



Rapport sur l'événement The Digital Citizen – Première édition Juillet 2024



Lieu : Campus de l'Université Inter-Etat Congo-Cameroun, Sangmélina

Date : 16 juillet au 16 Aout 2024

Introduction

L'événement "The Digital Citizen," organisé par le **groupe Yeti** (Youth Empowered by technologies and Innovations) club scientifique de l'ESIGN-UIECC en partenariat avec la **commission nation pour l'UNESCO et ICESCO, l'université Inter-état Congo Cameroun et le Fonds national d'emplois (FNE)** le 16 juillet 2024 à l'école supérieur international du génie numérique, a marqué un jalon essentiel dans la promotion de la culture numérique au sein de la région du sud Cameroun sous le thème « **les jeunes de Sangmélina se familiarisent avec l'outil numérique et en développent les compétences** ». Placé sous le haut patronage du Président de la Commission Nationale pour l'UNESCO et ICESCO, Ministre de l'éducation de base, **le Professeur Laurent Serge ETOUNDI NGOA** et avec la coordination du coordonnateur de l'université Inter-état Congo-Cameroun spécialisée en génie numérique, **le Professeur Marcel Fouda Ndjodo Laurent**, cet événement avait pour objectif de doter les participants des compétences technologiques essentielles, de nourrir leur créativité et leur esprit d'innovation pour une meilleure intégration dans le paysage numérique local, mettent l'accent sur l'apprentissage et la maîtrise des technologies modernes à travers des activités pratiques.

La mise en œuvre de cette initiative est également de révéler la volonté et la détermination de la jeunesse camerounaise à jouer sa partition dans la symphonie du développement de l'économie numérique que le Président de la République a appelé de tous ses vœux dans son discours à la nation le 31 décembre 2015. Je cite « **il nous faut rattraper au plus vite notre retard dans le développement de l'économie numérique. Celui-ci est un véritable accélérateur de croissance en plus d'être une véritable niche d'emplois pour notre jeunesse. Nous pouvons en tirer avantage pleinement** ». Fin de citation.

Avec une participation de plus de 35 jeunes âgés entre 7 et 30 ans, cet événement a non seulement permis de sensibiliser un large public aux enjeux de la

transformation numérique, mais également de présenter les dernières innovations créées par des jeunes start-uppeurs locaux dans ce domaine en pleine expansion. Les ateliers ont été structurés pour offrir un apprentissage intensif et pratique dans des domaines clés tels que **la robotique, la programmation, l'intelligence artificiel, et le développement personnel**. Chaque jour, les jeunes ont assisté à des sessions théoriques suivies de travaux pratiques durant toute la matinée. Leur enthousiasme et leur soif de connaissances n'a cessé de croître au fil des jours.

Déroulement de l'événement

La préparation de l'événement "The Digital Citizen" a commencé le mardi 17 juin 2024. Un comité d'organisation dynamique a été constitué au sein de l'équipe YETI pour élaborer un thème percutant, sélectionner des intervenants de qualité, concevoir un programme attrayant, et assurer une logistique. Un sondage préalable a été mené auprès de la communauté pour mieux cerner les attentes et ajuster la programmation en conséquence. De plus, un groupe WhatsApp regroupant **plus de 135 jeunes potentiels participants** de la localité a été créé, permettant de recueillir directement leurs besoins et d'affiner notre ciblage.

Communication de l'événement

Pour assurer une visibilité maximale à l'événement, une campagne de communication ambitieuse a été déployée sur plusieurs fronts :

- **Les réseaux sociaux** : Nous avons investi les principales plateformes sociales, notamment Facebook et WhatsApp, pour créer un véritable engouement autour de l'événement. Des petits sondages en ligne ont été créés, accompagnés de publications régulières et engageantes qui ont su capter l'intérêt de notre cible.
- **Les partenariats** : Nous avons établi des partenariats importants avec des médias locaux, tels que **Zen Radio et la mairie de Sangmélina**. Ces collaborations nous ont permis de toucher un public plus large et d'ancrer l'événement dans le tissu local.
- **Partage de trac** : Une équipe dédiée au sein du comité d'organisation a été déployée dans des zones à forte affluence pour une distribution ciblée de tracts. Cette initiative a renforcé notre présence sur le terrain et suscité davantage d'inscriptions.

