

Mon Avenir Num'ERIC

Révéler les compétences de jeunes
dans le secteur du numérique

Cahier n°2

Mon Avenir Num'ERIC

Révéler les compétences de jeunes
dans le secteur du numérique

Dates : décembre 2013 à janvier 2014

Contexte : Le numérique représente une filière d'avenir pour laquelle l'Etat a souhaité que certains jeunes en emploi d'avenir soient recrutés (2000 emplois d'avenir dans les Espaces Publics Numériques). Or les jeunes concernés manifestent de grandes difficultés à reconnaître leurs propres compétences dans ce domaine. Lancé par le Service Economie Numérique de la Région PACA dans le cadre de la Transfo, ce projet vise à identifier des pistes de solutions pour répondre à cette problématique.

Comment permettre à des jeunes qui sont attirés par le numérique de repérer leurs savoir-faire et/ou leurs connaissances dans ce domaine ?

Comment leur permettre de prendre connaissance des différents métiers existants dans ce domaine et de définir vers lequel d'entre eux ils aimeraient se diriger ?

Comment créer un outil qui s'adapte aux différents niveaux des jeunes ?

Comment mettre les Espaces Régionaux Internet Citoyen (ERIC) au centre de ce repérage et comment permettre aux animateurs d'aider les jeunes sur ces sujets ?

Voici le défi lancé par la Région PACA et les résidents de la Transfo aux jeunes designers du Master Design de l'Université de Nîmes...

Processus dans le contexte de création du labo : Dans ce test grandeur nature, c'est l'équipe d'étudiants et leurs enseignants qui sont les chevilles pensantes et ouvrières du Labo pour la création de maquettes opérationnelles, presque des prototypes. Le Service Innovation Economie Numériques de la Région (SIEN) PACA leur a passé une commande élaborée grâce à plusieurs mois d'investigation et d'immersion avec les résidents de la Transfo sur le thème des emplois d'avenir.

Acteurs impliqués : Etudiants et enseignants du Master Design de Nîmes // Chargé de mission du SIEN à la Région PACA // Association Arsenic missionnée par la Région PACA sur le développement des emplois d'avenir dans le numérique // ERIC de Martigues et de la Seyne-sur-mer // Mission Locale de Martigues

Le processus du projet





Mon avenir Num'ERIC

Révéler les compétences de jeunes
dans le secteur du numérique

Le projet raconté par Natacha Crimier

Natacha Crimier est chef de projet au Service Innovation Economie Numériques, elle a en charge le pilotage, la coordination et le suivi du programme Espace Régional Internet Citoyen (ERIC), programme initié en 2001 par la Région et ses partenaires afin de favoriser l'appropriation par tous des Technologies de l'Information et de la Communication.



Pourquoi le Labo s'est-il saisi de ce sujet ?

Au départ, la Transfo PACA s'est saisie du (vaste) sujet de l'emploi, puis actualité aidant, s'est orientée sur le dispositif « emploi d'avenir ». Lors des différents travaux menés dans le cadre de la Transfo, et aux côtés d'autres programmes et dispositifs régionaux, les ERIC sont apparus comme des acteurs faisant partis de cet écosystème de l'emploi en région : des espaces de proximité, répartis sur l'ensemble du territoire régional, proposant un ensemble de services et un accompagnement aux usages numériques en partenariat avec les acteurs de l'emploi. Ils sont apparus également comme des espaces à même de proposer de nouvelles méthodes d'accompagnement innovantes sur le champ de l'emploi et notamment à destination des jeunes.

A cela, s'ajoutait un contexte particulièrement favorable :

> un réel potentiel et/ou une appétence de certains jeunes pour le secteur du numérique, même si les métiers qu'il pro-

pose ne leur sont pas encore très familiers ;

> au niveau national, la publication de la feuille de route gouvernementale sur le numérique dont plusieurs mesures concernaient directement les Espaces Publics Numériques et un axe « faire du numérique une chance pour la jeunesse » ;

> le dispositif « Emploi d'avenir du numérique » avec le recrutement prévu de 2000 jeunes dans les Espaces Publics Numériques autour de 6 métiers du numérique : Forgeur numérique, Régisseur multimédia, Assistant de valorisation des usages numériques responsables, Assistant numérique de valorisation du territoire, Assistant de formation aux usages mobiles et Assistant vidéo ludique ;

