

Règlement du Défi Source 2023

Qu'est-ce que le Défi Source ?	2
Participation au Défi Source	3
Conditions de participations	3
Processus d'inscription.....	3
Sélection des candidats	3
Quitter le Défi Source	4
Élimination d'un participant du Défi Source	4
Période START	4
Participation	4
Monter ou rejoindre une équipe équilibrée	4
Limitation des idées.....	5
Intervention des organisateurs sur Sparkboard.....	5
PITCH DAY.....	6
Participation	6
Déroulement	7
Adopte mon Projet.....	7
Finalisation des équipes et des participants après le PITCH DAY.....	7
BOOTCAMP.....	8
Participation	8
Déroulement	8
Processus de développement de solution autorisés.....	8
D DAY.....	9
Participation	9
Déroulement	9
Droit à l'image	9
Engagement éthique du jury et recours.....	10
Matériel et logiciels	10
Informations et recommandations pour les participants	10
Repas, snacks et boissons.....	10
Esprit du Défi Source	10
Propriété intellectuelle.....	11
Acceptation du présent règlement	11

Qu'est-ce que le Défi Source ?

Le Défi Source est un événement d'innovation collaborative, de type hackathon, dédié à l'innovation dans les soins et en santé.

Il s'adresse aux :

- Soignants, patients, proches aidants,
- Technologues, développeurs, ingénieurs,
- Designers, gamers, marketers,
- Entrepreneurs, startups,
- Étudiant, professionnel, enseignant, chercheur

qui ont à cœur d'aider à aborder les enjeux de la santé sous l'angle de l'innovation par leur passion, leurs idées, leurs compétences, leur expérience et leurs engagement. Toutes ces personnes sont les bienvenues dans le Défi Source et peuvent s'inscrire gratuitement comme participants sur la plateforme Web Sparkboard dès le 5 avril 2023.

Durant cet événement, ces participants forment des équipes et se réunissent afin d'élaborer de manière collaborative leurs propres projets innovants en santé et plus particulièrement en soins infirmiers. Chaque équipe se donne pour tâche de proposer une idée de solution à un problème qu'elle perçoit dans ce domaine puis de développer cette solution en créant des maquettes, des prototypes, des ébauches d'applications et aussi des présentations de leur idées et de leurs développements.

Nous appelons « **Projet** » dans ce document un « **projet de développement par une équipe au BOOTCAMP de son idée de solution à un problème donné ou comblant un besoin donné dans le domaine des soins et de la santé** ».

Le Défi Source se déroule en 4 étapes :

- La période **START** du lundi 1er au vendredi 12 mai, en ligne : dépôt des Projets et formation des équipes.
- Le **PITCH DAY** le samedi 13 mai, à Beaulieu, Lausanne : présentation et sélection des Projets qui iront au BOOTCAMP.
- Le **BOOTCAMP** le week-end du 2 au 4 juin, à Beaulieu, Lausanne : développement en équipe des Projets sélectionnés.
- Le **D DAY** le vendredi 9 juin : présentation des travaux réalisés.



Le Défi Source est organisé par Le H4 et l'Institut et Haute École de la Santé La Source, avec le soutien d'Innosuisse et de la HES-SO. L'équipe du H4 en charge du Défi Source est nommée « les organisateurs » dans ce qui suit.

Participation au Défi Source

Conditions de participations

Le seul moyen de participer au Défi Source est de s'inscrire entre le 5 avril et le 12 mai, fin de la période START. Au-delà du 12 mai, plus personne ne peut rejoindre le Défi Source. L'inscription se fait individuellement, les équipes se forment ensuite. Il est fortement recommandé de s'inscrire au plus tard le 8 mai afin d'avoir le temps de rejoindre une équipe avant le PITCH DAY.

Toute personne peut participer au Défi Source. Il n'y a pas de limite d'âge. Tout profil de participant est le bienvenu. Les candidats peuvent s'inscrire sans avoir d'idée à proposer et rejoindre alors une équipe autour d'une idée qui leur plait et les motive. Ils peuvent s'inscrire sans avoir d'expérience dans ce type d'événement, ni en innovation ou en soins.

La participation au Défi Source est gratuite et ouverte à tous.

