

RÈGLEMENT DU HACKATHON HACK[48H], DU 5 AU 7 JUIN 2020



HACK [48H]

Tourisme d'affaires & Restauration



Le marathon créatif de l'événementiel
et de la restauration face à la crise

PREAMBULE

Du 5 au 7 juin 2020, Le Convention Bureau Nantes Saint-Nazaire, Ouest Industries Créatives et leurs partenaires proposent un hackathon 100% en ligne, le Hack[48h], pour réinventer l'expérience de restauration et de l'événement d'affaires aux côtés des professionnels de la destination Nantes Saint-Nazaire.

ARTICLE 1. ORGANISATEURS

L'Organisateur du Hackathon est le RFI Ouest Industries Créatives (ci-après nommé « RFI OIC » ou « l'Organisateur »), programme régional de Recherche – Formation – Innovation sur la conception et l'évaluation de l'expérience des usagers, porté par l'Université de Nantes et situé à la Halle 6 Ouest, 42 rue de la Tour d'Auvergne, 44200 NANTES.

Le hackathon Hack[48] est organisé à la demande du Convention Bureau Nantes Saint-Nazaire (ci-après dénommé "Promoteur"), 16 rue de Cornulier 44000 NANTES.

L'Université de Nantes, la Halle 6 Ouest et L'École de design Nantes Atlantique sont partenaires de l'organisation et de l'animation du hackathon. Nantes Métropole, la Région Pays de la Loire, la CCI Nantes Saint-Nazaire et la Carène soutiennent le hackathon. Hack[48h] est aussi organisé en partenariat avec des établissements d'enseignement supérieur des Pays de la Loire, visibles sur [la page web du hackathon](#). Tous les partenaires ci-dessus seront ci-après dénommés « Les Partenaires ».

ARTICLE 2. DÉFINITIONS

« **Hackathon** » désigne le Hackathon “Hack[48h] Tourisme d'affaires & Restauration” organisé par le RFI OIC du 5 au 7 juin 2020.

« **Équipe(s)** » désigne les Participant.e.s qui se sont constitués en équipes selon les modalités prévues à l'article 5 du Règlement.

« **Participant.e** » ou « **Participant.e.s** » désigne le(s) participant(s) au Hackathon répondant aux conditions d'admissibilité et d'inscription prévues à l'article 5 du présent Règlement.

« **Livrables** » désigne tous les supports de restitution (supports de présentation, écrit, visuel, de quelque forme que ce soit, prototypes), attendus lors du Hackathon et émanant des participants.

« **Résultats** » désigne toute œuvre (y compris les logiciels sous leur version code source et code-objet), toute création, toute invention, toute spécification, information, connaissance ou procédé, ou produit ainsi que tout procédé en résultant, susceptible ou non d'être protégé par un Droit de Propriété Intellectuelle ou d'être ou non qualifié de savoir-faire, développé par le Participant.e dans le cadre du Hackathon.

ARTICLE 3. OBJET DU HACKATHON

La Hackathon répond à la fois à un besoin d'adaptation immédiat face au Covid 19 mais aussi à des enjeux d'innovation plus larges sur l'expérience usager et l'économie circulaire : pendant 48 heures, étudiants, chercheurs et professionnels du domaine et d'autres secteurs (design, numérique, architecture, transport, etc.) sont invités à travailler par équipes pluridisciplinaires sur une dizaine de thématiques telles que :

- Nouveaux services pour la restauration
- Nouvelles formes événementielles (dont numériques)
- Convivialité, ambiances et expérience usager/client
- Nouveaux matériaux et procédés (notamment pour l'hygiène)
- Aménagement d'espaces
- Plateformes numériques
- Projets artistiques et créatifs
- Communication et signalétique des commerces et événements
- Logistique et circuits-courts
- Gestion des flux et transport des personnes (parcours usager/client)
- Communication et marketing de destination

Le Hackathon a pour objectif de faire émerger, concevoir et maquetter des solutions concrètes et déployables rapidement, en vue d'adapter l'offre et/ou les modalités d'accueil du public et des salariés des entreprises des filières tourisme d'affaires et restauration.

Les projets proposés par les Équipes devront s'inscrire dans une ou plusieurs des thématiques ci-dessus. Dans le cas contraire, la thématique devra au préalable être approuvée par l'Organisateur et le Promoteur.

