

# NOUVEAUTÉS DE LA VERSION 5.8

## Deux axes d'orientation

- Ergonomie
- Richesse fonctionnelle

## Installation

Une nouvelle procédure d'installation du logiciel est mise en service. Elle distingue deux fichiers :

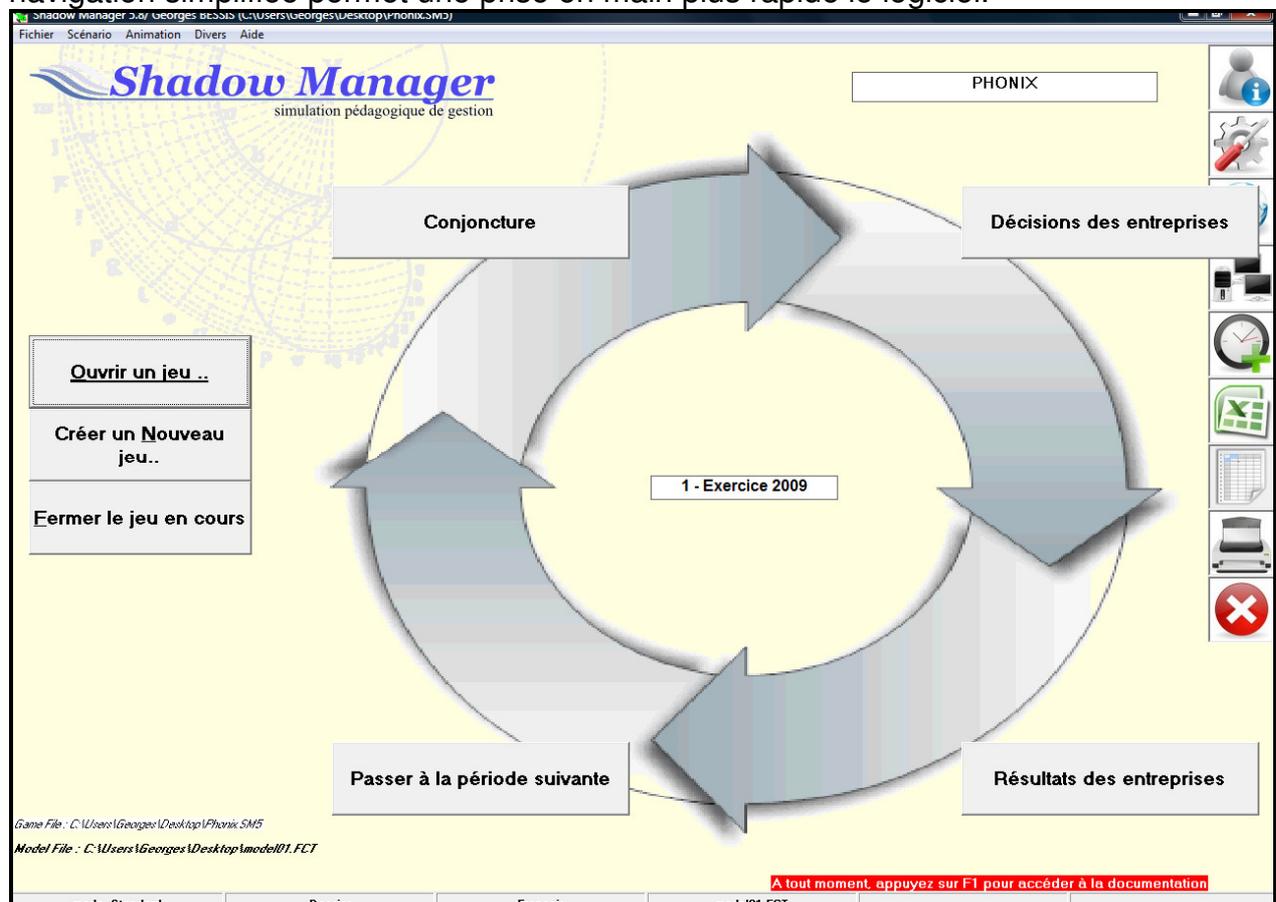
- **vblib.exe**, pour l'installation de certains composants, Microsoft et autres, communs à un certain nombre de nos logiciels.
- **install\_sm58.exe** pour l'installation du logiciel lui-même.

