3ÈME ÉDITION

VILLAGE NUMÉRIQUE

BOÉ - SAMEDI 11 MARS 2023

Espace culturel F. Mitterrand

de 10h à 12h30
de 14h à 18h

ENTRÉE GRATUITE

numérique éthique tour
fédéré par MAIF

Venez vivre des expériences immersives...

VILLE DE BOÉ

... et rencontrer les acteurs du numérique.

Rens : 05 53 98 65 72 - www.ville-boe.fr

VILLAGE NUMÉRIQUE

DOSSIER DE PRÉSENTATION

www.ville-boe.fr

SOMMAIRE

I. Présentation du Village 3
II. Programme de la journée.....4
III. Les partenaires exposent.....6
VI. La Ville de Boé s'engage.....14

CONTACT

VILLE DE BOÉ | communication@ville-boe.fr | +33 (0)5 53 98 65 72

I. PRÉSENTATION DU VILLAGE

LE VILLAGE NUMÉRIQUE
C'est une journée :

- De rencontres, démonstrations, conférences, ateliers pour partager et découvrir des usages numériques
- D'échanges entre le public et les différents acteurs, professionnels du numérique
- De sensibilisation aux enjeux et risques du numérique

Les objectifs majeurs de cet événement :

- Promouvoir les « bons » usages du digital
- Acculturer le public aux nouveaux outils et usages numériques
- Valoriser les acteurs locaux dans ce domaine
- Réduire la fracture numérique

QUI VISITE ?

Le Village Numérique s'adresse à tous les publics :

- **LE GRAND PUBLIC**
  de l'enfant au sénior
- **LES INSTITUTIONS**
  pouvoirs publics • instituts et organisations •réseaux numériques • associations
- **LES ENTREPRISES**
  directions • services généraux • comités d'entreprises
- **LES PROFESSIONNELS DE LA PETITE ENFANCE**
  assistantes maternelles • auxiliaires parentales • auxiliaires de puériculture
- **LES ACTEURS ÉDUCATIFS**
  familles • enseignants • agents territoriaux • conseillers pédagogiques • animateurs

QUI EXPOSE ?

- **MAIF - Numérique Ethique Tour**
- **AFPA**
- **AGENUX**
- **BOULANGER**
- **CASTORAMA**
- **CONSEIL DÉPARTEMENTAL DU 47**
- **CPAM DU LOT-ET-GARONNE**
- **DROVEL**
- **FABLAB OSE**
- **GROUPE AEN**
- **LA POSTE**
- **LIGUE DE L'ENSEIGNEMENT DU 47**
- **PÔLE EMPLOI**
- **SUD MANAGEMENT BUSINESS SCHOOL**
- **TRANSNUMÉRIC**
- **UNA 47**
- **VR PLAYER One**

II. PROGRAMME DE LA JOURNÉE

SAMEDI 11 MARS 2023
À L'ESPACE CULTUREL FRANÇOIS MITTERRAND

de 10h à 12h30 et de 14h à 18h

Ateliers et animations

Le Village Numérique propose un programme d'animations numériques pour tous, pour s'initier, découvrir, tester les innovations, s'amuser tout en apprenant, échanger sur les nouvelles pratiques, connaître les services numériques des administrations. Il y en aura pour tous les publics et tous les âges.

Nouveauté 2023 : la présence du « Numérique Éthique Tour, fédéré par MAIF ».

Créé en 2017, le MAIF Numérique Tour se matérialisait jusqu'alors sous la forme d'un camion aménagé en espace numérique. En 2021, le dispositif a évolué pour devenir un village numérique itinérant, ouvert à tous. Il est désormais rebaptisé le Numérique Ethique Tour fédéré par MAIF. Cette structure modulable, écoconçue, à l'impact carbone réduit, fera étape à Boé.

numérique éthique tour fédéré par MAIF

OBJECTIF

Faire découvrir à tous des dispositifs innovants et des services qui favorisent l'accès aux connaissances, encouragent les solidarités, aident à agir pour l'environnement et à éviter les risques.

