

#TerritoiresDurables

#VillePourTous

#FractureNumérique

#IA & Data



Bienvenue !  
10ème édition - Citizens  
Of Wallonia  
Fascicule d'accueil

HACKATHON 2025

# AGENDA



# Vendredi

Heure	Durée	Programme
16h00	01h00	Accueil
17h00	01h00	Cérémonie d'ouverture
18h00	15 min	Pitches des idées
18h15	01h00	Finalisation des équipes
18h30	01h15	Diner
20h00	45 min	Atelier cadrage Focus Fracture Numérique
20h00	45 min	Atelier cadrage Focus Territoires durables
20h00	45 min	Atelier cadrage Focus IA et Data
20h00	45 min	Atelier cadrage Focus Ville pour Tous
21h00	02h00	Atelier idéation/par team
23h00	-----	Rendu du Citofwal Canvas Volet 1 : composition de l'équipe à compléter via Qrcode affiche sur votre table de travail. Vous recevez le lien vers votre drive en retour.

Ateliers

Canva CitOfWal

Tests et Cotation

# Samedi

<b>Heure</b>	<b>Durée</b>	<b>Programme</b>
09h00	30 min	Petit-déjeuner
09h30	-----	Dépôt CitOfWal Canvas Volet 2 (idéation) et 3 (périmètre) sur le drive
10h00	04h00	<b>Rencontre avec le jury et présentation du CitOfWal canvas</b>
10h00	01h00	Jupiter Notebook et Panda avec création de cartes by Infrabel
10h00	01h00	Atelier No-Code prototyping (Bubble/Make) by The Maul
10h00	01h00	Atelier GitHub Copilot by Microsoft & Adrien Clerbois
11h00	01h00	Proximus Real Time Crowd Management by Proximus
11h00	01h00	Atelier Semantic Kernel by Adrien Clerbois
11h00	01h00	Expérience utilisateur (Gamification, design persuasif et accessibilité) by Technocité
13h00	30 min	Lunch
14h00	01h00	Atelier Clickable prototyping by Cepegra
14h00	01h00	AirFlow et déploiement de site web, basé sur les données ouvertes d'Elia et d'Infrabel
18h00	01h00	Atelier Pitch by RTBF
19h00	-----	Dépôt CitOfWal Canvas Volet 4 (caractéristiques du projet) sur le drive
19h00	01h00	Diner

# Dimanche

Heure	Durée	Programme
08h30	-----	CitOfWal Canvas Volets 5 (données), 6 (technologies) et 7 (résumé) sur le drive
08h45	30 min	Petit-déjeuner
09h15	-----	<b>Evaluation du prototype par le jury technique (passage dans les équipes)</b>
09h30	03h00	Préparation aux pitchs des projets by Yasmina et Charleroi Entreprendre
12h30	30 min	Lunch
13h00	-----	Dépôt des présentations finales pour pitchs sur le drive
14h00	02h00	<b>Pitchs des projets devant le jury</b>
16h00	01h00	Délibération du jury généraliste
16h30	30 min	Animation public
17h00	20 min	Cérémonie de clôture
17h20	40 min	Remise des prix
18h00	02h00	Cocktail et Networking

# Échéances à tenir

Pour la bonne tenue de la compétition, nous avons fixé quelques échéances précises. À ne pas manquer !

