

# **SUPERBUSINESS**

COKTELVISION



SUPER-BUSINESS est un jeu de stratégie d'entreprise qui se joue à plusieurs (2 à 6 joueurs), ou bien seul contre l'ordinateur. Il existe 3 niveaux de difficulté.

## PRINCIPE :

Au début de la partie, chaque joueur dispose, pour son entreprise, des mêmes moyens et ressources que les autres : chacun part donc à égalité.

Par la suite, les joueurs pilotent véritablement leur entreprise en prenant des décisions dont ils mesurent immédiatement les effets grâce à la simulation. Ils peuvent alors corriger leurs décisions ultérieures, changer leur stratégie, en un mot s'adapter au marché et à la concurrence sous peine de disparaître (faillite) ou de perdre leur indépendance (rachat par un concurrent plus puissant).

L'objectif de chaque joueur est donc d'assurer la pérennité de son entreprise et de maximiser sa part de marché et son profit.

Ce jeu repose sur la simulation, c'est-à-dire que les décisions prises par les joueurs sont analysées, interprétées par l'ordinateur, qui définit instantanément les résultats comme si les entreprises avaient réellement connu une activité de plusieurs mois. Dans ce jeu, un cycle de simulation correspond à une période de 6 mois : la partie comporte donc plusieurs simulations d'un semestre chacune.

Dans le déroulement du jeu, des événements extérieurs peuvent intervenir : faillite, nationalisation, blocage des prix, arrivée d'investisseurs étrangers sur le marché...

La cohérence et le réalisme des résultats sont assurés par un modèle économique conçu par une équipe de mathématiciens, cadres et dirigeants d'entreprise. Nous nous sommes principalement attachés à restituer la cohérence des comportements économiques de l'entreprise sur le marché.

## DÉROULEMENT DU JEU :

Une fois le programme chargé, répondre aux questions qui apparaissent à l'écran :

Chargement d'une partie en cours ? : tapez **O** (oui) pour reprendre une partie que vous avez préalablement enregistrée, ou **N** (non) pour commencer une nouvelle partie.

Quel niveau ? : tapez **1**, **2** ou **3**.

Combien de joueurs ? : tapez de **1** à **6**.

(Si vous tapez **1** vous jouez contre l'ordinateur).

Un certain nombre de décisions se prennent à l'aide du crayon optique ou de la souris. Pour cette dernière, seul le presseur de gauche est opérationnel.

**ATTENTION :**

*Pour sélectionner une icône, appuyez délicatement sur l'icône souhaitée. Si votre choix n'est pas pris en compte, il s'agit probablement d'un choix interdit pour le niveau choisi. Pourtant, si vous êtes sûr(e) de votre choix, augmentez la luminosité de votre écran (dans le cas où vous utilisez le crayon optique). Sachez enfin que toutes les décisions peuvent également se prendre à l'aide des touches du clavier.*

Le jeu se déroule par simulations successives : chaque simulation comporte plusieurs étapes qui se renouvellent plusieurs fois pour constituer une véritable partie.

