

BOOK 2022

CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE EN CÔTES D'ARMOR

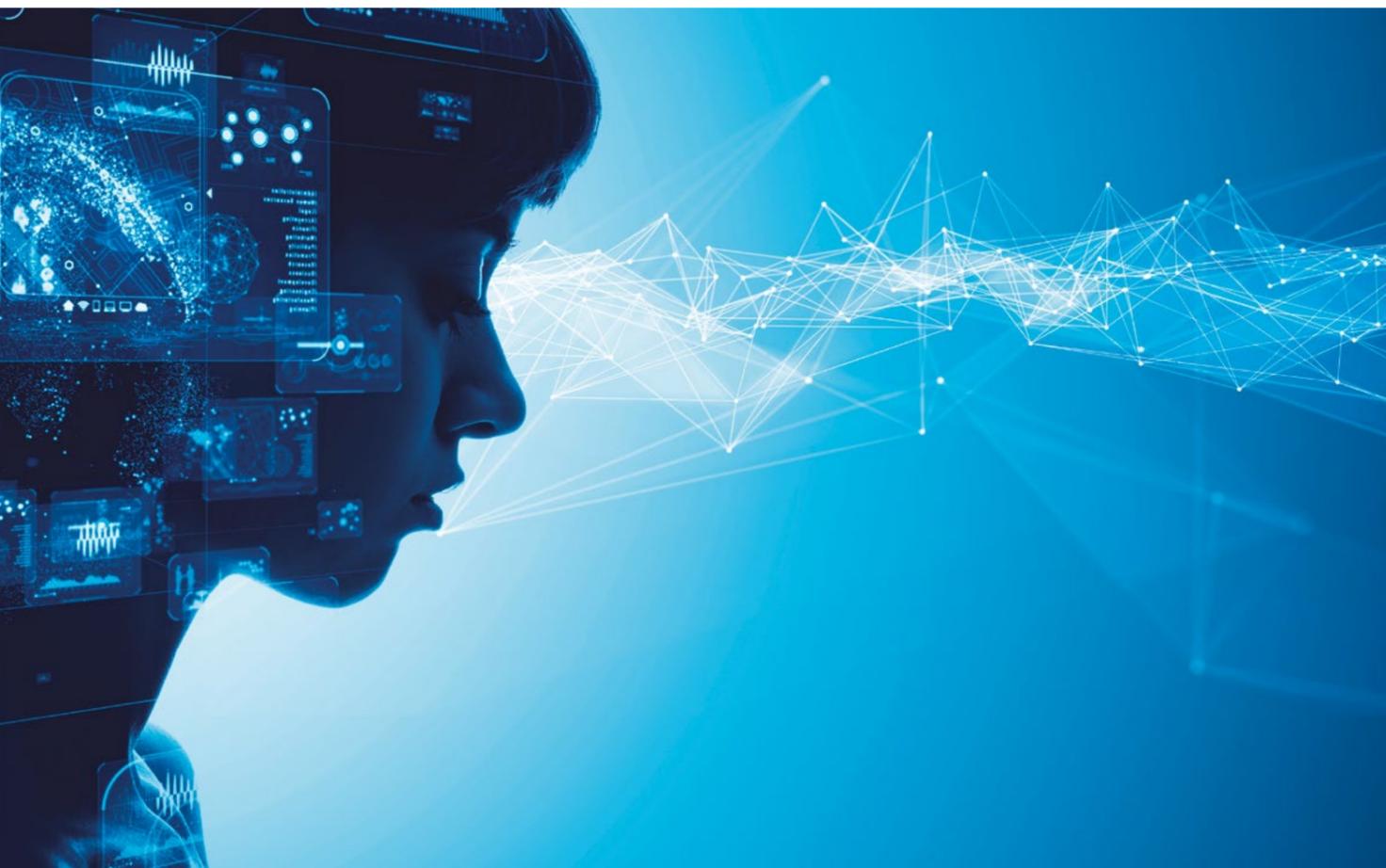
APPEL À PROJETS NUMÉRIQUES

cotesdarmor.fr



Côtes d'Armor
le Département





ÉDITO



© T. Jeandot

« Dynamiser les usages du numérique sur le territoire » constitue un axe fort de la politique numérique départementale. Le Département des Côtes d'Armor mène des politiques volontaristes pour accompagner le développement des usages du numérique sur le territoire. Elles constituent un levier important dans notre action globale pour aménager de manière équilibrée et durable le territoire départemental. En complément des forts investissements pour le déploiement de la fibre optique, les appels à projets numériques ont pour ambition de favoriser l'éclosion de projets numériques qui facilitent la vie quotidienne de tous les Costarmoricains.

Créé en 2019, le réseau *Construire le numérique en Côtes d'Armor* a pour ambition de créer une communauté d'acteurs numériques costarmoricains pour favoriser la coopération et le développement des usages numériques. La Numérithèque des Côtes d'Armor, lancée en 2022 constitue l'une des offres de services du réseau. Elle propose en particulier de soutenir la médiation numérique dans les lieux numériques costarmoricains : partager des savoirs et des expériences entre médiateurs numériques du territoire, diversifier les ateliers numériques dans les structures en empruntant des équipements spécifiques gratuitement pour organiser des ateliers ou des événements en lien avec le numérique, obtenir des conseils pour le montage de projets numériques avec les Costarmoricains et le tissu associatif du territoire.

Le département a mobilisé les porteurs de projets numériques en organisant 3 précédents appels à projets numériques dans l'objectif de faire émerger des actions numériques ouvertes au plus grand nombre. En 2019, ce sont 32 candidatures pour 19 projets numériques subventionnés. En 2020, ce sont plus de 58 projets numériques qui ont été déposés, 32 ont été retenus pour être soutenus financièrement. Enfin en 2022, 26 projets ont été lauréats avec plus de 80% des dossiers retenus.

Le 25 novembre 2022, les lauréats se sont rencontrés à l'hémicycle de l'hôtel du Département pour la remise des prix. Des échanges riches qui ont permis à chacun de présenter son projet et s'inspirer des belles initiatives retenues par le jury.

Le département lance son 4^e appel à projets numériques avec une enveloppe de 100 000 € votée au budget 2023. L'objectif est d'accompagner un maximum de projets dans l'ensemble des territoires costarmoricains notamment ruraux en veillant à une répartition équilibrée du soutien départemental.

Ce document illustre les nombreux projets développés sur le Département et témoigne de l'essor important des usages numériques dans le quotidien des Costarmoricaines et des Costarmoricains.

Nous souhaitons retenir à nouveau un maximum de projets sur notre territoire costarmoricain pour poursuivre la transition numérique départementale engagée.

Christian Coail

Président du Département
des Côtes d'Armor

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

L'AAP 2022 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 2022 par le Conseil départemental.

L'appel à projets 2022 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 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,
 - une attestation sur l'honneur.

Les projets

Ils sont portés par des collectivités, associations ou autres structures publiques ou privées, comme l'an passé, 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.

