Mode d'emploi

MANAGER

CPC 464

Auteur : P. ROUILLIER

Adaptation : M. de Guilhermier

ERE INFORMATIQUE

Vous venez d'acquérir un logiciel ERE INFORMATIQUE et nous vous en félicitons.
Afin de profiter au mieux des qualités de ce produit, nous vous conseillons :
- De ranger la cassette dans son étui après utilisation ;
- De ne pas la stocker à proximité d'une source de chaleur trop intense ni dans le champ magnétique d'un haut-parleur ou d'un poste de télévision.
- De nettoyer régulièrement les têtes de votre magnétophone à l'aide d'un tissu imbibé d'alcool à 90° ou d'un produit spécialisé.

ERE INFORMATIQUE

I - PRESENTATION DU JEU

1) "MANAGER" est un logiciel éducatif pour la gestion des entreprises.
Il permet de confronter les apprentis managers à des situations simulées, et de mesurer les conséquences économiques de leurs décisions.

2) On peut jouer seul ou jusqu'à quatre joueurs, assumant les quatre rôles principaux de :
Président de la Société
Directeur de Production
Directeur Marketing
Directeur Financier

3) Tous les trimestres, le Comité Directeur se réunit, prend connaissance des résultats du trimestre précédent et prend les décisions qui lui paraissent s'imposer dans les domaines de la Production, du Marketing et Financier.
A la suite de ces décisions, "MANAGER" en simule les conséquences économiques sur un exercice trimestriel et les répercute sur les divers éléments du tableau de bord de la Direction proposé au COMITE DIRECTEUR du trimestre suivant.

- BILAN
- COMPTE DES PROFITS ET PERTES
- COMPTE D'EXPLOITATION
- DIRECT COSTING
- TABLEAU DE BORD PRODUCTION
- TABLEAU DE BORD MARKETING
- TABLEAU DE BORD FINANCIER
- TABLEAU DES WARNINGS

L'analyse de ces tableaux au cours du nouveau COMITE DIRECTEUR, permettra de prendre de nouvelles décisions pour l'exercice trimestriel suivant.

4) L'analyse de l'état de la Société, chaque trimestre, détermine un "SCORE" vous permettant de mesurer la qualité de votre gestion.

5) Au cours de chaque exercice, des événements extérieurs peuvent se produire (soit avant, soit après le Comité Directeur), qui vont perturber vos analyses et vous obliger à de perpétuelles remises en cause de vos choix.

6) Trimestriellement :
– Une inflation aléatoire simulée vient augmenter les charges de l'entreprise (coût matières, entretien...).
– Un coefficient de vétusté vient simuler l'usure des appareillages de production et augmenter le coût de l'entretien.
– Une simulation de la vie des produits vient régulièrement influer sur les ventes de chaque article.

II - PRESENTATION DE LA SOCIETE

1) La société "INFO-GESTI" est une petite industrie de micro-ordinateurs. Elle commercialise 5 produits.

- MICRO-X100 : un micro ordinateur milieu de gamme
- FLOP-DISKO : une unité de disquettes
- AZ-PRINTER : une imprimante
- LOGICOMPTA : un logiciel de comptabilité
- LOGISTOCKS : un logiciel de gestion des stocks

Cette société a de plus en développement :
- MINI-MICRO : un micro-ordinateur bas de gamme
- SUPER-FILE : un logiciel de gestion de fichier

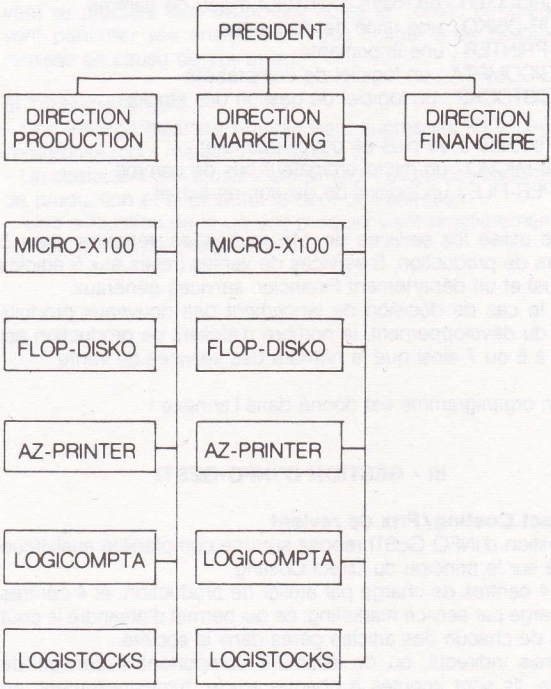
2) Elle utilise les services de 115 personnes, réparties dans 5 ateliers de production, 5 services de ventes (reliés aux 5 articles vendus) et un département Financier, services généraux.
Dans le cas de décision de lancement des nouveaux produits issus du développement, le nombre d'ateliers de production est porté à 6 ou 7 ainsi que le nombre des services de vente.

