
◆ PHASE #1

2009 > 2010

Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage

CO-CONSTRUIRE la rive droite [numérique]

le projet



PRÉFECTURE DE LA RÉGION AQUITAINE
PRÉFECTURE DE LA GIRONDE



GENESE

Le GIP-GPV des Hauts-de-Garonne a déposé le 15 octobre 2007, en qualité de chef de file, le dossier de réponse à l'appel à projet FEDER, pour les Villes de Bassens, Cenon, Floirac, Lormont et Sainte-Eulalie qu'il a également présenté lors de la journée d'échanges du 21 novembre.

A l'origine, le document n°2 rassemblait les 150 fiches d'opérations qui constituaient la matière opérationnelle du projet de territoire présenté dans le document n°1 ; concernant l'Axe 2, et plus particulièrement l'idée de plateforme, les projets se trouvaient déclinés en 7 fiches (donc 7 actions) : N°61, N°s 73 à 78, toutes menées indépendamment les unes des autres.

En octobre 2008, fort d'une veille numérique permanente à la structure, l'équipe du GIP-GPV est présente au séminaire CapCom Rennes 2.0. C'est ainsi que ce sont créées les conditions de la rencontre avec la FING.

12

Deux de leurs interventions soulèvent la question – utopique !? - de la mesure des usages numériques, mal appréhendée dans les statistiques existantes, en vue d'avoir une offre numérique adaptée aux besoins réels et/ou aux usages.

C'est, pendant les moments d'échanges de ce séminaire que tout naturellement, un rapprochement s'opère entre les équipes de la FING et celle du GIP-GPV autour d'un projet de plateforme d'innovation numérique et sociale avec comme finalité, l'insertion, à minima, dans ce projet des 7 actions initialement présentées en 2007.

La genèse du dossier, aujourd'hui déposé, repose sur une réelle co-conception du projet en s'appuyant sur la sensibilisation, la veille, le diagnostic et le partage d'expérience.

Ce document a été réalisé par l'équipe du GIP-GPV sous la direction de Sophie TROUILLET

Claire THIRIET

Sandrine BAPSALLE

Marcel LOUCHE

Johanna GRANDJEAN

...Avec l'appui de la FING et de l'AEC

GIP-GPV des Hauts-de-Garonne

résidence Beausite - rue Marcel Paul - bât B0 - 33150 CENON

tel. 05 56 40 24 24 - fax 05 56 32 87 85

contact@surlarivedroite.fr / www.surlarivedroite.fr

SOMMAIRE

CO-CONSTRUIRE LA RIVE DROITE (NUMÉRIQUE)

- **Présentation synthétique du projet..... | 4**

- **Présentation générale du projet | 9**
 - contexte 10
 - projet 12
 - méthode 17
 - gouvernance 20
 - partenaires & collaboration 22
 - Version Bêta plateforme 27

- **Description des travaux, | 30**
échancier prévisionnel & livrable
 - Observation 32
 - Analyse - Diagnostic 33
 - Expérimentation
 - Co-conception 34

- **Corpus annexes | 37**

PRÉSENTATION SYNTHÉTIQUE DU PROJET

CONTEXTE

Au-delà de la rénovation urbaine, l'objectif majeur du Grand Projet des Villes (GPV) est de changer l'image d'un territoire dont l'histoire rejoint celle des villes de banlieues (ZUP, DSQ, ZFU ...). Ainsi depuis 2002, de nombreuses actions, notamment culturelles, éducatives et économiques, sont venues se greffer autour des programmes de rénovation urbaine.

Mutualiser les moyens, partager les expériences, proposer une programmation artistique et culturelle de qualité, rendre le territoire lisible et attractif... autant d'intentions stratégiques pour le développement du territoire pour lesquelles manque un outil de service public commun et efficace permettant de faire lien parmi et entre les acteurs et les bénéficiaires du projet.

Cet outil s'inscrit dans un environnement numérique omniprésent, encore peu exploité par les collectivités. Les usages, les liens et les images numériques d'un territoire sont vecteurs de lien social s'ils sont pertinemment identifiés et partagés. Fort de ce constat, le GIP-GPV a initié un projet de plateforme numérique et sociale à vocation publique, outil de valorisation et de partage des usages d'un territoire, mais aussi d'innovation ouverte dans les services locaux. Les acteurs du territoire élargi (Universités, Région, Département...) sont mobilisés afin de penser ensemble cet outil numérique.

PROJET

Il s'agit d'un **dispositif mutualisé (technologies, informations, outils, méthodes, lieux, moyens de communication, animation... dans des proportions à définir)** qui met la technologie numérique au service du GPV. L'objectif est de favoriser l'innovation décentralisée qu'elle soit publique, entrepreneuriale, associative ou citoyenne et l'appropriation des ressources de la ville par

les citoyens. Tout en améliorant le fonctionnement des villes, le numérique doit contribuer à la réappropriation par les habitants de leur espace de vie et à la coproduction des réponses à leurs besoins.

Web 2.0 : un usage numérique universel et pertinent au local et à l'international

Le projet de plateforme numérique et sociale porté par le GPV et la FING s'inscrit dans le développement d'outils Web 2.0, terme désignant un usage numérique partagé et développé par toute personne pratiquant l'Internet (blogs, partage d'images, vidéos, sites communautaires...). Si les utilisateurs privés et le secteur marchand l'utilisent massivement, très peu de collectivités ont saisi la chance d'en user pour promouvoir leur territoire et ses habitants.

Usage local et territorial : les enjeux d'une mise à jour numérique et sociale

Pour le GPV, la plateforme a vocation à structurer et valoriser le territoire : lien social, développement économique, éducation, information, démocratie participative, vie pratique, culture, tourisme, sont autant d'usages envisagés. La plateforme d'innovation doit faciliter l'émergence, la réalisation et l'expérimentation d'initiatives innovantes à l'échelle du territoire.

Dans ce but, elle :

- Met à disposition des outils techniques et méthodologiques, des ressources et des lieux de formation et/ou de travail commun. Exemples : un outil syndical de partage d'informations entre les partenaires du GPV (annuaires, études, fonds de cartes, services communs) ; un outil de capitalisation s'inscrivant dans l'axe «Mémoire et patrimoine» ; un outil culturel, support d'édition en ligne pour les initiatives locales (O2 Radio, Echo des Collines, En Attendant Demain, etc.)...
- Joue un rôle d'animation et de facilitation : rencontres, échanges, gestion de compétences, communication...

- Met en relation des projets avec leurs destinataires potentiels et des projets complémentaires entre eux.
- Favorise la rencontre entre les projets émergents portés par des habitants et les acteurs de la vie locale.

La plateforme, bien qu'ayant une forte dimension numérique, existe aussi physiquement sous la forme de lieux de rencontre et de coproduction. Elle fonctionne autour d'un ou plusieurs animateur(s) et d'un dispositif de gouvernance ouvert.

Préfiguration éditoriale

Il ne s'agit pas d'expérimenter des technologies sur le territoire, mais de les mobiliser au service du renouvellement urbain. La plateforme sera un outil d'agrégation de contenus, techniquement proche d'outils existants comme netvibes, i google ou @brest, avec une ergonomie plus soignée tels arteradio ou jimdo. Ces outils seront open source et sous licence Creative commons.

Une démarche de co-production avec les acteurs du territoire

Il s'agit de considérer la plateforme comme un service proposé aux institutions, aux entreprises, aux associations et aux habitants. Ce service doit proposer des fonctions utiles, assemblées selon des offres aisément perceptibles, mises à disposition à des conditions claires et non-discriminatoires. D'où l'importance d'une démarche originale en deux temps :

- Recensement des ressources numériques existantes (réseaux, sites web, lieux d'accès publics et individuels...) et des dynamiques numériques du territoire issues de l'activité en ligne de ses habitants, aujourd'hui ignorée ou négligée.
- Organisation d'ateliers de design associant toutes les parties prenantes de la future plateforme en vue de la production du cahier des charges.

Innovations attendues pour le territoire et ses usagers

- Un décloisonnement des services urbains (agrégation et transversalité)
- Le développement d'une appropriation et la valorisation partagée du territoire
- La création de lien social (mémoire, capitalisation, échanges...)
- L'enrichissement des services existants et l'invention de nouveaux services liés à une meilleure connaissance du territoire
- Un débat public informé
- De nouvelles proximités
- L'accès à des ressources numériques ouvertes permettant un développement économique des acteurs du territoire

Cette dynamique d'ouverture s'inscrit dans la direction indiquée par Nathalie Kosciusko-Morizet, Secrétaire d'Etat à la prospective et au développement de l'économie numérique dans l'appel à projets «Services innovants du web» qui appelle à «intégrer les concepts du Web social», en particulier dans «des domaines de services publics et/ou représentant des priorités de politiques publiques : développement durable, diffusion de l'information, accessibilité aux handicapés, services à la personne....» et à «s'appuyer sur l'utilisation astucieuse et la valorisation de données publiques».

« Un formidable potentiel d'innovation attend d'être libéré dans les villes. Il peut non seulement contribuer très concrètement à la qualité de vie sans coûter d'argent au contribuable, mais aussi, en s'appuyant sur l'énergie et la créativité des citoyens, renforcer le lien social et le sentiment d'appartenance à la ville. » Daniel Kaplan et Thierry Marcou in «La Ville comme plate-forme d'innovation ouverte» Villes 2.0

RESULTATS ATTENDUS

Effets attendus sur le territoire

- Augmenter les usages numériques, réduire la fracture numérique : au moins égal aux usages girondins
- Mise en réseaux des acteurs du territoire dans tous les domaines, meilleure transversalité et meilleure rentabilité
- Innovation sociale et modernisation de l'action publique
- Créativité territoriale: capitaliser, valoriser et développer.

