

# Economie circulaire

*Découvrez le modèle et expérimentez-le via un serious-game ! La nouvelle simulation stratégique d'entreprise qui vous fera vivre les défis et les opportunités de la transition du management linéaire traditionnel au management circulaire et responsable de vos supply chains.*



**SERIOUS G@MES**  
stimulate your value chain



6 après midi & 7 Mai 2020



A distance

## Public

- Responsables développement durable et RSE
- Responsables HSE et QSE
- Responsables d'exploitation, de maintenance et services généraux
- Responsables Supply Chain, logistique et opérations
- Responsables de sites et ressources humaines
- Responsables achats, finances, contrôle de gestion
- Responsables grands comptes

## Prérequis

Aucun prérequis n'est nécessaire

## Equipe de formation expérimentée :



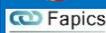
**LORAINÉ Moiroud**, chef de projet chez Goodwill Management, est titulaire d'un diplôme d'ingénieur avec une spécialisation en génie environnemental. Loraine a débuté sa carrière comme consultante dans un cabinet d'études et de conseil spécialisé dans le domaine de la gestion des déchets. Dans ce cadre, elle a accompagné des collectivités, institutions publiques (ADEME, Ministères) et clients privés.



**Guillaume Kiers**, Senior Manager chez aXoma, est expert en Supply Chain Management, certifié Demand Driven Planner Professional, à la conduite du changement et animateur des serious games The Fresh et The Blue Connection. Il intervient sur des projets d'amélioration de la performance opérationnelle, transverse à toutes les fonctions de l'entreprise, et des projets de mise en œuvre des SI (ERP et outils de prévisions / planification). aXoma partenaire de l'association française de Supply Chain management



**Chloé Desquirez**, senior consultant chez aXoma, spécialisée en Supply Chain Management, certifiée Demand Driven Planner Professional, et à la conduite du changement. Elle intervient sur des projets de diagnostic et mise en œuvre de processus Supply Chain et Opérations et leur implémentation dans les SI. Passionnée d'économie circulaire et de solutions digitales, elle a réalisé récemment des analyses et articles sur les nouvelles tendances et challenges.



**Caroline MONDON** est directrice du développement de l'association française de supply chain management. Elle a dirigé des usines et managé des supply chains en PME et multinationales. Instructrice des certifications internationales de l'APICS et du DDI elle a introduit en France le serious game The Fresh Connection il y a 9 ans. Elle se passionne pour The Blue Connection qui démontre que les supply chains responsables sont profitables.



**Christian van Delft**, Professeur Associé à HEC, est titulaire d'un doctorat en Gestion des Opérations à HEC-Genève. Ses recherches portent sur l'optimisation stochastique, la planification et la gestion des stocks. Avant de rejoindre HEC Paris, il a enseigné dans diverses institutions (HEC-Genève et Lausanne, Ecole Centrale Paris, Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne). HEC école partenaire de l'association française de supply chain management

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

### À l'issue de cette formation, chaque participant :

- Découvrir les enjeux sociétaux liés à l'économie circulaire et sa rentabilité pour l'entreprise
- Découvrir les concepts de l'économie circulaire et ses nouveaux modèles économiques
- Appréhender le cadre réglementaire de l'économie circulaire ainsi que les principaux leviers de mise en œuvre
- Expérimenter de manière ludique en équipe, les meilleures pratiques de l'économie circulaire dans son activité pour en faire un levier de performance à travers le serious-game The Blue Connection (TBC), et renforcer la collaboration entre services dans l'entreprise

## DÉMARCHE ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Alternance permanente entre théorie et pratique
- Application immédiate en séance par chaque participant, par équipes, à travers le serious-game The Blue Connection
- Séances de formation à distance réalisée par 2 intervenants
- Documents et outils méthodologiques présentés et utilisés pendant la formation (tous les outils opérationnels sont remis aux participants à l'issue de la formation)

## VALIDATION DES CONNAISSANCES

- Contrôle des connaissances en deux parties (QCM initial et final) : corrigé et archivé à l'issue de la formation et par le corrigé des résultats du serious-game The Blue Connection
- Session de questions-réponses pour chaque partie de la formation, avec reprise des sujets mal compris le cas échéant

## DUREE, PRIX ET PLACES

- **Durée : 1,5 jours soit 10h de formation au total**
- **Lieu : à distance**
- **Matériel : 1 ordinateur par participant, 1 accès internet haut débit**
- **Nombre de participants : 8 à 12 personnes maximum**
- **Tarif : 745€ HT par personne (avec une réduction de -50%, prix spécial confinement et lancement), prise en charge totale ou partielle possible par les opérateurs de compétences (OPCO)**

## Contenu détaillé journée 1

14h00 à 17h30

### Les enjeux du Développement Durable, de la RSO et de l'économie circulaire (1h30)

- Quiz initial de vérification des connaissances
- Les enjeux du Développement durable et de la RSO
- Les enjeux de l'économie circulaire
- Contexte économique et réglementaire
- Découverte des modèles : économie circulaire, cycle de vie d'un produit, éco-conception, éco-innovation, hiérarchie des déchets et les low-tech

### Expérimentation ludique de l'économie circulaire à travers le serious-game The Blue Connection (2h)

- Présentation des règles du jeu
- Constitution d'équipe de 4 personnes
- Et lancement du jeu : 1<sup>er</sup> round
- Conclusion et débrief

## Contenu détaillé journée 2

9h00 à 12h30

### Découverte des nouveaux modèles (1h)

- Nouveaux modèles économiques : éco-conception, coût total et éco-innovation, réparabilité et réemploi, mutualisation et économie de la fonctionnalité, écologie industrielle « les déchets des uns deviennent les matières premières ou sources d'énergie des autres »
- Identification des acteurs internes et externes et leurs interactions : acteurs du cycle de vie, acteurs publics
- Les retombées économiques de l'économie circulaire (opportunités, gain de compétitivité, opportunités d'innovation et de marchés, exemples de rentabilité dans des entreprises...)

### Poursuite du serious-game (2h)

- Par équipe de 4 personnes
- Conclusion et débrief après chaque round

**PAUSE (15 min)**

**PAUSE DEJEUNER**

14h00 à 17h30

### Poursuite du serious-game (3h)

- Par équipe de 4 personnes
- Conclusion et débrief après chaque round
- Débrief général des résultats obtenus et retours d'expériences

**PAUSE (15 min)**

**Évaluation finale des connaissances des participants (quizz final), corrigé et questionnaire de satisfaction (30 min)**