

## **TABLE DES MATIÈRES**



- 1. Piliers du plan « Digital Belgium »
- 2. Chapitres du baromètre
- 3. Indicateurs (5 piliers)
- 4. Indicateurs en forte croissance
- 5. Conclusion



1. Piliers du plan « Digital Belgium »



## 5 piliers

- 1. Économie numérique
- 2. Infrastructures numériques
- 3. Compétences et emplois numériques
- 4. Confiance dans le numérique et sécurité numérique
- 5. Pouvoirs publics numériques



### 2. Chapitres du baromètre



## 8 chapitres economie



- 1. Objectifs & priorités du plan « Digital Belgium »
- 2. Économie numérique
- 3. Infrastructures numériques
- 4. Compétences et emplois numériques
- 5. Confiance dans le numérique et sécurité numérique
- 6. Pouvoirs publics numériques
- 7. Comparaison internationale
- **Évolution des principaux indicateurs (2013-2015)**

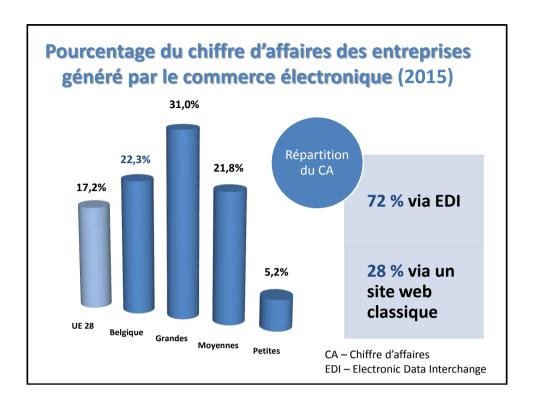


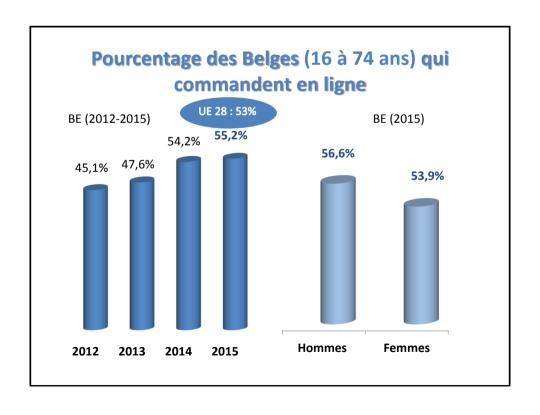
## 3. Indicateurs (5 piliers)





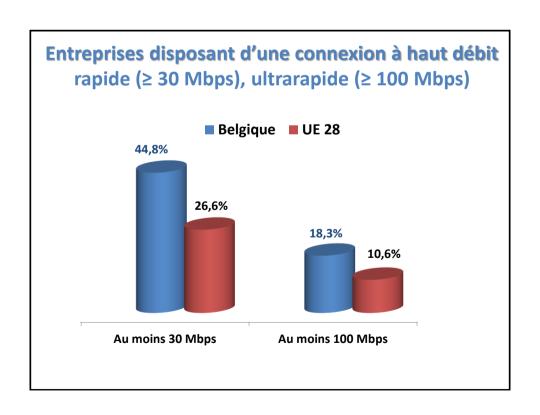
ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

