



PROJECT ID : 2021-1-FR01-KA220-ADU-000035172

Guide pour la conception et la mise en œuvre d'initiatives pertinentes telles que le Hackathon créatif en ligne

Clause de non-responsabilité : Ce projet est financé avec le soutien de la Commission européenne. Les informations et les points de vue exprimés dans ce document sont ceux des auteurs et ne reflètent pas nécessairement l'opinion officielle de la Commission européenne. Les institutions de l'Union européenne et toute personne agissant en leur nom ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.



Table des matières

I.	Introduction	3
II.	Expérience partagée.....	3
	1. Hackathon créatif en ligne DIGIPORT	3
	2. Participants aux hackathons créatifs en ligne de DiGiPORT	4
	3. Étapes d'organisation et de déroulement d'un hackathon DIGIPORT en ligne.....	5
III.	Comment organiser un hackathon ?.....	11
	1. Qu'est-ce qu'un hackathon ?.....	11
	2. Comment organiser un hackathon en 6 étapes	12
	3. Conclusion.....	17
IV.	Lignes directrices pour les mentors	19
V.	Références	20

I. Introduction

Au cours de la mise en œuvre du projet Digiport, le partenariat du projet a organisé et dirigé le Digiport Creative Online Hackathon. L'idée de cette initiative a été inspirée par la culture des hackathons, comme moyen de créer des innovations dans de nombreux domaines différents. La méthodologie pour l'organisation et la conduite du Digiport Creative Online Hackathon était basée sur les règles de base pour l'organisation d'un hackathon, mais a été adaptée en fonction des buts et objectifs du projet.

Avec ce guide, nous souhaitons partager avec vous notre idée d'un Hackathon en présentant notre expérience de l'organisation et de la conduite du Digiport Creative Online Hackathon, puis vous fournir un résumé des principales étapes et des lignes directrices les plus importantes pour organiser un Hackathon réussi et efficace.

Nous espérons que cela vous permettra d'approfondir vos connaissances sur le sujet et vous incitera à organiser de nouveaux hackathons encore plus créatifs.

II. Expérience partagée

1. Hackathon créatif en ligne Digiport

L'objectif principal du Digiport Online Hackathon était de permettre à de nombreux professionnels/artistes des CSC, d'une part, de développer et d'enrichir leurs compétences en matière d'entrepreneuriat et de compétences numériques, et d'autre part, de créer leurs propres pop-up shops pour promouvoir et diffuser leur travail et atteindre leurs groupes cibles.

Le Digiport Hackathon s'est déroulé en deux phases :

A. Phase **IGNITE**. Il s'agit de la phase au cours de laquelle les participants ont suivi le cours de formation innovant sur les compétences numériques et entrepreneuriales

développé par le projet DiGiport et disponible au sein de la plateforme en ligne DiGiPORT. Grâce aux cours théoriques et pratiques, les participants ont pu acquérir des compétences numériques et entrepreneuriales.

Grâce au matériel de formation inclus dans les modules de formation, les participants ont développé leurs connaissances et leurs compétences dans des domaines tels que la sélection et l'évaluation d'une idée et sa transformation en projet, la planification et la hiérarchisation des étapes de sa mise en œuvre, l'obtention de ressources, la gestion des finances et la gestion des situations difficiles. Ils ont également eu l'occasion d'enrichir leurs connaissances en matière de marketing numérique, de création de contenu numérique et de gestion de l'identité numérique, de protection des données personnelles et de la vie privée dans un environnement numérique, etc.

La phase IGNITE a débuté par une réunion d'introduction dans chaque pays partenaire afin de présenter le projet, les modules de formation et les avantages qu'ils présentent pour chaque participant. Un temps a été consacré à la présentation des participants, ainsi qu'à la discussion et à la détermination des thèmes de formation qui intéressaient chacun d'entre eux. Les participants ont eu entre 6 et 8 semaines pour suivre tout ou partie de la formation, en apprenant les informations théoriques en détail et en testant tous les exercices pratiques et les activités prévues. A la fin de cette phase, les participants ont donné leur avis sur les fonctionnalités de la plateforme en ligne DiGiPORT en remplissant des questionnaires d'évaluation.

