L'AGENCE DU NUMÉRIQUE

ATELIERS DE TRAVAIL #TERRITOIRENUMERIQUE

COMPTE-RENDU

ATELIERS « MINISTÈRE OUVERT » ORGANISÉS À PARIS LE 6 JUILLET 2017

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE

SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

www.agencedunumerique.gouv.fr
article69.agencedunumerique.gouv.fr
#TerritoireNumérique

@AgenceNumerique

Table des matières

INTRODUCTION **4**

Atelier Médiation numérique **5**

Animateurs et participants 5

Discussions et débats 5

Projets 6

Projet 1 : Guide des activités inspirantes 6

Projet 2 : Ma solution numérique 8

Atelier Territoire plateforme **10**

Animateurs et participants 10

Discussions et débats 10

Projets 11

Projet 1 : Plateforme mutualisée de services numériques pour les territoires 11

Projet 2 : La Maison de Services aux Publics du futur 12

Atelier Gouvernance numérique territoriale **14**

Animateurs et participants 14

Discussions et débats 14

Projets 16

Projet 1: Une plateforme d'observation concertée du territoire 16

Projet 2 : Process de partage de connaissances numériques 17

Atelier Participation citoyenne et Civic-Tech **18**

Animateurs et participants 18

Discussions et débats 18

Projets 20

Projet 1 : Citizen Go 20

Projet 2 : AirBnB des lieux publics 21

INTRODUCTION

Les ateliers de travail #TerritoireNumerique ont eu lieu au Secrétariat d'Etat au Numérique, lors d'un « Ministère ouvert », animé par l'Agence du Numérique. Le Pôle Société Numérique organise ces ateliers dans le cadre de l'élaboration du document-cadre « *Orientations nationales pour le développement des usages et des services numériques dans les territoires* » (article 69 de la Loi pour une République Numérique). Ces orientations seront produites sous la forme d'une plateforme en ligne, boite à outils au service des collectivités souhaitant élaborer leurs stratégies numériques en matière d'usages et services numériques.

La séquence de travail a été introduite par Mounir Mahjoubi, Secrétaire d'Etat auprès du Premier Ministre, chargé du Numérique qui a souligné l'importance de la prise en compte de la médiation numérique dans les stratégies numériques territoriales.

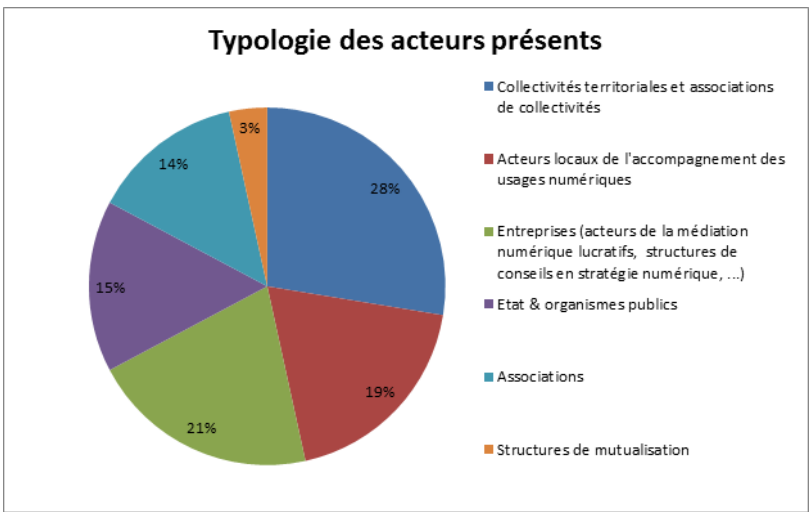
« Dans le numérique, il n'y a pas de performance sans humanité » - Mounir Mahjoubi

Antoine Darodes, Directeur de l'Agence du Numérique, puis Orianne Ledroit, Directrice du Pôle Société Numérique au sein de l'Agence, ont ensuite présenté la démarche. L'objectif des ateliers était de **faire suite à la concertation en ligne organisée en co-construisant des propositions de contenus à intégrer à la plateforme-cadre qui hébergera ces orientations**.

Quatre thématiques ont été abordées, au cours de quatre ateliers de travail simultanés :

1. Allier participation citoyenne, civic tech et inclusion numérique
2. Stimuler la médiation numérique
3. Elaborer une gouvernance territoriale
4. Construire et animer un territoire plateforme

Chaque atelier était animé par un **binôme d'animateurs**, experts sur le sujet et/ou contributeurs sur la concertation en ligne. **65** personnes étaient présentes (dont 8 animateurs), d'horizons professionnels divers.



