**Article 1 : Société organisatrice**

Orange, société anonyme au capital de 10 595 541 532 Euros ayant son siège au 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après désignée la  “Société Organisatrice”), organise en partenariat avec la ville de Belfort, l’agglomération de Belfort, le territoire de Belfort, le milieu universitaire de Belfort-Montbéliard (UTBM, UFR STGI, IUT Belfort-Montbéliard, ESTA), la SEM Numerica et l’entreprise Onlineformapro au travers de son école du numérique ‘Access Code School’ le présent concours gratuit intitulé « Hackathon FIMU » (ci-après le « Hackathon»).

**Article 2 – Objet du Hackathon**

La connaissance de la mobilité des populations représente un enjeu économique et sociétal important. Cette connaissance est la donnée de base de nombreux secteurs d’activité : l’industrie touristique, l’aménagement du territoire, le déploiement d’infrastructures de transport, le géomarketing, la logistique. Les méthodes de mesure traditionnelles mises en œuvre sont essentiellement basées sur des enquêtes et sur des dispositifs de comptage physiques coûteux.

En rupture, l’activité des smartphones sur les réseaux cellulaires reflète les volumes de population présents en un lieu, mais offre également une perspective de mesure des mouvements de masse. Le traitement anonyme de cette nouvelle source de donnée ouvre l’accès à des informations inédites très riches pour comprendre la dynamique spatio-temporelle des déplacements humains.

Les laboratoires Orange, à Belfort, ont développé une technologie de mesure anonyme en temps réel de la présence et des déplacements des populations. Ce dispositif appelé Flux Vision a été utilisé en 2016 et en 2017 pour mesurer l’activité humaine avant, pendant, et après le FIMU (Festival International de Musique Universitaire) organisé dans la ville de Belfort.

Le « Hackathon FIMU » a pour objectif de porter un nouveau regard sur le FIMU à travers un traitement automatique de ces données statistiques, de présences et de mobilités, collectées en 2016 et 2017. Pour cela, les étudiants pourront mettre en œuvre leurs compétences et talents dans les domaines suivants :

* Traitement de données
* Conception de produits et services
* Conception de représentations graphiques
* Analyses technico-économiques.

**Article 3 : Conditions de participation**

Le Hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique âgée au moins de dix-huit ans, dans la limite des places disponibles et par ordre d’inscription.

Les personnes physiques souhaitant participer doivent justifier de leur majorité à la date de début du Hackathon. En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l’intégralité du règlement, le déroulé et les modes de récompenses proposés par la Société Organisatrice.   
Pour participer au Hackathon, les participants doivent obligatoirement s’inscrire sur le site http://evenbrite.com avant la date de démarrage du Hackathon, soit jusqu’au jeudi 23 novembre 16h.  
  
Chaque participant devra résider légalement en France métropolitaine et s’être préalablement inscrit sur le site [http://evenbrite.com](http://evenbrite.com/).

Le participant doit accepter expressément l’intégralité des clauses du présent règlement. Les participants peuvent être étudiants, salariés, freelance, entrepreneurs, professions indépendantes, chercheurs ou en recherche d’emploi, notamment dans le domaine de l’informatique, du design, du marketing, des usages numériques… Les personnes retraitées sont également bienvenues.

Sont exclues de toute participation au Hackathon, les membres du personnel du comité de pilotage du Hackathon.

**Article 4 – Déroulement du Hackathon**

Le Hackathon aura lieu dans les locaux d’Orange situés au 3 rue Maurice et Louis de Broglie (Techn’hom) à Belfort (90).

Il se déroulera du vendredi 24 novembre 9h au samedi 25 novembre 20h sans interruption avec une remise de prix qui se fera le lundi 27 novembre à partir de 16h à Belfort (le lieu reste à être précisé).

La participation au Hackathon sera faite par équipes de 3 à 5 personnes maximum.   
La formation des équipes sera constituée avant le Hackathon en fonction de la compétence des participants.  
Le Hackathon se déroulera en 3 étapes :

1/ Le vendredi de 9h à 10h : **Présentation** par les organisateurs du Hackathon :  
 - Des objectifs et des livrables attendus ;   
 - Du déroulement du Hackathon ;  
 - Des données et de l’environnement technique mis à disposition des participants.

2/ Du vendredi 10h au samedi 17h : **Réalisation** par les équipes des projets. Cette période sera entrecoupée de moments conviviaux et musicaux :  
 - Petits concerts de groupes d’étudiants ;  
 - Visionnage de vidéos du FIMU ;  
 - ….

