

Hackathon

« Le numérique au service du temps »



PREAMBULE

La gestion du temps est un problème critique, qui touche votre agenda mais aussi la planification d'un service d'urgence, aussi bien que le suivi du temps de travail ou encore la lecture d'une grille de programme ! Autant d'activités que les planning, chronogrammes et autres frises temporelles n'arrivent pas toujours à simplifier ! Mais le numérique peut aider !

Nous vous proposons de venir aider 3 porteurs de problématiques autour du temps (deux entreprises et un hôpital) : réfléchir en équipes pendant 48h, trouver des solutions originales, prototyper & coder pour innover !

NB : cet hackathon bénéficie du soutien de la chaire d'enseignement ArchOps :

<https://www.imt-atlantique.fr/fr/recherche-et-innovation/chaieres-et-gis/enseignement/archops>

<https://fr.linkedin.com/showcase/chaire-d-enseignement-archops>

Article 1. ORGANISATEURS

L'organisateur de l'hackathon est l'école d'ingénieurs généraliste IMT Atlantique (ci-après nommé « *l'Organisateur* »). IMT Atlantique a pour objectif de former des *ingénieurs responsables*, c'est-à-dire à la fois adaptés aux exigences d'un monde changeant à un rythme soutenu, et engagés à y maintenir durablement humanité et respect du vivant. Elle est située sur trois campus : Brest, Nantes et Rennes. IMT Atlantique est une école de l'Institut Mines-Télécom.

Cet hackathon est organisée dans le cadre de « l'intersemestre », un espace de formation destiné à développer les connaissances et les compétences des étudiants des formations de l'école IMT Atlantique sur des thématiques ou des sujets ni traités, ni redondants par ailleurs dans leur parcours pédagogique de formation.

Cet hackathon est également organisé dans le cadre de chaire d'enseignement ArchOps en partenariat avec Bodet Software (ci-après nommé « *le Mécène* »). La Chaire ArchOps s'adresse à l'ensemble des étudiants d'IMT Atlantique qui veulent progresser en conception/développement des architectures logicielles distribuées, nouvel enjeu des technologies de l'information dans un environnement agile.

Si le thème principal de l'hackathon est le temps, il est décliné en 3 sujets différents portés par des experts du domaine qui viennent avec leur problématique (ci-après nommé « *les Porteurs* »).

Article 2. DÉFINITIONS

« *Hackathon* » désigne l'hackathon « le numérique au service du temps » organisé par IMT Atlantique du 25 au 27 janvier 2021.

« *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 4 du présent Règlement.

« *Équipe(s)* » désigne les *Participant.e.s* qui se sont constitués en équipes selon les modalités prévues à l'article 4 du Règlement.

« *Lauréats* » désigne les *Participant.e.s* qui ont gagné un prix suite à la délibération du jury.

« *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), 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 DE L'HACKATHON

L'objectif du *Hackathon* est de travailler sur une problématique qui concerne la gestion du temps et d'y répondre à travers une ébauche de solution. La problématique est fournie par l'un des *Porteurs* de projet. La solution regroupe tous les *Résultats* issus des différentes étapes (idéation, prototypage) et est produite par les différentes *Équipes*.

Idéalement, une maquette logicielle sur un choix de dispositifs physiques en fonction du projet (montres connectées, écrans interactifs, etc.) est attendue au terme de *l'Hackathon*. Du fait d'un hackathon réalisé en distanciel (dû à la crise sanitaire), les objectifs peuvent être revus à la baisse. Ainsi, le prototype peut également prendre l'une des formes suivantes : physique (objet, maquette),

wireframes, storyboard, vidéo, etc. Les buts du prototypage sont de communiquer efficacement, tester et itérer (c'est pour cela que le prototype n'a pas besoin d'être complexe au départ), générer de nouvelles idées.

Si nous attendons des étudiants qui savent programmer pour prototyper, tous les étudiants sont bienvenus pour participer, apporter des idées, scénariser & innover ! Mais chaque *Équipe* doit avoir des informaticiens capables de déployer des prototypes logiciels.