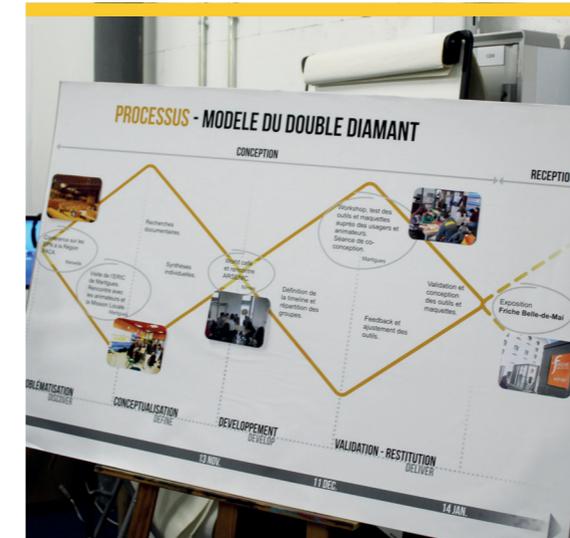
> la volonté de la part de la Région d'accompagner fortement le déploiement du dispositif emploi d'avenir au niveau régional et notamment le dispositif « emploi d'avenir du numérique » en s'appuyant sur l'évolution en cours du programme ERIC vers des centres de ressources numériques, et sur l'association ARSENIC ;

> la participation du Service Innovation et Economie Numérique convaincu par ces nouvelles façons d'innover au sein des politiques publiques.

Autant d'éléments qui ont contribué à l'émergence de cette expérimentation Mon avenir num'ERIC.

Qu'est ce qui diffère entre la méthode de ce projet et la méthode classique ? (Relation avec les collègues, outils, relation avec les usagers, temporalité ...)

En 2010, au moment où la Région commençait à s'interroger sur l'évolution du programme ERIC -



Réunion de mise en place du projet - 02-10-2013

rendue nécessaire par l'évolution du contexte lié au numérique dans la société mais aussi des missions proposées par ces espaces - nous avons pris contact avec la 27e région dans le cadre du programme « Territoires en résidence » afin d'imaginer une résidence dans les ERIC intitulée « Penser l'avenir des Espaces Publics Numériques ». C'est à cette occasion que j'ai pu découvrir tout l'apport des méthodes de la 27e région et notamment celui du design de services dans les politiques publiques : immersion, co-conception, expérimentation, prototypage, etc. Tout comme les TIC sont apparues, il y a une dizaine d'années, comme un formidable vecteur de développement territorial et d'innovation, ces nouvelles méthodes pour innover dans

les politiques publiques me paraissent aujourd'hui indispensables, incontournables : repartir des pratiques de terrain, s'appuyer sur l'expertise des utilisateurs, améliorer la collaboration entre les acteurs, favoriser la transversalité et le décloisonnement au sein de l'institution, encourager la créativité... autant de principes que j'essaie de mettre en pratique dans le cadre de mes missions au sein de la Région. Tous les travaux réalisés dans le cadre de la Transfo sont venus conforter l'utilité de ces méthodes dans l'objectif de co-concevoir des politiques publiques plus efficaces et à même de (mieux) répondre aux besoins des usagers.

Qu'est ce que ça change d'avoir l'université comme partenaire ?

Le partenariat avec l'Université de Nîmes (Master en innovation sociale par le design) a été une véritable opportunité pour conduire cette expérimentation associant la Région et ses partenaires (association ARSENIC, Missions Locales, etc.). Dans ce cadre, nous avons pu bénéficier à la fois de l'expertise d'Alain Findelli (directeur du Master) et de celle de Fabien Labarthe (encadrant les travaux des étudiants), connaissant bien le programme ERIC pour avoir réalisé par le passé une thèse sur les Espaces Culture Multimédia[1], et participé, plus récemment, à l'enquête sur les Espaces

Régionaux Internet Citoyen[2] au titre du Laboratoire de Sciences Sociales Appliquées - (LaSSA), enquête réalisée dans le cadre du dispositif d'Observation des TIC en PACA (OBTIC).