L'installation du premier est faite une seule fois sur un ordinateur donné. L'installation du second est refaite à chaque nouvelle installation de mise à jour.

Ceci permet de réduire la taille des fichiers distribués, notamment utile en téléchargement.

## Fenêtre principale :

La fenêtre d'accueil du logiciel, a été entièrement redessinée pour apporter une lisibilité et une ergonomie encore améliorée. Une barre d'outils efficace et une navigation simplifiée permet une prise en main plus rapide le logiciel.



---

## Accès aux dossiers

Dans la fenêtre d'accueil du logiciel, en cliquant, sous le cadre central, sur le nom du fichier programme, on ouvre le dossier d'installation du logiciel.

Après l'ouverture d'un jeu, sous le cadre central :

1. En cliquant sur le nom du fichier Jeu, on ouvre le dossier du jeu,
2. En cliquant sur le nom du fichier des Fonctions, on ouvre ce fichier et accède aux fonctions du modèle économique,
3. En cliquant sur le nom du fichier Filtre, on ouvre ce fichier et accède au filtrage de rubriques dans les tableaux.

---

## Ouverture de jeu

La fenêtre d'ouverture de jeu est complétée par les rubriques suivantes :

- **Bouton « Modèles »**, qui permet d'accéder directement aux jeux standards.

---

## Création de jeu

Quand un jeu est ouvert, la création de nouveau jeu obtenue en passant par le menu « Fichier » utilise implicitement ce jeu ouvert comme jeu de référence.

La fenêtre de création de jeu est complétée par les rubriques suivantes :

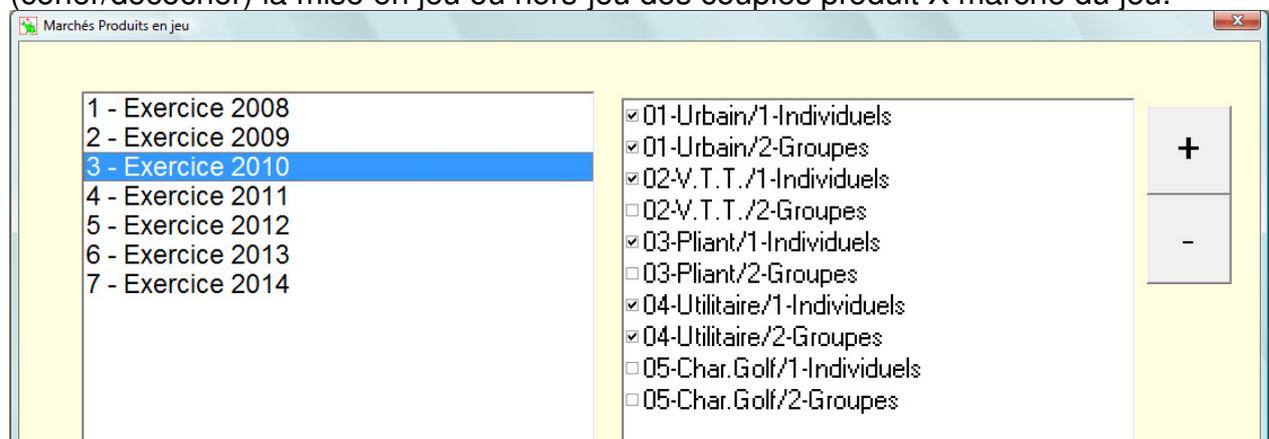
- **Univers** qui permet d'attribuer une référence d'univers au jeu crée, utile dans une session pouvant comporter plusieurs univers. Cette référence, modifiable par la fenêtre « Paramètres Généraux », figure sur la fenêtre principale d'un jeu, à côté de son titre.
- **Année début**, qui permet de modifier celle des Paramètres Généraux du jeu de référence.
- **Indices conjoncturels = 100**, qui permet de remettre à 100 la valeur des indices conjoncturels sur tous les couples Produit X Marché de toutes les périodes.

