

## Règlement officiel

Imagine Cup  
Saison 2018  
Version 1  
Le 24 octobre 2017

### COMMANDITAIRE

Les présentes constituent le règlement officiel (« règlement ») régissant le déroulement du concours Imagine Cup (le « concours ») de Microsoft. Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052 États-Unis est le commanditaire (« commanditaire ») du concours.

### DÉFINITIONS

Dans le présent règlement, « Microsoft », « nous » et « notre » désignent le commanditaire; « vous » et « vous-même » désignent le participant ou, le parent ou le tuteur légal de tout participant mineur. En participant, vous ou votre parent ou tuteur légal, si vous êtes une personne mineure, acceptez d'être légalement liés par le présent règlement officiel.

### APERÇU

Imagine Cup est un concours d'habileté. Il s'adresse aux étudiants du monde entier et vise à honorer le logiciel le plus novateur et intéressant conçu avec les outils et la technologie de Microsoft.

Le concours peut être structuré différemment en fonction de la région ou du pays que vous représentez. Assurez-vous de consulter le règlement du concours propre à votre région ou pays (s'il y a lieu) afin de mieux comprendre comment participer à ce concours avant de vous inscrire ou de présenter votre projet. En cas de contradictions entre le règlement de votre région ou de votre pays et le présent règlement officiel, ce dernier aura préséance.

### PÉRIODE DE PARTICIPATION

Ce concours débute le 24 octobre 2017 à 00 h 01 temps universel coordonné (« UTC ») et prend fin en juillet 2018 (« période de participation »). Il se composera de deux rondes distinctes comme suit :

<b>RONDE</b>	<b>DATE DE DÉBUT</b> (toutes les heures sont à 00 h 01 UTC)	<b>DATE DE FIN</b> (toutes les heures sont à 23 h 59 UTC)
Ronde 1 – Finale nationale	Varie d'un pays à l'autre	Le 31 mai 2018 est la date limite de la finale nationale
Ronde 1 – Finale en ligne	1er janvier 2018	30 avril 2018
Ronde 2 – Finale mondiale	Juillet 2018	Juillet 2018

### ADMISSIBILITÉ

Vous devez répondre aux critères suivants au moment de votre inscription afin de participer au concours :

- Vous devez avoir au moins 16 ans en date du 24 octobre 2017 et être inscrit comme étudiant dans un établissement d'enseignement accrédité qui décerne des diplômes d'études secondaires ou universitaires (ou l'équivalent), ou suivre des cours à domicile, en tout temps entre le 24 octobre 2017 et le 31 mai 2018;

- Si vous êtes considéré comme un mineur dans votre territoire de résidence légal, vous devez demander la permission de participer au concours à un parent ou à votre tuteur légal.
- Vous n'êtes PAS un résident de Cuba, de l'Iran, de la Corée du Nord, de la Syrie et de la Crimée;
  - Les règlements en matière d'exportation des États-Unis interdisent l'exportation de biens et de services à Cuba, en Iran, en Corée du Nord, au Soudan, en Syrie et en Crimée. Les résidents de ces pays ne sont donc pas autorisés à participer au concours.
- Vous ou votre entreprise n'avez pas reçu de financement externe de plus de 50 000 \$ US;
- Vous ou votre entreprise n'avez pas rémunéré vos employés pour obtenir leur aide pour votre participation au concours Imagine Cup en tout temps entre le 24 octobre 2017 et le 31 juillet 2018;
- Vous n'êtes pas un employé ou un stagiaire de Microsoft Corporation ou d'une filiale de Microsoft en tout temps entre le 24 octobre 2017 et le 31 juillet 2018;
- Vous n'êtes pas un participant à l'administration et à la tenue de ce concours et
- Vous n'êtes pas un membre de la famille immédiate (parent, frère ou sœur, conjoint, enfant) ou du ménage d'un employé de Microsoft ou d'une filiale de Microsoft ni d'un participant à l'administration et à la tenue de ce concours entre le 24 octobre 2017 et le 31 juillet 2018.

Si vous êtes un représentant de campus Microsoft (par exemple, un Partenaire Microsoft étudiant <https://imagine.microsoft.com/en-us/msp>) et que vous répondez aux exigences d'admissibilité indiquées ci-dessus, vous pouvez participer au concours, mais il vous est interdit de faire usage de la propriété ou des ressources internes de Microsoft ainsi que du travail de ses employés pour créer ou exécuter une participation. Vous ne pouvez donc pas utiliser des ressources qui ne sont pas également à la disposition générale de tous les autres étudiants. Si vous avez des questions, veuillez communiquer avec nous.

Si vous avez déjà été finaliste à une finale mondiale du concours Imagine Cup, vous pouvez participer au concours de cette année, mais toute participation envoyée doit présenter un projet fondamentalement nouveau, unique et différent de ce que vous avez présenté à cette finale mondiale auparavant.

Ce concours n'est pas valide hors de la région géographique décrite précédemment et partout où la loi l'interdit.

#### ÉQUIPES ET MENTORS

Jusqu'à trois (3) étudiants admissibles peuvent envoyer une participation afin de présenter un projet en équipe. Nous recommandons que chaque équipe (ou personne, dans le cas de ceux qui participent seuls) fasse appel à un mentor. Les mentors peuvent être issus d'établissements d'enseignement, d'organismes à but non lucratif ou d'entreprises privées.