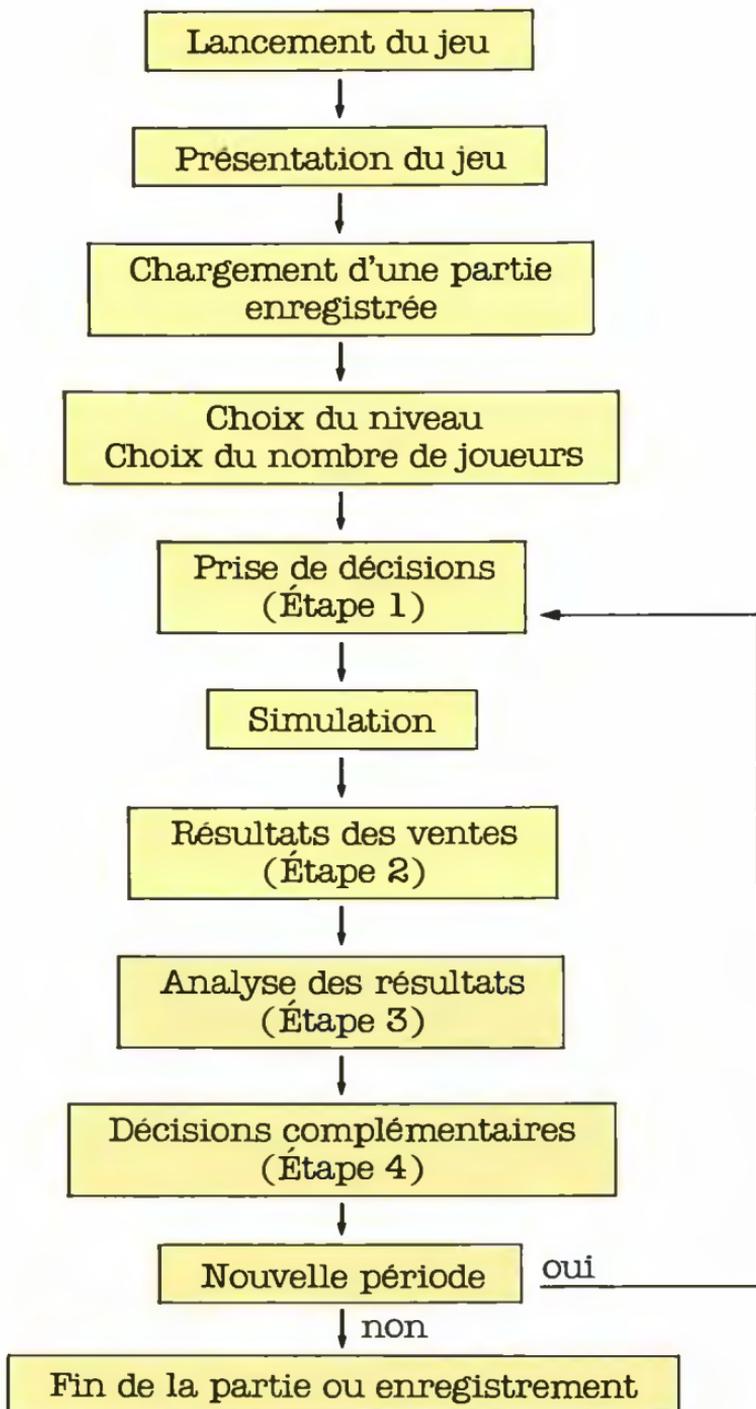
ÉTAPE 1 : PRISE DE DÉCISIONS

ÉTAPE 2 : RÉSULTATS DES VENTES DE LA PÉRIODE

ÉTAPE 3 : ANALYSE DES RÉSULTATS

ÉTAPE 4 : DÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

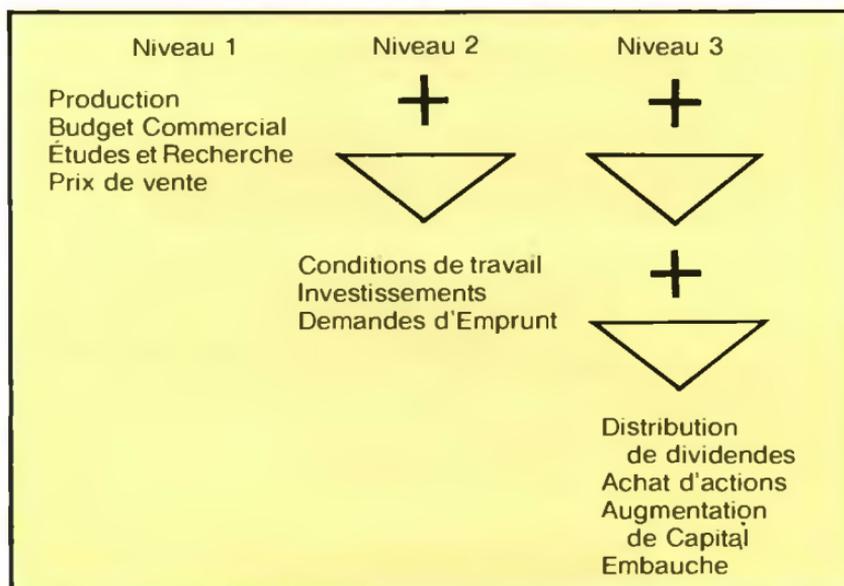
Ces 4 étapes sont présentées dans les 4 chapitres de cette brochure. Dans ce jeu, toutes les valeurs sont exprimées en milliers de francs (KF), 1 KF = 1.000 F.



## ÉTAPE 1 : LA PRISE DE DÉCISIONS

C'est une étape individuelle : à tour de rôle les joueurs tapent les décisions concernant leur entreprise. Lorsqu'il a terminé la séquence de décisions, le joueur quitte alors le clavier et cède sa place au suivant. Dans l'intérêt du jeu, il est important que les joueurs ne voient pas les décisions prises par les concurrents.

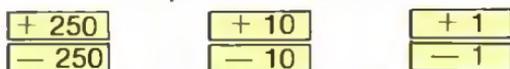
Le nombre de décisions à prendre dépend du niveau du jeu :



### DÉCISIONS A PRENDRE :



Chaque icône de cet écran correspond aux décisions à prendre. En haut et à droite de cet écran, figure la case **Autres** (cliquez ou tapez sur la touche **F1**) qui vous donne accès à des informations complémentaires (Bilan, coût de production, historique et synthèse (voir étape N° 3 : Analyse des résultats). Pour prendre ou modifier une décision, sélectionnez l'icône à l'aide du crayon optique. Dans chaque tableau de décisions, la procédure de saisie des valeurs est la même; vous augmentez ou diminuez le montant en pointant sur les cases :



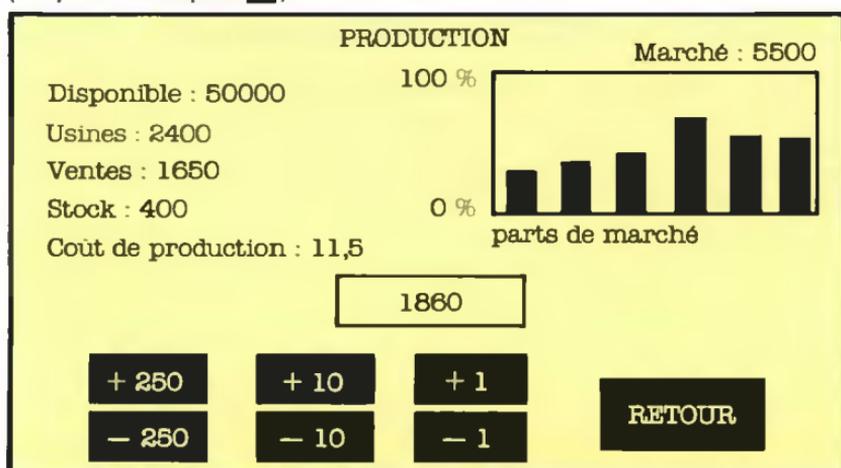
si celles-ci sont sur fond clair, ou bien utilisez les touches **+** et **-**

Toute décision prise correspond à un engagement financier de l'entreprise : c'est-à-dire constitue des dépenses ou investissements devant être couverts par le disponible, dont la valeur résiduelle est automatiquement mise à jour sous vos yeux. Une décision qui engage l'entreprise au-delà de son disponible est refusée par l'ordinateur avant le passage aux écrans suivants. Vous pouvez néanmoins pendant votre phase de décisions atteindre des valeurs de Disponible négatives. Il faudra alors diminuer les investissements dans les autres postes pour retrouver un Disponible positif.

