

Comité d'Organisation **ENERGIA TECH**

Règlement Hackathon

Vous êtes intéressé par les domaines de l'Energie et du Numérique et voulez contribuer au développement de solutions numériques qui soutiennent le scénario Région à Énergies Positives de La Région Occitanie.

Dans ce cas, pourquoi ne pas participer au hackathon **ENERGIA TECH** le 10 et 11 septembre à Montpellier en vous inscrivant en tant que coach ou équipier sur le site <https://www.hackathon-energia.tech>?

Article 1 : Organisation

Services Pétroliers Schlumberger (ci-après « l'**Organisateur** »), société française ayant son siège sis 42 rue Saint Dominique - Paris 75007, représentée par son Président Directeur General Monsieur Olivier Peyret, organise le Hackathon **ENERGIA TECH** (ci-après le « **Hackathon** »), dans le cadre du présent règlement.

Schlumberger assure l'organisation du Hackathon en partenariat avec la Région Occitanie, la Cité de l'Economie et des Métiers de Demain, AD'OCC, le BIC de Montpellier Méditerranée Métropole, le pôle DERBI, Enedis, la pépinière Innovosud, l'école EPF et le RésO IP+ (Ci-après « les **Partenaires Organisateurs** »).

L'Organisateur et les Partenaires Organisateurs assurent ensemble la coordination du Hackathon au sein d'un comité qui se réunit régulièrement (Ci-après « le **Comité d'Organisation** »).

Le Hackathon **ENERGIA TECH** est un hackathon sur l'**Energie** et le **Numérique**. C'est un évènement gratuit, collaboratif, sans but lucratif qui vise à faire émerger des solutions numériques afin d'aider l'**Occitanie** à devenir la **première région à énergie positive d'Europe**. [L'édition 2019](#) du rapport de l'Observatoire Régional de l'Énergie en Occitanie précise que la part d'énergie renouvelable dans la consommation totale d'énergie de la région est de **21.5%** mais notre objectif est d'atteindre **100% avant 2050** en faisant appel à toutes les forces vives de la région et en accélérant la transition énergétique grâce au Numérique.

Le Hackathon se déroulera du 10 au 11 septembre 2020 à la Cité de l'Économie et des Métiers de Demain à Montpellier (France).

Article 2 : Définitions & Objectif du Hackathon ENERGIA TECH

2.1 Définitions

Par « **Hackathon** », le Comité d'Organisation entend la définition suivante :

Forgé à partir des mots « Hacking » (programmation informatique) et « Marathon », le terme de Hackathon désigne un événement destiné à développer des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée, en rapport avec un thème imposé.

Par « **Participants** », le Comité d'Organisation entend la définition suivante :

Toute personne physique âgée de 18 (dix-huit) ans révolus, toute personne morale (entreprise sans limitation de taille, collectivité, association, institut académique, etc.) préalablement inscrites sur le site <https://www.hackathon-energia.tech> pour participer au Hackathon. Les participants regroupent les porteurs de projet, les équipiers et les coachs.

Par « **Challenge** », le Comité d'Organisation entend la définition suivante :

Une idée originale, un besoin exprimé, un concept, un projet pouvant aboutir à la création et/ou au développement de produits technologiques innovants, de nouveaux services, de solutions intégrées (services et briques technologiques), d'innovations organisationnelles qui soutiennent le scénario Région à Énergies Positives de La Région Occitanie. Les Challenges proposés aux Participants peuvent être du type « Challenge Entrepreneur » ou « Défi ».

Par « **Challenge Entrepreneur** », le Comité d'Organisation entend la définition suivante:

Challenge proposé par un futur ou jeune entrepreneur qui désire créer ou développer sa société en Occitanie autour de celui-ci.

Par « **Défi** », le Comité d'Organisation entend la définition suivante :

Challenge proposé par n'importe quel type de structure basée en Occitanie (entreprises, collectivités, métropoles/agglos/communes, associations, instituts académiques ou de recherches, etc.) qui désire adresser une problématique énergétique par le biais du Numérique.

