

31ème Congrès de l'ACCD'OM

15 novembre 2023

***Jeunesse : comment prendre
soin de notre avenir ?***



Maryse Project

Tech for good



Créer un vivier tech et scientifique Outre-mer

1

Les actions de Maryse Project reposent systématiquement sur 3 leviers :

- Mettre en visibilité des rôles modèles Outre-Mer tech et scientifiques
- Pour faire rêver la jeunesse
- En motivant les **jeunes filles** à **considérer les filières STEM** (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) pour leur orientation et leur carrière professionnelle

Evènement phare :
OMGTD- Outre-mer Girls Tech Day

Faisons connaissance

Flashez le code
Prenons 5 minutes
Pour faire connaissance



- **Démographie**
- **Malgré la transition énergétique, assurer la continuité territoriale, et la mobilité**
- **Limiter l'impact des aléas externes et lointains, au maximum**
- **Limiter les dépendances**
- **Réinventer le territoire de demain**

TABLEAU 1. QUELQUES INDICATEURS SOCIODÉMOGRAPHIQUES DANS LES DÉPARTEMENTS D'OUTRE-MER

	Sources	Guadeloupe	Guyane	La Réunion	Martinique	Mayotte	France entière
Superficie (km ²)	(3)	1628	83534	2512	1128	374	543965
Population							
Nombre d'habitants (2019 sauf Mayotte : 2017)	(2)	384 239	281 678	861 210	364 508	256 518	66 988 403
Densité (habitants par km ²) (2019)		236	3	343	323	686	123
Part des 15-29 ans (2019)	(2)	16,3	23,4	19,6	15,6	nc	17,5
Part de 60 ans et plus (2019)	(2)	26,0	8,8	17,3	28,1	nc	26,0
Indice de vieillissement* (2019)	(1)	76,2	13,0	39,9	91,5	5,0	82,5
Évolution annuelle de la population (2013-2019 sauf Mayotte : 2013-2018)	(2), (4)	-0,8	+2,4	+0,5	-0,9	+3,8	+0,4
Fécondité, famille							
Nombre d'enfants par femme (ICF**) (2021)	(1)	2,08	3,53	2,46	1,87	4,39	1,8
Part de familles monoparentales (2019 sauf Mayotte : 2017)	(2), (5)	41,6	44,1	32,5	42,4	30,4	16,5
Formation et emploi							
Part de peu ou pas diplômés parmi les 15 ans et + *** (2019 sauf Mayotte : 2017)	(1)	40,1	52,5	43,3	39,0	68,5	27,2
Taux de chômage des 15-64 ans**** (2019 sauf Mayotte : 2012)	(2), (6)	28,7	34,1	32,9	23,2	36,6	13,4
Taux de chômage**** des 15-24 ans (2019 sauf Mayotte : 2012)	(2), (6)	49,0	57,1	27,2	46,7	54,9	27,2
Taux de pauvreté des moins de 30 ans (2017)	(2)	45,1	73,9	50,6	45,2	85,4	nc

Disparités selon les territoires :

- Vieillissement de la population ou population extrêmement jeune
- Part de familles monoparentales, autour de 40%
- Niveau d'étude beaucoup plus bas que la moyenne nationale
- Taux de chômage très important chez les jeunes
- Taux de pauvreté des jeunes supérieur à 45%

A noter :

- Grossesses des adolescentes en Guyane nombre très élevé
- Mobilité faible en Guyane
- Forte insécurité à Mayotte
- L'armée sert d'intégration sociale en Polynésie
- Pas assez d'études sur la jeunesse faites en local

* L'indice de vieillissement de la population est le nombre de personnes âgées de 65 ans ou plus pour 100 personnes âgées de moins de 20 ans. Il permet de mesurer le degré de vieillissement de la population. Plus l'indice est élevé, plus le vieillissement est important.

** L'indicateur conjoncturel de fécondité est la somme des taux de fécondité par âge d'une année. Il peut être interprété comme le nombre moyen d'enfants que mettrait au monde une femme si elle connaissait, durant toute sa vie féconde, les conditions de fécondité observées cette année-là [source : INED].

