

Règlement Hackathon

Gestion Risques Industriels Majeurs

1. Organismes du Hackathon

Le Hackathon Gestion des Risques Industriels Majeurs est coorganisé par la Métropole Rouen Normandie dont le siège se situe au – Le 108 – 108, allée François Mitterrand – CS 50589 – 76006 ROUEN Cedex 1, et France Chimie Normandie dont le siège se situe au 26 Rue Alfred Kastler 76130 MONT SAINT AIGNAN.

Des partenaires sont présents dans l'organisation à savoir :

- L'association Fondation Internet Nouvelle Génération (FING), think & do tank de référence sur les transformations numériques.
- L'association # NWX, collectif d'entrepreneur.e.s du numérique ayant pour objectif de fédérer les professionnel.le.s de la filière afin de créer des synergies et développer l'économie du territoire.
- L'incubateur Normandie Incubation, incubateur régional de projets innovants

Les organisateurs et les partenaires seront par la suite nommé indifférents « Organismes, et/ou Partenaires »

Préambule :

Le Challenge Gestion des risques Industriels Majeurs a été lancé durant la semaine Rouen Métropole Capitale du Monde d'Après en Septembre 2020.

Le but est de proposer des solutions concrètes aux problématiques suivantes :

- La formation des populations à la culture du risque industriel
- L'information des populations en cas d'évènement perceptible
- L'alerte des populations en cas d'accident.

Une première phase a eu lieu de décembre 2020 à mai 2021 où des équipes ont travaillé sur une des thématiques précédentes. Elles ont été accompagnées un expert du monde industriel et par un accompagnateur en gestion de projet.

- Coach industriel : Il accompagne et conseille son équipe sur la partie technique de par son expérience. Il challenge son équipe sur la pertinence des solutions et les aide sur les possibilités de réalisation. Il peut être facilitateur pour des mises en relation. Il intervient à titre individuel et bénévole
- Accompagnateur en gestion de projet : Il accompagne et conseille son équipe sur le déroulement du projet. Il s'assure de l'adhésion de chaque membre de l'équipe au projet. Il prépare l'équipe aux différentes présentations

Les participants sont de divers horizons et ne se connaissent pas à la formation des équipes. Ils sont étudiants, retraités, professionnels et fonctionnaires.

Ce Challenge se clôture par un événement de type Hackathon où ces équipes seront mises en concurrence avec de nouvelles équipes.

Le présent règlement s'applique pour l'évènement Hackathon Gestion des Risques Industriels nommé « Hackathon ».

Les personnes inscrites au Challenge et/ou hackathon seront nommées « Participants »

Le Hackathon fait l'objet d'une dotation de plusieurs prix, après évaluation des projets présentés par les participants au jury. L'annonce des résultats et la remise des prix aux lauréats se déroulera à l'issue de l'évènement de clôture

Il se déroulera en distanciel du Vendredi 11 juin à 17H00 au Samedi 12 juin 19H00, annonce des résultats

Le présent règlement a pour objet de définir les droits et obligations des organisateurs et des participants au Hackathon.

2. Eligibilité à la participation

Le Hackathon est ouvert à toute personne ayant enregistré leur inscription auprès des organisateurs et membre d'un projet répondant aux thématiques de l'article 3

- L'inscription se fait en ligne sur le site www.mrn-hackathon.fr
- La jauge maximale est fixée à 10 équipes de 2 personnes minimum à 6 personnes maximum
- Les candidats doivent participer en équipes déjà constituées. Ils devront désigner un nom pour leur équipe ainsi qu'un membre référent en charge des relations avec l'organisation. Il est recommandé de mélanger compétences techniques et créatives.
- Les candidats pourront compléter des équipes déjà formées dans la limite de 6 participants par équipe.
- Chaque participant utilisera son propre matériel, en particulier informatique.
- La participation au Hackathon est gratuite.
- Les projets éligibles devront répondre aux thématiques proposées par l'organisation et devront être validés par l'organisation.

Les organisateurs se réservent également le droit de refuser la participation de toute personne pour des raisons de sécurité ou de non-respect du Règlement.

Les organisateurs préconisent aux Participants de prendre connaissance de la base documentaire en ligne sur le site <https://www.mrn-hackathon.fr>, dans le cadre du Hackathon. Cette base documentaire permettra à ces Participants d'avoir de nouvelles compétences nécessaires à leur projet, de les aider à faire émerger des idées et à modéliser leur projet.