Atelier Médiation numérique

Animateurs et participants

Animateurs : Gérald Elbaze (Fondateur et directeur de Médias-Cité), Margot Aptel (Chargée de mission à l'Agence du Numérique)

19 participants

Nom	Prénom	Organisme
Al Nuaimi	Taha	Simplon
Daoudi-Dramé	Noor	Simplon
Driot	Stéphanie	ARSENIC
Gardé	Stéphane	CRI Auvergne
Gauthier	Marie-Hélène	AUD Saint-Omer
Ghariani	Emma	Innovation sociale
Guillemot	Romain	Simplon
Habibi	Ahmad	Simplon
Henry	Cécile	Setics
Joly	Louise	Simplon
Julien	Camille	Mairie de Lille
Martichoux	Joëlle	CGET
Muselet	Mathieu	La ligue de l'enseignement
Pattery	Johny	Espace Sud Martinique
Prin	Gilles	EPN Ménilmontant
Raffestin	Jean-François	CMI ConsulTraining
Roussey	Simon	ANSA
Serdidi	Mehdi	ASTS
Prin	Gilles	EPN Ménilmontant

Discussions et débats

Présentation de **4** thématiques possibles :

1. Consolider les initiatives de médiation numérique
2. Diversifier les activités et les publics
3. Rapprocher la médiation numérique des citoyens
4. Raccrocher aux autres acteurs du numérique et du social / raccrocher ceux qui sont décrochés

Thématiques choisies : 2 et 4

Projets

Atelier 1 : diversifier les activités et les publics

Les participants travaillent avec la méthodologie du « speedboat ».

• **Ile identifiée** (objectif à atteindre) : outil d'accompagnement des porteurs de projet en médiation numérique

• **Freins identifiés** pour atteindre cet objectif :
- Difficulté des porteurs de projets à formaliser « ce qu'ils font »
- Manque de moyens humains et financiers
- La connaissance faible de cet outil d'accompagnement par les acteurs

• **Forces identifiées pour aboutir à cet objectif :**
- Moyens humains et financiers (Agence du Numérique)
- Sur le contenu :
  - Le contenu est créé par la multitude : méthode contributive et collaborative à mettre en place pour recenser les projets
  - Re-packaging des choses qui existent déjà

• **Comment structurer l'outil ?**
- Prévoir un classement des projets en fonction des critères (budget, nombre de personnes, public, temps, …)
- Pour les contenus :
  - Mise en place d'échanges de pratiques mensuels entre structures via des outils collaboratifs
  - Mise en place d'un système d'échanges de contenus comptabilisés par des jetons (modèle de T411)
- Outil inter-opérable et ouvert

• **Ecueils à anticiper :**
- Besoin d'éditorialisation de l'outil et d'animation de la communauté : avec quels outils ? quel système de vote, de commentaires, de partage ?

• **Ingénierie financière :**
- la SCIC Mednum (www.lamednum.coop)
- Abonnement de soutien de la part des structures

Projet 1 : Guide des activités inspirantes

> **L'action à mettre en place serait donc un guide des activités inspirantes, à destination des porteurs de projets (structures de la médiation numérique, collectivités territoriales, associations, …) qui recenserait en un seul endroit les initiatives et expérimentations des différents acteurs. L'outil serait doté d'un arbre décisionnel qui permettrait d'aider les acteurs à la décision en aboutissant à une fiche projet à la fin.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Guide des activités inspirantes	**Profil et ressources nécessaires** 1 chef de projet, 1 community manager, 1 développeur
A quel enjeu répond-il ? Faciliter pour les porteurs de projets la diversification des activités et des publics sur leurs territoires	**Budget :** 1 ETP + 1,5 en fonctionnement
Description de la solution / des actions : Une plateforme en ligne avec : - Un arbre décisionnel (outil d'aide à la décision) - Des liens vers les ressources existantes	**Financements :** Feder, Agence du Numérique, FSE Axe 4, la MedNum
Calendrier de mise en œuvre du projet 1. Création de la communauté 2. Définition de l'outil 3. Développement de l'outil et partenariats 4. Consolidation du modèle économique	**Actions à mettre en place en amont du projet :** un cahier des charges et une étude de faisabilité

Atelier 2 : Raccrocher aux autres acteurs du numérique et du social / raccrocher ceux qui sont décrochés

• **Débats préliminaires :**

- Différents niveaux de raccrochage et différents types de publics. Prendre en compte les prisonniers aussi ;
- Ne pas oublier la thématique de l'accessibilité pour les personnes en situation de handicap;
- Notion de formation : beaucoup de publics seraient prêts à être formés pour peu qu'ils aient accès aux formations. Besoin de multiplier les moyens d'actions ;
- La thématique comporte 2 niveaux : raccrocher les décrochés + rapprocher la médiation numérique des autres acteurs. Nécessité de former à la médiation les travailleurs sociaux. *Ex : former les bénévoles des associations qui eux forment les publics* ;
- S'appuyer sur les forces constituées et consolider les corps intermédiaires.

