



SIDE

Successful Innovators on Digital Culture Citizenship

Innovateurs de succès dans le domaine de la culture numérique citoyenneté

2020-1-BE04-KA227-YOU-002816

IO2.A2. MÉTHODOLOGIE HACKATHON

Développé par:



Cofinancé par le |
Programme Erasmus + de l'Union
européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

INDEX

1.	<i>Consolidation des données</i>	3
2.	<i>Pratiques/traitements adaptés au groupe cible</i>	9
3.	<i>Mettre l'accent sur le sujet : comment organiser un hackathon sur l'art, quelle devrait être la différence et les similitudes avec celui-ci</i>	10
4.	<i>Profil des participants : qui pourrait être intéressé par les hackathons d'art</i>	13
5.	<i>Types de défis qui devraient être intéressés par Hackathon : à partir d'un exemple</i>	15
6.	<i>Faut-il inclure la formation</i>	19
7.	<i>Comment encourager le travail d'équipe entre les participants</i>	20
8.	<i>Hackathon Art en ligne</i>	21
9.	<i>Participation des parties prenantes</i>	21
10.	<i>Communication/Plan marketing et gestion de l'enregistrement</i>	22
11.	<i>Code de conduite des participants</i>	23
12.	<i>Plan d'exploitation après les hackathons</i>	25
13.	<i>Récompenses : quelles sont les bonnes pratiques ?</i>	26
14.	<i>Evaluation Hackathon : Echelle de Likert</i>	26
15.	<i>Annexe A et B</i>	30-31
	<i>References</i>	36
17.	<i>Annexe C</i>	38

1. Consolidation des données

Dans le cadre du projet, chaque partenaire du projet de la SIDE a dû recueillir 5 entretiens en face à face (ANNEXE A et B) avec des animateurs socio-éducatifs/animateurs de jeunesse, au niveau local,

concernant la numérisation de la culture et sa durabilité, afin de recueillir les bonnes pratiques, les outils, les suggestions et les besoins émergents, les règles, les priorités, les approches institutionnelles et les politiques dans le cadre des exigences locales. Dans la partie suivante du document, nous avons brièvement comparé les résultats des entretiens précédents du partenariat afin d'étudier l'impact et l'état de l'art numérique sur les nouvelles générations de jeunes artistes et professionnels de la création.

1.1 Partenariat et étapes précédentes

Le présent rapport vise à étudier la situation actuelle du secteur de la culture et de la création dans les pays partenaires. Voici une liste des pays partenaires et des organisations qui ont contribué aux rapports nationaux de recherche, dont le présent rapport est une synthèse comparative:

Organisation	Pays
ASSOCIATION EUROPÉENNE DES TÉLÉSPECTATEURS AISBL (EAVI)	Belgique
Centro di Formazione ed Alta Specializzazione (Ce.F.A.S.)	Italie
Danube1245	Serbie
CONSULTATION LIMITÉE DES ENOROS	Chypre
CENTRE POUR L'ÉDUCATION ET L'INNOVATION (INNOVED)	Grèce
Europejska Fundacja na Rzecz Wspierania Rozwoju Innowacyjnego (EFID)	Pologne

Au cours de l'étape précédente, tous les partenaires ont décrit et fourni:

DONNENT LIEU À L'ADOPTION DE

- Une vue d'ensemble du secteur des SC dans leur propre pays (définition et contexte national)
- Une vue d'ensemble de la numérisation de la culture dans leur propre pays, tant au niveau local qu'au niveau national (initiatives et objectifs);
- Un aperçu statistique de l'emploi des jeunes dans leur propre pays;

- Les résultats sont obtenus à partir d'un questionnaire composé de quatre parties principales:
 - *Expérience professionnelle;*
 - *L'expérience personnelle;*
 - *Numérisation culturelle;*

- *Connaissances et/ou expériences d'art Hackathon.*

Les données nécessaires ont été recueillies au moyen de questionnaires et d'entretiens. Le projet exigeait que chaque partenaire réalise au moins 5 entretiens avec des animateurs socio-éducatifs ou des responsables de jeunesse et des représentants d'associations culturelles au niveau local. En particulier, ces entretiens ont été recueillis afin de recueillir les meilleures pratiques, ainsi que des outils, des suggestions, des règles, des priorités, des principes, des approches institutionnelles et politiques dans le cadre des besoins locaux.

Les entretiens pourraient être menés physiquement ou virtuellement. Un modèle spécifique a dû être rempli pour résumer chaque entretien (ANNEXE A).

Le modèle comprenait 4 sections principales.

La première partie faisait référence à l'identification des personnes interrogées et à leur expérience professionnelle et personnelle. La deuxième section aborde les parcours professionnels des personnes interrogées, par exemple s'il s'agit de responsables de jeunesse ou d'animateurs socio-éducatifs, d'experts de la culture ou de représentants d'ONG, ainsi que le groupe cible d'âge avec lequel elles travaillent. La troisième section porte sur le thème de la numérisation de la culture et plus particulièrement sur les principaux sujets liés à la citoyenneté culturelle, selon chaque personne interrogée, ainsi que sur l'incidence de la citoyenneté culturelle numérique sur la jeunesse. La quatrième et dernière partie portait sur les connaissances d'Art Hackathon et l'expérience antérieure que la personne interrogée pourrait avoir, les compétences requises et l'objectif atteint, ainsi que des exemples pratiques et leur impact local.

DONNENT LIEU À L'ADOPTION DE

- Un ensemble de bonnes pratiques et de besoins de formation du «hackathon art» au niveau local.

2. ANALYSE COMPARATIVE

Le présent document résume les principaux contextes et besoins présentés par chaque partenaire participant au projet concerné après une analyse approfondie et une comparaison de leurs antécédents, en mettant en évidence les points de similitude et de différence entre chacun d'entre eux en ce qui concerne le développement du secteur créatif et culturel, du point de vue numérique.

Les résultats des entretiens précédents ont également été comparés pour étudier l'impact et l'état de la technique numérique sur les nouvelles générations de jeunes artistes et professionnels de la création.

Le paragraphe précédent résume et examine les résultats, suivi d'une comparaison des données une par

une.

Analyse comparative de l'évolution de la situation

Le secteur de la CSS a gagné en importance ces derniers temps dans tous les pays partenaires (à savoir la Serbie à partir de 2020, la Grèce à partir de 2017, Chypre depuis deux décennies, 1 etc.).

Dans certains pays, comme la Pologne et Chypre, le volet numérique de la stratégie a déjà eu une incidence positive sur la croissance économique durable, en améliorant la qualité de vie des citoyens, tandis que dans d'autres, comme l'Italie,² elle a pris du retard dans la phase de mise en œuvre.

Dans tous les pays partenaires, la numérisation de la culture s'est développée en réaction à la COVID-19, afin de respecter les restrictions sans être perturbées et recoupées par eux. Chacun de ces pays possède une riche tradition historique préservée de génération en génération à l'artisanat folklorique, aux coutumes culinaires, ainsi qu'à l'art et à la culture. En outre, le secteur culturel n'est parfois pas reconnu comme un secteur distinct³. En conséquence, il y a une perte économique pour ceux qui travaillent dans ce domaine en particulier, nous renvoyons à l'étude polonaise à petite échelle⁴ (Consult et al., 2021). Il est important de souligner que beaucoup de mesures sont prises au niveau politique pour résoudre et régler, comme c'est le cas de Chypre et de l'Italie. Dans les pays analysés, l'utilisation des technologies TIC par les pays est devenue de plus en plus répandue à des fins culturelles: musique, jeux de télévision, journaux, blogs, etc.

En comparant l'accès et la diffusion des financements publics et privés et la reconnaissance des droits de propriété intellectuelle pour lutter contre les contenus créatifs illégaux, les données montrent que tous les pays y ont un accès égal et la même manière de traiter ces questions.

En outre, un autre point commun concerne la possibilité de donner à tous (et pas seulement aux grandes villes des pays concernés, à savoir la Belgique) un accès au monde numérique, ce qui contraste avec le phénomène de fracture numérique.

Le secteur de la CSS comprend de nombreuses activités telles que les *plateformes culturelles*, la *carte de la culture*, la *radio eNceK* (comme pour la Pologne), les *outils numériques pour les musées*, les *outils adaptés au numérique en classe*, le *Hackathon* (comme pour Chypre), les *bibliothèques nationales et les archives audiovisuelles* (comme pour la Serbie), la *conférence internationale et le Hackathon créatif* (comme pour l'Italie), l'*accélération des TIC* (pour la Grèce et la Belgique), etc.

¹Pour les références des données présentées dans le cadre de cette discussion (ici et à venir), veuillez vous référer aux études à petite échelle du partenariat — jointes en annexe (ANNEXE C).

²Seuls 24 % des musées ont investi dans des outils numériques — nous renvoyons à ses études à petite échelle à l'ANNEXE C (p. 6).

