

Règlement du Hackathon Grand Est

1. ORGANISATEUR DU CONCOURS

2. OBJET DU CONCOURS

2.1 Description générale du concours

2.2 Thématiques du concours

3. ÉLIGIBILITÉ À LA PARTICIPATION AU CONCOURS

3.1 Éligibilité des candidats

3.2 Éligibilité des projets

4. MODALITÉS D'INSCRIPTION

5. CALENDRIER

6. MODALITÉS DE REMISE DES PROJETS CANDIDATS

6.1 Equipes

6.2 Éléments requis pour la remise des projets

7. MODALITÉS ET CONDITIONS D'ÉVALUATION DES PROJETS CANDIDATS

7.1 Conditions d'évaluation

7.2 Critères d'évaluation

7.3 Jurys

7.4 Choix des Lauréats

8. PRÉSENTATION PUBLIQUE DES LAURÉATS DU CONCOURS

9. DOTATIONS

10. AUTRES DISPOSITIONS

1. ORGANISATEUR DU CONCOURS

Le concours est organisé par l'association « Grand Est Numérique », 57 rue Lothaire 57000 Metz, et Mines Nancy ci-après désignée « les Organismes ».

2. OBJET DU CONCOURS

2.1 Description générale du concours

Grand Est Numérique organise un concours, ci-après désigné le « concours », la « compétition » ou le « Hackathon Grand Est ». Ce concours est une compétition autour de projets à

caractère numérique respectant un certain nombre de critères imposés et décrits plus bas dans le présent document.

La durée du concours est de 48 heures. Le concours débute lors de l'ouverture officielle de l'accès aux données le vendredi 3 juin 2016 (entre 18h et 22h), et se termine après la présentation aux jurys des projets réalisés, le dimanche 5 juin 2016.

Le concours fait l'objet d'une dotation de plusieurs prix, après évaluation des projets présentés par les participants aux jurys.

L'annonce des résultats et la remise des prix aux lauréats se déroulera le dimanche 5 juin au soir.

2.2 Thématiques du concours

Le concours a pour objectif d'accompagner et de mettre en valeur des projets hardware, d'applications, de services ou de visualisation de données interactives réutilisant notamment des données publiques, ou facilitant la réutilisation de données publiques autour des thématiques proposées aux participants à savoir

- **Villes intelligentes**

Les Projets Éligibles couvrent le thème des transports collectifs ou individuels (moyens de transport, transports doux, stationnement, accessibilité...) sur le territoire de la Grande Région, quelle que soit l'échelle choisie à l'intérieur de cet espace.

ex : Citoyenneté, Mobilité, Énergie:

- **Éducation**

Les Projets Éligibles sont les projets qui visent à améliorer la vie étudiante et les usages pédagogiques, en particulier dans le territoire de la Grande Région. Les projets devront utiliser les données fournies par l'Université de Lorraine ou l'Open Data du Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Ces thématiques constituent des suggestions. Les participants sont libres de développer des applications n'entrant pas dans ces propositions (carte blanche - cf. modalités d'attribution des prix plus bas) dès lors qu'ils respectent le cadre fixé pour l'éligibilité des projets (voir ci-dessous). De plus nos partenaires se réservent le droit de ne récompenser pour leurs prix coups de coeur que des projets qui rentrent dans l'une des thématiques précitées

3. ÉLIGIBILITÉ À LA PARTICIPATION AU CONCOURS

3.1 Éligibilité des candidats

Sont admis à participer au Concours les candidats éligibles (ci-après désignés les « Candidats Éligibles ») ; c'est à dire majeurs, ayant enregistré leur inscription auprès de les Organisateurs, membres d'un Projet Éligible selon les dispositions de l'article 3.2 ci-après, à l'exclusion des personnes morales.

