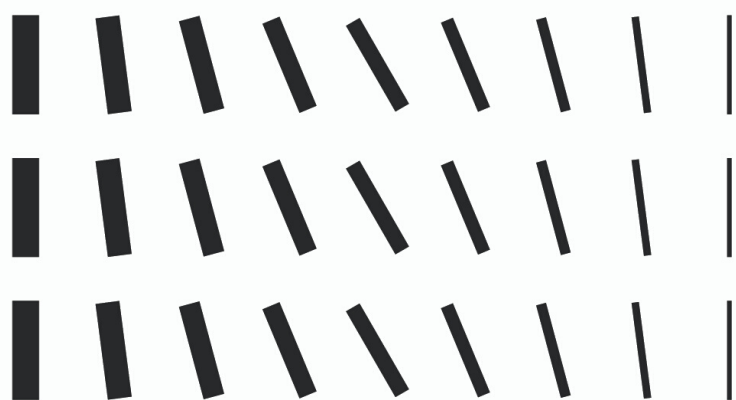


NAMUR CAPITALE DIGITALE

# CONFÉRENCE DE PRESSE



**Namur  
Capitale  
Digitale**

---

**CERCLE DE WALLONIE**

14 JANVIER 2020



## Introduction par Monsieur Denis Mathen Gouverneur de la province de Namur

### Namur Capitale digitale Historique du projet

L'initiative que nous présentons est née d'une rencontre au Palais provincial entre le BEPN, le Cercle de Wallonie et le Gouverneur en juin 2019.

Elle avait pour but d'envisager les synergies, de porter de nouveaux projets, de soutenir des dynamiques existantes.

Le développement d'une identité digitale et numérique pour Namur capitale, mobilisatrice pour son hinterland, en créant un réseau de partenaires et proposant un label pour des événements s'y rattachant fut retenu comme l'un des axes prioritaires.

Cette première rencontre a été suivie de 3 autres et élargie à la Ville de Namur, à l'UNamur et au KIKK Festival d'abord puis à la Province, aux hautes écoles, à l'UCM et à Technobel ... également rejoints par le salon SETT. Le réseau est ouvert et a vocation à rassembler encore plus largement.

Dire ce qu'on fait déjà - faire part des ambitions - rassembler largement.

Pour cela à Namur, il y a des outils, il y a des acteurs et il y a des moments.

**L'état d'esprit : le numérique optimiste comme opportunité, au service des citoyens, orienté "bien-être".**





## **Présentation par Monsieur Maxime Prévot Bourgmestre de la Ville de Namur**

**Avec le STI, la mise en OpenData de toutes les données utiles à la mobilité ou créées avec les nombreux compteurs et senseurs ;**

Ce nouveau service aux usagers sera alimenté, entre-autre, par les mesures faites par de nouveaux et nombreux senseurs de tous types. En plus d'être la sources des analyses et décisions prises en matière de circulation, ces nombreuses données seront mises en OpenData. Il s'agit par exemple des données de comptage de piétons, cyclistes, des données sur la qualité de l'air, d'utilisation des moyens de transport en commun et partagé, des temps de parcours, etc. Ces données partagées permettront ainsi le développement de nouvelles études de mobilité et de services aux citoyens.

**La mise à disposition d'un nouveau lot de données en OpenData sur les thématiques liées aux logements et ménages.  
(Premiers contacts pris avec le CPAS)**

Cela fait maintenant près de 2 ans que Namur a ouvert sa plateforme de partage de données. En 2019, c'est un ensemble complet d'informations sur la population de Namur qui a été mis en ligne et illustré avec de nombreux graphiques dynamiques. Toujours dans ce transfert des données de l'ancien outil Cytise vers l'OpenData et en collaboration avec le CPAS de Namur, nous prévoyons en 2020 d'y ajouter un maximum de données sur les logements et les ménages. Ces données permettront de mieux comprendre le développement du territoire et ainsi de cibler les actions et la communication.

---

## L'ouverture de nos outils cartographiques et OpenData sur la thématique Cimetière.

Cette année, nous terminerons l'inventaire complet des 30 cimetières avec les données du service Population – état civil. A travers un outil cartographique, les agents de la Ville, les citoyens, les fleuristes, etc. pourront ainsi retrouver la localisation d'une concession parmi les 40 000 emplacements existants. La nature de la tombe (caveau, ossuaire, pleine terre, etc.), le type de propriété, l'état d'entretien, etc. tout y est soigneusement inventorié et cartographié. Une partie des informations sera disponible au public. L'autre sera utilisée pour une parfaite gestion des cimetières.

## L'ouverture de 2 nouveaux guichets sur Namur.be

- Demande d'occupation de l'espace public pour l'organisation d'événement
- Demande de réservation d'espace public pour déménagement, travaux de bâtiment, etc.

Avec la création de notre outil interne de gestion de l'occupation du domaine public, il est maintenant prévu de l'alimenter directement par les demandes faites par les citoyens à travers un site Web. Le premier guichet permettra aux organisateurs d'évènements d'encoder directement leur demande dans un formulaire informatique. Celui-ci s'adaptera au type d'événement. Plus besoin de parcourir les 16 pages du questionnaire actuel. Les informations seront automatiquement récupérées dans l'outil ODP du DPS. Le second guichet permettra aux citoyens et entrepreneurs de réserver une partie de l'espace public pour la réalisation de travaux ou d'un déménagement. L'informatisation de ces 2 procédures administratives permettent un meilleur suivi des dossiers, d'éviter le double encodage mais surtout une meilleure centralisation pour une meilleure communication (aux demandeurs, aux citoyens, au STI).



**kikk  
festival**



**Namur  
Capitale  
Digitale**

## **Présentation par Monsieur Gilles Bazelaire Directeur et Fondateur du Festival**

**Plateforme créative polymorphe, polyvalente, l'association KIKK explore les cultures digitales.**

KIKK est une association sans but lucratif fondée en septembre 2011 et basée à Namur.

Elle crée des ponts entre les mondes de l'art, des sciences et des technologies à travers l'organisation d'événements, de projets éducationnels ainsi que la production d'œuvres artistiques et de projets multidisciplinaires.

