



Remise DES PRIX INNOVATION 2017



JEUNES PUBLICS &
ACCÈS AUX CONTENUS EN LIGNE

Dossier de presse

10 MAI 2017

La Fédération Française des Télécoms en partenariat avec l'AFNUM, Google, l'Étudiant et TECH IN France, ont lancé l'appel à projets :
« **Jeunes publics et accès aux contenus en ligne** ».

C'est autour de ce sujet, devenu un enjeu sociétal majeur, que l'ensemble des acteurs du numérique ont souhaité, cette année, mobiliser le plus grand nombre pour faire émerger de nouvelles solutions.

17 OCTOBRE 2017

Les six projets retenus dans le cadre de l'appel à projets sont présentés devant le jury de professionnels. Trois lauréats seront sélectionnés par le jury, après les présentations orales des candidats. Les lauréats recevront un trophée et une dotation d'une valeur de 10 000 euros chacun.

Les six projets retenus :

COOD - GÉNÉRATION NUMÉRIQUE - KIIBOX - OPEN - PICPURIFY - STOP L'INTOX

Le jury est composé de professionnels des télécoms, du numérique et de médias spécialisés.

Quels sont les dossiers attendus dans le cadre de cet appel à projets ?

- une solution innovante de gestion du contrôle d'accès ou de la consommation.
- une initiative, un projet d'accompagnement ou d'éducation des mineurs ou de leurs parents aux contenus en ligne.
- une action favorisant une consommation numérique responsable.

Quels sont les critères de sélection ?

L'adéquation aux objectifs, la pertinence technologique et industrielle, l'adéquation aux attentes, usages et goûts du public jeune, l'impact social et la pérennité du projet.

Les candidats - entreprises, associations, chercheurs ou laboratoires - devaient présenter un projet lié à l'usage responsable et raisonné des communications électroniques pour les publics jeunes (moins de 18 ans).

Que fait la Fédération Française des Télécoms sur cette thématique ?

La Fédération Française des Télécoms travaille sur la thématique des « jeunes et l'accès aux contenus sur internet » au sein de plusieurs groupes de travail.

Elle mène des actions de sensibilisation sur la thématique du cyberharcèlement et de la protection des jeunes publics sur le terrain, dans des collèges : à Evreux, avec le département des Alpes-Maritimes, dans l'Yonne...

En 2017, elle a publié un guide à destination des parents et du monde éducatif, associatif « Internet : comment protéger et accompagner votre enfant », disponible en ligne sur son site internet.

En 2016, la Fédération Française des Télécoms et ses partenaires avaient récompensé trois sociétés RogerVoice, Ivès et Sequeris sur le thème de l'accessibilité des communications électroniques pour les personnes sourdes et malentendantes.

• **RogerVoice**, application « speech-to-text », a conclu des partenariats de distribution et commerciaux avec plusieurs opérateurs, procédé à une levée de fonds et recruté des salariés.

• **Ivès**, fournisseur de solutions d'aide auditive basées sur la reconnaissance vocale, a ouvert un centre au Canada en septembre 2016.

• **Sequeris**, développeur de technologies de détection de mouvements 2D/3D pour la traduction de la langue des signes, a étendu son offre, avec notamment une solution de contrôle gestuel des box TV.



Gaëlle Madelin-Girardeau

LE PROJET :

Cood est une plateforme en ligne pour développer par le jeu l'intelligence numérique des enfants de 4 à 17 ans.

Cood apporte la solution tant attendue qui va bien au-delà du simple apprentissage du codage pour développer toutes les qualités, aptitudes et connaissances liées au numérique. Ainsi, Cood a pour objectif de faire découvrir aux enfants les bienfaits du numérique pour leur apprendre les nouvelles compétences nécessaires aux métiers de demain : le codage, la robotique, l'internet des objets...

Mais également les protéger contre le "pire" d'internet et réaliser des ateliers préventifs tout en restant ludique, en leur apprenant notamment à gérer leur IDENTITÉ NUMÉRIQUE (données personnelles), ou comment distinguer les *fakes news* des bonnes informations. Cood est basée sur une technologie d'« *Adaptive Learning* » qui permet de personnaliser totalement les expériences numériques pour chaque enfant.

Cood rend le numérique accessible à tous grâce à sa simplicité et son approche de pédagogie ACTIVE, LUDIQUE et COMPLÈTE.