³c'est-à-dire à Chypre — nous renvoyons à ses études à petite échelle à l'ANNEXE C (p. 4).

⁴ANNEXE C.

Dans certains pays du partenariat, le nombre de personnes employées dans le secteur culturel 5 est stable et la majorité de la population possède un diplôme universitaire/universitaire (droit de l'administration des entreprises, sciences sociales, art, design, architecture, ingénierie, etc.).

Analyse comparative II

Quant à l'âge des répondants, il est réparti différemment dans l'ensemble du partenariat. La plupart ont environ 40 ans (soit 66,6 % pour Chypre), mais il existe une différence considérable entre les pays: en Pologne et en Belgique, l'âge diminue considérablement; pour la Pologne, 18,2 % des répondants ont 26 ans; pour la Belgique, 20 % des répondants ont 26 ans et 40 % d'entre eux 27 ans. La prévalence des répondants semble converger dans presque tous les pays autour du sexe féminin, tant pour chaque pays que pour le pourcentage absolu. En d'autres termes, pour l'Italie, la Pologne et la Belgique, il n'y a pas de déséquilibre net entre les hommes et les femmes: les rôles et les sexes sont répartis de manière égale, et non en Serbie et à Chypre, les répondants sont respectivement 71,4 % et 83,3 % de femmes. En général, le niveau d'éducation prédominant dans les pays concernés (sur la base des études à petite échelle des répondants) est le master et le baccalauréat (plus ou moins de 60 % pour chaque pays).

En outre, les personnes interrogées sont presque toutes les personnes actives dans le domaine de la jeunesse. L'âge moyen des jeunes travailleurs des répondants est compris entre 19 et 24 ans; néanmoins, après avoir comparé les résultats, nous constatons que la Belgique est également le pays dont le groupe d'âge le plus jeune est mentionné dans son étude à petite échelle. Dans tous les pays partenaires du consortium de projet, les répondants travaillent avec des personnes qui rencontrent des obstacles économiques, sociaux et éducatifs au cours de leur travail. En particulier, les répondants belges, qui travaillent avec des personnes confrontées à des différences culturelles (100 %), et les répondants polonais se heurtent à des obstacles éducatifs (100 %), économiques (100 %) et culturels (100 %).

Le principal sujet lié à la promotion et au développement d'une citoyenneté culturelle active semble tenir compte de la jouissance et de l'engagement régulier avec les arts et la culture, de la sensibilité culturelle dans les secteurs de la culture et de la création, ainsi que de la particularité de l'habileté culturel et des connaissances.

L'analyse des données du partenariat montre que la méthodologie Art Hackathon n'est pas très

5Certains pays (à savoir l'Italie ou la Belgique) indiquent que ces données ne sont pas réellement disponibles dans leur propre pays — nous renvoyons à leurs études à petite échelle à l'ANNEXE C.

6ANNEXE C.

répandue (presque 100 % des personnes interrogées ignorent la participation et l'organisation de l'événement Hackathon)⁷. C'est la raison pour laquelle le présent projet peut devenir une opportunité exploratoire et stimulante dans cette direction. La meilleure tranche d'âge des jeunes travailleurs est, selon les données, entre 19 et 24 ans. C'est pourquoi le Hackathon devrait cibler les besoins et les intérêts de cette tranche d'âge spécifique, afin d'être une grande option pour la nouvelle génération potentiellement intéressée par les arts numériques.

Il en ressort, comme nous l'avons déjà mentionné, que les jeunes qui participeront à l'événement Hackathon devraient avoir entre 19 et 24 ans, tandis que l'âge des experts devrait être compris entre 35 et 40 ans.

Analyse comparative III

Chaque partenaire a fourni un résumé de la définition de Hackathon qui peut être synthétisé comme suit:

Les hackathons sont de courts événements au cours desquels les gens se disputent ou travaillent ensemble à la réalisation de projets intéressants dans un délai déterminé (un ou deux jours) pour résoudre un problème particulier.

Les gens se réunissent, forment des équipes, réfléchissent, partagent des idées et s'aident mutuellement à créer des choses difficiles. Tous les niveaux de compétences sont généralement les bienvenus, de sorte que ces événements sont très accessibles à tous.

Tous les partenaires font état de différents exemples d'événements de Hackathon organisés dans leurs propres zones locales. Par exemple, de nombreux thèmes de Hackathon ont été abordés, notamment la cybersécurité, le changement climatique, les villes intelligentes, l'éducation (EduHack), la résolution de problèmes, la danse, l'art, les technologies 3D, etc.

L'analyse comparative montre que dans les événements Hackathon dans tous les pays, le réseau mis en place par les musiciens, les créateurs, les photographes, les programmeurs, etc., est très important pour le succès de l'événement en termes de bonne compétitivité et de croissance individuelle (Etsy Hackathon).

Toutefois, aucun des partenaires du projet n'a signalé avoir organisé ou participé à Hackathons.

Il s'agit des principaux besoins de formation et des principaux avantages liés à l'événement «Art Hackathon»: — *Clarté des objectifs et de la méthodologie;*

⁷Nous renvoyons à la section D de l'enquête en ANNEXE A et B; en particulier: Points 12 et 13.

- *Adopter à terme des méthodes participatives en ligne;*
- *transférer les connaissances et les compétences numériques dans le domaine des TIC et acquérir de l'expérience dans le domaine des nouvelles technologies;*
- *soutenir les participants et gérer les conflits;*
- *compétences en matière de planification, de direction, de travail en équipe et de communication;*
- *l'interdisciplinarité;*
- *soutenir la pensée critique, la confiance en soi et la conscience de soi, l'esprit d'initiative, la capacité à prendre des risques;*

En ce qui concerne les principaux objectifs et les principaux avantages à atteindre dans le cadre de la manifestation Art Hackathon, nous pouvons résumer:

- *motiver une participation active;*
- *fournir un retour d'information;*
- *l'emploi et la sauvegarde du rôle de l'artiste;*
- *l'amélioration du CV;*
- *la création d'un réseau professionnel et humain;*
- *l'originalité, l'utilité et l'applicabilité à cet événement;*
- *donner aux jeunes entrepreneurs les moyens d'agir;*

En ce qui concerne les bonnes pratiques liées à la manifestation Art Hackathon, nous pouvons mentionner:

- *mettre l'accent sur la croissance;*
- *donner des moyens d'action à tous les membres de l'équipe;*
- *fixer un calendrier strict et s'en tenir;*
- *planifier et organiser en détail l'événement afin de lever les obstacles;*

En ce qui concerne les principales parties prenantes concernées:

En comparant les rapports des partenaires, on peut résumer que les parties prenantes concernées devraient être des organismes publics et privés, des instituts de recherche, des ministres de la culture et des associations de jeunesse.

Enfin, il ressort de l'analyse du contenu précédent comparé et discuté que les caractéristiques pertinentes du Hackathon devraient être les suivantes:

- *l'inclusion des participants dans la planification;*
- *la création de nouveaux espaces sociaux (soit 57,1 % pour la Serbie, 20 % pour l'Italie);*

- la capacité d'être en équipe et de faire participer les jeunes;
- la promotion des compétences en matière de communication;
- l'importance reconnue de l'esprit d'équipe (33 % pour l'Italie, 80 % pour la Belgique, 100 % pour la Pologne);

3. Conclusion de la consolidation des données

Les résultats indiquent que la figure des artistes dans le monde actuel doit être préservée, préservée et promue, mais avant cela, chaque artiste devrait avoir accès à toutes les compétences actuellement requises dans le domaine numérique.

La pandémie récente a permis d'accélérer le processus de numérisation, mais de nouveaux efforts et un soutien en ce sens sont nécessaires.

En outre, comme indiqué ci-dessus, l'objectif commun devrait être de promouvoir l'importance de la culture avant tout dans les médias au niveau local, en élaborant une stratégie et une réglementation médiatiques de qualité répondant à ce besoin commun mis en évidence par le partenariat en raison de ces faiblesses dans les documents de stratégie et les cadres méthodologiques.

La crise de la COVID-19 dans différents sous-secteurs de la culture et de la création souligne que bon nombre des pratiques sur lesquelles repose l'industrie n'étaient pas si solides et fonctionnelles. Cela nécessite une transformation des pratiques vers un travail plus résilient, plus équitable et plus durable (Consult et al., 2021). Ainsi, à la lumière de notre analyse comparative, nous pouvons en déduire que les défis évoqués dans les paragraphes précédents peuvent servir de base à l'élaboration de nouvelles pratiques d'inclusion et de mise en œuvre, en particulier compte tenu du manque d'expérience des répondants en ce qui concerne la méthodologie Hackathon. *«Si vous regardez l'histoire, l'innovation ne provient pas seulement de mesures incitatives; elle provient de la création d'environnements où leurs idées peuvent se connecter».*

Les hackathons sont un espace socio-collaboratif et professionnel totalement innovant.

