

HACKATHON EUROPÉEN – 2^e ÉDITION

RÈGLEMENT DE PARTICIPATION

Article préliminaire : Définitions

Hackathon européen/ European Hackathon : désigne l'évènement collaboratif au cours duquel les Participant.es inscrit.es à l'Université Gustave Eiffel ou à l'une des écoles-membres et établissements composantes de l'Université Gustave Eiffel ou dans les universités européennes partenaires de l'Université Gustave Eiffel répondent à une problématique identifiée en lien avec la thématique définie à l'article 1.2 ci-après.

Experts : désigne les professionnels, académiques ou non, volontaires pour soutenir et guider bénévolement les Participant.es pendant tout ou partie du Hackathon européen.

Informations confidentielles : désigne les informations et/ou données de quelque nature, sous quelque forme, et sur quelque support qu'elles soient, et notamment les informations divulguées par un partenaire ou les organisateurs aux Participant.es, ou auxquelles les Participant.es auraient eu accès à l'occasion de l'exécution du Hackathon européen, pour lesquelles le partenaire ou l'organisateur qui communique ces informations a indiqué de manière non équivoque leur caractère confidentiel par l'inscription sur le support d'une mention « confidentiel » au moment de la communication.

Organisateurs : désigne l'Université Gustave Eiffel et l'AFIT France (Agence de financement des infrastructures de transport de France). L'agence événementielle Les Insatiables complète l'équipe des organisateurs pour l'accompagnement des Participant.es et l'animation de l'évènement.

Partenaires : désigne les universités européennes partenaires de l'Université Gustave Eiffel à savoir :

- TH Köln, Université des sciences appliquées de Cologne, Allemagne
- LAUREA, Université des sciences appliquées, Helsinki, Finlande
- Université Uniza, Slovaquie
- ISCTE-Institut Universitaire de Lisbonne, Portugal
- UniBo, Université de Bologne, Italie
- PoliMi, École polytechnique de Milan, Italie
- Université de Cantemir de Bucarest, Roumanie

Participant.es : désigne les étudiant.es inscrit.es au Hackathon européen.

Prix : désigne les récompenses matérielles et/ou à vocation pédagogique remises aux Participant.es lauréat.es du Hackathon européen 2023.

Résultats : désigne les productions des Participant.es et notamment tous documents écrits ou imprimés, tous logiciels, modèles et/ou connaissances techniques et/ou scientifiques sous quelque forme que ce soit, protégeables ou non et tous les droits de propriété intellectuelle en découlant, notamment : dossiers, plans, schémas, dessins, formules et/ou tout autre type d'informations.

Article 1 : Objet et organisation du Hackathon européen

1.1 Contexte

Depuis 2 ans, l'Université Gustave Eiffel mène avec l'AFIT France (Agence de financement des infrastructures de transport de France) une réflexion autour des évolutions des mobilités (marchandises et voyageurs) et des impacts sur les besoins en matière d'infrastructures de transport.

L'ambition est de poursuivre la dynamique initiée avec l'AFIT France et ses homologues européens, et d'alimenter une nouvelle fois la réflexion relative aux besoins d'investissement en infrastructures par un travail préalable sur les pratiques de mobilités, leurs déterminants, leur possible inflexion vers davantage de durabilité et les implications en termes de besoins renouvelés en infrastructures.

Ce travail sera mené à l'échelle européenne, en mobilisant principalement des étudiant.es de master 1 et de master 2 via la seconde édition du Hackathon européen.

1.2 Présentation

Les Organismes sont responsables de l'organisation, de la gestion, et de l'animation du Hackathon européen ouvert à tous les étudiant.es de master 1 ou master 2 inscrit.es à l'Université Gustave Eiffel ou à l'une des universités européennes Partenaires de l'Université Gustave Eiffel.

