

ESS 2024

LA PLATEFORME SOLIDAIRE

CAHIER D'IMPACT 2024 NUMÉRIQUE RESPONSABLE

DES SOLUTIONS INNOVANTES
POUR DES JEUX INCLUSIFS
ET SOLIDAIRES EN 2024

LES CANAUX



SOLIDEO
SOCIÉTÉ DE LIVRAISON DES
OUVRAGES
OLYMPIQUES



Yunus Centre

CADRE

Ce Cahier d'Impact est né de l'ambition de Paris 2024 de réaliser des Jeux inclusifs, solidaires et durables. Cette ambition s'appuie sur la Stratégie Responsable des Achats, véritable moteur d'engagement social et environnemental pour Paris 2024. Ces objectifs peuvent se concrétiser grâce à des réflexions et des travaux engagés par les acteurs opérationnels concernés.

Le cadre initial est de mobiliser les acteurs et entreprises de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS), pour dresser une analyse méthodologique du secteur, valoriser les actions existantes, et proposer des solutions aux enjeux de l'événement de 2024. Ce Cahier d'Impact se veut être un outil opérationnel d'aide à la décision pour Paris 2024, qui puisse intégrer une démarche inclusive à ses achats et adapter ses cahiers des charges au secteur de l'ESS.

Les éléments proposés dans ce livrable sont le fruit de ce travail d'exploration, mêlant ateliers et entretiens individuels. Ils ne constituent pas une analyse exhaustive sur tous les sujets mais permettront d'alimenter les réflexions et démarches engendrées par Paris 2024.

Nous remercions tous les acteurs qui ont participé aux ateliers liés à ce Cahier d'Impact.

OBJECTIFS



Partager la vision et les besoins de Paris 2024 en termes de numérique responsable



Émettre des recommandations opérationnelles pour la collecte et le réemploi d'équipements informatiques et audiovisuels (organisation logistique, actions conjointes, différentes solutions de seconde vie)



Proposer aux attributaires des marchés de Paris 2024 un **annuaire qualifié d'acteurs compétents** porteurs de solutions pour un numérique plus sobre et responsable



Pré-structurer une future **démarche de création de groupements d'acteurs** pour les Jeux (en vue de favoriser la co-traitance/sous-traitance)



Donner à voir aux attributaires des marchés de Paris 2024 **des ressources et des projets numériques exemplaires** menés par les acteurs de l'ESS

CONTEXTE

Paris 2024

Le Comité d'Organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques (COJOP) de Paris 2024 est chargé d'organiser, de planifier et de financer les Jeux d'Été qui se dérouleront en France en 2024. Créé en 2018 à la succession du Comité de candidature aux Jeux, le COJOP est présidé par l'ancien athlète Tony Estanguet et a pour Directeur général Étienne Thobois. Aujourd'hui, Paris 2024 compte plus de 800 collaborateurs et devrait atteindre 4 000 salariés d'ici à 2024, regroupés dans une trentaine de services exécutifs.



La technologie est un moyen essentiel pour **garantir le fonctionnement des opérations et le partage des informations** sur tous les sites des Jeux Olympiques et Paralympiques. Elle permet un suivi des Jeux dans les meilleures conditions possibles par un très large public.

Le rôle de la direction TEC (Technologie) est d'apporter le savoir-faire technologique de ses équipes pour garantir le bon fonctionnement des Jeux Olympiques et Paralympiques. Grâce au système d'information des Jeux, son rôle est de :

- Permettre aux spectateurs d'assister aux épreuves sportives en déployant **la billetterie, le contrôle d'accès et les applications spectateurs** ;
- Programmer les épreuves à travers le développement des **systèmes de gestion du calendrier sportif** ;
- Enregistrer les sportifs et leur donner leur **accréditation** ;
- Assurer la meilleure expérience spectateur en **diffusant** les épreuves à l'intérieur et l'extérieur des sites de compétition ;
- Développer des outils de **conception et planification des sites** ;
- Supporter l'ensemble des activités des Services aux Jeux en développant différents **systèmes d'information** (Logistique, Transport, Médical, Hébergement...).

Grâce aux infrastructures de télécommunications et les équipements audiovisuels, son rôle est de :

- Permettre aux diverses équipes internes et externes de **disposer des outils indispensables** en support de leurs activités sur chaque site ;
- Prendre part à la création d'un événement mémorable tant pour les athlètes que pour les spectateurs, qu'ils soient sur place ou qu'ils suivent l'événement à distance via les **diverses productions médiatiques disponibles**.

Pour mener à bien ces missions, Paris 2024 s'appuie sur l'expertise de différents partenaires, qui contribuent pleinement à la livraison de l'événement. Ces partenaires sont impliqués dans différents domaines, avec des périmètres d'action plus ou moins importants. Par exemple, on retrouve Omega pour le chronométrage des épreuves, Atos a à sa charge le développement et l'intégration d'applicatifs et de systèmes d'information critiques, Panasonic fournit les équipements audiovisuels, Samsung s'occupe de fournir les téléphones et tablettes, et Orange fournira tous les services telecom associés à l'événement.

Stratégie Responsable des Achats

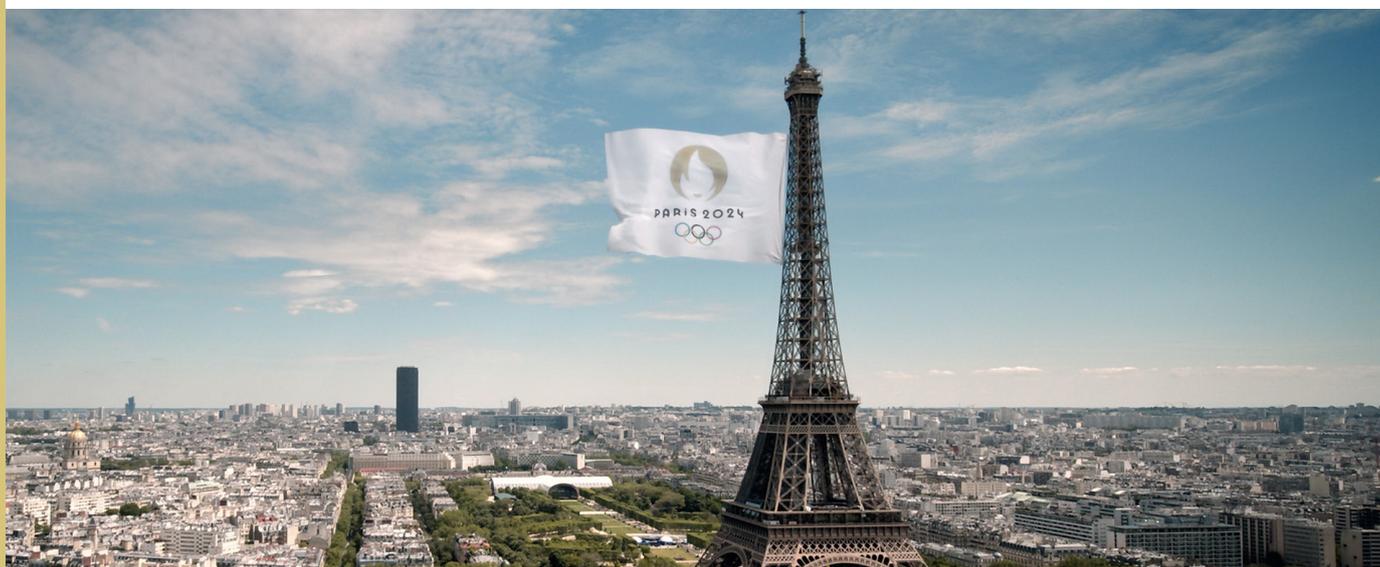
Porté par l'ambition de livrer un événement sobre et inclusif, Paris 2024 a mis en place une Stratégie Responsable des Achats vouée à encourager les pratiques les plus vertueuses écologiquement, socialement, et économiquement. L'objectif de cette stratégie est de confier les prestations nécessaires à l'organisation de l'événement aux fournisseurs les plus innovants, sobres, et inclusifs.

Cette stratégie permettra de laisser un héritage matériel mais aussi immatériel: **il faut que Paris 2024 soit la vitrine des possibilités qui existent et que l'événement de 2024 puisse les valoriser auprès de toutes et tous.** Paris 2024 s'appuie sur ses achats pour privilégier les meilleures pratiques et intégrer à la dynamique olympique les acteurs les plus vertueux.

Cette stratégie repose sur cinq engagements. Ces engagements sont pilotés par des indicateurs concrets et mesurables :

- **L'économie circulaire**
- **La neutralité carbone et la préservation de l'environnement**
- **L'innovation sociale**
- **L'inclusion des personnes en situation de handicap**
- **La création de valeur sur les territoires**

Cette Stratégie Responsable des Achats est déployée sur l'ensemble des familles d'achats concernées par l'organisation de l'événement, en priorité celles qui sont largement représentées par les acteurs locaux et solidaires. Le numérique, via la création de sites web et le déploiement d'équipements informatiques, adresse de nombreux enjeux environnementaux et peut se reposer sur des acteurs solidaires. Les grands partenaires technologiques de Paris 2024 sont eux aussi invités à valoriser leurs engagements RSE et leurs actions pour un numérique plus responsable.



Stratégie numérique responsable de Paris 2024

La stratégie numérique responsable rejoint la stratégie responsable des achats de Paris 2024 et partage le même objectif : **organiser des Jeux exemplaires, responsables et innovants**. Pour Paris 2024, le numérique a été identifié comme un métier clé et transversal pour appliquer la stratégie environnementale du comité.

