

Les Ateliers de l'Intelligence Artificielle

Ce document présente la série des Ateliers sur l'Intelligence Artificielle destinés aux agents et élus des collectivités territoriales. Le programme se compose de trois actes : une sensibilisation à l'IA, une formation aux IA génératives, et une session d'idéation pour mettre en place des projets IA. Ces ateliers visent à démystifier l'IA, à fournir des connaissances pratiques et à encourager son utilisation dans les collectivités.

lesAteliersIA.fr pour en savoir plus

Acte 1 : Se sensibiliser à l'IA grâce à un serious game

L'Acte 1 propose une sensibilisation à l'IA à travers un serious game intitulé "la fresque de l'IA". Cette approche ludique, en 3 heures, permet d'aborder divers aspects de l'IA de manière accessible.

1 Objectifs pédagogiques

Se sensibiliser à l'IA, son vocabulaire, ses applications, son histoire, et les responsabilités des décideurs. Acquérir les connaissances de base pour s'approprier l'IA et développer des idées d'utilisation dans la collectivité. Envisager l'avenir de l'IA dans les métiers avec sérénité.

2 Public cible

Agents et élus des collectivités territoriales, sans prérequis. La durée est de 3h, en présentiel, pour des groupes de 25 à 28 personnes maximum.

3 Programme

Tour de table et ice-breaker avec la présentation d'Alan Turing, la mascotte, explication des règles du jeu, objectifs de la gamification, jeu de 90 minutes, bilan autour de la fresque, et discussion sur les prochaines étapes.

La fresque de l'IA : un serious game innovant

La "fresque de l'IA" est un jeu sérieux basé sur 70 cartes réparties en 10 familles. Chaque carte comprend une thématique, un objet, un descriptif, un témoignage et une question.

Structure du jeu

70 cartes réparties en 10 familles de 7 cartes chacune. Chaque carte contient une thématique générale, l'objet de la carte, un bref descriptif, un témoignage et une question.

Objectif du jeu

Répondre aux questions des cartes par la méthode de son choix : réponse écrite, livre, film, chanson, dessin, etc. L'important est la réflexion et la discussion engendrées par la question.

Matériel fourni

La mascotte du jeu, le jeu des 70 cartes, la fresque de l'IA, et un livret d'aide avec des réponses possibles aux 70 questions.

Acte 2 : Se former aux IA génératives

L'Acte 2 approfondit les connaissances sur l'IA, en se concentrant sur les IA génératives et la création d'agents conversationnels spécialisés.

1

Objectifs pédagogiques

Comprendre le fonctionnement des IA génératives, approfondir l'histoire de l'IA, démystifier les algorithmes d'apprentissage machine, découvrir les outils disponibles et mettre en place une veille technologique.

2

Public et prérequis

Agents et élus ayant suivi l'acte 1. Durée de 7 heures, en présentiel, pour des groupes de 12 personnes maximum.

3

Programme

Découverte des prompts et des meilleures techniques de "prompting", construction d'un "agent" de A à Z, exploration des outils disponibles sur le marché, et mise en place d'une veille.

Acte 3 : Mettre en place des projets IA dans la collectivité

L'Acte 3 se concentre sur l'idéation et la mise en place concrète de projets IA dans les collectivités territoriales.

1

Phase d'idéation

Exploration de toutes les idées, même les plus utopiques, pour l'intégration de l'IA dans les services.

2

Phase d'adressage

Définition précise de chaque idée pour les placer sur un graphe (complexité, difficulté).

3

Phase de priorisation

Hierarchisation et priorisation des projets IA grâce au graphe précédent.

Public : agents et élus ayant suivi l'acte 2. Durée : 7 heures. En présentiel, par groupe maximum de 12 personnes.



Le formateur : Jean-Michel BERNABOTTO

Jean-Michel BERNABOTTO est le créateur et le formateur de ces ateliers innovants sur l'IA.

Contact par mail : jean-michel@datascitis.fr ou par téléphone : 0-750-701-750

Expérience professionnelle

Directeur de cabinet dans une communauté d'agglomération
auparavant professeur de mathématiques dans une école d'ingénieurs.

élu pendant 12 ans adjoint au maire de Blois et vice-président d'un syndicat de collecte des déchets

Formation

Master en Intelligence Artificielle
CentraleSupélec

Maitrise et CAPES de mathématiques

Connaissance parfaite des collectivités territoriales

Spécialiste en animation des groupes, en communication et en marketing territorial

Approche pédagogique

Triptyque d'apprentissage basé sur la sensibilisation, la formation et l'idéation, adaptable à tous les niveaux d'agents et à tous les types de collectivités territoriales

Coût des ateliers et avantages supplémentaires

Acte 1 : Sensibilisation par la fresque de l'IA	800€ TTC
Acte 2 : Formation par la création d'un agent IA	1 500€ TTC
Acte 3 : Idéation et hiérarchisation des projets IA	1 500€ TTC

Tous les prix sont TTC car Jean-Michel BERNABOTTO est déclaré comme auto-entrepreneur depuis 2021, inscrit au RNE.

1 Suivi post-formation

Sessions de coaching ou webinaires de suivi pour aider à la mise en œuvre des connaissances acquises.

2 Personnalisation

Adaptation de la formation aux besoins spécifiques des différentes collectivités territoriales.

3 Veille permanente

Newsletter sur les dernières tendances en IA et leur application dans les collectivités territoriales, envoyée pendant un an.

Une formation complète sur l'IA pour les collectivités

Ces ateliers offrent une approche complète et innovante pour intégrer l'IA dans les collectivités territoriales. De la sensibilisation à l'idéation en passant par la formation pratique, ce programme permet aux agents et élus de démystifier l'IA, d'acquérir des compétences concrètes et de développer des projets adaptés à leurs besoins spécifiques.



Innovation

Une approche ludique et pratique pour comprendre et utiliser l'IA



Adaptabilité

Des formations adaptées à tous les niveaux et besoins des collectivités



Mise en pratique

De la théorie à la réalisation concrète de projets IA