

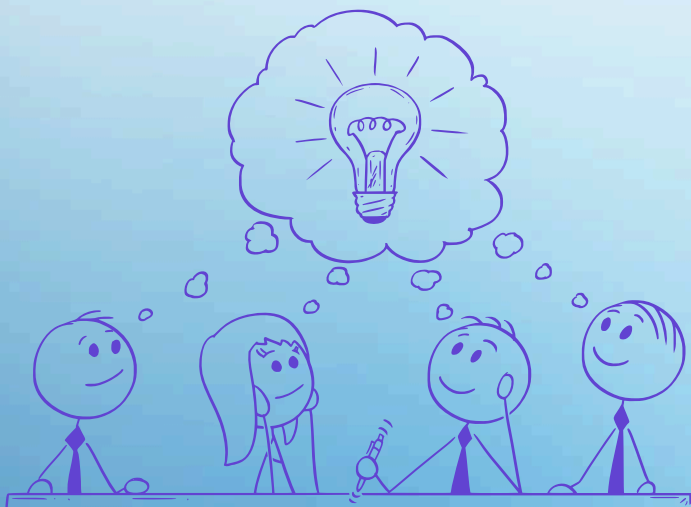
Fleuve hackathon 2025

Thème:
**Projet touristique familial
autour du fleuve Charente**



9
octobre
9 h à 19h

**Hôtel l'Yeuse,
Châteaubernard (16) -
France**



SOMMAIRE

- 1.Qu'est-ce qu'un hackathon ?
- 2.Organisation en amont
- 3.Hackathon Fleuve Charente 2025 en quelques mots
- 4.Hackathon Fleuve Charente 2025 en chiffres
- 5.Les projets
- 6.Les coachs
- 7.Les gagnants
- 8.Les photos de l'événement



Hackathon Fleuve Charente 2025

QU'EST-CE QU'UN
HACKATHON ?



Un hackathon est un temps court et intensif de co-création, où des équipes pluridisciplinaires conçoivent des solutions concrètes face à une problématique donnée. Dans ce contexte, il s'agit de faire émerger des projets touristiques innovants et durables, en lien avec le fleuve Charente, à l'échelle locale.



Interreg Atlantic Area : pour un tourisme polycentrique et durable sur l'espace atlantique Européen



Interreg
Atlantic Area
POST



Co-funded by
the European Union



4 pays, 4 hackathons pour repenser le tourisme local.

De Braga à Ourense, de Dublin à la Charente, des citoyens, étudiants et professionnels se sont réunis pour imaginer ensemble un tourisme plus durable, plus inclusif et plus ancré dans les territoires.

En une journée, chaque hackathon a permis de transformer des idées en projets concrets grâce à l'intelligence collective.

Hackathon Fleuve Charente 2025

ORGANISATION
EN AMONT



Préparation des outils de réflexion

- Élaboration et adaptation de supports pédagogiques au format A3
- Carte de l'empathie : pour se mettre à la place des usagers avant de se lancer dans le projet. Le but étant de s'assurer que, à la fin de la première étape, le projet envisagé répondait bien à un besoin.
- Value Proposition Canvas : pour structurer une proposition de valeur cohérente et réaliste

Formation des coachs

- Briefing sur les bonnes pratiques d'accompagnement en mode hackathon
- Positionnement du coach : ni évaluateur, ni co-auteur, mais facilitateur

Visio de préparation avec les participants

- Présentation du thème, des objectifs et du déroulé de la journée
- Introduction aux outils et à la posture attendue
- Temps d'échange pour répondre aux questions et lever les freins

Nom du projet :

Date :

Que pense-t-il et que ressent-il ?

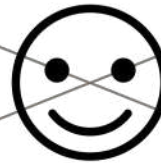
Ce qui est vraiment important, préoccupations majeures, inquiétudes et aspirations

Qu'entend-il ?

Ce que disent ses amis, son chef, les personnes qui comptent

Que voit-il ?

Environnement, amis, ce que le marché propose



Que dit-il et que fait-il ?

Attitude en public, apparence, comportement vis-à-vis d'autrui

Souffrance

Peurs, frustrations, obstacles

Gain

Désirs/besoins, critères de réussite, obstacles

La méthode présentée est celle développée dans l'ouvrage "Gamestorming" par Dave Gray et Sunni Brown.