Résultats tangibles du projet

1- La production du cahier des charges de la plateforme d'innovation numérique du GPV :

- Objectifs visés
- Services et ressources proposés
- Conditions d'accès
- Conditions de succès
- Besoins en terme de supports logistiques, techniques, informationnels et humains, en phase de création, puis en phase d'exploitation (spécification fonctionnelle de ces supports)
- Qui doit l'exploiter, dans quelles conditions, avec quel modèle institutionnel et économique
- Evolutions futures...

2- En amont, un travail de recensement des ressources numériques du territoire et la formalisation de la méthodologie utilisée à cette fin

Le recensement portera sur :

- les ressources numériques existantes des territoires (réseaux, sites web, lieux d'accès publics...) et les accès individuels
- les «expressions numériques territorialisées» reflétant l'activité en ligne de ses habitants : sites web et blogs individuels et collectifs (associations...), profils publics et activité sur des sites sociaux, informations et documents (photos, vidéos...) géolocalisés ou étiquetés, contributions à des forums, cartographies et «cityguides» collaboratifs
- l'émergence de pôles d'information et de discussion au sein de ces ensembles

Ce recensement produira des cartes, des typologies et des analyses. Il permettra en outre d'identifier des acteurs-clés qui seront appelés à participer à la conception collaborative du cahier des charges de la plateforme d'innovation.

3- En outre, la méthodologie utilisée pour produire ce recensement sera rendue publique, de manière à pouvoir être réutilisée par d'autres territoires.

Concrètement, la plate-forme doit remplir **5 fonctions** :

- Faciliter l'émergence d'idées et de projets
- Réduire les coûts pour tous les acteurs de l'innovation
- Faciliter les partenariats
- Faciliter la rencontre offre-demande
- Réguler les relations entre les acteurs

Principaux usages d'internet (usages au moins quotidien, en % d'internautes) 2009

	Aquitaine	Gironde	Total GPV	Bassens	Haut Cenon	Bas Cenon	Haut Floirac	Bac Floirac	Haut Lormont	Bas Lormont
Courrier électronique	55%	57%	44%	51%	30,0%	50%	61%	48%	27%	39%
Messagerie instantanée	28%	29%	34%	43%	27%	35%	29%	39%	30%	36%
Informations Actualités	29%	31%	26%	23%	23%	27%	35%	24%	15%	33%
Informations Culture	15%	18%	14%	14%	10%	15%	23%	21%	6%	15%
Information Vie Locale	7%	7%	5%	6%	3%	8%	10%	6%	3%	3%
Tenue régulière d'un blog	9%	10%	16%	17%	10%	11%	9%	15%	18%	9%
Inscription sur sites communautaires	32%	33%	47%	47%	30%	46%	44%	51%	30%	45%

La plate-forme regroupe donc des moyens techniques (matériels, logiciels, connexion), des informations partagées, des compétences mobilisables, des fonctions d'animation, des moyens de communication, des espaces (pas forcément permanents). Elle a bien évidemment une forte dimension numérique, mais elle possède également une existence physique sous la forme de lieux/moments de rencontre et de coproduction. Elle fonctionne autour d'un ou plusieurs animateur(s) et d'un dispositif de gouvernance.

Le livrable final

Le projet produira le cahier des charges (fonctionnel, technique, logistique, budgétaire, gouvernance...) de la plate-forme d'innovation, ainsi que des scénarios concrets d'exploitation de la plate-forme, portés par des acteurs du territoire.

La phase initiale du projet se fixe donc pour objectif de dessiner un portrait précis – et encore jamais réalisé – des dynamiques numériques du territoire. Elle complètera la production d'un diagnostic classique (équipement et usages individuels et professionnels, offre de sites web publics) par analyse et une cartographie entièrement inédites des «présences actives» sur le web 2.0 : blogs et petits sites web, profils publics sur les sites sociaux, contenus géolocalisés, photos et vidéos localisées ou étiquetées...

Ce travail s'appuiera sur des outils informatiques de collecte, de traitement et de représentation de l'information. Au-delà d'un recensement quantitatif, il s'attachera à identifier l'émergence de thèmes et de pôles de concentration de liens, parquant l'émergence de nouveaux acteurs ou groupe de référence. Une fois ce travail réalisé et communiqué, la plate-forme elle-même sera conçue et maquetée selon une méthode de «design de services», au travers d'ateliers qui associeront toutes les catégories d'utilisateurs potentiels.

Des outils méthodologiques reproductibles

Le travail de cartographie des dynamiques numériques du territoire, nécessaire à l'identification de certains des acteurs-clés de la future plate-forme, n'a encore jamais été entrepris dans un territoire. Le projet aura par conséquent à cœur :

- D'en permettre la reproductibilité : la méthode sera formalisée (en Français et en Anglais) dans le but de permettre à d'autres territoires de reproduire la démarche.
- D'en faciliter l'intégration aux autres outils d'analyse et de décision du territoire : SIAD, diagnostics territoriaux...

LE PILOTAGE PAR RESULTATS

Le GPV s'est doté d'un outil d'observation et d'évaluation « in itinere » afin de disposer d'un outil d'observation permanent. La mise au point de cet outil a impliqué une phase préalable permettant de constituer le référentiel. Ce travail de mise au point est lui-même organisé selon

5 étapes :

- Le dessin de l'arbre des objectifs, par une déclinaison successive des axes stratégiques, des objectifs opérationnels correspondant, des réalisations envisagées.
- Pour chaque objectif ainsi repéré, des indicateurs ont été ensuite définis qui permettent de signifier au plus près (mais aussi de manière réaliste) le bon niveau de satisfaction de l'objectif.
- Correspondant à ces indicateurs, un ou des critère(s) permette(nt) d'en apprécier la pertinence sur le territoire et de lui conférer un statut objectif.
- Il est alors possible de déterminer une valeur de base à un temps « t0 » du critère retenu. Dans le cas de ce projet, le « t0 » est défini par les résultats du diagnostic.
- Enfin, une valeur cible est déterminée comme étant le résultat d'une politique traduite en projet et d'objectifs concrets. La valeur cible sera définie dans la méthodologie élaborée. Le pilotage par les résultats, dédié à ce projet, a vocation à proposer un état tous les 3 ans qui pourra être présenté et débattu dans le cadre d'un COPIL-STRA.

PRÉSENTATION DÉTAILLÉE DU PROJET

CONTEXTE

Le **renouvellement urbain** s'impose comme l'axe central du **Grand Projet des Villes**. Mais, autour de cet axe, ont été greffées de nombreuses questions liées à l'accompagnement et à l'intégration des nouveaux équipements dans les quartiers.

Les partenaires sont partis du postulat suivant : **il ne suffit pas de s'attacher à la forme, même si elle nécessite de fortes exigences qualitatives. Le fond, le contenu du cadre de vie sont tout aussi essentiels.**

Ainsi de **nombreuses actions**, notamment **culturelles, éducatives et économiques** font l'objet d'une **forte mobilisation des communes et de leurs partenaires**.

L'enjeu prioritaire que cherchent à atteindre les partenaires du Grand Projet des Villes reste le changement d'image à travers la mutation de ces quartiers dont l'histoire est celle des nombreuses villes de banlieues (ZUP, DSQ, ZFU ...).

Pour y parvenir les actions portent sur trois axes prioritaires : le renouvellement urbain, le développement social, le développement économique.

Mutualiser les moyens, partager les expériences, proposer une programmation de qualité dans les domaines artistiques et culturels sont autant d'intentions qui font partie intégrante de la stratégie du territoire.

Il manque cependant aujourd'hui un support commun et efficace, permettant d'établir un lien entre les collectivités, les institutions et les citoyens, permettant de répondre à ces objectifs ambitieux : un véritable outil de «service public numérique 'RIVE DROITE'»



Ce support doit se concevoir, se construire et s'inscrire aujourd'hui dans un environnement numérique omniprésent mais encore très peu exploité (car souvent méconnu) par les collectivités, pourtant soucieuses d'être au plus près de leur territoire et de ses habitants. En partant du postulat que les usages, les liens et les images numériques d'un territoire peuvent être vecteur de lien social réel s'ils sont pertinemment et intuitivement identifiés et partagés, le GIP-GPV a initié un projet de plateforme numérique et sociale à vocation publique, véritable outil de valorisation et de partage des usages d'un territoire, mais aussi d'innovation ouverte dans les services locaux tant pour ses habitants que pour l'extérieur.

Le contexte numérique du territoire du GPV est présumé actif, mais est encore mal identifié.

De nombreux acteurs et professionnels sont donc rassemblés autour de ce projet, de son élaboration et de son développement. Les acteurs du territoire élargi (Universités de Bordeaux, Région Aquitaine, Département Gironde...) associent leurs compétences

d'expertises afin de penser cet outil numérique partagé, vecteur d'innovation et de cohésion sociale. Une véritable synergie est créée. Il semble important que les collectivités se saisissent de l'opportunité de s'intégrer à cette forme de communication et d'information qui leur fait encore défaut et ainsi s'insérer pleinement dans les technologies actuelles.

