

# PICTANOVO

## CHALLENGE JEUNES TALENTS 2016

### Règlement

#### Table des matières :

ARTICLE 1 - PRESENTATION DU CONCOURS : « <i>Challenge Jeunes Talents</i> » organisé par Pictanovo	Page 2
Article 1-1 Les candidats	Page 2
Article 1-2 Les thématiques du concours	Page 2
Article 1-3 : le jury et la sélection	Page 3
ARTICLE 2 : CRITERES DE RECEVABILITE	Page 3
ARTICLE 3 - BENEFICES ET DOTATION	Page 3
Article 3 - 1 - Bénéfices pour les nominés	Page 3
Article 3 - 2 - Bénéfices complémentaires pour les finalistes	Page 4
Article 3 - 3 - Les dotations pour les nominés et les finalistes	Page 4
Article 3 - 4 - Modalités du versement de la dotation	Page 4
Article 3 - 5 - Les coups de pouce	Page 4
ARTICLE 4 - AGENDA	Page 5
ARTICLE 5 - DEPOT DES DOSSIERS DE CANDIDATURE	Page 5
ARTICLE 6 - CONFIDENTIALITE DES DONNEES	Page 6
ARTICLE 7 - CONDITIONS DE PARTICIPATION ET PROPRIETE INTELLECTUELLE	Page 6
ARTICLE 8 - MODIFICATION ET ANNULATION	Page 7
ARTICLE 9 - ACCEPTATION DU REGLEMENT	Page 7
ARTICLE 10 - OBLIGATIONS LEGALES	Page 7

# PICTANOVO

## CHALLENGE JEUNES TALENTS 2016

### Règlement

**ARTICLE 1 : PRESENTATION DU CONCOURS :** « *Challenge Jeunes Talents* » organisé par Pictanovo

#### **Article 1- 1 Les candidats**

Le concours « *Challenge Jeunes Talents* » est ouvert :

Aux étudiants et lycéens inscrits dans un établissement (lycées, écoles, universités) régional et dont l'enseignement correspond à l'une des thématiques du concours mentionnées ci-après.  
Il est possible de s'inscrire au *Challenge Jeunes Talents* l'année suivant la fin de la scolarité.

#### **Article 1-2 Les thématiques du concours**

##### **Jeux Vidéo et applications informatiques**

Game design et gameplay

Conception de jeux vidéo, artistiques, éducatifs et/ou culturels

Serious games, utilisation des mécanismes du jeu vidéo dans d'autres domaines

Simulation, Réalité virtuelle et augmentée

##### **Audiovisuel et transmédia**

Film de fiction ou documentaire

Film d'animation

Communication audiovisuelle et trucages

Nouvelles écritures, univers déclinés simultanément sur différents médias

Web-documentaire

##### **Art, installations artistiques**

Production d'œuvres visuelles et sonores

Sculpture, dessin, peinture, gravure, sérigraphie

Installations artistiques et game art

##### **Médiation culturelle et écriture**

Muséographie, muséologie

Visualisation de données, newsgames et data journalisme

Installations interactives dans les lieux publics (espaces urbains, musées)

Médiation numérique culturelle innovante

Livres enrichis, augmentés, etc.

##### **Design, design interactif**

Design graphique

Design d'interaction

Design des produits ou services

Design transport

Design d'espaces extérieurs, urbains ou paysagés, des espaces intérieurs et domestiques, des scénographies

### **Article 1-3 - Le jury et la sélection**

La sélection des projets sera faite par un jury composé d'une dizaine d'experts dans les différentes thématiques. La liste des membres du jury sera communiquée sur le site [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com). Les membres du jury recevront l'ensemble des projets à titre confidentiel et ne devront en aucun cas les transmettre à des personnes extérieures.

Le jury se réunira fin mai (date qui sera précisée ultérieurement sur le site [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com)) afin de se prononcer sur la sélection de 12 nominés auxquels viendront s'ajouter automatiquement les projets d'étudiants régionaux sélectionnés aux *Transmedia Immersive University*, soit, au total, entre 12 et 16 nominés.