• **Objectifs à atteindre :**

- Raccrocher les personnes en situation d'illettrisme numérique mais aussi les éloignés du numérique
- Raccrocher entre eux les acteurs qui œuvrent à la médiation numérique du territoire de manière générale

• **Moyens à mettre en œuvre :**

- un programme de formation pour les « décrochés », co-construit avec les différents acteurs au sein d'un collectif, sur mesure ;
- une cartographie dynamique des acteurs en contact avec ces publics : cet outil lierait la cartographie et les besoins.

• **Besoins identifiés** :
- Animation du réseau d'acteurs ;
- Outil pour identifier le besoin des acteurs de la formation numérique ;
- Un diagnostic préalable : recensement des structures et outils qui existent ;
- Un test à destination des usagers pour identifier un « décrocheur » en 4 clics ;
- Identifier les bénéficiaires potentiels en allant chercher les publics auprès des travailleurs sociaux ;
- L'outil doit renvoyer sur une interface humaine : connecter le besoin humain avec les acteurs qui font sur le terrain.

• **Freins identifiés :**
- Le test pour identifier les « décrocheurs » ne doit pas être trop restrictif
- L'outil, à destination des populations très éloignées du numérique, ne doit pas être simplement numérique.

• **Solutions identifiées** :
- Construction d'une boîte à outils qui s'alimente au fur et à mesure :
  - outil d'un ministère qui recense les organismes qui existent (NetPublic mais actualisé)
  - Avec une double entrée :
    - Une entrée « usagers » avec un questionnaire pour qualifier les besoins des personnes qui souhaitent être accompagnées
    - Une entrée « professionnels » avec des outils pour accompagner ces personnes
- Engager une communication autour de l'outil et une communication ciblée auprès du grand public
- Construction d'un label pour recenser les accompagnements qui peuvent entrer dans l'outil : la MedNum peut apporter la légitimité à ce label
- Faire travailler les mairies qui centralisent sur un territoire l'ensemble des acteurs

Projet 2 : Ma solution numérique

> **Les participants s'accordent sur la mise en place d'un outil pour élaborer un diagnostic numérique et répondre aux besoins des publics, avec un double enjeu :**
> **1. Outil à destination des acteurs et des professionnels en contact avec le public afin de réaliser un diagnostic et faire émerger une solution locale**
> **2. Outil à des destination des usagers sous forme de cartographie des accompagnements numériques disponibles sur les territoires**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Ma solution numérique	**Profil et ressources nécessaires - La MedNum et ses sociétaires (légitimité et portage politique)** - Les réseaux de médiation numérique (en charge de la cartographie et de sa mise à jour) - Communication auprès des acteurs en contact avec les publics : des structures peuvent proposer des solutions - Une bonne équipe de développeurs
A quel enjeu répond-il ? - Donner un moyen aux personnes éloignées du numérique de se rapprocher quelle que soit leur situation (financière, sociale, handicap, niveau de formation, …) - Cartographier les solutions de médiation numérique disponibles sur le territoire	**Budget :** - Design de l'outil avec le public (portage MedNum ?) - Création de l'outil - Animation des réseaux pour assurer la création et la mise à jour de la cartographie - Budget communication
Description de la solution / des actions : Interface numérique accessible en ligne ou hors ligne, à tous, très pédagogique (vidéos d'animation, …) qui permet : 1. De réaliser un diagnostic numérique des besoins d'un usager, diagnostic simple : 5 clics maximum (questions sur le matériel, le rapport au numérique, les ressources physiques, …). A partir des réponses, une liste de solutions disponibles pour la personne près de chez elle est donnée. 2. D'accéder à une cartographie des solutions territoriales mises à jour	**Financements :** - Etat central - Collectivités (régions, départements, …) : mise à jour de la cartographie - Institutions qui peuvent en avoir besoin - Europe - Fondations - bailleurs sociaux à travers l'exonération de la TF sur le patrimoine
Calendrier de mise en œuvre du projet A. Validation politique + Etude budgétaire B. Calendrier technique : Concertation / Rédaction CDC fonctionnel et technique / Test de la solution / Déploiement C. Calendrier de communication : Plan de Communication autour du déploiement de l'outil / mobilisation des acteurs (en contact avec les publics et les acteurs de la médiation numérique) D. Calendrier d'animation du réseau : activer les structures + la MedNum	**Actions à mettre en place en amont du projet :** - Concertation des publics concernés - Co-construction d'un cahier des charges fonctionnel

