

# Règlement hackathon Open Waste BTP

17 – 18 octobre 2024

## 1. ORGANISATEURS

L'Université Paris–Est Créteil (UPEC), l'Institut Catholique des Arts et Métiers (ICAM), le Campus des Métiers et des Qualification du Bâtiment (CMQ BTP), l'Etablissement Public d'Aménagement Orly Rungis Seine–Amont (EPA ORSA), l'Etablissement Public Territorial Grand Orly Seine Bièvre (EPT GOSB), (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 est un concours sur plusieurs jours (nuit incluse), au cours desquels des équipes d'étudiants, encadrés par des spécialistes se réunissent et échangent pour développer des projets collaboratifs. Le thème retenu pour cette édition porte sur l'agriculture urbaine.

Ce hackathon aura lieu du jeudi 17 octobre à 9h00 au vendredi 18 octobre à 18h30

## 3. LES DEFIS

Il est attendu des participants qu'ils formulent des propositions innovantes sur la valorisation des déchets du BTP sur 3 types de matériaux qui seront attribués par tirage au sort à chaque équipe.

Les matériaux à valoriser sont :

#### 4. DEROULEMENT

Le hackathon se déroulera non-stop sur deux jours : du jeudi 19 octobre à 9h00 au vendredi 20 octobre 2023 vers 18h30. Il sera accueilli à la Faculté des Sciences Economiques et de Gestion de l'UPEC.

Le Jeudi 19 octobre débutera par un amphi de présentation de l'évènement, puis les participants répartis en 15 équipes devront se mettre d'accord sur une idée et sa mise en œuvre concrète.

Des ressources bibliographiques seront mises à disposition des équipes, des experts les encadreront et leur donneront toutes les clés pour affiner leurs travaux et des ateliers méthodologiques leur seront également proposés.

Les participants peuvent rester travailler la nuit à l'Upec. Deux salles de repos seront mises à disposition.

Les projets devront être remis pour 13h00 le vendredi 20 octobre et seront départagés par un jury d'encadrants.

7 projets finalistes seront retenus pour pitcher devant le « Grand Jury » composé de personnalités expertes du sujet et représentants des partenaires de l'évènement.

#### Programme détaillé

<b>PROGRAMME JEUDI 19 OCTOBRE</b>			
	LIEU		LIEU
<b>8h00</b> : Installation et accueil des participants	Hall plot 1 FSEG	<b>13h30</b> : Suite des travaux	
<b>9h00</b> : Lancement de l'évènement Intervention de chaque partenaire Présentation des règles et temps forts du <u>hackathon</u>	Amphi 105	Possibilité de solliciter des RDV avec des experts -	
<b>10h20</b> : Installation des équipes <u>Ice breaker</u> Choix du manager Démarrage des travaux	Salles 15 - 16 - 19	<b>15h00</b> : Atelier sur le Business Modèle de l'agriculture urbaine	Salle 121 MIEE
<b>11h00</b> : atelier pour les managers d'équipe Encadrement des équipes par les <u>coachs</u> Méthodologie de travail et répartition des rôles, Conseil, Timing...	Salle 121 MIEE	<b>20h00</b> : rendu livrable 1	
<b>12h30</b> : Pause déjeuner	Distribution paniers repas aux équipes dans les salles	<b>21h00</b> : diner pour les participants qui restent la nuit Installation pour travail de nuit <b>A partir 22h00</b> Envoi à chaque équipe d'un retour sur les livrables	Buffet hall plot 1 FSEG