3) Son organigramme est donné dans l'annexe I.

III - GESTION D'INFO-GESTI

1) Direct Costing / Prix de revient
La gestion d'INFO-GESTI repose sur une comptabilité analytique basée sur le principe du Direct Costing.
Il y a 4 centres de charge par atelier de production, et 4 centres de charge par service marketing; ce qui permet d'atteindre le coût direct de chacun des articles gérés dans la société.
Les frais indirects, ou de structure comportent 5 centres de charge. Ils sont imputés à chaque article, trimestriellement, au prorata des coûts directs totaux par article. On obtient ainsi le prix de revient complet de l'article.
La ventilation des charges de la comptabilité analytique sur le compte d'exploitation est explicitée dans l'annexe II.

ANNEXE I - ORGANIGRAMME D'INFO-GESTI



COUTS DIRECTS PAR ARTICLE

	SALAIRES CHARGES	T.F.S.E.	ACHATS	TRANSPORTS DEPLACEMENTS	IMPOTS et TAXES	FRAIS FINANCIERS	AMORTISSEMENTS	PROVISIONS
M.O. PRODUCTION	100							
COUT MATIERES			100					
ENTRETIEN		40	60					
FRAIS GENE USINE		60			40			
M.O. MARKETING	100							
PUBLICITE		100						
FRAIS SUR VENTES				100				
FRAIS DE PORT				100				

COUTS INDIRECTS

M.O. SECTEUR TERTIAIRE	100							
ACHATS DIVERS			100					
FRAIS FINANCIERS						100		
AMORTISSEMENTS							100	
PROVISIONS								100

ANNEXE II - VENTILATION ANALYTIQUE DES CHARGES

2) COMPTE D'EXPLOITATION

En dehors des postes de la comptabilité analytique ventilés comme décrit plus haut :

Stocks :

Ils sont évalués sur la base d'un prix PUMP. Celui-ci est recalculé trimestriellement en tenant compte du stock existant évalué au PUMP et des entrées du trimestre valorisées en coût de production. Les consommations sont valorisées au prix PUMP.

Frais financiers :

Ils sont évalués globalement sur la base du montant total des emprunts et du taux d'escompte moyen.

LES DIVERS EMPRUNTS NE SONT PAS IDENTIFIES.

3) BILAN

Immobilisations :

Elles sont trimestriellement augmentées du montant des investissements.

Amortissements :

Ils sont trimestriellement augmentés du montant des amortissements.

Stocks :

Ils sont évalués au prix PUMP.

Réalisable :

Les échéances clients étant à 1 mois, ce poste est trimestriellement incrémenté d'environ les 2/3 des ventes du trimestres.

Disponible :

Il est le reflet de tous les mouvements de fonds du trimestre.

Réserve / report :

Ce poste inclut tous les reports d'un exercice annuel à l'autre (réintégration des bénéfices, ou report des déficits).

Provisions :

C'est le montant des provisions en cours.

Dette à long terme :

Ce poste prévoit une annuité de remboursement d'environ 50 % de la dette. Il est d'autre part augmenté par tout nouvel emprunt.

Fournisseurs :

Ici encore les échéances sont à 1 mois et le poste fournisseurs est augmenté à chaque exercice d'environ 1/3 des achats du trimestre et vidé du solde du mois précédent.

Impôts et taxes :
L'impôt sur les bénéfices est calculé sur la base des résultats du trimestre précédent. Il est payé en fin de trimestre. Si l'entreprise supporte un déficit d'exploitation, les impôts trop versés depuis le début de l'année vous sont remboursés.