B. Phase ELEVATE :

Au cours de cette phase, au moins 4 professionnels / artistes de la CSC de chaque pays partenaire ont eu la possibilité de concevoir et de développer leurs boutiques numériques, hébergées et promues par le biais de la plateforme en ligne DiGiPORT.

Pendant toute la durée des Creative Online Hackathons, des coachs, des mentors et des experts compétents engagés par les partenaires du projet au niveau national étaient disponibles pour fournir aux professionnels/artistes du CSC un soutien et des conseils continus, ainsi qu'un retour d'information et des idées précieuses pour l'amélioration de leurs projets de boutiques numériques pop-up.

2. Participants aux hackathons créatifs en ligne DiGiPORT

Deux groupes principaux de participants ont pris part au hackathon créatif en ligne de DiGiPORT

:

Professionnels/artistes du CSC - personnes qui viennent d'entrer dans le secteur ou qui développent leurs compétences dans ce domaine.

Des mentors, des accompagnateurs et des experts compétents dans le domaine, qui ont joué deux rôles :

- Accompagner les participants pendant la première phase du hackathon (phase IGNITE).
- Fournir aux professionnels/artistes du CSC un soutien et des conseils continus, ainsi qu'un retour d'information et des idées précieuses pour améliorer leurs projets de magasins pop-up numériques. Les mentors devaient avoir de bonnes compétences en communication, une connaissance de l'entrepreneuriat et/ou des compétences numériques, une connaissance du marketing et éventuellement une expérience dans la mise en place et la gestion de pop-up shops afin de fournir le soutien technique et professionnel nécessaire aux participants pendant la deuxième phase du Hackathon en ligne.

3. Étapes d'organisation et de déroulement d'un hackathon DIGIPORT en ligne

Étape 1. Sélection des participants

Pour rassembler les participants au Hackathon, tous les canaux de diffusion possibles ont été utilisés. Pour atteindre le plus grand nombre de participants potentiels, des messages ont été publiés sur les médias sociaux, les sites web des organisations ont été utilisés, et des professionnels ou des mentors du CSC ont été contactés par courriel ou directement.

Un formulaire d'inscription a également été créé pour recueillir des informations sur les professionnels du CCS :

- Nom complet
- Adresse électronique
- Titre du poste
- Comment ont-ils eu connaissance de l'événement ?
- Ce qui les a incités à participer au hackathon en ligne (question ouverte)

Les principaux critères de sélection des professionnels concernés peuvent être variés. Dans notre cas, il s'agissait de professionnels de la CSC jeunes et inexpérimentés et d'artistes confrontés à des obstacles économiques, à des difficultés éducatives et à des barrières géographiques.

La sélection des mentors, des accompagnateurs et des experts concernés s'est faite sur la base de leur expérience dans le domaine de la créativité et de leurs connaissances en matière d'entrepreneuriat et de compétences numériques.

Étape 2. Réunion d'introduction

Cette réunion avait plusieurs objectifs principaux. Le premier objectif était de réunir les participants et de présenter le projet, les objectifs et les avantages de chaque module inclus dans le cours de formation. Le deuxième objectif était de donner l'occasion aux participants de se présenter et de se rencontrer. Le troisième objectif était de distribuer les modules aux participants, de réfléchir et de discuter de la manière dont les modules et les compétences présentés pourraient nourrir leur vie professionnelle et comment ils pourraient les utiliser plus tard.

Les autres paramètres de la réunion étaient ouverts - comment l'organiser (en ligne ou en face à face), quand (dates précises), la durée de la réunion... Il était important d'inclure les éléments clés permettant d'atteindre les principaux objectifs de la réunion.

Vous trouverez ci-dessous un exemple d'ordre du jour de réunion, que nous avons utilisé comme base pour élaborer un ordre du jour de réunion d'introduction :

L'heure	Activité	Objectif
10:00	Arrivée / Session de bienvenue	Indiquer l'heure d'arrivée ou de connexion en ligne et créer une atmosphère accueillante
10:10	Présentation du programme et introduction au projet	Les participants comprennent ce qui les attend, pourquoi et comment la formation qu'ils s'appêtent à suivre peut leur être utile. participer a été créé

