

BOOK 2024

# CONSTRUIRE LE NUMÉRIQUE EN CÔTES D'ARMOR

APPEL À PROJETS NUMÉRIQUES

[cotesdarmor.fr](http://cotesdarmor.fr)



**Côtes d'Armor**  
le Département



# ÉDITO



© T. Jeandot

Le numérique est une politique stratégique qui recouvre des enjeux d'attractivité, de développement du territoire mais également d'accessibilité pour les usagères et les usagers. Il soulève aussi la question de l'écologie car la réflexion sur l'empreinte écologique du numérique appelle indiscutablement à la sobriété. Notre politique numérique départementale s'appuie sur ces trois grands axes, portés par le Vice-président Vincent Alleno.

Il s'agit tout d'abord de garantir la couverture numérique de l'ensemble du territoire. Avec la région Bretagne, le Département investit pour garantir à tous les Costarmoricains et Costarmoricaines l'accès à la fibre. C'est un objectif essentiel pour l'attractivité et le développement de notre territoire. Mais l'accès matériel au numérique ne suffit pas.

La numérisation des pratiques, et notamment des services publics, constitue une fracture sociale qui accentue les inégalités et fragilise les plus vulnérables d'entre nous. Notre deuxième axe vise à soutenir les projets qui permettent de réduire la fracture numérique. C'est une question essentielle à nos yeux car il s'agit ici d'une question d'égalité, chère à notre majorité. Aucune population ne doit souffrir d'illectronisme, car aujourd'hui le numérique est essentiel pour accéder aux droits, qu'ils soient sociaux, économiques ou culturels. Le numérique est aussi un formidable support de médiation pour les collectivités et les associations, avec des pratiques innovantes dans les domaines culturels et artistiques, éducatifs, et même dans le domaine du soin et de la santé. Contrairement à de nombreux clichés, il peut aussi être vecteur de lien social. Soutenir les collectivités, et notamment les communes, ainsi que les associations qui œuvrent dans ce sens est donc important.

Enfin, à l'heure de la nécessaire transition écologique, réfléchir sur l'empreinte écologique du numérique sur notre planète est nécessaire. Promouvoir un numérique responsable et sobre en matière énergétique est donc le troisième axe de notre politique numérique départementale. Cette sobriété passe notamment par une réflexion au sein de notre collectivité sur nos usages, ainsi que sur le réemploi et le recyclage de nos matériels numériques.

Depuis 2019, à travers 5 appels à projets numériques près de 150 projets liés au numérique ont bénéficié du soutien du département des Côtes d'Armor. Le Département soutient les collectivités et associations qui souhaitent créer une nouvelle offre numérique pour les Costarmoricaines et Costarmoricains. Cette politique de soutien permet d'accompagner des projets innovants portés localement, au plus près des habitantes et habitants. Il s'agit aussi pour notre collectivité de soutenir l'écosystème numérique en Côtes d'Armor.

La 5<sup>e</sup> rencontre numérique du 6 décembre 2024 a été l'occasion de réfléchir collectivement à ces enjeux. C'est un temps fort de notre réseau « *Construire le numérique en Côtes d'Armor* » qui compte à ce jour plus de 150 membres.

La campagne d'appel à projets numériques 2024 a retenu 39 projets pour un montant financier total de 76 850 euros. Parmi ces 39 projets, le jury a choisi de souligner la qualité de cinq projets, lauréats des trophées du numérique. Ces prix honorifiques valorisent des projets qui accompagnent au mieux les Costarmoricaines et Costarmoricains dans leur vie quotidienne, qui sont particulièrement innovants ou bien encore qui associent le plus d'habitants en diversifiant les usages du numérique.

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.

Je tiens à remercier l'ensemble des associations, communes et structures publiques qui ont participé à notre appel à projet. La diversité des projets et des candidatures démontre bien que le numérique est dynamique en Côtes d'Armor.

**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 2024 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 2024 par le Conseil départemental.

L'appel à projets 2024 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 mn.,
  - 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.

39 PROJETS LAURÉATS

DOTATION 2024 76 850 €

DEPUIS 2019,

PRÈS DE 150 PROJETS LIÉS AU NUMÉRIQUE ONT BÉNÉFICIÉ DU SOUTIEN DU DÉPARTEMENT DES CÔTES D'ARMOR.

5 PROJETS PRIMÉS

4 THÈMES DE PROJETS

- Lieu numérique
- Formation/Accompagnement au numérique
- Équipement innovants
- Manifestation





## Association Claj du Poher Carhaix-Plouguer

### Entre vues

#### Nature du projet

Le projet consiste à accompagner et former des jeunes dans le cadre d'un projet de court-métrages en partenariat avec l'Espace Jeunes du Poher et avec le collège Saint Trémeur de Hip Hop New.

#### Cible et territoire ciblés

10 - 150 bénéficiaires ; jeunes ; intercommunalité

#### Retour attendu auprès des usagers

Des jeunes qui savent utiliser les outils proposés, création d'un court métrage de films, découverte de potentielles vocations.

#### Retour attendu sur le territoire

Présentation du court métrage, nouvelles initiatives, émergence de nouveaux intérêts.

**Statut porteur du projet :** Association Claj du Poher

**Porteur de projet :** Gilles-Adrien PETIT, Président

**Référente du projet :** Clara PROTHON

**Courriel :** [coordinationclaj@gmail.com](mailto:coordinationclaj@gmail.com)

**Tél. :** 07 48 13 43 07

**Site internet :** [www.clajdupoher.fr](http://www.clajdupoher.fr)

**Chiffre clé :** 560 adhésions individuelles et familiales

**Activités de la structure :**

Animation enfance jeunesse vie sociale et musicale



## Association Culture Mosaïque Lannion

### Mozaïk studio : un studio d'enregistrement créatif, numérique et accessible à tous

#### Nature du projet

L'objet est l'acquisition du matériel audio et numérique nécessaire à la création d'un studio d'enregistrement professionnel au sein de notre association Culture Mosaïque. Ce studio sera un lieu d'expression, d'apprentissage et de création accessible à tous, où nous proposerons des ateliers gratuits, alliant numérique et culture, spécifiquement autour de la musique. Ce projet sera également un espace de rencontre intergénérationnel, où chaque tranche d'âge pourra découvrir et apprendre à utiliser les nouvelles technologies de manière créative. Le studio, accessible à tous, permettra de réduire la fracture numérique en offrant à des publics variés l'accès à des outils professionnels et performants.

#### Public et territoire visés

150 personnes ; tout public ; intercommunalité

#### Retour attendu auprès des usagers

Apprendre à se servir des outils numériques comme outils d'expression créative.

#### Retour attendu sur le territoire

Renforcer l'attractivité locale : Lannion, en tant que technopole, se distinguera davantage par une offre culturelle et numérique innovante.

**Statut porteur de projet :** Association Culture Mosaïque

**Porteuse de projet :** Mélina LE BOUR, Présidente

**Référente du projet :** Betty FABRE

**Courriel :** [contact@culturemosaique.com](mailto:contact@culturemosaique.com)

**Tél. :** 06 45 20 51 35

**Site internet :** [culturemosaique.com](http://culturemosaique.com)

**Chiffres clé :** 6 membres, 12 bénévoles, 450 visiteurs sur 3 événements en 2024

**Activités de la structure :** Promotion de la culture par le biais d'ateliers culturels et numériques et d'accompagnements



## Association Les films du Plessis Langast

Rendre la bibliothèque accessible au plus grand nombre par la numérisation

### Nature du projet

Le but de ce nouveau projet est de rendre la bibliothèque accessible au plus grand nombre par la numérisation de son catalogue et la création d'un outil numérique de mise en contact avec le public le plus large. Créer un lieu de vie culturel, cinématographique et littéraire.

### Cible et territoire ciblés

Tout public ; intercommunalité.

### Retour attendu auprès des usagers

Chacun et chacune trouveront, à travers l'outil numérique, les liens vers les sujets qui les intéressent ou les questionnent. Celles et ceux qui le souhaitent pourront trouver avec notre association et son expérience de quinze ans dans le domaine culturel un accompagnement vers la création de tous types de projets. Des films, des romans, des documentaires, des romans familiaux, de brefs écrits, sortes d'haïkus nés de la bibliothèque rencontrée à travers l'outil numérique. L'idée est que tous.tes puissent rencontrer l'expérience culturelle.

### Retour attendu sur le territoire

Nous pensons que la création de cet outil numérique rendra accessible notre proposition culturelle au plus grand nombre : tout le territoire pourra être concerné et les publics pourront se rendre à Langast ou chez nos partenaires selon les événements proposés : le cinéma de Plouguenast, celui de Loudéac, la librairie de Moncontour, les festivals culturels.

**Statut porteur du projet :** Association les films du Plessis

**Porteuse de projet :** Yola LE CAINEC, Présidente

**Référente du projet :** Yola LE CAINEC

**Courriel :** filmsduplessis@gmail.com

**Tél. :** 06 61 34 99 20

**Chiffre clé :** Création de la structure en 2013

**Activités de la structure :** Activités culturelles et intergénérationnelles autour du cinéma et de la littérature



## Commune Le Mené

Création d'un accès numérique de proximité

### Nature du projet

Création d'un accès numérique de proximité au sein d'une commune nouvelle composée de 7 communes déléguées. Ce déploiement de nouveaux outils numériques au sein de chaque Mairie déléguée permettra d'offrir à la population qui en a besoin, en accès libre ou de façon accompagnée par le personnel administratif de la Mairie déléguée. Grâce à ces outils numériques de proximité, l'animatrice France Service va pouvoir organiser des temps d'animation ou d'accompagnement spécifiques sur RDV en proximité.

### Public et territoire visés

2 000 bénéficiaires ; personnes âgées ou vulnérables ; commune

### Retour attendu auprès des usagers

Une adhésion à ce nouveau service par les habitants.

### Retour attendu sur le territoire

Une amélioration au recours aux droits, lutter contre l'illectronisme et offrir un service complémentaire de proximité.