KIKK s'intéresse à l'émergence de nouvelles pratiques économiques, culturelles et artistiques qui naissent des évolutions techno-scientifiques. Sa volonté : mélanger les domaines, les genres, les générations, interroger les multiples usages des nouvelles technologies, et préfigurer ainsi les nouveaux défis d'un monde en mouvement.

Le KIKK festival est l'événement majeur et international de l'asbl, chaque année, depuis 2011, l'association organise un festival international des cultures numériques et créatives au cœur de Namur qui explore les liens entre art, science et technologie.

C'est un événement en croissance qui est passé d'une première édition en 2011 de conférences et workshops rassemblant quelques 500 personnes, principalement belges à un événement multifacettes en 2018 de 25,000 personnes venant de plus de 50 pays différents pour une programmation de conférences, un parcours d'art dans 20 lieux de la ville, des workshops, une vitrine de projets tech, des activités pour enfants ainsi que des performances artistiques.

Le KIKK est également partenaire fondateur du TRAKK, hub créatif et Fab Lab de Namur, espace de co-création multidisciplinaire, du Smart Gastronomy Lab de Gembloux, premier living lab belge à envisager la gastronomie à l'aube des technologies et de Wallifornia MusicTech, une association visant à promouvoir la musique et la technologie. En 2017, KIKK a lancé King Kong un nouveau magazine gratuit ainsi qu'une plateforme de podcasts.

Au printemps 2020, l'association va aussi ouvrir un nouveau lieu dédié au jeune public à Namur; Le Pavillon. La programmation, à la croisée des arts, technologiques, sciences et questions de société, comportera des expositions thématiques ainsi que des événements connexes à celles-ci tels que des ateliers, conférences et tables-rondes.

---

La Ville de Namur a racheté le Pavillon Belge de l'Exposition Universelle de Milan 2015, elle est en train de le reconstruire en haut de la Citadelle de Namur, au pied du futur téléphérique qui reliera le centre ville à ce haut lieu touristique namurois.

Au fil des ans, KIKK a multiplié les projets et développé un réseau international lui permettant de mettre en place des collaborations dans le monde entier, trouver des co-producteurs, ainsi que des lieux de diffusion pour les artistes et activités qu'elle produit.

## **Le KIKK Festival : Festival international des cultures digitales**

Festival international des cultures numériques et créatives, le KIKK est sans conteste - et sans prétention - un événement majeur du genre.

Tant sur le territoire wallon que sur la scène internationale, le festival a acquis une réputation à la mesure de son ambition: rassembler des orateurs talentueux parmi les plus pointus de leur époque. En 2018, lors de sa 8e édition, le festival a attiré quelque 25 000 personnes de près de 50 nationalités.

### **LE FIL ROUGE : LA TRANSVERSALITÉ. ARTS, SCIENCES, CULTURE, TECHNOLOGIES, DESIGN, MÉDIA.**

L'événement brouille les pistes, jette des ponts, en tentant de gommer quelques frontières au passage. La volonté du KIKK Festival est de mélanger les domaines, les genres, les générations. C'est ce qui explique la diversité des activités proposées: exposition d'art numérique, marché des innovations, conférences, bac à sable numérique, ateliers pratiques, performances, soirées festives et musicales.

Ouvert à tous, le festival est un lieu de rencontres, networking et découvertes. Le KIKK est difficile à résumer, car il est aussi multiple que fouillé, inspirant et convivial, chacun le vit comme il est, comme il vient.

## **La Pavillon : Centre d'art, d'exposition et d'expérimentation**

Situé à la Citadelle de Namur, le Pavillon se dévoilera en 2020 en un espace unique dédié à la transition numérique. Hôte du grand public, il porte également une attention particulière aux jeunes et aux entreprises, notamment à celles qui s'inscrivent dans le secteur touristique. Sur place, les visiteurs emprunteront un parcours permanent de découvertes des technologies contemporaines qu'ils auront tout à loisir de tester.

### **LE PAVILLON QUESTIONNE, ANALYSE ET IMPULSE LES NOUVEAUX POSSIBLES LIÉS À LA TRANSFORMATION NUMÉRIQUE DE LA SOCIÉTÉ.**

Au travers d'un programme d'expositions thématiques d'art contemporain numérique, de la présentation de prototypes d'entreprises et d'innovations technologiques, le Pavillon propose au public d'appréhender des sujets complexes et de découvrir les croisements entre art, science, technologie et économie par le biais du sensible, de l'humain et de l'exploratoire

## **Le TRAKK : Hub créatif & fablab namurois**

### **LE TRAKK EST UN ESPACE DE CO-CRÉATION MULTIDISCIPLINAIRE.**

Son but est de favoriser l'émergence de projets innovants sur le territoire namurois. Le TRAKK provoque la rencontre et l'échange entre personnes et organisations issues des mondes de l'art, de l'entrepreneuriat, des sciences et nouvelles technologies.

---

le TRAKK propose toute l'année des workshops, conférences, stages, soirées et accompagnements, autour des technologies, du secteur des entreprises et du domaine des arts.

Le TRAKK, c'est aussi le fablab de Namur, laboratoire de fabrication qui met à disposition du public différentes machines de prototypage rapide (imprimantes 3D, découpeuse laser, matériel électronique, etc.), permettant de fabriquer soi-même, rapidement et à moindre coût, des objets de toutes sortes.

## King Kong : Magazine des Cultures Créatives

**KING KONG EST UN MAGAZINE PAPIER, SONORE, GRATUIT, BILINGUE (EN/FR), THÉMATIQUE ET SEMESTRIEL.**

Papier. Parce qu'on peut le froisser, le laisser traîner, le ranger et même s'en débarrasser (Quoique.) Objet physique en voie de disparition nous dit-on, King Kong est un véritable pari pour le digital native KIKK.

King Kong désormais se lit aussi avec les oreilles. Découvrez ses 3 premiers podcasts sur [kingkong-mag.be](http://kingkong-mag.be). Fiction, docu-fiction et récit de vie, au total : 76 minutes des échos du monde.

### **GRATUIT.**

L'objectif : toucher le plus grand nombre, en empruntant des chemins de traverse. Et cela ne signifie pas un entre-soi. Au contraire. King Kong est un lieu d'expérimentation dans toutes ses dimensions, la diffusion, sa cour de récréation.

