

// 26 & 27 septembre 2019 **Hackathon e-Med** //

Une vingtaine d'équipes rivaliseront pour faciliter la déclaration et l'analyse des signalements d'erreurs médicamenteuses et favoriser l'information des professionnels de santé et des patients



Règlement du concours HACKATHON « e-Med »

Innovation pour la prévention des erreurs médicamenteuses
organisé par l'ANSM, le CMG et l'UPEC les 26 et 27 septembre 2019

Préambule

Les erreurs médicamenteuses (erreurs médicamenteuses) constituent un enjeu de santé publique classé prioritaire par l'OMS (responsable de 1% des dépenses de santé et de nombreux décès). L'Agence nationale de sécurité du médicament et des produits de santé (ANSM) et le Collège de la Médecine Générale (CMG) se sont engagés dans des actions de sensibilisation et prévention des erreurs médicamenteuses.

A cette fin, l'ANSM, le CMG lance en partenariat avec l'UPEC un Hackathon. Ce dernier devra proposer des solutions innovantes à des problématiques déjà identifiées ou répondant à de nouveaux besoins à partir des données de la base de données erreurs médicamenteuses détenue par l'ANSM.

Le développement de nouvelles solutions devra permettre de répondre aux sujets suivants : faciliter la déclaration mais surtout apporter une aide à l'analyse d'une erreur et un retour d'information auprès des professionnels et des patients en partageant les expériences antérieures déclarées à l'ANSM.

Article 1 – Organismes du Concours

L'ANSM, le CMG et l'UPEC (ci-après désignés « les Organismes ») s'associent pour organiser un concours dénommé e-Med Hackathon (ci-après l'hackathon) régi par le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

L'e-Med Hackathon est organisé par le groupe de travail paritaire et l'appui des membres des Jurys.

Article 2 – Objet de l'Hackathon

L'Hackathon a pour objectif la création, en équipe lors de 3 demi-journées d'épreuves, de services ou applications numériques innovants pour les patients, les professionnels de la santé, des établissements de santé et des autorités publiques (ANSM, HAS) en mobilisant les données de la base erreurs médicamenteuses de l'ANSM fournie par les organisateurs et de toutes autres sources librement disponibles.

Les projets des candidats doivent porter sur la prévention des erreurs médicamenteuses en ville ou à l'hôpital. Les organisateurs ont sélectionné trois défis sur ce thème :

- l'aide à la déclaration des erreurs médicamenteuses via le portail des signalements,
- l'aide à l'analyse des erreurs médicamenteuses selon les recommandations du groupe erreurs médicamenteuses,
- le partage d'expérience et le retour d'information vers les patients et professionnels à partir des données nationales de déclaration d'erreurs médicamenteuses de l'ANSM.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier, compléter ou corriger le présent règlement jusqu'à la clôture des inscriptions. Les modifications éventuelles seront rendues publiques.

Article 3 – Programme

Le calendrier suivant est mentionné à titre indicatif. L'Organisateur se réserve le droit de modifier une ou plusieurs des échéances listées ci-dessus. Les modifications éventuelles seront rendues publiques.

- Juillet 2019 : lancement et publication du règlement et candidatures
- 31 août 2019 : clôture des candidatures
- Mi-septembre 2019 : information détaillée préalable des participants, formation des équipes
- 26 Septembre : début des épreuves
- 27 Septembre 2019 midi : fin des épreuves et remise des livrables
- 27 Septembre 2019 après midi : restitution et désignation des lauréats

Le déroulement des épreuves, le lieu et les horaires seront précisées aux candidats avant le 15 septembre 2019.

Article 4 – Conditions et modalités d'inscription au Hackathon

Pour participer à L'Hackathon, les participants devront obligatoirement s'inscrire auprès de l'UPEC dans la limite des dates indiquées à l'article 3 et en indiquant :

- Nom, Prénom, email
- Formation suivie en 2019-2020
- Eventuel accord motivé de participation au prix ANSM

Pour valider cette inscription, le participant doit également accepter le règlement.

Un courrier électronique de confirmation est envoyé aux participants.

Toute inscription comportant des informations inexactes ou incomplètes ne pourra être prise en compte et disqualifiera les participants.

Par cette inscription, les participants acceptent d'être contactés par courriers électroniques envoyés par l'Organisateur.

