

Open Innovation Challenge



- ★ Présentation de la STAR
- ★ Le programme de l'événement TDS
- ★ Présentation de l'Open Innovation Challenge
- ★ Organisation du Challenge:
 - ★ Description de l'événement
 - ★ Thématique
 - ★ Story board
 - ★ Règles de sélection des participants
 - ★ Plan d'action du challenge
 - ★ Plan de communication du challenge
 - ★ Plan logistique
 - ★ Processus à suivre par les candidats
 - ★ Prix : **10 000 DT**



Présentation de la STAR Assurances

La Société Tunisienne d'Assurances et de Réassurances STAR a été fondée en 1958. Depuis 60 ans, elle s'est imposée comme leader sur le marché de l'assurance aussi bien pour les particuliers que pour les professionnels. Avec plus de 200 agences et de plus de 700 collaborateurs à travers toute la Tunisie, la STAR est plus que jamais proche de ses bénéficiaires et de ses clients pour leur assurer les meilleurs services adaptés à leurs besoins. La STAR a pour principale priorité la satisfaction de sa clientèle et a prouvé, au fil des années, son engagement à exercer ses activités de manière éthique et responsable.

Présentation de l'Open Innovation Challenge

L'Open Innovation Challenge est un Hackathon de 24 heures lancé pour la 1ère fois à Tunisia Digital Summit 2019 en **partenariat avec l'assurance STAR** sur la thématique **“L'Intelligence artificielle dans la détection des fraudes et la vérification des coûts de réparation suite à un sinistre*”**

. Le concours est dédié aux étudiants des écoles d'ingénieurs en partenariat avec JET (Association Junior Entreprises).

L'organisation de ce challenge est assurée par notre :

- Partenaire d'accompagnement, **Mix Learning** : Selima BEN AMMAR et Walid DAAS
- Partenaire technique, **Digitalis** : Sarah HANNACHI

Le prix qui sera offert aux gagnant s'élève à 10 000 DT

Le groupe gagnant pourra bénéficier d'un accompagnement de STAR Assurances pour développer en grandeur nature le concept proposé dans le cadre du Challenge

C H A L L E N G E

* Sinistre: mot technique qui désigne accident

Qu'est-ce qu'un hackathon ?



Contraction de « hack » et de « marathon », le hackathon est une **compétition** rassemblant des profils divers (développeurs, graphistes, UX designers, marketeurs, etc.) internes ou externes à l'entreprise qui, en quelques heures, doivent produire un **programme informatique** ou une application autour d'un ou de plusieurs thèmes donnés

Cet évènement a été élargi et peut désormais porter sur des **parcours clients**, des **prototypes d'offres de produits ou de services**, etc.

Trois principes clés pour un hackathon réussi

Un hackathon, ça se **cible** !

- Définir des objectifs et thèmes précis pour bénéficier **d'éléments concrets réutilisables** à l'issue du hackathon
- Sélectionner de manière fine les **profils des participants** : à chaque thème des profils spécifiques

Un hackathon, ça se **prépare** !

- Optimiser la logistique (lieu, équipements, nourriture...) pour faciliter la vie des participants qui pourront se **concentrer sur l'essentiel**
- **Communiquer en amont** avec les participants : workshop de lancement, fonds documentaire, ...
- **Cadrer fortement les équipes** sur la présentation des projets en termes de méthodes et de temps

Un hackathon, ça **s'anime** !

- **Favoriser les échanges**, au fil de l'eau (coachs de proximité pour animer les équipes) ou de façon institutionnalisée (échanges avec des experts)
- **Rythmer l'événement** par des temps forts : animation, repas, ...
- Sanctuariser la **remise des prix**

Pourquoi ce Challenge?

Rassembler

Les jeunes étudiants autour des défis de notre entreprise

Encourager

La diversité, la mixité et la coopération entre étudiants

booster

l'innovation en stimulant la créativité des participants, le sentiment d'urgence aidant

Promouvoir

L'excellence de nos services et notre vision innovatrice dans le domaine du Digital



Date
et durée

Du 1er au 2 Avril (24H)
dans le cadre du Tunisia Digital Summit



Lieu

A l'hôtel Laïco Tunis



Livrables
attendus

Livrables au format électronique
Un enchainement d'écrans pour illustrer un parcours de A jusqu'à Z
Fiche projet complétée (nom du projet, synopsis, parcours, captures, etc.)
Support de présentation pour la démonstration finale



Critères d'
évaluation

Respect de la thématique et des objectifs
Projet réaliste et innovant
Design et les fonctionnalités
Projet potentiellement fonctionnel
Le pitch devra durer 10 minutes



