



COMPTE RENDU

Chantier Hackathon

Séance d'inspiration du 17 décembre 2020

Projet Campus des innovations

SOMMAIRE

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES.....	3
1.1 Participants.....	3
1.2 Objectifs.....	3
2 RÉSUMÉ DE LA SÉANCE.....	3
2.1 Retour sur le précédent atelier.....	3
2.2 Présentation de la « Phase d'inspiration ».....	4
2.3 Les exemples pour inspiration.....	5
2.4 Réflexion / Brainstorming.....	6
2.5 Vers le choix d'un sujet, d'une thématique.....	7
3 LES PROCHAINES ÉTAPES.....	7



1 INFORMATIONS GÉNÉRALES

1.1 Participants

La séance est animée par :

- David Morin,
- Vincent Laroche,

9 personnes participent :

- Naïs Paoli / Direction culturelle
- Sabrina Nef / CIAS, Pôle social
- Jérôme Francisci / Direction des sports
- Virginie Bertrand / Direction des sports
- Raïssa Guyon / CIAS, Pôle Santé
- Lucile Node / Service des archives
- Morgan Landolfi / Service vie associative
- Valérie Fernandez / Service vie associative
- Salim Roguiai / Service développement économique

1.2 Objectifs

Pour cette séance d'inspiration, il s'agit de :

- Se doter d'une culture commune à partir de cas inspirants,
- Échanger pour arriver à définir ensemble ce qu'il nous paraît important d'expérimenter
- Faire un/des choix (*en identifiant les besoins du territoire*) en vue d'une immersion, d'un test, afin de voir si la solution envisagée est réalisable et viable

2 RÉSUMÉ DE LA SÉANCE

2.1 Retour sur le précédent atelier

Vincent souhaite la bienvenue aux participants et démarre l'atelier.

Les étapes précédentes nous ont permis de travailler collectivement sur l'identification de projets.

Le constat concernant ce chantier :

Le besoin de solution numérique adapté pour développer des applications qui faciliteront l'accès des citoyens, habitants, jeunes, aux services publics et à des services qui leur faciliteront la vie.

Le groupe de travail a imaginé les possibilités suivantes :

1. une application globale sur l'idée d'un site de rencontre, qui fonctionnerait à partir de la création du profil d'une personne pour connaître ses droits, l'envoyer vers ses loisirs ... Cela correspondrait à la situation idéale de "ha super j'ai droit à ça !" "Ha mais je peux faire ça à Martigues ?!".

2. une maison des services au public numérique/digitale qui soit la transposition en ligne d'un outil numérique d'information personnalisé pour faciliter l'accès. La situation idéale serait le site internet servicepublic.fr pour Martigues.

3. augmenter la sensibilisation des personnes précaires à partir d'un dispositif de médiation et d'inclusion numérique territorial. Un travail qui est rendu nécessaire post-confinement et décentralisant la médiation pour aller dans les foyers. La situation idéale serait de résoudre la question de l'équipement et de proposer un smartphone gratuit ?

Nous poursuivons le déroulement de la méthode de design de service, méthode d'**innovation publique** :

- une approche "**agile**" des processus de travail
- une approche des projets **centrée sur les usagers**
- une recherche de solutions en "**intelligence collective**"

Pour rappel, ce modèle de conception de projet, est un processus en 5 phases :



Centré sur l'utilisateur final, l'utilisateur.

Il garantit la désirabilité, la faisabilité et la viabilité du projet en 9 étapes clés du processus d'innovation.

2.2 Présentation de la « Phase d'inspiration »

On en est à la deuxième étape de cette méthodologie, la phase d'inspiration.

Cette séance est une séance où l'on va essayer de s'inspirer de projets déjà existants, afin d'associer rapidement les personnes les plus proches du projet. Cette phase d'inspiration, doit permettre d'identifier des points importants à travailler, pour ensuite, aller à la rencontre des usagers et/ou d'autres acteurs.

Cette méthode va nous permettre de poser des questions, de formuler des hypothèses auprès des personnes avec qui nous avons envie de travailler, et les associer à trouver des réponses/solutions.

Dans l'étape suivante, nous irons donc rencontrer des professionnels, des usagers et des personnes avec qui nous allons travailler et ainsi identifier les points importants pour l'après.

Pour préparer cette séance, nous avons recherché des exemples de projets inspirants à partir desquels nous allons nous questionner et ainsi définir ce que nous avons envie de développer.

A partir des cas présentés, il s'agit de répondre à 3 questions suivant la méthode de l'arpentage :

- qu'est ce qui est important pour vous ?
- qu'est ce qui vous interroge, vous a surpris ?
- qu'est ce qui raisonne avec votre pratique quotidienne ? On a envie de développer quoi ?

Ainsi nous pourrons dégager les points les plus importants à discuter et ensuite conduire le projet.