10:30	Des activités pour briser la glace afin de présenter les participants et de faire connaissance avec eux, ainsi que des activités de sensibilisation et de formation. mentors	Les participants et les mentors se mettent à l'aise avec l'un l'autre pour assurer une bonne collaboration pendant la formation
10:50	Brève présentation de chacun des modules de formation et de la plateforme	Les participants découvrent la plateforme et les modules qu'ils pourront choisir, et comprennent les compétences qu'ils peuvent acquérir. développer grâce à eux
11:30	Q&R	Les participants disposent d'un espace pour poser leurs questions sur les modules
11:40	Présentation de l'organisation du hackathon (tout ce qui est disponible sur la plateforme, le forum, la chronologie, les experts, etc. soutien, etc.)	Les participants ont une vision claire de ce qui va se passer dans les semaines à venir.
11:50	Q&R	Les participants disposent d'un espace pour poser leurs questions sur l'organisation de l'événement. hackathon
12:00	Discussion de groupe sur leurs intérêts respectifs pour les compétences présentées pour leur pays d'origine. pratiques professionnelles	Les participants disposent d'un espace de réflexion sur les raisons qui les poussent à suivre cette formation et sur ce qu'elle leur apportera.
12:20	Discussion en groupe des modules de formation et sélection d'un minimum de 4 modules que chaque participant devra suivre. complet	
	Prochaines étapes et synthèse	Les participants ont une idée précise de ce qui se passera dans prochaines semaines et un l'occasion de dire un dernier mot ou de faire part de ses besoins

Troisième étape. Suivre le cours de formation/la phase IGNITE

La plateforme en ligne DiGiPORT, avec un cours en ligne ouvert, a été conçue pour doter les

professionnels/artistes de la CSC des compétences nécessaires pour leur permettre d'améliorer leur résilience et leur viabilité économique/professionnelle lors de crises similaires à la Covid-19.

Le cours de formation en ligne est composé de deux modules principaux. **Le premier module sur l'esprit d'entreprise** contient 7 sujets :

Modul 1 : Repérer les opportunités

Modul 2 : Valoriser les idées

Modul 3 : Conscience de soi et efficacité

personnelle Modul 4 : Mobilisation des

ressources

Modul 5. éducation financière et économique

Module 6 : Planification et gestion

Module 7 : Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque

Le **module sur les compétences numériques** vise à fournir aux professionnels et aux artistes des CSC les aptitudes et compétences pertinentes du niveau 4 de DigComp 2.1 ainsi que les connaissances et aptitudes nécessaires pour leur permettre d'utiliser et d'exploiter la plateforme de contenu en ligne DiGiPORT (PR2) et de créer leurs propres boutiques numériques dans le cadre de la plateforme. Les thèmes abordés dans ce module sont les suivants

Modul 8 - Évaluer les données, les informations et le contenu numérique (maîtrise de

l'information et des données) Modul 9. Marketing numérique

Module 10. Collaborer grâce aux technologies numériques

Modul 11. Gérer l'identité numérique

Module 12. Développer le contenu

numérique Modul 13. Droits d'auteur

et licences

Module 14. Protection des données personnelles et de la vie privée

Lors de la réunion d'introduction, après avoir pris connaissance de l'ensemble du programme de formation, chaque participant a eu la possibilité de choisir au moins quatre modules de formation - deux pour les compétences entrepreneuriales et deux pour les compétences numériques - en fonction de ses besoins de développement de compétences et de connaissances spécifiques dans l'un des sujets et domaines énumérés. Bien entendu, les participants avaient également la possibilité de suivre l'intégralité de la formation.

Chaque professionnel/artiste du CCN s'est inscrit sur la plateforme DiGiPORT en tant que

participant au cours en ligne et a ensuite disposé de 6 à 8 semaines pour se familiariser en détail avec les informations théoriques, les exercices pratiques et les activités de chacun des modules qu'il avait choisis. A la fin de chaque module, il/elle a complété le quiz correspondant pour vérifier ce qu'il/elle a appris. Tout au long de cette étape, les participants ont eu l'occasion d'interagir avec d'autres participants par le biais d'un forum dédié, qui fait partie de la plateforme en ligne,

pour discuter des questions relatives à un module spécifique, fournir des informations supplémentaires, discuter des ambiguïtés et enrichir l'expérience globale des participants.