Tous les participants peuvent s'immerger dans le processus de conception de la pensée, en créant un prototype spécifique au sens large. De cette manière, les mêmes entreprises peuvent recueillir ces idées et poursuivre leur mise en œuvre, en recueillant ainsi directement les besoins, les exigences et les propositions des utilisateurs. Ce processus repose sur une approche ascendante, par définition fondée sur l'utilisateur.

Aujourd'hui, toutes les entreprises, écoles, centres de formation, etc. pourraient faire du Hackathon une nouvelle pratique au service de l'innovation.

⁸Kevin Kelly et Steven Johnson on where Ideas Come From». 27 septembre 2010, wired.com

2. Pratiques/traitements adaptés au groupe cible

Un hackathon devrait avant tout se concentrer sur la participation active des individus. Selon la logique de ce postulat, il serait très important d'utiliser l'empathie dans la phase de conception pour adapter les pratiques au groupe de travail. À tous égards, cette phase de prévention fait déjà partie de la conception proprement dite et, plus précisément, elle fait partie du processus de conception de la pensée. C'est pourquoi un hackathon devrait inciter les gens à surmonter leurs limites créatives et productives, en partant d'une base de connaissances commune.

3. Mettre l'accent sur le sujet: comment organiser un hackathon sur l'art, quelle devrait être la différence et les similitudes avec celui-ci?

De l'ajournement des Jeux olympiques de Tokyo à l'annulation du Festival de Cannes, la pandémie a provoqué d'intenses bouleversements socio-économiques et géopolitiques sur la carte des affaires internationales.

L'industrie des événements a été durement touchée par la pandémie, car la concentration de nombreuses personnes en un lieu donné est une caractéristique essentielle. Ainsi, les mesures de distance sociale auraient une application directe dans des situations de tout type, sociales ou commerciales, ce qui indiquerait qu'il était temps de réfléchir aux acteurs concernés. Le résultat du processus rapide et efficace a été la conversion immédiate des événements dans l'environnement numérique. Les conférences hybrides, les conférences en ligne, les expositions virtuelles, les webinaires, mais aussi leur version renouvelée, les webinaires, sont apparus de manière dynamique depuis le printemps 2020.

Ainsi, plusieurs outils ont été créés pour organiser des événements numériques. En ce qui concerne les hackathons Art, vous trouverez ci-dessous des informations sur la manière de l'organiser.

- 1) *Création d'un site web Hackathon en ligne et d'un formulaire d'inscription:* le site web devrait être utile, complet et précis. Il doit inclure le thème des défis, la période de soumission, les règles de jeu, les exigences applicables aux participants, les noms des juges, l'ordre du jour et les prix des lauréats. Quant au formulaire d'inscription, il doit être détaillé.
- 2) *Mettre en place une campagne de sensibilisation efficace:* L'événement Hackathon a besoin des participants! Une organisation peut donc utiliser les médias sociaux tels que Facebook, LinkedIn, Instagram et Twitter pour les trouver.
- 3) *Programmer au moins deux modules de formation/webinaires en ligne:* avant la sélection des

participants, une organisation peut organiser des webinaires d'information à l'aide d'une rencontre ou d'un zoom. Cela profitera à l'ensemble du processus, étant donné qu'il sensibilisera les participants aux aspects techniques du défi, que certains échangent des idées et que les participants se connecteront à un sentiment d'appartenance.

- 4) Choisir les meilleurs concepts et annoncer les groupes: Une organisation devrait créer des jeux et des défis intéressants et originaux pour les participants. Le paragraphe 5 du présent document fournit de plus amples informations à ce sujet.
- 5) Présentation des projets, assistance technique et étapes: Afin de superviser les progrès accomplis et de garantir l'engagement des participants, une organisation devrait fixer les étapes suivantes.
 - Un essai qui explique l'idée première du Hackathon
 - Un rapport d'avancement général décrivant ce qui a été fait;
 - Une vidéo finale présentant le travail total des participants
- 6) Période de jugement: Vers la fin du Hackathon, prenez un certain temps tampon pour juger. Cela prend généralement entre 2 et 3 heures, en fonction du nombre de soumissions et de juges.
- 7) Sponsors privés: une organisation privée qui participe à un hackathon Art en tant que sponsor choisit de le faire, car il s'agit là d'une excellente occasion d'interagir avec certains des innovateurs les plus brillants de demain, les participants, en plus de leur exposition plus large à un public plus large. Étant donné que les participants sont issus d'horizons divers et possèdent des connaissances, des compétences et des expériences variées, les entreprises privées ont accès à un ensemble diversifié d'idées, d'innovations et de concepts. Ainsi, en tant que parrains d'un hackathon Art, les entreprises privées ont la possibilité de nouer des contacts avec les participants, qui sont incités à partager leurs idées nouvelles et à en tirer des enseignements. Les sponsors privés sont impliqués dans Hackathons, car ils ont l'occasion de:
 - Exposition: Un hackathon Art est une excellente occasion pour les entreprises privées de faire de la publicité, de leurs produits/services et de leur culture organisationnelle auprès d'un public plus large et plus diversifié, sans être contraintes d'investir beaucoup d'argent et de temps pour concevoir et mettre en œuvre des campagnes publicitaires sur les prix. Le fait de parrainer un hackathon Art donne aux sponsors la possibilité d'atteindre leurs objectifs publicitaires à un coût raisonnable.
 - Recrutement: les entreprises privées agissant en qualité de sponsors envoient un

⁹<https://www.businessinsider.com/hackathons-change-tech-recruiting-2015-1>

représentant pour agir en tant que mentor dans l'art Hackathon. Ces représentants sont également chargés d'identifier les participants qui pourraient être une bonne correspondance pour un stage ou/ou un poste à temps plein dans leur entreprise, étant donné qu'ils ont la possibilité d'avoir des entretiens instantanés avec eux sur place, de voir leur mode de pensée, de repérer leurs compétences et leurs connaissances et de voir comment ils interagissent avec leurs pairs.

- Essais de produits/services: En outre, il y a une valeur ajoutée pour une entreprise privée d'être un sponsor dans un hackathon d'art; il s'agit d'une occasion concrète de tester leurs services/produits lors d'ateliers en temps réel avec les participants et de participer à des sessions de mise en réseau uniques et donc d'identifier les personnes susceptibles de créer le niveau d'innovation suivant pour leurs produits/services.
- Développer/élargir leur réseau: les entreprises privées perçoivent leur participation à un hackathon Art comme une excellente occasion d'établir des liens qui pourraient être utiles à l'avenir. Ces liens peuvent être avec des employés potentiels, des pairs, des collaborateurs et des investisseurs.

Voici quelques conseils sur la manière d'attirer des sponsors privés:

- *Entrer en contact avec les organisations concernées par l'idée/le thème du hackathon Art.*

Les organisations actives dans le même domaine que le hackathon Art Hackathon accordent une grande attention à la construction d'une bonne réputation. Ils étudient et étudient les comportements et les besoins des personnes qui participent à un hackathon et leur réputation générale est essentielle pour eux, car ces personnes constituent généralement leur principal marché cible et leurs utilisateurs finaux. L'établissement d'une liste de parrains potentiels qui pourraient être approchés en matière de parrainage est une première étape nécessaire, en commençant par ceux qui correspondent mieux aux objectifs du Hackathon. Le fait de disposer, en tant que parrains, d'organisations ayant un lien avec la mission Hackathons est un atout pour le succès global de l'événement.

- *Communiquer avec les organisations qui ont déjà parrainé des manifestations similaires*

Les organisations qui ont déjà assumé le rôle de parrain d'un événement de hackathon d'art, possèdent l'expérience et le savoir-faire nécessaires pour soutenir le hackathon et peuvent également constituer un canal précieux de diffusion et d'attraction d'un plus grand nombre de participants parce que, dans la plupart des cas, leur marque est bien connue des personnes intéressées par des défis tels qu'un hackathon.