Au programme du Numérique Éthique Tour fédéré par MAIF :

- **Prévention aux risques du numérique** : Osons les risques numériques
- **Protection des données personnelles** : Selfie Box, Dans la peau d'un hacker, Data Cleaner
- **Présentation de solutions numériques** : Solutions Educative, Staying Alive, Numérique éthique

  Et des activités pour toute la famille, des plus petits aux plus grands : Riskou, Riskbot, NumériQuiz...

II. PROGRAMME DE LA JOURNÉE

AU PROGRAMME DES ACTEURS DU TERRITOIRE:

- Initiation à la robotique et à la programmation
- Démonstration de drones
- Objets connectés et domotique
- Expériences immersives en réalité virtuelle
- Reconnaissance faciale
- Découverte de jeux vidéo
- Ateliers de fabrication et de création (impression 3D, gravure et découpe laser…)
- Découverte des logiciels libres
- Seconde vie pour les déchets électroniques
- Espace d'échange sur l'usage du numérique et les dangers sur Internet
- La cybersécurité autour de quizz, mini-jeux et d'autres activités
- Réalité augmentée et jeux numériques interactifs
- E-administration et transition numérique : Conseil départemental du 47, CAF 47, Pôle Emploi, La Poste…
- Animation photos photobooth…

AU PROGRAMME DE LA VILLE DE BOÉ:

- Exposition de livres et jeux sur la thématique du Village Numérique
- Ressources numériques et applications liées à des albums
- Jeux vidéo et réalité virtuelle
- Thérapies numériques
- Numérique éducatif
- Services et inclusion numériques : Conseiller numérique, Application mobile CityMag…

à 10h30

Inauguration

- Discours du Maire, Mme Pascale Luguet

à 15h00

(2h de conférence, 30mn d'échanges)

- **« Famille 3.0 : Être parents à l'ère des ÉCRANS »** (toute la famille dont enfants de 0 à 18 ans) animée par A.L. Ducanda, conférencière UNESCO, membre du collectif CoSE, membre de l'association SCREENPEACE, membre de l'association Ensemble pour l'Education de la Petite Enfance, auteur du livre Les tout-petits face aux écrans, comment les protéger.

à 17h30

Tirage au sort du jeu-concours Village Numérique

avec plusieurs lots à gagner dont 1 tablette Samsung Galaxy Tab A8.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Numérique Ethique Tour Fédéré par MAIF

Dans la peau d'un hacker public

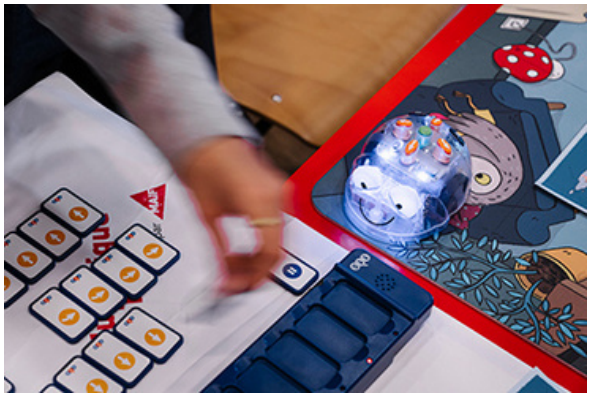
Le principe : il s'agit d'une expérience de réalité virtuelle qui vous propose de vous immiscer dans l'univers d'un pirate du web désireux d'obtenir, par tous les moyens possibles, les données personnelles d'utilisateurs.
L'objectif de ce stand est d'éclairer le visiteur sur plusieurs techniques de piratage auxquelles il peut être exposé en tant qu'internaute.
Durée : 5 minutes

Data cleaner - Immersion 360°

Objectif : sensibiliser aux informations à fournir lors du téléchargement d'une application
Principe : boucle vidéo qui redémarre à chaque nouveau participant.
Durée : 5 minutes

Le Blue-Bot de Riskou

Le principe : Riskbot est un robot dont les déplacements sur un tapis sont programmés par les enfants selon leur appréhension des risques de la vie courante.
L'objectif de ce stand est de permettre à l'enfant de communiquer, verbaliser les situations de dangers identifiées pour mieux les contourner.



