

## **ARTICLE 1 – LA SOCIETE ORGANISATRICE**

E-learning Touch' est une entreprise spécialiste du domaine du e-learning. Elle intervient dans tous les champs du domaine : logiciels e-learning, studio media learning (développement de ressources pédagogiques sur-mesure), plateformes LMS et formations.

## **ARTICLE 2 – ACCEPTATION DU REGLEMENT**

Ce jeu est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans, résidant en France métropolitaine, qui désire participer au challenge iSpring, lancé sur les réseaux sociaux de E-learning Touch'. Il est effectif du 15 septembre 2022 au 03 novembre 2022, 9h. Il est adressé à tous, à l'exception du personnel de la société organisatrice et de leurs familles, ainsi que toutes les personnes ayant participé à l'élaboration du challenge.

## **ARTICLE 3 – MODALITES ET CONDITIONS DE PARTICIPATION**

La participation au jeu implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement. Le non-respect du règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de gratifications.

Le challenge peut être réalisé uniquement en utilisant l'outil iSpring Suite Max, téléchargeable [ici](#), du 15 septembre 2022 au 03 novembre 2022, 9h. Pour participer et une fois inscrit sur la plateforme [eventbrite.com](#), il vous faut créer un module, à partir des ressources fournies, et le compléter avec des fonctionnalités disponibles sur iSpring Suite Max (quiz, interactions, simulations de dialogue, voix-off ...). Le participant doit utiliser les ressources fournies et modifier, changer les images et améliorer le support PowerPoint (couleurs, animations, polices ...). Le module peut être créé en équipe de 10 personnes au maximum.

La participation est limitée à un seul module par personne ou équipe (même adresse électronique).

La participation au challenge se fait à partir de l'inscription, et de la constitution du module via iSpring Suite Max, du 15 septembre 2022 au 03 novembre 2022, 9h. Ensuite, les modules doivent être déposés sur le lien prévu à cet effet, qui a été transmis aux challengers par e-mail. Chaque lien est unique et accessible seulement au challenger disposant du lien.

Les modules seront ensuite transmis aux 4 jurés. 3 modules seront retenus et seront présentés par les challengers sélectionnés lors du iSpring Day (à Paris et Guipavas) pour que les participants votent pour leur module préféré. Le gagnant se verra remettre une licence iSpring, valable 12 mois.

## **ARTICLE 4 - LES LOTS MIS EN JEU**

Le jeu est doté des lots suivants, attribués aux participants valides, retenus par les jurés, élus par les participants le 17 novembre et déclarés Gagnants. Il s'agit de 1 licence pour le logiciel de création de contenus e-learning iSpring, délivrée au gagnant du challenge.

La licence iSpring Suite Max est une boîte à outils complète pour créer facilement et rapidement des modules e-learning. Elle permet de créer des présentations sonorisées et d'intégrer des éléments

interactifs à partir de vos documents existants. Vous travaillez directement à partir de PowerPoint et pouvez ajouter audio, vidéo, quiz, simulations de dialogues, interactions, ... Vous pourrez télécharger cette **licence sur un poste** et la licence sera **valable un an**. Cette licence est d'une valeur de près de 1000€.

La société organisatrice se réserve le droit de procéder à la vérification du respect des conditions de participation de tout gagnant avant remise de son lot. L'attribution des prix ne pourra donner lieu à aucune contestation, ni à la remise de leur contre-valeur en numéraire, ni à leur échange ou remplacement. La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation, voire du négoce, des lots par les gagnants.

#### **ARTICLE 5 - DROITS INCORPORELS ET DROITS A L'IMAGE**

La participation au présent jeu donne à l'organisateur le droit de publier dans toute communication publi-promotionnelle liée à la présente opération, ainsi que dans des opérations ultérieures de communication, le nom, prénom, poste, entreprise, ville et modules créés lors du challenge par les gagnants, sans que cette utilisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation. La société iSpring pourra publier les modules finalistes sur son site [www.ispring.fr](http://www.ispring.fr) avec les noms et prénoms des auteurs, une description du module et mention du partenaire E-learning Touch'. Ces modules pourront seulement être visualisés et non téléchargés par les visiteurs du site.

Ces communications peuvent être effectuées le jour de l'événement iSpring Day ainsi que sur les réseaux sociaux et le site internet d'E-learning Touch' en aval de l'événement.

#### **ARTICLE 6 - LIMITE DE RESPONSABILITES**

E-learning Touch' ne pourra être tenue pour responsable si pour des raisons indépendantes de sa volonté le jeu devait être en totalité ou partiellement reporté, modifié ou annulé.

#### **ARTICLE 7 - PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL**

Les informations nominales communiquées par les participants feront l'objet d'un traitement informatique. Ces informations sont destinées à l'organisateur. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 dite « Informatique et libertés », les participants peuvent s'opposer au traitement informatique de ces données et disposent d'un droit d'accès, de rectification et de retrait des données les concernant en téléphonant au numéro suivant : 09 72 46 54 96.

**Contact interne de la société E-learning Touch' :**

*Azylis LE CLOAREC, Assistante en projets de Communication*



## iSpring Day 2022 - Règlement du challenge iSpring

50 Rue Antoine de Saint-Exupéry – ZAC de PRAT PIP  
29490 GUIPAVAS  
Tél. 09 72 46 54 96  
Email : [communication@elearningtouch.com](mailto:communication@elearningtouch.com)