

# RÈGLEMENT DU HACKATHON DES HUG

---

## Introduction

- Dans le cadre de ses activités, le Centre de l'innovation des HUG (par la suite « organisateur ») propose à la communauté des innovateurs et innovatrices le Hackathon des HUG (par la suite « Hackathon »).
- Le Hackathon a pour objectif de favoriser la création et le développement de produits et services innovants en phase avec l'évolution des technologies, des usages et des attentes des professionnels et professionnelles et usagers et usagers dans le domaine de la santé.
- Au cours du Hackathon, des équipes composées des collaborateurs et collaboratrices des HUG et des institutions partenaires, de patientes et patients, ainsi que d'autres participantes et participants s'affrontent dans une compétition amicale pour produire en l'espace de deux jours (du vendredi 7h30 au samedi 19h00) un prototype fonctionnel.
- L'organisateur souhaite que le Hackathon soit une expérience forte, enrichissante et mémorable pour toutes et tous. Pour ce faire, vous trouverez ci-après les règles de fonctionnement.

## Déroulement du Hackathon

- Le Hackathon se déroule en deux temps : la « Soirée des pitches » et les « Hacking days ».
- Lors de la soirée des pitches, les porteurs et porteuses de projet présentent leur défi afin de créer leurs équipes.
- Lors des Hacking days, les équipes travaillent sur leur défi afin de développer un prototype de solution qu'ils présentent à la fin du temps imparti devant un jury et le public.
- La participation est gratuite et inclut les repas, boissons et couchage sur site si souhaité.
- Il s'agit d'une approche collaborative, dans un esprit ludique, innovant, responsable et éthique, où chaque participant ou participante est aussi acteur ou actrice du bon déroulement global.
- Lors du Hackathon, des photos ainsi que des vidéos sont prises. Les participantes et participants sont rendus attentifs à ce point et consentent à la diffusion de ces images et vidéos à des buts de communication interne ou externe. Les personnes qui ne

souhaiteraient ne pas être photographiées informent l'organisateur et apposeront un symbole visible sur leur badge.

- Les équipes acceptent que des communications soient réalisées par l'organisateur sur leurs projets respectifs.

## Eligibilité des candidats

- Toute personne ayant plus de 18 ans révolus peut déposer sa candidature pour participer à l'événement.
- Tout profil est le bienvenu, mais une priorité est donnée aux collaborateurs et collaboratrices des HUG et des institutions partenaires, aux patientes et patients, aux développeurs et développeuses, ainsi qu'aux designers et designeuses.
- Les amateurs et amatrices chevronnés d'innovation et les étudiantes et étudiants sont également les bienvenus.
- Les candidates et candidats peuvent postuler seuls ou en équipe, avec ou sans projet et avec ou sans expérience dans ce type d'événement.
- Pour s'inscrire, les candidates et candidats sont invités à compléter un formulaire d'inscription accessible via la plateforme dédiée. La sélection des candidates et candidats est faite par l'organisateur.
- Chaque candidat ou candidate reçoit une réponse concernant sa candidature. En cas de sélection, un courriel de confirmation est envoyé, ainsi que toutes les informations nécessaires concernant l'événement.
- Une date limite d'inscription est définie par l'organisateur et celle-ci peut être modifiée sans préavis.
- Une fois que le nombre maximum de participantes ou participants est atteint, plus aucune inscription n'est acceptée.

## Eligibilité des défis

- Tout collaborateur ou collaboratrice des HUG peut proposer un défi porté lors du Hackathon soit par courriel ([centre.innovation@hcuge.ch](mailto:centre.innovation@hcuge.ch)), soit lors de son inscription.
- Une date limite de soumission des défis est définie par l'organisateur et celle-ci peut être modifiée sans préavis.
- L'organisateur sélectionne les défis qui sont en lien avec des enjeux pour les HUG, avec une préférence pour les défis centrés sur les bénéfices apportés aux patientes et patients.
- L'organisateur se réserve le droit de modifier ou d'annuler des défis.

