

## Conditions de participation au HEIG-VD Hack-ton-Sport 2021

### *A l'attention des Partenaires*

#### **Préambule**

Hack-ton-Sport est un hackathon, un marathon de créativité et de prototypage de trois jours durant lesquels des étudiant-e-s travaillent en équipe interdisciplinaire pour proposer des solutions originales et pratiques aux défis soumis par des partenaires publiques et privées.

Les défis de Hack-ton-Sport concernent la transformation numérique appliquée au sport : les nouvelles applications, les sites ou services web originaux, les dispositifs sportifs innovants et les plateformes informatiques pour repenser les écosystèmes sportifs.

Hack-ton-Sport est avant tout un exercice pédagogique qui offre aux étudiant-e-s une occasion unique de connaître une mise en situation telle qu'ils pourront la vivre dans leur future vie professionnelle en abordant un sujet qu'ils ne connaissent pas à l'avance, dans une équipe constituée pour l'occasion de membres aux profils et aux formations différentes.

Dans Hack-ton-Sport, HEIG-VD agit en "bureau d'idéation" et non en partenaire Ra&D ou prestataire de service.

#### **Définitions**

##### **Participant-e**

Sera désigné-e ci-dessous comme « Participant-e » tout étudiant-e, membre d'une des équipes constituées durant la manifestation. Les Participant-e-s sont des étudiant-e-s de 3e année issu-e-s de trois filières de la HEIG-VD (Informatique, Télécom et Géomatique).

##### **Organisateur**

Désigne l'entité qui organise et qui porte cette manifestation.

##### **Sujet**

Un sujet concerne un défi (un challenge, une problématique à résoudre) lié à la transformation numérique appliquée au sport (voir Préambule).

##### **Jury**

Le jury est composé des membres du personnel pédagogique de la HEIG-VD. Ces membres évalueront chaque sujet.

##### **Partenaire**

Sera désigné ci-dessous comme « Partenaire » toute Entreprise, Association, Collectivité locale, Organisme public ou privé, ou structure de la Haute Ecole d'Ingénierie et de Gestion (HEIG-VD) ayant déposé un ou plusieurs sujet(s) étudié(s) pendant la manifestation.

##### **Répondant-e**

Le Partenaire délègue un-e Répondant-e, à savoir une personne en charge de soumettre un Sujet à l'organisateur, lequel participe ponctuellement à la manifestation en soutien.

### ***Equipe Pédagogique***

Une Equipe Pédagogique composée par la HEIG-VD (professeurs-chercheurs, maîtres d'enseignement, adjoints scientifiques, assistants, etc.) sera présente en appui aux Participant-e-s durant les 3 jours (conseils, assistance technique, scientifique, organisation, accompagnement, etc.)

### ***I - Généralités***

#### ***Article 1 - Organisateur***

La manifestation Hack-ton-Sport est organisée par la HEIG-VD.

#### ***Article 2 – Objet de la manifestation***

Cette manifestation a une vocation pédagogique qui permet la mise en pratique et le développement des compétences relationnelles, d'ingénierie collaborative et de travail en équipe.

Les participant-e-s travailleront pendant trois journées à un besoin de conception, d'amélioration, ou d'innovation portant sur la transformation numérique appliquée au sport et proposés par un Partenaire.

La langue de la manifestation est le français.

#### ***Article 3 – Informations***

Toutes les informations relatives à la manifestation : présent règlement, inscriptions, contacts, etc. sont disponibles sur : <https://heig-vd.ch/campus/vie-sur-le-campus/manifestations/hack-ton-sport-2021>

#### ***Article 4 – Calendrier de la manifestation***

La manifestation se déroulera durant 3 jours du 26 au 28 avril 2021 inclus, entre 8h30 et 18h00. Des informations auprès des Partenaires seront communiquées en amont afin de leur permettre de déposer des sujets.

#### ***Article 5 – Résultats et évaluation pédagogique***

Le HEIG-VD Hack-ton-Sport est avant tout un exercice pédagogique. Les Partenaires ne peuvent donc pas prétendre à une obligation de résultats. A l'issue des 3 jours de la manifestation, une évaluation des travaux des Participant-e-s sera réalisée par le Jury. Les Partenaires seront à ce titre sollicités pour évaluer de manière qualitative les propositions des Participant-e-s en réponse à leur(s) sujet(s) lors des présentations finales.