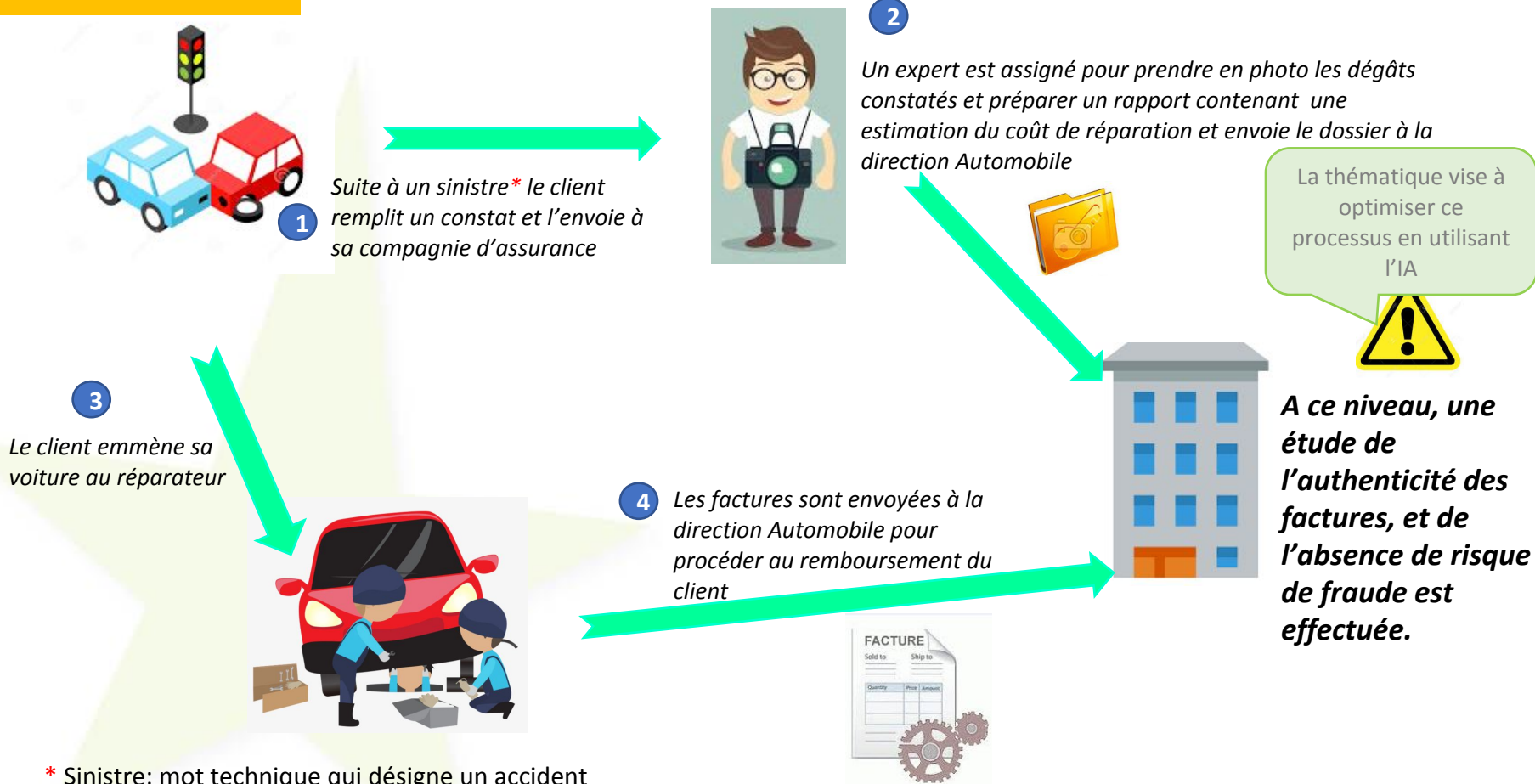
Compétences
recherchées

Ingénieurs en informatique
Ingénieurs en génie logiciel ..

Thématique :

L'Intelligence artificielle dans la détection des fraudes et la vérification des coûts de réparation suite à un sinistre*

Processus actuel



* Sinistre: mot technique qui désigne un accident

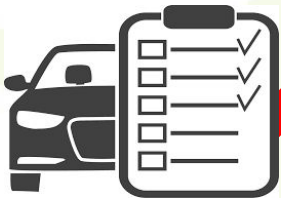


Monsieur X a eu un accident
avec sa voiture une Fiat
Punto toute neuve.

Résultat: Le pare-chocs et le
phare avant droit sont touchés



Il fait un constat et se présente au centre d'expertise
Un expert lui est assigné qui constate les dégâts,
prend les photos nécessaires et lui recommande
de contacter un réparateur pour réparer sa
voiture.



