



Ce document a été mis en ligne par l'organisme [FormaV®](#)

Toute reproduction, représentation ou diffusion, même partielle, sans autorisation préalable, est strictement interdite.

Pour en savoir plus sur nos formations disponibles, veuillez visiter :

www.formav.co/explorer

Corrigé du sujet d'examen - Bac STMG - Management, sciences de gestion et numérique - Session 2023

Correction du Baccalauréat Technologique

| Épreuve d'Enseignement de Spécialité

Session 2023

Matière : Sciences et Technologies du Management et de la Gestion

Durée de l'épreuve : 4 heures

Coefficient : 16

Notation : 20 points

| Correction par dossier

Dossier 1 - Les ressources et les compétences de l'entreprise Ankama

Ce dossier a pour objectif d'analyser l'intérêt pour Ankama d'avoir opté pour différents domaines d'activité, d'identifier les ressources et compétences nécessaires, et de discuter du management stratégique ainsi que de l'externalisation des activités.

1.1 Intérêt d'opter pour différents domaines d'activité stratégiques

Il est demandé de démontrer pourquoi la diversification est importante. La démarche repose sur l'idée que la diversification permet de répartir les risques et d'augmenter les sources de revenus.

- Réduction des risques : En se diversifiant, Ankama peut compenser la baisse des revenus d'un segment d'activité par le succès d'un autre.
- Optimisation des ressources : Ankama utilise ses compétences diverses pour produire une variété de produits tout en restant dans son univers créatif.
- Partenariats stratégiques : Les différents domaines permettent des collab. : jeux vidéo, BD, films.

Réponse : La stratégie de diversification permet à Ankama de minimiser les risques économiques tout en maximisant les opportunités de croissance par l'exploitation des synergies entre ses différentes activités.

1.2 Identification des ressources et compétences permettant d'accompagner ce choix stratégique

Il s'agit d'identifier les compétences clés qu'Ankama possède pour mettre en œuvre cette stratégie.

- Créativité et innovation : une équipe pluridisciplinaire comprenant des graphistes, des écrivains et des développeurs.
- Connaissance du marché : une compréhension approfondie des besoins des consommateurs, permettant d'adapter les produits.
- Technologie et numérique : maîtrise de la production et de la diffusion par des outils numériques (ex. le Ankama Launcher).

Réponse : Les compétences et ressources d'Ankama incluent une équipe créative et un savoir-faire technologique, qui sont essentiels pour lui permettre de diversifier son offre.

1.3 Maîtrise de toutes les activités de la chaîne de valeur pour "bande dessinée"

Il s'agit de montrer en quoi la maîtrise de la chaîne de valeur est une décision managériale stratégique.

- Contrôle de qualité : En maîtrisant l'ensemble du processus, Ankama garantit une cohérence de qualité dans ses produits.
- Économie de coûts : Réduction des coûts d'externalisation et meilleure marge bénéficiaire.
- Innovation continue : Capacité à tester rapidement de nouvelles idées et à itérer sur les produits.

Réponse : La décision de maîtriser la chaîne de valeur pour l'activité "bande dessinée" renforce la compétence d'Ankama à innover tout en contrôlant la qualité.

1.4 Intérêts et limites à ne pas externaliser certaines activités

Ce point demande d'évaluer les avantages et les inconvénients de garder certaines activités en interne plutôt que de les sous-traiter.

- **Intérêts :**
 - Contrôle qualité : Maintien des standards élevés.
 - Innovation : Capacité d'agir rapidement sur le marché.
 - Cohérence de marque : Uniformité dans le message et l'image de l'entreprise.
- **Limites :**
 - Coûts élevés : Les dépenses liées à la main-d'œuvre interne peuvent être supérieures à celles de l'externalisation.
 - Risque de surrégime : Fatigue des équipes, surcharge de travail.

Réponse : Ne pas externaliser certaines activités permet à Ankama de garantir un niveau de qualité élevé et une réactivité accrue, néanmoins cela peut entraîner des coûts supplémentaires.

Dossier 2 - La performance de l'activité « bande dessinée »

Le dossier 2 évalue la manière dont Ankama produit ses bandes dessinées tout en analysant les coûts et en mesurant leur rentabilité.

2.1 Mode de production des BD

Il est demandé de présenter comment les BD sont produites.

- Phases de création : approvisionnement, production, distribution.
- Professionnels impliqués : illustrateurs, correcteurs, graphistes.

Réponse : Ankama suit un processus en trois étapes : l'approvisionnement en ressources, la production avec divers professionnels, et enfin la distribution des bandes dessinées.