- Vous pouvez demander à d'autres étudiants, en dehors des trois membres qui composent votre équipe officielle, de vous aider à mener à bien votre projet. Généralement, une telle aide est sollicitée pour certaines disciplines précises, comme le graphisme ou l'élaboration d'un plan d'affaires. Ces étudiants supplémentaires, quels qu'ils soient, ne sont pas considérés comme étant des membres de votre équipe, selon le présent règlement, et ne sont admissibles à aucun des prix offerts. Ils ne peuvent pas non plus participer à la cérémonie de remise des prix dans le cadre de la finale mondiale, et leurs noms ne figureront pas dans les communications officielles, telles que les communiqués de presse. Seuls les trois membres de l'équipe que vous avez

officiellement inscrits ont le droit de recevoir des prix, de participer à la cérémonie de remise des prix et d'être inclus dans les communications officielles.

- Les membres d'une même équipe peuvent étudier dans différents établissements d'enseignement et être originaires de différents pays.
- Chaque équipe ne peut se choisir qu'un seul mentor.
- Chaque concurrent ne peut être membre que d'une seule équipe inscrite au concours.
- Pour participer, chaque membre de l'équipe doit se créer un compte à l'adresse <https://compete.imagine.microsoft.com/>, puis s'inscrire au concours. Une fois inscrit, tout membre de l'équipe peut créer une nouvelle équipe et inviter les autres à en faire partie. Les autres membres de l'équipe doivent accepter l'invitation d'ici le 31 mai 2018 pour être reconnus à titre de membres officiels de l'équipe.
- Au moment de l'inscription, chaque équipe doit choisir le pays ou la région qu'elle représente. Au moins un des membres de l'équipe doit être un résident autorisé du pays que l'équipe représente.
- Si votre équipe est invitée à participer à la finale mondiale, nous assumerons les frais de voyage et d'hébergement pour chaque membre inscrit; votre équipe doit envoyer au moins un membre inscrit à la finale mondiale. Si votre équipe n'est pas en mesure d'envoyer au moins un membre à la finale mondiale pour quelque raison que ce soit, nous pouvons disqualifier votre équipe au complet et inviter l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat suivant à participer.
- Chaque équipe est responsable de la coopération entre ses membres et du travail d'équipe. Le commanditaire ne fera, en aucun cas, office d'arbitre en cas de différend concernant la conduite d'une équipe ou la coopération entre ses membres.

Le concours vise à mettre à l'épreuve les habiletés et la créativité des étudiants participants. Toute personne agissant à titre de mentor, lorsque cela est permis (par exemple, les commanditaires locaux, régionaux ou mondiaux), doit limiter le soutien apporté aux étudiants participants de manière à les guider seulement. Il ne doit pas contribuer au projet soumis de quelque façon que ce soit qui pourrait faire de lui un auteur du projet ni d'une façon susceptible de justifier la réclamation du droit d'auteur ou de propriété à l'égard du projet soumis. Il n'est en aucun cas permis d'accomplir du travail au nom d'une équipe ou d'un participant.

#### COMMENT PARTICIPER

Pour participer à la première ronde, accédez au site [imagine.microsoft.com/compete](https://imagine.microsoft.com/compete) et inscrivez-vous en suivant les instructions. Vous pouvez soumettre votre projet de première ronde dès que débute la finale nationale dans votre pays. Les exigences et les dates limites concernant la soumission des projets pour la première ronde varient d'un pays à l'autre. Cependant, la date limite générale est le 31 mai 2018.

Si aucune finale nationale ne se déroule dans le pays que votre équipe représente, vous pouvez alors vous inscrire à notre finale en ligne. Seules les équipes représentant des pays où aucune finale nationale n'a lieu peuvent s'y inscrire. Vous pouvez commencer à soumettre votre projet pour la première ronde dès le 1er janvier 2018 et le faire jusqu'au 30 avril 2018.

Vous ne pouvez prendre part au concours Imagine Cup 2018 si vous ne participez pas aux finales nationales ou en ligne.

Vous ne pouvez soumettre qu'un (1) seul projet. Si vous en présentez plusieurs, seul le dernier sera considéré comme étant votre projet officiel. Vous avez donc la possibilité d'abandonner et de remplacer votre projet si vous décidez, par exemple, que votre démarche initiale ne fonctionne pas.

Nous rejeterons tout projet incomplet ou illisible. Nous ne sommes pas responsables des projets que ne recevons pas ou que nous avons reçus, mais que nous ne sommes pas en mesure de déchiffrer, quelle qu'en soit la raison.

#### RENSEIGNEMENTS SUR LES RONDES DU CONCOURS

Vous trouverez ci-dessous un aperçu de chaque ronde du concours.

##### Première ronde – finale nationale et finale en ligne

Si une finale nationale se déroule dans le pays ou la région où votre équipe participe, la première ronde est régie par le règlement du concours propre à votre pays, et il se peut que ledit règlement soit structuré d'une autre manière. Assurez-vous d'examiner le règlement du concours propre à votre pays (s'il y a lieu) pour connaître la liste des éléments que votre équipe doit soumettre en plus de ceux qui sont énumérés aux présentes.

Dans bon nombre de finales nationales, vous devez fournir ce qui suit :

- Une présentation en personne de votre projet devant le jury de la finale nationale. Pendant celle-ci, vous devez expliquer votre projet et présenter votre équipe : Qui sont les membres de votre équipe? En quoi consiste votre projet? À qui votre projet s'adresse-t-il? Comment allez-vous le mettre en marché?
- Un logiciel utilisable par les juges lors d'une évaluation pratique.
- Un document d'instructions qui explique comment utiliser ce logiciel.