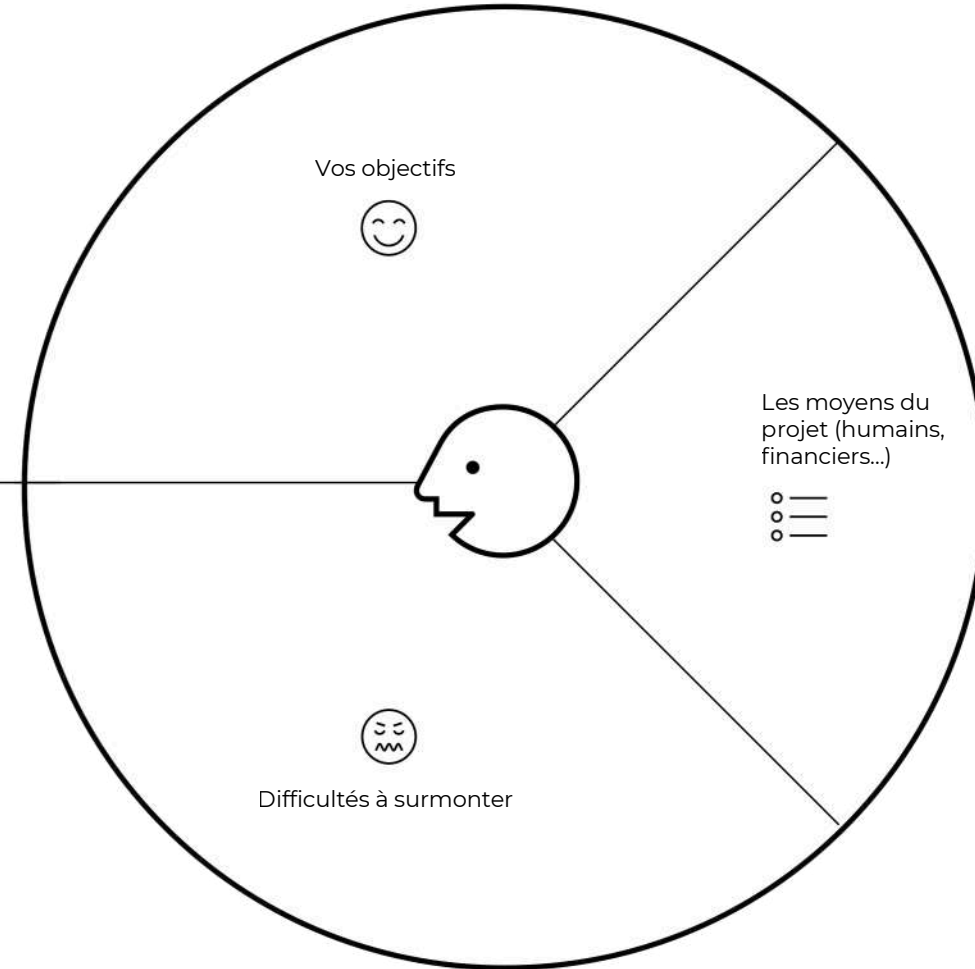
The Value Proposition Canvas

Proposition de valeur :



Porteur de projet (privé/public, individuel/collectif)

Segment client (qui sont les clients ?) :



Hackathon Fleuve Charente 2025

EN
QUELQUES MOTS



Le thème : Projet touristique familial autour du fleuve Charente

L'objectif : Développer un **produit touristique innovant et durable**, autour du **fleuve**, pensée pour les **familles** et le **grand public**, tout en prenant en compte les **aléas climatiques (crues/inondation, sécheresse, tempête...)**.