### **BILINGUE.**

En anglais et en français pour que vous puissiez réviser vos gammes. Et surtout pour permettre de donner la double nationalité à des textes de contributeurs nationaux et internationaux.

### **THÉMATIQUE.**

A l'image des différentes activités du KIKK, le magazine cherche à décloisonner, faire coexister différentes visions, diverses réalités qui, ensemble, participent à densifier le tissu de la connaissance. Mais il faut pouvoir tirer un fil, faire exister le particulier dans l'ensemble, et l'ensemble dans le particulier.

C'est donc autour d'une thématique que nous souhaitons rassembler. Vous le trouverez en Wallonie et à Bruxelles, en Flandre, en France et en Allemagne au sein de centres et événements culturels, écoles, universités, bibliothèques, offices du tourisme, musées, salles de concerts, cafés, galeries, librairies, etc.

## Conférences + TECH

Organisées par le KIKK dans le TRAKK, les soirées + TECH sont l'occasion d'aborder la couche numérique qui s'est progressivement installée dans nos vies. À travers des applications concrètes et des projets inspirants, nous nous intéressons à une thématique spécifique par soirée.

Une poignée d'orateurs sont invités à s'exprimer sur leur travail et pratiques qui mêlent les technologies à leur domaine de prédilection. Les soirées se poursuivent ensuite par des démonstrations et un dj set, le moment idéal pour aborder les intervenants et poursuivre les discussions dans un cadre informel et convivial.

### **VÉRITABLE PROLONGATION DU KIKK FESTIVAL,**

chaque soirée + TECH se décline en une série de trois ou quatre conférences d'une vingtaine de minutes autour d'un sujet. Lors du Music + TECH par exemple, Herrmutt Lobby est venu parler de son application musicale Playground avant de la déposer dans les mains des plus curieux.

Invité au Light + TECH, Gilles Flouret, l'un des organisateurs de la Fête des Lumières de Lyon a quant à lui dévoilé quelques-unes des coulisses du festival. Nous avons également découvert des chaussures musicales lors de la Fashion + TECH.

---

## Walifornia Music Tech : Musique et technologie

### LA CONTRACTION DE WALLONIE ET CALIFORNIE DONNE NAISSANCE AU PETIT WALLIFORNIE.

Ajoutez-y une brise West Coast et vous obtenez Wallifornia. La suite ne vous surprendra guère. "Music Tech" fait référence, comme son nom l'indique, à la musique et aux technologies.

Il s'agit d'un programme de startups d'un genre nouveau qui s'appuie sur les nouvelles technologies pour repenser les produits et services de l'industrie musicale. Et c'est une première en Belgique.

### L'ÉVOLUTION DU NUMÉRIQUE A CONSIDÉRABLEMENT MODIFIÉ LES CODES LIÉS À LA MUSIQUE

Qu'on se place aux côtés du producteur, de l'artiste ou de l'auditeur, le rapport à la musique est transfiguré par le nombre de possibilités grandissantes en matière de création, diffusion, partage, etc.

Portée par quatre partenaires - le Festival Les Ardentes, Gotoro, le Théâtre de Liège (IMPACT) et le KIKK - sa triple ambition est d'identifier les problématiques du secteur musical, tenter d'y répondre en sollicitant les professionnels concernés et enfin, présenter au public les projets les plus prometteurs.

## Conférences + TECH

Le Smart Gastronomy Lab est un laboratoire de co-création, prototypage, développement et test des usages favorisant l'expérimentation gastronomique et technologique.

### NOUVELLES RECETTES, PRODUITS, OBJETS, USTENSILES, ÉQUIPEMENTS ET APPLICATIONS

Le laboratoire culinaire parie sur l'association de divers acteurs issus de la créativité, des sciences, de l'entrepreneuriat et des cuisines gastronomiques. Pour faire émerger l'innovation, il s'appuie sur l'usage et l'usager qu'il place invariablement au centre de la démarche.

Ainsi, les phases de tests menées par les experts et les utilisateurs donnent lieu à de nouvelles pratiques et projets innovants.

## Production et diffusion artistique

L'association KIKK a désormais lancé une plateforme de production et diffusion artistique. Nous produisons des œuvres d'art, installations et performances hybrides à la croisée des arts, des sciences et des nouvelles technologies. Pour le moment plus de 8 projets sont diffusés et soutenus par l'ASBL et nous lançons dorénavant deux appels par an pour en recruter de nouveaux.



---

# trak



Namur  
Capitale  
Digitale

**Présentation par Monsieur Renaud Degueudre  
Directeur général du BEP**

**Programme « numérique » du TRAKK en 2020 :**

**31 janvier 2020 : inauguration du TRAKK**

**Description :**

L'ouverture du nouveau TRAKK sera marqué par un événement festif, ludique et convivial le vendredi 31 janvier, à partir de 18h. Au programme : une séance académique (pas vraiment académique), des concerts live, un DJ, des jeux et de la bonne humeur.

**13 février 2020 : « La recherche de fonds pour ne pas le toucher »**

**Description :**

Conférence sur la recherche de financements pour une start-up / scale-up : comment procéder ? Vers qui se tourner ? Comment s'y préparer ? Quels écueils éviter ? Comment structurer sa demande, sa réflexion ?

avec WING et animée par Amid Faljaoui, Directeur du Cercle de Wallonie.

**Cible :** entreprises et porteurs de projets.

**17 mars au 23 juin : programme d'accélération le « REAKTOR » au TRAKK, conjointement avec Engine, durant 15 semaines**

**Description :**

Épaulé par des coaches-entrepreneurs et des experts nationaux et internationaux, Reaktor est un programme proposé par Creative Engine pour accélérer la croissance d'entreprise et la préparer à une levée de fonds de type série A. Ce programme est la manière la plus rapide de transformer une entreprise minimum viable en une compagnie à succès.

Pendant 15 semaines, le programme propose aux start-ups sélectionnées d'affûter la préparation à l'investissement aux côtés d'autres start-ups. Il s'agit d'un programme de 15 semaines, sur mesure, qui se concentre sur l'expertise dont les participants ont besoin pour avancer et lever des fonds à plus grande échelle. Le programme se clôture avec un roadshow, durant lequel les start-ups auront l'occasion de pitcher devant des investisseurs nationaux et internationaux (privés, publics, business angels).

