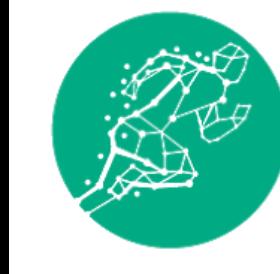


Hackathon octobre 2020

MASTER 2 ERGONOMIE, TRAVAIL, FORMATION ET VIE QUOTIDIENNE



Human²
Sport

UNIVERSITÉ
PARIS 8
VINCENNES-SAINTE-DENIS

C'est quoi un Hackathon ?

"Hackathon" est un mot valise constitué du mot "Hack", qui signifie pirater, rentrer par effraction dans, et du mot "marathon". C'est donc un terme générique qui désigne un évènement au cours duquel des spécialistes se réunissent durant plusieurs jours autour d'un projet collaboratif de programmation informatique ou de création numérique.



Human2 Sport

Le Hackathon Human2Sport se désigne comme un "think tank des nouvelles expériences spectateurs dans le Sport et le Live Entertainment." (human2sport.com).

Il présente deux grands objectifs :

- Inventer les futures expériences autour du sport
- Améliorer, réinventer l'expérience spectateur

Auxquels l'ergonomie peut répondre grâce notamment à ses méthodes d'observations fines du réel, de l'adaptation de l'humain à son environnement et au concept d'inclusion.

Human 2 Sport 2020 : thème, ce qu'on y a fait

Les nouvelles expériences spectateurs : Le OFF des JOP 2024

Version 100% en ligne (grâce à [la plateforme Challenkers](#)) dans un contexte exceptionnel.



Projets gagnants

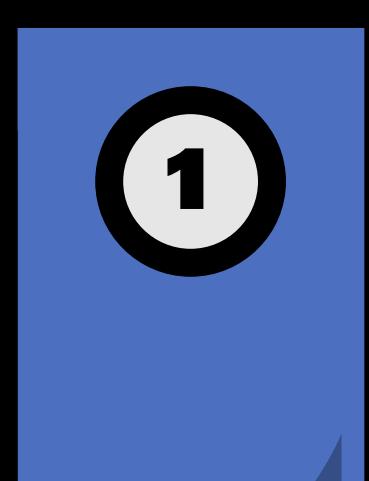
A l'issue du Hackathon, 3 équipes lauréates ont été élues. Elles se sont vu attribuer des prix d'incubation. Un prix spécial a également été desservi à l'une des équipes.

Application connectée aux nouvelles technologies qui incitera les utilisateur.rices à faire du sport de façon engageante et responsable.

Interactive
expérience
JOP 2024



Terrain de jeux 2024



Application de partage entre francilien.nes et touristes, pour vivre l'expérience des Jeux Olympiques collectivement.



Les citoyen.nes jouent pour la médaille de la nation, augmentent leur activité physique à long terme et trouvent un club à proximité.

Prix spécial pour la présentation

Clap your game

Dispositif gamifié pour les JOP permettant de mettre en lien des supporter.rices du monde entier afin qu'il.elles puissent se soutenir des deux côtés.



