

# communiqué DE PRESSE

Mercredi 3  
Juin 2015

## Le Carrefour de tous les possibles

Organisé à l'initiative de la Métropole Rouen Normandie et de l'agence de l'innovation SEINARI, le Carrefour des Possibles a pour vocation d'encourager les nouveaux usages numériques, la création et l'innovation, de faciliter les connexions, de détecter et de mettre en lumière des usages innovants des technologies de l'information et de la communication (TIC).

### Une manifestation incontournable

Depuis sa création il y a quatre ans, le Carrefour des Possibles est devenu l'événement incontournable pour tous les créateurs. Car en plus d'être ouvert à tous types de projets quels que soient leur degré d'avancement, leur finalité (économique ou non lucrative) et leur domaine (public ou privé), la manifestation prône des valeurs participatives et collaboratives.

### Les chiffres clés de cette quatrième édition :



- 26 dossiers ont été déposés : 22 de Seine-Maritime, 1 dossier de l'Eure, 1 dossier de Basse-Normandie, 1 dossier de Paris et 1 dossier de Lomé (TOGO),
- 19 projets auditionnés,
- 10 lauréats,
- 1 coup de cœur.

Retrouvez tous nos communiqués et dossiers sur [www.metropole-rouen-normandie.fr](http://www.metropole-rouen-normandie.fr), rubrique «Presse»

## communiqué DE PRESSE

Organisé en partenariat avec la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération), cette manifestation bénéficie de l'appui de nombreux partenaires locaux et régionaux : les Chambres de Commerces et d'Industrie, l'école CESI, l'association #NWX, l'agence de développement Rouen Normandy Invest.

### En course pour la labellisation



Pour la première fois, le Carrefour des possibles est soutenu par toute la communauté Normandy French Tech, Caen/Rouen/Le Havre, en course pour la labellisation.

La French Tech a pour ambition de positionner la France comme une des nations fortes du numérique. Avec pour conséquence de favoriser l'émergence d'entreprises phares sur le marché international.

La labellisation French Tech serait l'assurance d'une reconnaissance de la Normandie au niveau national et international et renforcerait ainsi la croissance de ses entreprises.

# Le carrefour des possibles

Faites nous **découvrir** **TIC\***  
un **nouvel usage** des

\*Technologies de l'Information et de la Communication

le carrefour  
des possibles

[WWW.CARREFOURDESPOSSIBLES.ORG](http://WWW.CARREFOURDESPOSSIBLES.ORG)

**Projets 2015**

Organisé par :



**seinari**  
AGENCE DE CLIMATISATION  
EN RÉGION HAUTE-NORMANDIE

En partenariat avec :





## SOMMAIRE

BATICITÉ.....	p. 4
BOOSTMYBOOK - <i>Projet coup de coeur</i> .....	p. 5
CALEND'EASY - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 6
DIGIPAY - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 7
EDI'SON.....	p. 8
GEOKAPS - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 9
GODBLESSYOO - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 10
MIRAGE - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 11
MOTIONDEMO.....	p. 12
OQUAI.FR.....	p. 13
PILGREEM - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 14
SELLING@HOME - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 15
SRVD 3D.....	p. 16
*SWOUIP - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 17
SYNSPARK.....	p. 18
T-RECKS - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 19
TIME 2 GET REAL.....	p. 20
VIRTUALFARM.....	p. 21
ZABILUS - <i>Sélection 2015</i> .....	p. 22



## Les 10 lauréats :

### **CALEND'EASY**

La solution de gestion de l'agenda des Elus

### **DIGIPAY**

Le moyen de paiement par empreinte digitale

### **GEOKAPS**

Le média social géo-localisé qui réconcilie le virtuel et le réel autour de centres d'intérêts communs

### **GODBLESSYOO**

L'application mobile qui bénit vos proches

### **MIRAGE**

L'application mobile de réalité augmentée au service d'une pédagogie active

### **PILGREEM**

La plateforme collaborative qui facilite le partage de salariés entre entreprises

### **SELLING@HOME**

L'optimisation des ventes à domiciles grâce au numérique

### **\*SWOUIP**

Le 1er déclencheur digital d'achats de proximité

### **T-REKS**

Les meilleurs coachs sportifs professionnels au service de votre pratique sportive