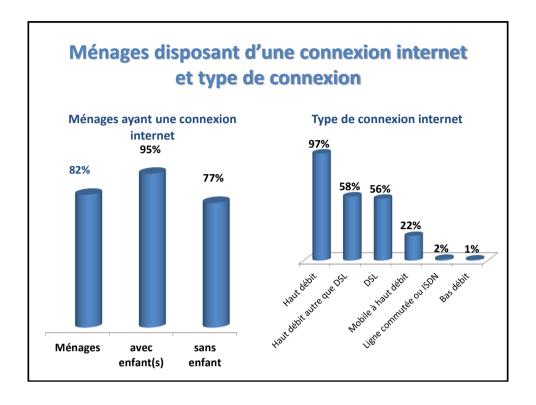


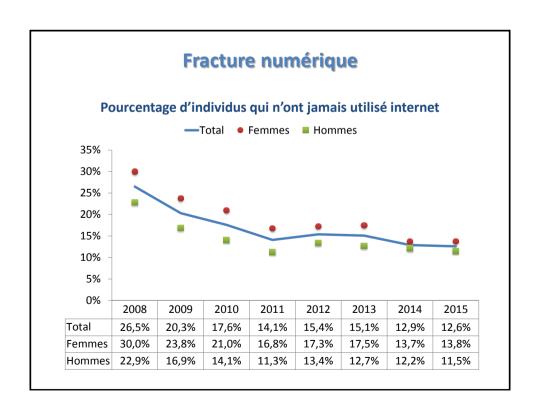


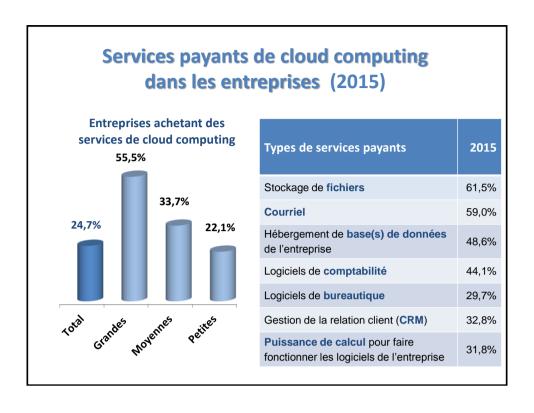
Répartition des acheteurs en ligne
selon les montants de leurs achats (Belgique)

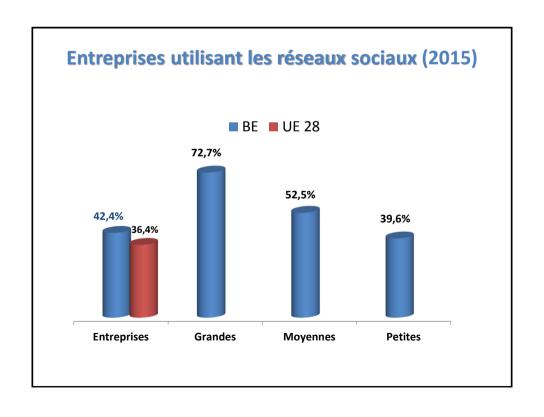
Montants des achats	2009	2015
Moins de 50 euros	12,5 %	12 %
50 à 99 euros	14,9 %	15 %
100 à 499 euros	43,3 %	38 %
500 à 999 euros	13,5 %	11 %
1.000 euros ou plus	13,6 %	10 %
Inconnu	2,2 %	14 %