Les équipes et leur projet



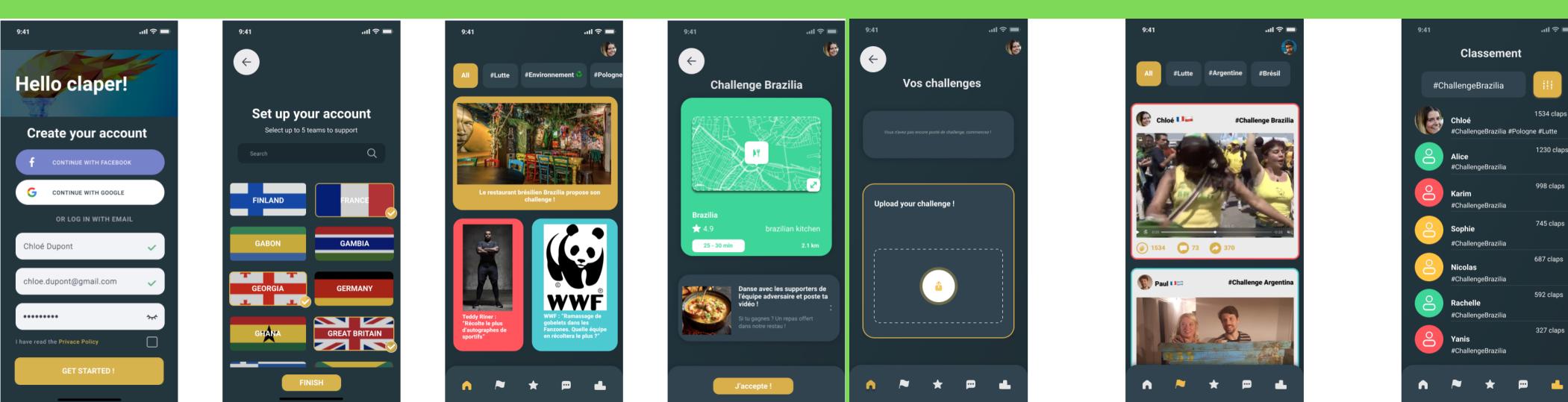
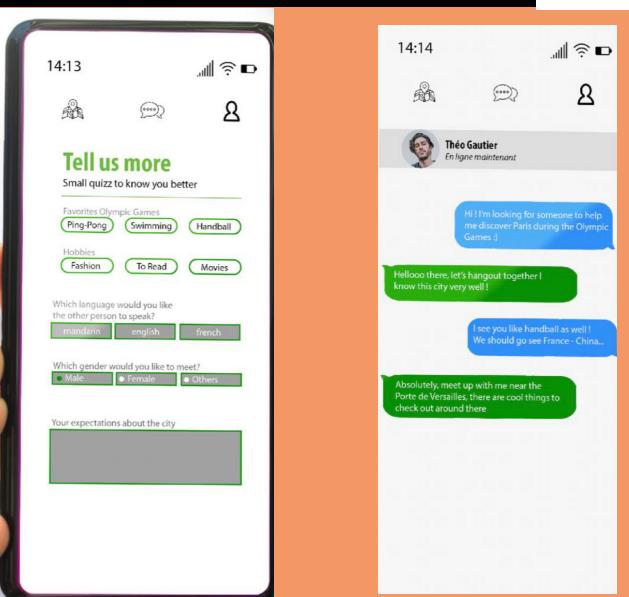
Human²
Sport

UNIVERSITÉ
PARIS 8
VINCENNES-SAINT-DENIS

Jo & Lola

" C'est une application de partage entre francilien.nes et touristes pour vivre l'expérience des JO collectivement ".

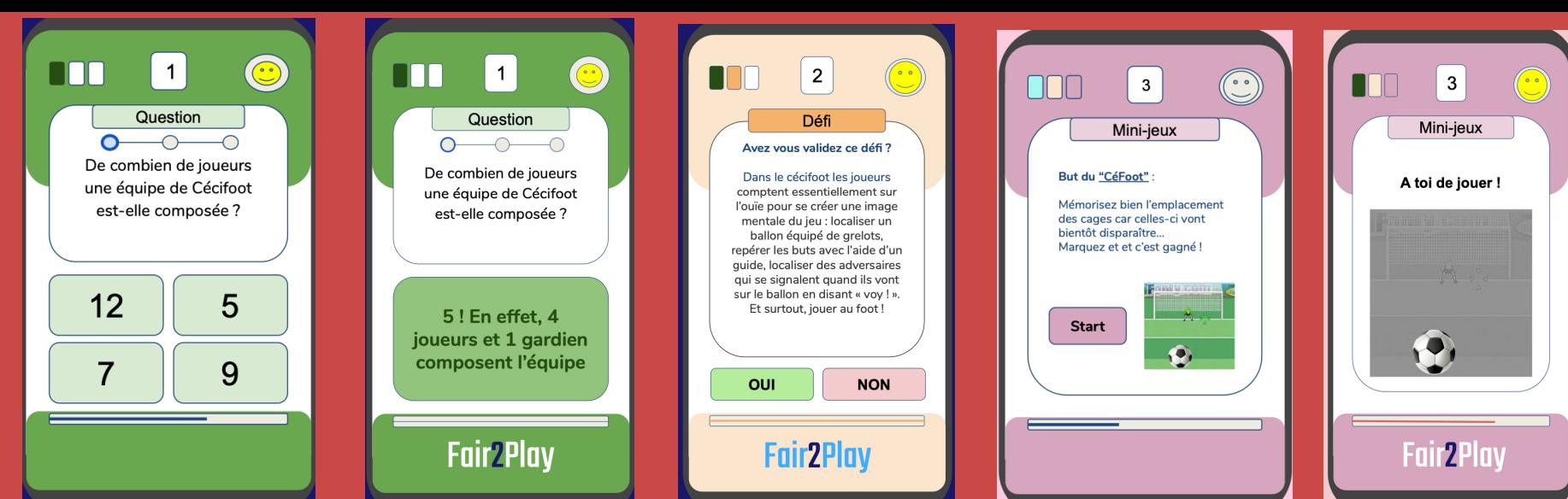
Avec la participation de **Léa & Hippolyte**
(Paris 8)



