

# Gestion d'un établissement d'hôtellerie-restauration

## Infos pratiques

---

- > ECTS : 6.0
- > Nombre d'heures : 24.0
- > Langue(s) d'enseignement : Français
- > Période de l'année : Enseignement cinquième semestre
- > Méthodes d'enseignement : En présence
- > Forme d'enseignement : Travaux dirigés
- > Campus : Campus de Nanterre
- > Composante : Sciences sociales et administration
- > Code ELP : 5HHR5008
- > En savoir plus : Page Internet de la formation <https://formations.parisnanterre.fr/fr/formations-2026-2027/les-formations/licence-professionnelle-23/organisation-et-gestion-des-etablissements-hoteliers-et-de-restauration-lp-JWRUCAX5/encadrement-et-exploitation-en-hotellerie-et-restauration-de-luxe-JX32MIE7.html>

## Présentation

---

Ce cours est structuré autour d'un jeu de simulation d'entreprise, dans le domaine de l'hôtellerie-restauration. Il s'agit de mettre les étudiants en situation professionnelle, accessible par l'intermédiaire d'une plate-forme informatisée en ligne, qui simule les différentes fonctions (Yield management, promotion des ventes, engineering, maintenance, approvisionnement, gestion du personnel) d'un établissement hôtelier (hôtel de 140 chambres avec restaurant). Après une phase de présentation, les étudiants sont amenés, par groupe, à prendre des décisions stratégiques et opérationnelles visant à optimiser le management et les performances de l'établissement sur plusieurs périodes simulées, dans un environnement évolutif. Chaque équipe de participants est amenée à gérer les opérations de son hôtel et de son restaurant en concurrence avec les établissements des autres équipes. Les participants peuvent expérimenter et valider différentes stratégies en analysant les effets de leurs décisions et de leurs prévisions sur leurs budgets.

Chaque équipe obtient à la fin de chaque période une série de rapports détaillés (résultats opérationnels et financiers) générés automatiquement, qui leur permettent d'évaluer et de comparer leur performance par rapport à leurs concurrents.

## Objectifs

---

Il s'agit de familiariser les étudiants avec les principales prises de décisions dans un environnement professionnel réaliste. Des supports documentaires sont présents à chaque étape.

## Évaluation

---

En fin d'intervention, présentation par chacun des groupes des résultats obtenus par leur établissement et du parcours d'apprentissage lors du jeu.

## Pré-requis nécessaires

---

Disposer de capacités de travail et de réflexion, collectives et en autonomie.

Présenter un intérêt pour le monde de l'entreprise et les domaines socio-économiques et managériaux.

Maîtriser l'outil informatique.

## Compétences visées

---

Appréhender de façon concrète et réaliste les principales fonctions d'un établissement hôtelier.

Maîtriser et analyser le processus de décisions dans les organisations.

Améliorer l'identification et l'analyse des variables clés qui influencent la performance d'un hôtel-restaurant.

Améliorer la capacité à prendre des décisions cohérentes et comprendre leurs effets sur les résultats opérationnels et financiers de l'établissement.

Appréhender le management d'équipe.

## Bibliographie

---

Documents support du serious game.

Tutoriels vidéo en ligne

## Ressources pédagogiques

---

Equipe Teams

# Contact(s)

### > Fabrice Bondoux

Responsable pédagogique  
fbondoux@parisnanterre.fr