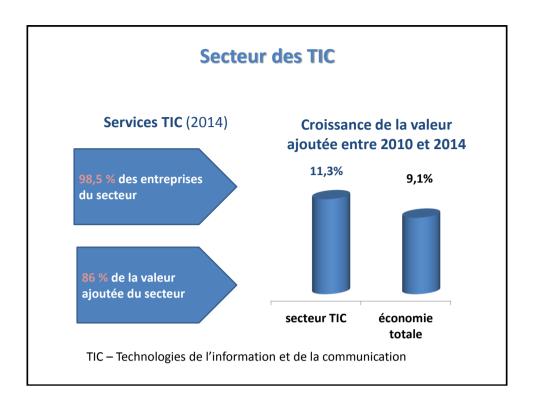


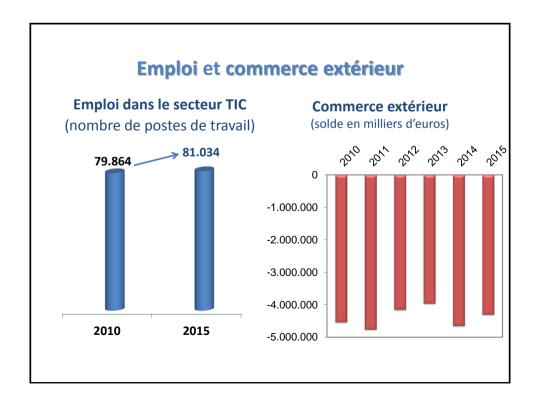








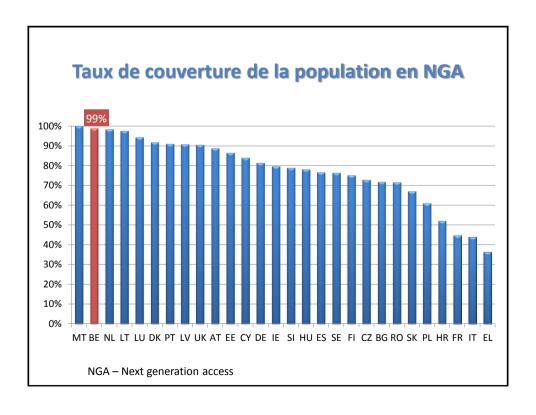


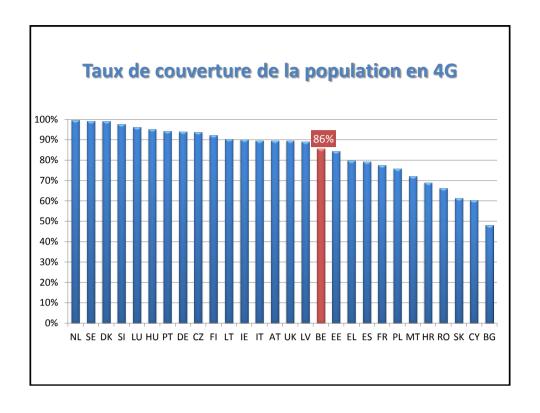


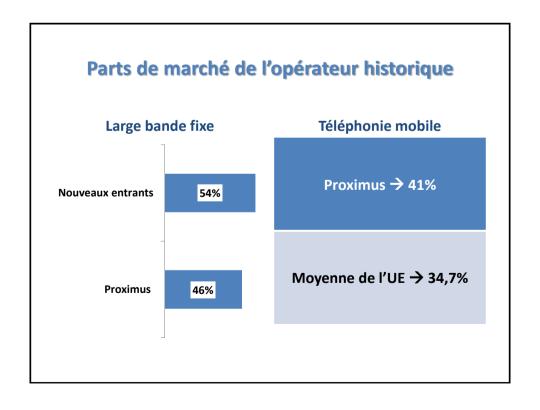


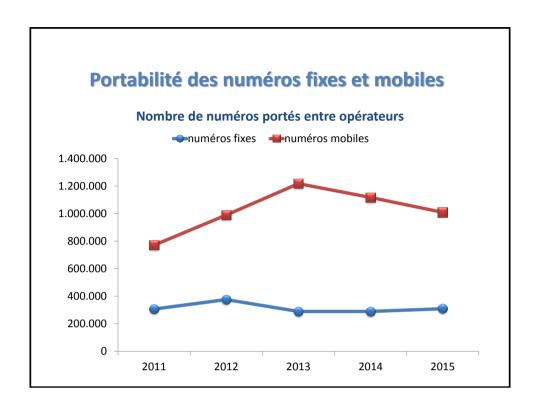


# INFRASTRUCTURES NUMÉRIQUES





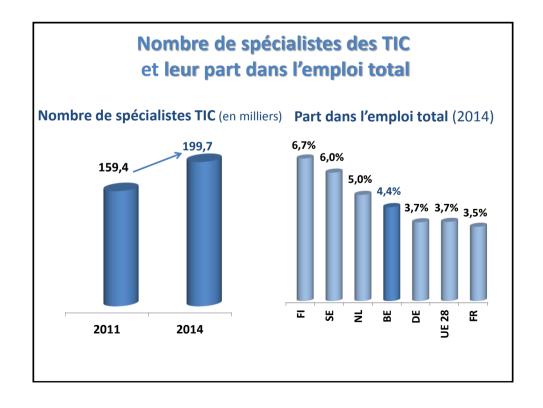


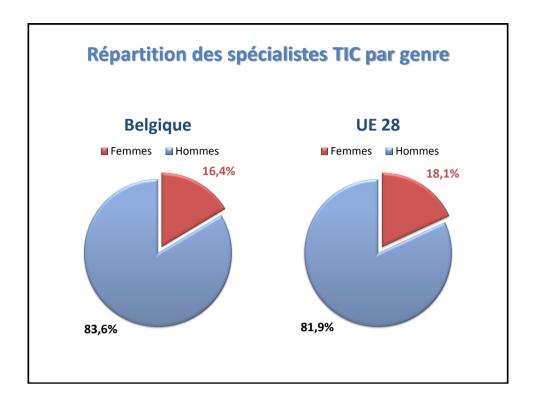


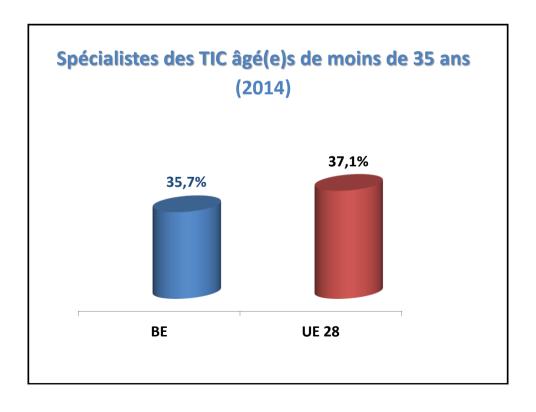


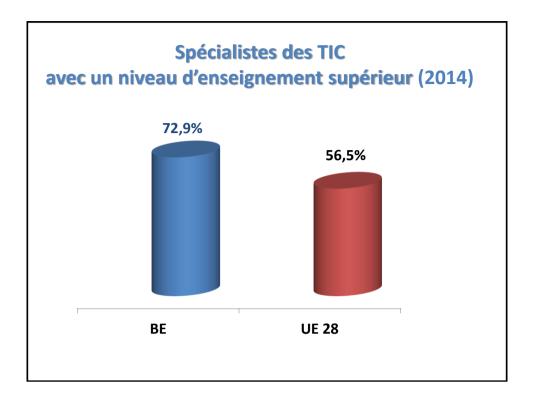
