**Règlement Hackathon Open Data “OpenGovDataHack2023”**

**Introduction**

L’unité de l’administration électronique à la Présidence du Gouvernement « UAE » lance la compétition **OpenGovDataHack2023** afin de tirer parti de la technologie, de l’intelligence et du savoir-faire des participants dans son processus de renforcement de l’écosystème open data en Tunisie. Cet effort audacieux consiste à l’organisation d’un hackathon qui se tiendra à Hammamet du 10 au 12 Mars 2023.

Cette démarche s’inscrit dans la volonté de :

1. Contribuer à créer une nouvelle culture de transparence au sein de l’administration
2. Faciliter les échanges des données ouvertes dans et entre les administrations en vue d’une meilleure coordination
3. Impliquer les acteurs de la société civile au niveau central et dans les régions pour contribuer à créer une nouvelle culture de transparence, redevabilité et responsabilité
4. Vulgariser, dans les régions, l’importance des données ouvertes et l’impact de la réutilisation des jeux de données sur l’économie et la création d’emploi
5. Créer une communauté d’ambassadeurs open data en Tunisie
6. Appuyer les structures gouvernementales dans les initiatives d’ouverture des données
7. Réutiliser les jeux de données pour créer de l’emploi, lutter contre la pauvreté, faciliter l’accès aux soins, améliorer l’éducation, et promouvoir le bien être du citoyen, etc.

Dans cet optique, le hackathon « **Opengovdatahack2023** » organisé par L’unité de l’administration électronique en partenariat avec la Banque Mondiale fera émerger des idées, solutions ou services innovants ayant pour objectifs de renforcer le rôle de l’unité de l’administration électronique en matière d’utilisation et réutilisation de datas.

**Liste des Défis proposés par chaque Ministère**

**❶ Ministère de la santé**

1. Rendre visible les officines de garde ouvertes pendant le week-end en les jours fériés;

2. Lutter contre les comportements à risque des enfants (toxicomanie, tabagisme, cyber addiction...);

3. Faciliter l'accès aux soins pour le citoyen (prise de rendez-vous en ligne);

4. Assurer la traçabilité des dons pour les donateurs dans le secteur de la santé;

5. Faciliter l’accès pour le citoyen à la localisation des équipements lourds par rapport à sa position.

**❷ Ministère de l’éducation**

1. Améliorer l’enseignement à distance;

2. Lutter contre la Fraude électronique dans les examens et les concours;

3. Faciliter l’accès aux données liées à l’éducation nationale à travers une cartographie contenant des données générales;

4. Fournir un espace intégré et personnalisé au profit des élèves.

**❸ Ministère des affaires sociales**

1. Rendre visible les centres de défense et d’intégration sociale, les centres de protection sociales et centre sociale d’observation, et leurs services ;

2. Une meilleure gestion des centres d’éducation spécialisée des personnes handicapées et améliorer son impact sur les personnes handicapées ;

3. Lutter contre les abus et les fraudes en matière d’assurance maladie ;

4. Assurer la couverture sociale des étrangers en Tunisie (demandeurs d’asile et refugiés en liste d’attente, travailleurs informels) ;

5. Améliorer l’affiliation sociale dans le secteur agricole et de pèche ;

6. Réduire le taux des cotisations non recouvrées.

**Objectifs du hackathon**

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 mobile) selon les attentes de l’administration tunisienne, les partenaires et les ré-utilisateurs des données ouvertes.

Au cours de ce hackathon, des équipes composées de ré-utilisateurs de données ouvertes de divers profils s’affrontent dans une compétition amicale pour produire dans un délai de 48H chrono un prototype, un produit, un service ou une application numérique.

L’unité de l’administration électronique et ses partenaires (ci-après organisateurs) souhaitent que le hackathon soit une expérience forte, enrichissante et mémorable pour tous les participants. Pour ce faire, vous trouverez ci-après quelques règles d’organisation et de fonctionnement.