Il se prononcera également sur la sélection de 8 finalistes parmi ces nominés. Ces 8 projets finalistes « pitcheront » (présenteront) leur projet en public et face au jury d'experts, lors de la finale organisée par Pictanovo dernière semaine de juin. (La date sera précisée ultérieurement sur le site du Challenge).

### **ARTICLE 2 - CRITERES DE RECEVABILITE**

Les projets proposés peuvent être présentés par le porteur seul ou par une équipe.

Le projet doit s'inscrire dans l'une des thématiques du concours et mettre en avant les talents et les compétences du/des porteur(s) du projet. Le projet ne doit pas être simplement au stade de l'idée, le candidat doit être en mesure de pouvoir présenter une maquette, un pilote ou un prototype, un résultat visible.

**Les propositions reçues seront appréciées sur la base :**

- du caractère créatif et/ou innovant du projet,
- de l'état d'avancement du projet (logiciel, maquette, prototype, produit),
- de l'impact régional du projet,
- des partenaires recherchés et besoins exprimés,
- de l'implication du porteur,
- de la validité de la thématique de la proposition en lien avec le concours.

### **ARTICLE 3 - BENEFICES ET DOTATION**

Dès que l'inscription est validée par Pictanovo, le porteur de projet verra son projet mis en avant sur le site dédié au concours [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com), ainsi que sur les réseaux sociaux Facebook, Twitter.

#### **Article 3 - 1 - Bénéfices pour les nominés (entre 12 et 16 nominés)**

Les nominés bénéficieront :

- Selon leur objectif, d'un rendez-vous de 30 minutes avec un membre de « la communauté de l'image en Nord-Pas de Calais » dont l'activité sera en lien avec la nature de leur projet, le jour de la finale du concours, durant la dernière semaine de juin.
- D'impressions de panneaux 59 x 84 cm sur lesquels sera présenté le projet ainsi qu'un besoin significatif identifié par le talent. Ces panneaux seront exposés dans des lieux stratégiques de la région, afin d'être vus par des appuis potentiels.
- D'un ou plusieurs « coups de pouce » proposés par nos partenaires. (Article 3-5)

### **Article 3 - 2 - Bénéfices complémentaires pour les 8 finalistes**

- En plus des bénéfices directs des rendez-vous, de la communication autour du concours, les 8 finalistes du « *Challenge Jeunes Talents* » seront mis en avant grâce à l'organisation de pitches de 5 minutes en public et face au jury d'experts lors de la finale du concours.

Pour que ces pitches soient de qualité, chaque finaliste bénéficiera d'un accompagnement par un coach. Pour cela, les 8 finalistes s'engagent à être disponibles, si besoin, l'équivalent de 4 demi-journées entre le 1<sup>er</sup> et au plus tard le 30 juin 2016.

### **Article 3 - 3 - Les dotations pour les nominés et les finalistes**

- Les nominés :

Ils auront la possibilité de concourir au PRIX DES INTERNAUTES attribué en fonction du nombre de votes obtenus sur le site [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com) dédié au concours. Le vote est ouvert du 1<sup>er</sup> juin jusqu'à la veille de la finale.

**LE PRIX DES INTERNAUTES** correspond à un accompagnement financier d'une valeur de 500 € TTC maximum

- Les 8 finalistes :

Ils auront la possibilité de concourir au :

- **GRAND PRIX IMAGE** pour les catégories fiction, documentaire, animation, art vidéo et photo : accompagnement financier d'une valeur de 1000 € TTC maximum

- **GRAND PRIX CREATION NUMERIQUE** pour les catégories forme transdisciplinaire, jeu vidéo, design, site et application, transmédia et médiation culturelle : accompagnement financier d'une valeur de 1000 € TTC maximum

- **PRIX DU PUBLIC** : accompagnement financier d'une valeur de 500 € TTC maximum

### **Article 3-4 - Modalités de versement de la dotation :**

Le versement des dotations permettra aux lauréats de financer des prestations ou des achats en lien direct avec le projet. Pictanovo paiera directement les factures et l'ensemble doit être finalisé avant le 31 décembre 2016.

Les prix ne peuvent donner lieu de la part des gagnants à aucune contestation, ni à leur modification, ou remplacement pour quelque raison que ce soit.