Après la première simulation, les tableaux de décisions affichent la valeur choisie lors de la période précédente. Si vous ne modifiez pas cette valeur pour la période à venir, l'ordinateur conserve la valeur de période précédente.

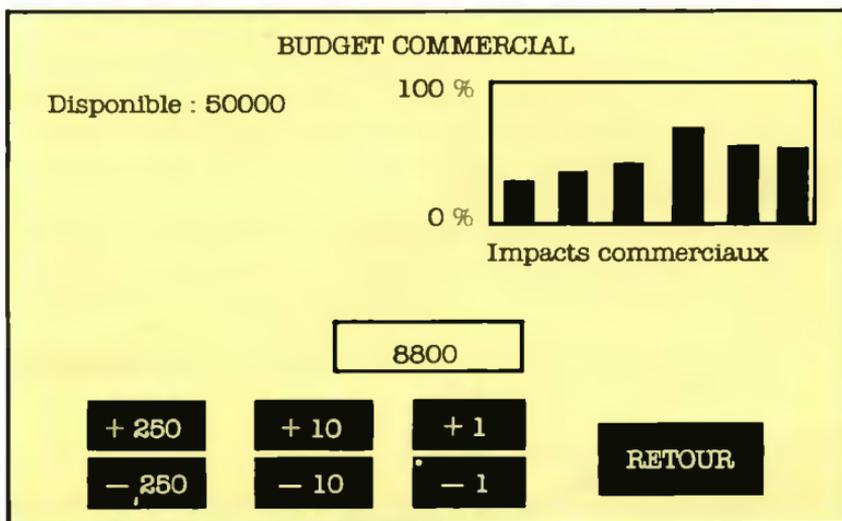
Vous retournez au menu décisions en pointant la case **RETOUR** ou en tapant sur la touche **R**.

**PRODUCTION** : niveaux 1, 2 et 3  
(cliquez ou tapez **P**).



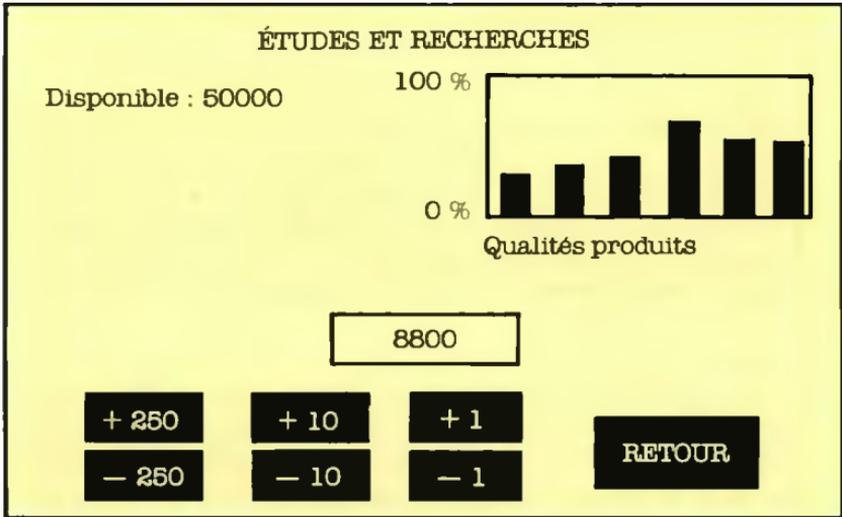
Vous indiquez ici le nombre de produits que vous décidez de fabriquer pendant la période à venir. Pour vous aider dans cette décision, vous disposez en haut à droite de l'écran du rappel des parts de marché des entreprises concurrentes. Sur la gauche de l'écran, vous pouvez lire le montant de votre disponible, votre capacité de production (illimitée au niveau 1), vos ventes (de la dernière période), le niveau actuel de votre stock et le coût de production. Vous ne pouvez produire — en quantité — que le 1/10<sup>e</sup> de la valeur de vos usines (capacité de production). Exemple : si vous avez 20.000 en capacité de production, vous pourrez produire au maximum 2.000 unités. Chaque produit coûte 10 KF de matière première, plus les frais de production (variables).

