



MINISTÈRE
DE LA TRANSFORMATION
ET DE LA FONCTION
PUBLIQUES

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Cartographie des défis Entrepreneurs d'Intérêt Général

13.12. 2021



Entrepreneurs d'Intérêt Général

Réunir les talents du numérique et les agents publics au service de l'intérêt général



Depuis la création du programme...

- **172** talents EIG recrutés dont **8 coachs/EIG Links**
- **87** projets numériques dont **4 défis coachs/EIG Links**
- **6** promotions
- **63%** des livrables en open source sur le web*

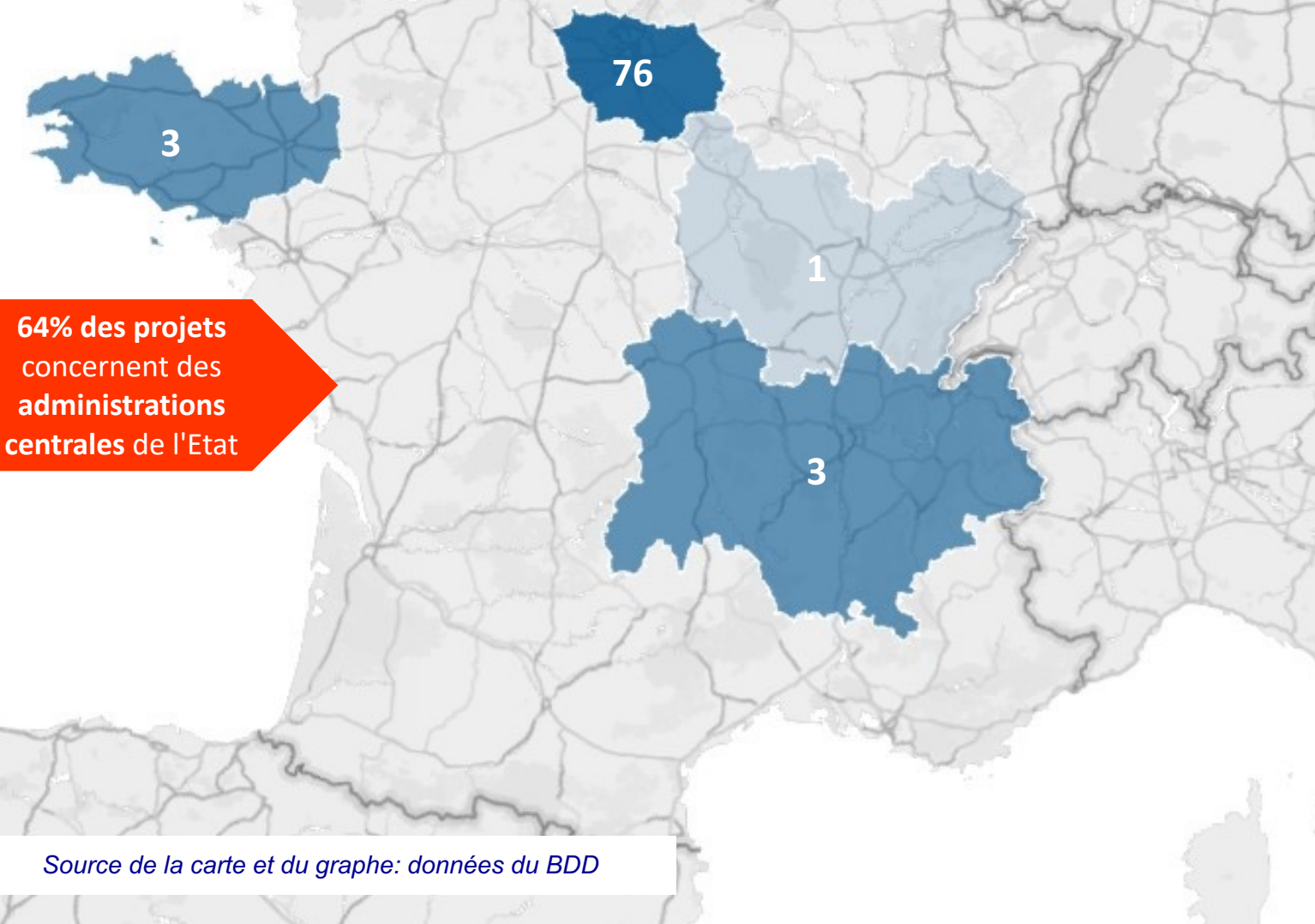
(Source: BDD. Les analyses ci-après n'incluent pas les 4 projets EIG Link. Elles concerneront donc les 83 projets portés par des administrations autres que la DINUM et leurs 164 talents EIG.)

