



**SEINE
GRANDS
LACS**



LE JEU SÉRIEUX D'EPISEINE

CONTINUITY REPORT

MENACE SUR L'ACTIVITÉ

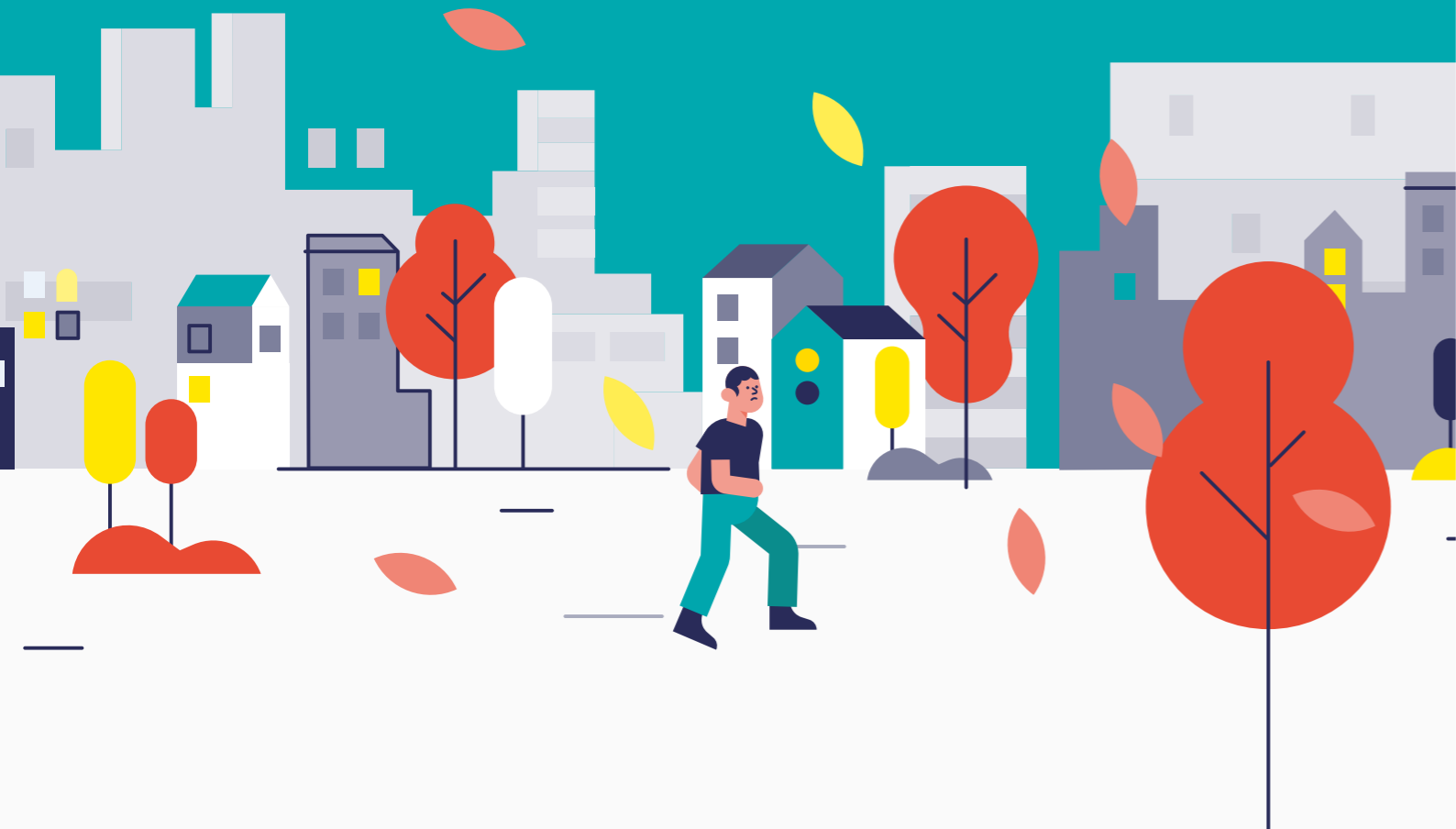


Une crise peut survenir n'importe où, n'importe quand... et affecter plus ou moins sévèrement le fonctionnement des entreprises et collectivités, avec des conséquences parfois durables. Il s'agit là d'un enseignement venant aussi bien de la pandémie de COVID-19 que des grandes inondations qui peuvent toucher nos territoires.

