

Hackathon Transitions 1^{ère} édition La Rochelle,

Musée Maritime, jeudi 14 octobre 8h00 au 15 octobre 17h00

La Rochelle Technopole (LRT) soutient l'innovation sur le territoire à travers deux missions principales : l'accompagnement de projets innovants et l'animation de l'écosystème de l'innovation. Dans le cadre du B-BOOST, LRT lance une dynamique d'hackathons autour des objectifs de neutralité carbone de la CDA.

Pour cette première édition, l'hackathon Transitions vise à faire émerger des solutions open source autour de défis liés au grand projet « La Rochelle Territoire Zéro Carbone (LRTZC) ». Sur 2 jours non-stop des équipes répondront aux défis présélectionnés par LRT, ci-après « Organisateur » de l'événement Hackathon dans le cadre du B-BOOST ; lui-même organisé par son partenaire le cluster Nouvelle Aquitaine Open Source (NAOS).

1. Participants

La participation est ouverte à tous et toutes, sur inscription via la page actualité du site web LRT <https://www.larochelle-technopole.fr/>, ou via le site web du B-BOOST <https://b-boost.fr/side-events/hackathon/> que vous soyez salarié(e), chef(fe) d'entreprise, étudiant(e), demandeur(se) d'emploi... Une trentaine de participants seront sélectionnés pour relever les défis au sein d'équipe complémentaire et appuyés par des coachs/mentors dynamiques.

Les participants (ci-après le « Participant ») sont des personnes majeurs âgées d'au moins 18 ans, civilement responsables. Inscription au lien suivant : <https://framaforms.org/hackathon-1628603432>

Le Participant, s'il vient au nom d'une personne morale, garantit à l'organisateur qu'il dispose, lors de son inscription à l'hackathon Transitions et pour toute la durée de celui-ci, de la conformité légale de sa situation ainsi que toutes les autorisations nécessaires, en particulier de la personne morale dont il dépend.

Les participants devront être en conformité avec les exigences sanitaires en vigueur au moment de l'hackathon. Pour des raisons liées à une organisation et une expérience optimales, les places sont limitées.

2. Modalités d'inscription

La participation au hackathon Transitions se fait après inscription sur le lien [<https://framaforms.org/hackathon-1628603432>]. L'Organisateur accusera réception par courrier électronique à l'adresse renseignée par le Participant lors de sa demande d'inscription.

L'Organisateur se réserve le droit discrétionnaire de refuser toute demande d'inscription qui soit incomplète ou ne correspondant pas à ses attentes.

L'inscription implique de manière irrévocable l'acceptation du présent règlement.

Les inscriptions sont ouvertes du lundi 23 août 2021 au lundi 11 octobre 2021. Aucune inscription ne sera prise en compte après la date limite.

L'inscription est gratuite et inclut les repas du petit déjeuner du 14 octobre au déjeuner du 15 octobre [2 petit déjeuner, 2 déjeuners et 1 diner].

Le participant s'inscrit aux défis par ordre de préférence en indiquant ses domaines de compétences. L'Organisateur prendra en priorité la préférence de défi exprimée par le participant. Toutefois, l'Organisateur se réserve le droit d'orienter le Participant vers un autre défi que celui préalablement choisi, afin notamment d'équilibrer les équipes.

Les équipes formées lors des inscriptions pourront être ajustées et rééquilibrées au démarrage de l'événement le jeudi 14 octobre 2021.

En cas d'empêchement ou de souhait de ne plus participer, le Participant devra informer l'Organisateur au plus tard le lundi 11 octobre par mail à l'adresse suivante : technopole@agglo-larochelle.fr

3. Modalités de participation

Chaque Participant devra se présenter avec son propre matériel et ses logiciels et en sera exclusivement responsable. Une connexion Internet Wifi sera disponible pendant toute la durée du hackathon.

Les logiciels utilisées devront être majoritairement open source.

Les repas seront pris en charge par les organisateur du hackathon.

L'Organisateur ne prendra en charge aucun autre frais que ceux prévus au présent règlement (restauration) que ce soit pour de l'hébergement ou du déplacement.

Au sein de chaque équipe sera désigné librement un « capitaine » qui sera l'interlocuteur privilégié de l'Organisateur. Il devra désigné un membre de l'équipe pour le remplacer, en cas d'absence prolongé.

Chaque Participant s'engage à présenter le projet aux coaches et jury en toute transparence.

4. Respect de la propriété intellectuelle

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d'auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d'être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

4.1. Données et outils mis à disposition

L'ensemble des participants aura à sa disposition le même catalogue de données.

Les bases de données et/ou outils mis à disposition par les Partenaires et/ou l'Organisateur, ou des tiers quels qu'ils soient, sont protégés par le droit de la propriété intellectuelle.

Seul un droit d'utilisation est accordé aux Participants conformément aux licences d'utilisation décrites dans les métadonnées qui en régissent l'usage. Ainsi, l'accès aux données n'emporte pas acquisition des droits de propriété sur celles-ci.

L'autorisation, pour le Participant, d'utiliser les données et outils tels que mis à disposition par l'Organisateur ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du hackathon. Pour toute utilisation des données en dehors du cadre du hackathon Transitions, un accord écrit préalable devra nécessairement être conclu entre le Participant et le titulaire des droits.

Ces données pourront cependant être utilisées par le participant dans le cadre d'une valorisation des projets conçus lors de l'évènement à l'exclusion de toute exploitation commerciale, conformément aux conditions de licences des données ou outils.

Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l'interopérabilité à l'intérieur des dispositifs soumis à l'appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

4.2. Résultats

Les résultats seront soumis à une licence Open Source Apache 2.0 qui régira les droits et obligations au regard de leurs exploitations.

La conclusion de cette licence et son application effective sont expressément convenues comme une condition expresse de la validité du défi au sein du Hackathon Transitions.

En conséquence, chacun des participants [personne physique] membre de l'équipe de défi détiendra les droits d'exploitation définis par la licence OS Apache 2.0 dont vous retrouverez un exemplaire au lien suivant : <https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

L'Organisateur et les Partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les résultats créés par les participants. 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 durant leur participation à l'hackathon Transitions.

L'organisateur recommande au Participant ainsi qu'aux porteurs de défi de prendre toute mesure au sein de chaque équipe pour protéger les résultats ainsi que les données exploitées lors de leur participation à l'hackathon Transitions, en particulier en termes de sécurité et de confidentialité. Une convention type sera remise aux Participants de chaque équipe. [prévoir NDA si besoin]

L'Organisateur s'engage à ce que les participants soient reconnus et cités comme les contributeurs originaux.

Originalité et exclusivité

Le participant déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur le résultat qu'il aura développé lors de l'hackathon Transitions et qui sera présenté au jury.

En particulier, le participant s'engage à produire, lors de l'hackathon Transitions, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune cession à un tiers, diffusion ou publication sous n'importe quelles formes, conditions et supports que ce soient.

Le Participant garantit que le Résultat n'a pas été primé ou vendu par ailleurs et qu'il s'agit d'une œuvre originale, dont il est l'auteur, qui ne viole pas les droits de propriété intellectuelle ou tout autre droit. Il garantit qu'il est titulaire de l'ensemble des droits nécessaires pour se conformer au Règlement.

Toute violation de la présente garantie par un Participant donnera lieu à une disqualification d'office. Le Participant s'engage à tenir indemne l'Organisateur ou le Partenaire en cas de poursuites amiables ou judiciaires de tiers et/ou de Partenaire, le cas échéant.

Dans la mesure où il en aurait connaissance, l'Organisateur disqualifiera tout Résultat non conforme aux dispositions du Règlement ou constituant une quelconque illégalité au regard du droit français.

5. Déroulement de l'hackathon Transitions

Le Hackathon Transitions aura lieu au musée maritime à compter de 8h le 14 octobre 2021. Un duplex avec le salon B-BOOST pour le lancement sera organisé à 9H15.

Des coachs-experts seront disponibles sur des plages horaires fixes pour vous permettre d'aller au bout de votre défi.