4) TABLEAU DE BORD PRODUCTION
Il vous donne, par article, les informations relatives à la production. Unités produites et vendues au cours de l'exercice précédent, unités en stock, effectif de l'atelier, coût de production et prix PUMP.

5) TABLEAU DE BORD MARKETING
Il vous donne, par article, les informations relatives à la vente. Ventes France et export en unité, chiffre d'affaires du trimestre. Prix de revient, prix de vente H.TVA, effectif du service marketing.

6) TABLEAU DE BORD FINANCIER
Il vous donne, pour la société, les informations relatives à la fonction finance.
Coefficient d'inflation du trimestre, coefficient d'inflation cumulé depuis le début du jeu, taux d'intérêts courant.
Il vous fournit aussi un certain nombre de ratios financiers.

R = A/B	A	B
SOLVABILITE =	Frais établissement + Immobilisations - Amortissements + Stock + Réalisable + Disponible	Provisions + Dettes à long terme + Dettes à court terme + Fournisseurs + Résultats + Impôts et taxes
LIQUIDITE =	Réalisable + Disponible	Dettes à court terme + Fournisseurs + Résultats + Impôts et taxes
ROTATION DE FOND =	Stock + Réalisable + Disponible - Dette à court terme - Fournisseurs - Résultats - Impôts et taxes	Chiffre d'affaires annuel
AUTONOMIE =	Capital Social + Réserve/Report	Provisions + Dettes à long terme + Dettes à court terme + Fournisseurs + Résultats + Impôts et taxes

Il vous fournit également les effectifs du secteur tertiaire et l'effectif total de la Société.

7) TABLEAU DES WARNINGS
C'est une petite analyse rapide de la société qui vous fournit des indications sur les principaux problèmes qui peuvent se poser dans votre gestion de l'entreprise.
Vous aurez sans doute intérêt à en tenir compte dans vos décisions.

SCORE
Trimestriellement, l'ordinateur vous propose un score qui essaye de synthétiser la santé de votre entreprise.
Il vous faut chercher à améliorer ce score en jouant sur les divers paramètres qui le constituent.

IV - EVENEMENTS EXTERIEURS

Une série d'événements extérieurs peuvent se produire, soit juste avant le Comité Directeur (ce qui vous permettra de prendre les mesures pour y remédier), soit juste après.

1) Apparition d'un matériel concurrent
Le concurrent d'un de vos articles apparaît sur le marché et fait baisser vos ventes.

2) Grève nationale
Elle fait baisser votre production et vos ventes de 10 % et vous impose une révision obligatoire de vos salaires.

3) Créance douteuse
Une créance devient soudain douteuse. Elle est automatiquement provisionnée à 100 %. Ultérieurement, elle sera soit payée (donc "dé-provisionnée"), soit irrécouvrable, et passera en perte. Vous récupérerez le trop payé de T.V.A.

4) Variation des charges patronales
Une décision nationale vient alléger ou alourdir les charges patronales sur salaires.

5) Variation de la T.V.A.
Une décision nationale vient faire varier le taux moyen de T.V.A.

6) Variation de la parité du franc
Une dévaluation ou réévaluation du franc va modifier le profil de vos ventes à l'export. Elle va également modifier le profil de vos achats importés.
Par contre-coup vos frais de transport seront modifiés.

7) Incident de production
Un incident va faire baisser votre production du trimestre. La production reprendra normalement son rythme au trimestre suivant.

8) Variation des taux d'escompte. Une décision des banques va faire varier les taux d'escompte et modifier vos frais financiers.

V - CLIMAT SOCIAL

1) Dans votre entreprise, comme dans les autres, un climat social dégradé peut conduire à une grève interne à l'entreprise.
Ce climat social est fonction de la marche de l'entreprise et de vos décisions.
Ont un impact négatif sur le climat social :
a) Avoir des ventes limitées par un défaut de production.
b) faire "tourner" des ateliers au-delà de la capacité maximale de production.
c) Débaucher du personnel en production.
d) Débaucher du personnel en marketing.
e) Débaucher du personnel dans le secteur tertiaire.
f) Avoir un effectif insuffisant dans le secteur tertiaire par rapport à l'effectif total.
g) Arrêter l'activité sur un article.
h) Avoir des salaires qui augmentent moins que l'inflation.