Pour faciliter le prototypage des projets qui ont une dimension physique (aménagement d'espace, objet, produit, etc.) durant le hackathon, la Halle 6 Ouest de l'Université de Nantes met ses capacités de prototypage à disposition des participants le dimanche 7 juin.

Divers outils sont également mis à la disposition des Participant.e.s, notamment un espace slack dédié au Hackathon et un compte Zoom par Équipe.

ARTICLE 4. PROGRAMME

4.1 INSCRIPTIONS

- Pre-inscriptions en ligne avant le 4 juin à 12h (cf article 5.1)
- Confirmation des inscriptions le 4 juin en soirée

4.2 PLÉNIÈRE D'OUVERTURE ET DE MISE EN ÉQUIPES

Lancement du hackathon en visioconférence le vendredi 5 juin de 17h à 18h :

- Présentation de l'équipe d'organisation, des coaches et des experts, des conditions de participation et de l'animation
- Présentation des outils à disposition des participants, en particulier Slack, Zoom et le Manufacturing Lab de la Halle 6 Ouest (Université de Nantes)
- Pitch par les participants qui ont déjà une idée ou un projet (2' par personne)
- Constitution des équipes en fin de plénière et/ou sur Slack après la réunion.

4.3 HACKATHON

- Hackathon 100% en ligne du vendredi 5 juin 18h au dimanche 7 juin 18h
- Les Équipes sont accompagnées par des coaches tout au long du weekend (idéation, cadrage du projet, avancement, etc.) et peuvent interroger des experts thématique sur leurs plages de disponibilité (la liste et les disponibilités seront publiées [sur cette page](#) le 5 juin)
- Plénière de clôture le dimanche 7 juin à 18h
- Soumission des dossiers par mail avant le lundi 8 juin à 10h

4.4 ANNONCE DE L'ÉQUIPE LAURÉATE

Cérémonie officielle le jeudi 11 juin à 17h en visioconférence, pour annoncer la remise d'un prix de 5000€ dédié à la réalisation du projet lauréat

ARTICLE 5. MODALITÉS DE PARTICIPATION

5.1 INSCRIPTION

Les inscriptions sont réalisées via [formulaire en ligne](#) avant le jeudi 4 juin à 12h, seul ou en équipe, avec ou sans idée/projet préalable. Les Participant.e.s sont tenus d'utiliser leur véritable identité, qui pourra être vérifiée par l'Organisateur. Toute inscription comportant des informations inexactes ou incomplètes ne pourra être prise en compte et disqualifiera les participants.

L'Organisateur et le Promoteur se réservent le droit de refuser des candidatures pour pour veiller au bon équilibre des compétences dans le Hackathon

La participation au Hackathon et l'éventuelle attribution de Dotations est réservée aux Personnes physiques. Peuvent s'y inscrire et participer : Étudiants, chercheurs, salariés, indépendants ou demandeurs d'emploi ayant des compétences en design, architecture, informatique, électronique, génie des procédés, art, communication, marketing, management, économie, développement durable, psychologie, sociologie, événementiel, tourisme, restauration, géographie, urbanisme... (liste non exhaustive).

Si un.e Participant.e intègre le Hackathon en tant que salarié.e, il/elle devra veiller à obtenir l'accord de son employeur sur les règles du Hackathon contenues dans ce Règlement et fournir un justificatif auprès du Promoteur et/ou de l'Organisateur du Hackathon.

5.2 CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Les Participant.e.s doivent constituer des équipes en fin de plénière et/ou sur Slack après la réunion. De deux (2) à huit (8) personnes, elles seront pluridisciplinaires et incluront au moins un professionnel du tourisme d'affaires ou de la restauration de la destination Nantes Saint-Nazaire.

5.3 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le Participant.e s'engage à contribuer activement aux travaux de son équipe sur toute la durée du Hackathon.

La participation au Hackathon nécessite l'utilisation d'un ordinateur disposant d'une configuration matérielle et logicielle minimale permettant l'utilisation d'outils bureautique et des outils en ligne [Slack](#), [Zoom](#) et [Mural](#), ainsi que d'une connexion à Internet suffisante pour y accéder dans de bonnes conditions.

Il est nécessaire notamment de disposer d'un navigateur acceptant des cookies et l'exécution des fonctions javascripts. Les autres logiciels (traitement de données, développement, etc.) restant au libre choix des Participant.e.s.