3. Thématiques

Les trois thématiques du Hackathon sont

- Sensibilisation et formation des populations à la culture du risque industriel
- Information des populations en cas d'évènement perceptible
- Alerte des populations en cas d'accident

4. Déroulé

Le hackathon se déroulera en distanciel sur l'application Zoom et Discord du Vendredi 11 juin à 17h00 au Samedi 12 juin 19h00 après l'annonce des résultats

Les Participants s'engagent à être présents le vendredi 11 juin à 17h00 lors pour le lancement du Hackathon.

Les Participants s'engagent à être présents le Samedi 12 juin de 8h00 à 19h00 (remise des prix)

Ils bénéficieront, au cours de ces journées, d'échanges avec des coaches, des experts et des professionnels, pour les aider à améliorer le projet et pourront bénéficier de l'accompagnement d'un facilitateur.

Pendant la soirée du 11 juin et la journée du 12 juin, les Participants pourront assister à tout ou partie des ateliers qui se dérouleront en parallèle du Hackathon. Les ateliers seront accessibles à tous les Participants.

Des ateliers avec des intervenants experts sont prévus et seront les suivants :

- Vendredi 11 juin de 18h00 à 19h00 sur la thématique **Créativité, Innovation et Enjeux**, *Par où commencer ? Pistes pour concevoir et mettre en œuvre son projet dans un axe répondant à des problématiques et besoins concrets*
- Vendredi 11 juin de 19h00 à 20h00 sur la thématique **Bien s'organiser et profiter de l'expérience** : *Quelques conseils pour bien s'organiser en équipe et construire en peu de temps des idées intéressantes.*
- Samedi 12 juin de 8h00 à 9h00 sur la thématique : *Bases et méthodes créatives pour être sûr de bien structurer ses idées et faire comprendre l'intérêt de votre solution (Business Model Canvas en version simplifiée)*
- Samedi 12 juin de 9h00 à 10h00 sur la thématique : **Pitcher son projet** *Marketing/communication et savoir présenter bien son projet (pitch et présentation)*

Les équipes devront remettre leur support de présentation avant Samedi 12 juin 15h00

Les équipes pourront travailler sur leurs projets et leurs présentations jusqu'au dernier moment, mais il est recommandé aux participants de terminer pour le samedi 12 juin 15h00 afin de prendre un peu de recul avant leurs passages devant le jury.

Les présentations (pitch) commenceront à 16h00 et chaque équipe disposera de 5 minutes de présentation et de 5 minutes de d'échanges avec le jury.

L'ordre de présentation de chaque équipe sera tiré au sort et indiqué à 15H00.

Le ou les meilleur(s) projet(s) sera(ont) récompensé(s) selon des critères et modalités donnés dans l'article 5

5. Sélection des gagnants.

Un jury composé sera réuni le Samedi 12 juin à 16H00 pour écouter les différents pitches et désigner les vainqueurs. Ce jury sera composé d'à minima :

- Un représentant de la Métropole Rouen Normandie
- Un représentant France Chimie Normandie
- Un représentant de la Fondation Internet Nouvelle Génération (FING)
- Un représentant de Normandie Incubation
- Un représentant # NWX

Les critères de sélection seront les suivants :

- Pertinence du projet avec le thème choisi
- Originalité de la solution proposée
- Faisabilité du projet
- Création d'un démonstrateur minime aussi appelé M.V.P (Minimum Viable Product ou bootstrap ; qu'il soit réel ou conceptuel (présentation, vidéo, maquette, ...))
- Qualité de la présentation orale

Les projets pourront également faire l'objet d'un accompagnement post Challenge par des partenaires publics ou privés en vue d'une création d'activité pour le projet conçu durant le Hackathon.

Les décisions du jury sont souveraines et les participants acceptent lors de leur inscription de s'y plier.

6. Prix

Trois prix seront attribués d'une dotation totale de 5000 € sous forme de lots.

Le premier prix est doté de lots d'une valeur de 2 500 €

Le second prix est doté de lots d'une valeur de 1 500 €

Le troisième prix est doté de lots d'une valeur de 500 €

Les prix de 2 500€ et de 1 500€ seront attribués aux lauréats de chacune des 2 catégories (challenge ou hackathon). Le 1^{er} prix du jury sera ainsi attribué au meilleur projet de ces 2 catégories et le 2nd prix viendra récompenser le meilleur projet de l'autre catégorie

(Si le 1^{er} prix est attribué à une équipe du hackathon, le 2nd sera réservé au meilleur projet de la catégorie challenge et inversement).

Un 3^{ème} prix spécial du jury sera décerné au 3^{ème} meilleur projet de l'une ou l'autre des catégories.