2) Si le climat social est par trop dégradé, une grève se déclenche dans l'entreprise, le cahier des revendications portant soit sur une augmentation générale des salaires, soit sur une demande d'embauche dans le secteur tertiaire.

Vous pourrez donner suite à ces revendications et arrêter la grève, ou au contraire négocier. Si vous n'accordez pas suffisamment d'avantages aux grévistes, la grève reprendra.
Bien sûr, à chaque grève, vos productions et vos ventes du trimestre sont réduites de 10 %.

VI - COMITE DIRECTEUR

Le Comité Directeur se réunit trimestriellement. Il comprend Le Président de la société, et les Directeurs de Production, Marketing et Financier.
Après avoir pris connaissance du Tableau de bord du Comité Directeur, chacun des trois directeurs de fonction proposera les mesures à prendre (en fonction du tableau des décisions qui lui sont imparties).
Le rôle du Président sera d'arbitrer les conflits possibles entre les 3 fonctions afin d'assurer à l'entreprise une gestion cohérente.

VII - DECISIONS DE PRODUCTION

1) Variation de l'activité

Dans certaines conditions, vous aurez intérêt à faire varier l'activité d'un atelier de production en ralentissant ou en accélérant les cadences de travail. Ceci influera bien sûr sur les quantités produites.
L'activité en production ne pourra être augmentée qu'à concurrence d'environ 25 % d'une activité normale. Tout essai pour aller au delà se soldera par un échec (capacité de production limitée) et créera du mécontentement dans l'atelier. Cette décision ne sera valable que pour le trimestre à venir et devra être renouvelée si nécessaire.

2) Embauche en production

La variation du nombre de personnes affectées à un atelier de production entraîne une variation du nombre d'unités produites (dans la limite de la capacité maximum de production).
La débauche en production se traduira, de plus, par un mécontentement qui perturbe le climat social.

ATTENTION : EN CAS DE DEBAUCHE, IL EST INTERDIT DE VIDER UN ATELIER DE TOUT SON PERSONNEL SAUF SI VOUS AVEZ DECIDE D'ARRETER COMPLETEMENT TOUTE L'ACTIVITE SUR L'ARTICLE CONSIDERE.
Si vous le faisiez, au calcul du prochain exercice, l'ordinateur se trouverait devant une division par zéro et se bloquerait.

3) Investissement en production
Vous pouvez investir en production sur un atelier donné, ce qui augmente votre capacité maximale de production et élimine la vétusté de votre appareillage (diminution du coût d'entretien).
Dans le cas où vos ventes potentielles sont supérieures à votre production, une proposition d'investissement vous est faite. Elle est calculée de telle sorte que l'accroissement de production résultant permet d'espérer l'amortissement de cet investissement sur 3 ans environ.
Dans le cas contraire, vous devriez évaluer vous même le montant de votre investissement.

VIII - DECISIONS MARKETING

1) Modification des prix de ventes
A chaque trimestre, l'inflation augmente vos charges, vous devez veillez à réajuster régulièrement vos prix de ventes.
Toute augmentation supérieure à l'inflation du trimestre aura tendance à faire baisser vos ventes.
Toute baisse de vos prix, ou augmentation inférieure à l'inflation aura tendance à accroître les ventes.

2) Embauche marketing
Ici encore la variation du nombre de personnes affectées au service marketing, pour un article, va influer sur le nombre d'unités vendues (dans la mesure où la production et le stock sont suffisants pour couvrir les ventes).
La débauche en production se traduira de plus par un mécontentement qui perturbe le climat social.

ATTENTION : EN CAS DE DEBAUCHE, IL EST INTERDIT DE VIDER UN SERVICE DE TOUT SON PERSONNEL, SAUF SI VOUS AVEZ DECIDE D'ARRETER COMPLETEMENT L'ACTIVITE SUR L'ARTICLE CONSIDERE.
Si vous le faisiez, au calcul du prochain exercice, l'ordinateur se trouverait devant une division par zéro et se bloquerait.

3) Campagne de publicité
Pour accroître vos ventes, ou les diminuer, vous pouvez jouer sur le budget publicitaire de l'article.
Le taux de retour de l'effort publicitaire ne vous est, à priori, pas connu. Vous apprendrez à le connaître par l'expérience.