- *Concevoir un paquet de parrainage attrayant avec différents niveaux d'entrée*

Un «Sponsorship Tiers Package» qui comprend différents niveaux d'entrée permet à un organisateur Hackathon d'attirer des entreprises de toutes tailles. Un exemple de différents niveaux est le suivant:

Niveau 1 \$	Tier 2 \$\$\$	Tier 3 \$\$\$\$
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accueil 1 avec jusqu'à 10 participants ➤ 2 Mentors 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accueil 2 Ateliers jusqu'à 15 participants chacun ➤ 3 Mentors 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 ateliers et 1 dialogue sur les technologies de l'art avec des participants illimités ➤ jusqu'à 5 mentors
<ul style="list-style-type: none"> ➤ à la cérémonie d'ouverture et de remise des prix ➤ 1 Produit/Services Démonstration ➤ Logo de l'organisation sur le site web de l'événement ➤ Présentation sur les médias sociaux de l'événement pendant 5 jours ➤ collaboration exclusive avec le lauréat de bronze 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ à la cérémonie d'ouverture et de remise des prix ➤ 2 Produit/Services Démonstration ➤ Accueillez-en jusqu'à 5 entretiens individuels ➤ Logo sur le site web de l'événement ➤ Présentation sur les médias sociaux de l'événement pendant 10 jours 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ à la cérémonie d'ouverture et de remise des prix ➤ Démonstration de produits/services jusqu'à 5 ➤ Accueillir des entretiens individuels illimités ➤ Logo sur le site web de l'événement ➤ Durée illimitée sur les médias sociaux de l'événement ➤ collaboration exclusive avec le

8. Annonce du lauréat: l'organisation annoncera les lauréats sur le site web de Hackathon, sur les médias sociaux, ainsi que sur des blogs contenant des images ou des vidéos et des articles de presse. Cela rendra également le projet plus attrayant et plus populaire.
9. Conseils importants: l'organisation doit communiquer fréquemment avec les participants afin de les tenir informés et intéressés par le projet. En outre, il est important de conserver des étapes simples et faciles à réaliser, faute de quoi elles seront enracinées et timides pour les participants. Enfin, s'il faut prolonger le délai de soumission des projets, le faire!

4. Profil des participants: qui pourrait être intéressé par les hackathons d'art

Il existe plusieurs documents de la littérature sur la méthodologie d'Hackathon, mais très peu de documents pour les hackathons d'art.

À cette fin, la méthodologie actuelle pourrait être utile pour explorer le contexte d'apprentissage de l'art contemporain.

Les hackathons dirigent généralement en même temps des développeurs, des artistes et des créateurs autour d'un défi (Gama et al., 2018). Toutefois, dans ce document, nous faisons spécifiquement référence à un groupe d'artistes participant à ce type d'événement numérique. Comme indiqué précédemment, il existait un point commun entre les hackathons numériques classiques et l'art

numérique: il s'agit de la présence de personnes permettant de gérer les logiciels et le matériel numériques de manière créative.

Sur la base de ces prémisses de notre consolidation des données¹⁰, nous proposons une liste de participants potentiellement intéressés. Les jeunes qui participeront à l'événement Hackathon devraient avoir entre 19 et 24 ans, tandis que l'âge des experts concernés devrait être compris entre 35 et 40 ans. À cette fin, le Hackathon devrait cibler les besoins et les intérêts de cette tranche d'âge, afin d'être une grande option pour la nouvelle génération potentiellement intéressée par le domaine des arts numériques¹¹.

Les concepteurs de pensée

Vloggeurs

Maîtres d'oreilles

Peintres numériques

Artistes interprètes et musiciens numériques Photographes

Graphiques numériques

Conception de l'interaction

Directeur du design

Concepteur de mouvement et de son

Illustrator numérique

Design et penseur créatif

Artiste Freelance de l'Architecte numérique

Assistant d'artiste indépendant

Directeur de la croissance, analyste des médias sociaux, conception de la Motion

3d Modeler/Animateur

Sculpteur 3D

3d L'artiste des technologies

Vidéographe

Réalisateur de films

Concepteur de logo

Concepteur sonore

Développement visuel

Peintre artiste

¹⁰Point 1 du présent document

¹¹<https://www.bbva.com/en/ten-new-jobs-created-digital-economy/>; <https://www.upwork.com/freelance-jobs/digital-art/>

Illustrator

3d jeu art pour ordinateurs et appareils mobiles:

Concept artiste

Couleur/Effets de l'artiste

Ces profils peuvent être associés à une équipe afin de répondre à un défi commun de manière créative et engagée; compte tenu de la fourchette d'âge, nous pouvons également associer les élèves au hackathon d'art en raison de leur aspect pédagogique non pédagogique informel.

5. Types de défis qui devraient être intéressés par Hackathon: à partir d'un exemple

Dans ce paragraphe, les autorités françaises proposent un hypothétique système Hackathon sur le type de contestation qui intéresse Hackathon.

Avant de proposer notre modèle, nous devrions d'abord indiquer en quoi le Hackathon — artistique — est une méthodologie dans laquelle le processus devrait peut-être compter plus que le produit lui-même (Decker, 2015). Par conséquent, la première étape importante consiste à créer un environnement de travail approprié pour promouvoir la communication et la collaboration entre les participants et le personnel de l'équipe concernée. Ce processus devrait prendre environ deux heures.

La littérature confirme que les chiffres d'un mentor et d'un conducteur sont très importants tout au long de cet événement artistique (Soltani et al., 2014): chaque Hackathon pourrait assurer la présence d'un ou de plusieurs mentors chargés d'assister et de soutenir concrètement et activement les équipes concernées (c'est-à-dire la formation d'un groupe, le travail sur les défis, l'utilisation des technologies). À l'instar de ces hypothèses, notre approche, confirmée également par la littérature, a confirmé que le conducteur a un rôle essentiel à jouer lors d'un événement Hackathon pour diviser et introduire les différentes phases de travail et en assurer le respect correct.

Lamanière de lancer un hackathon devrait consister en une première réunion formelle afin de nouer des liens de manière non formelle, par exemple en se présentant ensemble au petit-déjeuner. Dans le cas d'un hackathon numérique, cela peut se faire en jouant sous une forme en ligne (Nolte et al., 2020).

Avant de proposer notre modèle, soulignons en quoi le Hackathon, en particulier artistique, est une méthodologie dans laquelle le processus compte peut-être plus que le produit lui-même (Merriam & Clark, 1993).

Pour illustrer ce point, un modèle simple est fourni [tableau 1] qui pourrait s'avérer utile pour une organisation Hackathon de 8 heures.

Heure	Activité	Description	Personne concernée	Outils	Résultats
0	<ul style="list-style-type: none"> La recherche et le premier projet de planification. 	<ul style="list-style-type: none"> Cette phase concerne la période «zéro heure», dans la mesure où elle fait référence à la période antérieure à Hackathon. Pendant cette période, vous avez pu: <ul style="list-style-type: none"> Écrivez la structure du Hackathon étape par étape (heure par heure) avec des détails spécifiques sur le budget, le matériel, les acteurs concernés, etc. Identifier les parties prenantes, etc. Identification d'un mentor et d'un mentor conducteur; Identifier une équipe différente en termes de compétences, de mansions et d'expérience professionnelle. 	<ul style="list-style-type: none"> Équipe personnel (Chercheurs) Expert (concepteur de la réflexion) Parties prenantes 	<ul style="list-style-type: none"> Notes et PC; Tableau blanc 	Idéation, collaboration et clarification.
0.5/1	Enregistrement/Présentation et café	<ul style="list-style-type: none"> Collection de présences. Création d'un espace de socialisation informelle 	<ul style="list-style-type: none"> Convoyeur de personnel Participants tuteurs experts 	Formulaire d'inscription et café	Confiance et obligations sociales
1/1	Introduction principale au défi, avec Hackathon les règles, expliquée par les experts.	<ul style="list-style-type: none"> Cette phase est suivie de la possibilité de poser des questions; Distribution de deuxTMpost-it 	<ul style="list-style-type: none"> Participants Mentor Experts Conducteurs du personnel 	<ul style="list-style-type: none"> LaTM post-informatique (Icebreak et votre équipe; vous pouvez également 	Participation et engagement

		(avec nom) par participant sur les 3 meilleures compétences personnelles et les 3 meilleures attitudes au travail/apptitude au travail en équipe.		Tableau blanc	
2	Division de l'équipe et commun Planification (<i>brainstorming, outils de toile, carte d'empathie, tableau blanc</i>);	Entourez et choisissez l'un des trois défis proposés: - Concours (avec joueur ou équipe gagnant) avec récompense - Coopérative (personne ne remporte, personne ne perd) avec récompense - Coopérative (personne ne remporte, personne ne perd) sans récompense Au cours de cette phase, vous pouvez identifier vos utilisateurs personnels ou en discuter, par l'intermédiaire des différents utilisateurs.	Conducteur Participants tuteurs	Profil personas (vous pouvez consulter le site www.Mural.com pour certains exemples de modèles) <i>Carte d'empathie</i> pour explorer les utilisateurs cibles. Tableau blanc	Exploration et idéalement de nouvelles idées (solutions, etc.) grâce à la créativité et à l'esprit critique.
3 à 7	Hack!	Travail «N'Création»	Mentor Participants	Cela dépend du défi choisi	Collaboration et communication
8	Hack! et contestation de la conclusion	Travaux et finalisation; Donnez les récompenses symboliques. Création d'un groupe pour développer un web professionnel au sein duquel les contacts professionnels sont	Participants Mentor Experts Conducteurs du personnel Parties prenantes	Formulaire d'évaluation (modèle graphique) contenant des suggestions et un retour d'information Subvention	Retour d'information et réflexion critique.