Au niveau du numérique, Paris 2024 a pour mission d'accélérer la transformation numérique pour que **l'impact du digital soit le plus maîtrisé possible sur l'environnement et soit créateur d'emplois en France**. Paris 2024 compte être exemplaire en matière de numérique responsable et utiliser sa posture pour être exigeant envers ses fournisseurs et ainsi, accélérer la prise de conscience collective.

Cette ambition se matérialise par des critères de durabilité très innovants, atteignant jusqu'à 20% dans la pondération des consultations liées au numérique.

Concrètement, l'approche de Paris 2024 pour garantir un numérique responsable repose sur plusieurs points :



Partir systématiquement, des besoins, et les challenger, pour plus de sobriété



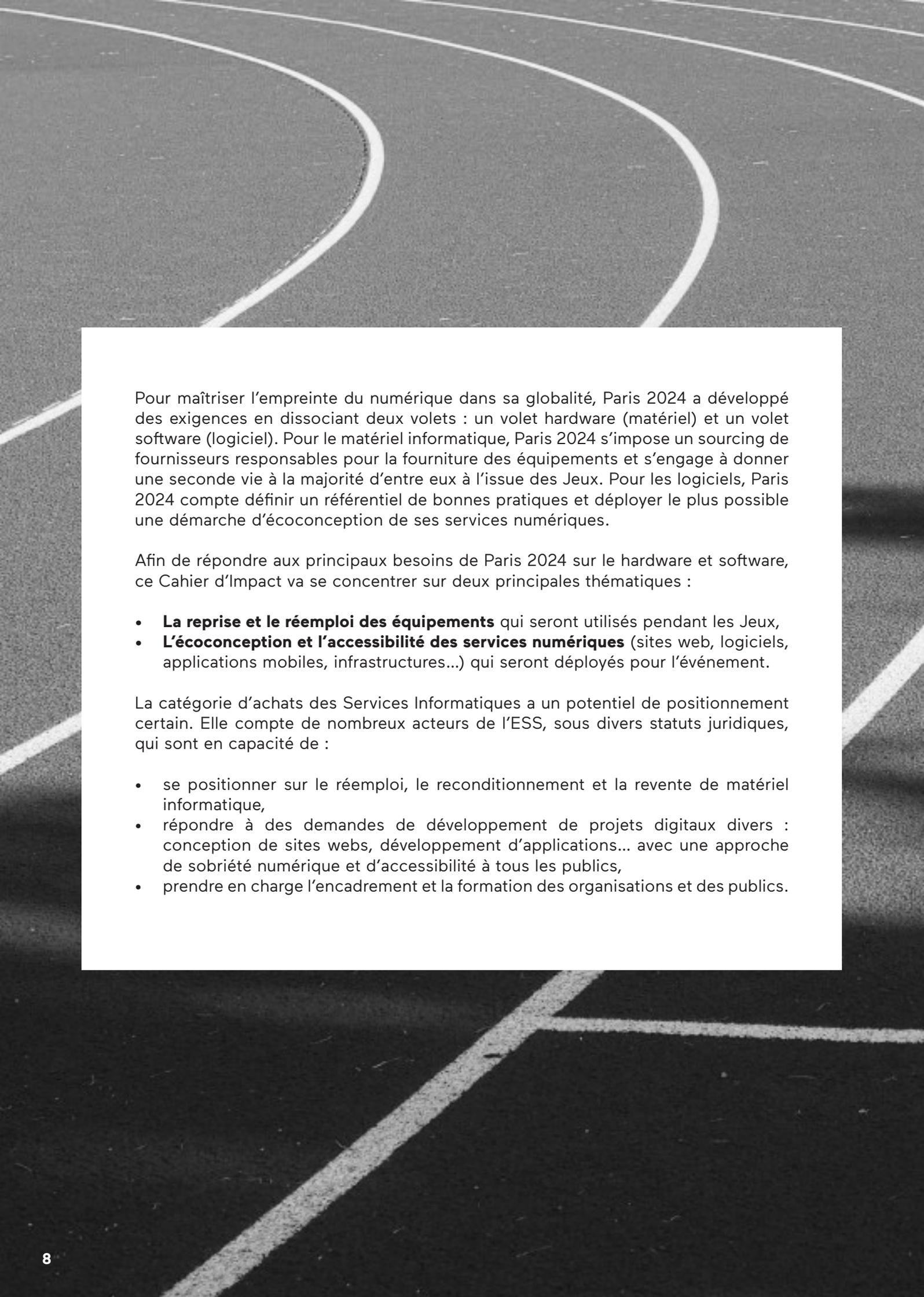
Choisir les solutions matérielles les moins impactantes lorsqu'elles existent et favoriser l'écoconception des solutions logicielles



Prolonger la durée de vie des équipements et anticiper leur fin de vie



Partager les savoir-faire et les outils d'évaluation ou de mobilisation avec l'ensemble de l'écosystème



Pour maîtriser l’empreinte du numérique dans sa globalité, Paris 2024 a développé des exigences en dissociant deux volets : un volet hardware (matériel) et un volet software (logiciel). Pour le matériel informatique, Paris 2024 s’impose un sourcing de fournisseurs responsables pour la fourniture des équipements et s’engage à donner une seconde vie à la majorité d’entre eux à l’issue des Jeux. Pour les logiciels, Paris 2024 compte définir un référentiel de bonnes pratiques et déployer le plus possible une démarche d’écoconception de ses services numériques.

Afin de répondre aux principaux besoins de Paris 2024 sur le hardware et software, ce Cahier d’Impact va se concentrer sur deux principales thématiques :

- **La reprise et le réemploi des équipements** qui seront utilisés pendant les Jeux,
- **L’écoconception et l’accessibilité des services numériques** (sites web, logiciels, applications mobiles, infrastructures...) qui seront déployés pour l’événement.

La catégorie d’achats des Services Informatiques a un potentiel de positionnement certain. Elle compte de nombreux acteurs de l’ESS, sous divers statuts juridiques, qui sont en capacité de :

- se positionner sur le réemploi, le reconditionnement et la revente de matériel informatique,
- répondre à des demandes de développement de projets digitaux divers : conception de sites webs, développement d’applications... avec une approche de sobriété numérique et d’accessibilité à tous les publics,
- prendre en charge l’encadrement et la formation des organisations et des publics.



LA REPRISE DES ÉQUIPEMENTS INFORMATIQUES ET AUDIOVISUELS

1. ANALYSE DU SECTEUR

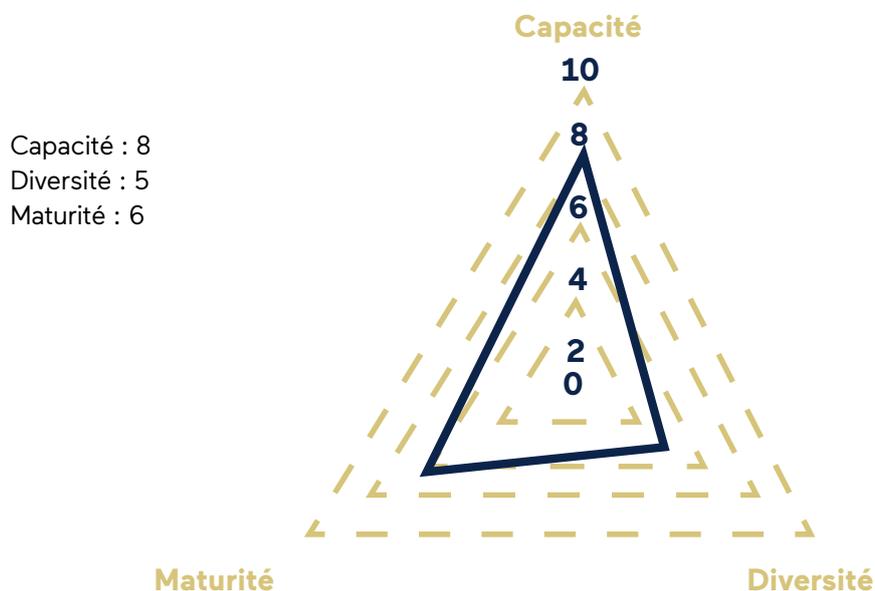
Méthodologie

Le numérique responsable est un domaine très propice aux acteurs de l'ESS, faisant partie des catégories d'achats prioritaires pour générer des emplois inclusifs et solidaires. Afin d'évaluer le secteur du point de vue de l'ESS et ainsi d'analyser le potentiel des acteurs de l'ESS pour un numérique plus responsable, nous proposons la méthodologie suivante, basée sur trois critères :

- **La capacité (notée sur 10)**, qui évalue la stabilité économique et financière des acteurs présents sur le secteur, mais également la faculté à changer d'échelle à moyen terme.
- **La diversité (notée sur 10)**, qui juge de la variété des tailles et statuts juridiques des acteurs pouvant répondre aux besoins, ainsi que la multiplicité territoriale des structures.
- **La maturité (notée sur 10)**, qui met l'accent sur les critères non-économiques objectifs : l'ancienneté, les références clients, le niveau de concurrence et de partenariats intra-ESS et avec l'économie traditionnelle.

L'objectif est d'obtenir un indicateur de performance globale, qui atteste d'un positionnement propice ou non des acteurs de l'ESS à la famille d'achats étudiée. Plus la note est haute, plus le secteur est en mesure de répondre aux besoins.

