



DOSSIER DE PRESENTATION

HACKATHON E-TOURISME

FONTAINEBLEAU

Du 8 au 10 juillet 2016

www.wildhackathon.fr



Photo: P. Crapet

Le tourisme constitue l'un des secteurs majeurs de l'économie seine-et-marnaise. Le département possède une offre touristique riche et variée, caractérisée par la cohabitation de plusieurs formes de tourisme : tourisme culturel (château de Fontainebleau, cité médiévale de Provins, château de Vaux-le-Vicomte et de Blandy-les-Tours), tourisme vert (parc naturel régional du Gâtinais français et de la forêt de Fontainebleau), tourisme de loisirs (parc Disneyland Paris, parc des félins à Nesles, Grand Parquet de Fontainebleau). Le département se positionne aujourd'hui sur la transition numérique des acteurs du tourisme et sur le développement de nouveaux services pour des usagers toujours plus connectés.

A propos de la Wild Code School

La Wild Code School est une école numérique dont l'objectif est de combler le défaut de compétences numériques en formant des développeurs à portée des entreprises en quête de talents. Nous espérons devenir leader de la pédagogie hybride (blended learning) en pilotant un réseau d'écoles innovantes. Les élèves de la Wild Code School forment une communauté soudée qui s'appuie sur l'entraide et le soutien mutuel. La joie de vivre et la passion font partie de notre quotidien.

La Wild Code School s'est implantée à Fontainebleau en mars 2016, attirée par la dynamique de l'écosystème numérique du territoire. Ouverte aux collaborations avec les acteurs locaux, l'école organise régulièrement des événements visant à promouvoir et faire connaître le numérique. Dans cette optique, la Wild Code School Fontainebleau organise en juillet 2016 son premier hackathon sur le thème du e-tourisme.

A propos de Seine-et-Marne Tourisme

Depuis 2014, Seine-et-Marne Tourisme s'est vue confier par le Comité Régional du Tourisme Paris Ile-de-France le rôle de pilote et moteur de la stratégie numérique de la destination Paris Ile-de-France. Le projet Data Factory, qui rassemble tous les acteurs institutionnels du tourisme de la destination, se veut construit avec les sources d'innovation que sont les startups et autres pôles de recherche, dans le but d'appréhender et de concevoir les applicatifs du tourisme de demain.

Afin de permettre des avancées significatives en termes tant d'usage que d'exploitation des données touristiques et culturelles, toutes les données de la Data Factory Ile-de-France sont mises à disposition des chercheurs et startuiseurs.

Le hackathon tourisme du Quartier Henri IV entre dans la continuité logique du projet Data Factory, et offre une opportunité unique de transformer les jeux de données touristiques et culturelles d'Ile-de-France en projets numériques pour demain.

Au cœur des thématiques qui agitent le tourisme à Paris Ile-de-France, les projets liés à l'accessibilité des sites de visite, à la réconciliation des flux patrimoine-culture-tourisme ou encore aux outils des futures destinations Impressionnisme ou Champagne attirent plus particulièrement acteurs et investisseurs.

Définition

Le principe est simple. Pendant 48 heures, des codeurs et des graphistes s'associent à un porteur de projet pour développer un outil ou une application. Les jeux de données touristiques et culturelles de la Data Factory Ile-de-France sont mises à disposition des développeurs.

Un jury composé d'experts et d'acteurs du monde du tourisme et du numérique distinguera les meilleurs projets qui pourront être soutenus par la suite dans leur réalisation.

Un hackathon, c'est l'occasion de construire un réseau, de rencontrer des professionnels d'horizons différents, de tester une idée.

Un projet e-tourisme, c'est quoi ?

C'est un projet dans lequel les nouvelles technologies se mettent au service du tourisme pour créer des applications innovantes.

Une réunion sera organisée en amont du hackathon afin d'aider les porteurs de projets à définir leurs idées.

