

# Missions business à impact

Éléonore IRIART

**ESCPAU** |  
BUSINESS SCHOOL  
FOR TOMORROWERS®

# Compétences spécifiques acquises

---



L'objectif de ce programme est de permettre aux apprenants de mettre en pratique les connaissances fondamentales en management sur des projets de développement d'entreprises réelles.

Les principales compétences validées sont :

- ▶ démontrer une connaissance des concepts et des fonctions de l'entreprise d'une manière transverse
- ▶ savoir communiquer clairement, efficacement et adapté au monde professionnel
- ▶ contribuer efficacement à la réalisation de la vision de l'organisation dans un environnement collaborative
- ▶ démontrer de l'attention et de l'ouverture d'esprit envers les autres.
- ▶ réagir positivement aux changements, aux nouvelles idées et avoir l'esprit d'entreprise

# Programme

	<b>Volume horaire</b>	<b>Crédits ECTS</b>	<b>Contrôle continu</b>	<b>Examen final</b>
<b>Jeu d'entreprise</b>	15	2	100%	-
<b>Éthique en entreprise</b>	15	2	100%	-
<b>Nouveaux business models</b>	30	4	40%	60%
<b>Communication professionnelle</b>	30	4	100%	-
<b>Business English</b>	30	4	40%	60%
<b>Gestion de projet Business</b>	60	8	40%	60%
<b>Le manager citoyen</b>	30	4	40%	60%
<b>Gestion de projet à impact</b>	15	2	100%	

# Missions business à impact

**Jeu d'entreprise** : L'objectif du jeu d'entreprise est de faire découvrir de façon ludique toutes les fonctions de l'entreprise aux étudiants et leur faire découvrir les interactions entre ces différentes fonctions au travers de la prise de décision collaborative. Ce jeu qui ouvre le semestre permet aussi aux étudiants d'apprendre à se connaître et à travailler en équipe. La dynamique du jeu réside également dans le challenge et l'esprit de compétition entre les différentes équipes.

**Éthique en entreprise** : Ce cours met l'accent sur le comportement attendu en entreprise. Il donnera aux étudiants une vision des "does and don't" en milieu professionnel, en mettant l'accent sur les comportements attendus, et ceux à éviter. Il s'articulera autour de situations types / cas concrets et de jeux de rôles puisés au travers d'expériences réelles (anonymées) vécues par des étudiants en stages ou en apprentissage. L'idée étant d'abord une prise de conscience, mais aussi la pratique dans un environnement bienveillant, en vue de mieux préparer les étudiants à l'expérience en entreprise. Le cours mettra aussi l'accent sur les problématiques éthiques auxquelles les apprentis/stagiaires pourront être confrontés mais aussi sur les dilemmes managériaux auxquels ils pourront faire face dans leur carrière professionnelle. Là encore, cas pratiques, mises en situations, débats, jeux de rôles pourront permettre de s'approprier les problématiques.

# Missions business à impact

**Nouveaux business models** : L'objectif de ce cours est de faire découvrir de nouveaux types de business models en faisant intervenir à chaque séance un responsable d'entreprise ou d'organisation à impact avec une démarche et un business model original, qu'il s'agisse de produits éco-responsables, d'entreprises s'appuyant sur l'économie circulaire, d'organisations ayant un impact social significatif, avec des produits ou services innovants au service de la société et de l'environnement.

**Communication professionnelle** : L'objectif de ce cours est de donner aux étudiants les codes de la communication professionnelle : formalisme, rigueur, structuration du discours, formules de politesse, etc. en mettant l'accent sur la communication écrite : email, et documents professionnels. Une attention particulière sera portée sur la clarté du message, l'adaptation à son interlocuteur, les marques de respect, mais aussi la mise en forme, ponctuation, orthographe et forme grammaticale en fonction du niveau des étudiants. En complément des cours en face à face, les étudiants auront accès à la plateforme du Projet Voltaire et devront effectuer un minimum de 15h en ligne sur les parcours orthographe, expression, email.

# Missions business à impact

**Business English**: Une évaluation initiale de chaque étudiant dans le cadre du process d'admission permettra de positionner les étudiants dans des groupes de niveaux adaptés. L'objectif pédagogique de chaque niveau sera décrit dans la maquette spécifique au curriculum de Business English que les étudiants devront suivre tout au long de leur parcours.

**Gestion de projet**: L'objectif de ces deux modules sera de mener à bien un projet répondant à une problématique business d'une entreprise de la région. La première moitié du module mettra plus l'accent sur les aspects stratégiques, marketing, et innovation alors que le second mettra davantage l'accent sur les aspects financiers et gestion. Les étudiants seront répartis en groupes de projet et auront chacun une entreprise "client" avec un projet associé et un coach qui permettra de suivre l'avancée du projet. Des ateliers méthodologiques permettront de donner aux étudiants les outils de gestion nécessaires à la structuration et à la réalisation du projet. Des jalons seront définis pour ponctuer les projets et s'assurer de la progression au travers de différents rendus qui seront contrôlés par le coach, avec feedback et itération si nécessaire, avant présentation finale du projet devant coach, entreprise "cliente" et ensemble des étudiants.

# Missions business à impact

**Le manager citoyen** : L'objectif de ce cours est de présenter aux étudiants les compétences transverses qui seront à acquérir pour intégrer les enjeux écologiques et sociétaux en tant que professionnels et en tant que citoyen. En particulier :

- adopter une approche interdisciplinaire fondamentale pour la prise en compte des enjeux écologiques
- développer un esprit critique pour identifier les problématiques et engager une démarche prospective et envisager les futurs souhaitables
- prendre des décisions réfléchies qui vont permettre d'impulser le changement
- l'action guidée par l'éthique

**Gestion de projet à impact** : Ce cours a pour objectif de mettre en pratique les compétences des étudiants en gestion de projet et de les mobiliser autour d'un projet associatif porteur d'impact positif au niveau sociétal ou environnemental. En groupe, ils devront choisir une thématique et un projet porteur de sens pour eux et ayant un impact au niveau de la vie associative de l'école : activité culturelle sportive, sociale, environnementale, etc. Ils pourront s'appuyer sur le tissu associatif de l'école, créer leur propre association, ou rejoindre une association de la région. Ils devront présenter leur projet, leurs actions, leur implication, leurs apprentissages, et les résultats ou événements réalisés devant un jury composé d'un enseignant, de la personne responsable de l'expérience étudiante, et de représentants du Conseil des Associations de l'école.

# Responsable du programme

---

**Éléonore IRIART**

*Responsable Programme Grande  
Head of Graduate Program*



[eleonore.iriart@esc-pau.fr](mailto:eleonore.iriart@esc-pau.fr)

