

HACKATHON OBJET CONNECTE L'USINE DIGITALE

RÈGLEMENT 2016

ARTICLE 1 ORGANISATEUR

La société Groupe Industrie Services Info (ci-après l'Organisateur), SAS au capital de 38 628 352,10 €, dont le siège est 10 Place du Général de Gaulle, 92160 Antony, RCS de Nanterre n° 442 233 417, organise un concours intitulé «HACKATHON OBJET CONNECTE L'USINE DIGITALE» ("le Concours") du 9 novembre 2016 au 4 décembre 2016 inclus.

Une soirée de lancement est organisée le 17 novembre 2016 puis les journées de réalisation pratique du Concours ont lieu les 2, 3 et 4 décembre 2016.

ARTICLE 2 – DESCRIPTIF DU CONCOURS

2.1 Le Concours a pour objet de fabriquer un prototype d'objet connecté ou en développer le concept en 48h autour de l'une des 2 problématiques sponsorisées par le partenaire professionnel TOTAL.

1. Approvisionnement : dans le cadre de l'évolution de son réseau de stations-services, total recherche des solutions innovantes permettant de tirer avantage de l'internet des objets pour optimiser sa chaîne d'approvisionnement et de distribution de carburants.
2. Accès à l'énergie : dans le cadre de son activité d'accès à l'énergie pour les populations à faibles revenus, total recherche des solutions innovantes permettant de tirer avantage de l'internet des objets pour soutenir le développement de cette activité et la rendre plus efficace.

2.2 La soirée de lancement et les journées de réalisation pratiques du Concours se dérouleront à Usine IO 181-183 Rue du Chevaleret, 75013 Paris dont les locaux seront mis à disposition des Participants pour la soirée de lancement durant les plages horaires suivantes :

- Jeudi 17/11/16 de 18h00 à 22h00.

Et pour la réalisation de leur projet durant les plages horaires suivantes :

- vendredi 2/12/16 de 18h30 à 22h00
- samedi 3/12/16 de 8h30 à 22h00
- dimanche 4/12/16 de 8h30 à 22h00.

Les Participants sont libres de poursuivre leur travail sur leur projet en dehors de ses horaires dans les lieux de leur choix, à l'exception des locaux d'Usine IO Précités.

A l'exception de ce qui est mentionné à l'article 3.4 ci-après, les frais des Participants, notamment transport, hébergement, restauration ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1 Le Concours est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, étudiant, salarié, freelance, apprenti, chercheur d'emploi ou entrepreneur dans les métiers suivants : développeurs informatiques, designers digitaux, spécialistes du marketing, électricien, soudeur, technicien d'usinage.

Les membres du personnel de l'Organisateur et de ses prestataires ainsi que leur famille ne pourront participer au Concours.

Les Participants garantissent n'être tenus à aucune obligation professionnelle, contractuelle ou légale empêchant leur participation au Concours.

3.2 Les Participants doivent obligatoirement s'inscrire au Concours sur le site <https://hackathonlusinedigitalesaison2.eventbrite.com> entre le 9 novembre 2016 et le 16 novembre 2016 à 18h00.

Ils devront choisir parmi les différents types d'inscriptions suivants, appelé ci-après « Billets » et dans la limite des quantités disponibles par type de Billets :

- Je suis un développeur 30 Billets
- Je suis un designer 20 Billets
- Je suis un ingénieur 20 Billets
- Je suis un marketeur 15 Billets
- Je suis un apprenti 15 Billets
- Je suis un Startuper 20 Billets
- J'ai une super idée 30 Billets
- J'ai d'autres supers compétences 10 Billets

Lorsque la quantité maximum de Billets d'un type de Billet est atteinte, les participants auront la possibilité de s'inscrire sur une liste d'attente du type choisi. En cas de désistement d'un inscrit ou d'inscription non valable, le Billet concerné pourra être proposé aux participants de la liste d'attente dans l'ordre chronologique décroissant des dates et heures d'inscription. Le participant potentiel ainsi sollicité disposera de 48h pour répondre avant que le Billet ne soit proposé au participant suivant.

