Le défi de piratage de Patrimoine canadien

1. Qui Nous Sommes

Bienvenue à la pièce de piratage (“Hacking Room”) du ministère du Patrimoine canadien!

Un peu d'information sur nous : Patrimoine canadien et les organismes de son portefeuille jouent un rôle essentiel dans la vie culturelle, civique et économique des Canadiens. Nos politiques et nos programmes font la promotion d'un environnement où les Canadiens peuvent vivre des expressions culturelles dynamiques, célébrer notre histoire et notre patrimoine et bâtir des collectivités fortes. Le Ministère investit dans l'avenir en appuyant les arts, nos langues officielles et autochtones et nos athlètes.

1. LE DéFI

Votre tâche consistera à créer une application mobile ou Web qui proposera une solution à un ou plusieurs défis différents auxquels fait face la communauté anglophone du Québec. Vous aurez la possibilité de construire à partir d'un prototype existant (que vous trouverez dans votre trousse de piratage) ou de partir de zéro pour proposer quelque chose de complètement nouveau et innovant. La créativité et la pensée « hors des sentiers battus » sont encouragées.

Le but ultime de ce projet est de répondre à **un besoin réel** de la communauté anglophone du Québec ou lié aux langues officielles du Canada. Selon vous, qu'est-ce que les gens veulent ou qu'est-ce qu'ils ont besoin d'avoir à portée de main? Tout en réfléchissant à ce que vous souhaitez créer, nous vous demandons de garder à l'esprit ce qui suit :

* Créer plus d'occasions de collaboration et de coopération (possibilités de réunir les représentants officiels des communautés linguistiques (français et anglais))
* Les jeunes (possibilités de connaître l'autre groupe linguistique (leur culture, leur histoire et/ou leur langue))
* Moyens d'accroître le sentiment d'appartenance par le biais des arts et de la culture
* Encourager et faciliter le développement d'une mentalité interculturelle
* Promotion d'une meilleure compréhension de l'autre groupe
* Moyens de promouvoir et marquer le 50e anniversaire de la *Loi sur les langues officielles* en 2019
* Le tourisme
* Les nouveaux immigrants
* L’emploi
* L’éducation
* La santé
* Les nouvelles technologies

1. Quel devrait être l’élément central de votre prototype

L’élément central du prototype doit avoir un lien avec la communauté anglophone du Québec ou avec les langues officielles du Canada. Vous avez besoin de plus d’informations sur la communauté? Veuillez consulter les documents suivants :

* **02\_ANNEXE A – LA PRéSENCE DE L’ANGLAIS AU QUéBEC**
* **03\_ANNEXE B – FAITS SAILLANTS DE LA COMMUNAUTé ANGLOPHONE AU QUéBEc**
* **04\_ANNEXE C – LES LANGUES OFFICIELLES AU CANADA**
* **05\_ANNEXE D – priorités communautaires de la communauté d’expression anglaise du Québec (fiche)\***

\*Plus d’information se retrouve sur le site web : <https://qcgn.ca/fr/priorites-communautaires/>

1. L’INFORMATION dont VOUS AUREZ BESOIN POUR COMMENCER

Pour vous aider à conceptualiser votre projet, vous trouverez ci-dessous une liste de documents importants et des bases de données que vous pouvez utiliser pendant le défi de piratage. Si vous avez des questions, n’hésitez pas à venir nous voir.

**Documents pour vous aider à conceptualiser votre projet – Source : Governement du Canada**

|  |  |
| --- | --- |
| Les documents ci-dessous contiennent beaucoup d'informations. Pour vous aider à maximiser votre temps, nous avons mis en évidence ce qui, selon nous, pourrait vous inspirer et vous aider à conceptualiser votre projet. | |
| * **06\_ANNEXE E – FavoRISER LA compréhension ET LA coopération ENTRE LA JEUNESSE Francophone Et ANGLOPHONE AU QUéBEC (VIVRE ENSEMBLE)** | Que pourrait représenter le " vivre ensemble " en considérant les différents contextes de vie des jeunes? Le modèle schématique de Patrimoine canadien pour favoriser la compréhension et le rapprochement entre les jeunes fournit un cadre narratif structuré autour de trois niveaux :   * Niveau 1 : Permettre aux jeunes de connaître l'autre groupe linguistique (sa culture, son histoire et/ou sa langue). * Niveau 2 : Favoriser une meilleure appréciation de l'autre. * Niveau 3 : Accroître les possibilités de collaboration et de coopération. |
| * **07\_ANNEXE F – LES JEUNES ANGLOPHONES DU QUÉBEC** | Ce document contient un résumé de certains des enjeux propres à la jeunesse de la communauté anglophone du Québec.  Cet aperçu est plus indicatif qu'exhaustif et ne doit pas être considéré comme une revue de la littérature scientifique en soi. Toutefois, il met en lumière certaines préoccupations que les jeunes anglophones du Québec ont exprimées au fil du temps. |
| * **08\_ANNEXE G – “VIVRE ENSEMBLE” FOR QUEBEC’S FRANCOPHONE AND ANGLOPHONE YOUTH: A LOOK AT THE SELF-REPRESENTATIONS OF THE FRENCH-SPEAKING YOUTH OF QUEBEC** | Ce document offre un aperçu de l'autoreprésentation des questions linguistiques au Québec par les jeunes francophones du Québec.  Le contenu n’est pas exhaustif et ne constitue pas une revue scientifique de la littérature. Il est présenté à titre indicatif. Le document présente plutôt une série de préoccupations soulevées dans les médias ou tirées de consultations publiques et d'articles scientifiques. |
| * **09\_ANNEXE H – LISTE DE QUESTIONS RELIÉES AUX LANGUES OFFICIELLES** | La liste de questions est tirée de divers sondages menés par Patrimoine canadien pour mieux comprendre la relation entre les francophones et les anglophones du pays. Nous espérons que cette liste pourra vous inspirer sur des thèmes liés aux langues officielles et vous aider à décider sur quoi vous voulez travailler.  **Par exemple, quand vous lisez l’énoncé suivant:**   * Il est important que les écoles canadiennes enseignent aux enfants d'aujourd'hui à parler le français et l'anglais.   Si vous êtes d'accord et que vous souhaitez contribuer à la réalisation de cet objectif, vous serez peut-être inspiré de développer une application que les enseignants pourront utiliser en classe. |

