

BOOK 2019



Les présentations des projets en vidéo sur : cotesdarmor.fr/numerique

Retrouvez l'ensemble des données de ce book sur datarmor.cotesdarmor.fr

CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE EN CÔTES D'ARMOR

APPEL À PROJETS NUMÉRIQUES

Mission numérique
Département des Côtes d'Armor
9 place du Général de Gaulle
CS 42371
22023 Saint-Brieuc cedex 1

Département Infos Services
02 96 62 62 22

cotesdarmor.fr  

Côtes d'Armor
le Département 

cotesdarmor.fr  

Côtes d'Armor
le Département 

ÉDITO



© G. Sallou

La transition numérique des Côtes d'Armor constitue un enjeu incontournable d'attractivité du territoire et de qualité de vie.

L'engagement qui est le nôtre au Conseil départemental des Côtes d'Armor relève d'une ambition très forte pour que le numérique soit une réalité positive sur l'ensemble du territoire costarmoricain. Des défis importants s'ouvrent à nous pour réussir cette transition, notamment la poursuite du développement du réseau très haut débit sur l'ensemble du territoire porté par Mégalis et cofinancé par le Département des Côtes d'Armor à hauteur de 60 millions d'euros d'ici 2026. En soutenant le déploiement du réseau de fibre optique, nous posons les bases du développement des usages du numérique. Ces notions, indissociables, sont à appréhender ensemble. C'est pourquoi, au-delà de nos investissements, nous nous mobilisons pour rapprocher les acteurs, créer des projets dans des domaines aussi variés que le tourisme, les solidarités, l'éducation.

Nous avons ainsi organisé du 14 octobre au 6 décembre 2019 dernier un appel à projets pour un « numérique profitant à tous les Costarmoricains dans leur vie quotidienne » doté d'un financement de 50 000 €.

Je vous laisse le soin de découvrir ces projets dont vous trouverez une présentation dans ce document.

Alain Cadec

Président du Département
des Côtes d'Armor



Les nouvelles technologies doivent nous permettre de faire progresser notre qualité de vie, sur le plan professionnel comme sur le plan personnel. Ce champ des possibles que le numérique ouvre en permanence, nous voulons l'aborder avec chacun et construire, par la créativité et la précaution, un environnement dans lequel nous avons tous, élus, agents, porteurs de projets, un rôle à jouer.

C'est pourquoi nous avons lancé à l'automne 2019, un appel à projets pour lequel 38 projets, issus de l'ensemble des territoires, ont été présentés. Au regard de différents critères, 19 projets ont été retenus, démontrant au passage le dynamisme des usages numériques en Côtes d'Armor ! Le 12 décembre 2019, les lauréats se sont rencontrés à Saint-Brieuc et ont reçu leur prix. Les échanges et les rencontres ont été riches et ont permis à chacun de présenter son projet dans le réseau.

Ce document témoigne donc de cette démarche et de cette construction en cours du numérique en Côtes d'Armor. Puisse-t-il demain, participer à inspirer de nouvelles initiatives.



© T. Jeandot

Eugène Caro

Conseiller départemental
délégué au numérique

L'Appel À Projets (AAP) pour un numérique profitant à tous les costarmorcains dans leur quotidien

L'AAP 2019 est une action inscrite dans le cadre de la démarche
« **CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE EN CÔTES D'ARMOR** »

« **Dynamiser le numérique sur le territoire** » constitue un des axes de la nouvelle Politique Numérique votée lors du Budget 2019 par le Conseil départemental.

L'appel à projets 2019 vise à « booster » l'éclosion de projets numériques sur le territoire pour un Numérique pour tous, facilitant la vie quotidienne de chacun.

C'est un appel à projet :

- **Ouvert**, de nombreux types de projets peuvent être accompagnés :
 - Création et Aménagement de lieux numériques,
 - Mise à disposition de nouveaux services à la population par la réutilisation de données notamment ouvertes (Open Data),
 - Construction de contenus pour les services de wifi territorial (à la suite du programme de la Commission européenne WIFI for Europe),
 - Animation de la mise en réseau d'acteurs du numérique,
 - Création d'outils de communication,
 - Réalisation d'actions de sensibilisation et d'appropriation sous la forme de manifestations vers différents publics (jeunes, seniors...),
- **Simple**, le dossier de candidature comprend :
 - un document court de 4 pages de présentation avec des éléments financiers (budget, mode de financement, pérennité de fonctionnement),
 - une vidéo de 2 min.,
 - un courrier mentionnant le soutien moral et/ou financier d'une commune et/ou d'une intercommunalité

Les projets

Ils sont portés par des collectivités, associations ou autres structures publiques ou privées, les projets devaient répondre à 4 critères pour être lauréats :

- être innovants : les projets sont novateurs pour le territoire,
- aboutir à ce que le numérique profite à tous dans la vie quotidienne : les projets sont concrets et renforcent l'accès des habitants à des services sur les territoires,
- s'appuyer sur les potentialités d'usages du numérique : les projets sont mis en œuvre à partir de différents types de lieux (espaces publics numériques, tiers-lieux, fablab...), de ressources (data, sites internet) et d'outils numériques... Au-delà des acteurs numériques, les projets peuvent aussi être portés par tous les acteurs d'un territoire, dans leur diversité,
- s'inscrire dans la stratégie numérique et être au service de l'intérêt général d'un territoire : les projets prennent en compte le lien aux usagers, ont une dimension collective et recueillent le soutien moral et/ou financier d'une collectivité territoriale.

19 PROJETS
RETENUS

38
PROJETS
CANDIDATS
SUR
22
COMMUNES

SUBVENTIONS
de 1 000 €
à 4 000 €

DOTATION
2019 50 000 €

35 000 €
Investissement

15 000 €
Fonctionnement

5
PROJETS
PRIMÉS



La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Collectif Lannion Libre en fête 2020

Nature du projet

Libre en fête est un événement gratuit et familial organisé tous les 2 ans visant à faire découvrir le logiciel libre, le patrimoine numérique, les nouveaux usages au plus grand nombre.

L'événement permet d'identifier les associations du territoire liées au numérique.

Public et territoire visés

Tout public. "Une fête du numérique pour les non geeks".
Trégor et ensemble du Département.

Retour attendu auprès des usagers

C'est une fête du numérique où petits et grands, familles et geeks doivent pouvoir y trouver leur compte à travers des animations et des conférences. Suite aux éditions 2016 et 2018, les gens ont découvert les espaces de créations (fablab, coworking ...) et les inscriptions aux associations proposant des cours de découverte du numérique ont progressé.

Retour attendu sur le territoire

Le but est de faire découvrir le numérique au-delà du territoire lannionnais à l'échelle départementale.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Morgan Richomme

Courriel : morgan.richomme@gmail.com

Tél : 06 37 75 33 26

Site internet : <https://www.lannion-tregor.com>

Chiffre clé

Manifestation initiée en 2001 à l'échelle nationale.