### **ZABILUS**

La plateforme de design de vêtements pour enfant à assembler soi-même

## **Projet coup de cœur**



**BOOSTMYBOOK** : La plate-forme d'édition participative

# BATICITÉ

Younesse BELMEKHFI

Thomas MALANDAIN, Designeur

Arnaud FAUCON, Florian PASQUE, Développeurs Web

35, rue de Bihorel

06 76 23 75 07

belmekhfi.youness@gmail.com

<http://baticite.brostudio.fr>



## Secteur d'activité du projet :

Communication , Urbanisation



## Description du projet :

Baticité est une application web de communication et d'information entre les citoyens et les collectivités dans le domaine du développement urbain en utilisant les données des projets d'aménagement et de développement urbain de la ville.

## Les usages :

- L'application recense les projets futurs et en cours d'urbanisation de votre ville et présente leur caractéristiques au public. L'utilisateur navigue sur une carte pour des informations sur les projets l'intéressant.
- Il pourra également interagir en approuvant ou désapprouvant les projets grâce à des boutons adaptés. Il pourra par ailleurs ajouter des projets dans une liste de favoris et sera informé de son suivi.
- L'avantage pour les collectivités sera d'obtenir rapidement, une opinion publique.
- Un autre aspect de cette application sera la possibilité, pour le citoyen, de faire facilement une demande de nouveau projet. Si un habitant a besoin d'un aménagement dans son quartier, il pourra le notifier à la collectivité via un formulaire présent sur le site. La collectivité ainsi informée, pourra valider ou rejeter le projet selon sa pertinence.





# DIGIPAY

## Le Paiement Digital

Erwan DEGUILHEN et Vincent HIBON

33 Rue Jean de la Bruyère

76650 Petit -Couronne

Tel : 06 58 21 81 49 et 06 45 59 84 43

erwan.deguilhen@gmail.com et vinhib@orange.fr



**Sélection 2015**

### Secteur d'activité du projet :

Moyen de paiement



### Description du projet :

Grâce à son empreinte digitale, n'importe quelle personne possédant un compte bancaire pourra payer, libérée de tout objet.

### Les usages :

Pour diminuer le vol et la fraude, simplifier, sécuriser, et optimiser les paiements actuels, le paiement digital se défait des cartes ou des codes. L'utilisation de son doigt pour effectuer un paiement génère un élan de modernisme, de liberté mais aussi de sécurité accrue pour les commerces et les utilisateurs. Ce procédé, développé en étroite collaboration avec les banques et services de paiement déjà en place, ne requiert pas d'équipement irréaliste. Le futur commence maintenant.

# L'EDI'SON

Julien ESNOL

37, rue Brémontier

76100 ROUEN

06 78 45 34 57

julien.esnol@gmail.com

edison-bar-tapas-salon-brunch.e-monsite.com/



## Secteur d'activité du projet :

Restauration

## Description du projet :

Lieu de gastronomie convivial a but artistique !



## Les usages :

- L'EDI'SON est un lieu d'échange répondant aux nouveaux codes de la restauration et aux attentes de transparence des clients. La mise en place de signalétique et de lien web (QR code) permet d'avoir l'ensemble des informations sur l'origine des produits et les modes de production mais aussi des informations nutritionnelles.
- L'EDI'SON a pour vocation de transmettre et d'échanger autour de l'art. Des expositions, des scènes ouvertes, des échanges artistiques et des performances animeront quotidiennement l'établissement.
- Pour un meilleur relais de communication artistique, des écrans et des tablettes sont mis à dispositions pour informer les clients sur les artistes, leurs lieux d'expositions, leurs actualités.
- L'accueil des artistes, la visibilité de leur travail en live et sur le web ou encore la création d'un réseau de contacts sont les principales motivations de l'établissement.

# GEOKAPS

**Yann PETIT**

18, rue Jacques ANQUETIL  
76190 Allouville-Bellefosse

06 84 19 16 22

yann@geokaps.com

**Hélène LUCIEN**

14, Place de la Bastille  
75011 Paris

06 50 75 68 59

helene@geokaps.com



www.geokaps.com

**Sélection 2015**

## Secteur d'activité du projet :

Application Mobile - Réseau Social



## Description du projet :

GeoKaps est un média social géo-localisé permettant de réconcilier le virtuel et le réel autour d'un lieu comme centre d'intérêt commun : le bon endroit - les bonnes personnes.