**Statut porteur de projet :** Commune de Le Mené

**Porteur de projet :** Gérard DABOUDET, Maire

**Référente du projet :** Marie LE GAL

**Courriel :** accueil@mene.fr

**Tél. :** 02 36 31 47 49

**Site internet :** mene.fr

**Chiffre clé :** 6 420 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Commune Plestin-les-Grèves

### Wifi aux services de la culture

#### Nature du projet

Le projet d'installation de Wi-Fi gratuit dans notre salle polyvalente communale est une étape cruciale vers la modernisation de notre communauté. Il permettra non seulement de répondre aux besoins actuels en matière de connectivité, mais aussi de préparer notre société pour les défis numériques futurs. Le territoire de réalisation du projet est dans la salle An Dour Meur 1 300m<sup>2</sup>.

#### Cible et territoire ciblés

Tout public ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'installation de Wi-Fi dans une salle publique peut susciter des réactions de la part des usagers. Ces retours sont essentiels pour évaluer l'efficacité du service et pour identifier les domaines nécessitant des améliorations.

#### Retour attendu sur le territoire

Nous espérons de bons retours, nous allons axer notre projet suivant les attentes : une bonne qualité de connexion ; facilité d'accès ; sécurité et confidentialité.

**Statut porteur du projet :** Commune de Plestin-les-Grèves

**Porteur de projet :** Christian JEFFROY, Maire

**Référente du projet :** Aurore FOURNIS

**Courriel :** aureo.fournis@plestinlesgreves.bzh

**Tél. :** 06 15 07 49 56

**Site internet :** [plestinlesgreves.bzh](http://plestinlesgreves.bzh)

**Chiffre clé :** 3 700 habitants

**Activités de la structure :** Commune

## Commune de Trébeurden

### Création d'un espace d'animation numérique

#### Nature du projet

Le projet consiste en la création d'un espace numérique accessible à tous au sein duquel les usagers pourront faire leurs démarches administratives et personnelles et se faire aider au besoin. Il vise également à multiplier la fréquence des ateliers collectifs, développer 2 ateliers de 2 heures par semaine au total 16h dans le mois. Nous prévoyons 30 minutes de préparation par atelier d'où 4h au total. Nous envisageons 40 heures par mois d'accompagnement à l'accès libre.

#### Public et territoire visés

3 000 bénéficiaires ; > 16 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Les usagers attendent de l'aide à l'appropriation et l'adaptation aux nouvelles technologies, de la simplification administrative et un accès facile à un lieu numérique.

#### Retour attendu sur le territoire

Le numérique partout et pour tous.



**Statut porteur de projet :** Commune de Trébeurden

**Porteuse de projet :** Bénédicte BOIRON, Maire

**Référente du projet :** Rokhaya PERAN

**Courriel :** mairie@trebeurden.fr

**Tél. :** 02 96 15 44 00

**Site internet :** [www.trebeurden.fr](http://www.trebeurden.fr)

**Chiffre clé :** 3 800 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Médiathèque Le Blé en herbe Erquy

### L'art numérique dans tous ses états !

#### Nature du projet

"L'Art numérique dans tous ses états !" est un projet de valorisation de l'art par l'usage des nouvelles technologies. Il se destine à un public hétérogène et intergénérationnel afin de favoriser l'inclusion sociale. L'objectif de ce projet est de démocratiser l'accès à l'art et au numérique à travers la création d'expériences immersives, interactives, artistiques et culturelles grâce aux technologies innovantes (réalité virtuelle et augmentée). Il est essentiel pour nous, de dynamiser nos communes en incitant le public et les structures partenaires (EPHAD, écoles...), à se saisir de la création numérique comme outil de sensibilisation, pour partager, échanger et valoriser le patrimoine artistique et culturel de nos régions et plus largement encore.

#### Cible et territoire ciblés

50 bénéficiaires par mois ; > 7 ans ; intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Nous espérons éveiller l'intérêt, la curiosité, le partage, la découverte, la créativité et l'enrichissement personnel, culturel et artistique de nos différents publics ; tout en favorisant les liens.

#### Retour attendu sur le territoire

Nous souhaiterions que la médiathèque d'Erquy soit perçue comme un lieu de création numérique, artistique et culturelle à la fois pour ses habitants, mais également dans rayonnement extra-communal.

**Statut porteur du projet :** Médiathèque Le Blé en herbe

**Porteur de projet :** Henri LABBE, Maire

**Référente du projet :** Chloé LEGRAND

**Courriel :** espace.numerique@erquy.bzh

**Tél. :** 02 96 72 05 24

**Site internet :** <https://bibliotheque.erquy.bzh>

**Chiffre clé :** 20 200 livres

**Activités de la structure :** Médiathèque



## Commune de Tonquédec

### Création d'un espace de co-working

#### Nature du projet

La commune de Tonquédec souhaite créer un espace coworking afin de permettre aux habitants et aux visiteurs de notre région de travailler ou se former dans un espace convivial, agréable et aménagé. Achat wifi, vidéoprojecteur, ordinateurs, webcams, vidéoconférence...

#### Public et territoire visés

15 bénéficiaires ; tout public ; individuel ou entreprise.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'espace sera aménagé avec du matériel dernière génération pour répondre aux attentes des futurs utilisateurs depuis plus de 2 ans.

#### Retour attendu sur le territoire

La commune souhaite développer son attractivité pour les jeunes auto-entrepreneurs innovants, pour les entreprises souhaitant se ressourcer sur notre territoire et recherchant un espace de travail.

**Statut porteur de projet :** Commune de Tonquédec

**Porteur de projet :** Joël PHILIPPE, Maire

**Référent du projet :** Samuel PRADES

**Courriel :** mairie.tonquedec@orange.fr

**Tél. :** 06 84 77 67 67

**Site internet :** [www.tonquedec@orange.fr](http://www.tonquedec@orange.fr)

**Chiffre clé :** 1 201 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Association ADMR Corlay

### Entre vues

#### Nature du projet

Nous souhaitons nous équiper et inscrire l'utilisation du numérique dans nos pratiques. Nous avons choisi la société de production audiovisuelle de Live-Out pour créer des contenus vidéos adaptés aux seniors, à partir d'éléments faisant écho à leur vie, leur patrimoine qui seront identifiés sur le territoire. Nous souhaitons que les professionnels soient formés et accompagnés dans la mise en œuvre d'ateliers de lien social en réalité virtuelle.

#### Cible et territoire ciblés

30 bénéficiaires ; > 60 ans ; personnes âgées et professionnelles accompagnant.

#### Retour attendu auprès des usagers

Pour les personnes accompagnées, la participation aux ateliers permettra de stimuler la santé cognitive, physique des usagers, de favoriser les interactions sociales et de faciliter l'accès.

#### Retour attendu sur le territoire

Pour les habitants de Corlay, la création d'un nouveau service proposé aux habitants de Corlay et alentours qui un jour pourraient avoir besoin d'un accompagnement de l'ADMR. Une connaissance de l'existence des possibilités du numérique comme un outil au service des personnes et non un remplaçant. Une réassurance que la ruralité n'est pas synonyme d'isolement numérique.

**Statut porteur du projet :** Association ADMR Corlay

**Porteur de projet :** Jean LE CAM, Président

**Référente du projet :** Martine OURVOUAI

**Courriel :** ourvouai.laurent@wanadoo.fr

**Tél. :** 06 45 83 63 04

**Site internet :** [www.admr.org](http://www.admr.org)

**Chiffres clé :** 35 salariés – 15 bénévoles

**Activités de la structure :** ADJ – SSAD – SSIAD

## Association Coallia

### Ateliers numériques MECS SAMIDA



#### Nature du projet

Face à la dématérialisation des démarches administratives de plus en plus importantes, nous observons que l'accès au numérique pour les jeunes MNA (Mineurs Non Accompagné), matériel et capacité de navigation, est très difficile et constitue un frein important à leur insertion professionnelle et à leur intégration professionnelle et socioculturelle sur le territoire. Avec l'appui de l'intervention de l'association RECONNECT, il s'agit de proposer des parcours d'apprentissage et de sensibilisation de l'utilisation de l'outil numérique. L'objectif est aussi de développer les compétences pédagogiques de l'équipe éducative pour accompagner les jeunes dans la prise en main de cet outil. Nous envisageons ainsi de constituer un espace informatique où les jeunes pourraient, en autonomie, réaliser leurs démarches au quotidien.

#### Public et territoire visés

100 bénéficiaires ; 15 - 21 ans.

#### Retour attendu auprès des usagers

Dotation de plus d'aisance et de capacité à réaliser les démarches auprès des services dématérialisés du territoire.

#### Retour attendu sur le territoire

Renforcement de l'insertion professionnelle et l'intégration sociale des jeunes MNA pris en charge par le département sur le territoire costarmoricain.

**Statut porteur de projet :** MECS SAMIDA – Association COALLIA

**Porteur de projet :** Arnaud RICHARD, Directeur général

**Référent du projet :** Yann GOUIFFES

**Courriel :** yann.gouiffes@coallia.org

**Tél. :** 05 96 94 52 12

**Site internet :** <https://coallia.org>

**Chiffre clé :** 78 places

**Activités de la structure :** Maison d'enfant à caractère social, accueil au titre de la protection



## Association Culture Zatous Saint-Brieuc

### Développer l'accessibilité des lieux historiques par le numérique

#### Nature du projet

Nous souhaitons offrir aux établissements culturels qui font partie de notre patrimoine (châteaux, abbayes, remparts, moulins, festivals...) la possibilité de rendre accessible les lieux à tous les publics. Grâce à des visites guidées, visibles via des casques de réalité virtuelle, nous nous mobilisons pour les droits culturels des touristes et locaux à mobilité réduite, les personnes empêchées (qui n'ont pas la possibilité de sortir de leur établissement), les personnes âgées en perte d'autonomie. Ces vidéos seront diffusées dans des casques de réalité virtuelle pour offrir une expérience immersive sur les lieux en question mais aussi au-delà des murs.

#### Cible et territoire ciblés

2000 bénéficiaires ; tout public ; Département.