Riskou

Le principe : il s'agit d'une application développée par prévention MAIF pour apprendre aux enfants les risques de la vie courante. Tout à la fois histoire, jeux de construction et de piste.
L'objectif de ce stand est de rendre l'enfant acteur dans le repérage des dangers qui l'entourent.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

La Selfie Box

Le principe : à titre individuel, le visiteur réalise un selfie.
Mais rapidement, il s'aperçoit que sa photographie va être aspirée pour irriguer les réseaux sociaux.
Concept : 3 filtres proposés au participant, qui doit en choisir un parmi les 3 (millionnaire, hacker, star) Transformation en GIF animé
L'objectif de ce stand est d'éclairer le visiteur sur les risques liés à la captation de son image, sans consentement explicite. Ici pour éviter de se retrouver à la une d'un mag people ou de faire la publicité pour un casino.

Osons les risques numériques

Le principe : des vidéos et quizz à décrypter avec les bénévoles de Prévention MAIF pour mieux connaître le numérique
L'objectif de ce stand est d'acculturer les plus novices en termes de numérique sur les dangers qu'ils peuvent rencontrer, comme l'hameçonnage, le bon usage des mots de passes ou encore les fake news.

Numérique éthique

Le principe : introduction à l'expérience du Numérique éthique tour et présentation de la plateforme en ligne numeriqueethique.fr

NumériQuiz

Le principe : des quiz à faire seul ou à plusieurs pour confronter ses connaissances sur le numériques.
L'objectif de ce stand est de tester les visiteurs sur leurs connaissances et de pouvoir échanger sur leurs réponses.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Démonstration de drones

Tournage avec un pilote de drone professionnel et réception de la vidéo dans l'application DROVEL : la première application mobile permettant de créer des vidéos époustouflantes.
Envoi des vidéos aux participants de l'animation.

Impression 3D, gravure et découpe laser

Le Fablab Ose « Objectif, Savoir-faire Ensemble » animera deux ateliers :

- un atelier snapmaker sur laser,
- un atelier de customisation de T-tshirt avec un plotteur de découpe vinyle et flex.

Venez découvrir l'impression 3D sur le stand de l'AFPA.

Outil permettant la fabrication illimité d'objets, avec de nombreuses technologies, matériaux et possibilités géométriques.

Vous pourrez voir comment fonctionne une imprimante, ce à quoi elle pourrait vous servir et les différentes utilisations possibles.

Expériences immersives en réalité virtuelle

Les participants plongeront dans une immersion inédite avec des casques de dernière génération et des contenus adaptés à tout âge, sur un thème musical. Avec « Beat Saber », vous devrez suivre en rythme les battements de la musique représentés par des cubes. Vous serez immergé dans une expérience unique qui s'écrira avec et grâce à vous.

Casque VR occulus meta quest 2

Le casque VR qui redéfinit les jeux vidéo et le divertissement numérique.
Plongez en immersion dans de nouveaux mondes virtuels.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Initiation à la robotique et la programmation

FÉDÉRATION LOT-ET-GARONNE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Sur le stand de la Ligue de l'Enseignement du 47, vous trouverez un atelier ludique de programmation de robot et de course-poursuite dans un labyrinthe.

Le Fablab Ose « Objectif, Savoir-faire Ensemble » animera un challenge d'activités avec Thymio. Le robot mobile Thymio est la plateforme idéale pour apprendre la programmation robotique aux plus jeunes.

Numérique responsable

Tr@nsnumériq

Transnumériq est une association au service de l'inclusion numérique et du réemploi informatique en Lot-et-Garonne.
Les animateurs proposeront deux ateliers thématiques sur la journée :
- La seconde vie des D3E illustrée par le PC reconditionné,
- Connecter son téléviseur avec un Raspberry.

aGeNUx

L'association aGeNUx s'est donnée comme but de faire la promotion du système d'exploitation GNU/Linux, des logiciels libres et de la culture libre en Lot-et-Garonne.
Comme sujet d'atelier "Reconditionnement d'ordinateurs, alternatives libres et gratuites à Windows et Apple".

- Installation de GNU/Linux (Mint) sur des machines récentes ou anciennes et conseils pour l'utilisation de ce système, en remplacement à Windows ou Apple.
- Démonstration de logiciels et jeux vidéo sur ce système.