Monsieur X, voyant que le prix des pièces à changer
est couteux, s'arrange avec son réparateur pour lui
procurer des pièces adaptables.



Néanmoins, lors de l'établissement de la
facture, les prix affichés correspondent à
ceux de pièces d'origine.
Le réparateur se permet de mettre un coût
pour sa prestation plus cher que les coûts
usuels.

Les factures sont envoyées au siège automobile pour rejoindre le dossier ouvert au nom de Monsieur X.

Le gestionnaire procède alors à l'étude du dossier pour rembourser Monsieur X.

L'authenticité des factures et de l'absence de risque de fraude se base sur les étapes suivantes :

1. Le gestionnaire vérifie et analyse les photos pour évaluer les dégâts mentionnés par l'expert;
2. Il enchainera ensuite à la vérification de la validité des pièces de rechanges précisées dans la facture par rapport aux dégâts constatés;
3. Il finalisera par la vérification des montants précisés dans les factures pour dégager les éventuels écarts entre ce qui a été facturé et ce qui devrait être facturé.

==> Chaque étape pourrait identifier un risque de tentative de fraude bloquant le règlement effectif du sinistre.

Outils

Les technologies employées, quelles qu'elles soient, doivent être maintenues et évolutives. Il est recommandé d'utiliser des outils open sources.

Contraintes techniques

Aucune contrainte technologique n'est imposée. Toutefois le prototype doit être full web et / ou compatible appareils mobiles. Il doit être compatible sur tous les navigateurs (Chrome, Firefox).

Règle 1

Ce concours est gratuit et ouvert aux étudiants inscrits au titre de l'année universitaire 2018/2019 des établissements d'enseignement agréés.

Règle 2

Les candidats intéressés par les thèmes proposés pourront s'inscrire en remplissant le formulaire d'inscription (mis à leur disposition sur le site du TDS) et en signant la charte.

Règle 3

Chaque équipe doit être composée de cinq (5) personnes au maximum. Les noms des membres de l'équipe doivent être précisés lors de l'inscription au concours. Un leader doit être désigné par l'équipe et un nom doit être donné à chaque équipe.

Règle 4

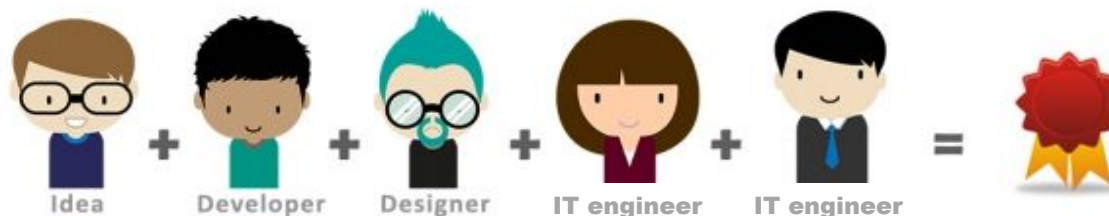
Chaque groupe devra préparer et envoyer une présentation (3 à 4 slides conformément au format qui sera fourni) de son idée qu'il va développer au cours du challenge

Règle 5

Une pré-sélection sera faite sur la base des présentations envoyées.

Règle 6

5 projets au total seront sélectionnés par le jury parmi la liste finale de pré-sélection sur la base d'un entretien qui sera organisé le 25 Mars.



Etape 1

Appel à candidature aux étudiants via le réseau JET

Du 15 au 24 Mars

Etape 2

Constitution de 3 à 5 groupes (5 personnes par groupe) d'étudiants ingénieurs - max 25 étudiants

Du 15 au 24 Mars

Etape 3

Réunion d'information et de briefing sur la trame sur laquelle ils vont pitcher le jour du concours.

26 Mars

Etape 4

Démarrage du Hackathon (Open Innovation Challenge by STAR) de 24H non stop

1 Avril à 12:00

Etape 5

Clôture du Hackathon & Repos des candidats

2 Avril à 12:00

Etape 6

Pitching du team leader devant le comité de jury de la Star

3 Avril de 9:00 à 11:00

Etape 7

Pitching de 2 min par équipe d'étudiants devant le public et le ministre des TIC en présence du comité de la Star et des partenaires

3 Avril de 16:30 à 17:00

Etape 8

Annonce du gagnant et Cérémonie de remise des cadeaux



*Incubation pour mettre
en œuvre son projet*



*Récompense financière
d'un montant de 10 000DT*



"Talent wins games, but teamwork and intelligence win championships."

Good Luck