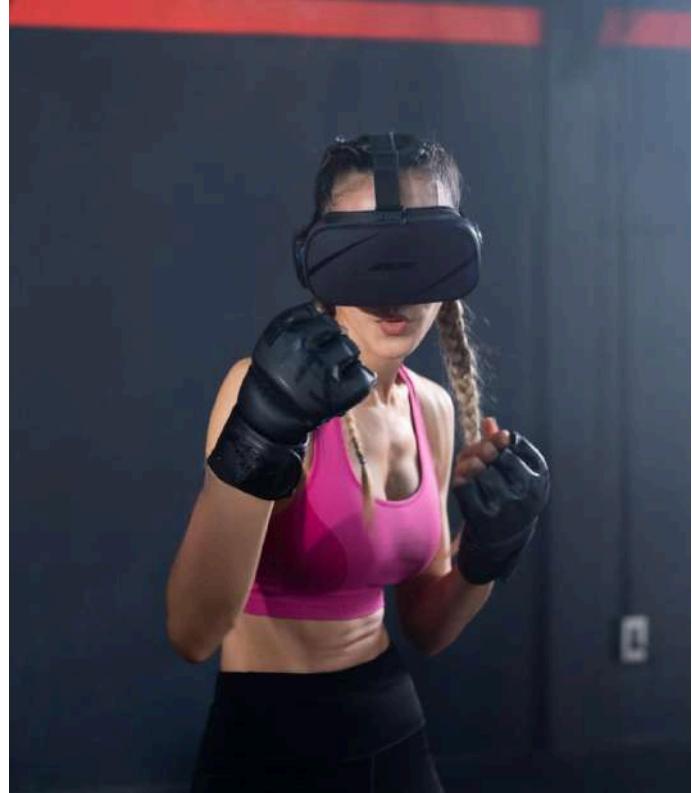
# L'HISTOIRE

FlightClub!, c'est d'abord l'histoire d'une success story. Celle de 5 amis d'enfance originaires de Clisson, cette petite ville aux portes de Nantes devenue célèbre pour abriter l'un des plus gros festivals de musique Rock & Métal en Europe : le Hellfest. Cédric, Adele, Ben, Antoine et Fanny ont donc fondé FightClub! Leur métier : fabriquer des casques à réalité virtuelle (VR) conçus pour les sports de combat type boxe française, anglaise et MMA.

La qualité d'immersion offerte par ces casques VR est telle que les plus grands boxeurs de la planète les utilisent. La petite start-up nantaise s'est ainsi bâtie une réputation solide dans le milieu des sports de combat.

Si vous n'êtes pas un(e) spécialiste, le casque VR vous permet de vous immerger dans un monde virtuel : plongé(e) dans un ring de boxe réaliste, vous pouvez simuler un entraînement ou un combat contre un(e) adversaire fictif(ve). Plusieurs modes sont proposés : précision, vitesse, esquives, multijoueurs... Le niveau est bien sûr adaptable en fonction de l'expérience du boxeur. Le casque enregistre par ailleurs tous vos mouvements en temps réel. Les athlètes de haut niveau l'utilisent ainsi pour affûter leurs performances et corriger leurs erreurs.

Malheureusement, le succès semble avoir fait tourner des têtes. Au fil des années, les 5 amis se sont doucement brouillés pour définitivement se séparer le mois dernier. Après s'être répartis les bénéfices et soldé toutes les dettes de l'entreprise, les ex-amis vous ont revendu les parts de la société. Moins bonne nouvelle, vous héritez également de 4 concurrents directs. Ces 4 concurrents auront exactement les mêmes contraintes et structures de coût que vous. Un logiciel simulera la vie de votre entreprise en comparant vos choix à ceux de vos concurrents.



# LES ACHATS

## Comment fabriquer un casque ?

Un casque VR est composé de 3 parties essentielles : la structure, l'électronique et l'optique. Les ex-amis-gérants de FightClub! avaient négocié les conditions suivantes auprès de 3 fournisseurs. Ces éléments restent d'actualité pour toute la durée de votre mandat à la tête de l'entreprise.

### 1. La structure

L'entreprise LEBRUN - basée à Nancy - vous fournit les éléments structurels : plastiques, mousses de rembourrage et sangles de réglage pour ajuster le casque.

Prix d'achat des éléments structurels nécessaires à la fabrication d'1 casque : 250€

### 2. L'électronique

Pour vous équiper en capteurs, circuits imprimés et écrans, la Chine reste le plus grand fournisseur du monde.

