

# BILAN 2025



# CONNEXIONS

Du 5 au 22 novembre 2025

CULTIVONS LE NUMÉRIQUE !

## LES CHIFFRES CLÉS

### 74 ANIMATIONS

7 rendez-vous professionnels

3 villages numériques

4 projections

5 conférences

2 spectacles et 1 concert immersif

10 expositions

45 ateliers

11 rendez-vous autour des jeux

**2 850 participants dont 350 professionnels**  
**Budget global : 33 000 €**

### Objectifs

#### 1. Promouvoir la culture numérique pour tous, partout dans le département

- Offrir un événement entièrement dédié à la rencontre entre culture et numérique.
- Proposer une programmation ambitieuse et diversifiée pour toucher tous les publics (jeunes, familles, seniors, personnes en situation de handicap).

#### 2. Valoriser l'interaction, l'immersion et l'apprentissage par le numérique

- Mettre en avant des expériences participatives : ateliers, expositions, spectacles, conférences, tournois de jeux vidéo.
- Accorder une place particulière à l'intelligence artificielle, au jeu vidéo et à l'accessibilité.

#### 3. Renforcer l'inclusion et la sensibilisation autour du numérique

- Faire du numérique un levier d'enrichissement, d'ouverture et de lien social.
- Accompagner et sensibiliser les habitants aux enjeux du numérique, y compris ses aspects accessibles, écologiques et responsables.

## CARTOGRAPHIE

**11** communautés de communes

**26** communes

**17** médiathèques

**2** Micro-Folies (musées numériques)

**1** ludothèque

**3** musées dont le musée départemental de la Céramique

**4** fablabs et tiers-lieux

**10** salles de spectacles ou socio-culturelles

**1** Ehpad

■ Les Archives départementales



# LES VILLAGES NUMÉRIQUES

## Ouverture du festival à Clermont-Ferrand

[H]all pour tous - Mercredi 5 novembre - 180 participants

Onze propositions culturelles numériques ont pris place dans le [H]all pour tous de l'Hôtel du Département durant toute la journée : Basile (Bac à sable interactif, ludique et éducatif), Chaîne des Puys en réalité augmentée, courts métrages en réalité virtuelle, visite virtuelle du temple de Mercure avec le service archéologie du Conseil départemental, Débrouillo'lab (fab lab itinérant), découverte de studios de jeux vidéo locaux, bébés lecteurs et liseuses sans écran, ateliers *Theremin*, *MiniTouch* et *Les guerres de l'attention*.

## À Lezoux

Médiathèque Entre Dore et Allier - Mercredi 12 novembre - 270 participants

La médiathèque a accueilli de nombreux ateliers et animations au cours de la journée : Basile (Bac à sable interactif, ludique et éducatif), Chaîne des Puys en réalité augmentée, courts métrages en réalité virtuelle, visite virtuelle du temple de Mercure avec le service archéologie du Conseil départemental, Débrouillo'lab (fab lab itinérant) au musée de la Céramique, découverte de studios de jeux vidéo locaux, bébés lecteurs et liseuses sans écran, atelier *Minecraft*, intervention sur le cyber harcèlement par des spécialistes issus de la Maison de la protection des familles.

## À Combronde

Maison des associations - Mercredi 19 novembre - 180 participants

Avec : Basile (Bac à sable interactif, ludique et éducatif), Chaîne des Puys en réalité augmentée, courts métrages en réalité virtuelle, visite virtuelle du temple de Mercure avec le service archéologie du Conseil départemental, découverte de studios de jeux vidéo locaux, bébés lecteurs et liseuses sans écran, retro-gaming, Mur Lü, atelier escape game Canopé, fab lab MAKers des montagnes, atelier CLIC, Micro-Folie de Saint-Éloy-les-Mines.

### Témoignages

« Nous avons réuni 136 enfants et 58 adultes. Les retours ont été extrêmement positifs. Beaucoup de visiteurs m'ont confié être venus pour une vingtaine de minutes... et être finalement restés près de 2 h ou plus ! Certains sont même revenus plus tard. Nombreux ont découvert de nouvelles pratiques numériques et beaucoup m'ont dit avoir été impressionnés par la diversité et la qualité des ateliers. Je tiens à remercier l'implication et le professionnalisme des intervenants : tous se sont montrés accessibles, sympathiques et passionnés, ce qui a largement contribué à l'ambiance conviviale et à l'intérêt du public. (...) Cette journée a été pour moi une réussite. »

Laurette Grand, médiathécaire à Combronde.