L'outil Web 2.0 : un usage numérique devenu universel et pertinent au local et à l'international

Le projet de plateforme numérique et sociale porté par le GPV et la FING s'inscrit dans le développement d'outils aujourd'hui communément désignés par le terme Web 2.0.

Derrière une dénomination à l'accent faussement technologique, le Web 2.0 n'est autre qu'un terme générique pour désigner un usage numérique partagé et développé par toute personne pratiquant aujourd'hui l'Internet, telle M. Jourdain pratiquant la prose sans le savoir (applications du type blogs, partage d'images, vidéos, sites communautaires...). Et si les utilisateurs privés et le secteur marchand l'utilisent aujourd'hui massivement, très peu de collectivités ont saisi la chance d'en user pour promouvoir leur territoire et ses habitants. Loïc Haÿ (in La Gazette des communes du 12 mai 2008), chargé de mission « Internet public et citoyen » à l'Artesi (Ile de France), exprime ainsi l'importance de s'en saisir: «Le web 2.0 n'est pas un choix technologique, mais bien un système d'innovation collaboratif et ascendant qui implique la participation de tous, sans exclusion : habitants, associations, entreprises et institutions».

Usage local et territorial : les enjeux d'une mise à jour numérique et sociale

Il apparaît aujourd'hui indispensable de construire un média social et participatif, répondant aux besoins d'expression des internautes, et permettant aux collectivités d'enrichir l'identité numérique de leur territoire. Selon Loïc Haÿ, «chaque territoire doit coproduire les contenus qui mettront en valeur son écosystème, [...] l'enjeu est de publier une donnée publique qui devient bien commun».

Les territoires doivent donc y être particulièrement attentifs et y contribuer. Pour le GPV, le projet de plateforme d'innovation numérique développé dans les pages suivantes aura une vocation structurante et de valorisation du territoire: lien social, développement économique, éducation, démocratie participative, vie pratique, culture, tourisme, sont autant d'usages envisagés.

«Je crois que la démocratie a beaucoup à gagner des techniques participatives du Web 2.0, qui peuvent permettre au citoyen de participer à la réflexion publique»

Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d'Etat à la prospective et au développement de l'économie numérique

répondant à un entretien réalisé par Laurent Etre, « Internet révolutionne-t-il les rapports sociaux ? » pour L'Humanité des Débats, le 23 mai 2009

¹ http://www.humanite.fr/2009-05-23_LeaderN_Internet-revolutionne-t-il-les-rapports-sociaux-Entretien-croise

support en ligne pour les initiatives locales (O₂ Radio, Echo des Collines, En Attendant Demain, etc.), etc.

- Joue un rôle d'animation et de facilitation : rencontres, mise en relation entre projets complémentaires, gestion de compétences, communication...
- Met en relation des projets avec leurs destinataires potentiels
- Favorise la rencontre entre les projets émergents, issus des habitants, et les acteurs institutionnels, économiques, culturels, associatifs de la vie locale.

Concrètement, l'idée de «plate-forme» regroupe des moyens techniques (matériel, logiciel, réseaux), des informations partagées ou référencées, des compétences mobilisables, des fonctions d'animation, des espaces (pas nécessairement permanents). **Elle a bien évidemment une forte dimension numérique, mais elle possède également une existence physique, sous la forme de lieux de rencontre et de coproduction. Elle fonctionne autour d'un ou plusieurs animateur(s) et d'un dispositif de gouvernance ouvert.**

Cet outil a vocation à constituer une tête de réseaux d'échange, d'éducation, de formation, d'élaboration de projets collectifs, et d'une manière générale de développement local. A travers les TIC, la plateforme représente une passerelle nouvelle entre les citoyens et les administrations publiques, mais également des

citoyens entre eux. Il s'agit réellement de valoriser une nouvelle forme de communication transversale et de créer un nouveau réseau d'échanges, de rencontres et de coproduction à l'échelle d'un territoire entier. C'est en cela que consiste l'innovation sociale.

L'un des objectifs du projet est en effet de créer une adhésion, une valorisation partagée du territoire, une identification positive, une dynamique d'échange et de communication, en révélant des énergies communes jusqu'ici « confidentielles », isolées ou non identifiées. L'outil numérique partagé, quotidien et consensuel, s'il met à jour cette activité, devient alors un outil fédérateur dans le réel pour le territoire et les usagers.

Préfiguration éditoriale

La plateforme numérique sera un outil d'agrégation de contenu, techniquement proche d'outils existants (netvibes¹, i google¹, @brest¹, etc.) mais avec une ergonomie plus soignée tels arteradio¹ ou jimdo¹ (cf p. 11). Ces outils seront open source et sous licence Creative commons.

Une démarche de co-production avec les acteurs du territoire

Les composantes techniques de la plate-forme sont relativement bien connues et maîtrisées – il ne s'agit pas d'expérimenter des technologies sur le territoire, mais de les mobiliser au service du renouvellement urbain.

¹ <http://www.netvibes.com/#General>
<http://www.google.fr/>
http://www.netvibes.com/brest#Accueil_%40Brest
<http://www.arteradio.com/tuner.html>
<http://fr.jimdo.com/>

Cependant l'enjeu est au-delà de la technique. Il s'agit de créer une dynamique qui génère et fasse remonter des besoins et des attentes du territoire, de ses acteurs et de ses habitants dans leur diversité. Cette co-construction de l'outil par le contenu sera le moteur essentiel d'un outil vivant, partagé et personnalisable.

Trop de projets de «plates-formes» demeurent inutilisés faut d'avoir pris en compte les attentes réelles de leurs utilisateurs. Dès lors, il s'agit de considérer la plate-forme, non comme une infrastructure brute, mais comme un service proposé aux institutions, aux entreprises, aux associations et aux habitants. Ce service doit proposer les fonctions les plus utiles, assemblées selon des «offres» aisément perceptibles et intelligibles par ses utilisateurs potentiels, mis à disposition à des conditions (éventuellement économiques, mais aussi techniques, juridiques, etc.) claires et non-discriminatoires.

D'où l'importance d'une démarche originale, qui prévoit en deux temps :

- De recenser, non seulement les ressources numériques existantes des territoires (réseaux, sites web, lieux d'accès publics...) et les accès individuels, mais également les «dynamiques numériques du territoire» issues de l'activité en ligne de ses habitants. Ceux-ci parlent en effet du territoire, ils publient à partir du territoire, ils créent des réseaux à base territoriale... faisant ainsi émerger des ressources et des potentiels aujourd'hui totalement ignorés ou négligés.

- D'associer les parties prenantes de la future plate-forme, dans toute leur diversité, à des «ateliers de design» qui précéderont la production du cahier des charges. L'objectif est triple : prendre le temps d'une démarche réellement créative ; éviter de ne dépendre que d'une logique de l'offre en coproduisant le concept de la plate-forme avec ceux qui pourraient l'utiliser ; intégrer dès la phase de conception les jeux d'acteurs urbains avec lesquels la plate-forme devra composer.

Cette version Bêta¹ de la plateforme reste au niveau de l'expérimentation et il est évident qu'un laboratoire est nécessaire pour venir nourrir cette démarche et faire évoluer le concept et son usage.

L'enjeu est de favoriser l'innovation décentralisée (à la fois publique, entrepreneuriale, associative et citoyenne) et l'appropriation du territoire par ses habitants. La méthode de projet, proposée en aval, tente de répondre à ce défi et ainsi co-construire la Rive Droite numérique.

¹ La version Bêta est la deuxième période d'essai d'un produit informatique avant sa publication. Un produit en période de test bêta est généralement soumis à un nombre important ou représentatif de personnes: les bêta-testeurs. Ces personnes ont pour but d'utiliser le logiciel et de rapporter les problèmes rencontrés ainsi que leurs suggestions. Le but de cette phase est d'implémenter toutes les fonctionnalités du logiciel final. Le test bêta sert essentiellement à trouver des bogues résiduels ou bien à modifier l'interface utilisateur.

Les innovations attendues pour le territoire et ses usagers :

- Un décloisonnement des services urbains
- Le développement d'une appropriation et valorisation partagée du territoire
- La création de lien social (mémoire, capitalisation, échanges...)
- L'enrichissement des services existants (participation des citoyens)
- L'agrégation et la transversalité des services
- L'invention de nouveaux services liés à une meilleure connaissance du territoire
- Alimenter un débat public informé
- La personnalisation et la contextualisation des services
- Inventer de nouvelles proximités
- L'accès à des ressources numériques ouvertes permettant un développement économique des acteurs du territoire

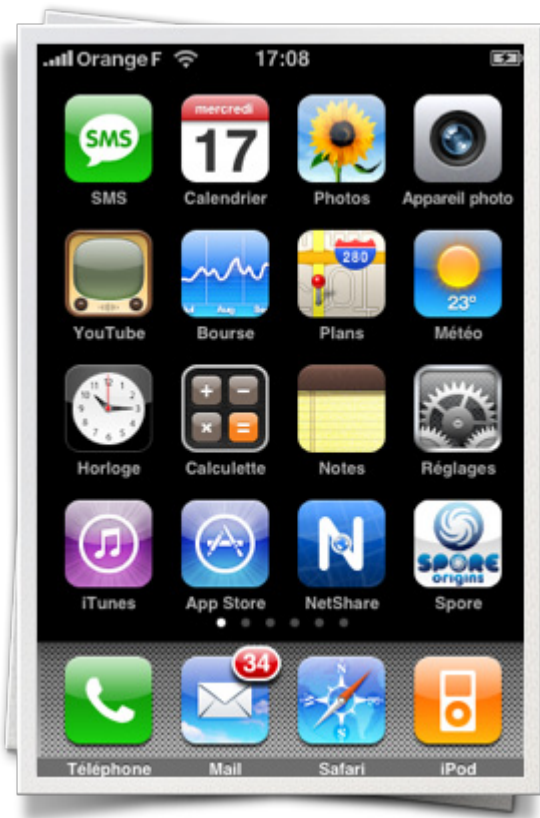
Cette dynamique d'ouverture s'inscrit pleinement dans la direction indiquée par la secrétaire d'Etat à la prospective et au développement de l'économie numérique, par exemple dans l'appel à projets «Services innovants du web», qui en appelle à «intégrer les concepts du Web social», en particulier dans «des domaines de services publics et/ou représentant des priorités de politiques publiques : développement durable (transport public par exemple), diffusion de l'information, accessibilité aux handicapés, services à la personne, etc.», et enfin à «s'appuyer sur l'utilisation astucieuse et la valorisation de données publiques».