**BUDGET COMMERCIAL** : niveaux 1, 2 et 3  
(cliquez ou tapez **C**).



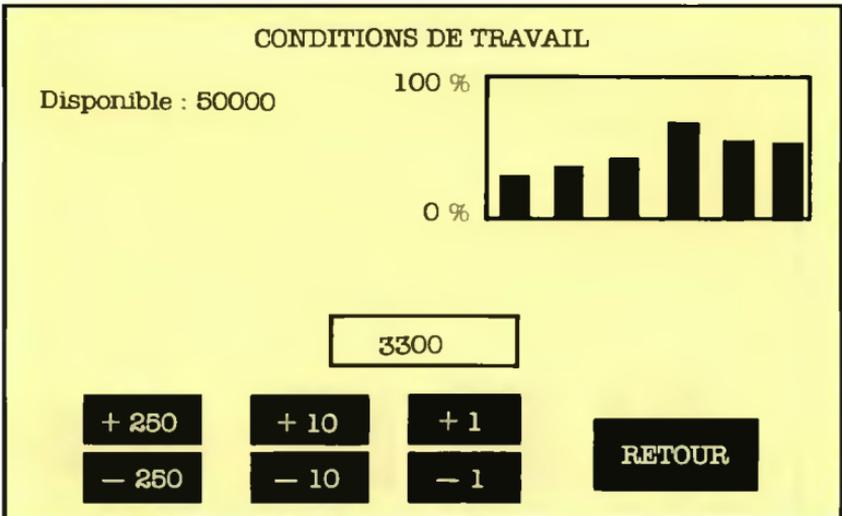
Il s'agit du montant de l'effort commercial (force de vente, publicité, promotion...). L'impact du budget commercial s'exerce rapidement sur quelques périodes. La somme des budgets commerciaux de toute les entreprises agit selon son importance sur l'expansion du marché total.

**ÉTUDES ET RECHERCHE** : niveaux 1, 2 et 3  
(cliquez ou tapez **E**).



Les études et recherches améliorent à long terme (sur plusieurs périodes), la qualité et la performance de vos produits.

**CONDITIONS DE TRAVAIL** : niveaux 2, 3  
(cliquez ou tapez **T**).



Investissement social dans votre entreprise. Si vous négligez trop les conditions de travail par rapport à la situation du marché (autres entreprises), vous vous exposez à des grèves qui bloquent votre production.

**REMARQUE :**

*Ce qui importe pour ces 3 dernières décisions (commercial, études et conditions de travail) n'est pas la valeur absolue des montants désirés, mais leur valeur relative par rapport à celles de l'ensemble des autres joueurs.*

Exemple :

Un budget commercial de 4.000 KF produira un effet très puissant si les autres entreprises n'investissent que 1.000 KF. Au contraire, l'effet sera très faible si les autres engagent 10.000 KF.

De plus, le modèle mémorise les valeurs des périodes précédentes, et c'est en fonction des sommes cumulées que l'impact se traduit : une politique suivie aura donc plus d'efficacité qu'une suite d'à-coups.

**INVESTISSEMENTS** : niveaux 2 et 3  
(cliquez ou tapez **I**).

INVESTISSEMENTS			
Disponible : 50000			
Usines : 22000			
5500			
+ 250	+ 10	+ 1	RETOUR
- 250	- 10	- 1	

Cet investissement en capacité de production augmente la valeur des usines pour permettre de fabriquer davantage. Le simple maintien de la capacité de production nécessite un investissement minimum à chaque période.

LE DÉINVESTISSEMENT, c'est-à-dire la revente d'usines, est possible (jusqu'à 9750 KF par période), mais cette revente ne s'effectue qu'à 75 % de la valeur des usines. Dans ce cas, inscrire une valeur négative.

Exemple : si vous sélectionnez — 1.000, la valeur USINE du tableau 1 diminuera de 1.000 à la période suivante et le Disponible augmente de 750.

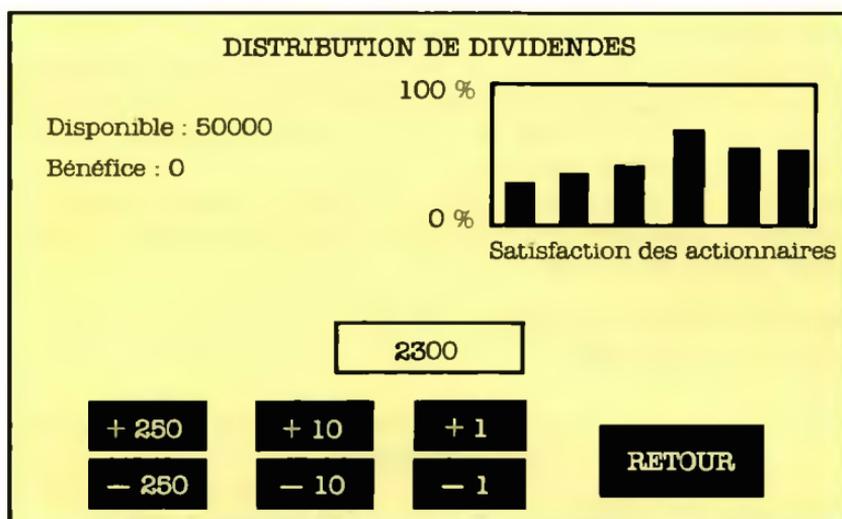
**PRIX DE VENTE** : niveaux 1, 2 et 3  
(cliquez ou tapez **V**).

