

Fiche de candidature

## PARTIE 1 : DONNÉES DE BASE

**Informations sur l'expérience candidate** (complétez les informations ci-dessous de manière claire et concise)

<b>Titre de l'expérience</b> : Hackathon organisé dans le cadre de la Conférence sur l'avenir de l'Europe		
<b>Nom de la ville ou de la région</b> : Wallonie		
<b>Pays</b> : Belgique		
<b>Habitants de la ville ou de la région</b> : 3.645.243 (au 1er janvier 2020)		
<b>Institution candidate</b> : Parlement de Wallonie		
<b>Site web de l'expérience ou de l'institution candidate</b> : <a href="https://www.parlement-wallonie.be/cloture-de-lhackathon-organise-dans-le-cadre-de-la-conference-sur-lavenir-de-leurope">https://www.parlement-wallonie.be/cloture-de-lhackathon-organise-dans-le-cadre-de-la-conference-sur-lavenir-de-leurope</a>		
<b>Profils de réseaux sociaux de l'expérience ou de l'institution</b> : <a href="https://www.facebook.com/parlwal">https://www.facebook.com/parlwal</a> ; <a href="https://twitter.com/ParlWallonie">https://twitter.com/ParlWallonie</a> ; <a href="https://www.youtube.com/parlwaltv">https://www.youtube.com/parlwaltv</a>		
<b>Date de début de l'expérience</b> : 20 novembre 2021		
<b>Date de finalisation de l'expérience</b> : 21 novembre 2021		
<b>Budget de l'expérience</b> : 57.000 €		
<b>Type de candidature</b> <i>Veuillez cocher d'un X dans la colonne de droite.</i>	Nouvelle expérience	X
	Innovation sur une expérience existante	
	La continuité d'une expérience	
<b>Type d'expérience</b> <i>Veuillez cocher d'un X dans la colonne de droite.</i>	Budget participatif	
	Planification participative	
	Conseil permanent	
	Espace / atelier pour le diagnostic, le suivi, etc.	

Fiche de candidature

<i>(il est possible de sélectionner plusieurs)</i>	Audience / Forum	X
	Votation / Référendum	
	Assemblées / Jurys citoyens / Espaces de délibération	X
	Gouvernement électronique/gouvernement ouvert / Plateformes numériques	
	Initiatives citoyennes / Initiative Législative	
	Autres ( <i>indiquer lesquels</i> ) :	
<p><b>Objectif de l'expérience</b></p> <p><i>Veillez cocher d'un X dans la colonne de droite.</i></p> <p><i>(il est possible de sélectionner plusieurs)</i></p>	Atteindre des niveaux plus élevés d'égalité dans la participation	X
	Intégrer la diversité comme critère d'inclusion	X
	Renforcement communautaire	
	Renforcement de la citoyenneté non organisée	
	Étendre les droits de la citoyenneté liés à la participation politique	
	Relier différents outils de participation au sein d'un « écosystème » de démocratie participative	X
	Améliorer la qualité de la prise de décisions publiques grâce à des mécanismes de démocratie participative	
	Améliorer l'efficacité et la performance des mécanismes de démocratie participative	
	Améliorer l'évaluation et le suivi des mécanismes de démocratie participative	
Améliorer une politique publique grâce à la participation active des habitants	X	

Fiche de candidature

<p><b>Cadre territorial</b></p> <p><i>Veillez cocher d'un X dans la colonne de droite.</i></p> <p><i>(il est possible de sélectionner plusieurs)</i></p>	L'ensemble du territoire	Local	
		Régional	X
	Arrondissement		
	Quartier		
<p><b>Domaine thématique</b></p> <p><i>Veillez cocher d'un X dans la colonne de droite.</i></p> <p><i>(il est possible de sélectionner plusieurs)</i></p>	Gouvernance		
	Éducation		
	Transport		X
	Gestion urbaine		
	Santé		X
	Sécurité		
	Environnement, Changement Climatique et/ou agriculture urbaine		X
	Nouveaux mouvements sociaux et associationnisme		
	Culture		
	Logement		
	Création d'emploi		X
	Décentralisation		
	Développement local		
	Formation/préparation		X
	Economie et finances		
Normes juridiques			

