

Maître du jeu

Personnages :

ELU

DPD

AGENT

DGS

Scénario

Vous travaillez dans la collectivité de Saint Paul de Guingamp sur Oust . Votre collectivité dispose d'un délégué à la protection des données (DPD) externalisé.

Un usager souhaite accéder aux données personnelles qui le concernent.

Il vous adresse sa demande par courrier. Le courrier parvient à la mairie le 1er du mois.

“

Bonjour,

J'ai vu aux informations qu'il y a une nouvelle loi européenne qui stipule que j'ai le droit de connaître les informations que vous avez sur moi.

Aussi, pourriez-vous me faire parvenir les données personnelles que vous détenez sur moi et ma famille ?

Pourriez-vous m'indiquer :

- la liste des données que vous avez en votre possession : catégorie de données, finalité...
- les pays où sont stockées mes données
- le nom des sociétés prestataires qui sont amenées à traiter mes données
- s'il y a eu des violations de données
- les mesures de sécurité et le niveau de sécurité mis en place pour protéger mes données.
- la durée de stockage de mes données
- les coordonnées de la personne en charge de ce dossier ?

Pourriez-vous m'envoyer ces informations sur une clé Usb à mon adresse ?

Je vous adresse une photocopie de nos cartes d'identité.

Merci.

Monsieur R. Gépédot

”

Les objectifs partagés

1. Analyser de la demande
2. Rechercher des données
3. Livrer les données
4. Appliquer des mesures correctives

Les objectifs individuels (à ne pas communiquer aux autres joueurs)

• 1- ELU

Ma responsabilité personnelle ne doit pas être engagée

- o La demande doit être parfaitement traitée (qualité + livrable)
- o Le délai de 30 jours doit être respecté

• 2- DPD

Faire respecter le délai de 30 jours absolument

• 3- DGS

Limiter le temps agent passé au traitement de la demande (15 jours maximum)

• 4- AGENT

Atteindre un niveau de qualité des livrables supérieur à 30 points

Matériel

1. Fiche lexique et contexte
2. Frise de qualité : 30 points
3. Time line : 45 jours
4. 1 pion temps
5. 1 pion qualité
6. 1D4 et 3D6 faces ou 1D4, 2D6 1D12 et 1D20 (simulateur de dé sur internet)
7. 4 fiches personnages
8. 1 fiche maître du jeu
9. 4 cartes personnage
10. 54 cartes action
11. 1 carte courrier
12. Fiche Aide du jeu
13. 1 note DPD
14. 1 Plateau recherche des données
15. 5 Cartes données
16. 4 fiches mesures correctives
17. Une carte "friction" pour le maître du jeu

But du jeu

Le jeu est coopératif.

1. Tous les objectifs collectifs doivent être atteints.

Pour y parvenir, les cartes Actions obligatoires (connues seulement du maître du jeu) doivent être posées.

2. Chaque joueur doit remplir ses objectifs personnels.

Déroulement du jeu

1. Introduction et présentation du contexte réglementaire (5-10mn)

2. Présentation succincte du principe et des objectifs du jeu : remplir une mission dans un temps donné avec un objectif qualité, nombre de personnages, profils,

3. Carte friction : Si lors du jeu, les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une carte à poser, le maître du jeu peut arbitrer sur la décision à prendre grâce à la carte friction.

L'utilisation de cette carte fait perdre 3 jours.

Mise en route et analyse des objectifs

1. Attribution des rôles par lancé de dé (1D4) ou tirage au sort
2. Distribution des fiches personnages
3. Lecture du scénario à haute voix par les maîtres du jeu et réponse aux questions si besoin
Question 1 : les étapes attendues sont les étapes du jeu "Analyser la demande", "Collecter les données", "livrer la données"
Question 2: Les étapes sont les étapes inscrites sur les cartes.
Le but ici n'est pas de donner les actions attendues mais d'échanger sur les actions à mener.
4. Lecture des fiches personnages en autonomie, recto uniquement : scénario
5. Analyse du courrier par les joueurs
6. Report individuel des étapes et action sur les fiches personnage (cadre Reformulation, 5mn)
7. Échanges et discussion entre les joueurs (5 mn ou plus)
8. Reformulation par les maîtres du jeux et présentation des objectifs partagés (3mn max)
9. Lecture des fiches personnages au verso : objectifs partagés, objectifs individuels, éventuels pouvoirs secrets.

