SOILSCAPE Hackathon, Suisse, 2027

Participez à ce hackathon ouvert et à distance pour aider à sensibiliser et à informer le public sur les sols de manière créative en France et dans le monde entier. Pendant une courte période, vous êtes invité à créer et à soumettre un jeu numérique basé sur le thème de « La santé des sols ». L'équipe gagnante sera invitée à présenter son jeu lors d'événements SOILSCAPE à travers l'Europe.

Date et heure : du vendredi 22 janvier à 19h au dimanche 24 janvier 2027 à 19h (CET) (en ligne)
Conditions de participation : résider en Suisse, être âgé de 18 ans ou plus
Contact : cc@colognegamelab.de ou simon.tanner@bfh.ch

Facultatif : excursion d'une journée sur le sentier pédagogique des sols de Berne. Visite guidée de plusieurs profils de sol pour découvrir la diversité des sols. Date : 15 janvier 2027 ; 13 h 30. Durée : environ 1 h 30 d'excursion sur le terrain, suivie d'un verre.

INSCRIVEZ-VOUS ICI ! pour recevoir les dernières informations sur l'événement et les liens de connexion.

Et suivez le hackathon sur itch.io ici.

Le sol dans les jeux/jeux vidéo

Le thème "sol" peut être intégré à votre projet de la manière qui vous convient le mieux. Le sol occupe depuis longtemps une place importante dans les jeux vidéo. Pour un aperçu rapide et trouver de l'inspiration, lisez cet article (anglais).

À qui s'adresse cet événement ?

A tout le monde : les participants de tous niveaux de compétence en développement de jeux et/ou niveaux de connaissance du sol sont encouragés à y prendre part. Nous pouvons vous aider à trouver des coéquipiers appropriés lors du lancement de l'événement (22/02 - 19h).

Les participants seront invités à donner leur accord pour la promotion et la diffusion de leur jeu par les organisateurs et les partenaires du projet SOILSCAPE (par exemple sur des sites web, les réseaux sociaux et dans les communications du projet).

Règles

- Durée : le hackathon se déroulera du 22 au 24 janvier 2027 pendant 48 heures.
- Nous accordons une grande importance au bien-être des participants. Les organisateurs n'encouragent pas le travail de nuit ou les heures supplémentaires. Prenez soin de vous !
- Originalité : les jeux doivent être créés à partir de matériel et de code principalement nouveaux et originaux, créés ou assemblés pendant le hackathon.

        - Les ressources audiovisuelles accessibles au public et les ressources d'IA limitées (par exemple pour la conceptualisation, la référence ou la génération de contenu mineur) peuvent être utilisées à condition d'en indiquer la source.
        - Les participants sont responsables de s'assurer que tous les éléments utilisés sont conformes aux exigences applicables en matière de droits d'auteur et de licence.
- Concours : un projet sera sélectionné comme gagnant du hackathon. Ce jeu sera présenté lors des Soil Festivals à travers l'Europe avec la participation de l'équipe. Un mentorat et un soutien seront proposés pour le développement et la publication.
- Plateformes : le jeu doit être jouable sur Windows, Android ou sur le web. Tous les moteurs de jeu et outils de développement peuvent être utilisés.
- Langue : le jeu doit être en français et/ou en anglais.
- Le contenu et la langue doivent être adaptés à tous les âges. Les projets qui ne respectent pas ces conditions seront disqualifiés à la discrétion des organisateurs.
- Nous ne tolérons aucune forme de harcèlement, de discrimination ou d'intimidation pendant le hackathon ou dans le cadre des travaux soumis. Les participants qui enfreignent cette règle ou toute autre règle peuvent être disqualifiés à la discrétion des organisateurs.

Gagnants
Un projet sera sélectionné comme gagnant. L'équipe bénéficiera d'un soutien au développement et à la publication de la part du Cologne Game Lab et aura l'occasion de présenter son projet lors des prochains festivals Sol & Art SOILSCAPE, ainsi que sur le site web et les réseaux sociaux du projet. Nous informerons l'équipe gagnante de la sélection dans les deux semaines suivant la fin du hackathon.

Au moins un membre de l'équipe lauréate aura la possibilité de bénéficier d'une aide pour ses frais de déplacement et d'hébergement afin de se rendre à l'un des « Soil Festivals » organisés par SOILSCAPE à travers l'Europe au printemps 2027, pour y présenter son jeu en personne. Toute présentation publique ou communication concernant le jeu lauréat se fera conformément aux préférences exprimées par les participants.

Les critères d'évaluation sont les suivants :
- Conception du jeu, mécanique, expérience utilisateur (40 %)
- Connaissance du sol, intégration thématique (40 %)
- Valeur artistique, innovation, impression générale (20 %)

Nous espérons vous voir nombreux participer à ce hackathons et attendons vos créations avec impatience !

--> N'oubliez pas de **VOUS INSCRIRE ICI !**

À propos de SOILSCAPE
Ce hackathon fait partie de SOILSCAPE, un projet qui invite et inspire les artistes à intégrer leurs approches créatives uniques dans la sensibilisation à la santé et à la préservation des sols. À travers des expressions artistiques – qu'il s'agisse d'arts visuels, de performances, de récits ou d'installations interactives – les artistes ont le pouvoir de révéler la beauté, l'importance et la fragilité des sols. En faisant appel aux émotions de l'expérience humaine, le travail créatif peut approfondir la compréhension du public et susciter un engagement significatif envers les questions de conservation des sols.

Pour plus d'informations sur le projet SOILSCAPE, visitez notre site web à l'adresse https://soilscape.eu/

Avis de protection des données
Les données personnelles collectées dans le cadre de ce hackathon seront traitées par les partenaires du projet SOILSCAPE dans le but d'organiser l'événement, de communiquer avec les participants et de gérer les soumissions et les récompenses. Vous pouvez retirer votre consentement à tout moment, mais cela peut affecter votre capacité à continuer à participer au hackathon. Les données ne seront pas conservées au-delà de la durée du projet SOILSCAPE.

Funded by the European Union

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive pour la recherche (AER). Ni l'Union européenne ni l'Agence exécutive pour la recherche ne peuvent en être tenues pour responsables.

Ce travail a été financé par le Secrétariat d'État suisse à la formation, à la recherche et à l'innovation (SERI).

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Department of Economic Affairs, Education and Research EAER
State Secretariat for Education, Research and Innovation SERI