## Les usages :

- Partage d'informations localisées et prise de renseignements à distance : Un service d'information précis et segmenté dont la visibilité peut être géré de façon globale ou locale. Il s'agit d'envoyer la bonne information en temps réel aux personnes concernées par zone géographique.
- Le concept peut être utile en particulier pour gérer les crises locales (ex : panne de secteur ERDF)
- Il est plus discret que twitter car il donne la possibilité d'un filtrage en fonction des pertinences.
- Ce système permet de s'adresser à un groupe d'individus selon leur localisation ce qui facilite la diffusion d'informations comparé aux mails, aux forums et aux réseaux privés (facebook).
- Les Média peuvent s'en servir pour rechercher des témoins en local.
- Il s'agit d'une solution de GeoMarketing et de Geodécisionnel pour les activités de service public et privé, les collectivités et les marques.
- Il peut être utilisé en Publicité mobile ainsi que pour le Big Data.





# MOTIONDEMO

André DOUMENC & Arthur FLOC'H  
Seine Innopolis - 72 Rue de la République  
76140 Le Petit-Quevilly  
02 78 77 08 16  
contact@motiondemo.fr  
www.motiondemo.fr



## Secteur d'activité du projet :

Communication - Marketing



## Description du projet :

MotionDemo est un studio de création de vidéos de démonstration produit en image de synthèse.

A travers la vision d'un Designer, MotionDemo reproduit en images hyper réalistes votre produit. Chaque scène est réalisée pour obtenir un rendu parfait et provoquer le « Wow effect » !

A partir d'un Storytelling optimisé pour la Vente, nos MotionDemos offrent des angles de vue inédits et un voyage à l'intérieur de votre produit. Simplifiez le message pour mieux convaincre.

## Les usages :

Rendez votre produit remarquable et convainquant avec une MotionDemo :

Vidéo de lancement d'un nouveau produit, Conférence, Salon, rendez-vous client, campagne crowdfunding, borne, site e-commerce...

Erwan Kérouédan,  
Christophe Martinez, Hamid Taiati  
68, Boulevard Jules DURAND  
76600 Le Havre  
02 35 25 07 21  
contact@atelier-picking.com  
cmartinez@maxilari.fr www.oquai.fr



## Secteur d'activité du projet :

Economie collaborative / Services aux entreprises

## Description du projet :

Tous les jours les transporteurs cherchent des solutions pour optimiser leurs livraisons en ville et minimiser le nombre de trajets.

### Comment livrer efficacement leurs clients ?

Oquai.fr, accessible via un portail web et sous application mobile, fournit en temps réel la cartographie des quais disponibles dans le périmètre géolocalisé du transporteur et selon des plages horaires déterminées à l'avance.

Novateur dans son marché, Oquai.fr apporte de réels avantages en termes de distribution, de développement durable, de délais de livraisons et limitations des déplacements en ville, la réglementation de plus en plus restrictive.

## Les usages :

Oquai.fr apporte une solution clé-en-main aux acteurs du transport et leur offre la possibilité d'utiliser les quais logistiques libres pour optimiser le chargement de leurs camions dans le « dernier kilomètre ».

# PILGREEM partage de talents.

Alexandre LEFRANCOIS

101 rue Lecourbe 75015 Paris

06 61 65 19 74

alexandre@pilgreem.com

<http://pilgreem.com/>



**Sélection 2015**

## Secteur d'activité du projet :

NTIC, plateforme RH, Mobilité



## Description du projet :

Pilgreem est la plateforme collaborative qui facilite le partage de salariés entre entreprises.

## Les usages :

### • Entreprise de partage :

Vous traversez une période de sous-activité temporaire et souhaitez conserver vos talents? Les solutions traditionnelles de compression d'effectifs ne vous conviennent pas?

### • Entreprise d'accueil :

Un pic temporaire d'activité? Remplacer un salarié absent ?

Une expertise occasionnelle? L'attente de l'entrée effective d'un salarié?

### • Les bénéficiaires partagés :

> L'entreprise qui partage allège temporairement ses charges fixes.

> L'entreprise qui accueille réduit ses charges variables (40% moins cher que l'intérim) et emploie un talent motivé et opérationnel.

> Le salarié mobile conserve son salaire à 100% et développe son employabilité.

