

Hackathon Nec Mergitur : les principales innovations retenues

Le hackathon a enregistré 400 inscrits. Les participants se sont enregistrés dans 38 équipes. L'évaluation du dimanche soir a permis à 10 équipes de présenter leur projet lors d'un pitch final devant les hautes Autorités et les grands témoins présents.

A la vue de la qualité des différents projets, Xx projets ont également reçu une mention spéciale du jury. Retrouvez ci-dessous les résultats de cette évaluation des travaux du hackathon :

Groupe Défis 1 : Prévenir la radicalisation, concevoir et diffuser les contre-discours

Solutions présentées à la plénière finale

- Net Merge Cure : solution de prévention de la radicalisation fondée sur la diffusion ciblée d'éléments de contre-discours sur les réseaux sociaux.

Mentions spéciales du jury

- Campus dev : outil pour scanner et classer les sites web selon leur degré de dangerosité défini selon des mots-clés et pouvant servir notamment au contrôle parental.
- Gamerz : jeu vidéo à destination des 10-18 ans pour faire réfléchir les adolescents sur l'embrigadement et le libre-arbitre dans un univers ludique inspiré des séries à succès.
- Détection : outil d'identification de niveau du risque de radicalisation d'un individu à travers ses différents profils sur les réseaux sociaux et l'analyse du contenu de ses messages.

Groupe Défis 2 : Comment soulager/aider les plateformes de réception des appels d'urgence face à un afflux massif d'appels, en apportant un service utile et personnalisé aux citoyens.

Solutions présentées à la plénière finale

- Lemontri : logiciel pour les centres d'appels permettant de géolocaliser et hiérarchiser des urgences en fonction d'une analyse sémantique et d'une évaluation automatique du niveau de stress de l'appelant.

- Navarro Hotline : application de type « 112 numérique » qui permet l'échange de texte par twitter et par sms géolocalisés qui va fonctionner de manière automatique tant que les lignes d'appels d'urgence sont surchargées.

Mention spéciale du jury

- PimpMy112 : Réflexion sur l'évolution de la réponse du centre d'appel d'urgence avec un accueil vocal contextualisé qui réalise un premier triage automatique via les éléments exprimés par l'appelant.

Groupe Défis 3 : Recevoir et traiter de l'information des citoyens (victimes, témoins), et d'Internet par un autre canal que celui des plateformes

Solutions présentées à la plénière finale

- SoMS : envoi de sms à un numéro d'alerte qui initie un échange automatique questions/réponses avec les autorités.
- Etaonis : tableau de bord pour la préfecture de police permettant de filtrer l'information, fiabilisée et géolocalisée depuis les réseaux sociaux avec détection des événements et présentation sous forme de cartes.

Mentions spéciales du jury

- Yourgence de ILink : Dispositifs (app mobile, objets connectés...) pour collecter des informations riches captées en un geste par les citoyens et permettant un rendu cartographique catégorisé par type d'alerte.
- Aztec : Système de capteurs audio distribué dans une zone urbaine ou un établissement pour détecter les alertes.

Groupe Défis 4 : Peut-on construire un nouvel outil pour diffuser l'information en temps réel à destination du grand public ?

Solutions présentées à la plénière finale

- AlerteMe : Permettre aux autorités de diffuser des informations et des instructions validées / Géolocalisés.

Mentions spéciales du jury

- Oyez : Porte-voix numérique, pour alerter d'une situation toutes les personnes qui sont à un endroit donné, en fonction de leur appartenance à une communauté ou de leur probabilité de présence à cet endroit issue d'autres sources d'info.

- GeoAlerte : API utilisable par des éditeurs d'applications utilisant de la géoloc (ratp, lafourchette...) permettant de remonter des infos aux utilisateurs en cas de danger.

Groupe Défis 5 : Détecter et contrer les rumeurs en temps réel

Solution présentée à la plénière finale

- Chasseurs de rumeurs : détection automatisée de rumeurs sur les réseaux sociaux et diffusion de contre-discours.

Mentions spéciales du jury

- The Searchers.

Groupe Défis 6 : Les défis complémentaires

Solutions présentées à la plénière finale

- REPAIRE (Recherche et Exploitation de Plan pour l'Aide à l'Intervention Rapide dans les Etablissements) : Un logiciel permettant, pour les forces de l'ordre et de secours, d'accéder à tous les plans des bâtiments, en 2D ou en 3D pour les bâtiments les plus importants. Repaire pourra notamment être alimenté par la base constituée par une autre équipe OpenEvacMap qui a travaillé à la constitution d'une base crowdsourcée de plans 2D/3D des bâtiments recevant du public.
- Dispatch Victimes : application d'aide en temps réel pour l'orientation des victimes vers les structures hospitalières.

Mentions spéciales du jury

- CrowdRescue : Mobilisation des secouristes volontaires selon leurs géolocalisations et les besoins.
- FastPass : Pré-inscription pour avoir une plage horaire d'arrivée pour un événement et éviter les files d'attente.
- Heroes : Connecter le témoin ou la victime d'un accident avec une communauté de sauveteurs dans ses environs.
- Pythagore : Application déployée sur les mobiles des acteurs du secours médical pour les géolocaliser et envoyer un message de confirmation de disponibilité.
- Samu Location : Géolocalisation en temps réel des équipes d'urgentistes (véhicules et personnels).
- EduPad : Module de formation pour former les enfants aux comportements à adopter en cas d'attentats

- GoSecure : Gosecure, une plateforme mobile qui connecte les citoyens et la meilleure solution à leur besoin de secours.
- DigitAlerte : Des objets connectés pour construire la heatmap du stress lié aux crises.