Si aucune finale nationale n'a lieu dans le pays que votre équipe représente, vous pouvez choisir de participer à la finale en ligne, accessible depuis le site [imagine.microsoft.com/compete](http://imagine.microsoft.com/compete). Pour ce qui concerne la finale en ligne, vous devez soumettre les éléments suivants :

- Une proposition de projet pour vous mesurer à d'autres étudiants des quatre coins du monde à l'occasion de la finale en ligne. Il doit s'agir d'un document Microsoft Word ou PDF de 10 pages tout au plus ou d'une présentation PowerPoint de 20 diapositives maximum qui explique votre projet et présente votre équipe : Qui sont les membres de votre équipe? En quoi consiste votre projet? À qui votre projet s'adresse-t-il? Comment allez-vous le mettre en marché?
- Une vidéo de présentation.
- Un logiciel utilisable par les juges.
- Un document d'instructions qui explique comment utiliser ce logiciel.

En ce qui concerne les finales nationales et en ligne, toutes les exigences relatives à la présentation en personne, à la proposition de projet, au logiciel et aux instructions figurent ci-après, dans le présent règlement, à la section « Contenu et exigences techniques ».

Déroulement de la première ronde : Les équipes qui s'affrontent pendant les finales nationales et en ligne sont évaluées par des juges selon les critères de notation définis ultérieurement dans le présent règlement.

À l'issue de chaque compétition de la finale nationale, une ou plusieurs équipes avanceront à la deuxième ronde : la finale mondiale.

Le nombre d'équipes gagnantes sélectionnées à la finale en ligne afin de participer à la deuxième ronde, soit la finale mondiale, dépend du mérite des participants et des besoins de la finale mondiale en matière de compétition.

#### Ronde 2 – Finale mondiale

Microsoft paiera les frais de déplacement de toutes les équipes qui se qualifient pour la deuxième ronde et qui doivent se rendre à l'événement de la finale mondiale, soit la dernière ronde de la compétition.

Pour la finale mondiale, les compétiteurs qui avancent à la deuxième ronde doivent fournir ce qui suit :

- Une présentation en personne du projet devant le jury de la finale mondiale. Pendant celle-ci, vous devez expliquer votre projet et présenter votre équipe : Qui sont les membres de votre équipe? En quoi consiste votre projet? À qui votre projet s'adresse-t-il? Comment allez-vous le mettre en marché?
- Un logiciel utilisable par les juges lors d'une évaluation pratique.

Gagnants de la deuxième ronde : Les juges de la finale mondiale décideront des gagnants de la première et de la deuxième places du concours Imagine Cup et de ceux des prix Imagine Cup. La meilleure équipe dans chaque catégorie de prix sera sélectionnée parmi celles qui se sont inscrites au volet en question. Les résultats des équipes qui n'ont pas obtenu au moins la deuxième place ne seront pas publiés.

#### SÉLECTION DES GAGNANTS ET NOTIFICATION

Évaluation : Dans chaque ronde et pour tous les prix Imagine Cup, chacun des projets recevra une note sur 100, selon les critères suivants. À l'occasion de chaque ronde, les juges évaluent la version la plus récente du logiciel. Par conséquent, si vous continuez de développer votre projet, vous pourriez obtenir un résultat supérieur à la ronde suivante.

Critères	Description	Pondération
Technologie	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le projet utilise-t-il de manière efficace et appropriée les fonctionnalités principales de la plateforme choisie? Le projet aurait-il pu profiter de certaines fonctionnalités importantes de la plateforme ou même d'autres plateformes qui n'ont toutefois pas été utilisées? (20 points)</li><li>• Le projet inclut-il certaines innovations sur les plans de la conception ou de la mise en œuvre techniques? (10 points)</li><li>• Le projet inclut-il certaines innovations liées à l'expérience utilisateur? (10 points)</li><li>• Le projet a-t-il été produit de façon professionnelle en ce qui concerne la</li></ul>	50%

	performance, l'interface utilisateur, les images et le son? (10 points)	
Innovation	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le projet constitue-t-il une nouvelle catégorie de produit ou de service? (10 points)</li> <li>Le projet innove-t-il de façon claire et utile en comparaison des produits et services offerts actuellement? (10 points)</li> </ul>	20%
Concept	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le projet vise-t-il un marché ou un public cible clairement défini? (5 points)</li> <li>Le projet répond-il à un besoin ou à un problème bien défini, ou profite-t-il d'une occasion précise? La solution est-elle clairement expliquée? (5 points)</li> <li>Les fonctionnalités de base et le but du projet peuvent-ils être compris facilement? (5 points)</li> </ul>	15%
Faisabilité	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les membres de l'équipe ont-ils élaboré un plan crédible de mise en marché de leur projet (du point de vue du modèle d'entreprise, des partenariats nécessaires ou d'autres facteurs)? (5 points)</li> <li>L'équipe a-t-elle obtenu une forme de validation externe au moyen, par exemple, de sondages effectués auprès de clients, de tests réalisés par des groupes de consultation, d'un programme actif en format bêta disponible aux fins d'évaluation, de recommandations de la part d'experts ou encore de discussions avec des investisseurs potentiels? (5 points)</li> <li>En suivant son plan actuel, l'équipe a-t-elle une chance raisonnable de percer le marché visé avec son projet? (5 points)</li> </ul>	15%

Si deux équipes admissibles arrivent ex æquo, un autre juge doit briser l'égalité selon les critères d'évaluation susmentionnés. Les décisions des juges sont finales et exécutoires. Si nous ne recevons pas suffisamment de projets répondant aux critères de participation, nous pourrions, à notre entière discrétion, sélectionner moins de gagnants que le nombre de prix pour le concours établi ci-après. Si le vote du public permet de déterminer les gagnants, il est interdit d'obtenir des votes d'une manière frauduleuse ou inappropriée, y compris en offrant des prix ou d'autres pots-de-vin en échange de votes, ou encore par l'intermédiaire de programmes automatisés ou en utilisant de fausses identités. Microsoft annulera tous les votes suspects.

#### Notifications :

- On avisera les gagnants au moyen des coordonnées qu'ils ont fournies au moment de s'inscrire dans les sept jours suivant la décision des juges. On leur fournira les instructions pour réclamer leur prix, y compris les dates limites pour soumettre leurs formulaires. Si nous devons obtenir la confirmation que vous acceptez l'invitation à participer au concours ou à réclamer un prix et que la notification que nous vous faisons parvenir nous est renvoyée parce qu'elle n'a pu être livrée ou s'il est impossible de vous joindre, nous pouvons disqualifier votre équipe et transmettre l'invitation au participant ou à l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat suivant.
- En cas de litige quant à l'identité d'un participant en particulier, nous reconnaitrons comme étant le participant le titulaire autorisé du compte de courriel fourni au moment de l'inscription.
- Si vous êtes sélectionné à titre de gagnant potentiel, nous pourrions vous demander de signer le formulaire de déclaration d'admissibilité, d'exonération, de responsabilité et d'autorisation à des fins publicitaires, ainsi que le formulaire de déclaration fiscale W-9 (pour les résidents des États-Unis) ou le formulaire de déclaration fiscale W-8BEN (pour les non-résidents des États-Unis).
- Si vous êtes mineur dans votre lieu de résidence, nous pourrions exiger de votre parent ou de votre tuteur légal qu'il signe tous les formulaires en votre nom.
- Si vous ne remplissez pas tous les formulaires requis conformément aux directives fournies ou si vous ne les transmettez pas dans les délais prescrits dans le message envoyé au gagnant, nous pourrions vous disqualifier et sélectionner le participant ou l'équipe ayant obtenu le meilleur résultat suivant.

#### PRIX

Première ronde : Des prix peuvent être remis à l'issue de chaque finale nationale, à la discrétion de la filiale Microsoft locale responsable. L'existence, la nature et les conditions de remise desdits prix sont assujetties aux règlements de chaque finale nationale. Chaque équipe qui avance à la deuxième ronde remportera un voyage vers la finale mondiale du concours Imagine Cup 2018. Le voyage comprend un billet d'avion aller-retour en classe économique en partance de l'aéroport principal le plus près de la résidence de chaque concurrent, l'hébergement dans un hôtel standard, le transport terrestre et certains repas pendant la finale mondiale. Les mentors de l'équipe n'ont pas droit à ce voyage offert en prix.

Deuxième ronde : À l'issue de la finale mondiale, on sélectionnera deux équipes gagnantes et on remettra les prix Imagine Cup aux trois équipes qui auront le mieux respecté les critères technologiques. Les équipes qui satisfont aux exigences technologiques relatives aux prix peuvent s'inscrire à un prix Imagine Cup à l'occasion de la finale nationale. Pour qu'une équipe puisse gagner, au moins un des membres doit être présent. (Ni les mentors et ni les personnes associées à l'équipe ne peuvent recevoir une partie du prix en argent remporté, quelle qu'elle soit.)

#### Première place :

- 85 000 \$ US, qui doivent être répartis, en parts égales, entre chaque membre officiellement inscrit dans l'équipe.
- Bourse Microsoft Azure
- Séance de mentorat à distance auprès de Satya Nadella

#### Deuxième place :

- 15 000 \$ US, qui doivent être répartis, en parts égales, entre chaque membre officiellement inscrit dans l'équipe.
- Bourse Microsoft Azure

Prix Big Data :

- Utilisation obligatoire des données Azure et d'Azure Analytics ou IoT
- 15 000 \$ US, qui doivent être répartis, en parts égales, entre chaque membre officiellement inscrit dans l'équipe.
- Bourse Microsoft Azure

Prix Intelligence artificielle :

- Utilisation obligatoire de l'intelligence artificielle et des services cognitifs d'Azure
- 15 000 \$ US, qui doivent être répartis, en parts égales, entre chaque membre officiellement inscrit dans l'équipe.
- Bourse Microsoft Azure

Prix Réalité mixte :

- Utilisation obligatoire de HoloLens, de la réalité virtuelle ou de la réalité augmentée
- 15 000 \$ US, qui doivent être répartis, en parts égales, entre chaque membre officiellement inscrit dans l'équipe.
- Bourse Microsoft Azure

Les équipes ne peuvent gagner qu'un seul premier ou deuxième prix ainsi qu'un seul prix Imagine Cup. De plus, les équipes ne peuvent gagner qu'une seule licence Azure. Si une équipe gagne un premier ou un deuxième prix ainsi qu'un prix Imagine Cup, ils recevront le prix ayant la plus grande valeur et une seule licence Azure.

Tous les prix mentionnés sont en dollars américains. Toutefois, nous, notre filiale locale ou notre mandataire désigné (en notre nom) pouvons décerner un prix dans la devise officielle du pays de résidence du gagnant selon le taux de change en vigueur à la date de paiement. Sauf indication contraire dans les règlements du concours, tous les prix en argent seront divisés également entre tous les membres dûment inscrits d'une équipe.

