

# Guide pratique

HackeTaFac est un concours d'innovation étudiant visant à mobiliser et libérer l'énergie créatrice de l'ensemble des parties prenantes de l'université (étudiants, mais aussi enseignants/chercheurs et personnels administratifs) en faveur de l'amélioration (d'où la référence, positive, au "hacking"). Cette amélioration peut porter sur le fonctionnement de l'université, sur les outils d'animation de la vie universitaire / vie étudiante, sur le patrimoine immobilier et les infrastructures du campus... avec une forte prépondérance de la notion d'usage. Par exemple, à Bordeaux le concours est sous-titré "Transforme ton campus".

Merci de noter qu'en réutilisant la marque HackeTaFac, vous vous engagez à respecter la Charte des concours HackeTaFac : <http://hacketafac.u-bordeaux.fr/charte/>

## Avant

### Adhésion politique et gouvernance

Le projet mobilise des ressources propres de l'université, consistant majoritairement en temps de travail des personnels. Il faut donc que ces ressources puissent être mobilisées avec l'accord et, surtout, la bienveillance des chefs des services concernés. L'intérêt du projet HackeTaFac pour les responsables de service tient au pouvoir transformant sur les pratiques professionnelles : travail en mode projet, gestion d'équipes trans-disciplinaires, etc. Il peut donc constituer un vecteur de transformation interne des services et d'émulation des personnels. L'écoute développée au service des projets étudiants doit aussi pouvoir être mise au service de projets en interne. Cet aspect du projet doit être porté politiquement par l'équipe présidentielle (à Bordeaux essentiellement le VP Numérique).

A ce titre, le Comité de pilotage HackeTaFac à Bordeaux implique les VP et DGSA en charge des périmètres suivants : IdEx, Patrimoine, Innovation, Numérique, Etudiant, Vie universitaire et Partenariats.

### Mobilisation de référents dans chacun des services

Le rôle de ces référents est d'orienter les porteurs de projets à pour trouver, dans chaque service, les personnes les plus à même de les aider. Il faut les rencontrer pour leur expliquer la démarche et les convaincre de s'impliquer. Il peut y avoir plusieurs référents par service.

### Identification des défis mis au concours

Dans le même temps, les référents doivent identifier des défis qui correspondent à des "trous dans la raquette", des thématiques sur lesquelles une marge d'amélioration a été identifiée et aucune solution (à inventer ou prête à l'emploi) n'a été encore retenue. A Bordeaux nous avons fait le choix de formuler les défis de manière large, pour inspirer sans trop contraindre. De même, il était possible de participer dans une catégorie libre. En 2018, nous avons introduit des défis en partenariat avec

des acteurs socio-économiques, qui financent une dotation sur leur défi. A ce titre, les associations étudiantes ont été sollicitées pour proposer des défis financés par le FSDIE mais aucune ne s'est manifestée.

A titre d'illustration, voici la compilation des défis mis au concours depuis l'origine :

- Bordeaux 2017 "Transforme ton campus"
  - Culture et événements
  - Espaces et locaux
  - Environnement et énergie
  - Pédagogie
  - Accessibilité et mobilité
  - Information
  - Communautés
  - Activités sportives
- Bordeaux 2018 "Transforme ton campus"
  - Culture et patrimoine
  - Espaces et locaux
  - Environnement et énergie
  - Pédagogie
  - Accessibilité et mobilité
  - Information
  - Communautés
  - Activités sportives
  - Santé
  - Vie citoyenne et participation (en partenariat avec l'association DemocracyOS et le financement de la Fondation Bordeaux Université)
  - Alimentation durable (en partenariat avec le Crous)
- Strasbourg 2018 "Réussite étudiante"
  - Investir les tiers-lieux
  - Préparer ses examens
  - Préparer son orientation
  - S'intégrer à l'université
  - Devenir étudiant
  - Optimiser son temps

*A contrario*, des défis peuvent ne pas être retenus : Sécurité / vidéoprotection car peu propice à de l'expérimentation et très encadré règlementairement...