2.2 Objectifs du Hackathon ENERGIA TECH

L'objectif du Hackathon **ENERGIA TECH** est de réunir des équipes de Participants pluridisciplinaires, sur 36H d'affilée, pour œuvrer à la réalisation des Challenges préalablement sélectionnés par le Comité d'Organisation.

Durant le Hackathon, les Participants auront à charge de matérialiser les créations et/ou développements correspondants. Ces créations et/ou développements pourront correspondre à des innovations (technologiques, d'usage, sociale, organisationnelle, autre), et devront intégrer des approches techniques, économiques et sociétales. Les participants devront respecter l'objectif spécifié à l'article 1.

Les challenges retenus pour le Hackathon s'inscrivent autour des 6 thématiques d'**ENERGIA TECH** :

1. Mesurer

La mesure est primordiale pour pouvoir optimiser consommation et production d'énergie.

2. Économiser

L'objectif à 2050 est de réduire de 40 % les consommations d'énergie (division par deux de la consommation par habitant). Cela nécessite de réduire au maximum les consommations d'énergie par la sobriété et l'efficacité énergétique.

3. Produire

L'objectif à 2050 est une multiplication par 3 par rapport à 2015 de la production d'énergies renouvelables. Cela nécessitera le développement de nouvelles installations ENR dans la région mais aussi l'optimisation des installations existantes.

4. Distribuer

Pour atteindre l'objectif Région à Energie Positive, il faudra développer des réseaux plus flexibles, plus intelligents et proposant des solutions de stockage afin d'harmoniser demande et production en temps réel.

5. Planifier

La transition numérique avec notamment l'émergence de l'IA et du Big data doit permettre de développer des outils d'aide à la décision lorsqu'il s'agit de développer l'infrastructure énergétique de la région.

6. Valoriser

La transformation du domaine de l'Energie (production décentralisée, multiplication des microgrids, autoconsommation, données en temps réel, etc.) offre une opportunité de croissance sans précédent et la possibilité d'établir de nouveaux modèles économiques.

Article 3 : Conditions de Participation

La participation au Hackathon **ENERGIA TECH** est gratuite et ouverte à tous les Participants comme défini à l'Article 2.1 ci-dessus, sous réserve de son inscription préalable.

Le Participant s'inscrit au Challenge qui retient son intérêt/motivation, via le site <https://www.hackathon-energia.tech>.

Il devra, lors de son inscription, spécifier s'il participe à titre personnel ou au nom et pour le compte d'une personne morale (entreprise, association, collectivité...).

Le cas échéant le Participant garantit à l'Organisateur qu'il dispose lors de son inscription et pour toute la durée du Hackathon, de la conformité légale de sa situation ainsi que toutes les autorisations et habilitations nécessaires, en particulier de la personne morale dont il dépend.

Le Participant devra renseigner les informations demandées sur le formulaire d'inscription et se porte garant de leur véracité. Il pourra également indiquer ses besoins prévisionnels: moyens matériels, données numériques, etc. Il recevra de la part de l'Organisateur un accusé de réception relatif à son inscription, par courrier électronique à l'adresse qu'il aura mentionnée dans le formulaire d'inscription.

Si un Participant ne souhaite pas choisir un Challenge lors de son inscription, ce Participant pourra mettre ses compétences à disposition des équipes en constitution. Ce Participant ne pourra être intégré qu'à une seule équipe, et ce de façon définitive, lors de la réalisation des Challenges.

Le Comité d'Organisation se réserve le droit d'orienter un Participant vers un autre Challenge que celui qu'il a préalablement choisi, en fonction des places disponibles et/ou des compétences recherchées pour relever le Challenge.

Le Comité d'Organisation se réserve le droit de refuser l'inscription d'un Participant s'il n'y a plus de places disponibles correspondant à son profil. Il se réserve également le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas aux objectifs du Hackathon mentionnés à l'article 2.2 ci-dessus.

Le Participant recevra de la part du Comité d'Organisation, la validation de son inscription ainsi que la composition finale de l'équipe à laquelle il appartient et l'intitulé du Challenge à relever.