26 PROJETS LAURÉATS

32 PROJETS CANDIDATS

SUBVENTIONS de 1 000 € à 5 000 €

DOTATION 2022 100 000 €

80 000 € Investissement

20 000 € Fonctionnement

5 PROJETS PRIMÉS

4 THÈMES DE PROJETS

- Lieu numérique
- Formation/Accompagnement au numérique
- Manifestations
- Équipement innovants pour Fablab et autres structures



Association Accélétratrice de particules, Saint-André-des-Eaux

Création d'un espace de coworking associatif à faible coût

Nature du projet

Le projet consiste à créer un espace de coworking à Saint-André-des-Eaux, en partenariat avec la commune, pour permettre aux personnes qui travaillent à distance de bénéficier d'un cadre de travail confortable, convivial, performant et à faible coût (30 € /mois). Il sera accessible 4 jours/semaine de 9h à 17h au sein du café l'Éprouvette.

Cible et territoire ciblés

100 bénéficiaires - Adultes - 20/70 ans

L'espace de coworking sera majoritairement situé au sein du café l'Éprouvette, avec une salle de travail silencieuse de 80m², deux espaces pour passer des appels et un espace café/restauration. La commune mettra également à disposition deux salles pour des réunions, situées à 200m.

Retour attendu auprès des usagers

Les usagers attendent fortement l'ouverture de cet espace, qui était une promesse de campagne de la liste élue en 2020, car beaucoup travaillent à distance et peinent à être efficaces, ont une mauvaise connexion... Ils espèrent donc bénéficier d'un cadre de travail confortable, efficace et convivial à faible coût.

Retour attendu sur le territoire

De plus en plus de personnes s'installent sur le territoire ou plus largement en zone rurale avec des métiers numériques qui se font beaucoup à distance. Un tel lieu peut permettre de rendre le territoire plus attractif pour ces profils. Par ailleurs, les espaces de coworking sont souvent des lieux de rencontres où des liens se créent et peuvent parfois donner naissance à des aventures entrepreneuriales.

Statut porteur du projet : L'Accélétratrice de Particules, Association loi 1901

Porteur de projet : Thomas POUSSIN, Directeur

Référent du projet : Xavier GISSEROT

Courriel : xavier@leprouvette.com

Tél. : 06 50 70 98 37

Site internet : www.leprouvette.com

Chiffres clé : 1 salariée, 3 services civiques, 30 bénévoles, 300 adhérents

Activités de la structure : Animation de la vie sociale

Association Familles Rurales, Loudéac

Amélioration d'un lieu numérique « Les rendez-vous numériques »

Nature du projet

L'association Familles Rurales de Loudéac souhaite le développement et l'amélioration de son point de médiation numérique pour en faire un lieu numérique ouvert à tous les habitants, avec le soutien de la mairie de Loudéac et de la Maison du Département de Loudéac.

Public et territoire visés

200 bénéficiaires – Enfants, adultes, seniors – À partir de cinq ans sans limite d'âge.

Ce lieu numérique aura une portée sur toutes les communes du pays de Loudéac.

Retour attendu auprès des usagers

Briser la fracture numérique, briser la fracture sociale : ce lieu permettra d'apprendre, de partager, de s'entraider, de développer un accompagnement social dans un lieu convivial. Que certains d'entre eux acquièrent assez de connaissances et d'assurance pour transmettre à leur tour leurs savoirs.

Retour attendu sur le territoire

Améliorer les conditions d'accueil numérique sur le territoire du sud des Côtes d'Armor, diffuser et initier une culture du numérique à tout âge et plus particulièrement aux personnes en situation de fracture sociale et numérique.



Statut porteur de projet : Familles Rurales, Association loi 1901

Porteur de projet : Nathalie LE GAL, Présidente

Référent du projet : Christophe MACOU

Courriel : christophe.macou@famillesrurales.org

Tél. : 06 99 17 66 19

Site internet : bretagne.famillesrurales.org

Chiffre clé : 23 associations locales couvrant 70 communes du département

Activités de la structure : Espace de vie sociale



Association Les Castors Perchés, Le Vieux Marché

La Hutte – Gestion et animation d'un tiers-lieu de travail partagé

Nature du projet

L'association Les Castors Perchés a été créée en septembre 2021 pour ouvrir, gérer et animer un tiers-lieu de travail baptisé La Hutte. Ce lieu a ouvert en janvier 2021 et accueille déjà 5 personnes dont 3 à temps plein et 2 utilisateurs ponctuels. Afin de développer l'attractivité et la fonctionnalité du tiers lieu, l'association cherche à renforcer son équipement matériel : bureaux, fauteuils, tables, équipements informatiques, visio-projection.

Cible et territoire ciblés

20 bénéficiaires – Adultes – 20/65 ans.

Entrepreneurs, porteurs de projets, salariés télé-travailleurs et association dans un périmètre de 15 km.

Retour attendu auprès des usagers

Améliorer les conditions d'accueil et les conditions de travail.

Rendre accessible des services numériques (lieu de travail connecté, visio-conférence...) dans le village.

Développer le nombre d'usagers et de bénéficiaires.

Retour attendu sur le territoire

Attractivité du territoire par l'offre de services proposée, qui peut intéresser notamment de jeunes actifs et des porteurs de projets.

Statut porteur du projet : Les Castors Perchés, Association loi 1901

Porteur de projet : Thomas LAPORTE, administrateur

Référent du projet : Thomas LAPORTE

Courriel : lahutte@riseup.net

Tél. : 06 81 93 72 11

Site internet : <https://lahutte.ti-nuage.fr>

Chiffres clé : 5 adhérents, 60 m², 7 postes de travail

Activités de la structure : Gestion et animation d'un tiers-lieu de travail partagé

Association MJC, Quintin

Création d'une web radio TV

Nature du projet

Équipement en matériel radio et vidéo pour la création d'une web radio-tv organisée et animée par des jeunes dans le cadre de l'espace d'animation numérique de la MJC du pays de Quintin.

Public et territoire visés

30 bénéficiaires – Enfants.

Dans le pays de Quintin ainsi qu'une dizaine de communes aux alentours de Quintin Communauté et Saint-Brieuc Armor Agglomération.

Retour attendu auprès des usagers

Deux « niveaux » d'usagers sont à distinguer. Pour les adhérents et usagers directement impliqués dans l'animation de la web radio-tv : nous espérons à travers leur implication voir développer leurs capacités à la fois techniques mais aussi dans la réflexion ; animer et maîtriser un outil média implique d'avoir un recul et de l'esprit critique sur l'information. Ce projet étant porté par des jeunes, nous attendons aussi que cela contribue à donner une image positive des jeunes à l'opposé des idées reçues.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet peut permettre de mettre en avant des initiatives citoyennes, associatives sur le territoire. Cette mise en valeur pourra bien évidemment contribuer à valoriser le territoire et à renforcer le vivre ensemble.



Statut porteur de projet : MJC pays de Quintin

Porteur de projet : Laurent CHANOINE, Président

Référent du projet : François THOMAS

Courriel : mjc.quintin@wanadoo.fr

Tél. : 02 96 74 92 55

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

Chiffres clé : 1 200 adhérents, 400 usagers (ALSH), 30 salariés (12 ETP)

Activités de la structure : Éducation populaire, culture, sport, loisirs, enfance, jeunesse



Association Ti-Numérik, Rostrenen

Un tiers-lieu numérique pour l'attractivité du Centre Bretagne

Nature du projet

Depuis 2013, Ti-Numérik propose des locaux (bureaux, open space, salle de réunion 25 personnes) et l'accès à Internet à des télétravailleurs salariés, des micro-entrepreneurs, des associations, des entreprises et des particuliers. Cette année 2023 va être mise à profit pour bâtir un plan de développement visant à augmenter le nombre d'utilisateurs, à proposer des formations numériques répondant aux besoins des habitants du territoire : initiation informatique, utilisation de logiciels, rencontres et débats autour des enjeux sociaux du numérique, partage d'expérience avec d'autres tiers lieux qui doivent être créés sur le territoire de la CCKB.

