



HACKATHON

Santé Urbaine et cadre de vie

21 et 22 janvier 2021



Règlement intérieur du hackathon

« Santé urbaine : quelles innovations pour une santé optimale des futurs habitants du secteur des Coteaux et de la Plaine des Cantoux de la Ville d’Ormesson-sur-Marne ? »

1. ORGANISATEURS

L’Université Paris-Est Créteil (UPEC), l’Etablissement Public Territorial (EPT) Grand Paris Sud Est Avenir (GPSEA), l’Etablissement Public d’Aménagement EpaMarne et la Ville d’Ormesson, (ci-après désignés « les organisateurs ») s’associent pour organiser un concours (ci-après désigné « le hackathon »), régi par le présent règlement.

2. OBJET DU HACKATHON

Un hackathon (ou marathon de développement) est un concours sur plusieurs jours (nuits incluses), au cours desquels des groupes de spécialistes (étudiants et professionnels) se réunissent et échangent pour développer des projets collaboratifs. Le thème retenu portera sur la « santé urbaine : quelles innovations pour une santé optimale des futurs habitants du secteur des Coteaux et de la Plaine des Cantoux de la Ville d’Ormesson-sur-Marne ? ».

Cet hackathon aura lieu du jeudi 21 janvier 2021 à 8h30 au 22 janvier 2021 à 21h00. Au vu de la situation sanitaire actuelle liée à la crise de COVID-19, le hackathon sera complètement dématérialisé via Discord. Seuls les membres des jurys pourront se réunir à la Maison de l’Innovation et de l’Entrepreneuriat Etudiant (MIEE) de l’UPEC située rue Poète et Sellier, 94000 Créteil.

3. LE DEFI

Il est attendu des participants qu’ils formulent des propositions innovantes pour le secteur des Coteaux ou le secteur de la Plaine des Cantoux de la Ville d’Ormesson, afin que ces projets d’aménagement réunissent des conditions optimales favorisant le bien-être et la santé des futurs habitants de ces quartiers. Ces propositions, que cela soit en termes d’équipements, d’application, de technologies, d’espaces publics, de services, d’activités économiques, de loisirs ou autre, devront être réalisables, durables et suffisamment développées pour une expérimentation in situ. Ces propositions devront être formulées au regard de leur faisabilité, de leur niveau d’innovation, de leur capacité à impacter le bien-être et la santé des futurs habitants et usagers.

4. DEROULEMENT

4.1 La journée de présentation

Une visite des sites est organisée le 14 janvier 2021 de 9h30 à 11h pour le secteur des Coteaux et de 11h30 à 13h pour la Plaine des Cantoux. Pour ceux qui ne pourront se déplacer, les organisateurs se tiendront à disposition le jeudi 14 janvier de 18h à 20h et le vendredi 15 janvier de 15h à 17h en visio-conférence, pour répondre aux questions éventuelles.

4.2 Les journées du hackathon

Le hackathon se déroulera sur deux jours : du jeudi 21 au vendredi 22 janvier 2020. Il est organisé en ligne.

Durant la journée du jeudi 21 janvier, qui débutera à 9h00 du matin, les participants devront matérialiser leurs idées en projets concrets. Des experts encadreront les équipes sur des créneaux définis et leurs donneront toutes les clés permettant d'affiner leurs travaux.

Au total, 10 équipes seront réparties en deux groupes. D'un côté, le groupe A travaillera sur le secteur des Coteaux et de l'autre côté, le groupe B travaillera sur le projet de la Plaine des Cantoux de la Ville d'Ormesson-sur-Marne.

Le vendredi, les participants se réuniront pour finaliser leurs propositions innovantes et présenteront leur projet sous forme de pitch à 13h devant un premier jury dit le « petit jury ». Ce premier jury composé de directeurs des structures organisatrices et d'élus, aura pour rôle de sélectionner 6 projets sur les 10 (dont 3 de chaque groupe). Les 6 projets retenus devront « pitcher » devant le « grand jury » composé de représentants élus et directeurs des quatre partenaires de l'événement : GPSEA, EpaMarne, l'UPEC et la ville d'Ormesson-sur-Marne.

5. MODALITES DE PARTICIPATION ET DE CONSTITUTION DES EQUIPES

5.1 Modalités d'inscription

L'inscription et la participation au concours sont gratuites.

Les inscriptions se font via le site : <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/>. Elles seront ouvertes du 10 décembre 2020 au 18 janvier 2021 à 18h00, dans la limite des places disponibles.

L'organisateur ne peut être tenu responsable des demandes de participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

5.2 Constitution des équipes

Lors de leur inscription, les participants pourront se positionner sur l'un des projets d'aménagement à étudier, à savoir :

- (i) soit le secteur des Coteaux
- (ii) soit la Plaine des Cantoux à Ormesson-sur-Marne.

Les organisateurs se chargeront de la constitution des équipes afin de former des groupes homogènes en nombre et en diversité de profils. Les organisateurs s'engagent à constituer les équipes en fonction du choix exprimé lors de l'inscription, i.e. du projet d'aménagement à étudier.