PRIX DE VENTE										
Disponible : 50000	<table border="1"><tr><td>Entreprise 1 : 24</td></tr><tr><td>Entreprise 2 : 31</td></tr><tr><td>Entreprise 3 : 22</td></tr><tr><td>Entreprise 4 : 27</td></tr><tr><td>Entreprise 5 : 25</td></tr><tr><td>Entreprise 6 : 21</td></tr></table>			Entreprise 1 : 24	Entreprise 2 : 31	Entreprise 3 : 22	Entreprise 4 : 27	Entreprise 5 : 25	Entreprise 6 : 21	
Entreprise 1 : 24										
Entreprise 2 : 31										
Entreprise 3 : 22										
Entreprise 4 : 27										
Entreprise 5 : 25										
Entreprise 6 : 21										
Prix d'équilibre : 18										
<table border="1"><tr><td>25</td></tr></table>				25						
25										
<table border="1"><tr><td>+ 250</td></tr><tr><td>- 250</td></tr></table>	+ 250	- 250	<table border="1"><tr><td>+ 10</td></tr><tr><td>- 10</td></tr></table>	+ 10	- 10	<table border="1"><tr><td>+ 1</td></tr><tr><td>- 1</td></tr></table>	+ 1	- 1	<table border="1"><tr><td>RETOUR</td></tr></table>	RETOUR
+ 250										
- 250										
+ 10										
- 10										
+ 1										
- 1										
RETOUR										

Ce prix peut être changé à chaque période (maximum 100 KF). Attention, en cas de blocage des prix par le gouvernement, il est impossible de vendre au-dessus du prix indiqué. Pour vous aider à déterminer votre prix de vente, le modèle vous indique le prix d'ÉQUILIBRE qui correspond au prix de revient compte tenu de vos différentes décisions. Si vous vendez tous vos produits (Stock + Production) au prix d'équilibre, vous couvrez juste l'ensemble de vos charges sans dégager de bénéfices.

## DISTRIBUTION DE DIVIDENDES : niveau 3

(cliquez ou tapez **D**).



Part des bénéfices après impôts que vous décidez de distribuer à vos actionnaires et donc au maintien du cours de votre action. Une entreprise déficitaire ne peut distribuer de dividendes.

Pour prendre toutes ces décisions, vous disposez de tableaux que vous pourrez consulter en pointant la case **Autres** (ou tapez sur la touche **F1**), en haut à droite de l'écran ; un menu déroulant apparaît alors.

### AUTRES

Bilan

Coûts de production

Historique

Synthèse

Ce menu disparaîtra dès que vous aurez tapé sur **ENT** ou cliqué avec le crayon ou la souris. Faites votre choix en le pointant sur le titre voulu. Ce menu comporte les choix suivants :

**BILAN** (cliquez ou tapez **B**) : Le bilan et le compte de résultats de votre société apparaîtront.

**COUTS DE PRODUCTION** (cliquez ou tapez **C**) : Ils apparaîtront sous forme de courbes paramétrées.

**HISTORIQUE** (cliquez ou tapez **H**) : Un historique sur 10 périodes de vos parts de marché est présenté.

**SYNTHÈSE** (cliquez ou tapez **S**) : Toutes vos décisions de la période en cours apparaissent sur un écran synthétique.

Pour passer aux autres décisions, pointez **Suite** ou tapez sur **S**.

**DEMANDE D'EMPRUNT** : niveaux 2, 3.

DISPONIBLE : 30000

DEMANDE D'EMPRUNT : 10000

ACCORDÉ : 8000

Il s'agit d'emprunts bancaires à moyen terme : le remboursement s'effectuant dans sa quasi totalité sur 7 ans, (14 périodes). Ses intérêts, taux fixe annuel de 10 % (5 % par période), viennent s'ajouter aux charges dans la rubrique : frais financiers.

**ATTENTION :**

*Le montant cumulé des emprunts non encore remboursés (dettes), ne peut dépasser la valeur des capitaux propres. Tout emprunt accordé n'est disponible que pour la période suivante.*

## BOURSE : niveau 3.

BOURSE			
Disponible : 50000			
	COTATIONS	TITRES	DIVIDENDES
1	110 (+ 10 %)	11 (10 %)	5
2	80 (- 6 %)	250 (100 %)	0
3	98 (+ 1 %)	0 (0 %)	2

Combient voulez-vous investir ?

Le tableau "Bourse" permet aux joueurs d'acquérir une partie du capital des autres entreprises. Vous devez choisir l'entreprise dont vous souhaitez acquérir des actions (en sélectionnant son N° dans la case correspondante) puis vous indiquer le montant de l'investissement financier que vous souhaitez réaliser. Pour revendre des actions, mettre "—" devant la somme choisie.

### ATTENTION :

*Une entreprise qui possède 30 % du capital d'une autre dispose d'un droit de regard sur la gestion, les décisions, en principe individuelle, de l'autre entreprise. Une entreprise qui possède 50 % du Capital a un droit de décision et de limogeage du joueur de la société sous contrôle. A chaque période, la part du Capital d'une autre société qu'il est possible d'acquérir est limitée à 5 % (exemple : il faut donc au minimum 6 périodes pour acquérir 30 % du Capital).*

### COTATIONS :

Pour chaque entreprise, cette colonne indique le cours et son évolution (en %) par rapport à la période précédente. Le cours exprimé en KF représente la valeur d'un lot de 100 actions. Le cours varie selon les résultats et les transactions en Bourse.

## **TITRES :**

Indique au joueur :

a) dans les entreprises concurrentes, la quantité d'actions qu'il possède et la part (en %) que cela représente dans le capital. Le chiffre indiquant la quantité est le nombre de lots de 100 actions.

b) dans sa propre entreprise, la quantité de titres et la part (en %) du Capital qui se trouvent réparties, de façon anonyme, dans le public, c'est-à-dire ce qui n'est pas détenu par ses concurrents.

