



Proposé par **îledeFrance** mobilités 

RÈGLEMENT DU HACKATHON IA ET MOBILITÉS

- 1 - Définitions, objectifs et défis
- 2 - Modalités d'inscription
- 3 - Déroulement
- 4 - Propriété intellectuelle
- 5 - Résultats
- 6 - Réglementation
- 7 - Annexes

L'inscription au Hackathon vaut acceptation de ce règlement

1. DÉFINITIONS, OBJECTIFS ET DÉFIS DU HACKATHON IA ET MOBILITÉS

1.1 Définitions

“Hackathon IA et Mobilités” ou “Hackathon”

Le Hackathon IA et Mobilités vise à utiliser des outils d'IA (*machine learning*, *deep learning* et IA générative) au service de questions de mobilités. L'objectif est de faire émerger des idées et des prototypes afin d'explorer la pertinence de l'IA et d'en étudier l'usage et les limites dans le domaine de la mobilité.

Défi

Un défi est une problématique définie avec un ou plusieurs objectif(s). Chaque défi se compose d'un titre, d'éléments de contexte, d'une problématique et d'un ou plusieurs objectif(s) auxquels il faut répondre lors du Hackathon.

Organisateurs

Le Hackathon IA et Mobilités est organisé par Île-de-France Mobilités ; ici nommé les Organisateurs.

Partenaires

Les partenaires sont les organisations qui ont souhaité être associées au Hackathon. Leur rôle peut être de :

- Relayer les informations sur le Hackathon au sein de leurs réseaux afin de “recruter” des Participant·e·s et faire connaître l'événement
- Proposer des équipes et Participant·e·s issues de leur organisation pour travailler sur un des défis proposés
- Dans une logique de mutualisation, suivre les résultats et solutions qui ont émergées lors du Hackathon : tester ou déployer une des solutions avec l'un des Participant·e·s, ou encore de l'appliquer à leurs cas d'usages
- Participer à la restitution des équipes le 22 novembre (jauge limitée) afin de rencontrer les Participant·e·s et l'équipe Île-de-France Mobilités.

Candidat·e·s

Les candidat·e·s sont les personnes qui postulent pour participer au Hackathon. Ces personnes restent candidates tant qu'elles n'ont pas reçu la confirmation de leur sélection.

Participant·e·s

Les Participant·e·s sont les personnes qui ont été sélectionnées pour participer au Hackathon. Les Participant·e·s participent au Hackathon de façon bénévole ou dans le cadre de leur emploi en accord avec leur employeur en restant rémunérées par leur employeur.

1.2 Objectif du Hackathon IA et Mobilités

Le hackathon IA porté par Île-de-France Mobilités vise à utiliser des outils d'IA (machine learning, deep learning et IA générative) au service de questions de mobilités.

Île-de-France Mobilités place ce hackathon dans la continuité de ses programmes d'innovation. Les solutions les plus pertinentes viendront alimenter son offre de service IA et Data à destination des usagers et de ses partenaires. À titre d'exemple, Île-de-France Mobilités a lancé le développement d'un Chatbot, qui permet aux usagers d'interroger naturellement les réponses contenues dans la riche FAQ du site internet. Les ressources techniques qui ont permis de construire ce Chatbot FAQ feront partie des outils mis à la disposition des Participant·e·s pour répondre aux différents défis.

L'objectif est de faire émerger des idées et des prototypes afin d'explorer la pertinence de l'IA et d'en étudier l'usage et les limites dans le domaine de la mobilité.

1.3 Défis du Hackathon IA et Mobilités

Île-de-France Mobilités a ainsi formulé plusieurs défis et mettra à la disposition des candidat·e·s des données et ressources adaptées.

- **Défi 1** - Améliorer l'accessibilité des services de mobilité
- **Défi 2** - Construire une boîte à outils pour accélérer le développement de l'IA au service des usagers
- **Défi 3** - Améliorer les prévisions au service des mobilités
- **Défi 4** - Personnaliser l'expérience utilisateur des services numériques au voyageur

Pour chaque défi, les Participant·e·s pourront explorer des pistes de développement pour une **IA frugale qui limite la consommation de ressources techniques à la juste nécessité du projet proposé**. La sobriété dans l'usage des données et des modèles peut être au service de la créativité dans les solutions proposées.

