

MINISTRE DU DEVELOPPEMENT DE L'ECONOMIE
NUMERIQUE ET DES POSTES

SECRETARIAT GENERAL



BURKINA FASO

Unité – Progrès – Justice

DIRECTION GENERALE DU DEVELOPPEMENT DE
L'INDUSTRIE NUMERIQUE

TERMES DE REFERENCES DU CONCOURS HACKATHON 226 DE LA QUINZIEME (16^{ème}) EDITION DE LA SEMAINE DU NUMERIQUE

1. CONTEXTE ET JUSTIFICATION

La Semaine du Numérique a été adoptée en Conseil des Ministres du 09 mai 2019 par Décret n° 2019-0419/PRES/PM/MDENP/MINEFID portant création et organisation de la Semaine du Numérique en remplacement de la Semaine Nationale de l'Internet. Ce changement opéré, a pour élan d'insuffler une dynamique nouvelle tenant compte des dernières innovations technologiques en étant en phase avec les nouveaux concepts utilisés dans ce secteur.

La Semaine du Numérique (SN) a pour objectif global de promouvoir et de vulgariser le numérique. La crise liée à la maladie du covid-19 a donné un coup d'accélérateur à la réforme de la digitalisation de l'administration. La mise en œuvre de cette digitalisation devient d'autant plus pressante compte tenu des défis majeurs posés par la pandémie.

Au regard du contexte particulier lié à la pandémie du corona virus auquel fait face le Burkina Faso, la seizième (16^{ème}) édition de la Semaine du Numérique se tiendra **en ligne du 08 au 10 Septembre 2020** sur l'Intelligence Artificielle (IA).

L'objectif de ce concours est de regrouper des passionnés de profils divers afin de produire des solutions numériques pour répondre à la problématique du thème de la SN.

Le Hackathon de la présente édition est lancé sous le **thème « Utilisation de l'Intelligence Artificielle (IA) pour les services de dématérialisation dans le contexte du Post Covid19 »** et aura lieu à **BeogoLab (Ouagadougou) du 03 au 06 Septembre 2020**.

Ce document décrit l'ossature de cette activité .

2. DESCRIPTION

Les Hackathons sont une initiative du Ministère en charge des TIC durant lequel des équipes composées de développeur web, de développeur d'applications mobiles, d'un infographe designer, d'un spécialiste en intelligence artificielle, d'un marketer, etc, se réunissent pendant une période de temps donnée pour

travailler sur des projets de programmation informatique de manière collaborative. Depuis plus d'un an ces marathons de soixante-douze (72) heures sont organisés en continue par la Direction Générale du Développement de l'Industrie Numérique (DGD) pour répondre à une problématique ponctuelle. A chaque édition de la Semaine du Numérique (SN), une session spéciale est organisée et regroupe des acteurs en compétition qui mènent une réflexion autour des problématiques liées au thème de l'édition est : **« Utilisation de l'Intelligence Artificielle pour les services de dématérialisation dans le contexte du Post Covid19 »**

3. OBJECTIFS

L'objectif principal consiste à identifier des applications et des services à grande valeur ajoutée innovantes, basées sur l'intelligence artificielle pour faciliter le travail dans tous les secteurs d'activités de l'après confinement.

Spécifiquement, le Hackathon vise à :

- identifier des solutions numériques afin d'anticiper sur l'évolution de la pandémie ;
- mettre en place de manière fonctionnelle des technologies de travail à distance pour toutes les entreprises essentielles ;
- mettre en place des technologies facilitant les paiements sans contacts et paiements en ligne comme le pay with selfie ;
- faciliter les formations à distance et la disponibiliser des services à une grande majorité de la population grâce à l'usage du Cloud ;
- Intégrer des textes et standards de sécurité visant à encadrer et à surveiller l'usage de ces technologies.

4. RESULTATS ATTENDUS

Les résultats attendus sont :

- des solutions numériques afin d'anticiper sur l'évolution de la pandémie sont identifiées ;
- des technologies de travail à distance pour toutes les entreprises essentielles sont mises en place ;
- des technologies facilitant les paiements sans contacts et paiements en ligne comme le pay with selfie sont mise en place ;
- les formations à distance et la disponibiliser des services à une grande majorité de la population grâce à l'usage du Cloud sont facilitées ;
- des textes et standards de sécurité visant à encadrer et à surveiller l'usage de ces technologies sont intégrés .

5. VALORISATION DU PROJET GAGNANT

Un projet sera retenu à l'issue de cette compétition afin de bénéficier d'un accompagnement (incubation et formations). Le premier prix est composé de : Un trophée ; une attestation ; une médaille ; une enveloppe financière .

Des prix d'encouragement seront offerts aux 2^{ème} et 3^{ème} groupes du classement final composés de : une attestation ; une médaille ; d'une enveloppe financière d'encouragement.

6. PUBLICS CIBLES

Réalisateurs de la solution :

Les principales cibles sont les jeunes étudiants et professionnels du numérique, passionnés du développement de solutions innovantes basées sur le numérique.

Bénéficiaires :

Le Ministère et la Santé est le principal bénéficiaire de la solution.

