



Quick Start Manual

BowTieXP Version 3.6 and up

Veuillez noter que cette documentation est préliminaire et peut être modifiée sans préavis. La dernière version de ce document peut être obtenue via CGE (e-mail support@bowtiexp.com) ou via un Revendeur à valeur ajoutée BowTieXP.

Copyright

© IP Bank B.V. 2004-2012. BowTieXP est une marque déposée de IP Bank B.V. Sous réserve de modifications sans préavis. Tous droits réservés.

Termes et conditions d'utilisation de ce document

Le copyright de ce manuel du logiciel et de ce guide de formation (le document) appartient à IP Bank B.V. qui a chargé CGE Risk Management Solutions B.V. de fournir ce document au marché.

Ce document et/ou toute partie du document doivent uniquement être utilisés pour la formation sur l'outil logiciel et la méthodologie BowTieXP. Ils ne doivent pas être utilisés pour une formation uniquement axée sur la méthodologie ou une formation sur tout autre outil ou méthodologie.

Ce document et/ou toute partie du document doit toujours être accompagné de ces termes et conditions. Sans eux, toute possession et/ou utilisation de ce matériel est illégale.

Ce document ne doit pas être publié sur un site de téléchargement public ; Les Revendeurs à valeur ajoutée (Value Added Resellers, VAR) peuvent uniquement fournir ce document sous forme imprimée et/ou uniquement au format PDF. Seuls des VAR ont le droit de distribuer ce document, et uniquement à leurs contacts et clients, qui ne doivent pas être des concurrents de CGE et/ou de IP Bank.

Ce document doit uniquement être fourni par des VAR officiels de l'outil logiciel BowTieXP. Vérifiez la liste de VARs sur le site Web <http://www.bowtiexp.com> avant d'utiliser ce document. Si ce document ne vous a pas été fourni par un VAR officiel, veuillez nous le signaler immédiatement par e-mail à support@cgerisk.com.

Ce document peut être modifié et personnalisé par des VAR, à condition que :

- Ils laissent intacts les termes & conditions, notifications de copyright et logos .
- Ils informent CGE Risk Management Solutions B.V. et envoient à CGE Risk Management Solutions B.V. une copie des changements.
- Ils assument la responsabilité exclusive du contenu modifié du document et de l'impact que le contenu modifié a ou pourrait avoir sur le reste du document.
- Ils agissent dans les meilleurs intérêts de CGE Risk Management Solutions B.V. et ne feront rien pour nuire à la bonne réputation de CGE Risk Management Solutions B.V.
- En principe ils permettent à CGE Risk Management Solutions B.V. d'utiliser leur contenu dans le guide de formation (avec référence).

Sommaire

1	Introduction	5
1.1.	Merci	5
1.2.	Structure de ce Document	5
2	Guide de Démarrage Rapide (Quick Getting Started Guide)	7
2.1.	Introduction	7
2.2.	Installation de BowTieXP	7
2.3.	Activation de BowTieXP	7
3	Guide de Démarrage Rapide	9
3.1.	Une brève description de la méthodologie BowTie	9
3.1.1.	Danger	10
3.1.2.	Événement majeur	10
3.1.3.	Menaces	10
3.1.4.	Conséquences	10
3.1.5.	Contrôles	10
3.1.6.	Facteurs d'escalade	10
3.1.7.	ALARP	11
3.1.8.	Récapitulatif de terminologie	11
3.2.	L'Ecran BowTieXP	11
3.3.	Étape 1 : Ajouter un Emplacement	13
3.4.	Étape 2 : Ajouter un Danger et un Événement majeur	14
3.5.	Étape 3 : Ajouter des Menaces	15
3.6.	Étape 4 : Ajouter des Conséquences	16
3.7.	Étape 5 : Ajouter des Contrôles	17
3.8.	Étape 6 : Ajouter des Facteurs d'escalade	17
3.9.	Diagramme BowTie Complet	18
3.10.	L'amener au Niveau Suivant	18
3.10.1.	Entités Normales	18
3.10.2.	Tables de Consultation	19
3.10.3.	Entités pouvant être reliées ensemble par un exemple : Activités	20
3.10.4.	Liens de Retour et Liens de Retour de Propriété	25
4	Assistance	27
4.1.	Bureau d'assistance (helpdesk) de BowTieXP	27

Liste de Figures

Figure 1 - Dialogue d'Activation.....	7
Figure 2 - Ecran des Principales Applications.....	12
Figure 3 - Ajouter un Emplacement	14
Figure 4 - Ajouter un Emplacement - Treeview Change	14
Figure 5 - Ajouter un Danger	15
Figure 6 - Le Danger sélectionné dans le Treeview	15
Figure 7 - Un Diagramme BowTie Minimal	15
Figure 8 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Menace	16
Figure 9 - La Nouvelle Menace Ajoutée.....	16
Figure 10 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Conséquence.....	16
Figure 11 - La Nouvelle Conséquence Ajoutée	17
Figure 12 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Contrôle	17
Figure 13 - Ajouter le Menu Contextuel	18
Figure 14 - Tables de Consultation	19
Figure 15 - Supprimer une valeur de table de consultation	19
Figure 16 - Un exemple de hiérarchie d'activités	21
Figure 17 - L'écran d'affectation de liens présentant des données hiérarchiques	22
Figure 18 - L'écran des liens affectés présentant des données plates	23
Figure 19 - Treeview et Diagramme, Explication des Liens.....	25

1

Introduction

1.1. Merci

Merci de votre intérêt pour la méthodologie BowTie et le logiciel BowTieXP. Les professionnels de la gestion des risques dans le monde entier ont découvert la grande utilité de l'application de cette méthodologie en utilisant BowTieXP, un outil puissant et facile à utiliser.

1.2. Structure de ce Document

Ce document contient des guides qui vous aident pas à pas à vous lancer :

- Chapitre 2, Le Guide de Démarrage Rapide (Quick Getting Started Guide) en page 7. Ce guide décrit comment il faut installer BowTieXP sur votre ordinateur.
- Chapitre 3, Le Guide de Démarrage Rapide en page 9. Ce guide aborde brièvement la méthodologie, puis vous fournit des instructions pas à pas sur la manière de créer un diagramme BowTie pour utiliser le logiciel. Il explique différents concepts importants du logiciel.

2

Guide de Démarrage Rapide (Quick Getting Started Guide)

Dans ce chapitre, nous vous ferons suivre les étapes de l'installation de BowTieXP.

2.1. Introduction

L'installion de BowTieXP sur votre ordinateur est très simple dans la plupart des cas. Mais si vous rencontrez des problèmes et si vous voulez avoir des informations plus détaillée sur la procédure d' installation, sur les prérequis de l'ordinateur et la compatibilité, ou sur des installations spéciales, vous les trouverez dans le manuel de référence qui peut être téléchargé à partir de downloads.bowtiexp.com.

2.2. Installation de BowTieXP

Ouvrez un navigateur Internet et rendez-vous sur downloads.bowtiexp.com. Vous devrez télécharger ce qui suit :

- Le Microsoft .NET Framework 2.0 installer.
- Le BowTieXP installer.

Double-cliquez sur le premier fichier que vous avez téléchargé (le .NET Framework installer) et laissez le wizard (assistant) vous guider à travers les étapes pour l'installer.

Double-cliquez sur le second fichier que vous avez téléchargé (le BowTieXP installer) et laissez le wizard vous guider à travers les étapes pour l'installer.

