



REGLEMENT A DESTINATION DES PARTICIPANTS

EVENEMENT MIRO IN CUBE

PROGRAMME MIRO

ORGANISATION

Le Programme Miro, porté par l'Université Perpignan Via Domitia, organise un événement dénommé Miro in cube régi par le présent règlement.

- **Miro in cube**
- Lieu : **Université Perpignan Via Domitia**
- Dates : **16-17-18 février 2018**

CONTEXTE

Le Programme Miro, Initiative d'excellence en formation innovante (IDEFI), contractualisé par l'Agence nationale de la recherche et doté d'un budget de 5.5 millions d'euros pour 7 années (2012-2019) consiste en la transformation, notamment numérique, de l'enseignement supérieur par l'expérimentation. Au cœur de l'Eurorégion Pyrénées-Méditerranée, le Programme Miro, modèle innovant répondant aux enjeux économiques du développement du tourisme culturel, conduit une réflexion sur les mutations et les évolutions de ce secteur. Il a tissé d'étroites relations avec les institutions culturelles, touristiques et patrimoniales de l'Eurorégion et au-delà, au niveau international, avec l'Organisation mondiale du tourisme. S'appuyant sur cet écosystème, le Programme Miro a construit une offre de formation diversifiée afin de répondre efficacement aux besoins en matière d'employabilité et accompagner dans le domaine du tourisme culturel l'émergence de nouveaux métiers. Le Programme Miro est porté par un consortium de cinq établissements – l'université de Perpignan, porteur du projet, les universités d'Andorre et des Iles Baléares, Sciences Po Toulouse et l'université Paris VI via l'Observatoire océanologique de Banyuls-sur-Mer. L'expertise développée dans le cadre d'un Master 1 et 2 en tourisme culturel à distance a permis d'inventer de nouveaux parcours de formation, flexibles, destinés à la formation tout au long de la vie, ainsi que des MOOC (Massive Open Online Course) pour répondre aux besoins des professionnels du secteur.

OBJET

Le concours d'innovation Miro in cube a pour objet de mettre en place en équipe, sur une période de deux jours et demi (2,5), une modélisation aboutissant à la création de supports technologiques et de modèles d'itinérance en lien avec la culture, le tourisme et la mobilité et offrant des services innovants pour les acteurs publics et privés ainsi que pour les visiteurs.

PROGRAMME

❖ Vendredi 16 février 2018 à partir de 18h00 – Lancement du concours – Amphi 5

18h00 Arrivée et enregistrement des participants (avec leur ordinateur et outils de travail)

19h00 Présentation et discours d'ouverture

19h20 Entraînement aux pitches

19h40 Présentation orale des pitches devant le jury

20h15 Vote et sélection des projets

20h30 Formation des équipes autour d'un buffet

Les participants prévoient matelas et sacs de couchage pour dormir dans l'espace dédié au couchage (pièce fermée) – travail nocturne pour ceux qui le souhaitent.

❖ Samedi 17 février 2018 à partir de 8h – Poursuite du concours – I.A.E.

8h00 Petit-déjeuner

9h00 Début du travail en équipe

12h00 Déjeuner

13h00 Premier point d'étape : atelier « Réaliser son business model » - salle co-working 1^{er} étage

14h30 Reprise du travail en équipe

18h30 Second point d'étape : atelier « La propriété intellectuelle » ou « En quoi mon projet est-il innovant ? » - salle co-working 1^{er} étage

20h00 Dîner

❖ **Dimanche 18 février 2018 à partir de 8h – Poursuite du concours et clôture – I.A.E. puis Amphi 5**

8h00 Petit-déjeuner

9h00 Reprise du travail en équipe

12h00 Déjeuner

15h30 Rapport final, préparation des pitches finaux

17h00 Présentation orale des pitches finaux

18h00 Vote, délibération du jury et sélection des lauréats

19h00 Remise des prix et discours de clôture

MODALITES D'INSCRIPTION ET DE PARTICIPATION

Inscriptions

Les inscriptions sont ouvertes du lundi 8 janvier au jeudi 15 février 2018, minuit.

L'inscription et la participation sont payantes : 60,00 € pour les participants professionnels ; 50,00 € pour les participants ayant le statut d'étudiant ou de demandeur d'emploi ; 30,00 € pour les projets déjà incubés ; 15,00 € pour le public souhaitant assister aux pitches finaux et discours de clôture. Le paiement pourra s'effectuer soit par chèque au nom de l'Agent Comptable de l'Université Perpignan Via Domitia, à envoyer par courrier postal avant le délai imparti, soit par virement bancaire avant le délai imparti.

Code établissement	Code guichet	Numéro de compte	Clef RIB
10071	66000	00001002334	38

Pour participer au concours, les candidats devront obligatoirement envoyer un courrier électronique à miroincube@univ-perp.fr et renseigner les informations suivantes au plus tard le 15 février 2018 à minuit directement en complétant le formulaire téléchargeable sur le site :

- Prénom, nom
- Numéro de téléphone
- Adresses e-mail et postale
- Profil
- Type de participation
- Noms, prénoms, profils des coéquipiers (qui devront aussi s'inscrire)
- Projet
- Motivation à participer

L'inscription implique de manière irrévocable l'acceptation du règlement disponible en ligne sur le site <https://www.programmemiro.fr/miro-in-cube.php?lang=fr>

A la suite de cette inscription, le participant reçoit une confirmation d'inscription par courrier électronique si sa candidature est sélectionnée sur la base de la pertinence de son profil et de son projet. Les organisateurs ne peuvent en aucun cas être tenus responsables des demandes de participation non reçues par courrier électronique ou reçues après la date butoir.

