

CHARTE DE PARTICIPATION AU 1 ER HACKATHON DE LA GENDARMERIE NATIONALE

Dans une démarche d'innovation ouverte, la Gendamerie nationale et l'APIE out organisé le 13 octobre 2015 un atelier d'idéation autour d'un webservice de géolocalisation créé par un gendamez du PGHM du Verseud (Isére), afin de faciliter la localisation des personnes éganées ou accidentées en montagne.

Cet arelier avait pour but de présenter le webservice et d'initier une réflexion avec la Communauté de l'Innevation Métier de l'État pour amélierer cette solution, chercher de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux usages qui paissent profiter à toutes et à tous, dans un objectif d'innérêt 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/GeologOptin/tdhoc).

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

Sur cette base, la Gendarmerie a senhaité continuer cette démarche avec un événement court de développement et de protetypage 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 Gondarmerio Nationale a choisi d'organisor un « défi » sons formo de hackathon interne niunissant des étudients d'écoles d'ingénieurs en informatique accompagnés d'orgadirants désignés par leur école et de facilitateurs techniques (civareés » le Hackathon »).

POINTS ESSENTIELS

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

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

Durant le Hackathon et la visite récomponsant les équipes des Prejots lauréats, la Gendarmerie nationale ainsi que les Participants pourrant 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 validaté pour accèder au site où se déraulem le Hackarhon et s'engagent à respecter toutes les consignes de sécurité notamment lièes au site où se déroulem l'événement.



CHARTE DE PARTICIPATION AU 1 ER HACKATHON DE LA GENDARMERIE NATIONALE

Dans une démarche d'innovation ouverte, la Gendamorie nationale et l'APIE out organisé le 13 ectobre 2015 un atelier d'idéation autour d'un webservice de géolocalisation créé par un gendamez du PGHM du Verseud (Isère), afin de faciliter la localisation des personnes égarées ou accidemnées en montagne.

Cet arelier avait pour but de présenter le webservice et d'initier une réflexion avec la Communauté de l'Innevation Métier de l'État pour amélierer cette solution, chercher de nouvelles fonctionnalités et de nouveaux usages qui puissent profiter à toutes et à tous, dans un objectif d'innérêt oénéral.

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/GeologOptinAdhoc).

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

Sur cette base, la Gendarmerie a senhaité continuer cette démarche avec un événement court de développement et de protetypage 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 Gondarraerio Nationale a choisi d'organisor un « défi » nons forme de hackathon interne niurissant des étudients 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 construa à toux, dans un objectif d'intérêt général.

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

Durant le Hackathon et la visite récompensant les équipes des Prejots 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 accèder au site où se dévoulens le Hackarbon et s'engagent à respecter toutes les consignes de sécurité notamment lières au site où se dévoulers l'événement.

Comment attribuer ou utiliser une licence Creative Commons?



UTILISATION LICENCE ATTRIBUTION MODIFICATIONS COMMERCIALE ouvert Le partage peut se faire avec une autre licence. L'œuvre peut être modifiée et/ou utilisée. L'auteur est d'accord. pour une nouvelle L'auteur est d'accord. pour que d'autres perproduction. Le partage doit se pour que son travail. sonnes copient et disfaire avec la même fasse l'objet d'une utilitribuent son travail licence. sation commerciale. sans lui demander systématiquement la permission à condition. L'œuvre ne peut pasau'il soit cité. Le partage peut se faire être modifiée. avec une autre licence. Le partage peut se faire avec une autre licence. L'œuvre peut être modifiée et/ou utilisée pour une nouvelle L'auteur n'autorise. Le partage doit se production. pas de réutilisation. faire avec la même (5 commerciale. licence. L'œuvre ne peut pas Le partage peut se faire être modifiée. avec une autre licence. L'œuvre est sous copyright. ouvert F. Bordignon - Mars 2015