

Règlement “Hackez les Créatures !” **Hackathon organisé par Creature les 8, 9 et 10 juin 2018**



Article 1 – Entité organisatrice

Creature est une organisation qui fédère, cultive et mobilise une communauté d'entrepreneur-e-s partageant la même volonté de construire une société plus belle, plus humaine, plus inspirante, avec l'art et la culture. Elle organise son premier marathon de l'innovation (« hackathon ») en partenariat avec le Liberté Living-Lab, lieu dédié à l'innovation tech, civique et sociale.

Article 2 – Objet du hackathon de Creature

L'événement aura lieu les 8, 9 et 10 juin 2018 dans les locaux du Liberté Living-Lab, espace de coworking engagé pour l'innovation technologique, civique et sociale, situé au 9 rue d'Alexandrie à Paris. Ce lieu est particulièrement propice à la création de passerelles entre la culture et le numérique, afin de les rendre accessibles au plus grand nombre.

La thématique développée lors de ce hackathon est, en ce sens, porteuse des mêmes valeurs d'inclusivité et d'innovation. Le thème est le suivant : « Favoriser l'accès à la culture par le numérique », et sera décliné en trois axes :

- pour les personnes en situation de handicap
- pour les publics précaires
- pour les jeunes

Chaque équipe devra sélectionner l'un de ces axes, correspondant à des problématiques réelles du monde des arts et de la culture. Nous souhaitons que ce

hackathon aboutisse à des solutions innovantes, mises au service de la démocratisation des arts et de la culture, médiums que nous considérons comme de véritables leviers d'innovation sociale. Grâce au syncrétisme du numérique et des arts, deux entités complémentaires, nous aspirons à insuffler plus de sens dans notre quotidien.

Article 3 – Conditions et modalités de participation au hackathon

3.1 Conditions d'inscription au hackathon

Le hackathon est ouvert à toute personne âgée au moins de dix-huit ans ou ayant une autorisation parentale, dans la limite des places disponibles.

3.2 Conditions de participation au hackathon

Chaque participant-e doit remplir un formulaire d'inscription, disponible sur le lien suivant : <https://bit.ly/2FRsjti>

La clôture des inscriptions aura lieu le **mercredi 6 juin 2018 à 23h59**.

Chaque participant-e devra se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique, et ses logiciels. Creature se réserve toutefois le droit de refuser l'accès dans ses locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur dans l'établissement, notamment en termes de risque incendie.

L'inscription est individuelle mais les développeurs et développeuses peuvent choisir de se présenter en équipes de 5 participant-e-s maximum sauf exception. Ils devront dans ce cas désigner un-e membre de l'équipe en charge des relations avec Creature et de la présentation du projet réalisé par l'équipe.

Pour participer au hackathon, les participant-e-s devront se rendre dans les locaux du Liberté Living-Lab, 9 rue d'Alexandrie dans le 2ème arrondissement de Paris. Ils se retrouveront vendredi 8 de 19 heures à 21h30 et samedi 9 et dimanche 10 de 8 heures à 22 heures pour réaliser leur projet.

Les participant-e-s seront installé-e-s dans des espaces dédiés et fermés au public.

3.3 Infrastructures techniques et informatiques mises à disposition des participant-e-s

Creature mettra à la disposition des participant-e-s :

- Une connexion WIFI haut débit

- Des prises de courant électrique
- Une buvette et un buffet

3.4 Personnes ressources de Creature mises à disposition des participant·e·s

Creature mettra à disposition des participant·e·s un groupe de mentors constitué de professionnel·le·s de la culture, du digital, de l'entrepreneuriat, afin de les coacher pendant les temps de travail en équipe et les aider à mener à bien leur projet.

Article 4 – Programme de l'événement

L'événement se déroule du vendredi 8 juin 2018, 19 heures jusqu'au 10 juin 2018, 22 heures.

Le calendrier détaillé de l'évènement sera mis à la disposition des participants sur la page du site : <https://bit.ly/2wjeEvH>

Article 5 - Présentation des projets

A l'issue des rendus des travaux, les participant·e·s ou les représentant·e·s d'une équipe de participant·e·s disposeront de **5 minutes** pour présenter leur projet au jury sous la forme d'un discours oral (pitch) avec l'appui d'une projection vidéo ou d'une présentation dynamique.

Les participant·e·s qui le souhaitent pourront proposer une présentation intermédiaire à une équipe de mentors le dimanche matin. L'ordre de passage sera communiqué le dimanche matin.

Article 6 – Sélection des meilleurs projets

Le jury du hackathon de Creature (ci-après désigné « le jury ») choisira les projets qu'il estimera les plus prometteurs.

Il comportera au maximum six membres et sera composé de profils très hétéroclites, notamment des personnalités et professionnel·le·s de la culture, du digital et de l'innovation, reconnu·e·s pour leurs expertises.

Le jury évaluera les projets soumis par les participant·e·s du hackathon en fonction des critères suivants :

- Utilité des projets : quelle solution offrent-ils aux problématiques posées ?

- Originalité des projets : répondent-ils aux problématiques posées de manière innovante ?
- Qualité des projets proposés : sont-ils solidement réalisables, sur les aspects technique et humain ?
- Prise en compte des contraintes d'ouverture aux personnes en situation de handicap, aux publics précaires et aux jeunes.
- Qualité de la documentation du projet et de la présentation dynamique et orale.

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 meilleurs projets.

Article 7 – Prix et récompenses

Le prix du hackathon comprend :

- Des accompagnements personnalisés seront offerts aux équipes lauréates par les partenaires du hackathon : LINCC Paris&Co, Créart'Up et La Ruche Paris.
- Les lauréat·e·s pourront également bénéficier d'une valorisation de leurs projets au travers d'une communication portée par Creature et ses partenaires.

