

## SOCIAL INNOVATHON 2019

### REGULAMENTO

#### 1. Introdução e Objetivos

A Social InnovAthon é uma iniciativa do Projeto ASA – Ave Social Angels, no contexto da promoção da empregabilidade jovem, tendo por objetivo geral promover a inspiração, o desenvolvimento de conhecimento coletivo, capacitação, criação de redes e cooperação intersetorial. Esta iniciativa envolverá vários agentes socioeconómicos da região (empresas e organizações públicas e privadas) no lançamento de desafios, tendo em vista a conceção e desenvolvimento de soluções para os mesmos por parte dos/as jovens participantes.

#### 2. Organização

A Social InnovAthon é organizada pelo Projeto ASA – Ave Social Angels, com o apoio institucional do Município de Vila Nova de Famalicão, tendo como entidade dinamizadora o IES – Social Business School.

#### 3. Financiamento

A Social InnovAthon, sendo uma atividade do Projeto ASA – Ave Social Angels, é cofinanciada pelo Programa Operacional Inclusão Social e Emprego, no âmbito das Parcerias para o Impacto da Iniciativa Portugal Inovação Social, bem como pela Comunidade Intermunicipal do Ave, enquanto Investidor Social. Neste sentido, a participação nesta iniciativa é totalmente gratuita.

#### 4. Instalações e Infraestruturas

- a) A Social InnovAthon será realizada na Casa da Juventude, em Vila Nova de Famalicão, com início às 15 horas do dia 6 de maio e término às 18 horas no dia 7 de maio de 2019.
- b) A organização reserva-se o direito de alterar o local e data do evento por questões de logística.
- c) Os/As participantes concordam que as instalações e infraestruturas da Social InnovAthon serão utilizadas em exclusivo para a realização do evento.

Cofinanciado por:



- d) As equipas deverão realizar o seu projeto no local do próprio evento.

## 5. Equipamentos

Os/As participantes devem trazer os equipamentos de índole tecnológica (ex. computador portátil), que julguem necessários ao desenvolvimento da resposta ao desafios colocados a concurso. O Projeto ASA e o Município de Vila Nova de Famalicão disponibilizarão mesas, cadeiras, consumíveis e rede/internet a todos/as os /as participantes.

## 6. Candidaturas

- a) Esta iniciativa tem como destinatários/as jovens desempregados/as ou em transição para o mercado de trabalho, com idades compreendidas entre os 16 e os 35 anos, fortemente motivados/as para a resolução de desafios da comunidade.
- b) As candidaturas deverão ser realizadas através do preenchimento do formulário disponível em <https://forms.gle/jGR6eorMSivipZ3U8>, até 26 de abril de 2019.
- c) A participação poderá ser individual ou em equipa, sendo que, neste último caso, cada equipa terá que ter um mínimo de dois elementos e um máximo de 4.
- d) Cada equipa deverá escolher um nome que permita a sua identificação.
- e) Os elementos pertencentes a uma equipa deverão inscrever-se individualmente no site do evento, sendo que em cada inscrição deverão indicar o nome da equipa à qual pertencem.
- f) Serão aceites, no máximo, até 100 candidaturas individuais, independentemente do número de equipas, sendo que o sistema irá bloquear as inscrições caso este limite seja atingido.

## 7. Critérios de Seleção

- a) Os/As participantes na Social InnovAthon serão selecionados/as entre os/as inscritos/as, até um limite máximo de 100 participantes, tendo por base os seguintes critérios de preferência:

- Residência num dos concelhos da NUT III Ave (Cabeceiras de Basto, Fafe, Guimarães, Mondim de Basto, Póvoa de Lanhoso, Vieira do Minho, Vila Nova de Famalicão e Vizela);
  - Encontrarem-se na situação de desemprego, à procura do 1º Emprego, ou em transição para o mercado de trabalho (finalistas do ensino superior ou do ensino secundário/profissional);
  - Motivação para a participação.
- b) A seleção será efetuada por um júri composto pela Coordenadora do Projeto ASA – Ave Social Angels e um/a representante de cada município parceiro.

## 8. Formato da Social InnovAthon

- a) A Social InnovAthon é uma competição para a resolução de desafios colocados pelas empresas e organizações do território, em formato de maratona, com uma duração de, aproximadamente, 24 horas.
- b) Os desafios serão apresentados pelas respetivas empresas/organizações proponentes no início da Social InnovAthon.
- c) As refeições e alojamento dos/as participantes é da total responsabilidade da organização.
- d) No final das 24h, cada equipa irá realizar um pitch. A apresentação, por equipa, terá um tempo limitado a 3 minutos.
- e) Após o pitch de apresentação, seguir-se-á uma fase de apreciação, pelos elementos do júri, dos projetos em competição. Esta fase tem como objetivo selecionar os/as vencedores/as.
- f) Por fim, o júri comunicará às equipas vencedoras, seguindo-se a entrega de prémios.