Après l'enregistrement du jeu crée, la fenêtre « **Paramètres Généraux** » est automatiquement ouverte, pour consultation ou éventuelle modification (si en mode Expert).

---

## Menu « Scénario »

Une nouvelle commande « **En Jeu** » permet de visualiser/modifier très rapidement (coher/décocher) la mise en jeu ou hors-jeu des couples produit X marché du jeu.



Le menu comporte deux nouvelles commandes permettant :

1. D'**Exporter** les éléments périodiques du scénario (Marchés et Produits) dans un classeur MS Excel. Ce classeur est automatiquement ouvert en fin d'exportation, ce qui permet de le visualiser ou éditer directement sous ce format.
2. D'**Importer** les données de ce classeur dans les fichiers de Shadow Manager après éventuelle modification.

Ces fonctions pouvaient être exécutées précédemment de façon plus complexe et réservée aux « initiés ». Elles deviennent ainsi un outil de travail accessible et relativement simple (si on connaît la signification des paramètres), pour une maîtrise sensiblement simplifiée des paramétrages du scénario.

## Saisie des Décisions

Dans la fenêtre de saisie des décisions :

- Le menu (en mode Expert) est complété d'une commande permettant la **génération automatique de décisions** pour l'entreprise et la période en cours. La qualité de ces décisions est conditionnée par l'indice « automatique » marketing choisi dans la fenêtre « Situation initiale de l'entreprise ». Cette fonction s'avère très utile pour faciliter les tests de scénarios en cours de réglage. Attention : elle détruit sans prévenir les éventuelles décisions antérieurement saisies.
- l'ancienne case à cocher « Dispense des Frais d'embauche/Licenciement », est remplacée par une rubrique « **% Variation des frais sociaux** ». Ceci permet d'ajuster les coûts d'embauche et de licenciement, en plus comme en moins, à tout niveau souhaité par l'animateur.
- Le Budget social regroupe également les efforts en matière de **R.S.E.**
- 

Décisions des entreprises

Période : 1 - Exercice 2009

Entreprise : 1 - Empresa 01

Financier Immos Social Information Produit(s) Divers Exception

Effectif de production :

Effectif embauché :

Effectif licencié :  [0,30]

Eff. en chômage technique :  [0,30]

Indice des salaires :  [50-150]

Social :

% Var Frais sociaux

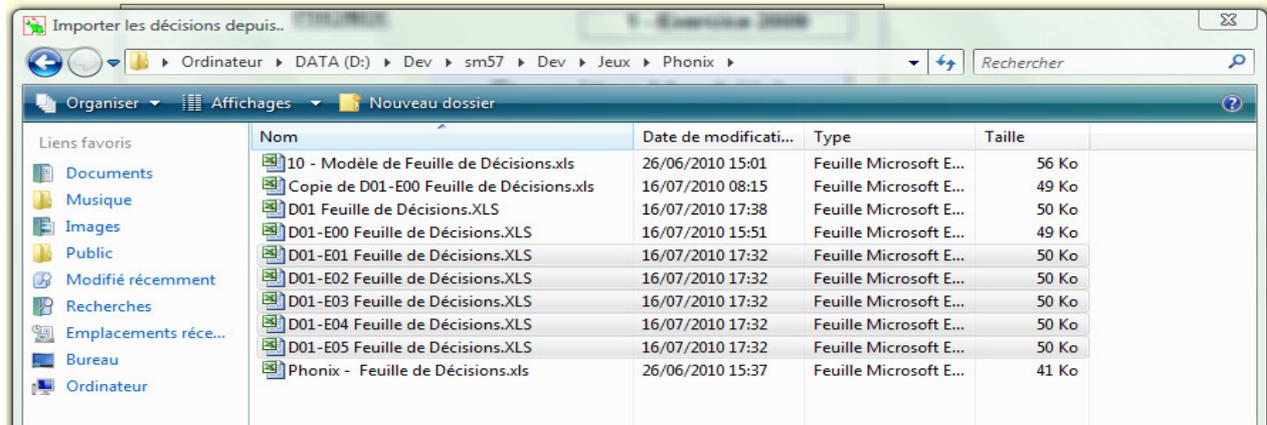
Budget social et R.S.E. (\*) :