Pourtant, les ex-gérants ont fait le pari du Made in Europe, en confiant leurs achats d'électronique à l'entreprise Elovi Electronics, basée à Lille.

Plus chers que les matériaux chinois, le choix est avant tout environnemental et logistique : bien plus flexible de faire voyager un écran entre Lille et Nantes que depuis la Chine...

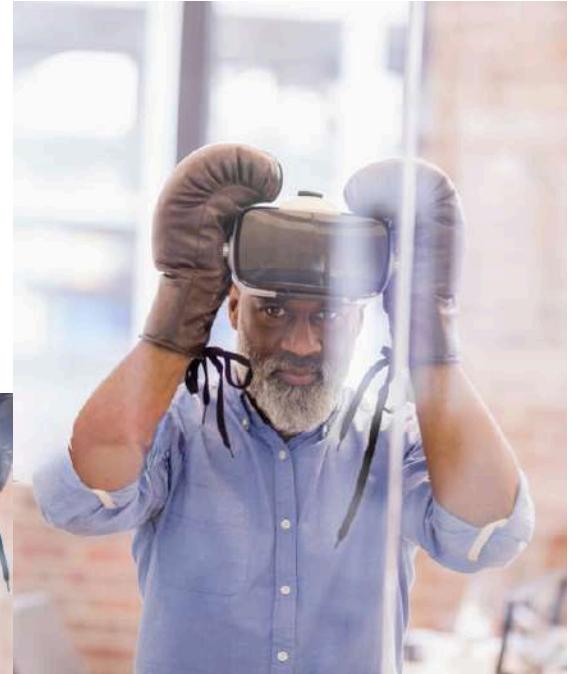
Prix d'achat du pack électronique permettant de fabriquer 1 casque VR : 400 €

### 3. L'optique

L'optique, c'est ce qui va différencier un casque bon marché / grand public d'un casque comme le vôtre, plus "élitiste". Le choix des matériaux optiques haut de gamme permet à vos casques de rendre l'immersion la plus réaliste possible.

Prix d'achat de l'optique nécessaire à la fabrication d'1 casque VR : 70€

# LES TALENTS



Voici les profils des talents travaillant pour la société.

## Fabrication des casques

- 3 artisans : Jean-Didier, Laure et Kylian
- CDI à temps complet.
- Temps de travail annuel : 1607 heures par artisan
- Temps nécessaire pour fabriquer 1 casque : 17 h
- Rémunération annuelle brute : 32 000 €
- + charges sociales URSSAF : 42% du salaire brut

## Préparation des commandes

- Alice, CDI à temps complet
- Rémunération annuelle brute : 28 000 €
- + charges sociales URSSAF : 42% du salaire brut
- 1 préparateur(ice) de commande pour 3 artisans maximum.
- Si vous décidez de recruter d'autres artisans à l'avenir, le logiciel ajoutera automatiquement les préparateur(ice)s de commandes.

## Départs volontaires

Vous subirez peut être des démissions et accidents du travail, qui peuvent troubler la production.

Pour les éviter, veillez à bien rémunérer vos salariés ! Chaque année, vous pourrez augmenter les salaires. En vous basant sur vos 4 concurrents directs, veillez à rester dans les moyennes du marché.

## Licenciements

Si jamais vous souhaitez licencier au cours du jeu, c'est possible. Il vous suffira d'indiquer un “-” devant les recrutements d'artisans sur votre feuille de route.

Une prime de 10 000€ sera versée à chaque salarié licencié.

# LES SOUS-TRAITANTS

Chaque année, vous déciderez du budget alloué aux 2 prestataires Visuweb et FastCare, à la baisse ou à la hausse. Plus ces 2 budgets seront élevés, plus vos chances de ventes le seront.



## Service après Vente

- Nom du sous-traitant : Fast Care
- Missions : traiter le SAV, remboursements, clients insatisfaits...
- Coût annuel global : entre 12 000 et 120 000 €