2.3 Les exemples pour inspiration

Présentation des cas inspirants par David :

4 exemples de Hackathon sur des thématiques variés :

- Sports :
<https://www.digital-x-outdoor.com/hackathon-hack-your-sport>
- Emploi / insertion :
<https://challenkers.com/2019/04/18/hackathon-emploi-2-jours-dinnovation-citoyenne-pour-lemploi/>
- Culture :
<https://www.museomix.org/>
- Innovation / avenir porté par une collectivité :
<https://www.villederueil.fr/fr/actualites/le-challenge-hackathon-de-linnovation-se-deroulera-du-15-au-17-novembre-2019>

Quelques projets innovants qui ont émergé d'un hackathon

- Une application web d'envoi de consignes médicales par sms et e.mail
- Instant Visio : garder le contact en visio avec ses proches quand on n'est pas à l'aise avec la technologie
- INNOMED 360 : identifier le nombre de lits de réanimation disponibles dans une région, pour permettre au Samu et aux Urgences d'y acheminer les patients le plus vite possible
- QUICKHELP : Répondre aux besoins quotidiens des personnes âgées, tels que les achats, les médicaments - et aux besoins familiaux et quotidiens des infirmières, des médecins, du personnel médical.
- Boucliers FabLab : des boucliers de protection pour les soignants

- un distributeur d'histoires courtes dans des lieux publics (gares sncf)

[Découvrez nos distributeurs d'histoires courtes | Short Édition - Short Édition \(short-edition.com\)](#)

- des prototype innovants pour les musés :

[Chercher un prototype | Museomix](#)

2.4 Réflexion / Brainstorming

Vincent propose alors aux participants, à partir des cas inspirants proposés, de répondre aux 3 questions suivantes puis d'échanger sur ces 3 points.

Qu'est ce que je retiens, qu'est ce qui est important dans ce que je viens de voir ?

Le Regroupement d'idée et de personnes aux compétences différentes.

Croiser les regards et les compétences, du brainstorming.

Le regroupement d'acteurs qui permet de faire, d'obtenir un résultat concret

Chacun repart un peu plus enrichis après l'événement.

Volonté de créer sans les moyens en étant seul, le hackathon pallie ce problème.

Tous les domaines sont concernés

La relative rapidité de mise en place du projet, de son exécution

Innovation mis en place rapidement et qui répond à des besoins concrets.

Trouver des solutions opérationnelles grâce à tous les acteurs différents présents.

Une liberté de création sur le thème, avec les ressources disponibles.

Qu'est ce qui m'interroge, me surprend ?

La mobilisation du public/participants/acteurs, le choix des partenaires.

Qui prépare le hackathon ? (logistique)

Comment s'entourer des bonnes personnes du début à la fin ? (programmeur si une appli doit être développée)

Qu'est ce qui sort du hackathon ?

Qu'est ce qui est demandé sur la finalité ? (concours ou pas ?)

Quel est le(s) public(s) ciblé(s) ?

Est-ce applicable à toutes les thématiques ? (social, solidarité, emploi, etc.)

Qui décide du choix de la thématique pour être en accord avec les besoins ? (implication de la population)

Quel est la taille/importance donnée à l'évènement ?

Qu'est ce qui résonne avec pratique au quotidien ?

Réunion avec des acteurs variés pour un diagnostic partagé afin de mettre ensemble A.M.O.

Acteurs concernés par le sujet

Mode projet pour le développer en temps prédict

Rendre pédagogique en sentier, avec différents acteurs.

Qu'est ce qu'on peut apporter de nouveau dans l'innovation sportive.

Martigues & Co : Adapter ce genre d'app dans le monde associatif

D'une manière plus générale, la possibilité d'adaptation des appli existantes avec une concertation sur la création ou l'amélioration d'applications)

Prise en compte des publics et leurs profils : difficulté pour utiliser des applications pour les personnes âgées

Les acteurs sont concernés par le sujet

La mise en œuvre d'un mode projet pour développer

Des idées de thèmes et de prototype

que peut-on apporter de nouveau dans l'innovation sportives

Libération des données liées au sport

Choix en fonction du profil des usagers proposition de contenu adapté

2.5 Vers le choix d'un sujet, d'une thématique

Vincent propose une synthèse des points abordés, et nous échangeons sur les idées principales à travailler pour le choix d'un sujet ou d'une thématique.

Nous ressortons alors les points suivants :

✓ Un axe lié à l'implication de la population, aux partenaires et acteurs d'un tel événement
- La volonté de prise en compte des usages, des compétences, de la mise en lien et en réseau.

✓ Un axe qui concerne les moyens de faire en un temps court et la logistique
- La volonté ne suffit pas il faut adapter les moyens.

✓ Des données aux services de la population
- Quel thème, quel sujet, quel choix.

✓ La finalité de l'événement par rapport aux ressources locales du territoire
- Recherche de nouveauté ou adaptation de l'existant, quel rendu attendu, quelles solutions concrètes, quelle liberté de création.

3 LES PROCHAINES ÉTAPES

- Préparer l'immersion (usagers et usages) → 25 janvier 2021
- Immersion → février et retransmission le 22 février
- Analyse et choix des prototypes à développer → 29 mars
- Prototypage : les séquences/ les actions/ répartition du travail (avril)
- Test ? (mai)