

YouthMobile

Jeunes créateurs d'applications mobiles pour
le développement durable



Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

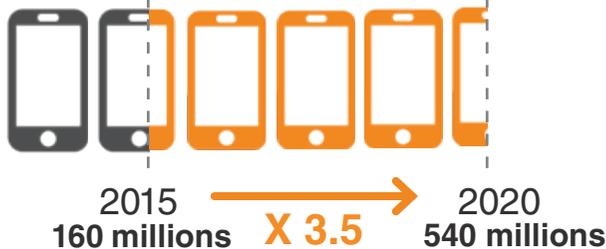
Division des Sociétés du Savoir
Secteur de la Communication
et de l'information
2016



« Le prochain milliard de nouvelles connexions Internet se fera à partir d'appareils mobiles appartenant aux jeunes des pays en développement »

La technologie mobile est devenue un moyen d'autonomisation et d'activisme pour les jeunes et un des moteurs du changement. Dans les pays en voie de développement en particulier, le nombre de connexions Internet via les appareils mobiles s'accroît rapidement et les « smartphones » constituent souvent le seul ordinateur que les jeunes ont à leur disposition. Cette connectivité peut avoir un impact profond sur tous les aspects de leur vie, leur permettant de créer des solutions pour répondre à leurs défis personnels ainsi qu'aux problèmes rencontrés par leur communauté.

Nombre de « smartphones » en Afrique sub-saharienne



L'initiative Youthmobile vise à maximiser cet impact positif en engageant les jeunes des pays en voie de développement dans la révolution numérique

YouthMobile

En favorisant l'apprentissage des compétences techniques de base et la confiance nécessaire pour développer, promouvoir et vendre des applications mobiles répondant à des besoins locaux, YouthMobile vise à créer des opportunités d'emploi ainsi que des solutions dans différents domaines tels que l'agriculture, la santé et l'éducation. Ces applications mobiles intelligentes, développées par les jeunes, offrent un potentiel important pour l'atteinte des Objectifs de développement durable 2030 (ODD).

BÉNÉFICIAIRES INDIRECTS DES APPLICATIONS



communauté locale

Des professeurs
et des directeurs



BÉNÉFICIAIRES DIRECTS

Les élèves des
écoles secondaires



Des jeunes et des
organisations de
jeunesse



OBJECTIF PRINCIPAL

« Apprendre aux jeunes
filles et garçons à créer des
applications mobiles pour le
développement durable »

Par



L'identification des meilleurs outils de formation existants pour développer des applications mobiles

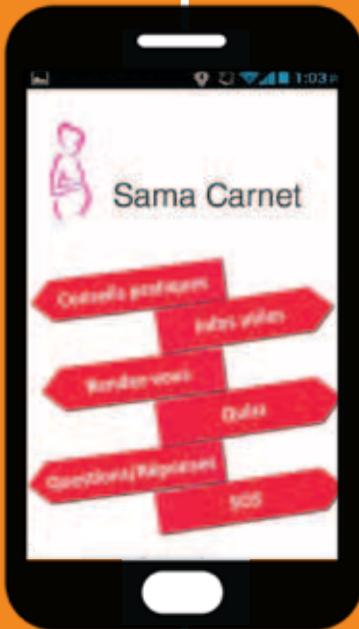


La formation de formateurs et d'enseignants



La formation d'une masse critique de jeunes au développement d'applications mobiles pour le développement durable

DES APPLICATIONS CRÉÉES PAR LES JEUNES

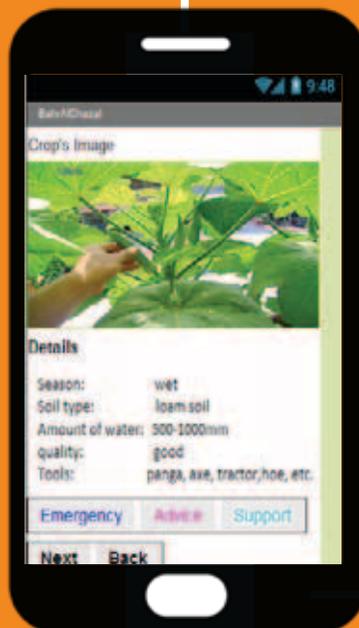
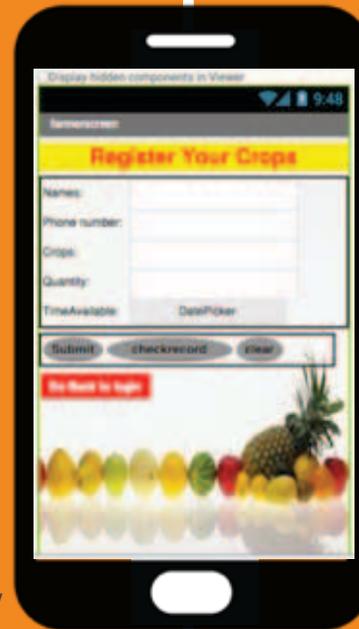


