



CHARTRE DE PARTICIPATION AU 1^{ER} HACKATHON DE LA GENDARMERIE NATIONALE

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 Militier 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/GeolocOptimAdhoc>).

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 connus 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 laudats, 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'engager à respecter toutes les consignes de sécurité notamment liées au site où se déroulera l'événement.



CHARTRE DE PARTICIPATION AU 1^{ER} HACKATHON DE LA GENDARMERIE NATIONALE

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 PCHM 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 Militaire 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/GeoLocOptimAdhoc>).

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 connus 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 laudats, 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'engager à respecter toutes les consignes de sécurité notamment liées au site où se déroulera l'événement.



Comment attribuer ou utiliser une licence Creative Commons ?

ATTRIBUTION	UTILISATION COMMERCIALE	MODIFICATIONS	LICENCE		+ ouvert
L'auteur est d'accord pour que d'autres personnes copient et distribuent son travail sans lui demander systématiquement la permission à condition qu'il soit cité.	L'auteur est d'accord pour que son travail fasse l'objet d'une utilisation commerciale.	L'œuvre peut être modifiée et/ou utilisée pour une nouvelle production.	Le partage peut se faire avec une autre licence.		
		L'œuvre ne peut pas être modifiée.	Le partage doit se faire avec la même licence.		
		L'œuvre peut être modifiée et/ou utilisée pour une nouvelle production.	Le partage peut se faire avec une autre licence.		
	L'auteur n'autorise pas de réutilisation commerciale.	L'œuvre peut être modifiée et/ou utilisée pour une nouvelle production.	Le partage peut se faire avec une autre licence.		
		L'œuvre ne peut pas être modifiée.	Le partage doit se faire avec la même licence.		
		L'œuvre ne peut pas être modifiée.	Le partage peut se faire avec une autre licence.		
		L'œuvre est sous copyright.			
					- ouvert

F. Bordignon — Mars 2015