Formation numérique

SUD MANAGEMENT

SUC, MANAGEMENT, acteur majeur de la formation en Lot et Garonne, accueille chaque année sur sa Business School plus de 550 jeunes engagés dans l'un des 17 programmes de formation de bac à bac+5 en initial ou en alternance sur les campus d'Agen et de Villeneuve-sur-Lot, dont des formations spécialisées dans le digital et l'informatique.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Sécurité numérique et impacts

CONFÉRENCE

(2h de conférence, 30mn d'échanges)

« Famille 3.0 : Être parents à l'ère des ÉCRANS » (toute la famille, dont enfants de 0 à 18 ans) animée par Anne-Lise Ducanda, conférencière UNESCO, membre du collectif CoSE, membre de l'association SCREENPEACE, membre de l'association Ensemble pour l'Éducation de la Petite Enfance, auteur du livre Les tout-petits face aux écrans, comment les protéger.

ESPACES D'ECHANGE

LOT-ET-GARONNE
Le Département Cœur du Sud-Ouest

déclic 47

Et si on faisait une pause numérique ?
Réfléchir, se questionner, débattre et méditer ces sujets qui nous concernent toutes et tous :
- mes données personnelles : vous reprendrez bien un ptit cookie ?
- mon temps devant les écrans : quelles limites ?
- évolutions technologiques : rêves ou cauchemars ?
- impact écologique : mythes ou réalités
Ces sujets vous intéressent ?! Rejoignez-les et parlons-en de vive voix !)

aen. GROUPE

L'Enseignement du Numérique (AEN -loi 1901) propose des formations adaptées de Bac +2 à Bac +5 et également des formations professionnelles.

Le Groupe AEN s'inscrit totalement dans la démarche RSE: inclusion, accès à toutes personnes hommes et femmes, projets humains et favorise l'emploi dans des villes moyennes en formant les futurs ingénieurs en informatique et développeurs sur ses territoires.

Sur le stand du Groupe AEN, vous trouverez une animation de stand ayant comme thème la cybersécurité autour de quizz, mini-jeux et autres activités avec des récompenses à la clef.

FÉDÉRATION LOT-ET-GARONNE
la ligue de l'enseignement
un avenir par l'éducation populaire

Sur le stand de la Ligue de l'Enseignement du 47, vous trouverez un espace de dialogue et de partage sur l'usage du numérique dans nos familles et ses impacts sur nos enfants, négatifs comme positifs !

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Objets connectés et domotique

boulanger

Jardin d'intérieur connecté

Démonstration du produit de la marque Véritable, fabriquer en France, pilotable depuis smartphone.

Faites entrer le potager dans votre cuisine grâce au Potager Véritable Classic. Basilic, tomates cerises ou persil, cultivez toutes sortes d'aromates et mini-légumes très facilement

Aspirateur robot connecté

Démonstration d'un aspirateur robot connecté. Avec l'application dédiée, vous pouvez définir votre propre plan de nettoyage pour que votre aspirateur Robot puisse créer une ambiance agréable.

castorama

Maison connectée, domotique et objets connectés

Contrôlez sa maison à distance d'un simple clic ? C'est ce que vous permet la domotique. De votre smartphone, programmez vos objets connectés afin de vous rendre la vie quotidienne plus simple !

Réglez à distance la température de votre maison grâce à votre thermostat connecté, pour que vous puissiez rentrer au chaud et faire de réelles économies d'énergie.

Surveillez et visionnez vos différentes pièces de votre maison pendant que vous êtes au travail ou en vacances grâce à votre alarme et caméra connectées pour sécuriser votre maison.

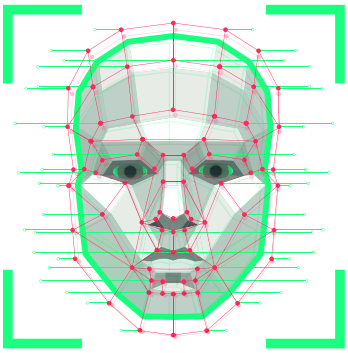
Pilotez également votre maison avec votre voix grâce aux assistants vocaux Google. Ordonnez à votre assistant personnel intelligent, Google Home de gérer par exemple votre éclairage en fonction de la luminosité de vos pièces grâce à vos ampoules connectées.