Quels types de risques peuvent constituer une menace pour une structure ? Quels sont les enjeux à protéger ? À quoi faut-il faire attention en amont ? Comment se préparer à faire face à la situation ?

Et surtout, quels sont les points essentiels à connaître pour se donner les meilleures chances de maintenir une activité, y compris en mode dégradé, dans un contexte perturbé ?

DÉCOUVREZ TOUT CELA, ET BIEN PLUS ENCORE, EN JOUANT À NOTRE JEU SÉRIEUX «CONTINUITY REPORT» !



POURQUOI UN JEU SÉRIEUX ?

Le jeu sérieux, ou «serious game» en anglais, est un outil original qui allie **pédagogie** et **divertissement**. Il permet de **sensibiliser** ou de **former** sur un **sujet sérieux** d'une manière originale et engageante grâce aux mécanismes de **gamification**, tout en apportant aux joueurs des éléments de fond sur la thématique traitée.

DE QUOI TRAITE «CONTINUITY REPORT» ?

Imaginé dans le cadre du Programme d'Actions de Prévention des Inondations (PAPI) de la Seine et de la Marne franciliennes, «Continuity Report» traite évidemment des inondations, mais pas seulement ! Le jeu, scénarisé, vise à **informer largement sur tous les types de risques qui peuvent mettre en danger l'activité d'une structure**. L'objectif est de **préparer les acteurs publics comme privés à faire face aux impacts d'une crise** pour assurer la continuité de leur activité.

À QUI S'ADRESSE LE JEU ?

Salariés ou dirigeants de petites ou grandes entreprises, artisans et commerçants, indépendants, agents des services publics et des collectivités, élus... Ce jeu sérieux permet à chacun de nourrir sa réflexion et de poser les bases d'une **démarche de continuité d'activité** adaptée à sa structure.

Mais ce n'est qu'un premier pas ! Pour les plus intéressés, EPISEINE propose, par exemple, des formations complémentaires pour apprendre à construire son Plan de Continuité d'Activité !

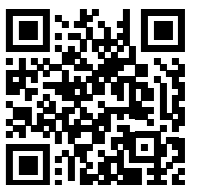
COMMENT Y JOUER ?

Rien de plus simple : depuis votre ordinateur ou votre tablette, il suffit de vous rendre à l'adresse <https://www.episeine.fr/XXXXX> pour relever les défis proposés.

Vous pouvez choisir de jouer **seul**, ou bien participer à une **session collective** organisée par un animateur.

Pour une expérience plus immersive, pensez à prévoir des écouteurs ou un casque.

À vous de passer à l'action !



Découvrez la vidéo teaser du jeu en scannant le QR code ci-contre !

«CONTINUITY REPORT», C'EST...



UN JEU EN DEUX PARTIES

Selon le temps dont vous disposez et votre objectif, il est possible de jouer à «Continuity Report» en version courte (partie 1 uniquement) ou longue (parties 1 et 2 réalisées à la suite).

PARTIE 1

Risques, impacts, logiques d'interdépendance, effets de cascade... le vocabulaire qui entoure la crise et la continuité d'activité n'est pas toujours simple à appréhender.

La **première partie** du jeu, autonome, se propose donc de vous aider à clarifier ces notions importantes et à vous faire une idée plus précise de ce que chacune implique concrètement. Vous découvrirez ainsi les fondamentaux sur la démarche de continuité d'activité.

Durée estimative : 30 min

Pré-requis : aucun

PARTIE 2

Si vous souhaitez aller plus loin sur la thématique, la **seconde partie** du jeu vous permettra de compléter les connaissances acquises précédemment et d'en apprendre davantage sur la mise en œuvre concrète d'une démarche de continuité d'activité. Cette partie repose sur un cas pratique filé, mettant l'accent sur un risque spécifique, pour vous accompagner dans l'élaboration d'un Plan de Continuité d'Activité. Plusieurs parcours sont possibles ! Vous pourrez choisir en début de partie 2 le profil qui vous correspond le mieux. (voir ci-après)

Durée estimative : 20 min

Pré-requis : avoir terminé la première partie du jeu

TROIS PARCOURS DISTINCTS

Selon la structure dans laquelle on travaille, la réflexion à mener et les moyens à mettre en place pour permettre la continuité d'activité ne seront pas exactement les mêmes !