**Eligibilité des candidats**

Toute personne de nationalité Tunisienne ou étrangère ayant plus de 18 ans révolus peut déposer sa candidature pour participer à l’événement :

Tout profil est le bienvenu : collaborateurs et partenaires de l’UAE et des 3 ministères prioritaires (santé, éducation, affaires sociales), citoyens, activistes, développeurs, designers, entrepreneurs ou autres.

* Les amateurs chevronnés d’innovation et étudiants sont également les bienvenus.
* Les candidats peuvent postuler en solo ou en équipe, avec ou sans expérience dans ce type d’événement. **Le fait de s’inscrire en équipe est privilégié lors de la sélection**

Vous travaillerez en équipe durant le hackathon. Par conséquent, il est conseillé de former/rejoindre une équipe dans laquelle les talents sont complémentaires afin d’enrichir les solutions offertes.

Dans chaque équipe, le profil développeur **est obligatoire**.

**Sélection des candidats**

Pour s’inscrire, les candidats sont invités à compléter un formulaire d’inscription accessible via le site web de l’unité de l’administration électronique ([www.ogptunisie.gov.tn](http://www.ogptunisie.gov.tn) ). La sélection des candidats est faite par les organisateurs et les résultats seront publiés sur le site web susmentionné.

Chaque candidat recevra une réponse concernant sa candidature. En cas de sélection, un mail de confirmation est envoyé au candidat, ainsi que toutes les informations nécessaires concernant l’événement.

Une date limite d’inscription est indiquée sur le site web de L’unité de l’administration électronique ainsi que sur la page évènement facebook « Open Government Partnership Tunisia - شراكة الحكومة المفتوحة تونس »

**Déroulement**

Le hackathon se déroule en trois étapes majeures : journée de présentation et discussions des défis lors d’un événement hybride, de webinaires, et enfin le hacking day à Hammamet.

**Lancement**

* Présentation des défis (kick-off) par l’unité de l’administration électronique et les ministères partenaires (Ministères santé, éducation, affaires sociales): format hybride.
* A la fin des présentations, les participants sont invités à réfléchir en équipe sur les défis qui les intéressent et contacter les organisateurs mentors métier pour davantage d’informations.
* Les équipes non constituées peuvent se constituer autour d’un défi.

Des questions/réponses et un échange avec l’unité de l’administration électronique et les ministères partenaires seront organisés afin de clarifier les défis, objectifs et attentes du hackathon.

**Formation des équipes**

**Les organisateurs ont une préférence pour des équipes participantes sélectionnées déjà constituées.**

Si ce n’est pas le cas, durant la journée format hybride de lancement, les participants peuvent se constituer en équipe équilibrée en compétences capables de relever le défi choisi, dont les membres. Au besoin, un participant 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 verra son défi éliminé. Les participants seront invités à rejoindre d’autres défis.

La taille maximale des équipes est de 5 personnes, sauf dérogation exceptionnelle octroyée par les organisateurs.

**Besoins spécifiques**

Les équipes sont invitées à communiquer suffisamment tôt aux organisateurs, leurs besoins spécifiques et notamment les jeux de données qu’elles souhaiteraient utiliser pour résoudre leur défi éventuellement suite à leur sélection ou lors du lancement format hybride dont la date sera fixée ultérieurement.

**Hacking day : déroulement**

La période de développement de chaque hackathon va du vendredi midi au dimanche midi. Les travaux accomplis durant le hacking day sont présentés devant un jury de compétences diverses ; de spécialistes en open data, santé ; économistes, sociologues, société civile, finance, éducation, développement informatique…….

Après la dernière présentation, le jury délibère et annonce les 3 lauréats qui seront accompagnés durant la phase d’incubation.

**NB : les Prix seront attribués pour les lauréats : un lauréat par ministère.**

La cérémonie est suivie d’une pause-café et de séances photos.