Les candidats peuvent participer seuls ou en équipe de maximum 6 participants, que ces équipes soient constituées au préalable ou en cours de compétition. Ils devront désigner un nom pour leur équipe, ainsi qu'un membre de l'équipe en charge des **relations** avec les Organisateurs (ci-après désigné le « Membre Référent »). Il est recommandé de mêler des compétences techniques à des compétences créatives.

Chaque participant se présente avec son propre matériel et ses logiciels. Une connexion **Internet wifi** sera disponible durant toute la compétition.

La présence physique d'au moins un participant par équipe en permanence sur le lieu du Hackathon est obligatoire de 7h à 23h, sauf pour les candidats réalisant seuls la compétition. La présence de ces derniers est obligatoire lors du lancement de la compétition, et lors de la présentation aux jurys du projet réalisé, en fin de compétition.

3.2 Éligibilité des projets

Sont admis à participer au Concours tous les projets éligibles (ci-après désignés les « Projets Éligibles ») ; c'est à dire respectant les critères suivants :

- projet d'application, de service ou de visualisation de données,
- projet porté par un ou plusieurs candidats éligibles,
- projet créant une valeur ajoutée culturelle, écologique, technologique, sociale, citoyenne et/ou économique démontrable notamment par comparaison aux développements homologues existants sur le marché ou dans le domaine public (ci-après désignée la « Valeur Ajoutée »),
- projet dont la publication et/ou l'utilisation ne soient pas contraires à la Législation ou la Réglementation en vigueur et/ou à l'Ordre Public.

On entend ici par « Données Publiques » toutes informations structurées, produites ou reçues par une autorité administrative dans le cadre de sa mission de service public, hors les exclusions prévues aux articles 10 et suivants de la loi n° 78-753 du 17 juillet 1978, et

- réutilisables librement et **gratuitement** dans des conditions de licences de type « Licence Ouverte »
- qui seront mises à disposition des candidats éligibles par les Organismes et ses Partenaires.

Les projets éligibles pourront, par ailleurs, recourir à toute autre source d'informations et de données accessible en ligne, qu'elle soit publique ou privée, notamment pour enrichir leurs fonctionnalités, dès lors que les propriétaires de ces données les ont laissées en libre accès sur l'Internet.

Les participants seront néanmoins autorisés à démontrer aux jurys l'intérêt ou la nécessité de l'ouverture d'autres types ou jeu de données qui, une fois utilisés dans leur application, permettraient d'améliorer la valeur ajoutée, la pertinence, l'utilité, la viabilité économique ou tout autre critère que les participants jugeront essentiels.

4. MODALITÉS D'INSCRIPTION

Pour s'inscrire au Concours, les Candidats Éligibles devront obligatoirement remplir le formulaire d'inscription accessible sur le site internet de les Organisateur à l'adresse web suivante : <http://grandestnumerique.org/hackathon-grand-est>

Un droit d'inscription est demandé aux participants, à raison d'un droit individuel versé par personne participante, y compris si celle-ci fait partie d'une équipe.

Le montant de ce droit est précisé sur le formulaire d'inscription et dépend de la date d'inscription et du profil du Participant

les Organisateur accusera réception des inscriptions au Concours par courrier électronique à l'adresse renseignée par les Candidats Éligibles lors de leur demande d'inscription.

Les participants ayant versé un droit d'inscription, mais n'ayant pas honoré la compétition de leur présence, ne seront pas remboursés.

5. CALENDRIER

Le calendrier du Concours est décliné comme suit :

- Lundi 30 **mai** 2016 : Publication du règlement du Concours et ouverture des inscriptions
- Mercredi 1 juin: Publication de la liste nominative des membres du Jury et de son Président
- Vendredi **3 juin 2016** de 16h à 21h : accueil des participants sur le lieu du concours, appel à compétences, création et identification des équipes, mise en place du matériel et des accès à internet
- Vendredi 3 juin à 21h : ouverture de l'accès aux données pour les participants, et début officiel de la compétition.
- Du vendredi 3 juin 2016 à 21h01, au dimanche 5 juin 2016 à 16h29 : compétition
- Dimanche **5 juin** 2016 à 16h30 : fin de la compétition (développements), horaire identique pour toutes les équipes et participants, aucune dérogation.

