

CHARTRE DE PARTICIPATION AU 1 ER HACKATHON DE LA GENDARMERIE NATIONALE

[Document réalisé dans le cadre d'un hackathon organisé par la Direction générale de la gendarmerie nationale et l'Agence du patrimoine immatériel de l'Etat en avril 2016 : <http://gendarmerienationale.github.io/hackathongendloc/>

Il s'agit d'un exemple à adapter selon le contexte et les enjeux, notamment au niveau du respect des droits de propriété intellectuels des participants et de l'administration. Les équipes de l'APIE sont à la disposition des administrations pour une assistance en matière de rédaction de charte de participation à un atelier d'innovation ouverte.]

Dans une démarche d'innovation ouverte, la Gendarmerie nationale et l'APIE ont organisé le 13 octobre 2015 un atelier d'idéation autour d'un webservice de géolocalisation créé par un gendarme du PGHM du Versoud (Isère), afin de faciliter la localisation des personnes égarées ou accidentées en montagne.

Cet atelier avait pour but de présenter le webservice et d'initier une réflexion avec la Communauté de l'Innovation Métier de l'État pour améliorer cette solution, chercher de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux usages qui puissent profiter à toutes et à tous, dans un objectif d'intérêt général.

A cette occasion, le code source de ce logiciel a été placé sous double licence libre CeCILL v. 2.1 et GNU GPL et diffusé sur le compte GitHub de la Gendarmerie nationale (<https://github.com/GendarmerieNationale/GeolocOptinAdhoc>).

Les participants à l'atelier ont imaginé de nouvelles fonctionnalités et usages qui ont été étudiés par les services de la Gendarmerie.

Sur cette base, la Gendarmerie a souhaité continuer cette démarche avec un événement court de développement et de prototypage graphique et d'interaction. C'est le format « hackathon » qui a été retenu, à savoir une séquence intensive de 48 heures qui regroupe des développeurs dans un même lieu dans le but commun de contribuer à l'élaboration de nouvelles solutions.

La Gendarmerie Nationale a choisi d'organiser un « défi » sous forme de hackathon interne réunissant des étudiants d'écoles d'ingénieurs en informatique accompagnés d'encadrants désignés par leur école et de facilitateurs techniques (ci-après « le Hackathon »).

POINTS ESSENTIELS

Tous les Projets issus du Hackathon seront publiés sous licence libre et partagés dans un format ouvert afin d'être commun à tous, dans un objectif d'intérêt général.

Les idées émises par les Participants et les facilitateurs techniques sont de "libre parcours", c'est-à-dire qu'elles sont communes à toutes et à tous.

Durant le Hackathon et la visite récompensant les équipes des Projets lauréats, la Gendarmerie nationale ainsi que les Participants pourront prendre des photographies à but de documentation et de communication, sous réserve du respect de consignes de sécurité.

Les Participants devront impérativement se présenter munis d'une pièce d'identité en cours de validité pour accéder au site où se déroulera le Hackathon et s'engagent à respecter toutes les consignes de sécurité notamment liées au site où se déroulera l'évènement.

1. OBJECTIFS DU HACKATHON

Il s'agira dans un temps limité de répondre au défi de présenter des prototypes de différentes fonctionnalités réparties en trois thèmes :

Thème 1 : Mieux interagir avec la personne en détresse à partir de son téléphone portable ;

Thème 2 : Mieux appréhender et utiliser l'environnement de la personne en détresse, à partir des téléphones portables à proximité ;

Thème 3 : Collecter des informations de masse utiles aux interventions en cas de situation exceptionnelle (attentat, catastrophe...)

2. CALENDRIER ET LIEU

Le Hackathon se déroulera du 18 avril 2016 à 12h au 20 avril 2016 vers 15h, à l'adresse suivante :

[*Adresse physique*]

3. MODALITES DE PARTICIPATION ET D'INSCRIPTION

Sont admis à participer au Hackathon les personnes physiques majeures, étudiant au sein d'écoles d'ingénieurs en informatique en France métropolitaine, et les participants à l'atelier d'idéation du 13 octobre 2015, dans la limite de 40 personnes (ci-après les « Participants »).

