**Règlement Hackathon Open Data “OpenGovDataHack2020”**

 

**Introduction**

L’unité de l’administration électronique UAE, dans le cadre du Partenariat pour un Gouvernement Ouvert (OGP), organise du 24 au 26 janvier 2020 son premier hackathon Open Data en partenariat avec les Ministères de la Culture, du transport et la CNAM qui sont aujourd’hui pleinement engagés dans la politique en faveur de l'ouverture et du partage des données publiques.

Le hackathon a pour objectif de favoriser la création et le développement de produits et services innovants, en phase avec l’évolution des technologies, des usages (notamment mobiles).

Il permettra à des data scientists, des designers, des spécialistes de l’étude de l’audience de sites web d’exploiter les données brutes, des statistiques de fréquentation et autres jeux de données disponibles sur le portail national de données ouvertes de l’UAE, publiées à cette occasion par les 3 (structures participantes. L’exploitation de données permettra de mieux comprendre les usages et identifier les ré-utilisateurs de données ouvertes et leurs besoins.

Il sera l'occasion de découvrir un concept original de création collective, d'échanges et de partage d'expériences, l’objectif étant de favoriser l’émergence d’idées novatrices à partir de jeux de données culturelles, de transport et de la Cnam en Tunisie.

Ce hackathon aura deux thématiques principales (track) :

• L’implémentation de cas d’usage internes : Les trois structures impliquées ont identifié un ensemble de problématiques qu’elles rencontrent et pour lesquelles le croisement et l’analyse de données pourraient apporter des solutions.

• L’implémentation de cas d’usage externes : L’idée est d’explorer comment les données publiées pourraient servir à l’émergence de services innovants pour les citoyens ou la société civile dans son ensemble, et à la création de nouvelles entreprises génératrices d’emplois et de richesses.

L’objectif de cet événement est d’explorer comment rendre l’open data plus inclusif et faciliter les interactions entre la société civile et l’administration à l’heure où l’ouverture des données devient une obligation pour toutes les administrations et toutes les collectivités locales à l’échelle internationale.

Ainsi cette démarche s’inscrit dans la volonté de :

* Faire avancer l’initiative Open Data en Tunisie
* Sensibiliser le public et le gouvernement à l'importance et la valeur des données ouvertes
* Motiver les structures publiques à devenir plus proactives et à baser leurs actions et leurs politiques sur les données
* Stimuler la demande
* Mettre en œuvre des cas d’usages à travers des innovations et création d’applications web et mobiles

L’UAE et ses partenaires souhaitent que ce hackathon soit une expérience forte, enrichissante et mémorable pour tous les participants. Pour ce faire, vous trouverez ci-après quelques règles de fonctionnement. D’autres détails de l’organisation seront fournis avant le hackathon.

**Eligibilité des candidats**

Au cours du hackathon, des équipes composées de cadres métier issus du Ministère du transport, du Ministère de la culture et de la CNAM, ainsi que de citoyens et autres participants s’affrontent dans une compétition amicale pour produire en l’espace de 48H un prototype, par exemple un produit ou une application numérique.

Ainsi ce hackathon sera ouvert gratuitement à :

* Toute personne **ayant plus de 18 ans**.

Tout profil est le bienvenu, cadres métier, partenaires de l’UAE, citoyens, société civile, développeurs, designers, experts data, entrepreneurs ou autres.

* Les amateurs chevronnés d’innovation et étudiants sont également les bienvenus et vivement encouragés à participer.

Les candidats peuvent postuler en solo ou en équipe, avec ou sans projet, avec ou sans expérience dans ce type d’événement. Ils devront juste choisir une des deux tracks proposées.

Les participants sélectionnés travailleront en équipe durant le hackathon. Il est conseillé de former/rejoindre une équipe dans laquelle les talents sont complémentaires afin d’enrichir les solutions offertes.

**Sélection des candidats**

Pour s’inscrire, les candidats sont invités à compléter un formulaire d’inscription accessible via le site de l’OGP Tunisie et sur la page Facebook dédiée. La sélection des candidats est faite par les organisateurs ; les résultats seront publiés sur le site web de l’OGP et sur la page Facebook de l’événement créée à l’occasion.

Chaque candidat recevra une réponse concernant sa candidature au plus tard le 30 décembre 2019. En cas de sélection favorable, un email de confirmation est envoyé au candidat, ainsi que toutes les informations nécessaires concernant l’événement.

Le formulaire sera en ligne le 22 novembre 2019.

Une date limite d’inscription est indiquée sur le site internet de l’UAE **(le 25 décembre 2019 Minuit).** La limite de participants est fixée à 120, devant former au moins 25 équipes, et chaque track devra avoir un nombre d’équipes minimum.

**Déroulement**

Le hackathon se déroule en deux étapes majeures : (1) journée de présentation, discussion des cas d’usage, constitution des équipes, (2) hacking days :

(1)Journée de présentation des cas d’usage (kick-off) dans l’enceinte de l’UAE.

* Présentation des propositions de cas d’usage et objectifs du hackathon par les 3 structures concernées
* Présentation des deux tracks par l’UAE

Durant les présentations, les participants relèvent les cas d’usage qui les intéressent.

* A la fin des présentations, les participants sont invités à poser des questions aux organisateurs et réfléchir sur les cas d’usage et le track qui les intéressent.
* Constitution des équipes

La présentation d’idées se fait sous forme de pitch de 2 minutes par les participants ayant une idée.

Le porteur de l’idée doit constituer une équipe équilibrée en compétences capables de relever le défi. Au besoin, il peut solliciter les organisateurs pour l’aider à compléter son équipe si personne ne le suit ou croit en son idée.

* Toute équipe de moins de 3 participants se verra éliminée. Les participants seront invités à rejoindre d’autres idées.
* La taille maximale des équipes est 5 hackers
* Pour les cas d’usage interne il serait préférable de compter parmi les membres de l’équipe un membre cadre métier.

Les équipes formées pourront par la suite se rencontrer pour valider l’idée avant le hackathon.

Il est permis en accord avec les organisateurs de compléter une équipe dans laquelle il manquerait un membre indispensable tel qu’un développeur.

(2)Hacking days.

La période de développement du hackathon va du vendredi après-midi 13H au dimanche 13H.

Les travaux accomplis durant les hackings days sont présentés devant un jury de compétences diverses ; de spécialistes en open data, transparence des données, un représentant de chaque structure, développement informatique, innovation… Le dimanche à 14h00.

Après la dernière présentation, le jury délibère et annonce les 5 lauréats, 3 lauréats track interne et 2 lauréats track externe. (Voir le schéma ci-dessous).



**Engagement éthique du jury**

Le jury s’engage à élire les projets avec neutralité et selon les critères résumés sur la grille d’évaluation du hackathon qui sera au préalable préparée et discutée par tous les membres de ce même jury en présence de l’équipe organisation disponible.

En cas d’égalité, un tirage au sort est effectué pour départager les lauréats.

**Critères d’évaluation**

Deux jurys auront pour tâche d’évaluer les équipes :

Jury cas d’usage interne

Le jury se basera sur les critères suivants afin de définir une grille d’évaluation :

* Pertinence - intérêt et créativité : Utilité - Est-ce ce que le produit/service est vraiment utile pour la structure publique ? Apporte-t-il une plus-value
* Design - Est-ce que le produit/service est facile et agréable à utiliser ?
* Originalité - Est-ce que le produit/service est unique et/ou innovant ?
* Qualité - Est-ce que le produit/service améliore la qualité de l'information disponible pour le public cible ?
* Equipe - cohésion, qualité de la présentation, motivation à continuer
* Répond à l’un des défis proposés et exploitation des données
* impact sur la structure, les citoyens, la société civile et les autres parties prenantes
* l’innovation technologique

Jury cas d’usage externe

Le jury se basera sur les critères suivants afin de définir une grille d’évaluation :

* Originalité de la solution
* Maîtrise globale du projet par l’équipe
* Capacité à convaincre, qualité des échanges avec le jury
* Implémentation de l’innovation technologique
* Cohérence du business model
* Scalability (potentiel d'utilisation à grande échelle)
* Pertinence de la proposition de valeur

**Prix**

Les prix sont attribués à la fin de la délibération des 2 jurys et ce pour cinq équipes lauréates : 3 prix track interne, et 2 prix track externe.

