

OPEN CULTURAL DATA HACKATHON – Turin 2022

RÈGLEMENTS / DIRECTIVES

AVANT-PROPOS

L'Open Cultural Data Hackathon - Torino 2022 se déroulera en personne et en ligne le 13 et 14 octobre 2022, et terminera avec la cérémonie finale de remise des prix à l'équipe gagnante à Nice le 4 novembre 2022.

Le défi est organisé dans le cadre du projet [Faire Connaître PITEM Pa.C.E. - Patrimoine, Culture, Economie](#), financé par le programme européen de coopération transfrontalière Interreg Alcotra, qui associe patrimoine, culture, économie et numérique.

Tous les participants auront une visibilité sur le site du PITEM Pa.C.E. et sur les sites institutionnels des partenaires du projet : la Région Piémont (et ses organismes d'exécution CSI Piémont et CNR-IIT), la Région Ligurie, la Région Vallée d'Aoste, la Ville de Nice et le GIP-FIPAN, Groupe d'Intérêt Public pour la Formation et l'Insertion Professionnelles - Académie de Nice.

L'inscription à l'Open Cultural Data Hackathon - Torino 2022 ("Hackathon") implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement officiel et l'engagement de s'y conformer.

Toutes les règles prennent effet immédiatement avec la soumission d'une demande.

1. OBJECTIF DU OPEN CULTURAL DATA HACKATHON – TURIN 2022

L'objectif du *Hackathon* est de promouvoir la créativité des participants, leurs idées, leur capacité de travailler en équipe et de résoudre problèmes. L'objectif de l'événement et du défi lancé aux participants est de trouver des **réponses créatives et innovantes à la nécessité de valoriser le patrimoine culturel numérisé** grâce au parcours et aux résultats obtenus par Faire Connaître PITEM Pa.C.E et de promouvoir le développement touristique des territoires impliqués (<https://www.atlasalpilatine.eu/>), autour des quatre thèmes du projet: ***préhistoire, Résistance, bâtiment historique, sacré et profane***.

La présentation du contexte spatial et de la base de données sur laquelle les participants devront travailler se trouve dans le document "Rapport d'Analyse Technique"

([https://www.regione.piemonte.it/web/sites/default/files/media/documenti/2020-05/3.1.1 -
_analisi_tecnica_it.pdf](https://www.regione.piemonte.it/web/sites/default/files/media/documenti/2020-05/3.1.1_-_analisi_tecnica_it.pdf))

Les équipes participantes au Hackathon sont invitées à développer des solutions créatives, à travers des approches innovantes, dans un délai court et préétabli, en utilisant la technologie et les big data, pour simuler des prototypes, des produits et des services (apps, dispositifs, outils, technologie portable, plateformes, solutions technologiques, vidéos, installations multimédia ou autres types de projets innovants), afin de valoriser toujours plus le patrimoine culturel, matériel et immatériel, des territoires frontaliers entre la France et l'Italie, encore trop peu connu, y compris par la création de parcours de lecture et d'itinéraires virtuels multimédia.

Les propositions seront présentées devant un jury le 14 octobre après-midi et évaluées selon les critères qui seront décrits ci-dessous. Le jury sélectionnera une ou plusieurs équipes qui recevront un prix de nature économique tel que décrit ci-dessous.

Français

2. RECIPIENTS

L'Open Cultural Data Hackathon - Torino 2022 est ouvert aux start-ups, aux entreprises innovantes créées au cours des cinq dernières années et aux freelances de moins de 35 ans. Tant les équipes déjà formées que les professionnels individuels sont autorisés à participer. Les créatifs, les développeurs, les experts en marketing, les analystes de données, les économistes, les experts de l'Internet des objets, de l'I.A., de l'informatique et du numérique, les startupper, les innovateurs, les entrepreneurs, les responsables et planificateurs culturels, les responsables du tourisme, les experts en développement local peuvent participer, à condition qu'ils:

- n'ont pas de relation de travail de quelque nature que ce soit avec l'un des partenaires du projet;
- ne sont pas impliqués dans toute partie liée à l'administration et/ou à l'exécution du défi.