Étape 4. Remplir des questionnaires pour évaluer la plateforme en ligne Digiport et Hackaton

Des questionnaires structurés pertinents ont été élaborés afin d'obtenir un retour d'information utile de la part des participants, en se concentrant sur l'évaluation des différentes caractéristiques de la plateforme en ligne DiGiPORT et sur l'utilité du Hackathon.

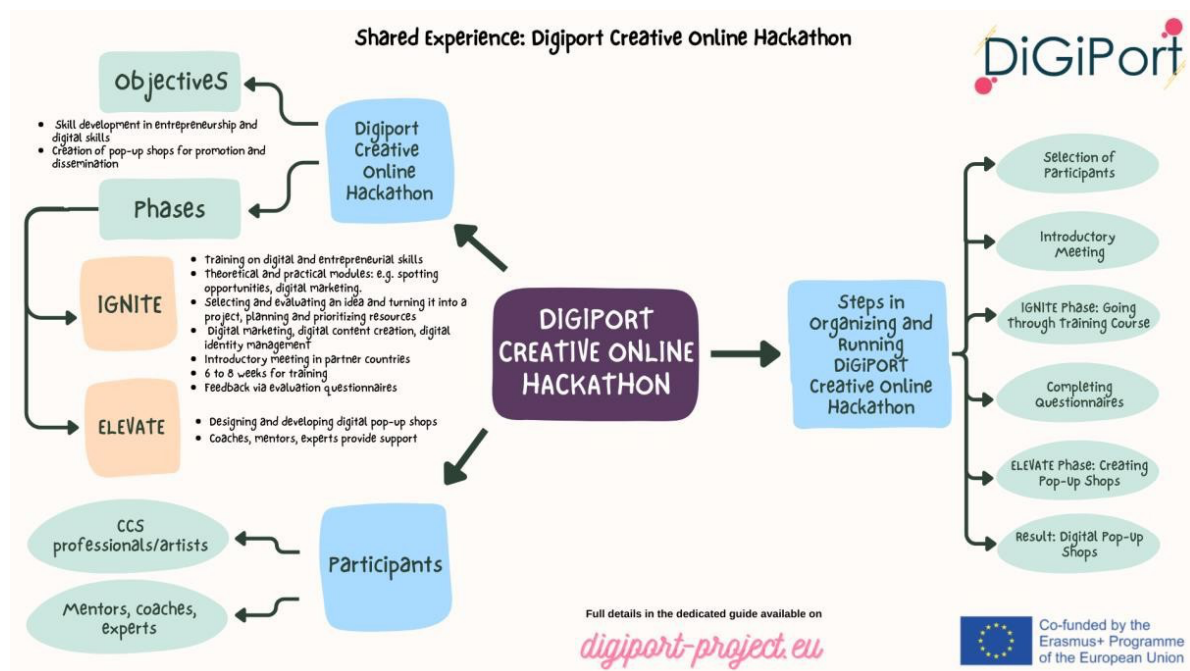
En guise de résumé de la phase IGNITE, les partenaires ont eu la possibilité d'organiser une autre réunion en ligne avec les participants et les mentors afin de résumer l'expérience, de partager leurs impressions sur les modules de formation et de clarifier les détails concernant la phase à venir de création des pop-up shops.

Étape 5. Créer des pop-up shops/ phase ELEVATE

Comme indiqué dans la première partie du guide, chaque hackathon implique la sélection des meilleures idées ou équipes. Après avoir pris connaissance des réactions des acteurs du monde artistique, le partenariat du projet a décidé que le Digiport Creative Hackathon ne serait pas compétitif et qu'il n'y aurait donc pas de sélection des gagnants pour développer leur propre boutique d'applications pop.

Par conséquent, la deuxième étape du hackathon en ligne s'est déroulée sur une base volontaire : chaque participant ayant passé l'étape IGNITE a eu la possibilité de développer son propre magasin pop-up avec l'aide des mentors. Le participant devait déclarer sa volonté de participer à l'organisation partenaire lors de la deuxième réunion en ligne à la fin de la première étape (s'il y en avait une dans le pays concerné) ou en contactant le coordinateur du projet. L'organisation partenaire a été chargée de déterminer quel participant travaillerait avec quel mentor. Le soutien des mentors pouvait à nouveau être fourni par tous les canaux possibles - forum, réseaux sociaux, courrier électronique, conversations en face à face, etc.

En conséquence, au moins quatre participants de chaque organisation partenaire ont développé leurs propres boutiques numériques, hébergées et promues par le biais de la plateforme en ligne DiGiPORT.



III. Comment organiser un hackathon ?

1. Qu'est-ce qu'un hackathon ?

Le hackathon est une combinaison des mots "**hack**" et "**marathon**". Il s'agissait à l'origine d'un événement destiné aux spécialistes des technologies de l'information qui codaient ou pirataient pendant une période de temps intense. Les hackathons trouvent leur origine dans la culture des hackers, née au MIT au début des années 1960, avec l'idée de travailler sur des projets de manière collaborative et de partager le travail. Ce n'est qu'à la fin des années 90 que les hackathons sont devenus plus courants dans le monde de la programmation et que les programmeurs se réunissaient pour travailler sur un projet logiciel ou matériel particulier.

De nos jours, les hackathons sont organisés dans de nombreux secteurs en dehors de la sphère informatique et sont basés sur l'idée de collaborer pour résoudre des problèmes. Un hackathon encourage la pensée créative et débouche sur des concepts, des idées et des prototypes nouveaux et innovants grâce à la réflexion collective. Les idées de hackathon les plus créatives rassemblent dans un même espace un groupe de personnes ayant des intérêts similaires et des compétences complémentaires. Elles travaillent ensemble, ce qui leur permet d'essayer de nouvelles idées qu'elles ne pourraient pas réaliser seules. L'objectif est de concevoir, de construire et de présenter la solution la plus innovante à un problème, puis de présenter un concept final, un prototype ou une présentation aux parties prenantes.

Par nature, il s'agit d'un événement compétitif ou collaboratif limité dans le temps dont l'objectif final est d'élaborer des preuves de concept et des produits viables dans le but de résoudre un problème préalablement défini (ou de créer une innovation).

Les hackathons sont une méthode innovante d'enseignement et d'apprentissage - apprentissage par les pairs, apprentissage actif. Les participants acquièrent toute une série d'autres compétences clés, les compétences non techniques du travail en équipe, la capacité à résoudre des problèmes, l'étiquette en ligne, etc. Ces méthodes présentent des avantages évidents par rapport aux processus traditionnels de gestion de l'innovation. Ils sont inclusifs, agiles, favorisent la collaboration multidisciplinaire et ont des cycles

d'innovation plus courts qui sont mieux adaptés pour répondre aux demandes des consommateurs qui évoluent rapidement.

En plus de générer de nouvelles idées et de préparer l'avenir d'une entreprise, les hackathons permettent de réduire les risques liés au développement de produits, d'améliorer l'engagement et la fidélisation des employés, de trouver d'excellents talents, de favoriser l'innovation et l'engagement des clients, d'accélérer la vitesse d'innovation.

et la résolution de problèmes, d'améliorer la collaboration entre les équipes, de réaliser des économies grâce à la R&D et de développer la communauté, la marque et le leadership.

2. Comment organiser un hackathon en 6 étapes

Les hackathons se présentent sous différentes formes et tailles, bien que leurs éléments essentiels soient les mêmes. L'ensemble du processus d'organisation d'un hackathon, de marketing de l'événement, de gestion des inscriptions, d'idéation et de création de prototypes prend généralement entre 30 et 40 jours.

Voici 6 étapes pour organiser un hackathon :

Étape 1. Définir les objectifs du hackathon

Pour qu'un hackathon soit couronné de succès, vous devez avoir un objectif clairement défini. Sans objectifs clairs, il n'est pas possible de fournir aux participants une orientation claire. Un objectif clair donne également une orientation organisationnelle. Si vous savez quel problème vous essayez de résoudre, vous pouvez organiser l'événement autour de la recherche d'une solution à ce problème.

Les hackathons ont quelques objectifs clés pour lesquels ils sont réputés donner des résultats : trouver des idées ou des solutions pour l'innovation, accélérer le lancement de produits, tester, former et engager l'interne, trouver de nouveaux talents et faire du marketing ou de l'image de marque pour l'employeur.