Ce partenariat a permis dans le cadre d'un projet universitaire, et sur un temps très court, de travailler en relation étroite avec l'équipe enseignante et un petits groupes d'étudiants. Ces derniers ont su démontrer leur capacité à s'approprier un sujet complexe porté par une collectivité et à mettre leur créativité et les méthodes du design au service de cette expérimentation, afin de prototyper un outil de valorisation des potentiels et des savoir-faire liés au numérique pour les jeunes.

A l'heure où le design de services intègre encore



Réunion de mise en place du projet - 02-10-2013

timidement les collectivités, il est possible de qualifier cette expérience et le recours à des étudiants en design comme quelque chose de novateur et de précurseur. Dans le cadre de cette expérimentation, nous avons également testé et expérimenté ce partenariat. Au vu des résultats, il paraît opportun de pouvoir le renouveler sur d'autres sujets du Labo à venir.

Comment capitaliser cette expérience pour le Labo ?

Cette expérience a permis de faire converger un dispositif national, celui des emplois d'avenir du numérique, avec une politique régionale en cours d'évolution, le programme ERIC en mettant l'ensemble des partenaires autour de la table pour « concevoir ensemble » mais aussi et surtout en mettant l'utilisateur au centre de ce processus. Ainsi, les phases d'immersion et de retour sur le terrain ont été riches d'enseignements, pour imaginer un service qui réponde vraiment aux besoins des jeunes et qui puissent servir également aux organismes en charge de les accompagner.

[1] Les TICS de la démocratisation culturelle principes d'action, accès en public et compétences plurielles. Les cas de l'Espace Culture Multimédia de la Friche la Belle de Mai à Marseille.

[2] <http://lc.cx/emergences-numeriques>

L'avis de Alain Findeli

Ingénieur en physique, Alain Findeli a enseigné le design à l'Université de Montréal et est actuellement professeur à l'Université de Nîmes où il dirige un Master en innovation sociale par le design et l'équipe de recherche PROJEKT tout en présidant l'association Les ateliers de la recherche en design.



Votre avis sur le projet

Ce projet est exemplaire et concluant à plusieurs titres.

Il peut être considéré comme le prototype d'une démarche originale de design de politique publique au sein d'une collectivité territoriale mettant en œuvre une méthode d'inspiration pragmatiste de conception participative, découlant de la modélisation du système complexe constitué par les relations parfois conflictuelles entre diverses parties prenantes. "Pragmatiste" n'est pas à prendre ici au sens habituel, souvent péjoratif, du terme ; il renvoie à la distinction qu'il convient d'établir entre "théorie professée" (es-poused) et "théorie en acte" (in-use) et par conséquent à la nécessité d'abandonner autant que possible les formes exclusivement discursives du travail collaboratif et de la prise de décision au profit de modes engageants et situés, appuyés sur un ensemble d'outils adaptés aux circonstances. En d'autres termes, l'approche par le "design thinking" invite à s'affranchir du réflexe intellectuel tenace voulant que la pratique se déduise "logiquement" d'une argumentation théorique préalable, aussi aiguisée fût-elle.

C'est également un cas exemplaire de dispositif pédagogique qui expose les étudiant-e-s aux réalités d'un terrain exigeant où sont sollicitées des compétences théoriques et professionnelles encore trop souvent enseignées hors contexte.

Enfin le projet a permis - on peut l'espérer - de montrer que le transfert des compétences mises en œuvre dans la conception des objets traditionnellement confiés au design (produits, espaces, documents graphiques) vers des 'objets' immatériels tels

les services et les politiques publiques constitue une hypothèse valide. Bien des aspects de cette méthode de travail restent encore à perfectionner, notamment sur le plan des outils et celui de la participation effective des différents acteurs, dans la mesure où ceux-ci sont susceptibles de se sentir dépossédés de leur expertise et de leur autorité habituelles.

Quel a été votre rôle sur ce projet ?