**Sur les promotions 1, 2, 3 et 4*



Partie 1

Les chiffres clés

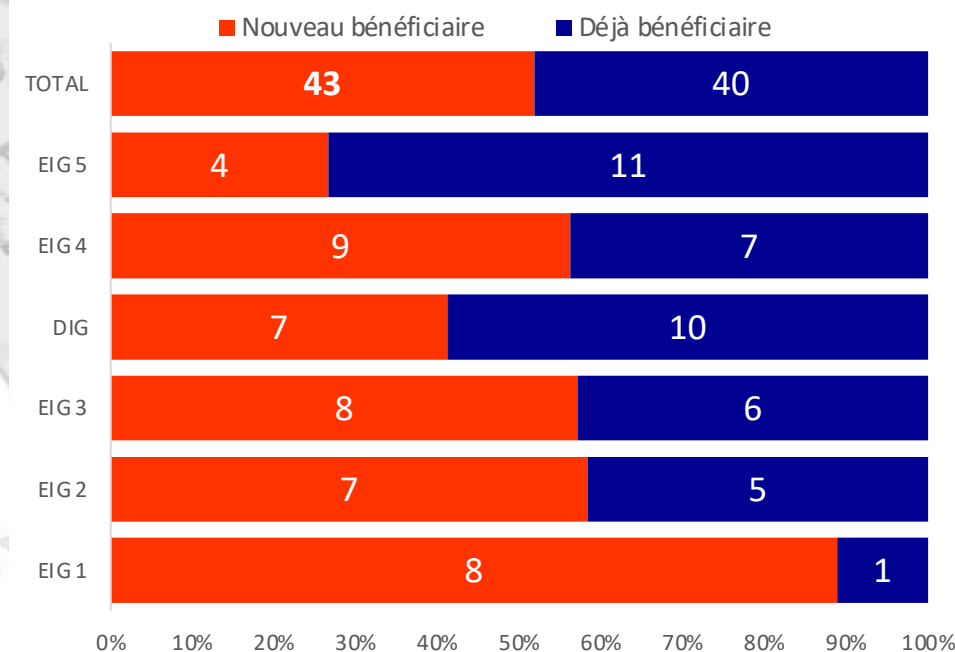


64% des projets concernent des administrations centrales de l'Etat

Source de la carte et du graphe: données du BDD

Le programme a bénéficié pour moitié à **des administrations déjà soutenues, majoritairement centrales et franciliennes**

Origine des porteurs de projets

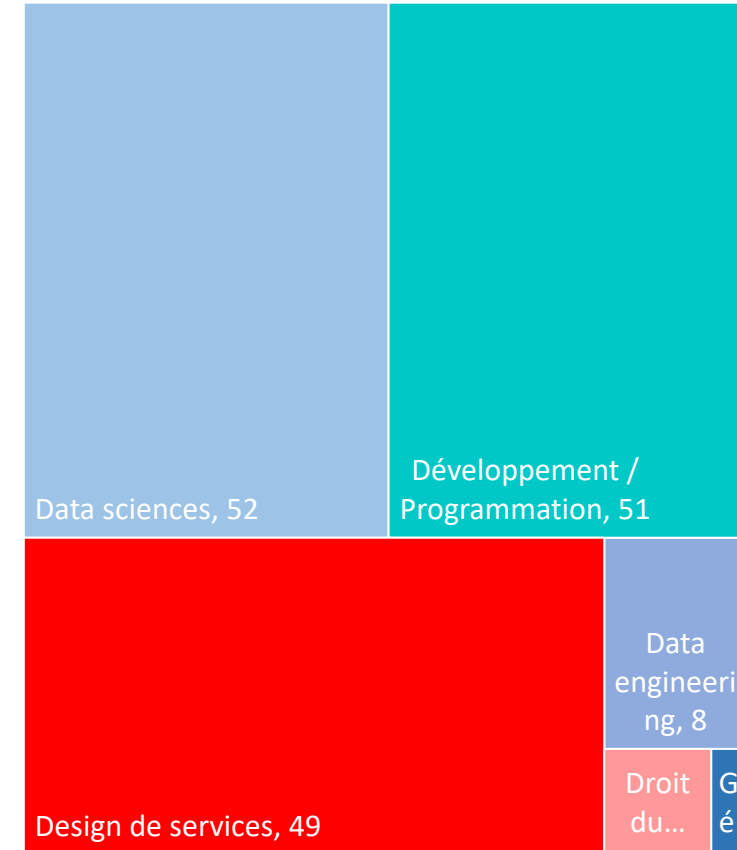
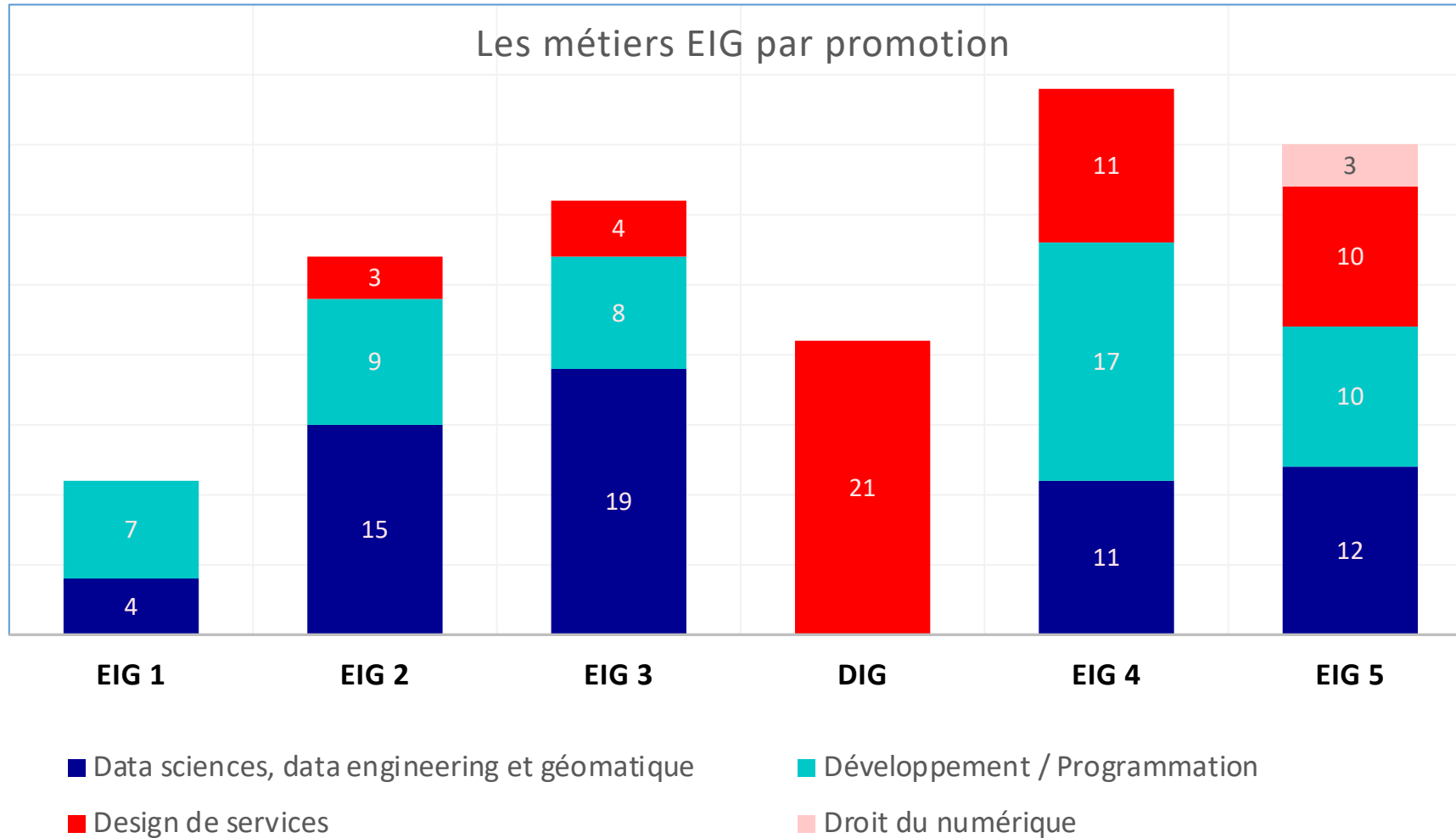