Processus d'inscription

Pour s'inscrire, les candidats sont invités à se connecter au site du Défi Source www.defi-source.ch où ils trouveront le lien pour accéder à la plateforme en ligne Sparkboard sur laquelle se font les inscriptions et où se déroule l'activité de la période START. Les candidats complètent leur profil par un descriptif et une image les distinguant. Ils sont tenus de fournir une adresse email valide sur laquelle ils peuvent être joints.

Les candidats sont invités à contrôler que les emails liés au Défi Source n'aboutissent pas dans leur boîte de courrier indésirable (ou SPAM).

Les contenus et données (idées, profils utilisateurs, images, conversations à travers la messagerie de Sparkboard, commentaires, etc.) créés et déposés par une personne inscrite sont soumis à la Politique de Confidentialité s'appliquant à la plateforme Sparkboard et acceptée lors du processus d'inscription.

Sélection des candidats

Il n'y a pas de processus de sélection et donc de rejet des candidats, qui deviennent automatiquement participants à la période START dès leur inscription sur Sparkboard.

Cependant, si avant le 12 mai le nombre de participants s'approche des capacités d'accueil du Défi Source, les organisateurs se réservent le droit de filtrer les nouveaux participants en fonction des besoins en compétences qui émergeront des idées déposées et dans l'optique de favoriser la formation d'équipes équilibrées.

Quitter le Défi Source

Les personnes inscrites peuvent à tout moment se retirer du Défi Source en demandant aux organisateurs la suppression de leur compte sur Sparkboard. Les solutions dont ils sont propriétaires restent néanmoins sur la plateforme. S'ils désirent aussi les supprimer, il faut en faire la demande aux organisateurs.

Élimination d'un participant du Défi Source

Les organisateurs se réservent le droit « d'exclure un participant du Défi Source », c'est-à-dire de supprimer son compte et de lui interdire de participer à la suite du Défi Source, dans les conditions suivantes :

- Sur la plateforme Sparkboard ou lors de toute autre étape du Défi Source, le participant se conduit de manière non éthique (incitation à la haine, discrimination, incitation à la violence etc.), utilise un langage grossier, harcèle d'autres participants, ou empêche une équipe de travailler.
- Le participant exploite le Défi Source dans le but d'y faire sa propre communication marketing ou la promotion de produits ou services sans relation avec le Défi Source ou sans contribution valable aux idées et aux équipes.
- L'adresse email fournie par le participant à l'inscription s'avère invalide ou le participant ne répond à aucune demande de la part des organisateurs via la messagerie de Sparkboard ou par email.

Aucun participant ne peut exiger l'exclusion d'un autre participant. Dans tous les cas, les organisateurs veilleront à gérer le bon déroulement de toutes les phases du Défi Source en jouant un rôle de modérateurs et en facilitant les relations entre les participants ; ils éviteront l'exclusion de participants en préférant la négociation.

Période START

Participation

La période START correspond à la période de dépôt de Projets (c'est-à-dire à la proposition d'idées innovantes de résolution de problème ou de satisfaction de besoins dans le domaine des soins et de la santé). Toute personne s'étant inscrite sur la plateforme Sparkboard participe.

Monter ou rejoindre une équipe équilibrée

Chaque participant pendant la période START peut soit déposer un Projet, soit rejoindre une équipe, ou les deux.

Chaque participant pendant la période START devrait :

- S'il a proposé un Projet : former autour de lui une équipe équilibrée en regroupant les compétences nécessaires, en faisant la publicité de son idée et en discutant avec des participants afin de les motiver à rejoindre l'équipe.
- Sinon : rejoindre une équipe afin de l'équilibrer par l'apport de ses compétences.

Une équipe est idéalement équilibrée si :

- Elle comprend les compétences dont elle a besoin pour que le Projet proposé soit développé de manière efficace.
- Elle présente un bon équilibre entre soignants et « innovateurs » (ingénieurs, codeurs, designers, entrepreneurs, etc.).
- Elle comprend un minimum de 3 membres et un maximum de 6.
- Les membres ne proviennent pas (tous) de la même entreprise ou institution.

