hackathon

Circuits courts et Numérique

GUÉRET
14 et 15 MARS 2019

Coopération Tiers-Lieux 2019

LEADER — Fonds Européen Agricole pour le Développement Rural : l'Europe investit dans les zones rurales

Pays Sud Charente

La Quincaillerie — Tiers-Lieux d'assemblage local

GRAND GUÉRET — Communauté d'Agglomération

RURAL WEB FACTORY (16) by SIMPLON

ENSC — Espace Numérique Sud Charente

Parc naturel DE GAUME

UN HACKATHON POURQUOI ? COMMENT ?

La coopération transnationale ***« Tiers-Lieux, acteurs du développement local »*** a pour objectif de renforcer le dynamisme des Tiers-Lieux partenaires afin d'accroître leurs contributions positives au développement local. Cela passe par la constitution d'un réseau d'échanges de pratiques et la réalisation de travaux collectifs.

Le plan d'actions du projet de coopération prévoit des actions en direction des apprenants des **Grandes Écoles du Numérique**, formations aux métiers du numérique, portées par les Tiers-Lieux partenaires dont **La Quincaillerie** et **l'Espace Numérique Sud Charente.**

Ces actions, élaborées en réseau, ont pour objectif *d'apporter une plus-value aux formations proposées sur chacun des territoires*, les démarquant ainsi des formations proposées sur d'autres territoires.

Par ailleurs, elles visent à accroître les compétences des apprenants et ainsi enrichir leur profil, au bénéfice de leur employabilité et/ou de leur propension à développer leur propre activité.

Parmi ces actions, figure le **Hackathon.** Combinaison des mots « hacker », renvoyant à la programmation informatique, et « marathon », un hackathon est, à l'origine, un rassemblement de développeurs, constitués en équipes, qui travaillent, en un temps limité, à la production de prototype de produits ou de services, basés sur un programme informatique (code).

UN HACKATHON AU SERVICE DU DEVELOPPEMENT LOCAL

OBJECTIF ET CONTENU DU HACKATHON

Développer une solution numérique pour répondre à une problématique de développement local. La finalité est d'aboutir à un concept et/ou à un prototype de produit ou de service.

Pour l'édition 2019, la problématique retenue par les partenaires du projet de coopération concerne **les circuits-courts et le numérique.**

Cette thématique a été déclinée en **3 défis** :

1. Développer des fonctionnalités numériques pour la plateforme www.avendredi.fr, drive de producteurs locaux.
2. Créer un outil d'optimisation logistique dans le cadre d'une tournée de distribution entre producteurs
3. Créer une plateforme numérique collaborative d'échanges d'expériences/bonnes pratiques entre producteurs.

CHRONOLOGIE DE L'EVENEMENT

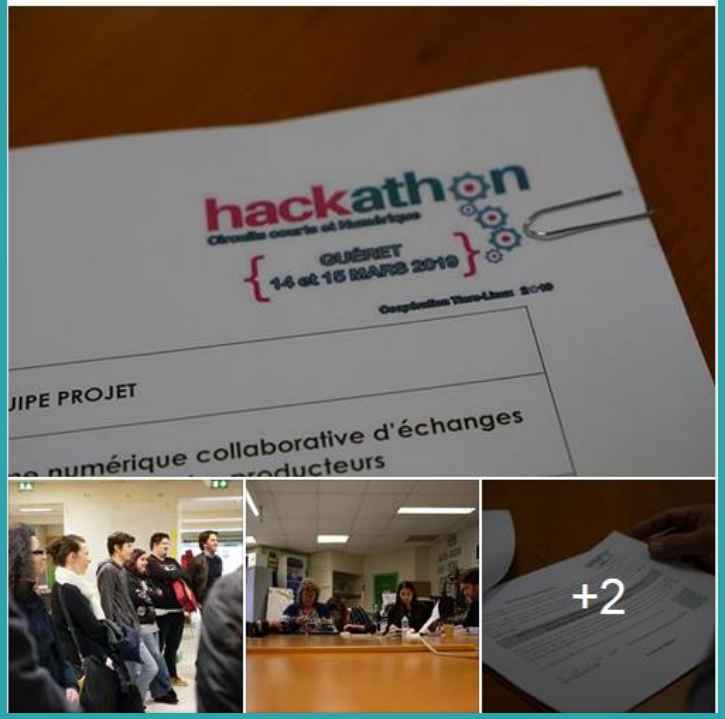
Espace Numerique Sud Charente
14 mars, 11:16 ·

La seconde édition du Hackathon, regroupant la Rural Web Factory, La Quincaillerie "Numérique" et le Parc Naturel de Gaume est lancée.

L'objectif du hackathon est de développer une solution numérique pour répondre à une problématique de développement local. La finalité est d'aboutir à un concept et/ou à un prototype de produit ou de service.

Cette année, le hackathon se déroule à Guéret où la thématique est "Circuits courts et Numérique".

Les groupes ont maintenant 24H pour réaliser son prototype. Bon courage à eux 💪



Espace Numerique Sud Charente
14 mars, 15:17 ·

[Hackathon 2019] - Guéret - H-20 ⏳

Déjà 4 heures que les groupes ont pris connaissance de leur défi.

Chaque groupe mutualise leurs connaissances, compétences et échange sur ces défis bien variés afin de créer le meilleur prototype qui répondra à ces problématiques locales.

Les défis de chaque groupe sont:

- Développer des fonctionnalités pour l'application "Les Paniers du Net".
- Création d'un outil d'optimisation logistique dans le cadre d'une tournée de distribution d'un ou plusieurs producteurs.
- Création d'une plateforme numérique collaborative d'échanges, d'expériences/bonnes pratiques entre producteurs.

La Quincaillerie "Numérique" / Rural Web Factory / Parc Naturel de Gaume

CHRONOLOGIE DE L'EVENEMENT

Espace Numerique Sud Charente a partagé une photo.
14 mars, 19:11 ·

La Quincaillerie "Numérique"
14 mars, 12:04 ·

[INSTAGRAM] Lancement du #hackathon "Circuits courts et numérique" à @laquincaillerie_tierslieux #circuitcourt #Creuse #Gueret

Espace Numerique Sud Charente
14 mars, 19:13 ·

[Hackathon 2019] - Guéret - H-16 ⏳

Voilà maintenant 8 heures que la seconde édition du Hackathon a commencé.