Les hackathons promeuvent une série de défis interdisciplinaires tels que le changement climatique, la justice pénale, la participation, la démocratie, les soins de santé et les espaces urbains. Ces défis nécessitent une attention particulière: le défi immédiat auquel l'humanité est aujourd'hui confrontée est l'adaptation à

la COVID-19. En fait, le nouveau coronavirus, la COVID-19, touche tous les aspects de la vie. Une étude de cas à laquelle nous renvoyons est HacktheCrisis, organisée en Suède (Temiz, 2021).

À cet égard, trois défis ont été proposés dans une matrice contenant des titres spécifiques pour les défis et leurs descriptions; chaque participant peut exprimer sa préférence personnelle pour un défi singulier (choix du mode unique)¹²;

À cet égard, il serait utile de fournir une liste de défis (trois par exemple) et d'en sélectionner une par le vote de groupe. Il s'agit de la première étape pour diffuser une forme de participation active au cours de la mise en œuvre du Hackathon.

Avant de confirmer le défi choisi, les modérateurs concernés devraient inviter l'équipe à discuter de la fiabilité de ce parcours commun créatif. Les données recueillies à l'aide de post-it (Hour 1) pourraient être utiles dans ce délai.

En ce qui concerne le type de défi, nous pouvons suggérer de se concentrer sur un petit objectif, comme pour un bref Hackathon visant à finaliser et à compléter le prototype matériel ou immatériel.

Un hackathon d'art suppose un défi artistique sur lequel le Hackathon s'appuiera et pour lequel les participants s'efforceront d'apporter la meilleure solution pour le résoudre et gagner le Hackathon. Un bon défi artistique suscitera l'intérêt des participants et les maintiendra tout au long de la durée globale du Hackathon¹³.

- *Le défi devrait avoir un aspect social et communautaire*: lorsque quelqu'un est fasciné par la création et l'innovation, il est parfois facile de se sentir isolé. Par conséquent, l'aspect social d'un défi artistique est si précieux; elle crée un sentiment de communauté pour savoir que les participants travaillent sur la même impulsion en faveur d'un objectif commun, ce qui renforcera les efforts des équipes participantes pour remporter le Hackathon.
- *Le niveau de difficulté du défi artistique*: le niveau de complexité du défi artistique sélectionné attirera différents types de participants. En fonction du niveau choisi, le hackathon Art attirera des participants possédant des compétences initiales, intermédiaires ou avancées.
- *Le temps et les efforts nécessaires pour relever le défi artistique*: lors de la réflexion et du choix du défi artistique pour un hackathon d'art, il est judicieux de prendre en considération la durée totale du hackathon artistique (combien de jours, combien d'heures les participants doivent passer quotidiennement, etc.), le nombre de participants que nous voulons attirer, le profil des participants (amateurs, intermédiaires, professionnels), les moyens (en termes de compétences et d'outils, c'est-à-dire les logiciels spécifiques ou non) qu'ils doivent posséder pour le résoudre, et les parties prenantes que nous voulons impliquer.

¹²Pour en savoir plus, veuillez consulter: <https://www.mdpi.com/2199-8531/7/1/39/htm#B2-JOItmC-07-00039>

¹³<https://theabundantartist.com/art-challenges-improve-productivity/>

→ *Le défi devrait être de favoriser la création d'un environnement diversifié et inclusif pour poursuivre l'innovation*: le Hackathon devrait encourager toute personne intéressée à participer, indépendamment de son parcours social, économique et éducatif, à présenter sa participation. Un réservoir diversifié de participants ayant un point de vue pluraliste sur la manière de relever le défi artistique favorisera des discussions intéressantes et des échanges d'opinions et de pratiques, ainsi qu'une nouvelle génération d'innovateurs, plus inclusive.

Comment décider quel défi est le mieux adapté? Chaque participant doit choisir le défi qui l'inspire. Chaque participant dispose de quelques heures pour se concentrer sur le piratage, de sorte qu'il n'y a pas lieu de choisir un défi qui n'inspire pas. Tout le monde trouvera beaucoup plus facile d'aller de l'avant s'il s'agit d'un sujet délicat. Par conséquent, il est important que chaque participant ne se contente pas de garder un œil sur le prix (s'il y en a un), en choisissant plutôt le défi le plus amusant et le plus stimulant: l'équipe travaille dur pour créer quelque chose d'exceptionnel aux heures du Hackathon, mais le bon amusant ne devrait jamais échouer! Toutes les idées proposées par les participants ne seront pas réalisables pendant ces heures. À cet égard, toutefois, chacun d'eux doit écrire ou dire (en temps utile) tout ce qui vient à l'esprit sur les défis à relever. Même la pire idée, sous la forme d'un retour d'information, pourrait susciter quelque chose de grand. Plus les idées circulent à l'esprit, plus il est probable que certaines d'entre elles fonctionnent. Il est utile de se souvenir de la manière dont le Hackathon représente tout d'abord un défi pour soi-même. Il est donc très utile de profiter de cette occasion pour sortir de sa zone de confort. C'est le seul moyen d'acquérir de nouvelles compétences et de rencontrer de nouvelles personnes. Le Hackathon doit mettre en œuvre les points forts des participants; le processus de libre expression en ce sens est fondamental, un climat démocratique et collaboratif permet de parvenir rapidement à un travail d'équipe efficace. Travailler sur quelque chose de passionnant fera passer les heures de travail de la matinée au moment où leur corps commence à se presser un certain temps pour fermer les yeux¹⁴.

Le défi «Art Hackathon» proposé pourrait porter sur des sujets numériques et la participation active des citoyens, afin d'être une solution concrète aux problèmes comme la structure d'une étude de cas.

6. Faut-il inclure la formation?

Si nous voulons créer un hackathon efficace avec des résultats de qualité, il est essentiel d'inspirer et de former les participants et les mentors. Si nous le faisons correctement, nous pouvons sensibiliser aux objectifs de la manifestation, fixer des attentes et accroître la participation des participants. Par conséquent, si nous voulons inclure des formations, nous pouvons le faire au moyen d'ateliers en ligne

¹⁴<https://www.cronofy.com/blog/how-to-choose-your-next-hackathon-challenge>

qui permettent aux participants d'obtenir un retour d'information direct sur les idées de projet afin de définir et de clarifier leurs idées avant le Hackathon principal. En outre, si leurs idées sont attrayantes, elles attireront des membres d'une équipe de qualité. En outre, les participants se familiariseront avec l'utilisation de la plateforme Hackathon afin qu'ils soient libres de s'exprimer, une fois qu'ils auront résolu les parties techniques¹⁵.

7. Comment encourager le travail d'équipe entre les participants

L'élément secret de Hackathon est la participation et la collaboration au travail en équipe. Pour l'encourager, il sera utile de proposer des outils de groupe, y compris la rupture de l'icône et les jeux, tels que BrainWriting (BrainWriting offre généralement davantage de possibilités aux personnes présentées de parler de leurs idées); Parce que l'art Hackathon implique des personnes d'horizons culturels, d'âges et de compétences différents, vous devriez chercher à y participer sur un pied d'égalité. En ce sens, les techniques de réflexion aident les gens à s'exprimer (Gama et al., 2018).

Lorsque davantage de personnes partagent leurs connaissances et leurs compétences, elles devraient donner à un projet davantage de chance de gagner. En outre, le type de récompense accordée à la ou aux solutions gagnantes peut inciter les personnes à participer (Soltani et al., 2014).

Ce qui a été écrit jusqu'à présent, c'est de s'appliquer au cours des phases d'engagement, d'enquête et d'action (Gama et al., 2018).

En outre, une bonne idée pour améliorer le travail d'équipe entre les participants consiste à utiliser des outils de collaboration tels que Cloud File Storage, Microsoft Office 365 et les applications Google qui les aident à travailler ensemble, à partager des versions et à laisser des commentaires. En outre, les participants peuvent utiliser l'application de messagerie, les courriels et, surtout, les appels vidéo pour construire une communication personnelle et bénéfique (Arnold et al., 2020).

En outre, le travail d'équipe entre les participants peut être encouragé par des activités ludiques, car les hackathons sont non seulement intenses, mais aussi amusants. Parfois, après une longue journée de piratage en ligne, les participants veulent mieux se connaître. Ainsi, si nous leur donnons accès à des jeux en ligne amusants tels que les «salles d'évacuation en ligne» ou le «bingo de travail à distance», nous pouvons les maintenir en contact et renforcer leur esprit d'équipe¹⁶.

¹⁵<https://hackathon.guide/>

¹⁶<https://corporate.hackathon.com/content/how-to-organize-a-hackathon>

Le lien <https://blog.hubspot.com/marketing/online-team-building-games> contient davantage de jeux en ligne.

