

Règlement du HACKATHON Hack4corsica 2018

Organisé par l'Université de Corse et la Collectivité de Corse les 15 et 16 janvier 2018

Article 1 – Organisation du Concours

L'Université de Corse Pasquale Paoli au travers de sa **Fondation** et du département informatique de la Faculté des Sciences et Techniques (DPTINFO), et la **Collectivité de Corse** (ci-après la « CdC »), désignés par la suite comme (« les Organisateurs »), organisent les lundi et mardi 15 et 16 janvier 2018 de 9h le lundi à 18h le mardi un concours intitulé « Hackathon », ci-après dénommé « le Hackathon » ou « Hack4corsica 2018 » ou le « Concours ».

Cet évènement a visé pédagogique est inscrit dans les emplois du temps des étudiants, il doit être considéré comme un enseignement de type « Travaux Pratiques » et par conséquent est obligatoire.

Les Participants se retrouvent par équipes de 4 participants autour d'un même projet (ci-après les « Groupes »). Les groupes seront désignés le mardi 19 décembre, et le présent règlement leur sera présenté.

Article 2 – Objet du Concours Hack4corsica 2018

L'objectif de ce Concours est de développer en équipe un prototype digital sur des thèmes imposés par des partenaires et dans un temps limité.

Les thèmes sont :

1. (défi Vert) proposé par la société **Qwant Music** « réaliser un convertisseur en web, Client + Serveur, capable de brancher n'importe quelle source audio en client, Deezer, Spotify, Youtube, Vevo, Mp3 de détecter et de convertir ce format en .wav. » ;
2. (défi Noir) proposé par la société **ICARE Tech** « Identification informatique par analyse standardisée de données physique » ;
3. (défi Rouge) proposé par la société **Corse Matin** « développer une plate-forme e-reporter Corse Matin utilisant le plus possible les données de Open Data Corsica » ;
4. (défi Bleu) proposé par la société **Ollandini** « développer une application qui pourrait être flashée par les clients des hôtels (Santa Giulia ou Radisson) et qui apporterait plusieurs fonctionnalités basées sur les données de Open Data Corsica » ;
5. (défi Jaune) proposé par la société **Communiti** « Réalisation d'un chatbot pour leur site internet. » ;
6. En fil rouge proposé par la **CdC** « utiliser et mettre en valeur les données ouvertes du portail open.data.corsica dans les autres projets proposés. ».

Article 3 : Modalités de participation au Concours - Déroulement du Concours

C'est un exercice pédagogique inscrit dans la formation.

Phase 1 : Processus d'Inscription et composition des groupes défis

- Inscription automatique et obligatoire pour les étudiants
- Les groupes seront tirés aléatoirement en le mardi 19 décembre 2017 en respectant au maximum la mixité des niveaux d'études, c'est-à-dire un L3 avec un M1 et un M2, le groupe sera complété par un quatrième étudiant de niveau aléatoire.
- Un groupe sera composé à minima des 2 étudiants en alternance dans la société Ollandini.
- Un groupe sera composé à minima des 2 étudiants en alternance dans la société EDF.

Phase 2 : Début du Concours

- Date : lundi 15 janvier à 9h
- Lieu : Palazzu Corte

- **Objet :** Après un café d'accueil les Participants se retrouvent par Groupes, équipes de 4 participants autour d'un même projet. Il y a 5 défis d'entreprises, chaque défi aura une salle du Palazzu dédiée et une couleur afin de faciliter l'identification des groupes défis. Un même Participant ne pourra être dans plusieurs Groupes. Les groupes auront été constitués au préalable par les Organisateurs en application de l'Article 3.

Phase 3 : Hackathon

- **Date :** du lundi 15 janvier 2018 à 10h au mardi 16 janvier 2018 à 15h00
- **Lieu:** Palazzu Corte
- **Objet :** Début des travaux et développement par les Participants de leur prototype. Les Organisateurs mettront à la disposition des Participants des données et outils pour la réalisation des prototypes. Pendant la durée du Hackathon, l'ensemble des repas (*petits déjeuners, déjeuners et dîners*) seront mis à disposition des Participants par les Organisateurs.

Phase 4 : Évaluation et présentation du prototype en jury

- **Date :** le mardi 16 janvier 2018 à 15h30
- **Lieu :** Amphi des Sciences
- **Objet :** chaque Groupe présente à tour de rôle son prototype à un jury partenaire composé de coachs et de personnels du partenaire pendant 5 minutes. Ce jury déterminera un groupe gagnant par partenaire. En même temps un jury constitué de personnes de la CdC ainsi que de personnalités du monde numérique en Corse évaluera le meilleur projet du Hack4Corsica, prix délivré par la CdC. Un ensemble de questions pourra être posé aux différents groupes par les deux types de jurys.

Phase 5 : Délibération des jurys partenaires et CdC/personnalités

- **Date :** le mardi 16 janvier 2018 à 17h30
- **Lieu :** Amphi des Sciences
- **Objet :** Délibération des deux types de jury

Phase 6 : Annonces des résultats

- **Date :** le mardi 16 janvier 2018 à 18h00
- **Lieu :** Amphi des Sciences
- **Objet :** Annonce des groupes gagnants Partenaires et du groupe gagnant Hack4Corsica 2018 ainsi que remise des prix.

Article 4 Détermination des Gagnants

Les groupes gagnants seront déterminés par un jury représentant les partenaires, les coachs et les enseignants, la composition sera communiquée aux Participants au plus tard le 16 janvier 2018. Le jury délibèrera le mardi 16 janvier 2018 après les différentes présentations de tous les prototypes.