Les organisateurs se réservent le droit de refuser l'accès au bâtiment du concours aux personnes non inscrites ou si les règles de sécurité des lieux les y obligent.

Le participant, une fois inscrit, devra récupérer son badge à l'entrée du bâtiment lors de la journée de présentation.

Participation

La participation à ce concours est ouverte à toute personne physique majeure.

Constitution des équipes

Les participants s'inscrivent en leur nom mais peuvent indiquer le nom de leurs coéquipiers s'ils le souhaitent. Chaque coéquipier cité doit également s'inscrire en son nom.

Au lancement du concours, les participants sont invités à former des équipes en fonction des projets retenus. Chaque participant est libre de rejoindre l'équipe de son choix, dans la limite de trois (3) participants par équipe.

Chaque équipe doit désigner un membre coordinateur et référent pour l'organisateur. Celui-ci s'engage à être présent de 8h00 à minuit dans le bâtiment.

Outils informatiques

Une connexion Internet Wifi sera disponible pendant toute la durée du concours. Chaque participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels) dont il est le seul responsable pour toute la durée du concours.

Jury

Le jury est constitué de membres issus des secteurs du tourisme et du numérique notamment.

La composition du jury pourra être modifiée à tout moment par les organisateurs en cas d'indisponibilité non prévue de l'un des membres.

LIVRABLE

Les équipes présentent leur projet en début et fin de concours comme exposé dans le programme. Un jury, dont la composition est définie dans le présent règlement, se réunit pour désigner les lauréats.

Au cours de l'évènement, les participants seront accompagnés par des coaches. L'équipe des coaches est composée d'experts en tourisme et en numérique et de coordinateurs logistiques. Cette équipe sera responsable de l'accompagnement des participants sur les questions liées au cœur du projet, au tourisme culturel et à la mobilité, technique et logistique.

Chaque participant s'engage à présenter le projet qui sera soumis au jury en toute transparence pendant ses échanges avec les coaches tout au long du concours.

Les participants sont libres du choix des supports de présentation. Les organisateurs mettront à leur disposition un accès wifi et un dispositif de projection et de son.

Le pitch final sera examiné à partir des productions suivantes :

- Un support de présentation ;
- Un descriptif technique détaillé du projet ;
- Tout autre document que les équipes jugeront utiles à la valorisation du projet.

Propriété intellectuelle

Les livrables restent la propriété intellectuelle des équipes. Les organisateurs et partenaires ne s'octroient aucun droit de propriété du seul fait de la présentation du projet lors de l'évènement.

Les participants d'une même équipe sont co-auteurs et disposent des mêmes droits de propriété intellectuelle.

ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

Les participants s'engagent à respecter l'intégralité du règlement et à satisfaire les conditions nécessaires relatives à leur inscription.

Droits à l'image et à la voix

Le participant autorise la diffusion de son image et de sa voix dans les différents supports de communication prévus par l'organisateur : réseaux sociaux, plaquettes et articles de presse.

LAUREATS

Trois (3) équipes lauréates du concours seront sélectionnées par le jury qui se réunira à l'issue des présentations. Les projets seront évalués par le jury sur la base du livrable tel que précisé dans le présent règlement, selon les critères suivants :

- La bonne compréhension des objectifs ;
- La pertinence du projet au regard du thème ;
- Le caractère innovant et l'originalité du projet ;
- La faisabilité du projet et sa rapidité de mise en œuvre ;
- L'ergonomie et la créativité du design.

Le jury sera particulièrement attentif à la réflexion créée par le projet, que celle-ci soit technologique, sociale, culturelle, écologique, pédagogique, citoyenne et/ou économique.

Chaque équipe dispose de cinq (5) minutes pour présenter son projet et de deux (2) minutes de temps de questions/réponses avec le 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 lauréats.

Le jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

Engagement des lauréats

Les lauréats sont susceptibles d'être sollicités par les organisateurs pour présenter leur projet à des événements de communication organisés ultérieurement. Les lauréats s'engagent à se rendre disponibles pour ces événements.

Dotations

Des dotations en numéraire seront attribuées aux trois (3) équipes lauréates.

1er prix

1. Une année d'hébergement à l'Hôtel d'Incubation de l'U.P.V.D.
2. Deux mois de landing-office au Canòdrom Parc de Recerca Creativa de Barcelone ; participation au forum 4YFN dans le Mobile World Congress de Barcelone
3. Une participation au programme BizSpark de Microsoft
4. Dotation financière 10 000,00 €

2ème prix

Hébergement

3ème prix

Hébergement

Seules les personnes présentes physiquement sur les lieux du concours seront récompensées.

Les organisateurs pourront suspendre ou annuler le concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit. Dans cette hypothèse, les organisateurs se réservent le droit de ne pas attribuer la dotation au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes le ou les auteurs de ces fraudes.

FRAIS

L'ensemble des frais, notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu du concours, les frais d'hébergement, les frais de restauration hormis les collations et repas prévus et cités dans le programme du présent règlement, est à la charge exclusive des participants.

AUTRES DISPOSITIONS

Les organisateurs déclinent toute responsabilité, en cas de perte ou de vol d'objets ou d'effets personnels lors du déroulement du concours.

Dès leur inscription, les participants devront préciser aux organisateurs leurs particularités alimentaires s'ils en ont.