Partie 1

Les chiffres clés

Depuis la promotion DIG, la **composition par métier** des équipes est **plus équilibrée**



Les métiers EIG - Toutes promotions confondues



Partie 1

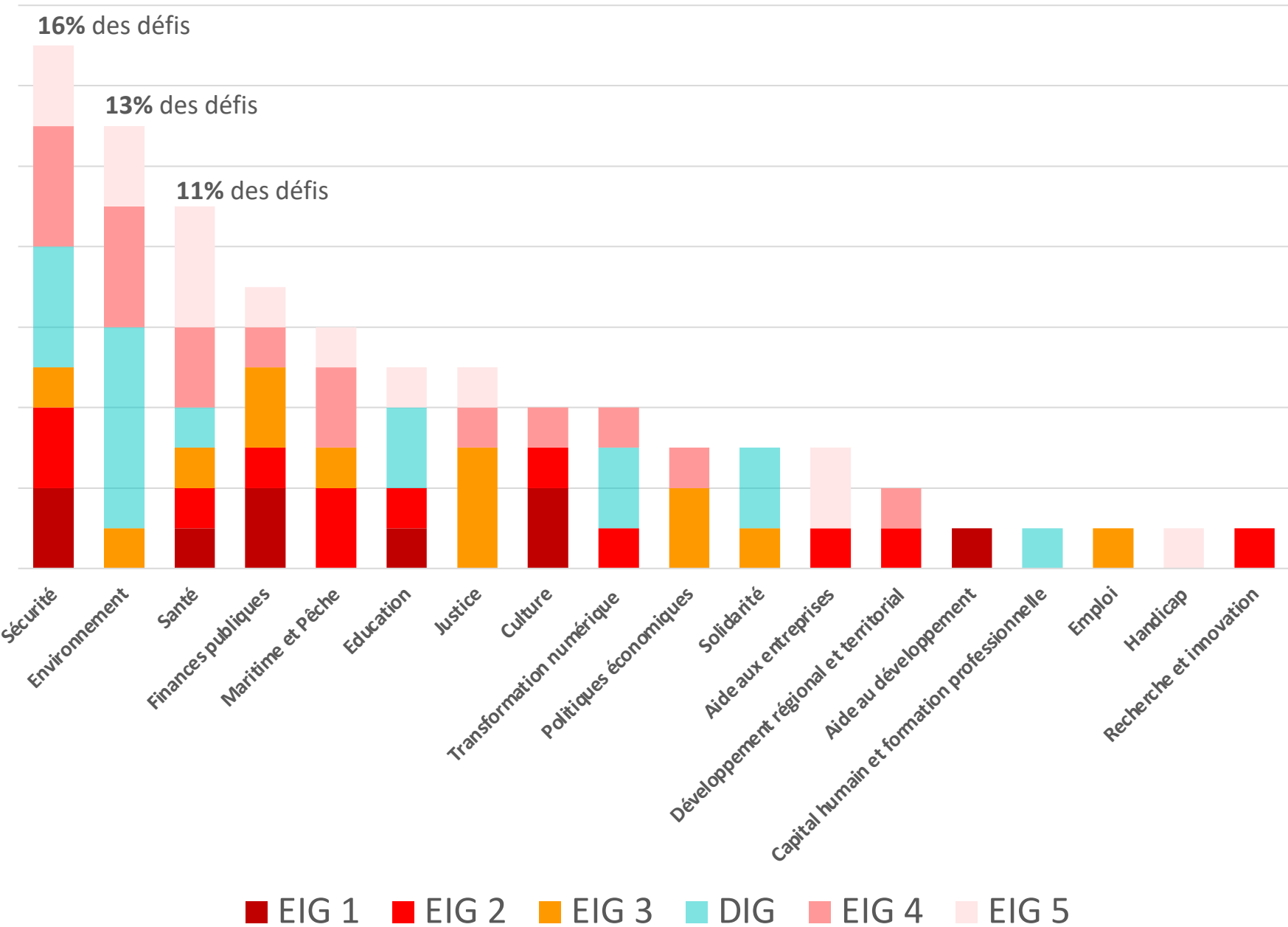
Les chiffres clés

Les défis EIG concernent majoritairement les thèmes suivants:

- 1. La sécurité (13 défis)
- 2. L'environnement (11 défis)