#### ***Article 6 – Confidentialité***

Dans le cadre de cet Hackathon, les résultats développés par les étudiant-e-s seront publiquement accessibles pour favoriser l'échange du savoir et permettre à ces derniers de valoriser leur contribution. Ainsi, les partenaires et la HEIG-VD pourront communiquer sur cet évènement unique. Le nom du Partenaire sera également cité par défaut à moins qu'une demande spécifique soit faite lors de la soumission du challenge

#### ***Article 7 – Propriété intellectuelle (PI)***

La titularité des droits de PI des résultats obtenus par les étudiant-e-s appartient à la HEIG-VD (cf. LHEV art. 58 al. 2) , toutefois les étudiant-e-s et les entreprises se voient accorder une licence gratuite, non-exclusive et illimitée sur ledits résultats. L'Ecole encourage, via son entité d'innovation, le développement de projets d'entrepreneuriat par les étudiant-e-s ou en coopération avec les entreprises.

### **Article 8 – Communication, Droit à l’image**

La manifestation fera l’objet d’une communication externe sur tous supports (photographies, enregistrements vidéo, etc.) destinée à sa promotion et à celle de la HEIG-VD,.

Par sa participation à la manifestation, le Partenaire et le/la Répondant-e qui le représentent acceptent que la HEIG-VD puisse exploiter leur image en lien avec l’événement. Chaque Répondant-e du Partenaire autorise ainsi la prise de photographie(s), de vidéo(s) (captation, fixation, enregistrement, numérisation) le/la représentant-e et leur publication. Chaque personne bénéficie d’un droit d’accès, de rectification et d’opposition sur la diffusion de son(ses) image(s).

### **Article 9 – Conditions de participation**

L’ensemble des Partenaires à la manifestation est tenu d’accepter les présentes conditions de participation.

Le/La Répondant-e s’engage à :

- Soumettre un challenge aux Organisateur
- Mettre à disposition toutes les informations nécessaires au bon déroulement du travail (données, plans, fichiers, pièces software et autres éléments permettant de préciser le contexte)
- Contribuer activement au Hack-ton-Sport en appuyant les travaux des étudiant-e-s par la présence à des points contacts au début de matinée du 26 avril 2021 (présentation des Sujets), en fin de journée du lundi 26 et du mardi 27 avril 2021 (sessions de questions/réponses par rapport aux Sujets).
- Assister à la présentation finale des étudiant-e-s l’après-midi du mercredi 28 avril 2021

**La participation à la manifestation vaut acceptation des présentes conditions de participation.**

### **Article 10 – Clause d’annulation**

En tant qu’organisateur, la HEIG-VD ne saurait être tenue pour responsable si, par suite d’événements imprévus, la présente manifestation devait être annulée, reportée, ou modifiée.

## **II - Partenaires**

### **Article 11 – Dépôt des propositions de sujets**

La(les) proposition(s) de sujet(s) sera(ont) déposée(s) sur la plateforme : [heig.ch/hack-ton-sport](http://heig.ch/hack-ton-sport) du 1er février au 12 avril 2021 minuit.

Toutefois, l’organisateur se réserve le droit de modifier ces dates de dépôts de sujet à sa convenance.

### **Article 12 – Jury, sélection et validation des sujets**

La composition de ce Jury est à la discrétion de l’Organisateur. La validation des sujets s’effectuera en adéquation avec le challenge et les objectifs pédagogiques.

Le Jury validera chacun des sujets en veillant à ce qu’il soit d’une difficulté adaptée à la manifestation. Tout sujet validé vaudra comme inscription définitive.

Le Jury pourra demander au Partenaire des précisions sur un sujet. Il se réserve également le droit de refuser un sujet sans devoir motiver les raisons de ce choix. Une fois la décision du Jury arrêtée, quel

que soit son choix, une confirmation écrite (et/ou courriel) sera adressée au Partenaire l'informant du résultat.