Fiche de candidature

	Inclusion sociale	
	Tous	
	Autres ( <i>indiquer lesquels</i> )	
<p><b>Objectifs de développement durable (ODD) associés à la pratique</b></p> <p><i>Veillez cocher d'un X dans la colonne de droite. (il est possible de sélectionner plusieurs)</i></p> <p><i>Vous pouvez également ajouter les cibles spécifiques</i></p>	<b>ODD1</b> - Éliminer la pauvreté sous toutes ses formes et partout dans le monde	
	<b>ODD2</b> - Éliminer la faim, assurer la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir une agriculture durable	
	<b>ODD3</b> - Donner aux individus les moyens de vivre une vie saine et promouvoir le bien-être à tous les âges	X
	<b>ODD4</b> - Veiller à ce que tous puissent suivre une éducation de qualité dans des conditions d'équité et promouvoir les possibilités d'apprentissage tout au long de la vie	X
	<b>ODD5</b> - Réaliser l'égalité des sexes et autonomiser toutes les femmes et les filles	
	<b>ODD6</b> - Garantir l'accès de tous à l'eau et à l'assainissement et assurer une gestion durable des ressources en eau	
	<b>ODD7</b> - Garantir l'accès de tous à des services énergétiques fiables, durables et modernes, à un coût abordable	
	<b>ODD8</b> - Promouvoir une croissance économique soutenue, partagée et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous	X
	<b>ODD9</b> - Mettre en place une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation	X
	<b>ODD10</b> - Réduire les inégalités entre les pays et en leur sein	

Fiche de candidature

	<b>ODD11</b> - Faire en sorte que les villes et les établissements humains soient ouverts à tous, sûrs, résilients et durables	
	<b>ODD12</b> - Établir des modes de consommation et de production durables	X
	<b>ODD13</b> - Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions <b>ODD14</b> - Conserver et exploiter de manière durable les océans, les mers et les ressources marines aux fins du développement durable	X
	<b>ODD15</b> - Préserver et restaurer les écosystèmes terrestres	
	<b>ODD16</b> - Promouvoir l'avènement de sociétés pacifiques et ouvertes aux fins du développement durable	
	<b>ODD17</b> - Partenariats pour la réalisation des objectifs	

## PARTIE 2 : DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Veillez remplir les champs suivants de manière claire et concise. Vous pouvez ajouter des liens si vous le jugez utile.

### Contexte

En **300 mots maximum**, présentez le contexte culturel, géographique, historique, institutionnel et socio-économique de la ville, du territoire dans lequel se déroule l'expérience.

Au sein du système fédéral belge, le Parlement de Wallonie est l'assemblée délibérative qui réunit les représentants élus par les citoyens de la Région.

Il est composé des députés élus par sa population. Les députés wallons siègent en séances plénières et au sein de commissions dans le but d'adopter des décrets, qui ont valeur de loi, et le budget de la Région mais aussi de contrôler le Gouvernement qu'il élit et d'exprimer des positions sur des questions de société. Le Parlement contribue également au bon fonctionnement de l'Union européenne et il veille à associer les citoyens à ses activités.

Si le Parlement fonctionne selon les principes de la démocratie représentative, divers outils d'information, de communication et de participation ont été mis en place depuis plusieurs années.

### Antécédents

Expliquez les précédents et les origines de l'expérience : s'il s'agit de l'innovation d'une

## Fiche de candidature

*expérience existante, quelles sont ses origines, s'il s'agit d'une nouvelle expérience, quels sont les antécédents de participation dans votre ville/municipalité/région. Vous pouvez également indiquer si vous avez été inspiré par des expériences dans d'autres villes/pays. (300 mots maximum).*

Forgé à partir des mots « hacking » (programmation informatique) et « marathon », le terme « hackathon » désigne un événement lors duquel sont développés des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée et en rapport avec un thème imposé.