1.4 Types de projets attendus

Les Participant·e·s du Hackathon produiront des prototypes fonctionnels démontrant l'intérêt de l'IA qui pourront être testés lors d'un demo day autour des quatre défis. Certains projets pourront être des bases de données ou briques technologiques (API) utiles au futur développement de projets IA.

Les projets seront remis sous la forme de livrables (voir 5.3 Modalités de soumission du projet et livrables).

1.5 Les dates du Hackathon IA et Mobilités

1. Les pré-inscriptions sont ouvertes du 1er octobre 2024 au 08 novembre 2024 ;

2. Webinaire 1 : Les ressources et données mises à disposition - le jeudi 07/11 entre 12h et 13h
3. Webinaire 2 - Constituer et rencontrer son équipe - le jeudi 14/11 de 12h à 13h ;
4. Le hackathon se tient les 21 et 22 novembre en présentiel à Paris.

2. INSCRIPTIONS AU HACKATHON IA ET MOBILITÉS

2.1 Modalités d'inscription

Le Hackathon IA et Mobilités est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit ans minimum. Les personnes intéressées devront remplir un formulaire de pré-inscription en ligne prévu à cet effet. Les candidat·e·s postulent individuellement, mais peuvent souhaiter participer en équipe.

La clôture des inscriptions aura lieu le 08 novembre 2024.

La sélection des candidat·e·s est faite par les Organismes, une confirmation d'inscription sera envoyée par courrier électronique à l'adresse mentionnée dans le formulaire d'inscription par les candidat·e·s sélectionnés.

En validant leur inscription au Hackathon IA et Mobilités, les personnes intéressées acceptent de se conformer au présent règlement.

Les personnes dûment inscrites au Hackathon IA et Mobilités sont ci-après dénommées "les Participant·e·s".

2.2 Répartition des équipes en amont du Hackathon IA et Mobilités

Étape 1 : les inscriptions se feront via un formulaire en ligne. Ce formulaire permettra d'identifier les profils de chaque candidat dans le but de former des équipes composées de profils diversifiés. Le formulaire permettra aux candidat·e·s d'indiquer leurs thématiques d'intérêt. Il permettra aussi aux candidat·e·s d'informer les Organismes sur la volonté de participer avec des équipes déjà constituées.

Étape 2 : en amont du Hackathon, après sélection des Participant·e·s, les Organismes présenteront les défis. Chaque Participant·e sera invité·e à choisir le défi sur lequel il/elle veut travailler avec la consigne de se répartir de façon proportionnelle sur les différents défis. Idéalement, une équipe est composée de 4 à 7 Participant·e·s.

Étape 3 : les équipes se forment avec l'aide des Organismes, avec pour consigne d'avoir au moins un profil IA et deux profils différents représentés par équipe. Les

Participant·e·s qui ont indiqué vouloir participer en équipe déjà constituée pourront le faire dans la mesure où la diversité des profils est assurée dans les autres équipes.

Étape 4 : une fois les équipes constituées, chaque Participant·e sera mis·e en relation avec le reste de son équipe et recevra les indications pour accéder à des ressources dédiées.

2.3 Conditions de participation

Les Participant·e·s au Hackathon IA et Mobilités devront réaliser un projet répondant à l'un des défis définis à l'article 1.3 du présent règlement.

Le Hackathon IA et Mobilités est un événement qui se déroule en présentiel. Les Participant·e·s s'engagent à se rendre disponibles afin de :

- recevoir des consignes de la part des Organisateurs,
- documenter leur projet,
- et présenter leur projet lors des pitches.

La participation au Hackathon IA et Mobilités est entièrement volontaire. Aucun·e Participant·e ne saurait demander une quelconque contrepartie aux Organisateurs pour sa participation.

Les Participant·e·s disposeront d'une connexion wifi gratuite tout au long de l'événement. S'ils·elles utilisent une autre source de connexion, les Participant·e·s sont responsables des frais qui en découlent. Chaque Participant·e doit venir avec son matériel informatique. Les Participant·e·s sont responsables aussi des frais de déplacements pour se rendre à l'événement.

