

Règlement hackathon étudiant 2025

Saint-Étienne Métropole, collectivité regroupant 53 communes et au service de ses 407 000 habitants, a mis en œuvre dès 2017 des actions en faveur de l'attractivité étudiante de son territoire : campagne de communication, salons, actions d'aides de la vie quotidienne des étudiants sur son territoire...

En particulier, une campagne de communication d'envergure nationale, pilotée par la Direction de la Communication et du Marketing Territoriale, en dialogue avec des représentants des établissements d'enseignement supérieur du territoire, a pour vocation de promouvoir le territoire de SEM en tant que destination étudiante.

1. Définitions

SEM : acronyme de Saint-Étienne Métropole, à valeur d'acronyme pour nommer la collectivité en tant que telle, ses instances administratives et le territoire à part entière.

Hackathon : concours de type open innovation qui désigne ici le hackathon étudiant SEM 2025

Participant : désigne les participants du Hackathon répondant aux critères d'admissibilité et d'inscription et ayant été sélectionnés dans les conditions stipulées à l'article 5 du présent règlement

DCMT : Direction de la Communication et du Marketing territorial de Saint-Étienne Métropole

Délivrables / Livrables : désigne tous les supports de restitution attendus lors du hackathon et émanant des participants

Étudiants/étudiants du territoire de SEM : sont qualifiés d'étudiants les étudiants en cursus d'enseignement supérieur dans l'un des établissements du territoire de SEM, qu'ils habitent le territoire de SEM ou non.

2. Organisateurs

Le présent Hackathon est organisé par Saint-Étienne Métropole dans le cadre de sa démarche de promotion du territoire.

La DCMT représente SEM dans l'organisation de ce Hackathon et son pilotage opérationnel amont, jour J et aval.

3. Objet

Le hackathon a pour objectif de faire travailler en collaboration des étudiants du territoire de SEM pour générer une émulation créatrice et recueillir des propositions et idées pouvant concourir, enrichir ou conforter des stratégies, messages et supports de communication.

Le hackathon proposera de rassembler durant 2 jours des étudiants, des professionnels, des enseignants sur un même lieu. Seuls les étudiants pourront participer au hackathon, toute autre personne sera contributrice, personne ressource, membre de l'organisation.

Les étudiants seront invités, en groupes pluridisciplinaires constitués par SEM ou par équipes volontairement pré-constituées à imaginer une action(s) de communication (campagne ou autre forme) sur le thème « Incivilités du quotidien, dans l'espace public »

- Une stratégie de campagne de communication
- Des messages de communication
- Des pré-maquettes d'outils de communication sur les supports de leur choix, en accord avec leur stratégie (print, vidéo, affichage, radio...)

La DCMT mettra à disposition des équipes différentes ressources expertes détaillées dans le programme à l'article 7.

4. Lieu et dates

Le Hackathon aura lieu les 28 et 29 novembre 2025.

Les horaires seront précisés sur le programme distribué en plénière d'accueil le 1^{er} jour.

Il se déroulera au Centre des Savoirs pour l'Innovation et plus précisément dans les espaces de la Bibliothèque Universitaire et diverses salles associées, mises à disposition par l'UJM – Université Jean Monnet de Saint-Étienne.

5. Modalités de participation/inscription

Pourront participer au hackathon les étudiants majeurs du territoire de SEM, toute filière/domaine, tout niveau en enseignement supérieur, en parcours d'étude à la date du hackathon.

La carte d'étudiant en cours de validité sera demandée pour justifier de cette qualité.

La participation au hackathon est gratuite pour les étudiants qui pourront s'inscrire au moyen (et uniquement par le biais de) d'un formulaire digital créé spécialement. Ledit formulaire est accessible depuis un QR Code présent sur les affiches et flyers de promotion du hackathon présent dans tous les établissements d'enseignement supérieur du territoire.

L'inscription est possible dès le 10 octobre 2025 et jusqu'au 17 novembre 2025 inclus, date limite d'inscription. SEM préviendra par mail les étudiants dont la candidature aura été retenue au plus tard le 17 novembre 2025.

Tout dossier ne respectant pas les conditions exprimées ci-dessus sera considéré comme incomplet et sera irrecevable

SEM se réserve la possibilité de vérifier l'exactitude des renseignements fournis lors de l'inscription.

Les inscriptions sont individuelles mais la possibilité est offerte de s'inscrire en équipe pré-constituée de 6 étudiants maximum. Un formulaire digital spécifique est proposé.

La DCMT recueillera les inscriptions et constituera des équipes de 6 personnes maximum en privilégiant l'interdisciplinarité et complètera le cas échéant les équipes incomplètes.