## Web design & réseaux sociaux

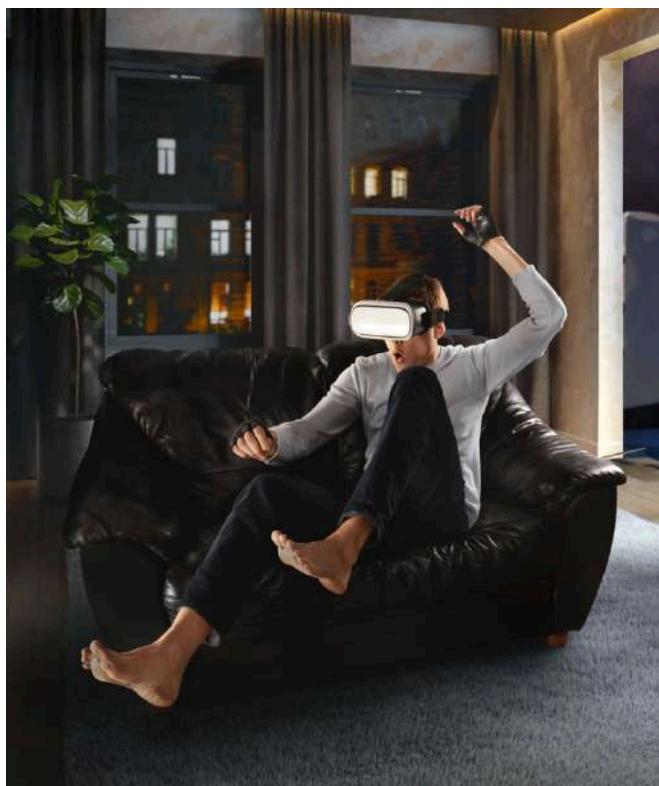
- Nom du sous-traitant : VisuWeb
- Missions : mise à jour du site web boutique et communication sur les réseaux
- Coût annuel global : entre 12 000 et 120 000 €

## Les associés gérants

Et vous dans tout cela ? En tant que nouveaux dirigeant(e)s, vous ne toucherez pas de rémunération annuelle.

En revanche, si l'entreprise est rentable, vous vous partagerez en tant qu'associés un joli pactole en fin de jeu : les dividendes.

Ces dividendes correspondront au montant des bénéfices cumulés depuis votre arrivé à la tête de l'entreprise.



# LA PUBLICITÉ

L'histoire de FightClub! en matière de pub est très particulière : les 5 ex-gérants de l'entreprise n'ont jamais dépensé 1€ en publicité ! Jugeant le marketing artificiel et inutile, ils ont toujours refusé de communiquer autrement que par le bouche à oreille.

Aujourd'hui, c'est votre équipe qui tient les rênes, vous pourrez donc débloquer des fonds alloués à la publicité. Objectif : booster vos ventes !



## Google Ads



Vous définirez chaque année un budget Google Ads, la filiale publicitaire du géant américain trustant 98% des recherches sur le web.

Cette enveloppe vous permettra d'apparaître dans les résultats dits "sponsorisés". Plus le budget est élevé, plus le nombre de mots clés sur lesquels vous apparaîtrez sera important. Budget annuel : entre 1 000 et 80 000 €

## Meta Ads



Budget vous permettant d'apparaître sur les murs d'actualité d'utilisateurs Instagram et Facebook identifiés comme potentiels acheteurs de vos casques. Budget annuel : entre 1 000 et 80 000 €

## TikTok Ads



TikTok Ads Budget permettant d'apparaître sur le fil d'actualité du réseau social chinois. Budget annuel : entre 1 000 et 80 000 €

# LA DISTRIBUTION

FightClub! a fait le choix dès sa création de vendre ses casques à réalité virtuelle UNIQUEMENT EN LIGNE ET SUR COMMANDE.

Le choix est audacieux, puisque la plupart des autres fabricants passent par des réseaux physiques de distribution (magasins spécialisés type **fnac** en France ou **BEST BUY** aux USA).

Enorme avantage pour FightClub! : en fabriquant à la commande, l'entreprise s'évite de lourds coûts de stockage et frais liés aux magasins / boutiques spécialisées.

Dès qu'un client passe commande sur le site web, les artisans commencent à fabriquer le casque en utilisant les matières premières disponibles (électronique, structure, optique). Le casque est ensuite expédié directement au client.

Le coût de création du site web marchand est déjà amorti.

En tant que repreneurs de l'entreprise, vous devrez prévoir un coût annuel versé à l'agence VisuWeb, qui assure la mise à jour du contenu, la maintenance technique et vos réseaux sociaux. Plus le budget alloué est élevé, plus la prestation est de qualité.

Vos ventes pourraient ainsi en être directement boostées.



# LES AUTRES CHARGES

## Frais bancaires

Gestion quotidienne des comptes : 400 € / an  
Agios en cas de découvert constaté à la fin de l'année : 10% du découvert.  
Taux d'emprunt bancaire : change chaque année (voir rubrique "le financement").