## Budget

Il faut budgéter les dépenses suivantes :

- dotation des projets
- achat de bannière vidéo pour la page d'accueil du site web (compter env. 200 € sur iStock ou Fotolia)
- stage ou contrat étudiant en soutien à la communication du concours
- événementiel de présentation des projets lauréats

## Ressources humaines

A Bordeaux, la mise en place du concours HackeTaFac 2017 a représenté environ un tiers temps pendant 4 mois.

## Pendant

### Calendrier du concours

Un calendrier adapté au concours est une ouverture à la rentrée de janvier et une clôture deux mois plus tard. Les projets sélectionnés courant mars ont alors jusqu'au 31 décembre pour être réalisés, avant de relancer une campagne l'année suivante. Cette organisation sur le semestre de printemps permet de :

- capitaliser sur les projets tuteurés du semestre d'automne
- faire travailler les étudiants lauréats sur leurs projets via un stage (à partir d'avril - mai), pendant les vacances d'été ou après l'achèvement de la formation comme une première mission freelance ou un premier emploi. Les étudiants ont généralement 2 ou 3 semaines d'examen à la rentrée de janvier, ce qui les rend moins disponible à candidater à Hacketafac mais donne un peu de temps pour communiquer et commencer à occuper les esprits.

Il est impératif de faire délibérer rapidement le jury sur les projets, afin de leur faire un retour rapide dans un esprit d'efficacité et d'agilité, ainsi que pour conserver l'élan des participants.

### Règlement du concours

Le règlement HackeTaFac Bordeaux est disponible en ligne et peut être repris à l'identique : [\url{http://hacketafac.u-bordeaux.fr/reglement-du-concours/}](http://hacketafac.u-bordeaux.fr/reglement-du-concours/) Attention : il n'a pas été relu par des juristes, mais nous avons une bonne confiance dans sa rédaction. Plusieurs articles du règlement sont repris du règlement InnoCup Jr.

Une attention particulière a été portée à la propriété intellectuelle des projets : les étudiants conservent la titularité des droits de PI sur leurs résultats, et cèdent à l'université les droits d'exploitation non exclusive de ces résultats. Il est important également que les universités puissent modifier les résultats obtenus avec la dotation HackeTaFac, ce qui est prévu explicitement avec le transfert du code et des fichiers source. Ainsi, rien n'empêche un lauréat de continuer à développer son projet et d'en tirer des revenus, l'université ayant alors le choix de continuer à utiliser la version dont elle est titulaire ou de souscrire à l'offre commercialisée.

A noter que pour l'Université Paul Valéry Montpellier 3, la dotation ne peut pas être gérée par l'université car si ce sont bien les lauréats qui développent les solutions logicielles qu'ils ont imaginé, cela revient à gérer de l'argent pour le soutien à une activité privée, ce qui ne fait pas partie de nos missions. Contre-argument : si la dotation est gérée par l'université (qui exécute les dépenses), il n'y a pas versement d'argent ; corollaire : quand l'université exécute les dépenses, ce qu'elle achète est présumé lui appartenir, il faut donc prévoir une cession ou équivalent dans la convention d'objectifs et de moyens. L'autre voie de financement consiste à passer une convention d'objectifs et de moyens (subvention) avec les associations porteuses du projet (suppose la nécessité que chacun des projets

lauréats créent bien une telle structure pour percevoir effectivement les financements), ce que l'on fait déjà dans le cadre du FSDIE par exemple.

Sur les aspects PI, l'Université Paul Valéry Montpellier 3 propose de régler la question de la manière la plus simple en exigeant que le lauréat s'engage dans le cadre de son projet à produire sa solution logicielle et à la distribuer sous licence CeCILL (voir quelle licence CeCILL serait la mieux à même de faciliter la réutilisation ultérieure par l'université et par toute autre personne intéressée tout en ménageant les intérêts des créateurs), ce qui évite de prévoir et négocier de cession expresse de droits sur les logiciels créés.