Les participants sont priés de prendre connaissance et d'accepter toutes les règles énoncées dans le présent règlement, y compris celles relatives à la confidentialité, à la propriété intellectuelle et aux règles de sécurité et d'anti-sécurité de Covid.

3. LA PÉRIODE : OPEN CULTURAL DATA HACKATHON - Turin 2022

L'événement OPEN CULTURAL DATA HACKATHON aura lieu en présence à Turin au CSI Next, Corso Unione Sovietica 214, et en ligne (voir Par. 12 - Conditions de participation en ligne) le 13-14 octobre 2022. En considération des conditions incertaines et afin de favoriser la participation des professionnels d'une large zone, il sera possible de participer à l'événement également en ligne, en suivant les instructions qui seront fournies par le secrétariat de l'organisation. L'événement débutera le 13 octobre 2022 (jour 1) à 9h00 et se terminera le 14 octobre 2022 (jour 2) vers 18h30 avec l'annonce des groupes gagnants.

Les phases de l'événement:

- Jour 1, 09:00-10:00: Accueil et enregistrement des participants, répartition en groupes;
- Jour 1, 10h00-11h00: Salutations, présentation de l'événement, du projet, du défi et des thèmes.
- de 11 h 30 le premier jour à 13 h le deuxième jour: phases de développement et de conception par les participants (pendant le défi, les participants seront soutenus par des universitaires et des experts);
- Jour 2, 15:00-16:30: Présentation (pitch) des projets par les équipes;
- Jour 2, 16h30-18h00: Evaluations et annonce des gagnants.

La cérémonie de remise des prix à l'équipe ou aux équipes gagnantes aura lieu à Nice le 4 novembre 2022.

4. INSCRIPTION

La période d'inscription s'achèvera jeudi 29 septembre 2022 à minuit. Les organisateurs se réservent le droit de limiter ou de clôturer les inscriptions à tout moment. Chaque participant qui s'inscrit garantit que les informations personnelles fournies sont exactes et est prêt à fournir tout document supplémentaire pour prouver ses déclarations.

5. INSCRIPTION ET COMMENT PARTICIPER

L'inscription et la participation au défi sont gratuites. Les frais de voyage éventuels sont à la charge des participants.

L'inscription se fait via le formulaire disponible sur le lien

<https://survey.fitzcarraldo.it/index.php/139563?newtest=Y&lang=it>.

Étapes de la demande et de l'enregistrement :

- 1) **Dépôt de la candidature avant jeudi 29 septembre 2022 à 24h00** : création de l'équipe (minimum 2 personnes et maximum 5 personnes) et remplissage du formulaire avec les données de la personne de contact (chef d'équipe) et de l'équipe. Pour les candidatures individuelles, veuillez remplir le formulaire dédié.
- 2) **Les équipes et les personnes sélectionnées seront informées lundi 3 octobre** et seront invitées à une **réunion de présentation en ligne, prévue pour jeudi 6 octobre** à une heure à déterminer (de plus amples informations seront fournies lors de la confirmation de la participation). À cette occasion, les

équipes en compétition seront formalisées : ceux qui ont demandé à participer à l'événement en tant que professionnels individuels formeront une nouvelle équipe ou seront affectés à des équipes existantes sur la base des compétences proposées.

Seules les équipes déjà formées sont autorisées à participer à la compétition :

- a) collectif, en tant qu'équipe/groupe déjà formé lors de l'inscription et composé d'un minimum de trois et d'un maximum de cinq personnes ;
- (b) en tant qu'individus.

En cas de participation à titre individuel ou dans des groupes composés d'un nombre insuffisant de personnes, les intéressés doivent être inclus dans une équipe pour pouvoir participer. Les participants acceptent dès à présent de former et/ou de rejoindre les équipes formées par les organisateurs, en tenant compte du profil et de l'expérience de chaque participant. L'organisateur proposera l'inclusion du Participant individuel dans une équipe déjà formée ou formera une nouvelle équipe sur la base de ses compétences et de son professionnalisme et en informera les personnes concernées.

