

## SESSION DE FORMATION PROFESSIONNELLE

### Ecologie industrielle : Découverte par le jeu de simulation

IND2

Valence TGV - Date à préciser

#### Objectifs

- Acquérir un bagage solide et pratique dans le domaine de l'écologie industrielle, correspondant au besoin des entreprises, associations et collectivités territoriales.
- Comprendre les bases de l'écologie industrielle et sa place au sein de l'économie circulaire.
- Acquérir une connaissance pratique des différentes étapes d'un montage de synergie d'écologie industrielle entre plusieurs entreprises et de sa négociation, à partir de simulations en vraie grandeur basées sur un cas réel (programme EIT - Biovallée dans la Drôme)
- Apprendre l'art de la négociation par la pratique (les simulations multi-acteurs qui seront conduites nécessiteront alliances, concessions mutuelles, et une anticipation du jeu des autres parties prenantes)
- Renforcer l'apprentissage du travail en équipe et de la coopération
- Développer les aptitudes à rechercher et exploiter des informations pluridisciplinaires (techniques, organisationnelles, économiques, juridiques) à partir d'une problématique d'entreprise réelle

#### Public

- Chargé(e) de mission énergie / DD,
- Développeur(euse) territorial(e), Chargé(e) d'affaires industrie

#### Intervenant

**Nicolas Sizaret**, Ingénieur diplômé de l'Ecole Supérieure d'Electricité (Supélec) et titulaire d'un MBA de l'université de Yale (USA), s'appuie sur une expérience de vingt années de chef de projet dans l'industrie, le conseil en entreprise, le secteur public et associatif. Ses domaines d'intervention couvrent la mise en œuvre de projets complexes dans les domaines du développement économique durable, de l'économie circulaire, l'écologie industrielle et territoriale et l'éducation. Il crée et anime régulièrement des formations basées sur la mise en situation et l'interactivité (jeux de rôles ludo-pédagogiques, conférences gesticulées).

#### Durée, date et horaires

Date à préciser

De 9h à 18h. Accueil des participants à partir de 8h30 et démarrage de la formation à 9h  
soit 7 heures de formation effective

#### Lieu

#### Méthode pédagogique

- Mise en situation à travers un outil ludo-pédagogique (jeu de simulation basés sur un cas réel) - Alternance entre exposés / témoignages et retours d'expérience / séquences d'échanges - Documents : supports disponibles en version numérique sur l'espace participant de chaque stagiaire

#### Validation

Attestation de présence

#### Coût

560.00€ net de taxe,

## Programme détaillé

### Ecologie industrielle : Découverte par le jeu de simulation

IND2

Valence TGV - Date à préciser

#### Séquence 1 : Fondements théoriques

- Concepts de base de l'écologie industrielle, positionnement de l'EIT dans le domaine de l'Economie circulaire (EC), principaux domaines d'application, acteurs impliqués : porteur de projet, entreprises partenaires, financeurs, collectivités, agences de développement...
- Eléments constitutifs d'une synergie EIT : identification du périmètre géographique et des domaines d'activités concernés, nature du flux à valoriser, estimation des gisements, modèle économique, plan d'action, anticipation des difficultés
- Stratégie pour réussir une négociation : objectifs des différentes parties prenantes, anticipation du jeu adverse, scénarios et hypothèses, aspects psychologiques

#### Séquence 2 : Simulation en vraie grandeur de la mise en œuvre d'un programme EIT

- Les participants répartis en équipes représentant plusieurs acteurs (entreprises, collectivités, bureaux d'études, associations) qui doivent parvenir à mettre en œuvre une ou plusieurs synergies qui leur soit profitables tout en respectant leurs contraintes individuelles (définies dans une feuille de route confidentielle que chaque équipe sera seule à connaître).
- Chaque équipe devra proposer des scénarios de synergies aux autres acteurs, négocier des alliances, décider des montants à investir, définir la répartition des gains attendus, mettre en place des garanties en cas d'imprévu, etc.
- NB : les feuilles de routes des acteurs économiques intervenant dans le jeu de rôle sont basés sur des exemples réels d'entreprises, collectivités et associations.

#### Séquence 3 : Débriefing, présentation par chaque équipe des synergies réalisées.

- Discussion sur les enseignements et les difficultés rencontrées.
- Présentation par le formateur du Programme EIT Biovallée, des synergies effectivement mises en place depuis 2014, des difficultés rencontrées...
- Comparaison avec les résultats du jeu de simulation.

#### Conclusion et évaluation de la session