My JOP 2024

"L'application My JOP 2024 est votre organisateur pour vous aider à suivre les Jeux Olympiques et Paralympiques."

Avec la participation de **Romane & Morgane** (Paris 8)



Fair 2 Play 4

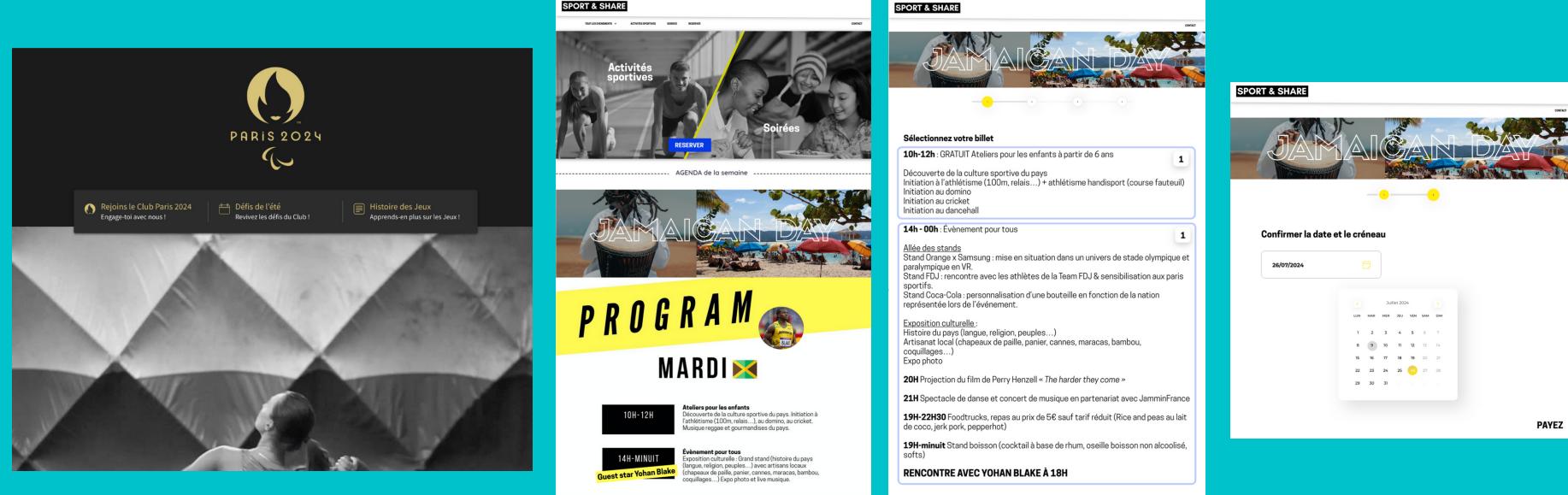
"Partager une nouvelle expérience spectateur des JO de manière ludique, sensibilisante et inclusive grâce à une application mobile".

Avec la participation de **Fi & Myriam** (Paris 8)

Virtu Fanzone

"Une Fan Zone virtuelle pour rendre le sport accessible à tous" Plonger l'usager.ère dans l'immersion d'une Fan Zone virtuelle afin de ressentir l'expérience et l'émotion d'un événement sportif en tous lieux.