Chaque participant peut librement rejoindre une ou plusieurs équipes. Aucun mécanisme ni droit ne permet à personne de rejeter un participant d'une équipe qu'il a rejoint ni de le contraindre à rejoindre une équipe donnée.

Chaque équipe devrait être formée par les participants sur une base volontaire et de collaboration visant à ce que les compétences et les spécificités de chacun se complètent afin d'apporter des regards différents sur le Projet proposé et d'avoir plus de chance que :

- Le Projet soit sélectionné lors du PITCH DAY pour entrer au BOOTCAMP.
- Le développement du Projet lors du BOOTCAMP puisse être effectif, menant à un démonstrateur convainquant et bien réel.

Les équipes devraient comprendre idéalement de 3 à 6 membres. Néanmoins, aucune limite n'est fixée pendant la période START. Les critères précédents définissant une équipe équilibrée sont idéaux. Toute équipe pas équilibrée selon ces critères peut néanmoins participer à la suite du processus. La formation définitive des équipes entrant au BOOTCAMP n'est finalisée qu'après le PITCH DAY.

Les participants n'ayant pas rejoint une équipe le 12 mai à la fin de la période START peuvent toutefois assister au PITCH DAY dans le public, dans la limite des places disponibles telle que décrite plus bas.

Limitation des Projets

Tout Projet au sens défini dans la première section est bienvenu.

Si l'idée fait partie d'un projet déjà en cours de développement avant l'inscription au Défi Source, il faudra le préciser dans sa description et aux organisateurs.

Les organisateurs se réservent le droit de retirer un Projet ou tout autre contenu (commentaires, fichiers, description de profils, etc.) qu'ils jugeraient hors sujet ou violant les principes d'éthiques fondamentaux (incitation à la haine, discrimination, incitation à la violence etc.).

Intervention des organisateurs sur Sparkboard

Au besoin, chaque participant peut solliciter les organisateurs pour l'aider à compléter ou rejoindre une équipe. De plus, les organisateurs observent l'activité sur Sparkboard : les descriptions de Projets, les formations d'équipes, les commentaires sur les Projets, les profils utilisateurs. Ils le font afin de pouvoir aider les participants par coaching direct, si nécessaire ou si demandé, à bien décrire leur Projet et à former des équipes équilibrées. Ils interviennent soit en écrivant aux participants via

la messagerie de Sparkboard soit par email. Des rendez-vous téléphoniques pourraient être convenus.

Les conversations entre participants via la messagerie de Sparkboard sont privées ; les organisateurs n'y ont pas accès et n'interviennent donc pas sur la base de leurs contenus.

Il est recommandé aux participants de prendre en compte les conseils des organisateurs qui les aident à réaliser ces tâches de création d'équipe et de dépôt de Projets bien formulés.

PITCH DAY

Conditions de présentation des Projets

Un Projet qui n'est pas déposé sur Sparkboard ne peut être présenté lors du PITCH DAY. Un Projet déposé sur Sparkboard mais pas présenté en présentiel au PITCH DAY ne sera pas pris en considération.

Cependant, pour des raisons de logistique, le nombre de Projets présentés lors du PITCH DAY est limité à 30. Si plus de Projets sont déposés sur Sparkboard, les organisateurs se réservent le droit de décider lesquels pourront être présentés au PITCH DAY, en fonction de critères de sélection basés sur la clarté, la pertinence, la faisabilité, l'équipe. Ils négocieront avec les porteurs le retrait de leur Projet et favoriseront autant que faire se peut la fusion de Projets.

Participation

Seules les personnes inscrites sur Sparkboard durant la période START peuvent assister au PITCH DAY. Cependant, pour des raisons de logistique, il n'est pas possible que la totalité des personnes inscrites sur Sparkboard assistent en présentiel au PITCH DAY. L'inscription au PITCH DAY est donc gratuite mais obligatoire. La priorité sera donnée, dans l'ordre :

- À ceux qui présentent un Projet en prenant la parole – un Projet devant être présenté par une personne en présentiel pour avoir une chance d'aller au BOOTCAMP.
- Aux membres actifs de leurs équipes.
- Aux inscriptions au PITCH DAY dans l'ordre d'arrivée.