- 3. La santé (9 défis)
- 4. Les finances publiques (7 défis)
- 5. Maritime et Pêche (6 défis)

Source : données du BDD

Les thématiques des défis EIG





Partie 1

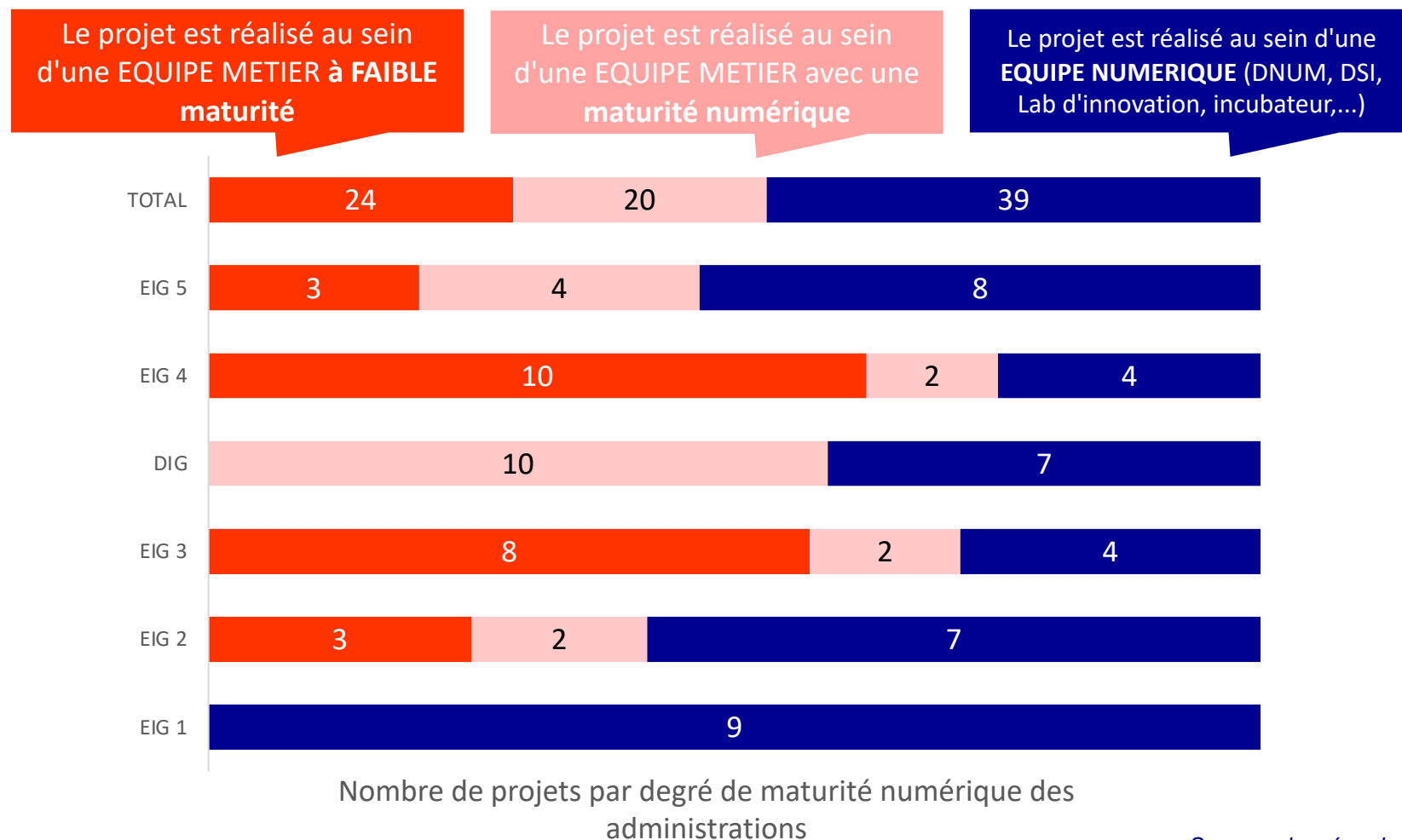
Les chiffres clés

47% des projets ont été réalisés dans **des équipes numériques**

24% des projets ont été réalisés dans des équipes **déjà matures sur les sujets numériques**