## Ateliers obligatoires

- Vendredi

20:00 - Atelier cadrage - Fracture Numérique

20:00 - Atelier cadrage - Territoires durables

20:00 - Atelier cadrage - IA et Data

20:00 - Atelier cadrage - Ville pour Tous

20:00 - Atelier idéation/par team

- Samedi

21:00 - Atelier Pitch by RTBF

## Rencontres jury

- Samedi

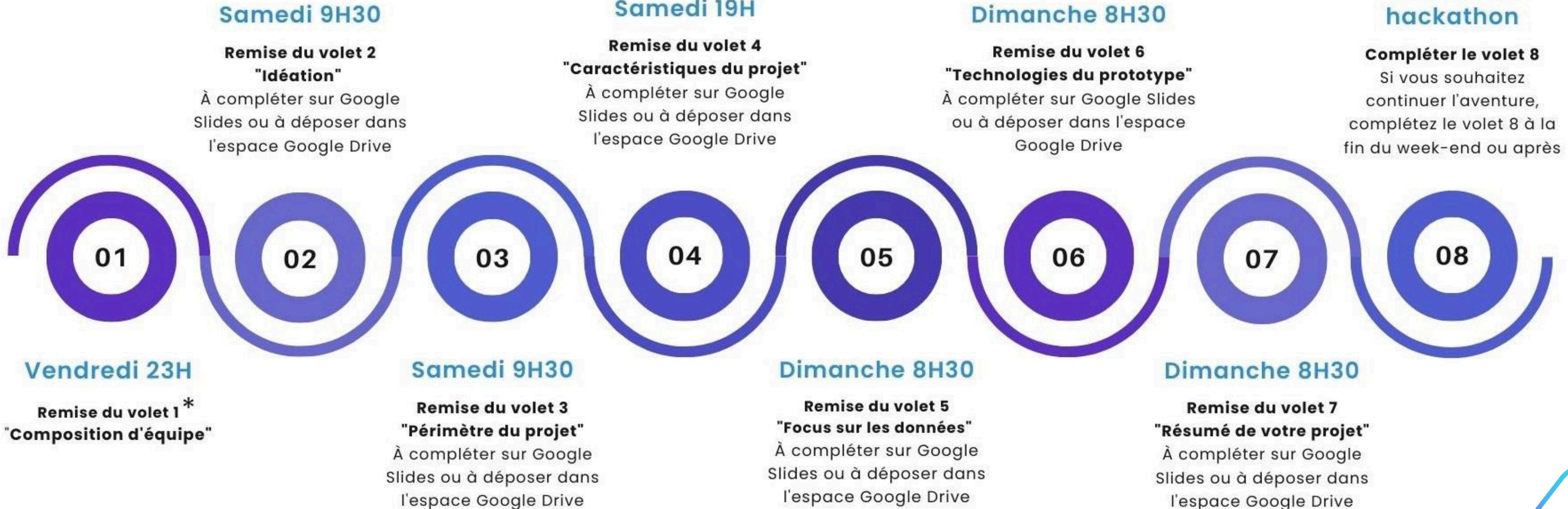
10:00 - Première rencontre et présentation des volets Idéation et Périmètre du projet du CitOfWal Canvas. Les heures précises de passage vous seront communiquées.

- Dimanche

09:00 - Évaluation du prototype par le jury technique. Le jury passe dans la salle de travail.

14:00 - Pitches des projets devant le jury et le public (4 minutes max avec démo obligatoire)

# Échéances – CitOfWalCanvas



\*

Il s'agit du questionnaire que vous avez rempli après avoir scanné le QR code sur votre table.

# ATELIER



# Ateliers du vendredi

Pour mettre toutes les chances de votre côté, une série d'ateliers seront proposés tout ce week-end. Ceux du vendredi sont obligatoires.

## Atelier de cadrage

### Territoires durables

- Marc Vandenneste (District Cleantech)
- Patrick Grasseels (Pyxion)
- Christophe Pequet (Fab-C)
- Zoric Simoens
- François Godechal (Parc National de la Semois)

20:00 - OLL

## Atelier de cadrage

### Ville pour Tous

- Jennifer Hiernaux (Ville de Charleroi)
- Ayse Aktas (Echevine de l'Égalité des chances, Charleroi)

20:00 - Creative Room

## Atelier de cadrage

### IA et Data

- Antoine Engelen (Microsoft)
- Jaafar Karioun (Proximus)

20:00 - Creative Room

## Atelier de cadrage

### Fracture Numérique

- Olivier Ruol (AdN)
- Xavier Lambert (RTBF)

20:00 - OLL

## Idéation par équipe

*Yasmina Jaajouai et tous les coaches*

Tout le monde y participe !

21:00 - Salle de travail

# Ateliers du samedi matin

Pour mettre toutes les chances de votre côté, une série d'ateliers seront proposés tout ce week-end. Ceux du samedi sont facultatifs.

Jupiter Notebook et Panda  
avec création de cartes

by Infrabel

10:00 - Creative Room

Atelier No-Code prototyping  
(Bubble/Make)

by The Maul

10:00 - Creative Room

Atelier GitHub Copilot

by Microsoft & Adrien Clerbois

10:00 - Creative Room

Proximus Real Time Crowd  
Management

by Proximus

11:00 - Creative Room

Atelier Semantic Kernel

by Adrien Clerbois

11:00 - Creative Room

Expérience utilisateur  
(Gamification, design persuasif  
et accessibilité)

by Technocité

11:00 - Creative Room

# Ateliers du samedi après-midi

Pour mettre toutes les chances de votre côté, une série d'ateliers seront proposés tout ce week-end. Ceux du samedi sont facultatifs.

Atelier Clickable prototyping  
by Cepegra

14:00 - Creative Room

AirFlow et déploiement de site web, basé sur les données ouvertes d'Elia et d'Infrabel

by Infrabel  
14:00

Atelier Pitch  
by RTBF

18:00 - Salle plénier

# CHALLENGES



# Cinq challenges proposés par nos partenaires



Lutter contre la désinformation



GreenCity – Énergie & Pollution en Temps Réel



Soutenir le droit à la réparation grâce à l'Impression 3D



Tourisme Intelligent : Améliorer l'Expérience et la Durabilité



Pistes d'améliorations de la trame noire

Les informations relatives aux challenges sont accessibles sur notre site web via [citizensofwallonia.be](http://citizensofwallonia.be) dans la section “challenges”.