L'initiative du Parlement de Wallonie constitue une double originalité en ce qu'elle ne met pas directement en jeu des questions ou des moyens numériques et qu'elle permet aux participants de profiter de l'infrastructure et des moyens habituellement destinés au travail parlementaire.

L'intégration de l'hackathon dans la Conférence sur l'avenir de l'Europe a permis aux participants de contribuer à un projet d'ampleur européen. Dans le cadre de cette dynamique, des initiatives du même type ont été lancées dans plusieurs États membres.

### **Objectifs de l'expérience**

*Parmi les objectifs énumérés dans la partie 1, lequel est, selon vous, le plus important, et indiquez d'autres objectifs remarquables de l'expérience (en 100 mots maximum).*

L'événement s'est inscrit dans le cadre de la Conférence sur l'avenir de l'Europe qui avait pour but de permettre aux citoyens européens de débattre des priorités de l'Union européenne et des défis auxquels elle est confrontée afin d'améliorer les politiques menées.

Répartis en six équipes, 26 citoyennes et citoyens de Wallonie âgés entre 22 et 36 ans ont été invités à imaginer un projet opérationnel et innovant relatif à l'une des deux thématiques sélectionnées. Des personnes ressources et des chercheurs accompagnaient les travaux. Un jury a eu pour mission de désigner, pour chaque thématique, le meilleur projet.

### **Méthodologie**

*Décrivez la méthodologie de l'expérience : phases du processus, canaux de participation (300 mots maximum).*

L'appel à participation a été publié sur le [site web du Parlement](#). Des organismes identifiés pour leur implication dans l'un des sujets ont également été invités à mobiliser des représentants. L'[Institut Destrée](#), qui a accompagné l'opération, a été chargé d'établir la sélection en étant attentif à l'équilibre en termes de genres et de géographie.

Un vade-mecum a été élaboré à l'intention des participants comprenant notamment les éléments suivants :

- une note sur la Conférence sur l'avenir de l'Europe ;
- une note sur le fonctionnement de l'hackathon ;
- une charte des participants ;
- des notes de cadrage sur chacune des deux thématiques.

Les équipes participantes ont dû élaborer une solution concrète et opérationnelle liée à l'une

## Fiche de candidature

des deux thématiques sélectionnées. Pour ce faire :

- un atelier a présenté les éléments attendus de la part des équipes ;
- pour chaque thématique, un atelier introductif a permis aux participants de s'immerger dans le sujet grâce à la participation de personnes ressources ;
- une documentation spécifique a été mise à la disposition des équipes ;
- un atelier a permis d'éclairer et d'orienter les candidats dans la défense orale de leurs projets (une boîte à outils a notamment été présentée dans le but d'encourager les équipes à développer des présentations dynamiques).

Le compte rendu de la présentation des projets a été versé sur la [plateforme numérique multilingue](#) qui permet aux Européennes et aux Européens d'exprimer leurs idées en vue de contribuer à la réflexion sur l'avenir de l'Europe.

Enfin, les membres des deux équipes gagnantes ont été invités à présenter leurs conclusions à l'occasion d'une réunion de la Commission chargée de questions européennes du Parlement de Wallonie.

### **Innovation**

*Expliquez ce que vous considérez comme l'aspect le plus innovant de cette pratique.*

*(Maximum 150 mots)*

L'organisation d'un tel événement par le Parlement de Wallonie a permis de démontrer une nouvelle fois son intérêt pour les dispositifs visant à compléter le mécanisme de démocratie représentative.

L'originalité de l'édition développée au Parlement par rapport à l'acceptation classique du hackathon tient à ce que les thématiques retenues ne touchent pas directement au numérique et que les participants sont avant tout sélectionnés sur base de leur citoyenneté et de leur motivation plutôt que sur la base d'une expertise.

Le format de cet événement représente également une rupture avec les panels citoyens classiques, sa courte durée permettant d'éviter le phénomène d'usure. Associé à un encadrement d'experts et à une dimension de compétition, ce temps réduit a permis de stimuler l'intelligence collective et la participation dans une logique d'« effectuation ».