ARTICLE 6. LIVRABLES

Les livrables suivants seront à envoyer par mail à l'adresse hack48hoic@gmail.com avant lundi 8 juin 2020 à 10h :

- Un pitch vidéo de moins de deux minutes, téléversé sur une plateforme vidéo publique ([youtube](#), [vimeo](#)...) au contenu libre (nous vous conseillons de traiter ces 4 points : le problème, la solution, ce que vous avez accompli et les suites que vous visez après le hackathon) ;
- Une maquette, une maquette fonctionnelle ou un prototype ;

- Une présentation du concept en 8 questions (document pdf de 10 pages maximum) :

- 1/ La problématique à laquelle l'Équipe répond
- 2/ La solution proposée (incluant les détails techniques, la/les scénarios d'usage(s), la prise en compte des enjeux d'économie circulaire et de développement durable, etc.)
- 3/ L'Équipe, ses compétences et son travail durant le weekend
- 4/ L'impact de la solution proposée sur les filières de la restauration et de l'événementiel de la destination Nantes Saint-Nazaire
- 5/ Les besoins de l'Équipe pour poursuivre le projet
- 6/ Le modèle économique de la solution (avec ou sans but lucratif)
- 7/ Le cas échéant, l'url du prototype (site web, source github, etc.)
- 8/ L'url du pitch vidéo

Des annexes (textes, photos, vidéos, etc.) au format libre peuvent aussi être transmises. Elles ne doivent pas dépasser 50Mo au total.

Les Livrables devront avoir été réalisés par les Participant.e.s. Tout Livrable suspecté de violer des droits de tiers et/ou une ou plusieurs loi(s) sera inéligible à l'évaluation par l'Organisateur du Hackathon. Chaque Participant.e garantit l'Organisateur et le Promoteur contre tous les recours des tiers, à quelque titre que ce soit. Au titre de cette garantie, chacun des Participant.e.s devra payer en lieu et place de l'Organisateur ou du Promoteur tous frais afférents à la défense de l'Organisateur ou du Promoteur ainsi que tous dommages et intérêts et autres sommes, auxquels ce dernier aurait été condamné par une décision de justice ou convenus par l'Organisateur et le Promoteur partenaire avec le tiers, dans une transaction relative au litige.

Les Participant.e.s s'engagent à agir d'une manière visant à ne pas porter atteinte à l'image des Partenaires. Il leur appartient en conséquence de s'assurer que les Livrables ou tout autre élément de communication sur le projet ne constituent pas :

- Une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers (notamment, clips, émissions de télévision, courts, moyens et /ou longs métrages, animés ou non, publicités, que les Participant.e.s n'ont pas réalisés personnellement ou pour lesquels ils ne disposent pas des autorisations nécessaires des tiers, titulaires de droits sur ceux-ci) ;
- Une atteinte aux droits de la personnalité (notamment droit à l'image, droit au nom, diffamation, insultes, injures, respect de la vie privée, etc.) ;
- Une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs (notamment, apologie des crimes contre l'humanité, incitation à la haine raciale, pornographie enfantine, etc.).

ARTICLE 7. JURY, EVALUATION ET PRIX

7.1 JURY

Les projets sont évalués par un jury composé par l'Organisateur et le Promoteur, entre le lundi 8 juin à 10h et le jeudi 11 juin à 12h.

La composition du Jury sera rendue publique, sur le site de l'Organisateur, au plus tard le 5 juin à 17h et pourra être modifiée à tout moment par l'Organisateur en cas d'indisponibilité non prévue de l'un des membres.

7.2 CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les Résultats soumis seront examinés par le Jury selon les critères suivants :

- 25% : Impact potentiel et responsabilité écologique (Quel est l'impact du projet sur la société et l'économie s'il est déployé ? La solution est-elle répliquable ? Les réponses aux enjeux écologiques sont-elles pertinentes ?)
- 25 % : Audace, innovation et originalité du projet (Le caractère innovant du projet est-il démontré, qu'il s'agisse de procédé, de service, d'organisation, etc. ?)
- 25 % : Faisabilité du projet et capacité de déploiement après le Hackathon (Le business plan est-il réaliste et solide ? Quel est le niveau d'aboutissement de la maquette ? Le projet peut-il être déployé rapidement ? L'équipe est-elle en capacité de mener le projet ou de s'entourer de partenaires adéquats ?)
- 25 % : Qualité de l'expérience usager

7.3 PRIX

Le Jury déterminera l'équipe lauréate du Hackathon, à qui sera attribué un prix d'une valeur de 5000€ (cinq mille euros) dédié à la réalisation de son projet. Une cérémonie officielle se tiendra le jeudi 11 juin à 17h en visioconférence, pour la remise du prix à l'Équipe lauréate.

