

**Hackathon - Club Informatique ENSAE 2025**

**Présentation Générale**

Le **Club Informatique de l’ENSAE** organise son premier **Hackathon** dans le cadre de la valorisation des compétences en programmation, automatisation, développement d’applications, … Cet événement vise à stimuler la créativité, le travail collaboratif et la capacité à concevoir des solutions numériques innovantes répondant à des **problématiques réelles de gestion académique** au sein de notre établissement.

**Objectifs :**

* Favoriser l’innovation technologique appliquée à la vie académique.
* Offrir aux étudiants l’opportunité de prototyper des solutions utiles à la communauté ENSAE.
* Développer l’esprit de collaboration et le partage de compétences entre étudiants.
* Valoriser des projets concrets pouvant être adoptés par l’administration ou les clubs.

# Thèmes proposés :

**1. Plateforme de suivi de la progression académique des classes**

**Objectif** : Développer une **plateforme web centralisée** permettant de suivre en temps réel la progression des cours dans chaque classe.

**Fonctionnalités minimales attendues** :

* Affichage du pourcentage d’avancement par matière.
* Comparaison du volume horaire réalisé vs prévu dans le plan de la formation
* Exportation des tableaux de bord (PDF, Excel) pour les réunions pédagogiques ou les bilans semestriels
* Génération automatique de graphiques (courbes de progression, suivi hebdomadaire des volumes horaires).
* Intégration d’un **chatbot** capable de résumer l’état hebdomadaire de progression.

**2. Application desktop d’envoi automatique des notes**

**Objectif** : Créer une **application desktop** qui permet d’envoyer automatiquement les notes aux étudiants via WhatsApp.

**Fonctionnalités minimales attendues** :

* Automatiser l’envoi des messages via **WhatsApp Web** à l’aide de la bibliothèque **Selenium**.
* L’application devra lire un **fichier** contenant, pour chaque élève : **nom, prénom, numéro de téléphone, note obtenue**, ainsi que des **statistiques générales** sur la matière concernée (note **minimale**, **maximale** et **moyenne** de la classe).
* Journalisation des statuts (réussi ou échoué) .

**3. Application de gestion numérique des élections**

**Objectif** : Développer une **application (web ou desktop)** sécurisée et simple d’utilisation pour organiser des élections électroniques au sein de l’école (amicale, clubs, délégués…).

**Fonctionnalités minimales attendues** :

* Authentification des votants (par identifiant étudiant ou autre moyen sécurisé).
* Interface de vote claire.
* Calcul automatique des résultats.
* Génération de rapports de participation et de résultats.

# Organisation des équipes et livrables attendus

* **Composition** : 3 élèves par équipe au maximum. La présence des élèves de première année dans une équipe constitue un bonus.

Chaque équipe devra fournir par mail à l’adresse [clubinfoensae@yahoo.com](mailto:clubinfoensae@yahoo.com)

* Un **lien GitHub** contenant le code source et la documentation du projet
* Un **rapport** décrivant :
  + La problématique et les objectifs.
  + Les fonctionnalités développées.
  + Le profil des membres de l’équipe.
* Lien d'accès de l'application en ligne s'il y a lieu

**Date limite d'inscription des équipes : 20 mai 2025.**

Vous pouvez scanner le QR code ci-dessous pour vous inscrire



**Date limite de dépôt des livrables : 10 juin.**

NB : Les **trois projets les plus innovants et aboutis** seront **distingués et récompensés**