

Hackathon en Développement web/mobile



XDAYS ISIMG

INTRODUCTION

L'avenir durable représente l'aspiration collective à construire un monde où les besoins du présent sont satisfaits sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs.

Dans ce cadre, la quatrième édition des XDays puise ses idées et espère contribuer à un avenir meilleur.



Les Détails de Compétition

- **Date et heure : 29 février à 15h00**
- **Durée : 24 heures**
- **Lieu : Complexe pilote des jeunes**
- **Type de fichier à remettre: Les fichiers sources de l'application**



Conditions générales

- **La durée de la compétition est de 24h, tout travail non remis dans ce délai est automatiquement disqualifié.**
- **La participation est individuelle ou par équipe (une équipe ne doit pas dépasser 5 personnes)**
- **Le compétiteur utilise ses propres moyens pour réaliser son travail (ordinateur, logiciel, ...)**
- **Les organisateurs fournissent une connexion internet (box wifi ou acquisition d'un forfait internet pour le smartphone du compétiteur)**



Conditions générales

- Il est formellement interdit d'utiliser les outils intelligents pendant les travaux, toute transgression de cette condition disqualifie automatiquement le compétiteur (ou l'équipe).
- Les travaux réalisés dans le cadre de cette compétition sont la propriété de l'ISIMG.
- Chaque compétiteur ou équipe (chef de l'équipe) signera ce cahier de charges avec la mention de l'expression « lu et approuvé » et sa signature.



Conditions générales

- **A l'issue de cette compétition deux gagnants vont être retenus. Celui classé en première position obtiendra le premier prix et celui classé dans la seconde position obtiendra le deuxième prix.**
- **Les équipes auront 10min chacune pour présenter leurs travaux.**
- **Chaque équipe désigne un de ses membres pour la représenter (c'est le seul vis-à-vis avec les organisateurs)**



Spécification des besoins

Il est demandé de développer et présenter une application web ou mobile. Cette application répondra à un (des) besoin(s) dans des sujets énoncés juste avant la compétition.

Il est attendu que les compétiteurs fournissent une solution implémentée avec un langage de programmation de leur choix.



Le calcul des notes

La note finale est la moyenne des différentes notes attribuées individuellement par les membres du jury.

La grille de score suivante sera adoptée :

- L'idée de l'application (06 points)**
- Une application web/mobile qui fonctionne (06 points)**
- L'adéquation du design de l'application avec le sujet traité (04 points)**
- La présentation du travail (04 points)**



Classement des travaux

1er critère : le travail avec la note la plus haute est classé en première position

2ème critère : en cas d'égalité de note de plusieurs travaux, le travail qui a obtenu la meilleure note sur la partie application sera classé en première position, en cas d'égalité sur la note de la partie application, la note sur la partie idée sera utilisée pour trancher entre les travaux. En cas d'égalité, la note sur la partie design sera utilisée et s'il y a toujours égalité la note de la présentation sera utilisée.

3ème critère : en cas d'égalité parfaite, un tirage au sort déterminera le travail qui sera classé en première position.



Conclusion

A l'issu de cette compétition, nous espérons que nous avons pu sensibiliser les différents intervenants de l'importance de nos actions pour un avenir meilleur. Nous œuvrons tous pour un progrès vert et une technologie au service de l'humanité.

