



La troisième étape du Climate Change Challenge a eu lieu les 6, 7 et 8 novembre simultanément à Paris, Toulouse, Lyon et Nantes. Ce marathon de l'innovation a donné lieu à la création de 29 projets innovants pour lutter contre le changement climatique. 12 lauréats régionaux ont été sélectionnés ce week-end. Parmi eux, 4 gagnants seront désignés par un jury national le 20 novembre. Un prix spécial du public sera également attribué (vote en ligne du www.c3challenge.com à partir du 15 novembre 2015). Un prix C3 Inter-écoles récompensera aussi l'équipe d'étudiants qui aura su le mieux démontrer l'intérêt pédagogique de sa solution (Ecoles du MEDDE et leurs écoles alliées pour le C3). Les 6 gagnants nationaux seront présentés à la COP21 le 5 Décembre 2015.

Citoyens, acteurs publics et privés forment depuis le début de l'aventure un groupe collaboratif, qui a su fédérer ses forces, ses compétences, ses connaissances (expertises et données), sa créativité, son INTELLIGENCE COLLECTIVE, pour, ensemble, dans un élan commun, trouver des solutions pour la lutte et l'adaptation au changement climatique.

L'INNOVATION JAM C3 EN CHIFFRES

+200 participants ont formé des équipes à Paris, Nantes, Toulouse et Lyon
29 équipes • +40 facilitateurs-coaches
+60 experts • +500 jeux de données
26 défis
12 Lauréats régionaux
1 démarche et méthode d'innovation ouverte MyNeedMySolution (MNMS)

Le C3 2015 a réuni jusqu'à présent plus de 500 contributeurs

L'INNOVATION JAM C3 DESCRIPTION

Du 6 au 8 novembre, à Paris, Toulouse, Lyon et Nantes, le grand marathon de l'innovation C3 Challenge a permis à plus de 200 participants de constituer 29 équipes pour imaginer et développer des solutions innovantes pour agir face au changement climatique à partir des 26 défis émergés des deux premières étapes du C3 (<http://c3challenge.com/challenges/>). Ouvert à tous, le C3 a accueilli les équipes (constituées ou non) chez Smart Electric Lyon à Lyon, Cap Digital à Paris, La Cantine à Toulouse, La Cantine à Nantes. Une centaine d'experts, coaches- facilitateurs et mentors ont accompagné les équipes dans la conception et le développement de leur projet, dans la réutilisation des données mises à disposition pour le C3, dans la mise en lien avec d'autres équipes (intervilles). Grâce à la méthode MNMS, les équipes ont pu suivre un processus encadrant qui leur a permis d'obtenir un résultat performant en 36 heures. L'innovation jam est l'étape « solutions » d'une démarche complète d'innovation ouverte en 3 phases.

L'INNOVATION JAM C3 LES 12 LAUREATS REGIONAUX

Retrouvez les lauréats régionaux et tous les projets ici : www.c3challenge.com/projets
dès le 11 novembre 2015



VILLE	LAUREAT	LAUREAT	LAUREAT
PARIS	DIWO	GREENFABZ	LES EQUIPIERS DU BELVEDERE
TOULOUSE	GREEN MY CITY	CHAUD CLIMAT CHAUD	C4GAME
NANTES	LOPIN	PLAN B	CYCLEO
LYON	ECOCLICK	TAYO	TOMATE

Fiches descriptive des projets en annexe

LE CLIMATE CHANGE CHALLENGE

C3 est un **challenge co-créatif**, participatif et responsable qui mobilise **citoyens, acteurs publics, privés, experts, étudiants** pour créer et développer ensemble des solutions pour **lutter et s'adapter au changement climatique (méthode d'innovation MyNeedMySolution ou MNMS)**. Porté par le SGMAP et le MEDDE, le C3 (Climate Change Challenge) est développé par Météo-France, La Mêlée, l'IGN, le CNES, Etalab, le MNHN, EDF, l'IRSTEA et ERDF. Le **C3** est devenu l'un des **engagements de l'Etat** Français pour un gouvernement ouvert.