Mon rôle s'est limité à m'assurer que les objectifs pédagogiques étaient bien satisfaits, tout en étant soucieux des attentes légitimes de nos partenaires. Cela a exigé une préparation soignée du projet en amont, en collaboration étroite avec les partenaires, la définition des livrables respectifs ayant fait l'objet d'une convention. Le maintien d'une bonne convergence entre l'agenda serré du projet et les contraintes du calendrier universitaire a nécessité quelques acrobaties, ce qui n'a pu que contribuer à l'apprentissage.

Qu'est ce que cette méthode apporte au projet ?

Aux éléments déjà évoqués précédemment, on peut ajouter que le projet a permis aux étudiant-e-s, et peut-être aux autres participant-e-s, de saisir que la conception d'une politique publique ne saurait être satisfaisante si elle s'élaborait selon une logique trop strictement administrative. Les enjeux anthropologiques (au sens philosophique du terme) et axiologiques que soulèvent de tels projets conduisent à mettre en évidence l'indissociable interdépendance entre les attentes du monde extérieur et les fragilités du monde intérieur des protagonistes. Ces situations constituent indéniablement, de part et d'autres, des terrains propices à l'apprentissage actif de la citoyenneté.

Seriez-vous prêt à réitérer l'expérience sur un autre sujet ?

Sans la moindre hésitation ! On pourrait d'ailleurs l'accompagner d'un volet recherche, avec la participation du Groupe d'études et de recherches par le design PROJEKT (projekt.unimes.fr).

Les enseignements du projet



01. Un parcours complet et personnalisé

La proposition de design tente de coller aux besoins de l'utilisateur du début à la fin du parcours décrit. Les outils proposés sont pensés en fonction des capacités, des attentes et des aspirations d'un jeune de 16 ans non qualifié. L'idée première est de remettre ce jeune dans un projet, dans la définition d'une envie.

Le parcours de Theo est donc imaginé en fonction d'un type de personne ayant des caractéristiques et des besoins singuliers. Dans ce projet, on ne cherche justement pas le "modèle" qui soit applicable dans tous les cas, c'est une vision d'accompagnement souple et autorisant tant l'agilité des ERIC que celle de l'utilisateur.



02. Une projection de la mission des ERIC dans l'avenir

La proposition des étudiants d'Unîmes est ambitieuse dans le sens où elle donne de nouvelles compétences et un nouveau rôle aux ERIC. Au fil des discussions qui ont suivi les présentations des étudiants, les interventions montrent qu'il y a un « vide » dans le repérage des compétences pour les métiers du numérique. Aujourd'hui, les grands groupes numériques internationaux montent leurs propres écoles pour former des jeunes prometteurs, le service public est encore loin derrière et une mission pourrait être dévolue aux ERIC dans ce domaine.



