



L'association émaho & la ville d'Ajaccio  
**présentent**

# QUARTIERS NUMÉRIQUES

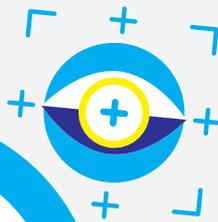
AJACCIO 2018



**ÉMAHO  
FACTORY**  
Laboratoire numérique  
ouvert à tous



**APÉRO  
CONCERT  
& DJ SET**



**ATELIERS  
INITIATION  
NUMÉRIQUE**

[www.quartiersnumeriques.com](http://www.quartiersnumeriques.com)



L'association émaho conçoit, élabore et anime des temps de rencontres et d'échanges ayant pour objectif de transmettre et confronter des expériences, savoir-faire, envies et vocations autour des technologies numériques créatives.

Démocratiser la création numérique, promouvoir une utilisation active, consciente, citoyenne et émancipatrice des TIC, constituent des enjeux clés. Il s'agit donc de replacer les nouvelles technologies au service de l'homme, pour créer du lien, « dynamiser » des personnes en difficultés et initier des vocations aux métiers du numérique dans une démarche solidaire, sociale et innovante.

## L'ÉDITION 2017 EN QUELQUES CHIFFRES



# QUARTIERS NUMÉRIQUES AJACCIO 2018

## 5<sup>ÈME</sup> ÉDITION

Pour cette 5<sup>ème</sup> édition, la manifestation « Quartiers Numériques » confirme sa volonté d’ancrage sur l’ensemble du territoire Ajaccien. Elle installe une nouvelle fois le cœur de la manifestation à la maison de quartier des cannes, lieu tout a fait adapté à l’événement tant au niveau de sa situation que de son agencement et de la dynamique de son équipe.

Cette année, la manifestation a pour objectif d’atteindre un plus large public et de réussir à mixer davantage les différents types de publics, qu’ils soient du centre ville ou des quartiers prioritaires, jeunes ou seniors, avertis ou novices dans le secteur du numérique.

Le but toujours est de n’exclure aucun profil et de démocratiser les outils numériques sur le territoire.

Un nouvel axe sera abordé à travers une conférence/rencontre autour de la prévention des dangers internet, sujet qui fait souvent l’objet de demandes et de questionnements de la part du personnel encadrant ( intervenants, professeurs, animateurs des centres sociaux et parents), mais aussi des jeunes utilisateurs d’internet.

Pour cette édition, il a aussi été décidé d’orienter davantage les ateliers vers les métiers liés à la création de jeux vidéo, sujet qui passionne et attire bon nombre de jeunes et dont l’économie est toujours en plein essor. Ceci avec toujours cette intention d’impulser la créativité, l’esprit critique et la découverte de nouveaux champs des possibles des métiers notamment chez le jeune public.

## VUE D'ENSEMBLE



### LES ATELIERS TRANSMISSION [ 30, 31 mai & 1<sup>er</sup> juin 2018 ]

3 jours / 300 jeunes des quartiers prioritaires, collégiens, primaires & seniors

- **Atelier d'initiation aux arts numériques**  
Stop-motion, M.A.O & graphisme
- **Atelier Fablab, par le fablab d'Ajaccio**  
Atelier d'initiation à la fabrication numérique en 3D par le Fab Lab d'Ajaccio
- **Atelier jeux vidéo & économie du jeu par l'association freya games**  
Apprentissage du codage par la conception de petits jeux vidéo et réflexion sur l'économie du jeu vidéo

#### Le + de cette édition

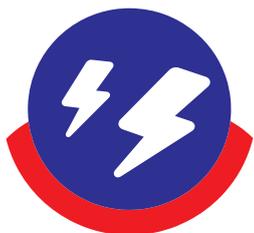
Un nouvel axe est proposé cette année concernant la prévention des dangers d'internet et la protection de la vie privée. Une conférence/rencontre organisée mercredi 30 mai à 14h maison de quartier des cannes et menée par Pascale Garreau de l'association « Savoir devenir » qui s'adresse avant tout aux encadrant, professeurs et parents mais aussi aux enfants.