2.3. Activation de BowTieXP

Quand vous lancez BowTieXP pour la première fois, le système vous demande soit un code d'essai, soit un code d'activation:

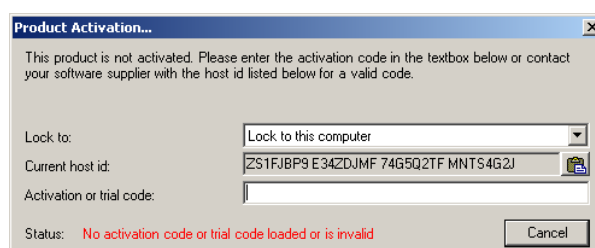


Figure 1 - Dialogue d'Activation

Si vous avez un code d'essai valable, vous pouvez le saisir dans la case de texte *Code d'Activation ou Code d'Essai*, et BowTieXP sera lancé.

Si vous avez acheté BowTieXP, vous aurez besoin d'obtenir un code d'activation pour activer une fois pour toutes BowTieXP. Veuillez copier le code affiché dans la case de texte "Current Host ID" et le copier dans un e-mail à CGE à l'adresse support@bowtiexp.com. Nous vous enverrons alors un code d'activation. Dès que vous avez saisi ce code dans la case de texte *Code d'Activation ou Code d'Essai*, BowTieXP fonctionnera pour toujours.

3

Guide de Démarrage Rapide

Dans cette section, nous vous ferons suivre les étapes requises pour créer un Diagramme BowTie simple.

3.1. Une brève description de la méthodologie BowTie

Remarque : Consultez le manuel de méthodologie pour une présentation plus complète.

La méthodologie BowTie sert à l'évaluation du risque, à la gestion du risque et (très important) à la communication sur le risque. Cette méthode est conçue pour vous donner un meilleur aperçu de la situation dans laquelle certains risques sont présents ; pour aider les gens à comprendre la relation entre les risques et les événements d'une organisation.

La force de la méthodologie réside dans sa simplicité ; La phrase "moins c'est plus" lui est certainement applicable.

La gestion des risques est une question de gestion de la perception du risque, puisque la plupart des accidents se produisent en raison d'actions ou de l'absence d'action de personnes. Les personnes travaillant dans des environnements dangereux devraient être conscientes des risques organisationnels actuels et devraient avoir une compréhension précise de leur rôle sur ce plan. Cela n'est possible que par une communication suffisante sur le risque adaptée aux capacités de ce type de personnel auquel vous voulez vous adresser, ce qui débouche sur l'établissement d'une responsabilité opérationnelle.

Bon nombre d'évaluations des risques sont faites en utilisant des instruments quantitatifs. Ceux-ci peuvent être suffisants pour certains types d'équipements, mais sont moins pratiques pour l'évaluation du risque organisationnel. Les êtres humains sont moins facilement prédictibles et les combinaisons de tous les facteurs présents (pensez aux personnes, aux équipements, au temps, à la météo, aux facteurs organisationnels, etc.) débouchent sur encore plus de difficultés. Faire des prédictions précises sur l'avenir dans un environnement qui est aussi complexe que le monde lui-même, c'est tout simplement impossible. Dans beaucoup d'organisations, les enjeux de certaines conséquences (résultant d'un accident) sont trop importants pour qu'on les laisse livrés à eux-mêmes. Par conséquent, il est sage d'être prêt à "tout" ; pensez à tous les scénarios possibles et évaluez comment votre organisation est prête à les affronter tous. C'est exactement ce que la méthode bow-tie et BowTieXP vous aideront à accomplir.

Le risque dans la méthodologie BowTie est élaboré par la relation entre Dangers, Événement majeurs, Menaces et Conséquences. Des Contrôles sont utilisées pour afficher les mesures qu'une organisation a mis en place pour maîtriser le risque.

3.1.1. Danger

Le mot "Danger" suggère qu'il est indésirable, mais en fait c'est l'inverse : c'est exactement la chose que vous voulez ou même dont vous avez besoin pour faire des affaires. C'est une entité qui peut potentiellement causer du tort, mais sans elle, il n'y a pas d'affaires. Par exemple dans l'industrie pétrolière ; le pétrole est une substance dangereuse (et qui peut causer beaucoup de dégâts quand il n'est pas traité avec soin), mais c'est l'élément qui permet à l'industrie pétrolière de faire des affaires ! Il doit être maîtrisé, car aussi longtemps qu'il est sous contrôle, il ne cause pas d'ennuis.

3.1.2. Événement majeur

Ainsi, aussi longtemps qu'un danger est maîtrisé, il est dans un état souhaitable. Par exemple : le pétrole dans une conduite en train d'être acheminé vers le rivage. Mais certains événements peuvent entraîner que le danger se concrétise. Dans la méthodologie BowTie, un tel événement est appelé l'Événement majeur. Cet Événement majeur n'est pas encore une catastrophe, mais les caractéristiques dangereuses du danger sont maintenant clairement visibles. Par exemple : Le pétrole se trouve en-dehors du pipeline (perte de confinement). Ce n'est pas une catastrophe majeure, mais si on n'y remédie pas comme il faut, il peut provoquer d'autres événements indésirables (conséquences).

3.1.3. Menaces

Il y a souvent plusieurs facteurs qui pourraient causer l'Événement majeur. Dans la méthodologie BowTie, ils sont appelés Menaces. Ces Menaces doivent être suffisantes ou nécessaires : chaque menace elle-même devrait avoir la capacité de causer l'Événement majeur. Par exemple : La corrosion du pipeline peut provoquer la perte du confinement.

3.1.4. Conséquences

Quand un Événement majeur s'est produit, il peut déboucher sur certaines conséquences. Une conséquence est un événement potentiel résultant de la concrétisation du Danger qui se traduit directement par une perte ou un dommage. Les Conséquences dans la méthodologie BowTie sont des événements indésirables qu'une organisation veut éviter "par tous les moyens". Par exemple : une fuite d'huile vers l'environnement.

3.1.5. Contrôles

La gestion des risques consiste à maîtriser les risques. Elle consiste à installer des barrières pour empêcher certains événements de se produire. Un Contrôle peut être n'importe quelle mesure prise pour réagir contre une certaine force ou intention indésirable, afin de préserver un état souhaité. Dans la méthodologie BowTie, il y a des Contrôles proactifs (sur le côté gauche de l'Événement majeur) qui empêchent l'Événement majeur de se produire. Par exemple : les inspections pour détecter la corrosion des pipelines. Il y a aussi des Contrôles réactives (sur le côté droit de l'Événement majeur) qui empêchent l'Événement majeur de provoquer des Conséquences indésirables. Par exemple : les équipements de détection de fuites ou le sol en béton autour de la plateforme de réservoir de pétrole.

3.1.6. Facteurs d'escalade

Dans une situation idéale, un Contrôle empêchera l'une Menace de provoquer l'Événement majeur. Néanmoins, beaucoup de Contrôles ne sont pas efficaces à 100 %. Il y a certaines conditions qui peuvent faire échouer un Contrôle. Dans la méthodologie BowTie, ils sont appelés Facteurs d'escalade. Un Facteur d'Escalade est un état qui débouche sur un risque accru en neutralisant ou en réduisant l'efficacité d'un Contrôle. Par exemple : un tremblement de terre provoquant des fissures dans le sol en béton autour d'un pipeline.

