



Festival du Numérique de l'Université de Monastir

Règlement du Hackathon

“Make your University Smart with Your Coding”

1. CONTEXTE GENERAL :

Dans le cadre de la première édition du Festival du Numérique, L'Université de Monastir (UM) organise un Hackathon numérique à travers lequel elle voudrait offrir une occasion à ses étudiants pour tester leurs performances dans ce domaine et valoriser les esprits innovants et créatifs. Ce challenge permet à des équipes constituées de répondre à une problématique et de développer des capacités de travail et de productivité en l'espace d'un temps limité, celui alloué à cet exercice. Etre réaliste mais aussi créatif, déployer des performances individuelles mais aussi respecter le travail de l'équipe, et bien d'autres volets sont à faire valoir lors de ce challenge.

2. PRESENTATION DU HACKATHON

Neuf équipes (9) participeront au défi les 24, 25 et 26 Février à la Faculté de Médecine de Monastir qui accueillera toute la manifestation.

De 9h à 18h les 24 et 25 Février, les équipes candidates auront à travailler sur leurs projets pour résoudre la problématique fixée par le jury.

Le 26 Février, les équipes recevront un coaching en pitching et seront ensuite amenées à présenter leurs projets au jury pendant 5 minutes.

3. THEMATIQUE CHOISIE

La thématique du challenge est « Smart University ». Les objectifs généraux de cette thématique étant de :

- Améliorer les résultats universitaires en utilisant des applications technologiques intelligentes, alternatives et compléments acceptables à l'enseignement standard.
- Exploiter les méthodologies des TIC pour l'exécution de tâches cognitives complexes.
- Concevoir des systèmes d'apprentissage plus flexibles grâce à un échange avec l'environnement intelligent de l'université afin de satisfaire des besoins d'apprentissage spécifiques.
- Renforcer les évaluations personnelles et les effets de feedback susceptibles de compenser en partie les difficultés rencontrées par les apprenants.
- Soutenir des systèmes d'apprentissage plus inclusifs qui prennent en compte les différents aspects ergonomiques de l'interaction avec des utilisateurs en situation de Handicap.

- Renforcer les différentes formes d'apprentissage coopératif et les environnements didactiques et technologiques multifocaux, en promouvant l'apprentissage actif et les environnements universitaires intelligents.

La problématique du challenge, découlant de cette thématique sera communiquée aux participants le jour du Hackathon.

4. LOGISTIQUE

Un code couleur sera appliqué pendant le hackathon, des T-shirt seront offerts aux membres des équipes qui seront ainsi reconnues grâce à la couleur qui les distingue.

Une connexion WIFI sera disponible durant toute la durée du Hackathon.

Les organisateurs seront sur place pour veiller au bon déroulement de l'événement.

Un coaching en pitching sera assuré pour aider les équipes à bien présenter leurs projets.

Des mentors (spécialistes) seront sur place et joueront le rôle de facilitateurs.

Les équipes auront à résoudre la problématique en développant des projets (application web ou mobile ou desktop...) en utilisant obligatoirement des outils open source sous licence libre.

Les équipes auront à utiliser leurs propres matériels (ordinateurs, flash disques, kits...) et logiciels. Ce matériel est sous la seule responsabilité de ses propriétaires pendant toute la durée du Hackathon.

5. EVALUATION DES PROJETS

Le jury appliquera une grille pour évaluer les projets et désigner les 3 équipes gagnantes.

Les paramètres d'évaluation sont les suivants :

- **Utilité** : Est-ce ce que le produit/service répond vraiment au besoin spécifié ?
- **Design** : Est-ce que le produit/service est facile et agréable à utiliser ?
- **Originalité** : Est-ce que le produit/service est unique (idée originale) ?
- **Qualité** : Est-ce que le produit/service améliore la qualité de l'information disponible pour le public cible ?
- **Pitching** : Est-ce que le produit/service est bien présenté par l'équipe ?

Le tableau ci-dessous illustre la valeur des prix par candidat et par équipe.

Prix / Thème	Candidat 1	Candidat 2	Candidat 3	Coach	Total
Premier Prix	500 TND	500 TND	500 TND	500 TND	2000 TND
Deuxième Prix	300 TND	300 TND	300 TND	300 TND	1200 TND
Troisième Prix	150 TND	150 TND	150 TND	150 TND	600 TND

6. QUI PEUT PARTICIPER ?

Le concours est destiné aux étudiants de tout établissement relevant de l'UM. Toutefois, des compétences en informatique sont requises.

Chaque candidat provenant d'un établissement de l'UM doit faire partie d'une équipe de trois membres pour pouvoir participer.

Les équipes ainsi constituées vont s'inscrire au hackathon via le lien de participation

mentionné ci-après.

Il est très important de noter que les inscriptions se font par équipe et non par candidat. MAIS tout candidat doit avoir l'accord préalable du directeur/doyen de son établissement pour pouvoir participer. (Document téléchargeable sur le site du festival <http://www.um.rnu.tn/fnum/hackathon.html>).

7. SELECTION

Le processus de sélection des équipes candidates comprend deux phases fondamentales :

i. Phase de sélection préliminaire :

Lors de cette phase les équipes auront simplement à s'inscrire en remplissant le formulaire sur le lien suivant : <https://forms.office.com/r/GRDcWPdud0>

Un score sera ensuite calculé sur la base suivante :

Critère	Spécification	Notation
Equipe avec coach	Non	0
	Oui	2
Multidisciplinarité	Même discipline	0
	Deux disciplines différentes	1
	Trois disciplines différentes	2
Appartenance	Même établissement	0
	Deux établissements différents	1
	Trois établissements différents	2
Nationalité	Même nationalité	0
	Deux nationalités différentes	1
	Trois nationalités différentes	2
Envoi de vidéo promotionnelle	Non	0
	Oui	2
Total du score		10 pts

ii. Deuxième phase :

Les vidéos postées sur la page Facebook de l'université feront l'objet du vote du public. A la clôture du vote, le nombre de « j'aime », de « j'adore » et de « partages » sera calculé. La vidéo qui aura comptabilisé le nombre maximum de ces paramètres se verra attribuée une note de **5 points**, ensuite la règle de 3 sera appliquée pour les autres vidéos.

La vidéo promotionnelle devra répondre aux exigences suivantes :

- *La durée ne doit pas dépasser 2 minutes*
- *Elle doit contenir les présentations des participants (nom et prénom, spécialité et niveau, établissement et nationalité, logo de l'université et logo du Festival Numérique)*
- *Motivation pour participer au hackathon*
- *La langue utilisée est l'arabe littéraire, le français ou l'anglais*

La vidéo doit être envoyée par mail à : Hackathon@u-monastir.tn

8. CALENDRIER DE MISE EN OEUVRE

Le calendrier de mise en œuvre des différentes étapes du hackathon est organisé de la manière suivante :

Jalon	Date limite
Lancement de l'appel à candidature	24/01/2022
Clôture des candidatures	10/02/2022
Clôture de l'envoi des vidéos des équipes	13/02/2022(8h matin)
Clôture du vote sur les vidéos	17/02/2022 (23h59)
Annonce des équipes retenues (9 équipes)	18/02/2022
Hackathon	24, 25 et 26/02/2022
Clôture de la compétition et remise des prix	26/02/2022 12h30

[FIN DU DOCUMENT]