SAMA CARNET SÉNÉGAL

Fournir aux **femmes enceintes** des informations sur ce qui est bien pour leur bébé, en **protégeant leur dossier médical** et en les **reliant avec des médecins** en cas d'urgence

MARKET APP RWANDA

Connecter les **agriculteurs** avec les industries et les aider à distribuer leurs produits sur le marché national / international



CROP PRODUCTION APP

SOUDAN DU SUD

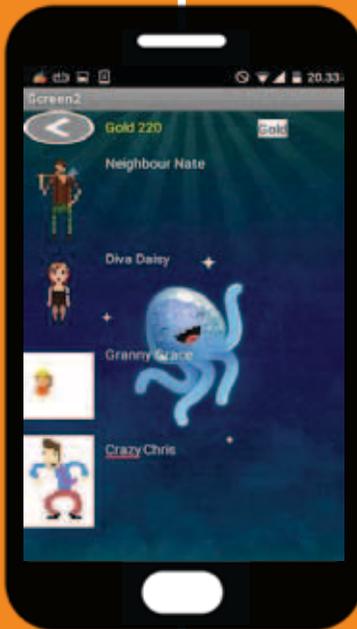
Donner aux **agriculteurs** les **informations** nécessaires pour développer leurs cultures et **améliorer leurs récoltes**

TRAFFIC APP

Suivre des **conditions routières** en temps réel



DANS LE MONDE ENTIER

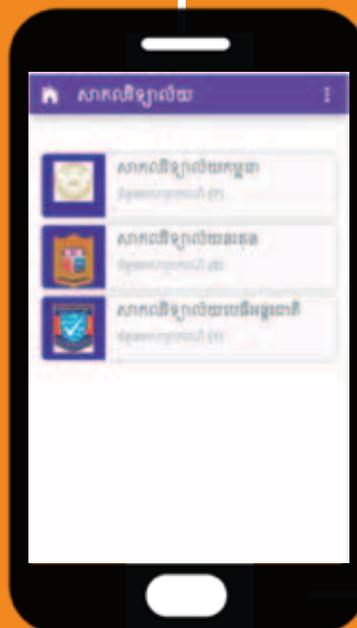


L' AVENTURE D'AARO FINLANDE

Sensibiliser les jeunes à
la **fragilité des océans** par le
jeu, en attirant l'attention sur la
pollution marine

WECCO SÉNÉGAL

Offrir des **contenus
d'apprentissage de qualité**
aux enfants de l'école primaire



BOURSE APP

CAMBODGE

Informers les étudiants
et les jeunes sur
les différents
**programmes de
bourses**

RASAIL AL SALAAM

SOUDAN DU SUD

Promouvoir la **paix** par
le partage de messages
de paix entre les
différents groupes
sociaux



L'ÉGALITÉ DES GENRES

© Abel Caine



« Dans les pays en voie de développement, jusqu'à 43% moins de femmes ont accès à l'Internet que les hommes »

Source: Dalberg, 2012

« La technologie mobile pourrait aider 5,3 millions de femmes à sortir de l'analphabétisme d'ici 2020 »

Source: Vodafone Foundation, 2014

Posséder un « smartphone » et des applications répondant aux besoins locaux peut être un levier clé pour l'autonomisation des femmes, brisant leur isolement et éveillant leurs capacités. **La maîtrise de la création d'applications mobiles peut accélérer ce processus**, enrichir leur niveau de compétences, **créer des opportunités d'emploi et fournir une base solide** dans le contexte des économies numériques émergentes.

A LA RECHERCHE DE MARTHA

© Grace Ihejimaizu



Qui est Martha?

Martha est une jeune entrepreneuse du Kenya qui a fondé « Dev School », une structure offrant des formations à faible coût portant sur le développement d'applications mobiles pour les étudiants des bidonvilles kenyans. Avec le soutien de l'Initiative Youthmobile, elle a pu améliorer l'offre de matériel de formation et attirer des partenaires financiers.

