

REGLEMENT CONAKRY HACKATHON 2017

Orange Guinée, en collaboration avec l'incubateur Saboutech organise la première édition de la compétition dénommée : « HACKATHON 2017 ». Cet évènement mettra en compétition des développeurs informatiques organisés par équipe autours de porteurs de projets avec l'objectif de produire et/ou d'améliorer un prototype d'application dans un temps imparti.

Le but de cette compétition est de contribuer à promouvoir une masse critique de jeunes développeurs et d'entrepreneurs dans le secteur de l'économie numérique et de dégager un ensemble de projets d'applications mobiles susceptibles d'apporter des solutions tangibles et adaptées aux enjeux de développement de la Guinée.

1. Conditions de participation :

Le Hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale résidant en Guinée. En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, le déroulé et les modes de récompenses proposés par l'incubateur Saboutech.

Pour participer au Hackathon, les participants doivent obligatoirement s'inscrire sur le site :

www.conakryhackathon.com avant le 25 Décembre 2017 à minuit.

Les participants peuvent être étudiants, salariés, entrepreneurs, professions indépendantes, chercheurs ou en recherche d'emploi, notamment dans le domaine de l'informatique, du design, du marketing, des usages numériques...

La participation se fait uniquement par équipe de 2 à 5 participants. Les participants garantissent n'être tenus à aucune obligation professionnelle, contractuelle ou légale empêchant leur participation au Hackathon.

2. Calendrier prévisionnel – Déroulement du Hackathon :

Le calendrier prévisionnel indiqué ci-dessous est fourni à titre indicatif et peut être sujet à modifications.

Du 27/11/2017 au 22/12/2017 : Lancement du concours et dépôt des candidatures

L'ensemble des participants sont invités à participer au concours en déposant leurs candidatures sur le site en ligne dédié (www.conakryhackathon.com). Tout projet déposé au-delà du 22/12/2017 ne sera plus pris en compte.

Du 23/12/2017 au 25/12/2017: Présélection des candidatures

Un jury composé du comité d'organisation, d'experts et des partenaires du Hackathon, présélectionneront les candidatures les plus pertinentes parmi toutes les candidatures reçues lors de la phase de dépôt des candidatures.

Du 25/12/2017 au 26/12/2017: Formation

Les participants sélectionnés bénéficieront de :

- Formation sur l'entrepreneuriat
- Appui et/ou formation en développement d'application
- Formation en pitch

Du 13/01/2018 au 14/01/2018: Hackathon

Les équipes sélectionnées participent au Hackathon Conakry 2017, deux journées pour développer sur place à la Blue zone de Dixinn leur projet et la technique associée. Seront fournis aux participants du Hackathon un des coachs chargés de les assister, des collations et des rafraichissements ainsi qu' une assistance technique.

3. Détermination des gagnants :

Les prototypes et applications seront présentés de la façon suivante : Les participants présenteront leur projet approfondi sous la forme d'une présentation orale et d'une démonstration de la solution technique, avec support slides pour une durée allant de 5 à 7 minutes. Le jury sélectionnera les 3 projets gagnants.

Les projets seront évalués principalement sur la base des critères suivants :

- **Originalité** : proposer un concept peu ou pas encore exploité et qui explore pleinement les capacités des nouvelles technologies proposées. Le projet présenté pourra correspondre à un assemblage de services, de datas... ou proposer un nouveau produit/service, ou une nouvelle technologie.
- **Innovation** : proposer un service innovant dans les domaines des usages numériques.
- **Expérience utilisateur et interfaces**: proposer une expérience utilisateur originale, simple et graphique qui soit facilement compréhensible et accessible avec une bonne navigabilité.
- **Business** : être exploitable commercialement, le projet doit répondre à un besoin réel et être viable à moyen terme. Les concepts et prototypes devront être réalistes à la fois techniquement et économiquement.
- **Finition et qualité globale du projet** : présenter le projet avec une démonstration du prototype ou service fonctionnel.

Ces critères ne sont pas exhaustifs, le jury n'aura pas à motiver ses choix.

4. Récompenses et remise des prix

La cérémonie de remise des prix aura lieu après la délibération du jury.

- 1er prix : l'équipe classée première recevra une somme de vingt-cinq millions de francs guinéens (25.000.000 GNF) et aussi un accompagnement de 06 mois avec le programme de pré-incubation de l'incubateur Saboutech.
- 2ème prix : l'équipe classée deuxième recevra une somme de quinze millions de francs guinéens (15.000.000 GNF) et 03 mois d'accès à l'espace de co-working de l'incubateur Saboutech
- 3ème prix : l'équipe classée troisième recevra une somme de dix millions de francs guinéens (10.000.000 GNF) et 03 mois d'accès à l'espace co-working de l'incubateur Saboutech

5. Propriété intellectuelle

Ni l'incubateur Saboutech, ni ses partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les contenus créés par les participants. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports durant leur participation au Hackathon.

Toutefois, les participants peuvent proposer à l'incubateur Saboutech et Orange Guinée et/ou leurs partenaires d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Dans cette hypothèse, les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d'un accord ad hoc.

Lors du Hackathon, les participants sont invités à utiliser des sources libres de droits. Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l'interopérabilité à l'intérieur des dispositifs soumis à l'appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Le participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour la détermination de l'équipe gagnante. En aucun cas, les créations ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle à un droit à l'image, à l'ordre public et aux bonnes mœurs. Chaque participant garantit à l'incubateur Saboutech et ses partenaires que l'idée ou la création qu'il soumet au jury n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par des tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation des dits tiers.

Sans préjudice des dispositions précédentes, le participant autorise expressément l'incubateur Saboutech et son partenaire Orange Guinée, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce Hackathon (notamment les images de l'application conçue, diapositives Powerpoint réalisées pour le Hackathon, visuels...). Chaque participant autorise l'incubateur Saboutech et ses partenaires, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des projets réalisés dans le cadre du Hackathon, sur tous les supports de communication attachés au présent Hackathon. Saboutech mentionnera

obligatoirement le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins de communication.

6. Acceptation du règlement

La participation à ce Hackathon implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants. En cas de force majeure ou événements similaires, l'incubateur Saboutech se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce Hackathon sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

7. Responsabilité et litige

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

De même, en aucun cas la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable en cas d'accidents ou de litiges dans le lieu d'accueil des équipes (Blue zone de Dixinn).

L'incubateur Saboutech se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Hackathon si les circonstances l'exigent et sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

La responsabilité de l'incubateur Saboutech ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Hackathon devait être modifié, écourté ou annulé. L'incubateur Saboutech se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée dans le présent règlement. Tout participant sera réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Hackathon, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Hackathon.