

Charte de participation au Hack4Nature, un événement organisé par le Donut infolab.



Organisation :

- L'évènement est accessible à tou.te.s, mais il est préférable de s'y inscrire sur [eventbrite](#).
- Par leur inscription les participants s'engagent à respecter cette charte de participation.
- Hack4Nature (prononcé à l'anglaise "Hack for nature") est un évènement au long cours qui se tient du 1er octobre 2020 au 31 août 2021, et pendant lequel la structure porteuse du projet (l'association Donut) et ses partenaires se mobilisent en faveur de la biodiversité.
- Une programmation a été établie et comporte au moins 10 challenges à relever.
- Un challenge est une problématique liée à l'érosion de la biodiversité à laquelle les participants au Hack4nature, rassemblés en équipes pluridisciplinaires, vont essayer de trouver des solutions, notamment à l'aide des nouvelles technologies - sans exclure des solutions "low tech" (puisque nous considérons la technologie autant comme une partie du problème qu'une partie de la solution).
- Un challenge peut être annulé faute de "porteur de projet" pour le mener, et remplacé par un autre, sous réserve de validation du comité technique.
- Le comité technique est composé de deux représentants de l'association Donut, d'un représentant de l'UMS PatriNat et un représentant du service Smart Région de la Région Sud Provence-Alpes-Côtes d'Azur.
- Les participants inscrits sur un challenge s'engagent à rapporter régulièrement l'état d'avancement de leur projet sur la page de collaboration dédiée : <https://hack4nature.slite.com/p/note/VnyS8A3rQK4BNd4bp6gkMr>
Par ailleurs, ils s'engagent également à communiquer régulièrement avec les organisateurs, à raison d'une à deux fois par mois, afin de partager leurs avancées, ou d'éventuelles difficultés, et de continuer à agréger des forces vives autour du challenge, et plus globalement de l'évènement.
- Chaque challenge nécessite donc un porteur de projet dédié et une équipe identifiée par les organisateurs. Pour cela, nous demandons que les noms et email de tous les membres d'une équipe soient renseignés sur la page collaborative dédiée au challenge auquel elle participe.

- **Enfin, quel que soit le type de productions réalisées par les participants: jeu de données, code, prototype hardware et/ou software, visuels (data visualisations, vidéos, etc), etc., tout doit être publié en OPEN SOURCE.**

Communication:

Bien entendu, chaque équipe est libre de s'organiser comme elle l'entend, mais nous avons mis à disposition les canaux de communication suivants :

| | |
|-------------|---|
| Inscription | EventBrite ou Meetup |
| Chat | https://join.slack.com/t/hack4nature/signup |
| Visio | https://meet.jit.si/HACK4NATURE |
| Collaborate | https://hack4nature.slite.com/p/note/VnyS8A3rQK4BNd4bp6gkMr |
| Code | https://github.com/Donut-infolab-13/HACK4NATURE |

- Les organisateurs permettent notamment :
 - la coordination entre les participants,
 - la mise en relation de toutes les personnes gravitant autour de l'évènement,
 - la mise en place et le suivi des outils de communication cités ci-dessus.
 - Les organisateurs partagent toutes leurs informations en lien avec l'évènement et offrent de la visibilité à des problématiques liées à la biodiversité et aux enjeux data associés.
- Les organisateurs s'engagent à promouvoir les projets issus du Hack4Nature et leurs partenaires.
- Les organisateurs sont actuellement en quête de financeurs pour encourager la ou les équipes gagnantes. Nous ne pouvons donc pour le moment pas assurer que le temps et l'énergie fournis par les participants seront rétribués autrement que par la mise en réseaux et la mise en lumière de leurs travaux. Mais nous ne lâchons pas le morceau, car votre présence est précieuse !

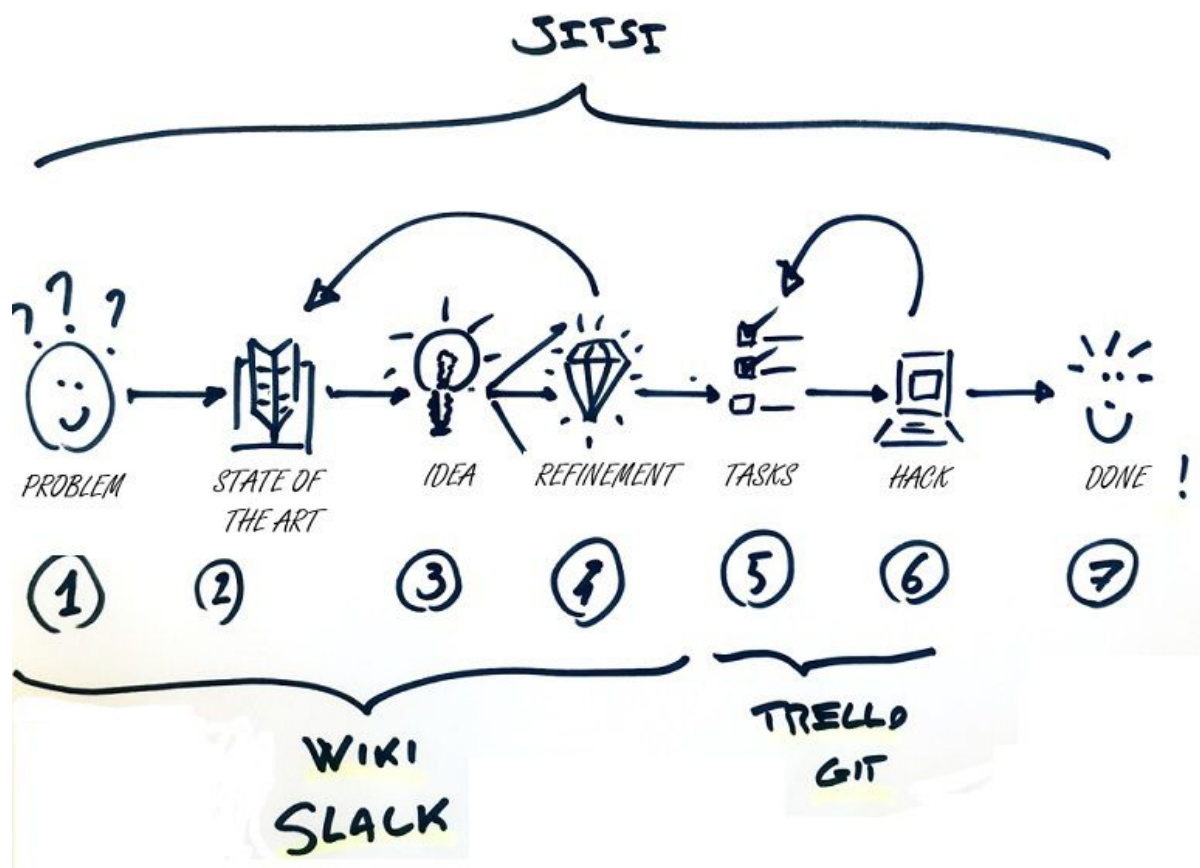
Participants :