#### Retour attendu auprès des usagers

Soulever les barrières des sites culturels physiquement inaccessibles. La démarche permettra d'accueillir des publics jusqu'ici empêchés. Le documentaire permettra de réaliser des médiations au-delà des murs et d'aller au contact de la population. Les lieux culturels toucheront un plus large public. En plus d'offrir une évasion immersive et réaliste, l'outil permet d'offrir de nouvelles sensations, de transmettre des connaissances et de partager une expérience collective.

#### Retour attendu sur le territoire

Avec les premiers documentaires (sûrement avec le Petit Théâtre de La Passerelle puis le château de la Roche Jagu), nous souhaitons provoquer l'engagement des autres acteurs culturels, de développer une démarche citoyenne sur le département en faveur de l'inclusion des personnes en situation de handicap, de démystifier la réalité virtuelle.

**Statut porteur du projet :** Association Culture Zatous Bretagne

**Porteur de projet :** Aurélien CASSEN, Président

**Référente du projet :** Amanda REITER

**Courriel :** [contact@culture-zatous.com](mailto:contact@culture-zatous.com)

**Tél. :** 06 40 32 11 59

**Site internet :** [www.culture-zatous.com](http://www.culture-zatous.com)

**Chiffres clé :** 20 ans sur le Département, 2 700 personnes bénéficiaires

**Activités de la structure :** Coordonne les actions d'éducation artistique et culturelle à destination d'un public suivi par des structures sociales



## Association Idéographik Trémel

### Les personnes non ou mal-voyantes créatrices de supports tactiles et manipulables

#### Nature du projet

Ce projet consiste à expérimenter, concevoir et développer des supports et des animations/ateliers avec et pour des personnes en situation de handicap, les impliquer et les faire participer à travers des ateliers de découverte, des rencontres avec le Fablab. Des équipements de conception de supports tactiles et manipulables seront achetés pour mettre en œuvre dans les ateliers de conception sur les territoires de Lannion Trégor Communauté, Leff Armor Communauté et Guingamp Paimpol Agglomération.

#### Public et territoire visés

50 bénéficiaires/an ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Les personnes deviennent actrices à toutes les phases des projets de conception et non plus seulement testeuses. Elles peuvent mener des projets par elles-mêmes. Mathieu (de Valentin Haüy) a réalisé de bout en bout, un tableau avec différentes découpes et matériaux, en allant par lui-même au fablab. Il nous témoigne l'importance d'avoir participé aux ateliers de création, d'avoir compris les possibilités techniques, pris confiance, pour à présent concrétiser ses propres idées.

#### Retour attendu sur le territoire

Les personnes prennent confiance et se sentent légitimes à aller dans les lieux touristiques, de culture et d'art, utilisent les transports et s'autorisent à avoir des idées et aller seules les concrétiser au Fablab. Nos travaux sont documentés pour développer les démarches d'accessibilité. La co-création est un axe essentiel. Ce projet participera à la reconnaissance d'un territoire impliqué et innovant sur ces questions.

**Statut porteur de projet :** Association Idéographik Bretagne

**Porteuse de projet :** Sabine PICHON, co-Présidente

**Référente du projet :** Sabrina MORISSON

**Courriel :** [contact@ideographik.org](mailto:contact@ideographik.org)

**Tél. :** 06 45 11 99 62

**Site internet :** [www.ideographik.org](http://www.ideographik.org)

**Chiffres clé :** 15 bénévoles actifs, 2 salariées

**Activités de la structure :** Accès à la lecture, aux savoirs et à l'information pour les personnes en situation de handicap et leurs aidants





## Association le Logelloù Penvenan

### Numérisation et valorisation des archives de Yann Parathoën

#### Nature du projet

Le Logelloù, centre de création musicale à Penvénan, entame un vaste projet de numérisation et valorisation d'archives de Yann Paranthoën, natif de l'Île-Grande (1935-2005), créateur du documentaire sonore radiophonique. Il a réalisé de nombreux documentaires prenant pour décor son lieu de naissance, le Trégor ou plus généralement la Bretagne. Le Logelloù a rapporté des ateliers de stockage de l'INA 9 m<sup>3</sup> de bandes magnétiques et les a déposés aux Archives départementales avant de les numériser. Ce projet permet de sensibiliser les jeunes à leur histoire, de faire du patrimoine un élément vivant, ludique, sensible. Pour la numérisation, l'association devra s'équiper d'un magnétophone haut de gamme. Un ensemble de valorisation aura lieu dans les prochaines années. Un protocole de numérisation sera défini en lien avec les Archives départementales, un atelier de sensibilisation sera mis en place, des séances d'écoute auprès d'un établissement scolaire et avec invitation de témoins seront initiées.

#### Public et territoire visés

> 100 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Le tout public aura accès à ces archives via différents événements et actions de valorisation.

#### Retour attendu sur le territoire

Grâce à ce projet, chacun pourra dans quelques années associer le nom de Yann Paranthoën à notre territoire, la richesse de ses œuvres et ce qu'il a apporté au monde de la radio et du documentaire sonore seront partagés avec les jeunes générations, des partages qui permettent à chacun de mieux se situer dans sa propre Histoire.

**Statut porteur de projet :** Association FUR HA FOLL

**Porteuse de projet :** Rozenn NICOL, Présidente

**Référente du projet :** Amélie PIRON

**Courriel :** administration@logelloù.com

**Tél. :** 07 81 47 88 15

**Site internet :** [www.logelloù.com](http://www.logelloù.com)

**Chiffre clé :** Structure créée en 2010

**Activités de la structure :** Centre de création musicale

## Association Les Petits Débrouillards Rostrenen

### Fougue et sagesse numérique

#### Nature du projet

Nous proposons de former le public à partir de 16 ans jusqu'à 30 ans et 17/60 ans à la formation à la médiation culturelle pour qu'ils réalisent un projet numérique pour le territoire. Les jeunes vont établir un programme d'action numérique pour l'EHPAD de Rostrenen et l'animer. Les jeunes et les formateurs vont imaginer le contenu des animations numériques : ateliers de découverte du numérique, activités de création numérique, expériences immersives.

#### Cible et territoire ciblés

50 personnes ; jeunes ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Il s'agit d'améliorer le bien être des résidents en renforçant les compétences des jeunes en matière d'animation scientifique et numérique et en permettant aux jeunes de s'impliquer davantage auprès des personnes âgées.

#### Retour attendu sur le territoire

Ce projet permet d'offrir au territoire une action intergénérationnelle.

**Statut porteur du projet :** Association Les Petits Débrouillards

**Porteur de projet :** Grégory CELO, Co-Président

**Référent du projet :** Christophe BRIENS

**Courriel :** cbriens@lespetitsdebrouillards.org

**Tél. :** 06 86 47 89 27

**Site internet :** [www.lespetitsdebrouillardsgrandouest.org](http://www.lespetitsdebrouillardsgrandouest.org)

**Chiffre clé :** 50 000 personnes sensibilisées chaque année

**Activités de la structure :** Diffusion de la culture scientifique et technique par des animations, des formations, de la création d'outils pédagogiques, création d'événements





## Association Madera

### Numérique Exilé

#### Nature du projet

Nous souhaitons permettre aux personnes hébergées, d'apprendre avec les travailleur.euses sociaux.ales à faire leur démarches en ligne en autonomie : actualiser les comptes France Travail, récupérer un mot de passe, faire un CV en ligne... grâce à la mise à disposition de 2 ordinateurs par structure d'hébergement (Noz Deiz, l'Envol) et d'un ordinateur pour les bénéficiaires de l'association MADERA. Une personne en service civique sera chargée d'animer des ateliers pour apprendre tant l'utilisation des ordinateurs, que de naviguer sur internet, de chercher un emploi ou bien d'utiliser des plateformes de streaming (France TV...).

#### Public et territoire visés

50 bénéficiaires ; personnes exilées ; Département.

#### Retour attendu auprès des usagers

Il est attendu que les usagers puissent, d'eux.elles-mêmes, avancer dans leur insertion sociale et professionnelle sur le territoire des Côtes d'Armor. Toutes et tous savent déjà utiliser leur smartphone, mais pour certains emplois, savoir utiliser un ordinateur peut être un plus. Nous souhaitons que les usager.es se sentent plus à l'aise dans leurs démarches en ligne et s'engagent dans une démarche proactive pour développer leurs connaissances en matière de numérique.

#### Retour attendu sur le territoire

Une plus grande connexion du public exilé aux infrastructures publiques est attendue, qu'elles fréquentent pas ou peu pour des questions liées aux numériques : l'apprentissage de l'usage d'ordinateur, puis la sensibilisation aux outils disponibles gratuitement, donnera davantage confiance aux personnes. Il est attendu que grâce aux «correspondant.es virtuel.les», les personnes tissent des liens entre les différents centres, ou avec des français.es, et sortent de l'isolement, en échangeant sur leurs activités et leur ville de résidence.

**Statut porteur de projet :** Association Madera

**Porteur de projet :** Christian BLANCHARD, Président

**Référente du projet :** Lola BENOIT

**Courriel :** lola.benoit@madera-asso-org

**Tél. :** 06 43 36 32 35

**Site internet :** [madera-asso.org](http://madera-asso.org)

**Chiffre clé :** 39 personnes accompagnées depuis 2023

**Activités de la structure :** Accompagnement des personnes réfugiées dans leur insertion sociale et professionnelle sur le territoire des Côtes d'Armor

## Association MJC du Plateau Saint-Brieuc

### Médiation collective sur l'espace public



#### Nature du projet

Favoriser l'accès à la formation et à la pratique du numérique à travers les temps d'accueil libre de l'espace public numérique permettant l'accès aux droits, l'impression de documents, l'accès internet et l'animation de 2 ateliers numériques hebdomadaires à la MJC du Plateau. Développer des actions aller-vers dans l'espace public avec les partenaires du quartier. Un atelier hebdomadaire les mardis de 10h à 12h "Visa Internet Bretagne". Un atelier hebdomadaire les vendredis de 9h30 à 11h "Café d'entraide numérique". Accès libre (EPN) hebdomadaire les mercredis de 16h à 18h. Des actions collectives de médiation avec des partenaires sur l'espace public, permettant un emmener vers les ateliers de formations.

