

# Règlement du Hackathon

CEGL/Info

17 novembre 2023

## Règlement du Hackathon

### Thème

*Rêve d'enfance*

### Description du problème

On invite les participants à revisiter leurs aspirations d'antan. Les participants peuvent développer des outils répondant aux besoins spécifiques de leur enfance ou convertir des jeux d'enfance en applications modernes. Le thème encourage une exploration nostalgique des expériences personnelles et la création de solutions aux problèmes passés.

### Idées

Les participants peuvent travailler sur une variété de projets. Voici quelques idées suggérées :

- Jeux vidéo
- Plateforme web centrée sur un sujet peu connu.
- Application facilitant un passe-temps

### Instructions

- Tout le code doit être publiquement accessible sur Git et soumis avant la fin de la compétition.
- Le dépôt Git ne doit en aucun cas avoir été créé avant le début du Hackathon.
- Chaque membre de l'équipe est tenu de participer activement au Hackathon.
- Le produit final n'a pas besoin d'être entièrement achevé.
  - Une interface utilisateur (UI) n'est pas obligatoire.
  - Une démo dans le terminal est également acceptable.
- **Votre remise devra venir accompagnée d'une vidéo survolant le déploiement et le fonctionnement du projet**
  - Cette vidéo doit faire entre 2-5 minutes maximum.
  - Il devrait être possible de faire fonctionner votre projet à l'aide d'uniquement la vidéo
  - Aucun point n'est attribué à la vidéo, mais elle est conditionnelle à la participation

## Équipe

Une équipe est limitée à 1-6 membres.

## Calendrier

**17 novembre 18h00:** *Date de début et annonce du thème*

**21 novembre 23h59:** *Fin du Hackathon*

**23 novembre 20h00:** *Remise des prix lors du Breuvages & Fromages<sup>†</sup>*

<sup>†</sup> *Si vous n'êtes pas présent lors du Breuvages & Fromages votre prix vous sera remis par après*

## Évaluation

Critère	Points
<b>Prototype</b>	1-30
Le prototype est-il fonctionnel? Les fonctionnalités importantes sont-elles mises de l'avant? Le prototype résout-il la problématique?	
<b>Technologie</b>	1-30
Les technologies utilisées sont-elles propices à la résolution de la problématique? La réalisation comporte-t-elle un défi technique?	
<b>Respect de la catégorie</b>	1-30
La problématique résolue est-elle en lien avec la catégorie choisie? La solution est-elle originale	
<b>Presentation &amp; Design</b>	1-10
La présentation est-elle fluide? L'expérience utilisateur (UX) est-elle optimale?	

Table 1: Critère d'évaluation des juges

## Remise

Le projet, ainsi que la vidéo, devra être remis avant la fin du Hackathon via [un google forms](#).

## Prix

Les prix suivants seront décernés:

*Dû à certaines restrictions hors de notre contrôle, les prix ne pourront pas être de l'argent, mais seront plutôt des cartes cadeaux au choix des participants. La valeur des prix fut donc considérablement augmentée pour compenser.*

- 700\$ pour l'équipe gagnante
- 400\$ pour l'équipe en deuxième place
- 200\$ pour une équipe de première année<sup>†</sup>
- Jusqu'à 2 prix de participation de 100\$

<sup>†</sup>*La majorité des membres de l'équipe doivent être à leur première année et un membre ne doit pas avoir plus que 50 crédits*

*Remarque : Aucun équipement ni licence ne sera fourni.*