

## REGULAMENTO DO CHALLENGE TECNOLÓGICO "Open Innovation Challenge" DA ALIANÇA PORTUGUESA DE BLOCKCHAIN

### I. Definição do Desafio

1. O desafio **Open Innovation Challenge** é uma iniciativa desenvolvida pela CIONET Portugal (CIONET) em parceria com a Aliança Portuguesa de Blockchain (APB), devidamente enquadrada nos objetivos traçados pela Aliança, que passam pela promoção do conhecimento sobre Blockchain e pelo incentivo ao desenvolvimento de soluções inovadoras baseadas na tecnologia Blockchain.
2. A CIONET será a entidade apadrinhadora deste desafio, cuja organização caberá à Aliança Portuguesa de Blockchain.
3. O **Open Innovation Challenge** consiste num desafio totalmente aberto que visa a procura das melhores soluções para qualquer sector económico, inclusive para aqueles que possam não estar representados nos restantes Challenges da APB. Se um potencial respondente aos Challenges da APB tem uma ideia e não encontra o Challenge indicado, este desafio aberto é a solução ideal para colocar as suas ideias em prática. Através deste Challenge, pretendemos que os seus participantes tenham liberdade total de imaginar e criar e apresentar uma solução que vá para além dos outros desafios, mas que seja pioneira, impactante e acrescente valor a qualquer setor económico.

### II. Objetivo do Desafio

1. O **Open Innovation Challenge** tem como objetivo:
  - a) Promover a inovação no âmbito da tecnologia Blockchain no tecido empresarial português;

### III. Destinatários do Desafio

1. O **Open Innovation Challenge** dirige-se a duas categorias de participantes:
  - a) Startups;
  - b) Estudantes.

Devem-se sempre candidatar grupos de 2 a 8 pessoas independentemente da categoria do participante (startups ou universidades). Os grupos podem ser compostos por um conjunto de entidades parceiras desde que pertençam à mesma macro categoria: Público ou Privado (exemplo: ou grupo composto por alunos de várias universidades ou grupo composto por duas empresas com competências complementares).

### IV. Inscrição e Requisitos

1. Os participantes do **Open Innovation Challenge** devem submeter a sua inscrição através do site do Hackathon ou da Aliança (na página disponível em: <https://all2bc.com/participar>) completando todos os campos obrigatórios, abaixo referidos:
  - a) Nome do grupo;
  - b) Número de membros do grupo;
  - c) Nome completo dos participantes;
  - d) Idade dos participantes;
  - e) Email dos participantes;
  - f) Seleção do *challenge*;

2. Para qualquer questão ou informação adicional sobre o processo de inscrição, deverá ser utilizado o contacto [info@all2bc.com](mailto:info@all2bc.com)

## V. Fases e Processo de Seleção do Desafio

1. O **Hackathon Challenge** é composto por três fases:

- I. **Desenvolvimento** da solução proposta. A primeira fase (**Desenvolvimento**) centra-se em desenvolver o conceito da solução apresentada. Este desenvolvimento é feito em grupo, será apoiado num espírito de *mentoring* pela CIONET e Aliança. Deverá ser submetido um documento único limitado a 7 páginas no corpo principal. No mínimo, os seguintes tópicos são obrigatórios:
  - Sumário da Solução;
  - Conceito Final;
  - Benefícios;
  - Anexos.
- II. **Mentoring** da solução. Após o Desenvolvimento, a candidatura é validada pela entidade promotora do *Challenge*, o que inclui um processo de *mentoring*. Esta fase centra-se em melhorar a demonstração da solução. Neste momento, deverá ser submetido um documento/mockup:
  - Um **documento/ mockup de aplicação** com no máximo 10 slides que deverá ser a apresentação a utilizar perante o júri de seleção com, no mínimo, os seguintes tópicos obrigatórios:
    - Sumário Executivo;
    - Abordagem ao *Challenge* escolhido;
    - Solução Final;
    - Mérito e Evolução da Solução;
    - Potencial de Aplicabilidade;
    - Benefícios;
    - Anexos;
- III. **Apresentação** da(s) solução(ões) finalista(s). Por fim, os participantes deverão realizar uma apresentação / demonstração da solução perante o júri de seleção. A apresentação não poderá exceder os 15 minutos. Após esse período, o júri de seleção disporá de um máximo de 5 minutos para colocar questões aos concorrentes.

## VI. Prazos do Hackathon e Formatos das Fases de Seleção

Fase I: Desenvolvimento

1. O Hackathon Challenge tem início a 14 de maio de 2019 e o período de submissão de ideias encerra às 15:59 do dia 14 de maio de 2019.
2. Todos os documentos devem ser enviados em formato PDF e com um máximo de 5 Mb;
3. Esta fase continuara até á apresentação final.
4. Em parceria, a CIONET e a Aliança Portuguesa de Blockchain farão a avaliação inicial das ideias recebidas;

Fase II: *Mentoring*

1. A partir das 16:00 do dia 14 de maio, a CIONET e a Aliança Portuguesa de Blockchain farão a avaliação das ideias e darão feedback para melhoria das mesmas;

2. Esta fase continuará até à fase de apresentação.

#### Fase III: Apresentação

1. As apresentações perante o júri de seleção decorrerão no dia 15 de maio no local do hackathon e horários a designar após as 17h;
2. A ordem das apresentações será estabelecida de forma aleatória;
3. No seguimento das apresentações, o júri irá avaliar as soluções apresentadas e deliberar sobre quais serão consideradas finalistas para apresentar na conferência do dia seguinte. Até às 23:59 do dia 15 de maio de 2019, os participantes serão informados da decisão do júri. No dia seguinte (16 de maio) as equipas finalistas apresentam na conferência a suas soluções.