## 9. Júri

O júri será constituído por representantes das empresas/organizações proponentes dos desafios, por um/a representante do Projeto ASA – Ave Social Angels, por um/a representante do IES – Social Business School e por um/a representante do Município de Vila Nova de Famalicão.

Cofinanciado por:



## 10. Seleção dos projetos vencedores

Para a escolha, por parte do júri, dos projetos vencedores por desafio, os critérios de avaliação serão os seguintes:

- Problema e Solução
- Modelo de negócio
- Sustentabilidade e impacto
- Comunicação (qualidade do pitch)

## 11. Prémios

O prémio a atribuir a cada equipa vencedora consistirá na possibilidade de implementar o seu projeto na empresa/organização proponente, com o apoio do projeto ASA – Ave Social Angels.

## 12. Termos e condições

- a) A inscrição à participação no Social InnovAthon implica a aceitação integral do presente regulamento.
- b) Os/As participantes consentem a utilização dos seus dados pessoais para efeitos de gestão e comunicação por parte da organização da iniciativa.
- c) Os/As participantes concordam com as seguintes condições para a candidatura e participação nesta iniciativa:
  - Os projetos a concurso não devem conter quaisquer referências sexuais explícitas ou sugestivas, violentas ou depreciativas para qualquer grupo étnico, racial, religioso, profissional ou de idade, ou conteúdo pornográfico.
  - Os projetos a concurso não podem promover drogas ilegais ou armas de fogo (ou o uso de qualquer um dos anteriores), ou qualquer atividade que possa ter mensagens inseguras ou perigosas, políticas ou religiosas.
  - Os projetos a concurso não podem ser obscenos ou ofensivos, ou apoiar qualquer forma de ódio ou ódio de grupo, ou comentários depreciativos sobre a

Cofinanciado por:

organização ou os seus produtos ou serviços, ou de outras pessoas, produtos ou empresas.

- Os projetos a concurso não podem conter materiais protegidos por direitos de autor/a ou propriedade de terceiros (incluindo fotografias, esculturas, pinturas e outras obras de arte ou imagens publicadas em sites ou na televisão, filmes ou outros tipos de media).
  - O/A participante concorda com a possibilidade de ser contactado/a após o evento para fins informativos e inerentes à organização, como por exemplo para assuntos relativos à atribuição de prémios ou comunicação de decisões do júri.
  - Os projetos a concurso devem ser originais, não tendo sido anteriormente publicados comercialmente ou licenciados, ou premiados em iniciativas de carácter semelhante à Social InnovAthon.
  - Se a organização tiver motivos para suspeitar de conduta desleal, enganosa ou fraudulenta por parte de qualquer participante ou terceiros, seja de que natureza for, a organização reserva-se o direito de desqualificar quem considere, com carácter de razoabilidade, ser responsável por ou estar associado a esse comportamento inadequado.
  - A organização reserva-se o direito de alterar ou cancelar o evento a qualquer momento, mediante envio de notificação para os/as candidatos/as que já se tenham inscrito.
  - Todos os projetos em competição, desenvolvidos e apresentados no âmbito deste evento, serão propriedade dos/as respetivos/as autores/as, no cumprimento do estabelecido legalmente relativamente a direitos de autor/a.
  - Os/As participantes concordam ser fotografados/as e/ou filmados/as para efeitos de divulgação e promoção do evento, em diversos suportes de media, como por exemplo redes sociais, jornais, websites, revistas, newsletters e outras publicações.
- d) Os/As participantes serão responsáveis por trazer um saco-cama, um colchão de campismo, uma toalha de banho e produtos de higiene pessoal.
- e) Os/As participantes obrigam-se a tratar com zelo e urbanidade os equipamentos e instalações colocados à disposição.

Cofinanciado por:



### 13. Disposições Finais

- a) Para resposta a quaisquer questões e para esclarecimento de dúvidas, os/as participantes deverão contactar a equipa do Projeto ASA – Ave Social Angels, através de telefone – 25351233, ou de correio eletrónico: [marta.coutada@soldoave.pt](mailto:marta.coutada@soldoave.pt), [magda.cunha@soldoave.pt](mailto:magda.cunha@soldoave.pt), [armando.guimaraes@soldoave.pt](mailto:armando.guimaraes@soldoave.pt).
- b) Caso justificável, a organização reserva-se o direito de proceder a ajustamentos e alterações ao presente regulamento que entenda melhor prosseguir e atingir os objetivos enunciados.

Cofinanciado por:

