

Innovation et Connaissances

+ Open data : 1er Hackathon IDF 2030 à l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme

David Commarmond

Jeudi 28 Mars 2013

Organisé par la Région Ile-de-France, avec l'appui de La Fonderie et de l'IAU île-de-France, C'est dans les locaux de l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme (IAU), que c'est tenu ce Week End, le premier Hackathon qui s'appuie sur les ressources produites et utilisées pour la révision du Schéma directeur régional d'Ile-de-France (SDRIF). L'objectif est de valoriser tout ou partie du projet d'aménagement du territoire francilien dans une approche créative et ouverte mais aussi d'anticiper, en la préfigurant, la prochaine ouverture des données publiques régionales.



Des équipes studieuses

Pendant 48H, sans interruption de nombreux développeurs, urbanistes, graphistes et cartographes ont mis leurs compétences et leur talent au service des franciliens en créant des applications originales et innovantes.

Cet événement s'inscrit dans le prolongement de la démarche participative d'élaboration du projet de schéma directeur « Ile-de-France 2030 »

Hackakoi?

Un Hackathon peut être défini comme un concours marathon de programmation, basé sur des jeux de données libérées. Le côté « Hack » trouvant son origine dans la culture geek alternative

des Hackers ou pirates informatiques, il a pour objectif de tordre, distordre et croiser les données afin de les faire parler et trouver dans leur contenu des éléments qu'une lecture et analyse traditionnelle ne permet pas d'identifier.

Conçu autour de projets, les équipes pluridisciplinaires réunissent dans la mesure du possible autant d'hommes que de femmes, tout âge confondu afin de réaliser une version la plus aboutie possible d'une application.

C'est autour de ce concept que 50 personnes ont répondu présentes. Dix équipes furent constituées. Ces équipes étaient accompagnées par 13 « mentors » ou chefs de projets experts qui ont proposés leurs compétences et domaines d'expertises en volant d'équipes en équipes pendant toute la durée du projet.

Le tout, partagé sur Twitter sous le tag #Hackidf2030 et sur le site [revisit](#).

Samedi 23 Mars, La tension monte et la motivation des équipes est mise à l'épreuve

Plus que les prix, c'est la participation à une aventure originale, qui domine largement la motivation des équipes. Pour Sophie, urbaniste, « ce qui m'a le plus intéressé, est le mélange des genres entre urbanisme et monde digital ». Nicolas de l'équipe 10, ce qui m'a motivé, « c'est de connaître d'autres compétences et de travailler sur un Système d'informations géographiques (SIG). Pour Benjamin, designer, « moi aussi, j'ai eu envie de travailler avec d'autres personnalités sur des projets ».

Claire de l'équipe 8, designer graphique sur un projet dataviz, « c'est l'expérience du travail collaboratif, très ouvert entre différentes disciplines ». Le défi de travailler sur un projet en

48H étant particulièrement intéressant.

En tant que Mentor, Gael Musquet, apporte aussi sa pierre « comme beaucoup d'hackathon, c'est avant tout une expérience humaine et technique ». Nous avons un champ des possibles en terme de thématiques ce qui rendait l'exercice plus difficile». Des données environnementales, à l'emploi, en passant par les transports et l'énergie, les équipes ont dû beaucoup réfléchir aux idées qu'elles allaient développeres tout au long du Week end.



Une équipe très affairée

Samedi 23 Mars, 19H : Début de soirée qui promet une nuit éprouvante pour les équipes :

Pour certains, la nuit a été particulièrement éprouvante. Coca, pizza et café ayant permis de tenir le choc. Les matelas et lits parsemés dans un dortoir improvisé ont cependant permis de décompresser et reprendre des forces. La trace des corps sur les matelas faisant foi de la fatigue accumulée.

Dimanche 24 Mars, 17H. Rendu final

A 17H, le dimanche 24 Mars, une dernière épreuve orale de présentation d'une durée de 5 minutes est imposée à chaque équipe. Chaque projet faisant l'objet d'un petit scénario d'usage devant les membres du jury.