Le jour J, tout s'est déroulé comme prévu. L'accueil des participants s'est fait dans la bonne humeur, et les différentes sessions ont été très appréciées. Les temps forts de l'événement ont été :

Cérémonie d'ouverture (Lundi 16 juillet 2024)

- **M. ELANGA Philippe Lauriane**, représentant du groupe YETI, élève ingénieur et entrepreneur à l'université inter-état Congo-Cameroun, a prononcé un discours d'allocution captivant qui a su retenir l'attention de l'auditoire dès les premières minutes. Son intervention a posé les bases d'une journée riche en échanges et en découvertes.
- **M. Jean Magloire BICKEK**, représentant de la Commission nationale pour l'UNESCO et ICESCO, a ensuite pris la parole pour réaffirmer les ambitions de la commission nationale dans la promotion de la culture numérique et de l'innovation parmi la jeunesse. Son discours inspirant a souligné l'importance du numérique pour le développement de notre pays et a encouragé les participants à s'investir pleinement dans les ateliers et les discussions. Il a également montré l'intérêt qu'à la commission **à continuer de soutenir le groupe YETI dans sa quête et démarche de révolutionner l'accès au numérique pour les jeunes**, en les équipant des compétences nécessaires pour naviguer dans le monde digital, et à faire en sorte que l'innovation technologique devienne un pilier central de l'avenir économique et social du Cameroun.
- **Madame MAHI Ingrid Marie Christine, épouse Essam**, représentante de l'Université Inter-État Congo-Cameroun, a pris la parole avec une énergie contagieuse, captivant immédiatement l'audience. Elle a félicité la start-up YETI pour l'organisation audacieuse de cet événement et a souligné l'importance cruciale de l'éducation numérique pour les jeunes. Mme MAHI a rappelé que l'Université Inter-État Congo-Cameroun s'est toujours positionnée à l'avant-garde de l'innovation académique et technologique dans le pays, et que soutenir un tel événement s'inscrivait parfaitement dans la mission de l'institution : **former des leaders capables de relever les défis du 21^e siècle**. Elle a encouragé les jeunes à profiter de cette opportunité pour acquérir des compétences numériques essentielles et à partager leurs idées pour construire une communauté forte et innovante. Son discours, salué par des applaudissements chaleureux, a renforcé l'engagement de l'Université à accompagner la jeunesse dans cette transformation numérique.

- L'événement a été marqué par une forte interaction entre les participants et les intervenants. Les nombreuses questions posées, notamment par les parents soucieux de l'avenir de leurs enfants et les professionnels désireux de se former aux nouvelles technologies, ont confirmé la pertinence de l'événement. Leurs interrogations ont porté sur des sujets variés certaines desquels :
 - ✚ Comment aider nos enfants à développer un esprit critique face à l'information en ligne ?
 - ✚ Comment encourager nos enfants à utiliser les outils numériques de manière créative ?
 - ✚ Comment se former aux nouvelles technologies en continu ?
 - ✚ J'ai un salon de coiffure mixte, comment faire usage du numérique pour attirer plus de prospect et me démarquer de la concurrence ?
 - ✚ Je suis secrétaire dans une institution administratif, comment pourrai-je me servir du digital pour accroître ma productivité au travail ?
 - ✚ Quelles sont vos ambitions future face a cette initiative, qu'avait vous projeter de faire après ses ateliers, arrêterez-vous là ou aura-t-il une suite, un suivie par exemple ?
 - ✚ Quels sont les métiers d'avenir dans le secteur numérique ? j'ai mon fils qui viens d'avoir son baccalauréat très brave et passionner par le monde de l'informatique comment l'orienter vers ce domaine futuriste ?
 - ✚ Je détiens une pharmacie dans la ville de Sangmélina non loin du centre mbolo, et j'aimerais booter sa visibilité comment pourrai-je m'y prendre ?
- Photo de famille et séparation pour démarrer les activités du Digital Citizen / Citoyen Numérique dès Mardi le 17 juillet 2024.

Atelier Numérique (Mardi, 17 juillet 2024)

Les ateliers numériques ont constitué le cœur de l'événement **"The Digital Citizen"**. Leur importance réside dans leur capacité à offrir un apprentissage pratique et immersif, permettant aux participants d'acquérir des compétences essentielles pour naviguer et réussir dans le monde numérique. Ces ateliers visaient à réduire la fracture numérique, à promouvoir l'inclusion technologique et à préparer les jeunes à relever les défis de l'avenir, que ce soit en matière d'emploi, d'entrepreneuriat ou d'innovation accueillant **au total près de 35 jeunes participant durant cette premier Edition.**

Les ateliers ont été organisés en présentiel, les participants ont été répartis en groupes en fonction de leur statut social (élèves ou travailleurs). Chaque groupe a été encadré par un ou plusieurs animateurs, ce qui a permis une approche pédagogique personnalisée.