Cible et territoire ciblés

100 à 200 bénéficiaires par an - Adultes et enfants - 18/80 ans.
Commune de Rostrenen et territoire de la CCKB.

Retour attendu auprès des usagers

Grâce à la mise en place de formations adaptées aux besoins des habitants, Ti-Numérik veut contribuer à réduire la fracture numérique pour les usagers du territoire de Rostrenen.

Retour attendu sur le territoire

Ti-Numérik souhaite contribuer à réduire la fracture numérique dans ce territoire rural.

Statut porteur du projet : Ti Numerik, Association loi 1901

Porteur de projet : Claude LE BIHAN, Président

Référent du projet : Emmanuel RAFIN

Courriel : emmanuel.rafin@lilo.org

Tél. : 07 83 61 64 04

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

Chiffres clé : Création en 2013, 1^{er} centre de télétravail en Centre Bretagne, 100 m² d'accueil

Activités de la structure : Tiers lieux numérique avec espace de coworking (télétravail partagé), espaces de réunions, formation à l'usage du numérique

Commune Languédias

Diffusion numérique

Nature du projet

Le projet de formations « numériques » gratuites via le F.I.L. (Formations Informatiques Ludiques) a conquis ses participant-e-s grâce à la mise à disposition de lieux, d'intervenants et de matériel pour « apprendre » et produire des œuvres numériques, nous devons continuer en développant la diffusion de notre travail.

Public et territoire visés

20 bénéficiaires – Enfants, adultes, seniors – À partir de 10 ans.

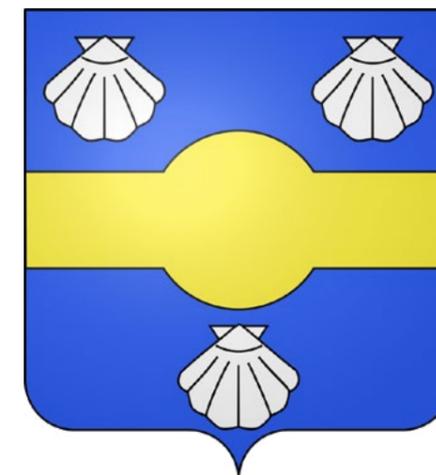
Cette année, les ateliers ont essentiellement accueilli des habitants de la commune (environ une douzaine de jeunes pour l'atelier « cinéma, son et animation » et une dizaine d'adultes pour l'atelier informatique bureautique). Nous souhaiterions élargir le public à quelques communes voisines.

Retour attendu auprès des usagers

L'apprentissage est long et quasi-infini dans un monde technologique en mutation permanente. Cependant, les bases acquises au fil des mois, les liens tissés entre les différents protagonistes, la qualité du rendu final, l'accueil émerveillé du public permettront sans doute la naissance de nouvelles vocations (l'un de nos jeunes commence à intervenir comme « assistant son » sur des spectacles vivants).

Retour attendu sur le territoire

Il nous manque ce lien avec l'extérieur. Mais aussi avec ceux qui nous entourent. Diffuser, c'est partager, comprendre, appréhender, découvrir et faire découvrir. Aller vers les autres avec un média numérique, c'est s'affranchir de sa pudeur, de sa timidité. C'est permettre à (presque) tou-te-s de libérer sa parole et de toucher les très proches, les proches et les autres. C'est permettre à l'intime de voyager sur nos territoires.



Statut porteur de projet : Commune de Languédias

Porteur de projet : Jérémy DAUPHIN, maire

Référent du projet : Christophe PERRUCHI-CHABBERT

Courriel : christopheperruchi@gmail.com

Tél. : 06 86 17 79 82

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

Chiffres clé : 526 habitants, 8,61 km², 82 % de terres agricoles, moins 20 ans = 21%

Activités de la structure : Commune



Commune Pléguien

Aménagement d'un espace numérique en accès libre au sein de la bibliothèque de Pléguien

Nature du projet

La commune de Pléguien souhaite développer l'accès au numérique sur son territoire rural, avec la création, au sein de sa bibliothèque communale, d'un espace numérique en accès libre. Cet espace permettrait à chacun de pouvoir consulter des ressources numériques sur place ou de pouvoir utiliser dans le cadre de ses démarches quotidiennes des outils informatiques et numériques avec un accès à internet, à défaut d'être équipé à domicile. La commune souhaite pour cela acquérir 3 ordinateurs, 1 imprimante/scanner et du matériel de visio-conférence. L'agent communal référent et les bénévoles de la bibliothèque accompagneront à minima les usagers de l'espace numérique. Ce projet s'intégrera au réseau numérique existant sur Leff Armor Communauté (Médiacentre, France Service et différentes initiatives communales).

Cible et territoire ciblés

437 habitants + autres communes aux alentours de Leff Armor + familles/enfants RPI (200 élèves) + associations communales. Enfants, adultes, seniors - 6 à 99 ans.

Retour attendu auprès des usagers

Il s'agit de renforcer les pratiques et la culture numériques, développer le numérique de la bibliothèque, diversifier l'offre locale, développer le lien social et culturel via les pratiques numériques, abaisser le nombre de personnes concernées par l'illectronisme en territoire rural, permettre un traitement égal de la population face au numérique et également éviter à certains usagers de renoncer à des droits dans le cadre de procédures en ligne.

Retour attendu sur le territoire

Il est attendu un accès plus aisé aux démarches informatiques et numériques. Les enjeux sont multiples : s'inscrire dans la stratégie numérique et être au service de l'intérêt général du territoire, répondre à un besoin de la population face à la fracture numérique, faire émerger une nouvelle offre numérique sur la commune, éviter le sentiment d'exclusion numérique des habitants dans une commune rurale telle que Pléguien.

Statut porteur du projet : Commune de Pléguien

Porteur de projet : Philippe LE GOUX, maire

Référent du projet : Charlène LE SCANF

Courriel : mairie-pleguien@orange.fr

Tél. : 02 96 70 02 54

Site internet : www.pleguien.fr

Chiffre clé : 1 437 habitants

Activités de la structure : Commune

Commune Trévé

Réaménagement de l'espace numérique

Nature du projet

Le parc informatique de la médiathèque, commençant à être obsolète, il ne permet plus de répondre aux besoins des usagers et aux projets d'animation de la structure.

Public et territoire visés

Environ 400 personnes – Adultes

Sur le territoire de la commune.

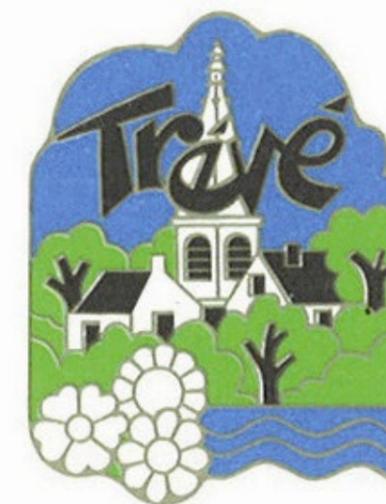
Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de faciliter le lien intergénérationnel et d'identifier la médiathèque comme lieu de ressource en terme de numérique inclusif.