## EN IMAGES



**CULTIVONS  
LE NUMÉRIQUE !**

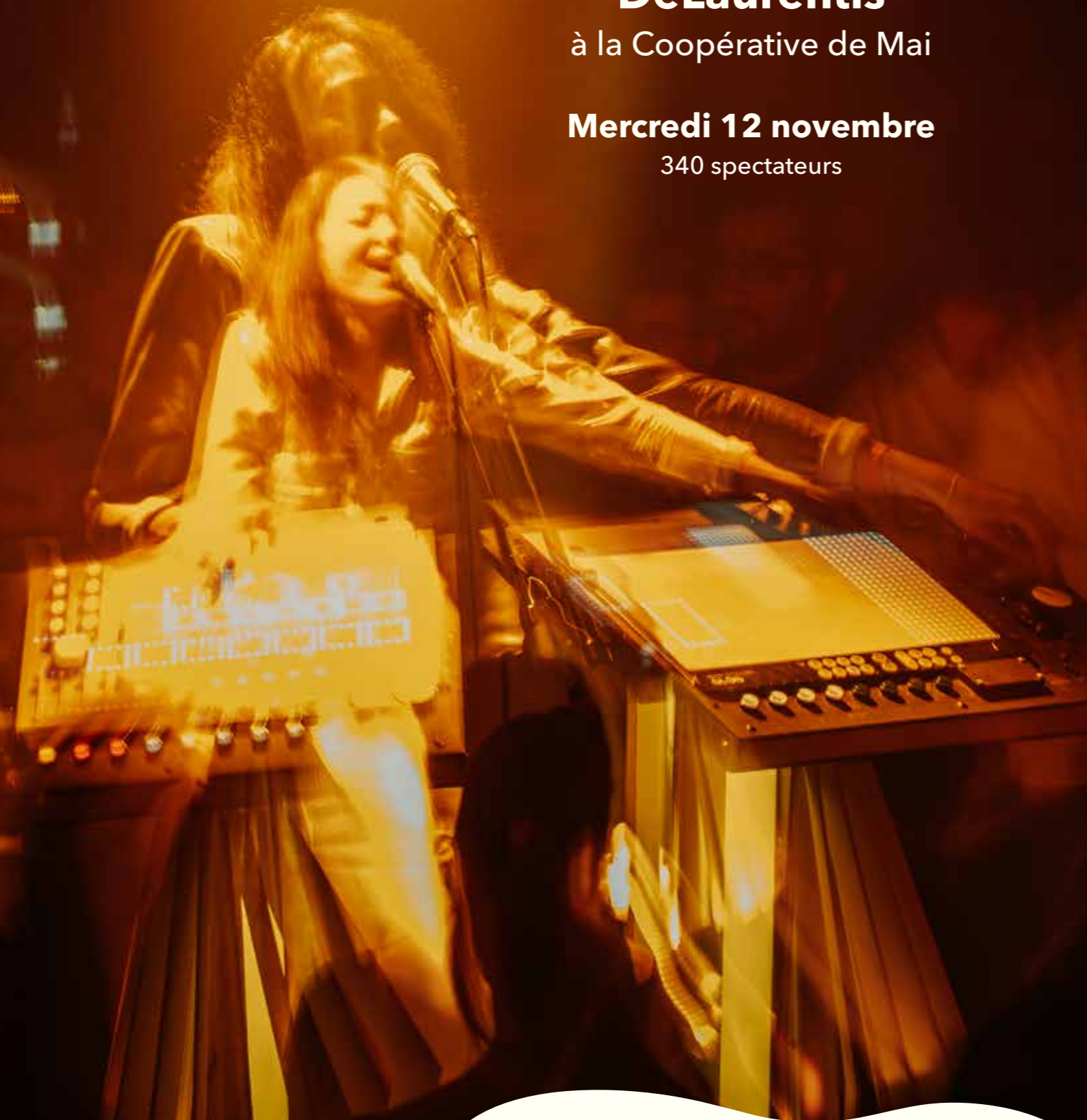
© Jodie Way - CD 63

## Concert immersif DeLaurentis

à la Coopérative de Mai

Mercredi 12 novembre

340 spectateurs

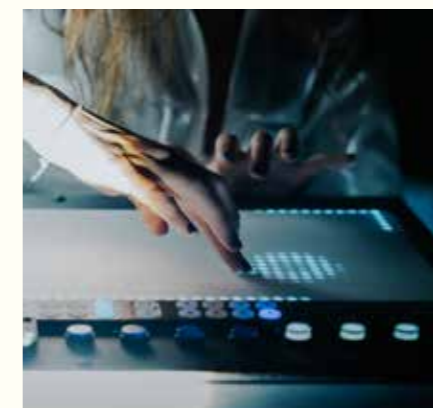


Un concert immersif où les 13 couleurs évoquées par les 13 titres de l'album de DeLaurentis ont pris vie et ont interagi avec les notes jouées par l'artiste.

## L'artiste DeLaurentis

a plongé les spectateurs au cœur d'une révolution musicale lors d'un concert exceptionnel ! Dans cette expérience immersive, la productrice a invité à découvrir son nouvel album *MUSICALISM*, inspiré par sa synesthésie : un phénomène neurologique qui lui fait visualiser une couleur pour chaque son qu'elle entend.

Pour donner vie à cet univers imaginaire, la musicienne collabore avec l'ingénieur et designer sonore Hervé Déjardin (Radio France).



