

Guide de survie

UHACK 2023

Lieu de la compétition

Grande salle du pavillon Alexandre-Taché
Accueil : PORTE 1

Adresse

Université du Québec en Outaouais (UQO)
Pavillon Alexandre-Taché
283 boulevard Alexandre-Taché
Gatineau, Québec
J9A 1L8

Stationnement

Vous pouvez garer gratuitement votre véhicule dans le **STATIONNEMENT ZONE 2** du pavillon Alexandre-Taché. Des préposé.e.s seront disponibles pour vous guider, au besoin.

Se préparer au UHACK

- Pensez à former votre équipe avant le lancement du hackathon;
- Renseignez-vous au sujet des organisations qui présentent les Grands défis;
- Familiarisez-vous avec l'horaire de l'événement (disponible au uhack.ca);
- Lisez attentivement le code de conduite;
- Abonnez-vous à la page Instagram [@uhack_2023](https://www.instagram.com/uhack_2023) et restez informé.e.s!

Ce qui est fourni :

- Stationnement (gratuit dans la zone 2);
- Connexion Internet WIFI;
- Repas du 18 mars (déjeuner, dîner et souper) et du 19 mars (déjeuner et dîner);
- Collations et breuvages.

Ce que vous devez apporter :

- Votre ordinateur portable;
- Votre matériel (rallonges, multiprises, etc.);
- Vos logiciels;
- Votre bouteille d'eau.

Veillez écrire à uhack@uqo.ca si :

- Vous avez des allergies ou des intolérances alimentaires;
- Vous avez des questions en lien avec l'événement.

Plan de match – UHACK 2023

Réseautage et formation des équipes

À votre arriv  e    l'UQO, vous devrez confirmer votre pr  sence    la table d'accueil (pavillon Alexandre-Tach  , porte #1). On vous remettra alors votre sac-cadeau.

La p  riode de 9h    10h est destin  e au r  seautage. Vous aurez l'opportunit   de discuter avec vos mentors, visiter les kiosques des partenaires et tisser des liens avec les autres participant.e.s.

C'est l'occasion pour les   tudiant.e.s qui n'ont pas d'  quipe d'en former une ou de se joindre    un groupe d  j existant. Rappelons que chaque   quipe peut accueillir de 2    5 membres.

Pr  sentation des d  fis

   10h, les animateurs vous expliqueront le d  roulement du hackathon ainsi que les r  glementations de la comp  tition. Par la suite, les partenaires majeurs (Ville de Gatineau et CREDDO) pr  senteront chacun leur d  fi. Une p  riode de questions suivra ces pr  sentations.

Vous et votre   quipe devrez ensuite choisir l'un ou l'autre des d  fis pr  sent  s et confirmer ce choix au comit   organisateur. D  s que votre   quipe sera inscrite officiellement au d  fi de son choix, elle pourra commencer    travailler sur son projet.

Ateliers « Soluce »

Parall  lement au travail sur le projet principal, vous aurez la chance de participer aux ateliers « Soluce ». Ces ateliers traitent d'une vari  t   de sujets en lien avec la conception d'une solution num  rique (gestion de projet, circuits   lectroniques, analyse et gestion des donn  es, cybers  curit   et design d'interface utilisateur) et sont de courte dur  e (30 minutes).

En assistant    un ou plusieurs ateliers « Soluce », vous pourrez v  rifier si votre projet r  pond aux crit  res   valu  s par le jury. Votre participation peut aussi vous permettre d'acqu  rir de nouvelles comp  tences personnelles ou encore un savoir-faire qui n'est d  tenu par aucun membre de votre   quipe, ce qui maximise vos chances de concevoir la meilleure solution num  rique possible!

P  riode de travail sur le projet

Le travail sur le projet peut d  buter d  s que l'  quipe est inscrite officiellement au d  fi de son choix et peut se poursuivre jusqu'   22h le samedi soir. Le travail reprend le dimanche    8h et se termine    12h.

Premi  re   tape   liminatoire

Entre 13h et 14h, les membres du jury visiteront les ilots de travail afin de conna  tre la nature des projets et s  lectionner les   quipes qui passeront    la prochaine   tape (pr  sentations). Les   quipes qui ne sont pas choisies par les membres du jury seront   limin  es.

Toutefois, nous encourageons les participant.e.s    rester sur place, car d'autres prix sont    gagner (autres que ceux associ  s aux Grand d  fis).

Présentations, délibération et annonce des gagnants

Chacune des équipes présélectionnées par le jury devra nommer un ou une porte-parole qui aura la responsabilité de présenter le projet sur scène, devant auditoire. Chaque présentation est d'une durée maximale de 3 minutes, suivie d'une période de questions de 5 minutes.

À la suite des présentations, les juges quitteront la salle pour délibérer à huit clos (de 15h à 16h). Pendant ce temps, une activité surprise est prévue pour les participant.e.s.

À 16h, les équipes gagnantes seront annoncées et les prix seront remis. S'en suivront les remerciements et le mot de la fin.

Règlements du hackathon

UHACK 2023

Équipes et projets

- Une équipe doit être formée de 2 à 5 participant.e.s.
- Les participant.e.s ne peuvent travailler seul.e.s sur un projet.
- Toute équipe de plus de 5 membres sera automatiquement dissoute (les participant.e.s devront se greffer à d'autres équipes).
- Il est formellement interdit d'utiliser des travaux déjà existants, de plagier ou de faire appel à du support externe (professionnel ou non) lors du hackathon, sous peine d'élimination.

Matériel et logiciels

- Chaque participant.e se présente avec son propre matériel et ses logiciels;
- Les participants sont responsables de leur matériel pendant toute la durée du hackathon;
- Le UHACK 2023 se dégage de toute responsabilité en cas de vol, de bris ou d'incendie;
- Le ou la participant.e qui utilise du matériel ou un logiciel qui ne lui appartient pas doit s'assurer que ce dernier est libre de droit.

Évaluation

- Le jury s'engage à évaluer les projets avec neutralité à l'aide de la grille de notation prévue à cet effet;
- Chaque Grand défi possède sa propre grille de notation;
- Pour chacun des Grands défis, l'équipe qui obtient le score le plus élevé est déclarée gagnante et reçoit le prix associé au défi;
- En cas d'égalité, l'équipe gagnante sera déterminée par tirage au sort.

Prix et recours

- Les prix seront remis en personne aux équipes gagnantes lors de la cérémonie de clôture du hackathon;
- Une équipe ne peut recevoir qu'un prix attribué par le jury;
- Aucun recours n'est accepté suite à la désignation des lauréats par le jury;
- Les prix offerts sont les suivants :

Prix Ville de Gatineau

Meilleur projet – Défi Ville de Gatineau

1 casque de RV immersif tout-en-un Meta Quest 2 remis à chacun des membres de l'équipe gagnante.

Prix CREDDO

Meilleur projet – Défi CREDDO

1 forfait Immersion Glamping (2 nuitées) chez Dômes Outaouais offert à chacun des membres de l'équipe gagnante.

Prix Antidote

Équipe s'étant démarquée par la qualité de la langue française

1 exemplaire d'Antidote+ Personnel remis à chacun des membres de l'équipe.

Propriété intellectuelle

- Les solutions conçues pendant le UHACK 2023 sont la propriété des participant.e.s ayant contribué à leur développement.

Photos et vidéos

- Des photos et des vidéos seront prises pendant le UHACK 2023.
- Les participant.e.s consentent à la diffusion de ces images, à des buts de communication interne et/ou externe ou de promotion événementielle.
- Les personnes qui ne souhaiteraient pas être photographiées ou filmées doivent en informer les membres du comité organisateur avant le samedi 18 mars 2023.

Acceptation du présent règlement

- En participant au UHACK 2023, les participant.e.s adhèrent implicitement à ce règlement.

Code de conduite

UHACK 2023

L'équipe du UHACK 2023 s'engage à assurer un milieu sécuritaire et exempt de harcèlement aux membres de la communauté étudiante, aux partenaires ainsi qu'aux mentors participant à l'événement.

Le harcèlement est une conduite vexatoire se manifestant soit par des comportements, des paroles, des actes ou des gestes répétés, qui sont hostiles ou non désirés, laquelle porte atteinte à la dignité ou à l'intégrité psychologique ou physique d'un membre de la communauté et qui entraîne, pour celui-ci, un milieu de travail néfaste.

Le harcèlement peut se manifester, notamment (mais non limitativement), par les comportements suivants :

- des commentaires ou des actions visant à mépriser, abaisser, ridiculiser, intimider, exercer du chantage, de la coercition;
- des menaces, du dénigrement, de l'humiliation, des insinuations répétées, des accusations sans fondement, des tentatives répétées d'exclusion ou d'isolement, du chantage, des pressions indues, des insultes;
- des propos, attitudes ou gestes dégradants portant sur le potentiel humain, les capacités physiques et intellectuelles d'un individu;
- la surveillance abusive des allées et venues pouvant aller jusqu'à la filature;
- des tentatives ou des communications non sollicitées.

Le présent code de conduite s'applique :

- à toutes les activités se déroulant dans le cadre du UHACK 2023, soit les ateliers, les présentations, les démonstrations, les projets des participant.es., le travail en équipe et les activités sociales.
- toute forme d'échange, verbal ou écrit, sur toute plateforme, incluant les réseaux sociaux.

Les participantes et participants, partenaires ou mentors qui contreviennent au code de conduite seront exclus du UHACK 2023.

Si vous êtes victime ou témoin de harcèlement, nous vous invitons à en faire part à une organisatrice ou à un organisateur.