## Site web du concours

Le site web HackeTaFac développé à Bordeaux utilise un thème Wordpress disponible sous licence CeCILL : [\url{https://sourcesup.renater.fr/projects/hacketafac/}](https://sourcesup.renater.fr/projects/hacketafac/) La documentation du thème est fournie dans l'archive ZIP téléchargeable :

[\url{https://sourcesup.renater.fr/frs/download.php/latestzip/2054/hacketafac-latest.zip}](https://sourcesup.renater.fr/frs/download.php/latestzip/2054/hacketafac-latest.zip) Un sous-traitant a développé le thème Wordpress à partir du thème Hackathon de The Phuse :

[\url{https://github.com/thephuse/hackathon-wordpress-theme}](https://github.com/thephuse/hackathon-wordpress-theme) (budget de 900€ en 2016 et 1 620 € en 2017). Il présente plusieurs fonctionnalités adaptées aux objectifs du concours : - une page d'accueil aérée et visuelle, permettant d'installer une image forte et de poser immédiatement le principe du concours avec des boutons d'action "Soumettre un projet" et "Rejoindre une équipe", et une mise en avant de quelques défis mis au concours - de nombreux modèles de page de contenu pour gérer la FAQ, la liste des défis et projets, les relations presse, le formulaire de contact... - un blog pour rapporter l'actualité du concours et pour guider les porteurs de projet - un formulaire de soumission de projet déclenchant la création d'un compte auteur sur le site afin que les équipes puissent modifier et compléter leur page jusqu'à la clôture du concours et la mise en ligne de leur pitch vidéo (sur Youtube ou Vimeo) - des objets (custom post types) Défis et Projets reliés entre eux - la possibilité d'archiver les projets des années précédentes.

Le thème est livré avec des images de bandeau réutilisables :

- images sous licence CC des Mines ParisTech, créditées sur la page [\url{http://hacketafac.u-bordeaux.fr/credits-et-mentions-legales/}](http://hacketafac.u-bordeaux.fr/credits-et-mentions-legales/)
- images du thème d'origine [\url{https://github.com/thephuse/hackathon-wordpress-theme/tree/master/images}](https://github.com/thephuse/hackathon-wordpress-theme/tree/master/images) (licence non précisée)

*A contrario*, l'image de la page 404 [\url{http://hacketafac.u-bordeaux.fr/404}](http://hacketafac.u-bordeaux.fr/404) et le bandeau animé de la page d'accueil ne sont pas réutilisables. Pour ce dernier, prévoyez un achat de vidéo 4K 1920 x 1080 sur iStock ou Fotolia.

Les contenus textuels du site web HackeTaFac Bordeaux, en particulier ceux du blog, sont diffusés sous licence CC-BY. De même, le logo et les visuels du projet peuvent être repris sous licence CC-BY : [Médiathèque](#)(fichiers image et fichiers source).

Les mentions relatives à la loi Informatique et libertés sont antérieures à l'entrée en vigueur du RGPD, et doivent probablement être revues en fonction des traitements de données à caractère personnel effectivement prévus.

## Communication auprès des étudiants

Voici quelques pratiques de communication testées et approuvées :

- réseaux sociaux : Facebook pour la masse des étudiants et Twitter pour les plus geeks
- notification push sur l'application mobile de l'université
- encadré inamovible sur l'ENT pendant la durée du concours
- intervention lors des commissions FSDIE, des conseils de vie de campus...
- banderoles, stickets et affiches sur le campus (en recherchant un effet viral sur les réseaux sociaux, par exemple en encourageant le partage des photos de stickers les plus improbables)###

En 2019, l'université de Bordeaux est allée plus loin en détournant un vélo cargo pour en faire un [stand mobile facilement déployable sur les campus \(voir photo\)](#), au plus près des étudiants, lors de divers manifestations (journées de rentrée, semaine de l'engagement, semaine internationale etc.). Nous avons également organisé une [foire Hacketafac](#) qui traitait plus globalement des enjeux de l'usage du numérique à l'université et visait à faire se rencontrer les publics en mode festif.