3. DÉROULEMENT DU HACKATHON IA ET MOBILITÉS

3.1 Déroulement du Hackathon

Le Hackathon IA et Mobilités commencera le jeudi 21 novembre à 9h pour se terminer le vendredi 22 décembre à 20h.

3.2 Infrastructures mises à disposition des Participant·e·s

Les Participant·e·s s'engagent à prendre soin des lieux mis à leur disposition. Ils·elles acceptent que leur propre responsabilité soit mise en cause en cas de dommage dont ils·elles seraient à l'origine.

Ils·elles sont seule·s responsables du matériel qu'ils·elles apportent pendant la durée de l'événement.

Les Participant·e·s sont seule·s responsables des dommages causés par elles·eux ou par leurs matériels à des biens ou à des personnes dans le cadre du Hackathon IA et Mobilités, et font leur affaire de leur couverture par leur propre assurance.

Une plateforme sera mise à disposition des Participant·e·s par les Organisateurs. Celle-ci permettra d'accéder à des *notebooks*, outils et données pendant la durée du hackathon. Cette plateforme a une puissance de calcul limitée, les Participant·e·s s'engagent à faire preuve d'une utilisation raisonnée de la puissance de calcul disponible et de respecter les limites indiquées par les Organisateurs.

Les Organisateurs pourront également mettre à disposition des Participant·e·s des *jetons* d'API (par exemple pour utiliser des modèles de langages types LLM ou encore pour accéder aux API de la plateforme PRIM d'Île-de-France Mobilités). Les Participant·e·s s'engagent à respecter la limite de consommation des jetons indiquée par les Organisateurs.

3.3 Utilisation d'outils externes à la plateforme fournie par l'Organisation

L'utilisation d'outils externes nécessite une demande au préalable de l'événement et est soumise à un accord de l'Organisation en amont de l'événement.

Le transfert de données non issues des portails Open data sur des plateformes tierces est proscrit.

3.4 Infrastructure de communication

Un canal Slack sera ouvert dès l'ouverture des inscriptions. Il permet d'échanger entre Participant·e·s et de poser des questions si nécessaire. Une personne y répondra au moins une fois par semaine. Les Participant·e·s y seront ajoutés. Les questions peuvent aussi être posées par mail : hackathonia@dataactivist.coop

4. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

4.1 Propriété intellectuelle

Chaque Participant·e déclare et garantit à Île-de-France Mobilités qu'il·elle dispose de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il·elle réalise dans le cadre du Hackathon IA et Mobilités et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé·e à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente. Dans ce dernier cas, les Participant·e·s doivent indiquer la source de toutes les créations préexistantes au Hackathon. Aucun usage de technologies dont le droit de propriété est totalement ou partiellement inconnu ne sera accepté.

Chaque Participant·e garantit Île-de-France Mobilités contre tout recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé·e qu'il·elle sera tenu·e pour seule responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

Les productions réalisées dans le cadre du Hackathon IA et Mobilités sont des œuvres de collaboration au sens des articles L.113-2 à 113-5 du Code de la propriété intellectuelle.

Les contributrices·eurs conservent leur droit d'auteur sur leurs contributions, y compris une fois que celles-ci sont placées sous la licence libre des projets.

L'objet du Hackathon IA et Mobilités est de permettre une large diffusion des productions, et les Participant·e·s conviennent en conséquence que l'exploitation des projets sera régie par une licence libre. Les Participant·e·s acceptent d'ores et déjà le principe d'une licence libre à l'égard de leur contribution, cette condition étant essentielle à leur participation au Hackathon.

Lesdites licences sont consenties pour le monde entier et pour la durée de protection des droits de propriété intellectuelle en cause.

L'art. 4.2 préconise l'utilisation de licences qui comportent entre autre le droit de :

- développer, fabriquer, utiliser et commercialiser, et plus généralement exploiter tout ou partie du projet,
- copier et distribuer des copies à l'identique de tout ou partie du projet, sur n'importe quel support,
- modifier le projet ou n'importe quelle partie de celui-ci (comprenant notamment la possibilité de traduction, évolution, mise à jour, amélioration, adjonction, suppression, incorporation, maintenance), et copier et distribuer de telles modifications

Le présent article s'applique pour l'ensemble des projets réalisés lors du Hackathon, quelque-soit la décision du jury.