L'inscription en ligne ne garantit pas à elle seule le droit de participer à l'événement. Le secrétariat d'organisation se réserve le droit de demander des informations supplémentaires afin de sélectionner les participants à l'événement, dont le nombre maximum ne dépassera pas 50. L'organisation peut appliquer des critères de sélection basés sur l'expérience acquise par les start-ups, les entreprises ou les freelances, la localisation géographique des sujets (afin de promouvoir la participation au concours de jeunes provenant d'une large zone), l'ordre d'inscription et d'autres critères, à la seule discrétion de l'organisation. L'approbation et la confirmation de la participation à l'événement seront communiquées aux chefs d'équipe ou aux participants individuels par e-mail, à titre indicatif, pour le 3 octobre. Une condition préalable à l'accès à l'événement est donc d'avoir reçu une confirmation du secrétariat organisateur.

Il est également précisé que :

- Les candidats garantissent que les informations personnelles fournies au moment de la candidature ou ultérieurement à des fins de sélection sont exactes.
- Le Participant est informé que la participation à l'OPEN CULTURAL DATA HACKATHON - Torino 2022 ne donne lieu en soi à aucun droit à recevoir une compensation de quelque nature que ce soit.
- Les participants doivent confirmer qu'ils ont lu la politique de confidentialité. Des séquences vidéo et photographiques seront également prises pendant l'événement et pourront être publiées sur les sites internet et les pages sociales des partenaires ou diffusées dans la presse. Les participants peuvent toutefois éviter d'être filmés en suivant les instructions fournies pendant l'événement.
- Le participant s'engage à accepter les décisions de l'organisation concernant l'organisation et la gestion de l'événement.

6. WEBINAIRE D'INTRODUCTION

Les sujets sélectionnés seront invités à participer à une réunion en ligne au cours de laquelle les modalités opérationnelles de participation leur seront expliquées.

Le webinaire est prévu pour jeudi 6 octobre 2022, à une heure à déterminer.

7. ÉQUIPE

La participation au défi n'est autorisée que pour les équipes, composées d'un minimum de 2 et d'un maximum de 5 personnes. Chaque concurrent ne peut participer qu'à une seule équipe.

Les membres de chaque équipe choisiront un nom pour identifier leur groupe, qui ne doit pas faire référence à des sociétés ou des marques déposées, ni utiliser des expressions incitant à la violence, à la discrimination, à l'obscénité et/ou à la diffamation, sous peine d'exclusion de l'équipe de l'événement.

L'organisation se réserve tous les droits concernant l'admission des équipes et la modification éventuelle des noms choisis en cas de violation du présent règlement.

8. EXPERTS

Les équipes pourront faire appel à des facilitateurs et à des experts qui les soutiendront dans les processus de communication et leur offriront des informations sur les contenus et les domaines culturels à mettre en valeur ainsi que des suggestions utiles pour le développement de leurs solutions de projet.

9. JURY ET ÉVALUATION

Les propositions soumises par les équipes des participants lors de la session finale de pitch seront évaluées par un jury, désigné par l'organisation. Le jury évaluera les propositions soumises par les équipes, sur la base des critères suivants:

- 1) Pertinence et congruence de la proposition soumise avec les objectifs du projet Faire Connaître PITEM Pa.C.E. - Patrimoine, Culture, Economie;
- 2) Le degré de créativité/originalité/innovation de la proposition;
- 3) La faisabilité technique de la proposition;
- 4) l'impact économique et social de la proposition;
- 5) Territoire et réseaux locaux concernés par la proposition;
- 6) Possibilités de développement et de mise en œuvre de la proposition.

Les décisions d'évaluation et de classement du jury sont définitives.

10. RÉCOMPENSES, AVANTAGES POUR LES PARTICIPANTS ET REMISE DE PRIX

À la fin de l'OPEN CULTURAL DATA HACKATHON - Torino 2022, les équipes gagnantes seront annoncées.