Hackathon Fleuve Charente 2025

EN

QUELQUES CHIFFRES



50 participants

11 coachs

5 équipes

5 projets

4 jurés

2 prix



Hackathon Fleuve Charente 2025

LES
PROJETS

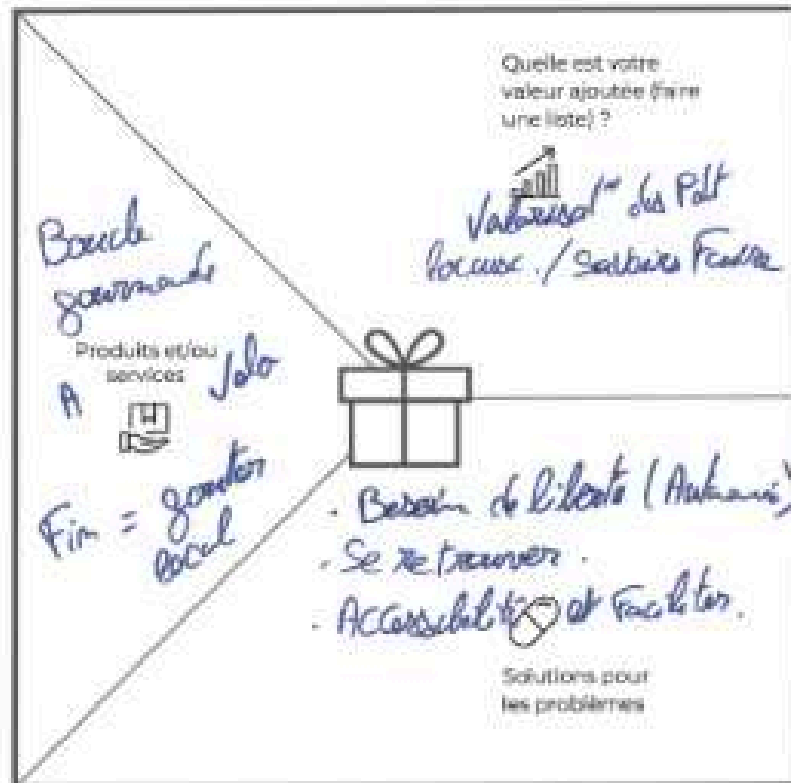




Projet 1 – Goûter la Charente

The Value Proposition Canvas

Proposition de valeur



Segment client (ou tout ses clients?)



Projet 1 – Goûter la Charente

Public visé :

Deux familles avec enfants

Concept :

Un parcours ludique à vélo, en boucle (15 à 20 km), jalonné d'étapes en famille pour collecter son goûter.

L'expérience mêle activité physique, découverte du territoire et gastronomie locale.

Période :

D'avril à octobre, sur des micro-secteurs du territoire.

Objectifs et bénéfices :

- Créer un moment de partage en famille
- Valoriser les produits locaux et les circuits courts
- Utiliser les infrastructures existantes
- Proposer une expérience simple, abordable et duplicable

Freins identifiés & solutions proposées :