Ce projet vise aussi à améliorer l'accessibilité et la maîtrise des technologies de l'information et de la communication.

Retour attendu sur le territoire

La fracture du numérique étant plus forte en milieu rural, ce projet est favorable à la dynamique du territoire : intégration sociale, liens intergénérationnels, solidarité et citoyenneté.



Statut porteur de projet : Commune de Trévé

Porteur de projet : Gildas ADELIS, maire

Référent du projet : Laure IVANOV

Courriel : mairietreve@orange.fr

Tél. : 02 96 28 13 67

Site internet : www.treve.fr

Chiffre clé : 1 688 habitants

Activités de la structure : Commune



Commune Trévéréc

Partage du numérique intergénérationnel

Nature du projet

Création d'un pôle numérique accessible pour tous les habitants dans le but de pouvoir consulter, se dépanner, numériser et travailler en cas de panne internet au domicile. Faire venir toutes les tranches d'âges autour d'une activité numérique (film, reportage, simulateur...).

Cible et territoire ciblés

Enfants, adultes, seniors

Commune : salle des fêtes et salle du conseil municipal.

Retour attendu auprès des usagers

Diversifier le confort numérique en apportant des réponses aux questions, faciliter d'accès au numérique de proximité, permettre les rencontres intergénérationnelles et dynamiser la commune.

Retour attendu sur le territoire

Développer ce projet dans les commerces de la commune et agrandir ce genre d'échanges inter-générationnels.

Statut porteur du projet : Mairie de Trévéréc

Porteur de projet : Sandrine GEOFFROY, maire

Référent du projet : Grégoire BLOT

Courriel : gregoire_blot@yahoo.fr

Tél. : 06 27 04 17 20

Site internet : www.mairietreverec.com

Chiffre clé : 215 habitants

Activités de la structure : Commune



Communauté de communes Kreiz-Breizh, Rostrenen

Équipement numérique du tiers-lieu intercommunal Nénuphar

Nature du projet

Avec les communes de Lescouët-Gouarec, Kergrist-Moëlou et Rostrenen, la Communauté de Communes du Kreiz-Breizh construit un projet territorial de tiers-lieu multi-sites au service de la population et à coloration numérique, qui puisse soutenir, diffuser et amplifier la dynamique de coopération et d'innovation à l'échelle du territoire intercommunal. Ce tiers-lieu proposera diverses activités telles que par exemple : ateliers et formations – en particulier au numérique, coworking (télétravail...). Ce tiers-lieu associera les habitants et les actrices et acteurs locaux, réunis en gouvernance partagée. Désignée lauréate « Fabriques de Territoire », la CCKB est reconnue pour sa capacité à mailler de nouveaux services sur son territoire hyper-rural, à fédérer les acteurs associatifs pour porter un projet de territoire et pour son agilité à mettre en œuvre des réponses concrètes aux enjeux des inégalités sociales.

Public et territoire visés

Entre 500 et 1 500 personnes/an sur les 3 premiers sites du tiers-lieu.

Enfants, adultes, seniors – À partir de 5 ans (sans limite d'âge).

L'échelle de réalisation est la Communauté de communes Kreiz Breizh, territoire hyper rural situé au cœur de la Bretagne. L'ambition est de créer un tiers-lieu multi-sites pour mailler ce territoire à la manière d'un réseau, pour en faire un « grand village connecté ».

Retour attendu auprès des usagers

Le retour attendu auprès des usagers est de lutter contre l'isolement et de faciliter l'innovation : plus de lieux dédiés aux équipements et usages numériques, plus d'accès à la formation, à des ateliers, à des accompagnements pour progresser collectivement, et plus de rencontres, de liens, de réseau, de coopération, de partage et d'échanges dans un contexte rural d'habitats diffus.

Retour attendu sur le territoire

Le retour attendu sur le territoire est un renforcement de son attractivité et de sa capacité d'innovation en réduisant les inégalités sociales, numériques et sur les mobilités.

Statut porteur de projet : Communauté de communes Kreiz-Breizh

Porteur de projet : Sandra LE NOUVEL, Présidente

Référent du projet : Anne-Laure HAMON

Courriel : Anne-laure.hamon@cckb.bzh

Tél. : 06 37 51 37 51

Site internet : <https://www.kreiz-breizh.fr/>

Chiffres clé : 57 agents, 21M€ budget

Activités de la structure : Administration publique générale, compétences EPCI



Association Avenir Jeunes Ovest Côtes d'Armor, Lannion

Coup de pouce numérique

Nature du projet

Avenir Jeunes Ovest Côtes d'Armor propose le « Coup de pouce numérique » aux jeunes accompagnés. Ce parcours personnalisé se traduit de façon collective et individualisée suivant le diagnostic effectué par le conseiller référent du jeune. Il permet d'accéder à un parcours personnalisé.

Cible et territoire ciblés

100 bénéficiaires – Adultes – 16/26 ans

Les territoires des 3 EPCI couverts par les actions d'Avenir Jeunes Ovest Côtes d'Armor (Lannion-Trégor Communauté, Guingamp Paimpol Agglomération et Leff Armor Communauté) sont concernés par ce projet, 205 000 habitants dont 13 369 jeunes de 18 à 25 ans (chiffres Insee 2018).

Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de lutter contre la fracture numérique en déployant avec ses partenaires une offre de services à multiples niveaux et en s'appuyant sur des méthodes d'accompagnement pédagogiques ludiques et agiles (nous encourageons les jeunes à valoriser leur potentiel.)

L'objectif visé est que les jeunes puissent renforcer leur autonomie par la réduction des freins d'accès au numérique et le développement d'une culture du numérique.

Retour attendu sur le territoire

Proposer des animations numériques pour les jeunes en proximité dans les pôles urbains et ruraux du territoire. Susciter une dynamique et un intérêt de la part des partenaires publics et associatifs et développer d'autres projets pour disposer d'un maillage plus fin sur l'ensemble du territoire (locaux France services, sites éphémères, animation...).

Statut porteur du projet : Avenir Jeunes Ovest Côtes d'Armor,
Association loi 1901

Porteur de projet : Laurent QUEFFURUS, Directeur

Référent du projet : Virginie TURBOT

Courriel : Virginie.turbot@mloca.fr

Tél. : 07 89 09 13 72

Site internet : www.ajoca.fr

Chiffre clé : 2 850 jeunes accompagnés en 2021

Activités de la structure : Insertion des jeunes



Association Familles Rurales Saint-Brieuc

Les récrés numériques

Nature du projet

S'équiper de différentes malles numériques thématiques pour l'animation d'ateliers d'éveil et d'initiation. Les ateliers seront mis en place avec nos associations locales et l'ensemble des partenaires intéressés (collectivités, associations hors réseau) pour couvrir tout le territoire costarmoricain.

Public et territoire visés

Enfants, adultes, seniors – À partir de 5 ans.

Le territoire départemental est ciblé avec un ancrage territorial avec nos associations locales (milieu rural), ce qui fait un bon maillage du territoire costarmoricain.

Retour attendu auprès des usagers

Ce projet est innovant, il s'agit d'un numérique ludique et pédagogique qui va vers les Costarmoricains.

Nous mettons en place des ateliers avec nos associations locales et nos partenaires, 3 malles numériques : une malle comprenant l'imprimante numérique, une malle comprenant les casques de réalité virtuelle et une malle comprenant les consoles et les robots éducatifs.