Pour chaque équipe, sera désigné au hasard par les organisateurs un animateur qui devra veiller à la bonne avancée des travaux et à une bonne organisation des différentes prises de paroles.

5.3 Outils informatiques et fournitures

La participation aux épreuves nécessite l'utilisation d'un ordinateur avec caméra. Chaque participant devra se munir de son propre matériel et de ses logiciels. Il en sera exclusivement responsable.

Plusieurs outils informatiques pourront être utilisés tels que Teams et Discord.

5.4 Respect de la propriété intellectuelle

5.4.1 Les données et outils mis à disposition

EpaMarne et la ville d'Ormesson-sur-Marne communiqueront aux participants un fascicule comportant des données sur les projets d'aménagement ainsi que sur les enjeux propres au secteur des Coteaux et au secteur de la Plaine des Cantoux de la Ville d'Ormesson-sur-Marne.

EpaMarne et la Ville d'Ormesson-sur-Marne mettent à disposition des organisateurs, puis des participants les documents relatifs aux projets d'aménagement concernés par le hackathon, dont ils sont propriétaires.

EpaMarne et la Ville d'Ormesson-sur-Marne conservent l'intégralité des droits qu'ils détiennent sur les documents et données mis à disposition dans le cadre du hackathon.

Toutes les personnes ayant eu accès à ces documents s'engagent à ne pas les utiliser à d'autres fins que le hackathon et à ne pas les conserver au-delà de la durée des épreuves sans autorisation.

5.4.2 Les livrables

Les candidats s'engagent à titre personnel et de manière loyale. Ils garantissent que leur projet est original et qu'il ne viole les droits, notamment de propriété intellectuelle, d'aucun tiers.

Les équipes de participants présentent leur projet en fin de hackathon comme exposé à l'article 4, sur un support choisi par l'équipe.

La présentation portera sur les propositions élaborées par l'équipe, leurs fonctionnalités développées dans le cadre du hackathon et le cas échéant les fonctionnalités qui pourraient être développées ultérieurement. Les équipes devront remettre aux organisateurs pour les pitch les éléments suivants :

- le support de présentation ;
- la présentation des objectifs de l'innovation ou de l'application en argumentant notamment son apport pour la thématique « santé », les habitants cibles et le défi choisi ;
- les fonctionnalités développées dans le cadre de l'Hackathon et le cas échéant les fonctionnalités qui pourraient être développées ultérieurement ;
- un descriptif technique détaillé du projet :
 - > Dans le cas d'une proposition portant sur un élément du programme ou du projet urbain : Pré-faisabilité, moyens nécessaires à la mise en œuvre du démonstrateur, évaluation des impacts positifs sur les habitants et usagers ;
 - > Dans le cas d'une proposition portant sur un outil numérique : données utilisées, algorithmes développés, logiciels et applications utilisés, ... ;
- tout autre document, application ou support qu'ils jugeront nécessaires à la valorisation du projet : vidéo, maquette, tutoriel en ligne, ...

Les documents devront être transmis dans leur format de présentation (PDF par exemple) ainsi que dans leur format source.

Les organisateurs sont autorisés à communiquer sur le hackathon et sur les productions qui en découleront. Pour ce faire, les organisateurs sont autorisés à publier les images des projets, des productions et à exploiter les visuels produits.

Les organisateurs pourront solliciter les lauréats pour présenter leurs projets à des évènements de communication organisés postérieurement.

En acceptant de participer au Hackathon, les équipes s'engagent à céder à titre gratuit la propriété non exclusive de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle artistique ou industrielle sur la création qui deviendra la propriété non exclusive des organisateurs.

Les équipes cèdent, à titre non exclusif, aux organisateurs :

- tout droit d'adaptation ou de modification de la création, sous toutes ses formes
- tout droit de reproduction de la création
- tout droit de représentation de la création
- le droit d'usage et d'exploitation de la création pour leurs propres besoins, excluant toute exploitation commerciale.

La cession prévue aux alinéas précédents est consentie à titre non exclusif de manière irrévocable, avec toutes les garanties de droit et de fait. Cependant, en cas de création d'activités, des discussions entre porteur(s) de projet et organisateurs pourront s'engager pour réviser les conditions de cession.

5.5 Données à caractère personnel et droit à l'image

Tout participant accepte que l'organisateur ou ses partenaires les photographient et/ou filment et divulguent au public des images pouvant inclure sa personne (image/vidéo/son). Dans ce contexte, ils seront invités à signer une autorisation de cession de droit à l'image au moment de leur inscription au Hackathon ; cette autorisation vaudra acceptation de l'utilisation et de la diffusion à titre gracieux de leur image et de leur voix par les organisateurs dans le cadre de la promotion de l'Hackathon et sur l'ensemble des supports de communication (site internet, réseaux sociaux, presse). Cette autorisation est concédée à titre gracieux et est valable pour une durée de 3 ans, sauf en cas de dénonciation de la part du candidat par lettre recommandée avec accusé de réception adressée à l'UPEC.