Atelier Territoire plateforme

Animateurs et participants

Animateurs : Carole Stromboni, Directrice du Laboratoire d'innovation publique du Département de Seine-Saint-Denis, et Xavier Rocq, Directeur de la modernisation du service public de l'Agglomération de la Rochelle

13 participants

Nom	Prénom	Organisme
Bras	Mathilde	Etalab
Bonnin	Mireille	FNCCR
Briançon	Yves	Somme Numérique
Delcher	Christelle	
Dobaire	Déborah	Département de Seine-Saint-Denis
Dogan	Murat	LCN
Faure	Anne	CGET
Gallardo	Marie	CBE Pays de Ventoux
Labrune	Jean-Baptiste	APIE
Quézel	Elodie	Grande Ecole du Numérique
Malachane Dulac	Valérie	Grenoble Alpes Métropole
Martin	Hugues	Cogitis
Vaucelle	Alain	Plaine Commune

Discussions et débats

• **Débats préliminaires sur les notions d'Etat plateforme et de territoires plateformes**

- En quoi l'Etat plateforme est un bénéfice pour l'administration ? Etat plateforme versus organisation territoriale numérique? Dématérialisation versus présentiel ? L'administration doit être au service de ceux qui en sont exclus
- Le territoire plateforme favorisera la collaboration entre les territoires, sans l'imposer
- Carottage de l'action publique (sur le numérique)
- Avec services payants ou pas ? Comment assurer une place prépondérante à l'open source ?
- Besoin d'une cartographie des projets du territoire, d'une analyse de l'existant et du besoin (un diagnostic)
- Enjeux autour de la donnée : ouverture des données nécessaires
- S'appuyer sur le territoire plateforme pour en faire un « territoire-trampoline » : qu'il soit source d'externalités positives diverses (sociales, économiques…) pour lancer une dynamique entre les territoires
- Comment respecter la libre administration des collectivités tout en garantissant l'interopérabilité ?

• **Quels besoins ?**
- Rendre interopérable les services proposés
- Fédérer l'ensemble des acteurs pour aboutir à un partage de ressources et compétences
- Avoir une solution unique pour les différentes tailles de collectivités aux moyens très divers, des petites communes aux grandes collectivités

• **Quelles compétences développées par les territoires ?**
- Dynamique aller-retour Etat / collectivités et collectivités entre elles : les dynamiques locales doivent nourrir la mise en place de règles centrales
- Gouvernance à définir

Ensuite, deux groupes se sont constitués dans la salle, un groupe travaillant sur l'infrastructure, l'outil technique support de ce « territoire plateforme » et l'autre groupe travaillant sur les services qui pourraient figurer sur cet outil.

Projets

Atelier 1 : Socle technique

Quels freins ?
- Problèmes d'inter-opérabilité entre l'Etat plateforme et les réalisations locales : plateformes territoriales et relations Etat / territoires à définir
- Manque de relais sur les territoires pour rentre lisible l'Etat Plateforme
- Difficultés techniques

Quels besoins / acteurs solliciter ?
- opérateur local de services publics numériques
- données des data-centers locaux
- référentiels communs : API / applis, données, pratiques
- Analyse des process qui peuvent être dématérialisés

Quelles solutions ?
- Disposer d'un pendant d'Etalab : « Territoirlab » qui fournirait API et services standardisés
- Plateforme avec briques logiciels, briques stockage, API, référentiels, place de marché