Activités de la structure

Initiée et coordonnée par l'April, l'initiative Libre en Fête célébrera son 19^e anniversaire en 2020. Des événements de découverte des Logiciels Libres et du Libre en général sont proposés partout en France, dans une dynamique conviviale et festive.

La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Canihuel Projet numérique Canihuel 2020 Tiers-lieu

Nature du projet

Le projet prévoit l'acquisition d'équipements et la réalisation de formations.

Public et territoire visés

Tout public.
Commune et intercommunalité.

Retour attendu auprès des usagers

Pour les usagers, le projet favorise l'autonomisation, l'accroissement des compétences, la fierté de soi. Il évite les exclusions et permet de fédérer et partager.

Retour attendu sur le territoire

Pour le territoire, le projet développe l'utilisation du haut Débit par la population.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : mairie de Canihuel

Courriel : mairie.canihuel@wanadoo.fr

Tél : 02 96 29 52 07

Site internet : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Canihuel>

Chiffre clé

355 habitants.

Activités de la structure

Commune.





La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Fréhel

Ateliers numériques à Fréhel

Nature du projet

Pour offrir aux petits et grands un parcours de découvertes ludiques mêlant culture et technologies, la cybercommune de Fréhel doit s'équiper de matériel pour mener des actions de sensibilisation et d'appropriation du numérique (tablettes, Apple pencil, livre en réalité augmentée, carte Apple et Play store, disques durs, casque de réalité augmentée et PC gamer, Point Hotspot Wifi dans le bourg).

Public et territoire visés

L'ensemble du public fréhélois va bénéficier par le biais de la cybercommune de Fréhel d'un accès à ces nouvelles technologies. Des animations spécifiques seront mises en place auprès des scolaires et des résidents de l'EHPAD.

Retour attendu auprès des usagers

Ces outils vont permettre à la population d'acquiescer plus d'autonomie, les sensibiliser, les familiariser aux innovations numériques, leur offrir une ouverture culturelle et inciter une curiosité sur l'outil numérique.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet va permettre une ouverture culturelle pour l'ensemble de la population grâce au numérique. L'éloignement géographique de la commune de Fréhel par rapport à certaines institutions peut être amélioré par cet espace numérique.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Anne Oléron

Courriel : abbayefrehel@orange.fr

Tél : 02 96 41 51 12

Site internet : <http://www.frehel.info>

Chiffres clés

Créé en 2002, l'Espace public numérique a accueilli 738 utilisateurs en 2018. Fréhel adhère au label Ville Internet.

Activités de la structure

- Mise à disposition de matériel informatique,
- Espace public numérique pour un accompagnement dans les démarches administratives en ligne,
- Formation sur ordinateur ou tablette,
- Cours personnalisé sur rendez-vous,
- Espace de coworking, avec accès internet illimité à prix attractif. Gratuit pour les demandeurs d'emploi.

La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Landéhen

La technologie et les outils numériques au service de la population

Nature du projet

Le projet permet le développement de l'information au moyen des nouvelles technologies de l'information et de la Communication : implantation d'un journal électronique, évolution et développement du Site Internet, utilisation des réseaux sociaux, de la messagerie téléphonique et de faire connaître les nouveaux outils numériques.

Public et territoire visés

La population de Landéhen.

Commune.

Retour attendu auprès des usagers

Le public aura accès à de nouveaux outils numériques et pourra avoir un meilleur accès à l'information communale grâce à un gain de temps et à une facilité de l'accès à une information récente. Le projet s'accompagnera d'une aide à l'e-administration, d'une dédramatisation du numérique auprès de certains publics et d'ateliers d'apprentissage aux nouveaux outils numériques.

Retour attendu sur le territoire

Le projet numérique globale de la commune renforcera l'attractivité de la commune en faisant connaître la vie associative, les festivités, l'actualité et les services de la commune et facilitera l'investissement personnel puis collectif dans les projets.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : mairie de Landéhen

Courriel : mairiedelandehen@wanadoo.fr

Tél : 02 96 30 03 21

Site internet : <http://www.landehen.fr>

Chiffre clé

1 415 habitants.

Activités de la structure

Commune.





La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Plélan-le-Petit

Création d'un pôle Numérique

Nature du projet

Pour répondre aux diverses demandes des administrés, la mairie de Plélan le Petit a souhaité créer un nouveau service dit « d'aide aux démarches administratives en ligne ». Des cours d'informatiques hebdomadaires sont organisés pour initier les administrés à l'outil numérique.

Public et territoire visés

Tout public.
Commune et alentours.

Retour attendu auprès des usagers

Les formations ainsi assurées vont permettre aux habitants de devenir plus indépendants et autonome et ainsi ne plus être considérés comme « les exclus du numérique ».

Retour attendu sur le territoire

Ce projet permet de désenclaver une partie de la population qui se sent actuellement exclue de l'usage numérique. Des personnes des communes alentours sont également accueillies pour suivre des formations.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Cécile GUILLOUËT, Secrétaire Générale

Courriel : mairie@plelanlepetit.fr

Tél : 02 96 27 60 38

Site internet : <https://www.mairie-plelanlepetit.com>

Chiffre clé

1 939 habitants.

Activités de la structure

Commune.

La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Plélo

Renforcement de l'offre pour réduire la fracture numérique

Nature du projet

Équipement d'une borne numérique dans un espace dédié à la mairie.

Public et territoire visés

Administrés ayant du mal à accéder à internet ou à maîtriser les outils numériques.
Commune de Plélo.

Retour attendu auprès des usagers

L'offre proposée intervient en complément de celle du Médiacentre de Chatelaudren. Beaucoup d'administrations utilisent l'adresse mail comme point de communication. Ne pas avoir d'adresse mail devient un facteur d'exclusion. L'objectif du gouvernement est de parvenir à 100 % de services publics dématérialisés en 2022, la tâche est immense. 1 français sur 5 aurait des difficultés d'utilisation selon le gouvernement.

Retour attendu sur le territoire

Des études montrent la corrélation entre isolement et fracture numérique. Moins il y a de relations sociales après une perte d'emploi, par exemple, plus l'appropriation numérique est difficile. Il faut aussi tenir compte des zones blanches en milieu rural. Plélo est concernée par ces zones blanches.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Marie-Laure GORIEU

Courriel : mairie@plelo.fr

Tél : 02 96 79 53 55

Site internet : <http://www.plelo.fr>

Chiffre clé

3 289 habitants.

Activités de la structure

Commune.





La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

MJC du Plateau

Atelier de partage des compétences numériques encadré par un animateur multimédia

Nature du projet

Le projet doit permettre l'animation d'un temps convivial d'entraide autour du numérique pour proposer une alternative sociale en luttant contre la fracture numérique et des interventions de professionnels dans le domaine du numérique (Big Data, algorithmes) dans le cadre de veillées débats à destination des jeunes du pôle jeunesse et des participants du café d'entraide numérique.

Animation d'un espace d'entraide autour des pratiques du numérique dans un esprit de convivialité et de partage. Il s'agit de lutter contre la fracture numérique tout en proposant une alternative à l'enseignement descendant. Ce rendez-vous hebdomadaire serait prolongé par des veillées trimestrielles avec intervention de professionnels du numérique dans un esprit intergénérationnel..

