

L'USINEDIGITALE EVENTS



UX START-(C)UP

Le challenge de l'expérience client et utilisateur

21 & 22 novembre 2017

En partenariat avec



CANDIDATEZ SUR :

<https://uxstartcupticket.eventbrite.com>

Avec le soutien de



REGLEMENT DU CONCOURS UX STARTCUP - L'USINE DIGITALE RÈGLEMENT

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 « UX STARTCUP » ("le Concours") du 11 octobre au 22 novembre 2017.

Les journées de réalisation pratique du Concours ont lieu les 21 et 22 novembre 2017.

ARTICLE 2 – DESCRIPTIF DU CONCOURS

2.1 Le Concours a pour objet de demander aux participants de développer un service, une application ou un objet connecté répondant à une problématique spécifique (cas d'usage) dans l'un des secteurs d'activités suivant :

- **Assurance** : sponsorisé par la société Henner Group :
 - Développer et améliorer la relation client dans l'assurance santé collective.C'est-à-dire notamment :
 - Améliorer les outils de la relation *client* (pour les Affiliés = personne qui bénéficie du contrat Henner par son entreprise ou par son conjoint. N'est pas forcément client direct)
 - Créer un nouvel espace client Affiliés
 - Imaginer de nouvelles fonctionnalités espace client
 - Selfacre / Chatbot / FAQ : accès à l'info de niveau 1
 - Inventer des solutions d'upsell / cross-sell
- **Biens de consommation** : sponsorisé par la société KMPG
 - Comment améliorer l'expérience consommateurs pour les fabricants/marques du secteur agroalimentaire?Ou
 - Comment améliorer l'expérience consommateurs pour les fabricants/marques de produits de luxe ?
- **Véhicules connectés** : sponsorisé par la société Alliance Renault-Nissan-Mitsubishi
 - Nouvelles mobilités : imaginer le rôle de la voiture connectée dans l'écosystème des transports multimodaux en milieu urbain

Les sponsors du Concours sont désignés par les « Partenaires » dans le cadre de ce règlement.

La participation au Concours est réservée :

- aux personnes morales immatriculées au Registre du Commerce et des Sociétés depuis moins de 4 (quatre) ans à la date de clôture des inscriptions (8 novembre 2017)
 - dont l'activité est le développement ou l'utilisation de technologie(s) innovante(s),
 - constituées en équipes de 3 à 6 personnes maximum
- ci-après désignés par « les Participants »

2.2 Le Concours se déroulera comme suit :

- Pour participer, les Participants devront s'inscrire entre le 11 octobre et le 8 novembre 2017 à 12h00 sur la page dédiée <https://uxsartcupticket.eventbrite.com> en complétant le formulaire d'inscription, afin de présenter brièvement leurs projets et d'inscrire les personnes (nom, prénom,) composant leur équipe.
- A la clôture des inscriptions un Comité de présélection, constitué de membres de la rédaction de L'Usine Digitale, site internet d'information concernant les entreprises du numérique (édité par IPD société sœur de l'Organisateur), examinera les projets présentés afin de vérifier qu'ils correspondent effectivement à l'un des cas d'usage des secteurs du Concours. Le Comité de présélection pourra écarter les projets sans rapport avec les cas d'usage proposés.
- Les Participants dont les projets auront été présélectionnés devront participer à:
 - La réunion d'information à distance sur les cas d'usages et les ressources mises à disposition des Participants par les partenaires du Concours organisée le 16 novembre 2017. Les Participants n'ayant pas pu se connecter pourront avoir accès à un résumé des informations transmises sur demande auprès de l'Organisateur.
 - aux deux journées de réalisation pratique qui se tiendront à l'Espace Batignolles à Paris aux horaires suivants :
 - mardi 21 novembre 2017 de 8h30 à 22h ;
 - mercredi 22 novembre 2017 de 8h30 à 22h.

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

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1 La participation au Concours est réservée :

- aux personnes morales immatriculées au Registre du Commerce et des Sociétés depuis moins de 4 (quatre) ans à la date de clôture des inscriptions (8 novembre 2017)
- dont l'activité est le développement ou l'utilisation d'une technologie innovante,
- constituées en équipes de 3 à 6 personnes maximum

ci-après désignés par « les Participants ».