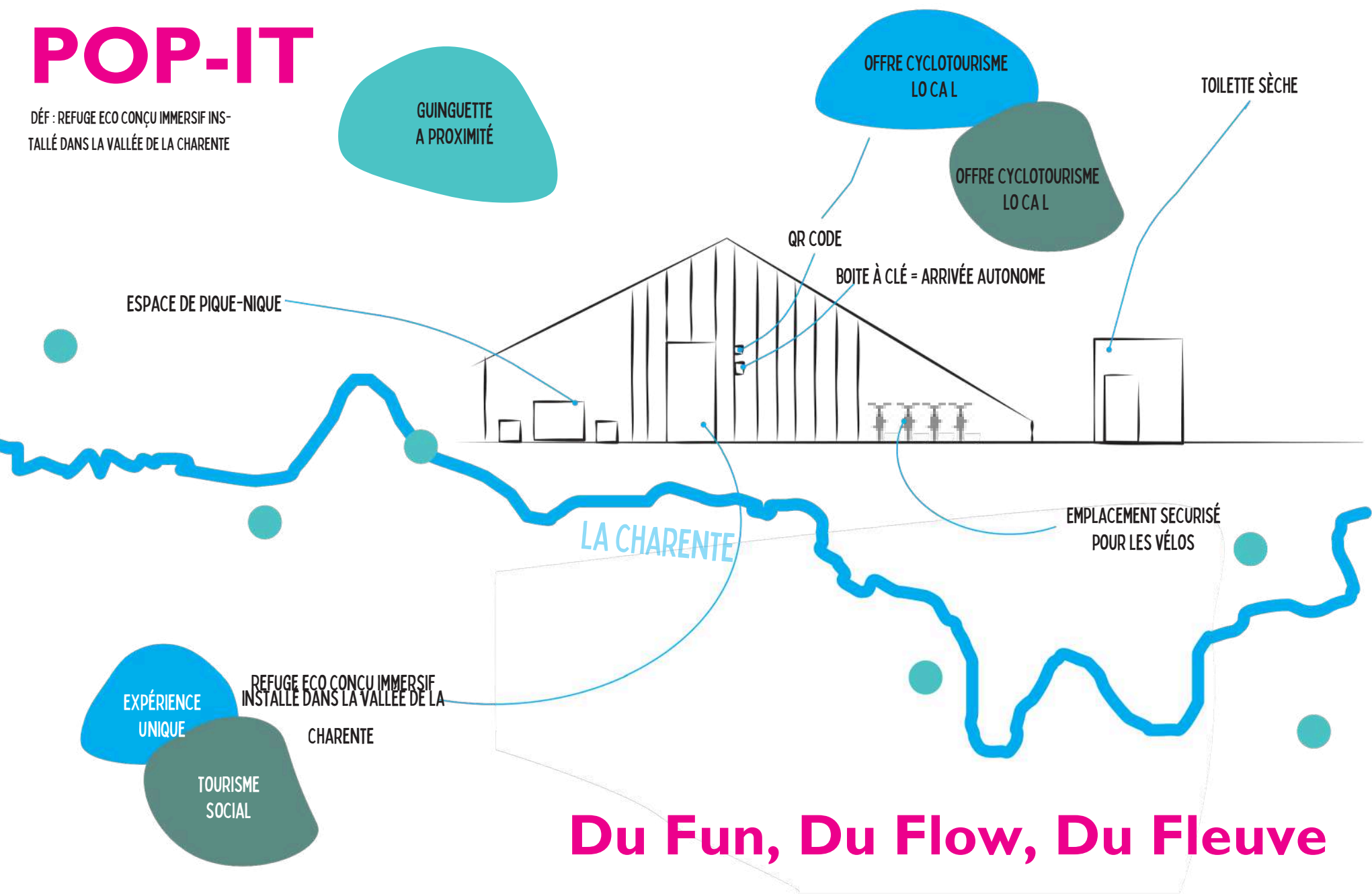
- Coordination logistique : mise en place d'une application pour faciliter les échanges
- Manque de densité de l'offre locale : création d'un point central (épicerie, café de pays) pour regrouper les produits
- Équipements peu adaptés aux enfants : incitations à adapter l'offre vélo familiale

Mots-clés :

Simple – Ludique – Ancré – Abordable – Partage

POP-IT

DÉF : REFUGE ECO CONÇU IMMERSIF INSTALLÉ DANS LA VALLÉE DE LA CHARENTE



Projet 2 – POP-IT

Public visé :

Cyclotouristes, familles, voyageurs en itinérance douce

Concept :

Création de refuges éco-conçus et immersifs implantés dans la vallée de la Charente, pour se reposer, se reconnecter et découvrir le territoire autrement.

Chaque module "POP-IT" est une station d'étape légère et autonome, intégrée dans le paysage et pensée pour favoriser un tourisme doux, accessible et expérientiel.

Caractéristiques :

- Hébergement ou abri temporaire immersif
- Toilettes sèches, sécurité vélo, QR code pour arrivée autonome
- Espaces de pique-nique, guinguettes à proximité
- Positionnés à des points-clés du parcours fluvial et cyclable

Objectifs et valeurs :

- Encourager un tourisme responsable et décentralisé
- Valoriser les mobilités douces
- Proposer une expérience sensorielle et intime du fleuve
- Promouvoir le tourisme social et accessible

Mots-clés :

Fun – Flow – Fleuve – Liberté – Tourisme immersif

L'AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS!



Projet 3 – L’aventure dont vous êtes le héros

Public visé :

Familles avec adolescents, urbains en quête de déconnexion, curieux du patrimoine et sensibles à l’écoresponsabilité

Concept :

Un séjour-jeu itinérant et multimodal le long du fleuve Charente, inspiré du principe du "livre dont vous êtes le héros".

Les visiteurs choisissent leur profil (explorateur, aventurier ou débrouillard), définissent leur budget, puis construisent leur séjour au fil de leurs choix (mode de transport, type d'hébergement, activités, etc.).

Itinéraire type :

D’Angoulême à Cognac, avec des étapes à Châteauneuf et Jarnac, combinant pénichette, vélo, canoë, trottinette, train, âne...

