

# Règlement du Hackathon NewSpace

---

## Article 1 : Présentation du Hackathon

Le hackathon NewSpace s'inscrit dans le cadre du programme Disrupt Campus que la ComUE a lancé mi 2017 afin de développer une culture basée sur le travail en mode projet et l'innovation autour de la transformation digitale des entreprises. Il est organisé en partenariat avec le CSUG, Centre Spatial Universitaire, Bâtiment C Phitem, 120 rue de la piscine, 38400 St Martin d'Hères.

Le Centre Spatial Universitaire de Grenoble (CSUG) a pour ambition de devenir un acteur central dans le développement de l'instrumentation spatiale miniaturisée en France et en Europe. Il se positionne comme une plateforme pédagogique, scientifique et technologique. Il vise à faciliter les interactions entre les acteurs de la recherche, de l'industrie et de la formation. Autour de missions novatrices et technologiques avec des débouchés scientifiques identifiés, le CSUG déploie une pédagogie originale à l'Université et forme des étudiants de l'Université Grenoble Alpes et de Grenoble INP au domaine spatial grâce à l'apprentissage par projet.

L'objectif du hackathon NewSpace est donc de permettre à des équipes constituées d'étudiants de la ComUE, de se familiariser avec les enjeux de la conquête spatiale, dans le cadre d'une approche créative en mode projet et de développer des idées créatives ou des preuves de concept et de se faire connaître auprès des entreprises partenaires.

## Article 2 : Eligibilité

Ce Hackathon est ouvert aux étudiants majeurs de la ComUE (Grenoble INP, UGA, IEP, ENSAG) ainsi que GEM, de toutes années d'étude et à toute personne dont l'inscription a été validée par le responsable du Hackathon et ayant accepté le présent Règlement du Hackathon.

## Article 3 : Thématiques du Hackathon

Deux défis sont proposés aux participants dans le cadre de ce Hackathon :

- Défi #1 : quels nouveaux usages pour les données spatiales ?
- Défi #2 : comment rendre l'ingénierie spatiale accessible à tous ?

## Article 4. Inscription

Pour terminer son inscription au Hackathon, le candidat devra signer le règlement ci-joint lors de son arrivée.

La phase d'inscription s'échelonne du 1<sup>er</sup> avril 2018, 14h au 15 mai 2018, 23h59. Elle se fait par l'intermédiaire du site:

<https://disrupt-campus.univ-grenoble-alpes.fr/disrupt-campus/les-projets-disrupt-campus/inscription-hackathon-csug-741011.htm?RH=1517825687446>

L'équipe Disrupt Campus se réserve la possibilité de ne pas retenir des candidatures incomplètes ou qui ne correspondent pas aux critères du projet Disrupt Campus.

Les personnes dont l'inscription a été confirmée devront fournir lors de leur arrivée au hackathon **un justificatif d'identité valide** sous réserve d'être exclus.

## Article 5. Calendrier du Hackathon

Ouverture des inscriptions: 1<sup>er</sup> avril 2018, 14h

Clôture des inscriptions : 28 mai 2018, 23h59

Participation des inscrits au hackathon du 31 mai 18h au samedi 2 juin 18 h

## **Article 6. Communication et information**

Les Candidats pourront poser toutes les questions relatives au Hackathon à l'adresse [disrupt-campus@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:disrupt-campus@univ-grenoble-alpes.fr)

## **Article 7 : Langue officielle**

La langue officielle du présent Hackathon est le français. L'ensemble des documents, dossiers et présentation remis lors du Hackathon sera en langue française.

## **Article 8. Critères de sélection**

### *Inscription*

Le Hackathon est ouvert à tout.e étudiant.e de la ComUE (UGA, Grenoble INP, Science-politique, Ecole Nationale d'Architecture de Grenoble) ainsi que Grenoble Ecole de Management et aux collaborateurs des entreprises partenaires. Pour s'inscrire les personnes doivent renseigner la fiche sur le site <https://disrupt-campus.univ-grenoble-alpes.fr/disrupt-campus/les-projets-disrupt-campus/inscription-hackathon-csug-741011.htm?RH=1517825687446> et valider l'envoi.

Pour les personnes non étudiant.e de la ComUE ou non collaborateur des entreprises partenaires, l'inscription est soumise à accord de l'équipe organisatrice. Les inscriptions sont closes une fois le nombre de 50 participants atteint et au plus tard le 15 mai 2018 à 23h59.

### *Participation*

**L'accès au hackathon est réservé aux participants inscrits et détenteurs d'une pièce d'identité ou carte d'étudiant valide.**

## **Article 9. Jury**

Les jurés sont composés de 6 professionnels et experts de l'industrie spatiale et de ses entreprises partenaires. Ils sont nommés par les organisateurs.