## **DIVIDENDES :**

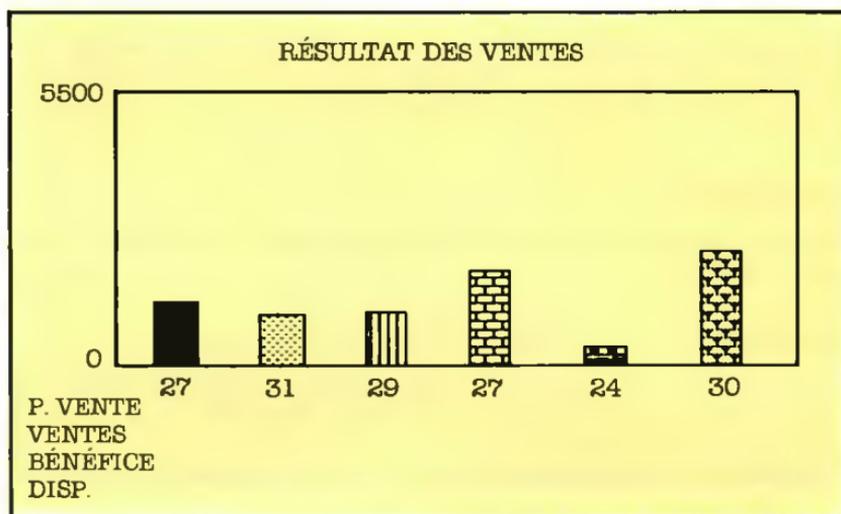
Montant des dividendes par actions distribués lors de la période précédente.

## **REMARQUE SUR LA PRISE DE DÉCISION :**

*Si l'ordinateur refuse l'une de vos décisions, cela signifie que vous n'avez pas respecté une règle énoncée ci-dessus. Changez alors votre décision.*

## ÉTAPE 2 : RÉSULTATS

Lorsque le dernier joueur a terminé sa séquence de décisions, il tape **ENTRÉE** et apparaît alors le tableau de RÉSULTATS DES VENTES que tous les joueurs regardent ensemble.



Ce tableau affiche progressivement les ventes réalisées par chaque entreprise sur le marché dont la valeur globale est indiquée en haut à gauche.

L'édition de ce tableau est définitive lorsqu'apparaissent en dessous les prix de vente, les quantités vendues, le bénéfice et le disponible de chaque entreprise (ces valeurs sont affichées ici en 1.000 KF).

C'est dans ce tableau qu'apparaissent les événements suivants :

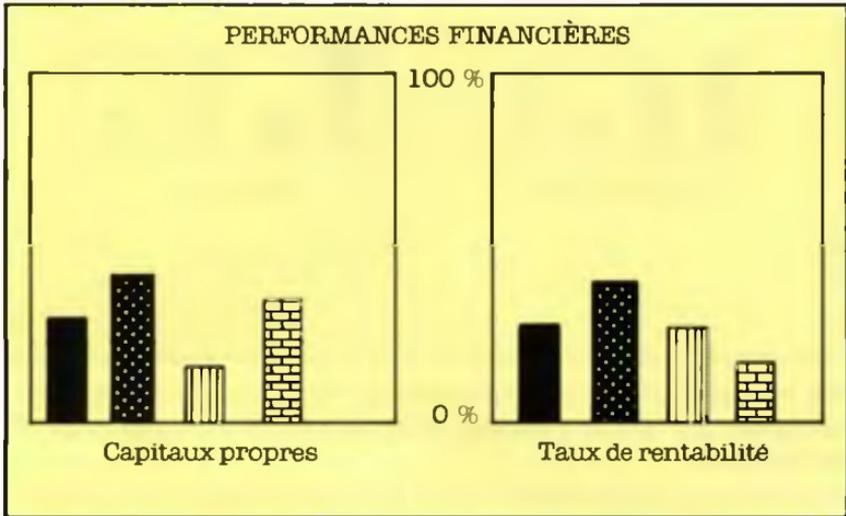
- **Faillite** : quand une entreprise n'a plus assez de Disponible pour payer ses charges fixes.
- **Nationalisation** : quand une entreprise dépasse 800.000 KF de capitaux propres.
- **Blocage des prix** : prix maximum imposé par le gouvernement.
- **Investisseurs étrangers** : apparition d'une nouvelle entreprise.

Pour la suite — ANALYSE DES RÉSULTATS — un joueur tape **ENTRÉE**.

## ÉTAPE 3 : ANALYSE DES RÉSULTATS

Cette partie comporte 2 tableaux qui permettent aux joueurs d'apprécier leurs performances relatives.

### PERFORMANCES FINANCIÈRES :

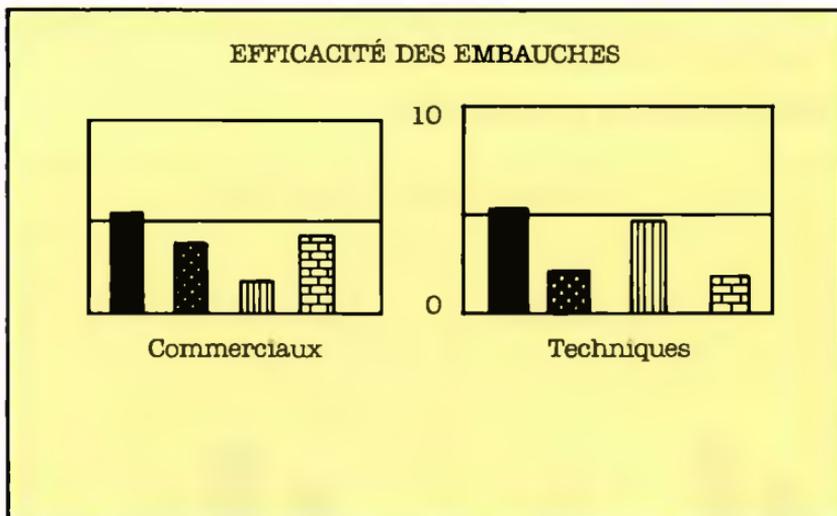


Ce tableau apporte 2 indications :

**Capitaux propres** : cet histogramme évalue la richesse relative de chaque société, c'est-à-dire l'accumulation de capital réalisée par chacune d'entre elles.