« Un formidable potentiel d'innovation attend d'être libéré dans les villes. Il peut, non seulement contribuer très concrètement à la qualité de vie sans coûter d'argent au contribuable, mais aussi, en s'appuyant sur l'énergie et la créativité des citoyens, renforcer le lien social et le sentiment d'appartenance à la ville. »

Daniel Kaplan et Thierry Marcou in «La Ville comme plate-forme d'innovation ouverte»

Villes 2.0

plateforme d'applications - Apple Iphone



@Brest

www.netvibes.com/@brest

Créez votre page personnalisée Voir le profil de Florence Morvan Inscription Me connecter

@BREST @Brest

Accueil @Brest Associations Culture Education Sport Quartiers Vie dans la cité Pays de Brest

@ Brest

Sciences Po inaugure son Médialab
Un article repris du site Homo Numericus , sous la licence Creative Commons by-sa. Lors de son...

Hadopi : et si on s'était trompé (de stratégie) ?
Un article repris du site Homo Numericus , sous la licence Creative Commons by-sa. L'adoption en...

2e apéro d'écoute - lundi 15 juin au Tom Caffé
Voici déjà venu le temps de réserver la date dans vos agendas : Longueur d'ondes organise son...

Lecture : L'entonnoir, Google sous la loupe des sciences de l'information et de la communication
L'entonnoir-flyer! Ouvrage collectif coordonné par Brigitte Simonnot et Gabriel Galezot avec...

Manifeste pour la récupération des biens communs
L'association Vecam a contribué à l'organisation d'une session autour des biens communs au Forum...

Google et au delà : dossier de la revue Multitudes
Au sommaire de ce dossier à venir en ligne sur le site de multitudes Au-delà de Google... Les...

Webnote

Bienvenue sur Netvibes Brest !
La Ville de Brest et l'équipe citoyenneté et nouvelles technologies vous propose cet univers qui donne à voir les sites Brestoïses et du pays de Brest. Associations, culture, éducation, sport, quartiers, vie dans la cité, pays de Brest, dans chaque onglet une dizaine de sites vous feront découvrir les publications au jour le jour.

Brest, France

4 Juin
Jeudi
16°C

Vendredi 11/17°C Samedi 9/17°C Dimanche 9/15°C

Agenda de la Ville de Brest aujourd'hui à Brest

"Une cuisine tout en chocolat" éditions Rue du monde.
Un univers féérique dédié à la gourmandise ! C'est ce que recréent les pastels de Nathalie Novi aux...

Exposition « Les Mammifères marins » à Océanopolis
Orque, éléphant de mer, phoque du Groenland, dauphin bleu et blanc, morse, phoque veau marin,...

Brest Roller Tour 2009
La 11ème édition du Brest Roller Tour aura lieu du 27 mai au 6 juin 2009. Comme chaque année, les...

Compagnie Le Cercle de la Litote "Les Marchandeurs" au Fourneau
[Effraction poétique et commerciale] Résidence de création au Fourneau, du 25 mai au 5 juin.

Exposition de Brigitte Simon à l'Avel Vor
"J'aime Brigitte parce qu'elle est sincère dans sa manière de représenter l'âme à travers les corps..."

Exposition "en vue... des manières de voir" au Centre d'art Passerelle
La nature mise en images et en vitrine, exposition du 15 mai - 22 août 2009 Yuna Amand, Kaucyila...

exposition de Laura ROSANO à Saint-Martin
Dans le cadre du Mois de l'illustration, la médiathèque de Saint-Martin accueille l'exposition de...

Wiki-Brest - Nouvelles pages [fr]

- [Itinéraire](#) - il y a 21 heure(s)
- [Portail:Arts plastiques et graphiques/Introduction](#) - hier
- [Portail:Arts plastiques et graphiques/Dessin](#) - hier
- [Portail:Arts plastiques et graphiques/La Bande dessinée](#) - hier
- [Portail:Arts plastiques et graphiques/Graffiti](#) - hier

Brest économie sociale et solidaire

Voyage au pays du futur - un développement durable et solidaire - hier
Un nouveau rendez-vous ce vendredi à la Faculté Victor Ségalen 18h00-20h00 Jean-Claude PIERRE,...

Politiques publiques de l'économie sociale et solidaire à Brest, premiers retours - il y a 2 jours
Plus de 200 personnes ont participé à cette journée et demie de rencontre sur l'Économie sociale...

Une aire de compostage collectif à Kérangoff (Brest) - il y a 3 jours
A l'initiative des bénévoles jardiniers du « Jardin Bleu » du centre social, une « aire de...

Libre-accès aux publications scientifiques - il y a 3 jours
Un article contribué d'hervé Le Crosnier, publié sur son site air, un site sous licence CC by nc...

La LPGSES : une formation pour l'économie sociale et solidaire ! - il y a 3 jours
Ouverte depuis 2007 à l'IUT de Quimper, la Licence Professionnelle « Gestion des Structures de...

Bientôt à Brest

Rencontre avec l'AFDAS et l'ANPE spectacle à la Carène
Vous êtes intermittent ou vous travaillez dans le spectacle. La prise en charge d'une formation...

Concert de Yann Quefféléant à la Fnac
Yann Quefféléant viendra nous présenter son nouvel album "Terre obscure". Il sera le lendemain au...

Rencontre avec Gilbert Gasparutto à la Librairie Dialogues
Cours Dajot (éd. Scriptales) Le jeudi 04 juin 2009 à 18h00 Café de la librairie Prix des Lecteurs...

Rencontre avec Abd al Malik à la Fnac
A l'occasion de son passage à La Carène le soir même en concert, la Fnac Brest aura le grand...

Rendez-vous de l'ESS : Voyage au pays du futur - un développement durable et solidaire
Avec Jean-Claude PIERRE, co-fondateur d'Eau et Rivières de Bretagne

Recent Uploads tagged ville and brest

Participation Brest

Conseil Consultatif de Brest - Séance d'information du 4 mai 2009 - hier
La ville de Brest a proposé aux membres des 7 Conseils Consultatifs de Quartier de participer à une...

Elie Guillou ; Ma Clique en préprod ; The Space Invaders Are Back ; Tim Valen & Co - hier
Chaque soir un concert gratuit - de 22h00 à 0h30 Mardi 2 juin : Scène ouverte Rendez-vous des...

Politiques publiques de l'économie sociale et solidaire à Brest, premiers retours - hier
Plus de 200 personnes ont participé à cette journée et demie de rencontre sur l'Économie sociale et...

Une aire de compostage collectif à Kérangoff (Brest) - il y a 6 jours
A l'initiative des bénévoles jardiniers du « Jardin Bleu » du centre social, une « aire de...

Yoan, Mathias & The Pussy Cats Killers, Les ateliers du Valy-Hir - il y a 1 semaine
Chaque soir un concert gratuit - De 22h00 à 0h30 Mardi 26 mai : Scène ouverte Rendez-vous des...

Dernières publications du portail du réseau des

Dimension Ados
L'émission Culturelle des ados qui parlent de leurs coups de coeur sur Fréquence mutine. Pour...

Dimension Ados
L'émission Culturelle des ados qui parlent de leurs coups de coeur sur Fréquence mutine. Pour...

le fonds breton
de la bibliothèque d'Étude / Danvez Breizh e brezhoneg

Le détective du Palace Hôtel
Sur la piste du crime

Panique à Paris
Jeu de piste dans La Capitale

Voici Lola !
Comme une bouteille à la mer.

Forum Santé Brest

Observatoire de la santé des brestoïses - il y a 5 jours
Ce premier numéro de l'observatoire de la santé a pour objectif de dresser un état des lieux des...

Rapport santé de l'Observatoire National des ZUS - il y a 5 jours
L'Observatoire national des zones urbaines sensibles (Onzus) vient de publier deux études sur...