Public et territoire visés

Toutes personnes éloignées de la culture numérique.

Territoire de réalisation Quartier Est de Saint-Brieuc Quartier Politique de la Ville.

Retour attendu auprès des usagers

La création d'un lieu de rencontre social autour du numérique sur le quartier est une réponse à la problématique de l'exclusion numérique et représente une innovation pour le territoire. Il permet d'être en lien avec le développement de société numérique. En réduisant la fracture numérique, il permet aux personnes de démystifier son usage et de développer des compétences.

Favoriser l'autonomie ainsi que l'appropriation des outils numériques. En réduisant la fracture numérique, il permet aux personnes de démystifier son usage et de développer des compétences, il permet l'accès à une société où le tout numérique se développe.

Retour attendu sur le territoire

Il répond à un besoin identifié de réduction de la fracture numérique.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Catherine Le Grand

Courriel : direction.mjcduplateau@gmail.com

Tél : 06 16 85 08 05

Site internet : <http://www.mjcduplateau.fr>

Chiffre clé

45331 habitants.

Activités de la structure

La MJC du Plateau propose de multiples actions et activités qui ont toutes en commun de mettre en valeur les compétences de chacun·e et les capacités à faire ensemble.

La connaissance et l'appropriation du numérique par la population

Commune de Bon-Repos-sur-Blavet

Fracture numérique et développement durable en zone rurale

Nature du projet

Le projet vise à équiper les 3 mairies de la commune et l'Ehpad avec des ordinateurs portables reconditionnés et équipés du système d'exploitation libre Emmabuntus 3 et proposer des formations gratuites.

Public et territoire visés

Les personnes âgées de la commune, les personnes sans accès internet / sans numérique à leur domicile.

Commune nouvelle de Bon-Repos-Sur-Blavet (Laniscat, Saint-Gelven, Perret).

Retour attendu auprès des usagers

Les personnes âgées sont au cœur du projet qui doit leur apporter des solutions dans des recherches d'information, des démarches... De plus, le numérique doit trouver sa place dans les préoccupations environnementales et ce projet offre des perspectives intéressantes sur ce thème.

Retour attendu sur le territoire

Il a pour ambition d'atténuer la fracture numérique plus importante dans les zones rurales du Département.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Jean-Robert Laot

Courriel : jlaot2@gmail.com

Tél : 06 30 83 73 67

Site internet : <https://www.bonrepossurblavet.bzh>

Chiffre clé

1271 habitants.

Activités de la structure

Commune.

DÉPARTEMENT DES CÔTES D'ARMOR



Téléphone : 02 96 36 96 00

Courriel : mairie.bonrepossurblavet@orange.fr



L'apprentissage du numérique par la fabrication

Association Fablab Armorlab Lanvallay Fablab Armorlab

Nature du projet

- Le Fablab est un tiers lieu ouvert à la création et à l'innovation pour tous.
- Des outils de création numérique tels que les imprimantes 3D, scanner 3D, découpeuses et graveuses laser, fraiseuses CNC (Commande Numérique par Calculateur) sont mis à disposition.
- Le GreenLab représente un dispositif de collecte et de transformation de matières premières (plastique, marc de café, carton).
- Le HandyLab offre un service personnalisé lié au handicap.
- Le Médialab est un espace de création audio-visuelle dans lequel est mis à disposition du matériel de prise de vue professionnel, des solutions de montage et de prise de son.
- De la création musicale Assisté par Ordinateur.

Public et territoire visés

Tous publics y compris les PMR (Personnes à Mobilité Réduite) et les personnes âgées.
Dinan Agglomération, Lanvallay.

Retour attendu auprès des usagers

La présence de ce Fablab sur le territoire a permis non seulement de créer un lieu de rencontre, d'échange et de partage des savoirs et savoir-faire transgénérationnel, mais aussi d'apporter plus d'autonomie pour les PMR et personnes âgées, de réduire l'impact écologique et de créer des emplois.

L'accompagnement ainsi que la sensibilisation qui sont proposés permet de réduire la fracture électronique et l'illectronisme (accès aux droits numériques), permettent aux usagers une appropriation des outils de fabrication numérique.

Retour attendu sur le territoire

Sur le territoire de Dinan Agglomération, et notamment sur les communes proches de Dinan, cette offre de service avec accompagnement unique est favorable au développement de la cohésion sociale du territoire, à la vie associative et culturelle locale et renforce le tissu économique local.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Marcel Fily

Courriel : mfily22@gmail.com

Tél : 06 80 14 55 04

Site internet : <https://www.armorlab.fr>

Chiffres clés

Créée le 23 avril 2018, en relation avec les employeurs du territoire de Dinan et du département.

25 adhérents actifs.

Activités de la structure

- Offrir au public du lieu, des outils de fabrication numérique,
- Favoriser la transmission et les échanges de savoir-faire et de connaissances,
- Promouvoir l'usage et les contributions à l'informatique,
- Proposer aux entreprises locales, associations et institutions des services favorisant leur développement,
- Promouvoir les actions visant à la gestion durable des déchets.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Fablab de Lannion Acquisition brodeuse

Nature du projet

Il s'agit d'acquérir un nouvel équipement (une brodeuse numérique) et de réaliser une animation autour du nouvel équipement.

Public et territoire visés

L'association est basée à Lannion et s'adresse en premier lieu aux habitants du Trégor. Mais de nombreux membres viennent de plus loin (Guingamp, Paimpol, Morlaix...).

Retour attendu auprès des usagers

Le nouvel outil offre des capacités de brochage au plus grand nombre et permet de réaliser des actions d'éducation populaire dans la continuité de celles déjà existantes (ateliers de Noël, organisation de Libre en Fête).

Retour attendu sur le territoire

La nouvelle machine peut permettre d'attirer de nouvelles personnes du territoire et au-delà, de faire mieux connaître les activités d'un artisan brodeur membre du territoire.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Morgan Richomme

Courriel : morgan.richomme@gmail.com

Tél : 06 37 75 33 26

Site internet : <http://www.fablab-lannion.org>

Chiffre clé

Créé en 2012, le Fablab de Lannion est le plus ancien Fablab du département.

Activités de la structure

Le Fablab de Lannion met à disposition du public et des professionnels, un ensemble de machines de création numérique allant de l'imprimante 3D à la découpeuse laser ou plasma. Le Fablab de Lannion anime la communauté de makers du Trégor, guide les utilisateurs des ateliers, mais réalise aussi des projets plus conséquents (objets connectés, réseau LoRa communautaire, Kart électrique, découpeuse plasma, imprimantes 3D, outils, découpeuse laser...)





L'apprentissage du numérique par la fabrication

LabFab de La Volumerie - Broons

Equipement d'un fablab

Nature du projet

L'acquisition de nouvelles machines (découpeuse laser, Kit arduino, raspberry...) va permettre la création, la mise en place d'ateliers, d'augmenter la fréquentation et être plus innovant.