7. DEROULEMENT DU HACKATHON

a) Ouverture, dates et lieu du hackathon

La période d'inscription s'étalait **du 18 Juin au 31 Août 2020** sur la plateforme du concours à l'adresse www.concours-innovations.bf. Cette compétition se tiendra du **03 au 06 Septembre 2020** à **BeogoLab**.

b) Présélection

Présélection des meilleurs projets par le jury sur la base des critères prédéfinis.

c) Condition de Participation

Le concours est ouverte à toute personne physique de nationalité burkinabé résidant ou non au Burkina Faso. La participation au concours se fait par équipe de deux (02) personnes minimum et quatre (04) personnes maximum.

Faire acte de candidature au concours Hackathon implique l'acceptation des conditions d'organisation du concours.

d) Barcamp

Une réunion d'informations, de cadrage et de fusion des équipes en cas de similarité des projets lors d'un pitch entre les spécialistes du métier et les candidats par les organisateurs le **03 Septembre 2020**.

e) Mentors

Il est prévu trois (03) mentors pour l'encadrement des équipes. Chaque mentor devra être spécialiste dans au moins un des domaines suivants: technologies numériques, intelligence artificielle, système éducatif, finances et stratégies d'entreprise.

Ces professionnels auront essentiellement pour mission :

- d'aider les équipes à faire preuve de créativité et à affiner leurs idées pour les transformer en projet, voire en prototype, en tenant compte des réalités du marché et du contexte global ;
- de servir de relais entre les participants et les membres du jury.

f) Composition du jury

Un jury sera constitué et pourra comprendre, entre autres, des techniciens du Ministère en charge de l'économie numérique et d'autres spécialistes qui ont une connaissance pointue du thème.

g) Contenu du hackathon

Il réunira pendant soixante-douze (72) heures, des équipes de deux (2) à quatre (4) personnes pour cocréer, innover ensemble et trouver des solutions innovantes dans le secteur qui répondent à un besoin spécifique qui sera exprimé.

8. LOGISTIQUE ET DEROULEMENT

Chaque candidat devra apporter son propre ordinateur. Les technologies et les logiciels de développement sont à choisir par les candidats.

Une connexion à internet sera disponible pour les besoins des candidats.

Le nombre de candidats est fixé à vingt-cinq (25). Avant le début du concours, les candidats pourront présenter leur idée lors d'un speech de cinq (05) minutes. Les projets similaires seront fusionnés et les groupes se formeront selon les projets qui auront le plus de ressemblance.

9. PILOTAGE DU PROJET ET LOGISTIQUE

Le projet est piloté et mis en œuvre par le Ministère du Développement de l'Economie Numérique et des Postes en collaboration avec la structure d'accueil du secteur d'activités concerné. La logistique concernera :

- le système de sonorisation,
- le carburant des organisateurs,
- les frais de communications.

10. NOS PARTENAIRES

- le Ministère de la Santé;
- le Ministère du Développement de l'Economie Numériques et des Postes ;
- les incubateurs ;
- la Société Civile ;
- les ONG ;
- les Opérateurs ;
- les Universités et Instituts d'enseignement supérieur...

11. LES LIVRABLES

La solution peut être :

- un logiciel ;
- un site web ;
- une application mobile ;
- un appareil électronique.

Il est souhaitable que la solution soit opérationnelle, mais un prototype avec un document de conception bien détaillé est acceptable. Le document de conception doit contenir la description de la solution, l'architecture, des diagrammes UML, les coûts de réalisation, et tout autre information nécessaire.

12. CHRONOGRAMME DE L'HACKATHON

Horaire	Activité
Lancement sur le site du Hackathon : 15 Juin au 31 Aout 2020	
Thème : « Utilisation de l'Intelligence Artificielle pour les services de dématérialisation dans le contexte du Post Covid19	
Organisation d'un Barcamp : J1, 03 Septembre 2020	
8h30 - 9H00	Accueil et mise en place des invités et participants
9h00 - 09h30	Mot de bienvenue Mot du DGD Mot du représentant du ministère en charge de la Santé;
09h30 - 09h45	Présentation des objectifs du Hackathon
09h45 - 10h00	Présentation des enjeux de l'introduction de l'IA
10h00 - 12h00	Session de speeches des projets portés par les participants
12h00 - 12h30	Consolidations et Présentation des groupes
12h30	Collation et retrait des invités
13h00	Aménagement de la salle et installation des participants
13h30	Début des travaux et Développements des projets
18H00 - 19h00	Dîner
19h00	Reprise des travaux
J2, 04 Septembre 2020	
08h00	Reprise des travaux
12h00 - 13h00	Déjeuner
13h00	Reprise des travaux
18h00 - 19h00	Dîner
19h00	Reprise des travaux
J3, 05 Septembre 2020	
08h00	Reprise des travaux
12h00 - 13h00	Déjeuner
13h00	Reprise des travaux
18h00 - 19h00	Dîner
19h00	Reprise des travaux
J3, 06 Septembre 2020	
08h00	Reprise des travaux
12h00 - 13h00	Déjeuner
13h00 - 15H00	Fin des travaux
15h00 - 15h30	Mise en place du Jury
15h30 - 17h00	Présentation des prototypes par les groupes
17h00 - 18h00	Délibération du Jury
18h00 - 18h30	Cocktail Dînatoire
J4, 10 Septembre 2020	
	Proclamation des résultats et remise des Prix (Cérémonie de clôture SN)