

HACKATHON 100% EN LIGNE



POURQUOI ET COMMENT PARTICIPER ?

Petit guide à l'usage des enseignants et apprenants

QU'EST-CE QU'UN HACKATHON ?

Le mot « **HACKATHON** » est la contraction du mot « **HACKERS** » et du mot « **MARATHON** ».

Réservé au domaine informatique à ses débuts, le « hackathon » désigne aujourd'hui un événement sur plusieurs jours durant lequel les participants travaillent en équipe pour construire des solutions innovantes et pertinentes à un enjeu lancé par l'organisateur.

C'est aussi un moment convivial, positif et constructif qui permet d'échanger et de travailler avec d'autres acteurs, issus d'autres horizons et expériences.

Le hackathon est un événement ludique, qui prend la forme d'une compétition bienveillante à l'issue de laquelle les meilleurs projets recevront un prix !

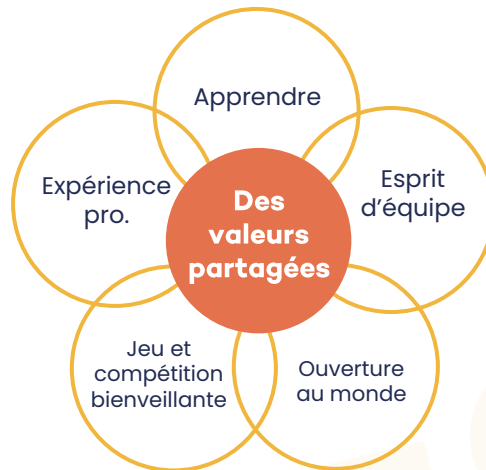
2ÈME ÉDITION

Trouver des solutions utiles et concrètes grâce à une expérience forte en apprentissage et en émotion !



LE HACKATHON 100% EN LIGNE

« HACK LE TOURISME »



Les lycéens et étudiants relèvent un défi en équipe de 3 à 5 personnes et partagent des valeurs et un objectif commun : proposer une solution efficace !

Le hackathon est une compétition bienveillante et une véritable plateforme d'apprentissage où les lycéens et étudiants côtoient des professionnels du tourisme, des porteurs de projets et d'autres élèves, forts d'expériences et de compétences complémentaires.

Qui participe ?

2ÈME ÉDITION

Le hackathon s'adresse aux apprentis, lycéens, étudiants, professionnels et entrepreneurs des métiers du Tourisme, résidant en Pays de la Loire.



Lycéens



Étudiants



Enseignants



Professionnels
du tourisme



Entrepreneurs

Relevez le Challenge

INVENTEZ LE TOURISME DE DEMAIN

5 défis au choix

DÉFI 1



HÔTELLERIE /
RESTAURATION

DÉFI 2



ÉVÉNEMENTIEL

DÉFI 3



SPORTS & LOISIRS

DÉFI 4



CULTURE &
PATRIMOINE

DÉFI 5



AGENCES DE VOYAGE/
TOUR-OPÉRATEURS

2ÈME ÉDITION

54 HEURES

POUR RÉINVENTER LE TOURISME !

Du 30 Septembre au 2 Octobre 2021

Inscriptions en ligne

Du 7 juin au 30 septembre

Inscrivez une classe entière par groupes de 5 personnes maximum, en privilégiant les équipes multiniveaux ou pluridisciplinaires, ou communiquez auprès de vos étudiants et élèves volontaires. Vous pouvez également vous inscrire individuellement puis rejoindre une équipe déjà constituée.



Soirée de lancement

30 septembre – 18h

Une belle soirée pour découvrir les équipes et brainstormer pour identifier les idées fondatrices du projet que l'équipe choisira de développer.

2 jours de travail d'équipe

1 et 2 octobre

Grâce à une méthodologie dédiée, une animation intense et un accompagnement de proximité, les participants développeront un projet pertinent, réalisable et solide pour répondre au défi lancé.



Coaching par des professionnels

1 et 2 octobre

Durant tout l'évènement, les équipes seront coachées, rencontreront des professionnels et recueilleront leurs conseils pour améliorer leur solution.

Pitches et récompenses

2 octobre – 16h

À la fin du hackathon, chaque équipe présentera son projet devant un jury de professionnels. Les meilleurs projets seront récompensés par des lots.



TÉMOIGNAGES

“

Hack Le Tourisme ! était une très belle expérience, bien qu'assez intense !
Nous avons appris beaucoup de ce hackathon grâce aux outils et aux coachs.
Cela nous a donné une certaine avance par rapport aux autres élèves de BTS !

Alyssa & Baptiste
Elèves de BTS Tourisme du Lycée Atlantique de Luçon
2^e prix de l'édition 2020

”

“

Hack Le Tourisme ! était une très belle expérience humaine, qui a permis aux étudiants d'acquérir et de développer de nouvelles compétences (imagination, écoute, solidarité, ...). Le hackathon nécessite de la rigueur, et apprend aux jeunes à se tromper et à rebondir !

Il leur a aussi donné l'opportunité de créer en équipe un projet commun bénéfique au tourisme des Pays de la Loire.

Christine Gatard
Professeur de BTS Tourisme du Lycée
Atlantique de Luçon

”

“

Intense et nouveau pour moi, Hack Le Tourisme ! a été un très beau moment de rencontres et d'échanges avec les étudiants aux profils très différents de mon équipe, .

Ce Hackathon a été très bénéfique pour moi, porteur de projet, car il m'a permis d'obtenir un œil nouveau sur ma solution et un accompagnement de qualité.

Franck PASQUIER
CEO de [RandoCabane](#)
3^e prix de l'édition 2020

”

Un petit jeu pour s'échauffer ?

Arriverez-vous à déchiffrer ce rébus ?

**R**

Réponse : « J'adore les Hackathons » [Jade][Eau][R][Lait][Haka][Thon]

CONVAINCU.E ?

Inscriptions sur

hackletourisme.challenkers.com

VOUS AVEZ DES QUESTIONS ?

ou souhaitez inscrire des élèves de votre classe ?

Contactez-nous à sophie.chaillon@ac-nantes.fr

ou au [06 47 98 89 98](tel:0647988998)