Étape 2. Préparer l'événement

Une fois que les objectifs finaux sont clairs, l'étape suivante consiste à préparer l'événement. Pour ce faire, il convient d'accomplir cinq tâches principales :

2.1. Définir le bon format pour votre hackathon.

En fonction de leur objectif, vous pouvez choisir d'organiser le hackathon en interne

(hackathon interne) ou de l'ouvrir au public (hackathon externe). En dehors de l'interne et de l'externe, les hackathons peuvent également se dérouler hors ligne ou en ligne. En outre, les hackathons peuvent être basés sur la démographie ou cibler des groupes spécifiques de professionnels, des hackathons dédiés à une cause ou des hackathons spécifiques à un secteur d'activité. Selon que l'événement est axés sur les participants ou sur les résultats, différents types de hackathons sont organisés pour

la résolution de problèmes, l'altruisme, l'image de marque, le recrutement, le retour d'information sur les produits, l'engagement, etc.

Votre tâche consiste à choisir le format le plus approprié pour votre hackathon et sa durée.
- 24/36/48 heures ou plus.

2.2. Lieu

Décider de l'endroit où vous allez organiser votre hackathon demande un peu de travail.

Vous devez choisir le bon endroit une fois que vous savez combien de participants seront présents. Vous aurez besoin de suffisamment d'espace pour asseoir vos participants, d'autres personnes et placer le matériel. Prévoyez donc des chaises, des tables de style banquet, circulaires ou rectangulaires, en fonction de l'usage que vous souhaitez en faire - hacking, atelier, repas, etc.

Le lieu doit être facilement accessible par les transports publics et prévoir des dispositions pour les personnes à mobilité réduite, des ascenseurs, des espaces pour se détendre et dormir.

Peut-être le plus important de tous, un wi-fi rapide, sécurisé et fiable pour pirater et connecter tous les appareils est le premier point de la liste de contrôle du lieu.

Si le hackathon se déroule en ligne, il est important de choisir une bonne plateforme sur laquelle les équipes pourront travailler.

2.3. Définir vos conditions générales.

Les conditions générales doivent exprimer toutes les dispositions légales et les règles concernant l'organisateur et les participants. Il s'agit notamment de la durée du travail, des règles spécifiques concernant le jugement, les soumissions, les technologies autorisées/interdites, les règles de propriété intellectuelle, les conséquences en cas de fraude, l'attribution des prix, etc.

2.4. Création d'un site web et d'un système de gestion des inscriptions.

Une bonne organisation comprend la création d'un site web qui facilite le recrutement et la communication avec les participants. Bien entendu, cela n'est pas obligatoire et le site web de l'organisation peut être utilisé.

Le processus d'inscription des participants peut être mis en œuvre sur le site web concerné, en choisissant une plateforme appropriée ou en créant un questionnaire spécial.

2.5. Création d'un calendrier de travail.

Enfin, il est nécessaire de définir un calendrier des étapes que vous, l'organisateur, devez franchir avant l'événement pour vous assurer que le hackathon se déroule parfaitement.

Étape 3. Concevoir l'événement

Une fois que vous avez terminé le travail de préparation de votre hackathon, vous pouvez commencer à concevoir l'événement lui-même.

Les étapes de la conception de l'événement sont les suivantes :

3.1. Trouvez un thème en fonction de votre objectif.

La première étape de la conception de l'événement consiste à trouver un thème assez large basé sur l'objectif que vous avez défini à l'étape 1 ci-dessus. Les thèmes peuvent aller de l'amélioration de la visibilité d'une marque à la création d'une nouvelle startup, en passant par le développement d'une nouvelle application pour la gestion des catastrophes ou la conception d'une campagne de lancement.

Un exemple de thème de hackathon peut être : "Améliorer les compétences des professionnels de la culture et de la création pour faire face à des crises telles que Covid 19"

3.2. Créez des défis sur la base de votre thème.

Ensuite, il est important de définir les défis en fonction du thème. Les défis doivent être essentiellement des sous-thèmes du thème principal du hackathon qui guident les participants dans la création des solutions commerciales recherchées par les organisateurs.

Un exemple de défi pourrait être : "Imaginez l'avenir de l'art" : "Imaginez l'avenir de l'art"

Un énoncé de problème bien défini définira votre stratégie de hackathon. En se concentrant sur le défi pendant l'événement, on aura besoin de mentors sous la forme de managers, d'experts ou de conférenciers pour fournir un retour d'information en temps réel afin de garantir que les solutions sont conçues en gardant à l'esprit l'utilisateur final.