4.2 Recommandations sur le choix des licences

Les projets développés dans le cadre du Hackathon IA et Mobilités devront respecter les quatre libertés du logiciel libre : liberté d'utiliser, de copier, de modifier et de diffuser les modifications.

Par défaut, les Participant·e·s s'engagent à placer leurs productions de codes sources sous la licence libre permissive de type MIT et de publier les éventuels jeux de données (après traitement par exemple) sous la licence Ouverte 2.0 afin d'en favoriser une libre réutilisation. Ces licences sont compatibles avec la grande majorité des autres licences.

En cas de conflit éventuel (éléments antérieurs sous licence libre avec réciprocité), le choix d'une autre licence libre pourra être élaboré.

Pour améliorer la facilité de repérage, l'accessibilité, l'interopérabilité et la réutilisation (principes FAIR), la publication des codes produits se fera sur les répertoires de code dédiés au Hackathon IA et Mobilités. En faisant partie de l'organisation, vous acceptez de suivre le code de conduite proposé par la communauté Gitlab ou Github en fonction de la solution choisie.

Les fichiers descriptifs de licence par défaut y seront proposés par défaut dans la racine de chaque projet :

- licence.MIT
- contributing.md : modalité de contribution, identification des contributeurs (nom réel), certificat d'authenticité de la contribution.

4.3 Documentation du code

Pendant le Hackathon IA et Mobilités, il est demandé aux Participant·e·s de documenter leurs travaux avec des éléments libres de droit, d'identifier tous les éléments réutilisés en précisant leur version et la licence applicable, ainsi que toute autre information concernant leur utilisation.

Chaque Participant·e s'engage à respecter les droits éventuellement détenus par un tiers et assure qu'il·elle a obtenu l'autorisation du tiers s'il y a réutilisation d'éléments antécédents.

5. LES RÉSULTATS DU HACKATHON IA ET MOBILITES

5.1 Sélection des lauréats et prix

Lors du Hackathon IA et Mobilités, les équipes feront une présentation de leurs travaux devant un jury, lequel pourra décerner des prix à celles qu'il souhaite. Le jury pourra 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. Le jury sera libre de décerner les prix qu'il estime nécessaire.

Le jury se réserve également le droit de décerner plusieurs premiers prix.

Le Participant·e reconnaît que le jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions.

Le Participant·e s'engage expressément à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du jury.

5.2 Composition du jury

Le jury sera composé par des représentants des différentes parties prenantes engagées dans le Hackathon IA et Mobilités. La liste de ses membres sera publiée sur la page dédiée au Hackathon IA et Mobilités.

5.3 Modalités de soumission du projet et livrables

Les projets seront présentés aux membres du jury lors de la cérémonie de clôture qui aura lieu le 22 novembre 2024 en fin de journée. Les présentations seront courtes et orales. Les membres du jury auront accès à la documentation du projet qui aura été construite durant le Hackathon IA et Mobilités.

Les équipes devront remettre à l'Organisateur, via le médium de leur choix, les livrables suivants :

- un support de présentation ;
- un descriptif technique détaillé du projet : répertoire de code, données utilisées, algorithmes développés, logiciels et applications utilisés ;
- tout autre document, application ou support que les équipes jugeront nécessaires à la valorisation du projet.

6. RÉGLEMENTATION

6.1 Garanties et responsabilités

Chaque Participant·e s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au Hackathon IA et Mobilités, des informations réelles et sérieuses le-la concernant.

Chaque Participant·e s'engage à respecter les conditions d'utilisation des documents et des données mises à sa disposition et sera seule responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non-conformes qu'il·elle réaliserait de ces documents ou métadonnées.

Les Participant·e·s renoncent à tout recours dirigé contre Île-de-France Mobilités et portant sur les conditions d'organisation du Hackathon IA et Mobilités, son déroulement ainsi que ses résultats.