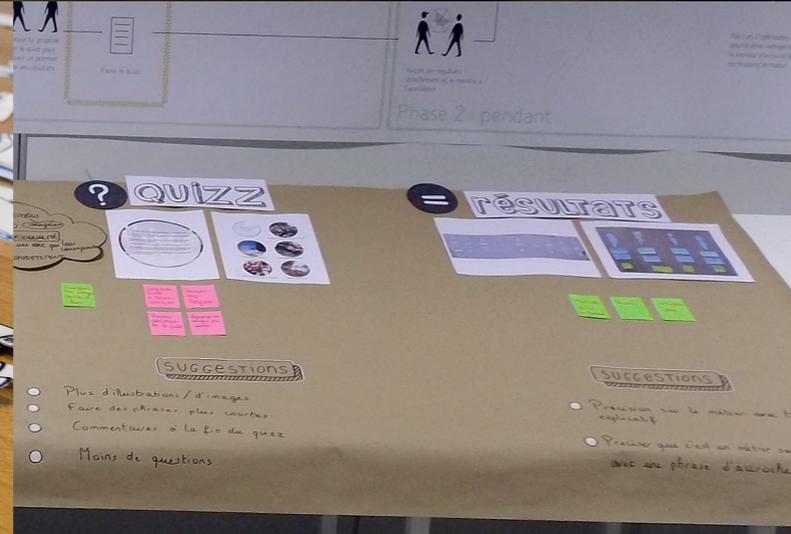
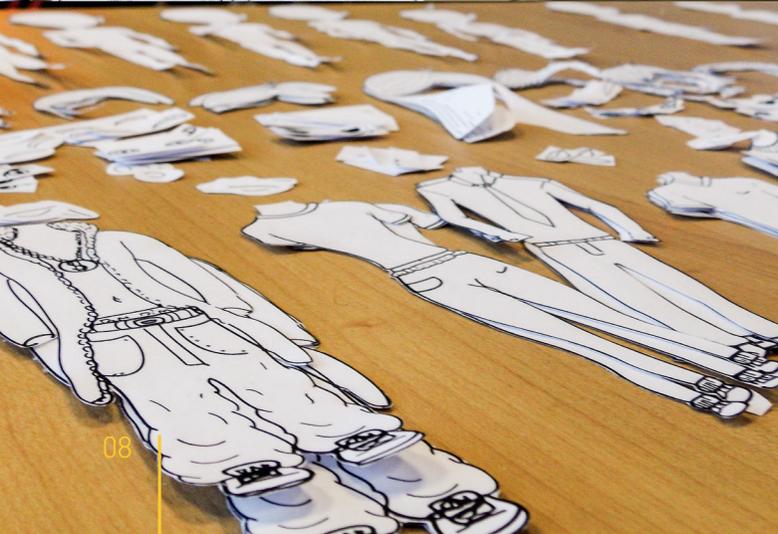
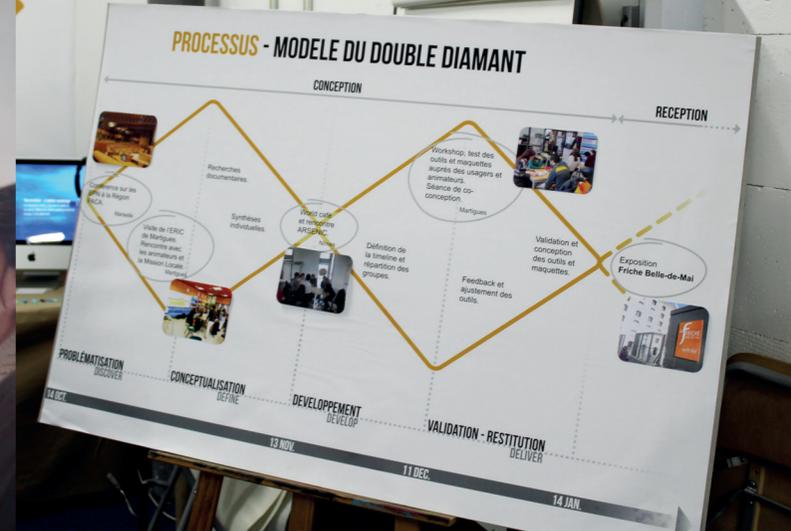
03. L'importance d'associer les partenaires en amont

L'expérimentation au plus proche des usages remet souvent en question des fonctionnements plus que des dysfonctionnements. Travailler avec l'ensemble des acteurs concernés dès le départ est une des clés de réussite des développements futurs. Avant que les étudiants d'Unîmes ne se saisissent de ce sujet, une phase exploratoire avait eu lieu depuis avril 2013. Des ateliers en Mission Locale mais également au sein des ERIC s'étaient déroulés pour diagnostiquer l'opportunité de développer le projet plus finement. Dans le cas de Mon avenir Num'ERIC, les portes se sont ouvertes, le terrain s'est construit pour se révéler ensuite de plus en plus favorable à la mise en œuvre de ces expérimentations.



04. Pour le labo, quels retours proposer aux participants des expérimentations ?

Les jeunes rencontrés au sein des ERIC ont pu percevoir les demandes de participation aux ateliers comme des promesses pour leur recherche d'emploi en cours. De la même façon, l'expérimentation crée des attentes chez les partenaires classiques de la Région. La posture et le discours initial méritent d'être soignés pour ne pas créer de déception ou d'attentes démesurées par rapport à l'avancement du projet. Un remerciement, une invitation à la restitution du projet suffisent parfois à satisfaire les participants même ponctuels.