> Le bassin d'emploi conserve les talents et développe les passerelles entre entreprises locales.

# SELLING@HOME

La vente directe passe au numérique

**Benjamin SIMON**  
**et Germain LEFEBVRE**  
Docks Dombasles  
2, 3 rue Saint Nicolas  
76600 Le Havre

06 60 38 16 67 et 06 70 43 41 74  
benjamin@sellingathome.com  
germain@sellingathome.com  
<http://www.sellingathome.com>



## Sélection 2015

### Secteur d'activité du projet :

Edition de logiciel applicatif sur mesure



### Description du projet :

Selling@Home est une suite logicielle en mode SAAS (Software As A Service) qui aide les marques proposant de la vente à domicile en réunion à moderniser leurs activités, à optimiser leurs performances de vente et à améliorer leur connaissance client.

### Les usages :

Selling@Home est composée de 2 principales interfaces :

Une solution « CRM » pour les marques leur permettant de mieux gérer leur base de données clients et d'optimiser la planification de leurs campagnes marketing grâce à des statistiques détaillées.

Une application mobile/tablette pour les vendeurs indépendants (VDI), reliée au CRM de la marque, permettant :

- de dématérialiser l'ensemble de l'acte de vente (bon de commande, paiement)
- d'accéder à toute une gamme d'applications sur-mesure pour animer la réunion (quizz, formulaire satisfaction, « pushes » en temps réel de promos...)

Selling@Home permet également aux vendeurs de communiquer simplement avec leur marque, de gérer leur portefeuille clients, d'organiser et planifier leurs réunions, d'accéder à des statistiques détaillées de leur activité, et d'accéder aux catalogues, aux produits et aux différents supports de formation de la marque.

Notre ambition est d'utiliser les nouveaux usages du numériques (mobile, utilisateurs toujours connectés, Big Data ...) pour innover et moderniser une activité qui n'a pas beaucoup évolué depuis ses débuts, et permettre ainsi aux marques de mieux toucher leur clientèle, sur ce canal de distribution spécifique qu'est la vente directe.

# SRV 3D TECHNOLOGIES

**Gyslain HERVIEUX**

9bis, rue de la Vallée  
76400 Toussaint

06.25.11.18.41 et 02.77.24.51.18

[gyslain.hervieux@srv3d.com](mailto:gyslain.hervieux@srv3d.com)

[www.srv3d.com](http://www.srv3d.com)



## Secteur d'activité du projet :

3D, Simulation, Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée

## Description du projet :

Un outil pour faciliter la création d'applications 3D

Les nouvelles technologies que sont la Réalité Virtuelle et la Réalité Augmentée nécessitent bien souvent des développeurs confirmés pour réaliser certaines applications, les outils logiciel de SRV 3D Technologies ont pour vocation de simplifier la création d'applications 3D sur toutes les plateformes couramment ciblées (smartphones, tablettes ou encore Web).

## Les usages :

En accompagnant les utilisateurs sur toute la chaîne de valeur de la 3D, SRV 3D Technologies propose des outils pour les utilisateurs novices jusqu'aux experts avec la possibilité de créer facilement des applications 3D. Vous avez un besoin précis que les technologies actuelles ne peuvent pas couvrir, en proposant un ensemble de fonctionnalités entièrement maîtrisées car entièrement redéveloppées en interne, SRV 3D Technologies propose une alternative en offrant des prestations à forte valeur ajoutée.

Ces fonctionnalités sont regroupées dans un framework qui constitue les briques de base pour créer vos applications 3D sur une plateforme visée, en un clic. L'éventail des possibles est assez large : des applications en réalité augmentée nécessitant de suivre une image pour y ajouter du contenu 3D, des applications avec un rendu hyperréaliste ou encore la possibilité de faire de la simulation pour l'industrie... Tout est fait en sorte pour que votre besoin soit le mieux couvert possible en gardant en tête que la 3D doit être un moyen et non une fin !

# \*SWOUIP

Bouna DIARRA, Daouda DIARRA,  
Vincent NÉE et Zakaria ZAH

3, rue saint Nicolas

76600 Le Havre

02 35 53 90 31

support@swouip.com

swouip.com



**Sélection 2015**

## Secteur d'activité du projet :

Service aux commerçants de proximité.

## Description du projet :

Le 1er déclencheur digital d'achats de proximité !