*** Aucun diplôme ou brevet des collèges.

**** Au sens du recensement.

nc : non connu

Sources : (1) INSEE, Chiffres clés « L'essentiel sur... la Guadeloupe / la Guyane / La Réunion / la Martinique », 31/01/2023.

(2) INSEE, Dossier complet, Résultats pour toutes les communes, départements, régions, intercommunalités..., 23/01/2023.

(3) IGN, INSEE, Recensement de la population, code officiel géographique.

(4) La France et ses territoires. Édition 2021, INSEE Références.

(5) Marie C.-V., Antoine R., 2022, Diversité et précarité : le double défi des univers ultramarins. Mayotte, Rapport pour le HCFEA.

(6) Balicchi J. et al., 2014, « Mayotte, département le plus jeune de France », INSEE Première, n° 1488.

A quoi rêvent nos jeunes?

De gros écarts selon le niveau social



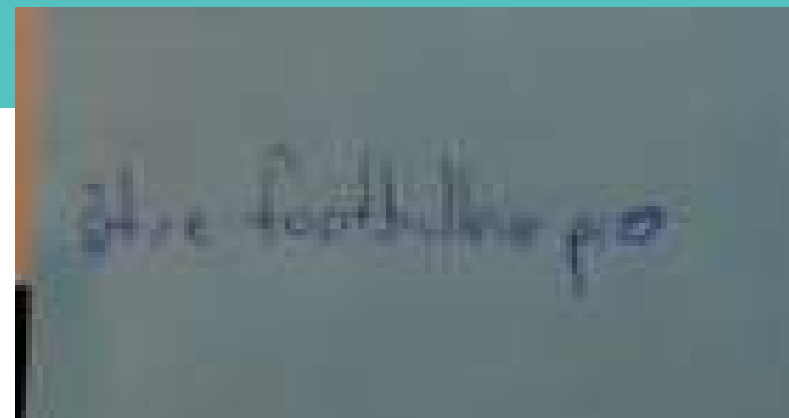
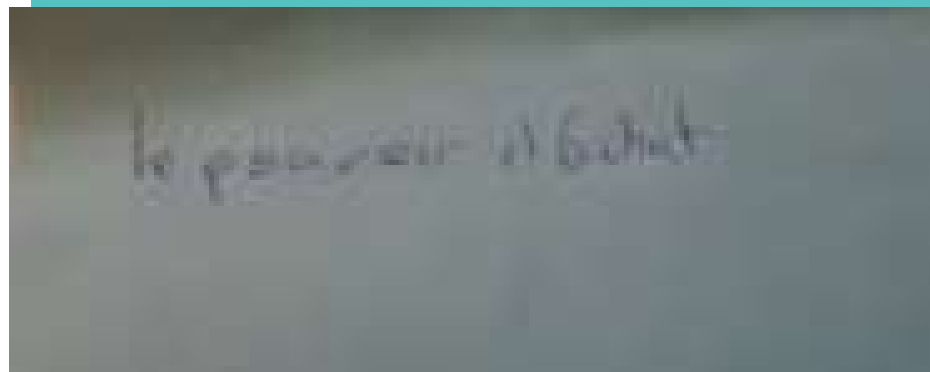
5

Ecole publique
On reste dans le concret

- Argent
- Séduction
- Sport

Ecole privée
On va dans l'imaginaire et le futur

- Ecrire dans le ciel
- Etre Data scientist
- Faire du montage vidéo



Comment imaginer des solutions pour relever les défis de demain si on n'est pas en capacité de rêver grand, et fou?

Pyramide des besoins selon Maslow



Besoin d'accomplissement de soi :
s'épanouir, exprimer son potentiel, sa créativité, réaliser ses désirs.



Besoin d'estime :
estime de soi, reconnaissance, réussite, respect des autres.



Besoin d'amour et d'appartenance :
famille, amis, appartenance à un groupe ou une communauté.



Besoin de sécurité :
un toit, une chambre, un lieu sûr, un emploi stable, une assurance maladie, une retraite.



Besoins physiologiques :
manger, boire, s'habiller, respirer, dormir, se laver.

Où interviennent les mairies?