Castorama vous accompagne dans votre projet de maison connectée et intelligente afin de rendre votre habitat confortable et sécurisé.

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

Communication et événementiel

Reconnaissance faciale



Animation et Reportage Photos Pro avec le logiciel Memento (Reconnaissance Faciale), la photo événementielle, réinventée.
Memento pour surprendre les invités et rendre les expériences photos autant mémorables que responsables en utilisant une solution 100% dématérialisée, sans consommable et sans gaspillage.

drovel

comme unique

Comme unique se positionne à travers 3 axes : la communication d'entreprise, la location de la borne photo Pixel'fun et le coaching en communication & business pour les femmes entrepreneures.
Comme unique présentera sa borne PIXEL'FUN.

E-administration et inclusion numérique

pôle emploi

- Présentation / Installation / Initiation aux applications POLE EMPLOI : MON ESPACE / MES OFFRES / MA FORMATION...
- PIX EMPLOI : l'outil de diagnostic initial des compétences numériques du demandeur d'emploi
- Ateliers d'aide à l'utilisation des services numériques
- Réseaux sociaux POLE EMPLOI - La Communauté "SPHERE EMPLOI"
- Initiation à la découverte de 14 métiers par casque de réalité virtuelle / Conseils pour s'orienter et accéder aux offres de ces métiers

UNA 47 est une fédération départementale d'aide à domicile qui propose des ateliers de prévention gratuitement.
Découverte de leurs ateliers numériques !
Pour les plus de 55ans, les ateliers peuvent être intégralement financés avec les chèques APTIC.
JEU CONCOURS* ouvert à TOUS organisé pendant le forum : un disque dur externe (2 TO) à gagner !
5 mini-jeux en ligne : le plus rapide remporte le prix !

- Règlement disponible auprès d'UNA 47

UNA
LOT-ET-GARONNE

III. LES PARTENAIRES EXPOSENT

La CPAM de Lot-et-Garonne vous accueille au "Village Numérique" pour échanger et vous accompagner dans vos démarches en ligne sur votre compte ameli, votre espace personnel : consulter vos remboursements, télécharger votre attestation de droits, commander votre carte Vitale, gérer vos informations personnelles, interroger ameliBot le chatbot du compte ameli pour être guidé dans vos démarches...

L'Assurance Maladie vous propose également depuis 2022 un service numérique personnel et sécurisé **« Mon espace santé »** qui a vocation à devenir le carnet de santé numérique interactif. Grâce à ce service, chacun peut participer activement au suivi et à la préservation de sa santé.
Vous pourrez découvrir et tester les communications de l'Assurance Maladie via la Réalité Augmentée dans le cadre de la campagne de prévention bucco-dentaire "M'T dents".

Nouveauté **« Mes tips santé »** : le compte Instagram de l'Assurance Maladie pour répondre de manière ludique et interactive aux questions de santé que se posent les jeunes. Abonnez-vous.

Venez nombreux les rencontrer et échanger avec nous autour des projets numériques de l'Assurance Maladie.

Groupe La Poste représenté par le secteur d'Agen Carnot.
Présentation de plusieurs sujets liés à l'inclusion numérique et l'illectronisme :
l'Etape Numérique : salle équipée informatiquement et modulable (PC + écran tactile) mis à disposition d'associations ou d'organismes afin de mettre en place des ateliers collectifs ou individuels. Nous pouvons accueillir 9 personnes simultanément. le but : proposer des ateliers à toute personne en difficulté avec les outils numériques (création de boite mail, navigation internet, ...)
Ardoiz : tablette dédiée aux personnes seniors. Elle est conçue pour faciliter l'utilisation aux différents usages (Internet, mail, ...). Son ergonomie a été conçue pour cette population.
Doro : utilisation d'un Doro de présentation. Il s'agit d'un smartphone dont l'utilisation est simplifiée avec une arborescence dédiée à toute personne en difficulté avec ce type d'appareil. Il intègre des Tutos afin de faciliter son utilisation.
Ligne Bleue : application expérimentale en test national sur notre secteur. Cette application permettra à l'utilisateur de smartphone de se familiariser avec les différentes applications. Il pourra switcher du "bureau du téléphone" vers le "bureau de l'application". Cela permet d'apprendre à utiliser son smartphone avec une interface simplifiée. C'est un facilitateur de portable.