ANALYSE : GESTION DES ÉQUIPEMENTS



Capacité Note : 8/10

Le recyclage de DEEE (Déchets d'Équipements Électriques et Électroniques) est confié au secteur du handicap depuis le début des années 2000. Depuis ce temps, les structures de l'ESS ont amélioré leurs processus et absorbent aujourd'hui des tonnages conséquents, jusqu'à 240 000 équipements par an par entreprise. Les collaborations entre structures sont fréquentes et permettent de démultiplier le reconditionnement et le recyclage, répondant ainsi aux volumes des grands groupes.

Le nombre de salariés est lui aussi important, les équipes sont généralement formées de plus d'une centaine de salariés. La demande de reprise de la part d'entités privées est croissante, ce qui augmente naturellement le chiffre d'affaires de ces entreprises, en moyenne chiffré à plus de 10 millions d'euros. Enfin, le cadre réglementaire actuel relatif à la production et la détention de produits électriques et électroniques oblige les entreprises et les administrations à organiser la gestion et le traitement de leurs déchets DEEE.

Maturité

Note : 6/10

Les structures de l'ESS du secteur du recyclage des DEEE sont aujourd'hui matures grâce au nombre d'années d'existence, aux volumes qu'elles traitent chaque année, et aux processus aboutis qu'elles utilisent. La plupart des structures ont plus d'une dizaine d'années d'expérience et des références sérieuses : grands comptes, événementiels, opérateurs téléphoniques ...

La demande de revalorisation des DEEE croît énormément depuis quelques années, notamment suite aux réglementations et dernières lois du secteur (par exemple la loi AGECE). La concurrence est faible entre les structures solidaires, les volumes appelant à collaborer.

Diversité

Note : 5/10

La majorité des établissements capables de revaloriser des volumes d'équipements électroniques sont du Secteur du Travail Protégé et Adapté (EA ou ESAT), mais certaines structures de l'insertion sont aussi en mesure de recycler les DEEE. Les ateliers de traitement sont situés partout en France (Recyclea à Montluçon, Ecodair en Île-de-France, ATF Gaia sur plusieurs sites nationaux, Synapse 3i dans le Nord...).

Ces structures partagent un socle commun de compétences, sur la reprise de laptops et des ordinateurs fixes et pour certaines les téléphones, mais diversifient leurs savoir-faire avec de nouvelles activités (réemploi de casques téléphoniques, gestion de parc clients, changement d'échelle ...) ou de nouveaux partenariats.

RECOMMANDATIONS

S'organiser en groupements pour répondre aux enjeux de volumes et traiter les différentes typologies d'équipements

- **Déterminer les modalités de reprise des appareils**

Environ 100 000 équipements seront déployés sur les sites de compétition et d'hébergement. Parmi les grandes familles d'équipements déployées pour les Jeux, **la totalité des acteurs de l'ESS mentionnés dans ce livrable sont en capacité de reprendre toutes les catégories d'équipements :**

- **Équipements informatiques, mobiles et consommables** (souris, clavier, adaptateurs multi-ports, disques durs...). Aucun distinguo ne sera fait en fonction du modèle ou l'ancienneté de l'appareil, tout peut être repris ;
- **Reprographie** (imprimantes, copieurs, traceurs et consommables associés). Ils peuvent être repris mais ce sont des équipements qui voyagent assez mal et sur lesquels les pannes sont fréquentes ;
- **Matériels audiovisuels** (TV, système de visioconférence, webcams etc.).

Tous les acteurs ne sont pas en capacité de reconditionner le matériel de reprographie et les télévisions sur leurs sites (c'est le cas d'Ecodair par exemple). Ces équipements seront pris en charge par un autre acteur qui a la capacité de traiter ces flux. Le matériel trop endommagé sera aussi collecté et renvoyé vers les circuits spécialisés de recyclage.

Une **liste de stock** pourra être demandée à Paris 2024 ou aux attributaires du marché de fourniture d'équipements en amont de la collecte en indiquant les **volumes, modèle, configuration du processeur, date d'achat, accessoires** etc. Des équipements **uniformisés** et un faible nombre de **références** facilitent ce travail.

- **Anticiper au maximum et s'organiser avec les acteurs de la reprise**

Afin de s'assurer que les acteurs de l'ESS pourront travailler en groupement, il est important d'anticiper au maximum les besoins et de **contacter ces acteurs suffisamment en amont pour qu'ils aient plusieurs mois pour s'organiser.**

Il faut donc que **le volume estimé de matériel à collecter par catégorie d'équipements et par site soit communiqué aux acteurs** afin qu'ils soient en capacité d'anticiper et de monter un groupement. Un groupement d'acteurs de plusieurs structures pourra **mettre en place des équipes pour couvrir l'ensemble des sites** (qui vont presque tous se libérer en même temps suite aux compétitions) et ainsi répartir les ressources.

Optimiser le processus logistique pour garantir la collecte sur un grand nombre de sites

- **Anticiper le schéma logistique et le rétroplanning**

Contrairement à d'autres interventions récurrentes dans le secteur événementiel, **les acteurs de la collecte disposeront de beaucoup moins de temps pour récupérer les équipements**. Cela demande une grande organisation et une anticipation suffisante en amont de la part des équipes pour couvrir l'ensemble des sites sur une période de récupération courte.

Le rétroplanning

Dès la phase projet, il faudra définir un **calendrier précis** et envoyer le plus tôt possible aux acteurs un rétroplanning détaillé afin qu'ils puissent :

- **s'adapter aux contraintes de planning de Paris 2024**, notamment celles liées au démantèlement des sites de compétition/non compétition,
- **s'organiser plusieurs mois en amont** et anticiper au maximum les ressources nécessaires (humaines et matérielles) pour être opérationnels au moment de l'enlèvement du matériel,
- **se coordonner avec les autres acteurs de la collecte** dans la répartition par site et par typologie de matériel.

La centralisation des équipements sur des sites de stockage

Plus le matériel sera groupé sur des sites de stockage centraux, plus il sera facile d'optimiser la collecte et le transport vers les centres de traitement.

La volumétrie par site aura également une incidence sur le coût du transport si les sites à collecter sont éparpillés géographiquement avec de faibles quantités à récupérer.

Les acteurs auront besoin, en plus du calendrier, d'un **document compilant les volumes estimés, par catégorie d'équipements, et par site**.

La sécurité

C'est la dernière étape à organiser. Au vu du processus de sécurité qui sera déployé pour un événement de cette ampleur, des demandes d'accréditations pour accéder aux sites seront nécessaires et données aux collecteurs en fonction de leurs besoins d'accès.

- **Remettre à zéro le matériel et effacer les données directement sur les sites de Paris 2024 avant l'enlèvement du matériel**

Le processus de décommissionnement d'un parc de matériel informatique tel que celui déployé pour les Jeux de Paris 2024 représente des enjeux non négligeables (sensibilité des données, enjeux réglementaires, financiers, logistiques...). Il est donc nécessaire de **garantir un haut niveau de sécurité en matière de protection et d'effacement des données** et de faciliter le travail de reconditionnement.

Bien que les acteurs de la reprise des équipements informatiques et audiovisuels soient tous en mesure d'effacer les données des systèmes d'un grand nombre de matériels à l'aide de logiciels spécialisés (soit dans leurs ateliers en interne, soit chez leurs clients ou partenaires), il vaut mieux **privilégier, pour des raisons de sécurité, de coûts et de logistique, que les prestations de nettoyage des disques soient faites en amont du décommissionnement**. Il est également recommandé que ces prestations de nettoyage soient prises en charge directement sur les sites par les équipes de Paris 2024 (ou par des prestataires habilités).

Le choix du scénario dépendra également des familles d'équipements à décommissionner, puisque **les smartphones et les ordinateurs demandent une plus grande attention** (en termes de sécurité des données) que du matériel audiovisuel ou de reprographie.

Une vigilance particulière devra être portée sur **le déverrouillage du système d'entrée/sortie de base des ordinateurs (BIOS) qui peut être verrouillé par un mot de passe et empêche toute opération de reconditionnement en vue d'une nouvelle utilisation des matériels**.

La **déconnexion des comptes** (Microsoft, iCloud etc.), la suppression des codes de déverrouillage ainsi que de toutes les données personnelles sur les systèmes d'exploitation (Windows, macOS, iOS, Android...) est aussi fortement recommandée.



- **Prévoir le conditionnement et organiser le stockage sur les sites**

Les opérations de manutention et de conditionnement des équipements

La répartition sur les différents sites et le conditionnement du matériel prévu par Paris 2024 impactera l'ampleur des opérations de manutention mises en place par les équipes internes des acteurs de la collecte et du reconditionnement.

Une solution hybride peut être envisagée en fonction des caractéristiques de chaque site et de la logistique prévue sur place :

- **Sur les sites les plus importants, une reprise des matériels conditionnés en palettes filmées.** C'est le service le plus simple en termes de logistique, le matériel est déjà conditionné en palettes filmées puis récupéré par un transporteur partenaire.
- **Sur les plus petits sites, une organisation avec des prestations de manutention sur site.** Ce sera sûrement le cas des stades de football, des sites de Châteauroux ou encore la Marina de Marseille. Des équipes internes de manutention seront mobilisées pour emballer et filmer le matériel, le mettre sur des palettes et préparer les lots au transport.

Si tous les sites ont besoin de manutention au même moment, il faudra **au moins une structure par site avec une équipe de collecte dédiée**, donc beaucoup de moyens humains nécessaires et de capacités à prévoir.