(\*) Euro  
 (\*\*) Euro/Prod.  
 (\*\*\*) Euro/Produit

Contrôle.. Valider les décisions Quitter

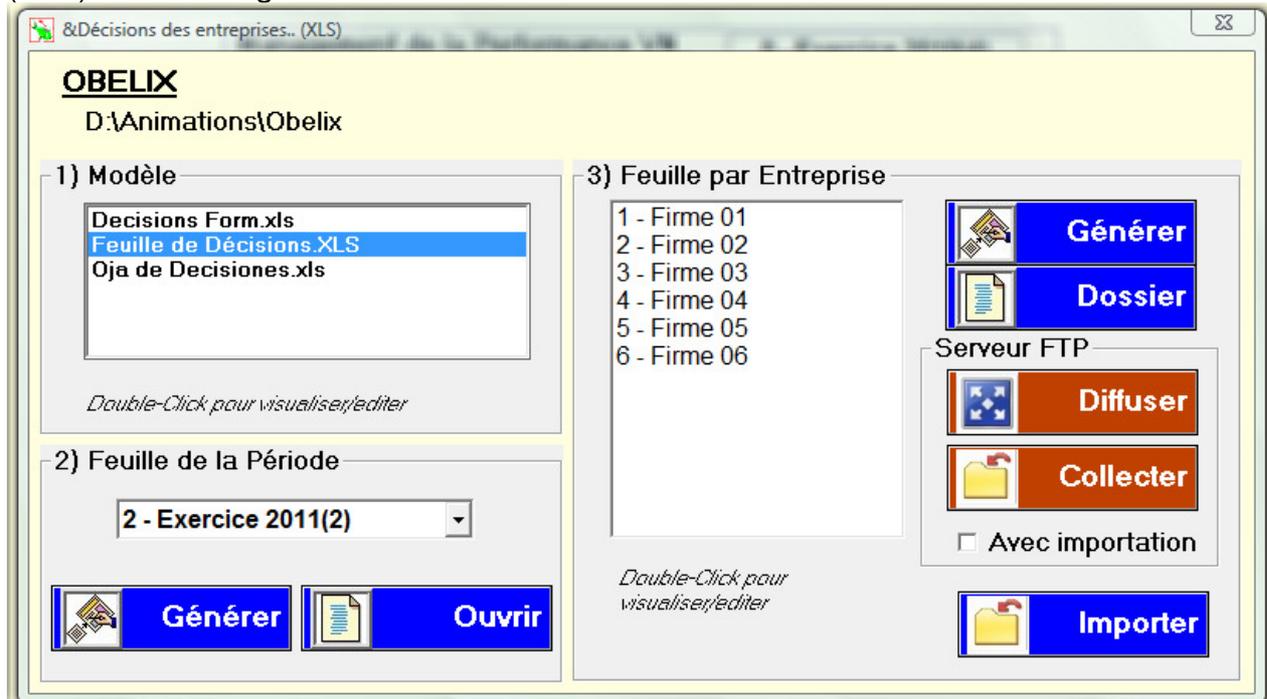
## Importation des décisions

La fenêtre de dialogue d'importation des décisions permet la sélection multiple de feuilles à importer. Il devient donc possible de placer les feuilles à importer dans un même dossier, puis de commander leur importation globale en une seule sélection..



## Feuilles des Décisions sous Excel

Dans le menu « Animation », une nouvelle commande « Décisions des Entreprises (XLS) » assure la gestion des formulaires de saisie de décisions sous Excel.



Cette gestion s'appuie sur des modèles, placés dans le sous-dossier « Decisions » du logiciel, et propose 4 phases :

1. **Choix du modèle** dans une liste déroulante,
2. Génération d'une **Feuille de la période**, commune à toutes les entreprises (la période y est identifiée, mais pas l'entreprise). Cette feuille est formatée en fonction des produits X marchés en jeu et de leurs caractéristiques.
3. Génération d'une **feuille par entreprise**, copie de la feuille de la période et identifiée par le n° d'entreprise. Les feuilles utilisées ou générées peuvent

également être directement, depuis la fenêtre, ouvertes sous Excel pour consultation, modification, impression.