# ENCADREMENT





## Patrick Grasseels

Coach IT/Dev Full stack

Email : [pgrasseels@pyxion.eu](mailto:pgrasseels@pyxion.eu)

GSM : 0472/60 69 20



## Anthony Simonofski

Coach Business/Marketing

Email : [anthony.simonofski@unamur.be](mailto:anthony.simonofski@unamur.be)

GSM : 0476/86 73 57

Présence : du vendredi au dimanche

CEO/CTO de Pyxion

Compétences :

- IT
- Dev Full stack

Présence : vendredi soir

Professeur à l'UNamur

Compétences :

- Business
- Marketing
- Idéation
- Design Thinking



**Elise Hallaert**

Coach Design  
Persuasif/UX/Gamification

Email : [elisehallaert@gmail.com](mailto:elisehallaert@gmail.com)

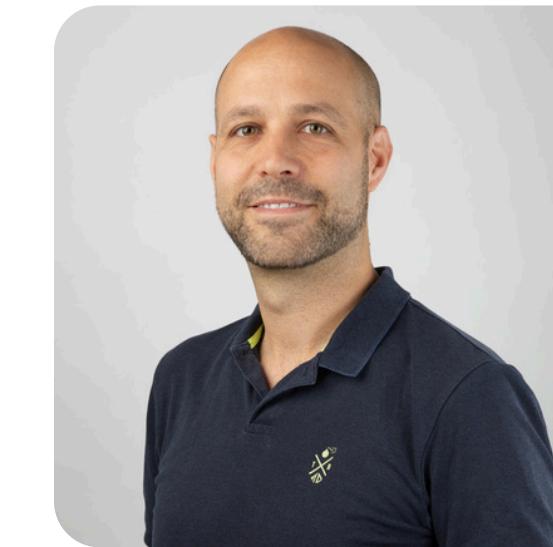
GSM : 0489/15 86 92

**Présence : Vendredi soir, Samedi et dimanche dans la journée**

**Assistante / Chercheuse, Université de Namur, faculté d'informatique**

**Compétences :**

- Design Persuasif
- UX
- Gamification
- Data Visualisation



**Christophe Pequet**

Coach Idéation/Desing  
Thinking

Email : [christophe.pequet@ulb.be](mailto:christophe.pequet@ulb.be)

GSM : 0478/91 48 58

**Présence : vendredi soir, Samedi de 8h à 13h et le Dimanche de 9h à 14h**

**Coordinateur Fab-C, ULB Fab-C**

**Compétences :**

- Business
- Marketing
- Idéation
- Desing Thinking

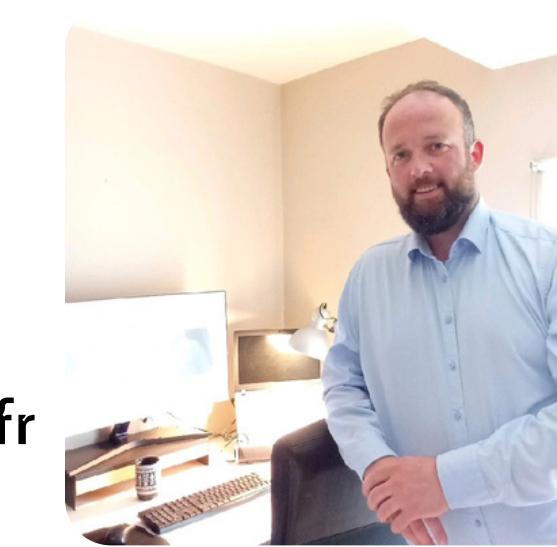


**Yasmina Jaajouai**

Coach Idéation/Desing  
Thinking/Pitch

Email : [Yasmina.jaajouai@hotmail.fr](mailto:Yasmina.jaajouai@hotmail.fr)

GSM : 0465/80 39 00



**Simon Moreau**

Coach IT/ outils No-code et  
Automatisation

Email : [simon@lineout.be](mailto:simon@lineout.be)

GSM : 0471/79 11 08

**Présence : du vendredi au dimanche**

**Coordinatrice**

**Compétences :**

- Idéation
- Desing Thinking
- Pitch
- Méthodologie

**Présence : Samedi de 8h à 19h30**

**Project Manager, Line-Out**

**Compétences :**

- Business
- Marketing
- IT
- No-code et Automatisation



**Thomas Wostyn**

Coach Design  
Persuasif/UX/Gamification

Email : [thomas.wostyn.r@gmail.com](mailto:thomas.wostyn.r@gmail.com)

GSM : 0468/07 76 80

**Présence :** Vendredi soir, Samedi de 8h à 19h30 et dimanche de 9h à 14h

**Formateur / Game Designer / Project Manager**

**Compétences :**

- Design Persuasif
- UX
- Gamification
- Idéation



**Nicolas Point**

Coach IT (Généraliste +  
réseau + cyber)