## Communication auprès des enseignants

Voici quelques pratiques de communication testées et approuvées :

- liste de diffusion des enseignants (impact mitigé)
- courriel ciblé à des responsables de formation concernés
- newsletter interne
- intranet des personnels

## Relations presse

Ce concours va susciter l'intérêt des communautés d'innovation sur le territoire, et dans l'écosystème de l'enseignement supérieur. A Bordeaux nous avons publié un communiqué de presse qui nous a rapporté une belle couverture média (Le Monde, CNEWS Matin, La Tribune Bordeaux, EducPros) : <http://hacketafac.u-bordeaux.fr/espace-presse/> Nous espérons capitaliser dessus pour la 2e édition afin de mieux associer les collectivités et acteurs socio-économiques intéressés par le concours.

## Dépôt des projets

Sur la plateforme web, le formulaire de dépôt d'un projet invite à rentrer un certain nombre d'informations (titre, description du projet, lien vers un prototype ou un dépôt de code... et les coordonnées des membres de l'équipe, ce qui permet à d'autres étudiants de les contacter et de rejoindre éventuellement l'équipe (ce qui ne s'est pas produit à Bordeaux en 2017, seuls deux équipes brassant deux filières différentes). A la soumission, le formulaire crée un compte sur la plateforme web et envoie un courriel aux membres pour qu'ils puissent mettre à jour leur page jusqu'au dernier jour du concours et charger leur pitch vidéo via un lien youtube ou vimeo. Les accès sont fermés à la fin du concours. Le fait de voir des projets être déposés tout au long du concours est très bon pour la dynamique du concours et la communication en interne et en externe. On voit aussi les projets qui évoluent.

## Ateliers

En lien avec des ingénieurs pédagogiques spécialisés en méthodes de créativité et méthodologie design thinking, Bordeaux a organisé en 2017 une série d'ateliers de 1h30 dans le but d'aider les étudiants à transformer leur idée en projet et en pitches vidéo, et à rencontrer les experts des services de l'université et les mentors partenaires. Les ateliers étant indépendants, il n'est pas obligatoire d'assister à tous mais ils suivent une progression. Les étudiants s'inscrivaient par courriel (faible nombre) en précisant leur défi ou problématique d'intérêt afin de pouvoir convier également les experts :

- **“J'ai une problématique mais pas d'idée”** : grâce à nos méthodes d'idéation, vous inventerez des solutions originales aux défis Hacketafac. Venez faire percuter vos idées et dénicher la créativité cachée en vous ! -> aucun étudiant inscrit en 2017
- **“J'ai une idée à faire avancer”** : venez ancrer votre idée dans le contexte des partenaires et futurs utilisateurs, et imaginez plusieurs expériences utilisateurs. Nous travaillerons notamment sur une cartographie des parties prenantes, une analyse par carte conceptuelle (mind map) de votre idée, et une décomposition de l'expérience usager (Activités, Environnement, Interaction, Objets, Utilisateurs) : qui est votre usager ? Quels sont les comportements ou les caractéristiques qui le définissent ? Comment votre usager a-t-il entendu parler de vous ? Comment communiquer auprès de lui ? Quelle est la première étape à suivre du point de vue de l'usager ? Que se passe-t-il pendant l'expérience usager ? Qui ou quoi d'autre est impliqué ou nécessaire ? Que se passe-t-il une fois que l'expérience est terminée du point de vue de l'usager ? Quel est votre impact sur l'usager à long terme ? L'utilisateur va-t-il faire la promotion de votre service ? Parlera-t-il de vous autour de lui ? -> [lire le compte-rendu](#)
- **“J'ai un projet à développer”** : venez concevoir une première version de l'interface et comprendre les possibilités offertes par le prototypage pour tester et communiquer votre projet. Nous vous indiquerons des outils de prototypage pour aller jusqu'à la structure, le squelette et l'aspect visuel de votre projet. -> [lire le compte-rendu](#)
- **“J'ai un pitch vidéo à scénariser”** : l'objectif de cet atelier est de structurer votre pitch, un pitch qui vous ressemble et qui reflétera au mieux votre projet. La mise en valeur passe par le fond et la forme, alors pour réussir, pour gagner le concours, vous veillerez à bien soigner ces deux aspects. Nous travaillerons sur des exemples concrets de pitches déjà réalisés par des étudiants et des professionnels. Nous façonnerons ainsi votre discours, puis nous trouverons les meilleurs moyens et outils afin de le mettre en scène. Enfin, vous repartirez avec une idée claire et précise de réalisation et de scénarisation de votre vidéo de pitch. Ensemble, nous trouverons le ton de votre pitch : créatif ? drôle ? innovant ? hollywoodien ? Ou peut-être tout cela à la fois ? -> [lire le compte-rendu](#)
- **“J'ai un pitch vidéo à améliorer”** : Nous visionnerons la première version ou des parties de votre pitch vidéo (ou du storyboard détaillé) et ferons quelques retours constructifs pour vous améliorer dans la dernière ligne droite ! Atelier sur rendez-vous, à raison de 15 minutes par équipe.

