2EME EDITION | 2ND EDITION

Afric' Artech

Hackathon

BODIES, MINDS & MACHINES

EXPLORING THE AFRICAN HUMAN EXPERIENCE AT THE INTERSECTION OF ART, CINEMA, SOUND & TECHNOLOGY



APPEL À MANIFESTATION

AFRIC'ARTECH HACKATHON

2 À 3 SEMAINES AVANT L'ÉVÈNEMENT

24 - 26 MARS 2027 | MARCH 24-26, 2027

>48 HOURS >TWO CHALLENGES > ONE AFRICAN CREATIVE FUTURE

©Afric'Artech 2027 | www.africartech.org | africartech@wemiceyou.com

Afric' Artech Hackathon

01. CONTEXTE

Dans un contexte où l'intelligence artificielle et les nouvelles technologies transforment profondément les industries culturelles et créatives (ICC), Afric'Artech Hackathon, composante essentielle de l'initiative Afric'Artech ambitionne de devenir un laboratoire africain d'innovation collaborative au service de la création.

Organisé dans le cadre de la deuxième édition d'Afric'Artech, le hackathon réunira pendant 48 heures des étudiants issus d'universités et de grandes écoles afin d'imaginer, concevoir et prototyper les solutions créatives qui façonneront l'avenir du cinéma, de la musique et des expériences culturelles africaines.

Au-delà de la compétition, Afric'Artech Hackathon se veut une plateforme d'identification et d'accompagnement de jeunes talents africains qui souhaitent développer des projets et/ou solutions innovantes dans le monde des ICC conjugués à la Tech.



Afric' Artech Hackathon

02. VISION

Faire d'Afric'Artech Hackathon la plateforme africaine de référence dédiée à l'innovation collaborative entre Arts, Intelligence Artificielle et Technologies Créatives.

Le hackathon entend démontrer que l'innovation naît de la rencontre entre les compétences artistiques, technologiques, tout en mettant la créativité africaine au service des défis culturels de demain.

03. OBJECTIFS

Afric'Artech Hackathon poursuit plusieurs objectifs stratégiques :

- Favoriser la collaboration entre étudiants issus de disciplines complémentaires ;
- Encourager l'expérimentation des usages de l'IA dans les industries culturelles et créatives ;
- Stimuler l'innovation dans les secteurs du cinéma et de la musique ;
- Détecter les talents et projets à fort potentiel ;
- Rapprocher universités, entreprises et institutions autour de projets concrets ;
- Contribuer au développement d'un écosystème africain de l'innovation culturelle.

04.
LES DEUX CHALLENGES D'AFRIC'ARTECH HACKATHON 2027

Les équipes auront le choix entre deux grands défis en cohérence avec la programmation scientifique d'Afric'Artech.

Challenge 1 : Cinéma & Storytelling

Concevoir une Expérience Cinématographique, Audiovisuelle ou immersive innovante

Les projets pourront notamment porter sur :

L'écriture de scénarios assistée par IA ;
La production virtuelle ;
Les effets spéciaux génératifs ;
Les outils de postproduction ;
Les expériences immersives ;
L'accessibilité des contenus ;
La valorisation du patrimoine cinématographique africain.

Challenge 2 : Sound Innovation

Imaginer de Nouvelles expériences autour du son, de la musique et des technologies audio

Les projets pourront concerner :

La composition musicale assistée par IA ;
Les outils destinés aux artistes et producteurs ;
Les expériences sonores immersives ;
La spatialisation audio ;
La restauration du patrimoine sonore ;
Les nouveaux formats musicaux interactifs

Afric' Artech Hackathon

05.
PUBLIC CIBLE ET CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Afric'Artech Hackathon s'adresse aux universités, écoles d'ingénieurs, écoles d'intelligence artificielle, écoles d'art, de cinéma, de musique, de design, d'informatique ainsi qu'aux Business Schools.

Chaque établissement est invité à constituer une équipe pluridisciplinaire composée de profils complémentaires :

- Intelligence Artificielle / Data Science
- Développement informatique
- Arts visuels / Design
- Cinéma ou Audiovisuel
- Musique ou Sound Design
- Business & Entrepreneuriat
- Communication / Pitch

Cette approche favorise la co-création, la complémentarité des compétences et l'émergence de solutions innovantes.

06.
DÉROULEMENT

Le hackathon se déroulera sur 48 heures autour d'une méthodologie inspirée du Design Thinking et du Rapid Prototyping.
Les équipes bénéficieront d'un accompagnement par des mentors issus des secteurs de la technologie, de la création, de l'entrepreneuriat et des industries culturelles.

À l'issue du hackathon, chaque équipe présentera devant un jury :

- Un prototype fonctionnel ou une maquette interactive
- Une démonstration du concept
- Un pitch de présentation
- Une proposition de modèle économique.

Afric' Artech Hackathon

07.
PARCOURS DES LAURÉATS

- Présentation des projets finalistes pendant le déroulement de la seconde édition de Afric Artech
- Démonstration des projets au sein de l'innovation hub
- Présentation des projets lors de la cérémonie des Afric`Artech Hackathon

08.
LES PRIX

1ÈRE PLACE

1er prix du sponsor + incubation du projet au sein d'un centre d'incubation partenaire

2ÈME PLACE

2e prix du sponsor + accompagnement et mentorat spécialisé

3ÈME PLACE

3e prix du sponsor

L'ensemble des lauréats bénéficient d'une visibilité exceptionnelle de leurs projets et d'une reconnaissance auprès d'un écosystème panafricain des ICC et de la Tech.

09. POURQUOI PARTICIPER

Pour les universités

Participer à Afric'Artech Hackathon permet de :

- Valoriser les talents de leurs étudiants ;
- Développer des projets interdisciplinaires ;
- Renforcer les liens avec les entreprises et les institutions ;
- Favoriser l'innovation et l'entrepreneuriat étudiant ;
- Accroître leur visibilité au sein de l'écosystème africain de l'innovation.

Pour les étudiants

Le hackathon constitue une opportunité unique de :

- Travailler sur des défis réels ;
- Collaborer avec des profils complémentaires ;
- Etre accompagnés par des experts internationaux ;
- Présenter leurs projets devant un jury de haut niveau ;
- Intégrer un réseau panafricain de créateurs et d'innovateurs ;
- Bénéficier d'un accompagnement post évènement via des écosystèmes d'incubation et de mentorat rapproché

10. MODALITÉS DE CANDIDATURE

- L'université ou l'école supérieure constitue une équipe de 3 à 4 étudiants maximum

  L'université ou l'école supérieure désigne un Responsable ou Professeur pour accompagner son équipe lors du Hackathon et lors de l'évènement

  L'université renseigne le formulaire d'inscription mis à leur disposition sur lequel ils indiquent un des 2 challenges auxquels ils vont participer ainsi que l'équipe , le responsable et leurs coordonnés

  L'université ou l'école supérieure joint son logo au formulaire

2EME EDITION | 2ND EDITION

Afric' Artech

BODIES, MINDS & MACHINES

EXPLORING THE AFRICAN HUMAN EXPERIENCE AT THE INTERSECTION OF ART, CINEMA, SOUND & TECHNOLOGY



BUILDING THE FUTURE OF AFRICAN CREATIVITY

THE PARTNERSHIP BOOK

24 - 26 MARS 2027 | MARCH 24-26, 2027

ESPACE SACRE-COEUR, CASABLANCA, MAROC

PAYS À L'HONNEUR : EGYPTE | COUNTRY OF HONOUR : EGYPT

©Afric'Artech 2027 | www.africartech.org | africartech@wemiceyou.com