

# Intel montre un intérêt grandissant pour les hackathons

Alors qu'Intel avait fait l'**acquisition de Mashery en avril 2013**, c'est désormais Mashery qui fait entrer **Hacker League** dans son escarcelle. Plus précisément, la plate-forme, les propriétés intellectuelles et les autres actifs de Hacker League sont achetés par Mashery. Mais les trois co-fondateurs (**Mike Swift, Abe Stanway et Ian Jennings**), qui sont salariés d'autres sociétés, ne rejoignent pas l'acquéreur.

## Un géant de l'organisation de hackathons est né

Les termes financiers de l'accord n'ont par ailleurs pas été dévoilés même s'il s'agirait d'une somme bien inférieure à celle déboursée par Intel pour acquérir Mashery (c'est-à-dire 180 millions de dollars).

**Oren Michels**, le fondateur de Mashery, reste laconique sur la stratégie qui découle de cette acquisition. « *Nous avons acquis les actifs de Hacker League afin de nous renforcer avec une société qui produit de très grands hackathons pour que nous puissions faire plus de choses dans le but de soutenir les développeurs.* »

Toutefois, on peut d'ores et déjà dire qu'Intel, via Mashery, va **augmenter de manière significative le nombre de ses événements dédiés aux développeurs**. Rappelons que les hackathons (association des mots « hack » et « marathon ») sont ces événements de quelques jours durant lesquels des développeurs se regroupent pour écrire du code informatique et résoudre des problèmes donnés.

## Les entreprises de plus en plus friandes de hackathons

Mais au-delà de la pure performance et de l'aspect collaboratif, ces événements sont très intéressants pour les entreprises qui y voient un **moyen d'accélérer leurs développements internes** et de résoudre des points bloquants. De surcroît, lors de hackathons, les développeurs créent déjà souvent de nouveaux usages pour des API commerciales.

**Delyn Simons**, responsable de la plate-forme pour les développeurs au sein de Mashery, déclare : « *Nous assistons à une demande accrue de notre base de plus de 200 entreprises clientes pour participer et diriger leurs propres hackathons internes, avec des partenaires, ou bien ouverts au public afin d'engager les développeurs à l'intérieur et à l'extérieur de leurs entreprises.* »

Il s'agit également d'un moyen important pour les marques et les entreprises technologiques de s'engager avec les communautés de développeurs.

Mashery participe à plus de 60 de ces événements par an tandis que **Hacker League est à**

**l'origine de 460 événements au niveau mondial depuis octobre 2011** et peut se targuer de 6 000 « hacks » réalisés durant ces regroupements.

---

### **Voir aussi**

[Silicon.fr étend son site dédié à l'emploi IT](#)

[Silicon.fr en direct sur les smartphones et tablettes](#)