

### « FrHack! », le hackathon des fréquences organisé par l'ANFR, récompense le projet « HertzViz »



Maisons-Alfort, le 22 mai 2017 - Les 20 et 21 mai, l'Agence nationale des fréquences (ANFR) a organisé son deuxième hackathon « FrHack ! 2017 » dédié aux fréquences, sur le thème « rendre visible l'invisible ». Parmi les 7 projets présentés, le jury a retenu le projet « HertzViz », qui permet de visualiser en réalité augmentée les liaisons hertziennes.

Sept équipes composées de spécialistes des données, de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, développeurs, graphistes, réunies ce week-end à la Paris School of Business, ont prototypé des services numériques innovants à partir des jeux de données de l'ANFR.

Sept projets concrets ont pris forme durant ces deux journées qui ont rassemblé une soixantaine de personnes. Leur qualité et leur pertinence ont été unanimement saluées par les mentors qui ont accompagné les équipes, ainsi que par le jury.

**Le jury a sélectionné le projet « HertzViz »**, qui permet la visualisation en réalité augmentée des liaisons hertziennes de point à point. Ce projet, qui préfigure un logiciel destiné au marché des entreprises, a pour objectif d'anticiper les effets de nouvelles constructions immobilières par exemple. Ce projet a été récompensé par l'attribution, à chaque membre de l'équipe gagnante, d'une caméra 360°.

Le 2<sup>e</sup> prix a été remis au **projet « Wiziwave »**, application pour identifier les endroits les mieux desservis par la téléphonie mobile ou le Wifi. Ce projet fait appel au *crowdsourcing* en récupérant les informations de connexion des utilisateurs. Chaque membre de l'équipe a été récompensé par un pico-projecteur.

Le jury a également décerné un prix « coup de cœur » pour le **projet « Family »** qui a présenté un jeu de 7 familles autour du thème des fréquences, avec des anecdotes très pédagogiques pour mieux comprendre cet univers.

Les autres projets en compétition étaient les suivants :

- « **Clever Market** », application mobile pour optimiser son temps de parcours dans les supermarchés, avec une fonction réalité augmentée pour avoir des informations complémentaires sur les produits en rayon ;
- « **Gate Hunter** », inspiré de « Pokemon Go », jeu de réalité augmentée où les joueurs progressent dans la partie grâce aux caractéristiques des différents sites d'émission ;
- « **Optiwave** », application destinée à éviter les saturations dans les bandes libres, notamment avec l'utilisation croissante des objets connectés ;
- « **Cookies conquest** », notre Cartoradio en réalité augmentée !

L'édition 2017 du hackathon « FrHack ! » a été riche en idées nouvelles et projets d'application en lien avec les données publiques de l'ANFR. Elle s'inscrit dans la continuité des démarches volontaires d'ouverture initiées par l'Agence depuis quelques années, dans une logique d'Etat-plate-forme : ouverture des données, transparence et appropriation par les citoyens.

**Pour plus d'information sur l'événement : [hackathon.anfr.fr](http://hackathon.anfr.fr)**

**Le fil twitter de l'événement : <https://storify.com/ANFR/frhack-2017-le-hackathon-des-frequences>**

**Les photos de l'événement : <https://www.flickr.com/photos/anfr/albums/72157681040781883>**

*L'Agence nationale des fréquences (ANFR) est un établissement public de l'Etat. Il gère l'ensemble du spectre des fréquences en France. Celles-ci sont utilisées pour toutes les communications sans fil. L'ANFR s'assure également de leur coexistence entre tous les utilisateurs.*

**Contact presse :**

Franca Vissière

[franca.vissiere@anfr.fr](mailto:franca.vissiere@anfr.fr)

06 09 48 79 43



[facebook.com/agence  
nationaledesfrequences](https://facebook.com/agence-nationaledesfrequences)



[twitter.com/  
anfr](https://twitter.com/anfr)



[dailymotion.com/  
anfr](https://dailymotion.com/anfr)



[flickr.com/  
anfr](https://flickr.com/anfr)



[linkedin.com/  
company/anfr](https://linkedin.com/company/anfr)