



CAMPUS
DES METIERS
ET DES QUALIFICATIONS
D'EXCELLENCE

Numérique et Photonique
Bretagne

ADA LOVELACE
> Challenge



CHALLENGE ADA LOVELACE

Règlement du challenge

7ème ÉDITION, les 25 et 26 février 2022



ENSSAT
LANNION

Article 1 - Objet du Challenge Ada Lovelace

Le challenge Ada Lovelace est un concours de programmation de micro-services ouvert uniquement aux lycéennes, de la seconde à la terminale. L'objectif est de favoriser et stimuler l'initiative, l'esprit d'équipe et de promouvoir les métiers de l'informatique auprès de ces jeunes femmes.

Ada Lovelace est un projet organisé par l'école d'ingénieur publique ENSSAT (Ecole Nationale Supérieure des Sciences appliquées et de Technologie), en partenariat avec le lycée Félix Le Dantec et le CMQ (Campus des Métiers et des Qualifications).

Il se déroulera, si les conditions sanitaires le permettent, au lycée Le Dantec à Lannion, les 25 et 26 février 2022. Une version en ligne pourra remplacer l'événement en présentiel si les restrictions sanitaires le nécessitent.

Article 2 - Participation au challenge

2.1 Candidature

Chaque candidate doit s'inscrire en remplissant le formulaire d'inscription, qui mentionne son nom, prénom, adresse email, numéro de téléphone et taille de tee-shirt pour recevoir celui offert par l'équipe organisatrice du projet.

Les participantes au concours doivent être inscrites au lycée Félix Le Dantec à Lannion ou dans un autre lycée de Bretagne en classe de seconde, de première ou de terminale pour l'année en cours.

2.2 Équipe

Le Challenge Ada Lovelace est un concours de programmation par équipe, en conséquence les candidates inscrites doivent créer des équipes de 2 à 4 lycéennes.

Si certaines candidates n'ont pas pu former d'équipe, l'équipe organisatrice leur proposera de se greffer à une équipe déjà existante, du même lycée si possible, ou de former une équipe entre elles.

Les membres d'une équipe ne sont pas obligés de partager le même établissement d'origine.

Pour chaque équipe, un seul et unique projet créé sur la plateforme de développement sera rendu. Chaque équipe sera encadrée par au moins une tutrice (cf Article 3 - Tutorat).

2.3 Nature des projets et plateforme

Les projets développés pour le concours devront s'inscrire dans le cadre de la thématique imposée.

Le thème sera révélé quelques jours avant l'évènement et la plateforme sera ouverte pendant les créneaux destinés au travail des candidates sur cette plateforme, pour des raisons évidentes d'équité.

Article 3 - Déroulement du challenge

3.1 Calendrier

Le challenge débutera officiellement le vendredi 25 février 2022 à 09h30 et se terminera le lendemain à 18h00, le samedi 26 février. La thématique sera dévoilée sur le site officiel quelques jours avant l'échéance.

Si l'événement se termine à 18h00, le temps de travail des candidates s'arrêtera cependant aux alentours de 14h. En effet, le jury du challenge dispose par la suite d'un temps afin de regarder le projet de chaque équipe et délibérer du classement attribué. De plus, un créneau a été retenu pour permettre aux sponsors volontaires de faire un discours.

3.2 Tutorat

Chaque équipe sera encadrée par au moins une tutrice.

Les tutrices ont pour fonction d'encadrer et suivre un ou plusieurs projets en fournissant une assistance organisationnelle et technique. L'assistance technique comprend l'utilisation de la plateforme (environnement de développement, utilisation des services etc.) ainsi que la montée en compétence au niveau génie logiciel et langage (HTML5, PHP et SQL) grâce à leur formation.

Chaque tutrice s'engage à ne pas apporter de participation active à la programmation.

Les tutrices seront disponibles pendant tout le temps de programmation et seront dans les locaux de l'ENSSAT, tout comme l'équipe organisatrice.

3.2 Présentation des projets

Chaque équipe dispose de deux occasions de présenter son projet au jury durant le concours. Chaque présentation au jury dure 8 minutes (6 minutes de présentation et 2 minutes de questions).

Les présentations commencent dès la fermeture de la plateforme. Elles se feront en ligne ou au lycée Le Dantec en fonction des conditions sanitaires et commenceront samedi 26 février à 14h30.

Le jury (cf Article 4 - Le jury) se réserve le droit de poser les questions sur le projet qui lui semblent pertinentes.

Article 4 - Le jury

4.1 Composition du jury

Le jury est composé exclusivement de professionnelles de l'informatique travaillant dans les domaines du génie logiciel, du réseau, de la sécurité informatique, des systèmes, etc.

À la fin du challenge et à l'issue des présentations, le jury désignera les gagnantes du concours.

4.2 Remise des prix

La remise des prix clôturera l'événement le samedi 26 février, de 17h00 à 18h00. Trois équipes se verront distinguer le prix de lauréates, de première à troisième lauréate, après présentation de tous les projets au jury et délibération de ce dernier.

Suite à cela, les participantes recevront les lots attribués à leur classement.

Aucun changement, quelle qu'en soit la raison, ne pourra être demandé par les lauréates.

4.3 Critères d'évaluation

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation des lauréates.

Ce dernier s'assurera que les projets respectent la thématique imposée (cf Article 2.3) et pourra, par ailleurs, évaluer les projets sur des qualités intrinsèques, parmi lesquelles on trouve : créativité, ergonomie, caractère innovant, valeur pédagogique, qualités graphiques, accessibilité, etc.

Le jury sera également particulièrement attentif au potentiel de développement et de pérennisation des projets candidats (critère à prendre en compte pour départager les équipes par exemple).

Article 5 - Propriété intellectuelle et obligation des candidates

5.1 Propriété intellectuelle

Dans le cadre du respect des lois de propriétés intellectuelles, les candidates sont tenues de n'utiliser que des images, vidéos et/ou sons libres de droit.

5.2 Obligation des candidates

Les candidates acceptent que leurs projets puissent être diffusés sur différents médias (internet via le site internet du challenge par exemple), presse, vidéos, etc.

Les candidates acceptent que leurs projets soient utilisés comme support de communication pour le challenge Ada Lovelace (via les réseaux sociaux par exemple).

Les candidates acceptent que leur projet puisse être diffusé et exploité (après le challenge) par des tiers.

5.3 Droit à l'image, au son et à la diffusion

Les participantes au challenge sont susceptibles d'être prises en photographies lors de l'événement.

Les images et sons sur lesquelles elles apparaissent ne seront diffusées qu'avec l'accord d'un responsable légal, sous la forme d'un document rempli et signé au préalable.

Article 6 - Formations

Une formation à la plateforme sera proposée pour certaines participantes afin qu'elles puissent prendre en main la plateforme avant l'événement. Pour les autres participantes, une formation sera proposée à leurs enseignants de lycée qui auront pour charge de leur faire comprendre comment fonctionne la plateforme.

La formation des participantes n'ayant pas eu accès à la présentation de M. CHEVELU en amont du challenge est à la charge des lycées, pour ce qui concerne la plateforme comme pour les connaissances basiques nécessaires (HTML5, CSS, PHP, SQL).

Je soussigné :

Nom :

Prénom :

responsable légal de :

Nom :

Prénom :

Classe :

Établissement :

Date :

témoigne d'avoir pris connaissance et d'accepter le règlement du Challenge Ada Lovelace édition 2022.

Signature du responsable légal si la participante est mineure, précédée de la mention "Lu et approuvé" :

Signature de la participante si celle-ci est majeure, précédée de la mention "Lu et approuvé"