



Règlement du hackathon

Innovation Afrique, réinventer les médias

Le hackathon organisé par CFI et Code for Africa a pour objectif de favoriser la création et le développement de produits et services d'information innovants (*Réinventer les médias*) en phase avec l'évolution des technologies, des usages (notamment mobiles) et avec les attentes des populations sur le continent.

Ce hackathon s'inscrit dans le cadre d'un programme ambitieux déployé à l'échelle du continent: [Innovation Afrique: réinventer les médias](#).

Au cours de ce hackathon, des équipes composées de journalistes, de développeurs web, de graphistes et de designers s'affrontent dans une compétition amicale pour produire en l'espace d'un week-end un prototype de produit ou de service numérique d'information (sites web, objets connectés et applications mobiles notamment).

Nous souhaitons que le hackathon "Innovation Afrique, réinventer les médias" soit une expérience forte, enrichissante et mémorable pour tous les participants. Pour ce faire, nous avons établi quelques règles simples pour que chaque équipe ait les mêmes chances de présenter et défendre ses idées et pour permettre au jury de désigner le/s lauréat/s de manière juste et incontestable.

Participation

Vous pouvez participer en tant que journaliste, développeur web, designer ou graphiste. Il n'est pas nécessaire d'être un professionnel patenté pour participer, les amateurs chevronnés et les étudiants sont également bienvenus. Vous travaillerez en équipe durant le hackathon. Nous vous conseillons de former/rejoindre une équipe dans laquelle les talents sont complémentaires.

Déroulement

Le hackathon dure le temps d'un week-end. Il commence le vendredi soir et s'achève le dimanche en fin de journée.

Le vendredi soir :

- Présentation des idées (« pitch ») par les porteurs de projets
- Constitution des équipes autour des projets présentés. Chaque projet doit idéalement être porté par au moins un développeur et un journaliste

Samedi et dimanche

- Développement des projets pendant environ 48 heures avec l'appui de mentors locaux et internationaux

Le dimanche soir :

- Démonstration des prototypes devant un jury de spécialistes
- Annonce des lauréats

Règles de la compétition

- Avant le hackathon, n'hésitez pas à travailler sur vos idées, sur des maquettes ou tout autre type de travail préparatoire.
- Si le projet que vous présentez est déjà en cours de développement avant le hackathon, merci de le préciser lors de la présentation de votre projet pour que les jurés puissent prendre cette information en considération lors de leurs délibérations.
- Les équipes peuvent compter jusqu'à 5 membres. Les équipes sont propriétaires de leur production réalisée à l'occasion du hackathon et sont libres d'en faire l'utilisation qui leur plaira à l'issue de l'événement. Nous vous suggérons fortement de développer des projets [open source](#) sous [licence libre](#).
- Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec les organisateurs, dénommé le « Référent ».
- La présence physique d'au moins un participant par équipe en permanence sur le lieu du hackathon est obligatoire.

Le jury et les critères d'évaluation

- Nous nous efforçons de choisir les jurés parmi les professionnels les plus compétents.
- Les équipes verront leur travail jugé selon les critères suivants:
 - **Utilité** - Est-ce ce que le produit/service est vraiment utile ?
 - **Design** - Est-ce que le produit/service est facile et agréable à utiliser ?
 - **Originalité** - Est-ce que le produit/service est unique et/ou innovant ?
 - **Qualité** - Est-ce que le produit/service améliore la qualité de l'information disponible pour le public-cible ?
- Les lauréats bénéficieront d'une promotion internationale assurée sur les supports et auprès des communautés professionnelles de CFI et Code pour l'Afrique.

Matériel et logiciels

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du hackathon.

Chaque participant se présente avec son propre matériel (notamment ordinateur, rallonges, multiprises...) et ses logiciels.

Les participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du hackathon.

Frais

Les participants sont informés que les frais afférents à leur participation au hackathon (et notamment déplacements et hébergement éventuel) ne sont pas pris en charge par les organisateurs et/ou les partenaires.

Inscription

Votre inscription au hackathon suppose l'acceptation de ces règles.

Les demandes d'inscription sont à soumettre **avant le 15 juin.**

Vous pouvez accéder au [questionnaire d'inscription](#)

En partenariat avec



Le Monde Afrique