

COMMUNIQUE DE PRESSE - Webmonster

Fort-de-France, le mardi 20 décembre 2022

A propos de Webmonster

Le collectif Webmonster représente aujourd'hui une communauté de 320 développeurs, designers, chefs d'entreprises et autres profils, originaires de Martinique, Guadeloupe et Guyane.

Le collectif Webmonster remporte un hackathon en Guadeloupe

Les samedi 17 et dimanche 18 décembre 2022, dans la commune de **Sainte-Rose** en Guadeloupe, s'est déroulé le premier **hackathon** organisé par l'association **Nautik Nord Basse-Terre**, présidée par M. Fred CITADELLE.

Suite à une invitation de l'association **Up and Space** coordonnée par **Peggy RAVIN** et **Stéphanie AFRICA**, le collectif **Webmonster**, basé en Martinique, a constitué une équipe pour participer à cet événement, et celui-ci l'a emporté face à cinq autres équipes.

Ce Hackathon s'est donc déroulé sur 27 heures, en continu, et il a rassemblé au Centre Scientifique et Technique, salle Beauperthuy de Sainte-Rose différents profils tels que des développeurs, graphistes, designers, cartographes, communicants...

Les participants étaient organisés en équipe de 2 à 5 personnes. Ils devaient répondre à la thématique "27H pour construire une application au service de la réussite éducative" à l'aide d'outils numériques. Dans le cadre du hackathon, il fallait proposer une solution innovante permettant à l'association Nautik Nord Basse Terre, à la mairie de Sainte-Rose et à la Région Guadeloupe de répondre à la problématique de déscolarisation (relativement importante dans la commune de Sainte-Rose durant les confinements) et du manque d'intérêt des élèves de primaire et secondaire pour les activités périscolaires et extrascolaires.

L'équipe de Webmonster était composée de cinq membres, **Valérie NOVEMBRE**, **Eric CHONVILLE**, **Sébastien JACOBIN**, **Mathieu ROSE** et **Xavier SIMACOURBE**. Après des heures en vase clos, elle a donné naissance à **ActixCool**.

Notre solution propose une nouvelle approche pour encourager à la pratique des activités péri et extra scolaires par les enfants en passant via des fonctionnalités engageantes impliquant aussi leurs parents et/ou les personnes ayant l'autorité parentale. Elle a voulu répondre à la définition faite par l'Observatoire de la Réussite Éducative qui est de favoriser l'apprentissage grâce à l'évaluation des progrès, qui est au centre des préoccupations de notre société actuelle, la bienveillance, le bien-être, l'accompagnement individuel et collectif ainsi que la valorisation des réussites plutôt que la stigmatisation des échecs.

Elle permet aussi aux autres acteurs (Collectivités, animateurs et associations) d'avoir les informations nécessaires pour se conformer au mieux aux besoins éducatifs et des activités adaptées au bien-être des enfants. De plus ActixCool répond aux problématiques d'ergonomie et aux contraintes d'accessibilité pour tous les publics (malvoyant, daltonien...).

Après un pitch et une démonstration de l'application, le jury a longuement délibéré pour annoncer la victoire de Webmonster mentionnant que ActixCool avait dépassé leurs attentes. De quoi nous consoler après la défaite de l'équipe de France !