Les emballages

Pour simplifier le transport, alléger la manutention (et donc les coûts) et surtout limiter les déchets, **l'idéal serait que les équipements soient collectés dans les emballages individuels dans lesquels ils ont été livrés, puis regroupés.** Des opérations de manutention supplémentaires seront nécessaires s'il faut débrancher les appareils, les récupérer sur les bureaux, séparer les éléments, les regrouper par sites...

Ici, le Secteur du travail protégé et adapté (STPA) peut être largement mobilisé pour des activités de conditionnement, de stockage et de petite logistique en entrepôts.

Sur la totalité des équipements à revaloriser post-Jeux, il sera bien plus facile de conserver les emballages de la partie des équipements utilisés uniquement en période de Jeux. L'autre partie, concernant environ 3 000 équipements, sera déjà utilisée depuis plusieurs années par les collaborateurs du Comité d'Organisation de Paris 2024.

La mise en place de ce processus reste à confirmer en fonction des capacités de stockage des emballages disponibles et l'organisation logistique prévue par Paris 2024.

Les différentes solutions pour la seconde vie des équipements informatiques et audiovisuels

Les fournitures achetées pour les Jeux (équipements informatiques, mobiliers, etc.) sont un enjeu pour Paris 2024, qui doit penser à leur seconde vie une fois sa dissolution. Différents modèles sont envisagés (don, restitution, réemploi, revente, transformation...).

Plusieurs scénarios pour imaginer la seconde vie vertueuse de ces équipements à forte valeur ajoutée ont été partagés lors des groupes de travail. **Ce matériel, qui aura été peu utilisé, permettra un fort taux de réemploi et de revalorisation.** Reste à définir sous quelles modalités.

- **Faire reconditionner et recycler le matériel par les acteurs de l'ESS**

Le reconditionnement en vue de la revalorisation

Une fois le matériel collecté, il est audité dans les ateliers de reconditionnement dans lesquels les professionnels déterminent s'il sera **reconditionné ou démantelé** (récupération de pièces détachées et de composants) pour intégrer le circuit du recyclage (si certains produits des lots sont abîmés ou obsolètes).

Cette activité de reconditionnement consiste à changer les composants usés ou défectueux et à configurer les appareils pour que le matériel soit à nouveau opérationnel et « comme neuf ».

Cette **activité de remise en état de matériel informatique a lieu directement sur le site des acteurs** ayant participé au Cahier d'Impact. **Elle permet un emploi durable à des personnes en situation de handicap ou éloignées du monde de l'emploi, pour favoriser leur insertion dans le monde professionnel.**

La question de la propriété du matériel après la reprise, différentes modalités:

- soit les reconditionneurs **collectent le matériel et peuvent ensuite le revendre** à des organisations, des associations ou des particuliers (qui en deviennent propriétaires après la reprise)
- soit ils agissent uniquement en tant que **prestataire de service de reconditionnement** du matériel, pour qu'il soit redistribué ensuite. La propriété est transférée directement au public bénéficiaire.

La gestion du recyclage et la traçabilité des déchets DEEE

Les acteurs de l'ESS sont en mesure de garantir une parfaite traçabilité et sécurité du matériel et des déchets DEEE grâce à :

- **des solutions de traitement fiables, sécurisées et certifiées** (notamment via la certification Ecologic, éco-organisme agréé par l'Etat pour le traitement des DEEE),
- **la communication de l'information sur les filières de recyclage**, en amont des opérations de collecte, pour qu'elles soient éventuellement auditées,
- **la fourniture de documents de traçabilité obligatoires** et de certificats garantissant une prise en charge proche du lieu de collecte,
- **l'émission de bordereaux de suivi des déchets.**

Pour le matériel trop obsolète et les pièces détachées, les acteurs de l'ESS interrogés proposent deux modèles différents, prônant tous deux l'économie circulaire :

1. Le démantèlement des équipements et l'envoi en recyclage dans des filières spécialisées
2. La remise en vente de pièces détachées reconditionnées ou le réemploi en interne pour d'autres lots de matériels compatibles.

Le cadre réglementaire et les obligations DEEE

« Tout producteur ou détenteur de déchets est tenu d'en assurer ou d'en faire assurer la gestion, conformément aux dispositions du présent chapitre » (Code de l'Environnement, L 541-2)

Cela concerne les entreprises et administrations de plus de 20 salariés, dans le cadre de la responsabilité élargie des producteurs (REP).

L'Union européenne a défini des conditions de mise sur le marché des équipements électriques et électroniques (EEE) à travers les directives de 2003 relatives aux déchets d'équipements électriques et électroniques.

Ces normes ont été transcrites en France dans le Code de l'Environnement. Le détenteur de déchets est soumis à une obligation de résultat consistant à assurer l'élimination des déchets conformément à la réglementation en vigueur.

- **Vente de matériel informatique à prix solidaire pour équiper un public en situation de précarité sociale ou numérique**

La revente à des structures associatives partenaires ou des acteurs publics

Globalement les acteurs présents ont le même mode de fonctionnement. De nombreux partenariats publics et privés existent pour opérer la **redistribution solidaire de matériel informatique à différents acteurs**.

Concrètement, la cible est souvent définie par les partenaires qui cherchent à équiper un public identifié : **seniors, élèves de familles en situation de précarité numérique, bénéficiaires du RSA, demandeurs d'emplois cherchant à retrouver une activité professionnelle grâce au numérique, etc.**

Ces partenaires peuvent être des associations, des collectivités, des dispositifs de l'Etat (comme le dispositif "Quartier solidaire"), des missions locales ou des Centres d'Action Sociale etc.

La revente à prix réduit à des particuliers

Tous les acteurs cités dans ce Cahier d'Impact proposent **la vente de matériel via un "tarif social"**. Il permet de doter les personnes avec de faibles revenus ou très éloignées du numérique d'un équipement informatique de qualité, équipé de logiciels et garanti.

- **Faire un don à des associations ou à des administrations publiques**

C'est une pratique **moins répandue pour des raisons financières et de réglementation parfois désavantageuses pour le donateur et le bénéficiaire**.

Dans le cas de figure où Paris 2024 pourrait et souhaiterait procéder au don d'une partie de son parc informatique, il peut imposer aux acteurs du reconditionnement les associations ou organismes dont il souhaite faire bénéficier.

Les acteurs de l'ESS peuvent également être force de proposition sur des démarches de redistribution solidaire ou de don à des associations ou des organisations dans le besoin, de façon transparente et solidaire.

Par exemple, par le biais de **formations au numérique** dispensées à des bénéficiaires du RSA ou des seniors, l'association Synapse 3i **offre un ordinateur à chacun des participants** qui n'ont pas forcément les moyens financiers de s'équiper à l'issue de la formation.

Zoom sur



une association qui collecte des dons et redistribue du matériel informatique à des publics en situation de précarité numérique et sociale

Convaincue que le numérique offre une opportunité unique de démultiplier ses capacités d'insertion, Emmaüs Connect agit depuis 2013 pour que le numérique profite aussi à ceux qui en ont le plus besoin : les personnes en situation de précarité. Elle conçoit des ressources pédagogiques et propose des ateliers pour s'initier aux services numériques clés, elle propose un accès solidaire au matériel et à la connexion.

L'association cherche très souvent des équipements informatiques via **sa plateforme solidaire LaCollecte.tech**, destinée à recueillir les dons de matériel des entreprises. Le matériel est reconditionné localement puis redistribué via des structures sociales du réseau. Elle lance régulièrement des appels aux dons aux entreprises qui stockent des smartphones, tablettes, ou ordinateurs fonctionnels inutilisés.



© Alex Giraud, MAIF

SYNTHÈSE POUR LES DÉCIDEURS

Profiter des exigences de Paris 2024 pour être exemplaires sur la gestion des déchets DEEE

Montrer une démarche environnementale responsable et solidaire afin de convaincre les organisateurs de vos engagements pour la réduction de l'empreinte carbone du parc informatique et l'optimisation de la fin de vie des équipements. Les acteurs de l'ESS ont mis en place un processus industriel conséquent, reconnu et contrôlé qui permet de reconditionner et valoriser les équipements électriques et électroniques, et de répondre aux obligations de conformité DEEE et de confidentialité RGPD.

Initier dès maintenant les collaborations avec les acteurs de l'ESS : ils ont toutes les cartes en main !

Les structures de l'ESS sont matures, capables de travailler ensemble et largement positionnées sur les activités de reprise, collecte, reconditionnement de parcs informatiques. Elles peuvent intervenir sur toute la chaîne de retraitement du matériel ainsi que sur des prestations annexes : formation, accompagnement des bénéficiaires dans la prise en main des équipements informatiques distribués etc.

Donner un impact social et sociétal à votre action

L'activité de reconditionnement informatique permet de créer des emplois et d'agir pour l'inclusion de personnes fragiles. La remise sur le marché de matériel reconditionné de qualité et à des tarifs solidaires contribue à la lutte contre la fracture numérique, à l'accessibilité des services publics et des droits à l'éducation et à la formation.

PRÉSENTATION DES ACTEURS DE LA GESTION DES ÉQUIPEMENTS INFORMATIQUES ET AUDIOVISUELS

ATF Gaia



ATF Gaia est une Entreprise Adaptée (EA) de services du numérique du Groupe ATF. Son cœur de métier est la gestion du cycle de vie de matériel informatique qu'elle rachète en fin de vie, reconditionne et revend, qu'il soit entier ou en pièces détachées. Fort de ces expertises, l'EA traite plus de 240 000 équipements chaque année au service d'une réduction de l'empreinte environnementale. Implantée en Île-de-France, ATF Gaia a une action nationale, et réalise jusqu'à 15% de son chiffre d'affaires à l'étranger. ATF Gaia projette de réemployer des casques téléphoniques dans les prochaines années et de réparer à plus grande échelle les PC portables.