L'inscription au Hackathon, implique de la part de tout Participant, acceptation pleine et entière du présent règlement, en application de l'Article 8.

Quelle que soit la raison, tout Participant souhaitant se retirer du Hackathon, devra en informer préalablement l'Organisateur, et ce avant le 3 septembre 2020 à 12h par courrier électronique à l'adresse contact@hackathon-energia.tech.

En France, les données personnelles des Participants sont traitées par l'Organisateur. Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978, modifiée en 2004, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition, relatif aux données personnelles les concernant en s'adressant à l'Organisateur, à l'adresse contact@hackathon-energia.tech.

Article 4 : Conditions générales d'organisation

Le Hackathon se déroule à la **Cité de l'Economie et des Métiers de Demain**, 132 Boulevard Pénélope, 34000 Montpellier, France.

La coordination de l'évènement est assurée par Schlumberger et la Cité de l'Economie et des Métiers de Demain, avec l'appui des Partenaires Organisateurs.

A des fins uniques de promotion, et dans le respect de ses objectifs, le Hackathon pourra être filmé et photographié. Les droits à l'image et autorisation correspondante des Participants sont traités à l'Article 4.2 ci-après.

Le nombre de Participants au Hackathon est limité pour des raisons liées au respect des règles sanitaires et règles de sécurité.

L'inscription au Hackathon inclut l'accès aux prestations mises à disposition par les organisateurs de l'évènement : boissons et petite restauration sur les deux jours, dans la limite des stocks disponibles.

4.1 Engagement des Participants

Chaque Participant au Hackathon **ENERGIA TECH** :

- s'engage à prendre connaissance du présent règlement, et à l'accepter de manière pleine et entière, sans réserve ;

- s'interdit toute réclamation ou demande de dédommagement en cas de modification, report ou annulation du Hackathon pour quelque raison que ce soit;
- s'engage à remplir et renseigner de manière exacte et sincère son formulaire d'inscription ;
- s'engage à respecter les mesures sanitaires en lien avec le Covid-19 (**dont le port obligatoire du masque en lieu clos**) mises en place pendant le hackathon
- s'engage à se comporter de manière loyale et sociable durant la tenue de l'évènement, et avoir une tenue vestimentaire décente ;
- déclare et garantit disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du Challenge qu'il réalise dans le cadre du Hackathon et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente.

4.2 Autorisation de captation et d'utilisation des interventions des Participants

Le Participant autorise le Comité d'Organisation :

- à publier, à communiquer, à présenter tout ou partie des Challenges réalisés dans le cadre du Hackathon ;
- à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant le Hackathon ;
- à utiliser les images et les enregistrements cités ci-dessus aux fins décrites ci-après ;
- le cas échéant, au titre de ses droits d'auteur, à présenter publiquement et à reproduire tout ou partie de son intervention.

Le Participant lauréat autorise le Comité d'Organisation à publier son nom, prénom, structure à laquelle il appartient ainsi que la description du Challenge primé.

Ces autorisations faites à titre gratuit, à des fins non commerciales, mais exclusivement dans une finalité de promotion du Hackathon, seront matérialisées par une cession écrite au moment de l'inscription.

Cette cession sera valable pour tout support (vidéo, photo, audio, etc.) et diffusion sur tout média (télévision, radio, presse, réseau sociaux, etc.) pour l'Europe pendant la durée de l'évènement et les 2 ans qui suivent.

4.3 Composition des équipes

L'Organisateur mettra à la disposition des Participants un groupe d'experts indépendants et d'animateurs/coaches qui pourront apporter leur aide (conseils, éléments de réponse aux interrogations, etc.) aux équipes de Participants qui relèvent les challenges.

Les équipes seront composées de 5 à 7 Participants (en y incluant le Porteur du Challenge) pouvant être épaulés par un animateur/coach et plusieurs experts. **Les équipes pourront regrouper au maximum 3 Participants appartenant à la même entité.**

Ces chiffres sont donnés à titre indicatif et pourront être adaptés par l'Organisateur.

