

Règlement - Apprendre autrement en Normandie

ARTICLE 1 – ORGANISATION DU CONCOURS

La société BeMyApp, Société par Actions Simplifiée à associé unique, au capital de 1.250,00 euros, ayant son siège social au 18 Boulevard Michelet, 13008 Marseille, France, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Marseille sous le numéro B 523 824 258 - (ci après dénommé le « Prestataire ») - organise pour le compte de la Région Normandie ci après dénommé l'Organisateur, situé -à l'Abbaye-aux-Dames Place Reine Mathilde CS50523 14035 Caen Cedex 1 - du [lundi 25 janvier 2021] à [13h30] au [mardi 2 février] à [17h30] un jeu-concours intitulé Hackathon "Apprendre autrement en Normandie".

Le présent règlement a pour objet de définir les conditions et règles de participation au hackathon organisé par la Région Normandie.

ARTICLE 2 – OBJET DU HACKATHON

Ce hackathon s'inscrit dans l'axe transverse du Pacte Régional d'Investissement dans les compétences. Il a pour ambition de moderniser et de transformer l'appareil de formation afin de mieux répondre aux besoins en compétences des entreprises et du public de notre territoire, de rendre plus attractive la formation professionnelle et d'accompagner les mutations du secteur de la formation professionnelle.

L'objectif de ce hackathon est d'élaborer en équipe le prototype d'une solution pédagogique innovante dans le cadre de challenges imposés et dans un temps limité.

Les projets attendus à l'issue de ce hackathon devront proposer:

- des modalités d'apprentissage innovantes, via des approches pédagogiques renouvelées intégrant notamment l'apport de technologies nouvelles ou encore l'apport des neurosciences cognitives;
- des méthodes nouvelles de formation adaptées aux demandes des publics.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DE PARTICIPATION AU HACKATHON

3.1. Inscription

La participation au hackathon est ouverte à toute personne âgée d'au moins dix-huit (18) ans quelle que soit sa nationalité et son statut, qu'il soit professionnel de la formation, apprenant, prescripteur, consultant, futur professionnel de la formation à participer à ce hackathon.

Sont exclus de toute participation au hackathon, les membres du Jury Final et de sélection, les Mentors, ainsi que toute personne ayant contribué directement ou indirectement à la conception, à l'organisation ou à la réalisation de celui-ci. Chaque candidat doit candidater en son nom propre.

L'inscription au hackathon est gratuite et ouverte du lundi 7 décembre 2020 au dimanche 10 janvier 2021 jusqu'à minuit.

Par cette inscription, le Participant accepte d'être contacté par courriers électroniques envoyés par l'Organisateur et/ou le Prestataire dans le cadre de sa participation au hackathon. Il accepte également d'être contacté par téléphone.

3.2. Conditions et modalités de participation

L'inscription est individuelle,

Le Participant doit s'inscrire en ligne sur un formulaire : [lien du formulaire](https://hackathon-apprendre-autrement-en-normandie.bemyapp.com) disponible sur le site du hackathon : hackathon-apprendre-autrement-en-normandie.bemyapp.com

Le Participant est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à son inscription et à sa participation au hackathon.

Il ne sera admis qu'une seule participation au hackathon par personne physique.

Chaque Participant devra se doter d'une connexion internet et de son propre matériel (ordinateur) pour rejoindre la plateforme et les différents outils en ligne proposés dans le cadre du hackathon. Les Participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels.

Le participant s'engage sur l'honneur à participer au Hackathon, à savoir être présent sur les trois demi-journées suivantes:

- Lundi 25 janvier après-midi 2021, 13h30-17h30
- Jeudi 28 janvier matin 2021, 8h30-12h30
- Mardi 2 février après-midi 2021. 13h30-17h30

Pour assurer le bon déroulement de la manifestation et maintenir le bon équilibre des équipes, tout candidat s'inscrivant au hackathon en ligne s'engage à maintenir sa participation sur les différentes étapes de la manifestation.

3.3. Composition des équipes

Les Participants seront répartis en équipe.

Les équipes sont constituées de deux (2) à six (6) personnes préalablement inscrites, de statuts, professions et âges différents. L'hétérogénéité des équipes est un principe du hackathon.

Les équipes sont constituées par les Organisateurs et Participants.

3.4. Données mises à disposition des Participants

L'Organisateur fournit aux Participants des ressources gracieusement mises à disposition qu'ils pourront utiliser pour la réalisation de leur projet.

Il est clairement et expressément entendu que les Participants ont un simple droit d'utilisation des Données pour les seuls besoins du Hackathon et pour la durée du Hackathon. En tout état de cause, aucun autre droit sur les Données ne leur est concédé ni cédé à ce titre.

ARTICLE 4 – DÉROULEMENT DU HACKATHON

4.1. Durée du hackathon

Le hackathon débute le lundi 25 janvier 2021 à 13h30 et prend fin le mardi 2 février à 17h30 .

L'Organisateur se réserve le droit de modifier la durée du hackathon si des impératifs opérationnels l'imposent, pour une durée raisonnable qui sera communiquée aux Participants.