Trois temps collaboratifs sur **4 villes** (Toulouse, Lyon, Nantes et Paris) : le **Vision Camp** permet de poser ensemble des visions synchronisées de l'avenir, le **Challenge Workshop**, de clarifier et enrichir les défis, **l'Innovation Jam** de développer les solutions.

La Data étant une des ressources C3, des **centaines de jeux de données** sont mis à disposition en Open Data par les partenaires sur www.data.gouv.fr. Les défis C3 sont connectés aux données associées.

Les **cinq lauréats** ainsi que le lauréat C3 Inter-écoles gagneront un accompagnement dans un dispositif d'accélération de projet, et une visibilité le **5 décembre à la COP21**.

Pour en savoir plus : <http://www.c3challenge.com>



Carole Maurage
Directrice C3
0680688229
c.maurage@c3challenge.com

Contact presse
Joanna Emery
Equipe C3
0621068279
j.emery@c3challenge.com



Porté par



Partenaires fondateurs



Partenaires sponsors



Partenaires locaux



CLIMATE CHANGE CHALLENGE

PARIS-TOULOUSE-LYON-NANTES 2015

Prenez part au challenge le plus co-créatif de l'année



Carole Maurage
Directrice C3
0680688229

c.maurage@c3challenge.com

Joanna Emery
Equipe C3
0621068279

j.emery@c3challenge.com

Contact presse



CLIMATE CHANGE CHALLENGE

PARIS-TOULOUSE-LYON-NANTES 2015
Prenez part au challenge le plus co-créatif de l'année



LAUREATS PARIS

DIWO



NOM DE L'EQUIPE : diwo (do it with others)

NOM DU PROJET : diwo.paris

DEFI(s) :

n° 12 :

n° 13 :

87% des français éprouvent de la satisfaction à produire des choses par eux-mêmes ; pourtant, les citoyens ne disposent souvent ni de l'espace, ni des outils, ni des savoir-faire nécessaires pour cela.

DIWO propose aux habitants de milieux urbains denses une application géolocalisante leur permettant de découvrir et de rejoindre des structures facilitant l'autoproduction par la mutualisation de l'espace (jardins partagés, fablabs, ateliers d'upcycling, de couture...) à proximité de leur domicile ou de leur lieu de travail.

Via l'application DIWO, les utilisateurs peuvent également visualiser des données issues d'objets connectés qu'ils auront placé, par exemple, sur leur parcelle de jardin ou dans l'atelier auquel ils sont adhérents.

En offrant à ces tiers lieux de fabrication des facilités dans leur fonctionnement et de la visibilité et, aux citoyens des outils favorisant la socialisation autour de ces nouvelles pratiques, DIWO vise à promouvoir l'économie collaborative et à faire de la pédagogie autour de la sobriété économique. En effet, il est montré qu'un individu qui pratique l'urbiculture est très rapidement amené à consommer plus éthique et local (2 à 3 fois).

DIWO trouve sa viabilité dans la vente d'objets connectés aux particuliers, et dans la fourniture de conseils aux grandes enseignes de bricolage et de jardinage sur les usages et les besoins des usagers.



NOM, Prénom des membres équipe :

Léa Bouche,
Youenn Laumelais,
Elise Agostini,
Alexis Anxieux,
Antoine Lemare,
Vladimir Spala,
Damien Vigneron,
Yannick Tian,

Jeux de données utilisés

- Ville de Paris : Jardins partagés
 - Météo France : Prévisions numériques Arome (au 1km)
 - IGN : Cadastre et carte isotrope
 - Opendata.gouv : données Météo France
 - MIT : Fablab world
 - Open street map : piste cyclables
- Nous souhaiterions également utiliser les données d'Autolib, Velib, SNCF et RATP (réseau STIF)

