

Le problème

Le développement de l'administration et des outils numériques multiplie les supports numériques originaux, qui doivent être conservés comme tels en tant que preuves : factures, certificats, etc. Par ailleurs, les souvenirs familiaux (photos) sont maintenant entièrement numériques. Or, la plupart des Français ne sont pas initiés aux processus de conservation sécurisée des archives numériques et peuvent ainsi perdre des informations importantes, victimes de malveillances (virus) ou de négligences (casse d'un contenant non sauvegardé).

Votre solution innovante

Apprendre au public à sauvegarder ses données numériques de manière ludique et immersive, sous la forme d'un jeu d'évasion ("escape game") consistant à découvrir un code permettant de sauver les Archives d'une destruction programmée.

Les objectifs

Donner au grand public un socle minimal de connaissances sur les principes de la sécurité et de la sauvegarde informatiques

Proposer une aventure à toute la famille dans les coulisses secrètes d'une institution réputée pour sa mission de sauvegarde de l'information

Mobiliser tous les services de la collectivité

La description de l'innovation

- **Qui**

Autour d'un noyau d'une dizaine de personnes (service des Archives, Direction de la Communication, Direction des Systèmes d'information), l'ensemble des agents de la collectivité a été invité à participer, soit en tant que "testeur" (version du 26 novembre), soit en tant qu'animateur" (version des 25-26 janvier).

- **Pour qui**

Grand public, essentiellement familial, de tous horizons

- **Quoi**

Action : Par équipe de 4-5 personnes, le public parcourt le bâtiment des Archives départementales et explore 8 salles où des animateurs lui proposent un jeu permettant de découvrir un morceau de code.

Le code entier doit être entré dans un ordinateur, en fin de jeu, pour désamorcer la destruction programmée du bâtiment et des données.

Des "goodies" sont à gagner, le public peut se prendre en photo (borne à selfie) pour conserver un souvenir.

Scénario : nous sommes au 41^e siècle, les archéologues découvrent un étrange bâtiment.

En l'explorant, ils découvrent qu'il renferme les archives des XI^e-XXI^e siècles, qu'il faut absolument sauver d'une destruction programmée.

Afin d'augmenter leurs chances, ils demandent à des "scientifiques" (participants, grand public) de les aider dans la quête du code secret, guidés par un étrange personnage

- **Quand**

Version de test pour les agents de la collectivité le 26 novembre 2019, version grand public le samedi et dimanche après-midi, 25 et 26 janvier 2020

Les moyens humains et financiers

Ressources humaines (comité de pilotage pendant plusieurs mois, animateurs), communication interne, utilisation gracieuse de matériels personnels des agents : estimation 60 jours/agent.

- **Budget total**

Hors RH : 6330 euros, pris en charge par la collectivité

Communication externe (flyer, vidéo), borne à selfie, accessoires (lampes de poche, crayons, sifflets..., matériel en partie réutilisable), gardiennage.

Fonctionnement estimation 2 500 euros ; maintenance 0 euro.

L'évaluation de l'innovation

- **Impact**

Fréquentation 30 personnes en format test, 398 personnes en format grand public dont 30 % d'enfants ou adolescents.

- **Diffusion**

Réutilisation à l'identique tout à fait possible de l'ensemble de la conception intellectuelle (intrigue, jeux).

Réplication possible à 100 % sans coût externe important (uniquement communication, location, gardiennage).

Réplication possible dans d'autres collectivités.

- **Bilan**

En interne, grande satisfaction des équipes concernées (en tant qu'animateurs ou testeurs), cohésion renforcée entre les services et les individus, notoriété renforcée des missions des services

En externe, notoriété positive renforcée pour l'ensemble de la collectivité, image de dynamisme et d'inventivité.

Optimisation des compétences du grand public en matière de sauvegarde informatique.

- **Evolution**

Plan Vosges Data, visant à une sauvegarde optimisée des données de la collectivité (premier volet formation interrompu par la crise sanitaire mais à poursuivre)

3 Mots clés : Jeu - Pédagogie - Numérique