→ Péricolaire

→ Parents
→ Cadre sécurisant (école)

flaticon.com

Compétences du XXI^e siècle, indispensables pour travailler demain

8

Les Compétences cognitives (Learning skills – 4C) :

- Critical Thinking (Pensée critique)
- Créativité
- Coopération
- Communication

Les Compétences de littération (Litteracy skills) :

- Capacité à naviguer dans l'information
- Capacité à utiliser les médias
- Capacité à utiliser la technologie

Les Compétences liées au quotidien (Life skills) :

- Flexibilité
- Initiative
- Sociabilité
- Productivité
- Leadership

La mairie pourrait :

- Assurer un cadre sécurisant pour libérer les enfants du quotidien et leur permettre de se projeter sans barrière sans complexe
- Par le périscolaire encourager la diffusion et pratique des skills du XXIe siècle
- Par le périscolaire, encourager la connaissance de son environnement immédiat (faune flore, biomimétisme)
- Par le périscolaire , leur apprendre à maîtriser les technologies et non subir
- Encourager l'intergénérationnel pratique, grâce à des événements , faire du reverse mentoring
- Encourager les liens sociaux dans la vraie vie par des actions
- Trouver des financements pour encourager les études dans la zone régionale

Pourquoi les grands patrons sont tous indiens

Quel est le point commun entre les plus grandes entreprises du monde? Elles sont presque toutes dirigées par des Indiens. Des entreprises de technologie comme Microsoft et Alphabet aux marques de luxe comme Chanel ou le géant du café Starbucks, des CEO d'origine indienne sont à la tête de ces mégacorporations. Pourquoi ce succès?



Inde : faire de la diaspora un atout

Mondialisation oblige, les pays en voi...
alternatives-economiques.fr

1. Satya Nadella – PDG de Microsoft
2. Sanjay Kumar Jha – PDG de Global Foundries
3. Indra Nooyi – Président et PDG de PepsiCo
4. Shantanu Narayen – PDG d'Adobe
5. Ajaypal Singh Banga – Président et PDG de MasterCard
6. Lakshmi Mittal – Président-directeur général d'ArcelorMittal
7. Harish Manwani – COO d'Unilever
8. Nikesh Arora – PDG de SoftBank Internet and Media Inc
9. Francisco D'Souza – PDG de Cognizant
10. Rakesh Kapoor – PDG de Reckitt Benckiser
11. Nitin Paranjpe – Président mondial des activités de soins à domicile d'Unilever
12. Atul Singh – Président du groupe Asie de Coca Cola
13. Piyush Gupta – PDG de DBS Group Holdings et DBS Bank
14. Rajeev Vasudeva – PDG d'Egon Zehnder
15. Sundar Pichai – PDG de Google