**Règles de la compétition**

Si le défi fait partie d’un projet déjà en cours de développement avant le HACKATHON, il faudra le préciser aux organisateurs pour que les membres du jury puissent prendre cette information en considération lors de leurs évaluations. Si le jury venait à constater qu’une équipe triche (récupération de travaux déjà existants non annoncés, plagiat, support de développeur externe durant le travail, etc.), l’équipe est éliminée.

* Le nombre de participants des 3 ministères prioritaires (santé, éducation, affaires sociales) au sein d’une même équipe, est limité à 1 personne.
* Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec les organisateurs, dénommé le « **Référent** ». Par défaut, cette personne est le chef d’équipe.
* 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 du lancement du hackathon planifié pour 10 Mars 2023.

Les équipes acceptent que des communications soient réalisées par les organisateurs sur leurs projets respectifs.

**Jury de la finale**

Le jury est composé de représentant de chaque ministère prioritaire ((santé, éducation, affaires sociales), d’un acteur de la société civile et de professionnels de l’innovation/IT/open data, et autres que l’unité de l’administration électronique se réserve le droit de choisir parmi ceux qui seront proposés.

Le président du jury est obligatoirement un professionnel de l’innovation/IT/open data.

**Engagement éthique du jury**

Le jury est souverain et ne motive pas ces décisions, s’engage à élire les projets avec neutralité et selon les critères résumés sur la grille d’évaluation du hackathon qui l’a validé en amant.

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

Un PV sera rédigé après délibération.

**Critères d’évaluation**

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 ? Apporte-t-il une plus-value pour les 3 ministères prioritaires – les collaborateurs/partenaires-citoyens –
* 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 ?
* Capacité de diffusion du projet.

**Lauréats**

* Le jury peut nommer un Coup de cœur.
* Une équipe ne peut recevoir qu’un seul prix attribué par le jury.

**Recours**

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

**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. Seuls des tee-shirts seront fournis avec l’obligation de les porter durant toute la compétition.

**Informations et recommandations pour les candidats**

La participation est gratuite et inclut les repas, boissons et couchage sur site.

Les participants seront hébergés gratuitement à savoir : une chambre par équipe-

Si l’équipe est mixte deux chambres seront mises à la disposition de l’équipe

Aucune chambre single n’est autorisée.

**Esprit du HACKATHON**

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

**Conseils**

Avant le hacking day il est fortement conseillé de se rencontrer entre membres d’équipe afin de réaliser un travail préparatoire. N’hésitez pas à travailler sur vos idées, sur des maquettes ou tout autre type d’activité préparatoire.

* N’hésitez pas à développer votre réseau professionnel durant le hackathon.
* Commencez par donner des rôles à chaque membre de l’équipe et à vous réunir pour faire des points de situation.

**Propriété intellectuelle**

***Principe général*** :

Les résultats générés pendant le hackathon seront la propriété des parties ayant contribué à leurs développements.

Si la solution sera cédée par l’équipe au ministère concerné, les droits de propriétés intellectuelles attachées à cette solution seront confiés à ce ministère. L’équipe garanti le ministère concerné contre tout recours de tiers à cet égard.

Les développements réalisés lors du hackathon qui se basent sur des outils open source restent open source.

Dans tous les cas, les participants acceptent de concéder à l’unité de l’administration électronique, aux 3 partenaires prioritaires le droit d’utilisation gratuite sur les résultats développés pendant le hackathon pour les besoins internes de l’unité de l’administration électronique et pour des buts promotionnels.

**Accès et divulgation de données**

Les participants sont appelés à utiliser et ré-utiliser les données publiées sur les portails des données ouvertes dont notamment le portail national des données ouvertes data.gov.tn .

**Acceptation du présent règlement**

En participant au Hackathon « OpenGovDataHack2023 », vous adhérez tacitement à ce règlement. Votre inscription suppose l’acceptation de ces règles.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous forme d’un ou plusieurs avenants par les organisateurs.

Tout avenant entrera en vigueur à compter de sa publication.

Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer à cette compétition.