4) Lancement d'un article
Au cours du jeu, deux articles sortis de vos services de développement seront disponibles pour être lancés.
L'ordinateur vous indiquera les implications sur vos charges de ce lancement (embauche, investissement) et les espérances de retour (prévisions de ventes, prix de revient provisionnel, prix de vente fixe).
Dans le cas où vous décideriez de lancer l'article, automatiquement les embauches seront réalisées, et l'investissement effectué. Un nouvel article devient vivant dans l'entreprise (vous n'avez pas à passer par les décisions correspondantes).

5) Arrêt d'un article
Si un article vous paraît déficitaire, et difficile à remettre dans une situation saine, vous pouvez décider de l'arrêter (il ne sera plus possible de le relancer).
L'ordinateur vous indique alors le montant actuel de votre stock qui passera en perte en cas d'arrêt de l'article.
Vous ne pouvez arrêter un article sans avoir vidé de son personnel l'atelier de production et le service marketing correspondants (C'EST LE SEUL CAS OU VOUS AVEZ LE DROIT DE VIDER UN ATELIER OU UN SERVICE).
Vous ferez ceci : soit par mutation de personnel d'un atelier ou service à un autre, soit par débauche.

IX - DECISIONS FINANCIERES

1) Emprunt à long terme

Dans le cas d'un investissement, vous pouvez être amené à contracter un emprunt à long terme.
Avant d'accepter cet emprunt votre banquier fera une rapide analyse de votre situation financière. Il pourra :
- Refuser votre Emprunt
- Vous prêter avec réticence
- Vous prêter sans problème
- Vous prêter avec joie

En cas de refus d'emprunt, vous devrez trouver une autre source de financement (augmenter le capital).
L'emprunt est contracté au taux d'intérêt courant, et son capital est remboursable en 10 annuités (40 trimestres).
L'accord du banquier augmente immédiatement votre disponible.

2) Emprunt à court terme

Il est surtout utilisé pour faire face à un découvert trop important.
Comme dans l'emprunt à long terme, le banquier analysera votre situation et assortira son prêt d'un commentaire, ou refusera de vous prêter.
L'emprunt est contracté au taux d'intérêt courant et le capital remboursable en 2 annuités (8 trimestres).
L'accord du banquier augmente immédiatement votre disponible.

3) Augmentation du capital

C'est une ressource de financement qui vous permet d'éviter l'emprunt et les frais financiers y afférant.
Attention, vous ne pourrez faire que 2 augmentations de capital au cours du jeu.
L'augmentation de capital n'est pas illimitée en montant, elle est fonction de votre capital actuel.
Elle augmente, dès que la décision est prise, votre disponible et votre capital.

4) Amortissements

Les amortissements sont pratiqués en moyenne sur 10 ans. L'ordinateur vous indique à chaque exercice trimestriel le montant des amortissements possibles. Vous pouvez décider d'amortir

tout, ou une partie de cette somme.
Le montant de l'amortissement est mis dans un compte d'amortissement qui apparaît sur les tableaux de bord du trimestre suivant.

Révision des salaires
Elle ne peut être qu'une augmentation, et jamais une diminution.
Pour éviter les mouvements sociaux, vos salaires doivent peu ou prou suivre l'inflation.
Votre décision d'augmenter les salaires remet à jour les salaires moyens dans chaque atelier et service.
Cette augmentation sera prise en compte dans le calcul des charges de l'exercice trimestriel.
L'augmentation des salaires est un facteur de résorbtion du malaise social.

6) Embauche secteur tertiaire
L'effectif du secteur tertiaire doit être tenu en liaison avec la variation de l'effectif des secteurs de production et le marketing.
Vous pourrez embaucher ou débaucher du personnel, ce qui jouera sur vos charges de l'exercice suivant (et sur les frais de structure dans le prix de revient).
Le débauchage sera toujours un facteur de tension sociale.