4.4 Aspects matériels, données

Pendant toute la durée du Hackathon, plusieurs espaces (dont une terrasse) seront mis à la disposition des Participants pour leur permettre de se restaurer, de faire une pause « Masque » ou de s'isoler de la zone de déroulement du Hackathon. Lavabos et WC sont ainsi accessibles. **Il n'est malheureusement plus possible de dormir sur place du fait des conditions sanitaires.**

Des connections Internet, des moyens de présentation (projecteur, white board ou flip chart, post-it) seront mis à disposition afin de permettre les échanges entre Participants.

Chaque Participant apporte son propre matériel (ordinateur, écrans, tablette, logiciel, clef USB ou autre équipement de stockage de données, rallonges, prises multiples, etc.) identifié et ayant des caractéristiques techniques compatibles avec le chargement de données, la réalisation de développements informatiques et le mode de communication WIFI.

Les Participants restent seuls responsables du matériel qu'ils apportent pendant toute la durée du Hackathon, et de la validité des licences logiciels qu'ils utilisent. La non-conformité de tout matériel ou logiciel pourra entraîner un refus d'accès dans les locaux et donc au Hackathon.

Les réseaux Internet et autres moyens de télécommunications mis en œuvre ne peuvent être déclarés comme étant parfaitement sécurisés. De facto, Schlumberger et la Cité de l'Économie et des Métiers de Demain ne sauraient être tenus pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants. Ils déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet.

Schlumberger et la Cité de l'Economie et des Métiers de Demain ne sauraient être tenus responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

Il appartient dès lors à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

Les Participants restent seuls responsables de leurs effets personnels, et des couchages et effets de toilettes qu'ils amènent en cas de besoin.

Pour la réalisation de leur Challenge, les Participants pourront utiliser :

- des documents, données, métadonnées au format numérique issus de sites publics français et/ou européens, qui sont en accès libre. Il peut s'agir ici de sites comme ceux présentés dans l'Annexe de ce document.
- des documents, données, métadonnées au format numérique issues de sites privés, sous réserve qu'ils disposent des codes et droits d'accès correspondants ;

Si des demandes précises (certaines données, métadonnées au format, et pouvant être relatives à de l'imagerie spatiale, aux usages, etc.) sont formulées lors de l'inscription, l'Organisateur étudiera la possibilité d'y répondre.

Du matériel d'impression sera mis à disposition (imprimante conventionnelle).

Article 5 : Calendrier

Le Hackathon ENERGIA TECH se déroulera du 10 au 11 septembre 2020.

Le calendrier détaillé du Hackathon sera disponible et mis à jour régulièrement sur <https://www.hackathon-energia.tech>. Il comprend d'ores et déjà les étapes suivantes :

1/ Soumission des Challenges auprès du Comité d'Organisation, durant l'[Appel à Projets](#) ouvert du 12 mai au 21 juin 2020.

2/ Sélection des Challenges par le Comité d'Organisation, et affichage la semaine du 29 juin des Challenges sélectionnés sur le site de l'évènement et sur tout support jugé pertinent par le Comité d'Organisation.

3/ Inscription des Participants aux Challenges sélectionnés pour la constitution des équipes, après l’affichage de ceux-ci jusqu’au 7 septembre 2020.

4/ Finalisation des équipes de Participants sur site au plus tard une heure avant le début de l’évènement.

5/ Hackathon **ENERGIA TECH** du 10 au 11 septembre 2020.

Les équipes de Participants constituées travaillent pendant 36 heures à relever leur Challenge. Elles présentent leurs résultats devant un Jury conformément à l’Article 6, à l’issue des 36 heures.

Article 6 : Cadre juridique de la propriété intellectuelle

Les Participants auront à leur disposition le même catalogue de données, métadonnées spécifiques, mis à disposition par l’Organisateur. L’ensemble des éléments fournis est protégé par le droit de la propriété intellectuelle. Seul un droit d’utilisation est accordé aux Participants pour la stricte durée et dans le cadre du Hackathon.

Les droits de propriété intellectuelle éventuellement générés lors du Hackathon demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs et seront régis par les dispositifs de droit commun (cf. Code de la propriété intellectuelle en France).

