



جامعة عبد المالك السعدي
 Université Abdelmalek El-Isaâdi



وزارة التعليم
 وزارة التعليم العالي والبحث العلمي



Mediterranean Smart Cities
 Forum



عمالة تطوان
 Province de Tétouan



المدرسة العليا للأساتذة
 École Normale Supérieure



Mediterranean Smart Cities

MEDITERRANEAN SMART CITIES CONFERENCE

HACKATHON

Building the future of Resilient, inclusive and Sustainable
 Cities for a Better Life



ANIMATION



INNOVATION



WORKSHOP



COMPETITION



PRIZE



BOOTCAMP



HACKATHON JUNIOR



HACKATHON KIDS



INCUBATION

13TH - 15TH OCTOBER 2025 TETUAN AND MARTIL-MOROCCO

FOR MORE INFORMATION

+212624617131

M.ELHARAK@EMSI-EDU.MA



Smart Cities Hackathon

Objectif

Le Smart Cities Hackathon est un challenge ayant pour objectif d'encourager, d'accompagner et de récompenser les jeunes, porteurs des projets smart, originaux et innovants, qui proposent des solutions ingénieuses, à forte valeur ajoutée, répondant aux défis de la Smart City afin de contribuer au développement des compétences marocaines, méditerranéennes et internationales.

Description du Hackathon

Le Hackathon Smart Cities est ouvert aux étudiants, jeunes diplômés, ingénieurs, chercheurs, startups et porteurs de projet qui souhaitent contribuer à rendre leur ville meilleure grâce à des applications et des solutions innovantes Smart Cities. Ce Hackathon aura lieu du 13 au 15 Octobre 2025 à Tétouan et Martil. Il s'agit d'un événement entièrement gratuit dans lequel des équipes en compétition, souhaitant faire la différence dans leur ville grâce au développement de projets innovants de villes intelligentes, sont les bienvenues. Toutes les équipes participantes auront la chance de présenter leurs projets de manière fulgurante devant un jury d'experts qui désigneront les gagnants.

Où, Quand et Comment?

- 13-15 Octobre 2025
- Lieu : ENS, Martil, Maroc
- Les équipes doivent avoir au moins 3 participants et un maximum de 5
- Les projets doivent suivre les directives indiquées dans ce lien : <https://med-sc.org/mscc2025/hackathon.php>

Que Devriez-Vous Créer ?

Les participants au Smart Cities Hackathon doivent proposer des solutions innovantes pour des villes intelligentes. Ces solutions doivent inclure un prototype fonctionnel lié à l'un des domaines ci-dessous.

Domaines Hackathon

- Transport et mobilité
- Gouvernance intelligente
- Éducation
- L'inclusion sociale
- Tourisme et patrimoine culturel
- Développement économique
- La durabilité environnementale
- Efficacité énergétique
- Aménagement urbain
- La gestion des déchets
- Soins de santé
- Sûreté et sécurité publiques

Les étapes de base du Hackathon

Etape 1 : Boot camp

Description générale

Avant le hackathon, un boot camp intensif sera organisé pour les participants sélectionnés. Il inclura :

- Des ateliers techniques (IoT, IA, Big Data, développement durable)
- Des sessions de mentorat avec des experts en urbanisme, en technologies numériques et en innovation sociale
- Des rencontres avec des acteurs territoriaux et partenaires industriels
- La formation des équipes autour des problématiques proposées

Objectif général

Permettre aux participants (agents municipaux, urbanistes, ingénieurs, start-ups, étudiants) de :

- Comprendre les bonnes pratiques des Smart Cities,
- Formuler une vision et une stratégie pour leur propre territoire,

- Identifier des cas d'usage applicables (mobilité, énergie, gouvernance, etc.),
- Élaborer une roadmap opérationnelle avec des jalons concrets.

Format sur trois jours

- Jours 1 ; Formation soft skills.
- Jours 2 ; Formation business skills.
- Jours 3 ; Formation hard skills

Méthodologie

- Enseignement par des experts internationaux, avec études de cas réels,
- Alternance théorie / pratique : ateliers collaboratifs, études de cas,
- Coaching personnalisé : feedback appliqué sur enjeux locaux,

Résultats attendus

- Vision commune claire,
- Stratégie smart réaliste et soutenable,
- Roadmap structuré avec actions à court/moyen terme,
- Réseau de partenaires (public/privé/asso).