Deux postures à observer

01. Oser se tromper



Quoi de plus compliqué pour des étudiants que d'oser se tromper, or c'est exactement la posture qui convient lors d'un prototypage, d'un maquetage ou d'une expérimentation. Des différents objets créés par les étudiants: vidéos de présentation des métiers du numérique, CV en ligne avec possibilité d'avoir des recommandations, sessions de formation inédites, etc, aucune de ces productions n'existent actuellement mais c'est bien leur matérialisation qui crée le débat. Dans ce cas, la confrontation d'un objet imparfait, informel est une richesse pour le projet. L'humilité est alors de rigueur.

02. Accepter d'être surpris



En réponse à cette posture d'humilité et de « témérité », les agents Régionaux commanditaires de l'étude doivent eux-aussi accepter la remise en question, accepter d'être étonnés par ce qu'on leur présente. Encore une fois, la bienveillance et l'écoute sont de mises pour envisager le « bout » de dispositif qui pourrait donner naissance à un vrai service. La rengaine « ça a déjà été fait » est une réponse classique pour autant, mais cela a-t-il été fait de cette manière ? Dans quel contexte ? A partir du moment où une proposition découle d'une enquête approfondie, chaque élément se doit d'être confronté au test.

Quatre outils qui inspirent

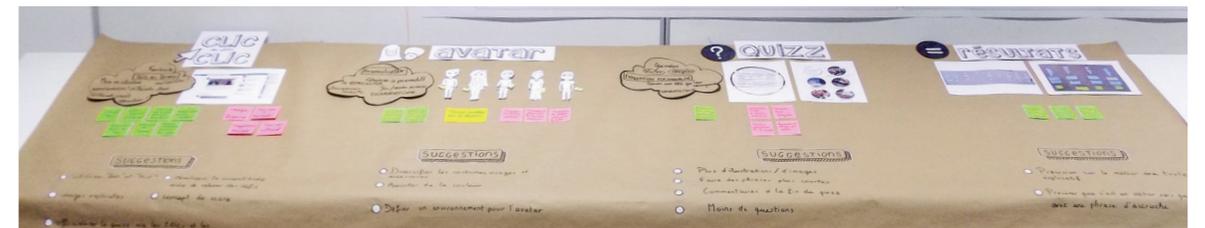
Les quatre outils présentés ici ne constituent pas une boîte à outils, mais plutôt des inspirations. Chaque projet est caractérisé par un contexte et une finalité différente, c'est pourquoi les outils sont souvent reformatés ou réinventés aux besoins du projet et de ses acteurs.

01. LA COURSE AUX PROJETS



Cet outil est un dérivé du remue-méninges (brainstorming). Nous avons souvent tendance à nous focaliser sur notre première idée sans balayer les autres possibles. L'objectif est de conceptualiser plusieurs concepts en réponse à une question en un minimum de temps. Il est souvent utilisé en début de projet afin d'identifier et de comparer plusieurs concepts radicalement différents.

02. LA MISE À PLAT



Les projets sont régulièrement remis en question et évoluent au fil des séances de travaux, des immersions et des tests. Comme son nom l'indique, la mise à plat permet de visualiser les avancements du projet, les questionnements, le calendrier et les objectifs. Il est important d'utiliser régulièrement cet outil afin d'avoir une vision claire du projet.

03. LE WORLD CAFÉ



Aussi appelé « Café découverte », cet outil propose de créer des tables thématiques auxquelles les participants vont contribuer en enrichissant les réflexions des tables précédentes. Le World café permet de créer une connaissance partagée et une synergie créative. Les étudiants ont ainsi réussi en un minimum de temps à décomposer le projet en plusieurs phases et objectifs.

04. PROTOTYPAGE RAPIDE / TEST LOW TECH



L'objectif est de prototyper le plus tôt possible une idée afin de la confronter aux usagers en vue de la valider, l'améliorer ou encore l'abandonner. Le test low-tech peut prendre de multiples formes (maquettes cartons, visuels d'applications internet, formulaire administratif, carte à puce, etc.), mais la finalité reste la même. Pour le projet Mon Avenir Num'ERIC, le test low-tech a pris la forme de maquettes de site web, testées par des groupes de jeunes.