8. Hackathon Art en ligne

Les hackathons en ligne sont simplement des hackathons externes qui ont lieu sur l'internet plutôt que dans un lieu géographique déterminé. Celles-ci peuvent être efficaces pour améliorer les relations entre les développeurs à l'échelle mondiale. Un hackathon Art en ligne est un événement virtuel auquel participent des programmeurs informatiques et d'autres artistes intéressés par les arts numériques. Elle est très courante ces derniers temps en raison de la COVID-19, car elle offre aux participants la possibilité de promouvoir leur travail, de collaborer en toute sécurité et d'y avoir accès partout. Ces événements durent généralement 24 à 48 heures et sont conçus pour rassembler des développeurs, des concepteurs, des innovateurs et d'autres experts du domaine à des fins amusantes ou éducatives, tandis que dans ces projets, des écoles artistiques, comme les écoles de musique, peuvent également participer à ces projets¹⁷.

L'organisation d'un hackathon Art commence par une communication au moyen d'une présentation ou d'une page web de l'organisation d'accueil qui mentionne les objectifs, les termes et les détails du Hackathon. Ensuite, nous devons trouver les participants intéressés par le sujet et ensuite soumettre leur formulaire d'inscription. Nous devons également annoncer le prix étant donné que la plupart des hackathons sont compétitifs. Lorsque l'événement numérique Art Hackathon commence, les personnes ou équipes participantes entament leur travail de programmation. L'administrateur du Hackathon est généralement en mesure de répondre aux questions et de proposer de l'aide lorsque ses problèmes surviennent lors de l'événement. À la fin du Hackathon, les participants doivent présenter leurs résultats¹⁸.

En conclusion, un hackathon d'art est un excellent moyen d'accroître l'innovation, l'esprit d'équipe et de combiner arts et technologie.

9. Participation des parties prenantes

L'engagement des parties prenantes comprend des moyens d'attirer et d'associer des personnes, des groupes et des organisations susceptibles d'être touchés par un projet ou susceptibles d'avoir une incidence sur le projet¹⁹.

Il est notoire que les organisations prospèrent lorsqu'elles communiquent efficacement avec les parties prenantes.

¹⁷<https://visual-meta.com/2018/04/13/the-art-of-organizing-a-hackathon/>

¹⁸<https://www.thetechadvocate.org/tips-organizing-successful-hackathon/>

¹⁹<https://projectriskcoach.com/engage-project-stakeholders/>

Tout d'abord, il est très important de définir l'objectif du hackathon Art, car lorsqu'il existe une vision de ce que vous voulez atteindre, le processus d'engagement devient plus significatif pour toutes les parties concernées. En outre, afin de maintenir la participation des parties prenantes, il est bon d'envoyer périodiquement des courriels contenant des mises à jour pour l'événement. Une autre pratique consiste à poser des questions dans le cadre des mises à jour qui reçoivent une aide ou des suggestions dans le secteur de spécialité des parties prenantes. De cette manière, nous pouvons recueillir des réponses auprès des parties prenantes qui les incitent à réfléchir davantage au projet qu'elles ne le feraient normalement. En outre, il est important de leur envoyer des bulletins d'information afin de les tenir engagés et informés. En outre, nous pouvons organiser plus d'une manifestation numérique pour entretenir des relations et leur permettre de présenter l'état d'avancement de leur projet. Enfin, il sera efficace si nous disons, «merci» et «félicitations» aux parties prenantes afin de les encourager pour leur travail et de leur donner, en dehors du prix, une certification pour leur participation (Moris & Baddache, 2011).

10. Communication/Plan marketing et gestion de l'enregistrement

En ce qui concerne le plan de communication et de marketing, l'objectif est d'atteindre le plus grand nombre possible de personnes tout en identifiant le public adéquat pour la manifestation. Le cœur du marketing réside précisément dans cette capacité à cibler le groupe le plus approprié. En outre, grâce aux événements numériques, il n'y a pas de limites à l'objectif et les citoyens n'ont pas besoin de frais supplémentaires pour voyager. Voici quelques stratégies utiles pour promouvoir une manifestation.

- Le postulat est d'abord de se concentrer sur la communauté locale, puis, à terme, d'élargir le champ d'application de la stratégie de diffusion.
- Contactez la presse locale avant et pendant l'événement
- Si vous avez un bulletin d'information, lancez des campagnes de messagerie électronique²⁰.
- Il n'est pas moins important d'annoncer le Hackathon au moins un mois à l'avance: en général, il est raisonnable de facturer un taux de décrochage de 50 % (en particulier pour les hackathons gratuits), mais la notification de l'événement dans cet intervalle de temps pourrait être utile pour compenser certains de ces abandons attendus.
- Un conseil à mettre en pratique peut être emprunté aux stratégies que de nombreux influenceurs utilisent dans leurs parrainages: une semaine avant le hackathon, vous pouvez commencer un compte à rebours sur les réseaux sociaux; chaque jour, par exemple, vous pouvez présenter le personnel, le lieu, etc. au moyen de publications ou d'histoires.

²⁰<https://guide.mlh.io/digital-hackathons/marketing-your-event/how-to-promote-your-event>

Il est probable que les participants (ou les participants potentiels) partageront le message sur leurs canaux sociaux, en mettant en œuvre l'intention d'atteindre un plus grand nombre de personnes.

- Lancer une campagne sur les médias sociaux (Facebook Page, Twitter, compte Instagram & LinkedIn), il peut être possible d'engager d'autres organisateurs Hackathon à publier des hashtags et balises, des histoires, etc.

autrement dit, la page qui sera créée sur Facebook permettra de communiquer avec les participants sans surcharger les autres abonnés de publications. Au contraire, sur Twitter, nous publierons plus régulièrement que sur Facebook parce qu'il est nécessaire d'encourager l'engagement et de communiquer directement avec les communautés concernées pour de nouvelles idées. Enfin, il sera utile de publier des publications sur ce site à l'aide de hashtags originaux pertinents tels que #arthackathon, arthackathon2022 et autres. À cette fin, il sera utile de communiquer directement avec les écoles et les universités, car elles seront probablement intéressées par notre programme en raison de son aspect éducatif²¹. En ce qui concerne la gestion des enregistrements, nous préparerons un formulaire d'inscription comportant les exigences suivantes:

- *Genre*
- *Prénom du participant*
- *Nom du participant*
- *Date de naissance*
- *Numéro de communication*
- *Résidence*
- *Courriel*
- *Profession*
- *Domaine des arts numériques*

Après avoir rempli le formulaire d'inscription, les participants recevront des courriels de confirmation, puis un courriel de rappel concernant l'événement numérique. Ensuite, une manifestation en ligne sera organisée entre les participants afin de mieux se connaître pour les meilleurs résultats du programme.

11. Code de conduite des participants

Art Hackathon Code de conduite nous aide à mieux construire notre projet et les relations entre les parties

²¹<https://eventornado.com/blog/7-fool-proof-ways-to-promote-your-next-virtual-hackathon;>
<https://eventornado.com/blog/key-strategies-to-make-sure-your-hackathon-doesnt-flop;>

prenantes. Il contribue à donner à tous les acteurs du hackathon d'art les moyens de comprendre les responsabilités dont nous disposons. Elle explique également certaines des règles juridiques que nous devons respecter. Notre code de conduite définit les attentes, la manière dont nous agissons et la manière dont nous prenons des décisions. Nous devrions y regarder lorsque nous avons des questions ou que nous sommes confrontés à des difficultés et à des situations imprécises dans notre travail quotidien. Les principes qui guideront nos travaux à Art Hackathon sont les suivants:

1) Donner la parole aux parties prenantes pour leur faire part de leurs histoires et partager leur travail

2) Connexion et communication construites entre les parties prenantes

3) Préserver la sécurité des membres, protéger leur vie privée et leurs droits d'auteur

4) Promouvoir l'art numérique au moyen d'outils contemporains

En outre, le **personnel et les participants d'Art Hackathon sont soumis à certaines exigences:**

1) Agir conformément aux principes de l'article Hackathon et respecter les exigences du présent code.

2) Agir de manière légale, honnête, éthique et responsable

3) Coopération

Exigences applicables au gestionnaire de projet

1) Donnez l'exemple approprié

2) Créer un environnement de travail positif

3) Signaler les violations potentielles ou connues du présent code

En outre, il est important d'intégrer la diversité et l'inclusion parmi les participants à ce projet, de faire preuve de nature et de respect mutuel, de créer un environnement de travail sûr, d'agir avec loyauté et transparence, de protéger les informations confidentielles d'Art Hackathon ainsi que la vie privée et la créativité des participants, d'assurer l'intégrité économique, de décerner des prix et de respecter les droits de l'homme.