A 15h, le 15 octobre 2021, vous présenterez la solution développée devant un jury.

A 16h15 aura lieu la remise des prix sur le salon B-BOOST.

6. Désignation des lauréats

A la fin de l'hackathon Transitions, les projets des équipes seront présentés devant un jury composé de personnalités experte des domaines challengés.

L'évaluation se fera sur la base du développement d'un démonstrateur ou d'une preuve de concept. Les critères d'évaluation seront fournis à chaque équipe lors du lancement de l'événement.

Chaque équipe devra présenter sa contribution sous forme de pitch, en séance ouverte au public et au jury le vendredi 15 octobre 2021 à 15h00.

7. Les prix

Aucun prix en numéraire ne sera attribué, nous travaillons à la recherche de sponsor pour remettre des lots à l'ensemble des participants ainsi qu'aux projets primés. #surprise

8. Responsabilité

Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. Leur participation à l'hackathon Transitions se fait sous leur entière responsabilité.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure de la participation à l'hackathon Transitions toute personne qui troublerait le déroulement de l'événement, porterait atteinte au matériel mis à sa disposition, aux locaux de l'hackathon Transitions, ou aux personnes.

Tout participant à l'hackathon Transitions qui serait considéré par l'Organisateur comme ayant troublé l'hackathon Transitions d'une quelconque des manières précitées sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

En cas de perte ou vol d'objet, l'Organisateur décline toute responsabilité.

9. Données à caractère personnel et Droit à l'image

Les données personnelles du Participant sont traitées par l'Organisateur, conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés. Le Participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition, relatif aux données personnelles le concernant en s'adressant à l'Organisateur.

L'Organisateur ou ses Partenaires sont autorisés à diffuser le nom des lauréats, le nom éventuel du Résultat, sa finalité et son descriptif à des fins d'information et de communication sur tout support.

10. Autorisation de reproduction de l'image

Du fait de sa participation à l'hackathon Transitions et son acceptation du présent règlement, le Participant donne l'autorisation à l'Organisateur pour la diffusion et la reproduction de son image et, le cas échéant, de sa voix, enregistrées à l'occasion de sa participation au Hackathon dans un but de communication interne et/ou externe de l'évènement.

Cette autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de dix (10) ans à compter de l'acceptation du présent règlement.

L'Organisateur s'interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible d'être illégale ou préjudiciable.

Dans le cas où le Participant ne souhaiterait qu'aucune captation de son image ou de sa voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l'Organisateur dès le début de l'hackathon Transitions.

11. Modification des dates de l'hackathon Transitions

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, l'hackathon Transitions devait être modifié, écourté ou annulé. L'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de modifier la période de participation et de reporter toute date annoncée.

12. Autres dispositions

Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude des informations qu'il portera dans le formulaire d'inscription ou de non-respect des obligations figurant dans le présent règlement.

13. Loi applicable / Juridiction

Le droit applicable à l'hackathon Transitions est le droit français.

En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant le tribunal compétent de La Rochelle.

14. Les défis

TraceMob : cette application mobile permet de récupérer automatiquement votre historique de déplacements qualifié avec les modes de transport employés. L'application calcule ensuite quelques indicateurs (durée moyenne des trajets, nombre de trajets par mode, vitesse moyenne, empreinte carbone...).

- ➔ **Défi n°1 - programmation / dataviz** : à partir du jeu de données mis à votre disposition, concevez une visualisation originale avec des indicateurs associés.
- ➔ **Défi n°2 - UX / design** : à partir du jeu de données d'un mois mis à votre disposition, imaginez un parcours utilisateur permettant d'inciter les utilisateurs à utiliser davantage de modes de transports à faibles émissions carbone.

Compteur carbone : l'usage des outils du numérique à un impact environnemental qui est aujourd'hui difficilement mesuré. Prendre conscience de son impact numérique et agir un enjeu pour l'environnement.

- ➔ **Défi n°3 - programmation / dataviz** : développer un prototype d'application permettant de calculer l'empreinte carbone des usages numériques d'un utilisateur