- Dimanche 5 juin 2016 à partir de 16h30 : présentation des projets aux jurys, équipe par équipe, par ordre alphabétique des noms d'équipe. Cette présentation se déroule en présence des autres équipes ayant participé au concours.
- Dimanche 5 juin 2016 à la fin des présentations : fin officielle du concours pour les participants. Début de la délibération des jurys.
- Dimanche 5 juin 2016 à la fin des délibérations des jurys : remise des noms des lauréats à les Organisateur. Information gardée confidentielle jusqu'à la présentation publique.
- Dimanche 5 juin 2016 à la fin des pitchs : officialisation publique du prix reçu par les Lauréats, et remise des prix.

NB : les Organisateur se réserve le droit de modifier une ou plusieurs des échéances ci-dessus listées ou un des articles du présent règlement sous réserve d'une notification publique sur son site internet : www.grandestnumerique.org.

6. MODALITÉS DE REMISE DES PROJETS CANDIDATS

6.1 Équipes

Les équipes pourront changer pendant la durée du concours. Cependant, elle resteront fixes et définitives à compter des pitchs de présentation qui ont lieu le dimanche soir.

6.2 Éléments requis pour la remise des projets

En plus de la réalisation technique pure d'une solution, un certain **formalisme** devra être préservé par les participants pour la remise et la présentation de leur projet aux jurys.

Ainsi, les participants devront pouvoir **démontrer le fonctionnement** et l'interactivité (même partiels), de leur solution au jury lors de la présentation.

Un **document simplifié de présentation**, transmis par les Organisateur lors du lancement de la compétition, devra être rempli et remis à ce dernier. Il comprendra notamment les noms et

prénoms des membres de l'équipe, et devra exprimer l'idée de fonctionnement et l'objectif de l'application, et précisera à quelles données l'application fait appel.

Un ou plusieurs **fichiers image** représentant leur projet, devront être remis par chaque équipe à les Organisateur. Il pourra s'agir d'impressions d'écran, d'un logo, de schémas ou de toute autre expression visuelle permettant de représenter le projet.

La durée de pitch de chaque équipe, l'ordre de passage et les modalités de présentations seront communiqués aux participants pendant le week-end du Hackathon.

7. MODALITÉS ET CONDITIONS D'ÉVALUATION DES PROJETS CANDIDATS

7.1 Conditions d'évaluation

Chaque projet sera autorisé à être évalué par les Jurys si et seulement si :

- Il émane d'un Candidat Éligible (voir conditions plus haut)
- Le projet présenté est un Projet Éligible (voir conditions plus haut)
- Le projet présenté est une création originale
- Le projet a été réalisé par les seuls membres de l'équipe participante
- L'équipe a remis aux Organisateur le document de présentation simplifié du projet
- Le projet est remis avant le dimanche 5 juin 16h30.

7.2 Critères d'évaluation

Les Projets seront évalués par le Jury selon les critères suivants :

- originalité de la contribution
- qualité des prototypes et de la présentation

- faisabilité technique des projets
- pertinence de la réutilisation des données ouvertes mises à disposition

Le Jury sera également particulièrement attentif au potentiel de développement et de pérennisation des Projets Candidats tel qu'il ressortira de l'intérêt intrinsèque des dits projets.

Le Jury pourra par ailleurs évaluer les Projets à l'aune de leurs autres qualités intrinsèques, parmi lesquelles figurent notamment : valeur d'usage, créativité, ergonomie, caractère innovant, valeur pédagogique, qualités graphiques, accessibilité, etc.

Le Jury sera également particulièrement attentif à la valeur créée par le Projet, que celle-ci soit technologique, écologique, sociale, culturelle, pédagogique, citoyenne et/ou économique ; notamment par comparaison aux développements homologues et/ou concurrents disponibles sur le marché ou dans le domaine public.