Les groupes ont fait un point d'étape pour présenter l'avancement de leurs projets.

Les prototypes commencent à prendre forme, et chaque groupe est déterminé à répondre au mieux à leurs défis.

En bonus, le trophée du meilleur projet. 🏆

La Quincaillerie "Numérique" / Rural Web Factory / Parc Naturel de Gaume

CHRONOLOGIE DE L'EVENEMENT

Espace Numerique Sud Charente
15 mars, 10:11 ·

[Hackathon] - Guéret - H-1 ⌛

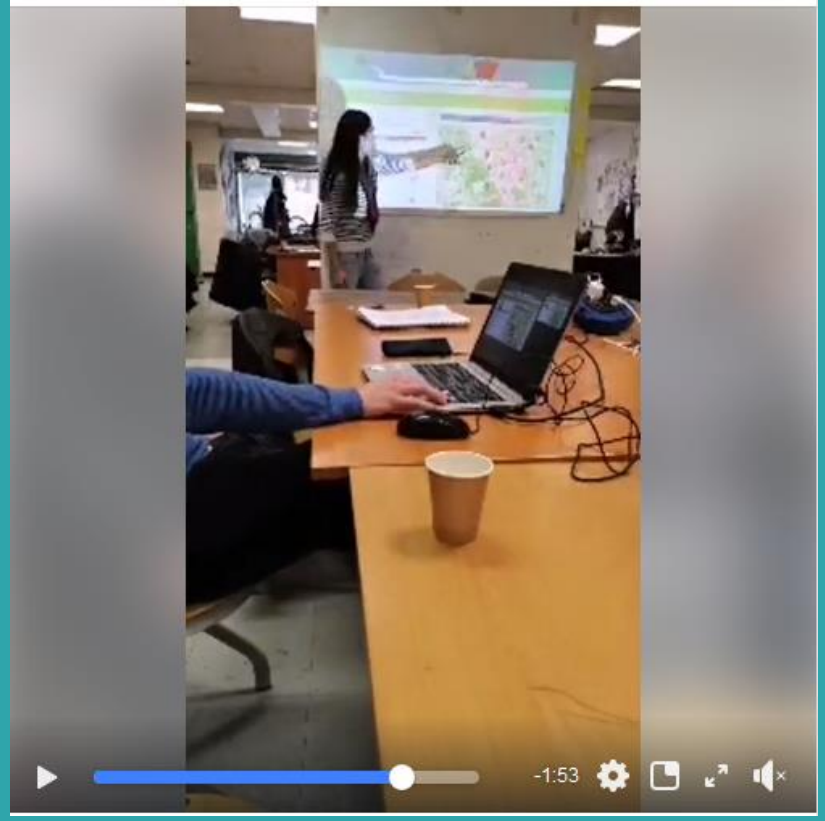
Dernière ligne droite, les groupes rentrent dans la dernière heure fatidique avant la fin de cette seconde édition du Hackathon.

Les groupes peaufinent les derniers détails et synthétisent leur prototype avant une retranscription devant les autres groupes ainsi que des élus et commençants locaux de Guéret.

La Quincaillerie "Numérique" / Rural Web Factory / Parc Naturel de Gaume

La Quincaillerie "Numérique" était en direct.
15 mars, 11:44 ·

[HACKATHON] Restitution en live du Hackathon "Circuits Courts et Numérique" #Gueret



CHRONOLOGIE DE L'EVENEMENT

Espace Numerique Sud Charente
15 mars, 13:07 ·

[Hackathon 2019] - Guéret - H+2 ⏳

It's finish !! Nous avons le grand vainqueur de cette seconde édition du Hackathon 2019, avec le groupe 2 autour du défi "Développer des fonctionnalités pour l'application "Les Paniers du Net"".

Félicitations à Jérémy, Matthieu, Gauthier, Danièle, Céline et Rachel, qui ramènent la coupe à la maison, avec la production d'un prototype qui a su séduire tous les participants du Hackathon. 🎉

Un grand merci La Quincaillerie "Numérique" pour leur accueil et une organisation sans faute pour cette seconde édition du hackathon.

Un grand merci, aussi, à tous les participants de ce hackathon pour leur travail et leurs échanges autour de problématiques territoriales, qui, on l'espère, permettra à la mise en place de futurs projets.

A l'année prochaine, pour la troisième édition du hackathon qui se déroulera chez nos amis du Parc Naturel de Gaume.

La Quincaillerie "Numérique" / Rural Web Factory / Parc Naturel de Gaume

Espace Numerique Sud Charente est avec Bertrand Mercadé.
20 mars, 10:32 ·

[COOPERATION] Retour en Images . Dans le cadre notre Coopération "Tiers Lieux acteurs de développement local" L'Espace Numérique Sud Charente a fait participé les apprenants la Rural Web Factory d'Aubeterre à un Hackathon.
Cette année, le hackathon a eu lieu à Guéret autour de la thématique des "Circuits courts".
Les équipes ont eu 24H pour réaliser leurs prototypes.
La Quincaillerie "Numérique" Rural Web Factory Espace Numerique Sud Charente Parc Naturel de Gaume

CHRONOLOGIE DE L'EVENEMENT (TWEETS)

Grand Guéret @GrandGueret · 14 mars

Lancement du #Hackathon sur les « circuits-courts et numérique », organisé dans le cadre du projet de coopération transnationale « Tiers-lieux, acteurs du développement local » entre l'Espace Numérique Sud Charente, le Parc Naturel de Gaume (Belgique) et le @GrandGueret.

La Quincaillerie Nu

Grand Guéret @GrandGueret · 14 mars

3 équipes sont constituées pour ce #Hackathon. Elles travaillent en un temps limité à l'élaboration d'une solution numérique pour répondre à une problématique de développement local. La finalité est d'aboutir à un concept ou à un prototype de produit ou de service.