## Soirée des pitches

- La Soirée des pitches a lieu au moins deux semaines avant les Hacking days et se déroule en fin d'après-midi selon une date convenue et communiquée par l'organisateur dans les locaux du Centre de l'innovation.
- Les porteurs et porteuses de défi présentent leur défis sous de pitch de 2 minutes sans support audio-visuel.
- Durant les présentations, les participantes et participants relèvent les noms des défis qui les intéressent.
- À la fin des présentations, les participantes et participants sont invités à s'inscrire sur les défis qui les intéressent (3 inscriptions maximum) en communiquant leurs coordonnées au porteur ou à la porteuse du défi.
- Avant de quitter les lieux, les porteurs et porteuses de défi remettent la liste complétée à l'organisateur.

## Formation des équipes

- Les porteurs et porteuses de défi s'occupent de constituer une équipe équilibrée en compétences capable de relever le défi. Au besoin, ils ou elles peuvent solliciter l'organisateur pour les aider à compléter leur équipe.
- Il est conseillé de former ou de rejoindre une équipe dans laquelle les talents sont complémentaires afin d'enrichir les solutions offertes.
- Toute équipe de moins de 5 participantes et participants verra son défi éliminé. Les participantes et participants seront invités à rejoindre d'autres défis.
- La taille maximale des équipes est de 8 personnes, sauf dérogation exceptionnelle octroyée par l'organisateur.
- Un défi doit être porté par un collaborateur ou une collaboratrice des HUG ou d'une institution partenaire.
- Une équipe qui présente plus de deux membres d'une entreprise externe non-partenaire sera soumise à l'avis de l'organisateur.
- Le nombre d'équipiers d'une même entreprise externe au sein d'une même équipe, à l'exception des institutions partenaires de l'événement, est limité à quatre personnes.
- Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'organisateur, dénommé le « Réfèrent/Référente ». Par défaut, cette personne est le porteur ou la porteuse de défi.

- Les équipes sont invitées à communiquer à l'organisateur leurs besoins spécifiques et notamment les ressources HUG qu'elles souhaiteraient utiliser pour résoudre leur défi.

## Hacking days

- Les Hacking days durent du vendredi matin 7h30 au samedi 19h00 dans les locaux du Centre de l'innovation.
- Les travaux accomplis durant les Hacking days sont présentés devant les autres équipes et un jury de spécialistes le samedi à 17h00.
- Après la dernière présentation, le jury délibère et annonce les lauréats des différents prix.
- La cérémonie est suivie d'un apéritif dinatoire et de séances photos.

## Matériel et logiciels

- Une connexion Internet wifi est disponible durant toute la durée du Hackathon.
- Chaque participant ou participante se présente avec son propre matériel (notamment ordinateur, rallonges, multiprises, etc.) et ses logiciels.
- Les participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du Hackathon.
- L'organisateur décline toute responsabilité en cas de vol ou de détérioration de matériel.
- Les participantes et participants qui souhaitent dormir la nuit du vendredi au samedi sont invités à apporter un sac de couchage/plaid/affaires personnelles pour dormir. Une douche est disponible.

## Jury

- Le jury est composé de professionnelles et professionnels de la santé et de l'innovation, ainsi que d'un ou plusieurs patientes ou patients.
- Le jury s'engage à élire les projets avec neutralité et selon les critères résumés sur la grille d'évaluation du Hackathon.
- Si le défi fait partie d'un projet déjà en cours de développement avant le Hackathon, l'équipe doit le préciser à l'organisateur pour que les jurés puissent prendre cette information en considération lors de leurs évaluations.

- Si le jury venait à constater qu'une équipe triche (récupération non-annoncée de travaux déjà existants, plagiat, support de développeurs ou développeuses externes durant le travail, etc.), l'équipe peut être éliminée.
- En cas d'égalité, un tirage au sort est effectué pour départager les défis.
- En cas de situation exceptionnelle, le jury peut ne pas décerner certains prix.