#### Cible et territoire ciblés

100 bénéficiaires ; > 11 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Les usagers auront une meilleure connaissance de l'offre de formation au numérique disponible sur le quartier.

#### Retour attendu sur le territoire

Réduire la fracture numérique lié à la méconnaissance des outils informatique. Le développement du pouvoir d'agir des citoyennes et des citoyens en les rendant plus autonomes à l'utilisation des ressources numériques.

**Statut porteur du projet :** Association MJC du Plateau

**Porteur de projet :** Filipe NOVAIS, Président

**Référent du projet :** Mickaël GOURÉ

**Courriel :** [mickael.mjcduplateau@gmail.com](mailto:mickael.mjcduplateau@gmail.com)

**Tél. :** 02 96 61 94 58

**Site internet :** [www.mjcduplateau.fr](http://www.mjcduplateau.fr)

**Chiffre clé :** 1 100 adhérents

**Activités de la structure :** Éducation populaire et animation socioculturelle



## Association MJC Quintin

### Labo Numérik

#### Nature du projet

Participation à des animations et expositions liées aux nouvelles technologies. La MJC du Pays de Quintin a créé une permanence appelée Labo Numerik, qui permet à des jeunes à partir de 11 ans de se sensibiliser et se former aux outils du numérique. Ouvert les samedis de 11h à 12h30, ses permanences donnent lieu à des ateliers thématiques, des rencontres et des formations animée par le bénévole de l'association. Des ateliers peuvent être également menés auprès des jeunes et des enfants durant les temps scolaires ou les vacances scolaires.

#### Public et territoire visés

30 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

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

Le projet va permettre d'apporter un regard ludique sur le numérique et sensibiliser les usagers à de multiples facettes que peut revêtir cette thématique. Enfin, il donne accès à des équipements de qualités aux usagers, auxquels ils n'auraient pas pu avoir accès autrement.

**Statut porteur de projet :** Association MJC pays de Quintin

**Porteur de projet :** Laurent CHANOINE, Président

**Référent du projet :** François THOMAS

**Courriel :** direction@mjc-quintin.fr

**Tél. :** 02 96 74 92 55

**Site internet :** [www.mjcdupaysdequintin.fr](http://www.mjcdupaysdequintin.fr)

**Chiffres clé :** 1 200 adhérents, 500 usagers, 34 salariés

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

## Association Mosaïk Plédran

### A tout âge, la découverte continue : j'apprends à utiliser une tablette !

#### Nature du projet

L'objectif de ce projet est l'apprentissage d'une tablette en EHPAD. L'utilisation d'une tablette peut aider les personnes âgées à rester connectées avec leur famille et leurs amis. Les ateliers mis en place permettront les initiations spécifiques adaptées aux besoins et au rythme des personnes âgées, l'accompagnement collectif, les explications simples et claires pour apprendre à utiliser les fonctionnalités de base de cet outil.

#### Cible et territoire ciblés

18 bénéficiaires ; seniors ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Il est attendu est que les personnes âgées se sentent plus autonomes, connectées et épanouies grâce à l'utilisation de la tablette. En effet, l'utilisation peut offrir de nombreux avantages aux seniors, tels que la possibilité de rester connectés avec leur famille et leurs amis, d'accéder à des informations utiles en ligne, ou même de s'engager dans des activités ludiques et éducatives. En apprenant à utiliser une tablette, les personnes âgées peuvent également renforcer leurs compétences en matière de technologie, se familiariser à des jeux cognitifs et améliorer leur confiance en elles.

#### Retour attendu sur le territoire

Porteur du projet, le médiateur numérique est ressource pour l'équipe en place de l'EHPAD afin de vérifier la maturité d'utilisation. Un suivi régulier sera mis en place.

**Statut porteur du projet :** Association Mosaïk

**Porteur de projet :** Jean-Marc GRABOWSKI, Président

**Référent du projet :** Emmanuel CHARLET

**Courriel :** mosaik22@orange.fr

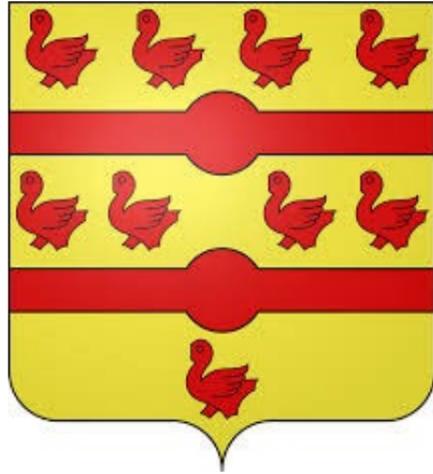
**Tél. :** 02 96 42 24 70

**Site internet :** [www.mosaikpledtran.fr](http://www.mosaikpledtran.fr)

**Chiffre clé :** 250 adhérents

**Activités de la structure :** Centre social





## CCAS de Matignon

### Du gramophone au smartphone : un voyage musical partagé et retracé en vidéos

#### Nature du projet

Le CCAS de Matignon propose un projet qui utilise la musique pour connecter des élèves de 5<sup>e</sup> du Collège Paul SEBILLOT et des résidents de l'EHPAD Germaine LEDAN. Pour retracer l'évolution des usages des technologies numériques, interviews, échanges, animations ludiques seront partagés et retracés en vidéo. Dans le cadre des usages numériques, l'acquisition de la Borne musicale Mélo contenant plus de 4000 airs d'hier et d'aujourd'hui et plus de 2000 activités doit renforcer l'autonomie des aînés grâce au concours des jeunes comme du personnel encadrant dans la transmission de leurs compétences pour faciliter l'appropriation de cette borne musicale. Ce projet vise à initier les collégiens aux interviews et au montage vidéos, rendre les résidents autonomes dans l'usage de la borne Mélo (karaoké, des danses, des jeux de devinette, des chansons à trous...) dans le cadre de fêtes populaires organisées dans la commune et portées principalement par l'association « Les Amis de Marthe ».

#### Public et territoire visés

Jeunes et personnes âgées ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Le retour attendu pour les intervenants inclut une meilleure compréhension des dynamiques intergénérationnelles, ainsi qu'une valorisation des savoirs et des expériences partagées, ce qui peut inspirer des projets similaires à l'avenir. L'intégration d'activités de la Borne Mélo dans le cadre d'animations populaires comme la fête de la musique (200 personnes), le repas des familles des résidents (130 personnes), la fête à Germaine (500 à 800 personnes selon les années).

#### Retour attendu sur le territoire

La production de supports de communication : magazines (le bulletin municipal de la commune : Zoom, le journal des collégiens du département : Le Mag), expositions, vidéos avec une diffusion sur le site de la commune qui renforcera la visibilité des acteurs du projet, de la commune et de son territoire.

**Statut porteur de projet :** Centre Communal d'Action Sociale

**Porteur de projet :** Jean-René CARFANTAN, Président

**Référente du projet :** Fabienne LAMBERT-FAVREL

**Courriel :** flambertfavrel@numerique.email

**Tél. :** 06 21 43 54 58

**Site internet :** [www.mairie.matignon@wanadoo.fr](http://www.mairie.matignon@wanadoo.fr)

**Chiffre clé :** 1 EHPAD

**Activités de la structure :** Établissement public administratif accompagnant et soutenant au quotidien les plus vulnérables

## Commune de Pléguien

### Installation d'une borne interactive tactile citoyenne et familiarisation à l'utilisation de l'écran public tactile



#### Nature du projet

La commune de Pléguien souhaite acquérir une borne interactive tactile, qui sera gérée par les services de la mairie et les élus communaux. Cet équipement sera installé sur la façade de la mairie, à proximité de l'entrée et en extérieur, permettant un accès à tous, de façon autonome et permanente, même en dehors des horaires d'ouverture. Une matinée de démonstration est prévue à l'attention de la population pour faire découvrir les différentes fonctionnalités.

#### Cible et territoire ciblés

Tout public ; Commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est la familiarisation à l'écran tactile public afin de renforcer des pratiques et de la culture numérique en autonomie, poursuivre le développement numérique sur la commune, diversifier l'offre locale en matière d'affichage et de communication, développer le lien social et la participation citoyenne via les pratiques numériques. Il s'agit aussi de diminuer le nombre de personnes concernées par l'illectronisme en territoire rural, permettre un traitement égal de la population face au numérique et éviter à certains usagers de ne pas pouvoir accéder à l'information générale et légale de son territoire.

#### Retour attendu sur le territoire

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, renforcer les pratiques et la culture numériques, dynamiser et renforcer le numérique sur le territoire, éviter le sentiment d'exclusion numérique des habitants dans une commune rurale telle que Pléguien. Il s'agit également de faciliter la vie quotidienne et l'accès à l'information municipale par le numérique, poursuivre le développement du numérique sur la commune notamment en matière d'affichage et de communication et développer le lien social via les pratiques numériques.

**Statut porteur du projet :** Commune de Pléguien

**Porteur de projet :** Philippe LE GOUX, Maire

**Référente du projet :** Charlène LE SACANF

**Courriel :** [mairie@pleguien.fr](mailto:mairie@pleguien.fr)

**Tél. :** 02 96 70 02 54

**Site internet :** [www.pleguien.fr](http://www.pleguien.fr)

**Chiffre clé :** 1443 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Commune de Lamballe-Armor

### Café Clic'

#### Nature du projet

Afin de lutter contre la fracture numérique et l'illectronisme qui touche particulièrement les personnes âgées, la ville de Lamballe-Armor souhaite augmenter son offre de service. Pour répondre à ce besoin, les services Lecture publique et Actions sociales et citoyennes ont partagé leur constant du quotidienne et proposent d'unir leur force et travailler sur un projet commun sous la forme d'un nouveau rendez-vous : le « Café Clic' ». L'objectif principal de cet atelier est de favoriser l'inclusion numérique tout en créant des moments de partage collectifs permettant à des usagers venant de tous les horizons d'enrichir leur culture numérique, de répondre à leurs questionnements et/ou de transmettre leurs savoirs.

#### Public et territoire visés

150 bénéficiaires ; > 50 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Nous souhaitons que cette action soit vue comme facilitatrice du quotidien des habitants de la commune.

