



# EPIDEMIA

## ZARZĄDZANIE KRYZYSOWE

symulacyjna gra decyzyjna

Na terenie województwa wielkopolskiego, w pobliżu Poznania oraz w samym mieście, pojawiają się pojedyncze ogniska zachorowań na gripę spowodowaną zmutowanym wirusem AH1N1. Z czasem liczba chorujących zwiększa się w sposób niekontrolowany, co grozi wybuchem epidemii na skalę całego województwa. W rezultacie zaczyna brakować miejsc w szpitalach oraz odpowiednich leków. Władze wszystkich szczebli podejmują niezbędne kroki, aby zminimalizować skutki panującej choroby, w tym zarządzają kwarantannę chorych, realizują odpowiednią politykę informacyjną, koordynują otrzymywane informacje oraz zarządzają dostępnymi siłami i środkami, przeciwdziałając epidemii.

## CECHY SZKOLENIA

zróżnicowanie wariantów zakończenia i przebiegu gry zależne od decyzji podjętych przez członków zespołów zarządzania kryzysowego

dynamiczna wizualizacja przebiegu rozgrywki

zarządzanie dostępnymi siłami i środkami województwa, powiatów oraz gmin zgodnie z ich przeznaczeniem

uwzględnienie wpływu epidemii na funkcjonowanie obiektów (m.in. ograniczenie swobód obywatelskich, uwzględnienie śmiertelności ludzi, straty w hodowlach, zamknięcie dużych zakładów pracy)

zwiększenie poziomu trudności rozgrywki poprzez wprowadzenie szeregu zdarzeń i problemów pobocznych

tworzenie szczegółowych raportów z przebiegu szkolenia oraz ocena uczestnika, która uwzględnia poziom zgodności jego postępowania z obowiązującymi procedurami i planami

ocena skuteczności rozgrywki

W grze „Epidemia” gracze wcielają się w role **Wojewódzkiego Zespołu Zarządzania Kryzysowego, trzech zespołów miejskich oraz dwóch zespołów gminnych** z terenu województwa wielkopolskiego. Grający mają za zadanie rozwiązać ponad **220 problemów** poprzez podjęcie trafnej decyzji i w konsekwencji wybór odpowiedniej opcji postępowania.

## CECHY GRY

2-godzinna emocjonująca rozgrywka

3 epizody obrazujące różne etapy zarządzania kryzysowego (stan zagrożenia, epidemii i klęski żywiołowej)

ponad 100 obiektów o różnym przeznaczeniu (np. miejsca użyteczności publicznej, zakłady pracy, szpitale, punkty informacyjne)

6 unikatowych ról do odegrania charakteryzujących się odmiennymi kompetencjami i możliwościami działania

ponad 220 problemów do rozwiązania w ramach całej rozgrywki

30 niezależnych wątków fabularnych składających się z ponad 300 różnych zdarzeń informacyjnych



**ITTI Sp. z o.o.**

ul. Rubież 46  
61-612 Poznań

Tel. (61) 622 69 85  
Fax. (61) 622 69 73

[www.proceed.itti.com.pl](http://www.proceed.itti.com.pl)  
[proceed@itti.com.pl](mailto:proceed@itti.com.pl)

## Przykładowe problemy decyzyjne do rozwiązania:

odpowiednie **zorganizowanie kwarantanny** lub izolacji osób zarażonych wirusem,

**ograniczenie dostępu lub zamknięcie** lokalizacji o podwyższonym zagrożeniu rozprzestrzenianiem się wirusa (np. zakłady pracy lub miejsca publiczne),

niedopuszczenie do **buntu ludności** przebywającej na terenie o podwyższonym stanie zagrożenia epidemiologicznego.

### Podstawa działania:

wojewódzkie, powiatowe i gminne plany zarządzania kryzysowego

Ustawa z dnia 5 grudnia 2008 r. o zapobieganiu oraz zwalczaniu zakażeń i chorób zakaźnych u ludzi, Dz.U. 2008 nr 234 poz. 1570 z późn. zm.

Ustawa z dnia 26 kwietnia 2007 r. o zarządzaniu kryzysowym, Dz.U. z 2007 nr 89 poz. 590 z późn. zm.

Ustawa z dnia 11 marca 2004 r. o ochronie zdrowia zwierząt oraz zwalczaniu chorób zakaźnych zwierząt, Dz.U. 2004 nr 69 poz. 625 z późn. zm.

Ustawa z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie powiatowym, Dz.U. 2001 nr 142 poz. 1592 z późn. zm.

Ustawa z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym, Dz.U. 1990 nr 16 poz. 95 z późn. zm.

Ustawa z dnia 31 stycznia 1959 r. o zmianie ustawy o cmentarzach i chowaniu zmarłych, Dz.U. 1997 nr 126 poz. 805 z późn. zm.