Les gagnants seront sélectionnés parmi les Participants au Concours ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement,
- avoir participé au Hackathon,
- avoir été présent lors de la présentation de leur prototype le mardi 16 janvier 2018.

Le jury désignera les Groupes lauréats sur la base des critères présentés en début de concours. Le jury est souverain dans ses délibérations et désigne les gagnants par délibération à huis clos, à main levée, décision étant prise à la majorité simple des membres du Jury présents au moment du vote.

Article 5 – Dotation du Concours

Le Hackathon est doté de six (6) groupes de récompenses :

1. Cinq fois quatre récompenses pour les projets partenaires (5)
2. Quatre récompenses CdC pour le groupe vainqueur final

Article 6 – Attribution des Lots

Les lots partenaires et CdC sont donnés à la Fondation, le partenaire valorisera ses dons dans le cadre d'une convention de mécénat avec la fondation de l'Université.

Les lots seront adressés par la Fondation aux gagnants dans un délai maximum de six (6) semaines, à l'adresse indiquée par les participants, ou en main propre après la désignation des gagnants.

Article 7 - Indemnisation

Tout Participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation auprès des Organismes du fait de sa participation au présent concours (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement, etc.).

Article 8 - Obligations des candidats gagnants

Les Groupes gagnants autorisent, à titre gratuit, les Organismes à publier le nom des membres ainsi que la description de leur projet dans le cadre de toutes actions de communication liées au Hackathon, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.

La description du projet ne nécessitant pas de présenter les détails techniques les plus novateurs développés par les Groupes. Les Groupes peuvent concéder un droit de publication sur leurs projets sans toutefois détailler avec précisions leurs savoir-faire et procédés, et ce afin de préserver la confidentialité du caractère innovant de leur projet et sa potentielle valorisation.

Les Equipes gagnantes 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.

Article 9 – Modification, interruption ou annulation du Concours

L'Organisme se réserve le droit, dans l'éventualité d'un cas de force majeure, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Hackathon ou certaines de ses phases, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, l'Organisme s'engage à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (notamment courrier électronique et/ou par publication sur les sites des Organismes) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables sous quinzaine.

Article 10 – Fraudes et manquements au règlement

L'Organisme présentera en début de Hackathon un ensemble de règles de bienséance aux Participants. Tout contrevenant pourra être exclu du Hackathon immédiatement par l'Organisme.

L'Organisme pourra annuler la participation au concours d'équipe s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du Hackathon. La fraude s'entend mais n'est pas limitée à, toute action ou comportement contrevenant à l'Article 11. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs, de disqualifier le projet de prototype concerné et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisme ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes commises.

Par ailleurs, la responsabilité des Organismes ne pourra en aucun cas être retenue en cas de dommage, matériel ou immatériel causé à l'occasion du Hackathon et de ses suites, aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

Article 11 – Droits d'exploitation et propriété intellectuelle

Tous les développements réalisés pendant le hackathon devront être partagés sur un compte GITLab et proposés sous la licence CeCILL-C.

La licence est détaillée dans ce lien http://www.cecill.info/licences/Licence_CeCILL-C_V1-fr.html

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

- d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
- d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Lors du Concours, le Participant s'engage à utiliser uniquement des sources libres de droits. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et tout autre détail concernant leur utilisation. Le Participant comprend que ces informations seront prises en compte dans l'évaluation pour l'attribution d'un prix.

En aucun cas, les prototypes ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image. Chaque Participant garantit aux Organismes que sa création n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu, le cas échéant, l'autorisation du tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Le partenaire défi qui propose une problématique a antériorité sur son potentiel développement et son exploitation.

Les développements ultérieurs au hackathon demandés par le partenaire aux participants et aux éventuels lauréats devront faire l'objet d'une convention entre les parties.

Article 12 - Image

Le Participant pourra être filmé ou photographié pendant l'évènement. Le Participant accepte l'utilisation et la diffusion de son image par les Organismes, notamment à titre promotionnel pour un évènement ultérieur. La réalisation et la diffusion de films ou de photographies de l'évènement ne donneront lieu à aucune rétribution.

Article 13 - Confidentialité

Le Participant reconnaît le caractère confidentiel de toutes les informations et documents qui lui sont transmis dans le cadre du déroulement du Hackathon.

Pendant toute la durée du Hackathon, le Participant s'interdit d'utiliser ou de communiquer à des tiers, sans avoir obtenu l'autorisation préalable et écrite des Organismes, directement ou indirectement, tout ou partie des informations qui lui auraient été communiquées par les Organismes, ou dont il aurait eu connaissance à l'occasion de l'exécution du présent contrat.

Le Participant s'engage, sur simple demande des Organisateur, à lui remettre tout document contenant des informations confidentielles ou mises à la disposition du Participant dans le cadre du déroulement du Hackathon.

Article 14 – Application du règlement

La participation au Hackathon implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement. La participation au Hackathon est strictement personnelle et le participant ne peut en aucun cas se faire remplacer.

Aucune contestation relative au Hackathon ne pourra être prise en charge passé le délai de deux (2) semaines à compter de la date limite de participation stipulée à l'article 1.

Tout litige né à l'occasion du présent Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents.

Le Règlement est soumis à la loi française.

Ce document est inspiré de « Règlement du Concours » organisé par la société VALTECH SE disponible à cette adresse : http://hackathon.valtech.fr/pdf/reglement_du_hackathon.pdf