Objectif 1 : Analyser la demande

1. Le maître du jeu distribue les cartes Action de l'objectif 1
2. Le maitre du jeu devra au cours des trois objectifs relever les points collectivités sans le dire aux joueurs
3. Il donne la carte « courrier » à l'Agent
4. L'agent choisit une carte parmi ses cartes Action. Il le fait en collaboration avec les autres joueurs mais en tenant compte des objectifs partagés et de ses objectifs individuels.
5. Il énonce l'action choisie et présente la carte (coût en temps, point de qualité, lancer de dé éventuel, etc.).
6. Il exécute l'action : si nécessaire, lancé de dé puis déplacement sur la timeline et sur la frise qualité
7. Lorsque l'équipe pense avoir atteint un objectif, elle demande au maître du jeu de le valider
8. Le maître du jeu valide ou invalide la réalisation de l'objectif

Objectif 2 : Récolter les données

1. L'équipe poursuit vers l'objectif 2.

2. Les joueurs lancent les dés avant l'objectif 2 pour savoir s'il existe dans la collectivité :

- Registre des traitements

1 à 3 : Vous tenez un registre de traitement à jour

Le registre vous permet de ne pas perdre de temps dans la recherche des données

4 à 6 : Il n'existe pas de registre dans la collectivité

Si les joueurs n'ont pas de registre des traitements, ils lancent les dés pour savoir s'ils ont débuté la constitution d'une cartographie des données (préparatoire au registre)

- Cartographie des données

1 à 3 : Vous avez réalisé une cartographie des données dans votre collectivité : Vous perdez seulement 1 jours sur chaque action de recherche de données

La cartographie vous permet de savoir où se trouvent les données personnelles.

4 à 6 : Vous n'avez pas réalisé de cartographie des données

Vous perdez 2 jours sur chaque action de recherche de données

3. Lors de cette phase de jeu, les joueurs doivent récupérer les données de la collectivité. Ces données sont représentées sur le plateau de jeu. Pour chaque type de données les joueurs jouent une ou plusieurs cartes simultanément. Une fois posé les joueurs décident ensemble quelles cartes ils désirent jouer.

4. Les joueurs jouent leurs cartes jusqu'à récupération des données et validation par le DPD de ces données

Objectif 3 : Livrer les données

1. Ils continuent ensuite vers l'objectif 3 qui se joue comme l'objectif 1

2. Le DPD commence par fournir la note. Le maître du jeu projette alors la note pour que les joueurs en prennent connaissance

3. Les joueurs doivent alors poser leurs cartes en reconstituant la procédure expliquée dans la note

6. Une fois les données remises et le PV signé, l'objectif 3 s'arrête

Objectif 4 : Les mesures correctives

1. Le maître du jeu fait le point sur les éléments cochés dans le plan scénaristique. Les éléments qui n'auront pas à effectuer lors de la prochaine demande, les points positifs témoignant de la bonne organisation de la collectivité et les points négatifs.
2. L'élu lance 1D20 pour la définition du budget.
3. L'élu lance 1D20 pour la définition des jours/hom disponibles
2. Il annonce le montant obtenu à l'équipe.
3. Il demande aux autres joueurs de lui faire des propositions à partir du tableau des mesures correctives pour dépenser le budget alloué.
4. Les joueurs doivent, compte tenu de leurs objectifs individuels, argumenter en faveur de leurs propositions.
5. L'élu tranche en fonction du budget dont il dispose.

Conclusion

Le maître du jeu peut animer un temps de questions