#### Retour attendu sur le territoire

Identifier la ville comme engagée autour des questions de l'usage numérique et des besoins inhérents.

**Statut porteur de projet :** Commune Lamballe-Armor

**Porteur de projet :** Philippe HERCOUET, Maire

**Référente du projet :** Anne-laure MADEC

**Courriel :** anne-laure.madec@lamballe-armor.bzh

**Tél. :** 06 96 50 13 50

**Site internet :** [www.lamballe-armor.bzh](http://www.lamballe-armor.bzh)

**Chiffre clé :** 16911 habitants

**Activités de la structure :** Commune

## Commune de Loudéac

### Aménagement numérique Maison des jeunes « Nous demain ! »



#### Nature du projet

Le projet consiste à l'accompagnement numérique des jeunes dans leur quotidien. Il s'agit d'investir en matériel à disposition de jeunes à l'année, dans le cadre d'animation spécifiques avec des animateurs diplômés sur les temps péri ou extrascolaires, selon la planification.

#### Cible et territoire ciblés

200 bénéficiaires ; 12 -18 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

La demande émanant des jeunes adhérents de la Maison des Jeunes, l'utilisation du matériel au quotidien et leur participation aux ateliers spécifiques (création 3D, montage photo / vidéo...) ne fait pas de doute. En quête perpétuelle de nouveauté, un regain supplémentaire d'intérêt pour la structure est également attendu des jeunes.

#### Retour attendu sur le territoire

Les retours attendus sont multiples : être acteurs de la construction de nos jeunes adultes de demain, leur apporter un goût de la découverte, une curiosité intellectuelle. Il s'agit aussi d'accompagner les jeunes à l'ouverture au monde et favoriser leur engagement citoyen à long terme au travers de principes éducatifs.

**Statut porteur du projet :** Commune de Loudéac maison des jeunes

**Porteur de projet :** Bruno LE BESCAUT, Maire

**Référent du projet :** Xavier LE BLANC

**Courriel :** x.leblanc@ville-loudeac.fr

**Tél. :** 06 09 07 29 54

**Site internet :** [www.ville-loudeac.fr](http://www.ville-loudeac.fr)

**Chiffre clé :** 200 adhérents, 17 620 heures de présence en 2023

**Activités de la structure :** Commune



## Commune de Saint-Brieuc

### Tablette en main : aller vers le numérique de demain

#### Nature du projet

Le projet consiste à apporter un volet numérique aux actions d'aller vers déjà existantes portées par le service animation de la vie sociale et citoyenne et ses partenaires. Par l'achat de 4 tablettes, le projet consiste à proposer un accompagnement et une sensibilisation au numérique auprès des publics rencontrés : Informer et accompagner les usagers de la plateforme de participation citoyenne de la Ville et des autres dispositifs existants, faciliter la prise en main d'outils informatiques, partager le réseau d'acteurs locaux aptes à aider ou former au numérique et aux e-démarches, avoir des outils visuels et interactifs pour faciliter les échanges (application de traduction, de localisation).

#### Public et territoire visés

200 personnes / an ; tout public ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Ce projet souhaite développer les connaissances, les compétences et les usages numériques auprès du public rencontré en créant du lien social avec les usagers.

Savoir : Connaissances du réseau d'acteurs locaux, des dispositifs, sites géographiques et web existants que cela soit dans le champ des e-démarches ou de la participation.

Savoir-faire : naviguer sur internet (recherches d'informations), des sites web, prendre des rdv en ligne, la plateforme de la Ville.

#### Retour attendu sur le territoire

L'enjeu est de réduire la fracture numérique en développant savoir et savoir-faire des usagers sur les deux volets présentés : augmenter la mobilisation citoyenne et développer l'engagement pour la vie publique ; favoriser l'interconnaissance et la coordination au niveau local en réorientation vers les espaces France Services et les structures de proximité implantées qui apportent un soutien aux démarches administratives ; développer le lien social à travers des actions ponctuelles avec une récurrence selon les dispositifs et limiter l'isolement de certains publics.

**Statut porteur de projet :** Ville de Saint-Brieuc

**Porteur de projet :** Hervé GUIHARD, Maire

**Référente du projet :** Morgane BOUVIER

**Courriel :** morgane.bouvier@saint-brieuc.fr

**Tél. :** 02 96 62 54 49

**Site internet :** [www.saint-brieuc.bzh](http://www.saint-brieuc.bzh)

**Chiffre clé :** 45 000 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Commune Le Moustoir

### Rénovation et inclusion numérique à l'école du Tilleul

#### Nature du projet

Le projet de rénovation numérique consiste à remplacer les tablettes anciennes, obsolètes, énergivores car branchées constamment, les disques durs des ordinateurs portables par des disques durs SSD afin d'éviter de changer l'ensemble du parc. L'inclusion numérique à la cantine scolaire. Les agents communaux présents pourront effectuer les menus, passer les commandes en ligne et communiquer sur les réseaux sociaux les futurs menus de la semaine et des projets culinaires.

#### Cible et territoire ciblés

60 bénéficiaires ; 3 - 60 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Du matériel performant, accessible rapidement sans contrainte. Gagner du temps sur les actions administratives liées à la cantine scolaire.

#### Retour attendu sur le territoire

Faire de la communication sur l'école de la commune et attirer de futurs enfants et parents en démontrant la qualité des services de l'enseignement.

**Statut porteur du projet :** Commune Le Moustoir

**Porteur de projet :** Cédric LE MOROUX, Maire

**Référent du projet :** Mickaël GALGUEN

**Courriel :** mickael.galguen@gmail.com

**Tél. :** 06 64 59 29 62

**Site internet :** [www.lemoustoir22.fr](http://www.lemoustoir22.fr)

**Chiffre clé :** 663 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Commune de Plédran

### Séniors et jeunes, connectés et complices

#### Nature du projet

Le projet est l'initiation au smartphone et à la prise en main de l'ordinateur. En combinant les capacités des smartphones et de l'ordinateur avec une approche intergénérationnelle, notre projet encourage les participants jeunes/seniors à se connecter et à échanger des connaissances. Grâce à ces ateliers, les générations peuvent collaborer, partager des expériences et approfondir leurs compétences ensemble. Pour ce faire, les partenariats avec le club «amitiés loisirs» et l'espace jeunes seront mobilisés afin d'inviter les intéressés à participer. Nous allons proposer aux usagers de s'initier à l'utilisation du smartphone ainsi que de l'ordinateur. Ils pourront ensuite se servir de leur équipement pour répondre à leurs besoins et partager avec les jeunes sur leurs pratiques. Les jeunes seront, quant à eux, responsabilisés et mis en valeur via l'aide qu'ils vont apporter aux seniors. Ce projet leur permet également de se questionner sur leurs usages en échangeant avec leurs aînés.

#### Public et territoire visés

40 bénéficiaires ; jeunes et seniors ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de rendre autonome les usagers sur leurs outils numériques, créer du lien entre les générations et questionner les jeunes sur leur pratique du numérique.

#### Retour attendu sur le territoire

Nous voulons créer un lien intergénérationnel sur la commune, une entraide et du partage au niveau local.

**Statut porteur de projet :** Commune de Plédran

**Porteur de projet :** Stéphane BRIEND, Maire

**Référente du projet :** Rachel LE BALCH

**Courriel :** conseiller.numerique@pledbran.bzh

**Tél. :** 06 08 05 33 77

**Site internet :** [www.pledbran.bzh](http://www.pledbran.bzh)

**Chiffre clé :** 6 491 habitants

**Activités de la structure :** Commune

## Commune de Plœuc-L'Hermitage

### Création d'un pôle numérique mobile

#### Nature du projet

La commune de Plœuc-L'Hermitage souhaite créer un pôle numérique mobile. Ce projet consiste à proposer des ateliers numériques pour divers publics au sein de la médiathèque, à animer des ateliers numériques auprès des enfants, des seniors et des personnes en situation de handicap issus des établissements locaux, de lutter contre la fracture numérique via des ateliers auprès des personnes en situation de précarité, d'accompagner les adolescents et compléter l'offre de service du centre culturel de la commune. Le pôle numérique mobile sera donc équipé notamment d'ordinateurs, de casques audio, d'enceintes, d'un vidéoprojecteur, de jeux numériques, de films et d'une imprimante 3D. Un agent du centre culturel de Plœuc-L'Hermitage sera donc responsable et animateur de ce nouveau pôle numérique mobile. Pour compléter l'offre, la collectivité pourra faire appel à d'autres acteurs, tel que le conseiller médiateur numérique du réseau de la Baie de Saint-Brieuc.

#### Cible et territoire ciblés

100 bénéficiaires ; > 7 ans ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Nous recherchons à rendre autonome les usagers sur leurs outils numériques, créer du lien entre les générations et questionner les jeunes sur leur pratique du numérique.

#### Retour attendu sur le territoire

Nous souhaitons créer un lien intergénérationnel sur la commune, une entraide et du partage au niveau local.



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

**Statut porteur du projet :** Commune Plœuc-L'Hermitage

**Porteur de projet :** Thibaut GUIGNARD, Maire

**Référent du projet :** Justine MARTEIL

**Courriel :** cmission@ploeuclhermitage.bzh

**Tél. :** 02 96 64 22 07

**Site internet :** [www.ploeuclhermitage.bzh](http://www.ploeuclhermitage.bzh)

**Chiffre clé :** 4 112 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Commune de Trégueux

### Jouons ensemble

#### Nature du projet

Ce projet concerne l'équipement de l'espace numérique de la bibliothèque communale avec du matériel des habitants en favorisant l'émergence de projets collaboratifs de découverte et d'approfondissement. Nous souhaitons également encourager la créativité et l'engagement population et d'augmenter la littération numérique des habitants en favorisant l'inclusion à travers des ateliers. L'objectif est de permettre un accès démocratique aux technologies numériques, informatique traditionnelle et innovant. Il s'agit d'équiper, aménager des locaux de l'espace numérique, lancer des activités et promouvoir et sensibiliser des activités auprès des populations et partenaires. Le programme d'activités est élaboré et mis en place en collaboration avec les acteurs locaux (écoles, associations culturelles).