Fausseuses couchées - il y a 1 semaine
Dr Pasquier et Dr Bohec Questions-Réponses

Recherche Web - brest

W

Google.fr Yahoo! Exalead Wikipedia FR

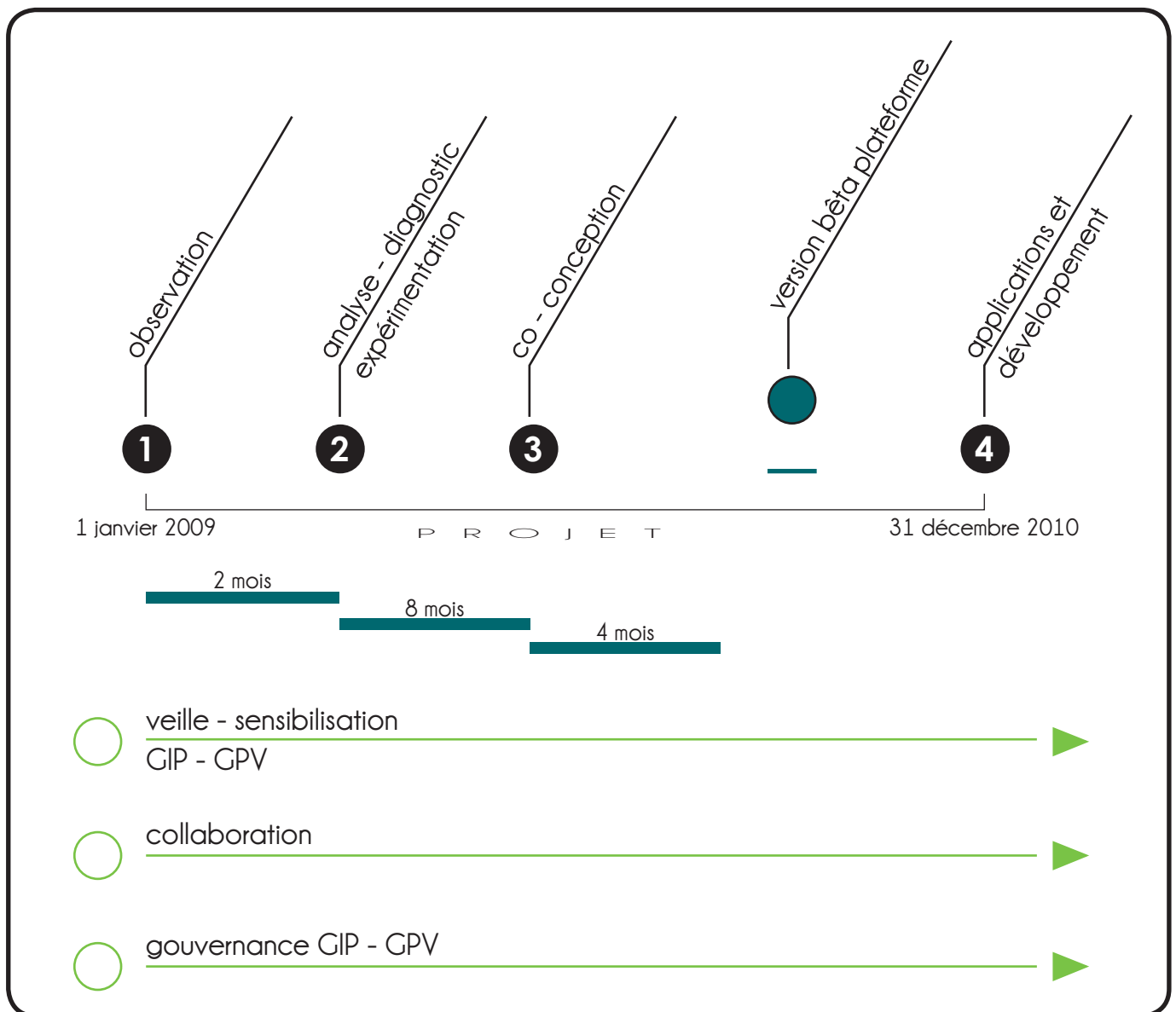
- Brest
- Brest (Biélorussie)
- Arrondissement de Brest
- Ligne Paris - Brest
- Brest Albatros Hockey
- Gare de Brest

116

MÉTHODE

La méthode proposée est originale et devrait produire des résultats partageables bien au-delà du périmètre du GPV, en France et en Europe. Le territoire du GPV serait donc un territoire test qui permettrait d'expérimenter l'innovation sociale et numérique. Elle s'appuie sur les recherches menées par la Fing (Fédération Internet Nouvelle Génération), ainsi que des travaux préalables de recherche au sein des Universités de Bordeaux.

Cette méthode se décline ainsi :



VEILLE - SENSIBILISATION



Pour l'ensemble des champs d'intervention du GPV, lors de la réflexion et de la mise en œuvre d'un projet innovant, l'équipe du GPV met en place un processus de sensibilisation, en amont de la gouvernance, afin de former, de fédérer, de partager les savoirs et les expériences, d'expérimenter et faire naître des usages auprès des acteurs / prescripteurs.

Il s'agit là d'impulser un cercle vertueux pour faire adhérer, prendre la mesure et comprendre l'utilité du projet.

Pour être mené à bien, un projet doit être porté par l'ensemble des collaborateurs et des primo usagers. Or, s'ils ne sont pas expliqués et portés à chaque étape, les projets innovants, souvent impulsés de manière descendante ou par des experts, n'ont que peu d'écho auprès des acteurs. N'oublions pas que dans tout changement, une résistance « naturelle » peut intervenir.

Les moyens mis en œuvre dans les processus de sensibilisation varient selon le domaine du projet.

S'agissant d'un projet de plateforme d'innovation numérique et sociale et d'usages web 2.0, le processus de sensibilisation doit passer avant tout par la transmission via l'outil Internet. L'intégration des outils web 2.0 contribue à favoriser les échanges et à mieux faire circuler l'information. Il s'agit bel et bien d'insuffler une évolution des comportements des acteurs et des primo usagers. Progressivement, ces incitations d'usage se propagent à l'ensemble de la gouvernance GPV, et l'équipe interne,



première cible du processus, se met à l'heure du web 2.0.

Bien évidemment, les technologies Internet ne sont qu'un outil au service d'un plan d'actions et d'animations. Ce plan se décline en 4 étapes :

• **Etape1: Compléter la connaissance des chefs de projet GPV par les voyages d'étude et la recherche documentaire**

La première étape consiste à réunir un corpus documentaire sur le sujet, d'opérer un recensement d'expériences nationales et internationales, de faire un inventaire des ressources locales et de rencontrer des spécialistes /référents sur le sujet. Parallèlement des voyages d'études sont effectués : séminaires et colloques (ex : Rennes 2.0 / Cap Com, Londres avec la 27e Région), centres de ressources dédiés, salons professionnels, pour parfaire la formation des chefs de projet.

- **Etape 2: Mettre en place une veille numérique et la partager**

De cette richesse d'information obtenue, une transmission sous forme de récits d'expérience est diffusée à l'ensemble des acteurs concernés par voie numérique ; par la suite, en s'appuyant sur le réseau (ainsi constitué) une veille numérique est mis en place avec une fréquence hebdomadaire (cf. annexe) diffusée par messagerie électronique.

Les sources de cette veille proviennent de trois sortes d'origines : des veilles numériques partagées de spécialistes ou partenaires, d'une veille presse (grâce au prestataire « Argus de la presse ») et de recherche par mots clefs et/ou liens via internet.

- **Etape 3: Partager les expériences**

Des personnes ressources ou référentes sont invitées à témoigner lors de réunions et un agenda des rencontres dédiées est joint aux messages de la veille numérique.

- **Etape 4: Valoriser et capitaliser (« faire savoir »)**

Au cours du processus des points d'étape sont effectués vers les médias, les prescripteurs et les partenaires. Le dossier du projet est complété au fur et à mesure et les nouvelles versions sont largement diffusées. Egalement, l'action menée à l'étape 1 s'inverse et les chefs de projets deviennent intervenants / contributeurs lors de séminaires et colloques.

GOVERNANCE



LES ACTEURS ET LA PRISE DE DÉCISION

L'intercommunalité d'une part, l'implication d'une grande diversité d'opérateurs d'autre part, induisent la mise en place d'un dispositif de coordination, de pilotage puis d'arbitrage/validation performant et rigoureux, chaque niveau de suivi devant être précisément défini. On s'inspirera, là aussi, du dispositif fonctionnant actuellement pour le suivi des conventions ANRU, ceci afin de ne pas démultiplier les temps de réunion et de ne pas démobiliser les acteurs...

Pour ce faire, quatre niveaux semblent nécessaires qui fonctionneront selon des temporalités différentes :

- Les comités techniques (COTECH)
- Les comités de direction (CODIR)
- Les comités de pilotage (COFIL)
- Les comités de pilotage stratégiques (COFIL-STRA)

Les comités techniques (COTECH)

Il s'agit de l'instance de coordination opérationnelle la plus proche du « terrain ». Travaillant à partir des tableaux de bord élaborés selon une méthode classique, ces instances fonctionneront sur la base de réunions mensuelles (revues d'opérations) en présence de chaque responsable ou chargé d'opération, au niveau des sites identifiés comme pôles d'interface opérationnels.

Cette instance principalement technique a pour objet de coordonner les opérations. En effet, les opérations d'aménagement et/ou de construction sur un périmètre réduit et sur une période commune nécessitent une



coactivité en phase travaux tout en générant un minimum de nuisances pour les habitants mais aussi pour les personnes travaillant sur les chantiers (sécurité, maintien d'un bon niveau de service, mobilité,...).

En cas de dérapage par rapport au tableau de bord, il appartiendra au COTECH de proposer toute disposition de nature à rattraper le temps perdu et d'en référer au COFIL.

Les comités de direction (CODIR)

Il s'agit là d'une instance à caractère technique, certes, mais dont les sujets traités relèvent de questions « de fond », abordant ainsi des problématiques transversales telles que l'emploi, la lutte contre les discriminations, la participation des habitants, la diversité sociale, etc. Cette instance pourra également être mobilisée pour le suivi d'observatoires ad hoc pouvant être mis en place (par exemple, l'observatoire du relogement mis en place dans le cadre des conventions ANRU) mais aussi pour le suivi qualitatif des diverses chartes à mettre en place.