Aucune participation individuelle au Concours ne sera admise.

Les membres du personnel de l'Organisateur et des Partenaires 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://uxsartcupticket.eventbrite.com> en complétant le formulaire d'inscription de l'ensemble des informations demandées tant concernant leur projet présenté pour un seul cas d'usage dans un seul secteur d'activités (Assurance / Biens de Consommation / Véhicules Connectés) que leur équipe et chef d'équipe qui devra être un représentant légal du Participant.

3.3 Le projet présenté doit impérativement répondre à l'un des cas d'usage proposé dans l'un des secteurs. Le projet présenté peut être basé sur un produit ou service déjà existant, dès lors qu'il répond bien à l'un des cas d'usage proposés.

3.4 Les Participants répondant aux critères de participation après examen du Comité de présélection devront se présenter aux journées de réalisation pratique du Concours avec leur propre matériel notamment ordinateur, rallonges, multiprises, câbles d'alimentation... ainsi que 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 équipes pendant toute la durée du Concours :

- les locaux de l'Espace Batignolles, aux horaires indiqués ci-avant,
- la connexion Wi-Fi.

3.5 Pour la réalisation de leur projet, les Participants devront utiliser dans la mesure du possible des sources libres de droits.

Tous les éléments n'appartenant pas aux Participants et 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 de chaque secteur pour déterminer les gagnants.

3.6 Les Participants sont informés que la présentation de leur projet fera l'objet d'une retransmission en direct sur internet, via le compte Twitter ou Facebook Live de L'Usine Digitale. Aucun enregistrement ne sera effectué. Le Participant s'engage à faire réaliser sa présentation par un membre de son équipe acceptant que son image, sa voix, ses noms et qualités soient diffusés sur internet et justifier d'un accord écrit de cette personne auprès de l'Organisateur.

3.7 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 à ce Concours.

ARTICLE 4 - DEROULEMENT DU CONCOURS

4.1 Calendrier général

- Inscriptions du 11 octobre au 8 novembre 2017 à 12h00.
- Examen des dossiers d'inscription par le Comité de présélection du 9 au 12 novembre 2017.
- Envoi d'un email de confirmation aux Participants retenus entre le 9 et le 14 novembre 2017
- Le 16 novembre 2017, réunion d'information à distance accessible sur uxstartcup.slack.com sur les cas d'usage et ressources mises à disposition par les Partenaires du Concours. L'horaire de la réunion sera confirmé par email.
- 21 et 22 novembre 2017 : journées de réalisation pratique, délibération du jury de chaque secteur, remise de prix.

4.2 Détail des Journées de réalisation pratique

La phase de réalisation des projets dans le cadre du Concours se déroulera les 21 et 22 novembre 2017 à l'Espace Batignolles selon le déroulé ci-dessous.

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

JOUR 1 : mardi 21 novembre 2017

08h30 ouverture des locaux de l'Espace Batignolles

Un petit déjeuner sera proposé aux Participants.

9h00 Allocution d'ouverture du Concours

La Rédaction de l'Usine Digitale, et le Partenaires se présentent et rappellent le déroulement du Concours

9h45 Travail en équipe

Les Participants démarrent le développement de leur projet.

13h00 Déjeuner

Un déjeuner sera proposé aux Participants.

14h00 Travail en équipe

Les Participants poursuivent le développement de leur projet.

20h00 Un repas sera proposé aux Participants.

22h00 Fermeture des locaux de l'Espace Batignolles

Les Participants sont libres de poursuivre leur travail sur leur projet en dehors de ces horaires dans les lieux de leur choix, sous leur seule responsabilité et avec leur seul matériel personnel.

JOUR 2 : mercredi 22 novembre 2017

08h30 ouverture des locaux de l'Espace Batignolles

Un petit déjeuner sera proposé aux Participants.

