



Introduction

La participation au Hackathon MindFhack est libre. En revanche l'inscription est obligatoire, moyennant l'achat d'une place.

Le Hackathon débute le 1er Avril à 8h00 et se termine le 2 avril à 21h.

Afin d'inspirer, de présenter le déroulé de l'événement et de permettre aux participants de se rencontrer, nous organisons une conférence-débat suivie d'un cocktail le Vendredi 31 Mars au soir à partir de 18h30.

Les règles sont simples :

Les équipes seront composées de 5 à 8 personnes dont un porteur de projet qui sera le référent de l'équipe.

En 48 heures, l'objectif sera de développer une vision innovante pour la société et le prototype d'un projet incarnant cette vision.

Soyez créatif, innovant, impertinent : éclatez-vous !

Plusieurs prix seront remis par les partenaires aux équipes étant les plus pertinentes sur certains critères.

La nourriture matin, midi et soir est prévue pour les participants pendant le weekend. Un sac de couchage est recommandé pour pouvoir faire une petite sieste entre deux rushes.



Règlement Jeu concours du Hackathon MindFhack Du 1ier au 2 Avril 2017

Ce concours créé à l'initiative de FLOW, a pour objectif d'imaginer et de développer, durant 2 jours, un prototype de projet innovant sur le thème des sciences et technologies cognitives.

Article 1 : L'organisateur

FLOW, dont le siège social se situe au 21 rue Du Bœuf 69005 Lyon organise un jeu-concours intitulé : « MindFhack ».

Article 2 : Participation

La participation au Concours est ouverte à toute personne physique déclarant être âgée de 18 ans minimum (toute personne mineure peut participer à ce jeu concours sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux).

Les participant(e)s sont des personnes ayant un profil de développeur informatique, graphiste, web designer, porteur de projet, scientifique ou artiste. Ils peuvent être étudiants, salariés, freelance ou en recherche d'emploi. Le challenge est ouvert à toutes les nationalités.

Les participant(e)s doivent impérativement être inscrit(e)s au préalable sur le site de l'organisateur (<http://mindfhack.fr>). Pour des raisons d'organisation, la capacité d'accueil est limitée à 80 personnes. L'organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité et le niveau des participant(e)s. A la suite de cette vérification, l'organisateur se réserve le droit de ne pas valider l'inscription et de rembourser les frais d'inscriptions. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce jeu.

Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel et ses logiciels. Les participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels.

Article 3 : Modalités de participation

Les participants peuvent s'inscrire soit individuellement, soit en équipe sur le site <http://mindfhack.fr> en remplissant le formulaire d'inscription et en indiquant leur nom, prénom, adresse email, etc. Les participants seront répartis par équipe pluridisciplinaire de 5 à 8 personnes maximum. Pour les personnes inscrites individuellement, il sera possible d'intégrer ou de constituer une équipe à l'occasion de la soirée conférence et cocktail networking le Vendredi 31 Mars 2017.

Les participants s'engagent à fournir, lors du Concours, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune diffusion ou publication sous n'importe



quelle forme, conditions et supports que ce soient. Chaque participant/ équipe est responsable des créations qu'il présente. Si une tentative de tricherie ou de fraude d'un participant ou d'une équipe est avérée, celui-ci ou celle-ci se verra interdire de participer au Concours.

Chaque participant concède aux organisateurs, à ses représentants, prestataires, partenaires, et à toute personne agissant sous ses ordres ou avec sa permission, l'autorisation de publier toutes les photographies, images, vidéos prises lors de l'évènement pour une durée de deux ans. Les participants autorisent les organisateurs à les filmer 72h. Ces images seront ensuite diffusées sur internet afin de communiquer sur cet événement.

Les droits appartiendront entièrement à l'organisateur. Le participant doit accepter expressément l'intégralité des clauses dudit règlement.

Article 4 : Modalités d'inscription

Les inscriptions sur le site <http://mindfhack.fr> sont payantes. Elles sont ouvertes jusqu'au 31 mars 2017 inclus. Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de la date limite. Un accusé de réception sera envoyé aux personnes ayant rempli le formulaire sur le site de l'organisateur (<http://mindfhack.fr>) afin de valider la demande d'inscription. Le Concours débute le Samedi 1er Avril à 8h00 et prendra fin Dimanche 2 Avril à 21h00. Il se déroulera au Bel Air Camp, 7 rue Alfred de Musset, 69100 Villeurbanne.

Article 5 : Droit d'accès sur les données

Chacun de ces participants dispose d'un droit d'accès, de suppression ou de rectification pour toute information les concernant et peuvent demander que leurs coordonnées soient radiées.

Pour exercer leurs droits d'accès, de rectification ou d'opposition, les participants peuvent envoyer un courrier à la société organisatrice à l'adresse indiquée à l'article intitulé « l'organisateur ».

Chaque participant concède aux organisateurs, à ses représentants, prestataires, partenaires, et à toute personne agissant sous ses ordres ou avec sa permission, l'autorisation d'utiliser de façon anonyme les données collectées pendant le weekend pour un usage artistique sans but lucratif.