Projet 1 : Plateforme mutualisée de services numériques pour les territoires

> **Mettre en place une plateforme fédérative des collectivités territoriales, pendant de la plateforme de l'Etat. Cette plateforme évolutive, sécurisée vise à offrir aux collectivités territoriales de toutes tailles des outils technologiques à la carte destinés à favoriser leur transition numérique.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Plateforme mutualisée de services numériques pour les territoires	**Profil et ressources nécessaires** - Groupe projet - Un lieu d'accueil - Un outil collaboratif - SGMAP
A quel enjeu répond-il ? Apporter des outils pour déployer des services pour les collectivités	**Budget :** - Orienté coût réel - Vu comme une infrastructure (INVESTISSEMENT) - Modèle économique : abonnements, achats de logiciels, etc. + économies réalisées par rapport aux procédés actuels
Description de la solution / des actions : - Briques logicielles et briques de stockage - API - Référentiels - Places de marché (interopérables - Accompagnement à l'usage : citoyens, agents - Maintien en condition opérationnelle	**Financements : Public / privé** - Partenariats - Syndicats mixtes
Calendrier de mise en œuvre du projet 4ème trimestre 2017 : appel à manifestation d'intérêt ou appel à projets 1er trimestre 2018 : Mise en place	**Actions à mettre en place en amont du projet :** Benchmark territorial des besoins et des process qui peuvent être dématérialisés

Atelier 2 : les services disponibles sur la plateforme

Pour qui ?

- les citoyens

Pour répondre à quels enjeux ?

- Transversalité, harmonisation entre les territoires des services disponibles
- Mise en place d'une communauté de partage
- Co-construction avec tous
- Transparence envers les citoyens
- Lutte contre la privatisation des services publics

Quels services ?

- Agrégation de l'ensemble des services sur une même plateforme pour le citoyen
- Information ciblée et ludique
- Laboratoire de recherche / Projets (ex : étudiants)

Projet 2 : La Maison de Services aux Publics du futur

> **Inventer la Maison de Service Au Public du futur : mettre en place une offre standardisée de services aux citoyens afin qu'ils aient accès dans une multiplicité de lieux divers à tous les services qui leur sont disponibles.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : La Maison de Services aux Publics du futur / Point Citoyen / Le coin public / SAC (services aux citoyens)	**Profil et ressources nécessaires** 1. Portage politique local et national 2. Instance partenariale administrative 3. Association / La MedNum 4. Collectifs citoyens 5. Universités / Labo de recherche 6. Ecosystème technique / ESS / Entreprises sociales
A quel enjeu répond-il ? - Designer des services publics au plus près des usagers - Fédérer des acteurs / articuler les démarches - Utiliser le service public sans s'en rendre compte	**Budget :** - Développement - Implémentation - Entre 700k et 2M€
Description de la solution / des actions : SOCLE : inspiration : mesaides.fr = mettre en place une offre standardisée (API, interopérabilité, …), décliné les stratégies plateformes adaptées aux territoires et aux acteurs de terrain : le citoyen a accès à tous les services dans une galaxie de lieux très différents	**Financements :** - Entreprises d'infrastructures (SNCF, …) - Aptic : identifier payeurs pertinents - Caisse des dépôts
Calendrier de mise en œuvre du projet 1. Territoire pilote : niveau départemental ou métropole : 4, 5 mois design / cadrage 9 mois design / développement 2 mois test 3 mois passation 2. Passage à l'échelle	**Actions à mettre en place en amont du projet :** - Territoire pilote à identifier - Création d'un attelage cadrage politique - Identification des publics : plan de communication - Co-construction

Atelier Gouvernance numérique territoriale

Animateurs et participants

Animateurs : Alexandre Desrousseaux, Chef de projet Usages et Services Région Hauts-de-France, Aurélien Brietz, DSI de la Communauté d'agglomération du Pays de Saint Omer, et Emmanuel Vandamme, Coordinateur POP

12 participants

Nom	Prénom	Organisme
Aspert	Danielle	CRI Auvergne
Bayette	Sébastien	Hacktion Publique
Bonnet	Yann	Conseil National du Numérique
Cois	Antonin	La ligue de l'enseignement
Cuffini-Valero	Barbara	Agence du Numérique
Durand-Tornare	Florence	Villes Internet
El Aïdy	Tamer	Les petits débrouillards
Hippomene	Pascal	R2K
Laluc	Laurent	Solidarnum
Lebreton	Claudy	Ancien président de l'ADF et ancien président du département des Côtes d'Armor
Seguin	Bruno louis	Région Bourgogne France Comté
Zeller	Isabelle	Région Hauts de France

Discussions et débats

Pour débuter l'atelier, les animateurs ont souhaité soulever les questions inhérentes à la notion de gouvernance afin de mieux cerner les enjeux de la thématique de l'atelier. Ces 4 questions ont donc été posées :

- Gouvernance pourquoi faire ?
- Gouvernance : avec qui ? Comment ?
- Faut-il une gouvernance ad hoc ou intégrée ?
- Quelles coordinations pour la gouvernance ? Quelles échelles d'action ?