La durée moyenne de chaque atelier a été de 2 heures 30 minutes. Chaque jour durant 3 semaines, les participants avaient accès à deux sessions d'ateliers, deux le matin pour les jeunes élèves et deux autres l'après-midi dédié aux travailleurs, avec des pauses 1 heure maximum dédiée pour les échanges informels.

Les ateliers numériques organisés lors de l'événement "The Digital Citizen | Le Citoyen Numérique" avait des objectifs spécifiques, afin de permettre aux participants d'acquérir une variété de compétences numériques notamment :

- **Initiation à la Programmation**

Les participants ont été introduits aux bases de la programmation avec un accent particulier sur la logique algorithmique simple. Les langages utilisés incluaient **Scratch** pour la réalisation d'un mini jeu interactif et **HTML/CSS/JAVASCRIPT** pour l'initiation aux pages web et site internet, idéal pour construire des bases solides.

Chaque participant a pu coder un petit programme fonctionnel, permettant de mettre en pratique les concepts théoriques abordés durant l'atelier.

- **L'Art du Design Numérique : Initiation à l'Outil Illustrator**

Cet atelier a été conçu pour initier les participants aux fondamentaux du design numérique, en utilisant **Adobe Illustrator**. Ils ont appris à manipuler les outils de base, à créer des formes vectorielles, et à jouer avec les couleurs et les textures.

Les participants ont travaillé sur une illustration aquatique, développant leur créativité tout en appliquant les techniques enseignées.

- **Les Bases de la Modélisation 3D**

Introduction aux concepts de base de la modélisation 3D, incluant la création de formes simples, la manipulation des objets dans un espace tridimensionnel, et l'application de textures.

Chaque participant a modélisé une table en 3D, un exercice permettant de comprendre les étapes essentielles de la modélisation d'objets en utilisant le logiciel **Blender**.

- Introduction à la Bureautique Informatique

Dans cet atelier, les participants ont été initiés à l'un des outils de bureautiques essentiels, **Microsoft Word**. L'accent a été mis sur la création de documents professionnels et la mise en forme avancée.

En plus de la réalisation d'un document professionnel, les participants ont conçu une couverture de livre, intégrant des éléments graphiques et textuels.

- Initiation à la Programmation Arduino

Cet atelier a permis aux participants de découvrir l'univers des microcontrôleurs avec **Arduino**. Ils ont appris à écrire des programmes simples pour contrôler des composants électroniques de base.

Les participants ont créé un circuit où une LED s'allumait grâce à une cellule photoélectrique, un projet simple mais efficace pour comprendre les interactions entre le code et le matériel.

- Développement Personnel et Initiation au Monde Numérique

Enfin, cet atelier avait une dimension plus théorique, couvrant plusieurs aspects du monde numérique. Les participants ont appris l'histoire de l'ordinateur, les bases de la cybersécurité, et l'utilisation responsable des réseaux sociaux. L'atelier s'est également penché sur les nouvelles technologies du 21ème siècle.

Cet atelier visait à sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique tout en leur donnant les clés pour naviguer de manière sécurisée et responsable dans ce monde digital.

Conclusion

Ces ateliers ont été très bien reçus par les participants, qui ont manifesté un grand intérêt pour les sujets abordés et ont exprimé leur satisfaction quant à la qualité des contenus et des formateurs. Ces sessions ont non seulement permis aux jeunes d'acquérir de nouvelles compétences, mais aussi de développer une conscience accrue des opportunités et des défis du monde numérique moderne augmentant ainsi l'inclusion de la culture numérique dans la localité.

Cérémonie de Clôture des ateliers

Exposition Numérique (Du 7 au 9 Aout 2024)

Les expositions numériques occuperont toujours une place centrale au "Digital Citizen | Citoyen Numérique". Elles constituent un point de rencontre où technologie et culture numérique se croisent, offrant aux participants une opportunité unique de découvrir les dernières innovations dans le domaine du numérique. Ces expositions visent à :

- Permettant au grand public de découvrir et d'interagir avec des outils numériques qu'ils n'auraient peut-être jamais l'occasion de manipuler autrement.
- Sensibiliser les visiteurs aux changements technologiques rapides et à leurs implications sur la société, l'économie et la culture.
- En présentant des gadgets technologiques, les expositions encouragent les participants à explorer de nouvelles idées et à penser de manière créative.