7.3 Jurys

Les projets seront présentés devant des jurys :

- Le jury principal, dont les membres ont été désignés conjointement par les Organismes et par le partenaire titre, le Conseil Régional de Lorraine

Le jury est souverain pour sa propre décision, et dispose de sa ou de ses dotations à distribuer.

Le Jury sera composé de représentants d'acteurs de l'innovation, de personnalités qualifiées de l'économie numérique, de l'environnement et de la Grand Est. Leur composition détaillée sera publiée dans les délais indiqués à l'article « Calendrier » du présent règlement.

7.4 Choix des Lauréats

Chaque équipe de Candidats disposera de 7 minutes maximum pour présenter son Projet au Jury, de la manière qu'elle jugera la plus pertinente, et a minima dans le cadre fixé par le point

7.2. du présent document (modalités de présentation). Elle dispose aussi de 3 minutes pour répondre aux questions du Jury.

Une fois les présentations des projets terminées, les jurys se retirent pour délibérer et désigner le ou les lauréats qu'ils souhaitent honorer. Il est à la discrétion des jurys d'échanger sur les processus de décision, et de coordonner ou non leurs désignations respectives.

Au total, des lauréats pourront être désignés pour être récipiendaires d'un prix d'un jury.

Le Jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation des Lauréats.

Un même lauréat pourra se voir affecter un prix par chaque jury. Un même lauréat pourra donc cumuler plusieurs prix.

Le Jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de Projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée. Ces mentions ne font pas l'objet d'une remise de prix, mais peuvent impliquer l'invitation des porteurs du projet ainsi honorés, à présenter leur projet en public lors de manifestations organisées par Grand Est Numérique ou Mines Nancy.

Les Organismes se réserve le droit d'inviter à cette présentation toute autre équipe qu'il jugera pertinente ou dont il souhaitera mettre en avant le projet, et ce même si celle-ci ne se voit pas affecter de prix par l'un ou l'autre jury.

8. PRÉSENTATION PUBLIQUE DES LAURÉATS DU CONCOURS

Les Lauréats de chaque Projet, les lauréats faisant l'objet d'une mention spéciale d'un jury, ainsi que la ou les équipes invitées par les Organismes, seront conviés à venir faire la présentation de leurs projets respectifs en public. Une entrée pour #GEN4 d'une valeur de 85€ sera offerte aux membres des équipes conviées.

Cette présentation se déroulera lors de #GEN4, le 22 ou 23 septembre 2016 à Metz.

Les autres participants du concours (non désignés par un prix, une mention spéciale ou une invitation par les Organisateurs) souhaitant être présents à la journée, pourront bénéficier d'une réduction de -50%.

9. DOTATIONS

Les dotations officielles du Concours seront attribuées par les jurys selon les conditions précisées ci-dessous.

Les dotations sont :

- 1000€ de prix pour chaque équipe lauréate (1 équipe à Nancy, 1 équipe à Metz)
- 2500€ de service Cloud répartie entre les participants
- 10H de conseil & un kit de démarrage startup pour les lauréats de Nancy et de Metz par expertise cfe
- 5H de coaching ciblé par les équipes de MAPPY pour les équipes lauréates de Metz et Nancy
- 1000€ de prix coup de coeur offert par la Fondation Mines Nancy à Nancy
- 1500€ de prix coup de coeur de la SNCF à Metz
- 9H d'accompagnement par ILP Sadepar pour l'équipe lauréate de Metz
- 1 journée de coaching par l'accélérateur de Microsoft
- 1 accompagnement des projets post-Hackathon par la DIRECCTE
- Finale entre les deux équipes vainqueur de Metz et Nancy :
- 1000€ pour l'équipe lauréate à la grande finale

La remise des dotations se fait de façon symbolique lors de la présentation officielle.

les Organisateurs ou ses partenaires disposent ensuite d'une durée de 60 jours pour effectuer le règlement des sommes désignées par les prix. Ce délai débute à compter du jour de transmission du relevé d'identité bancaire (RIB) par l'ensemble des membres de chaque équipe lauréate.