Public et territoire visés

Tout public intéressé sans conditions de ressources et de localisation géographique, associations, TPE, scolaires.
Département.

Retour attendu auprès des usagers

La mise à disposition d'outils numériques et de savoir-faire va permettre aux usagers d'avoir une réelle satisfaction de faire soi-même, une autonomisation, des découvertes de nouveaux usages via la réalisation de divers objets.

Retour attendu sur le territoire

Cette offre de service va permettre à l'échelle du département de nouer des partenariats avec des institutions publiques, de faciliter l'accès pour tous, d'accompagner et de former à des usages d'outils artisanaux et numériques.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Kevin Lemétayer

Courriel : labfab@lavolumerie.fr

Tél : 07 81 53 13 49

Site internet : <https://www.facebook.com/LabVolumerie>

Chiffres clés

Créé en octobre 2019.

17 adhérents.

Activités de la structure

Dans l'esprit des FabLabs, Le LabFab de La Volumerie est un lieu de rencontre et de création, ouvert à tous et permettant le croisement des savoir-faire.
Atelier de création et laboratoire d'expériences.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Les petits débrouillards

La Caravane numérique (séances d'animation au numérique)

Nature du projet

La maîtrise du numérique conditionne bien souvent l'intégration sociale et l'accès aux droits. Mais il est également l'«espace» de nouvelles pratiques culturelles. Le projet vise à proposer des actions permettant l'acquisition d'une culture élémentaire du numérique par la pratique d'activités de nature culturelle et créative, portant une image positive et émancipatrice des outils informatiques. Les bénéficiaires du projet se forgeront une culture élémentaire en informatique leur permettant d'être autonomes dans leur pratiques numériques, qu'elles concernent leurs démarches administratives ou professionnelles, leurs activités culturelles et de loisirs.

Public et territoire visés

Habitants de St-Brieuc Armor Agglomération, à partir de 9 ans.

Retour attendu auprès des usagers

En visant l'acquisition d'une connaissance de fond sur le fonctionnement des outils et services numériques, le projet permet aux participants de développer leur autonomie dans leurs pratiques numériques quotidiennes ainsi que leurs développements. L'autonomie acquise par les participants grâce à une connaissance élémentaire du numérique leur permettra de s'émanciper des approches mimétiques qu'ils en ont, pour développer librement des pratiques et usages répondant à leurs propres besoins.

Retour attendu sur le territoire

En plus des objectifs d'autonomisation et d'émancipation des pratiques des habitants, le projet comporte une dimension d'animation culturelle de l'espace public.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Romain Sabardin

Courriel : r.sabardin@lespetitsdebrouillards.org

Tél : 02 96 68 64 29

Site internet : <https://www.lespetitsdebrouillardsgrandouest.org>

Chiffre clé

Créé en 2014.

Activités de la structure

L'objectif des Petits Débrouillards est de développer l'intérêt pour les questions scientifiques et techniques et permettre d'acquérir une culture scientifique nécessaire à la formation de citoyens actifs, capables d'opinions réfléchies et portant un regard curieux et informé sur le monde.





L'apprentissage du numérique par la fabrication

Ploubaz 3D Ploubazlanec

Réparation d'objet par une imprimante 3D

Nature du projet

Une association en milieu rural va être créée pour favoriser la réparation d'objets par le scan ou la conception d'objets en 3D suivi d'une impression 3D.

Public et territoire visés

Tout âge.
Trégor-Goélo.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet simplifie la chaîne de réparation à un tarif attractif dans un milieu rural. Il change les habitudes de consommation vers une attitude plus responsable et permet l'accès à des technologies fiables et avancées.

Retour attendu sur le territoire

Le projet changera le regard des adultes et incitera les jeunes du territoire à approfondir leurs connaissances dans le domaine numérique.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Vincent Jacquenet-Li

Courriel : contact@ploubaz3d.ovh

Tél : 06 75 26 04 01

Site internet : <https://ploubaz3d.ovh>

Chiffre clé

Créée fin 2019.

Activités de la structure

Ploubaz 3D souhaite créer un lieu innovant dans un milieu rural permettant aux adhérents de :

- scanner et imprimer en 3D des pièces abîmées de manière simple et le plus automatisé possible,
- imprimer des pièces en 3D issues d'internet,
- imprimer des pièces en 3D dessinées par les adhérents,
- utiliser du matériel adapté à la réalisation de modèle 3D.

L'association a également pour but de proposer des formations, d'organiser des journées portes ouvertes de démonstration et ou de réparation.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Loudéac Communauté Bretagne Centre

Les ateliers numériques

Nature du projet

Le projet va permettre l'acquisition de tablettes numériques, la formation des intervenants au sein du réseau des bibliothèques à leur usage et la mise en place d'animations et créations de supports d'animation (livrets) à destination du grand public.

Public et territoire visés

Tout public (enfants à partir de 4 ans, adolescents et adultes).
Tous les usagers des 36 bibliothèques et médiathèques du réseau des bibliothèques et toute personne inscrite aux animations proposées. Soit un bassin de population d'environ 52 000 habitants.

Retour attendu auprès des usagers

Les applications font appel à des technologies nouvelles (réalité augmentée...). La mise à disposition de tablettes numériques au sein des bibliothèques et médiathèques permet à tous d'accéder à des outils dont ils ne disposent pas à domicile ou de découvrir des usages différents de cet outil. Les tablettes permettent de faciliter la découverte des outils numériques par tous types de publics grâce à des adaptations simples, intuitives et ludiques.

Retour attendu sur le territoire

L'utilisation de tablettes numériques au sein du réseau des bibliothèques et médiathèques permet de diversifier l'offre culturelle proposée, d'améliorer l'attractivité de notre réseau en changeant l'image conventionnelle des bibliothèques par l'usage de supports de médiation différents, et de valoriser les fonds des différentes bibliothèques et médiathèques.

Statut porteur de projet : Intercommunalité

Porteur de projet : Solenn Le Guern (Animatrice Réseau bibliothèques)
Virginie Languille (Coordinatrice du Réseau bibliothèques)

Courriel : s.leguern@loudeac-communaute.bzh
v.languille@loudeac-communaute.bzh

Tél : Virginie Languille : 02 96 67 45 49
Solenn Le Guern : 02 96 66 14 53

Site internet : <http://www.bibliotheques.loudeac-communaute.bzh>

Chiffres clés

22 bibliothèques et médiathèques raccordées au catalogue commun. Plus de 115 000 documents empruntables, notamment via une navette intercommunale.

Activités de la structure

Le réseau des bibliothèques de Loudéac Communauté Bretagne Centre est composé de 36 structures de lecture publique et propose des animations à destination de tous publics (séances Bébés Lecteurs, Prix ados, Prix des lecteurs adultes, participation à la Nuit de la lecture...)