Logistique & conditions

- Dates : 8-10 octobre 2025,
- Format : en-distantiel
- Inclus : supports de formation, ateliers pratiques, pauses-café, repas,
- Optionnel : certification délivrée en fin de programme,

Etape 2 : Hackathon

Catégorie 1 : Hackathon Junior

Définir le but : Définir l'objectif d'organiser un hackathon, qui est généralement l'un des suivants : recueillir des idées ou des solutions pour l'innovation, augmenter l'adoption des produits API, effectuer des tests, promouvoir l'engagement interne, le marketing, ou renforcer la marque employeur.

Définir l'énoncé du problème : Quel est le problème exact que vous essayez de résoudre ou quelles sont les opportunités que vous souhaitez exploiter grâce à l'innovation ?

Définir le thème : En fonction de votre domaine et de l'énoncé du problème, définissez le thème spécifique sur lequel vous souhaitez que les participants travaillent. Fournissez autant de contexte et d'informations que possible aux participants.

Prévoir suffisamment de temps pour la planification : Selon l'ampleur de l'événement, vous avez besoin de quatre à huit semaines pour planifier correctement.

Impliquer des personnes de tous horizons : Assurez-vous que vos équipes comprennent des personnes aux compétences diverses et de tous niveaux pour éviter la pensée de groupe, encourager le réseautage et le travail d'équipe ; des idées diverses sont synonymes de qualité.

Prévoir de bonnes pauses entre les sessions : Des jeux captivants ou de la bonne nourriture maintiennent les niveaux de motivation et garantissent l'obtention de bons résultats. Robert J. Moore de RJmetrics affirme que si

les horaires de ces pauses sont définis, les participants les considèrent comme des jalons et sont inspirés pour travailler à travers chacun d'eux.

Avoir un processus de déploiement en place : Un indicateur important pour mesurer le succès d'un hackathon est qu'il se déploie dans des projets concrets. C'est un facteur de motivation pour les équipes, sachant que leurs projets seront déployés et accessibles aux personnes. Évaluez les idées en fonction de l'originalité, de la faisabilité, de la simplicité, du design et de la valeur commerciale.

Décider des prix ou des opportunités : Bien que l'idée soit d'inculquer une culture axée sur l'innovation dans l'organisation, des prix (points de récompense, chèques- cadeaux, incubation) sont toujours bénéfiques.

Conclure : Une fois le hackathon terminé, présentez votre travail au monde. Partagez des photos et des vidéos sur votre site web, rédigez un article de blog avec les gagnants et diffusez l'histoire dans les médias.

Le Déroulé Type

Ces **étapes** ne sont pas toutes obligatoires, elles peuvent être adaptées selon les **besoins** de la structure organisatrice, de ses **objectifs** et du **contexte**. Le prototypage, par exemple, n'est pas forcément attendu dans tous les hackathons. L'ordre des étapes n'est pas non plus à respecter à la lettre, il variera aussi selon le contexte.

État Des Lieux

- Accueil des participants
- Introduction
- Mini conférence : présentation des partenaires, exposition des problématiques, du marché, de l'existant
- Constitution des groupes (peut aussi se faire en ouverture, voir page

suivante)

- Signature de la charte et de l'autorisation de diffusion d'image
- Apéro networking

Ouverture : Phase D'inspiration

La phase d'ouverture est destinée à favoriser le foisonnement d'idées et d'informations au début du hackathon. Elle peut aussi permettre la constitution des équipes si cela n'a pas été organisé en amont de l'événement. Le but de ce moment est d'explorer un éventail de pistes de projets sans restriction aucune.

Plusieurs techniques peuvent permettre aux participants de stimuler cette énergie créatrice, notamment :

Le World Cafe

Méthodologie favorisant l'intelligence collective. La discussion fait l'objet de plusieurs sessions afin de permettre aux participants de changer régulièrement de table, d'échanger les idées d'une table à une autre et de venir compléter les idées des uns avec celles des autres.

Le Brainstorming

Méthode permettant de trouver le maximum d'idées originales dans le minimum de temps grâce à la technique du jugement différé. L'idée est d'énoncer d'abord un grand nombre d'idées et de les évaluer plus tard.