La société :

La start-up des EdTech Cood est née en septembre 2016 (sous le nom de la SAS Les Petits Codeurs), de la rencontre des deux co-fondateurs : Gaëlle Madelin-Girardeau (36 ans), ex-Manager des Partenariats Stratégiques de Google France, et Arnaud de la Bedoyère (37 ans), entrepreneur et ingénieur R&D, spécialiste en intelligence artificielle. La société, installée au sein du « Founders Program » de Station F, qui est encore au stade de développement et en recherche de fonds, a pour ambition de pouvoir commercialiser le service courant du premier semestre 2018.



Cyril Di Palma

LE PROJET :

60% des 11-14 ans et 90% des 15-18 ans ont au moins un compte sur un réseau social. La recherche d'informations que ce soit sur le sport, leurs stars préférées, leurs hobbies ou l'actualité constitue une part majeure du temps que ces jeunes passent sur les réseaux sociaux.

Or, les contenus auxquels ils ont largement accès sur les réseaux sociaux sont parfois, voire souvent, non vérifiés et produits ou partagés par d'autres internautes qui n'ont pas eux-mêmes validé les infos publiées. Ainsi, ils sont confrontés, à leur corps défendant, à des sites ou pages qui peuvent promouvoir des jeux dangereux, des représentations erronées, des contenus radicaux ou des rumeurs complotistes.

L'objectif du projet présenté par Génération Numérique est de créer de nouveaux contenus et de nouveaux supports pédagogiques pour des jeunes de niveau collège afin de les accompagner dans leur consommation des contenus disponibles sur les réseaux sociaux. Ces contenus et supports seront ensuite utilisés par les intervenants de l'association Génération Numérique dans le cadre de leurs interventions d'information et de prévention menées dans les classes.

L'association :

Génération Numérique se veut apolitique et économiquement neutre. Le but est de créer une ressource complémentaire à l'Éducation Nationale et à l'éducation familiale en proposant des interventions de prévention, d'information et de vulgarisation aux Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), aux écrans et aux images. Génération Numérique promeut les usages des outils numériques sans les stigmatiser ni les diaboliser, met en garde contre les risques qui y sont liés et cherche à développer l'esprit critique des utilisateurs par des échanges. Génération Numérique assure cette promotion des bons usages du numérique à travers ses actions de formation et de prévention dans les établissements scolaires et au sein des groupes de travail et comités auxquels elle participe.



Hakim Latrache

LE PROJET :

La Kiibox c'est tout en un...

Une application Smartphone modulaire pour le contrôle parental des sites web (white list et black list) ainsi que le stockage de livres numérisés.

Une smart lampe programmable en intensité et en couleurs comme veilleuse, ou en alarme comme réveil. Deux boutons tactiles pour choisir les modes fonctionnement, un haut-parleur et un microphone pour la restitution des lectures de définitions et de livres.

Un ordinateur personnel 'linux' avec une interface graphique et une interface de lignes de commandes pour interagir avec toutes sortes de capteurs et d'actionneurs. Un terminal de communication VoIP permettant de transmettre des messages vocaux.

Et pour les écoles, collèges et lycées une valise créative permettant de soutenir les activités de découvertes et de servir de plateforme aux projets des trois baccalauréats numériques français (Sti2D-SIN, SI et Pro SN).

L'association :

KIIWAY se dit « Key Way », c'est une start-up Française dédiée aux objets connectés pour les enfants et les adolescents afin d'en faire des acteurs créateurs d'innovations dont l'Europe a tant besoin pour répondre aux défis numériques. Son fondateur est ingénieur en électronique et aussi enseignant. Il a travaillé pour un grand constructeur de smartphones, pour lequel il était en charge des questions de 'Child Internet Safety' auprès de Digital Europe et pour la CEO coalition 'Better Internet for Kids'.



Observatoire de la Parentalité & de l'Education Numérique



Thomas Rohmer

LE PROJET :

Application mobile destinée aux parents en questionnement face aux usages que leurs enfants et adolescents ont des univers numériques.

Cet outil informatif et facile d'utilisation a pour objectif d'apporter des réponses instantanées ou différées autour de l'usage du numérique et de l'accès aux contenus en ligne dans un contexte familial (écrans, téléphone mobile, jeux vidéo...).

Cette application mobile proposera un double niveau d'information qui tiendra compte du degré d'urgence des demandes. Un premier niveau sera assuré par un chatbot qui apportera des réponses et conseils relatifs à des questions générales.