Il semble a priori utile de prévoir des réunions de CODIR

a minima sur une base bimestrielle (au moins en début de processus), en alternance avec les COPIL. Il ne doit pas être exclu d'organiser des séminaires de réflexion dès lors que certains sujets semblent de nature à induire une réflexion préalable et partagée élargie.

Les comités de pilotage (COPIL)

Cette instance constitue le cadre de référence principal des arbitrages et du suivi politique des opérations. A ce titre, elle regroupe l'ensemble des partenaires financiers du projet sous l'égide des maires et des présidents des collectivités locales impliquées. Son rôle est donc de vérifier le bon déroulement des opérations, dans leur contenu et dans leur temporalité, de procéder si nécessaire aux choix programmatiques d'ajustement, de contrôler le respect des chemins critiques éventuels, d'activer les procédures d'alerte le cas échéant. En ce sens, cette instance a bien pour vocation de « piloter » le projet. Elle travaillera sur la base de comptes-rendus des COTECH et des tableaux de bord.

Il est suggéré ici de la réunir (au début du moins) sur une base bimestrielle, en alternance par exemple avec les CODIR dans lesquels la plupart des membres du COPIL seront logiquement impliqués.

Les comités de pilotage stratégique (COPIL-STRA)

Il s'agit là, dans sa constitution, de la même instance que les COPIL, toutefois son objet, au delà du pilotage opérationnel des opérations, est de procéder au suivi stratégique du projet de territoire. Travaillant à partir d'observatoires, de tableaux de bord «problématisés» et

du pilotage par les résultats, elle devra vérifier la pertinence des programmes dans leur durée, procéder le cas échéant à certains recalages programmatiques et proposer toute action complémentaire devenue nécessaire suite à la dynamique créée.

Il semble adéquat que ces COPIL-STRA se réunissent deux fois par an sous la responsabilité des élus et des administrations concernées.



COLLABORATION



L'intérêt commun suscité auprès d'acteurs variés pour ce projet de plateforme révèle la forte potentialité d'exploitation, d'adaptation et de transversalité de ses usages à différentes échelles territoriales.

La phase d'analyse et d'étude, animée par le GPV et la FING, comprend notamment l'organisation de comités techniques réunissant l'ensemble des primo co-concepteurs du projet. Une véritable synergie d'acteurs s'est ainsi mise en place, et le projet bénéficie de la collaboration de différents acteurs :



Les participants et partenaires au projet (par ordre d'entrée dans le projet):

- GIP - GPV (animation de la co-conception de projet)
- la FING (animation de la co-conception de projet)
- AEC : Diagnostic quantitatif de l'équipement et de l'accès numérique sur les 4 communes du GPV.
- Mairies des communes du GPV (Elus et agents municipaux) + Services multimédias
- Institut Départemental de Développement Artistique et Culturel de la Gironde (IDDAC)
- Université Bordeaux / GREC/O : étude exploratoire de définition des usages. Nécessaire pour définir les fonctions et prestations attendues de la plate-forme avec ceux qui seront amenés à l'utiliser : acteurs publics, entreprises, associations, médias locaux, innovateurs, blogueurs, têtes de réseaux, représentants des utilisateurs...
- Université Bordeaux : UMR CNRS ADES : Explorer les effets concrets des dynamiques d'expression numérique sur les territoires au travers de deux «études de cas»
- Hauts de Garonne Développement
- Agence d'urbanisme de Bordeaux Aquitaine (A'URBA)
- Université ENSAPBX

Note: l'intervention d'AEC ne fait pas l'objet d'une demande de financement.

Les partenaires :

- SGAR / FEDER Axe 2
- Conseil Régional d'Aquitaine (SIAD, Mission TIC)
- Conseil Général de Gironde (Programme SAPIENS)
- Communauté Urbaine de Bordeaux (CUB)
- Pays et Quartiers d'Aquitaine (PQA)
- FING / 27^{ème} région – Territoires en résidences
- Média Cité
- Collectif En Attendant Demain
- Agence de design - User Studio
- Prestataires économiques
- Opérateurs artistiques
- Médias de proximités
- Médias numériques

Les utilisateurs/usagers :

- Habitants
- Associations
- Entreprises
- Collectivités

¹ <http://tic.aquitaine.fr/Le-Siad-nouvel-outil-d-aide-a-la>

1 OBSERVATION



Il s'agit de révéler les nouvelles ressources qui contribuent à structurer le territoire et recenser, non seulement les ressources numériques existantes des territoires (réseaux, sites web, lieux d'accès publics...), les accès individuels, mais également les « dynamiques numériques du territoire » issues de l'activité en ligne de ses habitants. Ceux-ci parlent en effet du territoire, ils publient à partir du territoire, ils créent des réseaux à base territoriale : les acteurs et habitants font ainsi émerger des ressources et des potentiels aujourd'hui totalement ignorés ou négligés.

RÉSULTATS TANGIBLES DU PROJET

Le travail de recensement des ressources numériques du territoire, ainsi que la formalisation de la méthodologie innovante utilisée à cette fin.

Le recensement portera :

- Sur les ressources numériques existantes des territoires (réseaux, sites web, lieux d'accès publics...) et les accès individuels
- Sur les « expressions numériques territorialisées » reflétant l'activité en ligne de ses habitants : sites web et blogs individuels et collectifs (associations...), profils publics et activité sur des sites sociaux, informations et documents (photos, vidéos...) géolocalisés ou étiquetés, contributions à des forums, cartographies et « cityguides » collaboratifs ...
- Et sur l'émergence de pôles d'information et de discussion au sein de ces ensembles



Ce recensement produira des cartes, des typologies et des analyses. Il permettra en outre d'identifier des acteurs-clés qui seront appelés à participer à la conception collaborative du cahier des charges de la plate-forme d'innovation.

(cf. p.27)

2

ANALYSE - DIAGNOSTIC - EXPÉRIMENTATION



Le projet de plateforme d'innovation numérique et sociale réunit, au cours d'une indispensable phase d'analyses et d'études préalables, des acteurs dont les expertises permettront de définir très précisément une vision éditoriale et ses futurs usages.

Cette phase s'appuie notamment sur les résultats d'une étude d'image du territoire (TMO), d'une étude sociologique (D. Mandouze), d'un travail exploratoire sur les usages numériques des habitants (mené par le Grec/o), d'une résidence numérique menée par la 27ème région, ainsi que des actions et études menées par les services dédiés des collectivités (Services TIC Région Aquitaine, Programme Sapiens Département Gironde...)

et par les opérateurs et municipalités (Média Cité, Festival BD, Cyber@ctibus, Côté Science, ...).



25

RÉSULTATS TANGIBLES DU PROJET

Le diagnostic établi va permettre de produire le cahier des charges de haut niveau de la plate-forme d'innovation numérique du GPV, et ainsi définir un certain nombre de points :

- les objectifs visés
- les services et les ressources proposés
- les typologies des utilisateurs et leurs conditions d'accès
- les conditions du succès de la plate-forme
- les besoins en supports logistiques, techniques, informationnels et humains, en phase de création et en phase d'exploitation
- les conditions et la nature de son exploitation (quel modèle institutionnel et économique)
- les évolutions futures?...

(cf p.28)

3 CO - CONCEPTION



La co-conception du projet est animée par le GPV et la FING.

Pour développer les outils d'e-administration et d'e-communication, la méthode propose d'associer les parties prenantes de la future plate-forme, dans toute leur diversité, à des « workshop design¹» qui précéderont la production du cahier des charges.

L'objectif est triple :

- prendre le temps d'une démarche réellement créative;
- éviter de ne dépendre que d'une logique de l'offre, en coproduisant le concept de la plate-forme avec ceux qui pourraient l'utiliser (maîtrise d'usage);
- intégrer dès la phase de conception les jeux d'acteurs urbains avec lesquels la plate-forme devra composer.

Cette co-conception en amont contribuera à favoriser l'appropriation de cet outil par les différents acteurs du territoire.

(cf p.29)



VERSION BÊTA DE LA PLATEFORME



La plate-forme sera avant tout un outil évolutif, ouvert et modulable. Il s'agit donc d'un projet de recherche-développement et d'expérimentation, qui a pour objectif de produire des résultats partagés et librement réutilisables. Dans une perspective de développement durable, elle sera un vecteur de **cohésion sociale** et participera à réduire les inégalités car elle rendra accessible à tous l'usage d'un territoire. Elle pourra notamment être un support pédagogique de diffusion des « **Bonnes pratiques** » **environnementales**. Elle sera également une **aide au développement économique** (PME/PMI, TPE/TPI) en mettant à disposition des outils (logiciels, etc.) à usage libre.

Du point de vue des effets sur le territoire les résultats attendus seront dans un premier temps:

- Appropriation de l'outil: augmentation des usages numériques, réduction de la fracture numérique
- Mise en réseaux des acteurs du territoire dans tous les domaines et dans toutes les transversalités des domaines d'intervention
- Innovation sociale et modernisation de l'action publique
- Créativité territoriale: capitaliser, valoriser et développer.

RÉSULTATS TANGIBLES DU PROJET

La **méthodologie utilisée pour produire ce recensement sera rendue publique**, de manière à pouvoir être réutilisée par d'autres territoires.