3/ Le samedi à partir de 17h : **Restitution** par chaque équipe des travaux réalisés. Cette présentation ne devra pas excéder 3 min. Les équipes seront libres d’utiliser les supports de présentation qu’elles souhaitent.

Le Hackathon sera précédé d’une phase préliminaire qui se déroulera du 1er novembre au 23 novembre. Durant cette phase préliminaire, les organisateurs du Hackathon se chargeront au fil de l’eau des inscriptions de :

* Constituer les équipes;
* Communiquer aux participants :
  + Des jeux de données de tests
  + Les coordonnées des autres membres de l’équipe (pour qu’ils prennent contact entre eux s’ils le souhaitent).

A noter : Cette communication sera effectuée à une équipe lorsque celle-ci sera complète.

Le  Hackathon prévoit de récompenser les équipes lauréates.

A l’issue du Hackathon, le jury se réunira le samedi en fin d’après-midi pour classer les équipes gagnantes sur la base d’une grille d’évaluation.

Les résultats seront proclamés lors de la remise des prix le lundi à partir de 16h.

Les lauréats se verront attribuer les lots tels que détaillés à l’article 8 « Récompenses et remises des prix » du présent règlement, lors d’une cérémonie qui sera déroulera lundi 27 novembre à partir de 16h à Belfort (le lieu reste à être précisé) en présence du maire de Belfort et des différents partenaires de l’événement.

**Article 5 – Livrables attendus des participants**

Il est attendu des participants :

* Une proposition de services innovants : Online / Offline / Mobile Apps… (Exemple : Base de données big data avec croisement des différentes données par type et année)

**ET/OU**

* Une exploration/découverte avancée des données : Data Science (Exemples : Comparaison des données 2016/2017 de la fréquentation des visiteurs, Caractérisation des visiteurs du FIMU)

**ET/OU**

* Une représentation innovante des données : Storytelling automatique / création artistique / Data Viz » (Exemples : Visualisation des origines de visiteurs, Représentation dynamique de la fréquentation du FIMU par pas de 30 minutes sur les 4 jours du FIMU).

Concrètement, chaque équipe aura à produire :

* Un produit, un logiciel, une app, une restitution ou une analyse opérationnel (= qui « marche »)

**ET**

* Une présentation du projet réalisé, sous forme de pitch de 3 minutes maximum, à la fin du Hackathon.

**Article 6 : Modalités de participation**

Chaque participant devra se présenter au Hackathon avec son propre matériel (micro-ordinateur…) et ses logiciels. Les participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels. Une connexion internet Wifi gratuite sera disponible pendant la durée du Hackathon. Chaque participant est libre d’utiliser les techniques de son choix pour concourir.

Il est précisé que la société Organisatrice et ses partenaires ne fourniront  aucune prestation, ni garantie autre que la dotation consistant uniquement en la remise des prix prévus au présent règlement, les pauses (eau, café, thé, boissons sans alcool), les frais de restaurations (repas et boissons offerts sur le lieu du Hackathon vendredi matin au samedi après-midi).

**6.1 Infrastructures techniques et informatiques mises à disposition des participants**

La société organisatrice mettra à la disposition des participants :

* Une connexion WIFI haut débit ;
* Des prises de courant électrique ;
* Des connexions Fibre filaires.

**6.2 Documents, métadonnées et données mis à disposition des participants**

Suite à l’inscription confirmée par l’organisateur d’un groupe (3 à 5 personnes) les documents suivants seront envoyés :

* Documentation des indicateurs FluxVision
* Données aléatoires de l’étude du FIMU 2016 et 2017
* Représentation graphique de la couverture de la zone d’étude du FIMU
* Représentation graphique des zones de nuitées.

Au lancement du Hackathon le vendredi à 10h, les données de l’étude FluxVision du FIMU seront mises à disposition des participants.

**6.3 Personnes ressources mises à disposition des participants**

Les organisateurs et les partenaires du Hackathon mettront à disposition des participants durant l’événement des experts en analyse et traitement des données.

Ces experts ne seront pas présents durant tout le Hackathon mais à plusieurs moments pendant les 48h de l’événement.

**Article 7 : Détermination des gagnants**

Les livrables des équipes seront présentés de la façon suivante :

* Chaque équipe présentera le samedi à partir de 17h les travaux réalisés devant un jury et l’ensemble des participants et des organisateurs du Hackathon.
* Cette présentation ne devra pas excéder 3 min.
* Les équipes seront libres d’utiliser les supports de présentation qu’elles souhaitent.