Retour attendu sur le territoire

L'appropriation de nouvelles techniques numériques par les usagers, qui peuvent en être éloignés, pour leur donner l'envie d'aller vers le numérique, d'acquérir un savoir-faire pour leur permettre de transmettre à leur tour leur savoir.



Statut porteur de projet : Familles Rurales Côtes d'Armor,
Association loi 1901

Porteur de projet : Marie-Christine WATTELET

Référent du projet : Céline MORIN

Courriel : celine.morin@famillesrurales.org

Tél. : 07 67 24 47 01

Site internet : bretagne.famillesrurales.org

Chiffre clé : 23 associations locales couvrant 70 communes du département

Activités de la structure : Dynamisation du réseau local



Association Le Cercle, Saint-Brieuc

Objectif

Nature du projet

Le développement de la plate-forme www.jobjectif.fr en application interactive a pour fonction principale la mise en relation d'offres d'emploi et de curriculum vitae au format vidéo correspondant à la même filière d'activité. Pour cela, nous envisageons : la mobilisation de nouveaux jeunes en construction de projet professionnel grâce à notre réseau de partenaires dédiés à la formation et à l'emploi sur le territoire (Pôle Emploi, la Cité des Métiers, la Mission Locale, l'EPIDE, ADALEA, Sillage...). L'exploration et la mise en lumière de nouvelles filières professionnelles en tension grâce à notre réseau de partenaires dédiés au développement de ces filières (entreprises, centres de formation, fédérations professionnelles...). Le développement technique de la plate-forme en application en collaboration avec notre prestataire technique La Toile Bleue qui a déjà œuvré à la création du site.

Cible et territoire ciblés

25 jeunes sur les créations numériques par an - Adultes - 15/25 ans
Captations et diffusions à travers l'ensemble du département des Côtes d'Armor.

Retour attendu auprès des usagers

La découverte de métiers en tension auprès des jeunes. Il s'agit de mettre en place une visibilité accrue et dynamique des offres d'emploi et de formations auprès des jeunes publics et développer une communication fluide entre employeurs et candidats facilitée par la future application JOBJECTIF.

Retour attendu sur le territoire

Dresser une cartographie claire et fluide des activités de recrutement se déroulant sur le territoire costarmoricain et relevant des filières d'activités traitées par l'application JOBJECTIF.

Statut porteur du projet : Le Cercle, Association loi 1901

Porteur de projet : Thomas AIBOUT, Président

Référent du projet : Jean-Baptiste DELGRANGE

Courriel : djibouti5150@gmail.com

Tél. : 06 21 10 53 29

Site internet : <https://associationlecercle.fr>

Chiffre clé : créée en 1981

Activités de la structure : Association d'éducation populaire (sport, jeunesse, culture)

Association Maison des Femmes 22, Saint-Brieuc

Développement numérique du centre de ressources/bibliothèque

Nature du projet

La maison des femmes 22 anime et gère un centre de ressources/bibliothèque spécialisé dans les droits des femmes et l'égalité entre les hommes et les femmes, à vocation départementale. Les objectifs du projet sont la formation des bénévoles et usager-ères au numérique, la création d'un site internet spécifique pour le centre de ressources ainsi que l'achat de matériel et assistance de professionnel-les du numérique (formations et créations d'outils de communication, conseils).

Public et territoire visés

Entre 2000 et 3000 personnes - Enfants, adultes, seniors - Toutes tranches d'âges.

Passage d'un lieu sans informatique à un lieu qui, pour pouvoir évoluer, s'est informatisé et se développe numériquement afin de répondre aux attentes du public. Développer les partenariats avec les bibliothèques et les établissements scolaires du département (rencontres, échanges d'ouvrages, médiations...).

Développer l'accueil des Costarmoricain-es au sein de nos locaux.

Retour attendu auprès des usagers

Que les usager-ères aient un accès et une connaissance plus grands de notre fond et nos ressources, notamment via les médiations et le partenariat avec les bibliothèques.

Un développement pérenne de projets avec les établissements scolaires.

Que plus de particuliers connaissent et empruntent des livres de notre fond.

Retour attendu sur le territoire

Être reconnu comme un lieu de référence sur les thématiques abordées.

Créer des partenariats avec un plus grand nombre de bibliothèques et d'établissements scolaires.

Statut porteur de projet : Maison des femmes 22, Association loi 1901

Porteur de projet : Rachel TISSERAND, co-Présidente

Référent du projet : Margaux GUERET

Courriel : margaux.gueret@live.fr

Tél. : 06 75 66 83 58

Site internet : www.mdf22.fr

Chiffre clé : 22 associations adhérentes

Activités de la structure : Mettre en réseau les acteur-trice-s et les structures qui travaillent à la promotion des femmes dans la société, dans le département des Côtes d'Armor. Rendre lisible un lieu de service, d'accès aux droits, d'échanges, de culture, de pratiques exemplaires et d'initiatives dans le champ de l'égalité entre les femmes et les hommes.



Association Trégor Échecs, Lannion

Stage informatique avec le jeu d'échecs

Nature du projet

L'association Trégor Échecs propose un stage informatique ludique en utilisant les outils numériques dédiés au jeu d'échecs. L'objectif est d'apprendre à s'inscrire sur un site internet, naviguer sur un site internet, consulter sa messagerie, découvrir les cookies informatiques, sensibilisation aux risques internet (phishing...), utiliser du bluetooth avec un échiquier connecté.

Cible et territoire ciblés

15 bénéficiaires – Adultes - 15/90 ans.

Secteur de Perros-Guirec.

Retour attendu auprès des usagers

Acquérir de l'autonomie sur un ordinateur.

Retour attendu sur le territoire

Faire découvrir l'informatique à travers une activité ludique et favoriser du lien social.

Statut porteur du projet : Association

Porteur de projet : Trégor Échecs

Référent du projet : Sarah LOUDIER

Courriel : tregor.echecs@gmail.com

Tél. : 02 96 15 97 43

Site internet : <https://tregorechecs.blogspot.com/>

Chiffre clé : 80 adhérents

Activités de la structure : Club de jeu d'échecs

CCAS Plœuc-L'Hermitage

Tartout Web : l'internet pour tous à l'EHPAD

Nature du projet

Le projet consiste à équiper l'EHPAD Louis Morel de bornes wifi et de tablettes, afin d'offrir l'accès au web et développer les pratiques numériques chez les résidents. L'investissement porterait sur un parc de 5 tablettes. L'équipement participerait, par ailleurs, à d'autres occasions d'animation, notamment dans la perspective d'un tiers-lieu prévu au sein de l'EHPAD, qui accueillera d'autres publics (extérieurs) dans le cadre d'animations communes avec les résidents (jeunes publics, public seniors extérieurs, public d'autres établissements médico-sociaux...).

Public et territoire visés

50 résidents bénéficiaires potentiels – Seniors – 70/95 ans.

Plus de bénéficiaires attendu avec les participants extérieurs des activités du tiers-lieu.

Retour attendu auprès des usagers

Développer les usages réguliers, l'autonomie via l'expérience pratique en dehors des heures d'animation et de soutien et lever les freins à la pratique des outils numériques.

Encourager les communications avec leur entourage, stimuler leurs facultés cognitives, ouvrir à de nouvelles activités.

À terme, développer le taux d'équipement des résidents.

