

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

OBJECTIFS

L'objectif du Hackathon des données personnelles est de permettre aux individus de contrôler, de gérer et, s'ils le souhaitent, de monétiser directement leurs données personnelles.

Dans le cadre de cette initiative, les étapes nécessaires sont :

- a) Permettre aux individus d'accéder facilement et clairement à leurs propres données personnelles sur leurs appareils, ainsi qu'à un processus simplifié pour les structurer, afin qu'ils puissent facilement décider de ce qu'il faut sauvegarder et de ce qu'il faut partager.
- b) Mettre en forme et conditionner les données personnelles pour qu'elles puissent être partagées avec les fournisseurs, en fournissant un ensemble fiable et cohérent de données de tiers.
- c) Définir le contrat d'échange de données afin de maximiser la protection des droits individuels tout en permettant un processus de transaction de données simplifié.

En conséquence de ce qui précède, le Personal **Data** Hackathon est structuré de manière séquentielle en 3 événements différents et successifs visant à attirer des professionnels de différentes spécialités : 1

. Edition pour les développeurs de logiciels

Son objectif est de créer une application qui permet aux individus de localiser et de structurer leurs données personnelles sur leurs appareils et d'en rationaliser la gestion. **Personal Data Hackathon**

Vendors Edition pour les marketeurs et les annonceurs

Sur la base de la solution ci-dessus, inciter les marketeurs à façonner le type de données qu'ils veulent vraiment obtenir de leurs clients et rationaliser le processus d'échange de données.

Personal Data Hackathon DPOs Edition pour les experts en protection des données Sur la base des conclusions de la solution ci-dessus, rationaliser les accords de divulgation des données dans le cadre du GDPR, afin de maximiser la protection des individus et simultanément améliorer et protéger les avantages que cette collecte de données fournit aux entreprises.

SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

Le promoteur du Hackathon est Data Milling S.L. ci-après dénommée "**l'Organisation**".

C/ Conrado del Campo, 21 ; Pta5-5F. 29620- Málaga

Téléphone de contact : 671719292

Courriel de contact : enquiries@datamilling.com

GRATUITEMENT ET L'ACCEPTATION DU RÈGLEMENT.

La participation à ce concours est totalement gratuite. Le simple fait de participer au Concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement, sans réserve.

Le non-respect des dispositions légales ou le non-respect des indications données par l'organisation peut entraîner l'expulsion du Hackathon.

LA DURÉE ET LA PORTÉE TERRITORIALE DU CONCOURS.

La date limite pour confirmer la participation au Concours est le 15 octobre 2021 à 23h50 et le Concours se déroulera du 19 au 21 novembre 2021 (ci-après "Durée").

Le Hackathon se déroulera en ligne.

Les candidats de tous les pays peuvent postuler.

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

EXIGENCES

Le Hackathon est un concours de développement logiciel collaboratif en ligne dans lequel les participants ayant un profil technique et des compétences en programmation logicielle créeront des applications logicielles et des solutions numériques visant à traiter et gérer les données personnelles de l'utilisateur contenues dans le PC et/ou le téléphone mobile (Android), comme décrit dans les objectifs du Hackathon.

À cette fin, si les participants décident d'utiliser des données à caractère personnel pendant l'événement, ils doivent avoir obtenu ces données de manière légale et conformément aux règles de protection des données. La responsabilité de l'utilisation des données personnelles de tiers incombe uniquement aux participants qui traitent ces données personnelles.

INSCRIPTION DES ÉQUIPES

La participation se fera " par équipes " de 2 à 4 personnes, qui pourront être composées de participants ayant l'un des profils techniques mentionnés dans la section Exigences et devront se conformer aux dispositions des présentes Bases légales.

Les participants peuvent s'inscrire individuellement, mais aussi en tant que membre d'une équipe. Dans le cas où un participant ne ferait pas partie d'une équipe, les organisateurs se réservent le droit de mettre en contact des candidats individuels afin de former une équipe. Dans le cas où un participant ne peut pas ou choisit de ne pas être inclus dans une équipe, il ne pourra pas participer à la compétition car il n'y aura pas de participation au niveau individuel.

L'inscription est limitée à un maximum de 120 participants et/ou 30 équipes.

L'inscription se fait au moyen du formulaire d'inscription correspondant sur le site internet du concours www.personaldatahackathon.com/inscription.htm avant la fin du 15 octobre 2021.

L'inscription au concours confirme l'acceptation sans réserve des présentes conditions générales et l'engagement des participants à l'égard du contenu des présentes conditions générales. Dans le cadre des présentes conditions générales, l'inscription implique également l'acceptation du droit des organisateurs d'appliquer des critères d'admission des candidats. Les organisateurs choisiront les participants, sans avoir à motiver ou justifier la décision prise, et aucune réclamation ne sera acceptée.