Le jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

L'octroi d'un prix ou d'une gratification ne crée pas d'obligation à Creature ou à ses partenaires de développer, d'acquérir ou de valoriser le ou les projets lauréats.

Article 8 – Garanties et responsabilités

8.1 Le·la participant·e s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au hackathon des informations réelles et sérieuses le concernant. Un justificatif sera demandé aux bénéficiaires du tarif étudiant et des places offertes via les partenaires du hackathon.

8.2 Le·la participant·e est seul·e responsable de ses matériels et logiciels, dont il· elle conserve la garde, et des éventuels dommages qui pourraient survenir sur ses matériels et logiciels dans le cadre du hackathon de Creature.

8.3 Le·la participant·e déclare et garantit disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du hackathon et à sa documentation, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaires des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente.

Le·la participant·e garantit Creature et ses partenaires contre tout recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé·e qu'il·elle sera tenu·e pour seul·e responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

8.4 Le·la participant·e s'engage à respecter les conditions d'utilisation des documents et des métadonnées mis à sa disposition et sera seul·e responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non-conformes qu'il·elle réaliserait de ces documents ou métadonnées.

8.5 Les participant·e·s s'engagent également à respecter les consignes de circulation dans les espaces du Liberté Living-Lab ainsi que les consignes de sécurité qui leur seront indiquées par les agents responsables pendant toute la durée du hackathon.

8.6 Les participant·e·s renoncent à tout recours dirigé contre Creature et portant sur les conditions d'organisation du hackathon, son déroulement ainsi que ses résultats. Les participant·e·s sont seul·e·s responsables des dommages causés par eux·elles ou par leurs matériels à des biens ou à des personnes dans le cadre du hackathon et se chargent de la couverture de leurs risques par leur propre assurance.

8.7 Creature se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le présent hackathon à tout moment sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participant·e·s. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

8.8 Internet n'est pas un réseau sécurisé et Creature ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participant·e·s. Creaturel décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participant·e·s au réseau internet. Creature ne saurait être tenu responsable d'un quelconque dommage causé aux participant·e·s, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

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

Creature ne saurait être tenu pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du hackathon. Il ne saurait être déclaré responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait.

Creature ne pourra pas être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un-e participant-e ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

8.9 Creature se réserve le droit d'exclure de la participation au présent hackathon toute personne troublant son déroulement.

Article 9 - Autorisation de réutilisation non commerciale de l'image et des interventions des participant-e-s

Le-la participant-e au hackathon autorise Creature à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant l'événement.

Il cède gracieusement à Creature, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales et conformément à ce qui est défini ci-dessous :

- Le droit de reproduire les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour (notamment par voie graphique, par enregistrement magnétique, optique, numérique ou électronique...) et sur tous supports (notamment sur papier ou tout support graphique, sur CD-Rom, DVD-Rom, disques durs, clés USB...), aux fins d'archivage et de communication au public dans les conditions définies ci-après,
- Le droit de représenter les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour (notamment via le réseau hertzien, le câble, le satellite, la télécommunication et/ou tout procédé de communication par voie numérique ou électronique) aux fins de diffusions gratuites telles que ci-après définies :

- Diffusion dans les enceintes Creature sur tout type d'écrans, tant à destination du public que du personnel de Creature, et consultation sur place par le public en France comme à l'étranger ;
- Diffusion en ligne sur le site Internet <http://creature.paris/> et les sites des postes consulaires et culturels ainsi que sur tous les portails donnant accès à ces sites et toutes les plateformes et réseaux sociaux lui étant associés avec possibilité de téléchargement par les internautes pour leur strict usage personnel, à des fins de communication sur le hackathon et plus généralement sur les activités de Creature;
- Utilisation dans le cadre de la communication interne et externe de Creature, de la promotion de l'établissement et de ses activités culturelles (notamment par l'envoi à la presse ou à des tiers, sur support matériel ou de façon dématérialisée, de Newsletters, ou de publications diverses), ou de la présentation de ses collections à l'extérieur de ses emprises (dans le cadre d'expositions, de salons, manifestations, colloques etc.).

L'autorisation concédée à Creature par le-la participant-e au titre de son droit d'auteur sur son intervention est cédée pour le monde entier et pour toute la durée des droits d'auteur telle que prévue par la loi française portant code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation concédée à Creature par le-la participant-e au titre de son droit à l'image est cédée pour le monde entier et sans limitation de durée.

Article 10 – Données à caractère personnel des participant-e-s

Les participant-e-s au hackathon dont les projets auront été sélectionnés comme les meilleurs par le jury autorisent Creature, à titre gratuit, à utiliser et à diffuser leurs noms et prénoms sur ses sites internet et réseaux sociaux.

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au hackathon font l'objet d'un traitement informatique réalisé par Creature qui est destiné à ses services. Ce traitement a pour finalité la gestion administrative des inscriptions au hackathon, la réalisation de statistiques sur la composition du groupe de participant-e-s et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions ou plus généralement à l'organisation du hackathon.

Conformément à la loi 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite « informatique et libertés », le·la participant·e dispose d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent. Il·elle dispose également d'un droit d'opposition, pour des motifs légitimes, au traitement des données le·la concernant.

Article 11 – Accessibilité du règlement au hackathon

Le présent règlement peut être consulté sur le site www.creature.paris ou pourra être adressé par courriel à toute personne en faisant la demande, avant la clôture des inscriptions.

Le règlement sera également affiché dans les espaces du hackathon pendant toute la durée de l'événement.

Article 12 – Loi applicable et opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français.

Le fait de s'inscrire et de participer au hackathon de Creature implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.