Selon le [«guide hackathon»](#),²² un bon hackathon pourrait être axé à la fois sur la formation et le piratage. Si le Hackathon fait intervenir des nouveaux arrivants, nous suggérons de planifier une heure d'atelier pour les mannequins, au cours de laquelle les points essentiels du code de conduite figurent. Toutefois, nous suggérons de les informer des règles et des problèmes ou besoins potentiels afin de les

²²<https://hackathon.guide>

prévenir. Enfin, nous suggérons de visiter les sites suivants pour plus de services d'utilité publique et d'informations spécifiques:

- <http://conference.hopper.org.nz/#coc>
- <https://codefordc.org/code-of-conduct.html>
- <https://www.hackerearth.com/community-hackathons/resources/e-books/guide-to-organize-hackathon/#types-de-hackathons>.

12. Plan d'exploitation après les hackathons

Le plan d'exploitation comprendra les thèmes suivants:

- Description du consortium du projet.
- Description des réalisations du projet.
- Questions relatives aux droits de propriété intellectuelle.
- Impact attendu.
- Identification et caractéristiques du marché.
- Définition des utilisateurs cibles.
- Activités de diffusion

La stratégie d'exploitation requiert la participation de tous les partenaires.

Plan d'exploitation		
Régional/national/institutionnel	Localisation, intégration des ressources éducatives libres dans le programme d'études.	Autres financements: Fonds nationaux, Erasmus, etc. Pour un soutien supplémentaire: recherche en cours.
International/européen	Recherche de forums d'innovation, de MOOC, de projets similaires ou pertinents	Nouveau projet: soutenir la poursuite de la recherche, l'extension du contenu et les

À l'issue du concours, des bulletins d'information seront envoyés aux sites locaux, régionaux et européens avec les résultats du Hackathon et l'annonce des lauréats.

Les données de Hackathon seront téléchargées sur le site du projet et seront disponibles gratuitement

14. Évaluation Hackathon: Échelle de Likert

Nom.....

Nom.....

Âge.....

OUTIL D'ÉVALUATION — ÉCHELLE DE LIKERT POUR UNE MANIFESTATION ART-HACKATHON

Veillez choisir et croiser votre réponse.

A. Concept et domaine de collaboration: Échelle d'accord/de désaccord

1. A) Créer un esprit de participation est une phase nécessaire à la réussite du projet:

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis pas du tout d'accord.

2. A) Définir en détail la structure du Hackathon étape par étape est une phase nécessaire au succès du projet:

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis du tout d'accord.

3. A) La collaboration entre les différents acteurs (rôles) impliqués dans le projet est un aspect très important compte tenu du résultat positif des objectifs fixés:

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis pas du tout d'accord.

4. A) La participation active aux différentes activités rend le projet plus créatif et original

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis pas du tout

d'accord.

5. A) Les outils utilisés dans Hackathon vous seront certainement utiles dans votre travail:

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis pas du tout d'accord.

6. A) L'utilisation de la technologie est nécessaire pour la phase de conception et d'identification des rôles et des tâches:

Je suis tout à fait d'accord, je suis d'accord, je ne sais pas, je ne suis pas d'accord, je ne suis pas du tout d'accord.

B. Zone de confiance/obligations sociales et participation: Échelle très importante/peu importante

1. B) Quelle est l'importance de la confiance dans un groupe de travail à votre égard

très important, important, modérément important, peu important, peu important

2. Dans quelle mesure est-il important pour vous d'associer d'autres acteurs aux différentes phases du projet?

très important, important, modérément important, peu important, peu important

3. B) Pensez-vous que la socialité est un aspect déterminant/important du succès d'un hackathon?

très important, important, modérément important, peu important, peu important

4. B) Quelle est l'importance de la phase de rupture de l'icône pour vous au cours de la première phase de l'Hackathon?

Très important, important, modérément important, peu important, peu important

5. B) Pensez-vous qu'il est important de reconnaître les compétences personnelles de chacun au sein d'une équipe?

Très important, important, modérément important, peu important, peu important

C. Le domaine de l'exploration et de la création d'idées nouvelles (solutions, etc.); Créativité et esprit critique;

1. C) Dans quelle mesure a-t-il été important d'exprimer votre créativité dans le programme Hackathon?

1 2 3 4 5

2. C) Dans quelle mesure des outils tels que le tableau blanc et la carte d'empathie ont-ils été utiles dans l'élaboration de votre programme Hackathon?

3. C) Dans quelle mesure le retour d'information des autres participants a-t-il été crucial en ce qui concerne la validation d'une idée?

1 2 3 4 5

4. C) Did the ideation phase help you structure your ideas better?

1 2 3 4 5

5. C) Expressing critical issues was an obstacle or a resource in the team?

1 2 3 4 5

D. Zone de retour d'information (réponses ouvertes):

1 .D) quel était le climat au sein de votre équipe?

2 .D) êtes-vous satisfait de votre programme Hackathon?

3 D) pensez-vous que vos attentes antérieures à Hackathon sont satisfaites/concrétisées?

4 D) pensez-vous avoir participé activement à la création du Hackathon?

5 Dans quelle mesure la contribution des autres participants a-t-elle été importante?

15. ANNEXE A.

Partie _ Modèle pour résumer les entretiens

(IO2_A1: chaque partenaire devrait réaliser au moins 5 entretiens avec des animateurs socio-éducatifs/responsables de jeunesse et des représentants des associations culturelles, au niveau local, en ce qui concerne la numérisation de la culture et sa durabilité, afin de recueillir les bonnes pratiques, les outils, les suggestions et les besoins émergents, ainsi que les règles, priorités, principes, approches institutionnelles et politiques dans le cadre des exigences locales. Les entretiens seront menés de manière physique/virtuelle. Si virtuellement, n'oubliez pas d'enregistrer et de prouver la mise en œuvre des entretiens).

A. Identification de l'enquêteur no 1	
Résumé de son parcours professionnel et personnel	
B. Expérience dans le domaine de la jeunesse	
Profil professionnel (responsable de jeunesse, animateur socio-éducatif, expert en culture, représentant d'ONG, etc.)	
Groupe cible avec lequel il travaille	
C. Numérisation de la culture	

Principaux sujets liés à la citoyenneté culturelle	
---	--

Impact de la citoyenneté culturelle numérique sur les jeunes	
D. Art Hackathon	
Expérience antérieure dans le hackathon d'art	
Compétences requises et objectif atteint	
Exemples pratiques et leur impact local	

16. ANNEXE B.

Questionnaire de l'enquête secondaire — IO2 — Italie

Innovateurs réussis dans le domaine de la culture numérique citoyenneté — SIDE (2020-1-BE04-KA227-YOU-002816)

La crise de la COVID-19 a frappé particulièrement durement les secteurs de la culture et de la création. Les possibilités d'éducation et de formation pour les jeunes ont également été interrompues pendant une longue période, ce qui a des répercussions à long terme sur la reprise après la COVID-19. Bien que la pandémie ait exacerbé l'incertitude et les inquiétudes pour l'avenir, elle a également contribué à créer de nouveaux modèles d'entreprise présentant un potentiel de marché pour les jeunes, en contribuant à relever à la fois les grands défis sociétaux auxquels les secteurs de la culture et de la création sont confrontés à la lumière de cette crise mondiale, mais aussi les possibilités qu'elle leur a offertes. En s'appuyant sur l'impact de la crise de la COVID-19 tant sur l'éducation que sur les secteurs de la culture et de la création, des complémentarités stratégiques peuvent être développées.

Ce questionnaire a été élaboré pour la mise en œuvre du projet SIDE, et en particulier pour la mise en œuvre du Résultat intellectuel 2 «Manuel méthodologique sur la numérisation des secteurs de la culture et de la création», qui vise à fournir une boîte à outils méthodologique complète pour les jeunes intéressés par la promotion de la culture numérique citoyenneté afin de lancer la pratique du dialogue social entre les parties prenantes et de soutenir les initiatives axées sur la promotion et la diffusion des valeurs et de la culture de l'UE dans le monde entier. La boîte à outils incitera les jeunes à découvrir leur propre potentiel, à utiliser leur créativité, leurs compétences d'imagination et à développer de nouvelles activités artistiques pour soutenir la numérisation de la culture.

Le questionnaire examine la méthodologie visant à renforcer les capacités et les connaissances des jeunes en matière d'organisation de hackathons numériques (Hackathon est une activité d'une journée au cours de laquelle les jeunes réaliseront des actions créatives d'extravaganza telles que l'œuvre originale/le projet artistique afin de promouvoir la citoyenneté culturelle en ligne) et des panels virtuels, pour les discussions sur les arts et la culture. Culture Citoyenneté et engagement des jeunes par les arts, afin de promouvoir les valeurs de l'UE et de favoriser la participation active.