Favoriser les synergies avec d'autres publics associés aux programmes du projet de tiers-lieu au sein de l'EHPAD.

Retour attendu sur le territoire

Exemplarité du dispositif et dynamique d'essaimage, via les témoignages des bonnes pratiques.

Statut porteur de projet : Commune

Porteur de projet : Centre Communal d'Action Sociale,
Thibaut GUIGNARD, Président

Référent du projet : Blandine DESBOIS

Courriel : direction.ehpad@ploeuclhermitage.bzh

Tél. : 02 96 42 13 36

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

Chiffres clé : Budget annuel 126 111 € (fonctionnement) /
92 396 € (investissement)

Activités de la structure : Le CCAS anime une action générale de prévention et de développement social dans la commune en liaison avec les institutions publiques et privées.



PLœUC-L'HERMITAGE
Source du Lié et Forêt de Lorge



Loudéac Communauté Bretagne Centre

Découverte et appropriation des usages du numérique

Nature du projet

Acquisition de deux vidéoprojecteurs portables, ainsi que deux casques de réalité virtuelle.

Cible et territoire ciblés

Une centaine de bénéficiaires par mois - Enfants, adultes, seniors - À partir de 9 ans. Communauté de Communes Loudéac Communauté Bretagne Centre; 41 communes soit 12 espaces numériques.

Retour attendu auprès des usagers

De la curiosité, de l'enthousiasme et la découverte qui s'ajoutent aux autres actions que nous entreprenons. Se rendre compte de tout ce que le numérique peut leur apporter.

Retour attendu sur le territoire

Maintenir et augmenter les fréquentations de nos ateliers, prouver que le territoire est dynamique et s'inscrit dans le monde de demain, tout en aidant ses concitoyens à se l'approprier.

Statut porteur du projet : Communauté de communes

Porteur de projet : Loudéac Communauté

Référent du projet : Rachelle RENOARD

Courriel : r.renouard@loudeac-communaute.bzh

Tél. : 02 96 66 09 09

Site internet : www.bretagnecentre.bzh

Chiffre clé : 52 000 habitants

Activités de la structure : Administration publique générale, compétences EPCI

Fablab Lannion, Lannion

À l'école du Fablab

Nature du projet

Le projet se décline sur 4 axes : l'organisation de demi-journées au fablab pour accueillir des classes (en collaboration avec la Microfolies), la facilitation de l'accès au fablab aux enseignants (adhésion et prépayé temps machines/matériaux), la mise à disposition de machines transportables et de robot pour pouvoir réaliser des animations en école - « Fablab hors les murs » et enfin la promotion de l'événement « Je fabrique mon matériel pédagogique ».

Cet événement se veut une ouverture des fablabs vers les éducateurs, médiateurs et enseignants afin, in fine, de développer les compétences des plus jeunes. Le projet permettrait donc de prendre en charge une partie des adhésions pour permettre à plus d'écoles primaires, d'enseignants, de formateurs de pouvoir venir créer pour leurs élèves au FabLab et organiser des temps de découverte avec les enfants. Il permettrait de constituer des ressources transportables sous la responsabilité du Fablab et à disposition des partenaires.

Public et territoire visés

100 bénéficiaires - Enfants, adultes - 9/14 ans (CM/Collège) + personnel.

Enseignants et médiateurs numériques du territoire. Communiquer sur le territoire correspondant au 4^e et 5^e circonscription des Côtes d'Armor (Paimpol, Lannion, Guingamp).

Retour attendu auprès des usagers

Développer des compétences numériques non encore abordées à l'école. Susciter des vocations. Création d'autres projets, en classe, avec les élèves, pour des réalisations à posteriori au FabLab. Augmentation de la participation à « Je fabrique mon matériel pédagogique ».

Retour attendu sur le territoire

Pouvoir initier des projets numériques en partenariat avec les enseignants. Il serait ainsi possible de travailler les dessins, modèles en classe et finaliser la fabrication au Fablab.



Statut porteur de projet : Association

Porteur de projet : Fablab Lannion

Référent du projet : Florian VASSEUR

Courriel : florianvasseur1@gmail.com

Tél. : 06 63 35 02 06

Site internet : www.fablab-lannion.org

Chiffres clé : Structure créée en 2012, 75 adhérents, référencement AAAB (MIT), plus de 350 personnes inscrites sur le forum

Activités de la structure : Laboratoire de fabrication numérique



Association Culture Zatous Bretagne, Saint-Brieuc

Une série documentaire locale à 360 degrés pour des personnes empêchées

Nature du projet

Cette série documentaire en vision 360 degrés vise à permettre à celles et à ceux, communément nommés « les personnes empêchées », de connaître ou de redécouvrir leur patrimoine et la culture artistique locale. Les personnes immobilisées chez elles ou dans des centres spécialisées, ne peuvent accéder à ces événements culturels. À l'aide de casques virtuels, de casques audio et de chaises mobiles/fauteuils, les bénéficiaires pourront découvrir des spectacles mis en scène par des artistes du département, dans des lieux de leur territoire. Les personnes ne peuvent se déplacer vers des lieux culturels, faisons alors venir la culture jusqu'à eux !

Cible et territoire ciblés

Près de 4800 personnes pour la première vidéo.
Enfants, adultes, seniors - de 7 à 115 ans.

Retour attendu auprès des usagers

En fournissant le matériel, il est possible de faire vivre cette expérience immersive à plus de 4 500 personnes par an (pour une vidéo). Cette expérience permettra de faciliter le dialogue entre les bénéficiaires, le personnel et entre les résidents. Il sera l'occasion d'offrir un moment d'évasion, riche en émotion et en sensation, de faire redécouvrir leur patrimoine culturel... si près et si loin à la fois. Des artistes ou des acteurs locaux accessibles et proches de chez eux pourront être présentés. Un message positif pourra être transmis afin de les stimuler, leur donner goût pour vivre de nouvelles expériences culturelles.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet unique offre à un grand nombre de personnes isolées, fragilisées et empêchées, de vivre une expérience riche en émotion, en sensation et en évasion. La série documentaire à 360 degrés proposera 5 épisodes mettant en valeur le patrimoine et des actions culturelles par EPCI. Tentons l'expérience en réalisant, ensemble, le premier épisode sur SBAA. Nous souhaitons poursuivre cette aventure avec d'autres vidéos documentaires sur les EPCI du département.

Statut porteur du projet : Association

Porteur de projet : Culture Zatous Bretagne

Référent du projet : Amanda REITER

Courriel : contact@culture-zatous.com

Tél. : 06 40 32 11 59

Site internet : www.culture-zatous.com

Chiffres clé : Création en 2004 / 80 structures sociales adhérentes sur le département

Activités de la structure : Réseau solidaire qui a pour objectif de remobiliser un public isolé par l'éducation artistique, culturelle et sportive



Association Ti Nuage, Le Vieux Marché

Hébergement de solutions numériques et sensibilisation à l'informatique libre

Nature du projet

L'association Ti-Nuage milite pour un réseau Internet solidaire que les citoyens peuvent s'approprier pour ne plus être seulement consommateurs. Pour cela, et à l'image des hébergeurs du collectif français CHATONS (<https://chatons.org>) elle fournit des services numériques libres et alternatifs pour les particuliers, les associations et les petites entreprises. Les services de Ti-Nuage sont aujourd'hui hébergés chez la société OVH. Afin d'atteindre son objectif de décentralisation, d'autonomie et d'éducation populaire, cette infrastructure doit être relocalisée au plus près de ses utilisateurs, dans le Trégor. Le présent projet présente l'acquisition du matériel nécessaire et les frais estimés.