Afin de s'approcher au mieux des réalités de chacun et des questions concrètes qu'on peut se poser dans le cadre de sa pratique professionnelle, «Continuity Report» propose **trois parcours différents**, à choisir selon son profil :

- ▶ Un **parcours Collectivités** (pour les agents de service public, les élus, etc.)
- ▶ Un **parcours TPE/PME** (pour les artisans et commerçants, indépendants, salariés ou dirigeants de petites et moyennes entreprises, etc.)
- ▶ Un **parcours ETI et grandes entreprises** (pour les salariés et dirigeants de plus grosses structures).

DES FICHES MÉMO POUR NE RIEN OUBLIER

Après chaque défi complété, vous avez la possibilité d'accéder à une courte synthèse de l'essentiel à retenir via un bouton «Ressources». Lorsque vous arrivez en fin de Partie 1 ou en fin de Partie 2, vous pouvez télécharger une fiche mémo reprenant l'intégralité de ces synthèses au format PDF.

Vous pourrez ainsi conserver les informations clés vues dans le jeu, et vous appuyer dessus si vous le souhaitez pour commencer une vraie démarche de continuité d'activité dans votre structure.

ZOOM SUR... L'ANIMATION EN GROUPE



La continuité d'activité se prépare souvent en équipe, "Continuity Report" peut servir de point de départ et de fil conducteur à une réflexion collective.

DANS CE CAS, IL EST POSSIBLE D'ORGANISER UNE SESSION DE GROUPE SELON LES MODALITÉS SUIVANTES

Les **joueurs** se rassemblent dans une pièce équipée d'un ordinateur connecté à Internet et d'un système de vidéoprojection, sur lequel le jeu est projeté.

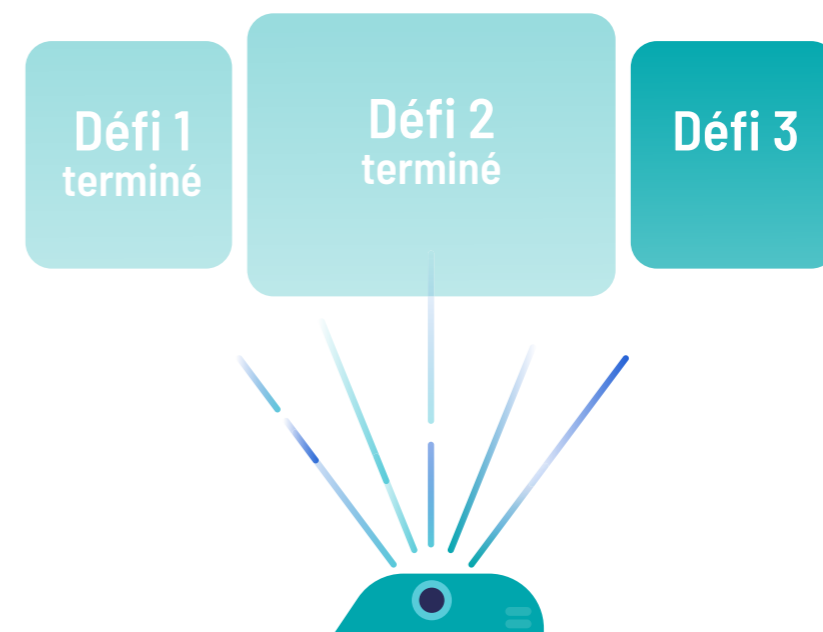
Un **animateur** se place près de l'ordinateur et guide le déroulement de la séance.

Son rôle est triple :

- ▶ Il gère les interactions manuelles dans le jeu à l'aide de la souris ;
- ▶ Il propose aux participants de réfléchir ensemble et de décider collectivement des réponses à apporter dans chaque défi : cela permet de lancer une discussion si plusieurs joueurs ne sont pas d'accord par exemple ;
- ▶ Enfin, s'il est expert du sujet ou formateur, il peut éventuellement apporter aux participants des éléments d'information complémentaires entre les défis. Pour ce faire, il peut utiliser la touche «A» pour «Arrêter» : cela mettra le jeu en pause le temps de l'explication. Pour redémarrer, il suffit d'appuyer à nouveau sur la touche «A».

Dans la seconde partie du jeu, au début du 3e défi, l'activité proposée consiste en un brainstorming. L'animateur pourra organiser ce brainstorming à l'oral avec les participants et passer l'activité sur le jeu en utilisant la touche «P» pour «Passer».