Une première définition de la gouvernance a été ébauchée selon différents critères. Les participants se sont toutefois accordés sur quelques éléments centraux. L**a gouvernance doit être un lieu de dialogue, de confrontation des avis. Il s'agit d'une instance qui permet de prendre la mesure de la complexité d'une situation.**

Le lien entre le système de gouvernance et la prise de décision est également apparu comme un facteur clef de la définition. « La gouvernance c'est l'outil de mise en œuvre de la décision politique » a proposé un participant. Il ressort des échanges que tenter d'appliquer un modèle unique à une structure de gouvernance est un écueil à éviter.

Se sont alors posés deux problèmes : l'objet et le périmètre de la gouvernance numérique.

- Au sujet du **périmètre**, les participants semblent d'accord sur le fait que la cohérence d'un projet ne correspond pas nécessairement à un territoire administratif et que la gouvernance doit pouvoir correspondre à l'échelle la plus adaptée pour le projet.

- Pour l'**objet** de la gouvernance, définir « le numérique » a aussi posé problème. Certains proposent de ne considérer le numérique que comme un objet technique également sujet à régulation. La majorité des points de vue semble toutefois converger vers l'idée que **le numérique est une dynamique de transformation qui doit irriguer plusieurs, voire toutes, les politiques publiques.** Il ne s'agit pas de créer un pôle spécifique unique mais il faut avoir une approche véritablement transversale. Les élus et les DSI qui disposaient respectivement d'une légitimité démocratique et technique doivent intégrer désormais les citoyens, les acteurs privés et le tissu associatif. L'enjeu est de définir un projet de société global et d'y penser les apports potentiels du numérique.

• Quels sont les freins à la conception d'un bon système de gouvernance ?

Les participants ont été invités à identifier les freins qui, selon eux, entravaient la mise en place d'un système de gouvernance :

- o Trop faible appropriation citoyenne des outils de gouvernance
- o Théorisation excessive
- o Approche sectorielle, en silos
- o Frontières géographiques, sociales, culturelle à la collaboration
- o Privatisation des réseaux
- o Faible désir d'acculturation des parties prenantes
- o Risque de remise en cause des administrations par d'autres modèles économiques
- o Lutte d'influence entre les différents échelons territoriaux
- o Accès au matériel et au réseau
- o Difficulté d'observation et d'évaluation du fait de l'absence de référentiel commun.

• Quelles solutions pourraient être mises en place ?

Les participants se sont ensuite penchés sur des solutions possibles pour aboutir à un système de gouvernance cohérent. Plusieurs solutions ont été suggérées :

- o Mettre en place des systèmes locaux de gouvernance qui rassemblent les élus, les citoyens, les DSI, les acteurs privés et associatifs
- o Affirmer la pertinence de l'enjeu numérique dans chacune des directions thématiques.
- o L'Etat doit laisser la compétence numérique aux collectivités
- o Utiliser, pour une gouvernance numérique, les espaces de gouvernance déjà existants
- o Favoriser l'acculturation dès le plus jeune âge et accroitre la formation continue et l'acquisition de compétences numériques
- o Créer un tableau de bord de l'accès aux services numériques
- o Partager les données pour ouvrir la gouvernance
- o Lancer un audit territorial concerté sur le numérique

o Mettre en place un dispositif d'évaluation et d'observation
o Intégrer une dimension éthique à la gouvernance
.

4 priorités ont donc été reconnues :

1. Rendre lisible le numérique comme fait sociétal et culturel sur un territoire : Approprier, Sensibiliser…
2. Permettre un diagnostic et une évaluation d'un territoire. Comprendre le contexte.
3. Produire un pack digital uniforme à l'ensemble des citoyens.
4. « Dé-siloter » entre les différents échelons et entre les différents thèmes sans créer d'instance supplémentaire. Pour simplifier.

Les participants, répartis en deux groupes, ont choisi de concentrer leur réflexion sur deux des problématiques qui ont émergé dans les débats.

