

Charte du Hackathon E-Gov'A Africa

Préambule

Dans le cadre du Salon E-Gov'A 2026, organisé par Smart Click Africa en partenariat avec Digital Business Africa, le Hackathon E-Gov'A qui se tient du 14 au 16 mai 2026 à Yaoundé mobilise les talents des universités et écoles supérieures afin de concevoir des solutions numériques concrètes au service de l'administration publique, des CTD et des entreprises camerounaises.

Article 1 – Objectif général

L'objectif général est de stimuler l'innovation numérique dans le secteur public en faisant développer par des équipes étudiantes une solution ou application répondant à un problème précis d'une administration publique, d'une collectivité territoriale décentralisée, d'un département ministériel ou d'une entreprise. Problématique validée par Smart Click Africa.

Article 2 – Public cible et éligibilité

La participation est encouragée prioritairement pour les Universités et établissements supérieurs de formation en TIC, Télécoms, IT, IA et métiers du numérique situés à Yaoundé.

Les institutions hors de Yaoundé peuvent participer, à condition de prendre en charge les frais de déplacement et d'hébergement de leurs équipes durant les trois jours. Si des partenaires rejoignent l'accompagnement, ces frais pourront être pris en charge par Smart Click Africa et/ou lesdits partenaires.

Article 3 – Inscription et composition des équipes

Sont éligibles les étudiants régulièrement inscrits en 2025–2026 dans une Université ou dans un établissement supérieur de formation en TIC, Télécoms, IT, IA et métiers du numérique. Une équipe compte 3 à 5 membres, encadrée par au moins un enseignant ou un mentor. Tout changement dans la composition est possible jusqu'à J-3 sur accord écrit de l'organisation. Les noms des équipes sont les noms des instituts de formation.

Exemple : Team IAI. La date limite d'inscription et les modalités pratiques sont publiées sur www.e-gov.africa.

Article 4 – Déroulement

Brief proposé le 14 mai 2026 au lieu du Hackathon sur un défi concret fourni par l'administration partenaire et validé par l'équipe de SMART CLICK AFRICA. Durée de prototypage : 48 heures. Coaching par mentors techniques et experts métier. Sessions de pitch et de démonstration en fin de parcours.

Toutefois, il est recommandé (pas obligé) à chaque équipe de préparer une solution digitale répondant à un problème de la communauté, d'une institution publique ou d'une entreprise. L'équipe pourrait ainsi être en avance si le brief proposé correspond à l'esprit de son projet initial. En interne, à l'intérieur des établissements, des concours

peuvent être organisés pour sélectionner la meilleure équipe à participer à l'E-Gov'A Hackathon 2026.

Article 5 – Livrables et dépôt

Chaque équipe remet avant l'échéance un dépôt comprenant code source, exécutable ou lien démo, une présentation (6 diapositives) et un guide utilisateur. Les livrables sont déposés sur l'espace versionné indiqué par l'organisation. Tout dépôt hors délai n'est pas évalué. Le chef de groupe, accompagné des autres équipes, fait un pitch devant un jury pour défendre son projet.

Article 6 – Données, API et confidentialité

Les datasets et API fournis sont anonymisés et réservés au hackathon. L'usage de données personnelles réelles extérieures au cadre fourni est interdit. Un engagement de confidentialité peut être demandé pour certains jeux de données.

Article 7 – Cybersécurité, conformité et éthique IA

Les solutions doivent intégrer des bonnes pratiques minimales (gestion des secrets, chiffrement des identifiants, absence de vulnérabilités intentionnelles). Pour l'IA, transparence sur les modèles et sources, description des limites et des mesures de réduction de biais. Sont prohibés le scraping illicite, les deepfakes et usages contraires à la loi.

Article 8 – Propriété intellectuelle et accompagnement des lauréats

La propriété intellectuelle des solutions primées demeure entièrement celle des étudiants vainqueurs.

Les vainqueurs acceptent l'accompagnement exclusif de Smart Click Africa portant sur la maturation technique et le déploiement de la solution primée, ainsi que sur la valorisation commerciale et institutionnelle. Un accord distinct pourra encadrer le pilote et l'exploitation avec l'administration bénéficiaire.

Article 9 – Propriété intellectuelle des non-lauréats et composants tiers

La PI des projets non lauréats reste à leurs équipes. Chaque équipe garantit disposer des droits sur les composants utilisés et documente les bibliothèques et licences dans un fichier dédié.