Objectifs :

- Créer un prototype d'application ou de service en ligne.
- Valider rapidement la viabilité et la faisabilité du concept.
- Rencontrer d'autres personnes (développeurs, graphistes, autres porteurs de projet) pour éventuellement les associer au projet plus tard.

Participants

Trois catégories de participants sont attendues lors de la manifestation :

Les porteurs de projet : issus ou non du monde du tourisme, ils ont une idée et souhaitent la faire développer gratuitement. L'objectif est de réunir en amont de la manifestation les porteurs de projet pour les aider à définir leur besoin. Le jour du lancement du hackathon, le vendredi 8 juillet, ils devront présenter un projet convaincant et mobiliser une équipe pour répondre aux problématiques suivantes :

- Aider les professionnels du tourisme à relever le défi de la mutation numérique.
- Développer des applications numériques utiles pour les touristes.

Les participants : ils ont des profils différents : programmeurs, graphistes, web designers, communicants, moutons à 5 pattes... Ils seront présents tous le weekend et présenteront le dimanche 10 juillet une version « bêta » de leur application.

Les mentors et mécènes : ils aiment le concept de hackathon e-tourisme et le soutiennent. Il s'agit de personnes ou de sociétés particulièrement innovantes et modernes. Ils peuvent soutenir le projet en apportant de l'argent (les prix offerts aux lauréats peuvent porter le nom d'un mécène), ou en offrant des objets, de la nourriture. Certains interviendront lors du hackathon et présenteront leur savoir-faire, d'autres seront membres du jury.

Jury

Le jury sera composé de spécialistes issus des domaines concernés :

- ✓ 2 élus locaux :
 - Frédéric Valletoux, Maire de Fontainebleau et Président du CRT Ile-de-France
 - Franck Vernin, Président de Seine et Marne tourisme
- ✓ 2 experts du numérique
 - Anna Stepanoff, CEO/co-fondateur de la Wild code school
 - A déterminer
- ✓ 2 Experts du tourisme :
 - Pierre-Marie Cuny, Directeur des affaires politiques et culturelles
 - Florence Bruaux, Directrice générale de Seine et Marne tourisme

Prix

Premier prix : montant en numéraire remis aux lauréats

Second prix : à déterminer

Troisième prix : Entrées offertes pour le château de Fontainebleau

Autres prix : Bons d'achat dans la boutique S'Cape à Fontainebleau, Entrées offertes et livres

48h pour réinventer le tourisme

Programme

1^{er} jour : Vendredi 8 juillet

19h00 : ouverture du Hackathon e-tourisme

20h00 : pitch des projets

21h00 : constitution des équipes

2^{ème} jour : Samedi 9 juillet

15h00 : présentation à mi-parcours des projets

3^{ème} jour : Dimanche 10 juillet

15h00 : présentation finale

16h30 : remise des prix

Organisation

Pour les participants : prenez votre sac de couchage.

Gratuit mais inscription OBLIGATOIRE sur :

wildhackathon.fr

Le hackathon se tiendra : **Quartier Henri IV – Place d’Armes 77300 FONTAINEBLEAU**

En train : Accessible en train facilement, gare Fontainebleau-Avon

De la Gare de Fontainebleau-Avon au centre-ville de Fontainebleau prendre le bus ligne 1. Ces bus circulent environ tous les quarts d'heure

En voiture : Au départ de Paris, **prenez l'A6 direction Lyon, puis Fontainebleau.**
Distance : 60 kms. Durée du trajet 1h

Contact

Organisateurs :

Claire Job, Campus Manager, Wild Code School Fontainebleau
claire@wildcodeschool.fr – 06 98 49 46 36

Florence Bruaux, directrice générale de Seine et Marne développement
bruaux@tourisme77.fr
01 60.39 60 39

Martin Berlemont, Chef du Service Stratégie Digitale, Directeur du projet Data Factory Ile-de-France
berlemont@tourisme77.fr
01 60 39 60 38

Partenaires



Château
de Fontainebleau



CCI SEINE-ET-MARNE