Si vous êtes déclaré gagnant :

- Vous ne pouvez pas échanger votre prix contre de l'argent ni contre tout autre produit ou service. Toutefois, si le prix indiqué n'est pas disponible pour une raison quelconque, nous nous réservons le droit de le remplacer par un prix de valeur égale ou supérieure.
- Vous n'êtes pas autorisé à désigner quelqu'un d'autre comme gagnant. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas réclamer le prix, nous pouvons l'attribuer à l'équipe ou au participant ayant obtenu le meilleur résultat suivant.
- Si vous acceptez un prix, vous êtes entièrement responsable du paiement de toute taxe applicable.
- Si vous êtes autrement admissible, mais que vous êtes considéré comme un mineur dans votre territoire de résidence, nous pouvons attribuer le prix à un parent ou à un tuteur légal qui l'acceptera en votre nom.
- Sauf stipulation contraire, tous les prix sont assujettis à la garantie de leur fabricant et aux conditions de ce dernier.



- Les mentors des équipes gagnantes ne reçoivent aucun prix en argent relativement à leur participation au concours Imagine Cup.

Remarque importante concernant les prix en argent : Les chèques doivent être déposés dans les 90 jours de la date de validité imprimée sur ceux-ci. Si le chèque est échu, il ne sera pas remplacé.

Remarque importante concernant les voyages : Toutes les dépenses qui ne sont pas expressément mentionnées ci-dessus sont aux frais du participant. Il vous incombe de vous procurer et de fournir tous les documents de voyage nécessaires, y compris, sans toutefois s'y limiter, un visa et un passeport. Les frais associés à l'obtention de ces documents sont à votre charge. Si vous habitez dans un rayon de 400 km du lieu du voyage, nous nous réservons le droit d'exiger l'utilisation d'un autre moyen de transport que le transport aérien. Les dates et le lieu de l'événement sont susceptibles d'être modifiés à notre entière discrétion. Par conséquent, vos capacités de voyage doivent être souples. Les voyages sont offerts sous réserve des disponibilités et doivent être effectués aux dates indiquées par le commanditaire, sans quoi le prix sera annulé et décerné à l'équipe ou au participant ayant obtenu le meilleur résultat suivant. Aucune annulation de réservation ni aucun transfert de réservation à une autre date de voyage ne seront permis après que la réservation a été effectuée. Nous ne sommes pas responsables de tout différend concernant la division du prix.

#### CONTENU ET EXIGENCES TECHNIQUES

Tous les projets doivent être développés de façon à fonctionner avec Microsoft Azure.

Vous pouvez aussi utiliser d'autres plateformes Microsoft, comme Visual Studio, la trousse de développement logiciel Kinect pour Windows, .NET Framework, XNA, l'API des cartes Bing, etc., ainsi que les moteurs de jeu, les bibliothèques et les intergiciels de tiers, pourvu que vous respectiez leurs licences. Vous n'êtes toutefois pas tenu d'utiliser ces éléments. Tant que votre projet requiert Microsoft Azure pour fonctionner, il respecte cette exigence.

En tant qu'étudiant, vous pouvez obtenir gratuitement des outils, des logiciels et des services grâce au programme Microsoft Imagine.

De plus, toutes les participations doivent respecter les exigences suivantes pour la présentation en personne, la proposition de projet, le logiciel et les instructions sur le logiciel :

#### Présentation en personne

La présentation en personne comprend une présentation PowerPoint d'une durée de 10 minutes qui donne un aperçu de votre équipe et de votre projet ainsi qu'une démonstration de votre projet en personne sur la scène. Pendant celle-ci, vous devez expliquer votre projet et présenter votre équipe : Qui sont les membres de votre équipe? En quoi consiste votre projet? À qui votre projet s'adresse-t-il? Comment allez-vous le mettre en marché? La présentation en personne doit répondre aux critères suivants ainsi qu'aux autres critères établis pour la finale nationale ou la finale mondiale :

1. Votre logiciel doit être installé sur un appareil adéquat pour la démonstration lors de votre arrivée sur les lieux.
2. Votre présentation doit aborder directement les critères de sélection décrits ci-dessus.
3. Le contenu de la présentation PowerPoint doit être rédigé en anglais et vous devez également faire votre présentation en anglais. Il vous incombe d'engager votre propre interprète, s'il y a lieu. Aucun membre du personnel de Microsoft ne peut être engagé pour être l'interprète de votre équipe. Il est acceptable qu'un mentor soit engagé en tant qu'interprète, mais il doit

uniquement traduire les mots prononcés par les membres de l'équipe. Il ne doit pas faire la présentation à la place de l'équipe.

4. Le projet dont vous faites la démonstration doit être entièrement fonctionnel et mis en œuvre.
5. Tous les membres de votre équipe peuvent prendre part à la présentation, mais ils ne sont pas obligés d'être tous présents. Il est acceptable qu'un seul membre de l'équipe fasse toute la présentation.
6. À la fin de votre présentation, les juges auront une période de 10 minutes pour vous poser des questions.

Une vidéo de présentation.