Vous et La Quincaillerie Num

2 9

Grand Guéret @GrandGueret · 14 mars

La 1ère équipe va travailler sur « développer des fonctionnalités pour l'application Les Paniers du Net ».

1

Grand Guéret @GrandGueret · 14 mars

La 2e équipe va travailler sur « la création d'un outil d'optimisation logistique dans le cadre d'une tournée de distribution d'un ou plusieurs producteurs ».

Vous et La Quincaillerie Num

3

Grand Guéret @GrandGueret · 14 mars

La 3e équipe va travailler sur « la création d'une plateforme numérique collaborative d'échanges d'expériences / bonnes pratiques entre producteurs ».

Bon courage aux équipes pour cet #Hackathon !

Vous et La Quincaillerie Num

3 7

PRESENTATION DES PROJETS

Défi 1 : Développer des fonctionnalités numériques pour la plateforme « A vendredi »

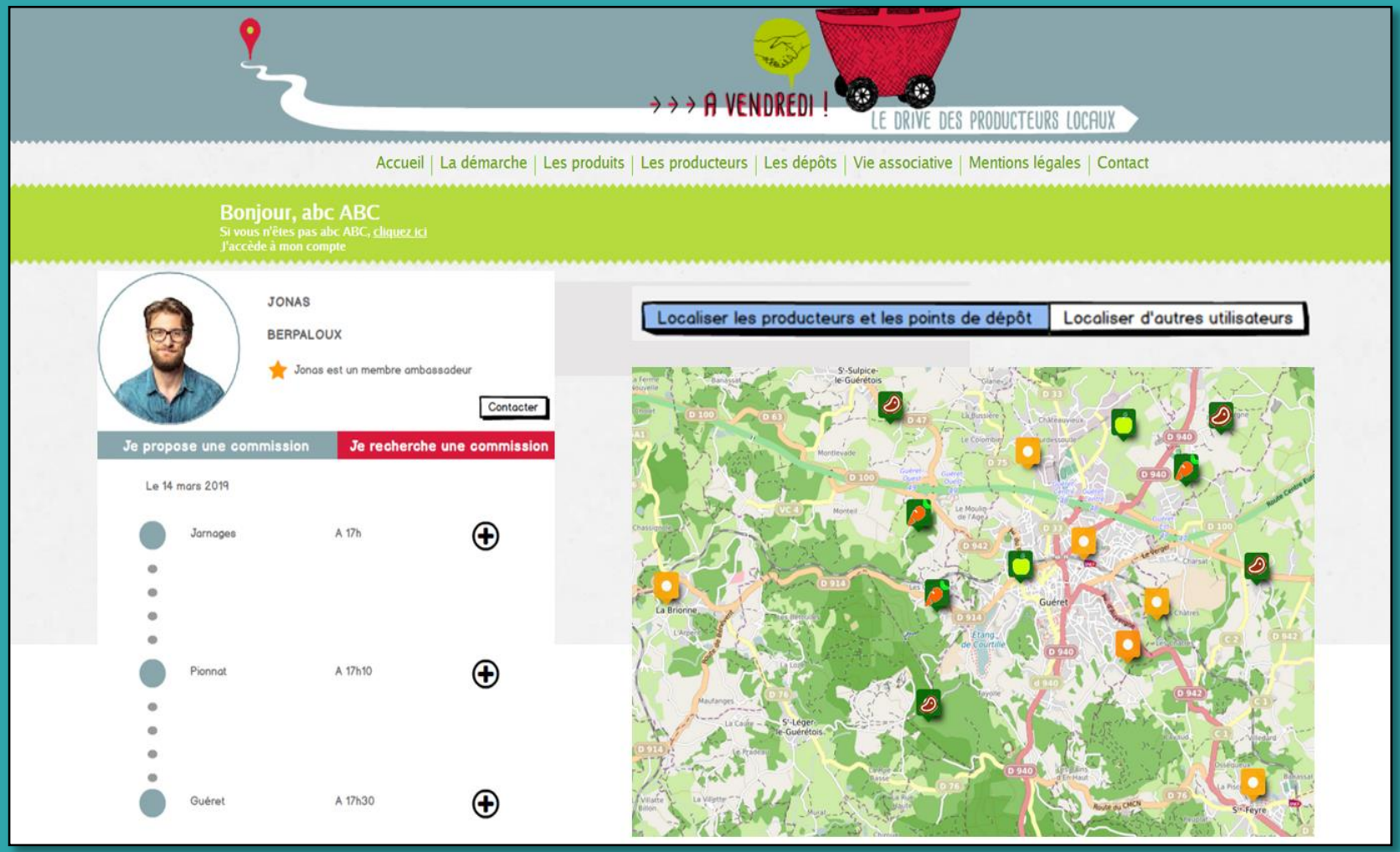
CONTEXTE. L'application https://www.lespaniersdunet.com/ regroupe plusieurs associations de producteurs dont la plateforme www.avendredi.fr, qui est un drive regroupant 18 producteurs locaux sur la zone du Pays Combrailles en Marche à l'Est du département de la Creuse. L'entreprise ACANTIC située à Saint-Brieuc, chargé de la conception du site et du développement de nouvelles fonctionnalités, s'est associée à notre Hackathon *« Circuits courts et numérique »* pour que cette tâche soit momentanément déléguée à nos apprenants des Grandes Ecoles du Numérique (GEN).

