

Règlement du challenge *Transforme ta Région !!!*

Règlement adopté par le conseil des études et de la vie universitaire de l'Université Montpellier-III le 10 octobre 2017 et approuvé par le président de l'Université Montpellier-III le 10 octobre 2017 par délégation du conseil d'administration.

1) Organisation

Le challenge étudiant « Transforme ta région » est organisé par l'Université Paul-Valéry Montpellier 3, ci-après dénommée « l'organisateur », en partenariat avec le PEPITE-LR : il entre dans le cadre des actions de sensibilisation à l'entrepreneuriat du dispositif PEPITE à destination des étudiants. L'organisateur met en œuvre le présent règlement, en assure le respect et mobilise les ressources nécessaires pour son organisation, en partenariat avec PEPITE-LR.

L'organisateur se réserve le droit d'exclure à tout moment une candidature ou une **proposition de projets** qu'elle jugerait contraire au présent règlement ou à toute autre disposition législative.

2) Présentation du Challenge

Le challenge étudiant « Transforme ta région » vise à mettre en avant les compétences des étudiants acquises durant leur cursus pour répondre aux enjeux de la *Transformation Numérique du Territoire*. A partir de problématiques ou de besoins territoriaux, il doit susciter des **projets** à composante numérique qui rénovent, améliorent, simplifient, transforment ou imaginent les usages que pourraient en faire toute personne ou structure des territoires concernés au sein de la Région Occitanie, quel que soit la **thématique** (liste non exhaustive) : santé, services et soins à la personne, économie, télécommunications, transports, mobilité, énergie, urbanisme, ville intelligente, usages de la ville, culture, aménagement du territoire, action publique, développement local et durable, environnement, risques naturels, sécurité, tourisme, patrimoine, ruralité, agriculture, économie sociale et solidaire, médiation, lutte contre les exclusions... Les **projets** portant sur les thèmes soutenus par la Stratégie Régionale pour l'Emploi et la Croissance de la région Occitanie¹ sont fortement encouragés.

Le **projet** peut concerner une innovation² technologique ou non-technologique. Par innovation non-technologique, il est entendu toute innovation d'usage ou fonctionnelle. Elle repose sur la mise en œuvre d'un service qui vise à répondre à de nouveaux besoins ou à renouveler les conditions d'usage auquel il est

¹ <https://www.laregion.fr/IMG/pdf/2017-07-11-srec.pdf>

² http://www.synergiesud.com/uploads/media/Guide_NOOV_LR_2014.pdf

destiné en jouant sur des modalités, inédites, de délivrance de distribution ou de commercialisation du service. Elle comprend :

- les innovations organisationnelles ;
- les innovations de business model ou commerciales ;
- les innovations de biens non technologiques ;
- les innovations de services.

Ces **propositions de projets** doivent répondre à un besoin générique, pas à une prestation commerciale, et doivent être validées par l'organisateur du Challenge.

Elles peuvent être faites par les étudiants et les jeunes diplômés du supérieur de moins de trois ans participants au challenge.

Définition des termes :

- **Thématiques** : Catégories de problématiques fixées par l'organisateur et ses partenaires dans lesquelles doivent se situer les **propositions de projets**.
- **Proposition de projets** : Présentation succincte d'une problématique et/ou d'un besoin territorial définie par l'organisateur, dans le cadre desquels les participants peuvent s'inscrire au Challenge. Les participants peuvent aussi s'inscrire au Challenge en soumettant leur propre proposition de **projets**, sous réserve de la validation de la dite proposition par l'organisateur.
- **Projet** : produit final numérique présenté par l'équipe participant au Challenge et évalué par le jury.

L'autre objectif de ce challenge est de faire émerger, à partir des réponses mises en place par les équipes participantes, des pré-projets entrepreneuriaux à consolider par des mesures PEPITE et à accompagner par le réseau PEPITE-LR (experts liés à l'entrepreneuriat et la création d'entreprises), cela afin de créer de l'activité et de l'emploi dans les territoires (entreprise, association, coopérative...). Les équipes participantes doivent donc intégrer dans leur **projet** la possibilité de créer une telle structure (projet réel ou simulation), utilisatrice de leurs résultats.

3) Dates du Challenge

La durée totale du Challenge s'étend d'octobre 2017 à février 2018 inclus, selon le calendrier prévisionnel suivant :

- Lancement du challenge et soumission des **propositions de projets** jusqu'au début du mois de novembre 2017,
- Publication des **propositions de projets** retenues et constitution des équipes participantes courant novembre 2017,
- Réalisation des **projets** entre novembre 2017 et début février 2018,
- Jury et remise des prix en février 2018.

Le calendrier définitif sera accessible sur le site Internet du challenge : <https://challenges.www.univ-montp3.fr> et sera communiqué à tous les participants par l'organisateur.

4) Modalités de participation

La participation au Challenge est ouverte aux étudiants inscrits dans les établissements partenaires du PEPITE-LR et aux jeunes diplômés du Supérieur depuis moins de 3 ans issus de ces mêmes établissements : Université de Montpellier, Université Paul-Valéry – Montpellier 3, Université de Perpignan – Via Domitia, Ecole Nationale Supérieure de Chimie de Montpellier, Ecole des Mines d'Alès, Montpellier Business School, Montpellier SupAgro. Un justificatif d'inscription ou de détention du diplôme depuis moins de trois ans sera obligatoirement fourni par les candidats au plus tard lors de la remise du **projet**.