**Taux de rentabilité** : il s'agit du rapport bénéfice net/capitaux propres qui mesure la rentabilité des capitaux investis par l'entreprise.

## EFFICACITÉ DES EMBAUCHÉS :



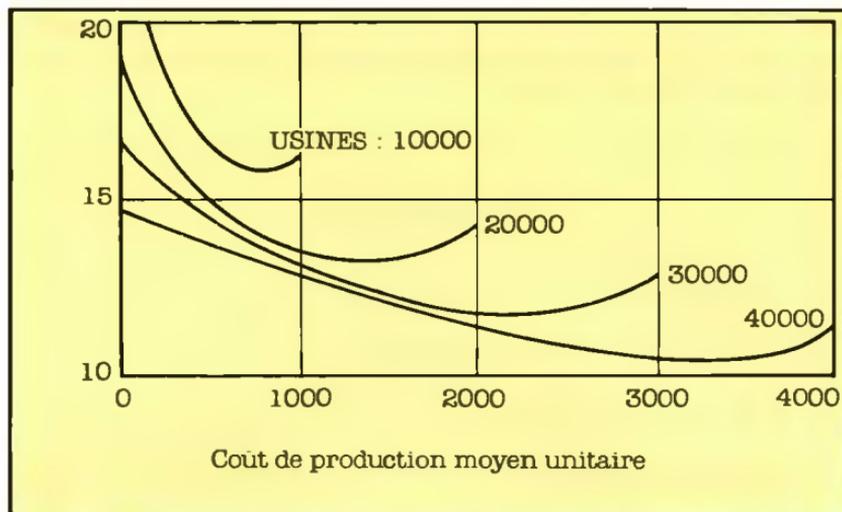
Ce tableau indique les performances relatives des embauches réalisées par les entreprises pour les cadres commerciaux et techniques.

D'autre part, chaque joueur peut accéder de façon individuelle à des compléments d'informations à partir du tableau "Menu de décisions" : pour ce faire, sélectionnez la case **Autres** dans le haut droit de cet écran. On accède ainsi aux tableaux suivants :

- **Bilans et comptes de résultats** : niveaux 1, 2 et 3 (voir descriptif dans le glossaire).

BILAN ENTREPRISE 1		
ACTIFS	PASSIFS	
Immobilis. Stocks Valeurs	Cap. propres Dettes	
DÉBIT	COMPTE DE RÉSULTATS	CRÉDIT
Stock init. Achats Charges Frais divers Frais financiers Impôts	Stock fin. Ventes Produits	
RÉSULTAT :		

● **Coût de production** : niveaux 2 et 3.



Ce tableau indique la valeur unitaire du coût de production de chaque période qui varie selon 2 paramètres :

- le volume de fabrication réalisé ;
- la valeur totale des usines.

Le coût contient les éléments suivants : matières premières, main-d'œuvre, consommation énergétique, entretien des machines... soit l'ensemble des coûts variables de production. Ce coût part d'une valeur de 10 KF qui représente la part constante des matières premières dans le coût de production.

Exemple : si vous avez 10.000 F d'Usines et si vous produisez 900, votre coût unitaire sera 15/10 de matières + 5 de frais de production (voir courbe ci-dessus pour usine = 10.000).

## ÉTAPE 4 : DÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES ET SUITE

Au niveau 3, 2 décisions supplémentaires peuvent être prises par l'ensemble des joueurs.

### CHOISISSEZ ENTRE :

1. EMBAUCHE
2. AUGMENTATION DE CAPITAL
3. NOUVELLE PÉRIODE
4. FIN DE LA PARTIE
5. ENREGISTREMENT DE LA PARTIE EN COURS.
6. BILANS SUR IMPRIMANTE

Choisissez la rubrique de 1 à 6 en tapant le N° correspondant ou en cliquant sur la rubrique choisie.

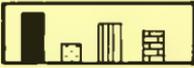
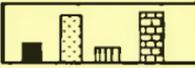
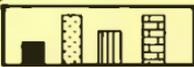
**EMBAUCHES** : niveau 3 (tapez **1**).

Ce tableau exprime le marché des demandes d'emploi. Sur chaque écran apparaît 3 offres indiquant :

- Fonction,
- Nom,
- Sexe,
- Age,
- Coût salarial (charges sociales comprises),
- Profil (Dynamisme, Intelligence, Créativité, Motivation).

Chaque joueur dispose d'un temps de décision très bref mesuré par l'effacement de la bande bleue (en bas à droite de l'écran). Pour décider une embauche, il faut taper **ENTRÉE** avant la disparition de la bande bleue : celle-ci se stabilise alors et le joueur choisit par 1, 2 ou 3, la personne qu'il décide d'embaucher.

La pertinence des choix d'embauche favorisera la performance de l'entreprise (et inversement).

