

STATEC et le GovTech Lab réunissent les talents de la donnée pour la deuxième édition du STATEC Hackathon

Du 14 au 16 octobre 2026, les locaux du GovTech Lab ont de nouveau vibré au rythme de l'innovation, de la créativité et de la collaboration à l'occasion de la deuxième édition du STATEC Hackathon. Pendant trois jours d'intense travail collaboratif, 45 participants répartis en six équipes ont relevé un défi ambitieux : concevoir des solutions innovantes pour rendre l'information statistique plus accessible, plus interactive et plus utile aux citoyens, aux entreprises et aux décideurs.

Économistes, data scientists, statisticiens, chercheurs, développeur·se·s, étudiant·e·s et passionné·e·s d'innovation ont uni leurs compétences pour explorer les données européennes et faire émerger de nouvelles perspectives sur les grands enjeux économiques et sociétaux. À partir de données issues d'Eurostat, les équipes ont analysé et visualisé de vastes ensembles d'informations afin de révéler de nouvelles tendances. Bien plus qu'un simple concours technologique, le STATEC Hackathon s'est affirmé comme un véritable laboratoire d'idées. « Cette deuxième édition confirme tout le potentiel de la rencontre entre données, technologie et esprit créatif. Les projets développés démontrent qu'il est possible de transformer des statistiques complexes en visualisations accessibles et porteuses de sens pour comprendre les grands enjeux économiques, sociaux et environnementaux du Luxembourg » souligne Bastien Larue, responsable, de l'unité « Conjoncture, Modélisation et Prévisions » et président du Comité d'analyse du STATEC. « Nous avons vu naître des projets qui rapprochent la statistique des citoyens et inspirent une nouvelle culture de la donnée au Luxembourg. »

Les projets ont été évalués par un jury selon plusieurs critères, parmi lesquels l'utilisation pertinente des données, l'innovation, la robustesse technique, la reproductibilité, la qualité de la présentation et le caractère fonctionnel de la solution proposée. Trois équipes ont été récompensées pour la qualité et l'impact de leurs solutions : Team Scrapped (SCRIPT / Ministère de l'Éducation nationale) a remporté la première place, Team ANF (Administration de la nature et des forêts) s'est classée deuxième, tandis que Team Besser (Luxembourg Institute of Science and Technology) a décroché la troisième place.

Cette deuxième édition du STATEC Hackathon illustre l'ambition du STATEC de stimuler l'innovation autour des données publiques, de renforcer les liens entre les communautés de la statistique, de la technologie et de la recherche, et de développer ses capacités dans les domaines de la science et de l'ingénierie des données. Organisé en partenariat avec le GovTech Lab, du ministère de la Digitalisation et du Centre des technologies de l'information de l'Etat (CTIE), l'événement s'inscrit également dans une volonté commune de promouvoir l'innovation au service du secteur public. Le STATEC et le GovTech Lab remercient chaleureusement l'ensemble des participant·e·s, les membres du jury ainsi que les partenaires ayant contribué au succès de cette édition.

Pour en savoir plus

STATEC | ✉ press@statec.etat.lu
Ministère de la Digitalisation | ✉ communication@digital.etat.lu