9h00 Travail en équipe

Les Participants pourront travailler au développement de leur projet ainsi que sur le 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 Participants poursuivent le développement de leur projet.

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

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

17h05 Présentation des Jurys de chaque secteur (3)

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

17h10 Démonstrations finales

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

Les présentations des Participants seront retransmises en direct sur internet, via le compte Twitter ou Facebook Live de L'Usine Digitale. Les Partenaires pourront promouvoir sur leurs propres comptes cette retransmission et proposer un lien de redirection.

19h00 délibération des Jurys de chaque secteur

A l'issue des présentations, le Jury de chaque secteur se réunira afin de délibérer et déterminer les gagnants selon les modalités précisées à l'article 5 « Jury et Sélection des gagnants ».

19h30 Remise des Prix et cocktail

Les lauréats seront annoncés par l'Organisateur et les partenaires de chaque secteur du Concours.

Un cocktail sera proposé aux Participants.

4.3 - 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 Participants sont interdites.

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

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

ARTICLE 5 - JURYS ET SELECTION DES GAGNANTS

5.1 Vote des jurys

Pour chaque secteur, un Jury sera composé de quatre (4) à dix (10) personnes sélectionnées par l'Organisateur et ses Partenaires.

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

- **Finition :**

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

- Proposer une application, un site ou un objet connecté le plus avancé possible ou proposer un service simple et accessible (en illustrant son fonctionnement et son objectif),
 - dans la mesure du possible sans bug, avec identification des logiciels tiers et des logiciels libres utilisés,
 - **qui réponde impérativement 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 autour de l'expérience client.
- **Business :** Le projet devra répondre concrètement à un besoin réel.

Le Jury, sélectionnera un gagnant pour son secteur et annoncera le palmarès à l'issue de ses délibérations.

Chaque Jury se réserve la possibilité de désigner des ex aequo ou de ne pas désigner de gagnant. Les membres de chaque 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 les Jurys sont souveraines et n'ont pas à être motivées.

Aucune réclamation ne sera acceptée.

5.2 Vote du Public

Lors de la retransmission des présentations en ligne via le compte Twitter ou Facebook Live de L'Usine Digitale, les abonnés de ces comptes seront appelés à voter pour désigner parmi l'ensemble des projets présentés, son « Coup de cœur du public ». Le gagnant sera celui dont le projet aura recueilli le plus de votes.

ARTICLE 6 - DOTATIONS

6.1 Les dotations mises en jeu (par secteur) sont les suivantes :

- Secteur Assurance : la somme totale de 5000 euros
- Secteur Biens de consommation : la somme totale de 5000 euros
- Secteur véhicules connectés : la somme totale de 5000 euros

La dotation sera remise à chaque gagnant par virement bancaire dans les 60 jours suivants l'annonce des résultats, sous réserve de la transmission de ses coordonnées bancaires complètes par le gagnant à l'Organisateur.

6.2 Le « Coup de cœur du public » : mise en ligne sur le site <http://www.usine-digitale.fr/> pendant une durée de 12 mois d'une présentation du gagnant en 150 mots maximum.

6.3 Les dotations ne peuvent en aucun cas être échangées 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.

6.4 A l'issue du Concours, les Partenaires de l'Organisateur pourront, sans que ce soit une obligation de leur part, proposer aux Lauréats un accompagnement pour le développement de leur projet, selon des conditions à définir entre les Partenaires et les Lauréats / les équipes concernées. L'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour faciliter le rapprochement des Lauréats et des Partenaires en ce sens.

Exemples d'accompagnements possibles : incubation, financement, mentorat, mise à disposition d'outils...

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 du Participant et de son équipe. Elles 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 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 événements.

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 : Service conférences L'Usine Digitale, 10 Place du Général de Gaulle, 92160 Antony, ou par email : cnil@gisi.fr

ARTICLE 8 - PROPRIETE INTELLECTUELLE ET INDUSTRIELLE

“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.

Chaque création exécutée dans le cadre du Concours dans laquelle interviennent plusieurs Participants constitue une œuvre de collaboration au sens de l'article L113-2 alinéa 1 du Code de la Propriété intellectuelle.

