

Règlement du jeu « Challenge Pix »

Jeudi 4 avril 2019 à 14 h

Article 1

Aix-Marseille Université, ci-après dénommée « l'organisateur », organise un concours pour mesurer les compétences numériques transverses de ses étudiants. La finale de ce tournoi se déroulera sur Aix et sur Marseille le jeudi 4 avril 2019 dans les bibliothèques universitaires des campus d'Aix-Schuman et de Marseille-Centre.

Tout étudiant d'Aix-Marseille Université pourra, après inscription, participer à ce concours. Il aura alors la possibilité pendant une semaine (du lundi 25 mars 2019 à 0 h 05 au dimanche 31 mars 2019 à 23 h 55) de créer son profil et/ou de l'améliorer pour obtenir le score le plus élevé possible.

Les 128 meilleurs candidats (ceux dont les scores seront les plus élevés) pourront s'affronter en finale le jeudi 4 avril 2019 à 14 h 00 dans un lieu (Aix ou Marseille) qui sera communiqué dans la journée du mardi 2 avril 2019.

L'objectif de ce tournoi est de **sensibiliser** les étudiants à l'importance des compétences numériques transverses, d'initier une **nouvelle pédagogie** par le jeu et la **volonté de se dépasser** en s'affrontant sur des défis mis en place par le GIP Pix.

Le référentiel de compétences Pix est disponible à l'adresse :

<https://pix.fr/competences>

Ce sont des compétences transverses, qui concernent chaque citoyen. Ce ne sont pas des compétences acquises par les seuls étudiants en sciences informatiques.

La participation à ce tournoi est gratuite.

Les modalités du jeu sont exposées ci-après.

Article 2 – Inscriptions

Toute personne ayant le statut d'étudiant à « Aix-Marseille Université » peut participer au jeu.

Une démarche d'inscription est obligatoire. Elle commencera le lundi 4 mars 2019 sur le site web de l'Université (<https://www.univ-amu.fr/fr/public/challenge-pix>)

Il sera alors communiqué l'adresse d'un cours AMeTICE qui donnera aux étudiants inscrits des informations sur l'utilisation de la plateforme Pix, les codes de partage, un forum pour poser d'éventuelles questions sur l'organisation du jeu (aucune aide aux réponses ne sera donnée sur le forum).

Une confirmation d'inscription sera adressée à chaque candidat par courriel. Elle devra être présentée, en même temps que la carte d'étudiant, par les 128 candidats finalistes du jeudi 4 avril 2019.

Article 3 – Déroulement

Une fois l'inscription réalisée, l'étudiant recevra une autorisation à s'inscrire à un cours AMeTICE, où seront publiées des informations pour une bonne préparation au concours. Ces informations seront publiées au fil de l'eau et un forum sera ouvert pour que des échanges entre candidats puisse avoir lieu.

Article 3.1 – Les éliminatoires

Ce cours AMeTICE sera ouvert aux seuls étudiants inscrits régulièrement. La date d'ouverture du cours est programmée au lundi 25 mars 2019 à 0 h 05. Les étudiants pourront alors faire les divers défis proposés par la plateforme Pix. L'objectif de l'étudiant est de réussir au mieux les divers défis. L'étudiant qui possède déjà un compte Pix, pourra « rejouer » les défis puisque ces derniers peuvent être « retentés » tous les 7 jours.

Le dimanche 31 mars à 23 h 55 au plus tard, l'étudiant devra avoir partagé son profil pour que l'Administrateur Pix puisse récupérer le nombre de Pix acquis par les divers candidats inscrits.

Attention, toute faute dans la recopie des codes indiqués pour le partage du score, entraînera automatiquement l'élimination du candidat. En cas de doute, un candidat peut partager à nouveau son profil tant que la date du 31 mars à 23 h 55 n'est pas dépassée.

Article 3.2 – La finale

Dans la journée du 2 avril 2019, la liste des 128 finalistes sera affichée sur le Cours AMeTICE dédié (nom + prénom – classés par ordre alphabétique des noms). Les 128 candidats devront alors s'affronter sur les sites d'Aix ou Marseille où ils seront convoqués (aucune permutation de site ne sera possible qu'elle qu'en soit la raison). Les organisateurs pourront inviter plus de 128 finalistes s'il y a des ex-aequo. Dans tous les cas, ils inviteront les candidats jusqu'au rang 128.