### **Article 13 – Suivi des projets**

Chaque Répondant-e est invité à participer à la manifestation du 26 au 28 avril 2021 dans les horaires prévus. Il pourra ainsi échanger avec les groupes d'étudiant-e-s, donner son avis, proposer de nouveaux documents, etc.

Il ne fera toutefois pas partie de l'équipe en charge de l'encadrement pédagogique du sujet, ni du Jury. Son intervention sera donc ponctuelle.

Chaque sujet se verra également attribué deux encadrants issus de l'Equipe Pédagogique. Leur rôle sera de guider les équipes lors de la Manifestation.

Si un-e Répondant-e ne pouvait pas être représenté durant tout ou partie de la manifestation, il est demandé à ce que les Participant-e-s ou l'Equipe Pédagogique puissent entrer en contact avec un remplaçant en cas de besoin (visio, téléphone, etc.)

## **III – Participant-e-s**

### **Article 14 – Inscription des Participant-e-s**

La HEIG-VD est libre de définir les règles de participation de ses étudiant-e-s. Elle se réserve le droit de demander des ajustements à ces règles, sans avoir à motiver ses choix, si elle considère qu'elles ne respectent pas l'esprit de la manifestation.

### **Article 15 – Constitution des équipes**

Les équipes seront constituées librement par l'Organisateur. Ceux-ci seront donc répartis dans les différentes équipes de Participant-e-s par l'Organisateur.

### **Article 16 – Modalités d'affectation des sujets**

Chaque équipe se verra affecter un sujet par l'Organisateur.

### **Article 17 – Encadrement**

Les membres de l'Equipe Pédagogique seront en charge d'un ou plusieurs sujets spécifiques de manière à :

- Apporter d'éventuels compléments d'information autour du sujet en cas d'absence du Partenaire porteur du sujet ;
- Mettre en relation le Partenaire et le groupes d'étudiant-e-s si celui-ci ne peut pas être présent pendant tout ou partie de la manifestation ;
- Les étudiant-e-s pourront également solliciter des Experts afin d'acquérir des informations contextuelles, sur un domaine particulier, en réponse à une question précise.

### **Article 18 – Evaluation des travaux réalisés et prix**

Un jury d'évaluation sera constitué le dernier jour de la manifestation pour évaluer l'ensemble des travaux des Participant-e-s.

L'Organisateur se réserve la possibilité de remettre des prix et/ou distinctions aux Participant-e-s lors de la manifestation sans pour autant que cela ne soit lié à l'évaluation pédagogique des travaux

réalisés.

### **Article 19 – Poursuite de travaux**

Le cas échéant, la HEIG-VD encourage le prolongement d'un(des) sujet(s) traité(s) par la poursuite de travaux tels que:

- Sur un semestre, ou plus, dans le cadre de travaux de Bachelor ou de Master
- Par des projets de coopération (mandats, prestations de service, chèques innovation Innosuisse, projets Innosuisse)
- Par l'encouragement à l'entrepreneuriat en profitant du savoir-faire de l'entité d'innovation de la HEIG-VD

### **Article 20 – Exclusion de garantie**

Les étudiant-e-s s'engagent à gérer le challenge de façon professionnelle, avec toute la compétence dont ils disposent. La HEIG-VD et les Participant-e-s (ci-après la "Partie Académique") ne fournissent cependant aucune garantie, expresse ou implicite, quant à l'originalité des recherches, des inventions ou des produits conçus ou développés dans le cadre de la manifestation.

La Partie Académique ne donne non plus aucune garantie quant à la propriété, à la commercialisation ou à l'adéquation à un but particulier desdits/desdites résultats, recherches, inventions ou produits. La Partie académique ne pourra pas être tenue responsable de dommages directs, indirects, consécutifs ou autres que le soumissionnaire du Challenge, ses licenciés ou des tiers pourraient subir du fait de l'utilisation des résultats obtenus dans le cadre de l'Hack-ton-Sport.

## **III – Situation sanitaire**

### **Article 21 – organisation en ligne**

La manifestation est prévue en ligne en raison des incertitudes liées à la situation sanitaire, ce qui se prête bien à la dimension numérique du thème.

Selon les évolutions, certaines parties pourront s'envisager sur site (par exemple: kick-off, pitch, apéro, remise des prix).