3.1.7. ALARP

Si vous voulez être entièrement certain qu'il n'y a pas de risque présent, vous devez vous débarrasser du Danger. Mais puisque le Danger fait partie de l'activité normale, ce n'est tout simplement pas possible. Nous acceptons qu'il y a un risque et nous essayons de faire tout ce qui est possible pour maintenir ce risque "*Aussi faible que ce qui est raisonnablement faisable*" (ALARP). Pour qu'un risque soit ALARP, il faudrait pouvoir démontrer que le coût à encourir pour réduire le risque encore davantage serait tout à fait hors de proportion avec les avantages qui en seraient tirés.

Ce que ALARP signifie est différent pour chaque organisation ; Tout dépend des risques qu'une organisation veut ou ne veut pas prendre, et de ce qu'elle veut dépenser (en temps et en argent) sur les mesures de contrôle.

3.1.8. Récapitulatif de terminologie

Les termes suivants doivent maintenant vous être familiers :

- Le Danger, qui fait partie de l'activité normale, mais avec le potentiel de causer un préjudice, peut être provoqué par :
- Un Événement majeur, pas encore une catastrophe, mais le premier événement dans une chaîne d'événements indésirables.
- L'Événement majeur peut être causé par des Menaces (causes suffisantes ou nécessaires).
- L'Événement majeur a le potentiel de déboucher sur des Conséquences indésirables.
- Les Contrôles (proactives) sont des mesures prises pour éviter que des Menaces ne provoquent l'Événement majeur.
- Les Contrôles (réactives) sont des mesures prises pour éviter que l'Événement majeur ne débouche sur des Conséquences indésirables.
- Un Facteur d'escalade est une condition qui entrave ou réduit l'efficacité d'un Contrôle.

Nous couvrirons les étapes ci-après dans les sections suivantes :

- Un aperçu rapide de la présentation du logiciel
- Ajouter un Emplacement,
- Ajouter un Danger et un Événement majeur,
- Ajouter des Menaces,
- Ajouter des Conséquences,
- Ajouter des Contrôles,
- Et ajouter des Facteurs d'escalade.

3.2. L'Ecran BowTieXP

Après le lancement de BowTieXP, l'écran suivant apparaîtra :

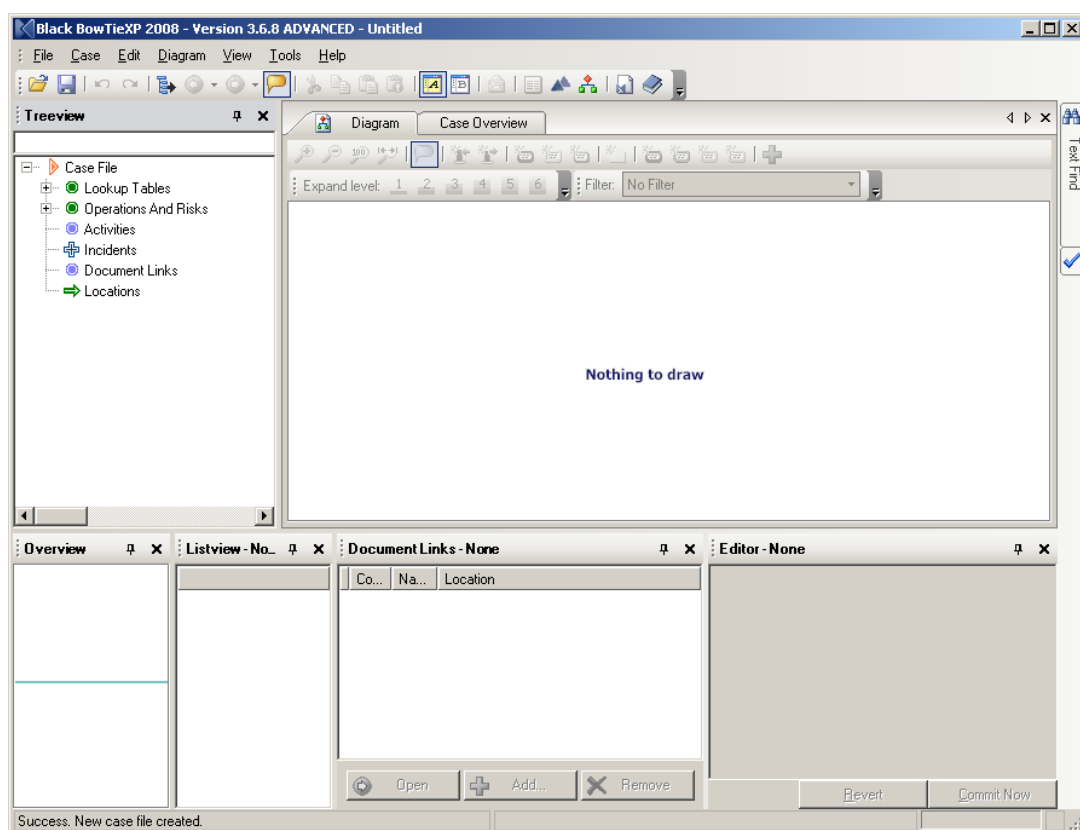


Figure 2 - Ecran des Principales Applications

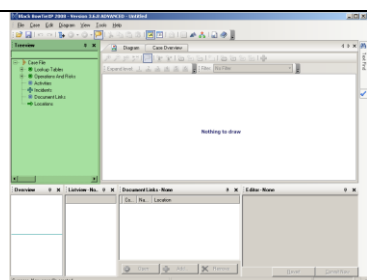
Cet écran consiste en plusieurs parties avec lesquelles vous devrez vous familiariser avant de pouvoir commencer à construire votre cas. Ces parties sont expliquées ci-dessous. Veuillez noter les titres des différentes fenêtres de l'instantané d'écran : dans toute cette documentation, nous nous référerons à ces fenêtres par ces noms.

Les fenêtres dont nous aurons besoin dans ce chapitre sont mises en évidence et discutées ci-dessous.

Remarque : La configuration de votre écran peut être légèrement différent si vous utilisez une édition différente de BowTieXP : certaines fonctions sont uniquement disponibles si vous avez achevé la version avancée et/ou la version noire. Toutes les fonctions qui ne sont pas dans la version standard de BowTieXP seront marquées dans le texte.

Instantané d'écran avec mise en surbrillance

Description



Treeview – La Fenêtre Treeview vous aide à naviguer aisément dans votre fichier de cas BowTie. Dans cette fenêtre, vous avez accès à votre fichier de cas, y compris les Tables de Consultation associées à votre fichier, les activités, documents, et emplacement. C'est aussi une manière rapide et commode de sauter vers différentes portions de votre diagramme en cliquant sur les icônes '+' ou '-' pour agrandir ou cacher les détails associés à chaque élément.

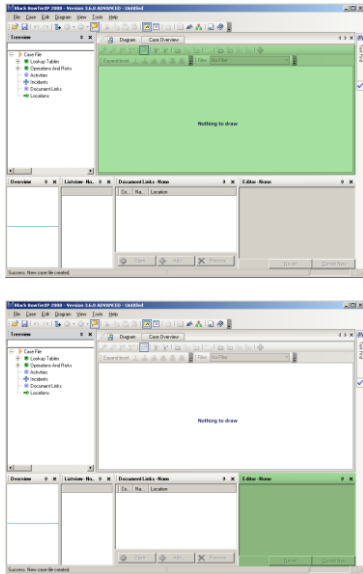


Diagramme – La Fenêtre Diagramme est l'endroit où la portion visuelle de votre diagramme prendra forme. Il y a des formes distinctes associées à chaque portion du diagramme BowTie qui représente différents aspects de votre cas. Considérez que la fenêtre de diagramme est votre planche à dessin.