La participation aux épreuves nécessite l'utilisation d'un ordinateur disposant de la configuration matérielle et logiciel suivante :

- Processeur 1 Ghz ou supérieur avec 1 Go de mémoire vive ou supérieur; Résolution d'écran de 1024 par 768 pixels avec 65 536 couleurs ;
- Système d'exploitation : Windows XP et Vista ;
- Navigateur acceptant des cookies et l'exécution des fonctions javascripts: il est conseillé d'utiliser Internet Explorer 7 ou supérieur, ou FireFox3.5 ;
- logiciels de traitement de données, développement ... aux choix des participants

Les candidats restent seuls responsables de leurs matériels, notamment leurs ordinateurs et logiciels.

Article 5 – Modalités d'informations détaillées préalables des participants

Les candidats sont conviés à une réunion d'information sur l'Hackathon, les erreurs Médicamenteuses et les sources d'information qui se déroulera dans les locaux de l'UPEC.

Les candidats inscrits à l'Hackathon selon les modalités de l'article 4 seront conviés par l'Organisateur par courrier électronique.

Le thème des épreuves est la prévention des erreurs médicamenteuses avec trois défis : l'aide à la déclaration des erreurs médicamenteuses, l'aide à l'analyse des erreurs médicamenteuses et le partage d'expérience par un retour d'information à partir des données de la base erreurs médicamenteuses.

Article 6 – Conditions et modalités de participation

Les participants sont des étudiants en médecine, pharmacie, école d'ingénieur ou autres professions de santé. La participation est ouverte à toute personne physique majeure et pénalement responsable au jour de son inscription.

La participation aux épreuves est gratuite. Cependant, les candidats s'engagent à disposer des moyens nécessaires pour mener leur projet jusqu'à la fin des épreuves et notamment :

- à disposer d'un ordinateur disposant de la configuration matérielle et logicielle nécessaire à son inscription décrite à l'article 4 ;
- à disposer du matériel nécessaire au développement de leur projet lors des épreuves, notamment les logiciels de traitement de données ou de programmation ou les acquérir par ses propres moyens.

L'Organisateur ne fournira de matériel à aucune étape du concours, excepté un projecteur pour la présentation aux jurys.

Les candidats s'engagent à titre personnel et de manière loyale. Ils garantissent que leur projet est original et qu'il ne viole les droits, notamment de propriété intellectuelle, d'aucun tiers.

L'inscription à l'Hackathon est individuelle mais les candidats doivent se constituer en équipe de 6 à 8 personnes. Une seule participation par personne est admise. Lors de l'inscription les candidats doivent préciser leur volonté ou non de postuler au prix ANSM

L'Hackathon n'est pas ouvert aux personnels des organismes et institutions organisatrices.

Article 7 – Epreuves

Les candidats sélectionnés recevront par courrier électronique une invitation précisant la date, les horaires et le lieu précis des épreuves au plus tard 5 jours ouvrés avant la date des épreuves. Les dates, horaires et lieux des ateliers pourront être modifiés par les organisateurs en cas de force majeure.

Lors de ces 3 demi-journées, l'UPEC mettra à disposition des candidats :

- Un accès wifi et les locaux,
- Un dispositif de projection lors de la présentation aux jurys.

Les candidats ne pourront disposer par ailleurs d'aucun matériel ou accès au système d'information de l'Organisateur lors de cette journée.

Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec les Organisateur, dénommé le « Référent ». La présence physique d'au moins un participant par équipe en permanence sur le lieu des épreuves est obligatoire lors des trois demi-journées.

Lors des épreuves, les candidats pourront échanger avec les organisateurs et des « mentors » experts du domaine (professionnels de santé, spécialistes du secteur du médicament, statisticiens, informaticiens, chargés de communication...).

Chaque équipe s'engage à présenter le projet qui sera soumis au Jury en toute transparence pendant leurs échanges avec les mentors tout au long des épreuves.

A l'issue de cette étape, les candidats remettent aux organisateurs un dossier de restitution dont les livrables sont décrits à l'article 8.

Article 8 – Livrables

Les candidats présentent leur projet lors d'une demi-journée organisée dans les locaux de l'Organisateur. Trois jurys se réunissent pour désigner les lauréats dans les conditions prévues à l'article 10.

Les candidats devront remettre à l'Organisateur à l'échéance prévue à l'article 3, les livrables suivants :

- la présentation des objectifs du service ou de l'application en argumentant notamment son apport pour la thématique « erreurs médicamenteuses » et le défi choisi.
- les fonctionnalités développées dans le cadre de l'Hackathon et le cas échéant les fonctionnalités qui pourraient être développées ultérieurement.
- un descriptif technique détaillé : données utilisées, algorithmes développés, logiciels et applications utilisés, ...
- tous les autres documents ou supports qu'ils jugeraient nécessaires à la valorisation de leur projet : vidéo, maquette, tutoriel en ligne, ...

Les livrables seront transmis par les organisateurs aux membres du jury.