**Cible :** start-ups.

---

trak

---

## 30 avril : conférence sur l'Intelligence Artificielle (avec le Cercle de Wallonie)

### **Description :**

Cette conférence est organisée par l'UNamur dans le cadre d'un cycle de 9 conférences autour de l'intelligence artificielle en province de Namur. Le thème de cette édition « Intelligence Artificielle : une stratégie pour l'Europe ? » par Nicole dewandre, Conseillère DG Connect – Commission Européenne.

Cible : tous publics.

## Septembre : Mind & Market

### **Description :**

Le forum Mind&Market vise à connecter l'innovation et le marché en mettant en contact des entrepreneurs et des projets innovants (conférences, pitch, market, concours).

Au programme, des sessions de pitch thématiques (5 minutes pour convaincre et 10 minutes d'échanges avec un parterre d'entrepreneurs et d'experts) ; des espaces de discussion individuels pour prendre connaissance des projets et des prix pour les meilleurs projets (prototypage, hébergement, accompagnement, formations, ...). La 3ème édition du Mind&Market se tiendra au TRAKK en septembre 2020.

**Cible :** entreprises et porteurs de projets.

## 2020 : Atelier sur les enjeux numériques du territoire namurois

### **Description :**

Un atelier « Les enjeux numériques du territoire namurois » est prévu courant 2020 pour présenter le diagnostic numérique territorial, les feuilles de routes communales et l'offre de Service du BEP.

**Cible :** L'ensemble des Communes du Territoire, personnel administratif et politique.

## 2ème trimestre - conférence sur la gamification

### **Description :**

Une conférence de sensibilisation aux enjeux de la gamification (utilisation des mécanismes du jeu) et de sa mise en pratique dans les projets entrepreneuriaux sera proposée au 2ème semestre 2020.

**Cible :** entreprises et porteurs de projets.

---

## Participations à 3 salons liés au numérique

### Description :

En 2020, le BEP participera au :

- Mobile World Congrès (Barcelone – 24 au 27 février 2020), salon de la téléphonie mobile et vitrine des dernières innovations dans le secteur;
- Vivatechnology (Paris – 11 au 13 juin 2020), l'événement de référence dédié au numérique en Europe;
- Smart city Expo World Congress (Barcelone - 17 au 19 novembre 2020), ce congrès mondial a pour but de sensibiliser les villes à l'innovation urbaine à travers le monde, en identifiant des opportunités d'affaires.

**Cible :** entreprises

## Le TRAKK en quelques mots...

**Le TRAKK est un lieu unique pour challenger, accélérer et rendre possible, autour de 4 axes :**

- **Travailler :** espaces de coworking, bureaux, salles de réunion... fais grandir ton projet dans un cadre stimulant.
- **Créer :** innover, créer, prototyper, tester, faire évoluer. Voilà, en bref, les différentes facettes du TRAKK.
- **S'inspirer :** des conférences, workshops, ateliers, rencontres, pour t'inspirer & développer ton projet.
- **Partager :** le TRAKK, c'est aussi des espaces de vie, une cafétaria, trois terrasses avec vue, des salles de réunion et bien d'autres choses encore.

## Ils ont choisi de rejoindre le TRAKK

- Kingsize – agence de communication digitale - <https://www.ksize.be/>
- Spade – agence web - <https://www.spade.be/>
- Level Studio – studio d'architecture - <http://www.levelstudio.eu>
- Skalup – logiciels d'aide à la décision (AI) - <https://www.skalup.com/>

Par ailleurs, nous accueillerons également Technobel, centre de compétences en TIC, qui y installera un espace de formation.

Des partenariats sont également établis avec Creatis, CRC, les hautes écoles de Namur (Hennalux , HEAJ, IMEP), Seeds Factory, le FIFF, Quai 22, Incub'hackers, le Cercle de Wallonie, le Delta, SDWorkx.

## TRAKK en quelques chiffres

- 16 bureaux pour start-ups;
- 2600 m<sup>2</sup> de surface totale;
- 315 m<sup>2</sup> de fablab;
- 80 postes de coworking;
- 6 salles de réunions;
- 1 arène;
- Une équipe de 14 personnes.

---

## Le programme d'actions

### Axe Créer :

- Conférences et workshops techniques au fablab;
- Atelier co-design : du prototypage à la naissance de l'objet.

### Axe s'inspirer :

- Conférences innov & vous : conférences inspirantes sur nouvelles pratiques liées à l'innovation (managériale, services, modes de travail, ...);
- KIKK market : présentation prototypes et startups au grand public et publics de pros;
- Soirées conférences + Tech : ou comment la technologie ajoute de la créativité à des secteurs + « traditionnels » (ex : média / architecture / food / ...);
- Vivre la ville : conférence et ateliers sur la smartcity, co-construite avec toutes les personnes du territoire (citoyens, politiques, collectivités, entreprises);
- Creative tools / semaine des 4 jeudis : introduire des méthodologies de créativité et innovation dans son entreprise;
- Webinars : mini conférences en ligne sur des thématiques liées à l'innovation.

### Axe Partager :

- Click & chips + TRAKK Talks by Creatis : conférences et discussions autour des ICC sous format journalistique décontracté;
- TRAKK mornings : petits déjeuners sur des thématiques liées à l'entrepreneuriat : tester des hypothèses / gérer une équipe / protéger son idée / connaître son client;
- Mind & Market : forum aux innovations : espaces de démo, séances de pitches, networking entre acteurs du territoire;
- TRAKK test : focus groups et recherches collectives pour explorer les besoins du client/marché autour d'une innovation pour affiner son offre;
- Teambuilding : animation de séances collectives au sein d'une entreprise en transférant les méthodologies créatives du TRAKK à l'entreprise.

### Axe Travailler :

- Mise à disposition d'espaces de travail pour développer ses idées;
- Programmes d'accompagnement collectif pour projets ICC (par des experts : Creatis).



## Présentation par Madame Annick Castiaux Vice-rectrice en charge de l'enseignement, de la qualité et de la communication de l'Université de Namur.