Public et territoire visés

Jusqu'à 500 adhérents et tout le public du Trégor – Adultes.

Outre la mise à disposition d'outils numériques libres à tous, l'objet de l'association est la promotion des logiciels libres, l'éducation sur l'usage de ces outils et la sensibilisation du public à la vie privée sur Internet. Atteindre ces objectifs passe par des rencontres avec les adhérents ou le public intéressé. Ces rencontres, centrées à Vieux-Marché, ont vocation à accueillir les habitants de toutes les communes aux alentours.

Retour attendu auprès des usagers

L'utilisation de matériel propre est nécessaire pour atteindre les objectifs de transparence et de décentralisation promues par l'association.

Mais la relocalisation apporte aussi une liberté totale dans la gestion des sauvegardes, dans l'administration et la gestion des services, dans la coopération avec des structures aux buts similaires.

Retour attendu sur le territoire

Certaines des activités de l'association s'adressent à tous les habitants du Trégor aussi bien qu'à ses adhérents : sensibilisation, éducation, assistance pour l'usage des logiciels libres... Mais surtout, fidèle à sa démarche vers une plus grande décentralisation d'Internet, l'association n'a pas pour but de devenir trop importante mais plutôt de montrer ce qu'il est possible de faire, de documenter ce savoir-faire, et d'apporter son expérience à des structures similaires dans le département.

Statut porteur de projet : Association

Porteur de projet : Ti Nuage, Nourdine GERNELLE Président

Référent du projet : David SOULAYROL

Courriel : david@ti-nuage.fr

Tél. : 06 62 68 24 22

Site internet : <https://ti-nuage.fr>

Chiffres clé : 10 mois d'existence, 28 adhérents

Activités de la structure : Hébergement de solutions numériques et sensibilisation à l'informatique libre





Commune Plaintel

Un labo pour ado

Nature du projet

Le projet porte sur l'acquisition d'une imprimante 3D afin de permettre aux jeunes de modéliser et d'imprimer leur premier objet 3D.

Il vise à proposer de nouvelles perspectives numériques auprès du jeune public et leur permettre de s'exprimer et d'innover avec ce nouveau matériel. Il permettra également de renforcer le rôle d'acteur de proximité de la médiathèque pour l'inclusion numérique et de développer du lien intergénérationnel en encourageant les rencontres et les échanges. Ce projet s'inscrit plus largement dans un projet de création d'un espace numérique dans la médiathèque « Brin de culture ».

Cible et territoire ciblés

300 bénéficiaires – Enfants – 11/17 ans

L'imprimante 3D sera installée à la médiathèque et sera utilisée dans un premier temps par les jeunes de la commune et les associations locales dans le cadre de la création d'un espace Ados. Dans un second temps, et de manière ponctuelle, des ateliers grand public seront proposés et ouverts à tous.

Retour attendu auprès des usagers

Les usagers deviennent des utilisateurs acteurs de la médiathèque. Ils seront amenés à rencontrer de nouvelles personnes pour partager leurs compétences, connaissances et expériences.

Retour attendu sur le territoire

La commune de Plaintel cherche à renforcer et augmenter la fréquentation de la médiathèque par le public adolescent en leur offrant un espace d'accueil dédié qui n'existe pas, à ce jour, sur la commune.

Statut porteur du projet : Mairie

Porteur de projet : Vincent ALLENO, maire

Référent du projet : Adeline RAZIN

Courriel : plaintel@mediathequesdelabaie.fr

Tél. : 02 96 32 05 22

Site internet : www.mairie-plaintel.fr

Chiffres clé : 4 532 habitants - 3 écoles et un établissement spécialisé

Activités de la structure : Commune, médiathèque

Saint Briec Armor Agglomération

Ty' Kréa

Nature du projet

La première phase Ty Kréa est lancée de septembre à décembre 2022 dans les locaux de l'Agglomération. Elle se traduit notamment par l'aménagement et la mise en place d'une salle dédiée à la créativité et au design de politiques publiques. Saint-Briec Armor Agglomération souhaite, dans le cadre de ce projet, faire l'acquisition d'un écran interactif numérique, permettant de multiplier les formats de réunions collaboratives et innovantes, et de renforcer l'autonomie numérique de ses utilisateurs.

Public et territoire visés

Bénéficiaires issus des 32 communes de l'Agglomération.

300 agents, 80 Conseil développement, une centaine d'habitants dans le cadre d'ateliers de concertation - Adultes - de 18 à 99 ans.

Dans les locaux de Saint-Briec Armor Agglomération à Saint-Briec.

Retour attendu auprès des usagers

Pour tous : se familiariser avec l'outil numérique, dans un cadre collectif et ludique.

Pour les agents en particulier : monter en compétence sur les outils numériques d'une part, et l'animation de réunions en intelligence collective d'autre part (et design de politiques publiques).

Retour attendu sur le territoire

Contribuer à la transition numérique, dans un objectif d'inclusion : démystifier le rapport à l'outil numérique pour donner confiance aux publics les plus en difficulté et pour lesquels les fractures numériques constituent un handicap quotidien.

Développer la démocratie participative, au service de politiques publiques en répondant précisément aux attentes des usagers.



Statut porteur de projet : EPCI

Porteur de projet : Saint-Briec Armor Agglomération

Référent du projet : Anna BENSA

Courriel : anna.bensa@sbaa.fr

Tél. : 02 96 68 23 56

Site internet : <https://www.saintbriec-armor-agglo.bzh/>

Chiffres clé : 32 communes, 150 000 habitants

Activités de la structure : Administration publique générale, compétences EPCI



Fablab Armorlab, Lanvallay

Développement de la formation à destination des personnes en reconversion professionnelle et des établissements scolaires

Nature du projet

L'objectif est d'investir dans des dispositifs de conception/fabrication en réalité virtuelle à l'instar du développement actuel de différents secteurs d'activités qui vont du cinéma au transports en passant par le commerce, la culture, la formation, l'industrie, la communication, et bien d'autres. Il s'agit d'acquérir un logiciel, sa licence, les équipements et bénéficier de temps agent nécessaire à son fonctionnement.

Cible et territoire ciblés

110 bénéficiaires – Enfants, adultes, seniors – 16/60 ans
Dinan Agglomération et les collectivités avoisinantes.

Retour attendu auprès des usagers

Le Fablab souhaite que ceux-ci se réinsèrent plus facilement grâce à l'acquisition de compétences en matière de numérique.

Retour attendu sur le territoire

Il s'agit de proposer un nouveau service et des formations complémentaires. La visibilité du tiers-lieu sera accrue avec potentiellement des adhérents supplémentaires.

Statut porteur du projet : Association

Porteur de projet : FABLAB ARMORLAB

Référent du projet : Marcel FILY

Courriel : contact@armorlab.fr

Tél. : 06 80 14 55 04

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

Chiffres clé : Création en avril 2018, 47 adhérents dont 6 primo-entrepreneurs, 97 personnes accueillies au sein du FABLAB

Activités de la structure : Tiers-lieu dédié à la création et à la formation



Commune Plougrescant

Faites ! du Numérique

Nature du projet

Organisation d'un évènement « Faites ! du numérique » programmée le samedi 11 Mars 2023. L'affiche et les flyers seront réalisés par des étudiants de 1^{re} année de l'IUT de Lannion (BUT Métiers du Multimédia & de l'internet – Mmi).