L'apprentissage du numérique par la fabrication

Centre communal d'action sociale et bibliothèque Saint-Agathon

Du passé vers le futur -Mémoire de son village- Partage entre jeunes et personnes âgées

Nature du projet

Le projet proposé consiste à réaliser un travail sur la numérisation de photos retraçant la vie à Saint-Agathon à travers le temps. Les jeunes de la commune, avec le service accueil multimédias et en lien avec le service jeunesse de l'agglomération, viennent à la rencontre des aînés qui le souhaitent afin de partager un apprentissage de numérisation des albums photos.

Cette action se fait sous l'égide de la médiathèque. Un équipement de 5 tablettes numériques et des clés USB viendront compléter le matériel de l'espace numérique de la médiathèque pour faire le lien auprès des personnes retraitées et partager les photos. L'animatrice multimédia sera chargée de la formation nécessaire auprès des participants. Les jeunes percevront de l'« argent de poche » pour valoriser leur investissement dans la relation avec les personnes âgées et le travail de numérisation des photos.

Public et territoire visés

Jeunes entre 15 et 25 ans et personnes retraitées.

Commune de Saint-Agathon avec possibilité d'étendre sur la périphérie.

Retour attendu auprès des usagers

Le projet va permettre aux aînés de se familiariser avec le numérique sur des supports empreints d'affectif et de faire entrer les jeunes et leurs familles à la médiathèque pour leur faire connaître et utiliser l'espace multimédia à leur disposition.

Retour attendu sur le territoire

Le territoire va bénéficier d'une découverte et de la collecte de faits et de lieux de mémoire et de la réalisation d'expositions.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Marie-Céline Buchy

Courriel : bibliotheque@saintagathon.fr

Tél : 02 96 44 72 53

Site internet : <http://mediatheque.saintagathon.fr>

Chiffre clé

2326 habitants.

Activités de la structure

Un centre communal d'action sociale (CCAS) est, en France, un établissement public administré par un conseil d'administration présidé par le maire de la commune. Il a pour mission d'animer une action générale de prévention et de développement social au sein de la commune en liaison étroite avec les institutions publiques et privées (Wikipédia). La Bibliothèque de Saint-Agathon met à la disposition des lecteurs, petits et grands, 11 000 livres environ en libre accès pour le prêt.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Commune de Lannion Microfolie (Musée numérique)

Nature du projet

Le projet Micro-Folie s'articule autour d'un Musée numérique en collaboration avec 12 établissements culturels nationaux fondateurs. Lannion a choisi son nouvel espace culturel Ste Anne pour accueillir ce musée virtuel. Ce lieu accueillera des particuliers, associations, écoles et des écoles de dessin. Les jeunes et moins jeunes pourront suivre des parcours d'œuvres culturelles de façon ludique ou pas, sur des supports attractifs. En effet, une quinzaine de tablettes, un grand écran de projection et des casques de réalités augmentées permettront de se plonger dans les œuvres des musées français.

Public et territoire visés

Tout public (Fonctionnement quotidien avec les partenaires, fonctionnement événementiel avec les particuliers).

Ville de Lannion.

Retour attendu auprès des usagers

Cette action s'inscrit dans le fonctionnement quotidien de l'espace Ste Anne, ouvert à tous les Lannionnais. Le large public accueilli pourra découvrir ou approfondir ses connaissances de l'art, en autonomie ou encadré par un animateur. Cette action ne s'inscrit pas dans le fait de faire du numérique pour le numérique mais dans le cadre de l'utilisation d'un outil au service de la culture. Cela permet une approche différente du public. De plus, l'animateur recruté aura pour mission d'accompagner les usagers de l'espace Ste Anne à l'utilisation d'ordinateurs déjà présents.

Retour attendu sur le territoire

Toute action portant à faire monter en compétence sa population à l'usage du numérique profite aussi bien à la vie économique que sociale du territoire.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Jean-Philippe Délanda

Courriel : jeanphilippe.delenda@lannion.bzh

Tél : 02 96 46 76 86

Site internet : <https://www.lannion.bzh>

Chiffre clé

19 880 habitants.

Activités de la structure

Commune.





L'apprentissage du numérique par la fabrication

Médiathèque Bégard

Création d'un espace numérique au sein d'un « troisième lieu »

Nature du projet

Le projet consiste en l'implantation au sein d'une médiathèque d'un équipement informatique innovant et profitant à tout public (ordinateurs, imprimantes, tablettes numériques, table tactile numérique, vidéoprojecteurs, consoles de jeux) et mise en place d'un partenariat avec une association locale de formation en informatique.

Public et territoire visés

Tout public.

Commune et réseau de bibliothèques avec Plouaret et Pluzunet.

Retour attendu auprès des usagers

La création d'un lieu de référence et de proximité, central, et lié à d'autres services, permettent notamment le soutien à la recherche d'emploi, l'autoformation, la mise à disposition d'outils permettant l'autonomie et l'aide à l'utilisation de services numériques (démarches en ligne). Il s'agit également d'un lieu de découverte d'outils numériques : proposition de matériels (tablettes, table numérique tactile pour enfants) et de services (ressources en ligne de la bibliothèque départementale, sensibilisation aux problématiques numériques : protection des données, collaboratif...).

Retour attendu sur le territoire

Il n'existe pas d'offre de ce type sur le territoire, ni en ce qui concerne le matériel, ni en ce qui concerne les moyens de médiation. La mise à disposition d'un lieu permet de créer une dynamique collective et inclusive, y compris dans le domaine numérique, de nature à servir de relais aux autres acteurs du territoire : scolaires, services sociaux, entreprises, associations...

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Sabrina Le Blanc

Courriel : mediatheque-begard@orange.fr

Tél : 02 96 45 20 19

Site internet : <https://www.ville-de-begard.fr>

Chiffre clé

4834 habitants.

Activités de la structure

Commune.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Wild Rose Art Rock

Médiation expo arts numériques et ateliers publics



Nature du projet

Le festival Art Rock, pour sa 37ème édition, souhaite donner plus d'ampleur au volet d'actions liées au numérique. Au Musée de Saint-Brieuc aura lieu une exposition gratuite de deux semaines du 26 mai au 7 juin 2020, présentant de nombreuses installations d'arts numériques ainsi que des œuvres, plastiques contemporaines, réalisées par des artistes venus des quatre coins du monde. En parallèle de cette exposition, nous développerons un important projet de médiation autour de la réalité augmentée et des technologies numériques qui se traduira par :

- le développement d'une version numérique d'œuvres plastiques exposées par le biais de la réalité augmentée,
- un nouveau mode de médiation pour accéder à ce deuxième niveau de lecture des œuvres par le prisme d'une tablette ou d'un smartphone,
- par l'organisation de deux ateliers menés par un artiste et un développeur numérique pour apprendre à un public familial (enfants, jeunes ados et leurs parents) à développer leurs propres outils de réalité augmentée,
- l'organisation d'une rencontre en public, dédiée à l'impact des nouvelles technologies numériques sur les industries culturelles et créatives. Destinée à un public adulte, cette rencontre réunira les intervenants cités précédemment ainsi que des personnalités du monde culturel et de la « French Tech Saint-Brieuc Bay ».