Déroulement

L'édition 2024 au "Digital Citizen | Citoyen Numérique" a placé le gaming au cœur de ses thématiques. Ce choix stratégique s'est révélé pertinent, tant en termes de fréquentation que d'engagement du public. En effet, le gaming est devenu un phénomène culturel majeur, impactant de nombreux secteurs de la société. Le choix de ce thème a permis d'explorer les multiples facettes des jeux vidéo, tant en tant que forme de divertissement qu'en tant que vecteur d'innovation technologique.

L'exposition sur le Gaming s'est articulée autour de plusieurs axes principaux, chacun mettant en lumière un aspect clé de cette industrie en pleine expansion :

- **Réel vs Virtuel** : Une section dédiée à la réalité virtuelle (VR) a permis aux participants de s'immerger dans des mondes numériques où ils pouvaient interagir de manière réaliste avec leur environnement. Les visiteurs ont pu expérimenter des casques de réalité virtuelle, leur offrant une immersion totale dans des jeux conçus spécifiquement pour cette technologie.
- **Gaming immersif** : Les démonstrations incluaient des jeux où les actions physiques des participants étaient directement liées aux actions dans le jeu, utilisant des capteurs de mouvement pour une expérience interactive.
- **L'e-sport** (Une nouvelle ère de la compétition) : L'e-sport, contraction de « **électronique** » et « **sport** », désigne la pratique compétitive de jeux vidéo. Contrairement à une simple partie de jeu vidéo entre amis, l'e-sport se caractérise par des compétitions organisées, des équipes professionnelles, des ligues et des tournois à enjeux financiers importants. Les joueurs, appelés « **e-athlètes** », s'entraînent intensivement pour atteindre l'excellence dans leur

jeu préféré. Un stand d'information a été mis en place pour expliquer les opportunités de carrière dans l'e-sport, illustrant comment la passion pour le gaming peut se transformer en profession.

Les participants ont eu l'opportunité de tester des gadgets de dernière génération, notamment des manettes et des consoles de jeux. **Un des points forts était la démonstration de la Wii et de ses jeux de mouvement, permettant aux participants de réaliser des actions physiques dans le monde réel qui se répercutaient directement dans le jeu.**

Une discussion autour de l'impact des jeux vidéo sur la santé mentale a été organisée, abordant les effets potentiels du gaming intensif ainsi que les aspects positifs, **tels que le développement de compétences cognitives et sociales.** Un espace a été dédié à la présentation des jeux éducatifs, montrant comment les jeux vidéo peuvent être utilisés comme outils pédagogiques efficaces.

Résultats et Impact de l'Exposition sur le Gaming

L'exposition sur le Gaming a eu un impact significatif sur les participants et a rempli plusieurs objectifs clés :

- **Éveil de l'intérêt pour les technologies immersives** : Les démonstrations de réalité virtuelle ont été particulièrement populaires, suscitant un grand intérêt pour les applications futures de cette technologie, tant dans le domaine du divertissement que dans l'éducation et la formation.
- **Encouragement à poursuivre des carrières dans le gaming et l'e-sport** : Les stands dédiés aux carrières ont vu une forte affluence, avec de nombreux jeunes exprimant un intérêt pour les possibilités offertes par cette industrie.
- **Renforcement des connaissances sur l'impact social du gaming** : Les discussions et ateliers ont permis d'approfondir la réflexion sur le rôle du gaming dans la société moderne, offrant des perspectives variées sur ses avantages et ses défis.

Conclusion

L'édition 2024 de "The Digital Citizen" a brillamment mis en avant l'univers du Gaming, en démontrant son importance croissante dans le monde numérique. Les expositions numériques, et plus particulièrement celles dédiées au gaming, ont permis aux participants de se plonger dans cet univers fascinant, tout en explorant les nombreuses opportunités qu'il offre. Cet événement a non seulement sensibilisé le public aux évolutions technologiques, mais il a aussi encouragé les jeunes à s'investir dans cette industrie en plein essor. Fort de ce succès, le groupe YETI

envisage déjà de nouvelles éditions encore plus ambitieuses pour continuer à inspirer et à former les citoyens numériques de demain.