- **Statut** : Structure du Handicap
- **Année de création** : 2008
- **Nombre de salariés** : 87
- **Chiffre d'affaires** : 12,7 millions d'€ (en 2021)
- **Références clients** : BPCE, Total, Groupe Bouygues, AXA

Synapse 3i



Synapse 3i forme et accompagne socialement et professionnellement ses salariés afin de les amener vers l'emploi pérenne et/ou la qualification, via ses Ateliers et Chantiers d'Insertion (ACI). L'un des ACI a pour vocation de recycler, démanteler, et valoriser du matériel numérique de tout type. Les équipements sont ensuite remis en vente dans un état neuf et à coût réduit pour les personnes aux revenus modestes. Synapse 3i prévoit de reconditionner du matériel pour Emmaüs Connect, une des plus importantes associations de lutte contre la précarité numérique.

- **Statut** : Association, structure d'insertion
- **Année de création** : 2009
- **Nombre de salariés** : 110
- **Références clients** : Groupe SFR, CAF, CCI Hauts-de-France, Tribunaux Région Hauts de France, Conseil départemental des Ardennes, Conseil départemental de la Somme ...



Ecodair

Au sein de structures multiples intervenant sur le domaine du handicap ou de l'insertion (ESAT, EA, EI et ACI), Ecodair collecte des parcs informatiques professionnels en fin de vie. L'ensemble du matériel est ensuite trié, valorisé et reconditionné entièrement dans une logique d'économie circulaire vers une seconde utilisation. Le reconditionnement est assuré par des salariés en situation de handicap, psychique et mental, ou éloignés de l'emploi. Aujourd'hui, plus de 250 tonnes de matériel informatique sont collectées et traitées, 30 000 équipements informatiques sont ainsi recyclés et/ou réemployés. Ecodair propose tous les services de reprise essentiels : enlèvement sur site, effacement des données sécurisé, audit, attestation d'impact RSE chiffrée. Ecodair propose son matériel reconditionné à la revente, dont une partie vers des partenaires sociaux pour l'inclusion numérique, ainsi que des services de maintenance et réparation en Ile-de-France.

- **Statut** : Association, structure d'insertion, structure du handicap
- **Année de création** : 2004
- **Nombre de salariés** : 150 (en 2021)
- **Chiffre d'affaires** : 5 millions d'€ (en 2021)
- **Références clients** : Dassault Systems, DIRISI (Armée), Conseil Départemental du 92 et 93, Mazars, Socotec, Mairie de Champigny sur Marne.

Recyclea



Recyclea s'engage pour donner une seconde vie au matériel informatique, en développant l'inclusion des personnes en situation de handicap. Son activité prend naissance à la confluence de trois préoccupations : sociale, économique et environnementale. Recyclea traite tous les ans près de 300 000 machines. Ces équipements sont réceptionnés au centre Domérat, traités, puis en fonction de leur état détruits ou audités, testés puis remasterisés et revendus. Recyclea souhaite développer l'activité de gestion de parc clients (au cours du cycle de vie du matériel) et la mise à disposition de matériels reconditionnés prêts à l'emploi (don, vente, retour client ...).

- **Statut** : Structure du Handicap
- **Année de création** : 2010
- **Nombre de salariés** : 165
- **Chiffre d'affaires** : 15 637 000€ (2021)
- **Références clients** : Safran, Société Générale, Pôle Emploi, Orange, Marche Solimpe



Geodeal

Société de services informatiques experte de la collecte, la reprise et le reconditionnement de matériel IT, le groupe Geodeal a été créée en 2003 sur le constat suivant : pour les loueurs de matériel IT, la fin d'un contrat de location d'un parc informatique est une étape décisive, et sa gestion est souvent chronophage et coûteuse. La société, qui en a fait son cœur de métier, maîtrise l'ensemble des étapes du processus (juridique, logistique, technique) et s'engage pour un numérique durable. Via sa filiale SPI installée à Bondy, dans un quartier prioritaire de la ville (QPV), Geodeal vend du matériel informatique reconditionné, forme au numérique à travers son centre certifié Qualiopi et crée de l'emploi local sur son territoire. En 2020, GEODEAL a remporté le trophée de l'économie verte du territoire d'Est Ensemble.

- **Statut** : SAS, agrément ESUS et IAE en cours (2022)
- **Année de création** : 2003
- **Nombre de salariés** : 15
- **Chiffre d'affaires** : 1 million d'€
- **Références clients** : BNP Paribas, Grenke Location, Locam



ECOCONCEPTION ET ACCESSIBILITÉ DES SERVICES NUMÉRIQUES

1. ANALYSE DU SECTEUR

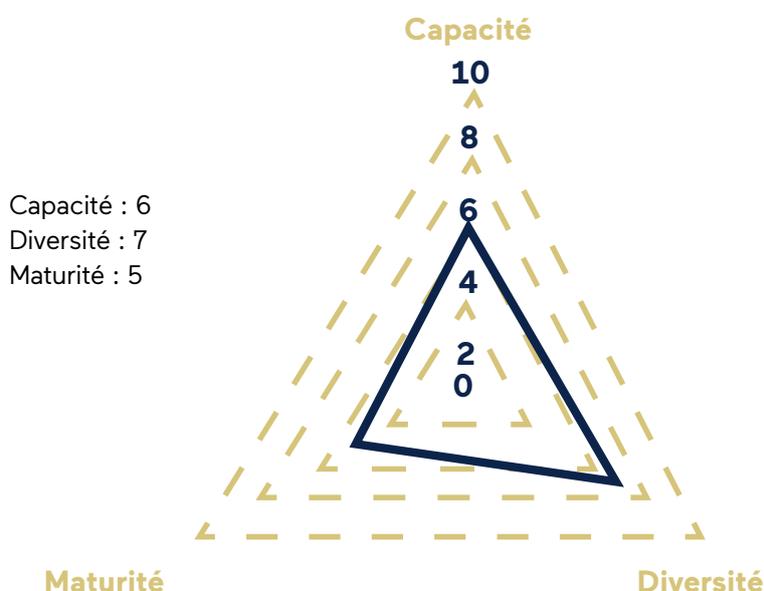
Méthodologie

Le numérique responsable est un domaine très propice aux acteurs de l'ESS, faisant partie des catégories d'achats prioritaires pour générer des emplois inclusifs et solidaires. Afin d'évaluer le secteur du point de vue de l'ESS et ainsi d'analyser le potentiel des acteurs de l'ESS pour un numérique plus responsable, nous proposons la méthodologie suivante, basée sur trois critères :

- **La capacité (notée sur 10)**, qui évalue la stabilité économique et financière des acteurs présents sur le secteur, mais également la faculté à changer d'échelle à moyen terme.
- **La diversité (notée sur 10)**, qui juge de la variété des tailles et statuts juridiques des acteurs pouvant répondre aux besoins, ainsi que la multiplicité territoriale des structures.
- **La maturité (notée sur 10)**, qui met l'accent sur les critères non-économiques objectifs : l'ancienneté, les références clients, le niveau de concurrence et de partenariats intra-ESS et avec l'économie traditionnelle.

L'objectif est d'obtenir un indicateur de performance globale, qui atteste d'un positionnement propice ou non des acteurs de l'ESS à la famille d'achats étudiée. Plus la note est haute, plus le secteur est en mesure de répondre aux besoins.

ANALYSE : ÉCOCONCEPTION ET ACCESSIBILITÉ DES SERVICES NUMÉRIQUES



Capacité Note : 6/10

Le sujet de l'écoconception numérique est récent, les acteurs qui se positionnent sur ce secteur sont pour la plupart assez jeunes et au sein de petites structures. Le nombre de salariés de ces entreprises reste faible, regroupant généralement une quinzaine de collaborateurs. Les équipes attirent généralement des experts des différents sujets liés à l'écoconception ou à l'accessibilité (experts Green IT, analyse de cycle de vie du numérique, accessibilité, environnement Microsoft éco-responsable...).

Grâce à leurs petites tailles et à leurs expertises, ces structures sont en mesure de déployer une ou plusieurs solutions pour répondre aux besoins de leurs clients. Pour ces structures, le chiffre d'affaires est en pleine croissance et les projets de développement sont nombreux : recrutements de consultants ou d'auditeurs spécialisés en accessibilité ou en écoconception, création d'offres d'audit-conseil, développement de solutions open-source, acquisition de certifications numérique responsable...

Maturité

Note : 5/10

Le secteur est jeune, regroupant des acteurs dont la plupart ont lancé des activités dans les années 2020. Sur le marché, les acteurs de l'ESS entrent en concurrence directe avec les entreprises du numérique du secteur traditionnel. Les structures de l'ESS sont poussées à travailler en collaboration les unes avec les autres, notamment pour que les solutions soient complémentaires, et elles le font déjà.

Les références clients des acteurs de l'écoconception sont nombreuses : on compte autant de grandes entreprises que de collectivités locales. Le numérique responsable est l'affaire de tous !

Diversité

Note : 7/10

Les acteurs de l'écoconception numérique offrent une grande diversité d'outils et de solutions, allant de la mise en accessibilité de plateformes numériques, à la conception de projets digitaux et jusqu'au développement et à l'implémentation d'une technologie propriétaire plus poussée.

