

Règlement de participation au HackSanté

1. Préambule

Ce Hackathon est une initiative organisée par l'OSBL SociéTIC. En collaboration avec l'Association Canadienne pour la Santé Mentale, filiale de Québec (ci-après nommée ACSM), il vise à rassembler des acteurs de la technologie afin de concevoir collectivement des solutions novatrices concernant les besoins reliés à la santé mentale.

Le hackathon est ouvert aux développeurs, designers, analystes, communication & marketing, ingénieurs, entrepreneurs, startups, etc.

2. Inscription

Les équipes devront préalablement être formées, nommées et avoir désigné un capitaine qui procédera à leur inscription [ici](#) (50\$/équipe). Chaque participant recevra une confirmation de son inscription à l'adresse de courriel inscrit par le capitaine dans le formulaire à cet effet. Les membres pourront choisir de participer au Hackathon en équipe composée d'un maximum de six (6) coéquipiers. On suggère un minimum de quatre (4).

Les inscriptions sur le site doivent s'effectuer du **30 mars 2021 au 8 mai 2021**. Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de cette date ou lorsque la limite de **18 équipes** sera atteinte.

Afin de valider leur inscription, les personnes intéressées devront accepter de se conformer au présent "Règlement du Hackathon" et signer électroniquement un formulaire de consentement à cet effet.

Orphelins:

Si des participants venaient à s'inscrire individuellement et que la participation le permettait, ils pourraient être mis en relation avec d'autres participants (par SociéTIC) afin de constituer une équipe ou peut-être se joindre à une équipe nécessitant des membres additionnels.

3. Date et horaire de l'événement

Le Hackathon se déroulera du vendredi 14 mai de 19h00 au dimanche 16 mai 18h00.

Vendredi 19h00 - 20h00

- Ouverture du Hackathon
- Mot de bienvenu par le président de SociéTIC
- Présentation des besoins de l'ACSM par sa Directrice Générale
- Publication du noms des équipes
- Modalités
- Rappel des règlements
- Début de la programmation

Samedi

- Développement de l'application par les participants
 - SOUS TOUTE RÉSERVE : Possibilité d'un Q&A permettant de vérifier l'orientation du développement faite par les équipes
- Tirages de prix de participation
 - Les gagnants recevront leur prix durant la ou les semaines suivantes par le système de courrier des fournisseurs choisis (Amazon,).

Dimanche 00h00 - midi

- Complétion de l'application
 - **Midi** : Dépôt final du code dans le service d'hébergement de développement;
 - De **midi à 13h**: Préparation des "pitches" de vente par les équipes;
 - La qualité du code et les choix technologiques seront vérifiés par un expert et feront partie des critères de sélection.

13h00: Début des présentations

- À l'issue du Hackathon, chaque équipe dispose d'un maximum de **5** (cinq) minutes afin de présenter **obligatoirement** une preuve de concept (c'est-à-dire, une application fonctionnelle) de leur projet au jury du Hackathon. Le modérateur coupera la conversation au terme de 5 minutes;
- Suite à la présentation du projet au jury, les participants seront interrogés pendant un maximum de cinq (**5**) minutes par le jury si des questions sont nécessaires;
- Si après cette période de questionnement, il reste du temps au compteur, l'équipe pourra, si besoin est, compléter sa présentation

16h00 - 17h00: Délibération

Le jury du Hackathon :

- est composé au minimum de trois (**3**) membres et au maximum de cinq (**5**). Il est souverain et ne motive aucunement ses décisions;
- est composé de personnalités qualifiées et reconnues pour leur expertise en matière de gestion de projet à fort impact social ainsi que certains commanditaires de l'événement;
- choisira les trois projets qu'il estimera les plus prometteurs et qui répondent aux besoins de l'ACSM;
- évaluera les projets soumis par les participants du Hackathon en fonction des critères généraux suivants:
 - Approche empathique (compréhension des besoins)
 - Application fonctionnelle
 - Application libre de droits (incluant toutes ses librairies)
 - Expérience d'utilisateur (UI)
 - Innovation technologique et originalité
 - Présentation de la solution

17h00: Remise des prix aux gagnants

En plus des prix de participations tirés au hasard le samedi, les gagnants se mériteront :

- 1er prix : 5 000\$
- 2e prix : 3 000\$
- 3e prix : 1 500\$
- Possibilité d'un "Coup de coeur" : 500\$

S'ils le jugent pertinent (et de manière discrétionnaire), les membres du jury pourraient ajouter une mention spéciale pour distinguer un projet en raison de son originalité ou de la démarche proposée tout en tenant compte de la grille des critères.

18h00 : Fin de la compétition



2. Indemnisation

Le participant renonce :

- à prétendre à une quelconque indemnisation ou remboursement auprès de SociÉTIC ou de l'ACSM;
- à tout recours dirigé contre SociÉTIC, l'ACSM, les membres du jury et tous les éléments portant sur les conditions d'organisation du Hackathon, son déroulement ainsi que les résultats du concours.

3. Responsabilités et propriété

- En s'inscrivant, les participants cèdent tous leurs droits de propriétés intellectuelles, tous ceux rattachés au code ainsi qu'à l'exploitation de l'application qu'ils auront développée pendant ce Hackathon et cèdent aussi leur droit à l'image en acceptant que des photos ou vidéos d'eux soient prises pendant toute la durée de cet événement;

Responsabilités et propriété (suite)

- Chaque participant utilisera son propre matériel informatique incluant ses logiciels de développement;
- Il appartient à chaque 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 extérieure;
- Le participant est seul responsable de son matériel et de ses logiciels de développement.

4. Clauses de non-responsabilités

SociÉTIC ne saurait être tenu responsable

- de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système des participants et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la participation à ce Hackathon;
- d'éventuels dysfonctionnements de connexion ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude entraînant des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion et l'organisation du Hackathon;
- pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée;
- des délais de livraison des prix de présence obtenus durant lors de cet événement.

5. Exclusion de participants

SociÉTIC se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne troublant son déroulement, ne faisant pas preuve d'intégrité, de professionnalisme, perturbant l'activité ou tenant des propos inadéquats durant cet événement.

6. Régime juridique

Les projets développés pendant le Hackathon devront utiliser des sources libres de droits;

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 aux organisateurs que sa création n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers;
- autorise gratuitement SociéTIC et l'ACSM à publier, communiquer, exposer et divulguer de quelques façons que ce soient, les projets présentés dans le cadre de ce concours ainsi qu'à mentionner leur nom et leur image;
- autorise l'ACSM à communiquer avec lui pour discuter d'opportunité d'affaires futures;
- autorise SociéTIC à partager le profil LinkedIn avec les commanditaires.

BONNE CHANCE À TOUS ET À TOUTES