São aceites vídeos ou fotografias somente se contextualizados no(s) documento(s) submetido(s). Os vídeos devem estar no Youtube em formato Não Listado e com duração máxima de 2 minutos. As fotografias devem ser em formato JPEG e não ter mais de 1 Mb.

### VII. Critérios de Mérito da Solução

Os projetos serão avaliados segundo os seguintes critérios:

- Inovação (25%)
- Impacto no sector (20%)
- Aplicabilidade ao mercado (20%)
- Exequibilidade (15%)
- Escalabilidade (10%)
- Apresentação (10%)

### VIII. Júri de Seleção

1. A avaliação do conceito e demonstração cabem ao Júri de Seleção.
2. O Júri de Seleção será composto por elementos das seguintes entidades: CIONET, Aliança Portuguesa de Blockchain, e outros membros a apresentar.
3. A decisão do Júri de Seleção é definitiva e não é passível de recurso

### IX. Incentivos

1. Poderão ser entregues incentivos para os melhores projetos por parte da entidade promotora do *challenge*.
2. Os incentivos poderão passar pelas seguintes possibilidades:
  - Comunicação junto dos *media* e parceiros das equipas vencedoras;
  - Estágios profissionais residentes em parceiros da iniciativa;
  - Horas de *Mentoring* com CEOs parceiros da iniciativa;
  - Prémios não pecuniários de participação. (e.g. Drones, Parrots).

### X. Proteção de Dados Pessoais

1. Para efeitos da legislação sobre Proteção de Dados Pessoais, informa-se que os dados pessoais fornecidos pelos concorrentes serão objeto de tratamento automatizado pela CIONET e pela Aliança Portuguesa de Blockchain, enquanto Responsáveis pelo Tratamento.
2. O tratamento dos dados pessoais dos concorrentes pela CIONET e pela Aliança Portuguesa de Blockchain tem como finalidades (i) a gestão da sua participação no desafio, (ii) a atribuição de incentivos aos participantes com os melhores projetos e o (iii) cumprimento de obrigações legais. O tratamento dos dados

personais para as finalidades (i) e (ii) é realizado com base na necessidade de execução deste desafio, no qual os concorrentes participam voluntariamente, sendo que o não fornecimento dos dados pessoais inviabiliza a participação do concorrente no desafio. O tratamento dos dados para a finalidade (iii) constitui uma obrigação legal e é realizado com base na sua necessidade para efeitos de cumprimento de obrigações jurídicas a que a CIONET e a Aliança Portuguesa de Blockchain estão sujeitas.

3. Os dados pessoais tratados para as finalidades (i), (ii) e (iii) serão conservados pelo período de duração do desafio e, para além disso, pelo período de tempo estritamente necessário para o cumprimento de obrigações legais.

4. A CIONET e/ou a Aliança Portuguesa de Blockchain poderão contratar terceiros para fornecer suporte de logística ou outro suporte administrativo (por exemplo, partes que fornecem tecnologias de informação). Essas partes podem ter acesso a dados pessoais na medida do que seja necessário para fornecer esses serviços.

5. A CIONET e a Aliança Portuguesa de Blockchain enquanto responsáveis pelo tratamento garantem o cumprimento rigoroso das normas de confidencialidade relativas aos dados disponibilizados.

6. O acima exposto não obsta a que o titular dos dados possa exercer os seus direitos de acesso, retificação, apagamento, limitação e oposição ao tratamento, enviando uma mensagem de correio eletrónico para [info@all2bc.com](mailto:info@all2bc.com), fazendo prova da sua identidade através do seu documento de identificação ou outro meio comprovativo adequado.

## **XI. Direitos de personalidade**

1. Os participantes autorizam a CIONET e a Aliança Portuguesa de Blockchain a utilizar o seu nome e a sua imagem no âmbito da sua participação no Concurso, através de qualquer forma ou meio de reprodução, tanto eletrónico (Internet e outros análogos), como convencional (papel, fotografias e outros análogos), pela máxima duração permitida por lei.

2. Os participantes autorizam a entidade organizadora (Aliança Portuguesa de Blockchain) e parceiros a construir material audiovisual durante o desafio e a conferência sobre os participantes. Todo o material audiovisual (fotografia e vídeo) produzido é propriedade da entidade organizadora (Aliança Portuguesa de Blockchain).

3. O uso e publicação das imagens e dados do interessado na sua condição de vencedor conforme o exposto no presente Regulamento, não gera nem outorga reembolso, pagamento de compensação ou de direitos económicos de qualquer tipo para o vencedor.

## **XII. Propriedade Intelectual**

A titularidade dos direitos de propriedade intelectual será, caso o desenvolvimento e as contribuições para a solução proposta o venham a justificar, definida através de acordo a celebrar com vista à repartição de titularidade e benefícios da sua exploração comercial.