Objectifs :

- Gamifier la découverte du territoire de manière innovante
- Valoriser les prestataires locaux à travers une plateforme commune
- Offrir une expérience personnalisée et immersive
- Favoriser un tourisme durable et actif


Fonctionnement :

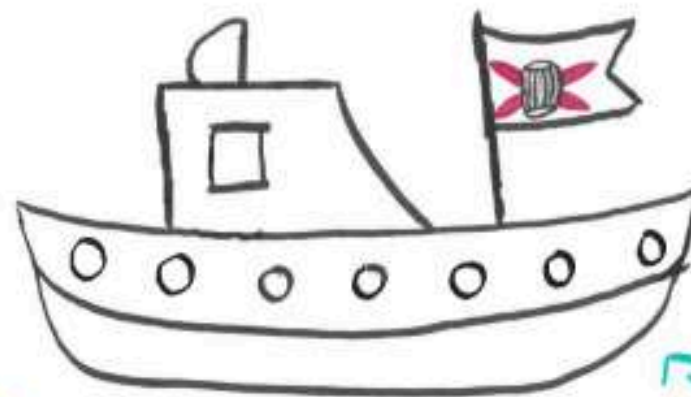
- L'utilisateur achète un package avec crédits
- Il débloque des activités via une application dédiée
- Il gagne des points selon ses choix (nature, culture, savoir-faire, écoresponsabilité)
- Les hébergements et transports sont inclus, mais ne génèrent pas de points

Mots-clés :

Jeu – Liberté – Multi-modalité – Écoresponsabilité – Tourisme interactif

Départ - Arrivée

Cognac 



Je suis
ELECTRIQUE



Jardin
Respectueux

Départ à 10h00 à Cognac

Présence d'un guide à bord avec explication faune/flore/patrimoine
+ atelier ludique sur la faune/flore pour les enfants (en-quatre)

Arrivée à 12h00 à Bourg - Charente (11h30/12h00)

12h00 - 14h00 : repas + visite historique

14h00 : retour bateau

14h00 - 15h30 : atelier enfant (herbier/fabrication nichoir)

15h30 : arrivée Jardin Respectueux

15h30 - 17h00 : cueillette + sensibilisation à l'environnement

17h00 : retour à Cognac

Tourisme raisonné 15 euros

Le
Fauna - Flora



Bourg

Charente



Projet 4 – Oliver's Angels

Public visé :

Familles avec adolescents (12 ans et +), voyageurs en quête de nature, de culture et de reconnexion

Concept :

Une expérience itinérante et multimodale sur le fleuve Charente, combinant navigation, découverte du patrimoine naturel et culturel, ateliers ludiques et sensibilisation à l'environnement.

Itinéraire proposé :

- Départ en bateau de Cognac à 10h
- Navigation commentée avec un guide et atelier interactif pour enfants
- Pause déjeuner à Bourg-Charente + visite historique
- Ateliers nature (herboristerie, nichoirs, cueillette sauvage)
- Arrivée au Jardin Respectueux pour un temps de sensibilisation
- Retour à Cognac en fin de journée

Objectifs :

- Promouvoir un tourisme raisonné, local, accessible et riche en contenus
- Créer des moments de partage intergénérationnels
- Valoriser les savoirs, le vivant et la lenteur
- Favoriser une immersion douce et active dans le territoire