En ce sens, le secteur propose des réponses adaptées à chacun des besoins de leurs clients. Les expertises sont nombreuses et variées : audit et conseil, mise en accessibilité, actions de formation au numérique responsable, bilan et mesure d'impact carbone du numérique...

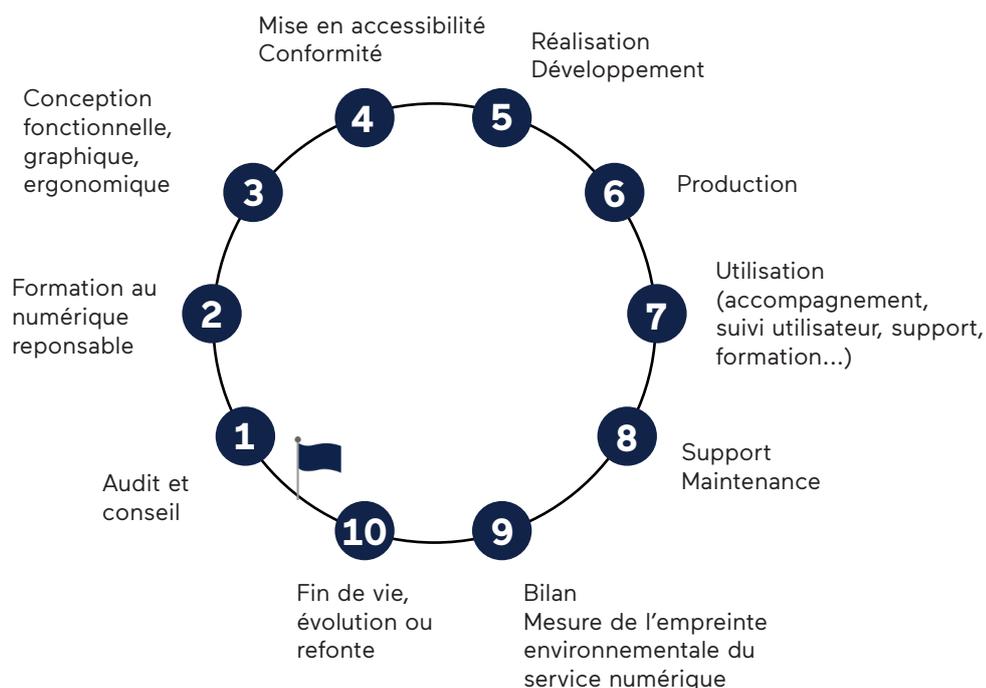
EXPERTISES ET COMPÉTENCES DES ACTEURS DE L'ESS POUR LA CONCEPTION RESPONSABLE DE SERVICES NUMÉRIQUES

Cette section présente les principales compétences des structures du numérique responsable ayant contribué au Cahier d'Impact.

Cette liste de structures opérationnelles n'est pas exhaustive, ce sourcing d'acteurs vise principalement à évaluer la maturité du secteur et la valeur ajoutée des acteurs de l'ESS à travailler avec Paris 2024 et ses partenaires du numérique, ainsi que leur pertinence à être sollicités pour répondre aux enjeux environnementaux et sociaux des dispositifs numériques déployés pour les Jeux.

Une expertise pointue sur l'ensemble du cycle de vie du service numérique

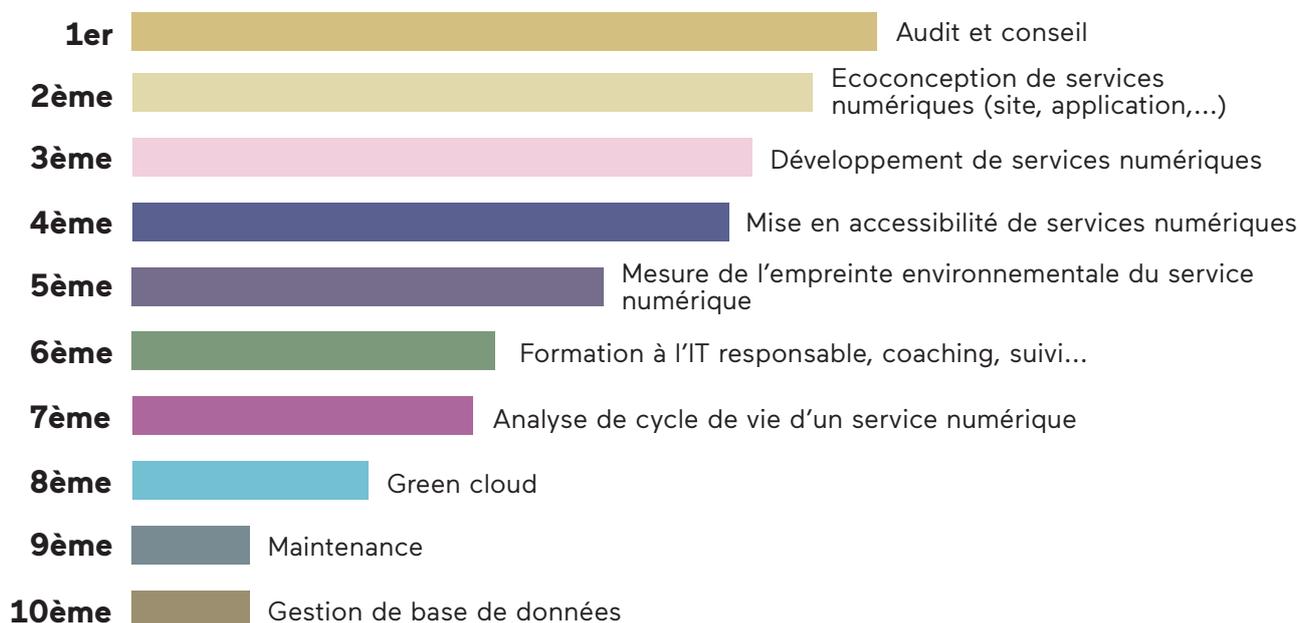
Les acteurs de l'ESS ont des savoir-faire présents sur toute la chaîne de création d'un service numérique, de l'analyse des besoins, au développement de solutions responsables et accessibles, jusqu'à la mesure d'impact du dispositif.



On parle d'éco-concevoir un service numérique lorsque l'on cherche à réduire ses impacts environnementaux négatifs tout au long de son cycle de vie. Cette approche globale, itérative et multicritères est cadrée par le standard normatif ISO 14044.

Bien que l'écoconception se concentre principalement sur des aspects écologiques, il existe **un lien étroit entre les démarches d'écoconception et d'accessibilité numérique** et il ne faut pas mettre de côté les nombreuses externalités négatives qu'entraîne le secteur du numérique (handicaps, illettrisme, difficultés liées à l'âge, inégalités entre zones rurales et zones urbaines...). **L'accessibilité numérique à tous les publics est une exigence fondamentale** déjà plus classique et établie dans le secteur. Elle est étroitement liée à l'expérience utilisateur dans un processus de création d'un dispositif numérique. D'où la nécessité de favoriser dans les dispositifs numériques déployés pour les Jeux, l'accessibilité des personnes en situation de handicap ou éloignées du numérique.

Les principaux savoir-faire des acteurs de l'ESS



Sondage réalisé avec Mentimeter auprès des participants à l'atelier de travail dont les portraits d'acteurs sont consultables en page 35.

TOP 5

des compétences
proposées par
les acteurs de l'ESS :

1. Audit et conseil

Le conseil et l'accompagnement des organisations à la mise en place d'une stratégie numérique responsable dans leurs dispositifs fait partie des savoir-faire clés des structures de l'ESS, qui proposent divers services tels que :

- Du conseil sur le déploiement d'une démarche globale de sobriété numérique,
- L'accompagnement au changement,
- La réalisation d'audits de l'existant (Audit RGAA, audit d'écoconception...),
- L'accompagnement du déploiement de projets d'écoconception,
- L'accompagnement à la mise en place d'un numérique plus accessible etc.

Ils ont cette expertise :

- Koena
- Kodyssée
- Highpoh
- Praticable
- Digital4better
- Urbilog/Compéthance
- Lisio



2. Ecoconception de services numériques

Une majorité de structures de l'ESS ayant participé à ce Cahier d'Impact sont aptes à travailler sur des sujets d'écoconception et de sobriété numérique.

Grâce à leurs connaissances de l'UX/UI design, de l'ergonomie ou du handicap numérique, les acteurs de l'ESS sont en mesure de réfléchir en amont sur les besoins essentiels du projet et de faire des choix de conception plus sobres tout en menant une réflexion sur l'accessibilité numérique.

Nombreux conçoivent et développent des services numériques en suivant les principes de l'écoconception et souvent après avoir mené une Analyse de Cycle de vie (ACV) et évalué l'impact du service (qu'il soit nouveau ou existant).

Les équipes sont **formées, expérimentées et certifiées aux principes de l'écoconception**.