Ce qui s'est passé après

Le Master de l'Université de Nîmes a été identifié comme partenaire du futur Labo tandis que le projet Mon Avenir Num'ERIC est actuellement en étude au SIEN pour identifier les développements éventuels par rapport aux propositions des étudiants.





world café

Le World Café, une méthode d'intelligence collective facile à utiliser et pratique pour créer un réseau vivant de dialogues collaboratifs autour d'un thème important pour une organisation.

Le format du café découverte

Une fois le thème du café défini, les participants sont répartis en groupes de 3-4 personnes maximum qui se réunissent autour de tables type « table de bar » dans une atmosphère conviviale et décontractée. Chaque groupe discute du thème pendant 20 à 30 minutes puis les membres des groupes vont rejoindre des tables différentes pour les « polliniser ». Un membre du groupe restera à chaque table et servira d'hôte pour accueillir les nouveaux membres et leur résumer les idées majeures des conversations précédentes. Cette « pollinisation » se répète quelques tours, pendant lesquels les membres peuvent noter ou dessiner leurs idées sur une nappe ou un paperboard, avant que tous les participants ne se retrouvent en session plénière pour partager leurs découvertes.

Principe déterminants

L'efficacité d'un World café repose sur l'équilibre subtil entre une atmosphère relaxée et une structure qui aide à focaliser l'énergie et l'attention des participants. Voici 7 principes déterminants pour le succès du café :

- Etablir le contexte du questionnement,
- Créer un espace hospitalier,
- Explorer des questions qui importent,
- Participer et encourager la participation de chacun,
- Polliniser les idées et partager les perspectives,
- Percevoir ensemble des schémas, des révélations et des questions plus profondes,
- Partager les découvertes collectives.

Applicabilité

Si le World café est correctement facilité, ce forum peut-être utilisé pour :

- Faire émerger la vision ou la stratégie d'une organisation ou d'un groupe, Innover en intelligence collective,
- Développer une transparence, une confiance et un esprit collaboratif au sein d'un groupe.

Prototypage rapide

Le prototypage rapide est une méthode d'accélération de projet inspiré du design produit et du champ de l'information.

Objectifs :

- Tester la première version d'une idée le plus tôt possible avec les utilisateurs.
- Faire apparaître rapidement les défauts et les limites afin d'améliorer l'idée.
- Mettre en situation dans un délai très court, à moindre coût et avec le minimum de moyens et d'étapes intermédiaires dans le processus de réalisation.



Prototyper pour :

Prototyper pour penser : Le prototype n'est pas la phase finale d'un projet avant déploiement. Le prototypage est une manière de réfléchir. Dans un projet il y a souvent plusieurs prototypes valident et invalident certains aspect.

Prototyper Pour aller plus vite: Prototyper le plus tôt possible c'est éviter des problématiques futures. C'est donc aller plus vite. Cela permet aussi de vite expliquer et démontrer une idée à une personne extérieure.

Prototyper pour coûter moins cher : On aurait tendance à dire que prototyper est coûteux, mais prototyper c'est utiliser le minimum de moyen et de temps pour valider un concept. Par exemple pour faire un premier prototype d'un service sur internet il n'est pas nécessaire de passer par l'étape de programmation informatique, plusieurs feuilles de papiers permettent de visualiser et de tester les interactions utilisateurs.

Prototyper pour connaître l'avis des usagers : L'expertise de l'usager est un facteur déterminant pour un service. Faire un prototype rapidement permet aux usagers de donner leurs avis et de faire ressortir les dysfonctionnements.

Pour aller plus loin : Méthodes ingénieuses pour Régions heureuses, #2 le prototypage



Accéder à la vidéo



web

Ou

blog.la27eregion.fr/Methodes-ingenieuses-pour-Regions-329

La course aux projets

La course aux projets est une méthode de remue mninges pour permettre de rapidement conceptualiser et mettre en forme plusieurs concepts en réponse à une problématique.

La course aux projets pour :

Découvrir l'éventail des possibles : cet outil permet de rendre tangible et compréhensible les différentes réponses possibles à une question.

Confronter les grandes idées : mettre côte à côte différentes possibilités c'est juger des plus et des moins de chaque idée en ayant poussé chaque idée au même niveau.