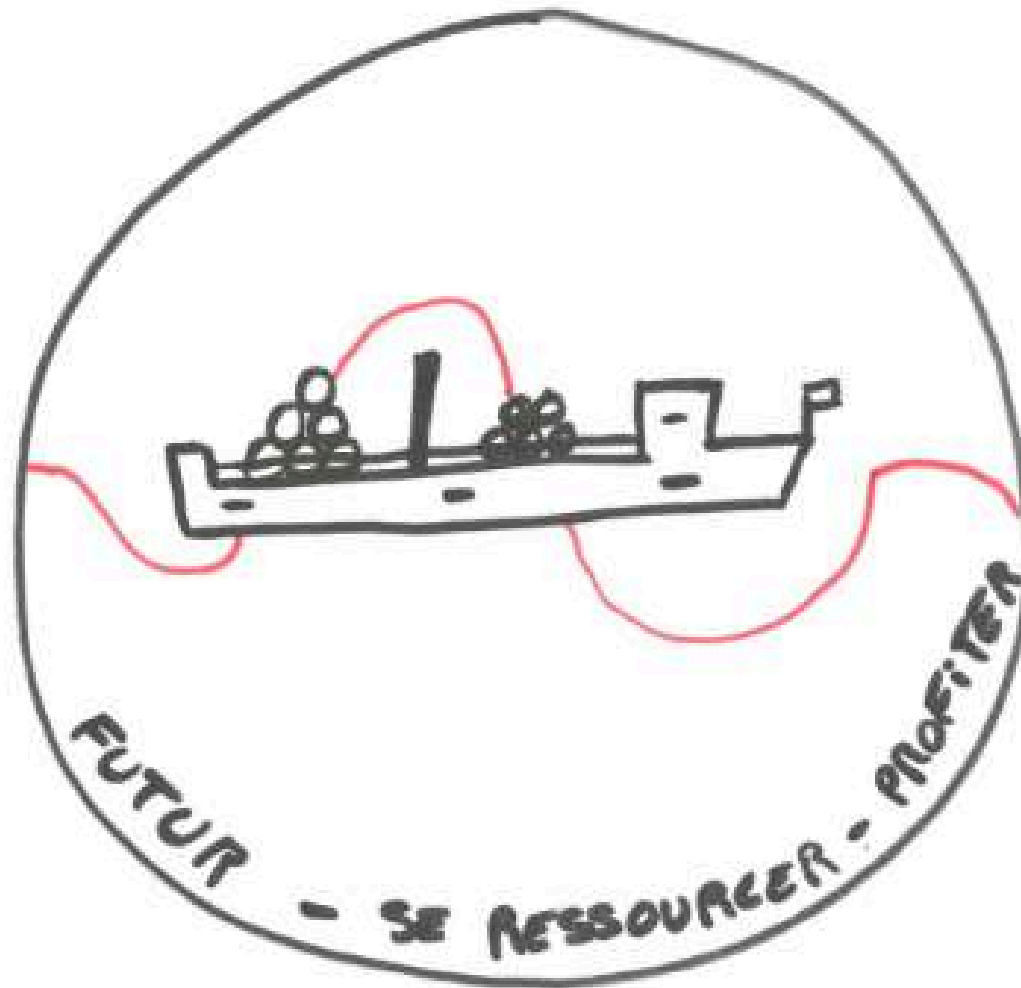
Freins identifiés & solutions :

- Craintes liées à la logistique (transport, hébergement) : programme clairement structuré
- Risques météo/accessibilité : parcours adapté et accompagné
- Peur de l'ennui : alternance d'activités ludiques, culturelles et manuelles

Mots-clés :

Itinérance – Nature – Culture – Lien – Tourisme raisonné

Projet 5 – Horizons



→ HORIZENS ←

Projet 5 – Horizens

Projet 3 – Horizens

Public visé :

Familles avec enfants, en recherche d'activités nature, sensorielles et accessibles

Concept :

Un itinéraire sensoriel et ludique pour familles, le long du fleuve Charente, conçu pour éveiller les sens, favoriser la découverte et prolonger les séjours.

Le parcours propose des aménagements innovants (pontons transparents, modules immersifs), des mobiliers adaptés (jeux pour enfants, sport pour adultes), ainsi qu'une signalétique pédagogique.

Objectifs :

- Offrir une expérience originale et mémorable
- Mettre en valeur la faune, la flore et le patrimoine local
- Favoriser les rencontres, la transmission culturelle et l'ancrage territorial
- Optimiser les infrastructures existantes tout en intégrant des matériaux durables

Freins identifiés & solutions :

- Manque d'équipements, d'informations ou d'espaces de pause : ajout de stations de recharge, signalétique, mobilier, etc.
- Sensibilité aux conditions météo : parcours pensé pour être résilient et modulable
- Besoin de financement, de partenariats et de maintenance : mobilisation d'acteurs publics et privés, et d'équipes locales

Mots-clés :

Sensoriel – Ludique – Durable – Éducatif – Immersif

Hackathon Fleuve Charente 2025

LES
COACHS





Coline Lafontaine
Pôle Tourisme Grand-
Cognac et Offices de
Tourisme Destination
Cognac
Directrice



