

NOVEMBRE NUMERIQUE 2021 - INSTITUT FRANCAIS DU BENIN

MERCREDI 17 NOVEMBRE		JEUDI 18 NOVEMBRE		VENDREDI 19 NOVEMBRE		SAMEDI 20 NOVEMBRE		
Manifestation	Public	Manifestation	Public	Manifestation	Public	Manifestation	Public	
9h00-10h00								
10h00-11h00		Cérémonie de lancement : ouverture institutionnelle / discours	Invités + participants + public (selon jauge possible)	1/ Hackaton - Démarrage du Hackathon sur les 3 sites - 1 groupe à l'IFB / 1 groupe chez EPITECH / 1 groupe chez BLOLAB	1/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation : 1 groupe IFB / 1 groupe EPITECH / 1 groupe BLOLAB	1/ Compétition de jeux vidéo	1/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation	
11h00-12h00	COURS (ReFFAO / BLOLAB)	Communauté ReFFAO de la sous-région / 25 personnes	Conférence d'ouverture : 2 conférenciers en visioconférence depuis la France ou l'international. Animation depuis l'IFB / Transmission en direct et enregistrement Lancement des hackathons	2/ COURS (ReFFAO / BLOLAB)	2/ Communauté ReFFAO de la sous-région / 25 personnes	2/ COURS (ReFFAO / BLOLAB)	2/ Communauté ReFFAO / 25 personnes	
12h00-13h00								Invités + participants + public (selon jauge possible)
Pause – Repas – Réseautage								
13h00-14h00								
14h00-15h00		Communauté ReFFAO de la sous-région / 25 personnes	1/ Ateliers "jeux vidéo" : apprendre à créer un personnage de jeu vidéo et à le programmer (ADS + EPITECH) 2/ Assemblée Générale de ReFFAO (ReFFAO / BLOLAB) 3/ Préparation du Hackathon avec support d'experts. 3 thématiques retenues : - La protection de l'environnement - La valorisation du patrimoine - Le féminisme dans un contexte africain	1/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation - 1 groupe à l'IFB (définir l'effectif) 2/ Communauté ReFFAO de la sous-région + acteurs locaux : une trentaine de participants 3/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation : 1 groupe IFB / 1 groupe EPITECH / 1 groupe BLOLAB	1/ Fin du Hackathon 2/ Atelier « FabLab, art & culture » et échanges avec la communauté culturelle et artistique : - Initiation à l'utilisation des équipements du fablab de la médiathèque de l'IFB et de BLOLAB - Echanges avec BLOLAB, ReFFAO, ADS, EPITECH sur les coopérations possibles 3/ Ateliers ReFFAO : Ateliers d'apprentissage pour la communauté makers	1/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation : 1 groupe IFB / 1 groupe EPITECH / 1 groupe BLOLAB 2/ Communauté culturelle invités 3/ Communauté ReFFAO	1/ Rencontre avec les participants du marathon créatif de la médiathèque de l'Institut français du Bénin 2/ Finale de la compétition de jeux vidéo à l'IFB Clôture : - Remise des prix pour le hackathon et la compétition de jeux vidéo - Discours de clôture	
15h00-16h00	COURS (ReFFAO / BLOLAB)							2/ Jeune public préalablement identifié et accueilli sur invitation
16h00-17h00								Jeune public lauréat du hackathon et du concours de jeux vidéo + invités (selon jauge possible)
17h00-18h00								
Pause – Cocktail – Réseautage								
18h00-19h00						Visite de FabLabs et École229	Communauté ReFFAO	
19h00-20h00	DÎNER (ReFFAO / BLOLAB)	Communauté ReFFAO & organisateurs / 30 personnes	Débat / table ronde : "FABLABS & SANTÉ" Transmission en direct et enregistrement	tout public (selon jauge possible)	Débat / table ronde : "Éducation et jeux vidéo" (trouver une formulation plus alléchante) Transmission en direct et enregistrement	tout public (selon jauge possible)		
20h00 & +						CONCERT (selon jauge possible)	Cf. IFB	