Un prix spécial création d'entreprise sera remis à une équipe de l'une ou l'autre des catégories qui décidera de poursuivre son projet vers de la création d'entreprise. Il comprend un pass d'une valeur de 450 € pour le programme de formation STERNE de Normandie Incubation et par un accompagnement au sein des pépinières du Réseau Rouen Normandie Création.

7. Propriété intellectuelle et utilisation de données

Le Participant, comme le Partenaire, se rendent attentifs au fait que l'Organisateur entend promouvoir un événement dont les solutions sont libres de droit.

En aucun cas l'Organisateur ne pourra voir sa responsabilité engagée par un Participant ou tout autre tiers concernant une question relative à la propriété intellectuelle de solutions issues du Hackathon. Les risques relatifs à la propriété intellectuelle et assimilés sont assumés exclusivement par chaque Participant et au sein de son équipe.

8. Respect des droits antérieurs

Toutes les créations originales, base de données, dénominations, marques ou autres signes distinctifs ne peuvent être utilisés, reproduits et représentés par un Participant que :

- S'il détient les droits sur ces éléments ;
- Si ces éléments sont libres de droit ;
- S'il y est autorisé par celui qui détient les droits sur ces éléments.

Toutes les créations originales, base de données, dénominations, marques ou autres signes distinctifs présents sur les pages du site dédié à l'Événement demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

Cependant la reproduction et la représentation de tout ou partie de ces éléments sont autorisés au Participant à titre gracieux dans le strict cadre de sa participation au Concours (ie. Utilisation du logo du *Challenge Risques Industriels* sur le support de présentation des projets).

Le Participant accepte de la même manière la reproduction et la représentation à titre gracieux de tout ou partie de ses créations, dénominations, marques ou autres signes distinctifs, par l'Organisateur dans le cadre strict du Concours. Le Participant garantit l'Organisateur contre toute revendication de tiers sur ces éléments.

9. Respect des données traitées

Le Participant s'engage à ne pas exploiter/utiliser et respecter la confidentialité des données personnelles des personnes concernées par les données éventuellement traitées dans le cadre du Concours.

En particulier, aucune donnée relative des personnes identifiées ou identifiables ne sera utilisée, et, à tout le moins, sans le consentement exprès, libre et éclairé des personnes concernées. En cas d'anonymisation de données, les méthodes utilisées devront être conforme aux recommandations de la CNIL pour parvenir à une irréversibilité.

10. Exploitation des créations

En tout état de cause, l'Organisateur attire l'attention sur l'importance pour chaque Participant d'établir un accord avec son équipe sur les droits de propriété intellectuelle relatifs au projet.

L'Organisateur n'a aucun droit de préférence sur une éventuelle collaboration ou exploitation commerciale ou non commerciale des projets. Chaque Participant fait son affaire de l'exploitation future de son projet, en accord avec tout autre personne, participant ou tiers, ayant des droits sur le projet.

L'Organisateur et les Partenaires (sauf accord particulier éventuel entre un Partenaire et son salarié Participant), ne peuvent revendiquer la propriété intellectuelle des projets présentés, de quelque façon que ce soit ou à quelque titre que ce soit.

11. Protection des données personnelles

Le Participant, le Partenaire, est informé que ses informations suivantes recueillies lors de son inscription par l'Organisateur pourront être diffusées sous forme d'annuaire sur le site pour la bonne organisation de l'Événement : [nom, prénom, mail, profession...].

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, le Participant, le Partenaire, bénéficie d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent, qu'il est possible d'exercer auprès de l'Organisateur.

12. Droit à l'image

A des fins de promotion, des prises de vue lors de l'hackathon pourront être effectuées.

Ainsi, le Participant, le Partenaire, accorde à l'Organisateur le droit d'utiliser à titre gratuit son image et sa voix, dans une finalité de promotion de l'Événement et des activités de l'Organisateur. Cette autorisation est valable pour tout support (vidéo, photo, audio,...), pour le monde entier et pour toute la durée d'exploitation des supports.

Si le Participant estime qu'une captation d'image relative à son projet ou à lui-même peut lui causer un trouble anormal, il lui appartient de le signaler de manière visible sur son espace de travail.

13. Responsabilité & Règlement des différends

La seule langue de référence pour le présent règlement est le français. Le présent règlement est soumis au droit français.

L'Organisateur et le Participant s'engagent à soumettre leur conflit à une conciliation amiable avant toute procédure judiciaire. Le cas échéant, les tribunaux de Rouen seront seuls compétents pour connaître de toute difficulté relative à l'interprétation ou l'exécution du règlement.