Chaque Participant devra s'intégrer à une équipe de Participants qui travaillera sur un seul thème, choisi au cours du Hackathon.

Les inscriptions sont gratuites et ouvertes jusqu'au 31 mars 2016, à l'adresse [[messagerie électronique](#)].

Les Participants s'engagent à fournir des informations complètes et exactes, en particulier s'agissant de leur identité et de leur qualité et à se conformer aux consignes de sécurité du site où se déroulera le Hackathon. Seuls les Participants inscrits et/ou ayant informé au préalable l'organisation de leur présence pourront participer au Hackathon.

Les Participants devront impérativement renseigner un protocole de sécurité à leur arrivée et être détenteurs d'une pièce d'identité.

Les Participants utiliseront leurs ordinateurs et leurs outils de développement personnels ainsi que leur propre compte « GitHub ». Ils suivront les recommandations techniques communes à toutes les équipes énoncées dans la page web disponible à l'adresse :

<http://gendarmerienationale.github.io/Hackathongendloc/>. Une connexion internet sera fournie aux Participants par la Gendarmerie nationale.

La participation au Hackathon est libre. Elle emporte l'adhésion de l'ensemble des termes de la présente charte de participation et de ses éventuelles modifications. A défaut du respect de ces engagements, tout Participant pourra se voir refuser l'accès, être exclu ou voir sa participation annulée.

La Gendarmerie nationale se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce Hackathon, notamment en cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent. Dans tous les cas, si le bon déroulement du Hackathon est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause, la Gendarmerie nationale se réserve le droit d'interrompre le Hackathon.

4. REALISATIONS ET DOCUMENTATION

Chaque équipe présentera au jury une réalisation qui réponde à l'un des thèmes du Hackathon, sur la base des conditions techniques, et ayant suivi le déroulement du Hackathon (le « Projet »).

Cette présentation de Projet consistera en la transmission d'un lien vers la page du Projet hébergée sur GitHub qui devra comprendre les éléments suivants en langue française, sous un format ouvert [*à compléter/préciser*]:

- les codes-sources et codes-exécutables des développements réalisés ;
- la documentation technique, utilisateur et fonctionnelle associée ;
- un prototype fonctionnel ;
- une maquette de l'ergonomie réalisée avec l'outil « pencil.io » ;
- tout document pertinent relatif au Projet

Les Participants rendront leur page Projet sur GitHub accessible aux facilitateurs techniques durant le déroulement du Hackathon.

5. REGIME JURIDIQUE DES REALISATIONS

Le code source de l'application développée par la Gendarmerie est placé [sous double licence libre GNU GPL et CeCILL v. 2.1](#).

L'ensemble des développements élaborés par les Participants et/ou les agents de la Gendarmerie nationale durant le Hackathon seront également placés des licences libres compatibles.

Les autres productions (design, textes, images...) élaborées par les Participants et/ou les agents de la Gendarmerie nationale durant le Hackathon seront placés sous licence Creative commons CC BY SA.

Les Participants s'engagent à ce que tout contenu (code source, images, design, prototype) utilisé dans le cadre des travaux du Hackathon respectent les droits des tiers et soit placé sous une licence compatible avec les licences libres utilisées dans ce même cadre.

Ils s'engagent également à n'utiliser dans le cadre du Hackathon que des outils dont l'usage dans ce cadre est licite.

6. DEROULEMENT DU HACKATHON

Les Participants et leurs équipes sont libres quant à leur organisation, à condition de présenter leurs Projets selon les étapes du déroulement suivant, afin de respecter l'équité entre les équipes.

Ils pourront participer aux déjeuners offerts et profiter des espaces mis à leur disposition par la DGGN durant le Hackathon.

Les facilitateurs techniques ainsi que les professionnels présents, notamment appartenant à la Gendarmerie nationale, seront présents afin d'aider les Participants qui restent maîtres de leur Projet et de leur réponse au défi.

Jour 1 :

12h15 - 13h15 : ouverture, présentation et constitution des équipes

14h30 - 16h30: Brainstorming par équipes autour des trois thèmes

16h30-17h30 : Sélection pour chaque équipe d'une idée principale et d'une idée secondaire, sur 2 thèmes différents.