Le jury est souverain dans son choix.

Les organisateurs se réservent le droit de modifier la composition du jury sans justification et quel qu'en soit le motif et ceci sans réparation d'un quelconque dommage moral ou financier pour les participants.

## **Article 10. Résultats et prix**

Le Hackathon aura 3 lauréats :

1. Un lauréat pour le défi #1, quels nouveaux usages pour les données spatiales ?
2. Un lauréat pour le défi #2, comment rendre l'ingénierie spatiale accessible à tous ?
3. Un lauréat « coup de cœur » du jury sur l'un ou l'autre des défis

### **10.1. Critères d'évaluation**

Les critères suivants sont pris en compte dans l'évaluation du travail des groupes pour le prix du jury :

- Originalité du concept ou de la solution proposée
- Implication de tous les membres du groupe dans le travail d'équipe
- Qualité de la présentation finale : aisance, capacité de conviction

### **10.2. Résultats**

Les résultats seront communiqués le jour même à l'issue de la finale.

Les organisateurs dégagent toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau "Internet" empêchant le bon déroulement du Hackathon par des malveillances externes ou pour toute autre circonstance indépendante de leur volonté. Dans le cas où ces mêmes

circonstances empêcheraient la remise des dotations, les gagnants ne pourront rechercher la responsabilité des organisateurs.

### **10.3. Les Prix**

Trois prix seront attribués.

Ce hackathon s'inscrit dans la démarche pédagogique du projet Disrupt et valorise le travail d'équipe, l'expérimentation et l'expérience collective. Pour ces raisons, les organisateurs ont décidé de ne pas attribuer de prix financier aux lauréats, mais au contraire de privilégier les rétribution sous forme de bons cadeaux ou d'accompagnement des équipes lauréates par le CSUG.

### **10.4. Contreparties**

Aucune contrepartie financière d'une prestation en nature ne sera accordée aux participants ni aux lauréats.

Les participants ne seront pas financièrement indemnisés pour leur participation au présent Hackathon.

## **Article 11. Communication**

Les organisateurs du Hackathon se réservent le droit de communiquer le nom et prénom des Participants, ainsi que le nom de leur projet sur tout support jugé utile (papier, site internet, réseaux sociaux, ...).

## **Article 12. Responsabilité de l'organisateur et Protection des données personnelles**

Les organisateurs du Hackathon se réservent le droit exclusif et unilatéral de modifier, si nécessaire, les dates annoncées. Ils ne pourront être tenus responsables d'une éventuelle interruption momentanée ou définitive de l'opération, pour quelque cause que ce soit.

Toutes les informations transmises par les participants au jury seront traitées de manière strictement confidentielle. Tous les membres du jury sont tenus au respect de cette clause de confidentialité par signature du présent règlement.

Tout Candidat reconnaît être informé sur le fait que les informations nominatives recueillies sont nécessaires pour sa participation au Hackathon et que ces informations portées à la connaissance des organisateurs à l'occasion du Hackathon, feront l'objet d'un traitement informatique. Conformément à l'article 27 de la loi française informatique et libertés N°78-17 du 6 janvier 1978, les candidats disposent d'un droit d'accès et de rectification sur les données nominatives les concernant, collectées dans le cadre du Hackathon, en écrivant à Disrupt Campus, 11 rue des Mathématiques, 38430 Saint Martin d'Hères.

## **Article 13. Acceptation du Règlement/ Application du droit français / Election de domicile**

L'inscription au Hackathon et le fait de participer à ce Hackathon implique l'acceptation pleine et entière, pure et simple du présent Règlement, dans son intégralité.

Le présent Règlement est régi par la loi française.

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par les organisateurs du présent Hackathon, dans le respect de la législation française.

Toute inscription inexacte ou incomplète ne pourra être prise en compte et entraînera la nullité de la participation. Ne seront notamment pas prises en considération les participations dont les

coordonnées sont inexactes ou incomplètes ou celles qui ne seraient pas conformes aux dispositions du présent Règlement, celles adressées en nombre, celles adressées après la fin du calendrier du présent Hackathon.

Les Candidats élisent domicile à l'adresse indiquée lors de leur inscription.

## **Article 14. Dépôt / Accès au Règlement**

Il est possible de télécharger le Règlement sur le site Internet à l'adresse :

<https://disrupt-campus.univ-grenoble-alpes.fr/>

La participation au Hackathon implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites du réseau Internet notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, les risques liés à la connexion, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau Internet.

Les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable notamment des dysfonctionnements pouvant affecter le réseau Internet, pour tout problème de configuration ou lié à un navigateur donné.