Avec la participation de **Marvin** (Paris 8)



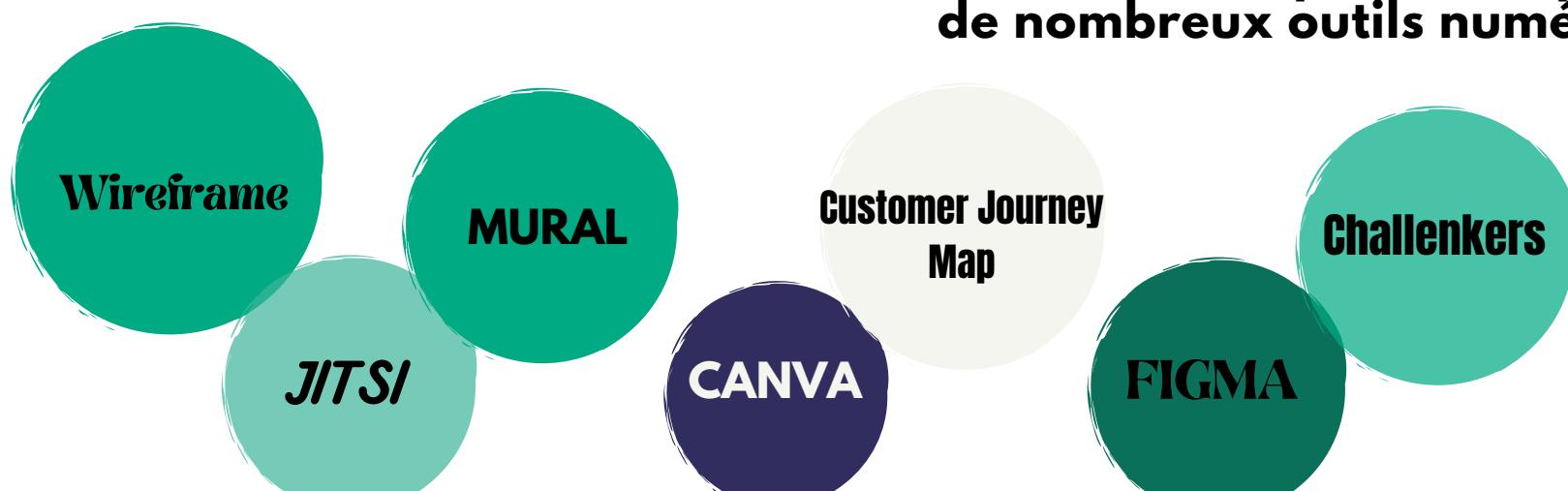
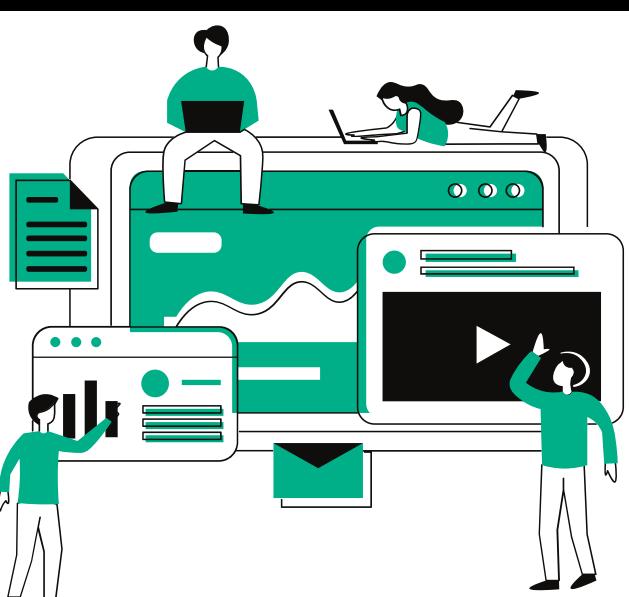
Sport & Share

16 évènements thématiques par pays pour promouvoir leur histoire et faire connaître leurs sports d'origine. Sensibiliser à l'handisport.