2.2 Coût de revient d'une BD pour 3 000 unités

On vous demande de calculer le coût de revient unitaire pour un lot de 3 000 unités.

Coût total de production = 10,34 € par BD pour 3 000 BD. Soit :

Coût total = 3 000 * 10,34 = 31 020 €

Réponse : Le coût de revient d'une BD pour une production de 3 000 unités est de 10,34 €.

2.3 Comparaison du coût de revient pour un lot de 100 unités

Pour ce lot, le coût unitaire est de 11,17 €.

Différence de coût : 11,17 € - 10,34 € = 0,83 €.

Réponse : Le coût unitaire pour 3 000 BD étant inférieur à celui pour 100 unités justifie le mode de production en série qu'Ankama a choisi.

2.4 Calcul de la marge et du taux de marge d'une BD

Prix de vente HT = 17,56 €.

Marge = Prix de vente - Coût de revient = 17,56 € - 10,34 € = 7,22 €.

Taux de marge = (Marge / Prix de vente) * 100 = (7,22 / 17,56) * 100 ≈ 41,15 %.

Réponse : La marge est de 7,22 € et le taux de marge de 41,15 %. La commercialisation de la BD est pertinente.

Dossier 3 - Une culture organisationnelle forte

Le dernier dossier aborde la culture d'entreprise et le style de management d'Ankama sous la direction d'Anthony Roux.

3.1 Éléments de culture de l'entreprise Ankama

Vous devez identifier les caractéristiques culturelles d'Ankama.

- Valeurs de fidélité et communauté : Engagement envers les employés et la communauté des joueurs.
- Innovation collective et créativité : Encouragement du travail d'équipe et d'un environnement de travail agréable.

Réponse : La culture d'Ankama repose sur la fidélité, la créativité et l'engagement de ses équipes.

3.2 Style de direction d'Anthony Roux

Il est demandé de justifier le style de direction du dirigeant.

- Approche participative : Il implique son équipe dans les décisions créatives et opérationnelles.
- Confiance : Mise en place d'un climat de confiance et de proximité.

Réponse : Anthony Roux adopte un style de direction participatif qui valorise la créativité et l'engagement des employés.

3.3 Pertinence du style de direction participatif

Il s'agit de montrer que ce style est cohérent avec la culture de l'organisation.

Réponse : Son approche participative est adaptée à la culture d'Ankama où la créativité et la collaboration sont essentielles.

3.4 Influence des outils numériques de communication sur l'identité d'Ankama

En quelques lignes, il faut discuter de l'impact des outils numériques sur l'identité organisationnelle.

Réponse : Les outils numériques, comme le blog d'Anthony Roux et l'Ankama Launcher, ont renforcé l'identité d'Ankama en permettant une communication directe et interactive avec la communauté.

| Conseils méthodologiques

- Gérez votre temps : Répartissez le temps pour chaque dossier afin de ne pas être à la traîne.
- Lisez attentivement chaque question : Comprenez bien ce qui est demandé avant de répondre.
- Structurez vos réponses : Utilisez des sous-titres et bullet points pour une meilleure lisibilité.
- Appuyez-vous sur les documents : N'oubliez pas de citer les documents pertinents pour renforcer vos arguments.
- Vérifiez vos calculs : Re-vérifiez vos données chiffrées et vos calculs pour éviter les erreurs.

© FormaV EI. Tous droits réservés.

Propriété exclusive de FormaV. Toute reproduction ou diffusion interdite sans autorisation.

Copyright © 2026 FormaV. Tous droits réservés.

Ce document a été élaboré par FormaV® avec le plus grand soin afin d'accompagner chaque apprenant vers la réussite de ses examens. Son contenu (textes, graphiques, méthodologies, tableaux, exercices, concepts, mises en forme) constitue une œuvre protégée par le droit d'auteur.

Toute copie, partage, reproduction, diffusion ou mise à disposition, même partielle, gratuite ou payante, est strictement interdite sans accord préalable et écrit de FormaV®, conformément aux articles L.111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. Dans une logique anti-plagiat, FormaV® se réserve le droit de vérifier toute utilisation illicite, y compris sur les plateformes en ligne ou sites tiers.

En utilisant ce document, vous vous engagez à respecter ces règles et à préserver l'intégrité du travail fourni. La consultation de ce document est strictement personnelle.

Merci de respecter le travail accompli afin de permettre la création continue de ressources pédagogiques fiables et accessibles.