29% des projets ont été réalisés dans **des équipes faiblement matures**

Le programme EIG a bénéficié à une majorité d'équipes déjà **matures sur le plan numérique**





Partie 1

Les chiffres clés

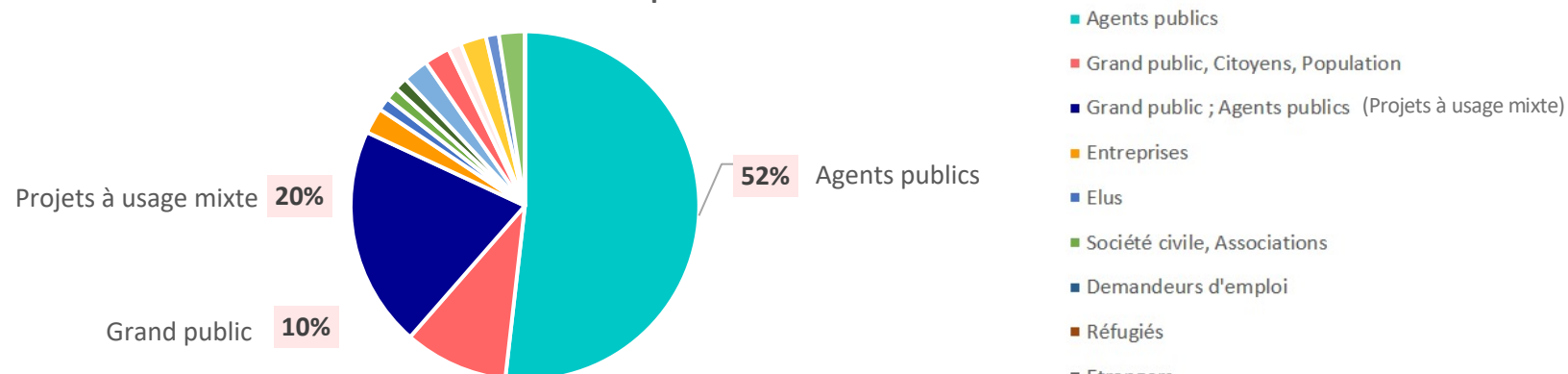
24,3% des utilisateurs et bénéficiaires des livrables du programme sont **exclusivement** des **agents publics**

8,4% des utilisateurs et bénéficiaires des livrables du programme sont **exclusivement** le **grand public**

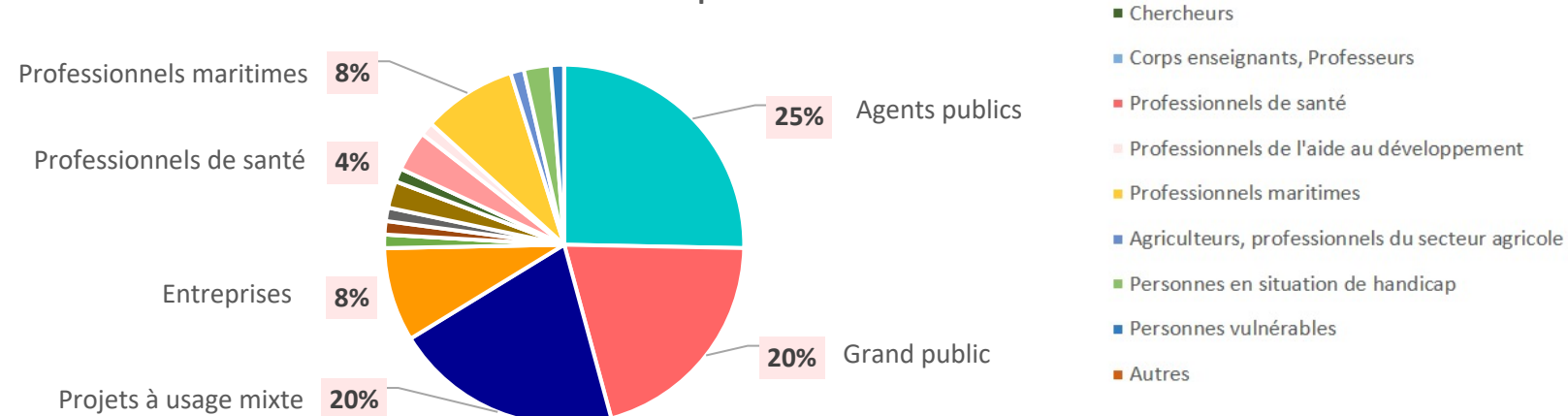
Source : données du BDD

Les livrables du programme sont en grande majorité utilisés par des **agents publics**, pour des **bénéficiaires variés**