La vidéo de présentation est un enregistrement vidéo de votre présentation en personne et doit respecter les mêmes exigences que celles établies pour cette dernière. Toutefois, les juges ne pourront pas vous poser de questions. Également :

1. Votre vidéo doit être soumise dans un fichier compressé en format WMV ou MP4 ne dépassant pas 1 Go.
2. Votre vidéo doit reproduire ce qu'un juge verrait si vous lui présentiez un projet en personne.
3. Mettez votre caméra vidéo à l'endroit où un juge serait normalement assis, puis faites votre présentation devant la caméra.
4. Vous ne devez pas bouger la caméra pendant la présentation et vous ne devez pas modifier la vidéo de quelque manière que ce soit, sauf pour couper le début ou la fin de la vidéo afin de soumettre uniquement la présentation.
5. La vidéo ne doit pas durer plus de 10 minutes.
6. Comme dans le cas de la présentation en personne, vous devez présenter des diapositives PowerPoint et faire une démonstration de votre projet. Toutefois, vous ne pouvez pas modifier ces éléments dans la vidéo après l'enregistrement de celle-ci, car ils doivent tous être utilisés en direct pendant l'enregistrement.
7. Vous pouvez vous approcher de la caméra pour présenter certains aspects de votre projet de près, comme vous le feriez si vous vous trouviez devant un juge.

Proposition de projet

La proposition doit prendre la forme d'un document Microsoft Word ou PDF de 10 pages tout au plus ou d'une présentation PowerPoint de 20 diapositives maximum qui explique votre projet et présente votre équipe : qui sont les membres de votre équipe, en quoi consiste votre projet, quelles sont les fonctionnalités de la plateforme qui sont utilisées par votre projet et de quelle façon mettez-vous celui-ci sur le marché. La matière présentée dans cette version écrite doit être la même que celle abordée durant la présentation en personne. Votre proposition de projet doit répondre aux critères suivants :

1. Votre présentation doit aborder directement les critères de sélection décrits ci-dessus.
2. Votre document doit être rédigé en anglais.
3. Sa taille ne doit pas dépasser 100 Mo.
4. Le document doit être soumis sous le format DOC, DOCX, PPT, PPTX ou PDF.
5. Vous pouvez compresser votre document en un fichier ZIP pour le soumettre.

Logiciel

Nous devons être en mesure d'utiliser votre application afin de l'évaluer. Le logiciel est défini comme un projet logiciel pouvant être installé et utilisé dans le format correspondant aux plateformes que vous avez choisies.

Votre logiciel doit répondre aux exigences suivantes :

1. Votre logiciel doit être soumis dans l'un des formats suivants en vue de son installation, selon la plateforme.

Windows : un fichier standard SETUP.EXE ou un fichier d'installation .MSI pour installer votre application sur un PC Windows. Si votre projet est une application de plateforme Windows universelle, soumettez-le sous la forme d'un progiciel d'application en format .appx avec tous les fichiers associés nécessaires à son installation, y compris le script PowerShell. Vous devez également inscrire le progiciel d'application en suivant les instructions figurant aux présentes.

Appareil mobile : un fichier d'installation standard pour le déploiement sur des appareils Windows Phone, iOS ou Android.

Microsoft Azure : le volet Web de votre projet doit être déployé sur Microsoft Azure, et vous devez fournir l'adresse URL complète menant à votre site ou à vos services. Si votre projet comprend un logiciel client, ces composants doivent alors répondre aux exigences de la plateforme susmentionnées. Si votre projet comprend un composant intégré, vous devez soumettre une application console qui simule le flux de données et l'interaction entre le volet Web du projet et l'appareil intégré. L'application console doit être soumise en format \*.exe. Dans tous les cas, vous pouvez soumettre une partie ou l'ensemble de vos fichiers dans un fichier compressé au format ZIP.

2. La taille de l'application ne doit pas dépasser 3 Go. Aucun code source n'est autorisé. Les applications soumises sous forme de projets de développement seront disqualifiées.
3. Si votre application comprend ou nécessite la prise en charge de Kinect, vous devez l'indiquer en tant qu'exigence dans le document d'instructions sur le logiciel.
4. Si votre application comprend ou nécessite la prise en charge d'un écran tactile ou d'une tablette, vous devez l'indiquer en tant qu'exigence dans le document d'instructions sur le logiciel.
5. Si votre application comprend ou nécessite la prise en charge de Windows Mixed Reality, vous devez l'indiquer en tant qu'exigence dans le document d'instructions sur le logiciel.
6. Votre application peut prendre en charge plusieurs langues, à condition que l'anglais soit l'une d'elles.

#### Instructions sur le logiciel

Le document d'instructions sur le logiciel est un document électronique qui explique aux juges et aux utilisateurs potentiels comment installer et utiliser votre application.

Les instructions sur le logiciel doivent répondre aux exigences suivantes :

1. Les instructions doivent être soumises sous la forme d'un document au format .DOC, .DOCX, .PDF, .PPT ou .TXT, ou d'une image au format .JPG.
2. Elles doivent être rédigées en anglais.
3. Elles doivent indiquer toutes les exigences requises pour utiliser l'application, comme un capteur Kinect, une caméra Web, un appareil Windows Mixed Reality, une connexion à Internet, des manettes Xbox, un nom d'utilisateur et un mot de passe pour un compte invité, ou tout autre matériel dont un juge doit disposer pour utiliser votre logiciel.

#### NORMES GÉNÉRALES DE PARTICIPATION

En plus de répondre aux exigences susmentionnées, tous les projets soumis doivent respecter les normes générales suivantes :

- Votre projet doit être une œuvre originale. Si votre projet contient une vidéo, celle-ci doit avoir été créée entièrement par votre équipe, y compris, mais sans s'y limiter, le tournage, le montage, la conception graphique, etc.
- Vous devez avoir obtenu l'ensemble des consentements, autorisations ou licences nécessaires pour soumettre votre projet.
- Il vous est interdit d'utiliser la propriété ou les ressources internes de Microsoft ainsi que le travail des employés de Microsoft pour créer ou mettre à exécution un projet.
- Le contenu de votre projet et de tous les documents fournis à l'appui doit convenir à un public de tout âge. Sera automatiquement disqualifié tout participant qui soumet un projet ou des documents à l'appui présentant du contenu que nous jugeons, à notre entière discrétion, obscène, offensant, violent, diffamatoire, désobligeant ou illégal, qui fait la promotion de l'alcool, des drogues illicites, du tabac ou d'un programme politique précis, ou encore qui véhicule des messages susceptibles d'entacher la réputation de Microsoft.

