



MARATHON CRÉATIF SGAR: HACKATHON L'ENTREPRENEURIAT FACILITÉ PAR LA DONNÉE!

1. POSTULAT DE DÉPART ET OBJECTIFS COMMUNS

L'INSEE met à disposition des créateurs d'entreprises un Outil d'aide au Diagnostic à l'Implantation Locale (ODIL) accessible en ligne : creation-entreprise.insee.fr. L'INSEE a proposé aux acteurs du Laboratoire d'innovation territoriale de l'État de réinventer ce service au travers d'une démarche de réflexion commune. L'objectif étant de mieux prendre en compte les attentes des créateurs d'entreprises et des structures qui les accompagnent, d'imaginer un nouveau modèle économique pour le service qui viendrait remplacer ODIL. Par ailleurs, le Préfet de région a souhaité profiter de la mobilisation des partenaires pour approfondir la réflexion autour de la création d'entreprises en l'étendant naturellement à celui de la transmission-reprise

La Métropole de Lyon a rejoint en 2016 ce cercle des partenaires du laboratoire d'innovation territoriale régional de l'État « Archipel », porté par le Secrétariat général pour les affaires régionales Auvergne Rhône-Alpes (SGAR) et lauréat d'un Programme d'Investissements d'Avenir.

Les objectifs communs sont l'accélération de l'accès à la donnée territoriale et le développement de sa valorisation (innovation, services numérique, emploi locaux). Dans ce cadre, un projet de hackathon consacré à la création d'entreprise est initié au cours de la semaine de l'innovation publique (20-27 novembre 2017). La Métropole de Lyon soutient cet événement en mettant sa forte expertise en matière de données au service des partenaires, ainsi que sa plateforme data.grandlyon.com comme support de diffusion des données rendues accessibles lors de cette rencontre.

2. ORGANISATEURS DU HACKATHON

Le SGAR, le Grand Lyon, l'INSEE et le TUBÀ organisent un Hackathon régi par le présent Règlement

3. OBJET DU HACKATHON

Le Concours consiste en un marathon de l'innovation sur 2 jours réunissant des participant.es autour des services d'accompagnement au développement économique de l'Etat et des données mises à dispositions par différents organismes avec pour objectif d'inventer en équipe des nouveaux outils offrant des services innovants pour les entrepreneurs.

Le concours aura lieu dans les salons de la Préfecture du Rhône, rue de Bonnel, 69003 LYON
le lundi 20 novembre 2017 de 09h00 à 13h00 et le lundi 27 novembre 2017 de 09h00 à 18h00.

4. LES DEFIS

L'objectif du hackathon est de faciliter la création, reprise et implantation d'entreprises à travers une utilisation plus optimum des données numériques existantes et une refonte des outils existants (majoritairement ODIL)

L'Organisateur a présélectionné 2 défis :

Défi n°1 : Aider à l'implantation locale et la création d'entreprise (= avenir d'ODIL, Outil d'aide au Diagnostic à l'Implantation Locale)

Défi n°2 : Encourager la transmission/reprise d'activités

Objectifs des 2 journées : Développer un nouveau modèle/usage à partir des données numériques du territoire (valable sur l'ensemble du territoire français) = comment mieux entreprendre avec les données.

5. DEROULEMENT

5.1 Inscriptions

Les inscriptions sont ouvertes du 27 octobre 2017 au 17 novembre 2017 à 12h.

5.2. Programme :

Jour 1

Lundi 20 novembre 2017- lancement du hackathon

09h00	Accueil petit déjeuner & présentation des défis
09h30	Constitution des équipes mixtes (suivant les défis)
09h45	Ice breaker (pour lancer la dynamique)
10h	Etats des lieux des outils et des données existantes
10h15	Diabolo (1 défi = 1 question à l'envers. Ex: "comment on freine une boîte à s'implanter" > donner aucune visibilité sur locaux disponibles)
11h	Wanted data list (à la recherche des données manquantes suivant le diabolo. Ex: données locatives > qui les possède?)
12h30	<i>Lunch networking</i>

Jour 2

Lundi 27 novembre 2017- poursuite du hackathon

09h00	Accueil petit déjeuner
09h30	Retour sur la journée du 20 novembre en plénière, par TUBÀ
09h45	Répartition 1 designer UX par équipe
10h	Co-design de l'idée avec 1 designer UX/groupe (prototypage)
12h30	<i>Lunch networking</i>
14h	Circulation de l'équipe animation au sein des groupes pour lever les freins
15h	Préparation de la restitution = pitch devant groupe d'une thématique différente
15h30	Amélioration de la solution suite aux retours de l'autre groupe
17h	Restitution finale (pitch 3 min) devant jury (de partenaires)
17h30	Délibération, annonce résultats (1 gagnant par défi)
18h30	Fin du hackathon

6. PARTICIPANT.E.S

La participation au hackathon est ouverte à tous aussi bien aux entrepreneur.e.s qu'aux étudiant.e.s, chercheurs.ses, associations, entreprises, usagers.ères, demandeurs.euses d'emploi.

