



L'ONG DES UNIVERSITÉS

Référence : N°012/2026/UCOOPIA-BJ/CP/RAF

Termes De Référence

Sujet : Hackathon Mangal 2.0 | Appel à équipes universitaires pour la conception de solutions innovantes.





1. INTRODUCTION

1.1 PRÉSENTATION D'UCOOPIA

Ucoopia, la toute première ONG interuniversitaire d'Europe, est le fruit de l'association entre Eclasio (ONG de l'Université de Liège) et ULB-Coopération (ONG de l'Université libre de Bruxelles), et la participation active de l'Université de Mons (UMONS).

En étroite collaboration avec ses partenaires, les organisations locales, la société civile et le monde académique, Ucoopia impulse des dynamiques de changement pour :

- **Préserver et restaurer les ressources naturelles**, notamment en soutenant la transition agroécologique, afin de garantir une alimentation saine et durable
- **Favoriser l'insertion socioéconomique** des populations fragilisées par l'exclusion et les inégalités
- **Renforcer les systèmes de santé** afin d'assurer un accès universel, équitable et de qualité aux soins de santé
- **Susciter l'engagement citoyen et académique** face aux enjeux sociétaux et climatiques, en Belgique comme à l'international

Ucoopia agit par la création et le partage de savoirs, l'innovation, le plaidoyer, les partenariats équitables et la mobilisation citoyenne.

1.2 CONTEXTE ET JUSTIFICATION

Le Festival Mangal est une plateforme innovante dédiée à la préservation et à la promotion des écosystèmes. Le Festival Mangal est une plateforme innovante dédiée à la préservation et à la promotion des écosystèmes naturels en Afrique de l'Ouest. Porté par le Collectif des Deltas du Golfe du Bénin et coordonné par Ucoopia, avec le soutien financier de l'Agence luxembourgeoise pour la coopération au développement à travers un portage administratif et financier de l'ONG suisse Helvetas, le festival s'inscrit dans une dynamique de coopération transfrontalière et de mobilisation multisectorielle.

Fort du succès de sa première édition tenue au Sénégal, qui avait rassemblé plus de 300 participant(e)s et généré des retombées économiques et environnementales significatives, la deuxième édition entend approfondir les liens entre l'écologie, la culture et le développement local, en s'appuyant sur les patrimoines naturels et humains de la Réserve de Biosphère Transfrontalière du Mono (RBTM).

Le festival s'articule autour de cinq programmes interconnectés, à savoir le programme pédagogique et éducatif, le programme de gestion des aires protégées, le programme scientifique, le programme d'attractivité territoriale ainsi que le programme artistique et culturel. Parmi ces volets, le programme scientifique occupe une place centrale en se positionnant comme un espace de rencontre entre la recherche académique et les savoirs territoriaux. Il s'organise autour de trois actions concrètes : un séminaire scientifique en



partenariat avec GBIOS et ENABEL, un cycle de webinaires thématiques et un hackathon ouvert aux innovateurs locaux.

C'est dans ce cadre que s'inscrit le Hackathon Mangal 2.0, un dispositif participatif majeur conçu pour mobiliser la créativité et l'expertise des étudiant(e)s de l'enseignement supérieur de la sous-région ouest-africaine. Cet événement vise à réunir étudiant(e)s, chercheur-se-s, coachs, acteur·trice-s communautaires et institutions partenaires autour d'un objectif commun : co-concevoir des solutions concrètes et innovantes face aux défis prioritaires de la RBTM, notamment en matière de gestion durable des mangroves et des zones humides.

Le présent document constitue les Termes de Référence définissant le cadre, les objectifs, les modalités de participation et le déroulement du Hackathon Mangal 2.0.

2. OBJECTIFS, THÉMATIQUE

2.1 OBJECTIF GÉNÉRAL

L'objectif général du Hackathon est de mobiliser les étudiant(e)s pour concevoir des solutions innovantes qui stimulent l'économie locale tout en assurant la préservation durable des zones humides, en réponse aux défis prioritaires de la Réserve de Biosphère Transfrontalière du Mono.

2.2 OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

De manière spécifique, cette activité vise à :

OS1 : Stimuler la collaboration pluridisciplinaire entre étudiant(e)s universitaires ouest-africains afin de générer des idées innovantes permettant aux gestionnaires des zones humides fluvio-marines de diversifier et d'accroître leurs sources de revenus, tout en garantissant le maintien de l'équilibre écologique des écosystèmes concernés.