Pourcentage d'individus (16 à 74 ans) ayant des
compétences numériques générales

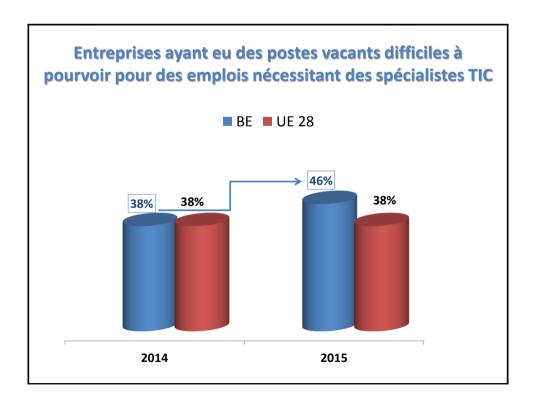
Individus ayant des compétences numériques		Belgique		
	Individus	Individus	Femmes	Hommes
Faibles compétences	23	24	26	23
Compétences de base	27	29	31	28
Compétences plus avancées	28	31	28	35













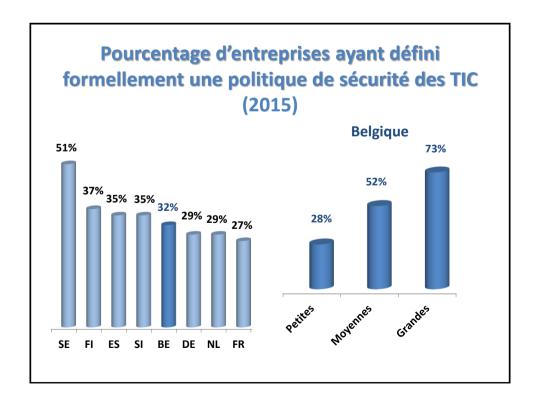


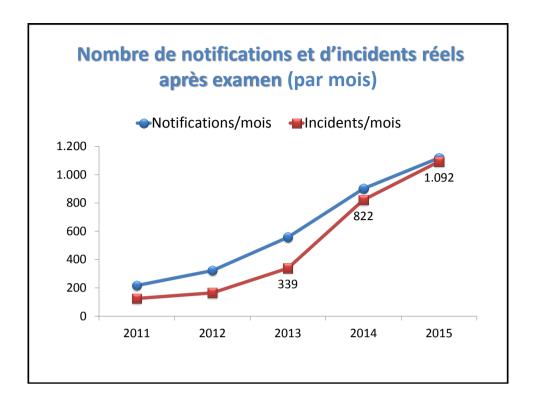
### CONFIANCE DANS LE NUMÉRIQUE ET SÉCURITÉ DANS LE NUMÉRIQUE