Experts rencontrés (nom ou société)

- IGN : Matthieu Le Masson, Emmanuel Séguin et un grand merci à Tanguy
- METEO FRANCE : Julien Desplat, Raphaëlle Kounkou-Arnaud et Bernard Chapnik.
- ETALAB : Romain Tales et un grand merci à Christian Quest d'OpenStreetMap.
- EDF, Gael Le Boulch.
- ERDF, Jeff Montagne.
- Maurice Wehbe.
- Les facilitateurs du C3 Challenge : Carole Maurage, Fabrice Benaut



GREENFABZ

NOM DE L'EQUIPE : GreenFabz

NOM DU PROJET : GreenFabz

DEFI(s) : n°1 Comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

Puis-je sauver le monde à moi tout seul ?

GreenFabZ est d'abord une application de sensibilisation aux actions quotidiennes éco-responsables.

Elle incite à l'action de manière ludique et pédagogique via la diffusion d'articles et de défis collectifs à relever. Ces actions sont encouragées via un système de récompense et de gaming qui permet à GreenFabZ d'être la fenêtre d'expression de tous les acteurs de l'éco-système de protection de l'environnement (Etat, collectivités locales, associations, entreprises et bien sur citoyens).

Grâce à un système de recommandations personnalisées, de traitement de données avancé et une équipe pédagogique de rédaction, GreenFabZ sensibilise dans la durée, à raison de 3 minutes par jour, tout en permettant à l'individu d'accéder à davantage d'informations en lien avec ses intérêts de développement durable.

Au-delà d'une application, GreenFabZ représente une véritable communauté où le partage des données et de connaissances (startup, chercheurs, citoyens...) permet de coordonner les efforts dans la lutte contre le changement climatique et de donner du sens à nos actions individuelles, appuyée dans le futur par des perspectives de développements complémentaires (site de publication et de contribution, plateforme de partenariat, offre entreprise).

NOM, Prénom des membres équipe :

Julie Nguyen

Matthieu Warnier

Philippe Gambette

Laure Joly

Eddy HungSik Yan

Delphine Lê

Jeux de données utilisés :

- Données pédagogiques de
- Ville de Paris - Météo France - Irstea - CNES - ERDF...

Les experts rencontrés :

- Maurice Webhe
- Véronique Vissac-Charles IRSTEA
- Eric Brel CNES
- Les facilitateurs du C3 Challenge : Carole Maurage, Fabrice Benaut



LES EQUIPIERS DU BELVEDERE



NOM DE L'EQUIPE : Les équipiers du Belvédère

NOM DU PROJET : Les aventures de Banki. Quand sauver le climat devient un jeu d'enfant.

DEFI(s) : Défi n°1 : Comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

Les enfants sont l'avenir et les bonnes pratiques s'apprennent dès l'enfance. Ils ont aussi le pouvoir de changer les habitudes de leurs parents qui se sentent responsables aux yeux de leurs enfants. Or le changement climatique est souvent montré sous un angle très technique, scientifique, ou inquiétant. L'idée est ici de proposer un prétexte pour que les parents et leurs enfants parlent ensemble de la planète et du climat, en racontant une histoire, ou en faisant des jeux près de chez eux. Le projet est une application web et mobile pour les enfants de 6 à 10 ans et leurs parents autour d'un petit ours nommé Banki. L'utilisateur à le choix de :

- Suivre une histoire ponctuée de jeux et quizz
- Accéder directement à l'ensemble des jeux (sauter les fissures de la banquise, le jeu du tri entre poubelle verte et poubelle jaune)
- Accéder à des cartes interactives basées sur les données de data.gouv.fr qui géolocalisent l'utilisateur pour trouver des jardins partagés, des arbres exotiques, des colonnes à verre ou même des toilettes, près de chez soi. Il est aussi possible de crowdsourcer des photos d'arbres ou participer à des chasses au trésor grandeur nature.