Un second niveau plus personnalisé sera proposé grâce à un écoutant professionnel (psychologue, juriste...) par le biais d'un système de visioconférence gratuit. Cette double approche nous permettra d'apporter des réponses 24h/24 mélangeant pour la première fois IA et humain afin d'optimiser la prise en charge de cet enjeu d'éducation. www.open-asso.org

L'association :

L'OPEN, association loi 1901 a pour vocation d'accompagner et responsabiliser la communauté éducative (parents, grands-parents, éducateurs, assistants familiaux, professionnels de l'enfance et de la petite enfance ...) dans leur appréhension des outils numériques. L'OPEN a pour ambition de mobiliser les compétences et les ressources afin d'apporter à travers une approche online et offline l'information et les outils facilitant l'accomplissement du rôle éducatif des adultes.



Yann Mareschal

PICPURIFY

LE PROJET :

PicPurify est une solution permettant à un fournisseur de contenus en ligne (blog, forum, réseaux sociaux) de contrôler automatiquement, en temps réel et avant publication, les images et les vidéos proposées par les internautes.

Celles-ci sont analysées instantanément et filtrées lorsqu'elles mettent en scène des contenus inappropriés : pornographie, nudité, violence, drogue, armes, etc.

L'éditeur intégrant PicPurify à son processus de modération s'assure ainsi que son jeune public ne consulte que des contenus adaptés à son âge sur sa plateforme. Les enfants et les adolescents sont préservés des contenus choquants et peuvent consulter le site en toute sécurité.

Picpurify leur garantit donc une protection efficace, tout en offrant aux éditeurs une solution réactive et à moindre coût.

La société :

Ars Nova Systems est une start-up nantaise spécialisée dans l'analyse de contenus numériques.

Elle est à l'origine de parentsdanslesparages.com, une solution de contrôle parental qui protège les enfants des contenus choquants et de l'hyperconnexion, commercialisée aussi bien auprès des familles qu'en B2B. Ars Nova Systems compte parmi ses références des entreprises comme Bouygues Telecom, La Poste, Archos, Technicolor...



Deborah Elalouf

LE PROJET :

« Stop l'intox » est un programme soutenu par le ministère de l'Éducation Nationale pour permettre aux jeunes d'apprendre à faire le tri des infos parmi les *hoax*, *fake news* et théories complotistes dans le flot continu d'information induit par les usages numériques.

« Stop l'intox » propose de mener des ateliers d'éducation médias à l'aide de parcours à utiliser de façon collective pour décrypter un fait, une actualité à travers :

- un parcours type pour comprendre la logique du décryptage de l'information en partenariat avec Spicce,
- la création de parcours personnalisés par les enseignants en leur permettant d'appliquer la logique du décryptage à des médias choisis par eux,
- un outil de création pour construire avec ses élèves une grille d'analyse médias.

La société :

Tralalere, c'est un joyeux mélange d'agités du numérique et de fureteurs d'idées qui veulent changer le monde à leur façon en contribuant à faire évoluer les pratiques éducatives à l'aide du numérique ! C'est pourquoi, depuis 2000, Tralalere imagine de nouvelles façons de mettre le numérique au service de la transmission des savoirs auprès des enfants de 4 à 18 ans et de leurs médiateurs éducatifs.



Commission
européenne

Un environnement numérique sûr et stimulant pour les enfants est une responsabilité commune et nécessite de ce fait, une approche multipartite.

Dans le cadre de sa « **Stratégie européenne pour un meilleur Internet pour les enfants** », la Commission européenne définit une série d'actions prioritaires en matière de sécurité en ligne pour les mineurs, combinant soutien financier, législation et autorégulation et impliquant les États membres, l'industrie et la société civile.

La Commission cofinance les centres Safer Internet dans 27 États membres, en Islande et en Norvège pour mener des campagnes de sensibilisation des enfants, des parents, des éducateurs et des enseignants, des actions de soutien pédagogique, des conseils ainsi que des lignes d'assistance téléphonique. Ces centres, dont fait partie le centre «*Internet Sans Crainte*» en France, forment le réseau européen **INSAFE** qui, avec la Commission, organisent chaque année, la journée mondiale **Safer Internet Day**, touchant plus de 40 millions de personnes et avec la participation de plus de 130 pays.

Les centres Safer Internet participent à la lutte contre la diffusion

d'imagerie pédopornographique dans le cadre du réseau des «hotlines» coordonné par **INHOPE** dont fait partie la hotline française, *Point de contact*. En 2015, le réseau INHOPE a reçu près de 100 000 liens URL affichant du contenu pédopornographique. Une étroite coopération entre ces «hotlines», les autorités policières et les hébergeurs internet ont permis de retirer plus de 90 % du contenu signalé endéans les 72 heures après avoir été signalés.