#### Public et territoire visés

Tout public ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

Les objectifs seront atteints s'il y a une bonne participation aux deux types d'actions proposées, si les échanges fonctionnent entre participants de générations différentes, si l'image du jeu vidéo et de la médiathèque évolue positivement auprès des publics, si des habitudes de fréquentation de la médiathèque sont enclenchées pour s'ouvrir à l'ensemble de ses propositions.

#### Retour attendu sur le territoire

La Ville attend sur le territoire le renforcement du lien social entre les citoyens de différentes générations, pour les engager dans des activités qui sortent de leur routine. L'objectif est de construire des relations et créer des moments de sociabilité. Les deux projets visent à élargir l'expérience ludique des jeunes en l'orientant vers la communication intergénérationnelle. La pratique ludique s'effectuera dans un cadre propice à l'apprentissage des bonnes pratiques en matière de numérique.

**Statut porteur de projet :** Commune de Trégueux

**Porteuse de projet :** Christine METOIS-LE BRAS, Maire

**Référente du projet :** Paula CAMPO FERNANDEZ

**Courriel :** pcampo@ville-tregueux.fr

**Tél. :** 02 96 71 31 49

**Site internet :** [www.tregueux.bzh](http://www.tregueux.bzh)

**Chiffre clé :** 8 619 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Leff Armor Communauté

### Boitaventure

#### Nature du projet

Leff Armor Communauté souhaite accompagner les élèves de son pôle d'enseignement artistique dans leur compréhension de l'utilisation des outils numériques pour leurs disciplines. Nous souhaitons leur proposer une semaine de stage multidisciplinaire d'exploration du son autour des pratiques de musique assistée par ordinateur (MAO) mais aussi de construction d'instruments numériques en partenariat avec le projet Boitaventure ([boitaventure.fr](http://boitaventure.fr)). Il s'agit de comprendre et s'approprier le fonctionnement de l'instrument numérique « Boitaventure » : créer numériquement des sons et les intégrer au dispositif ; fabriquer des dispositifs « Boitaventure-mini » en utilisant des techniques de fabrication numérique.

#### Cible et territoire ciblés

20 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Le Pôle d'enseignement artistique a la volonté d'initier et de former les élèves du territoire aux techniques de la Musique Assistée par Ordinateur afin que ceci développe leur envie de créer de la musique.

#### Retour attendu sur le territoire

Ce premier pas dans la MAO permet au pôle d'enseignement du territoire d'enrichir ses propositions de formation et de poursuivre la dynamique enclenchée par le nouveau projet d'établissement.

**Statut porteur du projet :** Communauté de Communes  
Leff Armor Communauté

**Porteur de projet :** Jean-Michel GEFFROY, Président

**Référent du projet :** Sylvain LE GALL

**Courriel :** [sylvain.legall@leffarmor.fr](mailto:sylvain.legall@leffarmor.fr)

**Tél. :** 06 49 5 61 54

**Site internet :** [www.leffarmor.fr](http://www.leffarmor.fr)

**Chiffres clé :** 27 communes, 31 405 habitants

**Activités de la structure :** Administration publique générale,  
compétences EPCI





## EVS Commune Envie Rostrenen

### Club radio Les gens

#### Nature du projet

C'est un projet de création d'un Club radio pour l'apprentissage de la communication orale et des techniques d'enregistrement. Il s'agit de créer des podcasts de formation et d'entraînement en parallèle du lancement de l'émission associative de radio LES GENS en direct sur RKB tous les lundis dès le 2 septembre 2024. Des stages découverte des techniques radio et de montage de documents audiophoniques seront mis en place. Un petit studio radio de 5 micros sera équipé dans la structure (convertible en studio mobile).

#### Public et territoire visés

Tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Nous voulons que les gens qui participent à l'activité puissent s'immerger dans des nouvelles discussions, des rencontres et des partenariats, et que cela participe à l'élaboration mentale de projets individuels. Nous aimerions que les gens prennent du plaisir à parler et à se réécouter afin de progresser dans le verbal et les techniques de communication pour être plus à l'aise en société. Nous aimerions que certains puissent dégager une activité professionnelle.

#### Retour attendu sur le territoire

L'idée est que le Club fasse parler de lui et que les gens nous contactent d'eux-mêmes ou suite à une campagne de promotion, afin de participer à nos émissions et stages s'ils ont des projets à développer ou tout simplement ont envie de venir passer des bons moments autour d'un micro.

**Statut porteur de projet :** SCIC Gens de la Fontaine

**Porteurs de projet :** Alain BENION / Jean-François DUBOCQ,  
co-présidents

**Référente du projet :** Alexandra MATIAKH

**Courriel :** evs@gensdelafontaine.bzh

**Tél. :** 06 10 49 55 73

**Site internet :** [www.facebook.com/EspaceKdoret](http://www.facebook.com/EspaceKdoret)

**Chiffre clé :** 01/02/2020 date de création

**Activités de la structure :** Accompagnement social et/ou  
associatif

## Association Esprit Fablab Rostrenen

### Fabriquons le Kreizh Breizh 3.0

#### Nature du projet

Dans la continuité de la première édition de Kreizh Breizh 3.0, Esprit Fablab organise un nouvel événement d'échanges et de rencontres dédié à la filière de reconditionnement, d'inclusion et de médiation numérique sur le territoire, associé pour cette nouvelle édition à une seconde journée ouverte au grand public. Il s'agira aussi de dresser un état des lieux depuis la dernière édition de Kreizh Breizh 3.0 et notamment de présenter le Pôle territorial de coopération économique « Réemploi et inclusion numérique » qui a été mis en place sur le territoire. Jour 1 : numérique responsable – Jour 2 : bourse numérique.

#### Cible et territoire ciblés

500 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Réparer plutôt que jeter et racheter, consommer responsable en seconde main, trouver des interlocuteurs, connaître le maillage pour une aide quotidienne et apprendre à partager ses propres savoir-faire ! Voilà ce qui peut changer la vie quotidienne des habitants du Kreizh Breizh.

#### Retour attendu sur le territoire

Son but est de mettre en cohérence les diverses actions entreprises sur le territoire. De fédérer les énergies et motivations des acteurs du numérique et des tiers lieux sur le territoire : mieux identifier le maillage du territoire en matière de réemploi et d'inclusion numérique, dynamiser les territoires par l'implication de tous, créer des liens entre les acteurs. Avec cette seconde édition, l'objectif est aussi de suivre et rendre-compte de l'évolution des projets et des retombées suite à la première édition.



**Statut porteur du projet :** Association Fablab

**Porteur de projet :** Alain GILFORT, co-président

**Référent du projet :** Alain BENION

**Courriel :** alain.benion@esprit-fablab.org

**Tél. :** 06 49 95 15 80

**Site internet :** [esprit-fablab.org](http://esprit-fablab.org)

**Chiffres clé :** 8 bénévoles, 1 000 heures de bénévoles,  
100 ordinateurs reconditionnés/distribués

**Activités de la structure :** Accompagnement logiciels, ateliers  
Fablab, réparation et réemploi informatique



## Association Innozh Ploufragan

### Breizh Data Day

#### Nature du projet

Il s'agit d'un événement gratuit dédié à la Data et à l'Intelligence Artificielle qui se présente sous forme d'un cycle de conférences dédié à l'émergence des nouvelles technologies/techniques (mettant en scène des doctorants, des chercheurs et ingénieurs R&D), des retours d'expériences (animé par des responsables de projets RDI ou responsable data/informatique au sein d'organisations de toutes tailles : de la start-up au grand groupe). Un espace de rencontres permettra aux différents acteurs d'échanger. Le Breizh Data Day sera réalisé au Palais des Congrès à Saint-Brieuc. Il a une portée régionale.

#### Public et territoire visés

350 bénéficiaires ; > 18 ans ; Régional.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'organisation du Breizh Data Day vise à favoriser les échanges entre les participants et conférenciers afin de soutenir l'émulation autour de la data/IA et la création de synergies et d'opportunités d'affaires. Un job box est également mis en place pour permettre aux structures de proposer des offres d'emplois dans ce domaine.

Les établissements supérieurs peuvent également présenter leur offre de formations dans ce secteur pour permettre aux personnes de monter en compétences.

#### Retour attendu sur le territoire

L'objectif est de fédérer les écosystèmes du territoire en favorisant les échanges entre les participants, développant la filière et mettre en visibilité les acteurs de la filière bretonne, assurer la promotion du dynamisme territorial sur les sujets data et intelligence artificielle ainsi que montrer les opportunités que cela peut apporter dans l'organisation et les entreprises.

**Statut porteur de projet :** Association Innozh  
**Porteuse de projet :** Bénédicte LE GOUIL, Directrice générale  
**Référente du projet :** Bénédicte LE GOUIL  
**Courriel :** benedicte.legouil@innozh.fr  
**Tél. :** 02 96 76 61 68  
**Site internet :** [www.innozh.fr](http://www.innozh.fr)  
**Chiffre clé :** 30 ans d'existence  
**Activités de la structure :** Centre de ressources techniques et Technopole

## Association Les Petits Chanteurs de Saint-Brieuc

### Au coeur de la Maîtrise

#### Nature du projet

En partenariat avec la société Live Out, 2 films en réalité virtuelle seront tournés avec la maîtrise, un chœur de 45 jeunes. L'un des films sera un clip de 2-3 min avec un chant traditionnel de Noël. Le 2ème film sera centré sur la vie de ces jeunes, dans leur travail corporel, vocal, musical, durant la période d'enregistrement du clip. Ces films seront par la suite diffusés auprès d'Ehpad, médiathèques, centres sociaux, prisons, etc.

#### Cible et territoire ciblés

250 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Le retour attendu s'oriente sur l'amélioration de la qualité de vie des personnes empêchées. Nous souhaitons proposer à ces personnes les contenus réalisés et évaluer l'impact sur leur qualité de vie. Nous souhaitons leur inspirer les vertus du chant sur le bien-être et l'état de santé. Nous espérons que ces usages ludiques des technologies numériques stimuleront les utilisateurs réfractaires vers de nouvelles pratiques du numérique.