Le nombre d'équipes est limité à 10 et le nombre de membres dans une équipe est limité à 6, soit 60 étudiants au total. En fonction, du nombre d'inscrits, SEM se réserve la possibilité d'augmenter le nombre de participants jusqu'à 12 équipes soit 72 étudiants. Si le nombre d'inscrits dépasse le nombre de participants autorisés, la règle du « 1^{er} inscrit, 1^{er} servi sera appliquée », c'est-à-dire que par exemple, les 60 premiers inscrits seront les 60 participants.

6. Engagement des participants

Du fait du nombre restreint de places, les personnes inscrites s'engagent lors de leur inscription à participer réellement et activement au hackathon.

7. Programme

Le hackathon se déroule sur 2 journées en un seul lieu défini dans l'article 4.

Le lancement sera fait sous la forme d'une plénière d'ouverture avec présentation du programme, de l'équipe d'organisation, des coachs, des experts, des conditions de participation et de l'animation.

Un programme complet sera remis aux participants en fin de plénière d'ouverture.

Le hackathon sera 100% présentiel.

Les équipes seront accompagnées par des coachs durant les 2 jours : idéation, cadrage du projet, avancement...

Elles bénéficieront également d'ateliers experts « à la carte » : 7 ateliers thématiques de 10 à 20 minutes seront proposés en continu durant 3 heures la première journée et également le samedi matin pour certains d'entre eux. Les étudiants pourront s'y rendre en équipe ou individuellement, sans obligation. Ces ateliers leur offriront un condensé pédagogique pour leur donner des techniques de communication utiles à la réalisation des livrables attendus pour le hackathon, et potentiellement utiles dans leur vie étudiante. Une fiche thématique « points-clés » sera remise à l'issue de chaque atelier.

Les équipes bénéficieront enfin de ressources métiers pour réaliser leurs livrables, en l'occurrence les pré-maquettes. Chaque équipe disposera de :

- 2 fois 1 heure de prestation infographie par un graphiste professionnel, membre de la DCMT
- La mise à disposition de la photothèque de SEM
- 20min de studio photo/vidéo (fond vert) avec accompagnement par un expert photo

Des PC seront également mis à disposition des participants durant le hackathon. Ces pc sont un prêt et devront être restitués en fin de hackathon.

Un service de catering sera également offert aux étudiants sur place : petit-déjeuner, pauses-café, déjeuner.

8. Jury, évaluation et prix

Les propositions seront évaluées par un jury composé par SEM. La composition du jury sera rendue publique et présentée au plus tard le jour de la plénière d'ouverture.

SEM veillera à s'assurer que les membres du jury n'aient pas de lien direct avec un des participants. Par lien direct, il est entendu un lien familial de 1^{er} niveau ou un lien économique.

Elle pourra être modifiée à tout moment par la DCMT en cas d'indisponibilité ou imprévu pour un membre du jury.

Les livrables seront évalués par le Jury selon les critères suivants :

- Qualité générale de la proposition : 60% de la note
 - o Cohérence globale de tous les messages et supports présentés,
 - o Cohérence du message sur les cibles lycéens + étudiants,
 - o Originalité du message
- Qualité de la restitution, de la stratégie, du livrable offline, online : 20% de la note
 - o Clarté de la restitution auprès du jury
 - o Qualité de la stratégie proposée
 - o Qualité du livrable offline (niveau d'aboutissement)
 - o Qualité du livrable online (niveau d'aboutissement)
- Faisabilité de la solution : 10% de la note
 - o Cohérence du message avec l'image du territoire et le statut de collectivité
 - o Possibilité de mise en œuvre réelle de la proposition (moyens techniques et budget)
- Caractère innovant de la proposition : 10% de la note
 - o Proposition nouvelle et créative (type de supports, formats)

A noter : la proposition avec reprise totale ou partielle d'anciennes campagnes SEM ou de campagne d'autres territoires ou établissements est éliminatoire.

Le jury sélectionnera et classera 3 équipes lauréates au vu de ces critères ainsi qu'un prix « coup de cœur du jury ». Chacune se verra remettre un prix :

- Équipe classée n°1 : un montant de 500 euros TTC pour chaque membre de l'équipe.
- Équipe classée n°2 : 2 places de match ASSE (Henri Point) , 2 PASS Site le Corbusier, 1 carte ciné mégarama 5 places pour chaque membre de l'équipe.
- Équipe classée n°3 : deux places de matchs Saint-Chamond Basket), deux places de musée (Patrimoine le Corbusier 1 carte 10 entrées piscine pour chaque membre de l'équipe.
- LOT COUP DE CŒUR : 2 places pour la Comédie et 1 carte ciné mégarama 5 places pour chaque membre de l'équipe.