### LA EMAHO FACTORY [ 2 juin 2018 ]

1 demi-journée / 300 personnes / tout public

Véritable laboratoire numérique, ce temps fort de la manifestation permettra au grand public de s'essayer en famille et de manière ludique aux différents outils de créations et fabrication numérique dans une ambiance conviviale autour d'un goûter.



### L'APÉRO CONCERT [ 2 juin 2018 ]

1 soirée / 300 personnes / tout public

Une soirée conviviale pour rassembler tous les participants et mettre en lumière les artistes insulaires qui utilisent le numérique comme vecteur de leur création, le tout autour d'un buffet.

Pour cette soirée, un partenariat avec l'association le Rézo est envisagé. L'artiste pressentie est Jeanne Rognoni en acoustique.



## Les ATELIERS TRANSMISSION

# Les ateliers d'initiation aux arts numériques

Par l'association Emaho

**Durée :** 3 jours,

**Public :** les jeunes des établissements scolaires et le grand public

**Capacité d'accueil :** 300 jeunes



**Mercredi 30 mai :** Maison de quartier des cannes

Public : Matinée : Collège des Padules & Laëtitia //

Après-midi : Public des centres sociaux des salines, des cannes et St-Jean

**Jeudi 31 mai :** Ecole primaire des jardins de l'empereur

Public scolaire : tous les élèves

**Vendredi 1<sup>er</sup> juin :** Maison de quartier des cannes

Public Collège Fesh, Giovoni & public Senior



**Nombre d'intervenants :** 3



### 1 ATELIER «STOP MOTION»

Création de films d'animation image par image.

### LES ATELIERS



### 1 ATELIER «M.A.O.»

Composition de morceaux de musique originaux sur ordinateur.



### 1 ATELIER GRAPHISME

Création de logo sur palette graphique

Chaque atelier est précédé d'une présentation de l'intervenant professionnel dans laquelle il reviendra sur son parcours personnel et sur les différents métiers pouvant être envisagés autour des différentes disciplines présentées.





## Ateliers conception & réflexion autour des jeux-vidéos

Ces ateliers sont proposés et animés par les concepteurs du jeu Freya Games, acteur engagé dans la production de jeux éthiques et solidaires. En partenariat avec Savoir\*Devenir, association spécialisée en éducation aux médias et en accompagnement à la transition numérique.

**Durée :** 3 jours

**Public :** jeunes des quartiers prioritaires, collégiens de la ville et grand public

**Capacité d'accueil :** 150 personnes

**Nombre d'intervenants :** 3



### ATELIER AGENT DATA 001

Le numérique est un univers très convoité à conquérir, dont les trésors cachés sont les données. Celui qui en maîtrise les flux et usages possède un avantage certain pour se développer.

Deux joueurs s'affrontent pour prendre possession du plus grand territoire numérique possible. Dans leurs mains, des cartes actions et leurs super pouvoirs. Sur le plateau, des situations que les enfants confrontent tous les jours devant leurs écrans. C'est parti ! Une mascotte est là pour guider les participants dans un parcours où l'esprit critique fait figure d'atout majeur. Mais attention, les prismes rôdent...

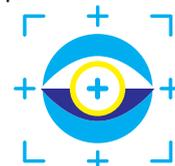
Le jeu sera mis à disposition gratuitement pour le public pendant un mois, sous mot de passe, afin que jeunes et adultes puissent poursuivre l'expérience chez eux.

### ATELIER CONCEPTION GAMEDESIGN

Des niveaux de jeux pas si gratuits, jeux avec achats intégrés, niveaux freemium et premium, publicités, placements de produits, sponsoring... l'économie du jeu vidéo influe directement la conception de produits proposés sur le marché. Si énormément de joueurs rêvent de travailler dans la création de jeux vidéo, peu ont envie d'être manipulés par ceux-ci !

Cet atelier aide les jeunes à ouvrir les yeux sur le métier d'auteur de jeux vidéo - qui ne passe pas au départ par l'ordinateur - et à devenir des consommateurs plus avertis.