Les résultats du projet, les méthodes employées, les évaluations, ne seront propriété ni du GPV ou des communes qui le composent, ni de la FING ou des autres partenaires du projet. Ils seront mis à disposition de manière libre, en ligne, pour en permettre une réutilisation sans conditions :

- par d'autres organismes de recherches;
- par d'autres territoires (le travail produit alimentera notamment, mais sans exclusivité, le Système d'Information et d'Aide à la Décision Aquitain / SIAD);
- par des acteurs publics ou privés désireux de s'appuyer dessus dans le cadre d'études ou de projets innovants...

Les résultats finaux du travail feront l'objet de **publications en français et en anglais**. Ils intégreront les enseignements d'autres initiatives en Europe, et feront en retour l'objet de communications au niveau européen.



4

APPLICATIONS ET DÉVELOPPEMENT

« La ville 2.0, plate-forme d'innovation ouverte » - Daniel Kaplan, Thierry Marcou

Si la ville se vit comme une plate-forme d'innovation ouverte, elle a des chances d'être plus attractive, de se transformer en profondeur, en devenant plus durable, plus vivante et solidaire.

Il se passe aujourd'hui quelque chose de vraiment neuf au croisement des dynamiques d'innovation urbaine et du numérique. Dans les villes et les quartiers, des centaines d'initiatives individuelles, entrepreneuriales ou associatives, s'appuient sur les outils et les réseaux numériques pour résoudre des problèmes locaux, recréer du lien, organiser un événement, voire pour inventer de nouvelles formes de services publics. Une formidable énergie attend d'être libérée pour proposer des réponses neuves aux tensions urbaines d'aujourd'hui, compétitivité et exclusion, développement durable et mobilité, individualisation des modes de vie et identité collective... Cette énergie est aussi celle des citoyens qui peuvent, en devenant coauteurs des réponses à leurs propres besoins, renforcer aussi le lien qui les relie avec les institutions démocratiques. »

in Daniel Kaplan et Thierry Marcou - Fyp Editions, coll. «La fabrique des possibles», 2009

Si la plate-forme existait maintenant, elle prendrait la forme d'un outil d'agrégation de contenus, sa mise en perspective est antinomique avec l'idée de « co-construction » !!!

L'objectif de la plate-forme d'innovation numérique et sociale est de favoriser l'émergence de nouveaux services



28

et de nouvelles expressions sur le territoire, portés par des acteurs très différents (publics, privés et associatifs, professionnels et amateurs, installés ou émergents), grâce au partage de ressources et d'expériences et à l'animation d'une dynamique d'échange et de coproduction.

Conçue à partir de l'observation des ressources du territoire, et en collaboration avec les acteurs locaux, la plate-forme regroupera des ressources techniques, des informations, mais aussi des espaces d'échange, voire des lieux de travail commun. En première analyse, elle pourrait apporter les services suivants :

Faciliter le partage de ressources (informations, services, infrastructures, logiciels...)

- e-administration : entre les villes GPV, services aux citoyens et services aux entreprises
- Syndication : mise en commun d'outils pour les collectivités (banque de données, cartotheque, phototheque, base de donnée...).
- Outils bureautiques en ligne à l'usage des

acteurs économiques et associatifs du territoire, à l'instar de ce que propose Google Documents mais adaptés aux besoins locaux : matrice dossier de subventions, outils comptabilité (gestion, facture, devis, BDC...), réseautage BtoB etc...

- Mémoire & participation des habitants : capitaliser les actions, les valoriser par la diffusion des « traces » numériques : sonores, images, vidéos, textes....

Réduire les coûts pour tous les acteurs de l'innovation urbaine

- Plates-formes techniques communes, géo-localisation, cartotheque, phototheque, «passe de ville», services communs (identification, paiement, montage vidéo...)

Favoriser la montée en qualité des projets locaux

- Hébergement actif de l'offre local
- Formation, accompagnement et mise en ligne des médias de proximité (l'Echo des Collines, 02 radio...) vers les déclinaisons 2.0, partage d'expériences...
- Promotion d'acteurs culturels locaux – ex : Collectif En attendant demain.

Faciliter les partenariats

- Lieux de rencontre, de présentation de projets, appels à projets...

Favoriser la rencontre entre les projets et les citoyens, la promotion des services produits

- La ville «tiers de confiance» pour des projets d'expérimentation, actions de communication autour des projets...

Réguler les interactions entre les acteurs

Ces outils « en ligne » se traduiront concrètement sur le territoire ; d'ores et déjà des projets prennent en compte dans leur développement, la présence de la plateforme et pourront y être décliné ultérieurement.

Exemples non exhaustifs :

- Plan de jalonnement culture et paysage doté d'une application webmobile (tag ou bluetooth) pour obtenir des informations agenda, patrimoniale, scientifique, touristique etc...
- Diffusion des « Bonnes pratiques » en terme de développement durable (création d'application pour un usage maîtrisé et raisonné des énergies).
- Parc d'audioguides intercommunal à l'usage des équipements et événements culturels, pour compléter l'information lors d'expositions.
- Doter les mallettes pédagogiques existantes d'outils numériques « à jour ».
- Mettre en place un pass culture numérique, offrant un large éventail d'offres culturels et des avantages croissants récompensant la fidélisation... etc...

DESCRIPTION DES TRAVAUX
+ ÉCHÉANCIER PRÉVISIONNEL
+ LIVRABLES

| 30

DÉTAILS DES ÉTAPES

Le projet se décompose en trois grandes étapes :

Etape 1 - Partager les objectifs, mobiliser les acteurs

Etape 2 - Mesurer les dynamiques numériques du territoire

Etape 3 - Co-concevoir la plate-forme avec ses utilisateurs



DIAGNOSTIC NUMÉRIQUE DU TERRITOIRE



ANALYSE: PROBLÉMATIQUES,
EXPÉRIMENTATIONS



LABORATOIRE D'INNOVATION
INCUBATEUR DE PROJETS



OBSERVATION

PARTAGER LES OBJECTIFS, MOBILISER LES ACTEURS



OBJECTIFS

- Définir et cartographier l'espace du GPV d'une manière pertinente au regard des objectifs.
- Réunir les principales parties prenantes du projet, institutions, utilisateurs envisagés... pour reformuler ensemble les objectifs du projet, partager la méthode, construire une adhésion.

MÉTHODE

• Définir et cartographier le territoire du GPV : Bassens, Cenon, Floirac, Lormont. Chacune de ces communes se découpe en zones structurant le territoire (zones franches, grands ensembles, ZAC, transport, bâtiments municipaux, équipements sportifs, etc.). Il est nécessaire que l'équipe projet ait une vision claire et délimitée du territoire étudié. Il ne s'agit évidemment pas de produire une cartographie ex nihilo, mais de déterminer quels sont les découpages du territoire, ou encore les pôles d'activité, réellement opératoires au regard de l'objet du projet.

• Constituer le groupe de pilotage du projet, ainsi, éventuellement, qu'un groupe de suivi étendu qui ne comprendra pas seulement des représentants des communes, du GPV et des financeurs.

Lors d'un, voire deux séminaire(s) de travail d'une demi-journée, animé(s) par la Fing :

- Reformuler ensemble les objectifs du projet,
- Présenter et discuter la méthode,
- Identifier des «têtes de réseaux» et des acteurs

essentiels à impliquer,

- Définir les formes de communication autour du projet,
- Construire une adhésion.

PARTICIPANTS

- Elus, techniciens municipaux, médias locaux, entreprises des services urbains, «têtes de réseaux» et innovateurs préidentifiés... (20 personnes maximum; la composition pourra évoluer pendant le cours du projet).
- GIP-GPV, Fing, AEC, Université de Bordeaux.

LIVRABLES

Comptes-rendus des réunions.

Formalisation finale de la méthode et du calendrier.

Document de communication du projet.

Site web du projet.

INTERVENANTS (équipe projet)

Tête de file : Fing.

Autres participants : UMR CNRS ADES – Bordeaux 3. GREC/O, AEC.

DURÉE

2 mois



ANALYSE - DIAGNOSTIC - EXPÉRIMENTATION

MESURER LES DYNAMIQUES NUMÉRIQUES DU TERRITOIRE



OBJECTIFS

Un portrait exhaustif de l'équipement, de l'offre d'accès et de services, des pratiques quotidiennes et des dynamiques territoriales issues de l'activité en ligne des habitants.

MÉTHODE

Trois ensembles de travaux en partie parallèles :

1- Faire le diagnostic quantitatif de l'équipement et de l'accès numériques sur les 4 communes du GPV.

LIVRABLES

- Diagnostic territorial numérique du GPV, intégré dans le SIAD (système d'information et d'aide à la décision)
- Synthèse écrite : «Infrastructures, équipement et usages numériques dans les quatre communes du GPV»

CALENDRIER

février – septembre 2009

2- Repérer, analyser et cartographier les dynamiques numériques du territoire.

Ce travail se décompose lui-même en quatre phases :

1. Un recensement de l'offre publique numérique;
2. Une mesure quantitative de «l'empreinte territoriale» sur les grands sites et plates-formes du «web 2.0»;
3. L'analyse et la représentation des nouvelles ressources et dynamiques numériques territoriales;
4. Un retour sur la méthode, formalisation, publication et

partage.