Une seule participation est admise, les Participants ne pouvant concourir sur plusieurs projets.

3.3 Chaque Participant devra compléter son inscription de toutes les informations obligatoires demandées dans le formulaire d'inscription en ligne.

Les Participants inscrits devront constituer le 17 novembre 2016 à Usine IO des équipes composées chacune d'au moins 3 personnes et d'au plus 6 personnes, choisies exclusivement parmi les Participants inscrits.

Les équipes ainsi constituées seront enregistrées au plus tard à 21h30 le 17 novembre 2016 auprès du personnel de l'Organisateur.

Il sera possible d'intégrer de nouveaux membres aux équipes déjà existantes qui devront être enregistrés auprès de l'Organisateur entre le 18 novembre et le 30 novembre 2016 à 12h00.

Aucune participation individuelle au Concours ne sera admise.

3.4 Les Participants devront se présenter à Usine IO avec leur propre matériel notamment ordinateur, rallonges, multiprises, câbles d'alimentation... ainsi que de tout logiciel qui leur paraîtra nécessaire à la réalisation de leur projet. A l'exclusion de tout autre matériel ou service, l'Organisateur mettra à disposition des Participants pendant toute la durée du Concours :

- les locaux aux horaires indiqués ci-avant,
 - la connexion wi-fi,
 - l'accès aux machines suivantes dans les locaux Usine IO pour les participants ayant préalablement suivi les formations, généralement le chef d'équipe ou le responsable technique :
- Découpe Laser
 - Imprimantes 3D
 - Découpe plasma
 - Découpe vinyle
 - Petit outillage
 - Poste à souder MIG
- Seuls les Participants ayant suivi les formations préalables aux machines pourront y accéder, celles-ci étant obligatoires.
 - Seuls les Participants ayant fourni une attestation responsabilité civile pourront accéder aux machines et les utiliser.
 - La mise à disposition d'Équipement de Protection Personnelle (EPI) à l'exception des chaussures de sécurité (obligatoires pour les ateliers lourds) qui devront être fournies par les Participants.
 - L'accès à la plateforme IoT Sigfox.

3.5 2 experts Usine IO seront mis à disposition des équipes pour anticiper les besoins machines et former les chefs d'équipes de chaque équipe.

3.6 Pour la réalisation de leur projet, les Participants devront utiliser dans la mesure du possible des sources libres de droits ou mises à disposition par les partenaires dans le cadre du Concours.

Tous les éléments ne leur appartenant pas qui seront utilisés dans leur projet devront être clairement identifiés, y compris les logiciels tiers avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Ces informations seront prises en compte par le Jury pour déterminer les gagnants.

ARTICLE 4 DEROULEMENT DU CONOURS

Les inscriptions au Concours auront lieu du 4 novembre 2016 au 1er décembre 2016 à 12h00.

CONTACT : hackathon@infopro-digital.com

La soirée de lancement du Concours se déroulera le 17 novembre 2016 et la phase de réalisation des projets dans le cadre du Concours se déroulera du 2 au 4 décembre 2016 inclus dans les locaux de Usine IO selon le déroulé ci-dessous.

Pendant les horaires d'ouverture des locaux de Usine IO, les équipes pourront bénéficier de l'expertise de professionnels afin de les aider dans le développement de leur projet, ci-après dénommés « Mentors ».

4.1- SOIREE DE LANCEMENT / jeudi 17 novembre 2016

18h30 Accueil des Participants

L'Organisateur procédera à l'accueil et à la vérification des inscriptions des Participants.

19h00 Mot d'introduction

L'Organisateur, les Mentors et les Partenaires du Concours se présenteront, présenteront le Concours ainsi que toutes les technologies à disposition des Participants pour le Concours.

19h40 Session de pitches des porteurs de projets

Chaque porteur de projet aura une minute pour présenter son idée. Il pourra être aidé par un support visuel diffusable sur écran.