Le thème retenu pour la deuxième édition du Hackathon européen est : « Comment soutenir les changements de comportements pour des mobilités plus durables ? »

Les étudiant.es doivent avoir un intérêt pour les questions de mobilités mais aussi plus largement pour l'ensemble des éléments pouvant influencer sur les pratiques de mobilité des marchandises et des voyageurs et tenant tant à l'offre de services, qu'à l'aménagement urbain ou la géographie résidentielle, commerciale ou des emplois, qu'aux caractéristiques psychologiques et cognitives des individus.

Le Hackathon européen ne s'adresse donc pas uniquement aux spécialistes de la mobilité, mais bien à des étudiant.es capables d'apporter un éclairage sur les environnements (économiques, géographiques, sociologiques, psychologiques, techniques...) des mobilités.

1.3 Organisation et programme

Réparti.es en équipes, les Participant.es bénéficieront des conseils d'experts. Ils travailleront dans un premier temps à distance, lors de deux séances en visioconférence leur permettant de définir leur projet répondant à la thématique proposée.

Le Hackathon européen en lui-même se tiendra en présentiel sur le campus universitaire de l'Université Gustave Eiffel, à Marne-la-Vallée puis à Paris du 25 au 27 mars 2023.

Le programme détaillé de l'événement est le suivant :

Du 7 novembre 2022 au 13 janvier 2023 : appel à participations

Le 4 février et le 11 mars 2023 : visioconférences par équipe pour définir le projet

Week-end du 25 et 26 mars 2023 : Hackathon européen - Campus de Marne-la-Vallée

Lundi 27 mars 2023 : présentation des projets / pitch des équipes puis sélection par le jury international des 3 équipes lauréates et remise des prix - Hôtel de Roquelaure, siège du Ministère de la Transition écologique et de la Cohésion des territoires

Post Hackathon : nouvelle présentation des projets devant des élu.es et des responsables techniques dont la date et le lieu restent à définir.

Attention : le programme du Hackathon européen peut être soumis à des modifications. Le cas échéant, ces modifications seront notifiées aux Participant.es.

Article 2 : Modalités de participation au Hackathon européen

2.1 Période et conditions de participations

L'appel à participations est ouvert du 7 novembre 2022 au 13 janvier 2023 à minuit. Aucune demande de participation ne sera acceptée en dehors de cette période.

Pour s'inscrire, les Participant.es doivent accepter le présent règlement et compléter le formulaire d'inscription qui leur est dédié : [le formulaire français](#) pour les étudiant.es de l'Université Gustave Eiffel et [le formulaire anglais](#) pour les étudiant.es des universités Partenaires européennes.

Les Participant.es, personnes physiques, doivent impérativement :

- être âgé.es d'au moins 18 ans révolus à la date d'inscription et d'acceptation du présent règlement,
- être étudiant.es en master 1 ou master 2 à l'Université Gustave Eiffel ou être étudiant.es de niveau équivalent à l'une des universités Partenaires,
- s'engager à participer aux différentes sessions du programme de l'événement mentionnées dans l'article 1.3.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou inadaptée au regard des conditions posées ci-dessous.

2.2 Constitution des équipes

Les équipes de Participant.es seront constituées par les Organisateurs une fois l'appel à participations clôturé, soit à partir du 14/01/2023, en tenant compte des éléments fournis par les Participant.es au moment de leurs demandes d'inscription.

La composition des équipes sera communiquée aux Participant.es avant la première visioconférence du 4 février 2023.

Les organisateurs du Hackathon européen se réservent le droit de modifier la composition des équipes ou d'exclure un ou plusieurs Participant.es en cas notamment de motifs impérieux susceptibles d'empêcher le déroulement prévu du Hackathon.

2.3 Matériel informatique nécessaire pour la participation au Hackathon européen

La participation au Hackathon européen nécessite pour chaque Participant.e l'utilisation d'un ordinateur personnel disposant d'une configuration matérielle (webcam + micro) et logicielle minimale permettant l'utilisation d'outils bureautiques et des outils en ligne tels que zoom et discord ainsi que d'une connexion à Internet suffisante pour y accéder dans de bonnes conditions.