LE PROJET EN BREF. L'idée est d'optimiser la fonctionnalité de covoiturage pour livraison à domicile grâce à une mise en relation et une collaboration entre utilisateurs de la plateforme. Pour cela, trois catégories d'utilisateur sont créées et référencées sur une carte interactive. Parmi ces trois catégories d'utilisateur, nous avons :

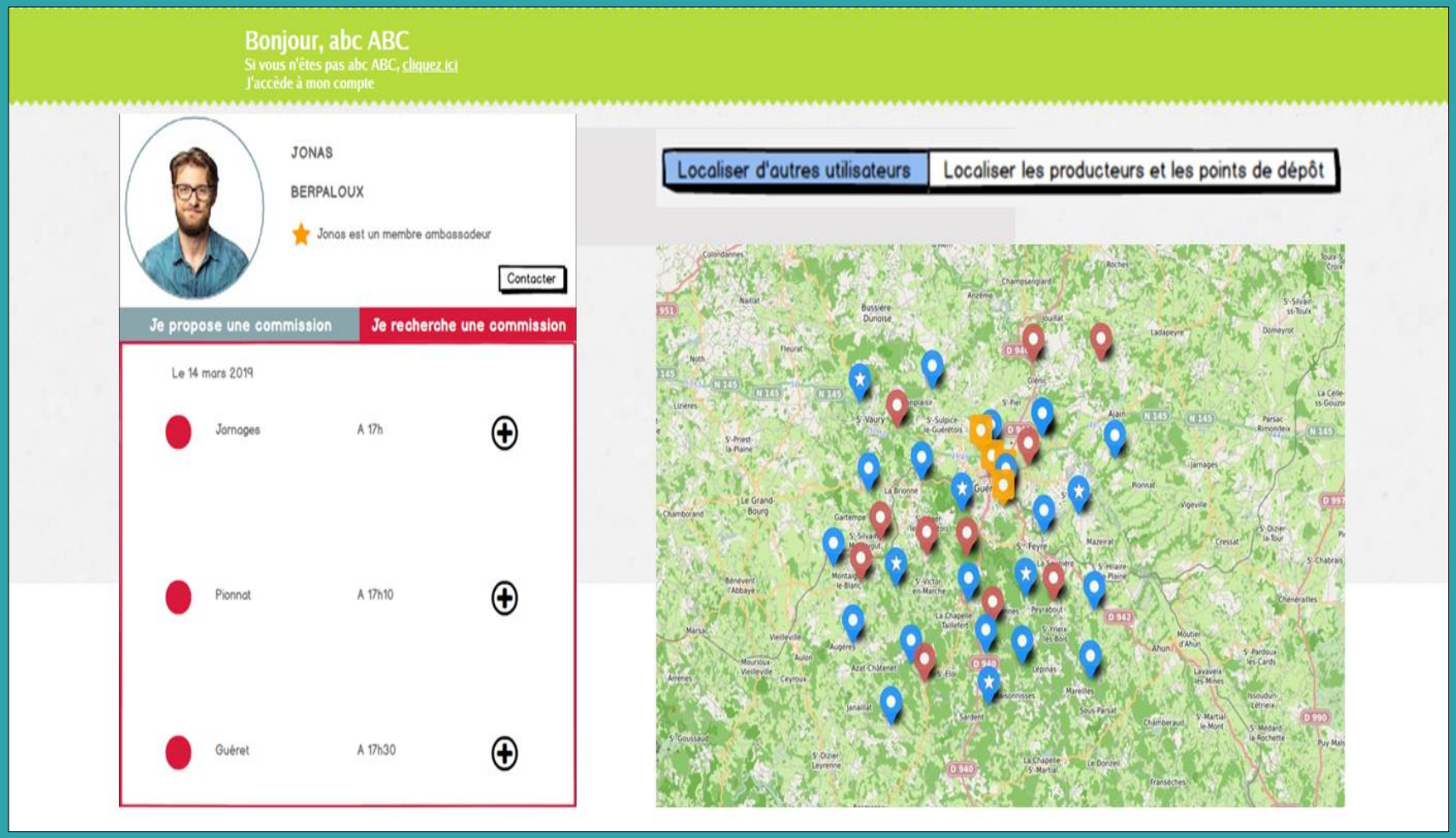
- L'utilisateur **classique**
- L'utilisateur **covoitureur** : Il s'engage à covoiturer pour récupérer les colis au(x) point(s) de dépôt.
- L'utilisateur **ambassadeur** : Il peut expliquer le système à de nouveaux utilisateurs (démarche pour créer un compte par exemple). Comme mécanisme d'incitation, l'équipe projet propose que pour chaque nouvel utilisateur gagné sur la plateforme, l'utilisateur ambassadeur reçoive un point ; au bout de 10 points, il obtient une réduction sur son prochain achat.

Un utilisateur peut être à la fois covoitureur et ambassadeur.