Pascal Dupuy
Agence Scarabée
Ingénieur culturel et
touristique



**Alexandre Tisné-
Versailles**
Agence Pachamama
Expert en tourisme
responsable



Béatrice Courouble
Région Nouvelle-
Aquitaine
Chargée de mission
Tourisme



Stephanie Precigout
Crédit Agricole
Charente-Perigord
Animatrice filière
Tourisme



Manon Cosson
ADI Tourisme Lab
Nouvelle-Aquitaine
Cheffe de projets
industries des loisirs



Sandra Lassier-Bodenon
CCI Charente
Conseillère d'entreprise
et Transmission



Sammie Tallerie
EPTB Charente
Cheffe de projet
Adaptation au
changement climatique



Anthony Tanguy
Grand-Cognac

Chargé de
Développement
économique



Emilie Savoye
Charentes Tourisme

Responsable
Écotourisme &
Mobilités douces



Cindy Monnet
Grand-Cognac

Chargé de mission
biodiversité

Hackathon Fleuve Charente 2025

LES
PHOTOS DE L'ÉVÉNEMENT



Hackathon Fleuve Charente 2025

LES
GAGNANTS

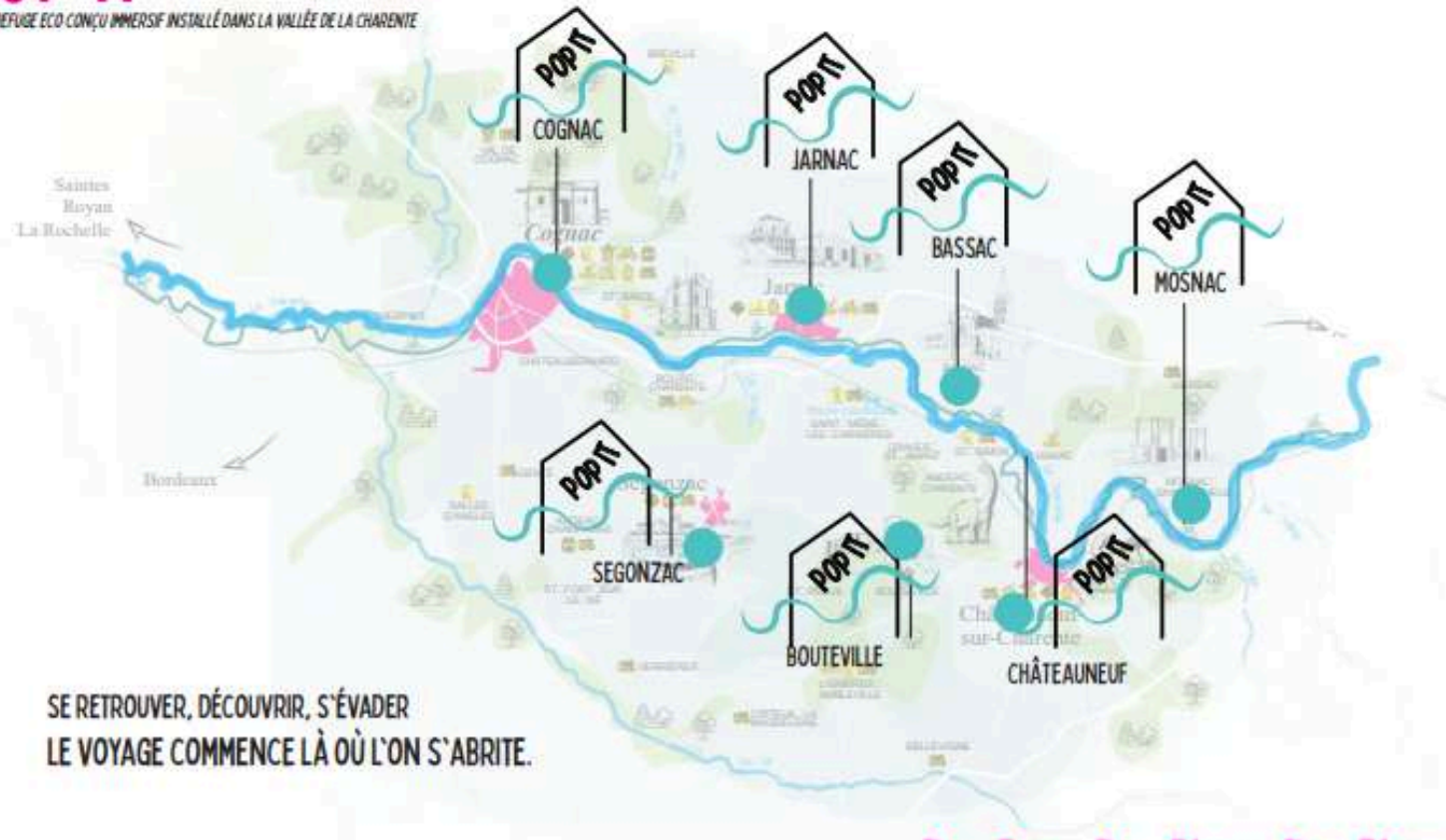