Les personnes qui n'ont pas obtenu de place en présentiel lors du PITCH DAY pourront écouter les présentations en tant que public à distance via un lien de visioconférence fourni au préalable. L'outil Teams est utilisé à ce propos et il est de la responsabilité des participants de s'assurer de pouvoir l'utiliser correctement sur leurs appareils.

Chaque Projet doit être présenté oralement par au moins une personne pour être sélectionné. Chaque équipe décide si plusieurs de ses membres ou un seul prennent la parole pour présenter son Projet. Cependant, les organisateurs encouragent vivement les participants à former des équipes aussi équilibrées que possible autour de chaque Projet afin de lui donner plus de chance, car le processus de sélection tient compte aussi des porteurs de projets. Chaque participant devrait faire la connaissance de ses équipiers avant le jour du PITCH DAY afin de se préparer au mieux. Il est important de définir des rôles pour chaque membre de l'équipe et de faire des points de situation.

Chaque participant ne peut présenter qu'un seul Projet.

Les participants n'ayant pas rejoint une équipe pourront essayer de rejoindre une équipe autour d'un Projet qui leur plait dans la période séparant le PITCH DAY du BOOTCAMP.

Déroulement

Le samedi 13 mai 2023 au matin, les présentateurs peuvent se préparer au pitch, c'est-à-dire à la présentation rapide et convaincante de leur Projet en étant entraînés par des coaches experts en pitch. Cette préparation est une option.

Dans l'après-midi du même jour, les présentateurs défendent leurs Projets au public selon un horaire prédéfini. La présentation d'un Projet se fait sous forme d'un pitch de 3 minutes, à l'aide d'un support choisi par le présentateur dans la mesure des ressources à disposition. Il incombe à chaque présentateur de faire la demande suffisamment tôt aux organisateurs des ressources nécessaires à sa présentation selon ses besoins spécifiques. Les organisateurs feront de leur mieux pour répondre aux demandes mais ne sont tenus à aucune obligation.

Un panel composé d'experts de différents horizons sera en charge de noter chaque présentation. Au terme des pitches, les 12 lauréats seront désignés. Il s'agira donc des Projets ayant reçus les 12 meilleurs scores. Ils pourront alors être développés lors du BOOTCAMP. La sélection finale ne peut donner lieu à aucun recours sous quelque forme que ce soit.

Adopte mon Projet

Après la désignation des lauréats, les membres présents des équipes lauréates se tiennent à disposition des experts représentant les entreprises du programme « Adopte mon Projet » qui voudraient les rencontrer et leur poser des questions directement. Ces experts « adopteront » alors chacun un Projet. L'entreprise s'engage ainsi à prêter concrètement main forte au projet adopté sur une demi-journée lors du BOOTCAMP.

La sélection finale dans le programme Adopte mon Projet ne peut donner lieu à aucun recours sous quelque forme que ce soit.

Finalisation des équipes et des participants après le PITCH DAY

Si un projet sélectionné regroupe une équipe déjà équilibrée à l'issue du PITCH DAY, l'équipe entre au BOOTCAMP ainsi.

Par contre, en ce qui concerne les projets dont ce n'est pas le cas, les organisateurs feront leur possible entre le PITCH DAY et le BOOTCAMP pour finaliser les équipes afin que chaque idée sélectionnée soit associée à une équipe équilibrée. Ils tâcheront de redistribuer les participants au mieux, et avec leur accord.

Les participants qui au terme du PITCH DAY :

- soit ne font pas partie d'une équipe,
- soit étaient dans une équipe dont l'idée n'a pas été sélectionnée,
- soit font partie d'équipes mal équilibrées,

ont donc encore l'opportunité, avec l'aide des organisateurs, de rejoindre une équipe autour d'une idée sélectionnée.

Cependant, au terme de cette phase de finalisation des équipes, certains participants peuvent se retrouver sans équipe, ce qui sera forcément le cas si le nombre de participants dépasse la capacité d'accueil du BOOTCAMP. Ils ne pourront pas entrer au BOOTCAMP. L'aventure s'arrêtera là pour eux, mais nous espérons que la période START et le PITCH DAY auront déjà été des moments enrichissants de rencontre et d'apprentissage pour eux.

De même certains Projets peuvent se retrouver sans équipe équilibrée. Les organisateurs les retireront alors du Défi Source.