### Le numérique, partie intégrante de l'ADN de l'UNamur

Pour mener à bien ses trois missions (enseignement, recherche, service à la société, l'UNamur a identifié cinq clusters comme marqueurs de différenciation dans le paysage de l'enseignement supérieur en Belgique francophone. Parmi eux : « Société, transition numérique, digital ».

Les mots clés qui caractérisent le mieux ce cluster sont : **large interdisciplinarité, modélisation, souci de la société.**

Le numérique à l'UNamur, c'est d'abord une **forte composante interdisciplinaire** avec des disciplines variées en sciences, informatique et sciences humaines (sciences de gestion, sciences juridiques ...). L'étude du numérique s'y développe dans une **double vocation**, à la fois en tant qu'**outil et d'objet de recherche. L'approche est complète** intégrant modélisation, simulations numériques, applications, développement et sciences des données. Les problématiques de recherche sont liées aux **questions actuelles de la société** (vieillesse, climat, formation tout au long de la vie, énergie, mobilité ...) de manière globale dans les différents aspects technologiques, didactiques, juridiques, méthodologiques... et offrant l'atout d'un **guichet unique**. Enfin, les enseignements en numérique se caractérisent par une **approche individualisée** pour l'étudiant, dans laquelle l'étudiant n'est pas un "numéro".

### Le numérique à l'UNamur

#### 1 . La Faculté d'Informatique

Unique en Fédération Wallonie-Bruxelles, la Faculté d'informatique fête son cinquantième anniversaire en 2020. Elle fut une des toutes premières facultés d'informatique créées en Europe.

Aujourd'hui, le cadre de la faculté d'informatique compte 16 professeurs à temps plein, autant en temps partiel, et 16 assistants pour 450 étudiants environ. À cela s'ajoutent plus de 30 chercheurs. Ces différents effectifs sont actuellement sans équivalents dans aucun département d'enseignement et de recherche en informatique en Belgique. En septembre 2018, la Faculté d'informatique avait délivré un diplôme à plus de 2000 étudiants. En moyenne, chaque année, une bonne quarantaine d'étudiants y sont diplômés.

---

## 2. Nouveauté : option Droit et numérique

La nouvelle option "Droit et numérique", unique en Communauté Française proposée aux étudiants de bac droit afin de leur permettre de se frotter aux enjeux numériques.

## 3. Nouvelle offre de formation à Charleroi

Il s'agit d'un nouveau master en informatique organisé par l'UNamur, l'UMONS et l'ULB. Un secteur où les acteurs de la formation et du monde économique (FOREM, Agoria, Union Wallonne des entreprises, etc.) ne cessent de répéter que les besoins dans ce domaine sont importants et que les métiers du numérique sont en pénurie. Ce nouveau Master de 120 crédits s'organisera en cours de jour, et s'appuiera sur une habilitation dont dispose l'UNamur. Il sera accessible à des bacheliers universitaires ou provenant des hautes écoles et devrait être opérationnel pour la rentrée académique 2021.

## 4. Namur Digital Institute (NADI)

Créé en 2018, le Namur Digital Institute rassemble des chercheurs qui apportent des solutions innovantes aux nouveaux défis sociétaux posés par la révolution digitale (eGov, eHealth, eServices, Big data...). Issus de différentes disciplines, ils croisent leurs expertises en informatique, technologie, éthique, droit, économie ou sociologie. Ils abordent des thématiques telles que les softwares & les systèmes, l'innovation & les services, l'économie collaborative, l'intelligence artificielle, la sécurité & la vie privée ou encore la technologie & la société.

Un cycle de conférences va voir le jour en 2020.

## 5. Le Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS)

Le CRIDS mène des recherches interdisciplinaires en sciences humaines et société de l'information. Les technologies de l'information et de la communication ont des impacts importants sur notre « vivre ensemble » et « agir ensemble ». Dans ce contexte, le CRIDS explore ces changements et leurs régulations en agissant tant sur la technologie que sur le droit.

**En 2020 : 40 du CRID/10 ans du CRIDS.**

## 6. Un MOOC créé par le Département Etudes et Technologies

Un MOOC est un portail de cours en ligne ouvert et accessible à tous. Développé par le Département Education et technologies, un nouveau MOOC sera mis en ligne en février 2020 afin d'accompagner la transition entre le secondaire et l'université. Il proposera un cours personnalisé de méthode de travail et détaillera par exemple des techniques pour se mettre au travail, pour organiser son temps, pour mémoriser une matière, etc. C'est le premier MOOC à traiter cette thématique et il peut s'appuyer sur une expertise de 20 ans d'accompagnement méthodologique des étudiants par le DET (Département Education & Technologie).

---

## 7. TRAKK

L'UNamur s'implique dans le hub créatif du namurois, le TRAKK. Tout d'abord grâce à un certain nombre de recherches, dont le TRAKK est le terrain privilégié : gestion de la créativité, stimulation d'un management innovant prenant davantage en compte les enjeux du développement durable, et le rôle d'un hub dans la transition vers la société de demain. Autant de questions que l'équipe du CIRCé (Creativity and Innovation Research Center), un des centres du Namur Digital Institute, s'attache à étudier. Le TRAKK, c'est aussi un espace de choix pour le transfert de connaissances entre l'université et les entreprises, grâce, par exemple, aux ateliers qui y sont organisés par différents membres de l'université, notamment dans le cadre de la série Innov&Vous. C'est aussi l'opportunité pour les chercheurs de croiser des entrepreneurs, des artistes, des citoyens, etc. et de faire émerger de ces rencontres des projets créatifs, à l'intersection entre ces différents univers que le hub amène à se croiser.

## 8. Acteur de la smart city – « Vivre la ville »

Partenaire de la Ville de Namur et du Bureau Economique de la Province (BEP), l'Université est engagée dans la création du "Namur Innovative City Lab". Ce portefeuille de 11 projets vise à positionner la Capitale wallonne comme « ville intelligente » et s'inscrit dans le cadre de l'appel à projets FEDER 2014-2020. Plusieurs membres de l'université sont par ailleurs impliqués dans un autre projet FEDER dédié à la smart city, le projet Wal-ecities.