Les équipes qui présenteront les idées jugées les plus méritantes par le jury recevront un prix offert par Logosnet, société de solutions multimédias à des fins éducatives et de communication des sciences. Pour Logosnet, l'intérêt porté à l'Open Cultural Hackathon réside dans la nature hybride et multimédia des projets et dans la recherche de réalités innovantes : une occasion d'observer comment les startups et les professionnels sont confrontés au développement d'idées de projet de valorisation de contenus culturels. Sur cette base, la participation de Logosnet à l'événement, qui se concrétise par la présence de Fernando Salvetti, fondateur et managing partner, Le jury du Hackathon a décerné un prix qui sera remis directement aux 3 équipes qui présenteront les idées de conception que le jury jugera les plus valables.

Les prix comprennent une somme d'argent (2000 € pour l'équipe gagnante, 1000 € pour la deuxième, 500 € pour la troisième) et la possibilité de bénéficier de 3 réunions de conseil et d'assistance à la conception spécialisée avec un expert du monde académique ou entrepreneurial de votre choix parmi ceux qui seront proposés par Logosnet. La répartition du prix entre les membres de chaque groupe gagnant sera définie par l'équipe.

La cérémonie officielle de remise des prix aura lieu à Nice le 4 novembre 2022.

Un certificat de participation sera délivré à tous les participants. Rien d'autre, en outre, n'est dû. Les partenaires du projet Faire Connaître PITEM Pa.C.E. - Patrimoine, Culture, Economie s'engagent à diffuser la proposition gagnante parmi les *parties prenantes*, également par la publication d'une présentation de l'idée du projet dans une ou plusieurs revues spécialisées, en particulier par le CNR-IIT et le CSI Piemonte. Les propositions jugées les plus intéressantes par le jury seront également mises en avant et promues par les partenaires du projet, en vue d'une éventuelle inclusion (si elle est pertinente et éligible) dans de futurs appels à propositions ou projets européens, nationaux ou locaux dans le domaine culturel et touristique.

Conformément à l'art. 6 lettre a) du décret présidentiel n° 430/2001, l'événement ne constitue pas un concours ou une opération de remise de prix et est exclu de l'application des règles pertinentes, étant donné qu'il a pour objet la présentation de projets ou d'études dans le domaine de la technologie avec l'attribution de prix représentant la reconnaissance du mérite personnel des gagnants, ainsi que l'encouragement dans l'intérêt de la community.

11. OBLIGATIONS ET RESPONSABILITÉS DES PARTICIPANTS

Le Hackathon est conçu comme un événement dont chaque participant s'engage à respecter les principes et reconnaît expressément que toute action visant à entraver le développement du projet de toute autre équipe est interdite et passible d'exclusion. Les Organismes, à leur seule discrétion, se réservent le droit de disqualifier et d'exclure du Hackathon tout Participant et/ou équipe qui ne respecterait pas les dispositions du présent règlement et ceux qui, par des manœuvres frauduleuses ou inadmissibles, entraveraient et/ou tenteraient d'altérer le bon fonctionnement du mécanisme de remise des prix et, en tout état de cause, compromettraient le succès de l'ensemble de l'Événement.

Les participants s'engagent également à respecter ces règles de conduite:

- a. respecter les autres participants;
- b. ne pas utiliser d'expressions incitant à la violence, à la discrimination, à l'obscénité et/ou à la diffamation;
- c. éviter les contenus offensants, diffamatoires, vulgaires, portant atteinte à la vie privée ou contraires à la loi en vigueur, ainsi que les contenus publicitaires ou à caractère politique/idéologique et religieux;
- d. éviter de développer des applications dont le contenu est clairement hors sujet;
- e. ne pas enfreindre les droits d'auteur, les marques ou autres droits réservés, y compris les droits de propriété intellectuelle;
- f. respecter les règles de la vie privée.

Chaque équipe est exclusivement responsable du contenu de son projet. Chaque Participant s'engage, dès à présent, à indemniser et à dégager les Organismes de toute réclamation, y compris pour des dommages et intérêts, qui pourrait être faite, pour quelque raison que ce soit, en relation avec le Projet.

Chaque participant s'engage à participer au Hackathon à ses propres risques. Pendant le Hackathon, chaque Participant est tenu de prendre toutes les mesures appropriées pour sauvegarder ses données et/ou logiciels stockés dans son équipement informatique contre toute attaque. Les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables à cet égard, ni de toute contamination par un quelconque virus informatique ou intrusion de tiers dans le matériel informatique du Participant.