La Commission facilite également l'**Alliance pour une meilleure protection des mineurs en ligne**, une plateforme multipartite rassemblant plus de 20 entreprises appartenant au monde des nouvelles technologies et du monde des médias ainsi que des organisations non-gouvernementales et UNICEF. L'objectif est d'améliorer, par le biais de l'autorégulation, l'environnement en ligne pour les enfants aussi bien au niveau du contenu que des comportements préjudiciables (comme par exemple le cyber-harcèlement).

Les partenaires

JEUNES PUBLICS ET ACCÈS



L'AFNUM (Alliance Française des industries du Numérique) est le syndicat professionnel qui regroupe, en France, les industriels des réseaux, du traitement de l'information, des terminaux, du traitement du document, de l'électronique grand public, de la photographie, des systèmes d'impression et des objets connectés.

Elle regroupe une soixantaine d'entreprises et représente un secteur d'activité employant 80 000 personnes et générant un chiffre d'affaires de 15 milliards d'euros dans notre pays. L'Alliance mène notamment des actions pour répondre aux enjeux sociétaux du numérique (protection des jeunes publics, accessibilité, confiance numérique, développement durable, etc.).



GOOGLE est une entreprise de technologies dont l'objectif est d'améliorer l'accès de chacun à l'information. YouTube est un service d'hébergement en ligne de vidéos.

La protection des utilisateurs, en particulier des jeunes publics, est une priorité absolue de Google et YouTube. Notre approche repose, d'une part, sur des solutions technologiques que l'on retrouve sur le centre d'aide en ligne destiné aux familles et, d'autre part, sur le soutien apporté à des associations et partenaires pour sensibiliser les jeunes à un usage sûr et responsable d'Internet et lutter contre les contenus haineux en ligne.

AUX CONTENUS EN LIGNE



l'Étudiant

Présent sur le marché des 15-25 ans depuis 45 ans, **L'ÉTUDIANT** est le leader de l'information sur l'orientation, la formation et les métiers à travers plusieurs médias : Internet, salons, presse, édition, opérations sur mesure, bases de données.

L'Étudiant en chiffres clés :

- **Internet** : 2 sites Internet (letudiant.fr et trendy.fr), 14 applis mobiles, 3 M de visiteurs uniques / mois (AT Internet - 03/17)
- **Salons** : 110 salons en France, 2 M de visiteurs, 740 conférences organisées par an.
- **Presse** : 40 magazines & hors-séries, 986 000 lecteurs pour le Mensuel l'Étudiant (Kantar Media – TGI, avril 2016)
- **Édition** : 180 titres référencés, 8 M de livres, 950 000 agendas l'Étudiant.
- **Marketing direct** : 21 plateformes régionales avec des équipes opérationnelles sur le terrain.
- **Bases de données** : 2,4 M d'adresses mail B to C, 100 000 adresses mail B to B.

Marque B to B de l'Étudiant, EducPros s'adresse aux professionnels de l'enseignement supérieur et de la recherche et à tous ceux qui s'intéressent aux problématiques et aux évolutions de ce secteur. EducPros, premier site gratuit d'actualité de l'enseignement supérieur, propose également des services sur mesure : conférences, voyages d'étude, colloques, annuaires, newsletters, etc.

Capitalisant sur la notoriété de sa marque et ses audiences, le groupe l'Étudiant a tissé un réseau de partenaires et a su développer des compétences pluridisciplinaires.



TECH'IN

FRANCE

Créée en 2005, **TECH IN FRANCE** est une association professionnelle de loi 1901 qui a pour but de rassembler et de représenter les éditeurs de logiciels et solutions internet en France.

Porte-parole de l'industrie numérique, TECH IN France compte 350 entreprises adhérentes : de la start-up à la multinationale en passant par la PME et les grands groupes français ; soit 8 milliards d'euros et 90 000 emplois.

TECH IN France s'est donnée pour mission de mener une réflexion permanente sur l'évolution de l'industrie numérique et de promouvoir l'attractivité du secteur.



La Fédération Française des Télécoms

réunit les principaux opérateurs de communications électroniques en France, dont Bouygues Telecom, Orange et SFR.

Elle a pour mission de promouvoir une industrie responsable et innovante au regard de la société, des personnes, des entreprises et de l'environnement.

Depuis 10 ans, elle assure le dialogue entre les opérateurs télécoms, la société civile, le grand public, les élus locaux, nationaux et les entreprises.

~~~~~  
+ d'infos sur [www.fftelecoms.org](http://www.fftelecoms.org)

contact : [com@fftelecoms.org](mailto:com@fftelecoms.org) - 01 47 27 72 78

~~~~~  
@FFTELECOMS