Il appartient donc à chaque participant de régler, avec les membres de son équipe, les questions de droit de propriété intellectuelle relatives aux développements et résultats créés lors du Hackathon.

Article 7 : Présentation des résultats, critères d’évaluation et récompenses

La composition du Jury et les dotations en prix seront accessibles sur le site de l’évènement au plus tard la semaine précédant la réalisation de l’évènement.

7.1 Présentation des résultats des Challenges

Chaque équipe présente son Challenge en 8 minutes devant le Jury du Hackathon, sous forme de pitch et de demo des livrables numériques (maquette, prototype, etc.), et cela avec tous les moyens utiles à sa disposition et permettant une bonne compréhension de ses résultats. Chaque équipe répond aux questions du Jury.

7.2 Présentation des résultats des Défis

Le Jury sera composé de représentants du Comité d'Organisation et d'experts des domaines de l'Energie et du Numérique. Sa composition détaillée sera affichée sur le site de l'évènement <https://www.hackathon-energia.tech>.

Le jury évalue, délibère, et décide souverainement du palmarès sur la base des critères suivants :

- L'originalité et la qualité de restitution du Challenge
- La consistance de la création et/ou du développement, de nouveau concept, de nouveau service, de produit technologique, d'innovation organisationnelle, de solution intégrée (services et briques technologiques) en rapport avec l'objectif Région à Energie Positive, qui est proposée par l'équipe de Participants
- Le degré d'avancement auquel est arrivé l'équipe au terme des 36 heures (maquette ou prototype Appli, modèle IA, business plan, etc.)
- L'intérêt de la création et/ou du développement proposé par l'équipe de Participants, vis-à-vis des produits, services existants, des besoins de la Région Occitanie et de son écosystème
- La qualité, complémentarité de participants ayant relevé le Challenge.

La désignation des lauréats s'opère en toute impartialité, indépendance, et ne peut être contestée dans son fond comme dans sa forme, ni donner lieu à une quelconque réclamation ou protestation. En cas d'égalité, la décision finale sera prise par le président du Jury.

Les résultats seront annoncés lors de la clôture de l'évènement.

7.3 Prix

Dénomination - Nature

L'établissement du palmarès prévoit 3 prix, un prix par catégorie de Challenge (« Entrepreneur » et « Défi ») et un prix Coup de Cœur (incluant également les challenges de la catégorie « Déployez Votre Solution en Occitanie »). Le palmarès donne lieu à l'attribution de gratifications matérielles ne correspondant pas à des prix financiers.

Le Jury peut décider de ne décerner qu'une partie de ces prix.

Les prix seront remis à tous les Participants (7 max) composant les équipes gagnantes.

Communication - Valorisation

Les Challenges primés pourront bénéficier d'une communication adéquate assurée par les Partenaires de l'évènement.

Accompagnement – Valorisation

Les Challenges susceptibles de pouvoir mériter une maturation en vue d'une mise en production industrielle, et pré identifiés comme tel par le Jury, pourront à ce titre bénéficier des éléments suivants :

- Un accompagnement par les structures du RésO IP+ dédiées à l'accompagnement de projet innovant
- Un accompagnement juridique par le cabinet d'avocats ACTAH
- Un Hébergement d'applications sur la plateforme multi-cloud GetCaaS pendant un an avec un accompagnement technique sur leur déploiement
- Des accompagnements complémentaires de la part d'AD'OCC, du Pôle DERBI et de la SATT AxLR en fonction de la maturité du projet et de ses besoins

Article 8 : Fourniture du règlement et responsabilité

Le simple fait de participer entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement affiché, mis en ligne sur le site <https://www.hackathon-energia.tech>, et qui est également déposé chez l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve tout droit pour annuler ou modifier le présent règlement, dicté par les circonstances ou la force majeure.

L'Organisateur ne pourrait en aucun cas être tenu pour responsable si le Hackathon **ENERGIA TECH** venait à être reporté, interrompu, ou annulé pour quelque raison que ce soit.

Toute demande d'explication relative au présent règlement est à adresser à l'Organisateur à l'adresse suivante : contact@hackathon-energia.tech.