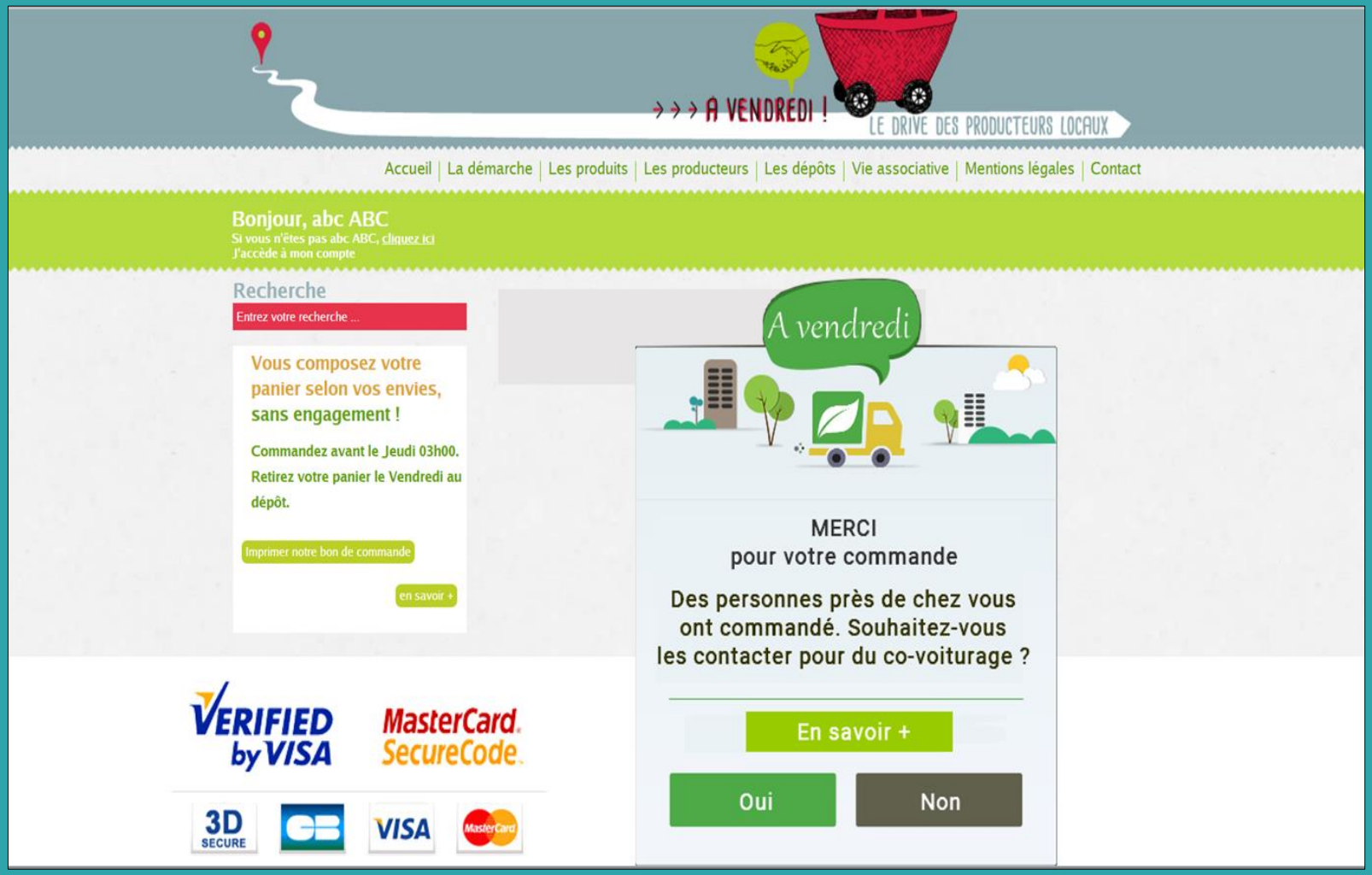
LA MAQUETTE TECHNIQUE DU PROJET



► Le covoiturer ***: « Je propose une commission »*** dépose son trajet avec ses différents points d'arrêt et les horaires associés. L'utilisateur intéressé appuie sur l'onglet **(+)** pour le trajet souhaité, ce qui déclenche une alerte automatique par SMS pour le covoiturer. Une carte interactive est également disponible et localise les producteurs par spécialité (viande, produits laitiers, fruits et légumes etc.) ainsi que les points de dépôt (icônes orange).



► Le covoituré ***« Je recherche une commission »*** pourra trouver les trajets proches de chez lui. Sur la carte interactive sont localisés les covoiturés en demande (icône rouge), les utilisateurs covoitureur (icône bleue) et les utilisateurs ambassadeur (icône bleue avec une étoile), ainsi que les points de dépôt (icône orange).



► Une dernière option est proposée de manière connexe au service de covoiturage. A la fin de chaque commande, au moment où l'utilisateur valide son panier, le message ci-dessus s'affiche pour l'inciter à utiliser le service de covoiturage.

L'EQUIPE PROJET

Gauthier MALNOURY - Chargé de mission - agriculture au Parc Naturel de Gaume
g.malnoury@pndg.be

Matthieu DEFRANCE - Chargé de mission - économie rurale au Parc Naturel de Gaume
m.defrance@pndg.be

Kévin HIZEMBERT – Facilitateur « La Quincaillerie »
kevin.hizembert@agglo-grandgueret.fr

Jérémy PASINI - Apprenant « La Quincaillerie »
pasini.jeremy@gmail.com

Danielle SOSTER - Apprenante « La Quincaillerie »
daniellesoster@gmail.com

Céline FRESSIGNAC - Apprenante Espace Numérique Sud Charente
c.fressignac@gmail.com

Rachel - Apprenante Rural Web Factory
rachelsanrwf@gmail.com

Pour voir la présentation complète du projet

<u>Défi 2</u> : Création d'un outil d'optimisation logistique dans le cadre d'une tournée de distribution entre producteurs

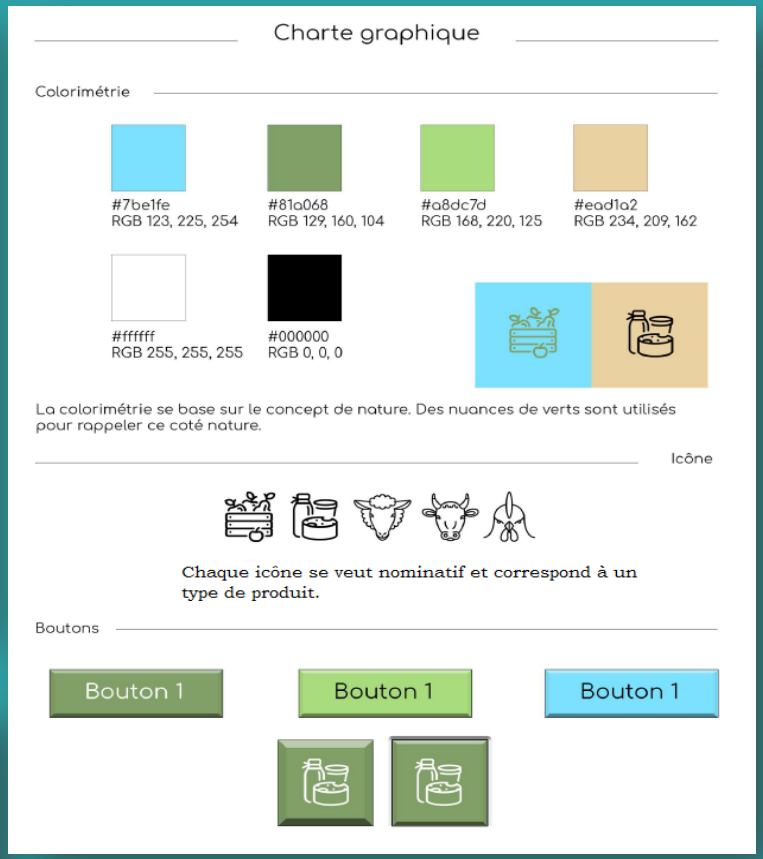
CONTEXTE. En parallèle de son activité de production, le producteur choisit également le mode de commercialisation de ses produits et la distribution qui peut y être associée. S'il choisit d'effectuer des livraisons de domicile et/ou des dépôts dans différents points relais, le choix d'un itinéraire approprié entre ces différents arrêts lui permettrait de limiter le temps de circulation et les frais de déplacement associés.