La problématique de la ville et du territoire de demain concernant l'ensemble des acteurs de ces territoires, l'UNamur organise depuis 2019 l'événement « Vivre la ville », destiné à ces acteurs. Après une première édition très réussie dédiée à la co-construction de la ville intelligente, l'édition 2020 sera consacrée au thème « (Re)Connectons la ville intelligente ». Cet événement aura lieu le 12 mars 2020.

## 9. Silverkit des seniors mieux connectés grâce à un outil informatique unique

Permettre aux applications numériques de s'adapter aux seniors et aux difficultés d'utilisation liées au vieillissement. Voilà l'objectif du projet Silverkit, une recherche menée par la Faculté d'informatique de l'UNamur. L'ambition est de développer un outil unique, novateur et prometteur pour permettre aux personnes âgées de rester connectées aux outils numériques devenus incontournables dans nos modes de vie. Il s'agira d'une plateforme qui permettrait aux applications numériques de s'adapter automatiquement à son utilisateur tout au long de sa vie.

Début 2020, un prototype de la plateforme va ainsi être testé auprès d'un panel d'une quinzaine de personnes âgées. « Silverkit » est le premier projet de recherche de l'UNamur entièrement financé grâce à la générosité du grand public.

## 10. 2ème édition du salon SETT

L'UNamur est une nouvelle fois le partenaire principal de la prochaine édition du salon SETT, School Education Transformation Technology. Plus de 100 conférences et ateliers à destination des enseignants du secondaire, sur le numérique dans l'enseignement. Rendez-vous les 6 et 7 février 2020 à Namur Expo.

---

## 11. Expertise en éducation au numérique

### **Des ateliers développés à l'UNamur disponibles en quelques clics.**

L'UNamur met à disposition des enseignants « School It », une « mallette numérique » originale à destination des enseignants souhaitant s'essayer à l'enseignement de l'informatique dans le premier degré du secondaire (élèves de 12 à 14 ans). Cette mallette s'organise autour d'activités « clé-sur-porte », de courte durée et pour la plupart indépendantes les unes des autres, que l'enseignant peut facilement mettre en place au sein de sa classe.

Pour en savoir plus : <https://school-it.info.unamur.be/>

Plusieurs projets pédagogiques d'éducation au numérique développés par l'UNamur sont également accessibles aux professeurs et enseignants de l'enseignement secondaire et primaire via la plate-forme e-classe développée par la Fédération Wallonie Bruxelles.

Pour en savoir plus : <https://www.e-classe.be/>

### **Un ouvrage pour les enseignants**

« Comment éduquer à l'informatique et au numérique à l'école » ? Dans un ouvrage publié par les Presses Universitaires de Namur (PUN) des pédagogues, informaticiens, sociologues, chercheurs ou encore didacticiens, proposent des expériences d'enseignement, des plaidoyers pour une éducation au numérique sous différentes formes ainsi que des mises en perspectives historiques de la réflexion sur le sujet.

« L'informatique et le numérique dans la classe ? Qui, quoi, comment ? », a pour ambition d'éclairer le lecteur sur la manière d'aborder le numérique à l'école. Les textes ont été réunis et commentés par Julie Henry (UNamur), Aude Nguyen (UNamur) et Etienne Vandeput (UNamur).

## 12. Chaire e-Gouvernement

Cette chaire, créée en 2010, met les expertises en informatique, droit et gestion de l'université au service de la transition de l'administration vers davantage de simplification administrative et de service au citoyen. Les membres de la Chaire ont créé avec les chercheurs impliqués dans la recherche « smart city » des midis « SmartNGov » qui visent notamment à faire le lien avec les acteurs politiques, économiques et sociaux du territoire.

## 13. Chaire éducation au numérique

Une autre chaire créée tout récemment met l'éducation au numérique au centre de ses préoccupations. Il s'agit tant d'accompagner les enseignants dans l'utilisation d'outils qui transforment leur pratique professionnelle que de préparer les générations futures à maîtriser la pensée informatique et les compétences numériques, indispensables à l'exercice de la citoyenneté de demain.

## 14. Spin-off

SkalUP, actif dans l'IA, permet aux entreprises de mieux gérer et détecter les stratégies de marketing électronique en construisant leurs propres applications ou sur mesure.

BStorm :Brainstorm Consulting, Expertise en analyse de données et en intelligence d'affaires.

BStorm développe également des applications à haute valeur ajoutée pour automatiser le comportement des experts.



---

**Grand Prix du Digital Awards Wallonia : projet des camions sentinelles (Professeurs Dumas et Schumacher) avec le Bureau Economique de la Province.**

**La Ville de Namur lauréate du prix Gouvernance data 2019, pour des projets dont l'UNamur est partenaire.**

## **UNamur en quelques chiffres :**

**6320 étudiants** de 66 nationalités différentes et **1330 membres du personnel.**

**6 facultés** : Droit, Informatique, Médecine, Philosophie & lettres, Sciences, Sciences économiques, sociales & de gestion.

**2 départements interfacultaires** : Département éducation & technologie, Ecole des langues vivantes

**11 instituts de recherche, 9 plateformes technologiques, 2 bibliothèques, un rayonnement international** (250 accords avec des universités et des facultés étrangères, 22% de chercheurs étrangers, 10% de professeurs étrangers), des collaborations de recherche sur tous les continents.

## Présentation par Madame Coumba Sylla Collaboratrice Patrimoine Culturel

### Musées provinciaux namurois centrés "DIGITAL" :

#### Musée ROPS

Le 7 novembre 2014, le musée Félicien Rops lançait le site [ropslettres.be](http://ropslettres.be). 500 lettres de l'artiste issues de la collection du musée ont été mises en ligne grâce au soutien de l'absl "Les Amis du musée Rops", projet majeur d'édition scientifique.

Au sein même du musée, l'équipe a mis en place une table numérique/bureau interactif qui permet aux visiteurs de consulter une soixantaine des lettres de l'écrivain. Présence d'une loupe qui transforme l'écriture de Rops en texte dactylographié.

Un fauteuil "magique" permet également au visiteur d'écouter certaines missives de l'artiste lues par un comédien. Des écrans où défile une sélection de lettres illustrées sont également présents à travers la scénographie. La visite guidée du musée se fait également assister d'une tablette utilisée par le guide afin d'enrichir la découverte d'extraits sonores et de citations.