***Pour en savoir
plus ...***

Pour aller plus loin, Solutions proposées par le collectif Maryse Project

- 1 – Créer une école / filière d'informatique tech for good et d'innovation sur chaque territoire pour proposer des solutions adaptées au terrain, pour des réponses adaptées à la transition énergétique et climatique
- 2 - Financer l'infrastructure des écoles pour garantir un cadre sécurisant et permettre aux jeunes de se projeter, et limiter leur charge mentale en particulier les enfants des familles rencontrant des difficultés financières
- 3 - Par le périscolaire encourager la diffusion et pratique des compétences du XXI^e siècle (Compétences cognitives, compétences de littération, compétences liées au quotidien)
- 4 - Prévoir aux programmes scolaires ou par le périscolaire des apprentissages approfondis de l'écosystème immédiat des jeunes : faune, flore, géographie, climat, biomimétisme. Capacité d'observation à encourager
- 5 - Prévoir aux programmes scolaires ou par le périscolaire des apprentissages approfondis des nouvelles technologies et des soft skills associées (apprendre à apprendre, confiance en soi, créativité, innovation...)
- 6 - Encourager l'intergénérationnel pratique, pour recueillir les pratiques des anciens, et permettre aux jeunes de les adapter grâce aux nouvelles technologies,
- 7 – Pour limiter les effets négatifs de l'usage des réseaux sociaux sur la capacité de sociabilisation des jeunes, prévoir aux programmes scolaires des cours d'empathie, et encourager les liens sociaux dans la vraie vie
- 8 - Trouver des financements pour encourager les études dans la zone régionale (Antilles, Saint Pierre et Miquelon avec USA et Canada, Polynésie et Nouvelle Calédonie avec l'Australie et la Nouvelle Zélande)
- 9- Détecter dès le primaire les risques d'illectronisme et d'illettrisme, pour prendre les mesures correctives par l'école ou par le monde associatif
- 10 – Renforcer la connaissance de la culture locale et diffuser les cultures des autres outre-mer
- 11 -Utiliser le numérique comme levier d'insertion sociale et économique pour les jeunes filles, les femmes (en particulier les familles monoparentales ou les filles mère), et les personnes atteintes de handicap
- 12 - Éducation Améliorée : Mise en place de programmes éducatifs innovants et pratiques, de la petite enfance à l'enseignement supérieur, pour stimuler la curiosité et la créativité.
- 13 - Ressources Accessibles : Veiller à ce que les ressources permettant d'apprendre et de s'engager dans l'innovation soient largement accessibles, réduisant ainsi les obstacles pour les individus de milieux divers.
- 14 - Soutien aux Groupes Sous-représentés : Fournir un soutien ciblé et des ressources aux groupes sous-représentés afin de remédier aux disparités existantes dans la communauté des inventeurs.
- 15 - Partenariats Publics-Privés : Encourager la collaboration entre les institutions publiques, les entreprises privées et les organismes de recherche pour créer un écosystème propice à l'innovation.
- 16 - Incitations Financières : Offrir un soutien financier, des subventions et des incitations aux inventeurs aspirants pour concrétiser leurs idées et inventions.
- 17 – Multiplier les recherches sur la jeunesse faites par les écoles, universités locales, elles pourraient se faire en collaboration par les Universités des différents territoires

OMGTD : Un concept unique



2

JOURS
D'ÉVÉNEMENT

30

ATELIERS TECH ET
SOFT SKILLS ET
TABLES RONDES

1

JOURNÉE
DIFFUSÉE EN LIVE

L'OMGTD c'est une expérience dédiée à l'inclusion de la jeunesse dans les métiers de la tech et des sciences.



1

IMAGINER

Nous voulons faire rêver nos jeunes et leur montrer leur avenir dans la tech et les sciences.

2

TESTER

Le temps d'une journée, ils vont pratiquer et apprendre dans une ambiance ludique et fun.

3

OSER

Nous voulons créer des vocations dans les milieux des sciences et de la tech en leur démontrant que tout est possible avec le témoignage de nombreux mentors.

Depuis 2021 c'est ...

3

**ÉVÉNEMENTS
ORGANISÉS**

EN GUADELOUPE ET
MARTINIQUE

+600

PARTICIPANTS

50

BÉNÉVOLES

62

**ATELIERS ET
TABLES RONDES**



Edition spéciale en décembre 2023

Dans le cadre des 3 ans de Maryse Project, nous organisons l'OMGTD saison 4 les 7, 8 et 9 décembre prochains, en Guadeloupe.



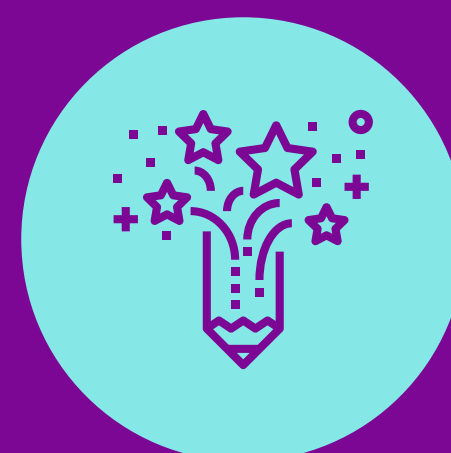
Organisé lors d'une semaine spéciale

L'OMGTD sera organisé à l'occasion de la **semaine NSI** (Numérique et Sciences Informatique).