Editeur – Dans la Fenêtre Editeur, vous pouvez soumettre et modifier tout le contenu écrit dans votre diagramme. En cliquant sur des portions de votre diagramme dans la fenêtre de diagramme, vous aurez accès à la description et à d'autres informations que vous pouvez modifier.

Si vous voulez en savoir davantage sur les Fenêtres Treeview, Diagramme, et Editeur ou n'importe quelle autre fenêtre non couverte par ce chapitre, veuillez vous référer au manuel de référence.

Trois conseils si vous vous sentez perdu :

- Si vous appuyez sur Shift + F12, vous rétablissez toutes les fenêtres à leur emplacement par défaut : la configuration affichée sur les instantanés d'écran est rétablie.
- Si vous ne trouvez pas votre diagramme, soit vous n'avez pas sélectionné un Danger/Événement majeur, soit vous avez sélectionné un onglet différent, tel que l'onglet 'Aperçu des cas' dans la Fenêtre de Diagramme au lieu de l'onglet 'Diagramme'.
- Si vous appuyez sur le symbole '+' dans la Fenêtre Treeview, vous voyez les branches cachées ; si vous appuyez sur le symbole '-', vous les cachez.

Vous êtes maintenant prêt à créer votre premier diagramme BowTie.

3.3. Étape 1 : Ajouter un Emplacement

Vous commencez votre diagramme BowTie en ajoutant un emplacement. Vous créez le cas pour un ou plusieurs emplacements. Un emplacement pourrait être un entrepôt ou une plateforme de forage pétrolier, mais aussi un avion ou une voiture. Chaque emplacement peut contenir des diagrammes BowTie multiples, un diagramme pour chaque combinaison de Danger/Événement majeur.

Pour créer un emplacement, allez sur la Fenêtre Treeview et faites ce qui suit :

1. Faites un clic droit avec votre souris sur le noeud d'arborescence appelé : *Emplacement*.
2. Sélectionnez *Nouveau...*

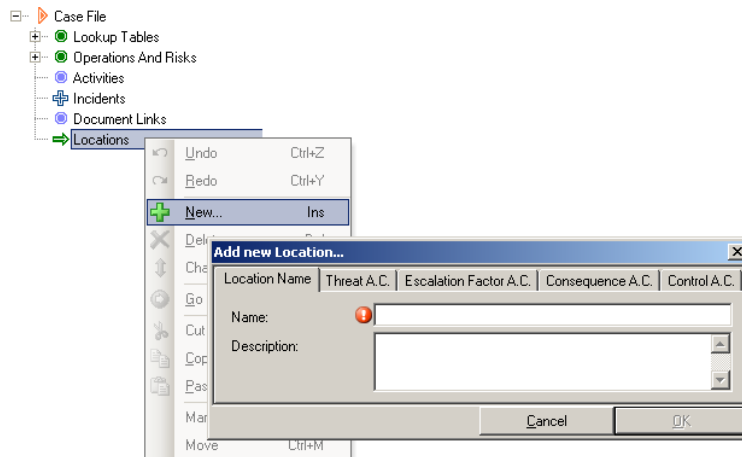


Figure 3 - Ajouter un Emplacement

3. La boîte de dialogue *Ajouter Nouvel Emplacement ...* apparaît.
4. Saisissez un emplacement dans la case de texte *Nom*.

Conseil : Notez que le champ 'Nom' a un point d'exclamation rouge à côté de lui. Cela signifie que c'est un champ obligatoire et vous devez le remplir.

5. Saisissez une description plus précise si le souhaitez.
6. Appuyez sur 'OK' pour ajouter l'emplacement.

Ce nouvel emplacement apparaîtra dans votre Treeview comme indiqué dans la Figure 4.

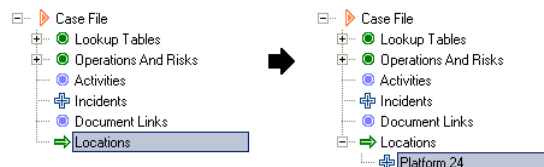


Figure 4 - Ajouter un Emplacement - Treeview Change

3.4. Étape 2 : Ajouter un Danger et un Événement majeur

A présent vous devez ajouter un Danger et un Événement majeur à votre nouvel emplacement.

1. Jetez un coup d'oeil au Treeview. Vous verrez l'emplacement que vous avez créé dans l'étape 1.
2. Cliquez sur le signe + à côté de votre nouvel emplacement pour l'agrandir.
3. *Dangers* apparaîtra en tant que noeud en-dessous.
4. Faites un clic droit avec la souris sur ce noeud d'arborescence appelé *Dangers*.
5. Sélectionnez *Nouveau* sur le menu et le dialogue *Ajouter Nouveau Danger...* apparaîtra .

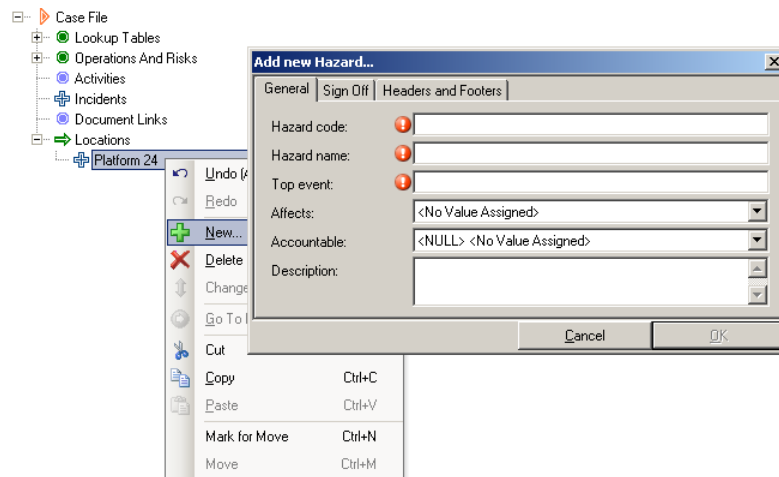


Figure 5 - Ajouter un Danger

6. Saisissez un code, un nom de danger et un Événement majeur dans les cases de texte.
7. Cliquez sur le bouton K pour sauvegarder.

Notez que votre Danger et Événement majeur apparaissent maintenant dans la Fenêtre de Diagramme. Vous êtes maintenant prêt à commencer à travailler avec votre diagramme BowTie.

3.5. Étape 3 : Ajouter des Menaces

Votre fenêtre Treeview se présentera maintenant comme suit :

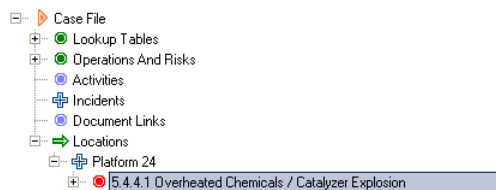


Figure 6 – Le Danger sélectionné dans le Treeview

Et votre fenêtre de diagramme se présentera maintenant comme suit :



Figure 7 - Un Diagramme BowTie Minimal

A présent vous pouvez commencer à ajouter des Menaces à votre combinaison de Danger/Événement majeur.

Quand vous sélectionnez votre Événement majeur, une case verte apparaît pour l'encadrer dans la Fenêtre de Diagramme. Maintenant vous pouvez sélectionner le bouton 'Ajouter la menace' à la barre de menu de la Fenêtre de Diagramme, comme indiqué ci-dessous.



Figure 8 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Menace

Une boîte de dialogue apparaît : vous pouvez y donner un nom à la menace que vous souhaitez ajouter au diagramme. Saisissez une description et appuyez sur OK. Votre diagramme s'est alors agrandi.