20h10 Constitution des équipes et cocktail

Les équipes devront se constituer selon les besoins du projet et affinités de chacun. Les équipes peuvent être composées d'un minimum de 3 à un maximum de 6 membres.

Il sera possible d'intégrer de nouveaux membres aux équipes déjà existantes qui devront être enregistrés auprès de l'Organisateur entre le 18 -novembre et le 30 novembre 2016 à 12h00

Un cocktail sera proposé aux Participants.

21h00 Enregistrement des inscriptions des équipes

Les équipes devront enregistrer chacun de leurs membres auprès de l'Organisateur via le formulaire d'inscription qui sera mis à leur disposition le jour même. Ce formulaire devra désigner un chef de Projet, généralement la personne porteuse de l'idée.

FORMATIONS

Une fois enregistrées, les équipes pourront évaluer leurs besoins machines (machines mises à disposition des Participants comme indiqué à l'article 3.4 ci-dessus) pour le développement de leur projet lors du Concours, avec l'Organisateur et prévoir la participation de leurs chefs d'équipes à l'une des sessions de formation préalable à l'utilisation des machines citées à l'article 3.4. Les sessions de formation auront lieu entre le 18/11 et le 1/12/16, à des dates fixées par l'Organisateur.

21h30 Clôture de l'enregistrement des équipes

22h fermeture des locaux d'Usine IO.

4.2-Du 18 novembre 2016 au 1er décembre 2016

Déroulement des sessions de formation préalable à l'utilisation des machines mentionnées à l'article 3.4 ci-dessus La participation aux dites sessions est OBLIGATOIRE pour tout

accès et toute utilisation desdites machines. A défaut d'avoir suivi les formations proposées, les Participants/équipes ne pourront pas accéder ni utiliser lesdites machines.

4.3-JOUR 1 : vendredi 2 décembre 2016

18h30 Ouverture des locaux d'Usine IO

L'Organisateur procédera à l'accueil et à la vérification des inscriptions des Participants.

19h00 Mot d'introduction

L'Organisateur, les Mentors et les Partenaires du Concours rappelleront le programme du Concours ainsi que toutes les technologies à disposition des Participants pour le Concours.

19h10 Cocktail

Un cocktail sera proposé aux Participants.

19h20 Début du travail en équipe

Les équipes démarrent le développement de leur projet

22h00 Fermeture des locaux d'Usine IO.

4.4-JOUR 2 : Samedi 3 décembre 2016

08h30 ouverture des locaux d'Usine IO

Un petit déjeuner sera proposé aux Participants.

9h00 Travail en équipe

Les équipes pourront travailler au développement de leur projet

13h00 Déjeuner

Un déjeuner sera proposé aux Participants.

14h00 Travail en équipe

Les équipes pourront poursuivre le développement de leur projet.

19h30 Cocktail

Un cocktail sera proposé aux Participants.

22h00 Fermeture des locaux d'Usine IO.

4.5-JOUR 3 : Dimanche 4 décembre 2016

08h30 ouverture des locaux d'Usine IO

Un petit déjeuner sera proposé aux Participants.

9h00 Travail en équipe

Les équipes pourront travailler au développement de leur projet ainsi que sur un éventuel support de présentation de leur projet pour le Jury (présentation visuelle diffusable sur écran).

13h00 Déjeuner

Un déjeuner sera proposé aux Participants.

14h00 Travail en équipe

Les équipes pourront poursuivre le développement de leur projet.

15h30 Préparation des pitches finaux et des démonstrations avec les Mentors

Les équipes pourront finaliser leur projet et l'éventuel support visuel de présentation et s'entraîner à présenter leur projet avec l'aide des Mentors.

La durée de présentation de chaque projet sera déterminée en fonction du nombre total de projets à l'issue du temps de préparation mais ne saurait en tout état de cause excéder 5 minutes.

17h00 Fin du travail en équipe

Les équipes devront remettre l'éventuel support visuel de présentation de leur projet à l'Organisateur et arrêter le travail de développement de leur projet.