2.4 Langues

La langue officielle utilisée pour toute la durée du Hackathon européen est l'anglais.

Article 3 : Propriété intellectuelle et confidentialité

3.1 Propriété intellectuelle des résultats

Dans le cas où les résultats obtenus par les équipes de Participant.es pendant le Hackathon européen sont soumis à la protection au titre de la propriété intellectuelle, ces résultats restent la propriété de leurs auteur.trices.

Les résultats peuvent toutefois faire l'objet d'une diffusion, après accord des Participant.es, sous une licence adéquate déterminée ultérieurement par les Organiseurs en fonction du type de résultats.

Les Organiseurs seront notamment amenés à publier les résultats après accord des Participant.es lors d'un événement durant lequel aura lieu une nouvelle présentation des projets devant des élu.es et responsables techniques.

La date et le lieu de l'événement susmentionné seront communiqués aux lauréat.es dès qu'ils seront définis. La publication devra mentionner le nom du Participant.e, sauf indication contraire de sa part.

3.2 Confidentialité

Les Participant.es au Hackathon européen s'engagent à ne divulguer aucune information confidentielle dont ils ou elles peuvent avoir connaissance dans le cadre de l'évènement.

En conséquence de quoi, les Participant.es s'engagent pendant la durée du Hackathon européen et pendant une période d'un (1) an après le terme de l'évènement à :

- ne pas utiliser les informations confidentielles reçues, à des fins autres que la participation au Hackathon européen dans les conditions du présent règlement ;
- prendre toute précaution nécessaire, utile et raisonnable pour protéger les informations confidentielles ;
- ne pas divulguer ces informations confidentielles, directement ou indirectement, à un tiers ;
- ne pas copier, reproduire, et/ou dupliquer tout ou partie de ces informations confidentielles sur quelque support que ce soit.

Article 4 : Composition du jury et classement des équipes

4.1 Composition du jury

Le jury, sélectionné par les Organiseurs, est composé de personnalités qualifiées et reconnues pour leur expertise sur le thème du Hackathon européen. Chaque membre du jury dispose d'une voix pour l'évaluation et le classement des équipes.

4.2 Évaluation et certification universitaire

Les étudiant.es Participant.es présenteront leur projet, par équipe, devant un jury qui opérera un classement et une notation pour désigner les 3 projets lauréats selon des critères préétablis tels que :

- Originalité/ caractère novateur du projet ;
- Capacité à positionner et traiter le sujet dans sa complexité, incluant l'ensemble des déterminants des mobilités ;
- Capacité à questionner le déploiement des recommandations / solutions proposées (appropriation par les acteurs ; filière existante ; compétences existantes) ;
- Capacité de l'équipe à travailler en groupe ;
- Bonne élocution et pertinence de la présentation.

Tous.tes les Participant.es obtiendront une note par équipe.

Seul.es les étudiant.es des équipes ayant obtenu la moyenne, se verront remettre une certification universitaire créditée de 3 ECTS, en plus de leur formation d'origine.

4.3 Pouvoir du jury

Le jury étant souverain dans ses décisions, celles-ci sont réputées définitives après la délibération.

Article 5 : Prix

À l'issue des délibérations du jury, trois équipes lauréates seront sélectionnées. Pour chacune des équipes lauréates, des récompenses matérielles et/ou à vocation pédagogique seront remises aux Participant.es de ces équipes.

- 1er Prix du Hackathon européen 2023
- 2e Prix du Hackathon européen 2023
- 3e Prix du Hackathon européen 2023

Les trois équipes lauréates pourront représenter leurs projets devant un panel de spécialistes du domaine et des représentant.es de l'AFIT France.

L'attribution et la nature des récompenses peuvent faire l'objet de modifications avant la remise des prix, notamment en cas d'égalité pour une même place entre deux équipes. Dans ce cas, les organisateurs peuvent décider d'une répartition équitable des prix entre les équipes arrivées ex-æquo.

