Appel à participation au Hackathon EGI 2026

"De la recherche à l'action : croiser les disciplines, créer la différence"

Responsables du Hackathon

Prof. Younes BOUJELBEN
Doyen de la FSEGS

Prof. Lamia HADRICH BELGUITH
Directrice de l'École Doctorale EGI, FSEGS

Prof. Ahmed FAKHFAKH
Directeur Général du CRNS

L'École Doctorale en Économie, Gestion et Informatique (EGI) de la Faculté des Sciences Économiques et de Gestion de Sfax (FSEGS), en partenariat avec le Centre de Recherche en Numérique de Sfax (CRNS), organise la première édition du Hackathon EGI 2026, qui se tiendra les 23 et 24 octobre 2026 (du vendredi 14h au samedi 14h) à la FSEGS.

1. Objet

Inviter les doctorants à participer à un hackathon **multidisciplinaire** visant à proposer des solutions innovantes basées sur des données massives pour répondre aux grands enjeux contemporains de la recherche et de la société.

2. Qui peut participer ?

La participation est ouverte aux **doctorants** inscrits aux Écoles Doctorales de la FSEGS, de l'ENET'Com, de l'ENIS, de la FS-Sfax et de l'ISGI-Sfax.

Les candidatures doivent être présentées sous forme d'**équipes pluridisciplinaires** composées de trois doctorants (Exemple : Informatique, Sciences Économiques, Sciences de Gestion).

3. Objectifs du Hackathon

- Favoriser la créativité et l'innovation chez les doctorants tout en produisant un impact réel.
- Développer des prototypes numériques, dashboards, business models pour des startups digitales ou modèles prédictifs pour des problématiques concrètes.
- Offrir une plateforme d'échange et de visibilité pour les jeunes chercheurs.

4. Déroulement et productions attendues

Le **Hackathon EGI 2026** est un challenge intensif de **24 heures**, durant lequel les équipes participantes devront concevoir et développer une solution innovante à partir d'un **Dataset fourni par les organisateurs au début du Hackathon**.

À partir des données mises à leur disposition, les équipes devront relever un **défi précis** qui leur sera communiqué au lancement de l'événement. Selon la nature du Dataset et du challenge proposé, la mission pourra notamment porter sur :

- la **prédiction** ou la prévision de phénomènes ou d'indicateurs ;
- la **classification** ou la détection de patterns ;
- l'**analyse et l'exploration des données** ;
- la conception de **modèles d'intelligence artificielle ou de machine learning** ;
- la création de **tableaux de bord interactifs** et de visualisations ;

- le développement d'une **application ou d'un prototype intelligent**, **BMC à l'e-commerce** ; **conception de plateformes** ;
- ou toute autre approche innovante permettant d'exploiter efficacement les données fournies.

L'objectif est de proposer, dans le temps imparti, une **solution fonctionnelle, pertinente et innovante**, accompagnée d'une démarche méthodologique permettant de justifier les choix effectués et les résultats obtenus.

4.1. Solution développée

À l'issue des **24 heures de travail**, chaque équipe devra présenter **une solution** développée à partir du Dataset et répondant au défi proposé. Ces solutions pourront notamment aboutir à la création de **startups**.

La solution pourra prendre différentes formes, notamment :

- un modèle prédictif ou d'apprentissage automatique ;
- une application ou une solution basée sur l'IA ;
- un dashboard interactif ;
- un outil d'analyse ou de visualisation des données ;
- une solution d'aide à la décision ;
- ou toute autre réalisation numérique innovante répondant au challenge.

Les équipes devront être en mesure de **démontrer le fonctionnement de leur solution** et de présenter les résultats obtenus sous forme de livrables.

4.2. Pitch final

À l'issue des 24 heures, chaque équipe présentera sa solution développée devant un jury.

Modalités de présentation :

- **Durée du pitch :** 10 minutes ;
- **Support :** 10 diapositives maximum ;
- **Démonstration du prototype :** recommandée ;
- **Questions-réponses avec le jury :** 5 minutes.

Le pitch devra notamment mettre en évidence :

- La compréhension du problème posé ;
- L'approche méthodologique adoptée ;
- Les techniques et outils utilisés ;
- La solution développée ;
- Les résultats obtenus ;
- La valeur ajoutée et les perspectives d'amélioration de la solution.

5. Critères d'évaluation

- Multidisciplinarité et impact socio-économique ;
- Rigueur méthodologique et scientifique (justification des choix d'analyse) ;
- Qualité technique du prototype (modèle, code, visualisation) ;
- Qualité du pitch et démonstration ;

- Innovation ;
- Pertinence de la solution ;
- Faisabilité.

6. Prix et reconnaissance

Trois prix seront attribués aux équipes dont les solutions se distinguent selon les critères d'évaluation définis par le comité scientifique du Hackathon.

Chaque participant recevra :

- **Des crédits** pour sa participation au Hackathon ;
- **Une attestation de participation**.

7. Propriété intellectuelle et données

Les participants conservent la propriété des solutions et codes développés. Ils accordent à la FSEGS et au CRNS un droit non exclusif de diffusion des résultats à des fins académiques. Le Dataset mis à disposition reste confidentiel et strictement réservé à l'usage du Hackathon.

8. Comment s'inscrire ?

https://hackathon-egi-2026.netlify.app/liens.html

Comité scientifique

Prof. Lamia HADRICH BELGUITH
Prof. Younes BOUJELBEN
Prof. Nouri CHTOUROU
Prof. Bilel GARGOURI
Prof. Habib AFFES
Prof. Ahmed FAKHFAKH
Mme. Zayneb BEN MESSAOUD
Mme. Maissa ELLEUCH

Comité d'organisation

Mr. Hamed CHAKER
Dr. Imen TURKI ABDELHEDI
Mme. Karima BOUZGUENDA
Mme. Imene OUALI
Dr. Sofien NOURI
Dr. Chiraz AYADI
Mme. Raouia BOUABDALLAH
Mr. Neji BEN AKACHA
Mr. Yousri KAMMOUN
Mme. Omama KAMOUN
Mr. Mahdi AYEDI