Les organisateurs se réservent le droit d'inviter certaines personnes pas encore inscrites au Défi Source à rejoindre une équipe si cela peut l'aider à s'équilibrer et à entrer au BOOTCAMP. Ils se réservent le droit d'appliquer les critères qu'ils trouveront justes et nécessaires au moment du choix final des participants et des équipes et après avoir cherché les meilleures solutions pour tous.

BOOTCAMP

Participation

Seules les équipes des Projets sélectionnées au PITCH DAY et équilibrées par la suite si nécessaire participent au BOOTCAMP.

Déroulement

Les jours du week-end requièrent un travail intensif et la participation de toute l'équipe. Les participants devraient être présents du vendredi soir au dimanche soir. La semaine qui suit est dédiée au peaufinage du résultat du Projet et aussi à la préparation de la présentation face au public et au Jury du D DAY.

Durant tout le processus, les équipes bénéficient de coaching à la demande et sur mesure. Des coachs spécialistes en innovation aident les équipes à suivre le processus d'innovation adapté à leur Projet. Des experts sur certains aspects des Projets en lice seront présents le week-end et d'autres pourront être contactés pour un rendez-vous téléphonique afin d'aider l'équipe sur la finalisation de points précis. Les équipes bénéficient aussi de matériel technologique et en lien avec les soins.

Les organisateurs feront de leur mieux pour mettre à disposition ces coachs, experts et matériel en fonction des Projets sélectionnés au PITCH DAY mais ne peuvent pas garantir que toutes les compétences et les besoins soient couverts.

Processus de développement de solution autorisés

Tout développement ne causant pas de dommage à l'environnement et ne mettant en aucune manière la sécurité des personnes en danger est en principe admis. Le travail avec des utilisateurs, patients ou soignants, externes ou internes au Défi Source (par exemple dans une phase d'interviews utilisateurs) doit se faire dans le cadre des règles de sécurité, d'éthique et de bienséance.

Il n'est pas permis à une équipe de simplement reproduire une solution (produit, service, appareil) existante en récupérant des travaux et du matériel lié. Il n'est pas permis de simplement copier une solution existante. Si le développement d'une solution se base sur des développements antérieurs, l'équipe est tenue d'en informer les organisateurs. Cela sera pris en compte notamment dans l'évaluation des Projets par le jury.

Il n'est pas permis d'avoir recours à des développeurs externes au Défi Source. Si le développement d'une solution requiert une aide extérieure, une demande peut être faite aux organisateurs qui décideront si celle-ci peut être admise.

Les organisateurs se réservent le droit de stopper un développement qui contreviendrait à ces règles.

Il est vivement recommandé de ne pas produire que des slides de présentation du Projet pour le D DAY, mais de faire évoluer l'idée de départ et d'en construire un « démonstrateur » concret, comme des designs d'écrans d'applications, des maquettes en papier, des impressions 3D, des montages de solutions existantes, des vidéos présentant des scénettes expliquant le concept en action...

D DAY

Participation

La totalité des équipes du BOOTCAMP ont accès au D DAY. Il est vivement recommandé que tous les participants y assistent. L'événement est gratuit et ouvert au public sur inscription, le nombre de places étant limité.

Déroulement

Chaque équipe présente son Projet tel que développé lors du BOOTCAMP devant le public et les jurys selon un horaire prédéfini. La présentation se fait sous forme de pitch de 3 minutes, avec un support choisi par l'équipe. Il incombe à chaque équipe de faire la demande des ressources nécessaires à leur présentation selon leurs besoins spécifiques. Les organisateurs feront de leur mieux pour répondre aux demandes mais ne sont tenus à aucune obligation.

Après la dernière présentation, les jurys délibèrent et annoncent les lauréats des différents prix.

Droit à l'image

Lors de chaque événement du Défi Source, l'organisateur prend des photos et des vidéos. Les participants sont rendus attentifs à ce point et consentent à la diffusion de ces images, à des buts de communication interne et/ou externe. Les personnes ne souhaitant ni être filmées, ni être photographiées peuvent demander un badge spécial à apposer sur leur vêtement afin d'être identifié. Cette demande doit être faite par email à l'adresse defi@ecolelasource.ch.