Première place

POP-IT

POP-IT

DEF : REFUGE ÉCO-CONÇU IMMERSIF INSTALLÉ DANS LA VALLÉE DE LA CHARENTE



SE RETROUVER, DÉCOUVRIR, S'ÉVADER
LE VOYAGE COMMENCE LÀ OÙ L'ON S'ABRITE.

Du Fun, Du Flow, Du Fleuve

CRÉATION DE REFUGES ÉCO-CONÇUS ET IMMERSIFS IMPLANTÉS
DANS LA VALLÉE DE LA CHARENTE, POUR SE REPOSER, SE
RECONNECTER ET DÉCOUVRIR LE TERRITOIRE AUTREMENT.

Deuxième place

**UN SÉJOUR-JEU
ITINÉRANT ET
MULTIMODAL LE LONG
DU FLEUVE CHARENTE,
INSPIRÉ DU PRINCIPE DU
« LIVRE DONT VOUS
ÊTES LE HÉROS ».**

L'AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS !

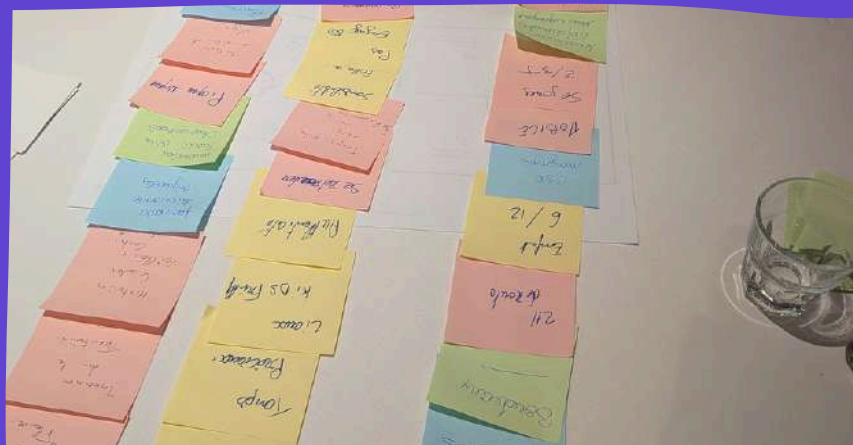


Hackathon Fleuve Charente 2025

LES PHOTOS
DE L'ÉVÉNEMENT



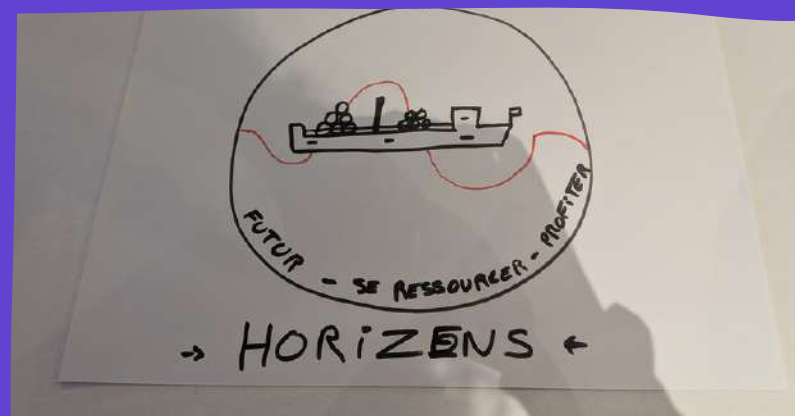




POPOT

Du FUN,
Du FLOW,
DU FLELIVE

... L'histoire prend le large ...











MERCI POUR

VOTRE ATTENTION

**Un grand merci aux
participants, coachs, jury et
animateurs**