Article 6 : Garanties et responsabilités

En acceptant le présent règlement, les Participant.es s'engagent en outre à respecter les conditions générales d'utilisation des plateformes numériques Zoom et Discord.

Les Participant.es s’engagent à être présent.es pendant toutes les sessions de travail mentionnées dans le présent règlement sauf cas de force majeure justifiée auprès des organisateurs (maladie, décès, grève des transports, crise sanitaire liée à la COVID-19...)

Les Participant.es s’engagent à s’assurer que leurs résultats ne constituent ni une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers, ni une atteinte aux droits de la personnalité (notamment droit à l’image, droit au nom, diffamation, insultes, injures, respect de la vie privée, etc.), ni une atteinte à l’ordre public et aux bonnes mœurs.

Les Organismes et les Partenaires ne pourront être tenus responsables des éventuels dommages ou vols sur les matériels des Participant.es qui pourraient survenir pendant toute la durée du Hackathon européen et en particulier lors des temps de connexion aux plateformes numériques.

Chaque Participant.e est seul.e responsable de ses matériels dont il ou elle conserve la garde.

Les Participant.es sont seul.es responsables des dommages causés par eux ou elles ou par leurs matériels à des biens ou des personnes dans le cadre du Hackathon européen.

Les Organismes s’engagent à prendre en charge les frais de transport, de restauration et d’hébergement (si nécessaire) pour tou.tes les Participant.es selon les conditions applicables dans la fonction publique.

Article 7 – Protection des données à caractère personnel des Participant.es

Les données à caractère personnel des Participant.es telles que le prénom, nom, formation en cours, établissement de formation, adresse email, numéro de carte d’étudiant.e, nationalité et éventuellement enregistrements sonores et vidéos sont recueillies au moment de l’inscription et pendant le déroulement de l’évènement à des fins d’organisation du Hackathon européen, pour la constitution des équipes et le suivi des Participant.es pendant les séances de travail ; et à destination exclusive des organisateurs.

Conformément à la loi Information et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée et au Règlement Général sur la Protection des Données 2016/679 du 27 avril 2016, les Participant.es disposent d’un droit d’accès, et de rectification des données les concernant, et peuvent également faire valoir leur droit à l’effacement ou leur droit à l’oubli, ainsi que leur droit d’opposition ou droit à la portabilité.

Pour exercer leurs droits, les Participant.es peuvent s’adresser à la déléguée à la protection personnelle de l’Université Gustave Eiffel par email à protectiondesdonnees-dpo@univ-eiffel.fr, ou par voie postale à : Campus de Lyon - Cité des mobilités - 25 avenue François Mitterrand - case 24 - F-69675 Bron Cedex, en indiquant prénom, nom, email de contact et la nature du/des droits qu’ils souhaitent exercer.

Il est rappelé que les Participant.es peuvent introduire une réclamation devant la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL) concernant le traitement de leurs données à caractère personnel dans le cadre du Hackathon européen.

Les données à caractère personnel des Participant.es sont collectées et conservées pendant la période nécessaire à la gestion et à l'organisation du Hackathon européen, et à son déroulement.

À la fin du Hackathon européen 2023, le 27 mars 2023, les données à caractère personnel telles que le nom, prénom, cursus, adresse email et enregistrements sonores et vidéos relatives aux Participant.es seront conservées par les organisateurs pendant une période de trois (3) ans maximum à des fins notamment de suivi des projets des Participant.es.

Article 8 – Modifications du Hackathon européen

Les organisateurs se réservent le droit de prolonger, écourter, modifier, reporter ou annuler le Hackathon européen à tout moment, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les Participant.es. La responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée du fait d'une quelconque modification ou annulation en application du présent article.

Article 9 – Droit applicable et opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français.

Tout litige né à l'occasion du Hackathon européen entre les organisateurs et/ou les partenaires et/ou un ou plusieurs Participant.es, et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux français compétents.