La finale aura lieu le jeudi 4 avril à 14 h pour une durée de deux heures. À l'issue de ce temps, lorsque les surveillants indiqueront la fin du jeu, tous les candidats devront immédiatement valider la fermeture de l'épreuve. Les candidats qui terminent avant le délai maximum doivent clôturer leur test car le temps mis à répondre aux diverses questions permettra de départager les éventuels ex-aequo.

Si un ordinateur s'arrête pour une raison quelconque ou qu'il rencontre une coupure de communication, une difficulté de connexion, ou une panne du réseau internet survenant pendant le déroulement de l'opération, il sera remis à l'étudiant un autre poste de travail, mais aucun temps supplémentaire ne sera octroyé pour le démarrage de la machine ou le temps perdu.

La finale est constituée d'épreuves du même type que pour la phase des éliminatoires. À la fin de l'épreuve, un jury se réunira pour arrêter le classement des lauréats du jeu. Les éventuels ex-aequo seront départagés par le temps.

La composition du jury est la suivante : Alice CARNE (Assistant Ingénieur CIPE), Emilie CHETELAT PELE (Enseignant Aix-Marseille Université), Fabrice LHOTTE (Enseignant Aix-Marseille Université), Christophe MATHIEU (Chef de service du CIPE d'Aix-Marseille Université).

Article 4 - Compétences et moyens

Le « Challenge Pix » est basé sur la maîtrise des outils numériques. Ce jeu ne nécessite pas d'être dans une formation spécialisée dans le numérique. Il est accessible à tous les étudiants quelle que soit leur discipline, ou l'année d'études.

Article 5 - Traitement des données personnelles

Il sera mis en place par le GIP Pix un système de conservation des données permettant un contrôle en cas de réclamation pendant les 30 jours qui suivent la proclamation des résultats. La collecte et le traitement des données à caractère personnel relatives aux participants lors de leur inscription au Jeu sont nécessaires à sa gestion et à sa finalité conformément aux modalités du présent règlement.

Conformément à la Loi du 6 Janvier 1978 modifiée, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification et de suppression des informations les concernant.

Les participants acceptent par avance que leurs noms et prénoms soient publiés sur les supports de communication de l'université sans pouvoir en exiger une quelconque contrepartie financière ou un avantage quelconque.

De même, les participants pourront être photographiés et/ou filmés pendant le déroulement du jeu. Les participants seront invités avant le début du jeu à signer une autorisation relative à la libre utilisation de leur image et des vidéos.

Article 6 – Les lots

Une dotation totale de près de 2 700 (deux mille sept cents) euros permettra de récompenser les candidats déclarés gagnants et classés par le jury.

Les prix sont les suivants :

- Lot N°1 : iPad Wifi et cellulaire 32 Go (prix public : 510 euros)
- Lot N° 2 : iPad Mini 4 Wifi 128 Go (prix public : 456 euros)
- Lot N° 3 : Disque dur externe 4 To (284 euros)
- Lot N° 4 à 7 : Enceinte Bluetooth JBL Pulse 3 - connexion à plusieurs avec jeu de lumière (prix public unitaire 250 euros)

- Lot N° 8 à 15 : Casque sans fil – JBL 11 h autonomie (prix public unitaire 50 euros)
- Lot N° 16 : Clé USB 3.0 Flash 64Go (prix public unitaire 27 euros)

Le lot, quel qu'il soit, ne pourra en aucune façon être réclamé sous une autre forme que la dotation prévue par l'organisateur au présent règlement. Les gains ne sont ni cessibles, ni remboursables.

Les lots décernés sont pour partie financés par la MGEN, pour partie financés par AMU.

Une attestation de participation à la finale, signée par le Président de l'Université, sera remise à chacune des participants.

Article 7 - Consultation du règlement

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse internet : (<https://www.univ-amu.fr/fr/public/challenge-pix>)

Article 8 – Annulation du tournoi

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre, de supprimer, de différer ou de reporter ce jeu après information par tous moyens appropriés si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'organisateur statuera souverainement sur toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application du présent règlement.

Article 9 – Litige

S'il ne peut être réglé à l'amiable, tout litige ou contestation auquel le présent jeu pourrait donner lieu sera porté devant le Tribunal administratif de Marseille.

Article 10 – Acceptation du règlement

Toute participation au « Challenge Pix » implique l'acceptation sans réserve de ce règlement.

Marseille, le 22 février 2019

Le Président

Yvon BERLAND