Le prix consistera en la réalisation d'achats par le Promoteur du Hackathon, qui seront exclusivement dédiés au développement du projet. Ils couvriront uniquement les dépenses de matériel, de petits équipements, de consommables, de matériaux et de prestations de services effectuées par des entités extérieures à l'Équipe lauréates, c'est-à-dire autres que les entreprises dont les membres de l'Équipe lauréate sont salariés ou dirigeants.

ARTICLE 8. ENGAGEMENTS DES PARTICIPANTS

8.1 CONFIDENTIALITÉ

Constituent des « Informations Confidentielles » toutes informations ou données, de quelque nature que ce soit, notamment administrative, commerciale, scientifique, technique, financière, fiscale, juridique ou économique, non divulguées au public et communiquées par le Promoteur, l'Organisateur, les Partenaires ou les Participants, par écrit ou par oral, quel qu'en soit le support.

Les Participant.e.s au Hackathon s'engagent à ne divulguer aucune information confidentielle dont ils pourraient avoir connaissance dans le cadre du présent Hackathon. La consultation ou la détention de documents de quelque nature que ce soit, transmis par les Partenaires aux Participant.e.s dans le cadre du présent Hackathon, pourra faire l'objet d'une convention complémentaire, que les parties concernées seront tenues de signer.

Les Participant.e.s et les Partenaires s'engagent pendant la durée du Hackathon et pendant une période de (2) deux ans après le terme du Hackathon à :

- ne pas utiliser les Informations Confidentielles à des fins autres que la participation au Hackathon dans les conditions du règlement ;
- prendre toute précaution nécessaire, utile et raisonnable pour protéger les Informations Confidentielles ;
- ne divulguer les Informations Confidentielles à quiconque, par quelque moyen que ce soit, sauf aux autres membres de son équipe et strictement pour mener à bien leur projet pendant le Hackathon.

A l'issue du Hackathon, sauf accord exprès, préalable et écrit de la personne physique ou morale que les informations concernent, le Participant.e, comme le Partenaire, détruira toutes les Informations Confidentielles, quel que soit leur support.

8.2. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Sauf accord contraire conclu entre chaque Participant.e et le Promoteur, les résultats obtenus pendant le Hackathon restent la propriété de leurs auteurs, qui décident seuls de les protéger ou les défendre.

Ces Résultats seront considérés comme œuvre collective puisque leur réalisation s'inscrit dans le cadre du Hackathon ayant nécessité la participation d'une équipe constituée de plus de deux (2) personnes. Aussi, les membres d'une même équipe devront se tenir au fait de leur interdépendance quant aux décisions relevant de l'éventuelle suite à donner aux Résultats.

Si un.e Participant.e intègre le Hackathon en tant que salarié.e, il devra veiller à obtenir l'accord de son employeur sur les règles du Hackathon contenues dans ce Règlement et fournir un justificatif auprès du Promoteur et/ou de l'Organisateur du Hackathon.

8.3 DROITS D'IMAGE

La participation au Concours implique l'autorisation pour le Promoteur et l'Organisateur, et tous tiers autorisés par ces derniers, de reproduire le nom des Participant.e.s tel que renseigné au moment de l'inscription, et leurs images telles que transmises par les Participant.e.s à l'Organisateur, le Promoteur ou à tous tiers désignés par ces derniers, et la nature de leurs projets.

Les photographies et captations vidéos fournies par les Participant.e.s ou réalisées par l'Organisateur, le Promoteur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers, durant le Hackathon, pourront être exploitées et utilisées directement par le Promoteur ou l'Organisateur sous toutes formes et tous supports connus ou inconnus à ce jour.