Remarque importante concernant les droits d'auteur : Le projet soumis par votre équipe ne doit comporter que du contenu (y compris le code source, que celui-ci soit libre ou provienne d'un tiers, l'interface utilisateur, la musique, les vidéos ou les images) dont vous êtes propriétaire ou que le titulaire du droit d'auteur ou de la marque de commerce vous a autorisé à utiliser. Le projet soumis par votre équipe ne doit comporter aucun contenu protégé par droit d'auteur (par exemple, le code source, l'interface utilisateur, la musique de fond, les images ou les vidéos), à moins que vous ne soyez le titulaire du droit d'auteur en question ou que vous ayez obtenu l'autorisation d'utiliser le contenu. Faire l'achat d'un CD dans un magasin de musique pour en faire la lecture, jouer une pièce protégée par droit d'auteur à la guitare ou adapter l'interface utilisateur d'une application à d'autres fins ne signifie pas que vous êtes propriétaire du contenu. Ainsi, le projet de votre équipe sera disqualifié s'il comporte du contenu protégé par droit d'auteur, y compris, mais sans s'y limiter, les exemples susmentionnés, sans que vous ayez obtenu les licences ou les autorisations adéquates. Si vous faites usage de contenu autorisé protégé par droit d'auteur, vous devez inclure les renseignements concernant ces autorisations en nommant l'artiste ou le créateur et en fournissant les renseignements relatifs à la licence, conformément au règlement du concours. Veuillez noter que même l'utilisation de contenu publié par des sites tels que Creative Commons, de licences courantes sur le code source libre et d'autres licences semblables peut nécessiter l'obtention d'une autorisation ou la reconnaissance de propriété, selon la licence en question. Remarque : Le projet soumis par votre équipe sera disqualifié si les renseignements concernant les autorisations ne sont pas inclus conformément aux exigences du règlement du concours en question.

Remarque importante concernant le matériel : Si votre projet comprend un composant matériel, vous n'avez pas à fournir ledit matériel aux fins d'évaluation, sauf si vous faites une présentation en personne ou une démonstration pratique, auquel cas votre solution doit être complète et fonctionnelle pour que les juges puissent l'évaluer. Pour chaque étape du processus d'évaluation qui ne comprend pas de présentation en personne, vous pouvez expliquer votre solution complète au moyen de la documentation fournie. Tout logiciel soumis devrait toutefois simuler les données et fonctionnalités associées au matériel pour pouvoir être évalué quant à la conception d'expérience utilisateur, à la compatibilité de plateforme, etc. Si des éléments de votre solution ne peuvent raisonnablement être simulés, décrivez ces omissions dans votre projet et tentez de contourner ces problèmes du mieux que vous pouvez pour permettre aux juges d'évaluer votre projet autant que possible.

Remarque importante concernant les exigences en matière de connectivité et d'authentification : Si votre projet comprend une quelconque forme de connectivité à distance nécessitant une authentification que nos juges ne peuvent effectuer, tentez de simuler la fonctionnalité autant que possible pour permettre aux juges des premières rondes d'évaluer votre logiciel. Vous devriez également décrire toute simulation ou omission dans la documentation soumise pour permettre aux juges de comprendre et d'évaluer le projet en conséquence. Cependant, si vous disputez la finale mondiale, il est essentiel que les juges sur place soient en mesure d'évaluer le côté pratique de votre solution. Veuillez donc prendre les dispositions nécessaires et vous préparer de façon à appuyer cette évaluation si votre équipe devait faire partie des finalistes. Toutes les équipes participant à la finale mondiale bénéficieront d'une connectivité Internet.

Nous nous réservons le droit, à notre entière discrétion, de disqualifier ou de rejeter tout projet qui ne répond pas aux critères susmentionnés. Si, dans le cadre d'un concours quel qu'il soit, nous ne recevons pas un nombre suffisant de participations répondant aux critères, il est possible que nous sélectionnions, à notre entière discrétion, un nombre de gagnants inférieur à celui établi. Les décisions des juges pour tout ce qui a trait au concours sont sans appel et exécutoires.

Remarque importante concernant la tricherie : Si un participant triche ou si un virus, un bogue, un robot, un désastre, une catastrophe naturelle ou tout autre événement fortuit ou inattendu ne pouvant raisonnablement être prévu ni contrôlé (aussi désigné comme un cas de force majeure) nuit à l'équité ou à l'intégrité du présent concours, nous nous réservons le droit d'annuler, de modifier ou de suspendre ledit concours (sous réserve de l'approbation de la Régie des alcools, des courses et des jeux dans le cas des résidents du Québec). Ce droit est réservé que l'événement soit causé par une erreur humaine ou une erreur technique. Si aucune solution ne peut être avancée pour rétablir l'intégrité du concours, nous nous réservons le droit de sélectionner les gagnants parmi les participations admissibles reçues avant l'annulation, la modification ou la suspension du concours.