NOM, Prénom des membres équipe :

Ana Lutzky

Gabriel Thierry

Thomas Bertin

Guillaume Blondeau

Céline Babuchon

Les experts rencontrés :

- Maurice Webhe
- Véronique Vissac-Charles IRSTEA
- Eric Brel CNES
- Les professeures de Novancia Marie-Dominique et Annie
- Les facilitateurs du C3 Challenge : Carole Maurage, Fabrice Benaut



LAUREATS TOULOUSE

C4Game

NOM DE L'EQUIPE : C4 Game

NOM DU PROJET : C4Game

#C4Game :

« Quand l'Open Data rencontre l'éco-citoyenneté »

DEFI(s) :

n°01 : Comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

n°21 : Comment faciliter la transmission et la compréhension des données ?

n°24 : Comment exprimer sa singularité dans une gouvernance collective

Tanguy 30 ans se pose plein de questions sur la COP 21 et le changement climatique.

Un nouveau jeu #C4Game "Quand l'Open Data rencontre l'éco-citoyenneté"

www.mapshup.com/projects/c3challenge

Le principe :

Le jeu est basé sur un indicateur incluant une cartographie et agrégeant des données réelles fournies par des entreprises et des opérateurs publics. Le joueur sélectionne sa région, son département sa commune. Il peut alimenter par ses données personnelles dans les domaines de l'énergie / les transports / l'eau...) des simulations qui permettent de mesurer les coûts et les gains liés à l'empreinte carbone de sa commune.

En se mettant à la place d'un élu, il peut avoir l'état de la qualité de l'environnementale sur son territoire. Ce "serious game" permet au citoyen d'interagir avec les acteurs d'un territoire pour développer des actions en faveur de l'environnement.

Le + du jeu : Les pratiques vertueuses et simples en faveur de l'environnement (comme éteindre les lumières inutiles) permettent d'avoir des bonus dans le jeu.

Les meilleurs joueurs peuvent devenir des « animateur éco-citoyen » qui collaborent à de nouvelles innovations aux côtés de grandes entreprises et collectivités.

Ce serious game est une innovation issue de la volonté de grands groupes souhaitant partager des données ouvertes et faire avancer la connaissance, l'information et la transparence au service du citoyen grâce à des expertises précises.

« L'Open Data rencontre l'éco-citoyen ».

NOM, Prénom, des membres équipe :

-ATM (Ambition Toulouse Métropole)

ERDF : Jean Paoletti / Tony Testaud /

SNCF : Dominique Damide / Claire Zardinski

VEOLIA : Patrick Tomazo / Eric Bodevin

CNES : Alain Podaire / Jérôme Gasperi / Jacques Beas-Garcia / Hélène De Boissezon



METEO France : Jean Marcel Piriou

LA POSTE : Éric Le Bris-Rède

DES ACTEURS DE LA SOCIÉTÉ CIVILE : Kevin Poirau / Valérie Sanchis

Experts rencontrés :

- ERDF

- SNCF

- VEOLIA

- IGN

- CNES

+ collaborateurs trices de la société civile

- Les facilitateurs du C3 Challenge : Joanna Emery, Caroline Roussel

Jeux de données utilisés :

-www.data.gouv.fr

-<https://data.sncf.com/>

-ERDF, IGN, Meteo-France, La Poste, Véolia, CNES



Chaud, Climat Chaud

NOM DE L'EQUIPE : Élèves ENM (Ecole de Météo-France)

NOM DU PROJET : Chaud, Climat Chaud !

