

Règlement du « Hackathon for Tourism »

Du 6 au 7 avril 2018

Le « Hackathon for Tourism » est organisé dans le cadre du projet RETIC, financé par le programme Interreg Italie-France Maritime 2014-2020. RETIC a pour objectif de créer un réseau transfrontalier (Italie/France) de structures d'accompagnements pour les porteurs de projets et startups.

Ce hackathon, organisé par la Chambre de Commerce et d'Industrie Nice Côte d'Azur, Telecom Valley, et le Business Pôle a pour objectif de développer des applications mobiles ou web destinées à stimuler la création d'usages innovants sur le thème « TIC et Tourisme ».

Ce moment créatif intense réunira sur 30 h des étudiants, des professionnels (dans les domaines du marketing, des finances, de la communication...), des développeurs informatiques, des designers, des usagers, des "créatifs", etc. pour réaliser en équipe des services ou applications numériques : sous la forme de projets, de prototypes voire d'applications clé en main.

Le hackathon se déroulera dans les locaux du Business Pôle. Il permettra aux divers acteurs du numérique et du tourisme de se rencontrer, de partager le goût de la création et du challenge et de se lancer, ensemble, dans une expérience enrichissante et dynamique.

1. La thématique :

Pour cette première édition, le thème retenu est « 30h pour (ré)inventer le tourisme de demain ou comment mettre le numérique au service du tourisme ».

2. Description de l'organisation :

Les organisateurs du hackathon sont responsables de la tenue du hackathon, du choix des partenaires, de la mise à disposition des sources, et des données.

Pour cela, les participants venant de milieux différents (étudiants pour la plupart, ingénieurs, créatifs, graphistes, ou des personnes ayant juste envie de se lancer quels que soient leurs parcours ou leurs métiers), devront se répartir différents rôles, pour valoriser la diversité des compétences.

Dans le cadre de ce hackathon, les équipes devront imaginer des applications et usages dans le but de :

- Lancer des projets innovants et développer de nouvelles applications visant le développement touristique des régions transfrontalières.
- Élargir ses compétences et développer son réseau professionnel.

3. Engagements juridiques :

Point 1 : Originalité et responsabilité

L'ensemble des participants s'engage à fournir, lors du hackathon, des créations originales et personnelles. Les responsabilités civile ou pénale des organisateurs ne seront pas engagées en cas de présentation, par l'un des participants, de créations non originales et/ou non personnelles. Chaque participant est responsable des créations qu'il présente.

Point 2 : Droit à l'image et enregistrements sonores

Chaque participant concède aux organisateurs, à leurs représentants, prestataires à titre gracieux et à toute personne agissant sur leur ordre ou avec leur permission l'autorisation irrévocable de publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors de l'événement.

Les images, photographies et enregistrements sonores, pourront être exploités sous quelque forme que ce soit.

Les participants s'engagent à ne pas tenir responsable les organisateurs, leurs représentants, toute personne agissant avec leur permission et les personnes sous leur autorité en charge des photographies et des images, des angles et

moments de prise de vue, du choix des photographies ou images, ainsi que des changements de cadrage, de couleur et de densité qui pourraient survenir lors de la reproduction.

Point 3 : Les droits de propriété intellectuelle

Chaque équipe conservera les droits de propriété intellectuelle sur son projet.

Point 4 : Confidentialité

Les participants au Hackathon s'engagent à ne divulguer aucune information dont ils pourraient avoir connaissance concernant l'ensemble des projets en compétition.

4. Sélection des gagnants :

Chaque équipe devra fournir une présentation comprenant :

- 1 idée innovante et scénario d'usage ;
- 1 business plan ;
- 1 maquette voire une première démonstration fonctionnelle ;
- 1 présentation comprenant 1 pointage des données utilisées et manquantes dans l'élaboration de leur projet ;
- tout autre élément nécessaire à la prestation du jury local ;
- les éléments écrits devront être en anglais.

Tout au long du hackathon, des mentors seront mis à disposition par les responsables du hackathon. Ils seront à même de guider chaque équipe pour accompagner les projets.

Parmi tous les projets présentés à la fin du hackathon, le jury déterminera les différents prix.

Les projets pourront également faire l'objet d'un accompagnement post-concours par des partenaires publics ou privés, en vue d'une création réelle d'activité.

Les décisions du jury sont souveraines, et les parties acceptent lors de leur inscription de s'y plier.

5. Dates Clés :

Modalités d'inscription comme indiqué sur le site internet de l'événement.

Date du hackathon : 6 avril 2018, 16h00 au 7 avril 2018, 20h00.

6. Comment participer ?

Les participants peuvent se présenter soit en équipes constituées, soit de manière individuelle. Au lancement du hackathon, les participants individuels pourront rejoindre les équipes constituées sur place.

Les équipes devront impérativement être composées de 3 à 5 personnes de profils complémentaires et mixtes de préférence et si possible.

Les inscriptions sont gratuites mais obligatoires et se font en ligne sur le site de l'événement.

7. Organisation pratique :

Chaque participant se présente avec son propre matériel (ordinateur, rallonge, multiprise, clés USB) et ses logiciels. Une connexion Wifi sera disponible durant toute la compétition, ainsi qu'un vidéoprojecteur pour la présentation finale devant le jury.

Les participants auront accès à des boissons et à un espace de restauration.

Nom :

Prénom :

Fait à **le**/...../.....

Signature : précédée de la mention « Lu et approuvé »