ANNEXE : RESSOURCES

DONNÉES

- Open Data Lab Occitanie ([lien](#))
- Open Data Occitanie ([lien](#))
- Données Publiques Françaises ([lien](#))
- Open Data Réseaux Énergies ([lien](#))
- Agence Opérateur de Réseaux d'Énergie ([lien](#))
- ADEME Open Data ([lien](#))
- Donnée du Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire ([lien](#))
- ENEDIS Open Data ([lien](#))
- European Data Portal ([lien](#))
- Visualiseur des données Énergie en Occitanie ([lien](#))

SITES DE RÉFÉRENCE FRANÇAIS

- Service de la Donnée et des études Statistiques du Ministère de la Transition Ecologique et Solidaire ([SDeS](#))
- Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie ([ADEME](#))
- Comité Professionnel Du Pétrole ([CPDP](#))
- Institut National de la Statistique et des Études Économiques ([INSEE](#))
- [Observ'ER](#)
- [Réseau Bois Énergie en Occitanie](#)
- Enquête Annuelles de Consommation Énergétique dans l'Industrie ([EACEI](#))
- Association Française des Professionnels de la Géothermie ([AFPG](#))
- Entreprises Locales de Distribution ([ELD](#))
- [RTE](#), [GRT Gaz](#), [ENEDIS](#), [GRDF](#), [TEREGA](#)

RAPPORTS

- [Scenario REPOS](#) (Edition 2017)
- [Les chiffres clés de l'Energie en Occitanie](#) (Edition 2019)
- [Quelle stratégie pour une filière Éolien en Mer Flottant en région Occitanie ?](#)
- [Convergences entre photovoltaïque et mobilité électrique](#)

PROJETS RÉGIONAUX

- [Smart Occitania](#) – Rendre smart la ruralité
- [Plan Hydrogène Vert](#) en Occitanie
- [Service Public Intégré de la Rénovation Énergétique](#) (SPIRE)
- [Charte Ethique Occitanie Data](#)

OUTILS

- Calcul du potentiel solaire de votre maison : [My Power](#) ou [Cadastre Solaire](#)
- [Simulateur de projets multi-énergies](#)
- [Code open source de l'application electricityMap](#)

ARTICLES

- La Gazette.fr: [Open data : l'Occitanie voit grand](#)
- [La BEI finance la stratégie énergie positive en Occitanie](#) (décembre 2019)
- [Île-de-France Smart Services](#) : la plateforme de services numériques et durables pour faire de l'Île-de-France la première Smart Région d'Europe

TECHNOLOGIES

- Une [revue](#) de la technologie Blockchain dans le secteur de l'Énergie (article en anglais)
- [Sunchain](#), une blockchain spécifiquement conçue pour l'énergie
- La société toulousaine Virtual IT sécurise les interventions terrain avec un [jumeau numérique](#)

EXEMPLES DE SOLUTIONS NUMÉRIQUES DÉVELOPPÉES HORS RÉGION

- [IMOPE](#) permet de massifier la rénovation énergétique dans les territoires (déployé sur les métropoles de Paris, Saint-Etienne et Clermont-Ferrand)
- [Smart City Explorer](#) permet de créer un jumeau numérique 3D d'une ville ou d'une région (développé par la startup rennaise SIRADEL)
- [MUSE](#), plateforme digitale pour la gestion et le pilotage de l'espace urbain (déployé sur la métropole de Dijon)
- [Electrific](#), une mobilité électrique rendue possible grâce à l'intégration des véhicules aux réseaux intelligents (site en anglais)
- [NEMOCS](#) et [Energy & Meteo Systems](#), des solutions Software-as-a-Service de centrale électrique virtuelle
- [METRON](#), solution permettant de découvrir de nouveaux gisements d'économies d'énergie
- [Ecojoko](#), un assistant connecté pour réduire la conso d'électricité à la maison
- [Energic](#), une application de coaching pour aider à adopter un comportement écoresponsable et réduire les dépenses énergétiques

ORGANISÉ PAR



AVEC LE SOUTIEN DE