Exploration : Phase D'expérimentation

Lorsque vous êtes parvenu à encourager l'énergie et le foisonnement d'idées, il faut amener les participants à les explorer et à les faire émerger. C'est la **phase d'idéation**, à savoir **de développement et d'expérimentation des idées**. Les équipes commencent à concevoir leur solution (avec ou sans prototype) et à la tester.

Temps De Partage

Il est conseillé de prévoir des **temps de partage et d'échange** sur les avancées des projets, et ce régulièrement au cours du hackathon car ce sont

des moments qui permettent de **prendre du recul et d'activer les pistes induites par la réflexion.**

Finalisation : Phase Critique

Une fois les idées conçues et testées, les participants entrent dans la phase critique qui consiste à **éliminer les pistes jugées stériles** et à prendre une décision définitive afin de pouvoir **finaliser la conception** du projet.

Prototypage

Le prototypage permet de **donner naissance à un exemplaire (incomplet et non définitif)** de la solution, du produit ou de l'objet final. La phase de prototypage n'est pas forcément ultérieure à la phase d'exploration et à la phase de finalisation.

Elle s'effectue généralement en parallèle de ces deux phases car le **prototypage nourrit l'expérimentation et la réflexion** autour de la solution. Commencer à prototyper une application permettra de pouvoir la tester et de revoir sa conception.

Soirée De Cloture

- Présentation des projets
- Délibération du jury
- Cérémonie et Prix

Excursion

Rubriques et Grille d'Evaluation

THEME	CRITERIA	DESCRIPTION	SCORE
IDÉE & ÉQUIPE	Innovation8	Dans quelle mesure l'idée derrière l'application est-elle créative ou innovante ?	20
	Multidisciplinaire	L'équipe est bien constituée et compte différents membres dans chaque domaine d'expertise	10
EXPERIENCE	Intuitivité	L'expérience utilisateur globale est-elle intuitive ?	10
	Valeur	Le flux a-t-il un sens	10
Évolutivité	Évolutivité	Quelle est la pertinence de l'application pour résoudre un défi Smart City	30
	Évolutivité	L'équipe dispose-t-elle d'un prototype fonctionnel ?	10
PRÉSENTATION	Rocket Pitch	L'application travaille-t-elle et combien de fonctionnalités travaillent-elles réellement ?	10
OVERALL			100

* Les défis et les critères d'évaluation peuvent changer en fonction du comité d'organisation de l'événement.

Programme du Hackathon junior

13 Octobre 2025

- 08h00 – Inscriptions des équipes
- 20h00 – Lancement officiel du hackathon
- 20h45 – Atelier : Le Business Model (avec Daa Alhak EL FALLOUS)
- 21h45 – Temps libre
- 22h00 – Pause dîner
- 23h00 – Brainstorming & premières étapes

14 octobre 2025

- 08h00 – Petit-déjeuner
- 08h45 – Temps libre
- 09h00 – Développement des prototypes
- 10h15 – Temps libre
- 10h30 – Atelier 1
- 10h45 – Temps libre

11h00 – Atelier 2
12h45 – Temps libre
13h00 – Pause déjeuner
14h15 – Temps libre
14h30 – Reprise du développement des prototypes
15h45 – Temps libre
16h00 – Atelier 3
17h15 – Temps libre
17h30 – Suite du développement des prototypes
22h00 – Pause dîner
22h45 – Temps libre
23h00 – Préparation des pitches

15 Octobre 2025

08h00 – Petit-déjeuner
08h45 – Temps libre
09h00 – Présentation des projets devant le jury
12h00 – Fin des présentations
12h15 – Délibération du jury
13h00 – Temps libre
13h15 – Cérémonie de clôture et remise des prix
14h00 – Fin officielle de l'événement

Catégorie 2 : Hackathon Kids

Public visé & objectifs

- Âge : généralement 13 à 18 ans (lycéens, collégiens), des jeunes sans ou avec peu d'expérience en tech .
- Objectif principal : sensibiliser les jeunes aux enjeux urbains (sécurité, environnement, mobilité) tout en leur permettant de découvrir le codage, la pensée critique et le travail en équipe.