Continuez d'ajouter des Menaces jusqu'à ce que vous soyez satisfait de les avoir tous couverts.

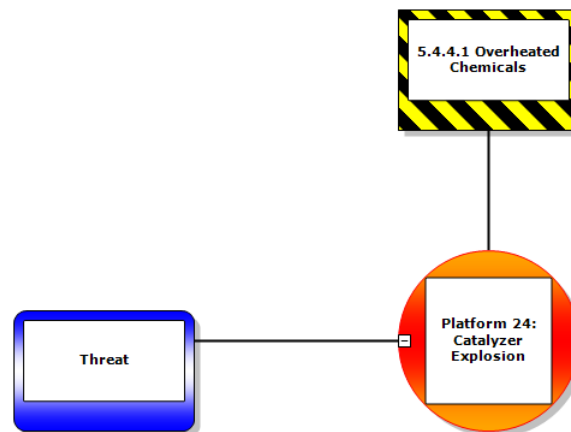


Figure 9 - La Nouvelle Menace Ajoutée

Conseil: Servez-vous des barres de défilement et des boutons zoom avant/zoom arrière sur la barre d'outils pour naviguer dans votre diagramme. Veuillez vous référer au manuel de référence pour plus d'informations sur le diagramme et ses icônes de barre d'outils.

3.6. Étape 4 : Ajouter des Conséquences

Si votre Événement majeur devait se produire, vous aurez envie de comprendre les conséquences possibles et les réactions nécessaires à un tel événement. Les Conséquences dans un diagramme BowTie vous permettent d'analyser les deux côtés d'un Événement majeur.

Vous pouvez ajouter des Conséquences à votre diagramme avec les étapes suivantes :

Commencez par sélectionner l'Événement majeur s'il n'est pas déjà sélectionné. Puis sélectionnez le bouton *Ajouter Conséquence* dans votre barre d'outils.



Figure 10 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Conséquence

Saisissez une description de la conséquence. Cliquez sur OK ou appuyez sur retour. A présent votre diagramme se présente comme suit :

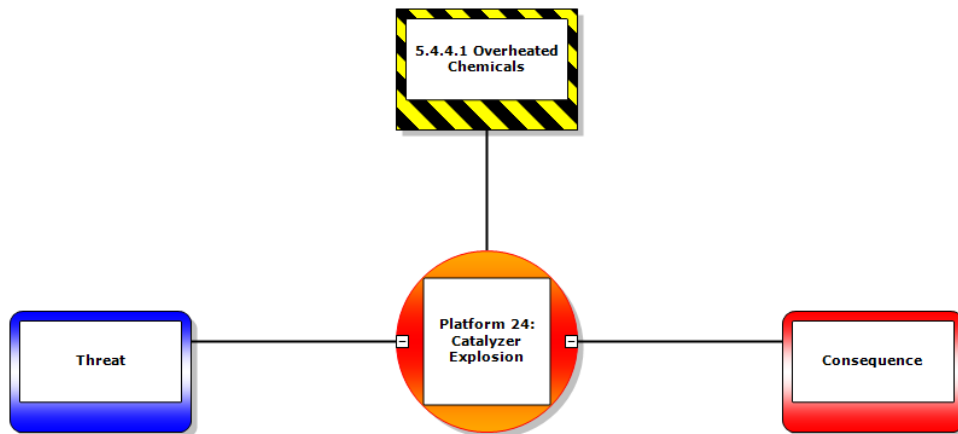


Figure 11 - La Nouvelle Conséquence Ajoutée

Conseil : Vous pouvez aussi faire un clic droit de la souris sur l'Événement majeur dans la Fenêtre du Diagramme ou Treeview. Puis sélectionnez *Ajouter → Conséquence*.

Vous avez maintenant créé le squelette de votre diagramme BowTie. Maintenant vous devez peupler ce diagramme avec des informations sur les mesures qui sont en place pour empêcher les Menaces de déclencher l'Événement majeur, et sur les mesures qui sont en place pour atténuer ou empêcher les conséquences de devenir une réalité si votre Événement majeur s'est produit. Ces mesures sont connues sous le terme de Contrôles.

3.7. Étape 5 : Ajouter des Contrôles

A présent, vous ajouterez un Contrôle à votre diagramme BowTie en suivant ces étapes :

D'abord, sélectionnez la Menace ou la Conséquence pour laquelle vous voulez ajouter un Contrôle dans la Fenêtre de Diagramme.

La menace sélectionnée sera mise en évidence par une case verte, et la barre des boutons vous proposera alors l'option d'ajouter un Contrôle. Cliquez dessus.



Figure 12 - Ajouter le Bouton de barre d'outils Contrôle

Dans la boîte de dialogue qui apparaît, saisissez la description de votre Contrôle et cliquez sur OK. La nouvelle Contrôle apparaîtra dans la fenêtre du diagramme et dans la fenêtre Treeview.

Continuez d'ajouter des Contrôles à chaque Menace ou Conséquence jusqu'à ce que vous estimiez que votre diagramme est complet.

Conseil: Vous pouvez aussi ajouter un Contrôle par un clic droit de la souris sur une menace dans le diagramme. Puis sélectionnez *Ajouter → Contrôle*. Vous pouvez aussi ajouter des Contrôles via le Treeview.

3.8. Étape 6 : Ajouter des Facteurs d'escalade

Les Facteurs d'escalade sont des états qui débouchent sur un risque accru d'entraver ou de réduire l'efficacité des Contrôles. Pour ajouter un Facteur d'Escalade à un Contrôle dans votre diagramme, vous :

1. Sélectionnez le Contrôle dans votre Diagramme BowTie auquel vous voulez ajouter un Facteur d'Escalade.
2. Faites un clic droit pour afficher le menu contextuel.

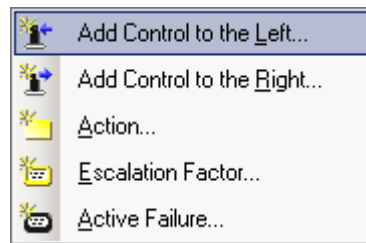


Figure 13 - Ajouter le Menu Contextuel

3. Sélectionnez *Ajouter* et ensuite *Facteur d'Escalade* de la liste des options.
4. Une fenêtre apparaîtra pour vous permettre de saisir un nom et une description de votre Facteur d'Escalade.
5. Si vous avez mis en place des Contrôles pour empêcher ce Facteur d'Escalade d'entraver ce Contrôle, ils peuvent être ajoutés de la même façon que des Contrôles sont ajoutées aux Menaces et aux Conséquences.

Remarque : Vous pouvez bien entendu aussi cliquer sur le bouton de la barre d'outils Ajouter des Facteurs d'Escalade.

3.9. Diagramme BowTie Complet

Dans les étapes suivantes 1 à 6, vous avez maintenant complété un simple diagramme BowTie. Avec le diagramme ainsi conçu, vous pouvez alors ajouter d'autres variables à chaque partie du diagramme afin d'aller plus en profondeur dans des tâches spécifiques telles que catégoriser vos contrôles et y joindre des activités, des références de documents et une foule d'autres choses. Certaines sont décrites ci-dessous.

3.10. L'amener au Niveau Suivant

Bien entendu, le logiciel BowTieXP ne se contente pas de vous permettre de dessiner des diagrammes. Dans les sections qui suivent, nous vous donnerons l'arrière-plan requis pour amener votre analyse vers le niveau suivant, et nous le ferons avec des exemples.

