

LEADER 2014-2020

PAYS DE VERDUN : OBJECTIF TERRITOIRE NUMÉRIQUE

PAYS DE VERDUN : fédération de 7 communautés de communes situées sur le nord du Département de la Meuse, a un rôle de **facilitateur de projets** c'est une interface entre les porteurs de projets et les financeurs. En outre, il met en réseau les forces vives du territoire et **met en oeuvre des projets structurants**.

LEADER : programme de subventions européennes dédié à une stratégie locale de développement.

En raison d'une couverture numérique disparate, le Pays de Verdun accuse un retard en matière d'usages numériques. A l'heure où la révolution numérique est en marche et qu'elle offre de multiples opportunités, le Pays de Verdun a choisi de faire du numérique un **véritable levier de développement économique et social**.

Au travers de sa priorité ciblée 2014-2020 "**OBJECTIF TERRITOIRE NUMÉRIQUE**", le programme LEADER a pour axes majeurs :

1. Veiller à une montée en compétences massive
2. Accompagner les acteurs économiques dans la transition numérique (Agriculture, Commerce/Artisanat et Tourisme)
3. Mettre en réseau les acteurs et les projets innovants
4. Sensibiliser et communiquer

A ce jour, une enveloppe d'**1 360 000 €** est à la disposition du territoire pour atteindre une unique finalité :

Créer un cluster numérique pour favoriser l'éclosion de projets innovants



LEADER 2014-2020

LE PLAN D' ACTIONS

1. Veiller à une montée en compétences massive

- Création d'espaces de partage d'information et de connaissances (**EPN** + points d'accès)
- Formation de **médiateurs numériques** (formation + ingénierie)
- Événements relatifs à la sensibilisation aux TIC
- Communication / sensibilisation

2. Accompagner les acteurs économiques dans la transition numérique

- **AGRICULTURE**

Circuits courts - **Plate-forme dématérialisée**

- **ARTISANAT - COMMERCE**

Gestion interne - **E-réputation - Relation clientèle (newsletter, outils promotionnels)**

- **TOURISME - CULTURE**

Gestion interne - **Valorisation du patrimoine** via le numérique

3. Mettre en réseau les acteurs et les projets innovants

- Aménagement de tiers-lieux (**FABLAB, espaces de coworking**, incubateurs, pépinières, pôles entrepreneuriaux)
- Formation de **médiateurs numériques** (formation + ingénierie)
- Mise en œuvre de **projets expérimentaux** en lien avec le déploiement de nouvelles technologies dans les domaines de la culture, de la jeunesse, de la santé, du tourisme, de la mobilité, de l'habitat et du développement durable

4. Sensibiliser et communiquer

- **Événementiels**, Rencontres, Voyages d'études...
- **Promotion** des nouvelles technologies
- Communication
- Sensibilisation aux enjeux du numérique