Pour animer les 2 parties du jeu en groupe, il faut prévoir une session de 2 heures environ, afin de laisser aux participants le temps d'échanger et de réfléchir sur les différents points soulevés par les défis des deux parties.



ET APRÈS ? ALLER PLUS LOIN !



Vous avez animé une session de groupe ?

Proposez-leur un retour d'expériences, pour capitaliser sur les acquis du jeu et mobiliser les participants sur le sujet du PCA ! D'abord à chaud, après la session pour connaître leur avis et leur ressenti, puis si vous en avez l'occasion, un retour à froid quelques jours plus tard.

Ce retour d'expérience permet de :

- ▶ Vérifier ce que les participants ont retenu,
- ▶ Mobiliser leurs connaissances pour mieux les mémoriser,
- ▶ Motiver les participants à échanger au sein de leur structure et à lancer une vraie démarche de continuité d'activité !

Vous avez joué à «Continuity report» ?

Est-ce que vous vous sentez prêt à relever le défi dans la vraie vie ? Dites nous ce que vous avez pensé du jeu en complétant le questionnaire qui vous sera proposé à la fin !

Maintenant à votre tour de préparer votre PCA ! Pour vous y aider, Episeine propose de nombreuses formations. Vous pouvez aussi relire la méthodologie et les ressources découvertes dans le jeu sérieux !

Alors, à vous de jouer !



PETIT LEXIQUE DE LA CONTINUITÉ D'ACTIVITÉ

ACTIVITÉ

Ensemble d'actions et de tâches réalisées par une structure (entreprise, service public ou administration, association, etc.) et qui visent à permettre la fabrication d'un bien ou la mise à disposition d'un service.

CONTINUITÉ D'ACTIVITÉ

Ensemble de mesures visant à assurer, selon divers scénarios de crises, le maintien des prestations de services essentielles en mode dégradé, puis la reprise planifiée des activités.

DURÉE D'INTERRUPTION MAXIMALE ADMISSIBLE (DIMA)

Délai d'interruption après lequel une structure s'expose à des pertes sérieuses si les systèmes, applications et activités ne sont pas rétablis.

EFFETS DE CASCADE

Enchaînement de défaillances successives liées aux dépendances mutuelles. Cet effet s'applique notamment aux réseaux urbains structurants (électricité, eau potable, assainissement, transports, etc.).

IMPACT

Conséquences d'un événement donné sur l'activité d'une structure. On distingue traditionnellement les impacts sur les locaux, sur les ressources humaines, sur les systèmes d'informations, et sur les partenaires et fournisseurs.

INTERDÉPENDANCE

Liens de dépendance qui relient les réseaux urbains structurants entre eux, et les rendent vulnérables aux défaillances de certains d'entre eux.



MENACE

Danger éventuel et plus ou moins prévisible. Une menace peut être endogène, c'est-à-dire issue de l'organisation elle-même, ou exogène, autrement dit avec une source extérieure à l'organisation.

MODE DÉGRADÉ

Mode de fonctionnement qui permet à une structure de se réorganiser pour maintenir tout ou partie de son activité malgré un contexte de crise où toutes les ressources habituelles ne sont pas accessibles.

PLAN DE CONTINUITÉ D'ACTIVITÉ (PCA)

Ensemble des documents rédigés par avance et qui contient des outils et procédures destinés à répondre à une situation de crise. Son objectif est de maintenir les activités critiques identifiées lors d'une phase préalable d'analyse des risques et d'impact.

RÉSEAU STRUCTURANT

Réseau dont l'importance est vitale pour le bon fonctionnement de la société, et dont l'arrêt partiel ou total d'activité entraîne des conséquences à petite et grande échelle (électricité, eau potable, assainissement, transports en commun, etc.).

RISQUE

Résulte de la combinaison d'un aléa et d'un enjeu, pouvant causer des dommages à une structure, voire entraîner l'arrêt de son activité. Il existe des risques de différentes natures (technologiques, anthropiques, naturels, etc.)



SEINE - MARNE - LOING - YONNE
SEREZ-VOUS PRÊT POUR
LA PROCHAINE INONDATION ?
EPISEINE.FR

ANIMÉ PAR :



PARTENAIRE DES ACTIONS
DE FORMATIONS D'EPISEINE



LES PARTENAIRES D'EPISEINE :