Rappelons que le concept de l'hackathon prône une approche collaborative, dans un esprit ludique, innovant, responsable et éthique, où chaque *Participant.e* est aussi acteur du bon déroulement global.

Article 4. MODALITÉS D'INSCRIPTION ET DE PARTICIPATION

Inscription

Les *Participant.es* sont uniquement des étudiants de IMT Atlantique ou de l'un de ses partenaires de formation.

Les inscriptions de chaque *Participant.e* se déroulent dans le cadre de « l'intersemestre » de IMT Atlantique. Ces inscriptions sont confirmées semaine 2 ou semaine 3 après un processus de vœux des étudiants puis de sélection par les responsables de « l'intersemestre ». Ces derniers fournissent alors la liste des *Participants* aux organisateurs du *Hackathon*.

Constitution des équipes

Chaque *Participant.e* est affecté(e) à une *Équipe* travaillant sur un sujet proposé par l'un des *Porteurs*. La taille des *Équipes* est fixée à cinq *Participant.es*.

Comme pour « l'intersemestre », un processus de vœux est proposé semaine 3 à chaque *Participant.e*. La constitution finale des *Équipes* est ensuite décidée par les organisateurs du *Hackathon*. Leur objectif est de maximiser les préférences des étudiants tout en répartissant équitablement les *Participant.es* sur les sujets des *Porteurs* de projet. Une mixité entre les différents campus, entre les différentes promotions est privilégiée.

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 des outils en ligne **Discord**, **Zoom** et **Miro**, ainsi que d'une connexion à Internet suffisante pour y accéder dans de bonnes conditions. Les autres logiciels (traitement de données, développement, etc.) restent au libre choix des *Participant.e.s*.

Un système de *click-and-collect* pour le matériel prêté en fonction du projet (montres connectées, écrans interactifs, etc.) est prévu à IMT Atlantique campus de Nantes le 2^{ème} jour du *Hackathon*. Ainsi, la venue physique d'au moins un *Participant.e* par *Équipe* sur le campus de Nantes – dans les règles du protocole sanitaire en vigueur -- est obligatoire pour récupérer le matériel mis à disposition.

Article 5. DEROULEMENT

L'*Hackathon* se déroule du lundi 25 janvier 2021 (14h00) au mercredi 27 janvier (17h30). L'agenda précis et les différentes étapes qui le constituent se trouve sur le site Web public dédié au *Hackathon*.

Les *Équipes* sont accompagnées tout au long du concours par :

Règlement Hackathon

- Les « coachs innovation » qui sont là pour faire émerger l'innovation et mettre les *Participant.es* dans une posture créative. Ils proposeront un certain nombre d'exercices au cours du *Hackathon*.
- Les « coachs technique » qui aideront les *Participant.es* aussi bien sur les outils en ligne (Discord, Zoom et Miro) que sur les outils de développement pour les dispositifs physiques (montres connectées, écrans interactifs, etc.).
- Les experts thématique ou *Porteurs* -- sur leurs plages de disponibilité (précisées au moment du tout premier créneau) – pour donner quelques précisions sur leur problématique.

L'annonce des *Lauréats* aura lieu le mercredi 27 janvier à 16h30 en session plénière.

Article 6. LIVRABLES

Les *Équipes* présentent leur projet le 3^{ème} jour lors du créneau prévu à cet effet. Trois jurys se réunissent pour désigner les *Lauréats* dans les conditions prévues à l'article 7.

Les *Équipes* doivent remettre aux *Organisateurs* à l'échéance prévue (précisée au démarrage du Hackathon), les *Livrables* suivants :

- Une présentation (powerpoint, vidéo ou autre)
- Un prototype (pas nécessairement logiciel, cf. article 3)

Les livrables seront transmis par les *Organisateurs* aux membres du jury.

Il appartient aux *Participant.e.s.* 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.

Article 7. JURY, EVALUATION ET PRIX

Jury

Il y a autant de jurys que de *Porteurs* de projets, c'est-à-dire trois dans le cadre notre *Hackathon*.