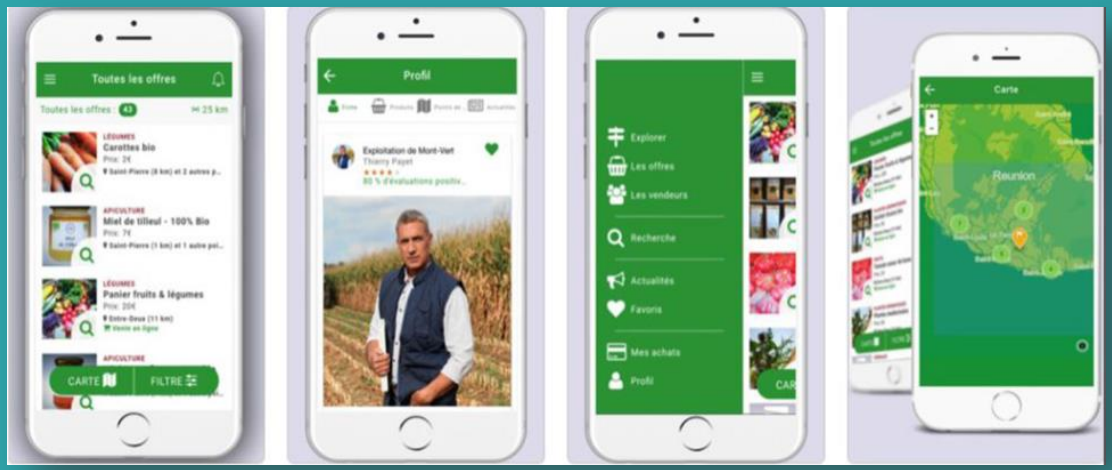
LE PROJET EN BREF. Il s'agit de développer un service numérique micro-territorialisé avec **une application mobile, une plateforme de gestion, une plateforme de e-commerce** avec un flux de distribution entre ces différents canaux. Côté logistique, l'idée est de pouvoir mutualiser les trajets en associant les services et acteurs existants du territoire (repas à domicile, commerces de proximité etc.).

Il est également proposé **un accompagnement** derrière l'outil numérique, en utilisant notamment les lieux ressources (comme les Tiers-Lieux) pour faciliter l'appropriation de l'outil, mais également l'organisation de vidéo-conférences.

L'équipe projet préconise le développement d'une **application hybride**, c'est-à-dire « une application pour mobiles qui combine des éléments HTML5 sous forme de web application mobile et des éléments d'une application native permettant d'utiliser les fonctionnalités natives des smartphones et d'être distribuée en tant qu'application sur les plateformes d'applications (App Store, Android Market, etc.) ».

LA MAQUETTE TECHNIQUE DU PROJET





Sur l'application mobile, nous pouvons accéder aux différentes fonctionnalités, comme **le profil du producteur, son offre de produits** et la **tarification** associée, ainsi que sa **localisation**.

Les boutons de l'application se veulent simples, intuitifs, et reconnaissables au premier coup d'œil par les utilisateurs.

L'EQUIPE PROJET

Catherine DEREIX DE LAPLANE – Formatrice/Facilitatrice Espace Numérique Sud Charente

Arthur CHAVANEL – Association des Communs
a.chavanel@mailfence.com

Julien PETIT – Apprenant « La Quincaillerie »
julienpetit88@gmail.com

Jessica DA CRUZ – Animatrice numérique/développement web
dacruzjessie@gmail.com

Justine GIRARD – Facilitatrice « La Quincaillerie »
justine623@live.fr

Loïc CHAMPALOUX – Apprenant Espace Numérique Sud Charente
loic.champaloux@yahoo.fr

Jonas BERTIN – Apprenant Espace Numérique Sud Charente
jonas.bertindev@gmail.com

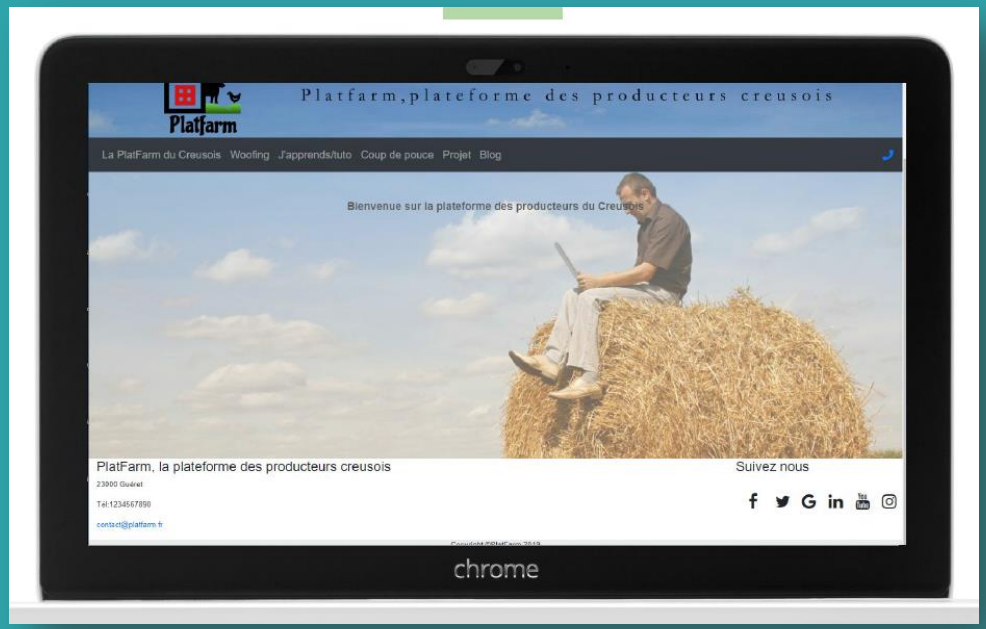
Pour voir la présentation complète du projet

<u>Défi 3</u> :Création d'une plateforme numérique collaborative d'échanges d'expériences/bonnes pratiques entre producteurs

CONTEXTE. Dans le cadre de leur activité de production, les producteurs devraient pouvoir accéder à un outil qui facilite l'entraide entre pairs tout en s'inscrivant dans une démarche de formation continue afin que chacun puisse bénéficier des avancées des autres. La création d'une interactivité entre les utilisateurs de la plateforme selon des thématiques relatives à leurs filières et selon leur localisation permettrait des échanges multiformes.