Ajout d'une journée supplémentaire

Pour la première fois, les **Assises de la féminisation des métiers du numérique seront déclinées en région Guadeloupe** avec la mise en place d'une journée le 7 décembre où nous allons réunir avec GuadeloupeTech et **Femmes@numerique** les différents écosystèmes qui travaillent sur la thématique de la place de la femme dans la tech.



Conception de nouveaux ateliers

L'OMGTD est accueilli par l'**Université des Antilles**. De nouveaux ateliers sont proposés. Avec l'association "**100000 entrepreneurs**", et **Les entretiens de l'excellence** nous renforçons le contact entre les jeunes et les rôles modèles.



Un nouveau concept pour la journée grand public

Le samedi 9 décembre, en parallèle de nos célèbres conférences, nous accueillerons des **jeunes des quartiers prioritaires de la ville**.

Before : jeudi 7 décembre, les Assises

L'OMGTD se déroule sur 2 jours en mode normal. Pour l'année 2023, nous avons choisi d'organiser en before, les Assises régionales Guadeloupe de la féminisation des métiers du numérique, en déclinaison des Assises Nationales qui ont eu lieu le 19 février 2023 à Paris, organisées par Femmes@Numérique <https://www.assises-feminisation-metiers-numerique.fr/>



La Région Occitanie a organisé ses Assises régionales en mai 2023.

<https://numeriquepourelles.fr/assises-regionales/>



Assises Régionales
En écho aux premières Assises Nationales organisées par Femmes@Numérique en février dernier, nous prenons à cœur la mission de mettre en lumière les initiatives de l...
Numérique pour elles

Maryse Project souhaite que la Guadeloupe prenne les devants et agisse vite pour sa jeunesse, et organise les Assises Régionales de la féminisation des métiers du numérique sur le territoire

- Le numérique émancipateur offre des opportunités pour chacun/chacune et pour la Guadeloupe
- La prise de conscience de la place du Numérique dans la société et dans l'économie est cruciale
- Le numérique offre des opportunités aux femmes, elles doivent développer un numérique adapté à leurs besoins en Guadeloupe (logistique de vie...)
- Le numérique crée d'autres possibilités économiques (consultance, freelance, entrepreneuriat etc) en dehors du salariat

Le numérique peut avoir un impact fort et valorisant pour le territoire Guadeloupe, au niveau économique, et social !

Public cible : des représentants de chaque écosystème concerné soit entreprises, associations, professeurs, municipalité, collectivité, jeunesse, centre de formation, Université, DRAN, représentants des ministères (supérieur, égalité homme femmes), représentants des parents...

Programme

- Introduction de la séance par Madame Elisabeth Moreno
- Keynote 1 : Résultats étude terrain perception du numérique auprès des jeunes
- Table ronde : Regards croisés et partage d'expérience des acteurs locaux, filles et numérique
- Keynote 2 : 100000 entrepreneurs et les 1eres de Guadeloupe
- Ateliers Lyannaj entre les différents écosystèmes locaux
- Wrap up enrichi sur rôle émancipateur du numérique

Modération : Madame Axelle Kaulanjan

Jour 1 : Programme détaillé vendredi 8

Nombre de jeunes attendus : 200 (dont au moins 50% de filles)

Nombre d'étudiants attendus : 60

Nombre d'accompagnants attendus : 20

Nombre de bénévoles attendus : 40

Au programme, **20 ateliers** dont :

- Rencontre avec les rôles modèles (**100 000 entrepreneurs** et **les entretiens de l'excellence**)
- Ateliers de coaching (Image de soi, CV, confiance en soi, arbre à rêves, finance...)
- Ateliers tech (Intelligence artificielle, algorithmes, tournoi de robotique, montage vidéo,)
- Atelier Design Thinking
- Visite de l'Université

La journée sera organisée en parcours pour chaque classe.

