

Contact: Julien Gras
Chargé de communication

☎ 02 98 05 63 14 - 07 60 40 83 05

✉ julien.gras@tech-brest-iroise.fr

CAMPUS MONDIAL DE LA MER

525 avenue Alexis de Rochon
29280 Plouzané

www.campus-mondial-de-la-mer.fr



COMMUNIQUE DE PRESSE

LE 25 OCTOBRE 2019

Ocean Hackathon® 2019, 4^{ème} édition à Brest et 1^{ère} en « multi-site »



Cette édition a rassemblé environ 350 participants sur 8 sites en simultané : Brest, Champs-sur-Marne, Cherbourg, Dinan, La Rochelle, México, Sète et Toulon.

A Brest, accueillis par l'IMT Atlantique, 80 participants répartis dans 11 équipes ont travaillé jour et nuit dans une ambiance studieuse mais décontractée. Pour mener à bien leur projet, ils étaient accompagnés par une dizaine de coaches d'Ifremer, du Shom, de l'IUEM, de Brest Business School, de l'IMT Atlantique, d'OVH, du Pays de Morlaix et du Technopôle Brest-Iroise.

Dimanche 13 octobre après-midi, chaque équipe a pitché le résultat de ses cogitations et développements techniques. Tous ont reçu un prix mais il a également fallu désigner un lauréat, qui ira en finale, en compétition avec les lauréats de chaque autre ville.

On croise les doigts pour l'équipe du projet SMAUG - Smart Map AUGmented !

« Le projet a pour but de rendre accessible et attirante la carte marine à un large public : tout âge, tout handicap et tout but.

Pour cela, la carte est augmentée :

De façon visuelle et tactile :

On découpe la carte en couches représentant les différentes zones de profondeur pour la partie maritime. On peut y ajouter pour la partie terrestre, la forme du paysage, ainsi que les bâtiments de la ville Brest. Nous avons une carte en relief, que l'on peut toucher, accessible aux mal-voyants, et attirante au regard en même temps. On y ajoute le balisage imprimé en 3D, on y ajoute de l'information de façon physique. On y ajoute les feux de la rade, sous forme de voyants lumineux clignotant comme en réalité.

En interactivités et en données :

La carte est interrogeable. Un mécanisme de localisation d'un objet sur la carte à l'aide d'une caméra permet d'interroger la carte sur la donnée présente à cet endroit : profondeur, météo marine, faune, flore, épaves, réglementation, toute donnée géographique que l'on souhaite mettre en valeur. Nous avons également ajouté une partie réalité augmentée : un navire ou un phare apparaît en 3D sur l'écran de son smartphone quand on filme la carte.

En son :

La réponse à l'interrogation de la carte peut être écrite, mais ce qui nous intéresse ici sera sonore. La carte répond à l'interrogation de façon vocale. La réponse varie en fonction de la position bien entendu.

L'augmenter en utilisations potentielles :

Toutes ces augmentations de la carte physiques et numériques multiplient les buts possibles :

- *Kit pédagogique pour les scolaires*
- *Installation interactive pour musée, office de tourisme*
- *Outil de concertation pour les collectivités locales*
- *etc.*

En cours d'étude :

- *L'interrogation de la carte à l'aide des yeux (eye tracking)*
- *De la projection de données sur la carte. »*



Jean-Baptiste Dodeur, porteur de projet et cartographe au Shom

L'équipe d'animation du Campus mondial de la mer et organisatrice de Ocean Hackathon®, avec l'appui de toute l'équipe du Technopôle Brest-Iroise, remercie l'IMT Atlantique pour l'accueil dans ses locaux, l'ensemble des coachs présents à Brest mais aussi dans les autres villes, les fournisseurs de prix, les référents organisateurs - Dinan Agglomération (Dinan), Le Cotentin Communauté d'agglomération (Cherbourg), La Rochelle Technopole (La Rochelle), l'ENSG (Champs-sur-Marne), Toulon Var Technopole (Toulon), Sète agglomération méditerranéenne (Sète), et l'Institut Français de Amérique Latine (Mexico) - ainsi que les Ambassadeurs de Ocean Hackathon® - Ifremer, l'Agence Française pour la Biodiversité, le Shom, le Cluster Maritime Français et le Cedre.

Nous attendons beaucoup de monde **le 12 décembre pour assister à la grande finale**, qui aura lieu pendant l'Assemblée du Campus mondial de la mer à Brest.

Les lauréats des autres villes



Champs-sur-Marne

Boombloom, outil de détection des explosions de la teneur en algue sur les côtes bretonnes.

Cherbourg

Pech'App porté par une enseignante-chercheuse d'Intechmer : nouvelle application mobile pour pratiquer la pêche à pied. Elle permet aux utilisateurs de pêcher en toute sécurité (marée, météo, accès,

sanitaire) et en toute légalité (tailles règlementaires, espèces, zones). L'utilisateur est géolocalisé afin de fournir des informations pertinentes et actualisées pour ses besoins.

Dinan

Marée Vous, une application pour pêcher à pied durablement. Le projet consistait à créer un premier mock-up d'une future application dédiée à la pêche à pied responsable.

L'objectif de cette application est de permettre aux pêcheurs à pied d'obtenir de façon simplifiée et digitale l'ensemble des informations nécessaires à une pêche de façon responsable.

La Rochelle

Ocean Is Open: développement d'un dispositif autonome de captations de données environnementales, en charge de mesurer, enregistrer et partager les données du milieu marin.

L'objectif : permettre à toute personne morale ou physique de participer à la production de données environnementales et de les partager sur une plateforme centralisée.

Adaptable, 100% OpenSource, et Accessible : #OpenScience #OpenData #OpenSource

México

Algorithme pour la télédétection des sargasses

Sète

Téthys, solution de sécurisation de zones de mouillage temporaire, éco-responsable et connecté

Toulon

Deep corail porté par l'Ifremer : Comme certaines applications le proposent déjà pour les espèces de plantes terrestres, ce programme analyse et classe, grâce à des algorithmes de deep-learning, le contenu de vidéos sous-marines afin de reconnaître automatiquement les espèces de coraux observés.

Ocean Hackathon® vise à mettre à disposition des données numériques variées liées à la mer le temps d'un challenge de 2 jours non-stop afin de produire des résultats qui répondent aux défis sélectionnés dans le cadre de l'appel à défis.

<http://www.ocean-hackathon.fr/fr>

#OceanHack

www.facebook.com/OceanHackathon/



Ocean Hackathon® est coordonné par l'équipe du Campus mondial de la mer, une démarche portée par le Technopôle Brest-Iroise.

- **Coordinatrice Ocean Hackathon® :**

Brest (29) :

Juliette Rimetz-Planchon

✉ juliette.rimetz@tech-brest-iroise.fr

☎ 02 98 85 63 19