Le jury délibérera à l’issue des présentations du samedi fin d’après-midi.

Le jury sera composé de 8 à 12 personnes issues des structures organisant le Hackathon ou en étant partenaires et reconnues pour leur professionnalisme et leur expérience.

Le jury évaluera les projets soumis par les participants du Hackathon en fonction des critères suivants :

* Originalité de l’approche technique (outils / langages)
* Qualité de la réalisation technique (performances / intégration / automatisation)
* Originalité de la proposition de produits ou de services (besoins / solutions / publics)
* Originalité de la représentation (imagerie / rendu / storytelling)
* Présentation du projet réalisé (présentation de la démarche, des objectifs, des éléments de contexte,…).

Ces critères ne sont pas exhaustifs, le Hackathon ayant pour objet de promouvoir l’outil de big data Flux Vision et la créativité des participants.

Les résultats seront proclamés lors de la remise des prix le lundi à partir de 16h.

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation des lauréats.

**Article 8 : Récompenses et remise des prix**

La cérémonie de remise des prix aura lieu le lundi 27 novembre à partir de 16h à Belfort (le lieu reste à être précisé).

La valeur totale de la dotation en euros est de : **6000** **euros**.

La dotation sera répartie entre les participants des équipes gagnantes de la manière suivante :   
- Pour le « Meilleur projet », le groupe Orange remettra un **Hoverboard** à chaque membre de l’équipe lauréate (valeur totale du prix : 1200€).   
- Pour le « 2e meilleur projet », l’UTBM remettra une **enceinte Bluetooth** à chaque membre de l’équipe lauréate (valeur totale du prix : 1000€) ;   
- Pour le « 3e meilleur projet », l’IUT Belfort-Montbéliard remettra un **casque audio** à chaque membre de l’équipe lauréate (valeur totale du prix : 800€);   
- Pour la « Meilleure proposition de services innovants », la SEM Numerica remettra des **bons d’achats d’une valeur de 200€** à chaque membre de l’équipe lauréate (valeur totale du prix : 1000€) ;  
- Pour la « Meilleure exploration/découverte avancée des données », Access Code School remettra à chaque membre de l’équipe lauréate un **Kit Robotique d’une valeur de 200€** (valeur totale du prix : 1000€) ;  
- Pour la « Meilleure représentation innovante des données », la ville de Belfort remettra à chaque membre de l’équipe lauréate un **package d’entrées gratuites** (Entrée Poudrière, entrée patinoire, entrée piscine, entrée Festival Entrevues…) **d’une valeur de 100€ environ** (valeur totale du prix : 500€) .  
  
Des prix ‘coup de cœur’ seront également attribués par quelques sponsors de l’événement : Le Conseil Départemental remettra notamment des ‘Pass Journées Eurockéennes’ à son équipe Coup Cœur.

Les lots ne peuvent pas être échangés contre d’autres lots de valeur identique.   
Ils seront remis à chaque membre de l’équipe quel que soit le nombre de participants par équipe (3 à 5 participants par équipe).

**Article 9 : Traitement des données personnelles**

Les données personnelles des participants sont traitées par Orange, conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l’informatique, aux fichiers et aux libertés.   
Les participants bénéficient d’un droit d’accès, de rectification et d’opposition, relatif aux données personnelles les concernant en s’adressant à Orange, Direction Régionale de Franche-Comté, 4 rue Bertrand Russell 25000 Besançon.

**Article 10 : Utilisation des données mises à disposition par Orange et ses partenaires**La Société Organisatrice ou les partenaires conservent la propriété exclusive des données qu'elle met à disposition des participants pendant la durée du Hackathon. Ces données pourront cependant être utilisées par les participants dans le cadre d’une valorisation des projets conçus lors de l’évènement à l’exclusion de toute exploitation commerciale.

L’autorisation, pour les Participants, d’utiliser les données mises à disposition par la Société Organisatrice est limitée à la durée du Hackathon. Pour toute utilisation des données en dehors du cadre du Hackathon, un accord écrit préalable devra nécessairement être conclu entre le participant et la Société Organisatrice ou le partenaire concerné.