Dans le formulaire d'inscription, chaque équipe doit définir son projet, qui sera axé sur la capture et la structuration des données personnelles de l'utilisateur contenues dans le PC, ou le Mobile Android.

Les participants fourniront leurs propres ressources techniques pour le développement de leur proposition : ordinateurs, mobiles, tablettes, dispositifs, gadgets, plateformes et/ou environnements technologiques, ou tout autre matériel logiciel ou matériel qui pourrait être nécessaire à cet égard. Toutefois, l'Organisation fournira des plateformes de collaboration permettant une participation correcte au Hackathon.

Si, pour une raison quelconque, une équipe inscrite ne peut pas participer à l'événement, elle doit en informer les organisateurs au moins 72 heures avant le début de la compétition.

Les défis :

En plus des Défis proposés par l'Organisation, de nouvelles initiatives proposées par les participants au Hackathon et conformes aux objectifs et aux valeurs du Hackathon seront acceptées, soumises dès le jour du début des inscriptions et pendant une période de quinze (15) jours. Ces propositions seront évaluées par l'Organisation, à sa seule discrétion. Dans le cas où une telle initiative est

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

acceptée par l'Organisation, elle sera incluse comme un défi du Concours et le participant qui l'a proposée en sera informé.

PRÉSENTATION DU JURY

Les équipes participantes présenteront leur développement à un jury composé de personnel désigné par l'Organisation à cet effet et au reste des équipes participantes.

La présentation des résultats permettra au jury de procéder à une évaluation finale des développements et de sélectionner les équipes gagnantes. Le jury exclura les personnes qui soumettent un projet qui ne correspond pas ou ne répond pas aux objectifs d'un défi ou qui ne respecte pas les bases légales.

L'un des membres du jury assure la présidence et dispose d'une voix prépondérante en cas d'égalité des voix du jury.

Le jury désigné par l'Organisation sera composé de technologues et de professionnels de tout domaine lié aux technologies de l'information. Les membres du jury ne peuvent avoir aucun lien d'intérêt avec les "Participants" et/ou "Equipes".

Le jury sera désigné par les organisateurs à leur seule discrétion.

ÉVALUATION FINALE

La présentation se fera à distance (en ligne) ou, au choix de l'équipe, par l'envoi d'une vidéo. Dans les deux cas, la présentation aura une durée maximale de 5 minutes, permettant une brève séance de questions-réponses avec le jury à la fin de la présentation.

Il doit comprendre des détails sur l'objectif initial de la proposition, son niveau de réalisation, ses forces et faiblesses, la technologie utilisée, et inclure une démonstration pratique de l'outil à l'aide d'un ou plusieurs scénarios d'utilisation associés au développement réalisé pendant le Hackathon, ainsi que toute autre information jugée pertinente par les Participants pour son évaluation.

Pendant le Hackathon, des évaluations partielles (ci-après dénommées "points de contrôle") seront effectuées afin d'évaluer la réalisation estimée du projet à chaque moment :

- POINT DE VÉRIFICATION 1 - Structure et composition de l'équipe / Dévouement / Expertise
- POINT DE VÉRIFICATION 2 - Préparation de la solution
- POINT DE VÉRIFICATION 3 - Degré de maturité de la solution proposée

Cette présentation, ainsi que les évaluations partielles, permettront au jury de procéder à une évaluation finale des développements et de sélectionner les équipes gagnantes. La décision du jury est définitive.

En acceptant les présentes conditions générales, les participants acceptent cette décision et renoncent à toute réclamation à cet égard.

Au cours de la présentation, les éléments suivants seront évalués :

- Présentation des résultats du Hackathon dans un "pitch" de 5 minutes maximum.
- Présentation visuelle (Formats : PPT, vidéo ou démo réelle)
- Pour qu'un projet soit considéré comme valable pour l'évaluation, au moins les éléments suivants doivent être fournis : Code source, maquettes et matériel de présentation visuelle.

CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les gagnants (1er prix, 2e prix et 3e prix) seront sélectionnés par le jury sur la base des meilleures notes obtenues, en tenant compte des *critères suivants :

- Impact et portée que l'objectif de la solution peut avoir sur le public cible.