En novembre 2018, le musée Félicien Rops inaugurait un dispositif inédit : une visite en réalité virtuelle de quatre dessins de l'artiste. En association avec Dogstudio et le KIKK Festival, "Les Dames au pantin" s'animent sous les yeux des visiteurs avec le pantin comme guide, une expérience ludique et attractive grâce aux nouvelles technologies. Le musée franchit un pas de plus dans la mise à disposition d'une technologie de pointe à tous les publics, même ceux qui en sont plus éloignés pour des motifs culturels ou financiers.



---

## MAAN

Grâce au financement de la Fondation Roi Baudouin – Fonds Pierre François Tilmon, les salles d'exposition du TreM.a – Musée des Arts anciens se sont effectivement dotées de nouveaux outils de médiation. Par l'installation de ces supports numériques, le musée souhaite s'inscrire dans l'environnement muséal du 21<sup>e</sup> siècle, mais aussi et surtout, rendre plus accessibles certaines de ses œuvres-clés, pour répondre à une demande de ses visiteurs, leur permettre de s'immerger pleinement dans celles-ci, de les contempler dans tous leurs détails et d'en comprendre les multiples significations.

Concrètement, des écrans installés dans la salle du trésor permettent d'aborder les œuvres qui composent le Trésor d'Oignies, l'une des sept Merveilles de Belgique, sous tous leurs angles. Le visiteur peut désormais contempler les pièces d'orfèvrerie en détail, en comprendre les techniques, le contexte de fabrication, l'usage, etc.

Dans cette salle encore, un outil met en lumière les analyses réalisées dans le cadre du projet scientifique Cromioss, lancé, en 2015, par la Société archéologique de Namur, avec le soutien de la Fondation Roi Baudouin. Il lève le voile sur les analyses des ossements attribués à l'évêque Jacques de Vitry et sur les mitres appartenant au Trésor d'Oignies.

L'exceptionnelle collection de vierges mosanes est également passée à la loupe : les visages, la chevelure, les vêtements, plus aucun détail n'échappe aux yeux du visiteur.

C'est dans un espace rafraîchi et réaménagé que sont exposées les œuvres du peintre paysagiste Henri Bles. Actif entre le début des années 1530 et la fin des années 1550, il est une figure majeure de son temps. Une borne spécifique met en lumière le peintre, le contexte anversois particulièrement foisonnant dans lequel il évolua, ainsi que son art. Plusieurs tableaux-phares sont passés au peigne fin pour en comprendre le sens et en connaître les modalités d'exécution, analyses scientifiques à l'appui. Quelques « secrets » propres à chaque œuvre complètent le tour d'horizon.

Les peintures de Bles sont l'un des « musts » du musée, qui expose la plus importante collection européenne de cet artiste. À ce titre, le musée ambitionne également de proposer dans un second temps une galerie des œuvres de Bles dispersées dans les musées et les collections privées, en Europe et dans le monde.

Jusqu'à présent, les retours des visiteurs quant à ces nouvelles installations digitales sont extrêmement positifs.



## Présentation par Madame Muriel Hunin Head of Easyfairs Wallonia

Les 6 et 7 février prochain, Namur Expo accueillera la 2ème édition de School Education Transformation & Technology (SETT), un événement entièrement dédié à l'apprentissage et à l'utilisation du numérique dans l'enseignement organisé par la société belge Easyfairs.

Sept questions-réponses pour découvrir cet événement unique en Belgique francophone et qui a tout naturellement trouvé sa place à « Namur, Capitale Digitale » !

### 1. Quel est le concept de School Education Transformation & Technology (SETT)?

Dans une société en pleine (r)évolution numérique et technologique, SETT a pour mission de rassembler les acteurs, les idées, les bonnes pratiques et les technologies afin que tous les membres de la communauté enseignante s'approprient les évolutions numériques, sociétales, pédagogiques et technologiques en lien avec le monde de l'éducation.

Inspiré de SETT Scandinavie, organisé par Easyfairs en Norvège, Suède, et Finlande, pays précurseurs en matière de numérique éducatif, SETT fut organisé pour la 1ère fois à Namur en avril 2019 et connut immédiatement un succès retentissant avec la participation de pas moins de 1.524 enseignants et futurs enseignants provenant des quatre coins de la Communauté française.

### 2. À qui s'adresse SETT ?

SETT est un évènement qui s'adresse exclusivement aux membres de la communauté enseignante, tous réseaux et niveaux confondus, du fondamental au supérieur universitaire en passant par l'enseignement qualifiant, de promotion sociale et à distance.

En effet, à l'heure où les nouvelles technologies et le numérique ont envahi tous les aspects de notre vie sociale et professionnelle, notre enseignement doit également pouvoir s'adapter à cette transition numérique.

Les TICE (Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement) ne remplaceront jamais l'enseignant mais elles peuvent considérablement l'aider dans l'accomplissement de sa mission.

Mais force est de constater tous les enseignants et tous les apprenants ne sont pas égaux face à cette (r)évolution numérique qui impacte pourtant le monde éducatif dans son ensemble.

---

### 3. Les objectifs de SETT ?

#### a. Répondre à une demande de la communauté enseignante

Comme le démontrent ces statistiques dévoilées par Digital Wallonia, SETT répond à une véritable demande du monde de l'enseignement :

- 57% des enseignants estiment urgent d'augmenter l'équipement informatique des écoles;
- 48% des enseignants souhaitent plus de formations aux outils et exploitations numériques;
- 65% des enseignants utilisent quotidiennement un ordinateur pour préparer leur leçon mais seulement 9% d'entre eux déclarent utiliser des logiciels spécifiques à l'enseignement.

#### b. S'inscrire dans un vaste processus de numérisation de l'enseignement

Tant le Gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles, qui a mis en place une « Stratégie numérique pour l'Éducation », que le Gouvernement wallon, qui poursuit l'équipement des écoles en matériel informatique (502 projets sélectionnés dans le cadre du « École Numérique 2019 ») SETT s'inscrit résolument dans cette dynamique prônant l'apprentissage du numérique et par le numérique dans les écoles.