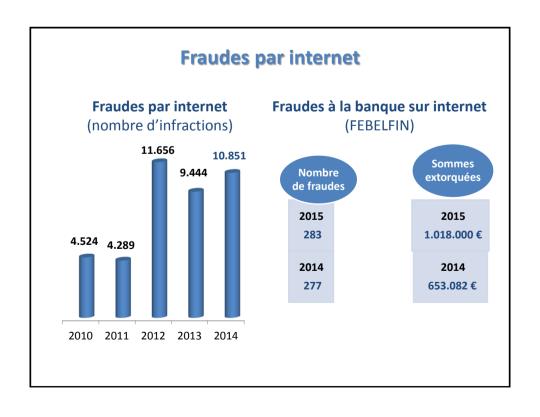
### Part d'internautes ayant subi des problèmes de sécurité en utilisant internet à des fins privées (2015)

	Internautes	Femmes	Hommes
Au moins un des quatre problèmes repris ci-après	29 %	32 %	26 %
Virus ou une autre infection de l'ordinateur	20 %	22 %	17 %
Abus concernant des informations personnelles envoyées sur internet ou autre violation de la vie privée	3 %	3 %	3 %
Perte d'argent due au phishing ou au pharming	9 %	10 %	7 %
Perte d'argent due à une fraude à la carte bancaire	1 %	1 %	1 %

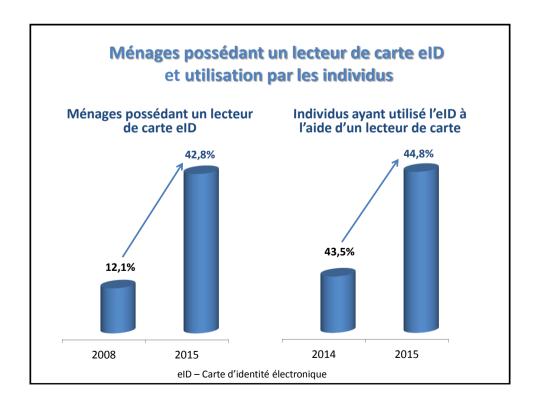
Types d'activités en ligne <u>non effect</u> en raison de craintes liées à la sécu (2015)	
Commander/acheter des biens/services pour un usage privé	20 %
<b>Télécharger</b> des logiciels, de la musique, des films, des jeux vidéo ou d'autres fichiers	19 %
Gérer son compte bancaire en ligne	15 %
Recourir à l'administration ou aux services publics en ligne	11 %
Utiliser une connexion sans fil mobile (type wifi) depuis un autre lieu que le domicile	8 %