Article 10 – Jury, barème et conflits d'intérêts

Le jury réunit experts, représentants ministériels et professionnels de la tech. Barème indicatif : Impact 30 %, Faisabilité 25 %, Innovation 20 %, Expérience utilisateur 15 %, Qualité du pitch 10 %. Tout juré en conflit d'intérêts s'abstient pour l'équipe concernée.

Article 11 – Sélection finale et égalités

Shortlist puis finale publique. En cas d'égalité, la note d'Impact prime; à nouvelle égalité, la Présidence du jury tranche. L'organisation se réserve le droit de ne pas attribuer un prix si les critères minimaux ne sont pas atteints.

Article 12 – Prix et dotations

1er Prix: 500 000 FCFA + accompagnement au déploiement

2e Prix: 300 000 FCFA

3e Prix: 100 000 FCFA

Les prix sont remis lors des E-Gov'A Awards. Les montants peuvent être rehaussés en cas de co-sponsoring.

Article 13 – Versement des prix

Versement sous 30 jours ouvrés après réception des pièces requises. Les retenues et obligations légales applicables s'appliquent. Le versement peut être effectué au chef d'équipe, à l'établissement ou à une structure d'incubation selon accord écrit.

Article 14 – Cadre d'expérimentation avec l'administration

Une lettre d'intention de pilote peut être signée avec l'administration partenaire. Elle précise périmètre, référents, calendrier, critères de succès et responsabilités. Aucune obligation d'achat public n'est créée par la victoire au hackathon.

Article 15 – Calendrier post-hackathon et exclusivité d'accompagnement

Durée indicative d'accompagnement: un an, avec jalons à J+30 (cadrage), J+90 (pilote), J+180 (bilan). Prolongation possible par avenant. Pendant cette période, l'accompagnement des lauréats par Smart Click Africa est exclusif.

Article 16 – Code de conduite et intégrité académique

Tolérance zéro pour le harcèlement, les discriminations, la fraude et le plagiat. Toute appropriation non créditée ou comportement contraire à la charte entraîne la disqualification.

Article 17 – Mentors et périmètre d'aide

Les mentors qui sont principalement des enseignants de ces universités et établissements conseillent, challengent et forment, sans coder à la place des équipes. Toute intervention dépassant ce cadre est proscrite. Par écrit, l'établissement peut désigner un mentor qui ne fait pas partie de ses équipes.

Article 18 – Outils, environnement et assistance

L'organisation met à disposition badges, espaces de travail, électricité, Wi-Fi et un canal d'assistance officiel. Sauf mention contraire, les environnements cloud et matériels spécifiques restent à la charge des équipes.

Article 19 – Logistique, accessibilité et image

Information sur accès PMR, sécurité, pauses et restauration fournie aux équipes admises. Sauf opposition écrite préalable, les participants autorisent l'utilisation non exclusive de leur image et des visuels des projets à des fins de communication du hackathon.

Article 20 – Communication et usage des marques

Tout usage des marques et visuels E-Gov'A, Smart Click Africa, Digital Business Africa ou des administrations nécessite validation préalable. Les équipes s'engagent à citer correctement les partenaires.

Article 21 – Inclusion et parité

Le hackathon encourage les équipes mixtes et la participation des étudiantes. Des bourses de déplacement pour les établissements hors de Yaoundé pourront être mobilisées en cas de partenariats dédiés.

Article 22 – Utilisation d'assistants IA

Autorisé sous réserve de documentation claire dans un fichier README_AI précisant prompts significatifs, IA utilisées, parties générées et limites. Les équipes demeurent responsables de la conformité des contenus.

Article 23 – Force majeure, report et format hybride

En cas d'événement de force majeure, l'organisation peut reprogrammer, basculer en format hybride ou virtuel, en préservant autant que possible les dotations et l'équité de compétition.

Article 24 – Droit applicable, durée et litiges

La charte s'applique pour toute la période d'inscription, de tenue et de suivi post-événement. Droit applicable : Cameroun. Tout différend est d'abord soumis à médiation; à défaut, compétence des juridictions de Yaoundé.

Contacts :

www.e-gov.africa

hackathon@e-gov.africa

WhatsApp: +237 659 17 03 33