Pour avoir une référence complète de toutes les informations et relations que vous pouvez créer dans BowTieXP, veuillez consulter le manuel de référence.

Comme vous l'avez vu dans les sections précédentes, il y a différents types d'informations dans chaque fichier de cas qui sont utilisés de toute une variété de manières. Dans cette section, nous vous expliquerons les différents types de données et les relations mutuelles entre elles : Certains objets que vous créez ont des "capacités" spéciales : par exemple ils peuvent être référencés à partir d'autres endroits. Nous allons aussi vous expliquer la théorie derrière certains d'entre eux.

3.10.1. Entités Normales

Dans les sections précédentes, vous avez créé un échantillon de diagramme en ajoutant un emplacement, un danger, des menaces et des conséquences. Ces éléments sont connus sous le terme d'entités normales et n'ont pas de capacités spéciales telles que les éléments "spéciaux" dont nous allons discuter ensuite. La plupart des entités normales font partie d'un diagramme.

3.10.2. Tables de Consultation

L'une des choses que vous avez peut-être remarquées sur les éditeurs est que les éléments normaux ont différentes propriétés, qui pourraient être un simple texte, telle qu'une descriptions et des codes, mais aussi différentes listes déroulantes, comme par ex. la notation de l'efficacité sur un Contrôle.

Les options disponibles pour les notations d'efficacité sont définies en fait dans votre fichier de cas et vous pouvez les modifier vous-même. Comme toutes les données dans le fichier de cas, vous pouvez les trouver dans le Treeview, dans ce cas sous le fichier de cas -> Tables de Consultation -> Efficacité.

Toutes les différentes informations de référence utilisées dans tout votre fichier de cas sont définies sous le noeud "Tables de Consultation".



Figure 14 - Tables de Consultation

Si vous ajoutez des éléments ici, vous les rendez disponibles sur les différentes cases de la liste déroulante dans les éditeurs.

Si vous supprimez des éléments ici, vous les supprimez bien entendu. Notez que si une valeur est en service, vous serez averti et on vous demandera si vous voulez sélectionner une autre valeur pour la remplacer, comme vous pouvez le voir dans la Figure 15 - Supprimer une valeur de table de consultation ci-dessous.

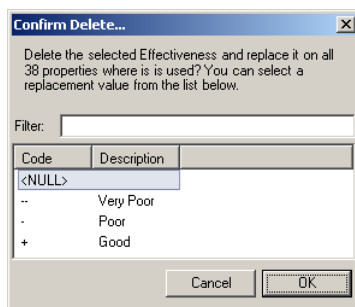


Figure 15 - Supprimer une valeur de table de consultation

Dans l'édition standard de BowTieXP, vous trouverez les Tables de Consultation suivantes : Notez que tous les objets sont décrits de manière complète dans le manuel de référence.

Type de Tables de Consultation	Description/Utilisation
Catégorie d' Activité	utilisée sur des Activités pour catégoriser les différentes activités
Code BRF	utilisé sur des Contrôles pour indiquer le Facteur de Risque de Base auquel le Contrôle appartient. Pour plus d'informations sur les Facteurs de Risque de Base et la théorie du Trépied, référez-vous au manuel de méthodologie.
Catégorie de Danger	utilisée sur des Dangers pour catégoriser le Danger.
Priorité	utilisée sur des Actions pour les classer par ordre de priorité.

Fréquence	utilisée sur des Activités pour indiquer la Fréquence d'exécution de l'activité.
Efficacité	utilisée sur des Contrôles et des Actions de Gestion pour mesurer l'efficacité du Contrôle pour empêcher l'Événement majeur ou la conséquence de se produire.
Type de contrôle	utilisé sur des Contrôles pour catégoriser les Contrôles en différents types.
Titres de Poste	Les Titres de Poste sont des abstractions pour les personnes chargées d'une certaine responsabilité. Un autre mot pour désigner ce concept pourrait être "post-indicateur". Ils sont utilisés sur des activités pour indiquer par ex. la personne responsable de l'activité et qui a approuvé l'activité. Sur des contrôles et des dangers, ils indiquent la personne responsable. Sur les dangers, ils sont aussi utilisés pour l'information d'approbation. Sur des actions, ils sont utilisés pour indiquer la "personne chargée de l'action", celle qui doit exécuter l'action envisagée.
Règles pour trouver le Lien Profond	Remarque : Cette fonctionnalité est réservée au niveau avancé Elles sont utilisées pour parcourir des pages Web quand on consulte des Liens de Documents hors ligne. Voir le manuel de référence pour plus de détails.
Etats de Contrôle d'Incidents	Remarque : Cette fonctionnalité est réservée au niveau avancé Ils sont utilisés pour l'enquête sur les incidents dans Black BowTieXP – Voir le manuel de référence pour plus de détails.

3.10.3. Entités pouvant être reliées ensemble par un exemple : Activités

Pour certaines propriétés, il ne suffit pas qu'on puisse sélectionner une seule valeur : il faut pouvoir affecter des éléments multiples provenant d'une liste limitée d'éléments.

Clarifions cette idée relativement abstraite par un exemple.

Dans la plupart des organisations, il y a un système de gestion des activités/tâches qui définit de quelle manière votre organisation est gérée. Bon nombre de ces activités de système de gestion sont cruciales pour garantir que les contrôles fonctionnent correctement : par exemple, un système automatique d'extinction d'incendie a besoin d'une maintenance, d'une inspection et d'essais périodiques pour garantir qu'il fonctionnera correctement quand il est nécessaire.

Pour faire le meilleur usage possible de votre diagramme BowTies, une mise en correspondance entre votre système de gestion et vos diagrammes est importante : Cela vous permet d'analyser les tâches et dont les personnes/postes qui gèrent des menaces, le nombre des différentes activités et par conséquent aussi combien de personnes en sont responsables, et si une certaine menace est particulièrement sensible pour certains points de défaillance dans votre système de gestion.

Par exemple une menace qui est maîtrisée par des contrôles, qui est soutenue par un certain nombre d'activités, qui comptent toutes sur la *même* personne, pourrait être considérée comme plus vulnérable qu'une menace liée à des contrôles et des activités qui ne sont pas toutes tributaires de la même personne.

Cela permet aussi d'obtenir une meilleure communication sur la raison pour laquelle certaines activités sont critiques, ce qui aide les personnes responsables à comprendre pourquoi elles doivent accomplir la tâche mentionnée, et garantit donc une meilleure exécution.

Pour soutenir cette analyse, vous pouvez définir une hiérarchie d'activités au sein de BowTieXP. Après avoir créé / saisi cette hiérarchie de Contrôles dans BowTieXP, vous pouvez affecter différentes activités à vos contrôles.