#### Retour attendu sur le territoire

Les contenus réalisés sont accessibles en version libre de droit sur toutes les plateformes de réalité virtuelle du département sur simple demande. Des équipements pourront être mis à disposition sur demande. En Ehpad, en médiathèques, en prisons, dans les services d'aide à domicile, à l'école... Les outils numériques et les pratiques culturelles seront présentés.

**Statut porteur du projet :** Association Petits Chanteurs de Saint-Brieuc  
**Porteur de projet :** Mathis GUEVELOU, Président  
**Référent du projet :** Goulven AIRAULT  
**Courriel :** p.chanteurs.stbrieuc@gmail.com  
**Tél. :** 06 23 48 47 53  
**Site internet :** [www.petits-chanteurs-saint-brieuc.bzh](http://www.petits-chanteurs-saint-brieuc.bzh)  
**Chiffres clé :** 100 adhérents, 600 ans de pratique  
**Activités de la structure :** Chant choral pour enfants, adolescents, adultes



Petits Chanteurs  
de Saint-Brieuc



## Commune de Plérin

### Déploiement d'une micro-folie au sein du centre culturel Le Cap

#### Nature du projet

Sous l'égide de La Villette, les Micro-folies sont un dispositif articulé autour d'un musée numérique. Déployable sous forme mobile, le musée numérique donne accès en très haute définition à des milliers d'œuvres issues des grands musées nationaux, en mode libre ou en mode conférencier. L'interactivité est au cœur du projet : médiation humaine, lien grand écran/tablette, contenus évolutifs au service de l'Éducation Artistique et Culturelle. Les accueils se feront en groupes (scolaires, partenaires, institutions) en mode conférence ou bien en mode libre sur la base d'expositions virtuelles et d'exploration du patrimoine mondial. La micro-folie sera déployée dans divers espaces du Cap et notamment au cœur des expositions pour mettre en regard les artistes contemporains et l'Histoire de l'art.

#### Public et territoire visés

14 000 bénéficiaires ; tout public ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est d'accroître la fréquentation des expositions et propositions artistiques en permettant la co-construction de contenus pédagogiques avec notamment les enseignants, les associations culturelles, les services de la ville (école de musique et de danse...) ainsi que la modernisation de l'image du Cap : lieu de découverte, d'innovation, et d'interactivité.

#### Retour attendu sur le territoire

Attraction des partenaires existants et potentiels pour construction projets communs avec la possibilité d'expérimenter le déploiement hors les murs en profitant du format mobile de la micro-folie (EHPAD, EMMD, écoles, collègues, associations, quartiers...).

**Statut porteur de projet :** Commune de Plérin

**Porteur de projet :** Ronan KERDRAON, Maire

**Référent du projet :** Eric FRIGERIO

**Courriel :** efrigerio@ville-plerin.fr

**Tél. :** 02 96 74 65 55

**Site internet :** [www.ville-plerin.fr](http://www.ville-plerin.fr)

**Chiffre clé :** 14 704 habitants

**Activités de la structure :** Commune

## Commune de Pluduno

### « Faites du numérique ! »

#### Nature du projet

Le projet vise clairement le développement et la désacralisation des usages du numérique, de l'intelligence artificielle et de ses impacts environnementaux. Il va participer à une meilleure connaissance et une maîtrise des outils numériques et bureautiques. Il va aussi permettre aux participants d'appréhender de manière ludique et pédagogique le monde de la réalité virtuelle. Une animation sur 6 semaines (septembre-novembre) sera déployée, des actions et des animations récurrentes à la Médiathèque, des conférences via l'association PATG sur des thèmes spécifiques abordés lors des ateliers de la journée numérique du 12 octobre 2024.

#### Cible et territoire ciblés

450 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Faire connaître d'autres facettes du Numérique et de l'IA. Faire naître de nouvelles vocations auprès du grand public : curiosité, formation, nouvelles pratiques. Développer de futures conférences thématiques sur demandes des usagers et entendre les besoins des usagers pour mieux répondre à tous les âges de la vie (espace Médiathèque, animations, numérique inclusif..).

#### Retour attendu sur le territoire

Démocratisation et désacralisation du numérique en s'appuyant sur de nouvelles pratiques.



**Statut porteur du projet :** Commune de Pluduno

**Porteur de projet :** Maxime LEBORGNE, Maire

**Référent du projet :** Philippe PLARD

**Courriel :** p.plard@pluduno.fr

**Tél. :** 06 83 71 54 26

**Site internet :** [www.pluduno.fr](http://www.pluduno.fr)

**Chiffres clé :** 2 208 habitants

**Activités de la structure :** Commune



## Loudéac Communauté Centre Bretagne

### Fête du jeu vidéo et du numérique « Aux frontières du réel »

#### Nature du projet

Le projet est de produire la deuxième édition de la fête du jeu-vidéo et du numérique de Loudéac Communauté mais aussi de proposer aux usagers du territoire la possibilité de venir modéliser, imprimer en 3D des pièges à frelons asiatiques. Un événement tout public et des ateliers, ayant pour objectif de présenter des aspects méconnus du médium jeu-vidéo ainsi que les nouvelles technologies numériques, de façon innovante, ludique, culturelle et environnementale. L'événement se déroule sur une journée pendant laquelle le public découvre différents dispositifs numérique, ludique et culturel. Cette année, nous souhaitons proposer lors de la fête du jeu, l'expérience de la réalité augmentée avec les ateliers numériques.

#### Public et territoire visés

400 bénéficiaires ; tout public ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

Pendant la première édition de la fête du jeu-vidéo et du numérique nous avons pu initier une partie de notre public à la réalité virtuelle. Au cours de l'année qui s'en est suivie nous avons observé une forte demande de pratiquer la réalité virtuelle pendant nos animations.

Notre objectif reste de présenter toujours plus de technologies numériques ou vidéo-ludique et de les rendre accessibles afin de créer une ouverture. Nous voulons proposer des expériences encadrées qui sensibilisent les parents à l'usage de ces nouvelles technologies.

#### Retour attendu sur le territoire

Cette fête du jeu a vocation à être organisée chaque année, cet événement original est un rendez-vous de plus sur le territoire à ne pas manquer, que ce soit pour les amateurs de jeu-vidéo ou le public (enfants, jeunes, adultes) en quête de découvertes. Cet événement développe l'attractivité du territoire et le valorise.

**Statut porteur de projet :** Loudéac Communauté Bretagne Centre

**Porteur de projet :** Xavier HAMON, Président

**Référente du projet :** Rachelle RENOARD

**Courriel :** r.renouard@loudeac-communaute.bzh

**Tél. :** 02 96 66 14 73

**Site internet :** [bretagnecentre.bzh](http://bretagnecentre.bzh)

**Chiffre clé :** 51 540 habitants

**Activités de la structure :** Administration publique générale, compétences EPCI

## Commune La Vicomté-sur-Rance

### LabNum – Équipons l'espace numérique et la bibliothèque avec du matériel innovant

#### Nature du projet

Ce projet concerne l'équipement de l'espace numérique de la bibliothèque communale avec du matériel des habitants en favorisant l'émergence de projets collaboratifs de découverte et d'approfondissement. Nous souhaitons également encourager la créativité et l'engagement population et d'augmenter la littératie numérique des habitants en favorisant l'inclusion à travers des ateliers. L'objectif est de permettre un accès démocratique aux technologies numériques, informatiques traditionnelles et innovantes. Il s'agit d'équiper et aménager des locaux de l'espace numérique, lancer des activités, promouvoir et sensibiliser des activités auprès des populations et partenaires. Le programme d'activités sera élaboré et mis en place en collaboration avec les acteurs locaux (écoles, associations culturelles).

#### Cible et territoire ciblés

5 000 bénéficiaires ; tout public ; commune.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de permettre la montée en compétences et l'acculturation numérique, la sensibilisation aux enjeux du numérique, l'éducation aux médias ainsi que la mise en place de projets collaboratifs communautaires.

#### Retour attendu sur le territoire

Il s'agit de réduire la fracture numérique au niveau technique et social ainsi que de développer les dynamiques sociales.

**Statut porteur du projet :** Commune de La Vicomté-sur-Rance

**Porteur de projet :** Alain BOMBRAIN, Maire

**Référente du projet :** Nohemy ADRIAN

**Courriel :** nohemy.adrian@conseiller-numerique.fr

**Tél. :** 07 88 54 26 14

**Site internet :** [www.la-vicomte-sur-rance.fr](http://www.la-vicomte-sur-rance.fr)

**Chiffre clé :** 1 125 habitants

**Activités de la structure :** Commune





## Fablab, Lannion

### Fil numérique

#### Nature du projet

Le Fablab souhaite mettre en place un projet de fabrication d'une « tricoteuse numérique » avec 2 objectifs. Le premier objectif est d'animer et accompagner un groupe de personnes pour créer cette tricoteuse en utilisant toutes les ressources numériques du Fablab et leur permettre de se les approprier. Le second objectif est de doter le Fablab d'une nouvelle machine à commande numérique innovante.

#### Public et territoire visés

130 bénéficiaires ; adolescents et adultes ; Intercommunalité.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est une appropriation des technologies textiles /numérique par les usagers du Fablab. Il s'agit de faire ressortir également de nouveaux profils de personnes souhaitant s'investir et devenir force de proposition sur le lieu, notamment en terme d'actions mêlant créations /réparations textiles et technologies numériques.

#### Retour attendu sur le territoire

Il s'agit de répondre à plusieurs enjeux : la sensibilisation et la diffusion de la culture numérique, le renforcement du tissu social et communautaire autour du Fablab, le développement de compétences locales et l'innovation locale en favorisant le lien avec d'autres structures qui oeuvrent autour de la « création tissu ».