Email : [point@multitel.be](mailto:point@multitel.be)

GSM : 0474/83 49 64

**Présence :** vendredi soir, Samedi de 13h30 à 19h30 et le Dimanche de 9h à 14h

**Responsable du département Réseaux & Cybersécurité,  
Multitel**

**Compétences :**

- IT (Généraliste/réseau/cyber)
- cybersécurité/Risk/Gouvernance /Audit/Stratégie



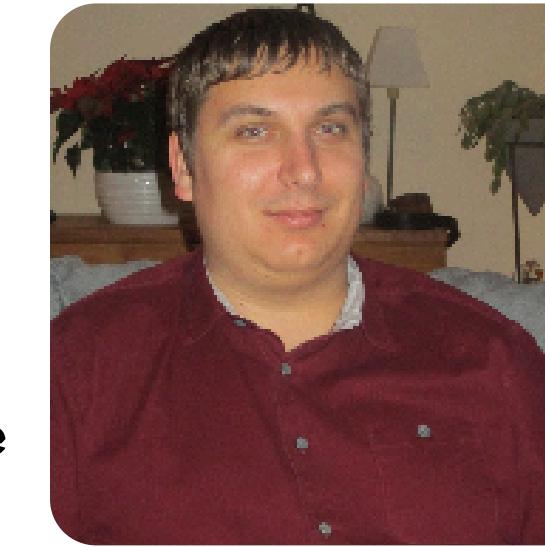
**Jérôme Vanopbroeke**

**Coach IT/Dev Full stack**

Email :

[jerome.vanopbroeke@bstorm.be](mailto:jerome.vanopbroeke@bstorm.be)

GSM : 0479/62 71 74



**Flavian Ovyn**

**Coach IT/Dev**

Email : [flavian.ovyn@bstorm.be](mailto:flavian.ovyn@bstorm.be)

GSM : 0473/40 03 96

**Présence : Vendredi soir**

**Solution Manager, Bstorm**

**Compétences :**

- **IT/Dev Full stack**
- **IT/Dev (Front End)**
- **IT/Dev (Back End)**
- **Data Analyst**

**Présence : Samedi de 8h à 19h30 et le Dimanche de 9h à 14h**

**Analyste/ Développeur, BStorm**

**Compétences :**

- **Coach IT/Dev (Front End)**
- **Coach IT/Dev Full stack**
- **Coach IT/Dev (Back End)**



## Cédric Van Osselaer

Coach IA/Data Science

Email :

[cedric.van.osselaer@bstorm.be](mailto:cedric.van.osselaer@bstorm.be)

GSM : 0472/69 15 88

**Présence : Samedi de 9h à 14h et le  
Dimanche de 9h à 14h**  
**formateur & consultant data, Bstorm**

### Compétences :

- IA/Data Science
- Data Analyst
- Data Visualisation



## Philippe Deltenre

Coach Pitch

Email : [depl@rtbf.be](mailto:depl@rtbf.be)

GSM : 0476/42 93 72

**Présence : Samedi soir**

**Responsable stratégie des plateformes, RTBF**

### Compétences :

- Coach Pitch



**Maxim Berge**

**Coach IT/Dev Full stack**

Email : [maxim.berge@gmail.com](mailto:maxim.berge@gmail.com)

GSM : 0493/19 78 89



**Jaafar Karioun**

**Coach Data/Geodata**

Email : [jaafar.karioun@datawizards.io](mailto:jaafar.karioun@datawizards.io)

GSM : 0478/43 10 33

**Présence : du vendredi au dimanche**

**Chief Technologie Officer , Inoopa**

**Compétences :**

- **IT/Dev Full stack**
- **IT/Dev (Back End)**
- **Coach référent**

**Présence : vendredi soir et le Samedi de 8h à 19h30**

**Managing Partner, Data Wizards**

**Compétences :**

- **IA/Data Science**
- **Data Analyst**
- **Data Visualisation**



**Julie Vandeput**

Coach Business/Marketing

Email : [juvdp82@hotmail.com](mailto:juvdp82@hotmail.com)

GSM : 0468/36 74 32

**Présence : Samedi de 8h à 19h30 et le  
Dimanche de 9 h à 14 h**

**Accompagnement de sociétés en croissance,**

**Charleroi Entreprendre**

**Compétences :**

- Méthodologie
- Business
- Marketing



**Come Redon**

Coach IT/Dev Full  
stack/IA/Data Science

Email : [comeredon@microsoft.com](mailto:comeredon@microsoft.com)