Voir l'exemple dans Figure 16 - Un exemple de hiérarchie d'activités:

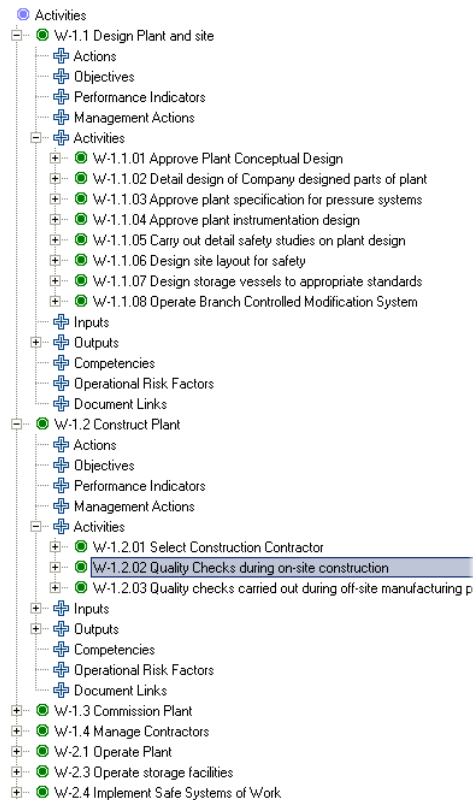


Figure 16 - Un exemple de hiérarchie d'activités

Une fois que la hiérarchie a été définie, nous pouvons alors relier ces activités à des contrôles. Vous pouvez le faire de différentes manières :

3.10.3.1. Drag and Drop (Glisser-déplacer)

Toutes les affectations de liens peuvent être faites en utilisant glisser et déplacer, tout comme lorsque vous copiez des fichiers dans Windows Explorer:

Pour affecter une activité à un Contrôle en utilisant glisser-déplacer, veillez à ce que le contrôle auquel vous voulez l'affecter est visible dans le diagramme et que l'activité que vous voulez affecter soit visible dans le Treeview.

1. Cliquez sur l'activité et restez appuyé sur le bouton de la souris.
2. Déplacez la souris sur le diagramme tout en restant appuyé sur le bouton de la souris. Vous verrez le pointeur de la souris indiquer quand il est valable, après quoi vous pouvez relâcher le bouton.
3. Relâchez le bouton de la souris quand son pointeur est au-dessus du contrôle où vous voulez affecter l'activité.

Le lien est maintenant établi.

Nous pouvons le vérifier de deux façons : D'abord, affichez les activités affectées directement sur l'activité. Pour ce faire, allez sur le menu des Diagrammes, dans le sous-

menu Afficher des Informations Supplémentaires, et sélectionnez les activités (Format court). Le diagramme va changer et afficher toutes les activités affectées sous chaque contrôle. Vérifiez le lien que vous venez d'établir.

La seconde méthode est celle qui nous permet aussi de supprimer le lien :via le Treeview. Si vous double-cliquez sur le contrôle auquel l'affectation vient d'être faite, le Treeview va vous le sélectionner. Dans le Treeview, nous pouvons l'ouvrir davantage en cliquant sur le signe plus, qui affichera toutes les collections "enfants" correspondant à l'activité. L'un d'entre eux est dénommé Activités. Ouvrez-le et vous devriez voir que l'activité y est marquée en gris.

La couleur grise doit vous indiquer qu'il n'est pas effectivement défini là, mais que c'est simplement un lien.

Ce glisser-déplacer est possible à partir de la plupart des fenêtres dans BowTieXP : vous pouvez glisser et déplacer dans le Treeview, du Treeview au diagramme, de l'aperçu de la liste au diagramme, etc. L'aperçu de la liste est particulièrement utile pour affecter des liens : cliquez sur l'activité contenue dans le Treeview et l'aperçu montrera toutes les activités définies.

3.10.3.2. Ecran d'Affectation de Liens

Pendant que vous êtes dans le Treeview, nous vous présenterons l'autre façon d'affecter des liens. Faites un clic droit sur la collection d'activités sous le contrôle et sélectionnez l'option "attribuez des liens". Cela vous fera apparaître l'écran d'affectation de liens, comme indiqué dans la Figure 17 - L'écran d'affectation de liens présentant des données hiérarchiques.

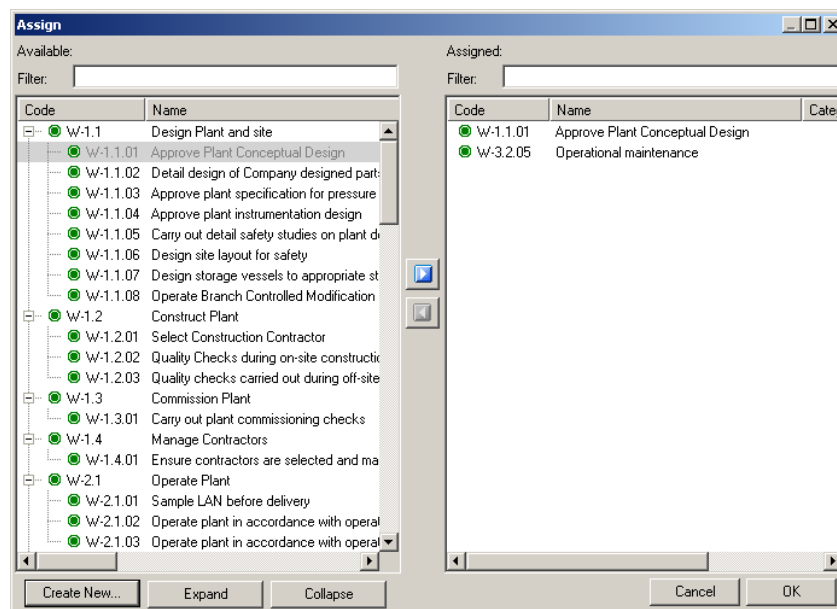


Figure 17 - L'écran d'affectation de liens présentant des données hiérarchiques

Le côté gauche de cet écran présente toutes les entités qui peuvent être reliées au contrôle. Le côté droit présente toutes les entités qui sont déjà affectées. Pour déplacer des éléments d'un côté à l'autre, vous pouvez les sélectionner et appuyez sur l'icône de flèche pertinente entre les deux moitiés de l'écran. Vous pouvez aussi déplacer les éléments par glisser-déplacer entre les deux moitiés.

Notez que les éléments qui sont en gris ont été affectés/déplacés vers le côté droit.

Notez également que vous pouvez filtrer les éléments indiquant en saisissant des informations dans les filtres. Vous pouvez aussi trier chaque colonne en cliquant sur les entêtes.

Vous pouvez par ailleurs créer un Nouvel élément en cliquant sur le bouton Créer Nouveau. Cela vous permettra d'ajouter un Nouvel élément à l'élément actuellement sélectionné dans le panneau de gauche.

Quand vous affectez des liens de documents et des activités, vous utilisez l'écran décrit ci-dessus, en raison de la nature hiérarchique de ces éléments. Pour des données plates, comme par ex. des systèmes, le dialogue apparaît légèrement différent, et peut être vu ci-dessous dans Figure 18 - L'écran des liens affectés présentant des données plates.

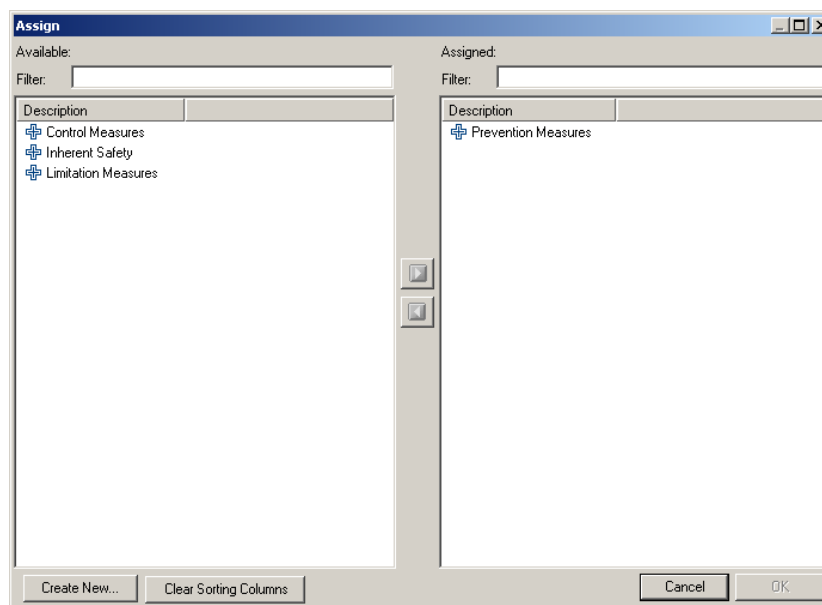


Figure 18 - L'écran des liens affectés présentant des données plates

Une chose à noter est que les éléments affectés maintenant ne sont pas affichés en gris sur le côté gauche, mais sont supprimés et uniquement visibles sur le côté droit.

