

HACKATHON GenAI for Public Good

DIRECTION INTERMINISTERIELLE DU NUMÉRIQUE

RÈGLEMENT

Version française

Préambule

La Direction interministérielle du numérique (DINUM, ci-après désignée « Organisateur ») organise le **GenAI Hackathon for Public Good** (ci-après désigné le « Hackathon »).

Dans le cadre de ce Hackathon, l'API Albert sera mise à disposition des participants.

1. Organisation du Hackathon

Le Hackathon se déroulera en plusieurs étapes :

1. **Inscription au Hackathon** par l'intermédiaire de la plateforme officielle du Hackathon proposé par la DINUM. L'inscription est accordée sous réserve des places disponibles et de la validation par l'Organisateur.
2. **Choix de la thématique et acceptation du présent règlement** lors de l'inscription des participants.
3. **Organisation d'un webinaire le 31 janvier 2025 à 11h (heure de Paris)**, ayant pour but de présenter les objectifs, l'API Albert, et les thématiques du Hackathon.
4. **Déroulement du Hackathon, les 5 et 6 février 2025, à l'Hôtel de Rothelin-Charolais**, ministère de l'Action publique, de la Fonction publique et de la Simplification, situé au **101 rue de Grenelle, 75007 Paris** :
 - **Jour 1** : Formation des équipes, phase d'idéation et début du développement des prototypes.
 - **Jour 2** : Finalisation des projets, présentations et désignation des lauréats.

Les équipes participant au Hackathon présenteront le fruit de leur travail à l'ensemble des Participants, pendant une durée à déterminer en fonction du nombre de projets développés, qui ne saurait excéder **6 minutes** par projet, selon les modalités présentées lors de l'événement.

2. Objectifs du Hackathon

L'objectif de ce Hackathon est de promouvoir l'intelligence artificielle appliquée aux services publics, en mobilisant des outils de pointe pour relever des défis d'intérêt général et renforcer la participation citoyenne.

Il s'agit en particulier de :

1. **Proposer des solutions concrètes** pour améliorer l'efficacité, l'accessibilité et la durabilité des services publics.
2. **Encourager les pratiques de partage et d'ouverture**, afin de garantir la transparence, la réutilisabilité et l'évolutivité des solutions proposées.
3. **Favoriser la coopération intersectorielle** entre experts, partenaires privés et acteurs de la société civile.
4. **Concevoir des prototypes et concepts ayant un fort impact**, en accord avec les principes d'une IA éthique et les objectifs de développement durable.

3. Évaluation et récompenses

Les projets seront évalués selon les étapes suivantes :

1. **Pré-sélection par les mentors** : Les mentors analyseront l'ensemble des projets et retiendront les plus prometteurs.
2. **Évaluation finale** : Les équipes présélectionnées présenteront leurs projets devant le jury, et les lauréats seront désignés en fonction des critères suivants :

Critères	Description
Pertinence	Le projet répond-il à un besoin réel des services publics ?
Impact	Les bénéfices attendus sont-ils mesurables et significatifs ?
Faisabilité	Le projet peut-il être implémenté avec les ressources actuelles ?
Scalabilité	La solution est-elle adaptable et publiée sous licence open-source ?

Les équipes lauréates bénéficieront :

- **D'une mise en avant spéciale** lors du **Sommet pour l'action sur l'IA**, les **10 et 11 février 2025**.

- **D'un soutien spécifique** : le grand prix et les lauréats des deux catégories recevront un accompagnement pour approfondir leur projet. Les détails de ces prix seront communiqués pendant le Hackathon.

4. Conditions de participation au Hackathon

La participation au Hackathon est ouverte à toute personne physique (développeur, designer ou expert métier, etc.) dont l'inscription a été validée, ci-après « le Participant », agissant en tant que personne physique ou en tant que représentant d'une personne morale.

La participation est conditionnée à l'acceptation sans réserve de l'intégralité des clauses du présent règlement. La participation peut être individuelle ou en équipe (de **2 à 6 membres**). La constitution des équipes est libre.

La participation est limitée à un seul projet par équipe.

Le Participant fait son affaire personnelle de ses outils de développement, les Organisateurs ne fournissant que l'accès à l'API Albert.