Illustration à titre d'exemple uniquement :

```
Parcours Jaune  
  
9h00 9h50 : Compute It #CrazyAlgoDefi (30 personnes)  
10h10 11h40 : Libérer sa créativité numérique grâce au No Code (30 personnes)  
11h50 12h20 : GAME@TES COMPETENCES (15 personnes)  
12h 13h : Discussions libres avec les professionnels - Déjeuner (la moitié du groupe)  
13h15 14h15 : Osez rêver pour oser faire (15 personnes)  
ou  
13h15 14h15 Viens apprendre vite et bien (15 personnes)  
14h15 - 15h30 100 000 entrepreneurs
```

Déroulé de la journée

7h30 : accueil des élèves

9h00 à 12h : Ateliers du matin

12h à 13h : déjeuner, temps libre, rituel temps fort 1,2,3 soleil

13h à 16h : Ateliers de l'après midi



Side event : Séminaire clôture de la semaine NSI, co-organisé avec la Région académique Guadeloupe (collaboration secondaire, université et monde associatif)



Exemples d'ateliers

OMGTD
Edition 4
Guadeloupe

«Le tournoi de robotique» **Atelier I.A**



Nombre de places : 30 / classe entière

Prérequis Le peps et la bonne humeur !

Durée de l'atelier : 1h30

Horaires : 13h à 14h

Descriptif : Découvrir l'intelligence artificielle distribuée en programmant des robots du robotarium d'Atlanta.

Qu'est ce que tu gagnes en participant à cet atelier ?

Grâce à cet atelier, tu découvriras comment utiliser l'intelligence artificielle distribuée pour réaliser de grandes tâches complexes. C'est cette même intelligence qui est utilisée dans les voitures autonomes Tesla pour prendre des décisions importantes en un temps record sur les routes !

OMGTD
Edition 4
Guadeloupe

«Créer une I.A 🤖» **Atelier I.A**



Nombre de places : 15 / demi-classe

Prérequis Le peps et la bonne humeur !

Durée de l'atelier : 1h30

Horaires : 13h - 14h30

Descriptif : Good or Not ! Crée une intelligence artificielle à qui tu apprendras à reconnaître le bien du mal !

Qu'est ce que tu gagnes en participant à cet atelier ?

Tu découvriras grâce à cet atelier comment apprendre à une intelligence artificielle à reconnaître des objets.

OMGTD
Edition 4
Guadeloupe

«Compute it #CrazyAlgoDefi 🤖» **Atelier Tech**



Nombre de places : 30 / classe entière

Prérequis Le peps et la bonne humeur !

Durée de l'atelier : 50 min

Horaires : 14h10 - 15h00

Descriptif : La légende veut qu'un élève de CM1 a terminé ce jeu en 40 min. Résous les 59 défis d'algorithmie de ce jeu en contrôlant une balle et en lisant les algorithmes qui te sont proposés !

Qu'est ce que tu gagnes en participant à cet atelier ?

Tu vas entraîner ton raisonnement logique au fur et mesure des défis !
Une surprise attend les meilleurs d'entre vous !

OMGTD
Edition 4
Guadeloupe

Comment faire de l'argent un allié à mon épanouissement **Atelier Coaching**



Nombre de places : 10

Prérequis pour participer à l'atelier : Avoir envie

Durée de l'atelier : 45 min

Horaires : 14h00 - 14h45

Descriptif : Viens regarder l'argent de plus près : cette donnée qui fait partie de ton quotidien. Découvre des notions clés : épargne, crédit, Revenu, investissement, et surtout apprends à les utiliser.

Qu'est ce que tu gagnes en participant à cet atelier ?

À la suite de cette atelier, tu seras en mesure de construire ton budget personnel et de connaître les différents moyens de financer un projet : voyage, acheter un objet précieux, voiture, séjour linguistique, etc.

Jour 2 : Samedi 9 Grand public

Nombre de personnes attendues en physique : 250

9h à 12h temps fort

3h de pitch et conférences du matin retransmises non stop

en live sur :



Livestream par TECH IN CARAIBES

Table ronde 1 : A quoi sert le mentorat?

Table ronde 2 : Nouvelles technologies et écologie sont-elles compatibles?