3.10.3.3. Suppression des Éléments Raccordables

Notez que quand vous supprimez un élément qui a été utilisé, vous verrez un menu déroulant similaire à celui que vous voyez quand vous supprimez un élément d'un tableau de consultation (Voir Figure 15 - Supprimer une valeur de table de consultation en page 19): Vous avez le droit de sélectionner une valeur de remplacement en option.

3.10.3.4. Aperçu des Éléments Raccordables

Dans BowTieXP, vous trouverez les entités raccordables suivantes : Notez que tous les objets sont décrits de manière complète dans le manuel de référence.

Type raccordable	d'entité	Description/Utilisation
Activité		Décrive plus haut. Les activités sont raccordées à des contrôles.
Systeme		Les systèmes sont raccordés à des contrôles. Ils sont utilisés dans différentes formes de classifications des contrôles. Une utilisation courantes consiste à identifier les différents systèmes de contrôle présents dans votre organisation et s'en servir pour y catégoriser vos contrôles, sur un axe différent, puis les types de contrôles.
Compétence		Puisque vous pouvez affecter/raccorder des systèmes multiples à des contrôles, cela permet de faire différentes classifications. Les compétences sont des compétences définies dont doivent

	disposer les personnes exerçant des activités afin de les accomplir correctement / d'être autorisés à les accomplir.
Produit	Pensez en termes d'années d'expérience pertinente, de formations sur différentes substances dangereuses, de compétences en lutte contre l'incendie, de possession des licences adéquates, mais aussi de langue parlée commune avec par ex. un superviseur. Les Produits sont utilisés pour modéliser le flux d'informations dans vos activités. Ils sont définis de manière centralisée et ensuite utilisés de deux façons distincte, en l'occurrence comme entrées et sorties des activités. Les entrées sont les éléments dont votre organisation a besoin pour exercer une activité. Elles contiennent des informations telles que : Comment les gens savent ce qui doit être fait ? Comment les gens savent quand cela doit être fait ? Comment les gens savent comment cela doit être fait ? En guise d'exemples d'entrées, on peut citer les différents permis et ordres de travail. Les sorties sont les éléments dont votre organisation se sert pour vérifier si une activité est effectuée. Elles contiennent des informations telles que : Comment vous pouvez vérifier si une activité est accomplie. Comment vous pouvez vérifier si une activité est accomplie correctement.
Lien de Document	Les Liens de Documents sont des références à une documentation externe qui peut être ajoutée à différents éléments dans le fichier de cas. Comme toutes les entités fiables, ils sont définis de manière centrale ensuite référencés à partir d'autres éléments sous la forme de liens. On peut établir une liaison avec un Lien de Documents à partir de Dangers, Menaces, Conséquences, Contrôles, Facteurs d'escalade, activités et produits.
Facteur de risque opérationnel	<u>Remarque : Cette fonctionnalité est uniquement de niveau avancé</u> Les facteurs de risque opérationnel sont utilisés pour spécifier certaines dimensions des opérations qui doivent être pris en considération séparément dans des matrices Soob de l'opération en tant que tout, par exemple des équipements critiques et les conditions météorologiques. Voir le manuel de référence pour plus de détails.
Opération	<u>Remarque : Cette fonctionnalité est uniquement de niveau avancé</u> Une opération dans BowTieXP sert à décrire une opération spécifique qui peut avoir lieu dans votre organisation et qui devrait être présente sur la matrice Soob. Voir le manuel de référence pour plus de détails.

3.10.4. Liens de Retour et Liens de Retour de Propriété

Quand une activité est référencée sur un contrôle, par exemple, il y a une flèche virtuelle qui pointe du contrôle vers l'emplacement dans le Treeview où l'activité est définie. Le chiffre ci-dessous le démontre. Il présente une partie d'un diagramme Bow-tie. Sous chaque contrôle sont mentionnées les activités affectées à ce contrôle.

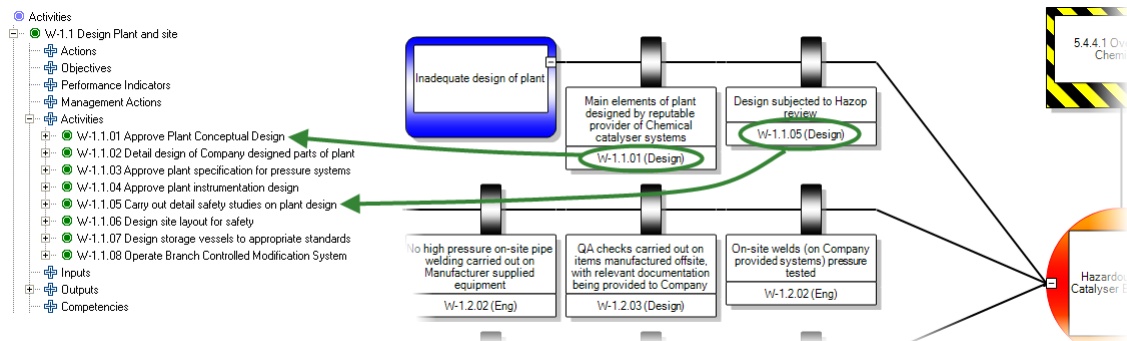


Figure 19 - Treeview et Diagramme, Explication des Liens

Cette flèche est appelée le lien. Nous pouvons aussi suivre cette flèche dans le sens *inverse*, de l'activité vers *tous* les contrôles où il est utilisé. C'est ce qu'on appelle les liens de retour (backlink).

Un concept similaire s'applique aux valeurs du tableau de consultation.

Pour chaque entité raccordable et chaque valeur du tableau de consultation, nous pouvons décrire où elles sont utilisées en affichant leurs liens de retour.

Pour ce faire, effectuez un clic droit sur l'élément pour lequel vous voulez voir où il est référencé, et sélectionnez l'option dans le menu contextuel appelé "Afficher les Liens de Retour" ou "Afficher les Liens de Retour de Propriété". L'aperçu de la liste affichera les liens de retour et indiquera qu'elle procède ainsi.

4

Assistance

4.1. Bureau d'assistance (helpdesk) de BowTieXP

Pour les utilisateurs qui ont acheté BowTieXP avec assistance et maintenance, un bureau d'assistance est disponible. Ce bureau d'assistance aide les gens qui ont des questions techniques et d'utilisation sur BowTieXP, comment l'installer et s'en servir de manière optimale.

Vous pouvez joindre le bureau d'assistance BowTieXP par e-mail sur support@bowtiexp.com ou par téléphone au +31 (0) 88 1001 350.

Veuillez vous référer à <http://www.bowtiexp.com> pour obtenir notre Brochure d'Assistance & Maintenance BowTieXP. Elle explique ce que les clients reçoivent quand ils achètent l'assistance et la maintenance.