Chacun.e des Participant.e.s est informé et accepte que son image puisse être montée ou adaptée, en tout ou en partie (cadrage, coupure, couleurs, incrustation de titres, logos, commentaires, slogan, etc.), étant entendu que l'Organisateur et le Promoteur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers s'interdisent de procéder à toute exploitation susceptible de porter atteinte à la réputation, à l'intégrité ou à la vie privée des Participant.e.s, ou d'utiliser leur image pour toute autre exploitation préjudiciable, notamment dans des circuits qui seraient non conformes à la moralité.

La présente cession de droit au nom, aux éléments biographiques et à l'image est consentie à titre gracieux à l'Organisateur et au Promoteur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers pour le

monde entier et pour une durée de dix (10) ans à compter de la première utilisation de ces éléments. Le nom, les éléments biographiques et l'image pourront ensuite être utilisés par l'Organisateur et le Promoteur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers à des fins d'archivage ou de rétrospective en lien avec le Hackathon.

ARTICLE 9. DONNÉES PERSONNELLES

En s'inscrivant en ligne en vue de la participation au Hackathon, les Participant.e.s consentent, de manière libre, spécifique, éclairée et univoque, à la collecte et au traitement par l'Organisateur des données en réponse au formulaire d'inscription.

Ces données à caractère personnel sont strictement nécessaires à la participation au Hackathon. Les données collectées sont donc adéquates, pertinentes et limitées au regard des finalités pour lesquelles elles sont traitées. L'Organisateur s'engage par ailleurs à ne pas les traiter d'une manière incompatible à ces finalités prédéterminées, explicites et légitimes. Leur traitement est réalisé avec la plus stricte confidentialité et transparence.

Le.s. Participant.e.s disposent d'un droit d'accès, de rectification, de portabilité, d'effacement et de limitation du traitement de ses données à caractère personnel. Pour exercer ses droits, ils ou elles doivent contacter l'Organisateur en indiquant nom, prénom, e-mail et adresse. Une réponse sera alors adressée dans un délai d'un (1) mois suivant la réception de la demande. Chaque Participant.e dispose également de la faculté d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle.

ARTICLE 10. MODALITÉS DE COMMUNICATION

Chaque Participant.e sera en droit de communiquer autour de son propre projet et de ses Résultats, dans le respect des règles de Propriétés Intellectuelles et de Confidentialité précisées dans l'article 8 du présent Règlement.

Le Promoteur, l'Organisateur et les Partenaires se réservent le droit de communiquer autour des projets et de leurs Résultats, tout au long du Hackathon et à son issue pour une durée indéterminée, dans le respect des règles de Propriétés Intellectuelles et de confidentialité précisées dans l'article 8 du présent Règlement..

Tout.e Participant.e communiquant autour de son projet et de ses Résultats, devra veiller à mentionner lors de sa communication, l'intitulé de l'événement Hackathon Hack[48h], les noms du Promoteur et de l'Organisateur, ainsi que les noms des Participant.e.s de l'équipe à l'origine du projet ou des Résultats présentés.

ARTICLE 11. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

L'Organisateur ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou d'une nécessité justifiée, il était amené à annuler

avec ou sans préavis le présent Concours, à le suspendre, l'écourter, le proroger ou à en modifier les conditions.

Les Participant.e.s sont rappelés aux limites du réseau Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour la consultation ou le transfert d'informations, la surcharge du réseau et les risques de contamination par virus.

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable des dommages matériels et immatériels causés aux Participant.e.s, de leur matériel informatique et des données qui y sont stockées ainsi que des conséquences qui pourraient en découler et affecter les résultats des Participant.e.s au Hackathon ou de leurs activités personnelles ou professionnelles.

ARTICLE 12. LOI APPLICABLE ET JURIDICTION

Ce Règlement est soumis à la loi française. Tout litige qui ne peut être réglé à l'amiable sera réglé par la juridiction administrative compétente.

ARTICLE 13. ACCEPTATION DU REGLEMENT

En participant au Hackathon, le/la Participant.e accepte expressément l'intégralité du Règlement, du programme et des modes de Dotation. Le/la Participant.e est tenu.e de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à sa participation au Hackathon.

Le Règlement est disponible gratuitement [sur le site de l'Organisateur](#) et peut être modifié à tout moment sous la forme d'un ou de plusieurs avenant(s) par l'Organisateur. Tout avenant entrera en vigueur à compter de sa publication. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours et le faire savoir à l'Organisateur.