LE PROJET EN BREF. **« PLATFARM »**, la plateforme des producteurs creusois. Suite à plusieurs échanges avec des producteurs, ceux-ci confirment leur souhait d'accéder à un outil numérique leur permettant de rentrer en contact, d'échanger et d'être en mesure de faire **évoluer leurs pratiques professionnelles vers une production mesurée, qualitative et diversifiée**. Le manque de temps et l'éloignement géographique soulignés par les producteurs sont les deux contraintes majeures sur lesquels l'équipe projet s'est appuyée pour imaginer cette plateforme.

LA MAQUETTE TECHNIQUE DU PROJET



Cette plateforme met en avant le **volet collaboratif et participatif** à travers différents canaux:

- Le partage de connaissances et de pratiques spécifiques aux producteurs via des tutos
- La création et/ou le financement de projets communs via une cagnotte
- Un système d'annonces pour l'accueil des bénévoles dans les exploitations agricoles incluant une présentation des exploitants et des bénévoles.

Une alerte par sms préviendra le producteur d'une nouvelle annonce postée.

Une réseau social sera accolé à la plateforme via des groupes thématiques : partage d'événements & d'idées.

La plateforme se veut avant tout une **passerelle virtuelle** vers des **rencontres réelles.**

L'EQUIPE PROJET

Baptiste RIDOUX – Coordinateur/Concierge à « La Quincaillerie » - Facilitateur
baptiste.ridoux@agglo-grandgueret.fr

Geoffrey TOUSSAINT – Chargé de mission – économie rurale – Facilitateur
g.toussaint@pndg.be

Lise JARROIR – Responsable de projets de coopération – Facilitatrice
lise.jarroir@agglo-grandgueret.fr

Jean-Luc RENAUDON - Apprenant Espace Numérique Sud Charente
jl062705@sfr.fr

Armel DENECHAUD – Apprenant Espace Numérique Sud Charente
armelitomac@gmail.com

Tony HUGHES – Apprenant Espace Numérique Sud Charente
tonyhughes@orange.fr

Clément DECOUT – Apprenant « La Quincaillerie »
clementdecout23220@gmail.com

Pour voir la présentation complète du projet

VEILLE PRESSE

L'Echo – 15 mars 2019

Le hackathon permet aux apprenants de mettre en application les compétences qu'ils essaient de développer tout en essayant de répondre à de vraies problématiques de territoire.

Inscrite dans le projet de coopération, Tiers-lieux, acteurs du développement local, entre l'Espace numérique Sud Charente, le Parc naturel de Gaume, en Belgique, et l'Agglomération du Grand Guéret, la seconde édition du Hackathon a débuté hier à la Quincaillerie. L'objectif : travailler à l'élaboration d'une solution numérique pour répondre à une problématique de développement local, en l'occurrence, les circuits-courts.

Circuits courts et grandes idées

Les équipes sont composées, les sujets sont énoncés et attribués. Pas un soupir, pas de mine décomposée, un sourcil levé tout au plus, quelques sourires. On sait dès le départ qu'il n'y aura pas de copie blanche… encore moins d'ennui. La perspective de se faire la main dans le domaine qu'on aime tout en filant un coup de patte aux acteurs du territoire à quelque chose de stimulant. C'est en tout cas comme ça que les apprenants des grandes écoles du numérique de la Quincaillerie et de l'Espace numérique sud Charente, ainsi que les partenaires belges du Parc naturel de Gaume ont entamé, hier, à Guéret, la deuxième édition du hackathon.

Le principe de ce rassemblement de développeurs numériques est simple : travailler en un temps limité -deux jours dans le cas présent- à l'élaboration d'une solution numérique pour répondre à une problématique de développement local. La finalité est d'aboutir à un concept ou à un prototype de produit ou de service. La voie avait été tracée en Charente, les 24 et 25 mars 2018 où les développeurs avaient planché sur la thématique Tourisme et Handicap.

« Il y a eu une équipe qui avait présenté un super travail avec la maquette d'un château. Quand on en touchait les éléments, ça déclenchait une description sonore », témoigne, Bertrand Mercadé, coordinateur de l'Espace numérique Sud Charente qui regrette que le Hackathon soit, là-bas resté sans suite. L'emballement des acteurs locaux est retombé… *« Mais ici, on a l'impression qu'il y a plus de dynamisme »*

« L'appropriation par les acteurs est tout l'enjeu de l'événement », complète Lise Jarroir, animatrice Leader du GAL Pays de Guéret, responsable des projets de coopération. D'où la sélection de thématiques communes à tous les participants : celle des circuits-courts, pour cette année, a émergé d'office. *« Sur notre territoire, ça fait 7 ou 8 ans qu'on travaille sur le sujet et on avance, petit à petit, on associe ses particuliers… »*, retrace Philippe Ponsard, délégué communautaire en charge du tiers-lieu centralisateur des pratiques numériques, à l'attention des participants. *« Les problèmes se posent notamment en terme de distribution et de commande et c'est là-dessus que vous allez bosser. »*

Plus concrètement, ils auront à travailler, par équipe (1), sur la création d'une plateforme numérique collaborative d'échanges d'expériences et de bonnes pratiques entre producteurs ; le développement des fonctionnalités pour l'application Les paniers du net ; et la création d'un outil d'optimisation logistique dans le cadre d'une tournée de distribution d'un ou de plusieurs producteurs…