4. **Importation**, qui permet d'incorporer les décisions dans les données des entreprises du jeu.

A noter que cette importation :

1. Ne nécessite pas la présence de MS Excel sur l'ordinateur,
2. Commence par afficher le document pour contrôle visuel et éventuelle modification avant l'importation.

Par ailleurs, il est optionnellement possible (avec un abonnement au service concerné), via un serveur FTP spécialisé et conjointement avec le logiciel optionnel Shadow Server :

1. De « Diffuser » les feuilles de décisions aux entreprises, pour saisie,
2. De « Collecter » depuis le serveur, les feuilles saisies pour importation.

**Attention** : Les fichiers générés sont destinés à être placés sur l'Internet, et leurs noms entrent dans la composition des liens d'accès (URL) à ces fichiers. C'est pourquoi ces noms doivent respecter les conventions Internet en la matière : pas de caractères accentués ou spéciaux, pas d'espace. Faute de respecter cette convention, on pourra obtenir des résultats imprévisibles.

---

---

## Calculs

- Une modification importante est apportée aux calculs liés à la production : **L'indice de productivité** est utilisé en **diviseur de la capacité requise** dans la fabrication d'un produit (et non plus en multiplicateur de la capacité productive, comme c'était le cas sur les versions antérieures). Cette méthode conduit à des résultats identiques (aux arrondis près) mais est beaucoup plus simple à interpréter par les participants, car plus naturelle.
- Un nouveau mode de **calcul « hors concurrence »** (Voir fenêtre « Paramètres Généraux ») permet d'obtenir des résultats de simulation comme si chaque entreprise était seule face à ses marchés. Il s'agit d'une extension du mode « monopole » existant dans la définition de la demande par produit X marché. Ce mode de calcul pourrait être utilisé pour produire des résultats pour un ou plusieurs entreprises sans avoir à attendre l'ensemble des saisies de décisions.
- Les calculs peuvent intégrer la TVA, dont les taux sont spécifiés aux « Paramètres Marchés » et « Paramètres Produits ». A noter qu'en présence de TVA, les compte de Bilan Clients et Fournisseurs sont exprimés en TTC. Il en est de même sur le Compte de Trésorerie.

---

## La T.V.A.

La prise en compte optionnelle de la T.V.A. est réalisée à travers l'introduction de 3 nouvelles rubriques :

- Le « Taux de TVA » des « Paramètres Marchés » désigne le taux applicable aux charges de l'entreprise localisée sur ce marché.
- Le « Taux de TVA » de l'onglet « Demande » des « Paramètres Produits » désigne le taux applicable aux ventes réalisées sur ce marché, ainsi qu'aux charges locales (Logistique, Action Commerciale, Promotion, Communication).
- Le « Taux de TVA » de l'onglet « Production » des « Paramètres Produits » désigne le taux applicable aux achats de Matières Premières sur ce marché. Ce taux peut donc être différent de celui applicable aux achats et ventes de produits.

Ces 3 taux sont généralement à zéro dans les jeux standards, où la TVA n'est pas prise en compte.

## Tableaux de Résultats

- La **présentation des documents** a été entièrement revue et très sensiblement améliorée. L'emploi de couleurs permet de faciliter la lecture. (La présentation précédente reste accessible par le menu « Animation »).
- **L'interface de visualisation**, entièrement revue et s'appuyant sur une barre d'outils efficace, devient une véritable plaque tournante, donnant accès directement aux paramètres périodiques (Marchés et Produits) et aux Décisions, et également à des fonctions telles que le filtrage ou la saisie des textes et leurs traductions. Il devient un outil exceptionnel pour l'animateur, notamment dans sa phase de validation et d'ajustement des résultats obtenus.