Les utilisateurs des livrables EIG – toutes promotions confondues



Les bénéficiaires des livrables EIG – toutes promotions confondues





Partie 1

Les chiffres clés

23% des projets visent à **optimiser** un service ou des tâches existants

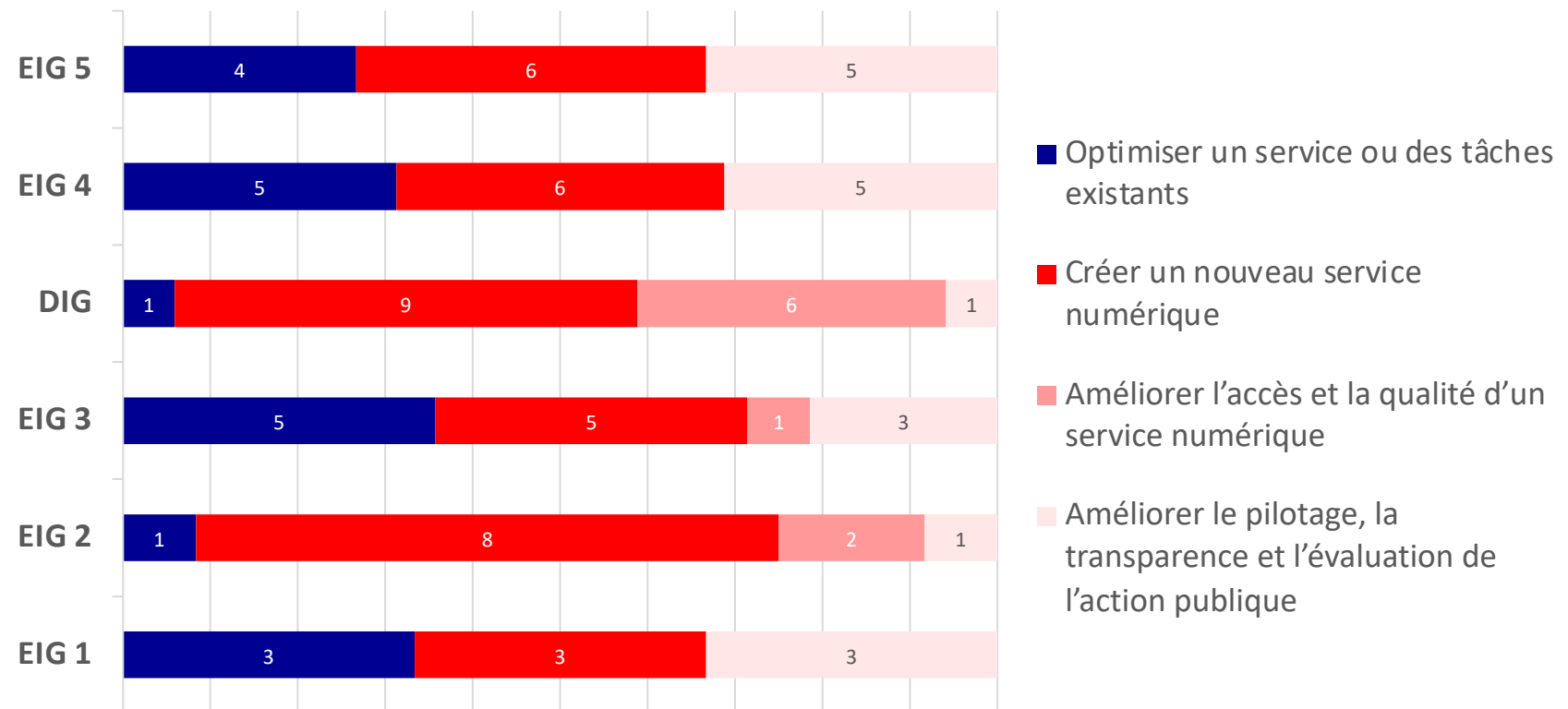
45% des projets visent à **créer** un nouveau service numérique

11% des projets visent à **améliorer l'accès et la qualité** d'un service numérique

22% des projets visent à Améliorer le **pilotage**, la **transparence** et l'**évaluation** de l'action publique

Les défis du programme ELG aspirent majoritairement à la **création de nouveaux services numériques**