## Les usages :

À l'ère du consommateur connecté tout au long de la journée à son smartphone, sa tablette et son ordinateur, les commerçants indépendants laissent encore majoritairement de côté le canal digital dans leur stratégie de communication, faute de temps, de connaissances et d'argent.

\*Swouip est un service web et mobile qui permet de déclencher en un clic des actes d'achats dans leur boutique grâce à la diffusion d'offres immédiates sur une place de marché collaborative et locale qui réunit consommateurs et commerçants.

Dès qu'un client est intéressé, il clique sur l'offre puis vient directement concrétiser l'achat en boutique. Le modèle exclusif et instantané des publications, visibles maximum 24 heures en quantité limitée, favorise les achats impulsifs et incite les clients à suivre au quotidien leurs commerces de proximité, avec lesquels, ils peuvent également interagir en temps réel sur la plateforme.

Ce service « drive to store » en un clic permet aux commerçants de booster leur chiffre d'affaire, renforcer leur visibilité et améliorer la fidélisation de leurs clients, sans rien changer à leurs habitudes.



# SYNSPARK

Clément MICHEL

72 rue de la République  
Bâtiment Seine Innopolis  
76140 Le Petit-Quevilly

09.72.50.02.52

clement.michel@synhack.fr

www.synspark.com



## Secteur d'activité du projet :

Sécurité numérique



## Description du projet :

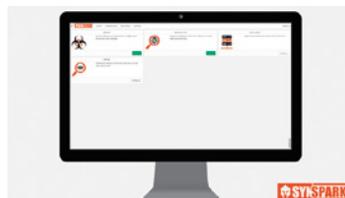
Le constat est simple, les attaques sont de plus en plus sophistiquées. Par ailleurs, la majeure partie des entreprises mettent un temps considérable avant de détecter les attaques qu'elles ont pu subir.

Synspark offre aux entreprises une plateforme Cloud permettant de reprendre le contrôle.

## Les usages :

Synspark fournit aux entreprises des tableaux de bord complets sur les attaques mais également des rapports sur des attaques particulières. Synspark alerte les entreprises en cas de menaces graves et permet de bloquer les attaques. Nous utilisons le BIG DATA et collectons des événements de sécurité afin d'analyser, de notifier, et de générer des rapports en temps réel sur les attaques subies par nos utilisateurs.

L'ensemble des données collectées sont anonymisées et nous permettent d'effectuer une corrélation globale. Cette corrélation de masse permet à Synspark de bloquer les menaces sur l'ensemble de ses utilisateurs. Ainsi, la sécurité des uns fait celle des autres. La plateforme n'est pas figée dans le temps. À l'image de la sécurité informatique, en perpétuelle évolution, nous améliorons chaque jour notre offre et les applications qui la composent. Ces évolutions renforcent au quotidien la sécurité des utilisateurs.



# T-RECX

Jules HARDUIN et Adrien LEDUC

26 rue de le Nostre  
76000 ROUEN, FRANCE

06 29 93 07 91

jules@trecx.fr et adrien@trecx.fr

www.trecx.fr (en cours de développement)



**Sélection 2015**

## Secteur d'activité du projet :

Sport et web



**T·recx**

## Description du projet :

Nous pensons que vous méritez de rencontrer les meilleurs pour progresser dans votre pratique sportive. T-recx vous met donc en relation les coaches dont vous avez besoin d'une manière simple et efficace à travers un site web intuitif et esthétique.

## Les usages :

### • Vous êtes un sportif ?

Grâce à la géolocalisation, nous vous aidons à trouver près de chez vous le coach professionnel le plus adapté à vos besoins. Vous souhaitez en faire profiter un ami, votre enfant? Avec T-recx c'est possible ! Passer au niveau supérieur ou tenir ses résolutions de fins d'année n'aura jamais été aussi facile.

### • Vous êtes un coach sportif professionnel ?

Remplissez votre profil et vos disponibilités, T-recx se charge de vous ramener de nouveaux clients, de gérer votre calendrier et le paiement de la prestation pour que vous vous concentriez sur l'essentiel : accompagner un sportif dans sa démarche de progression.

