

Règlement du Hackathon

Article 1 : Organismes

Orange Madagascar, en collaboration avec TECHZARA, association à but non lucratif ci-après dénommées « les organisateurs », organisent un concours intitulé Concours IOT « Maison connectée », ci-après dénommé le « Hackathon ».

Le Hackathon se déroulera le 21 Octobre de 8h à 17H et le 22 Octobre de 08h à 17h .La remise de prix aura lieu le 22 octobre 2017 à l'occasion du salon de l'habitat, sur le site Zone Forello Tanjombato.

Article 2 : Conditions de participation

Le Hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale résidant à Madagascar. Sont exclus de toute participation au Hackathon, les membres du personnel des organisateurs.

Les participants doivent s'inscrire sur la page Facebook TECHZARA ou au 032 94 730 33 avant le 13 octobre 2017 à 21 h.

Tout mineur participant au Hackathon déclare avoir obtenu le consentement de ses parents ou du (des) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut, de son/ses tuteur(s) légaux.

Les organisateurs se réservent le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Hackathon, et pourra annuler la participation d'un participant mineur dont le représentant légal n'a validerait pas sa participation.

Les participants déclarent avoir accepté le présent règlement et toutes ses dispositions sans aucune réserve.

Article 3 : Principes du Hackathon

Le programme détaillé du Hackathon sera disponible sur la page facebook TECHZARA et Orange Madagascar ainsi que sur le site « orange.mg ».

Le Hackathon se déroule dans la Zone Forello Tanjombato le 21 Octobre de 8h à 17H et le 22 Octobre de 08h à 17h.

La participation au Hackathon sera faite par équipe de 2 à 5 personnes maximum. La formation d'équipe sera libre.

Chaque équipe développera une programmation informatique (prototype ou service) suivant le thème « Maison Connectée ».

L'installation et le téléchargement des outils de base et les OS nécessaires se feront le 20 Octobre chez Orange Ankorondrano.

Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel (ordinateur, outils, fournitures personnels...) 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.

Pendant la durée du Hackathon, chaque participant aura à disposition des outils de fabrication numérique des Fablabs. L'accès et l'utilisation des API d'Orange sont soumis à des dispositions contractuelles qui devront être acceptées par le participant.

Les équipes présenteront leur projet (dossier type Concours d'idées Hackathon «Maison connectée», Formulaire de Projet, démarche, objectif final et plan d'action) devant le jury le 22 octobre dans la zone Forello Tanjombato

Article 4 : Détermination des gagnants

Les participants présenteront leurs travaux le 22 Octobre devant un jury composé de 4 à 6 personnes issues de la société civile, Orange Madagascar, du monde de l'entreprise, reconnues pour leur professionnalisme et leur expérience. Le jury délibérera à l'issue des présentations et les résultats seront proclamés après les délibérations.

Les projets seront évalués principalement sur la base des critères suivants :

- Originalité : proposer un concept peu ou pas encore exploité qui utilise des objets connectés et qui explore pleinement les capacités des nouvelles technologies proposées. Le projet présenté pourra correspondre à un assemblage de services, de datas... ou proposer un nouveau produit/service, ou une nouvelle technologie. Il devra se différencier par rapport aux solutions existantes par son approche de type innovation disruptive pour satisfaire les clients handicapés et séniors.

- Innovation : proposer un service innovant dans les domaines des usages numériques avec par exemple des objets connectés pour des personnes fragilisées mais aussi d'autres technologies. L'innovation doit s'inscrire dans des enjeux du numérique avec un intérêt qualitatif pour la cible du Hackathon.

- Expérience utilisateur: proposer une expérience utilisateur originale avec une bonne navigabilité. Les scénarios utilisateurs proposés prendront ainsi en compte simplicité d'utilisation, utilité, accessibilité et impact relationnel et seront précisés au regard des besoins utilisateurs. La qualité des interactions pour des personnes fragilisées sera valorisée.