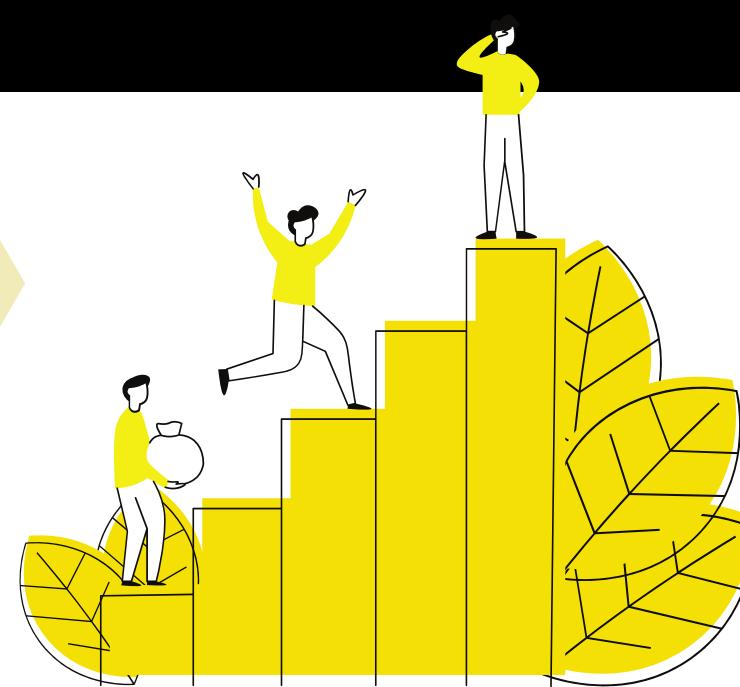
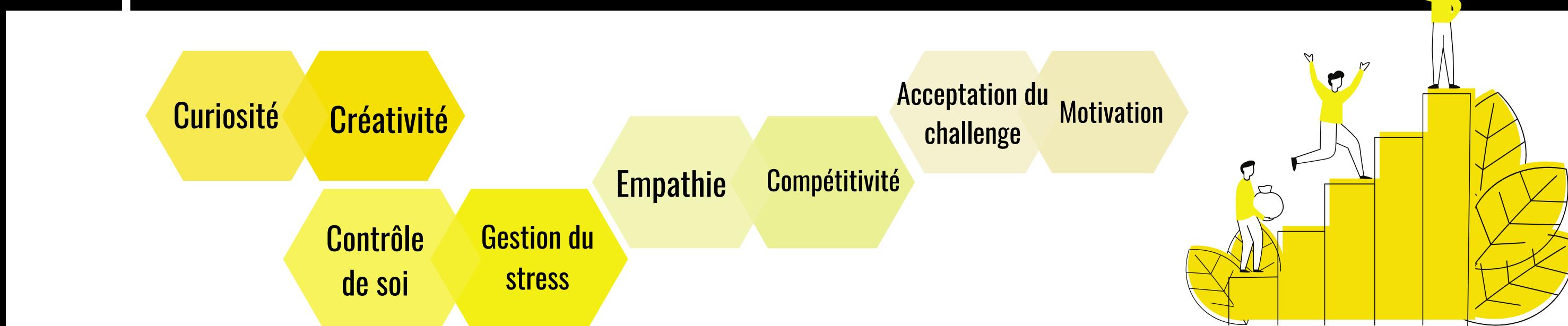
Avec la participation de **Louise & Vincent**
(Paris 8)

Compétences numériques

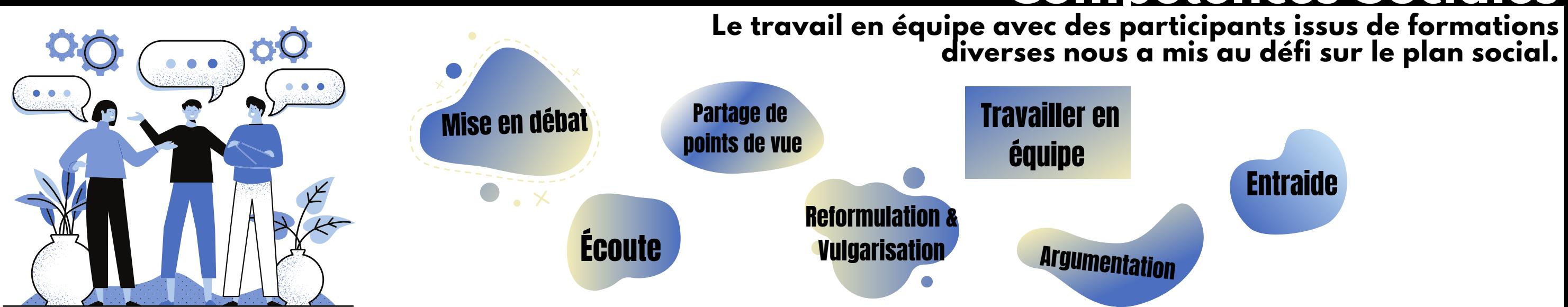
Cette semaine nous a permis de prendre en main de nombreux outils numériques tels que