# TIME 2 GET REAL

**Benjamin CHAISE**

13, parc de l'andelle

76130 Mt St Aignan

06.20.47.80.76

contact@time2getreal.com

www.time2getreal.com



## Secteur d'activité du projet :

Réseau social sportif / événementiel on-line



## Description du projet :

Time2GetReal est spécialisé dans l'organisation de compétitions de médias sportifs sur internet. Nous vous faisons gagner des cadeaux : vêtements, équipements, caméras embarquées, accessoires, goodies... et cela, grâce à votre participation à des compétitions thématiques, en postant vos photos et vidéos sur notre site web.

## Les usages :

- Notre site web est destiné à un public de sportifs voulant gagner des cadeaux ou voulant voir des vidéos d'amateurs, principalement d'activités sportives: surf, snowboard, skateboard, ski, vtt, bmx, kitesurf, escalade, kayak, randonnée ...
- L'inscription sur le site, la participation aux compétitions et les ajouts de Tests vidéo/ matériel sont entièrement gratuits.
- Les vidéos sont évaluées par les utilisateurs et les professionnels sponsorisant les compétitions.
- Notre site web vous permet aussi d'effectuer des recherches par marques et/ou sports afin de visionner le matériel utilisé dans son milieu d'origine.



# VIRTUALFARM

## Chambre régionale d'agriculture de Normandie

6 rue des Roquemonts  
CS 45346  
14053 CAEN CEDEX4  
www.normandie.chambagri.fr



**Céline MAROCHIN,**  
chargée de mission Formation Emploi Travail  
02 31 47 22 84

## Secteur d'activité du projet :

Agriculture

## Description du projet :

Visiter virtuellement des exploitations agricoles normandes et appréhender les compétences nécessaires à l'exercice des métiers agricoles.

## Les usages :

VirtualFarm est un outil numérique compilant une diversité de systèmes agricoles, de productions et d'initiatives remarquables. La visite virtuelle des exploitations est enrichie par des interactions possibles avec l'environnement et connectée à des ressources documentaires (vidéos, fiches technique, etc...). VirtualFarm propose des solutions très concrètes à plusieurs préoccupations croissantes en agriculture comme le renouvellement des générations, le développement de l'agroécologie, l'amélioration des conditions de travail et de la productivité, ou encore la complexification du métier d'agriculteur et le développement des compétences entrepreneuriales sur les exploitations. Cette innovation a pour objectif d'être :

- une vitrine attractive pour promouvoir les métiers agricoles auprès des publics en orientation et le grand public,
- un espace d'information, de démonstration et de formation pour sensibiliser aux problématiques et enjeux de l'agriculture normande,
- un outil réaliste pour confronter les publics en orientation à l'exigence des métiers agricoles, évaluer leurs compétences et les positionner vers des parcours de formation adaptés,
- un support de simulation pour former des stagiaires en situation réelle de travail et d'expérimentation pour accompagner le changement de pratiques.

# ZABILUS

Valérie LECOMPTE

10 rue des hautes rives  
27610 ROMILLY SUR ANDELLE  
06 19 78 30 07  
contact.zabilus@gmail.com



## Sélection 2015

### Secteur d'activité du projet :

TIC, habillement enfant, impression numérique textile, DIY (Do it Yourself)



### Description du projet :

Mettre en couleur et fabriquer soi-même facilement les vêtements de ses enfants grâce aux technologies numériques.

### Les usages :

Appliquer en ligne couleurs, imprimés, motifs et graphismes sur chaque pièce d'un vêtement, visualiser le résultat en temps réel, puis le recevoir sous la forme d'un patron textile dont il suffit de découper les pièces et les assembler pour obtenir « son » vêtement. Entre l'habillement enfant et le fait soi-même (Do It Yourself), Zabilus permet aux femmes créatives de mettre en couleur entièrement et en ligne les vêtements de leurs enfants, puis les fabriquer elles-mêmes de façon simple et ludique.

### Nos objectifs ?

- Stimuler la créativité et valoriser les savoirs-faire de chacun,
- Faciliter et moderniser la fabrication de vêtements grâce à l'intégration d'outils numériques modernes et intuitifs,
- Collaborer avec les différents acteurs et mettre en avant leurs talents :
  - > créateurs de mode et éditeurs de patrons couture,
  - > designers textiles, artistes, graphistes et illustrateurs.
- Développer un nouveau mode de fabrication de vêtements enfant ultra-personnalisables, produits de façon collaborative, locale et connectée.



# NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