OS2 : Développer, par une approche de design thinking, des prototypes de solutions innovantes, applicables et viables, qui renforcent la mobilisation de ressources économiques pour la gestion des zones humides sans porter atteinte à leurs écosystèmes.

OS3 : Sélectionner, promouvoir et primer les projets les plus prometteurs, concrets et viables en vue de leur déploiement effectif auprès des gestionnaires des zones fluvio-marines.

2.3. THÉMATIQUE ET DÉFI

La thématique retenue est la suivante : « **Plan d'action concret pour développer l'économie locale tout en préservant les zones humides** ».

Dans ce cadre, les équipes devront proposer des solutions intégrant un double impact, à la fois économique et environnemental.

Ainsi, toute proposition devra démontrer :

- ✚ sa capacité à générer de la valeur économique locale ;
- ✚ sa contribution active à la préservation et à la restauration des écosystèmes ;
- ✚ son caractère innovant dans l'approche ou les outils mobilisés ;
- ✚ son ancrage interdisciplinaire, en croisant au moins deux domaines de compétences ;
- ✚ sa répliquabilité dans d'autres contextes similaires en Afrique de l'Ouest.

Les solutions devront :

- ✚ Être adaptées aux réalités locales ; intégrer les acteur-trice-s du territoire ;
- ✚ être techniquement réalisables ;
- ✚ Être économiquement viables ;
- ✚ Être écologiquement durables.

3. PUBLIC CIBLE ET CONDITIONS

• Cibles

Le Hackathon Mangal s'adresse aux étudiant(e)s des 13 pays côtiers d'Afrique de l'Ouest et en particulier issus des universités suivantes :

- Faculté des sciences Agronomiques (UAC) (Bénin)
- Université Nationale d'Agriculture (Bénin)
- Université de Parakou
- University of Cape Coast (Ghana)
- Université Félix Houphouët-Boigny (Côte-d'Ivoire)
- Université de Lomé (Togo)
- Nigeria Maritime University (Nigéria)
- Autres universités ouest-africaines.

Le Hackathon réunira jusqu'à 10 équipes composées de 4 à 6 étudiant(e)s, aux profils variés (environnement, agriculture, socio-économie/Gestion, digital), afin de favoriser des solutions pertinentes et innovantes. **Chaque université aura au maximum (0 2) équipes.**

• Conditions de participation

Pour participer, les conditions sont les suivantes :

- Être inscrit dans une université partenaire en Master spécialité Environnement, Biodiversité Etc.ou tout autre thématique en lien avec le festival (Agriculture, Ecotourisme)
- Former une équipe de 4 à 6 membres avec un.e capitaine d'équipe qui déposera le formulaire
- Participer à toutes les phases du Hackathon
- Disposer d'un accès minimum aux outils informatiques
- Participer aux webinaires du programme scientifique

NB : La participation aux webinaires avant l'hackathon est obligatoire et conditionne l'accès au Hackathon, afin de garantir la qualité et la pertinence des solutions proposées.

4. PROCESSUS DE L'HACKATHON

Le Hackathon suivra une démarche structurée inspirée du Design Thinking, permettant aux participant(e)s de comprendre les enjeux, de concevoir des solutions innovantes et tester leur pertinence avant leur mise en œuvre.

Le tableau suivant présente les grandes phases :