### 4. Comment ?

#### a. SETT est un événement axé essentiellement sur des formations et des échanges de bonnes pratiques :

Durant ces deux jours, les enseignants, futurs enseignants et directeurs d'établissements peuvent participer gratuitement à plus de 100 conférences et ateliers thématiques animés par des experts belges et étrangers et des enseignants de terrain autour de trois grandes thématiques :

1. Le numérique au service des apprenants et des enseignants : ou comment utiliser les nouvelles technologies pour faciliter les apprentissages et leur transmission.
2. L'éducation aux médias numériques : ou comment aider les étudiants à décrypter le monde numérique qui les entoure
3. L'éveil à la pensée informatique : ou comment sensibiliser les élèves, dès le plus jeune âge, aux indispensables notions informatiques.

Toutes ces conférences et ateliers ont été sélectionnés par un Comité scientifique regroupant des représentants de la Direction générale de l'Enseignement, de l'UNamur et des universités et hautes écoles de la FWB, et bénéficient d'une reconnaissance de l'IFC comme « Journées de formations interréseaux ».

b. Parallèlement à ces formations, les membres de la communauté enseignante peuvent découvrir les dernières technologies et pédagogies créées spécialement pour l'enseignement grâce à la participation de 70 sociétés et maisons d'éditions présentes pour faire découvrir leurs dernières innovations. Une occasion unique offerte aux participants de SETT de toucher du doigt un futur pas si lointain.

c. Mais SETT, c'est aussi et avant tout une expérience unique en Fédération Wallonie-Bruxelles. A travers la « Classe du futur », une salle de cours équipée des dernières innovations technologies et utilisée en conditions réelles sur SETT, les enseignants sont plongés dans leur futur environnement de travail.

---

## 5. Et l'avenir ?

Avec 1.524 professionnels de l'enseignement en 2019 et plus de 2.000 participants attendus cette année, SETT est devenu en seulement deux éditions l'événement incontournable du numérique éducatif en Fédération Wallonie-Bruxelles. Un succès que l'on doit essentiellement à la qualité et à l'efficace collaboration de nos partenaires. Et en particulier l'UNamur, la Fédération Wallonie-Bruxelles, le BEP et la Ville de Namur qui ont encouragé et continuent à soutenir le projet. Une preuve supplémentaire que Namur mérite amplement son titre de Capitale digitale !

Fort du succès de SETT, qui se tiendra chaque année en février, Easyfairs envisage déjà de créer d'autres événements professionnels à Namur Expo autour du numérique et de ses multiples applications.

## 6. Pourquoi à Namur ?

D'une part, parce que Easyfairs est gestionnaire de Namur Expo pour le compte du BEP depuis 2003. Plus de quinze ans d'un partenariat extrêmement constructif durant lesquels nous avons pu développer le site namurois pour en faire le principal hall d'exposition de Wallonie avec 36 évènements qui accueillent annuellement près de 213.000 visiteurs.

Ensuite, parce que Namur est la Capitale administrative et politique de la Wallonie, idéalement située en son centre, à l'intersection de la E42 et de la E411.

Mais surtout parce que Namur est un véritable vivier numérique avec les projets innovants portés par le BEP, la très renommée Faculté d'Informatique de l'UNamur, le KIKK Festival, le TRAKK et bien évidemment les grands chantiers initiés par la Ville comme le « Pavillon numérique » et NID.

## 7. Qui sommes-nous ?

Créée en 1997, Easyfairs est une entreprise belge basée à Bruxelles et qui emploie aujourd'hui 750 collaborateurs à travers le monde. Avec pour slogan « Visit the future », Easyfairs se donne comme mission d'organiser des événements qui anticipent les besoins d'une communauté en proposant des manifestations dans le format le mieux adapté : salons, conférences, congrès, séminaires, ...

Le Groupe Easyfairs organise actuellement 218 événements par an dans 17 pays (Algérie, Allemagne, Belgique, Chine, Danemark, Emirats, Espagne, Etats-Unis, Finlande, France, Norvège, Pays-Bas, Portugal, Royaume-Uni, Singapour, Suède, et Suisse). Hormis SETT, Easyfairs organise également à Namur Expo les salons Bois & Habitat, Energie & Habitat, Batireno, Saveurs & Métiers, Soins & Santé, Autonomies, ... Autant d'évènements qui sont devenus des rendez-vous incontournables dans leur secteur.

Easyfairs gère également dix sites événementiels dans les régions du Benelux et des pays nordiques (Gand, Anvers, Namur, Malines-Bruxelles Nord, Hardenberg, Gorinchem, Venray, Stockholm, Malmö et Gothenburg).

Artexis Easyfairs s'efforce d'être l'acteur le mieux adapté, le plus flexible et le plus efficace de l'industrie événementielle en motivant des collaborateurs engagés et dynamiques, en déployant les meilleurs outils marketing et technologiques et en développant des marques fortes.

En un peu plus de vingt ans d'existence, cette société familiale désignée « Entreprise de l'Année 2018 », s'est hissée dans le Top 20 mondial des organisateurs d'événements.

---

## Contacts

### **Cabinet du Gouverneur:**

Madame Coline MEILLON  
Chargée de missions  
[coline.meillon@province.namur.be](mailto:coline.meillon@province.namur.be)

### **Cabinet du Bourgmestre :**

Madame Sabine VANDENBROUCKE  
Directrice de cabinet  
[sabine.vandenbroucke@ville.namur.be](mailto:sabine.vandenbroucke@ville.namur.be)

### **KIKK Festival :**

Monsieur Gilles BAZELAIRE  
Directeur et Fondateur du Festival  
[gilles@kikk.be](mailto:gilles@kikk.be)

### **BEP (TRAKK) :**

Madame Ingrid BERTRAND  
Responsable de la communication  
[IBE@bep.be](mailto:IBE@bep.be)

### **UNamur :**

Monsieur François NELIS  
Directeur de l'administration communication  
[IBE@bep.be](mailto:IBE@bep.be)

### **Province de Namur :**

(Cabinet du Député-Président Jean-Marc Van Espen)  
Madame Cécile CLEMENT  
Chef de cabinet  
[cecile.clement@province.namur.be](mailto:cecile.clement@province.namur.be)

### **Salon SETT :**

Madame Muriel HUNIN  
Head of Easyfairs Wallonia  
[muriel.hunin@easyfairs.com](mailto:muriel.hunin@easyfairs.com)



trak