7) Mutations entre services
Vous pouvez sans restriction muter du personnel entre les divers ateliers de production et les divers services de ventes.
Par contre, le personnel des secteurs tertiaires ne peut être muté dans les ateliers, ou les services des ventes.
ATTENTION : COMME DANS LE CAS DE DEBAUCHE, VOUS NE DEVEZ VIDER COMPLETEMENT UN ATELIER OU UN SERVICE DE SON PERSONNEL QUE SI VOUS DECIDEZ D'ARRETER L'ARTICLE CORRESPONDANT.
Dans le tableau des mutations, les services de productions sont désignés par P1, P2, P3, ... et les services de marketing par M1, M2, M3,... Entre parenthèses sont indiqués les effectifs actuels dans ces départements.
Le service origine est le service où l'on prélève le personnel, le service destinataire est le service où l'on envoie le personnel.

8) Dépose de bilan

Dans le cas de difficultés financières, si vous ne trouvez ni banquier pour vous accorder un prêt, ni partenaire pour une augmentation de capital, vous devrez déposer votre bilan.

Mais attention, si vous décidez de déposer le bilan alors que votre situation n'est pas désespérée, l'ordinateur vous refusera le dépôt de bilan.

La dépose de bilan constitue, bien sûr,... la fin du jeu !

CONSEILS D'UTILISATION DE "MANAGER"

Chargement du jeu

Le jeu se charge normalement à partir d'une cassette par RUN" "

Le chargement dure un peu plus de 3 minutes. L'ordinateur vous dirige sur un premier menu :

1- Chargement des paramètres initiaux
2- Chargement du jeu sauvegarde.

L'option 1 est à utiliser lors d'une première entrée dans "MANAGER" l'option 2 permet la lecture sur cassette de paramètres qui auraient été sauvés lors d'une précédente cession. Le meilleur moment pour interrompre le jeu se situe après la simulation d'un exercice, avant toutes décisions.

Sauvegarde

"MANAGER" est un jeu assez complexe et demande pour être pratiqué de disposer d'un certain temps. Vous pourrez toujours sauvegarder le jeu en cours de partie et le reprendre là où vous l'avez laissé. Le meilleur moment pour interrompre le jeu est juste après la simulation d'un exercice, avant toutes décisions.

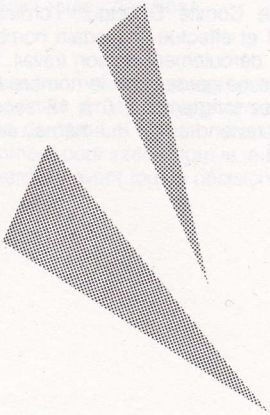
Dialogue avec l'ordinateur

Aux questions de l'ordinateur, vous répondrez par votre réponse et "ENTER".

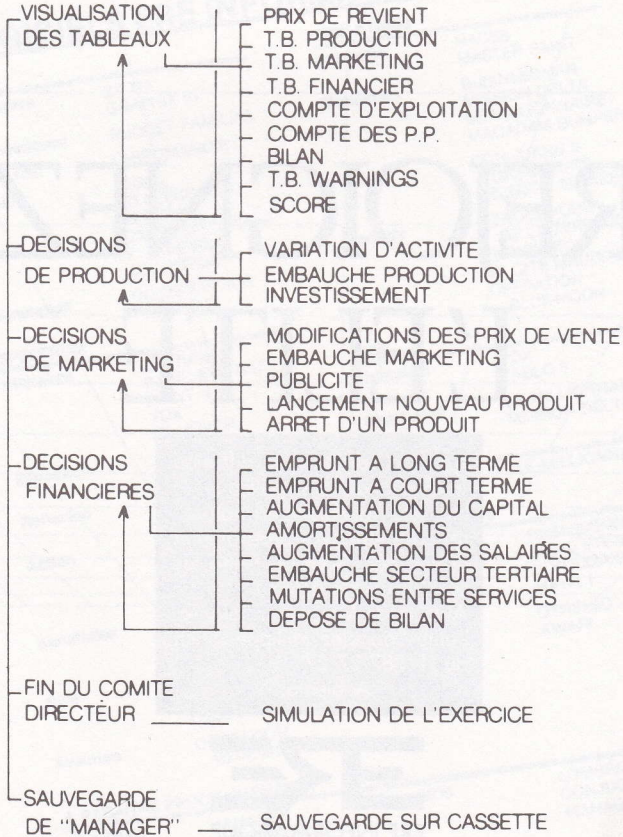
Vous répondrez suivant la question par OUI, ou NON, par un nombre arithmétique (menus divers) une chaine de caractères (P1, P2, ...M1, M2, ... dans mutations entre services) ou un nombre algébrique (embauche, modification des prix... dans ce cas seul le signe - sera à préciser, le signe + étant pris par défaut).