Phase	Étape méthodologique	Description	Période
Candidature des équipes	Soumission en ligne.	Les équipes candidates sont priées de soumettre leurs candidatures en cliquant sur ce lien : Lien d'inscription étudiant(e)	Avant le 08 Avril 2026
Sélection des équipes	10 équipes des 5 pays concernés seront sélectionnées.	Les équipes seront sélectionnées sur la base des critères suivants : • Motivation et engagement de disponibilité • Pluridisciplinarité et mixité de l'équipe • Compréhension de la problématique et des pistes de solution.	13 avril 2026
Webinaires scientifique	Compréhension et immersion (Empathize)	Immersion dans les réalités des zones humides à travers 3 webinaires thématiques et des partages d'expériences. Ces webinaires seront animés par des panélistes scientifiques et des acteur-trice-s de terrain internationaux.	15 au 30 Avril 2026
Formation Pré-Hackathon	-	Les participant(e)s seront formés sur le : • L'utilisation de la plateforme TEAM • Design Thinking • Proposition de valeur • modèle économique • analyse de l'impact territorial • pitch	15 au 30 avril 2026
Hackathon	Analyse du défi et idéation (Ideate)	Compréhension de la problématique, analyse du défi proposé, formulation de l'angle d'attaque de l'équipe et génération d'idées de solutions	06 au 09 mai 2026
	Faisabilité et prototypage (Prototype & Test)	Sélection d'idées réalistes, élaboration du modèle économique et développement d'un premier prototype avec l'appui des coaches. Une solution à double impact : économique et environnemental.	
	Plan d'action et préparation du pitch	Sur la base du prototype validé, les équipes élaborent un plan d'action clair (étapes, ressources, calendrier) et préparent la présentation finale de leur solution en PowerPoint devant le jury.	



Post-Hackathon	Accompagnement	Les trois meilleures équipes seront sélectionnées pour participer à l'événement final du Festival en septembre 2026 à Grand-Popo, au Bénin.	10 mai 2026.
----------------	----------------	---	--------------

5. ÉVALUATION, LIVRABLES ET PRIX

5.1. LIVRABLES ATTENDUS PAR ÉQUIPE

À l'issue du Hackathon, chaque équipe devra produire :

- Un prototype de solution
- Un modèle économique structuré
- Un pitch au format PowerPoint
- Un plan d'action opérationnel

5.2. CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les solutions seront évaluées par un jury mixte (scientifiques, leaders locaux) selon les critères suivants :

Critère	Description
Pertinence	Adéquation de la solution avec les besoins identifiés et le contexte local
Innovation	Originalité de l'approche et des outils proposés
Faisabilité	Caractère réaliste et réalisable dans le contexte de la RBTM
Impact économique	Potentiel de génération de revenus pour les communautés locales
Impact environnemental	Contribution à la préservation des écosystèmes
Qualité du pitch	Clarté, conviction et structuration de la présentation

5.3. PRIX ET BÉNÉFICES

La participation permettra aux étudiant(e)s de renforcer leurs compétences, de renforcer leur vocation, de bénéficier d'un réseau professionnel international et de gagner en visibilité. Les trois meilleures équipes seront sélectionnées pour participer à l'événement final du Festival Mangal, en septembre 2026, à Grand-Popo, au Bénin. Les trois meilleures équipes seront primées devant un panel diversifié d'acteur-trice-s conservateurs, techniques et financiers.

6. ENCADREMENT ET ORGANISATION

Le Hackathon se déroulera entièrement en ligne via Teams ou Zoom (salle plénière et salles par équipe). Chaque équipe sera accompagnée par un.e coach expert tout au long du processus. Le/la coach intervient comme facilitateur : il guide la démarche, améliore la qualité des solutions et appuie la préparation du pitch, sans faire le travail à la place des participant(e)s.

Un appui sous la forme d'un forfait de connexion Internet sera mis à disposition des équipes sélectionnées. Les participant(e)s devront toutefois disposer d'un équipement minimal (ordinateur ou smartphone).

Le Festival Mangal se positionne comme un éco-festival, c'est-à-dire un événement dont l'organisation même reflète les valeurs environnementales qu'il promeut. À ce titre, le Hackathon s'inscrit dans cette logique en privilégiant un format 100 % en ligne (réduction des déplacements et de l'empreinte carbone), l'utilisation de formats numériques légers pour les livrables, et la sensibilisation des participant(e)s à des pratiques de numérique responsable tout au long du processus.

7. CANDIDATURE ET CONTACT

Les équipes candidates doivent soumettre leur candidature via le formulaire en ligne avant le 08 avril 2026 à 23h59 (GMT). Le formulaire permet de renseigner la composition de l'équipe, les coordonnées, la motivation et une première idée de solution.

Lien du formulaire : [Lien inscription étudiant\(e\)](#)

Pour toute question ou demande d'information complémentaire :

Email: benin@ucoopia.org

En copie : lucien.maliman@ucoopia.org ; david.akodekou@ucoopia.org ; fahad.kissira@ucoopia.org; franck.adje@ucoopia.org.

Mention obligatoire: « [Candidature_Hackathon_Mangal](#). »