Marathon créatif : retour sur l’aventure d’un Petit Objet Créatif et Local !

POCL, une ouverture sur...

Impulsé en 2020 par Les Petits Débrouillards Grand Ouest, le hackathon POCL a réuni pour sa 4e édition 40 étudiantes et étudiants en lien avec **une dizaine de fablabs et d'établissements éducatifs ou associatifs rennais** : École européenne supérieure d'art de Bretagne (EESAB), Epitech, Institut Mines-Télécom (IMT) Atlantique, Les Petits Débrouillards Grand Ouest, lycée Bréquigny, Maison des Jeunes et de la Culture (MJC) de Bréquigny, Maison des Squares, Templins numériques et Université Rennes 2. Cet événement a également reçu le soutien de **Rennes Métropole**.

L’acronyme POCL, qui signifiait jusqu'ici "Petit Objet Connecté et Ludique", est devenu cette année "Petit Objet Créatif et Local". L’équipe organisatrice a ainsi choisi de sensibiliser les participantes et participants aux enjeux des **transitions socio-environnementales** (TSE), à travers la création d’objets de médiation.

Une dynamique collective, créative et d'entraide

En amont de l’événement, une soirée de lancement a permis aux participantes et participants de découvrir le concept de POCL. Pour explorer la thématique des TSE, une conférence était proposée par l'association **Ess Cargo**, abordant le rôle du numérique dans ces transformations, ainsi que les pistes d’action pour un usage plus responsable. Les participantes et participants ont également réalisé les premières esquisses de projets, en s’inspirant des sujets suivants : **ressources, impact humain et environnemental, énergie, santé numérique et recyclage**.

Les participantes et participants ont ensuite pris part à deux jours de hackathon en équipe, au cours desquels elles et ils ont imaginé et conçu un objet innovant, connecté ou non. Ces journées se sont articulées autour de plusieurs temps forts : la formation des équipes, une phase d’idéation pour faire émerger les idées, la conception des objets, puis leur présentation. Grâce à l’accompagnement de facilitatrices, facilitateurs, expertes et experts techniques, les participantes et participants ont relevé le défi de **transformer leurs idées en prototypes fonctionnels**.

À l’issue du hackathon, une présentation publique a permis de découvrir les réalisations :

- Un jeu pédagogique illustrant les composants des objets numériques
- Une dynamo permettant de recharger un téléphone portable
- Un dispositif interactif facilitant la gestion du temps de parole
- Un bracelet connecté à une application pour visualiser son temps d’écran
- Un dispositif mural favorisant la pousse des plantes
- Un quiz interactif inspiré des bornes d’arcade pour sensibiliser à la consommation des objets

Chaque équipe a documenté son projet en décrivant le processus et son aboutissement. Cette documentation est accessible en ligne pour toute personne souhaitant en savoir plus ou s’inspirer des travaux réalisés.

Consulter la documentation de POCL#4 sur le site Wiki-Rennes Métropole

Grâce à l’engagement des équipes, facilitatrices, facilitateurs, expertes et experts techniques, chaque personne a pu **s’immerger dans les enjeux des TSE et donner vie à des idées concrètes**. L’ambiance conviviale, l’équilibre entre les temps d’échanges et de travail, ainsi qu’une thématique motivante, ont fait de cette édition une réussite.

17 Juin 2025

Projet d'outil de captation de temps de parole : phase de conceptionProjet d'outil de captation de temps de parole : phase de conception

Prototype en carton du projet de dynamo permettant de recharger un téléphone portable

Projet de dynamo permettant de recharger un téléphone portable : phase de conception. Photo : Epitech.

Projet *Sunrise, Back to reality* : bracelet connecté permettant de visualiser son temps d'écran sur téléphone

Projet FabLabyrinthe : jeu pédagogique pour découvrir et comprendre la structure des objets numériques

Présentation du projet Eco'sommons : quiz interactif inspiré des arcades. Photo : Epitech