Pour de plus amples informations sur le projet SIDE, veuillez contacter Elizabeth Tzialla, Elizabeth.Tzialla@efid.pl

A. Identification de l'enquêteur no 1

1. De quel pays vous êtes?

- Belgique
- Italie
- Serbia
- Cyprus
- Greece
- Poland

2. Âge

3. Genre

Femmes

4. Niveau d'éducation

École
supérieure

Collège

Licence (par exemple BA, BS, Bsc) ou équivalent

Master (par exemple, master, master, master ou équivalent) — doctorat
(par exemple doctorat, EdD)

5. Quel est votre profil en tant que jeune professionnel?
Vous êtes un:

- Animateur socio-éducatif
- Formateur pour la jeunesse
- Assistant social travaillant avec les jeunes
- Responsable de la jeunesse
- Enseignant/professeur
- Mentor pour la jeunesse
- Représentant de l'Association de la culture

B. Expérience dans le domaine de la jeunesse

6. Quelle est la tranche d'âge des jeunes avec lesquels vous travaillez? Marquer
toutes les mentions qui s'appliquent

13-18

19-24

25-29

30-35

35+

7. Travaillez-vous avec des jeunes issus de milieux défavorisés et/ou moins favorisés?

Oui

8. Dans l'affirmative, quels sont les obstacles auxquels ces jeunes sont confrontés? Marquer toutes les mentions qui s'appliquent

Handicap

Obstacles éducatifs

Obstacles économiques

Différences culturelles

Questions de santé

Obstacles sociaux

Obstacles géographiques

C. Numérisation de la culture

9. Qu'implique pour vous le fait d'être citoyen de la culture? Étant...

Conscience culturelle — Je sais ce qui m'est proposé et comment m'impliquer

Habiter sur le plan culturel — Je peux parler des arts, de la culture et du patrimoine et expliquer ce qu'ils signifient pour moi, mes amis et ma communauté

Culture productive: je peux fabriquer, faire, chanter, agir, jouer, composer

Avoir une connaissance culturelle — Je comprends le processus de création des choses, ce qui m'aide à comprendre ma propre expérience et à comprendre d'autres cultures qui pourraient être différentes de la sienne.

Leader culturel — Je peux jouer un rôle de premier plan afin que, en tant que jeunes, nous puissions contribuer et façonner ce qui est proposé, y compris en assumant des rôles dans l'organisation artistique et culturelle

Aspiration culturelle — Je peux voir ce que les futurs parcours de carrière dans les arts pourraient ressembler à Altro:

10. Dans quelle mesure les éléments suivants sont-ils importants pour que les jeunes développent la culture Citoyenneté?

Très important

D'importance moyenne

Pas important

Dialogue régulier avec les arts et la culture

Sensibilisation aux arts et à la culture

La jouissance des arts et de la culture

Connaissance des arts et de la culture

Confiance dans le dialogue avec les arts et la culture

11.

Quelle est l'importance, pour vos groupes cibles, des éléments suivants liés à la citoyenneté numérique?

Très important

D'importance moyenne

Pas important

Compétences numériques et technologiques;

Aptitudes relationnelles et capacité à adopter de nouvelles compétences

Sensibilité et expression culturelles

Citoyenneté culturelle active

Habilitation

Inclusion — fonds propres

Créativité et compétences en matière d'innovation

Compétences civiques

Compétences interculturelles

12. **D. Art Hackathon**

Avez-vous déjà participé à un hackathon d'art?

Oui

Non

13. Avez-vous déjà organisé un hackathon Art?

Oui

Non

14. Dans l'affirmative, veuillez décrire brièvement votre expérience

Quelles sont, selon vous, les compétences nécessaires pour organiser un hackathon d'art?

Bonne connaissance des secteurs de la culture et de la création

Leadership

- 15.
- Planification
 - Résolution de problèmes
 - Travail d'équipe
 - Confiance
 - Communication

Autre:

Qu'est-ce qui pourrait accroître l'engagement des jeunes dans un hackathon d'art?

Associer davantage les jeunes à la planification et à la mise en œuvre

Créer davantage d'espaces sociaux dans lesquels les jeunes peuvent interagir au cours d'un hackathon d'art

Affichages interactifs et contenus attrayants

- 16.
- Publier les revues des jeunes afin d'encourager leurs pairs à y participer

Contenu plus adapté à différents âges/groupes cibles

La diversité des canaux publicitaires

RÉFÉRENCES

Arnold, M. C., Hannan, R. L., & Tafkov, I. D. (2020). Suivi mutuel et communication des membres de l'équipe en équipes. *Le réexamen comptable*, 95(5), 1-21.

Morris, J., & Baddache, F. (2011). Approche en cinq étapes de l'engagement des parties prenantes par les entreprises en faveur de la responsabilité sociale. *Retour aux fondamentaux: Comment faire en sorte que la participation des parties prenantes soit significative pour votre entreprise*.

Consulter, I. D. E. A., Goethe-Institut, A. S., & Heinsius, J. (2021). Recherche pour la commission CULT — Les secteurs de la culture et de la création dans l'Europe de l'après-COVID-19: Effets de la crise et recommandations politiques.

Decker, A., Eiselt, K., & Voll, K. (2015 octobre). Compréhension et amélioration de la culture des hackathons: Pensez à l'échelle mondiale au niveau local. En 2015, la conférence sur les frontières de l'IEEE dans le domaine de l'éducation (FIE) (p. 1-8). IEEE.

Gama, K., Alencar, B., Calegario, F., Neves, A., & Alessio, P. (2018 octobre). Une méthodologie de hackathon pour les projets de cours de premier cycle. En 2018, la conférence sur les frontières de l'IEEE dans le domaine de l'éducation (FIE) (p. 1-9). IEEE.

Merriam, S. B., & Clark, M. C. (1993). Enseignements tirés de l'expérience de la vie: Qu'est-ce qui la rend significative? *Revue internationale de l'éducation tout au long de la vie*, 12 (2), 129-138.

Nolte, A., Pe-Than, E. P. P., Affia, A. A. O., Chaihirunkarn, C., FILIPPOVA, A., Kalyanasundaram, A., & Herbsleb, J. D. (2020). Comment organiser un hackathon-A planning Kit. arXiv préimpression arXiv:2008.08025.

Soltani, P. M., Pessi, K., Ahlin, K., & Wernered, I. (2014, septembre). Hackathon: Une méthode de réussite numérique innovante: Une étude descriptive comparative. Dans les travaux de la 8e conférence européenne sur la gestion et l'évaluation des systèmes d'information (p. 367-373).

Temiz, S. (2021). Innovation ouverte grâce à l'externalisation ouverte: une étude de cas sur le hackathon exclusivement numérique réalisée par la Suède. *Journal of Open Innovation: Technology, Market, and Complexity*, 7(1), 39.

[Tableau 1]

Heure 1/2: Clark, T., Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2012, p. 86-88). Le modèle économique que vous avez: Une méthode d'une page pour réinventer votre carrière. John Wiley & Sons.

Heure 2: Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Génération du modèle d'entreprise: un manuel à l'intention des visionnaires, des changeurs de jeux et des concurrents (vol. 1, p. 130). John Wiley & Sons.

<https://www.miro.com>

SITOGRAPHIE

<https://www.innovationtraining.org/category/design-thinking/>

<https://uxdesign.cc/5-reasons-why-virtual-hackathons-are-better-876d7c77a6fa> <https://www.activize.tech/post/how-to-pitch-your-project-at-hackathons>

[*Hackathon.com — Comment organiser un hackathon en 6 étapes simples*](#)

<https://www.innovationtraining.org/empathy-map-template-training/>

<https://www.americanexpress.com/en-us/business/trends-and-insights/articles/7-ways-to-build-teamwork-into-your-virtual-team/>

<https://www.ethics.org/resources/free-toolkit/code-of-conduc>

<https://www.neanias.eu/index.php/dissemination-open-access/articles/157-how-to-host-an-online-hackathon-the-organization>

<https://hackathon.guide/>

[*Hackathon.com — Comment organiser un hackathon en 6 étapes simples*](#)

<https://blog.hubspot.com/marketing/online-team-building-games>

<https://www.wired.com/2010/09/mf-kellyjohnson/>

17. ANNEXE C

Chaque partenaire a mené 5 entretiens avec des animateurs socio-éducatifs/responsables de la jeunesse, au niveau local, sur la numérisation de la culture et sa durabilité, pour les bonnes pratiques, les outils, les suggestions et les besoins émergents, les règles, les principes institutionnels, les approches et les politiques dans le cadre des besoins locaux. Par la suite, conformément à l'ordre indiqué dans le tableau, chacun d'entre eux peut être consulté sous la forme d'une étude à petite échelle & Evaluation.

Organisation	Pays
ASSOCIATION EUROPÉENNE DES TÉLÉSPECTATEURS AISBL (EAVI)	Belgique
Centro di Formazione ed Alta Specializzazione (Ce.F.A.S.)	Italie
Danube 1245	Serbie
CONSULTATION LIMITÉE DES ENOROS	Chypre
CENTRE POUR L'ÉDUCATION ET L'INNOVATION (INNOVED)	Grèce
Europejska Fundacja na Rzecz Wspierania Rozwoju Innowacyjnego (EFID)	Pologne