- Le Hack4Nature est ouvert à tou.te.s sans aucune discrimination.
- Les participants acceptent la présente charte dans sa globalité.
- Les participants inscrits sur un challenge s'engagent à rapporter régulièrement l'état d'avancement de leur projet sur la page de collaboration dédiée : <https://hack4nature.slite.com/p/note/VnyS8A3rQK4BNd4bp6gkMr>

Par ailleurs, ils s'engagent également à communiquer régulièrement avec les organisateurs, à raison d'une à deux fois par mois, afin de partager leurs avancées, ou d'éventuelles difficultés, et de continuer à agréger des forces vives autour du challenge, et plus globalement de l'événement.

- Les participants acceptent d'être contactés par des journalistes pour raconter leur vécu de l'événement, leur approche et méthode, ainsi que leurs travaux.
- Un.e porteur de challenge a pour mission de :
 - Définir la problématique du challenge
 - Participer à trouver des partenaires et participants
 - Présenter l'état d'avancement des réflexions et travaux du challenge porter – à défaut, un membre de son équipe peut aussi le faire !
 - Le porteur de challenge est soumis aux mêmes règles que tous les participants
- Les participants ont pour mission
 - Animer un chouia le Slack
 - Animer des réunions de travail
 - Trouver des financements
 - Contribuer sur Git
 - Faire un prototype

Un petit aperçu schématisé d'un process possible dessiné par le roi des Donuts :



Matériel

- L'organisation ne fournit pas de matériel informatique.
- L'achat du matériel nécessaire à la réalisation des challenges est à la charge des participants, mais selon la taille et le prix des besoins, une participation de l'association pourra être envisagée.

Respect des échanges

Les participants s'engagent :

1. à traiter toute personne avec bienveillance et respect.
2. à partager les informations et leurs données avec les autres participants et groupes.
3. à collaborer et à construire collectivement les projets.
4. à participer au projet dans lequel il sont inscrits sur la durée du hackathon.

Les participants sont tous égaux en avis et en droits, et nul ne pourra se considérer comme dépositaire d'une vérité ou d'une expertise et en user pour imposer ses choix au groupe.

Propriété des projets

Les participants s'engagent :

- à **diffuser** l'intégralité des productions (jeu de données, code, prototype hardware et/ou software, visuels (data visualisations, vidéos, etc) réalisées dans le cadre du Hack4Nature sous licence libre.
- à **respecter** les droits de diffusion des données qui leurs sont confiées, et notamment à ne pas re-diffuser hors du hackathon les données non-ouvertes partagées à titre exceptionnel pour l'évènement.
- à **anonymiser** si besoin les données partagées en respect de la loi RGPD pour le respect de la vie privée et des données personnelles.
- Le Donut Infolab n'est pas responsable de la suite donnée aux projets par les participants ou les réutilisateurs.

Le jury

- L'organisation fournira aux membres du jury une grille d'évaluation écosystémique.
- Les membres du jury ne sont pas encore connus officiellement mais nous ne manquerons de les communiquer le moment venu.
- **Seuls peuvent concourir auprès du jury les projets portés par des personnes faisant partie d'une équipe identifiée, comme nous l'avons décrit plus haut.**

- Par ailleurs, la restitution des projets et la remise des prix devraient avoir lieu en marge du Congrès mondial de la Nature de l'UICN, prévu à ce jour en septembre 2021.
- Les organisateurs requièrent toutefois l'indulgence et la souplesse des participants quant aux dates et modalités de ce temps de clôture, complexes à prévoir de manière certaine au regard de la situation sanitaire et des contraintes associées.

Notre politique au sujet du harcèlement :

- Notre hackathon a pour but de fournir un environnement sûr et confortable dans le respect des différences de chacun quelles qu'elles soient.
- Nous ne tolérons pas le harcèlement des participants au hackathon sous quelque forme que ce soit.
- Si vous êtes victime de harcèlement ou remarquez que quelqu'un d'autre est harcelé ou avez d'autres préoccupations, veuillez contacter immédiatement un membre du personnel du hackathon.
- Si un participant adopte un comportement de harcèlement, les organisateurs du hackathon peuvent avertir le contrevenant et l'expulser du hackathon sans remboursement (le cas échéant).
- Nous nous attendons à ce que les participants suivent ces règles lors des hackathon, des ateliers et des événements sociaux liés au hackathon.