



Nous aidons les dirigeants d'entreprise en France à intégrer l'intelligence artificielle de façon efficace et éclairée dans leur stratégie. Pour cela nous offrons une expertise approfondie, une plateforme de prototypage rapide et un accès direct aux innovations provenant du monde académiques et de l'écosystème des startups.

Proposition de règles pour le déploiement de la DAO

Synthèse suite au meetup de novembre 2025

Pour hand·e.net
Etude 2025_A
Version v1.0 du 2025-12-03

Spécification Technique : DAO hand·e.net

Ce document sert de référence pour l'implémentation des Smart Contracts lors du hackathon.

1. Genèse et Initialisation (Bootstrap)

Le déploiement initial de la DAO s'effectuera à l'issue du Hackathon du **10 décembre 2025**.

Conditions de Démarrage

- Membres Fondateurs (Genesis Members)** : L'équipe gagnante du hackathon acquiert le statut de fondateurs.
- Quorum Initial** : Minimum 3 membres (Maximum défini par l'administration).
- Privilèges d'Amorçage** :
 - Allocation initiale de **3 Jetons de Gouvernance** (Voting Power).
 - Droit exclusif initial de cooptation (whitelisting) des autres participants.

2. Mécanismes de Gouvernance (Voting System)

La gouvernance est assurée par des votes *on-chain*. Les seuils de validation (quorum et majorité) varient selon la criticité de l'action proposée.

A. Actions Critiques (Majorité Absolue)

Nécessite une validation basée sur la totalité des pouvoirs de vote existants (*Total Supply*).

ACTION	CONDITION DE SUCCÈS (SEUIL)
Cooptation (Nouveau membre)	Vote > 50% du <i>Total Power</i>
Exclusion (Bannissement)	Vote > 50% du <i>Total Power</i>
Création de Track (Thème + Date initiale)	Vote > 50% du <i>Total Power</i>
Proposition de Sponsors	Vote > 50% du <i>Total Power</i>
Validation de Sponsors	Vote > 50% du <i>Total Power</i>
Création d'Événement Spécial	Vote > 50% du <i>Total Power</i>

B. Actions Opérationnelles (Majorité Relative Temporelle)

Validées par les membres actifs dans un temps imparti.

ACTION	CONDITION DE SUCCÈS	DÉLAI DE CLÔTURE
--------	---------------------	------------------

ACTION	CONDITION DE SUCCÈS	DÉLAI DE CLÔTURE
Validation du prochain sujet (Track existante)	Vote > 50% des <i>Votants</i>	24h après le début du précédent évènement de la même track
Validation de la prochaine date (Track existante)	Vote > 50% des <i>Votants</i>	24h après le début du précédent évènement de la même track

3. Tokenomics et Gestion des Actifs

La DAO gère l'émission et le suivi de plusieurs actifs pour calculer la réputation et le pouvoir de vote.

Cycle d'Émission (Minting)

Il y a émission d'exactement **2 unités de compte** par membre présent par événement :

1. Jeton de Présence (1.0) :

- Attribué automatiquement au participant dont la présence est validée *on-chain*.
- Doit être réclamé (Claim) dans les 24h suivant l'événement.

2. Jeton de Compétence (Fractionnable) :

- Distribué au prorata de la note de compétence obtenue (Peer review).
- La notation doit être enregistrée *on-chain* dans les 24h suivant l'événement.

Déclarations Annexes

- Déclaration de Consommation "Pizza"** : Déclaration individuelle obligatoire pour la gestion de la trésorerie et la facturation aux sponsors.

4. Système d'Incitation et Pénalités (Slashing)

Un mécanisme de **Slashing** (brûlage de tokens) est implémenté pour garantir l'engagement et limiter le "no-show".

Règle du Malus : Un malus entraîne la **destruction définitive d'un (1) ancien Jeton de Présence**.

Fenêtre d'Inscription

- Ouverture** : Dès la confirmation de la date/sujet.
- Fermeture théorique** : 48h après l'événement précédent.
- Exception** : Si les événements sont rapprochés, aucun malus ne s'applique tant que la fenêtre (Event Précédent + 48h) est ouverte.

Tableau des Sanctions

Soit T_{event} l'heure de début de l'événement et T_{prev} l'heure de l'action (désistement ou constat).

TYPE D'INCIDENT	CONDITION TEMPORELLE	SANCTION (MALUS)
Désistement Prévenu	$T_{prev} < (T_{event} - 24h)$	-1 Token
Ghosting (Absence injustifiée)	$T_{prev} > (T_{event} - 24h)$	-2 Tokens
Inscription Tardive	$T_{prev} < (T_{event} - 24h)$	-1 Token
Oubli d'Inscription (Présent mais non inscrit)	$T_{prev} > (T_{event} - 24h)$	-2 Tokens

5. Algorithme de Pouvoir de Vote (Voting Power)

Le poids du vote n'est pas linéaire (1 personne \neq 1 voix). Il est pondéré dynamiquement par l'assiduité (Présence) et l'expertise reconnue (Compétence).

Formule de Calcul du Score Individuel (S_{membre}) :

$$S_{membre} = \left(\frac{\text{Tokens Présence}}{\text{Total Présence}} \right) \times \left(\frac{\text{Tokens Compétence}}{\text{Total Compétence}} \right)$$

Formule du Pouvoir de Vote (VP) :

$$VP_{membre} = \frac{S_{membre}}{\sum S_{tous les membres}}$$

Note aux développeurs (Smart Contract) : * Utiliser des entiers avec un facteur d'échelle (ex: 10^{18}) pour gérer la précision des décimales (Solidity ne gère pas les flottants).

- Le `Total Présence` et `Total Compétence` sont des variables dynamiques du contrat qui augmentent à chaque événement.

6. Cycle de Vie et Condition d'Arrêt

La DAO est conçue pour être autonome, mais possède une clause de sécurité ("Kill Switch").

- **Condition de Mort (Shutdown) :** Si le nombre de membres actifs (possédant > 0 Voting Power) est strictement inférieur à 3.
- **Conséquence :** L'événement récurrent est déclaré terminé, les fonds restants (si existants) sont gelés ou redistribués selon la règle de dissolution, et le contrat passe en état inactif.