Public et territoire visés

Nous visons un public large et hétéroclite, composé des 15 000 visiteurs de l'exposition annuelle du festival Art Rock. Dans ce cadre, nous organiserons des visites guidées pour 60 groupes, dont plus de 1 300 scolaires, des EHPAD et des associations d'insertion. Concernant les deux ateliers, nous visons un public familial pour éveiller l'intérêt des enfants et jeunes adolescents, ainsi que de leurs parents, à la place du numérique dans l'art, et plus largement dans la société de façon ludique et pour autant exigeante.

Saint-Brieuc et visiteurs extérieurs.

Retour attendu auprès des usagers

Très peu de lieux ou d'événements du Département des Côtes d'Armor consacrent une si grande place aux innovations numériques. Les technologies numériques occupent une grande place dans notre vie quotidienne. Par nos actions, nous amènerons le public à se familiariser à l'usage d'une tablette tactile, d'un des réseaux sociaux les plus utilisés (Instagram) et à développer une réflexion sur ces outils et sur leur rapport à l'art. Il est important pour le festival Art Rock d'accompagner le développement de nouvelles technologies dans l'art mais aussi d'améliorer la connaissance que le public a de ces innovations.

Retour attendu sur le territoire

Le festival Art Rock est reconnu nationalement pour être un événement qui promeut les nouvelles technologies à travers l'expression artistique qu'est l'art numérique. Un tel événement est toujours favorable à l'image de son territoire mais aussi pour ses habitants. En effet, il est fréquent que les visiteurs de l'exposition d'Art Rock nous remercient pour nos expositions qui leur font découvrir, au-delà des artistes, des technologies innovantes qu'ils ne soupçonnaient pas d'exister et qu'ils n'auraient pas découvert sans notre exposition.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Carol Meyer

Courriel : carol.meyer@artrock.org

Tél : 06 52 64 91 97

Site internet : <https://www.artrock.org>

Chiffre clé

Créée en 1983.

Activités de la structure

L'association Wild Rose organise chaque année le festival Art Rock à Saint-Brieuc.



L'apprentissage du numérique par la fabrication

Commune de Loudéac Microfolie (Musée numérique)

Nature du projet

Création d'un espace numérique au sein de la Médiathèque de Loudéac.

Public et territoire visés

Adhérents Médiathèque-établissements scolaires. Aucune contrainte à l'accueil des publics si ce n'est la taille de la pièce accueillant le musée numérique.

Commune.

Retour attendu auprès des usagers

Le musée numérique permet à tout un chacun d'accéder gratuitement aux chefs d'œuvre des plus grandes institutions culturelles. Il permet de rendre accessible la culture à des publics qui, pour des motifs financiers ou d'éloignements, ne fréquentent pas les équipements de diffusion culturelle. Accessible à tout public et quel que soit l'âge, le musée numérique veille à ne pas créer de fracture d'usage.

Retour attendu sur le territoire

Le musée numérique permet d'associer de nombreux acteurs culturels du territoire autour de thématiques communes et de créer un lieu de vie culturelle, populaire, propice à la convivialité et l'échange.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Thierry Le Provost

Courriel : t.leprovost@ville-loudeac.fr

Tél : 02 96 66 85 01

Site internet : <https://www.ville-loudeac.fr>

Chiffre clé

9 571 habitants.

Activités de la structure

Commune.

L'apprentissage du numérique par la fabrication

Centre communal d'action sociale Loudéac Création d'un espace inclusion numérique

Nature du projet

Le projet va permettre à la population la plus éloignées de l'outil informatique (soit par méconnaissance du fonctionnement, soit par « blocage » sur l'appréhension des sites administratifs (ex : impôts, CAF, etc.) soit par non possibilité d'acquérir le matériel) d'avoir un accès libre ou accompagné dans un espace dédié, convivial et sécurisé pour toute démarche en lien avec internet (administratif, vie quotidienne, etc.)

Public et territoire visés

Tout public.

Commune de Loudéac.

Retour attendu auprès des usagers

Un accompagnement est mis en place pour expliquer et mettre en place avec les bénéficiaires les outils nécessaires à la gestion de la vie quotidienne (création d'adresse mail, bonne appréhension des sites administratifs - CAF, demande de logement, inscription à des concours, assurances, etc.).

Retour attendu sur le territoire

L'accompagnement permet aux habitants du territoire de ne pas être en déphasage avec la mise en place progressive jusqu'en 2022 de la dématérialisation.

Statut porteur de projet : commune - CCAS

Porteur de projet : Anne-Laure Daniel

Courriel : ccasloudeac@wanadoo.fr

Tél : 02 96 66 84 10

Site internet : <https://www.ville-loudeac.fr/centre-communal-daction-sociale>

Chiffre clé

9 571 habitants.

Activités de la structure

Le Centre Communal d'Action Sociale est une structure de proximité chargée de répondre aux besoins de la population. Il s'agit d'un lieu d'information, d'écoute, d'orientation et assure un accompagnement social aux personnes en difficulté.





L'apprentissage du numérique par la fabrication

MJC de Quintin

Projet de médiation numérique

Citoyens connectés

Nature du projet

Le projet vise l'accompagnement et le soutien à la population aux usages du numérique.

Public et territoire visés

Tous les habitants du territoire en difficultés avec Internet.
Les communes du Sud de l'Agglomération de Saint Briec, majoritairement rurales.

Retour attendu auprès des usagers

Il est clair que les démarches dématérialisées deviennent nécessaires, l'accès aux droits (aides sociales), les déclarations d'impôts, l'obtention d'une carte grise, la prise de rendez-vous médical....mais aussi pour des achats bon marché sur les sites de vente en ligne ou pour des réservations de moyens de transport. L'accès au numérique est aussi un vecteur de lien social (maintenir le lien avec la famille, les amis). Il permet aussi de se divertir, s'instruire, disposer de multiples sources d'informations, de ne pas avoir à se déplacer (si on est malade ou handicapé) et très souvent gagner du temps.

Retour attendu sur le territoire

L'innovation, c'est l'itinérance et la proximité. L'enjeu est d'irriguer le territoire dans sa dimension la plus rurale et la plus excentrée. Dans les communes où subsistent les zones blanches, ce service apporte une valeur ajoutée indéniable et contribue au maintien de la population dans des communes isolées ou dénuées de services publics.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Jean-Luc Neveu

Courriel : mjc.quintin@wanadoo.fr

Tél : 02 96 74 92 55

Site internet : <http://www.mjcpaysdequintin.fr>

Chiffres clés

Créée en 1969 - 28 salariés.

Activités de la structure

La MJC de Quintin est un lieu d'accueil, de rencontre et de convivialité. La structure offre un large panel d'activités proposées par les bénévoles de l'association et des professionnels. Plus de 40 activités créatives, culturelles, sportives et de loisirs sont proposées aux enfants, adolescents ou adultes.

Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Cité des Métiers des Côtes d'Armor, Ploufragan

Des métiers comme si vous y étiez !