**Statut porteur de projet :** Association Kernel, Fablab

**Porteur de projet :** Antoine FOURNIER, Président

**Référent du projet :** Florian VASSEUR

**Courriel :** [coordo@fablab-lannion.org](mailto:coordo@fablab-lannion.org)

**Tél. :** 07 67 89 26 94

**Site internet :** [www.fablab-lannion.org](http://www.fablab-lannion.org)

**Chiffres clé :** Structure créée en 2012, 75 adhérents

**Activités de la structure :** Ateliers collaboratif, médiation numérique/ technique/ scientifique

## Association La Cité des métiers Ploufragan

### La cabine numérique

#### Nature du projet

Le projet consiste à créer et installer une « cabine numérique » mobile dans l'Espace Ressources de la Cité des Métiers, permettant aux publics un accès confidentiel aux services numériques. La cabine numérique est un espace fermé, avec des vitres, équipée d'un ordinateur et d'une connexion internet. Elle permet à une personne d'accéder par exemple à une formation en ligne, de réaliser un entretien, d'effectuer des démarches et de parler à un interlocuteur de manière confidentielle. La cabine permettra aussi d'accueillir le conseiller numérique, pour accompagner le public dans ses démarches. Elle sera montée sur roulettes pour être déplacée dans l'Espace Ressources en fonction des besoins. La cabine numérique sera construite avec un partenaire local.

#### Cible et territoire ciblés

350 bénéficiaires ; tout public ; Département.

#### Retour attendu auprès des usagers

L'objectif est de renforcer les usages et les pratiques numériques des usagers en proposant l'accès à un service nouveau, qui va leur permettre d'utiliser les nouvelles technologies. Permettre à des publics qui viennent peu fréquenter la structure et accéder aux services et aux ressources. Renforcer l'autonomie et la prise de confiance des usagers dans leurs compétences numériques et améliorer leur intégration dans la « société numérique » actuelle. Permettre à des publics ne disposant pas du matériel adapté d'avoir accès aux services, renforcer l'équité de service.

#### Retour attendu sur le territoire

Il s'agit de renforcer et compléter l'offre de services numériques, lutter contre la fracture numérique et le sentiment d'exclusion numérique. Favoriser l'accueil des publics et de nouveaux publics, en particulier ceux éloignés des services, en créant un lieu qu'ils puissent s'approprier et favoriser l'ouverture vers de nouveaux services.

**Statut porteur du projet :** Association Forum des savoirs  
Cité des Métiers Côtes d'Armor

**Porteur de projet :** Denis HAMAYON, Président

**Référente du projet :** Marie BRILLET

**Courriel :** [m.brillet@citedesmetiers22.fr](mailto:m.brillet@citedesmetiers22.fr)

**Tél. :** 07 70 07 51 35

**Site internet :** [www.cite-desmetiers22.fr](http://www.cite-desmetiers22.fr)

**Chiffres clé :** 1 conseiller numérique, 20 salariés,  
11 500 personnes accueillies en 2023

**Activités de la structure :** Conseils et médiation numérique,  
ateliers numériques y compris itinérants

la cité  
des Métiers

des  
Côtes  
d'Armor



# 6 décembre 2024 REMISE DES PRIX ET TROPHÉES AUX LAURÉATS DE L'APPEL À PROJETS NUMÉRIQUES 2024

**En complément des forts investissements pour le déploiement de la fibre optique en Côtes d'Armor, le Département a lancé, en avril dernier, un nouvel appel à projets numériques doté d'une enveloppe de 100 000 €. Les 39 lauréats ont été désignés ce vendredi 6 décembre par Vincent Alleno, vice-président du Département délégué au numérique.**

« Au-delà de son investissement financier important dans le déploiement de la fibre via Bretagne Très Haut Débit, le Département agit grâce à cet appel à projets en faveur du développement des usages du numérique. Depuis 2019, notre aide à l'émergence de projets et d'idées proches des Costarmoricaines et des Costarmoricains permet l'amélioration de leur vie quotidienne, favorise l'inclusion numérique systématique et participe à la lutte contre l'illectronisme », explique **Vincent Alleno**, vice-président du Département des Côtes d'Armor délégué aux finances et au numérique.

**Le programme s'adresse à des projets portés par des collectivités, associations ou autres structures publiques ou privées (hors entreprises) qui peuvent recevoir un financement pouvant aller jusqu'à 5 000 €.**

## Composition du jury

### Vincent ALLENO

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

### Thierry ORVEILLON

Conseiller départemental

### Quentin RENAULT

Chargé du numérique  
Dinan Agglomération

### Gwénaëlle DECROZE

Chargée de développement territorial  
MdD Guingamp

### Mickaël GOURÉ

Médiateur numérique  
MJC du Plateau Saint-Brieuc

## Les primés

### Prix de l'innovation numérique »

La « Boitaventure » de Leff Armor Communauté a pour vocation d'accompagner les élèves du pôle d'enseignement artistique dans leur compréhension de l'utilisation des outils numériques au sein de leurs disciplines. Un stage multidisciplinaire d'exploration du son autour des pratiques de musique assistée par ordinateur (MAO) et de construction d'instruments numériques en partenariat avec le projet boitaventure sera proposé aux élèves.

### Prix du numérique au quotidien

Création d'un accès numérique de proximité au sein de la commune nouvelle de Le Mené composée de 7 communes déléguées. Ce déploiement de nouveaux outils numériques au sein de chaque mairie déléguée permettra d'offrir à la population qui en a besoin, en accès libre ou de façon accompagnée par le personnel administratif de la Mairie déléguée. Grâce à ces outils numériques de proximité, l'animatrice France service va pouvoir organiser des temps d'animations ou d'accompagnement spécifiques sur RDV en proximité.

### Prix des usages numériques

« L'art numérique dans tous ses états ! » par la médiathèque Le Blé en herbe à Erquy est un projet de valorisation de l'art par l'usage des nouvelles technologies. Il se destine à un public hétérogène et intergénérationnel afin de favoriser l'inclusion sociale, de démocratiser l'accès à l'art et au numérique à travers la création d'expériences immersives, interactives, artistiques et culturelles grâce aux technologies innovantes.

### Prix de l'animation numérique

« Du gramophone au smartphone : un voyage musical partagé et retracé en vidéos » par le CCAS de Matignon. Le projet a pour objectif de rassembler les générations autour d'animations musicales partagées avec les outils du numérique, grâce à la borne musicale « Melo ».

### Coup de cœur du jury

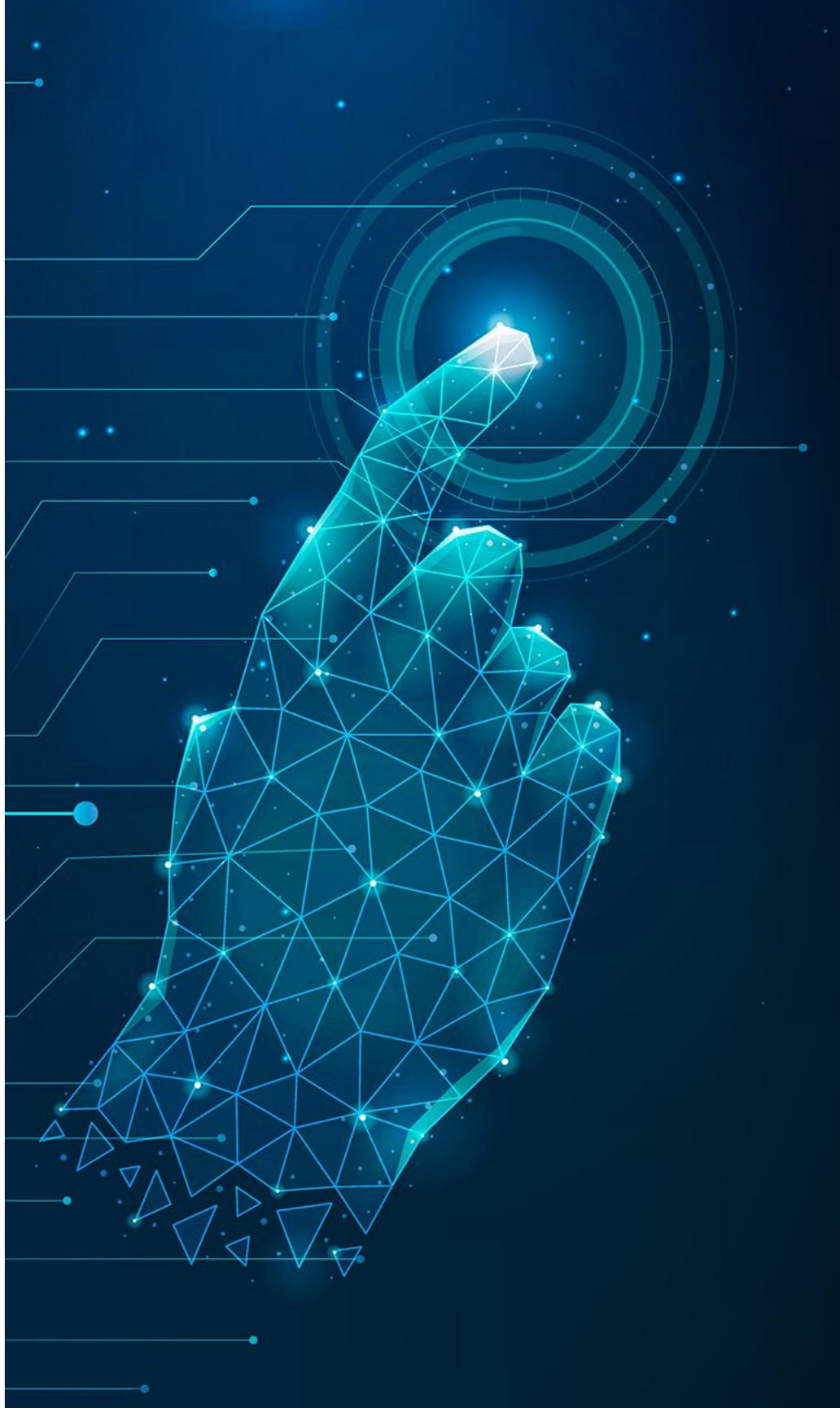
« Les personnes non ou mal-voyantes créatrices de supports tactiles et manipulables » par l'association Ideographik de Trémel propose des ateliers de découverte de conception de supports tactiles (livres, brochures, illustrations...) pour les personnes en situation de handicap.



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](https://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](https://cotesdarmor.fr)



**Côtes d'Armor**  
**le Département**

