

# Fiche 4 – Études de cas et projets appliqués

## Introduction

L'innovation ouverte ne se limite pas à une théorie : c'est une **culture d'action**.

C'est sur le terrain, au contact des acteurs et des ressources partagées, que l'on mesure sa puissance : résoudre ensemble des problèmes concrets en s'appuyant sur des outils, des données et des savoirs communs.

Cette fiche vous invite à explorer **des exemples réels de projets collaboratifs**, puis à **concevoir votre propre idée d'innovation ouverte**, fondée sur une API, un jeu de données ou une ressource libre.

## 1. Étudier des cas concrets d'innovation ouverte

### 1.1 Pourquoi analyser des cas réels ?

Parce qu'ils révèlent :

- les **modèles de coopération** possibles (public, privé, communautaire) ;
- les **freins rencontrés** (techniques, juridiques, organisationnels) ;
- et surtout, les **facteurs de succès** (transparence, documentation, communauté active).

### 1.2 Méthode d'analyse

Pour chaque projet étudié, identifiez :

1. **Le contexte** (besoin initial, secteur, acteurs impliqués).
2. **Le type d'ouverture** (code, données, gouvernance, modèle économique).
3. **Les outils utilisés** (plateformes, API, formats).
4. **Les résultats** (impact, réutilisations, enseignements).

Objectif : comprendre ce qui rend un projet ouvert *efficace et durable*.

## 2. Exemples de projets emblématiques

Projet	Type	Description
OpenFoodFacts	Communautaire	Base de données ouverte sur les produits alimentaires, alimentée par les utilisateurs.
DataTourisme	Public	Mise à disposition des données touristiques françaises sous licence ouverte.
OpenStreetMap	Collaboratif	Cartographie mondiale participative, libre et modifiable par tous.
Etalab / data.gouv.fr	Institutionnel	Portail central des données publiques françaises.
Covid Tracker / DataCovid	Civique	Réutilisation de données publiques pour le suivi sanitaire en France.
Eclipse Foundation	Inter-entreprises	Écosystème open source industriel (IoT, cloud, mobilité).

### 2.1 Le point commun de ces projets :

- une **mission claire et utile** ;
- une **documentation ouverte** et à jour ;
- une **gouvernance partagée** ;
- une **communauté d'utilisateurs actifs**.

### 2.2 Leçons tirées

1. L'ouverture ne suffit pas : **il faut animer la communauté**.
2. La documentation est la clé de la **réutilisation**.
3. Les outils ouverts ont besoin de **gardiens**, pas de propriétaires.

### 3. Concevoir un projet d'innovation ouverte

#### 3.1 Objectif de l'exercice

Concevoir une idée simple mais réaliste de service, d'application ou de visualisation s'appuyant sur **une ressource ouverte** (API, dataset, référentiel).

Le projet doit illustrer une **valeur ajoutée collective ou citoyenne**.

#### 3.2 Démarche proposée

##### 1. Choisir une ressource ouverte

- API publique, jeu de données open data, projet libre existant.

##### 2. Identifier un besoin concret

- problème social, environnemental, territorial ou technique.

##### 3. Définir l'usage

- à qui cela s'adresse ?
- quelle amélioration ou simplification cela apporte ?

##### 4. Esquisser le fonctionnement

- quelles données exploiter ?
- quelles interactions ou visualisations prévoir ?

##### 5. Documenter la démarche

- préciser la source, la licence et les outils utilisés.

#### 3.3 Exemples d'idées

Domaine	Idée	Ressource ouverte utilisée
Mobilité	Application de covoiturage local combinant horaires de bus et météo	Transport.data.gouv.fr + OpenWeatherMap
Éducation	Visualisation interactive des formations publiques par région	Data.gouv.fr + API Onisep
Environnement	Carte des zones de chaleur urbaine	DataClimat + OpenStreetMap
Culture	Agenda culturel géolocalisé	API Culture + DataTourisme
Accessibilité	Carte des lieux accessibles aux PMR	OpenStreetMap + Wheelmap API

## 4. Bonnes pratiques de conception ouverte

### 1. Commencer petit.

Une idée simple mais bien documentée vaut mieux qu'un prototype inachevé.

### 2. Documenter tout le long.

README, sources, licences, schémas : la clarté garantit la réutilisation.

### 3. Rendre visible le processus.

Partagez vos brouillons, étapes, choix techniques.

### 4. Valoriser les collaborations.

Mentionnez toutes les contributions, même non techniques.

### 5. Publier sous une licence libre adaptée (MIT, CC-BY, ODbL).

L'ouverture n'est pas un état final, c'est une méthode de travail continue.

## 5. Activités pratiques

### Atelier 1 — Étude de cas

- Choisissez un projet d'innovation ouverte existant.
- Analysez-le selon les quatre axes :
  - i. contexte et acteurs,
  - ii. type d'ouverture,
  - iii. outils utilisés,
  - iv. impact et enseignements.
- Présentez vos conclusions sous forme de fiche ou carte mentale.

### Atelier 2 — Proposition d'usage ou de création

- Sélectionnez une ressource ouverte (API, dataset, format).
- Concevez une **proposition d'usage** :
  - nom du projet,
  - description,
  - public visé,
  - valeur ajoutée,
  - faisabilité technique.

- Documentez votre idée dans un fichier `PROJECT.md` ou une diapositive synthétique.

## Livrables attendus

- Fiche d'analyse d'un projet existant (1 à 2 pages).
- Proposition d'usage ou de création fondée sur une ressource ouverte.
- Documentation minimale (`README` ou `PROJECT.md`) avec sources et licences.

## Évaluation

Critère	Description	Pondération
Qualité de l'analyse du cas choisi	Compréhension des acteurs, du modèle et des outils	40 %
Pertinence et créativité de la proposition	Originalité, valeur ajoutée, utilité sociale ou technique	40 %
Clarté et rigueur de la documentation	Présentation, lisibilité, respect des licences	20 %

## Pour aller plus loin

- 

Explorer : <https://awesomedatasets.com>, <https://public-apis.io>.

- Lire : *Open Data, Open Society* (Tim Davies, 2021).
- Découvrir : les concours **Hackathon d'intérêt général**, **Data Challenge Etalab**, **GovTechLab**.
- Expérimenter : prototyper avec des outils low-code open source (n8n, Appsmith, Budibase).

## Message clé

L'innovation ouverte, c'est la capacité à **transformer l'accès en action.**

Chaque donnée, chaque API, chaque idée partagée peut devenir une brique d'un projet utile,

si quelqu'un prend le temps de la relier à un besoin réel.

Ce rôle — relier, traduire, transformer — c'est celui du développeur innovant.