L'atelier propose aux jeunes de créer un concept de jeu en lien avec la protection de l'environnement. Il leur faudra pour cela imaginer un scénario et un game design passionnants pour attirer les joueurs. Et intégrer toutes ces mécaniques cachées qui rapportent énormément aux producteurs de jeu, sans que les joueurs n'en soient conscients. Les jeunes repartent avec une liste d'outils gratuits d'animation, afin qu'ils puissent poursuivre l'expérience chez eux.





**ATELIER FABLAB** - par le Fabab d' Ajaccio

**Durée :** 3 jours

**Public :** jeunes des quartiers prioritaires, collégiens de la ville et grand public

**Capacité d'accueil :** 100 personnes

**Nombre d'intervenants :** 2



FABLABAJACCIO

Un Fab lab, qu'est ce que c'est ?

Un Fab Lab est un atelier de Fabrication numérique. Diminutif de Fabrication Laboratory, le concept est né au MIT (Massachusetts Institute of Technology) en 2001 pour mutualiser en un même lieu un ensemble de ressources permettant de concevoir, produire et diffuser des connaissances, des savoir-faire, des projets et des objets. En d'autres termes pour réconcilier enfin la main et l'esprit.

Concrètement, que trouve-t-on dans un Fab Lab ?

- Des machines à commande numérique (imprimantes 3D, découpe laser, découpeuse vinyle, brodeuse numérique, ...),
- Du matériel informatique et électronique,
- Du petit outillage traditionnel

## Le + de cette édition

**Mercredi 30 mai :** 14h Maison de quartier des cannes

Conférence-rencontre médiateurs éducatifs

**Public :** Personnel encadrant, animateurs, enseignant et parents

**Durée :** 1h30

SAVOIR DEVENIR  
*Réenchantons le numérique!*

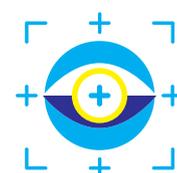


Une conférence proposée par **Pascale Garreau** co-fondatrice de «**Freya-Game**» et «**Savoir-Devenir**», ex responsable du programme d'éducation critique au numérique «Internet Sans Crainte» pour la Commission européenne.

### Descriptif de l'atelier :

- Apport du numérique pour le développement des jeunes et leur avenir professionnel
- Information, jeux vidéo, socialisation en ligne... Réponse aux questions les plus fréquentes que se posent (ou devraient se poser les parents et animateurs) autour des risques d'usage

**Pascale Garreau** sera aussi présente lors de la émaho factory **samedi 2 juin de 14H à 18h** à la Maison de quartier des cannes, pour répondre aux questions des participants.





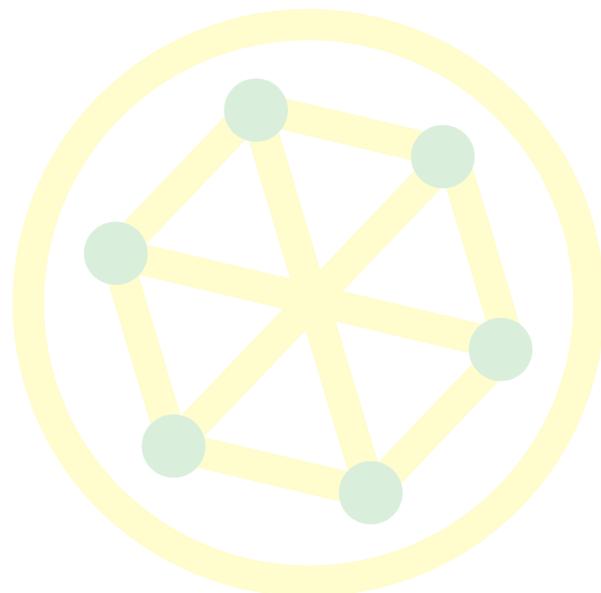
## LA ÉMAHO FACTORY

**Date :** Samedi 2 juin de 14h à 18h

**Lieu :** Maison de Quartier des Cannes

**Capacité :** 500

**Nbr d'intervenants :** 15



Véritable laboratoire numérique pour explorer en famille les diverses formes d'expression numérique sur ordinateur comme la M.A.O. (musique assistée par ordinateur) le stop-motion (films d'animation image par image), la Robotique, les outils du FabLab le codage sur Minecraft avec le Crij et bien d'autres... le tout autour d'un goûter.