Nombre de projets selon la nature des impacts attendus





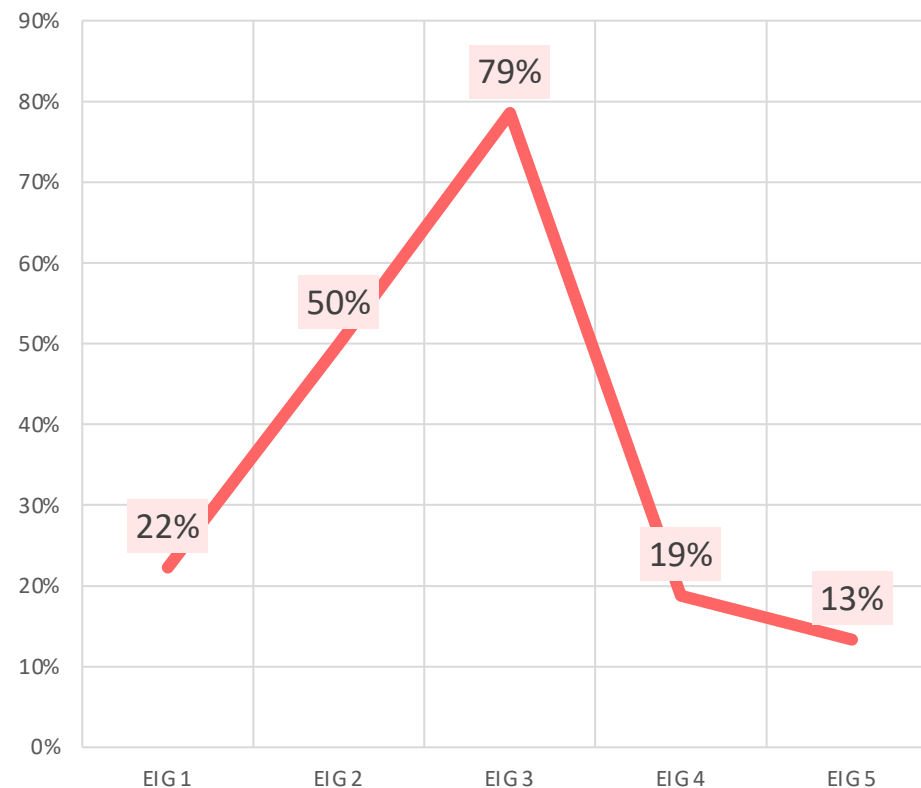
Partie 1

Les chiffres clés

29% des défis du programme EIG explorent des technologies dites « innovantes »

Les défis des promotions 4 et 5 semblent explorer moins de technologies dites « innovantes » ou « nouvelles »

Pourcentage des défis de la promotion ayant recours à des technologies innovantes



Technologies innovantes privilégiées, toutes promotions confondues

Reconnaissance d'objets	4%
IA	13%
Machine Learning	21%
Deep learning	8%
Big data	42%
Traitement du langage naturel	13%



Partie 2

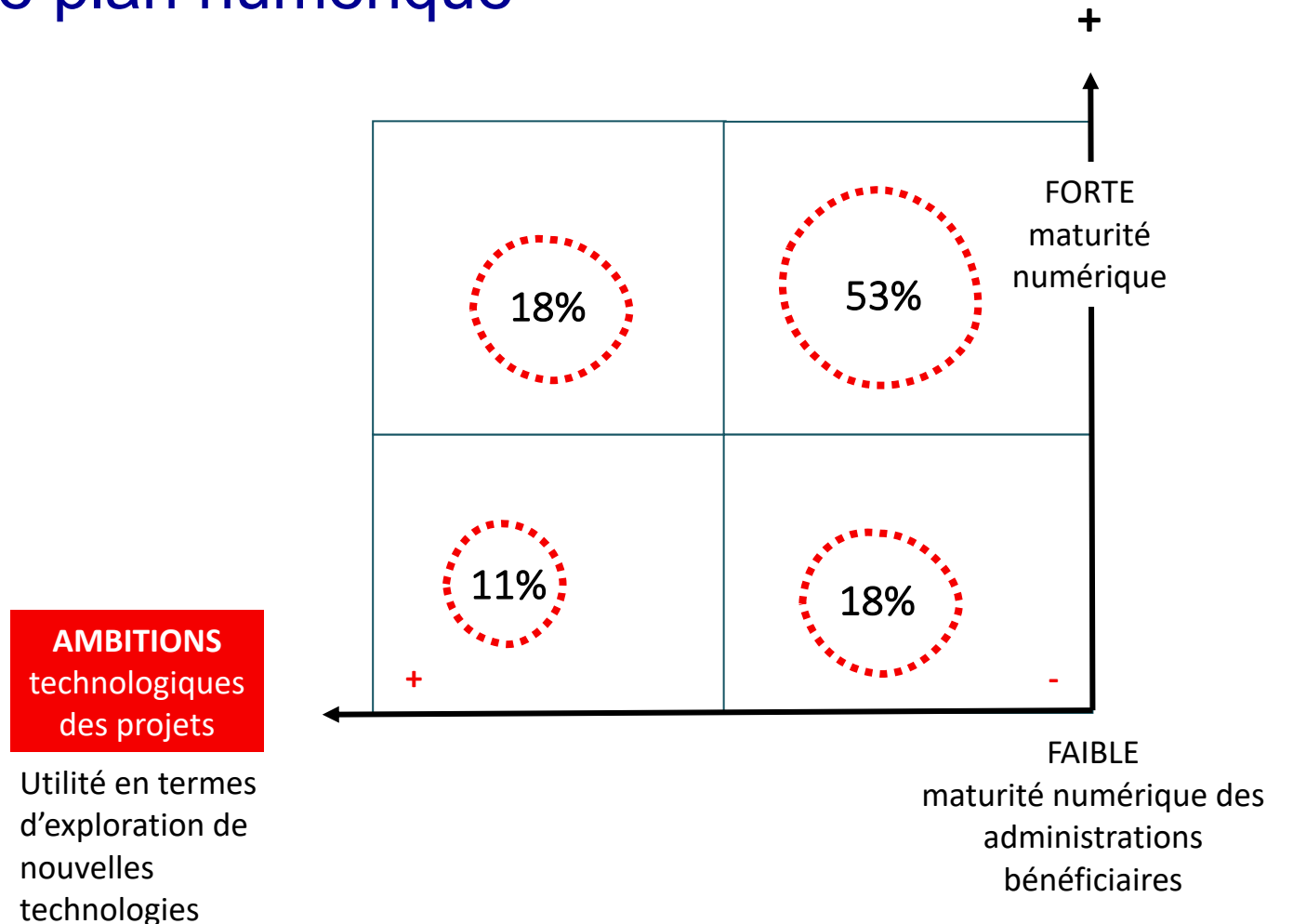
Analyse

18% des défis concernent des nouveaux bénéficiaires à faible maturité numérique

7% des défis concernent des nouveaux bénéficiaires à faible maturité numérique ET explorent des technologies innovantes

Source : données du BDD

La majorité des défis sont des projets **n'utilisant pas de technologies « innovantes »** qui prennent place au sein **d'équipe déjà matures** sur le plan numérique





Partie 2

Analyse

Vers **trois typologies** de défis EIG ?