Parmi elles :

- les certifications du collectif GreenIT :
 - Numérique responsable
 - Ecoconception de service numérique
 - Analyse du Cycle de vie (ACV) et numérique
- les certifications d'acquisitions de connaissances de l'Institut du Numérique Responsable (INR)
- certification Opquast

Ils ont cette expertise :

- Kodyssée
- Urbilog/Compéthane
- Hashbang
- Highpoh
- Praticable
- Digital4better

3. Développement

Après la phase de conception d'un service ou d'un outil numérique, vient le développement et le déploiement, phase sur laquelle les acteurs sont tous compétents. A cette étape du projet, tous sont en mesure de développer les projets en prenant en compte des exigences de sobriété mais aussi en s'entourant d'équipes en situation de handicap (équipes de concepteurs-développeurs non-voyeurs ou phases de tests techniques (RGAA) et d'usage (handitest) menés par des personnes en situation de handicap)

Ils ont cette expertise :

- Kodyssée
- Au carré
- Hashbang
- Highpoh
- Praticable
- Digital4better
- Urbilog/Compéthane

Quelques exemples de compétences remontés lors des ateliers :

- le développement sobre pour un accès en bas-débit,
- le développement de CMS éco-conçu (ex: Cold CMS, par la coopérative Hashbang),
- le déploiement de sites autonomes et solutions en no-code inclusif,
- développement nativement accessible,
- développement d'hébergements éco-conçus etc.

4. Mise en accessibilité

D'après leurs réponses au questionnaire, 85% des participants au Cahier d'Impact ont la capacité de **mettre en accessibilité et en conformité des dispositifs et contenus numériques selon les obligations légales** et en respectant les règles d'accessibilité du référentiel RGAA.

Ces expertises sont souvent accompagnées d'un certain nombre de services associés :

- **la formation et la sensibilisation des équipes clients et des contributeurs** aux enjeux d'accessibilité numérique ainsi qu'aux règles en vigueur RGAA pour internaliser le sujet de manière durable et faire les correctifs nécessaires.
- **la mise en place de plateformes collaboratives** pour renforcer la productivité des équipes (partage d'outils, de bonnes pratiques en accessibilité etc...)
- **la formation et la transcription de textes complexes selon la méthode FALC** (*facile à lire et à comprendre*).

Enfin, ils rappellent la nécessaire **prise en compte de tous les inconforts numériques** des utilisateurs dans les dispositifs numériques, et pas seulement celles couvertes par le référentiel RGAA.

Ils ont cette expertise :

- Hashbang
- Kodyssée
- Highpoh
- Koena
- Lisio
- Urbilog/Compéthance
- Digital4better

5. Mesure de l'empreinte environnementale

Pour mieux agir sur l'impact des plateformes numériques, il est nécessaire de mesurer et d'auditer l'existant ou bien l'impact d'un nouveau service, pour orienter les choix ultérieurs.

Pour cela les acteurs de l'ESS utilisent **des méthodologies reconnues ou développent des solutions propriétaires** permettant de traiter des données et mesurer l'empreinte carbone, sociale ou encore l'accessibilité d'une activité numérique.

Ils ont cette expertise :

- Fruggr et sa solution deeptech Saas qui évalue automatiquement l'empreinte digitale sur trois KPIs d'impact.
- Lisio et son outil d'inclusion numérique Web4all
- Kodyssée
- Highpoh

Ces études permettent de **dessiner des axes d'amélioration** futurs et notamment **d'alimenter les rapports RSE des organisations** qui déploient ces démarches. 71,4% des participants au Cahier d'Impact sont en mesure de mesurer la performance environnementale de leurs actions après avoir éco-conçu un site ou un système d'information.



Boîte à outils

Documents de référence et guides de bonnes pratiques à destination des attributaires

Appliquer la démarche d'écoconception à un service numérique permet, entre autres, de produire ensuite des référentiels et des guides de bonnes pratiques.

En voici certains, utilisés et partagés par les acteurs participant à ce Cahier d'Impact :

- *Ecoconception web : les 115 bonnes pratiques* - Frédéric Bordage - Edition Eyrolles (2022)
- *Guide de Référence de Conception Responsable de Services Numériques (GR491)* - Institut National du Numérique Responsable (2021)
- *Référentiel Général d'Écoconception de Services Numériques (RGESN)* - co-piloté par la Direction interministérielle du numérique (DINUM), le Ministère de la Transition Ecologique, l'ADEME et l'Institut du Numérique Responsable - Version 1 (2022)
- *Le guide d'écoconception de services numériques 2ème édition* - Collectif des Designers Ethiques (2022)
- *Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) - Version 4.1* (2019)
- *Référentiel de compétences de la certification Opquast* - Opquast (2017)
- Guide pour l'accessibilité des réseaux sociaux - Association Valentin Haüy
- Documents AFNOR SPEC - AFNOR, Association Française de Normalisation

Cette liste de ressources n'est pas exhaustive et est vouée à évoluer. Pour rester informé sur les dernières versions de ces référentiels, n'hésitez pas à vos référer aux sites suivants :

- Le site de l'Institut du Numérique Responsable (INR) <https://institutnr.org/>
- Le site de la direction interministérielle du numérique (DINUM) <https://www.numerique.gouv.fr/dinum/>
- Le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) <https://accessibilite.numerique.gouv.fr/>

Paroles d'acteurs ESS

Leurs conseils aux attributaires pour déployer des services numériques plus responsables

Accepter de prendre du temps sur le cadrage et la rédaction du cahier des charges dans l'objectif de réduire la mission à l'essentiel du besoin.

Réfléchir à l'utilité de base du service numérique et de chaque fonctionnalité, en se mettant à la place de l'utilisateur.

Commencer par mesurer et auditer l'existant (d'où l'on vient, où l'on veut aller), définir des objectifs environnementaux et sociaux pour prioriser les actions par rapidité de mise en œuvre et impact carbone.

Il faut autoriser un groupement quand on parle d'écoconception.

Essayer de lancer des petites consultations ou faire du gré à gré.

Faire des choix de design qui favorisent l'allongement de la durée de vie des terminaux (principal impact).

Les outils no-code sont de bons moyens de tester et mettre en place rapidement une solution digitale en mobilisant un minimum de ressources (matérielles et humaines).

Ne pas prendre le sujet de l'écoconception et de l'accessibilité numérique comme une contrainte mais comme une opportunité. Attention à ne pas en faire uniquement un outil de communication et de marketing.

SYNTHÈSE POUR LES DÉCIDEURS

Profiter des exigences de Paris 2024 pour être exemplaires sur le développement de services numériques sobres et accessibles

Le déploiement d'un grand nombre d'applications et de logiciels pour les besoins du grand public ou les besoins internes aux organisateurs de l'événement demandera une vigilance et une maturité particulière pour intégrer dans le développement de ces applicatifs les sujets d'éco-design et d'accessibilité universelle de tous les publics.

C'est l'occasion pour les attributaires d'être démonstrateurs et d'aller un cran plus loin sur ces sujets de performance environnementale, sociale et de sobriété numérique. Les acteurs de l'ESS l'ont déjà bien compris et demandent à être mobilisés.

Faire confiance aux acteurs de l'ESS dans le développement de vos projets

Vous appuyer sur les structures de l'ESS sur des besoins en écoconception et sur la mise en accessibilité des services numériques représente une vraie valeur ajoutée.

Leur approche agile et flexible est combinée à une expertise fine sur les sujets de durabilité et d'accessibilité. Ces structures ont l'habitude de travailler ensemble et sont capables de se réunir dans un groupement solide et cohérent.

Ces ateliers ont d'ailleurs permis aux acteurs qui ne se connaissaient pas encore, d'échanger leurs coordonnées à l'issue des groupes de travail, pour déjà, imaginer des synergies.

PRÉSENTATION DES ACTEURS DE L'ÉCOCONCEPTION ET DE L'ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

LISIO



LISIO propose à tous les propriétaires de sites internet, intranet et logiciels web ses solutions innovantes et ses services pour rendre leurs sites web plus écologiques et accessibles à tous : outils Plug & Play d'accessibilité numérique et de réduction de leur impact carbone, audits RGAA et écoconception, transcription FALC, mesure de l'impact carbone complet des sites, contribution à des projets de reforestation nationaux. Face au défi de la transition écologique et solidaire, LISIO propose de construire avec chacun un numérique responsable et solidaire.

- **Statut** : PME
- **Année de création** : 2017
- **Nombre de salariés** : 10
- **Chiffre d'affaires** : 400k€ (prévisionnel 2022)
- **Références clients** : Conseil départemental de la Haute-Garonne, EDF, Harmonie Mutuelle, Ville de Tours, Ville d'Albi et une centaine de collectivités et d'entreprises.
- **Projet pépite** : Sa solution phare LISIO qui s'installe sur tout site web en 5 minutes et lui permet d'adapter dynamiquement son affichage aux difficultés numériques de chaque visiteur (handicaps, difficultés liées à l'âge, illettrisme, zones bas débit...) et de réduire jusqu'à 90% l'impact carbone lié à sa consultation.

Au Carré



Au Carré est la première agence no code qui développe des solutions numériques professionnelles tout en permettant à des personnes éloignées de l'emploi de rebondir dans le secteur du numérique. Par leur simplicité d'accès, les nouvelles technologies du no code constituent un levier d'inclusion très puissant. Au Carré développe des solutions digitales professionnelles sur-mesure pour améliorer la productivité de ses clients : faciliter les échanges avec les partenaires, optimiser les process RH, automatiser la gestion des factures, gérer son pipe commercial, faciliter la communication avec la communauté...

- **Statut** : SIAE
- **Année de création** : 2022
- **Nombre de salariés** : 7
- **Références clients** : Big Bloom, Le Bahut, Breeder, 1000Cafés (Groupe SOS), FEI (Fédération des entreprises d'insertion), OPEO
- **Projet pépite** : Application mobile rattachée à l'intranet d'une entreprise qui permet aux collaborateurs d'accéder aux informations, prendre des rendez-vous, ou visionner les indicateurs de performance régulièrement mis à jour.