GSM : 0488/06 00 81

**Présence : Samedi de 8h à 19h30**

**Specialist App Innovation, Microsoft**

**Compétences :**

- IT/Dev Full stack
- IA/Data Science



**Rémi Mathorel**

Coach prototypage

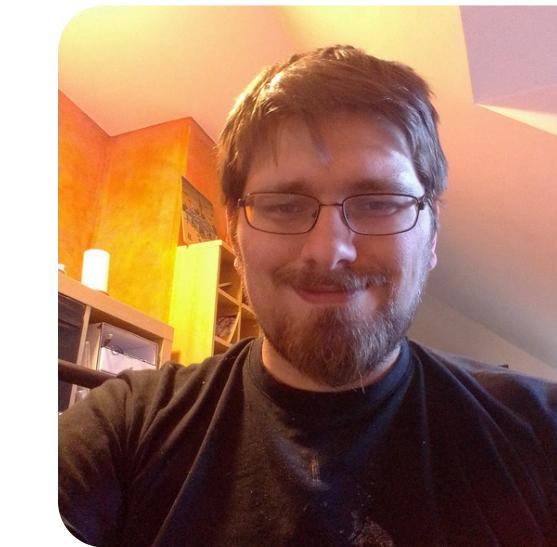
Email : [Remi.mathorel@ulb.be](mailto:Remi.mathorel@ulb.be)  
GSM : 0652/00 42 49

Présence : samedi de 8h à 17h30

**Ingénieur prototype, ULB**

Compétences :

- Prototypage



**Bastien de Vos**

Coach Data Visualisation

Email : [bastien.de.vos@bstorm.be](mailto:bastien.de.vos@bstorm.be)  
GSM : 0494/28 59 89

Présence : vendredi soir, le Samedi de 8h à 19h30 et le Dimanche de 9h à 14h

**Consultant et formateur data, Bstorm**

Compétences :

- Visualisation
- IA/Data Science
- Data Analyst
- Data/Geodata
- Power Platform



**Antoine Engelen**

Coach Idéation/Desing  
Thinking

Email : [aengelen@microsoft.com](mailto:aengelen@microsoft.com)

GSM : 0497/84 85 59



**Aïssa Casa**

Coach Pitch

Email : [aissacasapro@gmail.com](mailto:aissacasapro@gmail.com)

GSM : 0492/32 84 65

**Présence : Vendredi soir**

**Stratège Technologique, Microsoft**

**Compétences :**

- Idéation
- Desing Thinking

**Présence : Vendredi soir, samedi après 20h et  
le dimanche de 9h à 14h**

**Business Analyst Consultant, NRB Group**

**Compétences :**

- Pitch
- Méthodologie
- Business
- Marketing
- Gestion de projet Scrum et  
Priorisation des exigences



**Michaël Servotte**

Coach méthodologie

Email : [mise@rtbf.be](mailto:mise@rtbf.be)

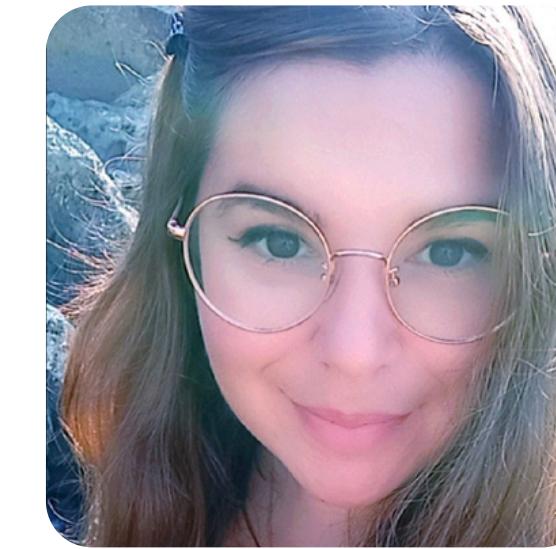
GSM : 0456/54 54 86

**Présence : Vendredi soir**

**Data Architect, RTBF**

**Compétences :**

- Méthodologie
- IA/Data Science



**Laura Ait braham**

Coach UX

Email :

GSM :

**Présence : Vendredi et dimanche**

**User Experience Researcher, AXA**

**Compétences :**

- Ux design

# Jury généraliste



**François Narbonneau**

Head of Department Smart  
Technology @Multitel



**Isabelle Rawart**

Smart Territory Advisor Digital Strategy for  
Wallonia—eHealth, eMobility, eTourism,  
Smart Cities/Smart Region expert  
@Agence du Numérique



**Pascal Simoens**

PhD, Urban planner & architect,  
data scientist @UMONS



**François Laureys**

Gestionnaire de projets Smart  
Cities @BEP Namur

# Jury technique



**Vincent Callut**

Coordinateur de formations @UMONS  
Analyste fonctionnel @WebstanZ



**Amélie Otto**

Data science | Researcher @MINDIT



**Noemi Nihoul**

Full stack Developer Senior -  
IT Product manager @SWCS

# À votre disposition : organisateurs



**Nicolas Installé**

Directeur

nicolas@futurocite.be  
GSM : 0473/59.10.34



**Mazarine Mauchard**

Gestionnaire de projets

mazarine@futurocite.be  
GSM :



**Valérie Janssens**

Gestionnaire de projets

valerie@futurocite.be



**Alison Wattiez**

Chargée de projets et de communication

alison@futurocite.be



**Adrien Scarentino**

Gestionnaire de data

adrien@futurocite.be



# Les 9 prix en jeu

Vos projets seront évalués sur plusieurs critères qui donneront droit à autant de récompenses.