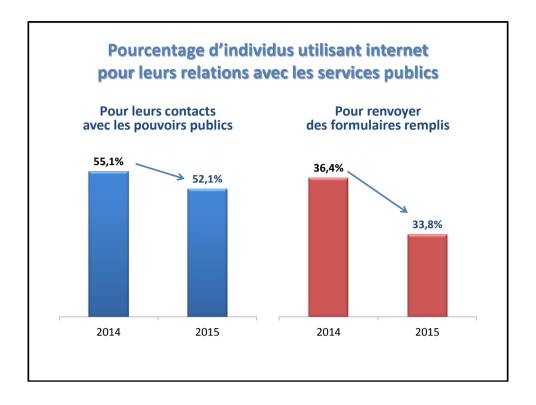


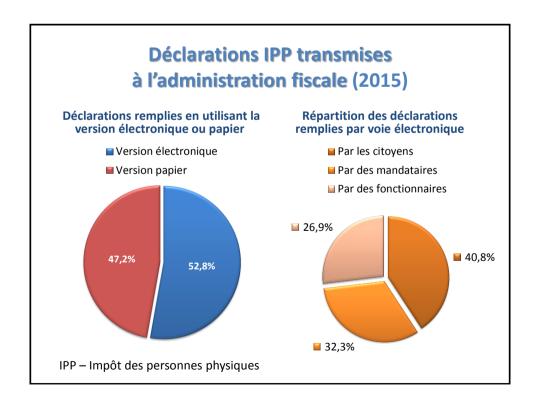








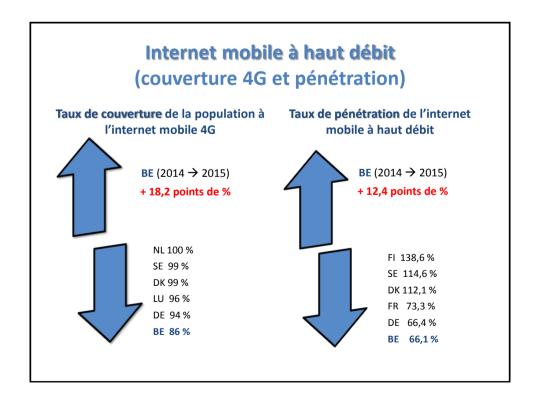


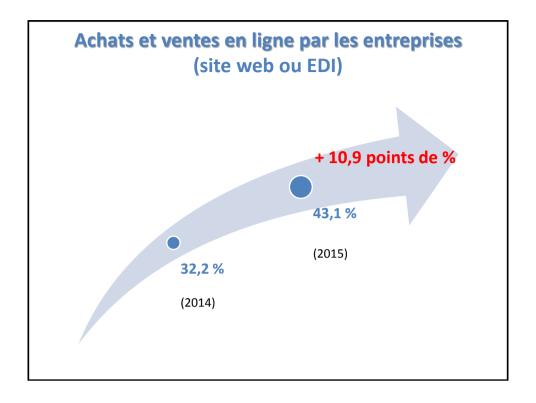


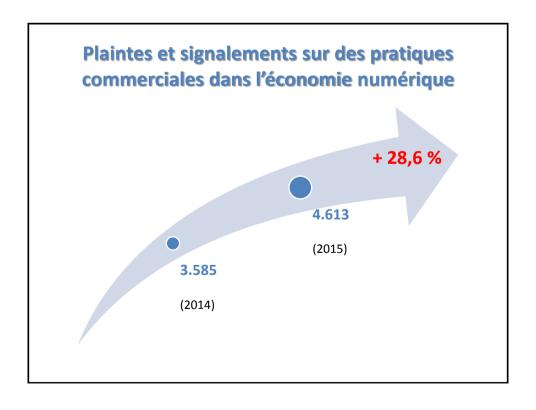


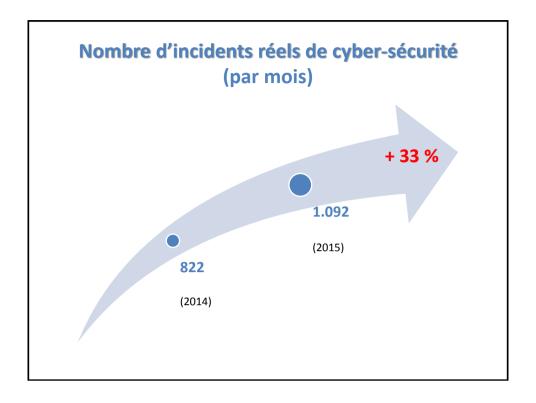


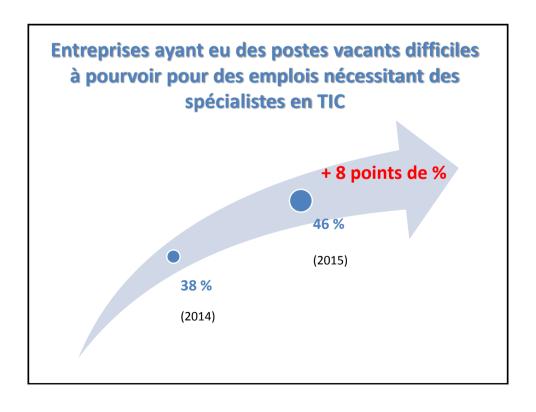
#### INDICATEURS EN FORTE CROISSANCE



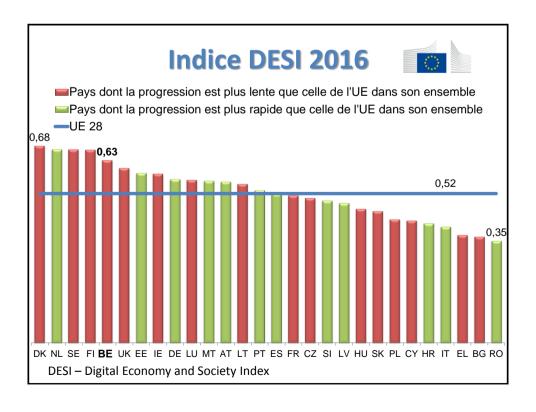












# Progrès à faire

Internet mobile à haut débit

Déploiement réseaux ultrarapides

% des diplômés du supérieur en sciences, ingénierie, technologie et mathématiques

Services publics en ligne



 $http://economie.fgov.be/barometre\_de\_la\_societe\_de\_l\_information\_2016$ 