## Intérêt pédagogique

La prise en compte par l'université de Bordeaux du Décret n° 2017-962 relatif à la reconnaissance de l'engagement des étudiants dans la vie associative, sociale ou professionnelle, permettra d'afficher que la participation au concours « donne droit à reconnaissance de l'engagement étudiant » (crédits ECTS, remplacement de stage, etc.). Egalement, le Collège des écoles doctorales de l'université de Bordeaux reconnaît la participation au concours à équivalence de 12h de formation doctorale.

## Dotation

L'université de Bordeaux a fixé la dotation par projet à 10 000 €. C'est un montant important pour des projets étudiants, très compétitif par rapport à d'autres compétitions. Elle se justifie par le fait que l'université sera utilisatrice des projets ainsi développés (il ne s'agit donc pas seulement de subvention mais d'un investissement, et presque de pré-achat). En pratique, ce montant n'est pas superflu car les lauréats doivent souvent acheter une prestation informatique s'ils n'ont pas cette compétence dans l'équipe, plutôt onéreuse aux prix du marché. Des stratégies à coût raisonnable peuvent être trouvées : faire appel à d'autres étudiants développeurs en freelance (auto-entrepreneurs), faire appel à des junior entreprises (locales ou non).

Plus généralement, les dotations sont souvent utilisées de la manière suivante :

- gratification de stage
- contrat étudiant
- prestation facturée

Finalement, une université pourra moduler le nombre de dotations qu'elle distribue selon son budget.

## Jury

Le jury organisé par l'université de Bordeaux mêle des VP de l'université et quelques personnalités extérieures. Après deux éditions, je trouve le jury très exigeant alors qu'il n'a face à lui que des pitches vidéo de 3 minutes (pas d'audition des porteurs). Mon avis est qu'il faut plutôt être bienveillant (est-ce que cette idée peut apporter quelque chose au campus ? est-ce qu'elle va dans une direction qu'on souhaite explorer ?), sachant qu'il est prévu une étude de faisabilité auprès des lauréats. Celle-ci s'organise autour de plusieurs rencontres avec les étudiants, le coordinateur Hacketafac et des experts de la DSI ou des autres services universitaires si pertinent.

**Que faire avec des projets qui offriraient une faible plus-value par rapport à un autre outil existant ?** D'une part, un nouveau produit peut toujours prendre la place d'un autre pas encore bien installé, et d'autre part, le but de HackeTaFac est aussi de favoriser la créativité et la gestion de projet auprès du public étudiant. Ainsi, quoiqu'il arrive, le bénéfice du concours est aussi la participation des étudiants à un projet de grande ampleur, leur montée en compétences et échanges entre étudiants et professionnels de l'université.

## Cérémonie

Une cérémonie de récompense (ou plutôt, une "soirée pour découvrir les projets et les lauréats") a été organisée en 2017 à Bordeaux, mais elle n'a intéressé que les lauréats du concours. Ainsi, il vaut peut-être mieux garder ce budget pour faire un événement à mi-parcours ou final afin de présenter les projets en cours de développement à la communauté étudiante. L'événement final nous a été notamment réclamé par certains participants.