En plus, tous ces prix sont cumulables (maximum 3/équipe) !

## Jury généraliste

Prix des Territoires intelligents  
Prix du Pitch

## Jury technique

Prix Expérience Utilisateur  
Prix Wallonie en Poche  
Prix de l'Innovation technologique

Prix Data  
Prix du Prototype

- + Prix du meilleur projet étudiants/apprenants
- + Grand Prix Smart Region – Smart City World Congress
- + Eventuel Prix Coup de Cœur

# Réussir son hackathon

## Le CitOfWalCanvas

Votre guide durant le hackathon !



Il est VOTRE OUTIL INDISPENSABLE pour ce hackathon. Il résume toutes les facettes du projet sur lesquelles vous serez évalués par les membres du jury.

Les volets sont à compléter au fur et à mesure du week-end selon des échéances précises à respecter. Pour vous aider à le compléter, des tutoriels sont disponibles dans votre espace Google Drive d'équipe.

### Rappel des échéances

- Vendredi 23h00 : Volet 1 –Composition de l'équipe
- Samedi 9h30 : Volet 2 –Idéation et Volet 3 –Périmètre du projet
- Samedi 19h00 : Volet 4 –Caractéristiques du projet
- Dimanche 8h30 : Volet 5 –Données, Volet 6 –Technologies et Volet 7 – Résumé du projet
- Dimanche 13h00 : Dépôt des présentations finales pour pitch
- À l'issue du Hackathon : Volet 8 -Poursuite

# Les rencontres avec le jury

## • Samedi matin : Première rencontre

- But : Présenter une première version du projet et récolter les suggestions d'amélioration du jury.
- Quand ? Samedi entre 10h et 14h (max 10 minutes).
- Modalités :

### 1/ Résumer le projet en 1 minute en répondant aux questions suivantes :

1. Quel est le nom du projet ?
2. Le projet répond à quelle problématique ?
3. Quel est le service/la solution proposé(e) ?
4. À qui s'adresse-t-il ? (précisez votre public cible)
5. Quel est le support ? (appli mobile, plateforme web,...)

### 2/ Présenter son projet

sur base des volets 2 (Idéation) et 3 (Périmètre du projet) du CitOfWalCanvas, et répondre aux questions du jury.

- **Dimanche matin : Deuxième rencontre (évaluation technique)**

Le jury technique passe dans les équipes **dimanche dès 09:00**.

→ **But :**

- Présenter le travail technique réalisé durant le week-end
- Expliquer quelles données ont été utilisées, et comment
- Expliquer les différentes techniques/technologies utilisées
- Présenter une démonstration fonctionnelle du prototype

→ **Évaluation :**

Prix du prototype, prix data, prix de l'innovation technologique, prix de l'expérience utilisateur, prix Wallonie en Poche → Voir critères d'évaluation publiés.

## • Dimanche après-midi : Dernière rencontre

**Dimanche dès 14:00**, toutes les équipes ont 4 minutes pour pitcher leur projet devant le jury et le public.

→ But :

- Présenter le projet final, en mettant de côté les aspects liés au développement applicatif (déjà évalué le matin) ;
- Démontrer l'intérêt de la solution pour la société : les citoyens, la collectivité et/ou les acteurs territoriaux.

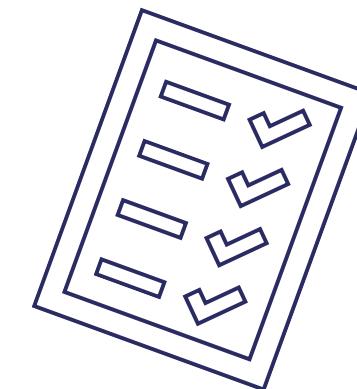


Soigner le pitch qui servira à faire passer tous les messages et inclure obligatoirement une courte démonstration !

→ Évaluation :

Prix des territoires intelligents, prix du pitch, prix Wallonie en Poche (aspects fonctionnels), prix de l'expérience utilisateur (aspects fonctionnels), prix de l'innovation technologique (aspects fonctionnels) → Voir critères d'évaluation publiés.

