

TECHNOLOGIE

Hackathon : une semaine marathon sur le numérique

Près de 40 étudiants sont réunis à l'espace Créatis pour finaliser leur projet dans le cadre du concours de « Jeunes talents du numérique ». Soit une semaine avant le dernier jury.

MARIAM FOURNIER



Les étudiants ont désormais quatre jours pour finaliser leurs projets et en démontrer la viabilité.

Photo Gaël HERISSE

Jusqu'à vendredi midi. C'est le laps de temps dont disposent 35 et quelques étudiants de l'Institut supérieur des sciences et techniques (Insset) pour développer, ou plutôt finaliser, le projet qu'ils présentent dans le cadre du concours « Jeunes talents du numérique », organisé par l'Agglomération. Une semaine marathon dite « Hackathon », lancée hier matin, qui déterminera les gagnants du Prix de l'innovation. L'objectif de cette « compétition » est ainsi de favoriser les initiatives et surtout créer de l'activité économique.

Depuis janvier, les participants ont dû « peaufiner » leur idée originale. Afin d'aboutir, à terme, à une commercialisation. Sur le papier, tout au moins. « Vous

imaginez, vous voulez construire une maison, résume Harold Trannois, enseignant chercheur de l'Inssset. Pendant des semaines, vous préparez tout. » Aujourd'hui, les « ouvriers » ont réuni ce dont ils avaient besoin : matériel, instructions, plan... Ne reste plus qu'à construire ladite maison.

Des quinze équipes de départ, il en reste une dizaine. Les jeunes toujours en course vont vivre, manger et dormir, pour certains, dans l'espace Créatis durant un peu plus de quatre jours. Dans une des salles de l'incubateur Le Garage, quelques sacs de couchage et la prise de repas ; dans les deux autres pièces, des ordinateurs sur chaque table. Pour le reste, c'est du 24 h/24 et chacun gère son temps.

« Le problème avec le numérique, c'est qu'il n'y a souvent pas grand-chose à montrer à part des lignes de code », sourit Harold Trannois. Difficilement compréhensibles pour les non initiés. Mais les concepts, eux, le sont davantage. Tels qu'une application mobile qui « consiste à suggérer des activités grâce à la géolocalisation ». Une idée de Guillaume Neveux et Valentin Denis, tous deux étudiants en Master Cloud Computing. À la table d'à côté, cinq étudiants planchent sur une « serre connectée » via une application mobile. Un projet initié lors du dernier Hackathon mais que l'équipe veut faire davantage aboutir, explique l'une de ses membres, Elsa Roussel.

Certains visent le grand public. Comme David Gabrielli et Cyril Charlier, en Master 1, et leur « Ethylokey » ou « éthylotest connecté ». Les deux jeunes hommes en sont à la réalisation de leur prototype : un boîtier dans lequel un conducteur introduit sa clé de voiture et qui ne la libérera que si son alcoolémie est inférieure au taux légal. L'outil est associé à une application qui doit permettre de donner le temps estimé avant de pouvoir reprendre le volant, mais aussi proposer un taxi, un hôtel ou un ami à appeler.

D'autres encore se sont basés sur leur expérience personnelle. *« Tous les trois, on faisait souvent du sport, notamment du foot en salle ; [...] il manquait souvent un joueur. »* Nicolas Heraly, Clément Petitcunot et Vincent Baziuk ont donc imaginé *« une appli mobile qui va permettre de rechercher des partenaires (ou adversaires) sportifs via la géolocalisation »*. Une version « androïde » avec 1 000 utilisateurs tourne déjà, d'un précédent Hackathon. Là, les étudiants poussent un peu plus loin leur projet avec *« quelques idées pour commercialiser par la suite »*.

Mais beaucoup se testent surtout avec le concours, sans forcément l'envie de créer tout de suite leur entreprise. Reste que le jury rendra son verdict vendredi, après un dernier passage. Au total, 15 000 euros à gagner (répartis) pour de l'innovation. Et 20 000 à se partager entre les projets qui se concrétiseront réellement.

La copie, la reproduction et la diffusion sont soumis aux droits d'auteurs et nécessitent une déclaration préalable, conformément aux dispositions du code de la propriété intellectuelle. (Art L.335-2 et L.335.3)