4.2. Principe

Le hackathon consiste en la réalisation par les Participants de contributions répondant à l'objet du hackathon figurant à l'article 2 « Objet du Hackathon » du présent Règlement. Elles sont attendues sous forme de "livrables", décrits à l'article 4.5.

Ces Livrables doivent répondre à la problématique décrite en objet du Règlement.

4.3. Phase d'idéation

La phase d'idéation s'échelonne du 18 au 24 janvier 2021.

En plus des informations fournies lors de l'inscription, et au plus tard le 24 janvier, les Participants devront s'inscrire sur la plateforme d'idéation dédiée à l'événement hackathon-apprendre-autrement-en-normandie-plateforme.bemyapp.com.

Lors de cette phase, ils pourront avoir accès à des ressources, telles que des articles, des webinars et échanger avec des mentors.

4.4. Phase de création de solution et du prototype

La phase de création de solution a lieu les 25 janvier, 28 janvier et 2 février 2021. Elle se tiendra en ligne. Elle consistera en trois demi-journées de création d'une solution et d'un prototype avec l'aide de différents ateliers animés par des coaches.

4.5. Caractéristiques des Livrables

Les Livrables doivent se conformer aux règles et directives fixées par l'Organisateur et communiqués sous l'onglet Livrables de la page dédiée au hackathon sur la plateforme dédiée : hackathon-apprendre-autrement-en-normandie-plateforme.bemyapp.com.

Les formats des Livrables doivent être ouverts et compréhensibles des membres du Jury Final.

Pour les 2 phases, les Livrables doivent se conformer aux règles et directives fixées par les Organisateur et communiquées sous l'onglet Livrables de la page dédiée au hackathon sur le site internet hackathon-apprendre-autrement-en-normandie.bemyapp.com.

4.6. Mentors

Pendant la durée du hackathon, chaque Participant aura à disposition des experts de l'Organisateur, et des éventuels partenaires (les « **Mentors** »). Les équipes pourront alors bénéficier d'un accompagnement, d'un coaching de la part des Mentors notamment par le biais de conférences one-to-one, de chats et lors de la phase d'idéation pour les Participants sélectionnés.

ARTICLE 5 – JURY ET SÉLECTION

5.1. Le Jury Final sera en charge de désigner, à l'issue de la phase finale une session de pitch de 5 minutes et d'une session de questions réponses de 3 minutes, jusqu'à **12** Projets lauréats sur la base de leur Livrable Final.

5.2. La Sélection est fondée sur les critères suivants :

- Critère innovation : Le projet doit être innovant, qu'il s'agisse d'une création de nouveau produit, de l'utilisation nouvelle d'une technologie, de l'aspect social, de procédé/organisation..
- Critère faisabilité: un projet réaliste et réalisable
- Critère besoin pré-existant : Viser l'optimisation des parcours et l'efficacité de la réponse formation proposée au regard du besoin identifié
- Critère transférabilité : Projet duplicable, facilement transférable sur un autre territoire ou dans un autre OF

5.3. Le Classement réalisé par le Jury Final sera annoncé le **mardi 2 février 2021** lors d'une cérémonie officielle en ligne organisée par les Organisateur.

5.4. La Sélection et le Classement des Projets sont conditionnés à la télétransmission d'un minimum de **1** livrable de Présélection répondant aux exigences éditoriales et techniques des Organisateur exposées dans leur Brief.

Un nombre supérieur ou inférieur de lauréats pourra être décidé par le jury en fonction des prix et de la qualité des projets.

ARTICLE 6 – Prix remis aux projets lauréats

Les récompenses visés au présent Article (« Prix remis aux projets lauréats ») sont la contrepartie de :

- la remise d'un Livrable Final dont la qualité a été reconnue par le Comité de Sélection et le Jury Final comme méritant une Dotation ;
- de l'acceptation et du respect par chacun des Lauréats d'un droit à la propriété intellectuelle des projets déposés
- de l'acceptation et du respect par chacun des Lauréats des dispositions de l'Article 15 « Communication » du Règlement.

Aucun projet ne satisfaisant à ces trois conditions préalables ne saurait être éligible au jury du présent hackaton.

Toute remise d'un prix à l'issue du hackathon est conditionnée à, et n'est réalisée, que sous réserve du respect intégral des règles exposées dans le Règlement et de la présentation par chaque Lauréat de justificatifs prouvant qu'il remplit les conditions visées à l'Article 4 « Modalités de participation au Jeu-Concours ».

Le Jury Final pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

L'octroi d'un prix ne crée pas d'obligation à l'Organisateur de développer, d'acquérir ou de valoriser le ou les projets Lauréats.

Les projets lauréats se verront offrir la possibilité d'un accompagnement méthodologique, du montage à la finalisation du projet, sur une durée maximale d'un an. L'accompagnement sera proposé sous l'égide de Communotic.

Les projets lauréats pourront également prétendre au financement de leur mise en œuvre par la Région sous réserve d'acceptation du projet par la Commission Permanente des élus de la Région.