Public et territoire visés

300 bénéficiaires – Adultes, enfants, seniors - 8/90 ans.

Salle polyvalente « Michel le Saint » à Plougrescant et à la bibliothèque municipale pour l'atelier « Réalité Virtuelle ».

Retour attendu auprès des usagers

Renforcer la culture du numérique à Plougrescant.

Retour attendu sur le territoire

Faire connaître d'autres facettes du numérique et faire naître de nouvelles vocations auprès du grand public.



Statut porteur de projet : Commune

Porteur de projet : Anne-Françoise PIEDALLU, maire

Référent du projet : Grégoire CLIQUET

Courriel : gregoire.cliquet@plougrescant.fr

Tél. : 07 69 57 73 78

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

Chiffre clé : 1 220 habitants

Activités de la structure : Commune



Lamballe Terre et Mer

Création d'un court métrage d'animation animalier

Nature du projet

Au sein d'un réseau dynamique de bibliothèques rurales (Moncontour, Quessoy, Plémy, Hénon, Trédaniel), nous proposons la création collective d'un court métrage d'animation sur la thématique de la « faune locale » afin de familiariser les habitants à l'éducation aux médias et la prise en main d'outils numériques à travers différents temps de rencontre et un temps de restitution finale festive.

Cible et territoire ciblés

100 bénéficiaires – Enfants, adultes – de 12 ans à 99 ans.

Le projet est pensé à l'échelle d'un bassin de vie, porté par le réseau des bibliothèques de la Communauté d'agglomération Lamballe Terre et Mer et impliquant chacune des bibliothèques du bassin. Les 5 bibliothèques qui travaillent en concertation depuis plusieurs années : Quessoy, Plémy, Moncontour, Trédaniel, Hénon, communes rurales au sud de Lamballe, organisent un temps fort chaque année autour d'une thématique, qui en 2023 se trouve être « Faune ». Le projet est conçu pour réunir les habitant-es de ces différentes communes autour d'une question, favorisant des implications et des engagements multiples.

Retour attendu auprès des usagers

Sensibiliser les usagers aux techniques du numérique. L'envie de découvrir les fonds de cinéma d'animation disponibles en médiathèque. L'envie est également de participer à d'autres projets des médiathèques pour des publics qui auraient eu jusqu'à présent une vision un peu « classique » d'une bibliothèque tournée vers les livres alors que les missions des bibliothèques sont bien plus larges.

Retour attendu sur le territoire

Ce projet permettra une nouvelle fois de confirmer les liens entre professionnels des bibliothèques de ce bassin de vie. Il pourra donner lieu à un temps de formation pour les professionnels et les bénévoles dans l'objectif de les rendre autonome dans l'utilisation d'outils numériques et ainsi de proposer ensuite de nouveaux ateliers de découverte.

Statut porteur du projet : Lamballe Terre & Mer, Direction culturelle

Porteur de projet : Thierry ANDRIEUX, Président

Référent du projet : Christelle SCHWEITZER

Courriel : christelle.schweitzer@lamballe-terre-mer.bzh

Tél. : 02 96 50 00 30

Site internet : <https://www.lamballe-terre-mer.bzh/accueil>

Chiffres clé : 38 communes – 68 000 habitants

Activités de la structure : Coordination du réseau des bibliothèques



Leff Armor Communauté

LuminoPhone

Nature du projet

Le projet consiste à faire découvrir les outils numériques innovants à un groupe de jeunes à travers la réalisation d'une œuvre numérique. Les participants sont invités à construire et imaginer les dispositifs lumineux, la chorégraphie ainsi que le design sonore du spectacle.

Pendant une semaine, un groupe d'une quinzaine d'adolescents va créer des boîtiers équipés de capteurs photosensibles, en les reliant à un ordinateur. Ils programmeront la réaction de celui-ci en fonction de l'activation des capteurs pour lui faire jouer un son. Ils vont également créer ou enregistrer les sons qu'ils veulent associer à leur capteur. Puis ils créeront une chorégraphie en étant équipés de sources lumineuses (lampes, vêtements lumineux ...) ils pourront activer les capteurs. La restitution prendra la forme d'un spectacle de danse.

Public et territoire visés

15 à 20 bénéficiaires – Enfants – 10/20 ans.

Territoire de Leff Armor Communauté.

Retour attendu auprès des usagers

Faire apprendre aux participants les bases d'électroniques et de programmation nécessaire à la fabrication des boîtiers capteurs. Qu'ils sachent comment, de manière simple, il est possible de créer et de manipuler numériquement un signal sonore mais surtout qu'ils découvrent les activités et métiers des intervenants.

Retour attendu sur le territoire

Former les jeunes du territoire aux outils numériques innovants et leur permettre d'avoir accès à des métiers qu'ils connaissent mal sont les deux motivations de ce projet.

Statut porteur de projet : Communauté de communes

Porteur de projet : Leff Armor Communauté

Référent du projet : Sylvain LE GALL

Courriel : sylvain.legall@leffarmor.fr

Tél. : 06 49 52 61 54

Site internet : www.leffarmor.fr

Chiffre clé : 27 communes – 31 400 habitants

Activités de la structure : Communauté de communes

25 NOVEMBRE 2022 UNE RENCONTRE POUR CONTINUER À CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE DU DÉPARTEMENT

Le 25 novembre 2022, le Département a organisé une rencontre avec les lauréats de l'Appel à projets numériques. Une matinée de partage, de connaissances, de création de réseaux et de découverte des projets. 5 lauréats parmi les 32 projets retenus se sont vus remettre leur prix par Vincent ALLENO, Vice-président du Conseil départemental délégué au numérique.

Composition du jury

Vincent ALLENO

Vice-président du Conseil départemental, chargé des finances, des contrats de territoire et du numérique

Juliana SAN GEROTERO

Conseillère départementale, déléguée à l'enseignement supérieur et à la recherche

Nadège LANGLAIS

Conseillère départementale, membre de la commission services publics

Anna BENSA

Chargée de missions des projets transversaux et appui stratégique, Saint-Brieuc Armor Agglomération

Valérie JOUNO

Chargée de développement territorial, référente numérique MDD Guingamp

Léandre CHEVALIER

Médiateur numérique

Les primés

Prix « Innovation numérique »

Association Ti-Nuage

« Hébergement de solutions numériques et sensibilisation à l'informatique libre »

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

Prix « Numérique au quotidien »

Association Familles Rurales Saint-Brieuc

« Les récrés numériques »

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

Prix « Usages du numérique »

Commune de Plougrescant

« Faites ! du numérique »

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

Prix « Animation numérique »

Leff Armor Communauté

« Luminophone »

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 »

Association Avenir Jeunes Ouest Côtes d'Armor

« Coup de pouce numérique »

Le projet que le jury souhaite particulièrement promouvoir.



Les présentations des projets
en vidéo sur : [cotesdarmor.fr/
numerique](https://cotesdarmor.fr/numerique)

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



Mission numérique
Département des Côtes d'Armor
9 place du Général de Gaulle
CS 42371
22023 SAINT-BRIEUC CEDEX 1



cotesdarmor.fr    

Côtes d'Armor
le Département