Faire confiance à ses intuitions : il est de tradition d'attendre de connaître toutes les données pour emmètre une idée, en réalité les idées intuitives sont souvent les meilleurs et si elles ne le sont pas, mieux vaut les poser sur le papier que de les garder à l'intérieur de nous.

Format :

- Entre 30 minutes et 1 heure
- Entre 4 et 6 personnes par groupe
- Un facilitateur qui se charge de distribuer la parole et de représenter les concepts sur les supports.

Principe :

- Poser une question claire
- Chacun peut être expert à son niveau
- Participer et encourager la participation de chacun,
- Être bienveillant
- Rappeler que pour une question il existe plusieurs réponses
- Se mettre à la place de l'utilisateur
- Représenter, dessiner, gribouiller, laisser une trace

Applicabilité

La course aux projets peut être utilisée pour les cas suivants :

- Au début d'un projet afin de mettre à plat les grands concepts
- À une phase charnière, quand il s'agit de trouver une solution à l'intérieur d'un projet plus large
- Au moment de trouver un terrain d'expérimentation
- Plus généralement à chaque moment où plusieurs choix distincts sont possibles

Exemple de support

Titre du concept

Schéma explicatif

Description

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La mise à plat

La mise à plat est une méthode de mise en systémique qui permet d'avoir une vision d'ensemble d'un projet ou d'un processus.

La mise à plat pour :

Avoir une vision d'ensemble : Cet outil permet d'avoir une vision globale des différentes étapes d'un projet. Cela permet de faire le point sur les éléments manquants.

Évaluer les besoins: Mettre à plat c'est regarder un projet sous différents angles, le temps, le budget, la finalité et ainsi identifier les besoins.

Évaluer un projet : À la fin d'un projet, la mise à plat des étapes permet d'évaluer le résultat par rapport à l'énergie mis dans les différentes étapes. Les participants peuvent ainsi réécrire le projet et en tirer des enseignements.

Faire comprendre à une personne extérieure : Les projets sont souvent complexes et faire comprendre à un interlocuteur les différentes phases et modalités d'un projet est plus simple avec un vision systémique «à plat».

Format :

- Entre 1 et 3 heures
- Tous les participants et acteurs du projet
- Un facilitateur qui se charge de distribuer la parole et de collecter les échanges

Principe :

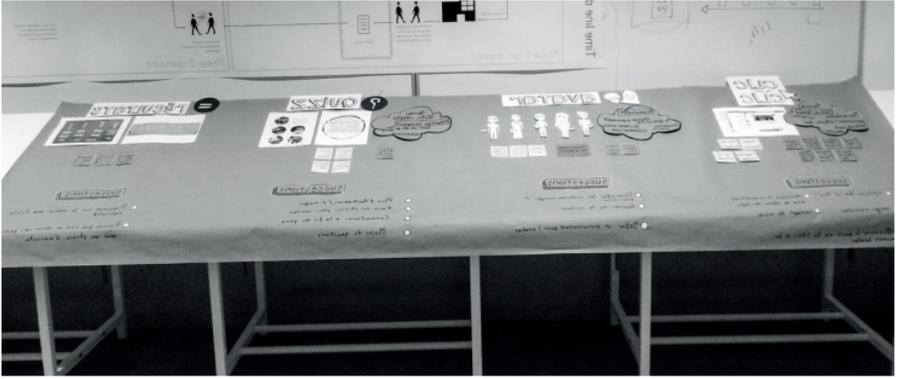
- Poser des objectifs clairs
- Représenter toutes les étapes
- Prendre plusieurs angles de vues (temporalités, types, acteurs ...)
- Participer et encourager la participation de chacun,
- Être bienveillant

Applicabilité

La mise à plat peut être utilisée pour les cas suivants :

- À la fin d'un projet pour évaluer
- À chaque grande étape pour visualiser le chemin parcouru
- À un moment charnière pour tenir informer tous les acteurs

Exemples de mises à plat



La mise à plat au milieu du projet Mon Avenir Num'ERIC
Pour : Avoir une vision d'ensemble et repérer les éléments manquants.



Le démonte projet à la fin de la TRANSFO PACA
Pour : évaluer les besoins de formation



La chronologie de la TRANSFO PACA
Pour : Expliquer et informer les acteurs du projet