HIGHPOH

HIGHPOH est un cabinet de conseil et d'expertise IT spécialisé sur les solutions Microsoft et les écosystèmes associés. HIGHPOH accompagne les entreprises qui souhaitent apporter une vision durable à leur projet de transformation numérique sur les domaines du Digital Workplace, de la conception d'applications sur-mesure innovantes, la mise en place de gouvernance et de Plateformes Data & IA ainsi que le management de services cloud infra/Devops. HIGHPOH accompagne également les entreprises sur le déploiement d'une stratégie de sobriété numérique et l'établissement d'une Analyse du cycle de vie du SI conforme aux normes ISO 14040:2006 et 14044:2006. Entreprise à taille humaine implantée en Seine-Saint-Denis, leur équipe d'experts sont certifiés sur les technologies Microsoft, formés à l'écoconception et aux principes de Green IT.

- **Statut** : PME
- **Année de création** : 2022
- **Nombre de salariés** : 12

Digital4better / fruggr.io



Digital4better est un acteur à impact, agréé ESUS, au service des entreprises pour une performance numérique durable.. Digital4better développe des plateformes numériques pour les grandes organisations avec une démarche agile, apportant un ROI économique mais aussi environnemental et social. L'entreprise a également mis au point fruggr.io : une solution deeptech cloud offrant une évaluation automatisée et une amélioration de l'empreinte écologique et sociale des plateformes numériques.

- **Statut** : SAS ESUS / BCorp
- **Année de création** : 2020
- **Nombre de salariés** : 50
- **Chiffre d'affaires** : 2 millions d'€ (2021)
- **Références clients** : L'Oréal, Adème, Body Nature, PiLeJe, Dorval, App Mobile fruggr, Docteur Jonquille....
- **Projet pépite** : Mesure de l'empreinte de l'ensemble des sites web B2C de L'Oréal et accompagnement à l'amélioration de l'empreinte environnementale et sociale de ceux-ci.



Kodyssée

Kodyssée est une agence de création numérique dédiée à tous les projets web, mobiles et digitaux sur-mesure, avec pour différence de travailler en suivant les principes de l'écoconception numérique et du numérique responsable. La mission de la coopérative Kodyssée est de rendre le numérique plus utile, plus accessible et porteur de sens. La coopérative traite également les aspects infrastructure réseau ainsi que le conseil et l'accompagnement des organisations en stratégie numérique responsable.

- **Statut** : Coopérative
- **Année de création** : 2021
- **Nombre de salariés** : 6
- **Chiffre d'affaires** : 250k€ (2021)
- **Références clients** : Bouygues Telecom
- **Projet pépite** : Développement d'une interface homme-machine pour évaluer les émissions évitées dans les infrastructures de Bouygues Télécom

Koena



Koena est une entreprise sociale dont la mission est de démocratiser l'accessibilité numérique pour l'inclusion des personnes handicapées. Cabinet d'audit, de conseil et de formation à l'inclusion numérique, Koena est également un centre de recherche. Les services de Koena s'articulent autour de 3 axes : audit, aménagement raisonnable du schéma pluriannuel de mise en accessibilité et amélioration continue. Mais c'est l'inclusion par le numérique qui est au cœur du projet de Koena, qui apporte deux solutions selon deux axes complémentaires : lutter contre l'exclusion numérique et innover pour créer du lien. Depuis mars 2022 Koena propose 2 nouveaux projets, l'un autour de la transcription de textes complexes selon la méthode FALC (facile à lire et à comprendre) et l'autre autour de la médiation à l'accessibilité numérique.

- **Statut** : SAS ESUS / Entreprise à mission
- **Année de création** : 2016
- **Nombre de salariés** : 11
- **Chiffre d'affaires** : 254k€ (2021)
- **Références clients** : ADEME, URSSAF via le Chaudron.IO, Apave, Hachette Livres, Accenture ...
- **Projet pépite** : Accompagnement de l'Université de La Réunion pour créer son schéma pluriannuel d'accessibilité numérique et le mettre en place.



Compétance EA / Urbilog

Urbilog est une ESN experte dans le développement web et l'accessibilité numérique et propose des prestations diversifiées pour que les outils numériques de ses clients soient accessibles à toutes et tous : audit, conseil, formation, développement numérique, etc.

Compétance EA est une entreprise adaptée issue de l'expérience d'Urbilog depuis 20 ans. Compétance recrute, forme et accompagne des personnes en situation de Handicap dans les métiers de l'IT (développement informatique, consulting, data, cybersécurité ...), pour que ses clients grands comptes publics et privés trouvent la solution numérique idéale en fonction de leurs besoins.

- **Statut** : Structure du Handicap
- **Année de création** : 1995
- **Nombre de salariés** : 61
- **Chiffre d'affaires** : 3 millions d'€ (2022)
- **Références clients** : JOP2024, France TV, Banque de France, Decathlon, Société Générale, BNP Paribas, Auchan, TF1, Crédit Mutuel, Leroy Merlin...
- **Projet pépite** : Audit accessibilité RGAA pour les sites des Jeux de Paris 2024, Audit et accompagnement accessibilité de partenaires des Jeux comme Decathlon

Praticable

Praticable

Praticable (ex-Collectif Bam) est une coopérative à mission et studio de design qui favorise l'autonomie. L'équipe, composée de designers, philosophes et développeurs donne forme à des objets physiques et interfaces numériques "praticables", permettant de faire soi-même. Le studio travaille avec diverses structures du privé et du public, des laboratoires de recherches ou encore des associations ou divers think tanks et bureaux d'études. Toujours attentifs aux milieux que le numérique affecte.

- **Statut** : Coopérative à mission
- **Année de création** : 2013
- **Nombre de salariés** : 7
- **Chiffre d'affaires** : 305k€
- **Références clients** : le CNRS, l'ANCT, la Gaîté Lyrique, la Banque de France, l'ANACT, La Fabrique des mobilités, l'IRI, l'Université de Lille...



Hashbang

Hashbang conçoit, développe et héberge des outils web sur-mesure : sites vitrines, intranets, places de marché, outils de gestion, en privilégiant l'écoconception et l'accessibilité numérique. La coopérative est reconnue pour son expertise sur les technologies Python, Django, Wagtail, VueJS, PostGreSQL.

- **Statut** : Coopérative
- **Année de création** : 2013
- **Nombre de salariés** : 10
- **Chiffre d'affaires** : 561k€ (2020 - 2021)
- **Références clients** : Cooporico.fr, Etic, La Guilde de l'Innovation
- **Projet pépîte** : Création, développement et maintenance de la *Social Change Platform*, pour le compte d'ETIC, entreprise agréée ESUS qui crée, finance et gère des espaces de bureaux et de commerce responsables et solidaires sur le territoire. L'espace intranet est accessible à tous les occupants d'un tiers-lieux pour échanger des ressources et des informations, réserver des salles de réunion, signaler un dysfonctionnement, faire passer une petite annonce etc.

CONCLUSION

A l'heure où l'impact environnemental de nos activités numériques est fréquemment mesuré et largement partagé, les acteurs du secteur offrent des solutions transversales pour que les activités soient plus sobres.

Les outils numériques et services disponibles pour rendre le numérique plus responsable sont diversifiés. Malgré la jeunesse du secteur, les acteurs ont acquis des compétences sérieuses et portent aujourd'hui des solutions matures. Les structures qui revalorisent les équipements informatiques peuvent collecter tous types de matériel et savent travailler en réseau pour trouver des exutoires vertueux, allant jusqu'au recyclage des pièces. Les acteurs de l'écoconception logicielle proposent eux aussi de nombreuses solutions pour rendre les services numériques plus sobres ou plus accessibles, et savent écouter leurs clients pour proposer une offre adaptée.

Faire appel à des acteurs relativement petits pour répondre aux demandes exigeantes de Paris 2024 peut à première vue inquiéter. Néanmoins, la capacité des acteurs de l'ESS a été prouvée à de nombreuses reprises et la qualité de leurs travaux est justifiée par les nombreuses et sérieuses références clients. Ces acteurs savent s'appuyer sur les forces de chacun et sont prêts à travailler collectivement pour adresser une réponse appropriée aux enjeux de Paris 2024.

Justement, il est important que les attributaires des marchés de Paris 2024 n'associent pas la stratégie numérique responsable et les critères de sélection à des freins ou des contraintes, mais plutôt à des opportunités pour changer de pratiques. S'aligner avec la stratégie responsable des achats de Paris 2024 est un moyen de faire bouger les lignes en créant des partenariats vertueux et durables avec des acteurs de l'ESS, pour ainsi, rendre le numérique plus sobre, plus accessible, plus responsable.

CE CAHIER D'IMPACT A ÉTÉ RÉALISÉ PAR

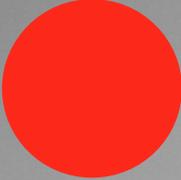
ESS 2024

LA PLATEFORME SOLIDAIRE

LISTE DES PARTICIPANTS

AU CARRÉ
ATF GAIA
DIGITAL4BETTER
ECODAIR
GEODEAL
HASHBANG
HIGHPOH

KODYSSEE
KOENA
LISIO (NUMANIS)
PRATICABLE (EX-COLLECTIF BAM)
RECYCLEA
SYNAPSE 3I
URBILOG/COMPETHANCE



RETROUVEZ-NOUS SUR
WWW.ESS2024.ORG !



ess2024@lescanaux.com
6 quai de la Seine – 75019 Paris