Ateliers du de 9h00 à 15h30

Au programme, 10 ateliers dont :

- Ateliers de coaching (Image de soi, rapport avec l'argent)
- Ateliers tech (Intelligence artificielle, algorithmes, , atelier de drones)
- Atelier parents enfants
- Atelier Enseignants, parents et jeunes : apprendre aux élèves l'utilisation intelligente de l'IA dans un cadre scolaire
- Rencontre avec les rôles modèles (100 000 entrepreneurs et les entretiens de l'excellence)

Temps d'échange entre 12h et 14h

Pour s'inscrire, cliquez ici



OMGTD

#Guadeloupe

9 Décembre 2023



L'OMGTD UN CONCEPT PORTÉ PAR L'ASSOCIATION MARYSE PROJECT

- Notre objectif est de développer les compétences tech et softskills de nos jeunes (filles et garçons) et de leur faire vivre une expérience unique pour les augmenter (vous avez le jeu de mot ?) :)
- Notre collectif est composé de plus de 50 membres tous passionnés, basés en Hexagone, en Guadeloupe et en Martinique

Retour en images

OMGTD saison 1

Guadeloupe 2021



Marraines de l'événement :

Lovely Euphrasie-Clotilde PHD- Prix L'Oreal UNESCO pour les femmes et la science France 2021

Murielle Tramis- Game designer créatrice de Adibou
Lieu

Hub de Guadeloupetech et Médiathèque des Abymes

Dates

Samedi 6 novembre 2021

Le programme

Du samedi

- Matin, pitches & tables rondes
 - Pourquoi enseigner la programmation aux enfants?
 - La confiance en soi un atout capital pour l'avenir de nos enfants
 - Relations mères-filles 2.0, comment accompagner nos ados sur les réseaux sociaux?
 - Cybersécurité : un métier d'avenir pour les garçons et les filles
- Après-midi
 - Ateliers robotique enfant ou en famille, python, cybersécurité, intelligence artificielle, prototypage, recherche de stage (CV, posture, entretiens)

Retour en images

OMGTD saison 2

Guadeloupe 2022



Marraine de l'événement :

Noella Abitbol - DSI de Air Caraïbes

Ambassadrice : Indira Ampiot - Miss France 2023

Lieu

Hub de Guadeloupetech et Université des Antilles Fouillole

Dates

Samedi 10 novembre 2022

Le programme

Du samedi

- Matin, pitches & tables rondes
 - Les nouvelles technologies et le développement durable
 - Les compétences du XXI^e siècle dans un environnement VUCA
- Après-midi
 - Ateliers programmation et robotique, création de jeu vidéo, intelligence artificielle, python, prototypage, e-sport, apprendre à apprendre, CV et recherche de stage, prise de parole en public, posture et leadership en anglais
- Side Project par les étudiants de Fouillole : Conférence sur l'Impact économique du e-sport en Guadeloupe

Retour en images

OMGTD saison 3

Martinique 2023



Marraine de l'événement :

Amandine Negoti - Directrice Générale Dira Partners, ex Directrice générale de Martinique Digitale et de French Tech Martinique

Lieu

Institut Martiniquais du Sport IMS

Dates

Vendredi & Samedi 28 & 29 avril 2023

Le programme

Du vendredi - Journée réservée aux scolaires

- Ateliers programmation et robotique, algo, raspberry Pi, IA, No code, apprendre à apprendre, Design thinking, orientation scolaire et pro, rôle modèles avec 100000 entrepreneurs, Expo femmes de sciences contemporaines et locales avec le Carbet des Sciences, confiance en soi, ateliers physiques

Du samedi - Journée publique, partenariat avec le Women Starter de French Tech Martinique

- Pitches & tables rondes
 - Fuite des cerveaux, comment y remédier ?
 - Comment transmettre la passion sur les filières STEM aux nouvelles générations?
- Ateliers
 - Ikigai - Comment faire de l'argent un allié à mon épanouissement ? - Atelier Design Thinking - Atelier no code - Atelier Intelligence artificielle

Contacts



Sophie Lubin

Présidente et fondatrice Maryse Project

maryseproject@gmail.com

+33 6 75 19 20 11



Lilian Lambourdiere

Président et fondateur d'Inc'tys

hello@inctys.fr

06 90 62 64 19



Myriam Louisy

Fondatrice de Digilearn Pro

hello@digilearnpro.fr

06 90 70 13 98



www.atmaryseproject.org

@maryseproject

@omgtday