5. Ressources mises à disposition des participants

Les participants au Hackathon auront à disposition durant toute la durée de l'évènement :

- **API Albert**, accessible via le lien GitHub [Albert API](#) (la clé sera remise aux participants le jour J).
- **Onyxia Datalab** : un environnement collaboratif de data science.
- **Accompagnement sur place** par des mentors et des experts techniques, y compris les équipes de l'INSEE.

6. Traitement des données à caractère personnel des Participants

Les opérations de traitement de données à caractère personnel nécessaires à l'organisation du Hackathon et à la communication portant sur cet événement sont soumises au règlement général sur la protection des données (RGPD).

Les données à caractère personnel des Participants ne sont traitées par les Organisateurs, responsables de ce traitement, que pour la finalité de l'organisation du Hackathon et de son suivi dans le cadre de la mission d'intérêt public de la DINUM en application de l'article 6, 6° du décret n° 2019-1088.

À ce titre, ces données ainsi que celles relatives à la traçabilité des actions des Participants sont conservées pendant une durée maximale d'un an à compter de la clôture du Hackathon. Le registre de ces activités de traitement sera mis à jour par la DINUM.

Les Participants bénéficient des droits qui leur sont accordés par le RGPD et la loi « informatique et libertés », notamment le droit d'accès aux données à caractère personnel les concernant et leur rectification.

Ces droits s'exercent auprès du délégué à la protection des données (DPD) des services du Premier ministre :

- Par courriel à dpd@pm.gouv.fr
- Par courrier (avec copie de votre pièce d'identité en cas d'exercice de vos droits) à l'adresse suivante :

Services du Premier ministre

À l'attention du délégué à la protection des données (DPD)
56 rue de Varenne, 75007 Paris

En cas de doute raisonnable, un justificatif d'identité pourra vous être demandé pour l'exercice de votre droit.

7. Propriété intellectuelle et industrielle des participants

Le Participant ne saurait se prévaloir de droits de propriété intellectuelle ou industrielle sur les données mises à disposition au cours du Hackathon et les travaux qu'il aura réalisés dans le cadre du Hackathon qui auraient pour objet ou pour effet de limiter la réutilisation de ceux-ci par les Organismes ou les tiers.

Les travaux, et notamment le/les codes source, développés par le Participant seront déposés sur un dépôt public mis à sa disposition par les Organismes. Ils seront publiés dans les conditions prévues par le livre III du code des relations entre le public et l'administration.

Le Participant autorise expressément et gratuitement les Organismes, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce Hackathon.

8. Droit à l'image

Les participants seront sollicités, lors de l'inscription au Hackathon, pour accorder ou non la cession de leur droit à l'image. Cette autorisation vaudra acceptation de l'utilisation et la diffusion à titre gracieux de leur image et leur voix par les Organismes dans le cadre de la promotion du Hackathon et sur l'ensemble des supports de communication. Elle est valable pour une durée de 1 an. Si un Participant s'oppose à la cession de droit à l'image, les Organismes prendront les dispositions techniques nécessaires afin que son image ne soit pas diffusée auprès du public.

9. Acceptation du règlement

La participation à ce Hackathon implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants.

Les Organismes se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié en ligne sur le site de l'incubateur ALLiANCE. Tout Participant qui refuse la ou les modifications intervenues ne pourra pas participer au Hackathon.

10. Obligations générales

Les Participants s'engagent à respecter le présent règlement, les règles de sécurité et les autres Participants ainsi que les lieux et le matériel mis à leur disposition. Les Participants sont seuls responsables du contenu des travaux développés dans le cadre du Hackathon.

Lors du Hackathon, il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées afin de protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte, la responsabilité des Organismes ne saurait être engagée.

Les Organismes se réservent le droit d'exclure tout Participant qui ne respecterait pas les obligations prévues à l'alinéa précédent ou dont le comportement ou l'attitude est susceptible de porter atteinte au bon déroulement de l'événement.

11. Responsabilité et litige

En cas de force majeure ou événements similaires, les Organismes se réservent le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou

d'annuler ce Hackathon sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

Le présent règlement est soumis à la loi française. Tout litige né à l'occasion du présent Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.