Les équipes acceptent que des communications soient réalisées par l'organisateur sur leurs Projets respectifs. Les équipes lauréates pourront exposer le poster résumant leur Projet ou leur prototype au Laboratoire d'Innovation de l'Institut et Haute École de la Santé La Source ; elles n'y sont pas obligées.

La cérémonie est suivie d'un apéritif et de séances photos.

Engagement éthique du jury et recours

Les jurys sont composés de professionnels de la santé et de l'innovation, ainsi que de membres d'entreprises locales et internationales. Il y a plusieurs jurys : un « grand jury » décernant le prix du Jury et des jurys propres à chaque prix offert par les partenaires du Défi Source, tels que décrits sur le site du Défi Source.

Tous les jurys s'engagent à élire un projet avec neutralité et selon les critères définis en association avec la description de chaque prix. Si les jurys venaient à constater qu'une équipe n'a pas suivi les règles s'appliquant au processus de développement de solution précédemment définies (récupération de travaux déjà existant non-annoncé, plagiat, support de développeur externes durant le travail, etc.), l'équipe pourrait être exclue.

Aucun recours n'est accepté à la suite de la désignation des lauréats par les jurys. Aucun prix ne saurait être réclamé en équivalent monétaire.

Matériel et logiciels

Chaque participant vient 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 Défi Source. L'organisateur décline toute responsabilité en cas de vol ou de détérioration de matériel.

Durant toute la durée du BOOTCAMP, les organisateurs mettent à disposition à bien plaisir et sans obligation :

- Les locaux de l'hôpital simulé.
- Une connexion Internet WiFi.
- Des câbles, des rallonges, des prises.
- Du matériel de simulation (mannequins haute-fidélité).
- Du matériel de soins.
- Du mobilier.
- Du matériel de bureau.
- Du matériel de bricolage pour la réalisation de maquettes et illustrations.

Informations et recommandations pour les participants

Repas, snacks et boissons

La participation au Défi Source est gratuite et inclut les repas, boissons et snacks.

Esprit du Défi Source

Il s'agit d'un événement d'innovation collaborative, dans un esprit de partage, interdisciplinaire et interprofessionnel. Il se veut innovant, responsable et éthique. Chaque participant s'engage à respecter les avis de ses co-équipiers et s'engage à maintenir un vif esprit de cohésion.

Propriété intellectuelle

Les parties ayant contribué au développement d'une solution lors du Défi Source peuvent librement exploiter les résultats de ces développements. Elles ne sont pas tenues de les laisser aux organisateurs ni de les publier sous forme d'Open Data ou Open Source. Cependant les organisateurs les encouragent à le faire.

Les développements réalisés lors du Défi Source qui se basent sur des outils open source restent open source.

Selon les lois en vigueur, aucun participant ne peut prétendre déposer une demande de brevet à la suite du Défi Source sur une idée, un processus, une invention qui aurait été présentés publiquement et sont tombés ainsi dans le domaine public.

Si des participants souhaitent que du matériel préexistant utilisé dans un développement et qu'ils auraient fourni, ou si des participants souhaitent qu'une partie du matériel résultant d'un développement réalisé lors du Défi Source, fassent l'objet d'une demande de brevet, il est de leur responsabilité de déposer cette demande (ce qui peut être fait par le simple et économique processus de demande provisoire) avant de divulguer ledit matériel.

Acceptation du présent règlement

En s'inscrivant au Défi Source, les participants adhèrent tacitement au présent règlement. Ils en sont notifiés par email dès leur inscription. Ils seront notifiés par email d'un éventuel changement dans le règlement.

Les organisateurs sont seuls juges et responsables des décisions qu'ils prennent afin de garantir le bon déroulement du Défi Source. Aucun droit de recours n'est reconnu aux participants quant à ces décisions du moment qu'elles rentrent dans le cadre légal général en vigueur. Ceci s'applique en particulier aux décisions que les organisateurs se réservent le droit de prendre telles que mentionnées dans le présent règlement, par exemple à l'exclusion de candidats ou d'équipes, à l'équilibrage des équipes, aux conditions d'entrée au BOOTCAMP, etc. mais n'y est pas restreint.