Le paiement des dotations peut se faire par virement bancaire ou par chèque, à la discrétion de les Organismes.

La valeur du prix est divisée par le nombre exact de membres de l'équipe, aucune modulation ne sera acceptée.

10. AUTRES DISPOSITIONS

Propriété intellectuelle

Le Candidat déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaire(s) des droits du Projet.

Le Candidat reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de la présente déclaration et de violation de son obligation de garantie, les Organismes et les partenaires des Concours étant garantis contre tous recours de tiers à cet égard.

Ni les Organismes, ni les acteurs partenaires (ci-après désignés par « Les Partenaires ») n'acquièrent de droit de propriété sur les contenus publiés par les Candidats sur tous les supports en ligne ou hors ligne. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports (ci-après collectivement désignés par le « Contenu Utilisateur »).

les Organismes et les partenaires peuvent utiliser ou mentionner le ou les projets dans leur propre communication afin de mettre en avant leur propre participation à l'émergence de ces derniers.

Obligations des Candidats Lauréats

Les Lauréats autorisent, pour les années 2016 et 2015, les Organismes et les partenaires à publier leur nom ainsi que la description de leur projet dans le cadre de toutes actions de

communication liées au Concours, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.

En acceptant d'être désigné Candidat Lauréat, celui-ci s'engage à tenir les Organismes régulièrement informé de l'état d'avancement du Projet et ce pendant a minima les 12 mois consécutifs à sa désignation en tant que Lauréat, par le truchement de points d'information trimestriels.

Les Lauréats peuvent éventuellement bénéficier d'une communication des Projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation et d'animation initiées par les Organismes et/ou les Partenaires. Pour ce faire, les Lauréats s'engagent, pendant a minima les 12 mois consécutifs à leur désignation en tant que Lauréats à :

- à accepter de répondre à toutes sollicitations de les Organismes ou des partenaires des Concours, et plus largement de la presse ;
- à promouvoir le Concours, notamment en soulignant chaque fois qu'il sera ainsi sollicité qu'il est « Lauréat du Hackathon Grand Est ».

Les Lauréats veilleront à ce que la mention « Lauréat du Hackathon Grand Est » figure sur le Projet pour lequel il aura été distingué, ainsi que sur les publications qui en assureront la promotion.

Les Lauréats acceptent expressément que :

ledit Projet puisse être présenté, dans une forme suffisamment démonstrative et préalablement convenue avec eux, sur tout site Internet édité par les Organismes ou ses partenaires dans le cadre de la communication du Concours et/ou sur les sites des partenaires du Concours.

plus largement, les Lauréats acceptent que le Projet Lauréat dont ils sont porteurs puisse être présenté, dans une forme suffisamment démonstrative et préalablement convenue avec eux, sur tous médias (télévisions, radios, Internet, etc.) dans le cadre de la promotion du Concours.

Frais de représentation

Les Candidats sont informés que les frais afférents à leur participation au Concours ne seront pas pris en charge par les Organismes.

Acceptation du présent règlement

Le présent règlement et le dossier de candidature, sont disponibles sur le site internet de les Organismes (à savoir <http://grandestnumerique.org>) pendant la période du Concours. Il est adressé, à titre gratuit, par courrier électronique sur simple demande par courrier électronique auprès de les Organismes.

La participation d'un Candidat au Concours vaut acceptation du présent règlement.

Renseignements et données personnelles

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Candidats inscrits au concours disposent des droits d'opposition (art. 26), d'accès (art. 34 à 38), de rectification et de suppression (art. 36) des données personnelles les concernant en écrivant à les Organismes à l'adresse mentionnée en tête du présent règlement.