### **Inclusion**

*Soulignez l'importance d'inclure autant de groupes et de populations diversifiés que possible et comment vous y êtes parvenu. (Maximum 150 mots)*

Un appel à participation a été émis auprès d'institutions, organisations et structures parties prenantes en Wallonie telles que les universités, les hautes écoles, les hôpitaux et structures de soins, les administrations publiques régionales et locales, les organisations représentatives, les entreprises, etc. Cette formule se rapprochait de la volonté européenne de rassembler les parties prenantes et pourrait contribuer à mobiliser autour de l'événement. Un travail préliminaire a été réalisé pour établir une cartographie des acteurs pertinents pour les deux thématiques et étudier une répartition qui inclurait un équilibre à la fois en termes de genres, de thématiques et de géographie.

Enfin, un critère d'âge a été introduit, le fait de viser les jeunes dans un format tel qu'un hackathon correspondant parfaitement à cette tranche d'âge, de même que la dynamique prospective portant sur l'avenir d'enjeux régionaux portés au niveau européen ou d'enjeux européens abordés dans un cadre parlementaire régional.

### **Communication**

## Fiche de candidature

*Quelle a été la stratégie et les canaux de communication de l'expérience pour que la population soit au courant et s'implique. (Maximum 150 mots)*

La communication autour de l'événement a été assurée sur [le site web du Parlement](#). Elle a été mise en avant sur les réseaux sociaux de l'institution.

Tant l'appel à participation que l'organisation de l'événement ont fait l'objet d'un communiqué adressé aux rédactions qui a été répercuté dans divers médias et par plusieurs groupements professionnels et associations.

Les résultats de l'hackathon ont été annoncés sur le site web du Parlement et ont fait l'objet d'un communiqué adressé aux médias.

Un rapport a été élaboré qui a été versé sur la plateforme numérique multilingue de la Conférence sur l'avenir de l'Europe, de même que les projets retenus en tant qu'« idées ».

Une vidéo souvenir a été réalisée et diffusée sur [YouTube](#).

Enfin, il est fait part de l'événement dans le [rapport sur les résultats finaux de la Conférence sur l'avenir de l'Europe](#).

### **Articulation avec d'autres acteurs**

*Expliquez comment l'expérience s'est articulée avec différents acteurs et processus simultanés ou préexistants. Quels rôles ces participants ont-ils assumés ? Et quel a été le degré de réussite de cette articulation. (Maximum 150 mots)*

L'un des principes d'un hackathon est de mêler plusieurs catégories d'acteurs autour de l'accomplissement du défi fixé.

Ainsi, outre la participation des équipes en compétition, l'opération a associé d'autres acteurs de la société civile chargés de l'encadrement de l'événement ou de remplir la fonction de membre du jury.

Au niveau politique, Mme Sabine Laruelle, membre de la Commission chargée des questions européennes du Parlement de Wallonie et ancienne Présidente du Sénat, a présidé le jury et animé la séance de clôture.

### **Évaluation**

*Quels mécanismes d'évaluation ont été mis en place ? Développez si les citoyens ont été impliqués dans l'évaluation de la pratique (300 mots maximum).*

Plusieurs moments d'évaluation sont intervenus lors du déroulement de l'événement.

Toutefois, ils n'ont pas porté sur le fonctionnement de l'hackathon mais bien sur le travail fourni par les participants.

L'Institut Destrée, qui a accompagné l'opération, finalise actuellement une évaluation de l'opération.

### **Impacts et résultats**

*Décrivez les impacts et les résultats du processus. Combien de personnes ont participé et leurs profils. Quels ont été les impacts sur les politiques publiques, sur le fonctionnement de l'administration et sur les citoyens. (300 mots maximum)*

Un rapport a été élaboré qui reprend la chronologie de l'opération, le compte rendu de la réunion de clôture et des ressources (projets retenus et vidéos).