17h30-19h30 : Démarrage des travaux avec l'élaboration de « mock-up » (protocole d'interface utilisateur)

Jour 2 :

10h00 : Première présentation des « mock-up » en salle

12h00 : Présentation de la preuve de concept

Après-midi : Transmission obligatoire des « mock-up » et implémentation de morceaux de fonctionnalités pour produire des preuves de concepts opérationnels (principe « quick and dirty » mais fonctionnel)

Jour 3 :

10h00 : Finalisation des travaux

10h30 - 12h30 : Présentation des projets au jury et annonce des résultats

14h00 – 14 h45: Présentation des 3 projets lauréats au ministre de l'intérieur par les étudiants (salle de travail)

Mot du directeur général, film sur les 48h du Hackathon, allocution du ministre de l'intérieur, remise des récompenses aux trois premières équipes

7. RECOMPENSES

Les Participants ayant proposé un Projet avec leur équipe dans le cadre du Hackathon se verront remettre une attestation de participation et un cadeau, lors de la remise des récompenses à la fin du Hackathon.

Le jury, composé de personnalités notamment de la Gendarmerie nationale, du secourisme et de l'APIE, désignera souverainement trois Projets lauréats.

Les Participants des trois équipes dont le Projets lauréats recevront un cadeau et seront invités les 18 et 19 mai 2016, à venir découvrir le pôle judiciaire de la Gendarmerie nationale à Pontoise, la garde républicaine à Paris et le centre de renseignement opérationnel de la Gendarmerie à Issy-les-Moulineaux.

8. DROITS DES PERSONNES

Des photos et des vidéos des Participants pourront être réalisées durant le Hackathon et utilisées dans le cadre de la documentation et de la communication autour du Hackathon, en particulier un film qui sera présenté à la fin du Hackathon.

En participant au Hackathon, les Participants acceptent l'utilisation et la diffusion de leur image, leur nom, prénom et/ ou leur pseudonyme et leur voix dans le cadre de la documentation et de la communication autour du Hackathon.

En particulier, les membres des équipes des Projets lauréats pourront être cités dans le cadre de la communication, selon leur choix au moyen de leur nom, prénom et/ou pseudonyme.

Les données personnelles transmises par les Participants en vue du Hackathon pourront être utilisées pour leur transmettre des informations et communications relatives aux travaux du Hackathon et plus généralement d'autres événements similaires de la Gendarmerie nationale ou de l'APIE. Ils disposent du droit d'accès, d'opposition, de rectification et de suppression des données les concernant en écrivant à l'APIE, 5 Place des vins de France 75573 Paris Cedex 12

9. DIVERS

La participation des Participants au Hackathon est entièrement libre et se fait sous leur responsabilité.

Lors du Hackathon, il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées pour protéger ses propres données et/ou logiciels stockés, ainsi que son équipement informatique contre toute atteinte. Les Participants restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du Hackathon.

Les dénominations, marques ou autres signes distinctifs utilisés dans le cadre du Hackathon ne peuvent faire l'objet d'aucun usage autre que strictement destiné à la communication autour du Hackathon, sans y être dûment autorisé par leurs titulaires.

Toutes les données (notamment cartographies, sons et textes) mises à la disposition des Participants sous quelque forme que ce soit au cours du Hackathon par la Gendarmerie nationale demeurent soumises à leur licence d'origine.

Les Participants pourront librement élaborer des contenus et projets à partir des travaux du Hackathon (sous réserve des conditions des licences libres portant sur les codes sources et contenus élaborés dans ce cadre). Ils n'utiliseront de signes distinctifs notamment de la Gendarmerie nationale, de l'APIE ou d'autres structures participantes qu'en y étant dûment autorisé.

Ils s'efforceront que les éventuels projets et travaux réalisés sur la base des travaux du Hackathon soient rendus publics et diffusés aux autres Participants, par exemple en les communiquant sur les autres réseaux sociaux.

Les Participants peuvent transmettre leurs noms et leurs modes privilégiés de contact (mail, réseau social, site web) afin de faciliter le contact avec les autres Participants.

La Participation au Hackathon n'emporte pas d'autre engagement entre la Gendarmerie nationale et les Participants.