## Cabinet comptable

Vous sous-traitez la comptabilité et l'édition des fiches de paie au cabinet lyonnais DOUGS.  
Montant annuel : 4 000 €  
Tarif fixe jusqu'à la fin du jeu



## L'atelier

Vos casques VR sont fabriquées dans un atelier conçu pour accueillir maximum 3 artisans + 1 préparateur(ice) de commandes. Loyer annuel : 36 000 €.

Si vous décidez de recrutez de nouveaux artisans à l'avenir, vous devrez prévoir de nouveaux ateliers en conséquence.

## Eau & Electricité

Montant par atelier et par an : 10 000 €

## Internet & Téléphone

Montant par atelier et par an : 12 000 €



## Les établis

Chaque artisan a besoin d'un établi et d'outils pour travailler.

Le coût d'achat est important : 27 000 € par établi (incluant les outils). Vous disposez aujourd'hui pour commencer le jeu de 3 établis (1 par artisan).

Ce coût est considéré comme un investissement, car vos artisans pourront utiliser leur établi sur 6 ans. Dans votre compte de résultat, vous n'aurez donc pas une charge de 27 000 € mais de 4 500 € (27K€ / 6), appelée dotation aux amortissements.

## Dons

Un don annuel de 12 000€ est versé à l'école de Boxe de Clisson, dont sont originaires les ex-gérants. Votre contrat de reprise de l'entreprise vous impose de continuer à donner pour cette association locale. Le montant sera le même chaque année.

# LES AUTRES CHARGES

## Transport & douanes



Pour ne pas compliquer davantage la simulation, les frais de transport et droits de douanes seront les mêmes quelque soit le pays dans lequel vous vendez vos casques.

Frais de livraison : 15 € par casque vendu.

Droits de douane : 3% du prix de vente des casques hors frais de livraison.

# LA FINANCE

Il est possible qu'au cours de votre mandat à la tête de l'entreprise, vous ayez besoin de fonds pour accompagner votre croissance.

2 possibilités :

- 1. Utiliser vos fonds propres.** Il s'agit du montant disponible sur le compte en banque de l'entreprise. Vous trouverez cette info dans l'onglet "état des lieux financiers" (trésorerie).
- 2. Recourir à l'emprunt.** Si vous estimatez ne pas avoir assez de fonds propres pour financer vos investissements futurs, un banquier peut vous prêter de l'argent.

Les règles pour emprunter :

- **Le taux d'emprunt évolue chaque année.** Un tableau récapitulatif vous donne le taux du moment (section "stratégie").
- **Maximum autorisé : 4 fois votre CAF.** La quoi ? Capacité d'Auto Financement = résultat net de l'année + amortissements (voir les 2 lignes correspondant dans l'état des lieux financier).
- **Si vous dépasssez** ce seuil limite de 4 fois la CAF, votre emprunt sera tout simplement **refusé**.



# LA FISCALITÉ

***En ce monde rien n'est certain. A part la mort et les impôts".***

Benjamin Franklin

Père fondateur des Etats-Unis.

## Statut juridique

Votre entreprise est une SARL dont le siège social est implanté en à Clisson, en France. A ce titre, vous êtes redevables d'un certain nombre de taxes et impôts...

## La Cotisation Foncière des Entreprises (C.F.E)

Montant annuel : 2 800 €

## L'impôt sur les sociétés (I.S)

Cet impôt est calculé sur vos bénéfices. Si vous faites des pertes, vous ne paierez donc pas d'IS.

L'impôt sur les sociétés en France est calculé comme suit :

- 15% sur les 42 500 premiers € de bénéfice
- 25% sur tout ce qui dépasse.

L'IS est directement déduit de votre bénéfice de l'année. En revanche, il n'est débité de votre compte en banque que l'année suivante. Concrètement, vous le verrez donc apparaître sur votre compte de résultat N, et sur votre solde en banque N+1.

## La Taxe sur la Valeur Ajoutée (T.V.A)

L'objectif de ce business game n'est pas de faire de vous des experts fiscalistes mais d'excellents pilotes d'entreprise. Pour cette raison, la TVA sera entièrement négligée au cours de cette simulation. Toutes vos dépenses et vos recettes seront exprimées hors TVA (HT).



**DIGI  
TOL**

IMMERSIVE LEARNING

BUSINESS GAME CONÇU & ANIMÉ PAR **DIGITOL**

# ON Y VA ?