Occasion de découvrir tous nos partenaires autour de différents stands créatifs et ludiques comme Qwant Junior et Qwant Music, Nustrale Gaming, Winterfall et bien d'autres...





## L'APÉRO CONCERT

**Date :** Samedi 2 juin de 19h à 21h

**Lieu :** Maison de Quartier des Cannes

**Nombre d'artistes :** 3

Une soirée pour mettre en lumière les artistes insulaires qui utilisent le numérique comme vecteur de leur création. Une programmation de concert et Dj dans une ambiance conviviale autour d'un buffet, permettant de regrouper tous les acteurs qui ont participé, de près ou de loin à faire exister cette manifestation. Partenaires, intervenants, artistes et grand public pourront ainsi se retrouver pour échanger de manière informelle. Pour cette soirée, un partenariat avec l'association le Rézo est envisagé. L'artiste pressentie est Jeanne Rognoni en acoustique.





## COMMUNICATION



Le site

[www.quartiersnumeriques.com](http://www.quartiersnumeriques.com)



La page Facebook

[www.facebook.com/quartiersnumeriquesajaccio](http://www.facebook.com/quartiersnumeriquesajaccio)



La page Twitter

[www.twitter.com/qnajaccio](http://www.twitter.com/qnajaccio)



La page Facebook de l'association

[www.facebook.com/emaho.corsica](http://www.facebook.com/emaho.corsica)

La communication autour de **Quartiers Numériques 2018**, c'est une communication propre au festival mais aussi un relais de communication de tous les partenaires institutionnels impliqués dans l'organisation.

## PLAN MÉDIA

### MEDIAS / RP

Communiqué de presse et travail sur les médias locaux et nationaux TV / Presse / Radio / web

Communiqués ciblés, spécifiques aux temps forts de l'événement, travail sur les médias locaux et nationaux TV / Presse / Radio / web

Campagne de construction Partenariats médias locaux et nationaux, Presse / Radio / Web

Rédactionnel – Interview – Couverture de l'événement - Concours

### INTERNET

Réseaux sociaux (Twitter / Facebook / Linked in)

Newsletter (3500 inscrits)

Sites web de chacun des partenaires et des structures impliquées.

Page dédiée / Pavé rédactionnel sur le site de la Ville d'Ajaccio

Campagne de construction de partenariats blogs / sites pour l'ensemble de l'événement ou spécialisés suivant les temps forts de Quartiers Numériques 2018 considérés

### CAMPAGNE PRINT

**Programme** : imprimé à 10 000 exemplaires

**Flyers** : imprimé à 2 500 exemplaires

Distribué sur toute la Ville d'Ajaccio et dans une sélection de lieux pertinents sur toute la Corse

**Affiches** : A3 : 500 - A2 : 300

**Bannière de route** : 4 bannières x 1m

**Affichage de la ville d'Ajaccio** :

xx

### PARRAINAGE

Une personnalité professionnelle ou politique sera notre parrain et apportera une visibilité nationale accrue.



## PARTENAIRES ENVISAGÉS

Ville D'ajaccio

CAPA

Qwant

Orange

CTC

ADEC

CGET

Caisse des dépôts

CCI de Corse du Sud

FabLab d'ajaccio

Le Crij

Air France

Air Corsica



## CONTACTS

### Association émaho

Palais Saint-Antoine  
Boulevard Danesi  
20200 BASTIA

#### Jean Leccia

Directeur de l'association  
jean@emaho.fr  
06 08 16 37 71

#### Marie-Cécile Hanin

Production  
marie@emaho.fr  
06 70 79 11 69

#### Véronique Légal

Production  
veronique@emaho.fr  
06 18 44 03 63

### Communication

#### Della Rocca Conseil

Communication Web

#### Léo Raymond

Graphisme