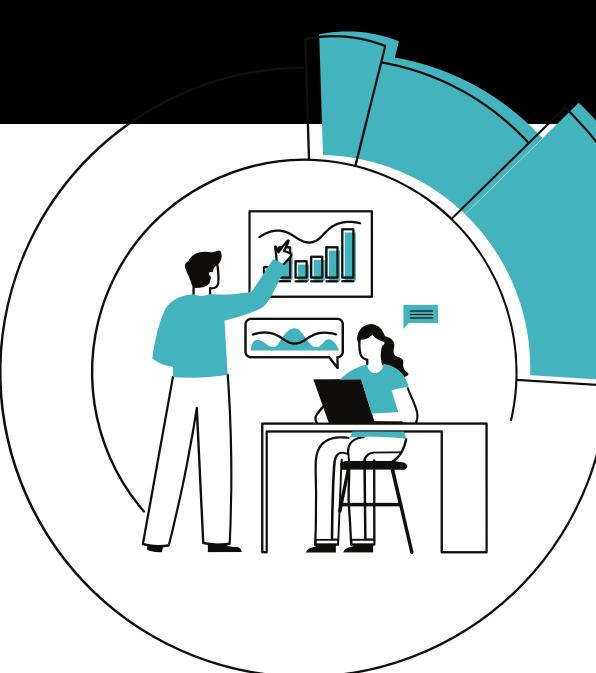
Compétences émotionnelles



Compétences Sociales



Compétences méthodologiques

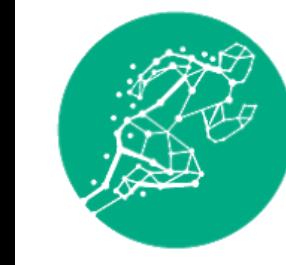


Compétences analytiques/cognitives



Nos témoignages

Tout au long de la semaine du Hackathon, nous étions amenés à partager nos réflexions au travers de bilans journaliers. À la suite de cet évènement, nous avons poursuivi ces réflexions en lien avec les compétences développées.



Compétences numériques

« L'avantage c'est qu'il y avait plein de sites ressources proposés pour travailler à la fois en groupe et à distance, ça permet de créer des supports différents et très visuels. »

Hippolyte - Équipe Jo & Lola

Compétences sociales

« J'ai découvert que je pouvais imposer mes idées dans un groupe que je ne connaissais pas, que j'étais plus sociable que je ne le pensais même à distance. »

Camille - Équipe Clap your games

Compétences analytiques/cognitives

« Travailler dans ces conditions n'était pas forcément évident donc ça nous a poussées à bien nous organiser, surtout si on se rendait compte que ce qu'on voulait faire n'allait pas et qu'il fallait changer »

Romane - Équipe My JOP 2024

Compétences émotionnelles

« Quand on était perdus on n'hésitait pas à utiliser toutes les ressources qu'on avait, à poser des questions, surtout avec les mentors et les profs »

Vincent - Équipe Sport & Share

Compétences méthodologiques

« C'est important de rester ouvert à d'autres méthodes, d'être curieux.. et de voir à quel point elles sont complémentaires, comme le parcours utilisateur et les personas »

Marvin - Équipe Virtu Fanzone

Présentation de l'ergonomie aux autres écoles

« Je pense qu'ils ont compris que c'était important d'aller sur le terrain de voir ce qui se passait concrètement, de faire des tests avec les utilisateurs. »

Fi - Équipe Fair 2 Play 4