La restitution des projets pourront avoir lieu sous la forme d'un prototype ou d'une réalisation finalisée permettant d'évaluer :

- les fonctionnalités développées,
- le bon fonctionnement et l'ergonomie

Les candidats sont libres du choix des supports de présentation. L'UPEC mettra à leur disposition un accès wifi et un dispositif de projection. La mise à disposition par les organisateurs de tout autre matériel doit faire l'objet d'une demande aux organisateurs, qui ne s'engage pas par avance à la satisfaire.

Article 9 – Engagements des Participants

9.1 – Propriété intellectuelle des données mises à disposition

Au cours de la séance d'information, les candidats auront une présentation de la base de données erreurs médicamenteuses de l'ANSM. L'accès à ces données fera l'objet d'une clause de confidentialité spécifique. Les candidats s'engagent à ne pas utiliser ces données en dehors des épreuves, à ne pas garder de copie et ne pas les communiquer à des tiers.

Pour aider à la conception des projets, les organisateurs ont recensé les bases de données librement disponibles sur le thème du médicament. Ce recensement porte sur des données disponibles dans le domaine public mais également mobilisables au cours des épreuves. La liste sera aussi présentée lors de la séance d'information

L'ANSM conserve l'intégralité des droits qu'elle détient sur les données mises à disposition des candidats durant tout le déroulement de l'Hackathon.

Les candidats s'engagent à ne pas utiliser ces données à d'autres fins que l'Hackathon et à ne pas les conserver au-delà de la durée des épreuves sans autorisation expresse de l'ANSM propriétaire des données.

9.2 – Propriété intellectuelle des réalisations : cession à l'organisateur de tous droits d'auteur à titre gratuit et non exclusif pour le lauréat

En acceptant de participer au Hackathon, le candidat, potentiellement lauréat, s'engage à céder à titre gratuit la propriété non exclusive de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle artistique ou industrielle sur sa création qui deviendra la propriété non exclusive de l'organisateur.

Le lauréat cède, à titre non exclusif, à l'organisateur :

- tout droit d'adaptation ou de modification de la création, sous toutes ses formes
- tout droit de reproduction de la création
- tout droit de représentation de la création
- le droit d'usage et d'exploitation de la création pour leurs propres besoins, excluant toute exploitation commerciale.

La cession prévue aux alinéas précédents est consentie à titre non exclusif de manière irrévocable, avec toutes les garanties de droit et de fait.

9.3 – Droit à l'image : autorisation de réutilisation non commerciale de l'image et des interventions des participants

Les candidats pourront être filmés ou photographiés durant l'Hackathon. Les candidats acceptent l'utilisation et la diffusion à titre gracieux de leur image et de leur voix par les organisateurs dans le cadre de la promotion de l'Hackathon et sur l'ensemble des supports de communication (site internet, réseaux sociaux, presse).

9.4 – Obligations générales

Les candidats sont responsables des informations qu'ils communiquent aux Organisateur et plus généralement, dans le cadre de cet Hackathon. Les Participants s'engagent à répondre à toute demande d'informations complémentaires de la part des Organisateur dans le cadre de leur inscription.

Les participants s'engagent à respecter les règles de sécurité, le présent règlement et les autres participants.

Les Organisateur se réservent le droit de refuser la participation ou d'exclure toute personne et/ou équipe pour des raisons de sécurité ou de non-respect du présent Règlement. Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent Règlement à tout moment sous la forme d'un avenant. Le droit applicable à ce concours dit « Hackathon » est le droit français. En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant le tribunal de Paris.

Comme indiqué à l'article 12 du présent règlement, les participants autorisent les organisateurs à communiquer sur les résultats l'Hackathon.

Lorsqu'ils forment ou rejoignent une équipe, les candidats font leur affaire de la répartition des droits de propriété intellectuelle entre les membres de l'équipe.

Ils garantissent que les réalisations ne portent atteinte aux droits, notamment de propriété intellectuelle, d'aucun tiers. De plus, les candidats s'engagent à identifier clairement tout élément dont des tiers seraient titulaires, notamment les logiciels libres, ainsi que les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Article 10 – Jurys

Les jurys se réuniront pour la présentation des projets lors de la demi-journée de restitution.

Les compositions des jurys intermédiaires et du grand jury seront rendues publiques au plus tard le 15 septembre 2019 et pourront être modifiées à tout moment par les organisateurs en cas d'indisponibilité non prévue de l'un des membres.

Les équipes présenteront leur projet devant les jurys intermédiaires sous forme de « pitch » de 10 minutes auxquels s'ajouteront 5 minutes de questions. Les candidats ont le libre choix des supports de présentation.