- Business : être exploitable commercialement, le projet doit répondre à un besoin réel et être viable à moyen terme. Les concepts et prototypes devront être réalistes à la fois techniquement et économiquement.

- Finition et qualité globale du projet : présenter le projet avec une démonstration du service fonctionnel.

Parmi les critères importants qui seront retenus, on peut citer également: ergonomie, effet obtenu, facilité de mise en œuvre, respect des données personnelles de l'utilisateur, coût de production. Ces critères ne sont pas exhaustifs.

La délibération se fera à bulletins secrets avec la règle de la majorité (égalité+1voix). Le jury n'aura pas à motiver ses choix.

La décision du Jury ne pourra en aucun cas être contestée par les participants. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée suite à la désignation des gagnants. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant son identité et son domicile (adresse postale, adresse internet et/ou numéro de téléphone). Toutes les informations relatives à l'identité ou l'adresse qui seraient fausses entraineraient la nullité de la participation et l'annulation de la dotation attribuée à l'équipe.

Article 5 : Remise des prix

La cérémonie de remise des prix aura lieu lors de la clôture du salon de l'habitat 2017, le 22 Octobre 2017.

Les prix sont composés de : équipement et connexion internet + goodies Orange

Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du Hackathon. Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés dans le présent règlement. Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. Aucune contrepartie ne pourra être demandée par les gagnants sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement.

Article 6 : Autorisation de reproduction de l'image

De par sa participation au Hackathon et son acceptation du présent règlement, les participants donnent l'autorisation aux organisateurs pour la diffusion et la reproduction de leur image et, le cas échéant, de leur voix, enregistrés à l'occasion de leur 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, les participants autorisent Orange et TECHZARA à reproduire et communiquer leur image et/ou leur 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 les participants ne souhaiteraient qu'aucune captation de leur image ou de leur voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera les organisateurs dès le début du Hackathon.

Article 7 : 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.

Les participants déclarent disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur le prototype qu'ils auront fait lors du Hackathon et qui sera présenté au jury. Chaque participant conserve les droits de propriété intellectuelle sur le prototype développé durant le Hackathon. Les organisateurs s'engagent donc à ce que les participants soient reconnus et cités comme les auteurs et originaux de leur prototype.

Ni les organisateurs, ni ses partenaires n'acquiert aucun droit de propriété sur les projets présentés 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 aux organisateurs 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.

Les participants comprennent 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 aux organisateurs et ses partenaires que l'idée ou la création qu'ils soumettent au jury n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par des tiers, et qu'ils ont obtenu le cas échéant l'autorisation des dits tiers.

Sans préjudice des dispositions précédentes, les participants autorisent expressément les organisateurs et leurs 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...).

Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciel stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. Toute fraude avérée ou tentative de tricherie démontrée d'un participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au Hackathon. Les organisateurs se réservent dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer de lots aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant la juridiction compétente les auteurs de ces fraudes.

Article 8 : Publicité et promotion des gagnants

Chaque participant autorise les organisateurs et leurs partenaires, à présenter à titre gratuit l'ensemble des projets réalisés dans le cadre du Hackathon, sur tous les supports de communication attachés au présent Hackathon.

Les organisateurs s'engagent à mentionner obligatoirement le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins de communication.

Article 9 : Dépôt - Modification du règlement

Le Règlement est déposé auprès du Département Juridique d'Orange Madagascar.

Le Règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé gratuitement à partir du site web www.orange.mg, ainsi que sur la page facebook TECHZARA et Orange.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment.

En cas de force majeure ou événements similaires, les organisateurs se réservent le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce Hackathon sans que leur responsabilité puisse être engagée. Toute modification ou annulation du concours fera l'objet d'une annonce sur la page facebook TECHZARA et Orange Madagascar, ainsi que sur le site web de Orange Madagacar.

De ce fait, les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.