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

- Fonctionnalité, utilité et facilité d'utilisation de la solution. Degré d'aptitude à l'interopérabilité future. Maturité de la solution présentée.
- Qualité scientifique et contraste des informations véridiques.
- Innovation, caractéristiques uniques qui le distinguent.
- Potentiel, peut être adapté facilement et rapidement. C'est un projet réaliste, il peut être transformé en entreprise.
- Qualité, clarté et brièveté de la présentation. La portée et l'importance du problème et de la solution envisagée sont comprises.

Ces critères d'évaluation seront examinés et pourront être mis à jour jusqu'au jour du Hackathon, où ils seront présentés lors de la journée d'introduction.

L'organisateur du concours se réserve le droit, à son entière discrétion, de vérifier tous les gagnants, y compris la preuve de leur identité, comme requis, et de retirer le droit au prix s'il considère, à sa seule discrétion, que les présentes conditions générales ont été violées.

AWARDS

Le concours est doté des prix suivants.

- 1er prix : 2 500 € pour le projet gagnant.
- 2ème prix 2.000.- € pour le deuxième prix.
- 3ème Prix 1.500.- € pour le troisième classé.

Les gagnants recevront un courriel les informant de la décision.

Le prix sera divisé en parts égales entre les membres de chaque équipe, et le paiement de la partie correspondante du prix sera effectué à chaque participant par virement bancaire sur le numéro de compte qu'il aura indiqué, une fois que l'Organisation l'aura informé de la décision.

Si l'équipe gagnante, ou l'un de ses membres, ne répond pas à la communication et ne fournit pas les coordonnées pour effectuer le virement bancaire du prix dans un délai de 15 jours à compter de l'envoi de l'e-mail par L'ORGANISATION, l'équipe, ou le cas échéant le membre correspondant de l'équipe, perdra la possibilité de recevoir le prix.

Chaque participant gagnant a la possibilité de renoncer à son prix et que l'ORGANISATION en fasse don à une organisation à but non lucratif désignée par l'ORGANISATION, et doit communiquer sa décision à l'ORGANISATION dans les cinq (5) jours suivant la notification par l'ORGANISATION du résultat du Concours.

Les prix qui font l'objet du présent concours seront soumis au régime fiscal applicable selon la législation en vigueur, et donc à la fiscalité applicable dans chaque cas.

PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

Il est obligatoire de remplir tous les champs obligatoires et, par conséquent, l'organisation du concours se réserve le droit de rejeter les demandes dont les champs sont incomplets ou remplis de manière inintelligible, à sa discrétion.

Conformément aux dispositions de la réglementation applicable en matière de protection des données, l'Organisation vous informe que les données personnelles que vous fournissez pour votre participation à ce concours seront incluses dans un registre temporaire, propriété de Data Milling S.L. aux fins de la gestion du concours.

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

La base juridique du traitement de vos données personnelles est fondée sur la relation contractuelle concernant les différents points des conditions générales et sur le consentement à la participation librement donné par la personne concernée pour la participation au Concours.

Le participant peut, au moment de l'inscription, fournir les données personnelles des autres participants qui composent son équipe. Le participant qui s'inscrit au concours confirme avoir obtenu l'autorisation correspondante des autres participants afin que L'ORGANISATION puisse traiter les données pour la bonne gestion du concours.

Pendant le déroulement de l'événement, il est possible que **L'Organisation** prenne des photos, des vidéos ou du matériel audiovisuel avec les participants. Le participant autorise la production de ce matériel audiovisuel et sa publication ultérieure sur le site web du Hackathon (personaldatahackathon.com) dans ses multiples éditions, sur des sites web, des réseaux sociaux, etc. dans le but de promouvoir les événements.

Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez le signaler à tout moment à privacy@personaldatahackathon.com.

Les données personnelles seront conservées, dûment protégées par les mesures de sécurité appropriées, pendant toute la durée du concours et, par la suite, uniquement pendant le temps nécessaire au respect des obligations légales correspondantes. Nous vous informons également qu'aucune décision automatisée ne sera prise sans intervention humaine. En aucun cas, Data Milling S.L. n'envisage le transfert ou le transfert international de données vers des pays tiers.

Vous pouvez à tout moment exercer vos droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation du traitement, d'opposition et de portabilité, dans les conditions prévues par la réglementation sur la protection des données, auprès du responsable du traitement des données en envoyant la demande correspondante à Data Milling S.L. par courrier électronique à l'adresse privacy@personaldatahackathon.com ou par courrier postal à l'adresse Conrado del Campo, 21 Ptal. 5 - 5F, 29620 - Torremolinos, Málaga, Espagne, en indiquant la référence "Datos Personales".

Data Milling S.L. se réserve le droit de demander des informations supplémentaires au participant pour vérifier son identité.