A l'issue des jurys intermédiaires, 9 projets seront retenus pour poursuivre la sélection par le grand jury. Les équipes présenteront de nouveau leur projet en seulement 5 minutes auxquels s'ajouteront 3 minutes de questions.

Les projets seront évalués par les jurys selon les critères suivants :

- la pertinence du projet au regard de la thématique « erreurs médicamenteuses » et le défi choisi,
- les données utilisées portant sur le médicament,
- le caractère innovant et l'originalité du projet,
- le potentiel de valorisation des données disponibles sur les erreurs médicamenteuses,
- la faisabilité du projet et la rapidité de mise en œuvre.

Les 3 projets retenus par le grand Jury seront annoncés le jour même par l'Organisateur et rendus publics.

Article 11 – Lauréats et prix attribués

Le Grand jury établira un classement des 3 projets parmi ceux sélectionnés par les jurys intermédiaires.

La valeur totale des prix est de 12 000€ (douze mille euros), répartie entre les participants des 3 équipes lauréates.

Le Prix ANSM consiste à un accompagnement par l'ANSM et l'UPEC d'une équipe projet pendant une année pour le développement d'un outil répondant aux objectifs des organisateurs. Chaque membre des équipes participant à l'Hackathon est libre de participer à ce prix. Ils devront postuler lors de leur inscription.

L'ANSM désignera ces lauréats dans un délai maximum de deux mois après les épreuves, après étude plus approfondie des livrables selon les critères suivants.

- Pertinence du projet au regard des défis proposées sur les « erreurs médicamenteuses »
- Caractère innovant et originalité du projet
- Capacité de l'équipe à collaborer et porter le projet
- Aide apportée aux acteurs et à l'ANSM dans la prévention des erreurs médicamenteuses
- Faisabilité, ergonomie du projet et rapidité de mise en œuvre

L'ANSM pourra s'entretenir et/ou demander des informations complémentaires aux candidats dans la période de sélection.

Article 12 – Communication et suites d'Hackathon

Les candidats sont autorisés à communiquer sur les services ou applications numériques qu'ils ont produits dans le cadre l'Hackathon et à publier leurs résultats sous toutes formes ou supports (journaux, imprimés, dépliants, publications, ...).

Toute publication devra faire référence aux bases de données mises à disposition et aux organisateurs.

Les organisateurs sont autorisés à communiquer sur l'Hackathon et sur les services ou applications numériques produites dans le cadre de l'Hackathon et à publier leurs résultats sous toutes formes (par le biais de publication, de journaux, d'imprimés, de dépliants, communications...) sur tous supports notamment électronique. Par exemple, les organisateurs pourront publier les images de l'application conçue, diapositives présentées lors de l'Hackathon, visuels. Cette autorisation est valable pour le monde entier et pour la durée des droits d'auteur.

Les Lauréats sont susceptibles d'être sollicités par les Organisateur pour présenter leurs projets à des événements de communication organisés postérieurement. Les Lauréats s'engagent à se rendre disponibles pour ces événements.

Article 13 - Informatique et liberté

La participation à l'Hackathon nécessite la communication des données à caractère personnel du participant visées à l'article 4.

Ces données peuvent être modifiées à tout moment par le participant.

Conformément aux dispositions des articles 38, 39 et 40 de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, le participant dispose, à tout moment, du droit de :

- s'opposer à la collecte et au traitement de ses données à caractère personnel;
- s'opposer à la communication de ces données à des tiers ;
- accéder à l'ensemble de ses données à caractère personnel ;
- rectifier, mettre à jour et supprimer ses données à caractère personnel.

Pour exercer ses droits au titre de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, le participant doit adresser une lettre recommandée avec accusé de réception mentionnant clairement son identité et l'objet de sa demande à l'UPEC.

Article 14 – Responsabilité et litiges

Les organisateurs se réservent le droit d'écourter, de proroger, de modifier, d'annuler ou de suspendre les épreuves sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

La participation à l'Hackathon se fait sous l'entière responsabilité des candidats qui restent notamment responsables de leur matériel (ordinateurs, logiciels, etc.).

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer à l'Hackathon. Les organisateurs se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les prix aux fraudeurs. Les organisateurs ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Les organisateurs se réservent également le droit d'exclure de la participation, toute personne troublant le déroulement de l'Hackathon.

Le présent règlement est soumis à la loi française. Tout litige devra être porté devant le tribunal compétent du ressort de la cour d'appel de Paris.

Article 15 – Acceptation du règlement

Les Participants s'engagent à respecter l'intégralité du présent Règlement et satisfaire les conditions relatives à l'inscription et à la participation aux épreuves du présent Règlement.