Article 6 : La propriété intellectuelle



L'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les Données telles que mises à disposition par les partenaires de l'Organisateur ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du Hackathon telle que précisée à l'article 5 du présent règlement. Pour toute utilisation des Données en dehors du cadre du Hackathon, un nouveau contrat devra impérativement être conclu entre le Participant et le partenaire. Lors du jeu concours, les participants devront utiliser dans la mesure du possible uniquement des sources libres de droits. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devra être identifié clairement avec sa version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant son utilisation. 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 à l'organisateur que sa création n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration. Les participants autorisent expressément l'organisateur, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce jeu concours. Chaque participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et autorise l'organisateur, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au présent jeu concours.

L'organisateur mentionnera obligatoirement le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins médiatiques liées au Concours. Seul l'organisateur dispose des droits exprimés ci-dessus sur les projets réalisés lors de ce jeu concours.

Article 7 : Logistique

Les participants devront apporter leur matériel informatique. Une connexion internet sera disponible durant tout le Concours. Du matériel de bureau (stylos et papier) ainsi que du matériel de prototypage (imprimantes 3D, outils, petite électronique) sera mis à la disposition des participants. Les participants recevront des repas et des boissons gratuitement durant les 2 jours du Hackathon.

Des personnes expérimentées appelés « Coachs » seront présents sur place durant les 2 jours du Hackathon afin d'aiguiller les équipes dans leur projet. Ils auront pour rôle d'aider les groupes en difficulté, d'amener des idées et de répondre aux questions techniques des participants.



Article 8 : Désignation des équipes gagnantes et remise des lots

Le Concours prendra fin le Dimanche 2 Avril à 21h00. Les participants devront préparer leur pitch de 5 min qui sera présenté devant un comité composé de représentants des partenaires choisis par l'Organisateur.

Le Jury évaluera de manière objective selon la grille de notation prévue à cet effet.

Les équipes gagnantes seront également annoncées sur le site internet <http://mindfhack.fr/>.

Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. 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 9 : Acceptation du présent règlement

Le présent règlement est disponible sur le site internet de l'Organisateur pendant la période du Concours. La participation d'un candidat au Concours vaut acceptation du présent règlement.

La participation à ce jeu concours implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants. En cas de force majeure ou événement similaire, l'organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce jeu concours sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement autre que le remboursement de sa place à ce sujet. Les candidats s'engagent par ailleurs à respecter le règlement intérieur MindFhack. Tout manquement à ce règlement entraînera l'exclusion de toute l'équipe.

Article 10 : Responsabilité et litige

L'organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le jeu si les circonstances l'exigent, sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. De même, en aucun cas l'organisateur ne pourra être tenu responsable en cas de litiges avec les sociétés responsables des lots offerts.

Des ajouts ou des modifications à ce règlement, en cas de force majeure, peuvent éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable. Toute contestation relative au jeu ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit dans un délai d'un mois à compter du 2 avril 2017 à l'organisateur. Tout litige né à

Du 31 mars au 2 avril au **Bel Air Camp**
Inscriptions sur : <http://MindHack.fr>

MindHack
Plus qu'un hackathon...
Un véritable **plongeon** dans un univers créatif!



l'occasion du présent jeu concours et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de Lyon.



Déroulé du Hackathon MindHack

Planning du Hackathon	
J-1 : Samedi 1er Avril	J-2 : Dimanche 2 Avril
8h	Petit déjeuner
8h30	Lancement de l'événement: - Ice breaking - Discours sur le déroulement du week-end - Constitution des équipes
10h	
10h	Construction de la vision Atelier IBM
11h30	Atelier Disco Soup (1 personne par équipe)
12h	
12h	Déjeuner + questionnaire sur le Flow collectif.
13h	
13h	Speech sur l'usage des sciences cognitives dans les projets d'innovation
13h30	
13h30	Idéation
17h	Ateliers de coaching sciences cognitives en équipe et travail sur le concept
19h	
19h	Comité intermédiaire 2min présentation du concept, 5min feedbacks
20h	
20h	Dîner Distribution d'un questionnaire sur les risques de demain.
21h	
21h	Projection d'un court métrage : Hack the Brain en salle d'animation.
21h30	Travail en équipe sur le lieu pour la nuit ! Fin de l'idéation
8h	Petit déjeuner
8h30	Prototypage: Notre partenaire ATTOM est là pour vous aider à réaliser vos projets
12h	
12h	Déjeuner + questionnaire sur le Flow collectif.
13h	
13h	Atelier théâtre d'improvisation avec la compagnie AToU: Utiliser la puissance du théâtre d'improvisation pour mettre en scène les usages développés pendant le Hackathon. Les groupes auront un temps dédiés avec les acteurs.
14h	
14h	Ateliers personnalisé pour la préparation aux pitchs et le prototypage.
17h	
17h	Pitchs finaux devant le comité 4min pitch 4min questions
17h30	
18h	
18h30	
19h30	
19h30	Remise des prix et discours final.
20h	
20h	Cocktail de fin et networking
20h30	
21h	
21h30	