**Article 11 : Autorisation de reproduction de l’image**

De par sa participation au Hackathon et son acceptation du présent règlement, le participant donne l’autorisation à la Société Organisatrice pour la diffusion et la reproduction de son image et, le cas échéant, de sa voix, enregistrés à l’occasion de sa participation au Hackathon dans un but de communication interne et/ou externe, à l’exception de toute publicité. Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le participant autorise Orange à reproduire et communiquer son image et/ou sa voix au public.

La présente autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de deux (2) ans à compter de l’acceptation  du présent règlement.

Le bénéficiaire de l’autorisation s’interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation, ni d’utiliser les images ou les voix, dans tout support à caractère pornographique, raciste, xénophobe ou toute autre exploitation préjudiciable.   
Dans le cas où le participant ne souhaiterait qu’aucune captation de son image ou de sa voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l’équipe chargée de la captation vidéo et photos dès le début du Hackathon.

**Article 12 : Propriété intellectuelle**

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d’auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d’être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

Chaque création exécutée dans le cadre du Hackathon, dans laquelle interviennent plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration au sens de l’article L113-2 alinéa 1 du Code de la Propriété intellectuelle.

Ni la Société Organisatrice, ni ses partenaires  n'acquièrent aucun droit de propriété sur les contenus créés par les participants. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports durant leur participation au Hackathon.  
Toutefois, les participants peuvent proposer à la Société Organisatrice et/ou ses partenaires d’en acquérir les droits aux fins d’exploitation commerciale. Dans cette hypothèse, les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d’un accord ad hoc.

Lors du Hackathon, les participants sont invités à utiliser des sources libres de droits. Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l’interopérabilité à l’intérieur des dispositifs soumis à l’appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.   
Le participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l’évaluation pour la détermination de l’équipe gagnante. En aucun cas, les créations ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l’image. Chaque participant garantit à la société Organisatrice et ses partenaires que l’idée ou la création qu’il soumet au jury n’affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par des tiers, et qu’il a obtenu le cas échéant l’autorisation desdits tiers.

Sans préjudice des dispositions précédentes, le participant autorise expressément la Société Organisatrice et ses partenaires, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce Hackathon (notamment les images de l’application conçue, diapositives Powerpoint réalisées pour le Hackathon, visuels…). Chaque participant autorise Orange et ses partenaires, à titre gratuit, à présenter l’ensemble des projets réalisés dans le cadre du Hackathon, sur tous les supports de communication attachés au présent Hackathon.

**Article 13 : Acceptation du règlement**

La participation à ce Hackathon implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants. En cas de force majeure ou événements similaires, la Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, d’écourter, de proroger, de modifier ou d’annuler ce Hackathon sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s’interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

**Article 14 : Dépôt**

Le règlement du Hackathon est déposé sur le site Eventbrite et la page Facebook de l’événement.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande.

**Article 15 : Responsabilité et litige**

La Société Organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau via le site http://evenbrite.com lors de l’inscription. La connexion de toute personne au site Internet http://evenbrite.com et leur participation au Hackathon se fait sous leur entière responsabilité. La société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l’inscription d’un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

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 volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d’un participant pourra être sanctionnée par l’interdiction formelle et définitive de participer au Hackathon. La Société  Organisatrice se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.   
La Société Organisatrice ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l’identité des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l’élimination du participant de ce Hackathon.   
La Société Organisatrice se réserve également le droit d’exclure de la participation au présent

Hackathon toute personne en troublant le déroulement.

De même, en aucun cas la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable en cas d’accidents ou de litiges dans les lieux d’accueil des équipes (locaux d’Orange au Techn’hom et salle d’honneur de la mairie de Belfort).

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, d’écourter, de proroger, de modifier ou d’annuler le Hackathon si les circonstances l’exigent et sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s’efforceront de régler leur litige à l’amiable. Toute contestation relative au Hackathon ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit à Orange, Société Organisatrice au plus tard dans un délai d’un mois à compter de la fin du Hackathon soit au plus tard dans un délai d’un mois à compter du 25 novembre 2017.

Tout litige né à l’occasion du présent Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l’amiable, sera soumis au Tribunal de Grande Instance de Paris.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Hackathon devait être modifié, écourté ou annulé. La Société Organisatrice se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée dans le présent règlement. Tout participant sera réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Hackathon, à compter de la date d’entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Hackathon.

En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l’intégralité du règlement, le déroulé, et des modes de récompenses proposés par la Société Organisatrice.

Fait à Belfort, le 10 novembre 2017.

Pour Orange,

M. Cyprien MATEOS – Délégué Régional Franche-Comté