

HACKATHON EUROPÉEN – 3^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.

Expert.es : 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). Un.e coach 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
- Université de Huelva, Espagne
- Université des sciences appliquées d'Avans, Pays-Bas
- IUAV, Université de Venise, Italie
- UTB, Université Tomas Bata de Zlin, République Tchèque
- Université de Berne, Suisse

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 2024.

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 3 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 niveau master 1 et de master 2 via une troisième édition du Hackathon qui s'inscrit cette année dans le cadre d'un programme BIP ERASMUS +.

L'Hackathon Européen est soutenu par la Direction générale des infrastructures, des transports et des mobilités (DGITM), Ministères de la Transition écologique et de la Cohésion des territoires et de la Transition énergétique Mer.

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 niveau 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 troisième édition du Hackathon européen est : « Améliorer les infrastructures pour la mobilité active ? Lieux, hubs, plateformes pour une transition des mobilités. »

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. Ils/elles devront proposer par équipe des projets innovants en termes de :

- Design des lieux,
- Nouveaux matériaux,
- Systèmes techniques performants,
- Gouvernance,
- Localisation et fonctionnement,
- Modèles économiques, etc.

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.

Toutes les disciplines sont appelées à contribuer car le projet souhaite développer des approches systémiques.

Ce hackathon est sponsorisé par le ministère français des transports et son agence de financement des infrastructures.

1.3 Organisation et programme général

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

La durée du programme ensuite est **de 5 jours d'apprentissage en présentiel du 22 au 26 mars 2024** à l'Université Gustave Eiffel, dans les locaux de l'École des Ingénieurs de la Ville de Paris.

Le programme détaillé de l'événement est le suivant :

Du 17 octobre 2023 au 15 décembre 2024 : appel à participations

Le 3 février et le 9 mars 2024 : sessions de travail à distance obligatoires avec le coach et des expert.es pour sélectionner les idées par les équipes

Du vendredi 22 mars au mardi 26 mars 2024 : Hackathon européen – EIVP, Paris

Mardi 26 mars 2024 : présentation des projets / pitch des équipes puis sélection par le jury international des 3 équipes lauréates et remise des prix – Paris.

Printemps 2024 : nouvelle présentation de l'équipe lauréate devant des élu.es et des responsables techniques dont la date et le lieu restent à définir.

1.4 Programme détaillé de la semaine du Hackathon

Cette semaine, organisée dans les locaux de l'EIVP-Université Gustave Eiffel au cœur de Paris, sera principalement consacrée à la maturation de leurs projets innovants selon les étapes suivantes :

- Jour 1 : de l'idéation à la proposition de valeur
- Jour 2 : de la proposition de valeur à une première approche d'un modèle d'entreprise durable
- Jour 3 : crashtest et affinage des projets
- Jour 4 : préparation du contenu et de la présentation du pitch, répétitions
- Jour 5 : dernières répétitions et présentation au jury.

Pendant les 5 jours, les étudiant.es recevront des outils et des conseils méthodologiques pour guider leur travail. Des mentors assisteront à certaines sessions pour apporter leur expertise et leur retour d'expérience.

Vendredi 22 mars 2024 :

AM : Arrivée des étudiant.es à midi maximum, accueil et lancement de l'événement
PM : Travail en équipe (14H > 18H30 : 4 heures 30)

Samedi 23 mars 2024 :

AM : Travail en équipe (9H > 12H30 : 3 heures 30)
PM : Travail en équipe et discussions avec les mentors (13H30 > 18H30 : 5 heures)
Soirée : événement avec des expert.es

Dimanche 24 mars 2024 :

AM : Travail en équipe (9H30 > 12H30 : 3 heures)
PM : visite de Paris

Lundi 25 mars 2024 :

AM : travail d'équipe (9H > 12H30 : 3 heures 30)
PM : répétitions (13H30 > 19H : 5 heures 30)

Mardi 26 mars 2024 :

AM : dernières répétitions + présentation finale devant le jury + remise des prix (8H > 13H : 5 heures)
PM : clôture officielle et départs des étudiant.es

Les étudiant.es suivront donc environ 30 heures de formation en présentiel + 8 heures en distanciel (6 H en webinaire + 2 H de coaching individuel par équipe) soit environ 38 heures.

Attention : le programme et les horaires 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 17 octobre 2023 au 15 décembre 2023 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.

Les étudiant.es des universités partenaires devront postuler auprès du bureau des relations internationales de leur université d'origine qui en informera les organisateurs.

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 niveau master 1 ou master 2 à l'Université Gustave Eiffel ou être étudiant.es de niveau équivalent à l'une des universités Partenaires,
- être en possession d'une carte d'identité ou d'un passeport valide lors de la tenue de l'événement,
- 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.

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure tout.es participant.es en cas d'absence non justifiée à l'une des sessions.

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 16/12/2023, en tenant compte des éléments fournis par les Participant.es au moment de leurs demandes d'inscription. Les étudiant.es seront regroupé.es par l'organisation en **équipes pluridisciplinaires et mixtes** (étudiant.es Université Gustave Eiffel et étudiant.es des universités partenaires).

La composition des équipes sera communiquée aux Participant.es avant la première visioconférence du 3 février 2024.

Au cours de l'événement, 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 Organisateur.s en fonction du type de résultats.

Les Organisateur.s seront notamment amenés à publier les résultats après accord des Participant.es lors d'un événement durant lequel aura lieu une nouvelle présentation d'un ou 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 Organismes, 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.

Président du jury :

Franck Leroy, président de la Région Grand Est et membre du Conseil d'Administration de l'AFIT France

Membres du jury :

Gilles Roussel, président, Université Gustave Eiffel

Sylvie Chevrier, vice-présidente internationale adjointe, Université Gustave Eiffel

Fabienne Keller, députée européenne

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.

Les décisions du jury sont définitives et sans appel, sauf en cas d'erreur matérielle. Toute erreur matérielle doit être signalée au président du jury, qui réunit alors à nouveau le jury pour procéder à la correction et à une nouvelle délibération donnant lieu à l'établissement d'un PV rectificatif.

Une décision de jury ne peut être contestée que pour illégalité. Un recours gracieux peut être présenté au président du jury dans un délai de deux mois à compter de la publication des résultats. En cas de rejet, un recours contentieux peut être déposé devant le tribunal administratif compétent dans un délai de deux mois à compter de la date de notification de la décision de rejet.

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 2024
- 2e Prix du Hackathon européen 2024
- 3e Prix du Hackathon européen 2024

L'équipe lauréate ayant reçu le premier prix pourra représenter à nouveau son projet devant un panel de spécialistes du domaine (lieu et date au printemps à définir).

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 Organisateurs 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 Organisateurs 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 les prénoms, noms d'usage, te de naissance, formations en cours et passée, établissement de formation, adresse email, numéro de carte d'étudiant.e, nationalité, adresse postale, numéro de téléphone, situation familiale, carte d'identité ou passeport, 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 2024, juillet 2024, 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.