IV. LA VILLE DE BOÉ S'ENGAGE

Application mobile CityMag Boé

CityMag est une application citoyenne pour smartphone et ordinateur qui permet aux citoyens de trouver au même endroit toutes les informations de la commune : actualités municipales, programmation culturelle, agenda associatif, commerces et activités économiques, billetterie en ligne, vente en ligne…

Associations

Avec CityMag Boé Asso, les acteurs associatifs pourront se faire connaître et améliorer la gestion de leurs adhérents :

- Diffusion d'actualités et d'événements publics
- Communication interne auprès des membres et groupes d'adhérents
- Gestion des catégories et des membres
- Paiement par CB : adhésions, participations, etc.
- Billetterie en ligne

Professionnels

Avec CityMag Boé Pro, les acteurs économiques pourront améliorer leur visibilité :

- Une galerie commerçante virtuelle gratuite
- Diffusion d'actualités (menu du jour, nouvelle collection, fermeture exceptionnelle, etc.)
- Une solution de e-commerce directement accessible dans l'application CityMag

IV. LA VILLE DE BOÉ S'ENGAGE

Points accueil numérique

Présentation des services numériques de la Ville et de son offre d'inclusion numérique.
Depuis 2021, la Ville de Boé vous propose les services d'un conseiller numérique pour vous aider dans vos démarches administratives. Des parcours de formation sont également proposés.

Jeux et livres numériques

Médiathèque de Boé

- Exposition de livres et de jeux sur la thématique du Village Numérique.
- Exposition de livres et de jeux sur la thématique du Village Numérique
- Présentation des ressources numériques de la médiathèque et des applications liées à des albums pour les plus jeunes ou de gestion de sa bibliothèque pour les plus grands.

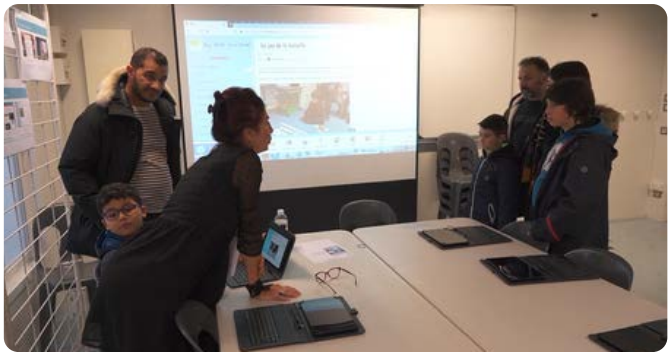
Thérapies numériques

Marpa Gilbert-Cassagne de Boé

Démonstration des ateliers numériques proposés aux résidents avec la solution d'animation ludo-thérapeutique PAT GAMES.

Numérique éducatif

Présentation du portail Écoles 47, un Environnement Numérique de Travail accessible à toutes les classes des écoles. Le stand permettra la démonstration et l'expérimentation des services offerts aux enseignants, aux élèves et aux parents.



Chasse au trésor 2.0

Une chasse au trésor 2.0 sur le thème du numérique. Le parcours s'appuiera sur le chemin du citoyen libre dans lequel plusieurs missions seront proposées à partir de l'application explorama la découverte par le jeu

Jeux vidéo et réalité virtuelle

Service jeunesse

Les visiteurs pourront s'initier à la réalité virtuelle et tester de nouveaux jeux vidéo.

- Console Nintendo Switch : Mario Kart
- Casque VR Oculus Quest 2 : Les montagnes russes et divers jeux interactifs

VILLAGE NUMÉRIQUE

Samedi 11 mars 2023

Espace culturel François Mitterrand

www.ville-boe.fr

Contact

| communication@ville-boe.fr
| +33 (0)5 53 98 65 72