© Afrimakers CC BY



En s'inspirant de l'histoire de Martha pour motiver et donner la confiance aux jeunes filles de s'autonomiser par les TIC, l'UNESCO et ses partenaires ont mis en place un programme visant à

- **trouver et former 1000 "Martha"** pour améliorer leurs compétences en matière d'entrepreneuriat, de management, de prise de parole en public et de leadership
- **trouver le financement et les partenaires** nécessaires pour la mise en œuvre du projet
- **former 1000 jeunes filles** avec les compétences pour développer, promouvoir et vendre des applications mobiles qui participent aux Objectifs de développement durable 2030 (ODD).

FORMATIONS ET COMPÉTITIONS

L'initiative YouthMobile organise des ateliers pour former les jeunes à la résolution de problèmes, au code informatique et aux compétences professionnelles de base pour développer leur confiance, leur intérêt et leur persévérance.

Lors de la 5^{ème} compétition Technovation (2015), les filles de Team Charis (Nigéria) reçoivent le premier prix pour « Discardious », une application mobile de gestion des déchets aidant les entrepreneurs et les particuliers à se débarrasser convenablement de leurs déchets.

© 2015 8:45a, LLC



L'UNESCO lance ses propres compétitions thématiques et encourage les étudiants formés à soumettre des applications pour obtenir des prix, des reconnaissances et des opportunités d'emploi.

En collaboration avec

technovation

MOTIVER



CONCEVOIR

Identifier un défi dans sa communauté



TECHNOLOGIE

Développer une application mobile pour le résoudre



ENTREPRENARIAT

Elaborer un projet d'entreprise



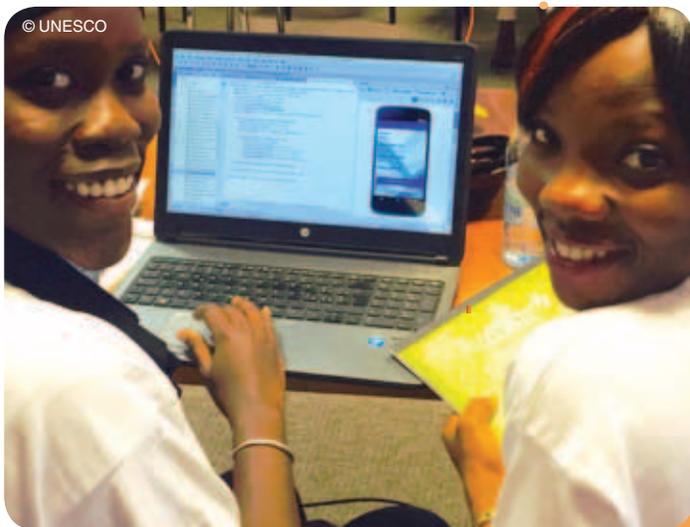
PROPOSER

Développer la capacité et la confiance pour commercialiser l'application

YouthMobile

YouthMobile DANS LE MONDE

Deux ans après son lancement, l'initiative YouthMobile a réalisé des activités dans **plus de 25 pays.**



« La technologie n'a pas toujours été le domaine d'études que j'aurais imaginé entreprendre. Mais plus je découvrais que la créativité et l'innovation sont au cœur du développement d'applications mobiles, plus je me suis intéressée à ce sujet ». - Aida Mansour, participante à la compétition 2016 Jiggen CI TIC au Sénégal.



« Au cours de la formation, nous avons été amenés à développer nos idées. J'ai été surprise car au final, l'application que j'ai créée cherche à résoudre un problème que j'ai rencontré moi-même » - Chhit Chanmony, créatrice de « Bourse App », Cambodge.



© UNESCO



À propos de la Division des sociétés du savoir de l'UNESCO

YouthMobile est une initiative menée par la Division des sociétés du savoir (KSD), qui est chargée de la réalisation du nouveau concept de sociétés du savoir construites sur les principes clés de l'inclusion, de l'ouverture, de la diversité et du pluralisme.

La Division s'emploie à promouvoir l'accès à l'information et au savoir en utilisant les TIC pour améliorer la qualité de l'éducation et l'accès à cette dernière, créer une base de connaissances scientifiques, promouvoir l'accès libre à la recherche scientifique et autonomiser les communautés locales et marginalisées.

Des efforts importants sont menés pour renforcer les capacités des parties prenantes, en particulier les enseignants, à l'utilisation efficace des TIC et à l'acquisition des compétences nécessaires au XXI^e siècle dans les domaines de l'information et des médias, ainsi qu'à la maîtrise du numérique et des TIC.

Plus d'informations :

<http://fr.unesco.org/themes/construire-sociétés-du-savoir>





Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture

YouthMobile



youthmobile.info@unesco.org

en.unesco.org/youthmobile

www.youthmobile.org