Si votre équipe ou vous-même tentez de compromettre l'intégrité ou le déroulement légitime du présent concours ou si nous avons des raisons de croire que votre équipe ou vous-même avez compromis l'intégrité ou le déroulement légitime du présent concours par la tricherie, le piratage ou la création d'un robot ou d'un autre type de programme automatisé, ou en commettant une fraude, nous nous réservons le droit de réclamer des dommages-intérêts dans la pleine mesure permise par la loi. Nous pouvons en outre vous disqualifier et vous interdire de participer à tout concours ultérieur. Nous vous prions donc de faire preuve d'honnêteté.

#### UTILISATION DES PARTICIPATIONS

Mis à part les dispositions présentées ci-dessous, nous ne revendiquons aucun droit de propriété sur votre projet. Cependant, lorsque vous soumettez votre projet, vous acceptez ce qui suit :

- Vous nous accordez le droit irrévocable, sans redevance, valable dans le monde entier de faire ce qui suit : (i) utiliser, examiner, évaluer, tester et analyser votre projet et tout son contenu relativement au présent concours; (ii) présenter votre projet et tout son contenu dans le cadre du marketing, de la vente ou de la promotion du présent concours (notamment, mais sans s'y limiter, lors de présentations à l'interne et à l'externe ou de salons commerciaux et dans des captures d'écran du processus de participation au concours figurant dans des communiqués de presse) dans tous les supports médiatiques (connus ou développés ultérieurement).

- Vous acceptez de signer tout document nécessaire pour nous permettre et permettre à nos délégués de faire usage des droits accordés ci-dessus.
- Vous acceptez d'aider les commanditaires et nous-mêmes à créer des études de cas ou des documents techniques (collectivement, les « études ») expliquant en détail votre projet ou vos projets. Les études ne comprendront aucun renseignement confidentiel sur le participant. Une fois que vous aurez approuvé l'exactitude des études, vous acceptez de nous accorder, aux commanditaires et à nous-mêmes, l'autorisation de présenter lesdites études, y compris les marques de commerce, logos et autres renseignements d'identification qu'elles contiennent, sur notre site Web, sur le site Web de nos commanditaires et dans d'autres documents. Ces documents peuvent se présenter sous différentes formes, notamment des documents imprimés, des articles en ligne, des vidéos, des documents audio ou d'autres enregistrements numériques.
- Vous reconnaissez et acceptez que le commanditaire peut avoir développé ou commandé du matériel semblable ou identique au projet que vous avez soumis et vous renoncez à toute revendication que vous pourriez avoir en raison d'une quelconque ressemblance avec votre projet.
- Vous reconnaissez que nous ne pouvons contrôler l'information que vous divulguiez à nos représentants lors de votre participation, ni ce dont se souviendront nos représentants au sujet de votre participation. Vous reconnaissez également que nous ne limiterons pas l'assignation future des tâches des représentants qui ont eu accès à votre projet. En participant au présent concours, vous convenez que l'utilisation des renseignements dont les représentants se souviennent sans aide lors du développement ou du déploiement de nos produits ou services ne crée pas de responsabilité de notre part en vertu du présent accord et des lois sur le droit d'auteur ou le secret commercial.
- Vous reconnaissez que vous ne recevrez aucune compensation ni aucun crédit pour l'utilisation de votre projet, autres que ceux décrits dans le présent règlement officiel.

Veillez noter que pendant et après le présent concours, votre projet pourrait être publié sur un site Web de notre choix afin de permettre aux visiteurs du site d'en prendre connaissance. Le cas échéant, nous ne sommes pas responsables de l'utilisation non autorisée de votre projet par des visiteurs de ce site Web.

Ces droits ne nous mettent pas dans l'obligation d'utiliser votre projet de quelque façon que ce soit, même s'il a été sélectionné comme projet gagnant.

Les renseignements personnels fournis dans le cadre de votre participation au présent concours seront utilisés par Microsoft et ses mandataires ainsi que par les entités responsables de l'attribution des prix au nom de Microsoft dans le seul but d'assurer l'administration et le déroulement du présent concours conformément à l'énoncé de confidentialité de Microsoft.

Si vous ne voulez pas nous accorder ces droits concernant votre participation, veuillez vous abstenir de participer au présent concours.

#### CONDITIONS SUPPLÉMENTAIRES

En participant au présent concours, vous acceptez :

- de respecter le règlement officiel;

- de dégager Microsoft et ses sociétés mères, ses filiales, ses sociétés affiliées, ses employés et ses mandataires de toute responsabilité en cas de blessure, de perte ou de dommage de quelque nature que ce soit découlant du présent concours ou du prix gagné, ou relativement à ceux-ci;
- que les décisions de Microsoft concernant le présent concours sont sans appel et exécutoires;
- que, lorsque vous acceptez un prix, Microsoft puisse utiliser votre nom et votre état, pays ou région de résidence dans des communications en ligne ou imprimées, ou dans tout autre média, relativement au présent concours, sans rémunération ni compensation, sauf là où la loi l'interdit.

#### RÉSIDENTS DU QUÉBEC SEULEMENT

Un différend quant à l'organisation ou à la conduite d'un concours publicitaire peut être soumis à la Régie des alcools, des courses et des jeux afin qu'il soit tranché. Un différend quant à l'attribution d'un prix peut être soumis à la Régie uniquement aux fins d'une intervention pour tenter de le régler.

#### LOIS APPLICABLES

Le présent concours sera régi par les lois de l'État de Washington, et vous consentez à la compétence exclusive des tribunaux de l'État de Washington pour tout litige qui en découle.

#### LISTE DES GAGNANTS

La liste complète des gagnants sera publiée dans les 30 jours suivant la finale mondiale de 2018.