DEFI(s) : 1) Comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

Constatant un manque général de connaissances sur les enjeux climatiques, nous voulons communiquer de façon à la fois pédagogique, ludique, et expertisée sur ce sujet afin de sensibiliser deux types de publics, les 10-18 ans et les 18-34 ans. Notre projet consiste en la création sur YouTube, média actuellement le plus utilisé et adapté, d'une chaîne labellisée par Météo France. Nous y présenterons nous-mêmes deux types de vidéos contenant, selon le public visé, des chroniques, des interviews, et des expériences. En tant qu'élèves de l'École Nationale de la Météorologie, nous bénéficions d'un accès privilégié aux données, à l'expertise et à la notoriété de Météo France. Nous assurerons également la diffusion de la chaîne par une interaction directe avec les internautes et par un partage sur les réseaux sociaux et les plateformes pédagogiques. Par son dynamisme et la fiabilité des informations transmises, nous sommes certains que ce projet pourra vous intéresser.

NOM, Prénom des membres équipe :

- KARMANN Thomas
- LAMOTTE Claire
- VAN HYFTE Stéphane
- WURTZ Jean
- SERRAZ Caroline
- DAVIAUD Benjamin
- MONTEGUT Audrey
- DERRIEN Isabelle
- MANDEMENT Marc
- LOVAT Alexane
- LEPETIT Pierre

Experts rencontrés :

- TANGUY Jean Michel (Délégué du MEDDE)
- DUBOIS Clotilde (Météo France)
- ROUCHY Nathalie (Météo France)
- SIMON Pascal (Météo France)
- Les facilitateurs du C3 Challenge : Joanna Emery, Caroline Roussel



Green My City

NOM DE L'ÉQUIPE : Green My City

NOM DU PROJET : Green My City

DEFI(s) :

n°18-Comment faire naître la nature n'importe où ?

n°1-Comment rendre vivant l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

n°25-Comment adopter des politiques publiques éco-responsables ?

Le projet Green My City vise à végétaliser la ville, en démultipliant les initiatives de co-jardinage sur les toits des immeubles afin de produire localement de la nourriture bio, de réduire la consommation d'énergie lié au transport, et renforcer par cette activité le lien social.

Pour cela, nous proposons de créer et animer une communauté via une plateforme et une offre de service permettant de :

localiser les emplacements potentiellement végétalisables, par de l'analyse, de données cartographiques, des données de cadastre, et aussi d'images aériennes mais aussi des relevés crowdsourcés.

mettre en relation les acteurs : particuliers, entreprises, experts, associations.

réaliser des événements et des animations pour étendre la communauté

aider le montage des projets, via notamment un guide détaillant toutes les étapes

réaliser des projets clé en main en s'appuyant sur des partenaires.

NOM, Prénom des membres équipe :

- BAUDIC Gwilherm
- ORTEGA Christian
- LEMOND Julien
- ROMAIN Cyril
- MARSAUD Emilie
- PRESSO Maria Jose
- ARBAULT
- ROS NAVARRO Esther

Experts rencontrés :

- Frédéric Vigier, IRSTEA
- Marie , IGN
- Christian Quest, Openstreetmap
- Elvire - Conseil en strategie
- Clarisse Vitel
- Les facilitateurs du C3 Challenge : Joanna Emery, Caroline Roussel
-

Jeux de données utilisés :

- Cartographie IGN





LAUREATS NANTES

Lopin

NOM DE L'EQUIPE : Lopin

NOM DU PROJET : Lopin

DEFI(S) :

18- Comment faire naître la nature n'importe où ?

20 - Comment préserver les intérêts de la nature dans les procédures politiques ?

12- Comment développer un modèle macro-économique avec l'économie circulaire, contributive, collaborative et pollinisatrice ?

17- Comment vivre en harmonie avec notre environnement ?

19- Comment favoriser l'agriculture biologique ?

3- Comment faire comprendre aux entreprises, collectivités, acteurs publics et industriels, que la lutte contre le changement climatique peut leur être bénéfique ?

25 - Comment adopter des politiques publiques éco-responsables ?

1 - Comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ?

4- Comment minimiser les besoins de mobilité liés au travail et aux transports de marchandises ?

11- Comment mettre en place un partage équitable des ressources vitales à différents niveaux géographiques ?