Simulation d'un exercice

En fin de Comité Directeur, l'ordinateur simule un exercice trimestriel et effectue un certain nombre de calculs. Il indique à l'écran le déroulement de son travail. Le calcul des arrondis (qui permet de ne garder que le nombre de décimales nécessaires) dure assez longtemps (10 à 12 secondes). Après calcul, l'ordinateur reviendra de lui-même au menu général (Comité Directeur).



MENU GENERAL



ORGANISATION DES MENUS DE "MANAGER"

REJOIGNEZ L'ÉLITE

Assurer l'édition et la diffusion internationale des meilleurs logiciels français, c'est notre raison d'être. Vos programmes et vos idées sont peut-être les best-sellers de demain.
Auteurs de logiciels, rejoignez l'élite : appelez Philippe Ulrich au (1) 387.27.27.
A bientôt.

ERE INFORMATIQUE

LOGICIELS ERE INFORMATIQUE DÉJÀ PARUS

ZX 81

Utilitaires	ZX TRI GRAPHIX 81
Domestiques	BUDGET FAMILIAL
Réflexion	CHIROMANCIE
Action	RIGEL 3D FORMULE 1 PANIQUE CASSE BRIQUE + PENDU SCORPIRUS
Simulation	INTERCEPTEUR COBALT

SPECTRUM

Utilitaires	ZX TRANS BASIC ETENDU PRINT + VOX 3D MOVER
Education	MATH HISTOIRE
Réflexion	OTHELLO AWARI
Action	PANIQUE ANDROIDE PAINTING JOE LOMBRIX
Simulation	INTERCEPTEUR COBALT MANAGER
Rôle	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
Aventure	OPERATION BLUE-MOON

ORIC-ATMOS

Utilitaires	HADES MASTER PAINT
Simulation	BUSINESSMAN MISSION DELTA LE MILLIONNAIRE MACADAM BUMPER
Rôle	DON-JUANS & DRAGUEURS OBJECTIF ELYSEE
Aventure	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR TERMINUS LA CITE MAUDITE OPERATION BLUE-MOON

MO5

Utilitaires	VOX TABLO 5
Simulation	LE MILLIONNAIRE MISSION DELTA

AMSTRAD

Simulation	LE MILLIONNAIRE

LASER 200/310

Utilitaires	DESASSEMBLEUR BASIC ETENDU CONJUGAISON 1
Education	MATH 1
Réflexion	OTHELLO AWARI

A PARAÎTRE PROCHAINEMENT :

AMSTRAD	MANAGER MISSION DELTA MICRO SAPIENS
SPECTRUM	COMPILATEUR INTÉGRAL MACADAM BUMPER MICRO SAPIENS
MO5	LOMBRIX CONJUGAISON MANAGER

Demandez notre catalogue détaillé à votre revendeur

ERE INFORMATIQUE

GARANTIE

Si, en dépit des soins apportés à la conception et à la réalisation de ce logiciel, celui-ci présentait quelque défaut le rendant inexploitable, remplissez la présente carte de garantie, faites apposer le cachet de votre revendeur, et retournez la cassette dans son emballage d'origine et avec son mode d'emploi à :
ERE INFORMATIQUE 27, rue de Léningrad 75008 Paris
qui vous l'échangera.

NOM .....

Adresse .....

.....

Code Postal ..... Ville .....

Marque de votre ordinateur : .....

Date d'acquisition : .....

Magnétophone utilisé : .....

Nom du logiciel : .....

Date d'acquisition : .....

Problème rencontré : .....

.....

.....

Date : ..... Cachet du revendeur :

CPC 464
MANAGER

Grâce à ce logiciel, vous voici patron de choc dans un secteur de pointe : la micro-informatique. Chaque trimestre, 3 têtes s'inclinent humblement devant votre bureau : les chefs de département qui viennent au rapport et attendent vos décisions.
Une fantastique initiation au management.

Ce boîtier contient :
- une cassette
- un manuel complet

27, rue de Leningrad 75008 Paris
Tél : (1) 387. 27. 27 +