17h05 Présentation du Jury

Les membres du Jury (constitué de représentants de l'Organisateur et des Partenaires) du Concours se présenteront.

17h10 Démonstrations finales

Les équipes soumettront le fruit de leur travail au Jury, aidées d'un prototype, de plans ou schémas et d'un éventuel support visuel, pendant une durée qui sera déterminée en fonction du nombre de projets développés et qui ne saurait dépasser 5 minutes.

19h00 délibération du Jury

A l'issue des présentations, le Jury se réunira afin de délibérer et sélectionner les équipes gagnantes selon les modalités précisées à l'article 5 « Jury et Sélection des gagnants »

19h30 Remise des Prix et cocktail

4.6 - Les Participants s'engagent à respecter le principe de convivialité et de fairplay du Concours. Toute action d'un Participant ne respectant pas ces principes ainsi que tout agissement visant à entraver les travaux des autres équipes sont interdits.

L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier et d'exclure de la participation au Concours toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes.

L'Organisateur se réserve la faculté d'utiliser tout recours contre un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Concours ou aurait tenté de le faire.

ARTICLE 5. JURY ET SELECTION DES GAGNANTS

Le jury sera composé de trois (3) à dix (10) personnes sélectionnées pas l'Organisateur et ses Partenaires.

Pour désigner les gagnants, le Jury se basera notamment sur les critères suivants :

- **Finition :**

Le projet présenté devra être le plus achevé possible compte tenu du temps imparti aux participants c'est-à-dire :

- présenter un prototype d'objet connecté (définir les technologies mises en œuvre, le réseau utilisé...), ou en présenter les plans et schémas précis avec une interface mettant en œuvre les fonctionnalités clés de l'objet connecté afin que le Jury puisse dérouler un scénario d'utilisation typique, une tâche complète et significative de l'objet
- en démontrant son fonctionnement et son objectif
- et dans la mesure du possible sans bug, avec identification des logiciels tiers et des logiciels libres utilisés

et qui réponde à l'un des cas d'usage des secteurs du Concours décrits à l'article 2.1 ci-dessus.

- **User interface :**

Proposer une expérience utilisateur simple et graphique qui soit facilement compréhensible avec une bonne navigabilité.

- **Originalité :**

Proposer un concept peu ou pas encore exploité d'objet connecté

- **Business :**

Le business model du projet présenté doit être viable, le projet devra répondre à un besoin réel.

Le Jury annoncera les gagnants à l'issue de ses délibérations.

Le Jury désignera une équipe gagnante par secteur, étant entendu que le Jury se réserve la possibilité de désigner des ex aequo ou de ne pas désigner de lauréat. Le Jury peut par ailleurs décerner une mention ou un prix spécial.

Les membres du Jury ne pourront participer au vote pour désigner un gagnant dans un secteur dans lequel leur entreprise serait soit candidate soit impliquée directement ou indirectement.

Les décisions prises par le Jury sont souveraines et aucune réclamation ne sera acceptée.

Dans le cas où l'un des gagnants ne serait pas présent lors de la désignation, l'annonce lui sera faite individuellement via email.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des Participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant au Concours.

ARTICLE 6 - DOTATIONS

Les dotations mises en jeu sont les suivantes :

La somme totale de 5000 (cinq mille) € à répartir à égalité entre les membres de l'équipe gagnante.

Enfin, les Partenaires de l'Organisateur pour l'organisation de ce Concours pourront, sans que ce soit une obligation de leur part, proposer aux équipes un accompagnement pour développer leur projet, selon des conditions à définir entre les Partenaires et l'équipe.

Les dotations seront remises par l'Organisateur à chacun des Participants des équipes gagnantes, dans un délai maximum de deux mois après le déroulement du Concours par chèque ou virement bancaire, au choix de l'Organisateur.

Les dotations ne peuvent en aucun cas être échangées à la demande d'un gagnant ni être remplacées par une autre dotation de quelque nature que ce soit. Si les circonstances l'exigent, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les dotations annoncées par des dotations de valeur équivalente.