Nantes compte à ce jour 32 sites de jardins collectifs et 1076 parcelles individuelles, mais il faut attendre 3 ans pour y accéder. Basé sur ce constat, Lopin est un levier numérique pour l'organisation et le développement d'une communauté pour végétaliser et cultiver en milieu urbain. La plateforme met en capacité ses usagers par l'accès à des services géolocalisés de recherche et partage de jardin, avec une dimension sociale forte. Elle participe à créer et consolider des liens et solidarités entre personnes d'un quartier. Lopin s'engage aussi dans la gestion des démarches participatives et collaboratives en tant qu'interlocuteur privilégié avec les collectivités, les bailleurs sociaux, les promoteurs, les entreprises. Lopin s'appuie essentiellement sur des canaux existants : associations de jardins, communication presse des collectivités, magasins spécialisés, rencontres de quartiers, réseaux sociaux...

Nom, prénom de chaque membre de l'équipe :

Guillaume Verdegay

Lucile Colombain

Héry Vincent

Projection des jeux de données utilisables:

Météo France - Arome (fichier grib): prévision à hauteur 10 cm, précision 2 km, influence envisageable sur les conseils en timing de semis/récoltes/espèces à privilégier selon le lieu

IGN - BD ORTHO® 5 m et BD parcellaire



Base nationale des associations

Experts rencontrés :

Susana Nunes, WeDoGood

Lionel Salvayre, Météo France

Maxime Claval, Qivivo

Sébastien Busse, IGN France

Valentin Gauffre, 42Factory

Les facilitateurs du C3 Challenge: Meagan Porcelli , Sylvie, Benoît Guyot



Cycleo

NOM DE L'EQUIPE : Cycleo

NOM DU PROJET : Cycleo

DEFI(S) : 13, 17, 26

Cycleo offre aux entreprises une solution qui simplifie la gestion de la politique vélo- travail. Véritable vecteur de bien-être pour les employés, Cycleo accompagne les cyclistes dans leurs déplacements quotidiens. Application Web et mobile permettent d'informer en temps réel des conditions météo, de luminosité et de qualité de l'air. Les utilisateurs sont également alertés en cas de vol dans leur secteur et ont accès à l'ensemble des services à proximité (magasins, station de gonflage...). Finalement, toutes les informations utiles aux trajets vélo sont présentes dans l'application. Le calcul de l'Indemnité Kilométrique Vélo est rapidement accessible grâce à un tableau de bord présentant les sommes à verser par l'employeur. Outil stratégique pour les collectivités, Cycleo permet de guider leur politique vélo en accédant à des statistiques sur l'utilisation de l'infrastructure (pistes cyclables et parking sécurisés) et un outil de communication leur permettant d'appuyer toute initiative.

Nom, prénom de chaque membre de l'équipe :

- Brossas Anais
- Goasduff Cyril
- Rateau Joesvin
- Guillois Loic
- Hamelin Nicolas

Jeux de données utilisées :

- Données Météo France
- Données Nantes Métropole
- Données Rennes Métropole
- Données Bordeaux Métropole
- Données Prévoir

Experts rencontrés :

- Lionel Salvayre : Météo France
- Susana Nunes : WeDoGood
- Marion Lefevre : Designer indépendante
- Valentin Gauffre : Expert objets connectés chez 42 Factory
- Sébastien Bus : IGN
- Maxime Claval : Qivivo



Plan B(anane)

NOM DE L'EQUIPE : Plan B

NOM DU PROJET : Plan B

DEFI(S) : n°1 comment rendre ludique l'enseignement de la lutte contre le changement climatique ? « Se mettre au vert avec la banane ! ». Si aujourd'hui il n'y a plus de doute que les problèmes énergétiques et écologiques ont des conséquences environnementales et sociales sans précédent, de nombreuses personnes sensibilisées à ces problématiques, peuvent se sentir isolées, inutiles face aux défis à relever. Par ailleurs, beaucoup veulent changer leur comportement et apprendre les bons gestes pour agir localement mais n'en ont pas les clefs.