<b>VENDREDI 20 OCTOBRE</b>			
<b>8h00 :</b>	<b>LIEU</b>		<b>LIEU</b>
Accueil des participants	Hall plot 1 FSEG	<b>14h00 :</b> préparation des <u>pitchs</u>	Salles 15 – 16 – 19
<b>8h30 :</b> Atelier éveil musculaire – petit déjeuner	Esplanade mail des Mèches	<b>15h00 :</b> annonce des équipes retenues pour la finale	
Suite des travaux	Salles 15 – 16 - 19	<b>15h30 :</b> passage des finalistes devant le grand jury	Amphi 105
<b>9h30 :</b> atelier préparation du pitch	Salle 121 MIEE	<b>18h00 :</b> Grands témoins (Lolita Rubens VP Responsabilités sociétales de l'université et Olivier <u>Bondeelle</u> )	
<b>11h00 :</b> Vérification des livrables		Délibérations du grand jury	Salle 015
<b>13h00 :</b> <u>Fin des travaux</u> Remise des livrables		<b>18h30 :</b> Remise des prix et mot de clôture	Amphi 105
Pause Déjeuner	Distribution paniers repas aux équipes dans les salles	<b>19h00 :</b> Cocktail	Salle 016

## 5. MODALITES DE PARTICIPATION ET DE CONSTITUTION DES EQUIPES

### 5.1 Modalités d'inscription

L'inscription et la participation sont gratuites sur impulsion des responsables de formation.

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

La participation au hackathon entre dans le programme de formation des participants et fera donc l'objet d'un pointage des présences et de l'attribution d'une note qui sera intégrée comme note à part entière ou sous forme de bonus par les responsables de chaque formation.

### 5.2 Constitution des équipes

Les organisateurs se chargeront de la constitution des équipes afin de former des groupes homogènes en nombre et en diversité de profils

### 5.3 Outils informatiques et fournitures

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

Une connexion Internet sera disponible pendant toute la durée du hackathon ou à défaut une clé sera prêtée.

Du matériel de projection sera disponible pour les pitches lors de la finale

Des fournitures (papier, stylos, feutres, post it, ...) seront mis à la disposition des participants.

#### 5.4 Repas

Derichebourg multiservices, partenaire de l'évènement fournira un repas aux participants durant les 2 jours (panier repas le midi du 19 et du 20 octobre – diner aux participants restant la nuit du 19 au 20 octobre)

Aucune livraison de repas par l'extérieur n'est autorisée. Les étudiants ayant un régime alimentaire particulier peuvent apporter leurs repas.

La consommation d'alcool par les participants est interdite durant l'évènement

### 6. PROPRIETE INTELLECTUELLE

#### 6.1 Données et outils mis à disposition :

Les organisateurs 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.

#### 6.2 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.

#### 6.3 Les projets :

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.

Ainsi, tout étudiant qui souhaiterait de son côté mettre en œuvre son projet en a aussi la possibilité.

#### 6.4 Communication :

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 événements de communication organisés postérieurement. Les lauréats seront notamment invités à présenter leurs projets aux élus du territoire GPSEA.

#### 6.5 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).

## 7. DESIGNATION DES LAUREATS ET PRIX

A la fin du hackathon, les projets des équipes seront présentés devant un jury.

Un premier jury appelé « jury intermédiaire » analysera les livrables et déterminera les 7 équipes qui se présenteront devant le Grand Jury

Les critères de sélection seront :

- . l'originalité et la pertinence du projet
- . la qualité du livrable
- . la faisabilité du projet (notamment le modèle économique)

. l'implication et la cohésion de l'équipe

Ce jury intermédiaire est composé d'une partie des coachs qui auront encadré les équipes durant le hackathon.

Les équipes finalistes devront pitcher leur projet devant un Grand Jury ouvert au public

Le grand jury établira un classement des projets et attribuera 3 prix aux meilleurs projets. Les prix seront remis aux participants composant les équipes à l'issue de la délibération du Grand Jury (dotation allant de 50 à 150 euros par participant)

L'évaluation se fera sur :

- La pertinence du projet, son caractère innovant,
- son modèle économique, notamment la sobriété en ressources
- l'anticipation de la mise en œuvre
- la qualité du pitch et des réponses aux questions

## **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 locaux du 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.

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 manière 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 DU HACKATHON**

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

## **10. FRAIS**

L'ensemble des frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu du hackathon, les frais d'hébergement, les frais de restauration hormis des collations et repas prévus et cités dans le programme à l'article 5, restent à la charge exclusive des participants.

## **13. DROIT APPLICABLE**

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