# **Critères d'évaluation**



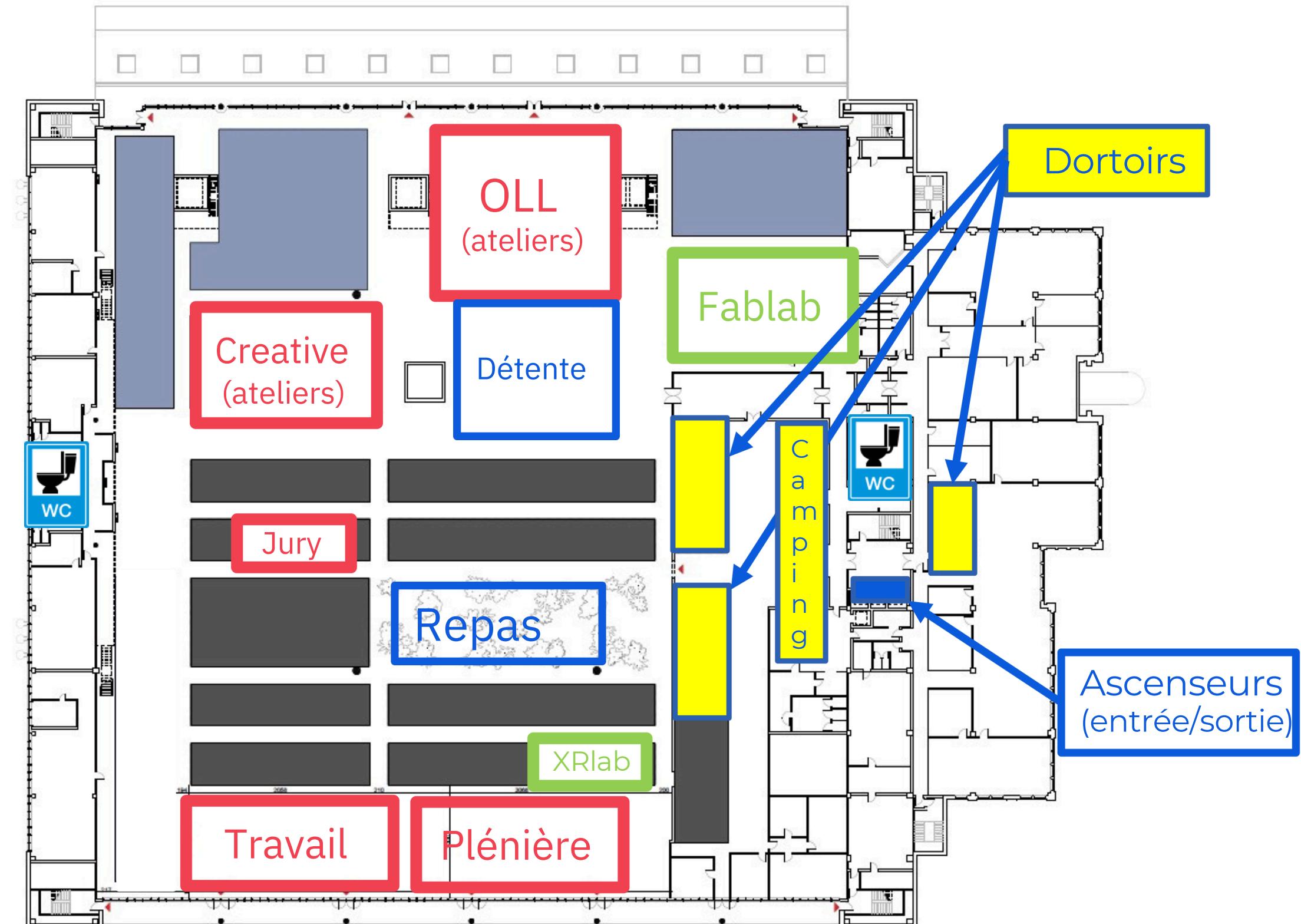
Prix	Jury généraliste (dimanche après-midi)	Jury technique (dimanche matin)
Prix des territoires intelligents	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que le projet a un intérêt direct pour le territoire et/ou le citoyen (économies financières, accessibilité des services communaux, améliorations de la mobilité, utilité sociétale, inclusion ...) ?</li> <li>• Le projet est-il impactant pour le citoyen et/ou le territoire ?</li> <li>• Est-ce que le projet est facile à réaliser et à implémenter ?</li> <li>• Est-ce que le projet est répliable à d'autres tailles de territoires (multiplicité d'échelles &amp; dynamique Smart City / Smart Region) ?</li> </ul>	<i>Critère non évalué par ce jury</i>
Prix de l'innovation techno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ce type de solution est-il nouveau sur le territoire wallon ?</li> <li>• Est-ce que le projet présente une plus-value par rapport à une solution existante ?</li> <li>• Est-ce que l'utilisation de ces technos répond à un besoin réel ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le projet utilise des technologies émergentes (Machine Learning, IA Générative, Metaverse, IoT, XR, blockchain, jumeaux numériques, ...) ?</li> <li>• Est-ce que la manière d'utiliser ces technologies est pertinente ?</li> <li>• Est-ce que l'implémentation de ces technologies est de qualité ?</li> <li>• Est-ce que des évolutions techniques ont été envisagées pour de versions futures du service ?</li> </ul>

