



Règlement du Challenge Ada Lovelace

9e édition

16/17 février 2024 - *Lannion*

15/16 mars 2024 - *Quimper*

29 mai 2024 - *Finale*

Table des matières

Article 1 - Contexte du challenge	1
Article 2 - Conditions et modalités de participation	1
Article 3 - Formation des lycéennes	1
Article 4 - Composition des équipes	1
Article 5 - Thème du challenge	1
Article 6 - Déroulement du challenge	1
Article 7 - Périodes de code	2
Article 8 - Tutorat	2
Article 9 - Rôle et composition du jury	2
Article 10 - Critères d'évaluation du jury	2
Article 11 - Remise des prix	2
Article 12 - Finale régionale	3
Article 13 - Propriété intellectuelle	3
Article 14 - Diffusion des projets	3
Article 15 - Droit à l'image, au son et à la diffusion	3
Article 16 - Responsabilités et droits	3

ENSSAT
LANNION



**Université
de Rennes**

FLD
LYCÉE
FÉLIX
LE DANTEC 
du secondaire au supérieur



CAMPUS
DES METIERS ET DES QUALIFICATIONS
D'EXCELLENCE
Numérique, Photonique
& Cybersécurité
Bretagne


LYCÉE YVES THÉPOT
29000 Quimper

Article 1 - Contexte du challenge

Le challenge Ada Lovelace est un concours de programmation de type « hackaton » ouvert exclusivement aux lycéennes bretonnes. Le but est de créer un micro-service web répondant à un thème donné. Ce challenge a pour objectifs le dépassement de soi, la stimulation de l'initiative, de la créativité et de l'esprit d'équipe, ainsi que la promotion des métiers de l'informatique auprès des jeunes femmes.

C'est un projet organisé par l'école d'ingénieur·e-s publique ENSSAT (École Nationale Supérieure des Sciences Appliquées et de Technologie), en partenariat avec le lycée Félix Le Dantec, le lycée Yves Thépot et le CMQ (Campus des Métiers et des Qualifications).

Il se compose de deux éditions départementales : dans les Côtes d'Armor et dans le Finistère.

Article 2 - Conditions et modalités de participation

Chaque édition départementale ouvre ses inscriptions aux lycées de son département. D'autres lycées localisés dans le Morbihan ou l'Ille-et-Vilaine peuvent également participer à une des deux éditions. Chaque lycée ne participe qu'à une seule édition départementale.

Les lycéennes voulant participer au challenge doivent provenir d'un lycée inscrit au challenge. Lors de l'inscription, elles doivent renseigner les informations suivantes : (nom, prénom, adresse mail, numéro de téléphone, lycée, année, spécialités ou filière). Pour l'organisation générale du challenge, nous leur demandons également d'indiquer leur taille de T-shirt (pour recevoir celui offert par l'équipe organisatrice du projet) et si elles possèdent un ordinateur personnel.

Article 3 - Formation des lycéennes

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).

Article 4 - Composition des équipes

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. Les membres d'une même équipe peuvent provenir de différents établissements.

Pour chaque équipe, un seul et unique projet créé sur la plateforme de développement sera rendu.

Article 5 - Thème du challenge

Le thème du challenge sera décidé par les organisateurs et les membres du jury. Les deux éditions ne se déroulant pas à la même date, chacune aura son propre thème. Les thèmes ne doivent être connus qu'au sein du jury et de l'organisation jusqu'à ce qu'il soit révélé officiellement, quelques jours avant l'événement.

Les organisateurs du challenge se réservent le droit de modifier le thème au début de l'événement si celui-ci s'avère trop peu inspirant ou trop restreint.

Les projets développés pour le concours devront s'inscrire dans le cadre du thème imposé.

Article 6 - Déroulement du challenge

La première édition, celle des Côtes d'Armor, se déroulera au lycée Félix Le Dantec à Lannion, les 16 et 17 février 2024. La seconde, dans le Finistère, se déroulera au lycée Yves Thépot les 15 et 16 mars 2024.

Elles débuteront le vendredi matin à 10h00 et s'achèveront le samedi soir à 18h00.

Article 7 - Périodes de code

Les participantes pourront commencer à coder sur la plateforme dès l'ouverture du challenge, le vendredi à 10h00. Elles poursuivront jusqu'à 23h le soir-même. Ensuite, la plateforme sera fermée jusqu'au lendemain matin. A 8h30 le samedi, les équipes pourront recommencer à coder jusqu'à ce que le jury commence à délibérer (vers 16h).

Article 8 - Tutorat

Chaque équipe sera encadrée par au moins une tutrice dans la limite du possible. Les tutrices sont des étudiantes ou alternantes provenant d'établissements du supérieur et poursuivant des études scientifiques. Elles connaissent les bases du développement web grâce à leurs études ou, à défaut, grâce aux formations dispensées par les organisateurs du challenge.

Elles ont pour rôle d'encadrer et de 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. L'assistance organisationnelle comprend la répartition des tâches, la communication au sein de l'équipe, et la préparation du pitch.

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 du lycée Félix le Dantec.

Article 9 - Rôle et 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.

Il a pour rôle de désigner les gagnantes du concours. Pour cela, il se divisera en binômes ou trinômes qui passeront voir un certain nombre d'équipes et écouteront leur présentation du projet. La répartition des passages dans les équipes se fera de telle sorte que chaque équipe puisse faire sa présentation devant deux groupes différents du jury.

Chaque présentation devant le jury dure 15 minutes (10 minutes de présentation et 5 minutes de questions et tests). Les présentations commenceront le samedi à 14h30.

Article 10 - Critères d'évaluation du jury

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 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 11 - Remise des prix

La remise des prix clôturera l'événement le samedi, de 17h00 à 17h30. Trois équipes se verront distinguer le prix de lauréates, de première à troisième lauréate, et une équipe sera élue coup de coeur du jury. Celle-ci recevra ses lots à ce moment-là, tandis que les 3 autres les recevront lors de la finale.

De plus, toutes les participantes du challenge recevront un diplôme, des goodies d'entreprises sponsors et des goodies de l'événement, quel que soit leur classement.

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

Article 12 - Finale régionale

La finale régionale se tiendra le mercredi 29 mai dans les locaux de Nokia, à Lannion. Cette finale a pour but de déterminer une équipe "gagnante parmi les gagnantes". Les 3 équipes lauréates de chaque édition participeront à cette finale, soit un total de 6 équipes. Elles seront évaluées sur la présentation (type pitch) du mirco-site web qu'elles ont produit pendant le challenge. Elles pourront continuer à coder leur projet chez elles, entre la fin du challenge et la finale, dans la limite du possible. Cependant, ce n'est pas cela qui sera évalué lors de la finale, mais bien la qualité de leur présentation orale.

Le jury de cette finale sera composée de membres du jury de chaque édition (dans la limite du possible) et éventuellement d'autres femmes ayant un rôle dans le secteur scientifique régional.

Article 13 - 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.

Article 14 - Diffusion des projets

Les candidates acceptent que leur projet puisse être diffusé sur différents médias (internet via le site internet du challenge par exemple), presse, vidéos, etc.

Les candidates acceptent que leur projet soit utilisé 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.

Article 15 - 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 16 - Responsabilités et droits

Les organisateurs du challenge Ada Lovelace se réservent le droit de modifier, d'écourter ou d'annuler ce concours en cas de force majeure. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.