## Après

## Conventionner entre les lauréats et l'université

Une convention d'objectifs et de moyens permet d'engager les étudiants et de définir les droits et devoirs de chacun. L'université de Bordeaux peut partager son modèle sur demande.

## Accompagner les lauréats

Dans l'expérience de Bordeaux, il y a souvent un flottement dans le passage de l'idée à la réalisation : les étudiants vont se confronter à des prestataires développeurs, demander des devis... ce qui est une compétence spécifique, pour laquelle ils doivent avoir formalisé leurs besoins. En particulier, il leur manque souvent la capacité à rédiger un cahier des charges. Ils peuvent être renvoyés vers des livres de référence (notamment *Conduite de projets web (5e édition)* chez Eyrolles, pp. 231 et suivantes) mais des ateliers post-jury pourraient être une possibilité. Ainsi, Strasbourg organise une formation dans l'esprit du design thinking et une formation SCRUM.

## Valoriser les projets lauréats auprès d'autres organismes

- Challenge Citoyens CGI : <http://www.cgi-recrute.fr/etudiants/evenements/challenges-citoyens-cgi>
- European Universities & Graduate Schools Innovation Championship – Morpheus Cup : <http://www.morpheuscup.com/>
- Student demo cup de l'Open Source Summit (pour les projets sous licence libre) : <http://student.opensourcesummit.paris/>
- concours vidéo Tous HanScène®, catégorie Innovation technologique pour sensibiliser au handicap à travers un prisme technologique orienté solutions techniques, connectées, digitales : <http://www.toushanscene.fr>
- Coup2Boost, ouvert à toutes les thématiques et tous les types de projets étudiants : <http://www.coup2boost.com/>
- #LetsgoFrance pour récompenser “la France qui gagne”, dans des secteurs d'avenir pour la France (l'industrie, les services, l'économie sociale et solidaire, la santé, l'agriculture, la mobilité, l'urbanisme, l'intelligence artificielle, le big data, etc.) : <https://letsгоfrance.fr/concours>
- Le Monde Smart Cities Innovation Awards dans les catégories Action culturelle, Energie, Logement et aménagement urbain, Innovation urbaine, Mobilité, Engagement citoyen : <https://www.agorize.com/en/challenges/le-monde-smart-cities-2018-world>
- SwitchUp Challenge, concours de nouvelles technologies au service de la société pour résoudre les objectifs de développement durable : <https://switchupchallenge.com/>

## Diffuser les projets lauréats auprès des autres universités HackeTaFac

Certains services développés dans une université ont vocation à diffuser auprès d'autres universités. Une tentative est en cours entre Bordeaux et Strasbourg au sujet des applications Scitis

<http://hacketafac.u-bordeaux.fr/projets/scitis/> et ULearn

<http://hacketafac.u-bordeaux.fr/projets/ulearn/> (entraide étudiante).



## Organiser une finale nationale HackeTaFac

Un jour peut-être 😊

### FAQ

**Faut-il nécessairement un développeur dans les équipes ?** Il n'y a pas de développeur dans la majorité des équipes. Ils achètent une prestation grâce à la dotation et sont accompagnés pour trouver des compétences à moindre coût (junior entreprises ou autre). Seules trois équipes développent elles-mêmes (starter kit étudiant, univcar, enosis app). Ils ont par exemple fait appel à une junior entreprise en développement du nom d'Hetic. Les étudiants candidatent sur d'autres concours pour compléter leur dotation. Dans les 10 000€, ils mettent un budget communication, création de l'identité visuelle avec des stages.

**Est-ce que la faisabilité du projet est prise en compte au moment du jury ?** Le jury s'est exclusivement basé sur le pitch vidéo. Par contre, après le jury, il y a une phase d'instruction technique avant la signature de la convention objectifs-moyens. Pendant cette phase, les projets sont examinés pour voir dans quelle mesure ils sont réalisables. Cette information est dans le règlement du concours et dans la FAQ. Les candidats en sont également informés.