3.3. Définissez vos critères de jugement.

Après avoir défini votre thème et vos défis, vous devez définir vos critères d'évaluation.

Au cours de cette étape, vous devez définir les critères d'évaluation sur la base des objectifs définis lors de la première étape. Ces critères peuvent être des éléments tels que le potentiel commercial, la pertinence par rapport au thème, l'aspect pratique, la complexité technique, etc.

3.4. Élaborer le programme du hackathon.

Enfin, après avoir déterminé votre objectif, vos défis et vos critères d'évaluation, vous devrez Vous souhaitez mettre en place un programme pour votre hackathon.

C'est ici que vous définissez le programme du hackathon du début à la fin, qui peut consister en des activités, des ateliers, des points de contrôle de l'encadrement, des étapes du hackathon et des échéances.

La structure typique d'un hackathon comprend les éléments suivants :

- Introduction. La plupart des hackathons commencent par une brève introduction de l'événement et de son thème sous-jacent.
- Présentation des règles. Après les présentations, l'entreprise qui organise le hackathon explique les règles et les codes de conduite aux participants.
- Présentation de produits. Les participants présentent leurs concepts de produits de base et forment des équipes en fonction de leurs passe-temps, de leurs talents et de leurs intérêts particuliers.
- Collaboration sur les idées de projet. Une fois les équipes constituées, les participants commencent à collaborer et à travailler sur leurs projets.
- Présentation d'un produit fini ou inachevé. Une fois que les idées du projet ont pris vie, les membres de l'équipe présentent leur produit final, et parfois inachevé, aux autres participants.
- Jugement et distribution des prix. Un jury remet généralement les prix à l'équipe ou aux projets gagnants.
- Possibilités de réseautage. À la fin du hackathon, un programme de clôture permet aux participants de profiter d'opportunités de réseautage et de recruter des talents.

Étape 4. Promouvoir le hackathon

Le recrutement des participants a un impact considérable sur le résultat du hackathon.

Pour promouvoir le hackathon, vous devez créer un plan de communication efficace dans lequel vous utiliserez tous les canaux de communication possibles - réseaux sociaux, sites web des organisations, courrier électronique, communication directe avec les participants, etc. Vous pouvez également créer le matériel de communication (communiqués de presse ou modèles d'e-mails à utiliser pour la sensibilisation, ou textes et images publicitaires à utiliser pour une campagne de publicité).

Une promotion réussie du hackathon est la seule façon de s'assurer que vous serez en mesure d'attirer des participants.

les participants concernés.

Étape 5. Inspirer et former les participants

Si vous voulez que le hackathon débouche sur des projets finaux de grande qualité, il est essentiel d'inspirer et de former les participants et les mentors. Si vous le faites correctement, vous pouvez également sensibiliser les participants aux objectifs de l'événement et gérer leurs attentes.

L'un des moyens d'y parvenir est d'organiser des ateliers physiques. Il ne s'agit pas simplement d'opportunités de réseautage ou de formation - les ateliers permettent aux participants d'obtenir un retour direct sur les idées de projet, ce qui leur donne l'occasion d'affiner leurs idées avant l'événement principal du hackathon. Si les idées sont convaincantes, elles attireront des membres de l'équipe de qualité, ce qui se traduira par un meilleur résultat au final.

Si vous organisez un hackathon en ligne, vous pouvez également organiser ces ateliers en ligne.

Étape 6. Rendez-le amusant

Les hackathons sont attrayants parce qu'ils sont censés être amusants. Ils permettent aux programmeurs, aux concepteurs, aux innovateurs et aux experts du domaine d'utiliser leurs compétences dans un esprit de compétition plutôt que dans le cadre de leur

travail. Un hackathon est quelque chose que les participants veulent faire plutôt que de devoir le faire.

Les participants seront présents s'ils sont enthousiasmés par le thème, mais vous pouvez inclure ces extras.

6.1. Une cagnotte de qualité

Le fait de disposer d'une cagnotte de grande qualité permettant à tous les participants, ou à la plupart d'entre eux, de gagner quelque chose rend l'événement plus attrayant.