12. CONDITIONS DE PARTICIPATION EN LIGNE

Le Hackathon se déroulera en présence de Turin le **13 et 14 octobre 2022** avec un horaire prévu de 9h00 à 18h00. La participation en présence est fortement recommandée, mais il sera également possible de participer à l'événement en ligne, sur une plateforme numérique spéciale et selon les modalités qui seront communiquées par l'organisation. En cas de participation en ligne, les équipes intéressées recevront le lien d'accès à l'événement, auquel elles devront se connecter via leurs propres appareils (ordinateur portable, PC, etc.) et en utilisant une connexion adéquate.

13. ACCEPTATION DES TERMES ET CONDITIONS DE L'AVIS - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Tous les membres de chaque équipe sont reconnus, à égalité de titres et de droits, comme étant les auteurs de la proposition et du projet.

En soumettant leur idée, les participants à l'OPEN CULTURAL DATA HACKATHON - Torino 2022 acceptent pleinement le contenu de ce règlement :

- autorisent expressément les partenaires du projet à publier - dans leur intégralité ou dans une version réduite - le matériel produit pour la présentation de l'idée dans la phase finale de l'événement ;
- assument toute la responsabilité de la paternité et de l'originalité des idées soumises ;

- assument toute responsabilité résultant de l'utilisation, dans le cadre de l'idée présentée, de solutions techniques ou autres qui enfreignent les droits de brevet, les droits d'auteur et en général les droits de propriété privée d'autrui ;
- s'engagent à indemniser et à dégager les partenaires du projet de toute action ou réclamation de tiers revendiquant des droits d'auteur ou d'autres droits sur l'idée soumise, en assumant toutes les charges consécutives, y compris les dommages envers les tiers, les frais et dépenses juridiques et judiciaires à leurs propres frais.

14. DROIT APPLICABLE - VIE PRIVÉE

Ces règlements sont soumis à la loi italienne.

Conformément à l'article 13 du RGPD (règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016). La Région Piémont, responsable du traitement des données, informe les participants que leurs données personnelles, communiquées et collectées lors de l'inscription ou de l'exécution de l'événement OPEN CULTURAL DATA HACKATHON - Torino 2022, seront traitées dans le plein respect de la réglementation susmentionnée et des lois italiennes en vigueur sur la protection de la vie privée, à des fins liées à la relation susmentionnée et en référence à la politique de confidentialité de l'événement 2022 consultable sur le site Web.

<https://www.regione.piemonte.it/web/temi/fondi-progetti-europei/programmi-progetti-europei/cooperazione-territoriale-europea-piemonte/pitem-pace-patrimonio-cultura-economia>

15. LA SÉCURITÉ DES PERSONNES ET DES BIENS

Le CSI Piemonte ne sera pas tenu responsable de toute atteinte à la sécurité des participants, notamment si elle résulte d'un comportement inapproprié. CSI Piemonte ne sera pas tenu responsable des dommages à la santé de toute nature, y compris ceux résultant de Covid-19, s'ils découlent d'un comportement inapproprié. Les participants doivent se conformer à la réglementation anti-Covid qui sera en vigueur les jours de l'événement, aux règles de conduite de l'Organisateur et à l'utilisation correcte des installations indiquées. Les infractions seront traitées conformément au règlement. Le CSI Piemonte n'est pas non plus responsable du vol ou de la détérioration d'objets.

16. QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION DE L'EXPÉRIENCE

Les participants acceptent de remplir anonymement un questionnaire d'évaluation de l'expérience, qui sera mis à disposition à la fin de l'événement, afin de donner à l'organisation une chance de s'améliorer dans le cas d'initiatives futures.

17. COMPÉTENCE

En cas de litige, le tribunal de Turin est compétent.

18. AUTRES AFFAIRES

Si vous avez des questions concernant la *hackathon* ou le règlement officiel, veuillez écrire à culturalhack@regione.piemonte.it.