**Est-ce que l'open source est imposée aux étudiants ?** Non, c'était un choix de ne pas l'imposer car cela risquait d'aller à l'encontre des objectifs principaux qui était de mobiliser des étudiants sur des projets sans les brimer, de transformer les usages du campus par le numérique. C'était une barrière supplémentaire.

**Comment sont gérées les dépenses ?** Deux moyens d'exécuter les dépenses : - associations, verser l'argent à l'assoc soit exécution des dépenses pour le projet (les BVE peuvent accompagner sur l'aspect administratif de la création d'associations) - Toutes les factures sont payées par l'université, donc ça lui appartient à lui-même si c'est payé par nous et ça, ça peut être problématique.

**Quel est l'état d'avancement actuel des projets ?** Tous les projets ont pris du retard, ce qui conduit à accompagner deux vagues de projets simultanément (ceux de mars 2017 n'étaient pas terminés en mars 2018 quand les nouveaux projets ont été sélectionnés).

**Y'a-t-il eu des projets qui ne sont pas allés au bout ?** Le risque de non réalisation d'un projet est un risque accepté. Il y a la possibilité de demander à l'association de rembourser les fonds si c'est une grosse association. Sinon, l'association est liquidée. C'est important de désigner un chef de file dans chaque groupe, c'est lui seul qui signe la convention objectifs moyens et jusqu'à aujourd'hui ils ont tous été fiables.

**Avec vous votre recul d'un an d'expérience, que préconisez-vous ?** Avec le recul, le plus difficile est le passage de l'idée au cahier des charges : j'ai manqué de temps pour accompagner cela et les étudiants n'ont aucune notion de cahier des charges... Par ailleurs, il apparaît que les étudiants de L1 et L2 (mais pas de LPro) sont rarement assez mûrs pour mener à bien ce type de projets.

**Quel est le moyen de financement que vous avez le plus utilisé : versement à une assos ou gestion par un service ?** Nous avons essentiellement géré les dépenses nous-même (seulement 2 ou 3 associations sur 11 projets bordelais en 2017).

**Avez-vous autorisé tous les types de dépenses (achat de matériel..) ?** Les dépenses sont validées quand elles contribuent au projet ce qui inclut des achats de matériel en effet (un étudiant s'équipe un PC car le sien a rendu l'âme, ou un étudiant achète un Mac car il en a besoin pour développer pour iOS). Ce sont comme des avantages en nature et ils peuvent garder le matériel (on ne les fait pas rentrer dans l'inventaire de l'université, ou on ne tient pas d'inventaire, je ne sais pas trop). Par contre le matériel qui est indispensable au fonctionnement du livrable (capteurs, Raspberry Pi...) reste à l'université pour faire fonctionner le service.

**Comment faire pour que le dépôt de projet s'arrête à une date et une heure ?** Il n'y a rien d'automatique sur la plateforme. Il faut désactiver les boutons en page d'accueil ainsi que le formulaire de dépôt de projet. De plus, il faut faire passer le rôle utilisateur des étudiants de « team » à « abonné ». Il faut également mettre à jour l'image de frise chronologique s'il y en a une.

**Comment gérer une situation avec des étudiants de master 2 qui s'apprêteraient à quitter l'université ?** Il faut juste penser à contractualiser avec eux lorsqu'ils sont encore étudiants mais ce n'est pas un problème en soi, à partir du moment où ils s'engagent bien à fournir le livrable quoiqu'il arrive.

**Y a-t-il eu des étudiants qui ont posté un projet mais n'ont pas posté de vidéo ?** Cette situation ne s'est pas présentée pendant la 1ère édition bordelaise, il y en a eu 3 lors de la 2e édition. C'est décevant car jusqu'à la dernière minute on s'attend à ce qu'ils aillent au bout de leur candidature... et puis non. Ils sont alors inéligibles.

From:

<https://sourcesup.renater.fr/wiki/hacketafac/> - **wiki du projet hacketafac**

Permanent link:

<https://sourcesup.renater.fr/wiki/hacketafac/howto>



Last update: **2019/11/26 16:16**