

Hackat'Innov

Contraction de « hack » et de « marathon », l'hackathon est un processus créatif utilisé dans le domaine de l'innovation numérique. Durant généralement un week-end, des développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique en mode collaboratif sur un thème défini. L'engouement pour ce type de manifestation témoigne d'une volonté de développer toujours davantage le numérique au service de la société.

Nous distinguerons les phases du déroulement d'un hackathon, sur le week-end, des étapes de son organisation, qui commence bien en amont.

Même s'ils peuvent porter sur des thèmes variés, les hackathons se déroulent toujours selon un même schéma :

- l'accueil des participants réalisés par l'équipe d'animateurs du hackathon et la présentation (thème, projets retenus, constitution des équipes, planning, jury, etc.) constituent la première phase du hackathon ;
- les équipes travaillent ensuite sur le développement de leur projet : remue-méninges, maquettage, prototypage, etc. Lors de ces phases de travail, les équipes sont accompagnées par des experts métier (*coachs*) de différents domaines (développement, graphisme, communication, etc.) ;
- à l'issue de ce travail intensif, chaque équipe présente son prototype au jury ;
- enfin, la délibération du jury puis la proclamation des résultats et la remise des récompenses constituent la dernière phase du hackathon.

Le processus d'organisation, essentiel pour assurer le bon déroulement du hackathon, se décompose donc en plusieurs étapes :

- initialisation : choix du lieu, de la date et du thème, du type d'inscription (libre, soumise à approbation, automatique...), rattachement de l'équipe d'animation et de l'équipe d'experts, composition du jury, contact avec les organisateurs ;
- planification du hackathon : édition du planning
- publication du hackathon : mise en ligne du planning, consultation du hackathon ;
- inscription des participants : ouverture des inscriptions en ligne ;
- choix des projets : consultation des propositions de projet, votes des experts pour le choix des projets, détermination des projets retenus;
- positionnement : positionnement des participants et constitution des équipes
- lancement : lancement du hackathon avec choix de la ou du chef de projet de chaque équipe, démarrage ;
- clôture : livraison des prototypes par les équipes pour la présentation au jury de chacun par sa ou son chef de projet ;
- vote : attribution des voix par les membres de jury
- résultats : édition des résultats.

Pour répondre au développement des hackathons en France, votre équipe intègre une entreprise jeune-pousse (*start-up*) Hackat'Innov, créée il y a deux ans, qui a pour but de simplifier la gestion de l'organisation d'hackathons.

Le service informatique de l'entreprise est chargé de réaliser les projets d'évolution du système d'information d'Hackat'Innov. Quatre principaux projets travaillent actuellement sur une offre d'applicatifs portant sur les différentes étapes d'organisation d'un hackathon.

- L'application *Hackat'Orga* doit permettre de gérer les étapes du processus visant à configurer le hackathon : initialisation et planification
- L'application *Hackat'Web* doit permettre de gérer les étapes suivantes du processus : inscription, positionnement, clôture et résultats
- L'application *Hackat'Manage* doit quant à elle gérer les étapes de choix de projets et de lancement du hackathon.
- L'application *Hackat'Vote* doit permettre de gérer l'étape de vote.

Un hackathon est également souvent l'occasion d'organiser des événements satellites tels que des conférences, des ateliers d'initiation ou encore des tables rondes. Ces événements satellites ont comme double objectif de permettre aux membres des équipes de développer ou d'acquérir des connaissances et des compétences utiles pour leurs projets mais aussi d'attirer du public extérieur pour le sensibiliser aux thématiques abordées et faire connaître le hackathon.

Le développement d'un module *Hackat'Event* permettant la gestion des événements satellites organisés lors des hackathons est actuellement à l'étude.

Les technologies envisagées à ce jour pour développer ses applicatifs sont : Java pour les applicatifs en mode client lourd, PHP/HTML et le framework Symfony pour les applicatifs en mode Web. Certaines fonctionnalités pourraient être développées sur des applicatifs mobiles.

Quelques précisions

Concernant les inscriptions

Pour participer à un hackathon, il est indispensable de s'inscrire. Les organisateurs ont pu définir, pour chaque hackathon, un nombre de places limité, un mode d'inscription (libre, soumis à approbation...) ainsi qu'une date limite à respecter pour l'inscription des participants.

Les visiteurs du site web peuvent consulter les caractéristiques du hackathon sur l'application *Hackat'Web* et s'y inscrire via un formulaire. Pour s'inscrire, il faut se créer un compte avec un profil utilisateur. Celui ou celle qui n'en possède pas en crée un, en renseignant son nom, prénom, mél, téléphone, date de naissance et un lien vers son portfolio afin de mieux se faire connaître. Ce profil est enregistré et peut être repris d'un hackathon à l'autre.

Ensuite, il faut sélectionner le hackathon auquel l'utilisateur souhaite participer pour s'y inscrire. Il peut par la suite saisir un texte libre présentant une compétence ou soumettre une proposition de projet décrivant un outil répondant au thème indiqué.

L'équipe d'animateurs procède à la validation des inscriptions si celles-ci sont soumises à approbation. Une fois l'inscription validée, la date de saisie est mémorisée et un numéro unique d'inscription est attribué séquentiellement au sein de chaque hackathon.

Concernant la phase de planification :

L'ordre de déroulement des différentes phases (accueil des participants, travail en autonomie, etc.) s'applique à tous les hackathons. Les participants souhaitent pouvoir accéder au planning contenant les horaires de début et de fin prévues pour chacune des phases d'un hackathon.

Ebauche de planning :

Vendredi 11 juin	...	Dimanche 13 juin
17h – 19h : Accueil des participants 19h – 24h : Travail en autonomie	...	00h – 12h : Travail en autonomie 12h – 14h : Repas festif 14h – 16h : Présentation des projets 16h – 17h : Délibération et résultats

Concernant la sélection des projets :

L'équipe d'experts métiers procède à la sélection des projets. A l'issue de la sélection, l'équipe d'animateurs constitue les équipes projets.

Concernant la constitution des équipes :

Les inscrits se regroupent en équipes autour des projets retenus pour réaliser un prototype d'un projet. Un inscrit ne peut être affecté qu'à une seule équipe. Une équipe travaille sur un seul projet et choisit un nom d'équipe. Plusieurs équipes peuvent choisir le même projet, elles seront alors identifiées relativement au projet choisi. Une ou un chef de projet est défini dans chaque équipe parmi ses participants.

Le hackathon démarre alors et les différentes phases en présentiel peuvent avoir lieu.

Concernant les votes des membres du jury

L'étape de vote doit permettre aux membres du jury de voter, lors d'un hackathon, pour les meilleurs prototypes tous projets confondus.

À l'issue du temps imparti pour le hackathon, chaque équipe fournit un lien vers son prototype. Lors de la phase de présentation, chaque équipe fait une démonstration de son prototype au jury. Chaque membre du jury doit alors attribuer une note pour chaque équipe ; ce vote est conservé. Le classement final se base sur le nombre de points obtenus pour récompenser les meilleures équipes.