Nature du projet

Le projet vise l'équipement de la structure avec 12 casques de réalité virtuelle et l'élaboration d'outils de sensibilisation et d'animation via des ateliers numériques.

Public et territoire visés

Publics éloignés de l'emploi. Publics des quartiers prioritaires. Publics scolaires. L'action sera réalisée dans les quartiers prioritaires de Lannion Trégor Communauté et de Dinan ainsi que lors d'une journée « temps fort » à destination des scolaires. Notre objectif est de pouvoir la dupliquer ensuite dans d'autres lieux et également sur des territoires plus ruraux.

Retour attendu auprès des usagers

Les publics bénéficieront de l'utilisation d'outils ludiques de découverte des métiers et de transmission de l'information : c'est un support intéressant favorisant les échanges autour du projet professionnel. L'utilisation d'outils de réalité virtuelle va en outre favoriser l'appropriation par les publics des usages du numérique. Une meilleure connaissance des réalités des métiers de son territoire permet de s'y inscrire plus facilement. Globalement, l'offre de service proposée favorise l'accès à une culture numérique pour des personnes qui parfois en sont éloignées et propose une approche ludique qui permet de dédramatiser, de recréer du lien avec des publics isolés et d'ouvrir de nouveau les champs des possibles.

Retour attendu sur le territoire

Le projet favorise une meilleure connaissance des métiers du territoire. L'action peut être facilement dupliquée et les outils créés peuvent être utilisés en itinérance.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Marie Brilllet

Courriel : m.brillet@citedesmetiers22.fr

Tél : 02 96 76 51 51

Site internet : <https://www.citedesmetiers22.fr>

Chiffres clés

Association créée en 1998.

18 360 personnes accueillies en 2019.

Activités de la structure

La Cité des Métiers des Côtes d'Armor est un espace d'accueil et un lieu d'information pour tout public en recherche d'information sur les métiers et toute question en lien avec la vie professionnelle (formation, recherche d'emploi, création d'activité, changement de vie professionnelle).

Espace libre d'accès et gratuit.

la cité
des Métiers

des
Côtes
d'Armor



Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Mission locale Dinan

Proxi numérique

Nature du projet

Développement de l'offre de services numériques de la mission locale sur l'ensemble de son territoire d'intervention par la présence ponctuelle d'un médiateur de lutte contre la fracture numérique sur des points de permanence décentralisés.

Actions de sensibilisation et d'appropriation des outils numériques vers les jeunes, avec une ouverture sur tout le public rencontré.

Délocalisation de l'accueil, de la rencontre avec le public au plus près de ses habitudes de fonctionnement quotidien, au plus près de chez lui.

Public et territoire visés

Proxi numérique est destiné à tous les publics avec une priorité pour les jeunes de 16 à 29 ans, les habitants des 73 communes.

Retour attendu auprès des usagers

Les actions concrètes menées dans le cadre de proxi numérique ont pour objectif l'appropriation du numérique par les habitants. À l'occasion de ces actions, la mission locale les sensibilisera à la sécurité des usages numériques : e-reputation et la protection de données.

Retour attendu sur le territoire

Le projet proxi numérique sera expérimenté sur Dinan et trois autres communes représentatives de l'ensemble du territoire.

Proxi numérique sera mis en œuvre sur trois lieux de permanences en milieu rural, trois structures caritatives et des événements extérieurs ponctuels.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Yves Moisan

Courriel : ymoisan@mldinan.fr

Tél : 02 96 85 32 67

Site internet : <https://www.ml-paysdedinan.fr>

Chiffres clés

Créée en 1982, en relation avec 300 employeurs du territoire de Dinan.

Activités de la structure

- Écoute et aide des jeunes de 16 à 29 ans,
- Création de projets personnels et/ou professionnels,
- Aide sur réflexion projet professionnel, accès à la formation qualifiante,
- Accompagnement des employeurs pour l'insertion des jeunes et mise en relation des employeurs/jeunes,
- Recherche de stage, de contrats aidés, de CDD/CDI,
- Travail en réseau avec les partenaires de l'emploi,
- Gestion de la garantie jeunes,
- Aide à stabilisation de l'environnement social : logement, santé, mobilité, subsistance...

Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Mission locale Ouest Côtes d'Armor

Acquisition matériel pour lieu numérique à destination des jeunes



Nature du projet

La Mission Locale Ouest Côtes d'Armor souhaite compléter l'équipement actuel (équipement du JobL@b de son antenne de Guingamp) et financer des animations destinées à la remédiation numérique pour en augmenter l'attractivité et la fréquentation ; et accroître les compétences numériques des jeunes du territoire de Guingamp-Paimpol Agglomération.

Public et territoire visés

Tous les jeunes de 16 à 26 ans résidant sur le territoire de Guingamp-Paimpol agglomération qui ont besoin de découvrir ou de se perfectionner dans l'utilisation des outils numériques, de rechercher un emploi ou de travailler sur leur orientation professionnelle.

Territoire Guingamp Paimpol Agglomération.

Retour attendu auprès des usagers

Parmi les modules proposés, il y en aura concernant l'usage du numérique dans le cadre de la vie quotidienne, comme : remplir sa déclaration d'impôts en ligne, consulter les sites de la CAF, de la CPAM, actualiser ses données personnelles sur ces différents sites... Nous souhaitons également diversifier les usages du numérique auprès des jeunes notamment ceux qui se limitent actuellement à naviguer sur les réseaux sociaux et sur internet, mais n'utilisent pas le numérique pour exercer leur citoyenneté, ou pour le traitement et l'actualisation de leurs dossiers administratifs, ou encore pour leur recherche d'emploi ou leur orientation, faciliter la préparation au code de la route...

Retour attendu sur le territoire

Contribuer à réduire la fracture numérique sur notre territoire en permettant aux jeunes d'acquérir de nouvelles compétences territoriales dans ce domaine ne peut qu'être favorable au développement du territoire.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Sylvie Laurent

Courriel : sylvie.laurent@mloca.fr

Tél : 02 96 46 40 09

Site internet : <http://www.mloca.fr>

Chiffres clés

La Mission Locale Ouest Côtes d'Armor intervient sur 141 communes (regroupées au sein de trois intercommunalités) pour environ 205 000 habitants. Elle propose un service de proximité pour tous les jeunes, quel que soit leur lieu d'habitation : 14 lieux de permanence décentralisée et 3 services « Emploi-Entreprises » sur ses sites permanents de Lannion, Guingamp et Paimpol.

Activités de la structure

La mission locale accompagne tous les jeunes de 16 à 26 ans dans la réalisation de leurs projets. Son objectif est de répondre aux questions relatives à l'emploi, à la formation, mais aussi aux problématiques de logement, de santé ou encore de mobilité. Le jobL@b est un espace dédié à la recherche d'emploi des jeunes de 16 à 26 ans qu'ils soient accompagnés ou non par la Mission Locale. Le jobL@b de Guingamp a été ouvert au public dans sa nouvelle configuration au mois de novembre 2018.



Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Commune de Lannion

Développement de l'usage collaboratif du numérique auprès des jeunes lannionnais

Nature du projet

Le projet présenté vise la démocratisation de l'usage du numérique auprès des jeunes en s'appuyant sur l'ouverture d'un tiers-lieu jeunesse (structure d'animation innovante et expérimentale destinée aux jeunes) en centre-ville. L'accueil libre et informel est assuré par un animateur qualifié. Les jeunes peuvent y aller se poser, faire des rencontres, trouver un espace de coworking, mais aussi y élaborer ou développer des projets. Le fonctionnement du lieu est co-construit avec les jeunes, sollicités sur toutes les prises de décisions.

Public et territoire visés

Jeunes âgés de 15 à 25 ans, habitant Lannion ou fréquentant Lannion pour leurs activités.

Ville de Lannion.

Retour attendu auprès des usagers

Le tiers-lieu jeunesse est un lieu de regroupement et de pause en centre-ville. La ville de Lannion a la volonté d'améliorer le quotidien des jeunes sur le territoire, de faciliter le lien social. Si la fracture numérique est moins présente sur l'équipement aujourd'hui, il est néanmoins demandé ponctuellement aux étudiants du matériel et des logiciels onéreux. La mutualisation peut être une solution à ce besoin. La fracture numérique « éducative » peut être combattue par la formation entre pairs et l'implication dans des projets collaboratifs.

Retour attendu sur le territoire

Cette action montre l'intérêt des villes pour leur jeunesse. Elle augmente la présence du service public de la ville auprès des 15-25 ans. Elle complète les dispositifs existants en « aller vers », dans l'espace public et dans la « rue numérique », elle permet de rendre l'information plus facilement accessible.

Statut porteur de projet : commune

Porteur de projet : Denis Rohou

Courriel : denis.rohou@lannion.bzh

Tél : 02 96 46 76 86

Site internet : <https://www.lannion.bzh>

Chiffre clé

19 880 habitants.

Activités de la structure

Commune.

Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Centre Saint-Elivet

Défi Ordi (récupération d'ordinateurs par des jeunes)

Nature du projet

Le projet permet de construire ensemble (intergénération) un ordinateur fonctionnel à partir d'éléments récupérés. Ce temps va être mis à profit pour la sensibilisation aux usages raisonnés des outils numériques, pour la découverte des acteurs liés aux métiers du numérique du territoire de Lannion et pour faire connaître l'espace d'accès aux services numériques du Centre Saint-Elivet.

Public et territoire visés

Public mixte de 12 à 17 ans.

Quartier prioritaire : Ar Santé/ Les Fontaines.

Retour attendu auprès des usagers

L'utilisateur est rendu acteur en comprenant le fonctionnement des outils numériques ce qui permet de réfléchir à la liberté dont il dispose quand il a pris connaissance des modes de fonctionnement.

Retour attendu sur le territoire

Le projet vise à fédérer des acteurs, à faire découvrir de nouveaux lieux sur le territoire et peut amener des mobilités d'acteurs vers un quartier prioritaire.

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Hervé Bourtourault

Courriel : direction.centre.elivet@gmail.com

Tél : 02 96 37 97 87

Site internet : <https://www.centresaintelivet.fr>

Chiffre clé

Créé en 1973.

Activités de la structure

Le centre Saint-Elivet organise avec les habitants du quartier Ar Santé Les Fontaines des activités (atelier cuisine, couture, accompagnement à la scolarité, sorties familiales....) qui favorisent le lien social et l'accompagnement des personnes dans leur projet.



Centre Saint-Elivet
Annie Peigné

Le renforcement des usages numériques pour l'insertion

Ti Numérik Rostrenen

Développement du centre de télétravail de Rostrenen

Nature du projet

Refonte du site internet dans le cadre d'une stratégie de développement (agrandissement et modernisation du bâtiment, réaménagement intérieur, recrutement d'un chargé de développement).

Public et territoire visés

Télétravailleurs locaux et régionaux, acteurs économiques, habitants du territoire.

Communauté de communes du Kreiz Breizh et plus largement région de Rostrenen.

Retour attendu auprès des usagers

Ti numerik est l'un des seuls tiers-lieux à fonctionner en milieu rural. Il peut aider la population à mieux maîtriser les démarches administratives sur Internet.

Retour attendu sur le territoire

Ti Numérik contribue à la vitalité sociale, économique, culturelle du territoire avec d'autres structures associatives, administratives, économiques...

Statut porteur de projet : association

Porteur de projet : Claude Le Bihan

Courriel : claudelbihan@wanadoo.fr

Tél : 06 07 08 01 58

Site internet : <https://www.ti-numerik.bzh>

Chiffre clé

Créé en 2013.

Activités de la structure

Ti Numerik met à disposition bureaux et open space pour permettre aux personnes travaillant de manière isolée de se retrouver et exercer leur activité en toute sérénité.



© T. Jeandot

12 décembre 2019 : une journée pour construire le numérique du Département

Le 12 décembre 2019, le Département a organisé une journée de rencontre avec les différents candidats de l'AAP (Appel À Projets). Une journée de partage de connaissances, de création de réseaux et de découverte des projets. Au final : 5 lauréats se sont vus remettre leur prix par Alain Cadec, Président du Conseil départemental des Côtes d'Armor.

Les différents prix remis

Prix « innovation numérique »

Le projet le plus novateur pour répondre au besoin d'un territoire et de ses habitants.

Prix « numérique au quotidien »

Le projet qui améliore le mieux la vie quotidienne des habitants d'un territoire en renforçant leur usages numériques.

Prix « usages numériques »

Le projet qui exploite le plus grand nombre d'usages possibles du numérique (réseaux, données, matériels, logiciels, internet...).

Prix « animation numérique »

Le projet qui est le plus ancré dans un territoire et associe le plus grand nombre et la plus grande diversité d'habitants.

Prix « coup de cœur du jury »

Le projet que le jury souhaite particulièrement promouvoir.

Le Jury était composé de :

- **Eugène Caro**,
Conseiller départemental délégué au Numérique
- **Marie-Christine Cotin**,
Vice-Présidente du Conseil Départemental, Présidente de la Commission du Développement et de l'Attractivité
- **Benoît Vallauri**,
Région Bretagne, en charge du Ty Lab, laboratoire d'innovation publique de Bretagne
- **Norbert Friand**, Rennes Métropole, en charge du numérique
- **Arnaud Willaime**, Brest Métropole, Délégué à la transition numérique

Les primés

Labfab La Volumerie Broons
Prix « innovation numérique »
Équipement d'un fablab.

Ti Numérik Rostrenen
Prix « numérique au quotidien »
Développement du centre de télétravail de Rostrenen.

Landéhen
Prix « usages numériques »
La technologie et les outils numériques au service de la population.

Centre communal d'action sociale et bibliothèque Saint-Agathon
Prix « animation numérique »
Du passé vers le futur - Mémoire de son village - Partage entre jeunes et personnes âgées.

Mission locale Dinan
Prix « coup de cœur du jury »
Proxi numérique.