Durée & format

- Durée : courts événements de 1 à 3 jours — par exemple,
- Structure type :
 - Formation d'équipes (2 à 5 membres).
 - Session de brain-storming pour identifier un défi urbain.
 - Prototypage rapide (applications, jeux, gadgets...).
 - Accompagnement par mentors (experts, bénévoles).
 - Pitch final devant un jury, axé sur créativité, faisabilité et impact.

Récompenses & suite

- Prix symboliques : goodies, trophées, certificats
- Suivi parfois prévu : poursuite du projet, incubation, participation à des événements plus grands (rare chez les plus jeunes, mais possible).

Programme complet (1 jour – 14 OCTOBRE)

Ce programme concentre le hackathon sur une journée, à partir du 3 Octobre à 9 h 00. Préparez-vous à agir vite et efficacement !

Objectifs :

- Développer la créativité et les compétences technologiques chez les enfants.
- Sensibiliser aux concepts de ville intelligente et à leur impact positif au quotidien.
- Favoriser le travail d'équipe, la résolution de problèmes et la pensée critique.

Programme (14 Octobre)

Heure	Activités
9 h – 10 h	Inscriptions / Accueil <ul style="list-style-type: none"> – Accueil des participants – Introduction aux villes intelligentes – Présentation des défis et des outils (kits de construction, plateformes de code, etc.) – Formation rapide au brainstorming et au travail d'équipe
10 h–12 h	Formation des équipes & Brainstorming <ul style="list-style-type: none"> – Constitution des équipes et attribution des espaces – Séance de brainstorming : identifier des problèmes de la ville et imaginer des solutions innovantes
12 h – 13 h	Pause déjeuner <ul style="list-style-type: none"> – Repas rapide et échanges stratégiques en équipe
13 h – 17 h	Développement & création de prototypes <ul style="list-style-type: none"> – Affinement des idées et réalisation de prototypes (physiques ou virtuels) – Mentorat disponible pour guider les équipes

17 h – 18 h	Finalisation & préparation des présentations – Finalisation des prototypes – Préparation d’un pitch clair et impactant
18 h – 19 h	Présentations et délibération – Chaque équipe présente son projet devant un jury – Évaluation de la créativité, faisabilité et impact des solutions
19 h - 19 h30	Cérémonie de remise des prix & clôture – Annonce de l’équipe gagnante et remise des trophées – Distribution de certificats à tous les participants – Brève allocution de clôture des organisateurs

Etape 3 : incubation

Qu’est-ce que l’incubation post-hackathon ?

Après l’événement, certains hackathons poursuivent l’accompagnement des projets les plus prometteurs via un **programme d’incubation**. L’objectif : transformer des prototypes (applications, gadgets, services urbains) en **solutions concrètes, viables et évolutives** pour les villes. Ce soutien est souvent crucial pour franchir la transition entre concept et réalisation pratique.

Objectifs principaux

OBJECTIF	DESCRIPTION
MATURER LE PRODUIT	Support technique pour faire évoluer le prototype vers un PoC ou MVP (preuve de concept/minimum viable).
RENFORCER L’ÉQUIPE	Coaching en gestion, stratégie, business plan, études de marché.
ACCÈS À UN RÉSEAU	Mentors spécialisés, experts urbains, investisseurs, partenaires publics.
FINANCEMENT	Subventions, fonds publics ou privés, concours pour passer à la dimension startup.

Formats & Durée typiques

- **Durées** : de quelques jours à plusieurs mois (souvent 3 à 6 mois), voire jusqu'à 1 an.
- **Bootcamps intensifs** : séjours courts (~4 jours) pour accélérer le projet après sélection
- **Programme s'étalant sur plusieurs mois** : ateliers réguliers, mentoring, sessions de suivi

Pourquoi c'est essentiel ?

1. **Assure la continuité**, pour qu'un prototype ne reste pas au stade d'idée.
2. **Apporte des compétences clés**, allant du leadership à la stratégie marketing.
3. **Favorise le passage à l'échelle**, en transformant le projet en startup ou service public.
4. **Renforce l'écosystème local**, en connectant au public, entreprises, universités et financeurs.

En résumé

- L'incubation se décline souvent en **bootcamp court + suivi long**, incluant mentoring, ressources matérielles, coaching et financement.
- La durée va de **quelques semaines à 6+ mois**, voire un an selon l'organisateur.
- Elle permet de **protéger, affiner et professionnaliser** les projets pour servir réellement les villes.