Ni l'Organisateur, ni ses Partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les contenus 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 au Concours.

Toutefois, l'Organisateur et chaque Partenaire, pourra proposer aux Participants d'entrer en discussion afin d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Dans cette hypothèse, les parties concernées devront formaliser cette cession dans le cadre d'un accord ad hoc. De la même manière il est convenu que l'Organisateur et/ou les Partenaires se réservent la possibilité de contacter tout ou partie des Participants afin de leur proposer tout type de projet quel qu'en soit la forme (partenariat, prestations de services, offre d'emploi...).

Comme indiqué à l'article 3.4 susvisé, lors du Concours, les Participants sont invités à utiliser des sources libres de droits. 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 de chaque secteur, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Le Participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour la détermination de l'équipe gagnante. En aucun cas, les créations ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image. Chaque Participant garantit à l'Organisateur et ses Partenaires que l'idée ou la création qu'il soumet au jury n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par des tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation des dits tiers. A ce titre, le Participant 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, l'Organisateur et les Partenaires étant garantis contre tous recours de tiers à cet égard.

ARTICLE 9 - UTILISATION DES DONNEES MISES A DISPOSITION PAR LES PARTENAIRES

Les Partenaires conservent la propriété exclusive des données, produits et outils qu'ils mettent à disposition des Participants pendant la durée du Concours.

L'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les données, produits et outils mis à disposition par les Partenaires est limitée à la durée du Concours. Pour toute utilisation des données en dehors du cadre du Concours, un accord écrit préalable devra nécessairement être conclu entre le Participant et le Partenaire concerné.

ARTICLE 10. RESPONSABILITE – ASSURANCES

10.1 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.

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

10.3 La participation au Concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les

risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau Internet.

En conséquence, ni l'Organisateur ni les Partenaires ne sauraient en aucune circonstance être tenus responsables, sans que cette liste soit limitative :

- De la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet;
- De tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Concours;
- De la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- De la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée ;
- Des problèmes d'acheminement ;
- Du fonctionnement de tout logiciel ;
- Des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- De tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant au Concours;
- De toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Concours ou ayant endommagé le système d'un Participant.

Il est précisé que ni l'Organisateur ni les Partenaires ne peuvent être tenus responsables de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Concours, et ce pour quelque raison que ce soit. 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. La participation au Concours se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue, d'une façon générale, si pour des raisons de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté, le Concours devait être différé, modifié ou annulé.

ARTICLE 11 - AUTORISATION DE REPRODUCTION ET DIFFUSION DE L'IMAGE

De par sa participation au Concours, son acceptation du présent règlement, le Participant donne l'autorisation à l'Organisateur et à ses Partenaires pour la diffusion et la reproduction de son image à l'occasion de sa participation au Concours dans un but de communication interne et/ou externe, à l'exception de toute publicité.

Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le Participant autorise l'Organisateur et ses Partenaires à reproduire et communiquer son image au public.

La présente autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de deux (2) ans à compter du commencement de l'Événement.

Le bénéficiaire de l'autorisation s'interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation, ni d'utiliser l'image des Participants dans tout support à caractère pornographique, raciste, xénophobe ou toute autre exploitation préjudiciable.

Le Participant s'engage expressément à obtenir la même autorisation de chacun des membres de son équipe et en justifier par écrit auprès de l'Organisateur, en particulier en ce qui concerne le membre de son équipe qui effectuera la présentation du projet objet d'une retransmission en direct sur les réseaux sociaux.

ARTICLE 12. DIVERS

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

Le présent règlement est disponible à l'adresse suivante :

<http://evenements.infopro-digital.com/usine-digitale/trophee-ux-startcup-2017-7169>

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

12.2 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.

12.3 Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable. Toute contestation relative au Concours ou au présent règlement devra obligatoirement parvenir par écrit à l'Organisateur au plus tard dans un délai d'un mois à compter de la fin du Concours.

Tout litige né à l'occasion du Concours et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis tribunaux de Nanterre.

Antony le 11 octobre 2017