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au Hackathon font l'objet d'un traitement informatique réalisé par GPSEA qui est destiné à leurs services et aux autres organisateurs. Ce traitement a pour finalité uniquement l'organisation de l'événement, comprenant la gestion administrative des inscriptions au Hackathon, l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions, la constitution des équipes et la réalisation des statistiques sur la composition du groupe de participants.

Le responsable du traitement est GPSEA ; les données sont conservées pour une durée de 3 mois à partir de la date de l'Hackathon.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 et au Règlement Général sur la Protection des Données, les candidats peuvent exercer leur droit d'accès, de rectification, de portabilité et d'effacement. Pour toute demande relative à l'exercice de ces droits sur ses données personnelles, il convient que le candidat adresse sa demande à GPSEA.

6. PARTICIPANTS

La participation au hackathon est ouverte à tous aussi bien aux entrepreneurs qu'aux étudiants, chercheurs, associations, habitants, professionnels de santé,

Les participants sont donc des personnes physiques ou morales âgées de 18 ans minimum, civilement responsables, préalablement inscrites et sélectionnées via le site : <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/>.

Les participants devront, lors de leur inscription, spécifier s'ils viennent à titre personnel ou au nom d'une personne morale (entreprise, association, établissement public, ...). Le cas échéant, les participants garantissent aux organisateurs qu'ils disposent lors de leur inscription et pour toute la durée de l'hackathon ainsi que pour tout prolongement de participation à celui-ci, de la conformité légale de leur situation ainsi que toutes autorisations et habilitations nécessaires, en particulier de la personne morale dont ils dépendent.

7. DESIGNATION DES LAUREATS ET PRIX

A la fin du hackathon, les projets des équipes seront présentés devant un « petit jury » puis un « grand jury » dont la composition sera détaillée sera publiée sur <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/>. Le « grand jury » établira, pour chacun des groupes, un classement des trois projets parmi ceux sélectionnés par le « petit jury ». La valeur totale maximale des prix est de 15 000€ (quinze mille euros), répartie entre les participants des 6 équipes lauréates.

Les prix sont les suivants : une trottinette électrique pour chacun des étudiants des deux équipes arrivées en 1^{ère} position, un ipad pour chacun des étudiants des deux équipes arrivées en 2^{ème} position, et un bon d'achat Fnac d'une valeur de 150€ pour chacun des étudiants des deux équipes arrivées en 3^{ème} position. Les personnes non étudiantes intégrées aux équipes lauréates (habitants, professionnels, ...) recevront un bon d'achat Fnac d'une valeur de 150€.

L'évaluation se fera sur la base d'une présentation du projet, de ses objectifs, de sa faisabilité, du développement d'un démonstrateur ou d'une preuve de concept. Le jury sera également attentif au potentiel de développement et de pérennisation de la contribution ainsi qu'à la qualité des livrables présentés.

Ainsi, 4 grands critères de pondération équivalente sont retenus :

- Compréhension des attentes
- Originalité et innovation
- Viabilité de la solution
- Présentation du projet

Pour chacun des jurys, chaque équipe disposera de 10 minutes pour présenter sa contribution et 10 minutes pour répondre aux questions du jury, en séance ouverte au public. Les prix seront remis aux participants composant les équipes à l'issue du Concours. Le jury prendra également le temps d'échanger avec les équipes, et ainsi de faire un retour qualitatif sur chaque projet. Des pistes de développement pourront être également suggérées.

8. ENGAGEMENTS ET RESPONSABILITE DES PARTICIPANTS

Les participants s'engagent à respecter ce règlement. L'organisateur se réserve le droit d'exclure sur le champ toute personne qui ne respecterait pas le règlement, les matériels mis à sa disposition et les locaux dans lesquels se déroulera le hackathon.

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 de toute personne au site <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/> et leur participation au hackathon se fait sous leur entière responsabilité.

En cas de perte ou vol d'objet, les organisateurs déclinent toute responsabilité.

Tout participant au hackathon qui serait considéré par les organisateurs comme ayant troublé l'évènement d'une quelconque des manières précitées sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

9. MODIFICATION DES DATES OU ANNULATION DE L'HACKATHON

En cas de force majeure ou d'événements indépendants de leur volonté, les organisateurs pourront annuler ou décaler le hackathon à une date ultérieure.

10. FRAIS

L'ensemble des frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur les sites étudiés, restent à la charge exclusive des participants.

11. AUTRES DISPOSITIONS

Le participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude des informations qu'il portera dans le formulaire d'inscription ou de non-respect des obligations figurant dans le présent règlement.

12. DEPÔT

Le règlement est consultable sur le site <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/>.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur le site <https://hackathonsanteurbaine.sudestavenir.fr/>. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer à cet Hackathon.

13. DROIT APPLICABLE

Le droit applicable est le droit français. En cas de différend, le litige sera porté devant le tribunal territorialement et matériellement compétent.

En cas de perte ou de vol d'objet, les organisateurs déclinent toute responsabilité.