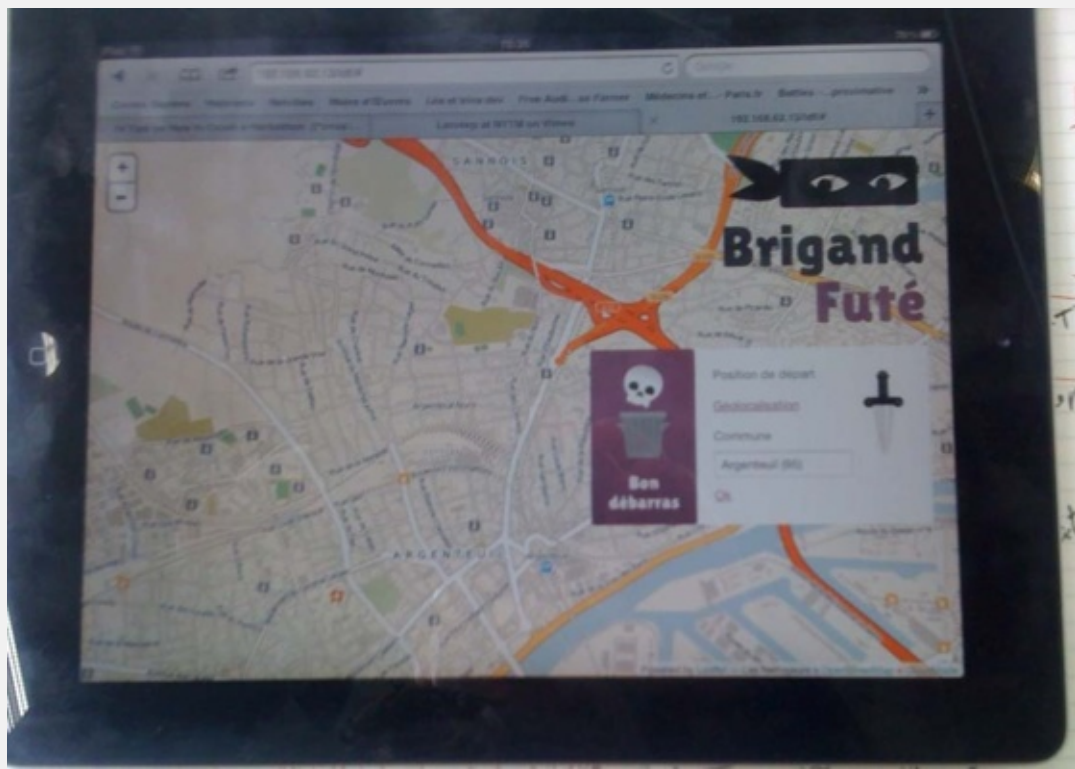
Matelas très utilisé

- Le premier groupe présente son application, Vazit, une application de tourisme alternatif.
- Le second groupe « veho 2030 » propose une carte sur les équipements réalisés dans un quartier, projets en cours, dates de livraisons, réunions de quartiers... C'est un outil d'information et d'unification pour les collectivités.
- Le troisième groupe, l'équipe des fauves, propose un portail participatif citoyen, sous une forme d'une vidéo de 30s et de faire une démonstration de leur application sur la participation citoyenne à l'activité citoyenne.
- Le quatrième groupe, idf futur, propose une plateforme collaborative, des pôles d'attractivités économiques et de développement.

- Le cinquième groupe : Open15 c'est penché sur l'ouverture d'une nouvelle ligne de métro L15.
- Le sixième groupe propose un dérivé de sim city, « Sim SDRIF », offrant de simuler l'implantation d'industrie dans un tissu urbain.
- Le septième groupe, partenaire particulier, propose une application de valorisation du territoire appliquée au cinéma (Post1post). En version Web et mobile.
- Le huitième groupe, 1300, pour 1300 communes environ propose une application pour trouver son logement idéal en fonction de son lieu de travail et du temps de transport.
- Le neuvième groupe propose d'améliorer la gestion des déchets organiques en favorisant la mise en place d'une économie circulaire et enfin le dernier groupe, « les nettoyeurs » ont joué le second degré à fond et proposer une application appelée « brigand fûté ».

Dimanche 24 Mars 19H, le jury délibère :

Le jury constitué par Alain Amédéo urbaniste et historien, Henri Verdier, entrepreneur et ancien président de Cap digital, Gérard Lacoste, géographe et économiste (présent en qualité de directeur général adjoint de l'IAU îdF, représentant du DG, empêché.), Valérie Peugeot, prospectiviste au sein d'Orange labs et présidente de l'association VECAM, Sophie Pène créatrice et directrice de l'ENSCI, Jean-Marc Lazard chef d'entreprise d'une start up dans le domaine de l'open data, Catherine Gouttas responsable du CeNTAI, Valérie Mancret Taylor, architecte et urbaniste en chef de la planification au SDRIF, Simon Chignard consultant indépendant et Jean-Baptiste Roger directeur de la Fonderie ont eu la difficile tâche de sélectionner les trois projets gagnants.



Dimanche 24 Mars, 20H : le verdict

1ère place Brigand fûté. «, une appli qui permet de trouver des spots pour se débarrasser de cadavres en toute tranquillité ». La présentation et le second degré affiché a séduit le jury, relevant au passage « la technique aboutie du projet » qui mixe des données locales concrètes et diverses telles que la proximité d'un commissariat, le calcul d'itinéraire, la géolocalisation, etc.

La 2ème place fut attribuée à l'équipe 6 « Les SPRIFS » ,offrant de simuler l'implantation d'industrie dans un tissus urbain et le 3ème prix à l'équipe n°4 IDFutur pour sa plateforme collaborative, des pôles d'attractivités économiques et de développement

Source :

<http://www.veillemag.com>