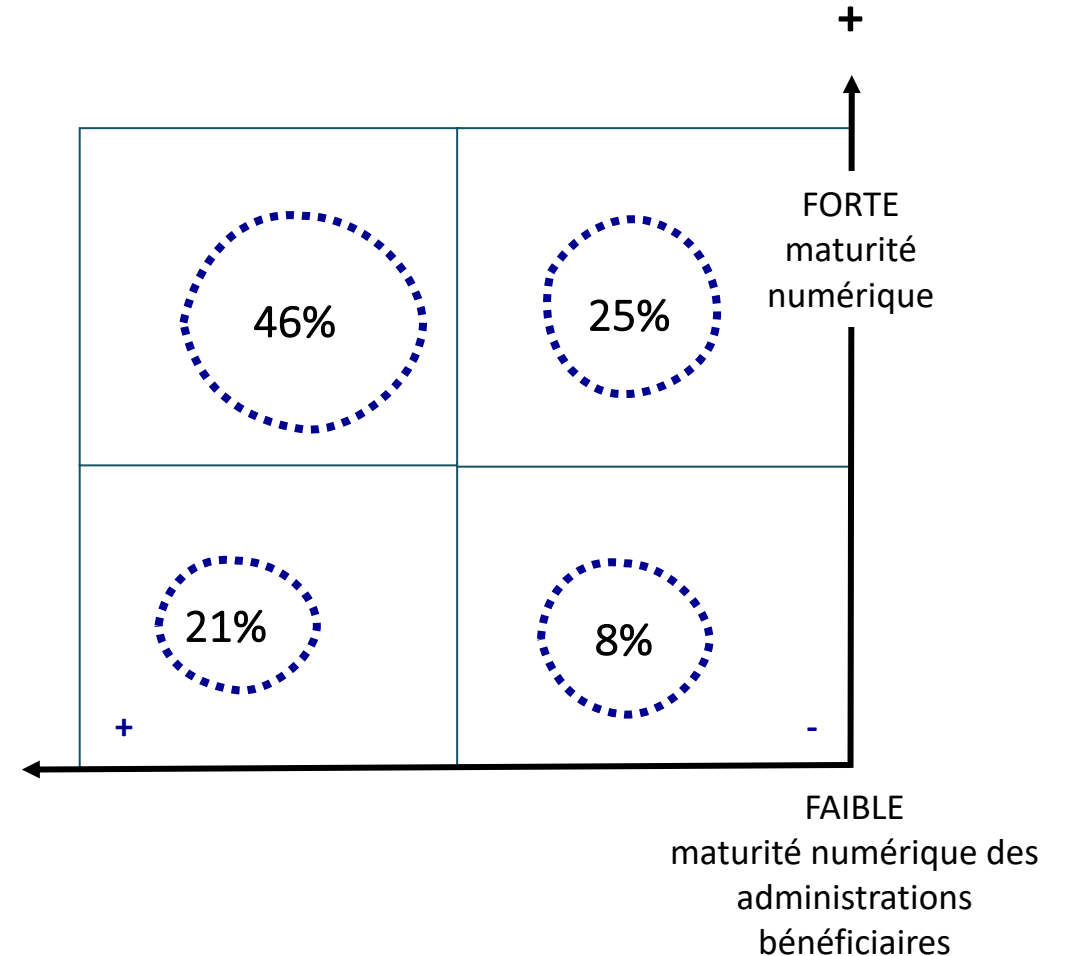
- ✓ Les projets qui explorent de nouvelles technologies, à **fort impact** et dans des administrations **peu matures** sur le plan numérique
- ✓ Les projets qui explorent de nouvelles technologies, à **fort impact**, menés par des administrations **déjà matures** sur le plan numérique
- ✓ Les projets qui utilisent des technologies **plus traditionnelles**, à impact ou pas. Ils permettent à des administrations peu matures d'enclencher une **dynamique de montée en maturité**

« **Fort impact** » désigne ici la création de nouveaux services publics numériques.
« **Faible impact** » se résume à l'amélioration de services existants.

La majorité des défis prévoient un **fort impact** utilisateurs et prennent place au sein d'**équipe déjà matures** sur le plan numérique

IMPACTS
attendus des
projets

Utilité en termes
d'impact attendus





CONCLUSION

- La majorité des défis du programme EIG soutiennent des administrations **matures** sur le plan numérique, très **parisiennes** et **multi-bénéficiaires**
- Les services numériques développés sont **en majorité utilisés par des agents publics** mais bénéficient à un **public plus hétérogène**
- La cartographie présente confirme **le nouveau virage des promotions 4 et 5**, vers le recrutement de talents plus variés, sur des projets moins expérimentaux