<p>D. COMMERCIAL : 880 F</p> <p>NOM : FIDO</p> <p>SEXE : F</p> <p>AGE : 40</p> <p>PROFIL </p>	<p>D. TECHNIQUE : 790 F</p> <p>NOM : COSU</p> <p>SEXE : M</p> <p>AGE : 37</p> <p>PROFIL </p>
<p>SECRÉTAIRE : 220 F</p> <p>NOM : MUPI</p> <p>SEXE : F</p> <p>AGE : 36</p> <p>PROFIL </p>	<p>ENTREPRISE 1</p> <p>QUELLE PROPOSITION ?</p> <p> DYNAMISME</p> <p> INTELLIGENCE</p> <p> CRÉATIVITÉ</p> <p> MOTIVATION</p>

### AUGMENTATION DE CAPITAL : niveau 3 (tapez **2**).

Phase de décision facultative et collective. Cette possibilité est utilisée lorsqu'un joueur émet de nouvelles actions pour augmenter son capital et obtenir un apport d'argent. Dans ce cas, il doit évidemment y avoir accord avec le (ou les) joueur(s) qui seront acquéreurs de ses actions. Les frais d'augmentation de capital s'élèvent à 800 KF.

#### PROCÉDURE

Questions posées  
par l'ordinateur

Quelle entreprise augmente  
son capital ?

Nombre de nouvelles  
actions ?

Quel prix unitaire ?

Investissement Entreprise ?

Réponses à fournir

Le N° de l'entreprise.

Nombre de lots de 100 actions  
(ex. : 10 = 1000 actions).

Valeur du lot 100 actions.

Montant investi.

### NOUVELLE PÉRIODE (tapez **3**).

Vous passez alors à un nouveau cycle de décisions pour la période suivante.

### FIN DE LA PARTIE (tapez **4**).

Apparaît alors le classement final de la partie : chaque joueur est évalué selon la richesse de son entreprise, c'est-à-dire le montant de ses capitaux propres.



### **ENREGISTREMENT DE LA PARTIE (tapez **5**).**

Vous avez la possibilité de sauvegarder une partie en cours. Utilisez pour cela une disquette formatée.

### **BILANS SUR IMPRIMANTE (tapez **6**).**

Vous avez la possibilité de sortir vos bilans sur imprimante. Suivez alors les instructions apparaissant à l'écran.

## GLOSSAIRE :

ACHAT	Montant cumulé des emprunts bancaires non encore remboursés.
BÉNÉFICE	Exprime le résultat financier de la période. S'il s'agit bien d'un bénéfice, la valeur est positive, au contraire, précédée d'un signe moins, elle exprime une perte.
CAPITAUX PROPRES	<p>Dans le déroulement du jeu, ils sont augmentés des bénéfices nets après distribution des dividendes, et diminués des pertes. La valeur des capitaux propres détermine le montant des prêts bancaires dont le cumul ne peut dépasser celui des capitaux propres.</p> <p>Une entreprise peut lancer une augmentation de capital, afin d'accroître ses capitaux propres, à la condition qu'elle trouve un (ou des) partenaire(s) disposé(s) à lui apporter de l'argent en tant qu'actionnaire (voir la procédure de l'augmentation de capital dans l'étape 4.</p> <p>Si un joueur domine la partie au point d'atteindre 800.000 KF de capitaux propres, son entreprise est nationalisée et perd donc son pouvoir de décision.</p>
CHARGES FIXES	Comprend les frais de structure (15 % de la valeur des usines), les amortissements (5 % des usines) ainsi que le coût (salaire + charges) des personnes embauchées.
CHIFFRES D'AFFAIRES	Valeur des ventes exprimée en KF. Nombre de produits vendus $\times$ prix de vente.
COUT DE PRODUCTION	Voir analyse du coût de production dans l'étape 4.

DETTES	Elles représentent le montant cumulé des emprunts bancaires non encore remboursés.
DISPONIBLE	Il s'agit de la trésorerie permettant de faire face aux achats de matières premières, aux charges d'exploitation (salaires, publicité, recherche), aux charges financières, aux investissements, aux impôts...
FRAIS DIVERS	Comprend frais variables de production, budgets commerciaux, études et recherche, budget social, coût de stockage (1 KF par produit).
FRAIS FINANCIERS	Frais financier = 5 % d'intérêts par période sur les emprunts bancaires.
IMMOBILISATIONS	Représente la valeur de vos usines, dépréciées à chaque période de 5 %.
IMPOTS	Impôts sur les sociétés = 50 % des bénéfices.
PRODUITS FINANCIERS	Montant des dividendes perçus sur le portefeuille d'actions détenues.
RÉSULTATS	Bénéfice ou perte de la période.
STOCKS	Nombre de produits fabriqués et non vendus. Le stock est écoulé en ventes lors de la (ou les) période(s) suivante(s).
USINES	Exprime la valeur de l'outil de production. La valeur des usines diminue de 5 % à chaque période en raison de la dépréciation (amortissement). Le montant des usines détermine la capacité de production (nombre de produits fabriqués) : pour maintenir celle-ci et pour l'augmenter, il faut donc décider des investissements.
VENTES	Nombre de produits vendus. Détermine la part de marché de l'entreprise par rapport aux concurrents.

Pour une meilleure utilisation de votre logiciel Super BUSINESS, un modèle de fiche de décisions vous est proposé ci-dessous. Il vous sera facile de le reproduire afin de l'utiliser à chaque cycle de décision. Votre efficacité en sera certainement améliorée.

	Période N	Période N° 1
capitaux propres dettes produits financiers bénéfice chiffre d'affaires ventes stocks usines charges fixes coûts de production		

	Décisions	Disponible
production budget commercial études et recherche conditions de travail investissements dividendes prix de vente		