Le Plan B(anane) est là pour les aider !

Application multiplateformes, elle offre la possibilité d'expliquer, de motiver, de récompenser et de partager les pratiques éco-responsables de manière fun, ludique et personnalisée.

Pour chaque actions réalisées ou défis relevés, seul entre amis, collègues ou avec les autres utilisateurs, des bananes sont à la clé pour passer des niveaux et intégrer le cercle fermé des « bananes responsables ».

Et concrètement, une baisse d'émission de CO2, des économies (argent, énergie, ressource) ainsi que la possibilité de valoriser le commerce local pour gagner en résilience économique !

NOM et PRENOM des membres de l'équipe

Mélanie BRISACQUE

Kevin HAAS

Aurélien JOLLY

Akli LECOQ

Yohann REVERDY

Samuel TIERCELIN

Loic VANDERSHOOTEN

Yannick KPEDIO

Jeux de données :

Données en entrée

- ADEME
- Corrélation action/économie
- Sources d'informations bonnes pratiques : reduisonsnosdechets.fr ; toutsurlenvironnement.fr ; lessuricates.fr
- Informations utilisateurs (pratiques utilisateurs)
- Données globales : erdf.opendatasoft.com

Données en sortie

- Données linky
- Evolution des pratiques utilisateurs
- Infographie : ce que Plan B a permis (économie CO2, argent, eau, électricité)



Qui bénéficiera de ces données ?
Institutions publiques et entreprises



LAUREATS LYON

TAYO

NOM DE L'EQUIPE : TAYO

NOM DU PROJET : TAYO

DEFI(s) : 3- 4 - 7- 15- 21- 23- 25 - 26

Les principaux 4 - 15 - 3

Tayo est l'outil malin et éco-responsable pour planifier et coordonner simplement l'ensemble des trajets à destination d'un événement professionnel. »

Il permet à l'organisateur d'un événement professionnel de réunir, en quelques clics, l'ensemble des informations d'accès dans un plan personnalisé. Chaque invité peut s'y connecter pour comparer les modes de transport, planifier son itinéraire sur toutes ses étapes et se coordonner simplement avec d'autres pour partager une partie ou la totalité de son voyage.

Tayo s'intègre au sein des entreprises comme outil complémentaire permettant de :

- Réduire les coûts directs par mutualisation des moyens de transport et les coûts indirects en facilitant la planification des trajets en porte-à-porte,
- Mesurer l'impact économique et environnementale de la mobilité des participants et de les engager concrètement dans une démarche d'amélioration durable,
- Faciliter l'accès à un événement en agrégeant des données complètes, personnalisées, et en donnant la possibilité aux participants de s'entraider.

Toute l'équipe est mobilisée pour introduire de l'intelligence collective dans nos déplacements professionnels. Rejoignez-la sur www.mytayo.com. »

NOM, Prénom des membres équipe :

MOUNIER Pascal

LEMAIRE Stéphane

CHHIM Mony

Jeux de données utilisés

IGN

Experts rencontrés

- Bilal / coach
- Lucille / coach
- Francois Lecordix / IGN
- Alain Brisson / Météo France



Ecoclick

NOM DE L'EQUIPE : ECOCLICK

NOM DU PROJET : ECOCLICK

DEFI(s) : 2. COMMENT TRANSMETTRE LES VALEURS ÉCO-CITOYENNES DÈS LA NAISSANCE ?

Un Ecoclick vaut mieux qu'une grande claque

Les usages numériques représentent 10% de la consommation d'électricité mondiale, soit environ 4% des rejets de gaz à effet de serre*. La consommation moyenne de l'équipement informatique d'un foyer représente 1702 Kwh par an, l'équivalent de 47 jours de chauffage au gaz d'un appartement de 3 pièces **. Par ailleurs, les moins de 20 ans passent 11h45 en ligne par semaine***.