Le compte rendu et les projets retenus ont été versés sur la [plateforme numérique](#)



Fiche de candidature

[multilingue](#) de la Conférence sur l'avenir de l'Europe permettant aux Européens d'exprimer leurs idées en vue de contribuer à la réflexion sur l'avenir de l'Europe. Les données récoltées sur cette plateforme étaient destinées à être analysées grâce à l'intelligence artificielle par le Centre commun de recherche de la Commission européenne en vue d'une transformation en rapports qualitatifs à destination des panels de citoyens et des sessions plénières de la Conférence.

## PARTIE 3 : RÉSUMÉ DE L'EXPÉRIENCE

### Résumé de l'expérience

*Un résumé de l'expérience : origine, objectifs, fonctionnement, résultats, le suivi et l'évaluation (N'hésitez pas à répéter des aspects déjà écrits auparavant, ce résumé est celui qui sera partagé sur la plateforme numérique pour l'évaluation ouverte et dans la publication du prix). (En 500 mots maximum)*

Le Bureau du Parlement de Wallonie a décidé, le 3 juin 2021, d'organiser un événement décentralisé dans le cadre de la Conférence sur l'avenir de l'Europe sous la forme d'un hackathon.

L'événement s'est déroulé au Parlement de Wallonie sur 24h, du samedi 20 novembre 2021 à 10h au dimanche 21 à 10h et a rassemblé 26 Wallons âgés entre 22 et 36 ans. Ceux-ci ont été sélectionnés, d'une part, par le biais d'un appel à participation ouvert à l'ensemble des citoyens résidant en Wallonie et, d'autre part, grâce à l'intervention d'organismes spécialisés.

Répartis en six équipes portant chacune un nom de couleur, les participants ont été invités à imaginer un projet opérationnel et innovant relatif à l'une des deux thématiques sélectionnées :

- l'impact des modes de vie sains et du changement climatique sur la qualité de la vie en Europe ;
- les barrières à l'emploi des jeunes en Europe.

Des personnes ressources et des chercheurs ont accompagné les travaux, notamment à l'occasion des moments suivants :

- un atelier a présenté les éléments attendus de la part des équipes ;
- pour chaque thématique, un atelier introductif a permis aux participants de s'immerger dans le sujet grâce à la participation de personnes ressources ;
- un atelier a permis d'éclairer et d'orienter les candidats dans la défense orale de leurs projets (une boîte à outils a notamment été présentée dans le but d'encourager les équipes à développer des présentations dynamiques).

Une documentation spécifique a été mise à la disposition des équipes.

Un jury a eu pour mission de désigner, pour chaque thématique, le meilleur projet.

Les projets suivants ont été retenus :

- le projet « Think Mobility » (« Penser la mobilité »), imaginé par Aurèle de Thibault, Ahmed El Fadhel, Elisabeth Hosszu et Marine Ledoux. Celui-ci propose la création d'une application mobile reposant sur les technologies de la géolocalisation et des

*Fiche de candidature*

codes QR pour encourager l'utilisation de modes de transport peu polluants par les citoyens et leur fournir des conseils en vue de réduire leur empreinte carbone ;  
- le projet « Construis ton futur ! », imaginé par Charlotte Debray, Thomas Desai, Gil Josse et Cécile Molle. Celui-ci propose des actions concrètes visant à mieux informer les jeunes sur la diversité des compétences qu'ils peuvent développer et à sortir de l'ombre une grande variété d'emplois qui ont tendance à être sous-valorisés.

Les réunions d'ouverture et de présentation des projets ainsi que l'annonce des résultats ont été retransmises en direct sur la chaîne YouTube du Parlement de Wallonie, ParlWal TV.

Les membres des deux équipes gagnantes ont été invités à présenter leurs conclusions à l'occasion d'une réunion de la Commission chargée de questions européennes du Parlement de Wallonie.

**Nous vous invitons à partager des pièces jointes pour mieux illustrer votre expérience : vidéos, photos, documents..... Vous pouvez les envoyer via un système de livraison de documents volumineux tel que WeTransfer, Dropbox ou Google Drive.**