Il appartient à tout candidat de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

Les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable en cas de problèmes de connexion internet, d'acheminement ou de perte des courriers postaux ou électroniques. Les Candidats ne pourront prétendre à aucun dédommagement à ce titre.

Les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux Candidats, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler.

## **Article 15. Cas de force majeure / Annulation du Hackathon / Réserve de modifications du Règlement**

Les organisateurs se réservent la possibilité, en cas de force majeure, d'annuler purement et simplement le Hackathon.

Les organisateurs se réservent le droit de prolonger, d'écourter, modifier ou annuler le présent Hackathon si les circonstances l'exigeaient, quel qu'en soit le motif et ceci sans réparation d'un quelconque dommage moral ou financier pour les Candidats.

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler le Hackathon si celui-ci reçoit moins de 15 inscriptions pour la phase 1.

Ils s'engagent à en informer les Candidats, mais leur responsabilité ne saurait être engagée par ce fait.

Le présent Règlement pourra être modifié ou complété, à tout moment, sans avis préalable par les organisateurs.

Toute modification éventuelle du présent Règlement sera communiquée à l'ensemble des Candidats au Hackathon via le site Internet <https://disrupt-campus.univ-grenoble-alpes.fr/> dans un délai maximum de 5 jours ouvrés suivant la modification et sera applicable de plein droits aux Candidats à compter de son dépôt.

Tout Candidat sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Hackathon, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Candidat refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Hackathon.

Les Candidats seront informés de la modification, en parallèle du site et dans les mêmes délais, sur l'adresse mail communiquée dans le dossier de Candidature.

Les organisateurs se réservent la possibilité de prendre toutes décisions qu'ils pourraient estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement.

Les organisateurs pourront en informer les Candidats par tout moyen de son choix.

L'interprétation du présent Règlement est de la seule compétence des organisateurs.

## **Article 16. Partenariat**

Ce Hackathon est organisé par le CSUG, l'équipe Disrupt Campus et Promising, en partenariat avec les entreprises NICOMATIC, SOFRADIR, GORGY TIMING et FARNELL.

## **Article 17. Garanties**

Les candidats s'engagent à participer au Hackathon de façon loyale et à titre personnel. Ils garantissent aux organisateurs que leur projet est original et qu'il résulte de leur propre réflexion sans emprunt à des œuvres antérieures et protégées.

En tant que besoin et par effet de leur seule inscription, et participation au Hackathon, les candidats garantissent les organisateurs de tout recours de tiers, notamment quant à l'originalité et la paternité du projet sans préjudice de tous dommages et intérêts s'il y a lieu. Les candidats garantissent les organisateurs du Hackathon de la jouissance paisible de leur projet.

Les organisateurs se réservent en particulier le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie du Hackathon s'il apparaît que des fraudes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit. Ils se réservent, 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 fraude entraîne la disqualification immédiate de son auteur. La responsabilité des organisateurs ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les Candidats ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Toute fraude ou tentative de fraude pourra entraîner des poursuites judiciaires. Les organisateurs se réservent le droit de procéder à toutes vérifications qui leur sembleront utiles.

En cas de manquement aux règles du présent Règlement de la part d'un candidat, les organisateurs se réservent la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

## **Article 18. Droit de propriété intellectuelle et publicité**

Les candidats ou équipe de candidats gardent la propriété intellectuelle de leurs créations. Il est recommandé aux candidats d'effectuer les démarches nécessaires pour protéger leurs créations. Par le simple fait de leur participation au Hackathon, les candidats acceptent l'utilisation libre de l'image, la reproduction et la diffusion de leurs projets à l'initiative de l'organisateur, ainsi que la promotion et la communication relatives à l'opération et pouvant inclure leur projet, pour la durée de la protection actuellement accordée ou qui sera accordée dans l'avenir aux auteurs par les lois et Règlements français, ainsi que par les conventions internationales.

Les lauréats pourront être photographiés et/ou filmés. Ils signeront un engagement autorisant les organisateurs à publier les photos et/ou vidéo réalisées. L'organisateur du présent Hackathon s'engage à mentionner le nom de l'auteur du projet sur le support de reproduction. Cependant, le candidat auteur du projet se déclare informé que, compte tenu de l'état actuel de la technique, l'indication de son nom et les reproductions des projets peuvent être altérés ou partiels.

Les candidats s'engagent à ne pas présenter de projet ayant fait l'objet d'une publication ou d'une présentation publique ou d'un produit dont ils ne seraient pas les auteurs. Ce droit

d'utilisation se fait pour l'ensemble du monde, sans aucune rémunération de la part de l'organisateur.

**FAIT A GRENOBLE, LE 22.04.2018**