Une équipe ne peut recevoir qu’un seul prix attribué par le jury.

Cash ou tablettes ou pc seront offerts aux 5 lauréats.

L’initiative sera suivie d’une phase post-hackathon qui permettra un accompagnement de 3 équipes dont le projet répond aux objectifs de la structure. Ces équipes pourraient bénéficier d’un contrat avec la Banque Mondiale pour le développement de la solution. Des équipes qui seraient sélectionnées dans une seconde phase.

Recours

Aucun recours n’est accepté suite à la désignation des lauréats par le jury.

**Matériel et logistique**

* Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du HACKATHON.
* Chaque participant se présente avec son propre matériel (notamment ordinateur) et reste seul responsable de son matériel pendant toute la durée du hackathon.
* Seront fournis aux participants des rallonges, multiprises, etc.
* Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de vol ou de détérioration de matériel.
* Les participants qui souhaitent dormir ou se reposer les nuits du vendredi au dimanche sont invités à apporter leurs affaires personnelles. Des sacs de couchages pourraient être fournis ou des matelas. Des espaces de repos séparés seront dédiés aussi bien aux femmes qu’aux hommes
* La participation est gratuite et inclut les repas, boissons et couchage sur site.

**Besoins spécifiques**

Les équipes sont invitées à communiquer suffisamment tôt aux organisateurs leurs besoins spécifiques, les ressources qu’elles souhaiteraient utiliser pour résoudre leur cas d’usage.

**Règles de la compétition**

* Si le jury venait à constater qu’une équipe triche (récupération de travaux déjà existant non annoncé, plagiat, support de développeur externes durant le travail, etc.), l’équipe est éliminée.
* Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec les organisateurs, dénommé le « Référent ». Par défaut, cette personne est le porteur de l’idée.
* Lors du hackathon, des photos ainsi que des vidéos sont prises. Les participants sont rendus attentifs à ce point et consentent à la diffusion de ces images, à des buts de communication interne et/ou externe. Les personnes qui ne souhaiteraient pas être photographiées devront le préciser lors de la journée de présentation des cas d’usage.
* Les équipes acceptent que des communications soient réalisées par les organisateurs sur leurs projets respectifs.

**Esprit du Hackathon**

Il s’agit d’une approche collaborative, dans un esprit ludique, innovant, responsable et éthique, ou chaque participant est aussi acteur du bon déroulement global.

Conseils

Avant les hackings days, il est fortement conseillé de rencontrer son équipe afin de réaliser un travail préparatoire. Ne pas hésiter à travailler sur les idées, sur des maquettes ou tout autre type d’activité préparatoire.

Commencez par donner des rôles à chaque membre de l’équipe et à se réunir pour faire des points de situation.

**Propriété intellectuelle**

Principe général

Lors du hackathon, les organisateurs encouragent le développement de projets open data / open source, mais chaque équipe choisit son positionnement sur ce sujet dès le début du hackathon et en accord avec tous ses membres.

Les participants de la track cas d’usage interne garantissent aux Institutions de disposer de l’intégralité des droits de propriété intellectuelle attachés aux résultats développés pendant le hackathon ou être dument autorisés à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits. Les participants garantissent les ORGANISATEURS contre tout recours de tiers à cet égard.

Les résultats générés pendant le hackathon dans le cadre de la track cas d’usage externe, seront la propriété des parties ayant contribué à leurs développements.

Dans tous les cas, les participants track interne acceptent de concéder aux institutions le droit d’utilisation gratuit sur les résultats développés pendant le hackathon pour leurs besoins internes de et pour des buts promotionnels.

**Accès et divulgation de données**

Les jeux de données selon les cas d’usage seront mis à disposition avant et durant le hackathon par l’UAE et ses partenaires soit via le portail national open data ([www.data.gov.tn](http://www.data.gov.tn)) ou les portails sectoriels (<http://www.openculture.gov.tn/>, <http://data.transport.tn/>) .

Un responsable jeux de données sera présent dans chaque salle représentant chaque institution lors des hackings days.