9. Propriété intellectuelle - Droits d'auteur

Les droits de reproduction sur tout support (numérique, réseaux sociaux, papier, audiovisuelle) et d'utilisation/représentation et d'adaptation des livrables présentés durant le hackathon pour toute utilisation même commerciale lors d'opération de communication interne ou externe sont réputés être cédés à SEM.

Cette cession est consentie à titre gratuit pour tout le territoire européen pour la durée légale du droit d'auteur.

Chaque étudiant garantit SEM d'être l'auteur de l'œuvre et contre tout recours en revendication. En aucun cas la responsabilité de SEM et de ses assureurs ne pourra être recherchée.

SEM aura la possibilité d'utiliser les livrables du hackathon en l'état ou de les modifier ou de s'en inspirer pour réaliser ses campagnes de communication d'attractivité pour le territoire, qu'il s'agisse des propositions lauréates ou non. Cette possibilité ne présume pas à l'inverse d'un quelconque engagement de SEM à utiliser effectivement les livrables ou s'en inspirer.

L'inscription volontaire vaut pour accord de cette cession de droit. Un engagement signé sera remis à SEM au plus tard en début d'évènement pour attester du plein accord de cette cession. Ce point est une condition expresse et préalable à la participation au Hackathon. Cet engagement attestera également des éléments d'accord de l'article 10.

10. Droits à l'image

La participation au hackathon implique l'autorisation pour SEM, et tous tiers autorisés par cette dernière, de reproduire le nom des participants tel que renseigné au moment de l'inscription, et leurs images telles que transmises par les participants à SEM ou à tous tiers désignés par ces derniers, et la nature de leurs projets.

Le formulaire d'inscription comprend une autorisation expresse de captation et diffusion d'image à imprimer et signer obligatoirement par chaque participant et remettre à SEM sous format photo ou scan lors de l'inscription ou au plus tard le 1^{er} jour de l'évènement avant son démarrage

11. Données personnelles RGPD

En s'inscrivant en ligne en vue de la participation au Hackathon, les participants consentent, de manière libre, spécifique, éclairée et univoque, à la collecte et au traitement par SEM des données en réponse au formulaire d'inscription.

Ces données à caractère personnel sont strictement nécessaires à la participation au hackathon. Les données collectées sont donc adéquates, pertinentes et limitées au regard des finalités pour lesquelles elles sont traitées. SEM s'engage par ailleurs à ne pas les traiter d'une manière incompatible à ces finalités prédéterminées, explicites et légitimes.

Leur traitement est réalisé avec la plus stricte confidentialité et transparence.

Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de portabilité, d'effacement et de limitation du traitement de ses données à caractère personnel. Pour exercer ses droits, ils ou elles doivent contacter SEM en indiquant nom, prénom, e-mail et adresse. Une réponse sera alors adressée dans un délai d'un (1) mois suivant la réception de la demande.

Chaque participant dispose également de la faculté d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle.

12. Limitation de responsabilité

SEM ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou d'une nécessité justifiée, il était amené à annuler avec ou sans préavis le présent hackathon, à le suspendre, l'écourter, le proroger ou à en modifier les conditions.

Les participants sont rappelés aux limites du réseau Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour la consultation ou le transfert d'informations, la surcharge du réseau et les risques de contamination par virus.

SEM ne pourra être tenu responsable des dommages matériels et immatériels causés aux participants, de leur matériel informatique s'ils décident d'en faire usage et des données qui y sont stockées ainsi que des conséquences qui pourraient en découler et affecter les résultats des participants au Hackathon ou de leurs activités personnelles ou professionnelles.

13. Acceptation du règlement

En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, du programme et des modes de dotation. Le participant est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le règlement préalablement à sa participation au hackathon. Le règlement est disponible gratuitement auprès de SEM et peut être modifié à tout moment sous la forme d'un ou de plusieurs avenant(s) par SEM. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au hackathon et le faire savoir à SEM.

Le règlement du présent concours sera déposé et consultable à l'étude du Cabinet SELARL Huissiers Verts, 17a rue de la Presse 42000 Saint-Etienne, ce dernier s'engageant quant à la légalité de l'opération.

Toute participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple et sans réserve du présent règlement, la renonciation à tout recours concernant les conditions d'organisation et le déroulement du concours, son résultat et l'attribution des prix.

Toute difficulté concernant l'interprétation du présent règlement et pouvant intervenir dans le cadre de cet Hackathon sera soumise à l'arbitrage de l'huissier de justice dépositaire.

Tous les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par SEM dont les décisions seront sans appel.

Aucune contestation ne sera plus recevable deux mois après la clôture de l'Hackathon.