Les participants ont jusqu'à aujourd'hui, 11h, heure à laquelle chaque équipe présente synthétiquement son prototype pendant 10 minutes. Fin… Ou pas. *« Il y a un aspect ludique mais ce qui va être créé pourrait être mis en place, on l'espère »*, indique Philippe Ponsard. *« On n'est pas dans le virtuel. »*

(1) Les équipes sont composées d'apprenants, de facilitateurs (des personnes avec des compétences techniques, formateurs par exemple qui feront office de chefs d'équipe) et de personnes ressources qui vont apporter un aspect concret : élus ou producteurs. « Cette mixité est l'un des principes du hackathon. »

La Montagne – 16 mars 2019

Guéret → Vivre sa ville

INNOVATION ■ Le Hackaton organisé à la Quincaillerie tournait autour du numérique et des circuits courts

Bouillon de neurones pour circuits courts

Pendant 24 heures, trente participants ont réfléchi à des innovations numériques pour doper les circuits courts en Creuse. Plusieurs pistes ont été étudiées.

Romain Conversin

« L'idée, c'est de rassembler les agriculteurs, les consommateurs, mais aussi des acteurs comme les restaurations collectives au sein d'une même application pour faciliter les échanges commerciaux et les livraisons. Un peu comme un service de covoiturage. » Une trentaine de personnes participaient au Hackaton organisé à la Quincaillerie Numérique de Guéret jeudi et hier. Avec une thématique précise : circuits courts et numérique.

Un moment de partage d'idées et de concepts

Le Hackaton n'est pas un rendez-vous de geeks collés à leur ordinateur pendant une journée, mais plutôt un événement d'échanges pour trouver des idées sur une thématique donnée. Des échanges qui ont eu lieu entre les participants à l'événement mais aussi des élus et des producteurs, pour coller le plus à la réalité du terrain creusois.

Ce Hackaton a mis en collaboration trois tiers lieux : la Quincaillerie Numérique, l'Espace Sud Charente et le tiers lieu du Pays de Gaume en Belgique. Il a été organisé dans le cadre d'une convention entre les trois partenaires et les fonds européens LEADER.

ÉCHANGES. Deux producteurs *(à droite)* ont participé à la réflexion pour développer les outils numériques. B.BARLIER

Jeudi, les trois groupes ont été tirés au sort afin que les membres de chaque délégation se mélangent. Un groupe a travaillé sur l'amélioration d'un site déjà existant : *Avendredi.fr*, qui met en relation les producteurs locaux et les consommateurs. Un second groupe a travaillé sur la création d'une plateforme d'échange entre les producteurs. Tandis que le dernier groupe devait mettre en place une plateforme de A à Z pour améliorer les réseaux de circuits courts dans le département.

Ce dernier groupe est parti sur la création d'une application mobile et d'un site Internet qui recense les producteurs locaux, les géolocalise et leur permet de mettre en avant leur marchandise et leurs prix, à l'instant T. L'utilisateur peut donc connaître les produits disponibles à proximité. De même un système de covoiturage permet de mettre en relation les personnes qui sont en capacité de livrer les paniers de producteurs d'un endroit à un autre. L'objectif principal étant d'alléger la charge de travail des producteurs.

Jules Gibaud est maraîcher à Saint-Hilaire-la-Plaine. Chaque semaine il passe plus d'une heure trente à livrer les consommateurs. Sans compter le temps qu'il dédie à la valorisation de son travail via la communication sur Internet. « Mais je n'ai pas le temps de tout faire. Nous ne sommes pas communiquant, ni dans le marketing. Ce serait bien de pouvoir déléguer ces tâches. »

Jules a passé les deux jours à donner son point de vue sur les projets et à expliquer les limites qu'il pourrait y avoir. « Il y a des pistes intéressantes. Le numérique, c'est notre génération. On a quasiment tous un smartphone. Je me mets à la place du consommateur et une application de ce genre peut servir. De même que si elle regroupe tels producteurs sur tel lieu, on pourrait voir rapidement où sont les manques pour de nouvelles installations. »

Des pistes de réflexion

Les trois projets présentés hier à l'issue de 24 heures de travail n'ont pas vocation à être lancés dans l'immédiat. Ce sont surtout des pistes de réflexion, mais elles ont le mérite d'exister et de créer le débat.

Pour les participants, l'expérience était complètement bénéfique. Jonas Bertin est apprenant dans la Rural web factory de Charente. « Cela m'a permis de découvrir la Creuse et de mieux comprendre comment fonctionnent la carte et les acteurs qui la composent. C'était un sujet vaste, mais on en a tiré de bonnes leçons. »

Et dans le futur, des apprenants charentais seront amenés à travailler sur les circuits courts creusois. C'est en tout cas l'idée de la formatrice de l'école charentaise, Catherine Dereix De Laplane. « Dans le futur, j'utiliserai cette ébauche d'application comme exercice dans mes cours. » ■

LE MOT DE LA FIN

Merci aux apprenants des Grandes Ecoles du Numérique pour leur participation et leur implication dans ce Hackathon « Circuits-courts et numérique ».

Merci à nos partenaires de ce projet de coopération « *Tiers-Lieux, acteurs du développement local* » d'avoir fait le déplacement pour ce moment de convivialité et d'émulation collective autour d'une thématique qui anime nos territoires.

Merci aux acteurs locaux et aux élus d'être intervenus lors de cet événement.

Merci aux producteurs d'avoir mis en lumière les besoins inhérents à leur profession et ainsi donner une base de réflexion à nos apprenants pour la création de leurs outils numériques.

Les différents outils proposés doivent désormais s'insérer dans une démarche globale de réflexion associant l'ensemble des acteurs concernés, et particulièrement les utilisateurs finaux de ces outils.

Si vous souhaitez en savoir plus sur l'un des projets, **n'hésitez pas à contacter directement un ou plusieurs membres des équipes projet**.

Rendez-vous en Belgique pour la prochaine édition du Hackathon en 2020 !