Projets

Projet 1: Une plateforme d'observation concertée du territoire

> **Le premier projet se propose d'adresser la problématique d'une plateforme d'observation numérique du territoire afin que les actions proposées par l'instance de gouvernance correspondent aux besoins et aux attentes des usagers.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Plateforme d'observation concertée du Territoire	**Profil et ressources nécessaires :** Un laboratoire territorial avec un relai au niveau national ; équipe d'animation de l'écosystème ; diversité d'expertises
A quel enjeu répond-il ? Identifier les priorités d'actions pour les politiques publiques grâce au numérique.	**Budget :** Fonctionnement lié à l'animation
Description de la solution / des actions : Principe d'action : pas de politique publique sans observation. Nécessaire d'aller à l'écoute de l'écosystème. Créer un outil commun à toutes les politiques publiques pour bénéficier d'un socle méthodologique et capitaliser sur les observations de terrain.	**Financements :** Expérimenter financement mixte ; contributions public/privé.
Calendrier de mise en œuvre du projet 1. Co-constitution du diagnostic 2. Prototypage de la politique publique 3. Retour auprès de l'éco-système. Go / No Go. 4. Arbitrage des élus et création d'un phénomène itératif.	**Actions à mettre en place en amont du projet :** Benchmark de l'existant Expérimentation Essaimage Acculturation

Projet 2 : Process de partage de connaissances numériques

> **Le deuxième groupe s'est attaché à répondre à l'enjeu de sensibilisation et d'acculturation au numérique comme un fait de société transversal et total. Il a fait le choix de proposer au lieu d'un projet, la mise en place d'un process de partage et de diffusion d'une connaissance du numérique.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Appropriation sociétale	**Profil et ressources nécessaires :** non précisé
A quel enjeu répond-il ? Produire de l'acculturation, médiation, inclusion. Faire de la culture numérique un bien commun.	**Budget :** +10M € / an
Description de la solution / des actions : Différents acteurs tels que Etat, des associations de collectivités, les régions, des associations, des citoyens… Se mettent en mouvement pour aider à constituer des plans d'actions concertés. Ils sont des vecteurs de partage, de médiation.	**Financements :** Publics, privés, participatifs.
Calendrier de mise en œuvre du projet Sur 3 ans : 2017/2020	**Actions à mettre en place en amont du projet :** Mise en place d'un réseau d'acteur ouvert sur les citoyens, Animation territoriale. Education populaire à la culture numérique. Partir des outils existants : produire de l'interopérabilité.

Atelier Participation citoyenne et Civic-Tech

Animateurs et participants

Animateurs : Clément MABI, enseignant-chercheur à UTC Compiègne, et Xavier LAVEYSSIERE (fondateur des Bricodeurs)

13 participants

Nom	Prénom	Organisme
Buck	Laura	Collaboratrice politique
Chaput	Valentin	Open Source Politics
Chiche	Anne-Gaëlle	Mairie de Nanterre
Escubes	Franck	Blue Nove
Friedlander	Chloé	ITEMS
Georget	Albane	Grande Ecole du Numérique
Girbal	Sandrine	Mairie de Nanterre
Monnerie	Damien	Association ICI
Monod	Claire	Ville de Paris
Morsa	Natacha	CODING & BRICKS
Paraboschi	Lisa	Médias-cité
Poinsot	Sophie	ARSENIC
Thillay	Philipe	Associations-et-Territoires

Discussions et débats

Trois mots-clefs ressortent de l'atelier : **participation, numérique et territoire**. L'objet de l'atelier est de questionner la capacité du numérique à rénover la relation entre numérique et citoyenneté. Car les outils numériques incarnent des choix politiques, notamment dans leur design et les choix techniques associés.

La participation citoyenne grâce aux outils numériques peut être ascendante ou descendante. L'objectif est d'arriver à une logique de co-élaboration et co-construction de la participation citoyenne par les outils numériques. L'idée est de penser projet et citoyenneté avant de penser technique et technologie. La dimension économique des CivicTech est souvent mise de côté. On observe donc que les Tech ne pensent pas Civic et les Civic ne pensent pas Tech.

L'objectif est de penser le lien entre participation, citoyenneté et territoire.

Phase 1 : expérience et vécue des participants, quels problèmes et quelles solutions ?

• **Problèmes :**

- Le lien entre le local et les CivicTech est impensé (exemple d'acteurs locaux qui s'opposent à l'ouverture d'un CivicHall)
- Différence entre la volonté d'agir des pouvoirs publics auprès des citoyens et la volonté administrative de réorganisation (ex des budgets participatifs)
- Problème au niveau des compétences dans les administrations
- Les pouvoirs publics ont tendance à capter les outils de participation citoyenne
- Les outils sont trop exclusifs car trop techniques
- Le besoin d'accompagnement est sous-estimé
- Les administrations et leurs organisations internes peuvent sembler inadaptées aux nouvelles exigences de la participation citoyenne
- Déconnexion entre experts et citoyens
- Pas d'implication citoyenne au-delà des idées
- Pratique de consultation mais pas de concertation
- Faible moyens financiers alloués à la concertation
- Les collectivités ont peur de sortir de leur zone de confort
- Problème du caractère excluant de ces outils qui s'adresse à un public spécifique (public éduqué, ce qui génère de la pauvreté informationnelle)
- Rejet de ces outils par les associations car trop nombreux et ils ne possèdent pas les gens formés pour les utiliser
- Question de la qualité des contributions plutôt que de la quantité