## Critères d'évaluation

Le jury se base sur les critères d'évaluation suivants :

- Caractère innovant
- Bénéfice pour les patientes et patients et pour l'institution
- Applicabilité au sein des HUG
- Qualité et force de persuasion du pitch

## Lauréates et lauréats

- Les prix sont attribués à la fin du concours.
- Le jury se réserve la possibilité de mixer, répartir, intervertir certains prix, si jugé nécessaire.
- Suivant les éditions, un minimum de quatre prix sont décernés : Grand prix du Hackathon, Prix de coeur du jury, Prix coup de coeur du public, Prix thématique
- Une équipe ne peut recevoir qu'un prix attribué par le jury.
- Les poster présentant les défis et leurs accomplissements seront affichés pendant un mois au Centre de l'innovation.
- Aucun recours n'est accepté à la suite de la désignation des lauréates et lauréats par le jury.

## Suite du projet

- En cas de suite du défi sous forme de projet, le jury et tout l'écosystème du Centre de l'innovation propose son support afin d'approfondir le projet avec l'équipe.

## Conseils

- Avant les Hacking days, il est fortement conseillé de rencontrer son équipe afin de réaliser du travail préparatoire. N'hésitez pas à travailler sur vos idées, sur des maquettes ou tout autre type d'activité préparatoire.

- N'hésitez pas à développer votre réseau professionnel durant le Hackathon.
- Commencez par donner des rôles à chaque membre de l'équipe et à vous réunir régulièrement pour faire des points de situation.

## Propriété intellectuelle

- Lors du Hackathon, l'organisateur encourage le développement de projets open data / open source, mais chaque équipe choisit son positionnement sur ce sujet dès le début du Hackathon et en accord avec tous ses membres.
- Les participantes et participants garantissent à l'organisateur de disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle attachés aux résultats développés pendant l'Hackathon ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits. Les participantes et participants garantissent l'organisateur contre tout recours de tiers à cet égard.
- Les résultats générés pendant le Hackathon seront la propriété des parties ayant contribué à leurs développements.
- Les développements réalisés lors du Hackathon qui se basent sur des outils open source restent open source.
- Dans tous les cas, les participants acceptent de concéder à l'organisateur/aux HUG un droit d'utilisation gratuit sur les résultats développés pendant le Hackathon pour les besoins internes des HUG et pour des buts promotionnels.
- Dès lors qu'une exploitation des résultats générés pendant le Hackathon est envisagée, les membres de l'équipe s'engagent à contacter l'organisateur ([centre.innovation@hcuge.ch](mailto:centre.innovation@hcuge.ch)) dans un délai de 1 mois ouvrable, afin de mettre en place un accord de partage et d'exploitation des droits sur lesdits résultats.
- Concernant les projets développés par les collaborateurs et collaboratrices des HUG dans le cadre du Hackathon, les processus et directives en vigueur s'appliquent.

## Exonération

- Les participantes et participants sont responsables de s'assurer que le matériel utilisé (supports, logiciels...) leur appartient ou qu'il est libre de droit (dans la limite de leurs connaissances) afin de ne pas violer les droits d'œuvres d'autrui.

## Accès et divulgation de données patientes et patients

- Il est formellement interdit d'accéder et d'utiliser des données réelles de la patientèle, de collaborateurs et collaboratrices ou toutes autres données considérées sensibles conservées par les HUG dans leurs serveurs. Les HUG se réservent le droit de

poursuivre par toute voie de droits utiles pénaux notamment, toute personne qui contreviendrait à cette règle.

## Acceptation du présent règlement

- En participant au Hackathon, les participantes et participants adhèrent tacitement à ce règlement. Votre inscription suppose l'acceptation de ces règles.