



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 brestois, 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 disposition 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 bases 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 territoriales 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