<b>Prix Wallonie en Poche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que le service facilite la vie locale de l'usager du territoire ?</li> <li>• Est-ce que le service concerne l'ensemble des citoyens ?</li> <li>• Est-ce que la solution promeut un service responsable et utile à la société ?</li> <li>• S'agit-il d'un service mutualisé / disponible / répllicable sur plusieurs territoires ?</li> <li>• Est-ce que la solution présente un potentiel d'adoption large ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que le service répond aux critères techniques d'intégration dans une application multi-services de type Wallonie en Poche (service développé sous forme de Web App) ? (<b>si non : 0 pour le prix Wallonie en Poche</b>)</li> <li>• Est-ce que l'application est interopérable et agnostique de tout fournisseur ?</li> <li>• Est-ce que la démonstration fonctionnelle de cette intégration est convaincante ?</li> <li>• Est-ce que l'application est responsive et accessible ?</li> <li>• Est-ce que le service utilise des outils non propriétaires ?</li> </ul>
<b>Prix Expérience Utilisateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que le service proposé est facile d'accès et d'utilisation pour l'utilisateur (citoyen et/ou administration) ?</li> <li>• Est-ce que le service proposé s'adresse au public cible de façon appropriée ? (langage, ergonomie, ...)</li> <li>• Est-ce qu'un mécanisme est mis en place afin de susciter l'engagement, la fidélisation, la motivation, la modification des comportements/habitudes, ... ? Si oui, est-il utile, réussi, attractif ?</li> <li>• Le parcours utilisateur prend-il en compte les différentes étapes d'interaction avec le service (de la découverte à l'usage courant) ainsi que les possibles difficultés ?</li> <li>• Le service apporte-t-il une plus-value en terme d'accessibilité pour les personnes moins « numérisées » (illettrisme, handicap, fracture sociale etc) ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que les utilisateurs et leurs besoins ont été correctement analysés ?</li> <li>• Est-ce qu'un soin particulier a été apporté au layout (couche visuelle, design émotionnel) ?</li> <li>• Est-ce que la solution prend en compte les standards d'accessibilité des contenus Web (Perceptible, Utilisable, Compréhensible, Robuste) tels que définis par la norme WCAG 2.2 ?</li> <li>• Est-ce que la conception a recours à des mécanismes de design persuasif (gamification, apprentissage (et/ou) accompagnement, ...) ou des modalités d'interaction différentes (gestuelle, immersivité, ...) ? Si oui, apportent-ils une valeur ajoutée au projet ?</li> <li>• Est-ce que le parcours d'utilisation est ergonomique, fonctionnel, fluide et optimal ?</li> </ul>

<b>Prix du Pitch</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que la présentation est compréhensible ?</li> <li>• Est-ce un vrai pitch (pourquoi, comment, pour qui, ...) ?</li> <li>• Est-ce que la présentation est attractive, vivante ?</li> <li>• Est-ce que la présentation inclut une démo ?</li> <li>• Est-ce que le pitch respecte le timing ?</li> </ul>	<i>Critère non évalué par ce jury</i>
<b>Prix Data</b>	<i>Critère non évalué par ce jury</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que l'équipe a utilisé des données (réelles ou simulées) pour développer son prototype ? (<b>si non : 0 pour le prix data</b>)</li> <li>• L'utilisation de données ajoute-t-elle de la valeur au service ?</li> <li>• Est-ce que différentes données sont croisées afin d'apporter une valeur ajoutée au projet ?</li> <li>• Les outil(s)/méthodologie(s) sont-ils appropriés par rapport à la spécificité des données utilisées (dataviz, machine learning, data mining, IA Générative, ...) ?</li> <li>• Est-ce que la solution passe à l'échelle (avec une plus grande quantité de données) ?</li> <li>• Est-ce que la sécurité des données a été prise en compte dès la conception (security by design) ?</li> <li>• Est-ce que le caractère privé des données personnelles a été pris en compte dès la conception (privacy by design) ?</li> </ul>

Prix du Prototype	<i>Critère non évalué par ce jury</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Est-ce que le prototype qui a été <i>développé</i> est fonctionnel (tourne-t-il) ? (<b>si non : 0 pour le prix proto -&gt; pas de mockup pour concourir à ce prix</b>)</li> <li>• Est-ce que l'état d'avancement du prototype au cours du weekend est satisfaisant ?</li> <li>• Est-ce que le prototype permet de démontrer le potentiel de l'idée ?</li> <li>• Est-ce que la solution utilise un langage, un framework, une technologie pertinents ?</li> <li>• Est-ce que le prototype est prêt à être testé en situation réelle ?</li> </ul>
Prix du meilleur projet étudiant	Prix sujet à délibération parmi les équipes constituées majoritairement d'étudiants et/ou apprenants.	
Grand Prix Smart Region	Prix sujet à délibération.	

# Plan du site



**Bonne chance !**