Shadow Manager 5.7.8 / Georges BESSIS (H:\Dev\sm57\Dev\Jeux\Jeux CA\08 - VelectriCA\VelectriCA.SM5)

7 - Exercice 2014 | 14-Bilan | 1 - ALLURE

Georges BESSIS  
VelectriCA

1 - ALLURE  
7 - Exercice 2014

**14-Bilan - Exercice**

02	Période		2014		2013
<b>04</b>	<b>ACTIF</b>				
<b>06</b>	<b>ACTIF IMMOBILISE</b>		<b>2 660 000</b>		<b>3 924 000</b>
07	Immos Incorporelles			3 000 000	
08	Amortissement			2 400 000	
09	Immob. Corpor.	5 197 000		5 064 000	
10	Amortissement	2 537 000		1 740 000	
11	Autres Immob.				
12	Amortissement				
13	Immos financières				
14	Participations				
<b>15</b>	<b>ACTIF CIRCULANT</b>		<b>2 662 136</b>		<b>16 046 783</b>
16	Stock			11 538 671	
17	Clients	2 662 136		4 508 112	
19	Autres créances				
20	Disponibilités				
<b>21</b>	<b>TOTAL ACTIF</b>		<b>5 322 136</b>		<b>19 970 783</b>
<b>23</b>	<b>Période</b>		<b>2014</b>		<b>2013</b>
<b>24</b>	<b>PASSIF</b>				
<b>26</b>	<b>CAPITAUX PROPRES</b>		<b>- 8 210 786</b>		<b>7 614 922</b>
27	Capital Social	5 000 000		5 000 000	
28	Réserves / Reports	1 614 922		2 092 374	
29	Résultat Exercice	- 14 825 708		522 548	
<b>32</b>	<b>DETTES</b>		<b>13 198 924</b>		<b>12 355 861</b>
33	Emprunts	3 214 284		1 028 570	
34	Concours Bancaires	9 984 640		6 723 196	
35	Fournisseurs			4 346 721	
36	Dettes fiscales			257 374	
38	Autres Dettes				
<b>39</b>	<b>TOTAL PASSIF</b>		<b>4 988 138</b>		<b>19 970 783</b>

- Le tableau des Décisions Produits est complété par des valeurs calculées du C.A. Prévu et de Budgets directs en % du CA. L'animateur ne sera plus obligé de les calculer pour vérifier la pertinence d'une position commerciale au moment de la saisie.
- Le nouveau tableau « **Attrait de l'industrie** » présente cette attraction comme le produit de la Demande Potentielle par la Contribution Potentielle unitaire. Il permet d'orienter largement la stratégie de l'entreprise.
- **TVA** : Le Tableaux « Compte de Trésorerie » a été étendu pour mettre en évidence les rubriques comptables concernées par la TVA, et leurs valeurs HT, TVA et TTC. (A noter que parmi les charges générales, seulement 50% frais de structure sont soumis à TVA, les autres 50% sont considérés comme non soumis (Salaires))

Le « Tableau de Bord Structure » fournit la valeur de la TVA collectée et déductible de la période.

Les postes Clients et Fournisseurs du Bilan et leur dérivées (encaissements et règlements) du compte de Trésorerie sont présentées en TTC.

- Deux nouveaux tableaux, N°54 « **Evolution Marchés** » et n° 55 « **Evolution Produits** », sont dérivés respectivement des Paramètres Marchés et Produits, dont ils ne conservent que les 2 dernières colonnes. Ils mettent ainsi en lumière les rubriques sur lesquelles un changement a été introduit dans le scénario depuis la période précédente.  
Au moment d'aborder une nouvelle période, ce tableau permet à l'animateur, d'identifier rapidement les évolutions du scénario à prendre en compte, et choisir d'en alerter ou non les participants.

---

## **Traductions**

L'ensemble des textes utilisés par le logiciel est fourni dans deux fichiers TXT, placés dans le dossier « **Langues** » :

1. **Babel.TXT**, qui contient les textes des divers documents,
2. **Interface.TXT**, qui contient les textes de l'interface du logiciel.

La mise à jour de ces textes peut maintenant être faite directement (en mode Expert) depuis le logiciel, qui les utilisera sans aucune phase de compilation intermédiaire, à partir de l'icône de la barre d'outils de la fenêtre :

- **Principale** : Affichage des textes de l'**Interface**, positionné sur les textes correspondant à la **dernière fenêtre ouverte**, et à la langue d'interface sélectionnée.
- « **Résultats** » : Affichage des textes des **Tableaux**, positionné sur les textes correspondant au **tableau affiché**, et à la langue d'édition sélectionnée.