### **Article 3-5 - Les coups de pouce**

Parallèlement aux différentes dotations précisées à l'article 3-3, des « coups de pouce » attribués par les différents partenaires de Pictanovo seront remis le jour de la finale, aux différents nominés de leur choix et ce pour soutenir leur projet. Les « coups de pouce » pourront concerner le domaine de la communication, de l'accompagnement entrepreneurial, de la diffusion ou encore de la formation.

#### ARTICLE 4 : AGENDA

Le concours se déroulera comme suit :

- **le jeudi 17 mars** : lancement du concours. Le dépôt des candidatures en ligne se fait sur le site [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com)
- **13 mai 2016 à minuit** : date limite de dépôt des dossiers de candidature.
- **Entre le 13 mai et le 27 mai** : délibération du jury.  
Le jury, composé de plusieurs experts des domaines et des thématiques du concours, se réunira pour sélectionner entre 12 et 16 nominés qui bénéficieront d'un rendez-vous d'affaires, et, parmi ces nominés, il choisira également les 8 finalistes.

**Les résultats seront affichés sur le site dédié au concours [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com) au plus tard le 1<sup>er</sup> juin 2016.**

- **Du 1<sup>er</sup> juin jusqu'à la veille de la finale à 10h** : vote des internautes pour le Prix des Internautas qui élira un projet parmi les nominés.
- **Du 1<sup>er</sup> juin jusqu'à la veille de la finale** : préparation des 8 lauréats aux pitches (disponibilité de 4 demi-journées requises).
- **Dernière semaine de juin 2016 : finale du Challenge Jeunes Talents.**  
Rendez-vous avec les professionnels, pitches en public, remise du Prix des Internautas et du Prix du Public, ainsi que les prix décernés par le jury et les « coups de pouce » attribués par les institutions et entreprises partenaires.

#### ARTICLE 5 : DEPOT DES DOSSIERS DE CANDIDATURE

Les candidatures se feront en ligne, rendez-vous sur [www.challengejeunestalents.com](http://www.challengejeunestalents.com) pour déposer les candidatures via le formulaire dédié.

L'inscription est à déposer sur cet espace en ligne avant le 13 mai 2016 minuit.

L'équipe du Challenge Jeunes Talents est joignable à l'adresse suivante : [cjt@pictanovo.com](mailto:cjt@pictanovo.com).

Pour inscrire son projet, et afin que son dossier de candidature soit validé, le candidat doit mentionner :

- son état civil, ses coordonnées complètes (postale, téléphonique et e-mail).
- son école avec les coordonnées complètes de celle-ci (adresse, site et en fournir le logo).
- le nom de son référent école/ formation ainsi que ses coordonnées.
- sa formation complète.
- en quelques lignes décrire son parcours, ses compétences et son ambition professionnelle.
- l'ambition qu'il nourrit par rapport au projet présenté, exprimer les besoins par rapport à celui-ci et ce qu'il attend du concours.
- les technologies innovantes utilisées pour la création de son projet.
- Le candidat rédigera quelques lignes pour résumer son projet (5 phrases maximum).
- Le candidat présentera de façon plus complète le dit projet en 1 page maximum.
- Le candidat doit fournir au moins un visuel du projet dans un format .jpg (le visuel doit être en haute définition et être libre de droit pour une utilisation sur l'ensemble des supports de communication du concours) et une vidéo (ou tout autre support) si celle-ci est indispensable à la compréhension du projet.

S'il le souhaite le candidat peut enrichir son dossier de candidature avec d'autres illustrations, vidéos ou documents mettant son projet en valeur.

Les candidatures peuvent également se faire en équipe. Dans ce cas les coordonnées des autres porteurs du projet doivent être précisées sur le formulaire d'inscription.

Si une structure autre que l'école soutient/co-produit le projet, dans le cadre d'un stage par exemple, ses coordonnées devront être précisées lors de l'inscription afin que tous puissent être mis en avant sur la fiche de présentation du projet.