Les prix peuvent prendre la forme d'argent liquide, d'opportunités d'emploi, de stages ou de chances d'accéder à des programmes d'accélération ou à des incubateurs.

6.2. Activités ludiques pendant le hackathon

Les hackathons sont intenses, mais cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de temps mort. Après une journée de hacking, les participants ont parfois envie de se retrouver entre eux. Leur donner accès à d'autres activités amusantes (billard, tennis de table, jeux de société ou jeux vidéo) peut être un bon moyen de les divertir.

6.3. Capturer et partager des images et des vidéos

Le partage de photos et de vidéos des participants et de leur travail peut être un excellent moyen de maintenir leur engagement et de leur offrir une reconnaissance. S'ils voient leurs photos sur votre fil Facebook, par exemple, ils les partageront probablement, ce qui augmentera la notoriété de votre événement.

3. Conclusion

Le jour de votre hackathon, la gestion sur place est essentielle pour s'assurer que le résultat final de votre hackathon est conforme à vos attentes.

Une fois votre hackathon terminé, ce n'est pas fini. Vous entrez alors dans la phase post-hackathon, qui consiste à maintenir le contact avec vos participants pour qu'ils reviennent la prochaine fois.

L'organisation d'un hackathon peut s'avérer frénétique. Bien que les gens trouvent l'idée d'une fête du hackathon immensément excitante, la mise en place d'un événement gagnant nécessite une planification scrupuleuse et de l'ingéniosité. Souvent, il y a tellement de points à régler à la dernière minute que l'événement peut finir par devenir un désordre lamentable et confus.

En tant qu'organisateur, vous savez qu'à chaque fois que vous organisez un hackathon, vous rencontrez de nouveaux défis que vous mettez sur votre liste de contrôle pour l'avenir.



Tous les détails dans le guide dédié disponible sur :
digiport-project.eu



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

1

**Étape 1.
Définir des objectifs**

- Objectifs clairs pour la réussite
- Résolution de problèmes, innovation, branding, recrutement

2

**Étape 2.
Préparer l'évènement**

- Définir le format de l'évènement
- Choisir le lieu
- Établir les modalités et conditions
- Créer un système d'inscription
- Élaborer un calendrier de rétroplanning

3

**Étape 3.
Développer l'évènement**

- Établir un thème
- Créer des défis
- Définir les critères de jugement
- Planifier le calendrier du hackathon

4

**Étape 4.
Promouvoir le Hackathon**

- Plan de communication efficace
- Réseaux sociaux, sites web, courriels, sensibilisation

5

**Étape 5.
Inspirer et Former les Participants**

- Ateliers de feedback et de peaufinage des idées
- Ateliers en ligne pour les hackathons en ligne

6

**Étape 6.
Make it Fun**

- Un pool de prix de qualité
- Des activités amusantes pendant le hackathon
- Capturer et partager sur des médias



IV. Lignes directrices pour les mentors

Le travail et le soutien des mentors sont une partie importante de chaque hackathon. C'est pourquoi, à la fin de ce guide, nous présentons quelques lignes directrices qui peuvent être partagées avec les mentors pour faciliter leur travail avec les participants :

- Le rôle principal des mentors est d'écouter, d'encourager, de motiver et de partager leur expérience afin de soutenir les mentorés. Ils créent une relation de confiance et de croissance, où les besoins des mentorés sont entendus et soutenus.
- Les mentors peuvent commencer leur rencontre avec les participants en expliquant leur motivation à participer au projet, puis en s'intéressant à l'expérience, aux compétences et aux besoins des participants.
- L'une des principales qualités du travail des mentors est leur authenticité, leur positivité et leur décontraction. Il est important de pouvoir se mettre à la place des participants et d'essayer de penser à ce qui leur serait le plus bénéfique, à ce qu'ils auraient besoin de savoir.

V. Références

<https://hackathon-planning-kit.org/files/hackerearth.pdf>

<https://corporate.hackathon.com/article-how-to-organize-a-hackathon>

<https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-to-organize-hackathon/>

<https://www.sefe-mt.com/careers/blog/how-to-run-successful-a-hackathon/>

<https://www.techtarget.com/searchcio/definition/hackathon>