LIVRABLES

- Recensement, cartographie et analyse critique de l'offre publique numérique
- Base de données qualifiées, cartographie et typologie des expressions numériques territorialisées
- Synthèse «La présence, l'action et l'expression des citoyens et acteurs du GPV sur les réseaux»

CALENDRIER

septembre 2009 - janvier 2010

3- Explorer les effets concrets des dynamiques d'expression numérique sur les territoires au travers de deux «études de cas».

LIVRABLES

- Synthèse sur les nouveaux acteurs citoyens et culturels issus des réseaux, et leur signification pour les acteurs établis
- Formalisation et partage de la méthode

CALENDRIER

janvier - avril 2010

3

CO - CONCEPTION

CO-CONCEVOIR LA PLATEFORME AVEC SES UTILISATEURS



OBJECTIFS

A partir des résultats qui précèdent, définir les fonctions et prestations attendues de la plate-forme avec ceux qui seront amenés à l'utiliser : acteurs publics, entreprises, associations, médias locaux, innovateurs, blogueurs, têtes de réseaux, représentants des utilisateurs...

QUELS SERVICES LA PLATE-FORME PEUT-ELLE APPORTER ?

Ces services doivent être considérés comme des exemples, à affiner en fonction des besoins réels des acteurs locaux :

- Faciliter le partage de ressources (informations, services, infrastructures, logiciels...);

Ex. annuaires de ressources partagées

- Réduire les coûts pour tous les acteurs de l'innovation urbaine;

Ex. plates-formes techniques communes, géo-localisation, fonds de cartes, «passe de ville», services communs (identification, paiement, montage vidéo...)

- Faciliter les partenariats;

Ex. lieux de rencontre, de présentation de projets, appels à projets...

- Favoriser la rencontre entre les projets et les citoyens;

Ex. la ville «tiers de confiance» pour des projets d'expérimentation, actions de communication autour des projets...

- Réguler les interactions entre les acteurs.

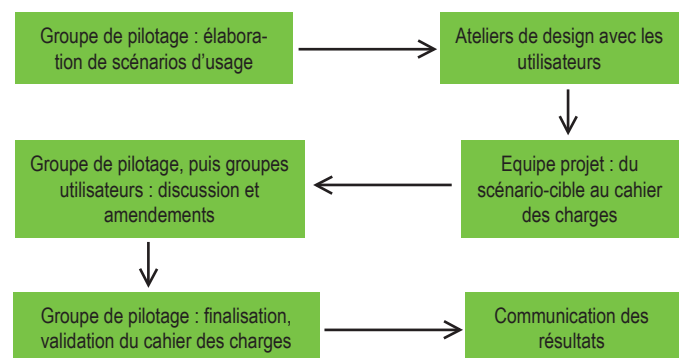
UNE APPROCHE DE DESIGN

La démarche se fonde sur une méthode de «design de services», qui implique dès le départ toutes les parties prenantes. Trop de projets de «plates-formes» demeurent

inutilisés faute d'avoir pris en compte les attentes réelles de leurs utilisateurs. Dès lors, il s'agit de considérer la plate-forme, non comme une infrastructure brute, mais comme un service proposé aux institutions, aux entreprises, aux associations et aux habitants. Ce service doit proposer les fonctions les plus utiles, assemblées selon des «offres» aisément perceptibles et intelligibles par ses utilisateurs potentiels, mis à disposition à des conditions (éventuellement économiques, mais aussi techniques, juridiques, etc.) claires et non-discriminatoires.

MÉTHODE

le travail se décompose en 6 étapes :



- La plate-forme regroupe donc des moyens techniques (matériels, logiciels, connexion), des informations partagées, des compétences mobilisables, des fonctions d'animation, des moyens de communication, des espaces (pas forcément permanents). Elle a bien évidemment une forte dimension numérique, mais elle possède également une existence physique sous la forme de lieux/ moments de rencontre et de coproduction. Elle fonctionne autour d'un ou plusieurs animateur(s) et d'un dispositif de gouvernance.

UN PROJET PROFONDÉMENT INNOVANT

Ce type de plate-forme d'innovation ouverte émerge dans plusieurs domaines économiques (l'internet soi-même est une sorte de plate-forme d'innovation), mais il n'est pas aujourd'hui mis en œuvre dans un contexte territorial. Des villes comme Vancouver se déclarent «ville open source» et ouvrent l'accès à toutes leurs données, mais elles ne l'accompagnent pas d'une démarche destinée à favoriser l'usage de ces données au-delà des spécialistes du numérique. Les villes britanniques sont très avancées en matière d'innovation sociale, mais le numérique y joue un rôle anecdotique. Notre projet propose pour la première fois de réunir ces différentes expériences.

LIVRABLES :

- Le concept de la plate-forme, à partir d'un travail de design collaboratif qui impliquera l'ensemble de ses utilisateurs potentiels,
- Le cahier des charges (fonctionnel, technique, logistique, budgétaire, gouvernance...) de la plate-forme d'innovation,
- Des scénarios concrets et portés par des acteurs du territoire d'exploitation de la plate-forme afin d'enrichir ou de créer des contenus et services destinés aux citoyens.

Ces éléments, de même que la méthode qui aura permis de les produire, seront rendus publics et librement réutilisables par d'autres territoires.

UNE CARTOGRAPHIE DES DYNAMIQUES NUMÉRIQUES DU TERRITOIRE

Objectifs

Pour en assurer un usage intense, productif et inventif, la plate-forme doit être conçue avec ses futurs utilisateurs. Certains d'entre eux peuvent être facilement identifiés : les acteurs publics, les médias, les entreprises spécialisées dans les services numériques... Mais la plupart des autres ne sont pas aujourd'hui visibles, alors qu'ils constituent vraisemblablement l'essentiel du potentiel : il s'agit des individus, des groupes, des associations et des petites entreprises qui développent une pratique active de l'internet, à partir du territoire et en revendiquant leur origine.

Sur le territoire du GPV, se produisent et s'alimentent des centaines, voire des milliers de blogs et de sites web, de profils publics sur les «sites sociaux» (Myspace, Facebook, Copainsdavant, Viadeo...), de photos et de vidéos mises en ligne, de «signets» géolocalisés placés sur des cartes Google, etc. Des acteurs culturels, des pôles de discussion, des compétences, des leaders d'opinion émergent. La représentation externe et interne du territoire provient au moins autant d'eux que des productions en ligne «officiels» ; sur le terrain, ils contribuent autant que d'autres initiatives à la production de liens. Mais tout cela demeure invisible pour les acteurs du territoire.

L'objectif consiste par conséquent à bâtir, mettre en œuvre, puis partager, une méthodologie de repérage et de cartographie des réelles dynamiques numériques du territoire, qui révèle ces milliers de présences publiques et de ressources méconnues.

UN «DIAGNOSTIC TERRITORIAL» CONSIDÉRABLEMENT ENRICH

Le projet produira donc successivement :

- Une **mesure quantitative de l'équipement et des usages numériques du territoire** (individus et entreprises), réalisée selon les méthodes et les critères des diagnostics territoriaux existants. L'objectif est à la fois de décrire plus finement le territoire concerné (les diagnostics actuels sont régionaux) et d'assurer une compatibilité avec ces diagnostics.
- Une **mesure quantitative et qualitative de l'offre actuelle de contenus et services numériques sur le territoire**, produite par les acteurs publics, les médias, les entreprises.
- Une **analyse entièrement inédite des «présences actives» sur le web 2.0, en se focalisant sur celles qui assument leur origine territoriale** (indication d'une adresse, d'un nom de ville, etc.) : blogs et petits sites web, profils publics sur les sites sociaux, contenus géolocalisés, photos et vidéos localisées ou étiquetées... Ce travail s'appuiera sur des outils informatiques de collecte, de traitement et de représentation de l'information.
- Des **cartographies de ces dynamiques numériques**:
 - Spatiales, mais il sera souvent difficile de descendre à un niveau plus fin que celui de la commune
 - Sémantiques, pour repérer les thématiques associées au territoire
 - De profils, pour faire émerger des typologies de présence numérique
 - «Relationnelles» enfin et surtout, pour analyser les liens entrants, sortants et croisés. Il s'agit, d'une part, de comprendre quels univers ces présences actives construisent (amis, famille, travail, territoire, ou bien au-delà), quels liens se tissent à l'intérieur du territoire et avec l'extérieur. Il s'agit également

de faire émerger d'éventuels «pôles», des sites ou des personnes vers lesquels beaucoup de liens convergent.

- Des **travaux qualitatifs complémentaires**, qui consistera à prendre contact avec les principaux acteurs repérés au travers de cette approche dans le but de les impliquer dans la démarche ultérieure de conception et d'utilisation de la plate-forme d'innovation. Deux contextes seront particulièrement explorés : le débat participatif, et les nouveaux acteurs citoyens et culturels.

Une méthodologie originale conçue pour être reproductible

Même s'il s'appuie sur des précédents méthodologiques, un tel travail n'a encore jamais été entrepris dans un territoire. Le projet aura par conséquent à cœur :

- D'en permettre la reproductibilité : la méthode mise en œuvre dans la collecte, l'analyse et la représentation des informations sera formalisée dans le but de permettre à d'autres territoires de reproduire la démarche. Ce document sera également publié en Anglais, afin de permettre à d'autres territoires européens de s'en emparer.
- D'en faciliter l'intégration aux autres outils d'analyse et de décision du territoire. Les résultats alimenteront également le système d'information et d'aide à la décision Aquitain (SIAD). La démarche aura vocation à enrichir de manière standard les futurs diagnostics territoriaux de la société de l'information.

CALENDRIER

avril - juillet 2010