



HACKATHON

# « L'ATELIER DE CRÉATIVITÉ ET DE FABRICATION NUMÉRIQUE »

2 jours pour imaginer et réaliser ensemble des projets de partage et de diffusion des cultures.

LES 20 ET 21 DÉCEMBRE À L'UBO OPEN FACTORY  
ORGANISÉ PAR LA VILLE DE BREST ET  
ANIMÉ PAR LES PETITS DÉBROUILLARDS GRAND OUEST

UNION EUROPÉENNE  
UNANIEZH EUROPA



L'Europe s'engage  
en Bretagne



Avec le Fonds européen  
de développement régional





La ville de Brest accompagne la dynamique autour de la fabrication numérique en s'appuyant sur le réseau des PAPIS (Point d'Accès Public à Internet) et leurs PAPIfabs, les fablab brestoï, le soutien ou l'organisation d'évènement comme le Science Hack Days par exemple afin d'en démocratiser les usages.

Pour exemple le projet PAPIfab soutient les PAPIS désireux de faire découvrir de nouveaux usages auprès de leurs publics en les équipant de matériels (imprimante 3D, Arduino, découpeuse vinyle, robotique...), en les sensibilisant à la pratique de ces nouveaux outils, en initiant un réseau d'acteurs. Les PAPIfabs sont un point d'entrée pour une découverte en proximité de la fabrication numérique sur le territoire.

**La ville de Brest souhaite organiser un temps de formation structurée comme un hackathon (marathon créatif) de deux jours fin décembre (20 et 21/12) à destination des animateurs, des médiateurs numériques, et agents des médiathèques et des milieux éducatifs, culturels, du social, environnement.**

Ce temps sera animé par les petits débrouillards Bretagne et se déroulera à l'UBO Open Factory.

### Résumé :

S'inspirant des méthodes agiles des développeurs logiciel, ce temps est structuré comme un hackathon (marathon créatif) de deux jours.

La finalité est de permettre aux participants d'acquérir les compétences de base pour concevoir, fabriquer et documenter un dispositif socio-technique et son contexte d'usage pédagogique.

# Objectifs :

- Concevoir, fabriquer et documenter une réalisation technique numérique.
- Concevoir et documenter un parcours pédagogique mobilisant cette réalisation technique, adapté à son contexte professionnel.
- D'utiliser les base de l'électronique programmable (Arduino) pour fabriquer des projets
- Connaitre et mobiliser des compétences et ressources en fabrication numérique sur son territoire.
- Se constituer un réseau d'homologue sur le territoire en vue de projets collaboratifs.

## PRÉSENTATION DES 2 JOURS

### JOUR 1 : DE L'IDÉATION AU PROJET

9h – Accueil café  
9h30 – Comment susciter l'émergence de projet ? :  
L'idéation, outils et méthodes.  
Séance d'idéation  
Choix des projets et constitution des  
équipes, répartition des mentors "projet".  
10h30 – Comment passer de l'idée au projet ? :  
Initiation à la méthodologie de projet numérique et  
pédagogique  
12h30 – repas  
14h – Culture numérique et rythme  
pédagogique : Animation Anti-Assoupissement  
14h30 – Méthodologie de projet : identifier et mobiliser  
des ressources numériques et territoriale pour son  
projet.  
17h – Topos-pêchus : savoir présenter et valoriser son  
projet.  
• 3 min par projet.  
18h – Fin du jour 1

### JOUR 2 : DU PROJET À LA PUBLICATION

9h – Accueil café  
9h30 – Méthodologie de projet :  
trame de projet pédagogique et partage sur des sites  
web de publication collaborative.  
Conception et réalisation de dispositifs  
sociotechniques en mobilisant les ressources de  
la fabrication numérique (Fablab).  
12h30 – repas  
14h – Culture numérique et rythme pédagogique :  
Animation Anti-Assoupissement  
14h30 – Reprise des travaux du matin  
16h30 – Topo-pêchus des projets  
• Analyse critique des projets  
• Bilan et perspectives.  
18h – fin