Si vous le souhaitez, vous pouvez contacter l'Agence espagnole de protection des données à l'adresse www.aepd.es pour toute réclamation liée au traitement de vos données personnelles.

TRANSFERT DES DROITS D'IMAGE ET DES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET INDUSTRIELLE

Les participants (gagnants ou non) autorisent Data Milling S.L. à reproduire et à utiliser leur nom, prénom, image et autres données personnelles dans toute activité promotionnelle liée au concours, sans droit à une quelconque rémunération pour ce concept.

D'autre part, la participation à ce concours implique la cession par les finalistes et le gagnant, en faveur de Data Milling S.L., à l'échelle mondiale, pour une durée indéterminée et pendant tous les délais prévus par la loi, à titre exclusif et gratuit, de tous les droits de propriété intellectuelle et/ou industrielle sur les projets et conceptions présentés, y compris le code source, les plans, la mémoire, les ébauches, les dessins, les schémas, etc. tout ceci, dans toutes ses modalités. En ce sens, Data Milling S.L. pourra exploiter les dessins et modèles des finalistes et du gagnant de manière exclusive, dans le monde entier et pour toutes les périodes de temps autorisées par la loi, sans avoir à payer de rémunération spécifique pour cette licence ou cession.

Toutefois, dans le cas où Data Milling S.L. n'a aucun intérêt dans cette cession par rapport à un projet spécifique et que l'équipe propriétaire est intéressée par son exploitation, Data Milling S.L. acceptera la renonciation à ces droits en faveur de la ou des personnes qui les détiennent.

BASES LÉGALES 1^{ÈRE} HACKATHON DONNÉES PERSONNELLES

ÉDITION DES DÉVELOPPEURS DE LOGICIELS

Tous les participants (gagnants ou non) garantissent que les projets et conceptions soumis, ainsi que leurs éléments ou documents préparatoires, ne portent en aucune façon atteinte aux droits des tiers, et s'engagent par conséquent à dégager Data Milling S.L. de toute responsabilité en cas de réclamation de tiers.

AMENDEMENTS ET/OU ANNEXES.

Le but de ce Concours est de faire en sorte que la compétition entre les différents participants se déroule sur la base de l'égalité des chances et dans le strict respect des règles de la bonne foi. Pour cette raison, les organisateurs du concours excluront automatiquement et immédiatement du concours tout participant qui violerait les règles de la bonne foi, se comporterait de manière mensongère, inadéquate, fallacieuse ou abusive, utiliserait des moyens disproportionnés, frauduleux ou abusifs, ou ne respecterait pas le présent règlement dans l'un de ses aspects.

Si de telles irrégularités sont détectées après la livraison effective de l'un des prix, les organisateurs du concours se réservent le droit de prendre les mesures juridiques appropriées à l'encontre de l'auteur ou de la personne responsable, y compris, entre autres, une action en vue de la restitution des prix.

Dans le cas où ce concours ne pourrait pas avoir lieu, soit en raison d'une fraude détectée dans le même, des erreurs techniques, ou toute autre raison qui n'est pas sous le contrôle de l'ORGANISATION, et qui affecte le développement normal du concours, l'Organisation du concours se réserve le droit d'annuler, modifier ou suspendre le même.

Les organisateurs du concours se réservent le droit :

- i. d'apporter des modifications ou des ajouts ultérieurs à ce concours.
- ii. de résoudre, selon leur interprétation prudente, tout aspect non couvert par le présent règlement.
- iii. de modifier les prix inclus dans ce concours, à condition qu'il y ait un motif valable.
- iv. d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de toute personne qui effectuerait un acte pouvant être considéré comme une manipulation ou une falsification du présent concours.

LANGUE

Le texte intégral de l'AVIS JURIDIQUE ET DES CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION DU SITE WEB, ainsi que le texte intégral du RÈGLEMENT JURIDIQUE DU CONCOURS "1st PERSONAL DATA HACKATHON DEVELOPERS EDITION", ainsi que tous les documents dérivés de ce qui précède, y compris les annexes, ont été rédigés en espagnol, la version espagnole prévalant pour leur interprétation et la version espagnole étant considérée comme officielle.

LOI APPLICABLE ET JURIDICTION.

Ce concours est régi par le droit espagnol. Data Milling S.L. et les participants au Concours se soumettent aux Cours et Tribunaux de Torremolinos, Málaga (Espagne).

Pour la résolution de tout conflit pouvant survenir entre Data Milling S.L. et les participants agissant en tant que consommateurs, les Cours et Tribunaux espagnols seront compétents selon les termes établis dans l'article 52.3 de la Loi de Procédure Civile espagnole (Ley de Enjuiciamiento Civil).