#### **ARTICLE 6 : CONFIDENTIALITE DES DONNEES**

Les informations privées contenues dans les dossiers de déclaration du candidat seront communiquées aux membres du jury de sélection et seront consultées par ceux-ci uniquement dans le cadre de leur mission d'appréciation des propositions.

Les résumés, présentations et photographies liés au projet des candidats seront cependant utilisés dans les outils de communication en lien avec le concours et donc visibles sur la toile, il est donc à la charge des candidats de ne pas fournir d'éléments sensibles et confidentiels à ce niveau du dossier. Le candidat ne pourra pas tenir les organisateurs responsables de toute divulgation des éléments fournis dans ce cadre.

#### **ARTICLE 7 : CONDITIONS DE PARTICIPATION ET PROPRIETE INTELLECTUELLE**

Le droit d'accès au concours « *Challenge Jeunes Talents* » est gratuit. Les frais d'envoi de candidature sont à l'unique charge du candidat.

A noter pour la finale : si le candidat utilise un prototype ou un objet encombrant, il devra veiller à le retirer au plus tard le lendemain du jour de la finale.

Le candidat garantit les organisateurs contre toutes actions ou revendications qui pourraient naître de la promotion/publicité de son projet. Si le projet a été réalisé dans le cadre d'une coproduction (stage sous convention), le porteur de projet doit avoir l'accord explicite de l'entreprise partenaire. Le candidat déclare et garantit, le cas échéant, avoir acquis les droits et/ou avoir obtenu les autorisations des tiers ayant droit pour tous les droits concernés par le projet inscrit par ses soins, de quelque nature qu'ils soient, et notamment, droits de la propriété intellectuelle (droits d'auteurs, marques, dessins et modèles), les droits voisins du droit d'auteur, les droits de la personnalité (droit à l'image, droit au nom, etc.) et qui sont nécessaires à la communication autour du projet, s'il venait à être lauréat. Si le ou les candidats partageaient les droits du projet avec une structure qui accompagnerait la réalisation du dit projet, il(s) devra(ont) préciser les coordonnées de cette structure au moment de l'inscription.

Dans la mesure permise par la loi, le candidat garantit que lui-même et, le cas échéant, les tiers ayant droit qui l'ont autorisé à représenter le projet pour le concours s'engagent à défendre, protéger, indemniser et dégager de toute responsabilité les organisateurs contre toutes réclamations, actions, procès ou procédures, et tous dommages, pertes, responsabilités, coûts et dépenses (y compris les frais d'avocat raisonnables et frais de justice) découlant de ou liés à un projet ou tout autre contenu mis en ligne ou autrement fourni par le candidat, qui enfreint les droits d'auteur, droits voisins, droits sur les marques de commerce, les secrets commerciaux, les brevets ou d'autres droits de propriété intellectuelle de toute personne ou qui diffame autrui ou viole ses droits à l'image ou au respect de la vie privée.

## **ARTICLE 8 : MODIFICATION ET ANNULATION**

Les organisateurs se réservent le droit de modifier ou d'annuler le concours en cas de force majeure ou si des circonstances exceptionnelles l'exigent et ce, sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les organisateurs ne peuvent être tenus responsables de pertes de courrier, papier ou électronique, de problèmes d'acheminement, de toute défaillance (des sites en ligne) ayant empêché ou limité la participation au concours.

De même les organisateurs se réservent le droit de refuser toute candidature :

- faisant l'apologie du crime, du racisme ou de la pornographie,
- qui ne sont pas soumis dans la langue française,
- ne respectant pas les stipulations du présent règlement,
- contraire aux lois en vigueur.

## **ARTICLE 9 : ACCEPTATION DU REGLEMENT**

La participation au concours « *Challenge Jeunes Talents* » implique l'acceptation du présent règlement.

## **ARTICLE 10 : OBLIGATIONS LEGALES**

Protection des données personnelles : tout participant reconnaît être informé que les informations nominatives recueillies sont nécessaires pour la participation au concours et que ces informations portées à la connaissance des organisateurs feront l'objet d'un traitement informatique.

Au regard de l'article 27 de la loi informatique et liberté n° 78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données et informations les concernant en écrivant à l'organisateur.

Le présent concours est soumis exclusivement au droit français.