Pour concourir, l'étudiant doit remplir un formulaire d'inscription et indiquer notamment le diplôme obtenu ou en cours (identification de ses compétences) : l'utilisation d'un pseudonyme est possible.

Dans le cas d'une **proposition de projets** déjà soumise, il choisit une des équipes existantes ou crée une équipe.

Dans le cas d'une **proposition de projets** à soumettre, il la rattache à une **thématique** existante ou crée une nouvelle **thématique**. Il crée ensuite une équipe.

Les étudiants peuvent participer au Challenge individuellement ou par équipe : le nombre maximum est de 5 personnes. La limite peut être portée à 7 si le **projet** nécessite une forte composante pluridisciplinaire (à justifier). Un même étudiant peut être membre de plusieurs équipes. Selon le nombre d'équipes par **proposition de projets**, selon le nombre de membres par équipe, et en cas de **propositions** proches, l'organisateur peut proposer aux participants un regroupement afin d'optimiser le déroulement du challenge.

Les équipes pluridisciplinaires composées d'étudiants suivant un cursus en rapport avec le numérique et dont le cursus est en relation avec les **thématiques** proposées sont fortement encouragées.

Selon leurs besoins (numériques, thématiques, entrepreneuriaux), les équipes pourront solliciter enseignants, chercheurs, experts partenaires du réseau PEPITE-LR et/ou professionnels reconnus. Si certaines de ces actions liées au montage de **projet** sont proposées par l'organisateur, les dates seront publiées sur le site dédié au challenge.

5) Garanties

Les participants garantissent qu'ils disposent librement de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle (notamment droits d'auteur et droits voisins) attachés à leur **projet** aux fins de participer au Challenge.

Ils déclarent que leur **projet** ne contrevient pas, en tout ou en partie, à des droits d'auteur ni aux droits de toute tierce partie, ni à toute autre disposition du droit en vigueur et assument donc l'entière responsabilité au titre de ce **projet**.

Notamment, les participants garantissent que dans l'hypothèse où ils auraient utilisé des extraits d'œuvres existantes (photographies, images, films, extraits, musiques, tableaux, littérature...), ils ont obtenu l'autorisation préalable de leur(s) auteur(s) ou ayant(s) droit au titre de cette utilisation.

De même, les participants garantissent que dans l'hypothèse où une personne serait représentée dans le **projet**, ils ont obtenu l'accord préalable de cette personne au titre de la photographie (notamment droit à l'image).

Le **projet** ne devra pas contenir des éléments violents, grossiers, insultants ou diffamants à l'encontre d'autrui, d'éléments qui ne respectent pas la législation et la réglementation française ou encore des éléments violant des droits de propriété intellectuelle.

Les participants, qui garantissent avoir obtenu l'ensemble des autorisations nécessaires, autorisent l'organisateur du Challenge à représenter le **projet** sur ses sites institutionnels, ceux de ses partenaires et des financeurs s'associant au Challenge, pour le monde entier, sans limitation de durée et sans que ceci puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

6) Modalités de sélection

Les équipes doivent présenter un **projet** à composante numérique dont ils sont l'auteur : service en ligne, application mobile, dispositif numérique, objet connecté... (liste non limitative). Les équipes peuvent réaliser entièrement le produit numérique ou seulement une partie : dans ce cas, sa faisabilité technique devra être impérativement précisée.

Les **projets** sont évalués de la manière suivante :

- Par un résumé d'une à deux pages présentant le **projet**, pouvant être illustré et publiable,
- Par un document complet détaillant le **projet** et réservé au jury,
- Par une présentation orale de 5 mn : tout type d'outils et de techniques de diffusion pourront être utilisés.

Les **projets** sont jugés selon :

- Leur pertinence par rapport à la *Transformation Numérique du Territoire*,
- Leur capacité à répondre à une problématique ou un besoin territorial,
- La qualité de l'innovation (technologique ou non-technologique),
- La faisabilité technique du **projet**,
- La faisabilité du volet entrepreneurial du **projet**.

Un jury sélectionnera jusqu'à 3 **projets** lauréats. Ces choix ne sont pas motivés au-delà du fait qu'ils ont été sélectionnés par le jury compétent et aucun recours ne sera possible. La liste des membres du jury sera communiquée postérieurement aux publications des résultats du Challenge.

Les membres du jury ainsi que les personnes ayant accès aux **projets** déposés dans le cadre du Challenge s'engagent par écrit à garder confidentielle toute information relative à ces **projets**.

7) Prix

La liste des prix est publiée sur le Site Internet du Challenge.

8) Informations générales

Le simple fait de participer au Challenge implique l'acceptation sans restriction ni réserve du présent règlement. L'organisateur du Challenge tranchera en dernier ressort toute contestation.

L'organisateur du Challenge ne saurait être tenu pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté (cas fortuit ou force majeure) ainsi que tout autre événement considéré par lui comme rendant impossible l'exécution du Challenge dans les conditions initialement prévues, le Challenge était partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé.

L'organisateur du Challenge se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, toute équipe dont un membre, par son comportement, nuirait au bon déroulement du Challenge ainsi que toute équipe qui ne serait pas l'auteur de son **projet**.

Le règlement est consultable sur le site du challenge : <https://challenges.www.univ-montp3.fr>