



Jeu d'entreprise "Le K de Keolis" : une 13e édition réussie !



OBJECTIFS  **DE DÉVELOPPEMENT
DURABLE**

4 ÉDUCATION DE QUALITÉ



17 PARTENARIATS POUR LA RÉALISATION DES OBJECTIFS



Dans le cadre du partenariat entre l'ENTPE et KEOLIS, acteur majeur du transport public de voyageurs en France et à l'international, KEOLIS a animé les 20 et 21 octobre la 13e session du jeu pédagogique de projet *Le K de Keolis*. Participent à ce jeu d'entreprise les étudiantes et étudiants de 2e année, en cursus ingénieur spécialisation Mobilité – Transport.

/// Un exercice d'appel d'offre déguisé en jeu stimulant

La question posée est la suivante : le maire d'Ecocity souhaite développer fortement les **transports collectifs**, limiter l'usage de la voiture et réduire les émissions de gaz à effet de serre en maîtrisant la contribution publique.

Comment alors concevoir une **offre de mobilité** complète, innovante, pertinente en matière de desserte, cohérente au plan marketing, compétitive sur le plan financier ?

Six équipes ont conçu, affiné, chiffré leur projet, lors d'une première journée ludique mais intense, qui s'est tenue cette année dans les locaux de KEOLIS, à la Tour InCity.

/// De nouvelles offres de mobilité imaginées par les élèves



Les trois équipes finalistes ont chacune présenté **leur projet de mobilité** devant

un jury composé des professionnels de KEOLIS.

Félicitation aux quatre étudiant·es lauréat·es qui ont conçu et défendu le réseau ZEPHYR !

L'animation était assurée par des cadres de KEOLIS :

Patrick NEDELEC, Responsable recrutement, gestion des ressources humaines, Keolis SA ; Tom BILOCQ, Directeur Marketing du réseau d'Arras (diplômé de l'ENTPE et du master TURP) ; Gabriele CARPI (diplômé du master TURP) et Céline NOBLET, Chargée d'étude et méthodes, Keolis Ile-de-France ; Maxence PETIT, Chef de projet - Réponses à appels d'offre, Keolis Ile-de-France ; avec la participation d'Aurélien SOUCHON (diplômée du master TURP), Responsable Marketing et expérience client, Direction régionale Keolis Centre Sud-Est.

/// Les retours enthousiastes des élèves ingénieurs

Les commentaires des étudiant·es de l'ENTPE reflètent, comme chaque année, la satisfaction d'avoir pris part au jeu :

- « Journée très intéressante et ludique »
- « Intensif mais motivant ! »
- « Très contente de ce business game »
- « C'est satisfaisant d'être mis en situation »
- « A garder pour l'année prochaine ! »

Avec des points d'intérêt très variés :

- « la création de lignes, la partie marketing »
- « le plan de renouvellement »
- « la partie financière »
- « Remanier le plan de transport en réfléchissant aux spécificités du territoire et en se mettant à la place de l'utilisateur... »
- « un moment vraiment tourné sur la réflexion en équipe »

La possibilité d'échanger avec des experts du domaine dans un cadre facilitant la mise en situation professionnelle est particulièrement appréciée :

« C'est satisfaisant d'être mis en situation »

« C'était une approche amusante pour découvrir une part du métier »

« Super opportunité qui permet de découvrir en détail certains métiers, merci pour l'organisation ! »

« J'avais l'impression d'être dans le milieu professionnel »

Un grand merci aux animateurs du jeu !

Merci également à Florence DEJOUX (LAET), pour l'organisation matérielle.

Cette 13e édition du *K de Keolis* témoigne de l'implication forte et régulière de Keolis dans notre formation, et de son intérêt pour les diplômé·es de l'ENTPE que l'entreprise recrute en nombre chaque année.