ARTICLE 7 – DROITS D'EXPLOITATION ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Chaque création élaborée dans le cadre du hackathon constitue une œuvre de collaboration au sens de l'article L.113-2 alinéa 1 du Code de la Propriété intellectuelle.

Vous reconnaissez également que « l'Organisateur » a accès à de nombreuses idées, concepts et technologies, dont beaucoup peuvent être similaires ou identiques à votre solution, en conséquence, il ne sera pas possible pour un participant d'effectuer une quelconque réclamation ou une demande de droit à compensation à la suite du financement par « l'Organisateur » d'un projet similaire.

Les Participants en s'inscrivant au hackathon autorisent expressément l'Organisateur et le Prestataire, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement,

graphiquement ou par écrit les projets et prototypes présentés dans le cadre du hackathon. Chaque Participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et les autorisent à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au Jeu-Concours ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des Participants.

Le Participant n'acquerra aucun droit intégral ou partiel de quelque nature que ce soit dans le cadre du Règlement sur le nom et la marque de commerce de l'Organisateur, ni sur aucun nom et/ou marques associés, utilisés seuls, en association, avec ou en tant que partie d'un autre mot ou nom, ni aucun droit sur les marques, noms ou logos de l'Organisateur sur le Jeu-Concours.

ARTICLE 8 – RESPONSABILITÉ

Le Prestataire rappelle aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des Participants à ce réseau via le site internet du hackathon lors de leur dépôt de candidature et lors de la participation au hackathon.

Le Prestataire et/ou l'Organisateur ne saurai(en)t davantage être tenu(s) responsable(s) au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à se connecter au site internet de l'événement du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux (i) l'encombrement du réseau ; (ii) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (iii) toute intervention malveillante ; (iv) la liaison téléphonique ; (v) matériels ou logiciels ; (vi) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (vii) un cas de force majeure.

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 connexion des Participants au site internet de l'événement et leur participation au hackathon se font sous leur seule et entière responsabilité. Le Prestataire et/ou l'Organisateur ne saurai(en)t être tenu(s) responsable(s) de la contamination par d'éventuels virus sur le matériel informatique des Participants ou de l'intrusion d'un tiers au sein de leur système terminal.

Be my App et la Région Normandie ne pourront être tenu(s) responsable si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

Be my App et la Région Normandie se réservent le droit d'exclure de la participation au Hackathon tout Participant ou toute personne troublant le déroulement du Hackathon.

ARTICLE 9 - INDEMNISATION

La participation au hackathon n'ouvre droit à aucune indemnisation des frais engagés par les Participants (transports, hébergement,...).

ARTICLE 10 - MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION du hackathon

Be my App et la Région Normandie se réservent le droit, dans l'éventualité d'un cas de force majeure, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Hackathon ou certaines de ses phases, sans que sa(leur) responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, le Prestataire s'engage à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (notamment courrier électronique et/ou par publication sur les sites de l'Organisateur et/ou du Prestataire) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le Participant pourra notifier au Prestataire son refus des nouvelles règles applicables, auquel cas il sera exclu de la participation au Jeu-Concours, ce qu'il accepte expressément. À défaut d'avoir notifié un tel refus dans un délai de soixante-douze (72) heures au Prestataire, le Participant sera réputé avoir accepté les nouvelles règles applicables.

En cas de modification, annulation, interruption, réduction ou extension de la durée du Hackathon, la responsabilité du Prestataire et/ou de l'Organisateur ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

ARTICLE 11 - PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée et au règlement européen sur la protection des données, le Participant est informé que certaines réponses indiquées comme telles dans le bulletin de participation sont obligatoires et que le défaut de réponse à ces questions par le Participant lui interdira toute participation au Jeu-Concours. La collecte de ces données a pour finalité première d'assurer le bon fonctionnement du Hackathon notamment la gestion administrative des inscriptions au Jeu-Concours, la réalisation de statistiques sur la composition du groupe de Participants et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions ou plus généralement à l'organisation et au déroulement du Jeu-Concours.

Par ailleurs, les Participants composant la ou les équipes Lauréates du Hackathon autorisent l'Organisateur et/ou le Prestataire à diffuser leurs nom et prénom sur leurs sites internet dans les mêmes conditions qu'exposées à l'article 10 « Communication ».

Les Participants disposent d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait, pour les données les concernant en faisant directement la demande auprès de BeMyApp – à l'adresse suivante : 86 rue de Charonne, 75011 Paris.

ARTICLE 16 - DÉPÔT LÉGAL DU RÈGLEMENT

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent Règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site dédié au jeu concours. L'avenant sera alors déposé à l'huissier de justice dépositaire du Règlement avant sa publication. Le règlement est disponible sur le site pendant toute la

durée du jeu concours.

ARTICLE 17 - APPLICATION DU RÈGLEMENT

La participation au Hackathon implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du Règlement.

Tout litige né à l'occasion du Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Le Règlement est soumis à la loi française.