---

## **Exportation des documents**

L'exportation des documents en format XLS, HTML et PDF était faite par défaut dans le dossier du jeu. Ce dossier ne pouvait être partagé en l'état, car il était susceptible de contenir des documents divers, non spécifiquement destinés aux entreprises.

A partir de la version 5.7 :

- Une nouvelle rubrique optionnelle, « **Univers** », définie au moment de la création du jeu ou dans les paramètres généraux, permet d'identifier l'univers concerné par une référence unique (de 1 à 12 caractères alphanumériques).
- Si un « Univers » a été désigné, il est généré un sous-dossier spécifique de cet univers, destiné à contenir les seuls documents destinés aux entreprises de l'univers. (Par défaut, ce dossier reste le dossier du jeu si aucun univers n'a été désigné)

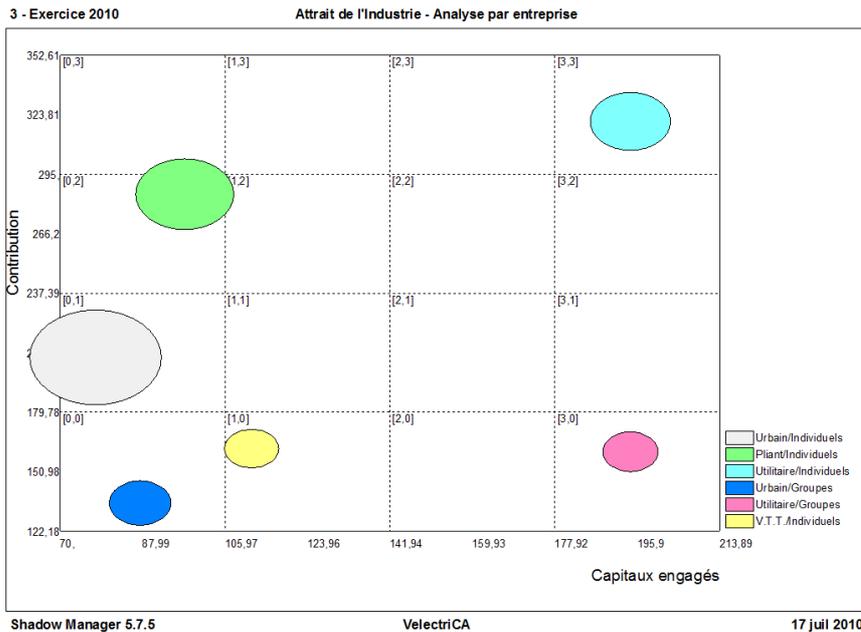
En liaison avec **Shadow Server**, notre serveur spécialisé dans la collaboration avec les participants (éloignés ou non), cette structure facilite les échanges de fichiers entre animateur et participants.

La gestion des classeurs Excel élaborée par l'exportation XLS est améliorée.

- A la création d'un tel classeur, seules les feuilles concernant les tableaux demandés seront générées.
- A la mise à jour, le classeur est éventuellement complété par de nouvelles feuilles, tout en conservant les précédentes, bien entendu mises à jour en cas de besoin.

## Graphes

- La couleur jaune, peu visible en projection, n'est plus utilisée.
- Un nouveau graphique stratégique présente une comparaison des attraits de chaque couple Produit X Marché, à chaque période.



