BENCHMARK

LES BONNES PRATIQUES POUR UN BON HACKATHON

LA BIENVEILLANCE

Un hackathon est un événement positif. L'objectif est de trouver une solution à un problème.

Le groupe doit travailler en collaboration et cela en étant bienveillant entre chaque membre.

LA CRÉATIVITÉ

Un hackathon est un événement innovant et d'intelligence collective. Même si un projet est déjà dans la tête d'un participant.

Il ne faut pas négliger la phase de créativité. Au risque d'obtenir des projets moins innovants et pertinents par manque de temps.

LA DIVERSITÉ

Un hackathon est un événement nécessitant de la diversité grâce aux différents groupes créés pour ce projet.
La variété doit être mise en avant lors de la constitution des équipes.

Le parcours et les compétences de chacun permettent de développer l'intelligence collective et d'avoir un effet accélérateur sur le développement d'une solution

RADIO-CANADA

75 CANDIDATS

Triés sur le volet

GRANDE DIVERSITÉ

Cinq provinces et un territoire canadien : Alberta, Québec, Ontario, Colombie-Britannique, Saskatchewan et Territoires du Nord-Ouest

NATIONALITÉS

Quatorze nationalités différentes dans 16 équipes finalistes

LE GUIDAGE

Un hackathon met différents membres d' équipes autour d'une table.
Difficile pour eux de travailler ensemble lorsqu'ils ne se connaissent pas.

Il faut savoir trouver l' équilibre entre laisser de la liberté aux équipes et l'accompagnement par les animateurs.
Ce qui aide à la création d'un projet innovant.

LE CHOIX DE LA THÉMATIQUE

Le choix de la thématique pour un hackathon doit être réfléchi en amont.
La thématique doit être motivante pour les participants et être un véritable enjeu.

La formulation doit être bien réfléchie.
En sous-thématiques, le projet proposera des projets plus pertinents et créera des défis plus stimulants pour les équipes.

L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Cet événement se vit en équipe.
Pour qu'une équipe puisse gagner, elle doit faire preuve d'organisation, d'écoute et de solidarité.

Le temps ainsi que la compétition positive renforce l'esprit d'équipe. Il faut alors le stimuler en développant l'aspect positif et en conservant l'aspect bienveillant.

LA COMMUNICATION

Une communication tout au long de l'événement est nécessaire.
Avant, elle mobilise un maximum de participants.

Pendant, il faut conserver l'attention des inscrits et assurer leur présence.
Après, il permet de valoriser le travail réalisé et communiquer sur les résultats.

TENIR SES PROMESSES

La ou les promesses réalisées lors de la communication doivent être tenues, plus ou moins engageante soient-elles.

Une promesse non-tenue créera du mécontentement et de la frustration auprès des participants.
Réfléchir à ses promesses est donc important.

RADIO-CANADA

JOURNÉE DÉCOUVERTE

deux jours complets de conseils d'experts des services Amazon Web Services

EXEMPLES RECOMPENSES

Argent, promotion de start-up ou aide à la création d'une start-up, levée de fonds, nouveaux clients, networking..

PROPOSER DES OUTILS ADAPTÉS

Pour développer tout le potentiel de vos participants, vous devez leur mettre à dispositions tous les outils nécessaires.
Vérifier la connexion wifi.

Outils de collaboration, de communication intra-équipes, d'échanges de documents. Vous pourrez alors capitaliser sur le travail effectué et documenter tous les projets réalisés.

MARATHON INFORMATIQUE

DISCORD

Communication interne vocale, écrite et transferts de fichiers

SLACK

Communication externe : Temps pour une étape, étape suivante, pauses

SUITE GOOGLE

Gdocs, Gsheets, Gslides

PRÉVOIR LA RESTAURATION

Même si le buffet n'est pas le point principal de l'Hackathon, il est important de penser aux participants affamés. Des participants mal alimentés peuvent être en état de faiblesse.

Une mauvaise gestion de cette partie créera une mauvaise image ainsi que de l'insatisfaction. Il faut bien penser à le budgétiser puisque celui-ci peut-être important.

GLOBAL GAME JAM

PETIT DÉJEUNER

Quatre-quart, thé, café, fruits.
Libre-service de boissons
chaudes toute la journée

DÉJEUNER

“Make your sandwich” : mise à
disposition de pain de mie, jambon,
etc… Thé, café, coca ou repas
commandé aux frais des participants

DÎNER

Chips, sandwich, thé, café, coca