## Hackathon distribué Aix-Marseille / Paris-Montreuil / Lille

## Genèse :

Le LAB et Nodya Group ont projeté de créer un évènement sous la forme d’un hackathon pour clôturer le projet Data LAB. Ce hackathon devait se dérouler les 1 et 2 juin 2018 sur le site de Gardanne de l’Ecole des Mines de Saint -Etienne, où des makers, des hackers et des étudiants devaient prototyper des solutions IoT (Internet des Objets) et Big Data durant 24h sur des thématiques qui se rattachent à la smart city. Pour signifier qu’il s’agissait avant tout de promouvoir la technologie au service de l’humain, l’intitulé de la manifestation qui a été choisi était « Smart City Zen : de l’IoT au Big Data ».

Très rapidement, les crapauds fous ont été identifiés en tant que concept inspirant pour cette rencontre.

Le hackathon prévu n’a pas pu se dérouler aux dates prévues, car le nombre de participants inscrits était très insuffisant, probablement parce que la communication en direction des étudiants et des makers a été finalisée trop tardivement, mais aussi parce que les étudiants n’étaient pas disponibles car les calendriers ont été bousculés à la suite des mouvements du printemps dans les facultés.

Il a été organisé un pré-hackathon dans les locaux du C-IN à Aix en Provence, le samedi 2 juin avec des conférences et des ateliers IoT et Big Data : <https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=nZANV4dHOqU>

## Nouvelle proposition :

Elargir le champ d’action en s’appuyant sur les rencontres faites lors des créations des premières cohortes de crapauds fous entre le 30 mai et le 6 juin 2018 : Paris - Montreuil, Lille et bien sûr Aix-Marseille.

Mais aussi expérimenter le concept de l’innovation utile au plus grand nombre proposé par David Li, lors de ses conférences à Aix en Provence et Lille.

Il pourrait s’agir alors de faire émerger des projets par des scolaires : collégiens et lycéens mais aussi des publics adultes défavorisés, qui exprimeraient leurs besoins réels. Puis de faire prototyper pendant 24h des makers, hackers, étudiants et élèves ingénieurs pour résoudre les problèmes des projets sélectionnés.

Les auteurs des meilleures propositions de projets et des prototypes les plus pertinents se verront récompensés par un voyage à Shenzhen, où ils rencontreront les membres du makerspace SZOIL (ShenZen Open Innovation LAB) fondé par David Li.

1. **Expression des besoins (uses cases) :**

Pour arriver à identifier des besoins réels, qui concernent le plus grand nombre, sur une thématique large, telle que « Bien vivre dans la cité grâce à des objets connectés », c’est aux collectifs d’usagers que nous proposons de nous adresser. Pour cela, nous nous appuierons sur les structures existantes qui ont pour objectif de favoriser l’entreprenariat dans le milieu scolaire ou social. C’est à travers les associations, notamment celles de l’ESS (Economie Sociale et Solidaire) qui restent à identifier, mais aussi celles qui concernent les collégiens et lycéens : Entreprendre Pour Apprendre en milieu scolaire, que nous allons proposer de concourir. Les participants, par équipe de 2 à 3 personnes, auront à soumettre un dossier qui présentera l’équipe et le projet, avec la situation d’usage et la problématique détaillée et une première proposition très globale d’une (ou plusieurs) solution(s) technique(s) pour résoudre le problème posé. Les dossiers devront être remis par voie électronique vers fin octobre début novembre 2018.

Les participants pourront se rapprocher des collectivités territoriales (Régions, Départements, Métropoles, Municipalités) pour confronter et valider leurs idées de projets.

1. **Jury de sélection des projets  (début novembre 2018) :**

Un jury sélectionnera le meilleur projet proposé par chacun des trois lieux et peut-être aussi selon deux catégories : scolaires et adultes. Les principaux critères de sélection devront correspondre à l’originalité, la faisabilité globale, la possibilité de prototyper au moins partiellement en 24h. Le jury veillera à ce que les lauréats soient le plus uniformément possible répartis sur les trois lieux.

Si besoin, le jury de sélections pourra éventuellement se réunir par le moyen d’une conférence à distance.

1. **Hackathon : 24h de prototypage (mi novembre 2018, du vendredi soir au samedi soir)**

Le hackathon se déroulera dans un lieu emblématique et adapté pour recevoir dans les meilleures conditions les participants et le public (Lieu dédié à l’innovation, à l’entreprenariat, Université, grande école, …).

Les participants répartis en équipes de 3 à 5 membres auront à résoudre concrètement un problème posé, qu’ils choisiront parmi les projets retenus par le jury de sélection. Ils auront à leur disposition des cartes de prototypage électronique, des moyens et des outils pour la réalisation de pièces simples, ainsi que l’accès à des plateformes en ligne, pour le traitement et la diffusion de données.

Des conférences et des tables rondes à destination du public pourront être organisées durant le hackathon.

1. **Jury d’évaluation des projets (à la fin du hackathon)**

Chaque lieu aura son propre jury qui sélectionnera la meilleure réalisation pour permettre à une équipe de partir à Shenzhen. Le jury décidera aussi des prix à remettre aux équipes lauréates en fonction des dotations obtenues.

1. **Voyage à Shenzhen (avril – mai 2019)**

Les équipes lauréates à l’issue du jury de sélection et des jurys d’évaluation des projets, se verront offrir un voyage à Shenzhen, où ils rencontreront des membres du du makerspace SZOIL (ShenZen Open Innovation LAB) fondé par David Li. Ils pourront alors voir sur place comment concrétiser leur projet dans un esprit entreprenarial, en tenant compte des possibilités offertes par l’innovation bottom-up « smart hardware for the street s » présenté par David Li.

1. **Budget**

Une toute première estimation très grossière indique que pour monter le projet de hackathon distribué tel qu’il est sommairement décrit ci-dessus, il faut trouver un financement :

d’environ 15 à 20k par lieu pour la partie hackathon, cette partie peut ainsi être estimée à environ 50k€ ;

alors qu’il faudra compter de 80 à 100k€ pour permettre à une quarantaine de parsonnes plus leurs accompagnateurs de voyager et séjourner durant environ une semaine à Shenzhen.

Le projet pourra être partiellement redimensionné en fonction des moyens qui seront disponibles.

1. **Partenariats**

De très nombreux partenaires, institutions publiques, associations et entreprises, se sont déclarés être intéressés pour participer à ce projet, parmi eux on peut déjà citer :

Le LAB, l’IUT d’Aix en Provence, le C-IN, Nodya Group, ,le Conseil Régional SUD Provence Alpes Côte d’Azur, STMicroelectronics, l’EMSE, la Métropole Aix Marseille Provence, le LICA, Ze Change Makers, le Relais des possibles, la mairie de Montreuil, l’IUT Montreuil, Proto 204, l’AFPA, l’Université Catholique de Lile, les académies concernées (Aix-Marseille, Créteil, Lille) …