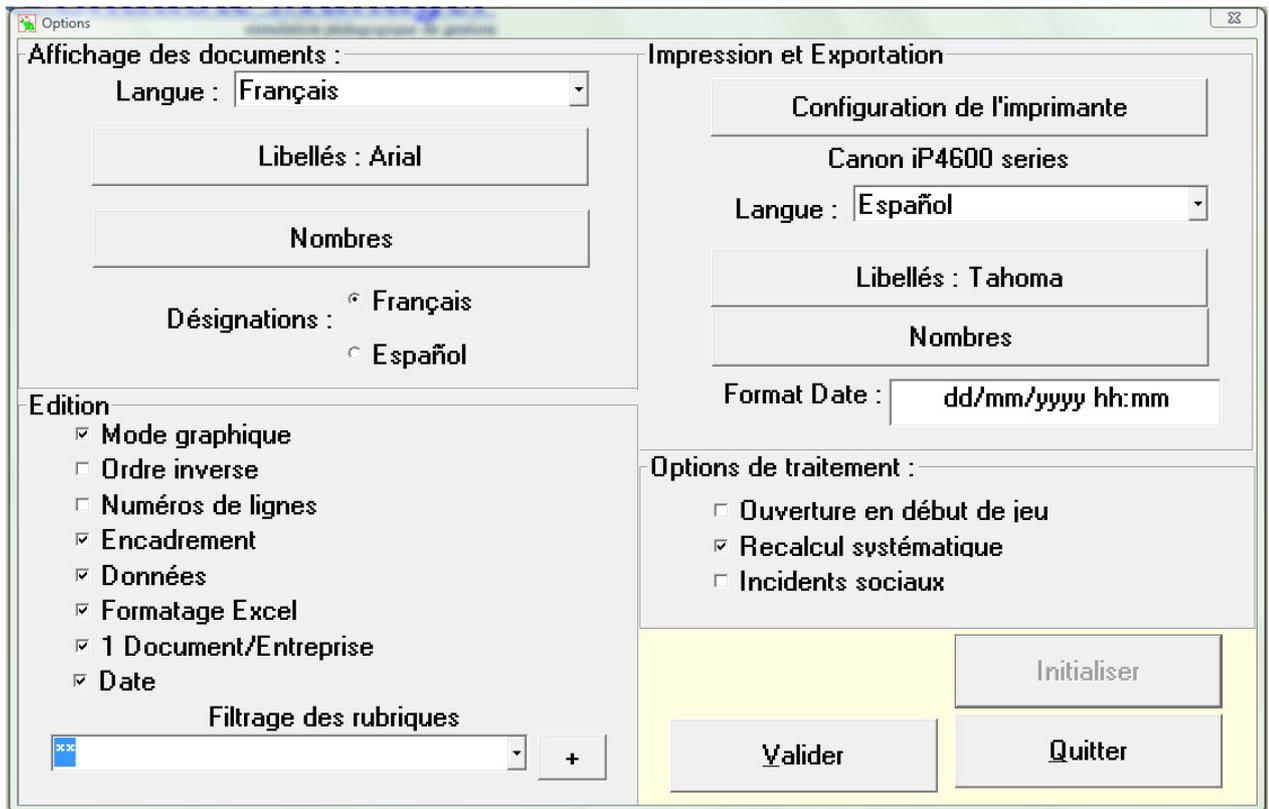
## Gestion des fichiers

Le menu « Fichier » est complété d'une commande permettant d'exporter le jeu en cours dans un fichier .MDB (au format MS ACCESS). Un certain nombre d'extensions importantes au logiciel utiliseront ce format de données, sensiblement plus lent mais plus universel que le format « propriétaire » des fichiers de Shadow Manager.

## Options

La fenêtre « Options » est complétée par les rubriques suivantes :

- « **Désignations** » : qui permettent de choisir la langue utilisée pour les désignations des entreprises, produit marchés, périodes.
- « **Format de Date** » : qui permet de spécifier le format de la date apposée sur les documents édités. Ceci est particulièrement adapté aux utilisateurs étrangers, de plus en plus nombreux, qui doivent pouvoir éditer les dates selon leurs propres standards.



## **Support technique**

La commande « **Shadow Manager HotLine** » propose l'envoi au Support Technique :

1. des fichiers associés au jeu
2. d'un email de demande de support

Dans les versions précédentes, ces deux envois étaient groupés en un seul envoi de message, contenant les fichiers en pièces jointes.

Ces 2 envois sont maintenant distincts :

1. L'envoi des fichiers les transmet immédiatement à un serveur FTP spécialisé. Ceci fait gagner un temps considérable pour les interventions urgentes.
2. Le message ne contient plus les fichiers en pièces jointes, mais précise mieux l'identification de l'émetteur.