Île-de-France Mobilités se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le présent Hackathon IA et Mobilités à tout moment en cas d'événement qualifié de force majeure, tels que ceux reconnus par la jurisprudence française, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les Participant·e·s. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Île-de-France Mobilités se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon IA et Mobilités toute personne troublant son déroulement.

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Île-de-France Mobilités ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des Participant·e·s et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participant·e·s au réseau Internet.

Il appartient à tout·e Participant·e de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

Île-de-France Mobilités ne saurait être tenue pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du Hackathon IA et Mobilités.

Île-de-France Mobilités ne saurait être déclarée responsable pour toute erreur, omission, interruption, effacement, perte de toute donnée de ce fait.

Île-de-France Mobilités ne pourrait pas être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un·e Participant·e ne leur parvenaient pas pour une quelconque raison ou leur arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

6.2 Autorisation de réutilisation non commerciale de l'image et des interventions des Participant·e·s

Chaque Participant·e au Hackathon IA et Mobilités autorise Île-de-France Mobilités à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des interventions orales qu'il·elle pourra réaliser durant l'événement.

Il·elle cède gracieusement à Île-de-France Mobilités, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales.

Si un·e Participant·e ne souhaite pas apparaître sur les réutilisations par les Organismes des photos ou enregistrements réalisés, il·elle devra le mentionner par écrit aux Organismes avant le début du Hackathon IA et Mobilités.

6.3 Données à caractère personnel des Participant·e·s

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au Hackathon IA et Mobilités font l'objet d'un traitement informatique réalisé par Dataactivist (sous-traitant) pour le compte de la Île-de-France Mobilités, responsable de traitement. Ce traitement a pour finalité la gestion administrative des inscriptions au Hackathon IA et Mobilités, la réalisation de statistiques sur les Participant·e·s et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions ou plus généralement à l'organisation du Hackathon IA et Mobilités.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, dit « RGPD », le·la Participant·e dispose d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent. Il·elle dispose également d'un droit d'opposition, pour des motifs légitimes, au traitement des données le concernant.

Ce droit d'opposition peut être exercé sans motif légitime lorsqu'il s'agit de finalités de prospection commerciale. Les Participant·e·s peuvent exercer leur droit en écrivant à hackathonia@dataactivist.coop

6.4 Loi applicable et opposable du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français. Le fait de s'inscrire, de recevoir la confirmation de participation et de participer au Hackathon IA et Mobilités implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

6.5 Protection des données traitées

Chaque Participant·e doit être vigilant·e aux règles de partage et de traitement de données définies et s'y conformer.

Les données "exclusives au Hackathon" qui seront mises à la disposition des participant·e·s sont des données privées, propriété d'Île-de-France Mobilités ou des partenaires les ayant mise à disposition pour l'événement.

Les Participant·e·s qui traiteront ces données privées s'engagent à ne pas les rendre publiques, ni les copier, ni les extraire à des fins privées ou les partager à des tiers.

7. ANNEXES

Information sur les licences

Une licence est un contrat qui détermine les conditions d'exploitation et de réutilisation d'un logiciel, d'un programme informatique, d'un document, ou d'une donnée. Elle peut être libre (permettant la réutilisation) ou non libre (propriétaire). Il existe des dizaines de types de licences. Vous trouverez plus d'informations ici :

<https://www.data.gouv.fr/en/pages/legal/licences/>

À quoi sert une licence libre ?

Une licence libre rend la publication du code source possible. Elle est aussi un outil pour créer des communs numériques, les logiciels sous licence libre étant alors réutilisables par tous (acteurs privés, associatifs, administrations, particuliers à titre individuel) qui peuvent contribuer à leur évolution.

Licence libre permissive ou de réciprocité ?

La licence libre permissive offre au réutilisateur une totale liberté de réutilisation, y compris à des fins commerciales. Exemple : la licence Apache 2.0 ou la licence MIT. La licence libre avec réciprocité prévoit que tout logiciel utilisant du code obtenu sous cette licence devra, s'il est diffusé, l'être sous une licence équivalente. Exemple : la licence publique de l'Union européenne 1.2, la licence GNU general public license v3.0 ou la licence Mozilla public license 2.0.