## Spectacle Radical Chorégraphique Object (RCO) par la Cie Kdanse

Espace culturel Les Justes, Le Cendre - Samedi 8 novembre - 42 participants

Une expérience chorégraphique joyeuse et interactive où le public est devenu acteur. RCO a transformé la danse en espace de réjouissance et de création collective. Léger, mobile et participatif, le dispositif a réuni technologie, mouvement et lien social pour réinventer nos gestes, nos relations et nos futurs. RCO est une performance chorégraphique participative dans laquelle le déroulé, ainsi que la composition même, sont entièrement évolutifs. En fonction de leur comportement physique, de leur participation et de leurs interactions avec le téléphone portable, les participants ont activé des règles qu'ils ont découvertes progressivement au cours de l'expérience.



© Martin Torrent - CD 63

## Soirée Pop Cult Minecraft dans l'œil des experts

Médiathèque, Les Martres-de-Veyre - Vendredi 14 novembre  
Avec Astu'sciences - 50 participants

Après avoir lancé une partie *Minecraft*, construit une première maison en terre, les participants se sont creusé les méninges... Est-il temps d'en bâtir une plus belle ? Comment construire un passage secret ? Quelles ressources utiliser ? Tous ces éléments sont-ils réalistes ? *Minecraft* peut-il nous aider à mieux comprendre les sciences et inversement ? Une rencontre animée où scientifiques, passionnés et curieux se sont retrouvés pour échanger dans une ambiance conviviale !

Au programme : quiz interactifs, pause gourmande, interventions de spécialistes Lucy et Marc Chevaldonné ainsi que lots à gagner lors de cette expérience ludique et enrichissante !



© CD 63

## Challenge danse et jeu vidéo : Alors on danse ?

Organisé par le Département du Puy-de-Dôme en partenariat avec l'association Volkan Gaming et Eve Hanus, professeure de danse hip hop, ce challenge itinérant a fait étape à Thiers, Saint-Nectaire et Riom.

Accessible à tous, petits et grands, débutants comme passionnés, l'événement a invité chacun à se déhancher sur les plus grands hits du jeu *Just Dance*.

Pour favoriser l'inclusion, une version accessible spécialement adaptée était proposée aux personnes en situation de handicap.



Trois lieux, trois dates, une ambiance 100 % fun et inclusive !

Samedi 15 novembre à Thiers

45 participants

Mardi 18 novembre au casino de Saint-Nectaire

85 participants

Samedi 22 novembre à la médiathèque des Jardins de la Culture de Riom

40 participants



© Thomas Perrin - CD 63

## Spectacle AR-Lumen avec le collectif Oyé, Mapping Low Tech

Communauté de communes Plaine Limagne - Samedi 22 novembre - 107 spectateurs

Tom Hébrard et Paul Vivien, respectivement designer et artiste, ont mis au point une technologie de projection low-tech et proposé un spectacle visuel unique. À partir de rétroprojecteurs récupérés, ils ont adapté l'optique à un éclairage en LED, puissant et économique. Sur batteries chargées par panneau solaire, ce système autonome s'émancipe des technologies numériques pour proposer un univers plus plastique et organique, à la technique plus accessible à toutes et à tous.

Dans le cadre du contrat territorial d'éducation artistique et culturelle (CTEAC), le collectif est intervenu, du 19 au 22 novembre, auprès des publics et scolaires du territoire de Plaine Limagne pour une sensibilisation au *mapping low tech*.

Entre initiation à l'électronique, éducation à l'image et pratique artistique de création, ce projet co-porté avec la communauté de communes a permis de valoriser d'autres pratiques artistiques.



## LES ANIMATIONS PROPOSÉES AUX PROFESSIONNELS

### PROGRAMMATION

#### Conférence L'instant sur l'IA

— 6 novembre —

#### Sensibilisation à l'accessibilité

##### aux outils numériques

— 7 et 8 novembre —

#### Café IA

— 13 novembre —

#### Quiz numérique des agents

— 13 novembre —

#### Sensibilisation à l'archivage électronique

— 14 novembre —

#### Journée Pro Ciné Concert

— 15 novembre —

#### Journée Pro avec le CNFPT

##### sur l'IA et la création

— 20 novembre —

Prochaine édition  
Novembre 2026

**PUY-de-DÔME**  
MON DÉPARTEMENT

PRÉSENTE SON FESTIVAL

# CONNEXIONS

CULTIVONS LE NUMÉRIQUE !



**JEUX VIDÉO**  
**RÉALITÉ VIRTUELLE**  
**OU AUGMENTÉE**  
**EXPOSITIONS**  
**NUMÉRIQUES**  
**SPECTACLES**  
**ATELIERS**

Hôtel du Département à Clermont-Ferrand et dans tout le Puy-de-Dôme

[www.puy-de-dome.fr](http://www.puy-de-dome.fr)      04 73 42 24 90