**Bases de données – Source : Portail du Governement du Canada ouvert**

Nous vous encourageons à faire d'autres recherches [sur le portail du gouvernement ouvert](https://ouvert.canada.ca/data/fr/dataset?q=montreal&portal_type=dataset&sort=) du gouvernement du Canada, car d'autres ensembles de données pourraient être intégrés à votre prototype.

* **ListE BASES DE DONNÉES OUVERTE (SE TROUVE DANS VOTRE PAQUET DE PIRATAGE : NOM DE DOSSIER –OPEN DATA-)**

**Prototype existant (exemple) – Source : Governement du Canada**

Nous avons fourni un prototype existant d'une application mobile (qui se trouve dans votre trousse de piratage). Veuillez noter que vous ne serez pas pénalisé si vous réutilisez le code. Présenter le même prototype ne sera pas accepté. Nous demandons que des modifications considérables soient apportées si vous souhaitez l'utiliser.

**PROTOTYPE DE LANGUE OFFICIELLE (SE TROUVE DANS VOTRE trousse DE PIRATAGE : NOM DE DOSSIER -PROTOTYPE-)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\PCH-BergeronJD\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\First Time Intro 01.png | C:\Users\PCH-BergeronJD\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\First Time Intro 03.png | C:\Users\PCH-BergeronJD\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Explore - Filters.png | C:\Users\PCH-BergeronJD\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Explore - Map - Service selected - Colour Copy.png | C:\Users\PCH-BergeronJD\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Explore - Home Screen - Location Allowed.png |

1. CRITÈRES D’ÉVALUATION

À la fin du défi de piratage, nous évaluerons les prototypes et déterminerons les équipes gagnantes selon les critères suivants :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRILLE D’ÉVALUATION** | | |
| **Nom de l’équipe** | | |
| **Critères** | **Résultat** | **Sous-total** |
| Innovation et créativité   * Le groupe a-t-il trouvé une bonne solution à l’enjeu choisi? * Dans quelle mesure le groupe a-t-il fait preuve de créativité pour résoudre le problème? * Le groupe a-t-il proposé une approche novatrice ou a-t-il suivi des modèles et des solutions existants? | 20 |  |
| Exécution (Demo)   * Est-ce que ça fonctionne? Le prototype est-il testable, et le groupe peut-il facilement montrer et faire une démonstration des différentes composantes? Le prototype n'a pas besoin d'être parfait ou prêt pour la production, mais est-ce que l'idée prend vie avec le prototype? | 20 |  |
| Modèle d’affaires (impact/potentiel/viabilité)   * Même si les participants ont relativement peu de temps pour trouver une solution à un problème, un modèle d'affaires est attendu. Le modèle d'affaires devrait inclure l'impact et le potentiel du prototype des participants. Des facteurs tels que la faisabilité, la valeur économique, la valeur sociétale et la durabilité sont les éléments les plus importants de la grille d'évaluation. Nous voulons savoir que votre prototype peut être utilisé et peut durer. | 30 |  |
| Données ouvertes   * Les participants ont-ils fait l’utilisation d’au moins un fichier des données ouvertes qui ont été fournies? Dans l'affirmative, a-t-il été bien intégré? | 15 |  |
| Présentation « Pitch »  Les hackers seront également jugés sur leur présentation. Le groupe a-t-il convaincu (vendu) les juges sur leur idée et leur prototype? A-t-elle été courte et concise? | 15 |  |
| **Résultat total:** | |  |
| **Commentaires:** | | |

**Veuillez garder à l’esprit:**

* Nous ne jugerons pas de la qualité de votre code. Peu importe si, par exemple, le code est désordonné, mal commenté ou s'il utilise des algorithmes inefficaces. Le piratage consiste à jouer, à commettre des erreurs et à apprendre de nouvelles choses. Il n'est pas nécessaire que le code soit prêt pour la production.
* Assurez-vous de démontrer clairement comment votre application mobile ou votre site Web a un lien avec la communauté anglophone du Québec ou avec les langues officielles du Canada. Vous pouvez consulter l'ensemble des documents fournis si vous avez besoin d'inspiration.
* Nous avons fourni un prototype existant d'une application mobile (qui se trouve dans votre trousse de piratage). Veuillez noter que vous ne serez pas pénalisé si vous réutilisez le code. Par contre, présenter le même prototype ne sera pas accepté. Nous demandons que des modifications considérables soient apportées si vous souhaitez l'utiliser.
* Les pirates informatiques seront invités à faire une présentation. Le temps alloué pour la présentation sera déterminé en fonction du nombre d'équipes inscrites pour participer à notre défi. Nous ferons une annonce au début du défi pour vous informer du temps dont vous disposerez.

**Il est important de noter que les décisions prises par les juges sont finales.**

BONNE CHANCE!