Les *Équipes* présentent leur projet devant les jurys sous forme de « **pitchs** » de **5 minutes** auxquels s'ajouteront **5 minutes de questions**. Les candidats ont le libre choix des supports de présentation.

Chaque jury est composé de :

- Un *Porteur de projet*
- Un « coach innovation »
- Un « coach technique »
- Un *Organisateur*

Critères d'évaluation

Pour désigner les *Lauréats*, le jury utilise les critères suivants :

- **Impact** : potentiel de la solution pour répondre au problème, facile à adopter, perspectives de déploiement.
- **Qualité** : utilisabilité pour les usagers cibles, adapté aux usagers et à leur environnement, design.
- **Innovation** : technologie/méthodologie nouvelle, concepts nouveaux, démarcation de la solution par rapport à l'existant, créatif.
- **Présentation** : clair, concis, inspirant.

Certains *Résultats* seront plus axés « concept / idée » et d'autres s'orienteront plus sur du « prototypage rapide / IT » ; les deux approches sont valables.

Prix

Chaque sujet proposé par un *Porteur* de projet se voit attribué un prix. Il y aura donc une *Équipe* lauréate par projet. Un « prix du public » dont les règles d'attribution sont précisées au démarrage du *Hackathon* est également prévu. Les prix ne seront dévoilés qu'au moment de l'annonce des *Lauréats* pour garder un effet de surprise !

Les prix sont offerts gracieusement par le *Mécène* qui soutient notre *Hackathon*.

Le *Participant.e* reconnaît que le jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions. Le *Participant.e* s'engage à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du jury. Ainsi, aucun recours n'est accepté suite à la désignation des *Lauréats* par le jury.

Article 8. ENGAGEMENTS DES PARTICIPANTS

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 *Porteur*, 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.

Propriété intellectuelle

Les projets développés pendant le *Hackathon* devront être « *open source* », aucun droit d'exploitation ou propriété intellectuelle ne pourra être réclamer dans le cadre du concours. Les *Résultats* seront partagés à l'issue du *Hackathon* auprès du public et les *Porteurs* des différents projets pour une libre réutilisation selon la licence ouverte choisie par les *Participant.e.s*.

Assiduité

Tous les *Participant.es* s'engagent à être présents tout au long du *Hackathon* à travers les plateformes de communication à distance.

Tous les *Lauréats* s'engagent également à participer à tout événement de valorisation des *Lauréats* prévu à la suite du hackathon.

Droit à l'image

La participation au *Hackathon* entraîne de la part des *Participant.e.s* les cessions à titre gratuit de leur droit à l'image au bénéfice de l'*Organisateur* à des fins de communication liée au dit hackathon.

Prêt matériel

Le dispositif physique (montres connectées, écrans interactifs, etc.) prêté pour la réalisation du prototype est sous la responsabilité du *Participant.e* qui s'est déplacé(e) pour venir le récupérer. Il doit être remis aux *Organisateurs* dans les 8 jours suivants le hackathon. Il est précisé qu'en cas de détérioration ou de perte du matériel ainsi prêté, le *Participant.e* en question pourra être tenu de rembourser à l'*Organisateur* la valeur de ce matériel.

Article 9. MODALITÉS DE COMMUNICATION

Chaque *Participant.e* est 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.

L'Organisateur et les *Porteurs* 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. En particulier, *L'Organisateur* va communiquer autour de l'organisation du *Hackathon*, de ses *Lauréats* par le biais d'un site Web public et des réseaux sociaux (ex : vitrine chaire d'enseignement ArchOps).

Article 10. PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

Conformément au règlement général sur la protection des données (RGPD), le *Participant.e* ou le *Porteur*, bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux informations qui le concernent, qu'il est possible d'exercer auprès de *L'Organisateur*.

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 *Hackathon*, 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. ACCEPTATION DU REGLEMENT

En participant au *Hackathon*, le/la *Participant.e* accepte expressément l'intégralité du Règlement. 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 Web public de *L'Organisateur*.