Le.la participant.e (ci-après le.la « Participant.e ») doit avoir enregistré.e sa participation auprès de l'Organisateur au plus tard le 17 novembre 2017. Une confirmation d'inscription qui validera sa participation sera adressée. Les Participant.es sont donc des personnes physiques majeures (dix-huit ans minimum) civilement responsables.

Les places sont limitées à 50 Participant.es. L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation de toute personne et/ou équipe pour des raisons de sécurité ou de respect du présent Règlement.

7. MODALITÉS DE PARTICIPATION ET DE CONSTITUTION DES ÉQUIPES

7.1. Inscriptions

L'inscription et la participation sont gratuites. Pour participer au hackathon, les candidats devront obligatoirement s'inscrire via le lien <https://yurplan.com/event/L-ENTREPRENEURIAT-FACILITE-PAR-LA-DONNEE/21058> au plus tard le 17 novembre 2017 à 12h.

Lors de l'inscription, le candidat doit préciser les informations suivantes :

- civilité, prénom, nom, date de naissance ;
- une adresse de courrier électronique valide ;
- un profil (entrepreneur, étudiant-porteur de projet, institutionnel)
- Son engagement à participer aux deux sessions du hackathon

L'inscription implique de manière irrévocable l'acceptation du Règlement. A la suite de cette inscription, le Participant.e reçoit une confirmation d'inscription par mail dans la limite des places disponibles.

L'Organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable des demandes de participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser l'accès aux bâtiments du hackathon aux personnes non inscrites ou si les règles de sécurité des lieux les y obligent.

IMPORTANT: se munir d'une pièce d'identité pour accéder aux lieux.

7.2 Constitution des équipes

Les Participant.es se présentent de manière individuelle. Au lancement du hackathon, les Participant.e.s sont invité.e.s à former sur place des équipes mixtes de 5 ou 6 personnes. Chaque Participant.e est libre de rejoindre l'équipe de son choix correspondant à un défi à relever, dans la limite de 10 équipes.

7.3. Outils informatiques :

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du hackathon. Pour autant aucun outil numérique spécifique n'est requis pour la participation.

8. LIVRABLE

Chaque équipe s'engage à présenter sa solution en fin de parcours, solution mise en forme grâce à l'expertise d'un designer UX/équipe.

L'Organisateur mettra à leur disposition un accès wifi et un dispositif de projection.

La présentation et l'évaluation portera sur les objectifs du service ou de l'application imaginée, sur la pertinence des données recherchées et la déployabilité du modèle à l'échelle nationale.

Devront être présentés:

- un support de présentation
- un descriptif détaillé de la solution : données utilisées, structures/acteurs impliqués, usages, cible, « transposabilité » du modèle (= critères de sélection pour le jury)

Sous réserve d'intégrer des licences libres ou tierces, le Livrable est qualifié d'œuvre de collaboration au sens de l'article L 113-3 du code de la propriété intellectuelle. Le Livrable restent la propriété intellectuelle des équipes. L'Organisateur et ses partenaires ne s'octroient aucun droit de propriété du seul fait de la présentation du Livrable lors de l'événement, mais sont libres d'engager une discussion avec les équipes concernées pour convenir des modalités d'utilisation du Livrable à l'issue de l'évènement.

Les Participant.es d'une même équipe sont coauteurs et disposent des mêmes droits de propriété intellectuelle attachés au Livrable en ce compris l'exclusivité de l'exploitation commerciale, droits qu'ils doivent exercer d'un commun accord. L'Organisateur recommande aux Participant.es de trouver un accord au sein de chaque équipe afin de prendre toutes les mesures pour protéger les Livrables et les résultats utilisés lors de leur participation à ces journées de création.

9. ENGAGEMENTS DES PARTICIPANT.E.S

9.1 Le Participant.e s'engage à respecter :

- tous les droits de propriété intellectuelle de créations tierces qu'il utiliserait quelle que soit cette utilisation. Il s'engage à tenir indemne l'Organisateur en cas de poursuites amiables ou judiciaires des tiers et/ou des Partenaires, le cas échéant.
- Les horaires de participation

9.2. Données à caractère personnel et Droit à l'image

Tout Participant.e accepte que l'Organisateur ou ses partenaires les photographient et/ou filment et divulguent au public des images pouvant inclure sa personne (image/vidéo).