

Facilitation et gouvernance

> Des commissions pour entreprendre des actions collectives

Ces commissions permettent d'ouvrir l'association à un large public et de fédérer des acteurs autour du projet associatif, de proposer un contenu pertinent en réponse à des problématiques numériques/innovation actuelles, porté par l'écosystème du territoire. Ainsi, les membres permettent de s'emparer de projets à construire et conduire sur 1 an. Chaque commission est pilotée par un petit groupe d'utilisateurs/adhérents de l'association. Ces commissions sont coordonnées par l'équipe d'animation de LB2D. Tous les usagers sont ainsi amenés à s'exprimer et faire vivre le projet associatif.

À partir de septembre 2021, pour une année, les porteurs s'engagent à animer leur thématique et proposer des événements auxquels seront conviés des publics divers : étudiants, entreprises, acteurs institutionnels, grand public, adhérents de l'association, habitants... Ces commissions sont ouvertes et chacun peut se positionner sur la commission de son choix tout au long de l'année, elles se veulent ouvertes, participatives et non exhaustives.

Pour cela, l'adhérent pourra organiser au moins 1 événement / an en relation avec la thématique : conférence d'acculturation, atelier de sensibilisation, initiatives spontanées et créatives etc, Proposer du contenu rédactionnel (2 articles / an) à publier sur les réseaux sociaux, rubrique actu du site de LB2D, newsletters de l'association, etc. Participer à 1 réunion trimestrielle inter-commissions pour décider ensemble des actions à mener et à mettre en place.

La Brasserie du Digital mettra à disposition ses espaces pour l'organisation de ces temps forts. Les ressources produites seront partagées sur le site Internet de l'association et ses réseaux sociaux, ainsi que sur les sites de ressources communes.

Les commissions en place :

Sécurité informatique



Faire prendre conscience de la valeur des données numériques professionnelles ainsi que de l'impact d'un sinistre sur l'entreprise et survoler les différentes solutions pour les sécurisées adaptés à chaque situation.

Sous forme de table ronde et de séances de travail de groupe sera abordé : données d'entreprises, Financiers, solutions de sauvegarde, Plan de Reprise d'Activité

Cas concret : OVH, Télétravail, Cryptoloker.

Inclusion numérique



L'objectif est de proposer des solutions qui permettent aux habitants et aux entreprises de trouver des réponses aux problématiques numériques qu'elles rencontrent. La commission travaille sur un état des lieux des différentes structures proposant de la formation numérique ou de l'accompagnement aux usages ou à la transition numérique des habitants et des entreprises.

L'objectif sera de livrer un annuaire des entreprises/prestataires délivrant une offre ou un service numérique mais également un annuaire des espaces/acteurs favorisant l'inclusion numérique en proposant de la formation numérique pour les habitants (MFS ou MSAP, médiathèques, CN, tiers lieux, espace de coworking, espace de télétravail, service aidant connect, microfolies, structure délivrant pass numérique, structures acceptant les pass numériques, Fablab, atelier num/formation, association ou structure sociale en lien avec le numérique).

Outils collaboratifs



Les outils numériques qui permettent de faciliter la collaboration au sein d'une entreprise et avec des tiers.

Cette commission commencera par proposer un afterwork "Outils collaboratifs pour PME et PMI" : le périmètre de fonctionnalités, le déploiement en interne, les avantages et inconvénients, les solutions 100% intégrées.

Objets connectés



Application de l'IOT dans un cas concret : une ruche connectée.

Pendant 1 an nous suivrons 3 projets tutorés d'étudiants de différents départements de l'IUT. Ces projets sont coordonnés et accompagnés par Oktopod et OpenStudio.

- Projet étudiant - Département Informatique Graphique : programmation arduino, programmation des cartes etc,
- Projet étudiant - Département Chimie : analyse des diverses informations remontées par les capteurs (air, ventilation, température...) dans le but d'optimiser la qualité de production et de vie de la ruche,
- Projet étudiant - Département MMI : développement de l'application, récupération des données de l'API, création du site.

L'objectif serait d'organiser une première conférence début décembre avec le Label Abeille afin de présenter et vulgariser le fonctionnement d'une ruche, le cycle de vie des abeilles et l'intérêt de l'IOT pour analyser, et améliorer la qualité de la ruche. Les projets tuteurés se terminant en mars - avril, sera organisé un événement permettant de présenter l'aboutissement du projet de ruche connectée, les techno utilisées, les résultats observés, autour des mois d'avril / mai.

Commerçants connectés



Initié plus tôt dans l'année par la Brasserie puis rejoint par des acteurs locaux, cette commission propose d'accompagner les commerçants dans la nécessaire digitalisation de leurs commerces en proposant des thèmes d'ateliers adaptés à tous les niveaux (3 ateliers thématiques), les aider dans la mise en place d'actions concrètes et leur fournir des ressources avec des solutions simples et actionnables (kit de démarrage, fiches pratiques). La commission animera également une communauté phygitale (groupe Facebook privé et club).



Comment réduire l'empreinte écologique, économique et sociale des technologies de l'information et de la communication.

Dans un premier temps, il sera question d'organiser une conférence de sensibilisation par l'organisation d'une conférence qui présentera l'impact du numérique sur l'environnement et les initiatives et solutions concrètes pour aider à y voir clair et à agir en matière de sobriété numérique.

L'objectif sera ensuite d'aller plus loin, par une première action concrète qui serait la Fresque du Numérique. En 2022, d'autres actions viendront se rajouter.

Jeunes & métiers du numérique



Comment améliorer l'attractivité de la filière numérique ? Sensibiliser les collèges et les lycées aux métiers proposés par l'industrie numérique : création de site internet, apprentissage du code, robotique, modélisation de jeu, IA. Cette commission proposera un programme d'ateliers de 45 minutes animés dans les locaux de LB2D à destination des classes de collèges et lycée.