Les enseignants ont besoin d'outils pour sensibiliser les jeunes aux enjeux climatiques.

La sensibilisation des élèves à la pollution numérique est un levier pédagogique majeur dans la lutte contre le réchauffement climatique.

Le projet Ecoclick, c'est une mallette pédagogique pour les classes de 4e à la Première, afin de faciliter l'introduction d'enseignements pluri-disciplinaires sur les enjeux climatiques.

Une infographie sur la pollution liée au numérique

Un jeu de rôle avec une application support : à partir d'avatars numériques correspondant à différents profils utilisateurs, les élèves réfléchissent sur leurs propres usages et découvrent des manières d'optimiser leur consommation pour la rendre moins polluante

Un guide des bonnes pratiques.

Et un compteur qui indique en temps réel le rejet de CO2 depuis la connexion à l'application.

Un challenge Ecoclick pourra être organisés entre classes ou établissements, en vue de produire un guide des bonnes pratiques partagé.

L'impact attendu : Une appropriation des enjeux climatiques par les élèves et l'adoption de comportements individuels et collectifs moins coûteux en termes d'impact climat.

* (Eco info CNRS).

** source AVOB

***(IPSOS 2013-Educsol)

NOM, Prénom des membres équipe :

VIRELY Aurélie

LEGRAND Valentin

VAN OORSHAT Clara

LATRILLE Thibault

RIOM Aude

LAVAYSSIERE Xavier

Jeux de données utilisés

CNRS

L'ADEM

Experts rencontrés



La Tomate qui sourit

ING

NOM DE L'ÉQUIPE : La tomate qui sourit

NOM DU PROJET : La tomate qui sourit

DEFI(s) :

1 : COMMENT RENDRE LUDIQUE L'ENSEIGNEMENT DE LA LUTTE CONTRE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE ?

11 : COMMENT METTRE EN PLACE UN PARTAGE ÉQUITABLE DES RESSOURCES VITALES À DIFFÉRENTS NIVEAUX GÉOGRAPHIQUES ?

8 : COMMENT PRODUIRE EN UTILISANT MOINS DE RESSOURCES (ÉNERGIE ET MATIÈRE PREMIÈRE) ?

La Tomate Qui Sourit

Dans la lignée de la loi de transition énergétique pour la réutilisation des invendus en supermarchés (représentant 562 kgtonnes/an), l'objectif est de réaliser une réduction substantielle du gaspillage alimentaire auprès des producteurs représentant aujourd'hui 1 873 kgtonnes/an.

Dans un premier temps, en lien avec les chambres d'agricultures et le monde scolaire, il s'agira de mettre en relation les producteurs locaux et des scolaires sur leurs temps périscolaires. Avec un camion permettant la transformation et le traitement des produits, l'idée sera d'accompagner les scolaires pour les former à de nouveaux modes de consommation, les sensibiliser au gaspillage alimentaire et leur faire découvrir le monde agricole.

Dans un second temps, l'idée sera de mettre à disposition une boîte à outils pour pérenniser et solidifier ces solutions à travers la formation d'autres agents périscolaires et la mise en place de partenariats avec des associations de réinsertion pour développer l'emploi et la distribution des produits au niveau local.

A terme, ce projet pourra fournir une cartographie précise des zones de gaspillage alimentaire permettant de mettre en place une réorganisation de l'agriculture régionale.

L'impact écologique de ce projet pourra être mesuré à travers le calcul d'un indice carbone pour chaque kg sauvé.

NOM, Prénom des membres équipe :

DE RIVIERE de la mure Arnaud

CORBET Antoine

BLONCHIN Andrea

CHARRIN Victore

Jeux de données utilisés :

Agriculture

Experts rencontrés :

Lucille / prof marketing environnement durable

Benoit Loeillet

Granade, Carole

IGN

Meteo France



Christophe Chauvin Irstea