• **Solutions :**

- Objectif de faire accepter aux collectivités locales que les citoyens peuvent avoir des projets moteurs et innovants
- Objectif de permettre aux citoyens d'utiliser les infrastructures publiques pour qu'ils testent des projets
- Nécessaire de simplifier les appels d'offre publics pour les acteurs associatifs (trop de complexité et de lenteur administrative, par exemple pour la création d'une association)
- Simplifier le message de l'administration pour n'en délivrer qu'un seul
- Améliorer l'interface des outils pour simplifier leur utilisation (ex : process de gamification, renvoie au design des outils)
- Simplifier l'utilisation des plateformes
- Utiliser les outils délibératifs dès l'école
- Former les agents publics aux méthodes collaboratives pour faciliter les ateliers avec les citoyens
- Favoriser l'entre-aide dans les lieux publics pour sortir du schéma Top-Down de la formation classique
- Former les élus aux outils numériques
- Créer de la convivialité numérique

4 thèmes de travail ont été déterminés suite aux discussions :

1. Identifier les conditions nécessaires préalables à la participation : pourquoi ? pour qui ?
2. Recueillir, traiter, capter des informations non structurées ou diffuses pour faciliter la mise en relation, la transversalité, la mutualisation des ressources, des envies des besoins, des appétits.

3. Définir la méthodologie pour faire adhérer la population à un projet de participation notamment en hybridant avec du présentiel et surtout en gardant comme objectif d'apporter des preuves de l'efficacité de la participation (accountabilité : rendre des comptes).
4. Partager les compétences numériques nécessaires à la participation à travers deux axes essentiels : données et outils.

Projets

Projet 1 : Citizen Go

> **Proposition d'un jeu qui diffuse la culture numérique et la participation citoyenne. Jeu appelé Citizen Go qui reprend le concept du célèbre jeu Pokémon Go.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : Citizen Go	**Profil et ressources nécessaires** 1 Game Designer (30-45 K€) 1 Ingénieur de la participation (40 K€) 1 Chef de projet Num & Med Sociaux Communauté locale
A quel enjeu répond-il ? Diffuser de la culture sur le numérique et la participation citoyenne	**Budget :** 120 / 130 K €
Description de la solution / des actions : Création d'un jeu : - Support d'animation - Application autonome - Support physique avec une déclinaison en ligne (multi-support) Publics cibles : agents, 1er cercle des acteurs locaux	**Financements :** Public (Etat, CT) AFNIC Fondation RSE Association d'élus
Calendrier de mise en œuvre du projet 1. Conception (3 mois) 2. Fabrication (9 mois) 3. Diffusion / Communication	**Actions à mettre en place en amont du projet :** Repérage de partenariats

Projet 2 : AirBnB des lieux publics

> **Solution pour résoudre le manque d'espace physique et développer des projets innovants de participation citoyenne.**

Présentation du projet	Plan d'action
Nom du projet : AirBnB des lieux publics	**Profil et ressources nécessaires** Un exemple est en cours à Paris
A quel enjeu répond-il ? Répondre au manque d'espaces et d'équipements (physiques et numériques) pour le développement de projets (start-ups, associations d'intérêt général, citoyens)	**Budget :**
Description de la solution / des actions : Une plateforme de mise en relation entre différents acteurs qui recense et met à disposition des espaces physiques ou numériques au service de projet d'intérêt général. Cela permet de tester des idées de projet qui ne sont pas encore abouties.	**Financements :** Création d'une SCIC / start-up de ville / Avec co-financement de la ville, Etat, bailleurs sociaux Regarder enfin au niveau des financements européens.
Calendrier de mise en œuvre du projet 6 mois de développement 6 mois d'expérimentation	**Actions à mettre en place en amont du projet :** Faire une cartographie des lieux publics mentionnant les heures de fermeture et donc de mise à disposition possible de ces espaces avec Open Street Map par exemple.

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

MINISTÈRE DE L'ÉCONOMIE

L'AGENCE DU NUMÉRIQUE