ARTICLE 7 - TRAITEMENT DES DONNEES PERSONNELLES

Les informations à caractère personnel recueillies par l'Organisateur font l'objet d'un traitement informatique dans le cadre de l'organisation du Concours. Elles sont nécessaires au traitement de l'inscription en tant que Participant, sont enregistrées dans le fichier de l'Organisateur et transmises à ses Partenaires. Les Participants acceptent également que leurs données soient utilisées pour la réalisation des actions de communication prévues à l'article 8.3 ci-après.

En outre, l'Organisateur, toute société du groupe Infopro Digital auquel il appartient ainsi que les Partenaires du Concours, pourront envoyer aux Participants des informations promotionnelles ou des invitations à d'autres évènements.

Les données personnelles des Participants recueillies dans le cadre des présentes sont nécessaires à la participation des Participants au Concours.

Elles pourront être transmises aux partenaires de l'Organisateur.

- Conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition relatives aux données personnelles les concernant en s'adressant à l'Organisateur en écrivant :

Groupe Industrie Services Info, « Hackathon Objet Connecté - L'usine Digitale »

Antony Parc 2 - 10, place du Général de Gaulle – BP 20156 - 92 186 Antony Cedex – France
cnil@gisi.fr

ARTICLE 8. PROPRIETE INTELLECTUELLE ET INDUSTRIELLE

8.1 Les Participants conservent l'intégralité de leurs droits de propriété intellectuelle sur les projets réalisés dans le cadre du Concours, leur participation n'entraînant aucun transfert au profit de l'Organisateur ou de ses Partenaires.

Les Participants sont libres de proposer à l'Organisateur ou à ses Partenaires d'acquérir les droits sur leurs projets aux fins d'exploitation commerciale. Les termes et conditions de cette cession feront alors l'objet d'un accord écrit entre les parties.

8.2 Cependant, en aucun cas, les projets présentés ne devront porter atteinte aux droits des tiers, notamment droits de propriété intellectuelle ou industrielle, droits à l'image. Chaque Participant déclare disposer de l'ensemble des droits sur le projet présenté et / ou ses éléments ou avoir obtenu les autorisations nécessaires des tiers impliqués et garantit l'Organisateur de tout recours à cet égard.

8.3 Les Participants autorisent, par avance et sans contrepartie financière, l'Organisateur à utiliser leur nom, logo, l'image et noms et prénoms ainsi que les éléments de leur dossier récompensé à des fins promotionnelles, publicitaires ou d'information (notamment dans les manifestations et les publications papier et/ou web de l'Organisateur) sans que cette faculté puisse être source d'une quelconque obligation à l'égard de l'Organisateur. Ils garantissent ce dernier de tout recours à cet égard.

ARTICLE 9. RESPONSABILITE – ASSURANCES

9.1 La participation des Participants au Concours se fait sous leur entière responsabilité. Pendant la durée du Concours, il appartient au seul Participant de prendre toutes les mesures appropriées de nature à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte, virus, intrusion de tiers..... La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée à cet égard.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel et/ou des effets personnels du Participant qui demeure seul responsable du matériel et des effets personnels qu'il choisit d'apporter sur le lieu du Concours.

9.2 Les Participants ne pourront participer au Concours que s'ils ont souscrit une assurance responsabilité civile, en vigueur pendant toute la durée du Concours.

ARTICLE 10. DIVERS

10.1 La participation au Concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement et de ses éventuels avenants.

Le présent règlement est disponible sur le site internet de l'Organisateur <http://evenements.infopro-digital.com/usine-digitale/trophees/> pendant toute la durée du Concours.

L'Organisateur se réserve, notamment en cas de force majeure, le droit d'écourter, prolonger, suspendre, modifier ou annuler le Concours.

10.2 A l'exception de ce qui est mentionné à l'article 3.4 ci-dessus les frais éventuels de participation (transport, hébergement, restauration) seront exclusivement à la charge des Participants.

Antony le 2/11/2016