

MAKE IT

Regulamento

Millennium
bcp



Versão 3 do Regulamento
31 janeiro 2023

Índice

1. Contextualização e Definições	2
2. Introdução	3
3. Elegibilidade e Registo	4
4. Comunicação e Recursos	6
5. Fase Local e Final	6
6. Equipamento e Comodidades	9
7. Código de Conduta	9
8. Propriedade Intelectual	10
9. Informação Confidencial	10
10. Informação Pessoal	10
11. Direito de Imagem e Personalidade	11
12. Disposições Finais	11
13. Resolução de Conflitos	11

1. Contextualização e Definições

1.1. Contextualização

É objeto do presente Regulamento a definição de normas que suportem a concretização da primeira edição do Evento, doravante designado por *Make It - Datathon Universitário*, fruto da cooperação existente entre a Ripply Flow, Lda., com sede na Rua Cinco, n.º 264, 1.º Direito, em Aveiro, com 500,00 euros de capital social, com o número único de matrícula e de identificação fiscal 515 980 099, doravante designada por Ripply, e o Banco Comercial Português, S.A., com sede na Praça D. João I, n.º 28, no Porto, com 4.725.000.000,00 euros de capital social, matriculada na Conservatória do Registo Comercial do Porto, com o número único de matrícula e de identificação fiscal 501 525 882, doravante designado por Millennium bcp. Tendo em conta a natureza e pertinência do Evento, recomenda-se a leitura atenta do Regulamento por parte dos Candidatos, Participantes e demais interessados, permitindo assim uma melhor compreensão da estrutura do *Make It - Datathon Universitário*.

Mais se acrescenta que as normas descritas neste Regulamento aplicar-se-ão durante todo o Evento. Neste sentido, subentende-se que os Participantes ao efetuarem a sua inscrição, têm conhecimento das normas elencadas no presente Regulamento e, consequentemente, comprometem-se ao rigoroso cumprimento das mesmas. A formalização da inscrição pressupõe a aceitação do presente Regulamento e autorização do tratamento de dados pessoais constantes nos formulários de inscrição.

Ressalva-se, ainda que, a participação no Evento é voluntária, nominativa, intransferível e gratuita.

1.2. Definições

Autor	Participante e/ou Equipa que cria conteúdo durante o Evento
Candidato	Pessoa que se regista no Evento, mas ainda não foi confirmado como Participante pela Organização
Equipa	Grupo de Participantes que se encontram qualificados para participar no Evento, cumprindo os critérios de registo e elegibilidade
Evento	Toda a competição <i>Make IT - Datathon Universitário</i> , composta por duas fases
Fase Local	A primeira fase, a acontecer em Universidades Participantes
Fase Final	A segunda fase, a acontecer com as melhores Equipas de cada Fase Local
Guia de Participantes	Documento que será enviado aos Participantes antes do Evento, com toda a informação relevante

Mentor	Especialista técnico e/ou negócio que estará disponível durante o Evento para ajudar as Equipas
Organização	O Millennium bcp e a Ripply
Participante	Pessoa aceite pela Organização para participar no Evento e que pertence a uma Equipa
Plataforma	Sítio online privado que fornece aos Participantes todos os recursos necessários para participar no Evento
Projeto	Trabalho desenvolvido pelas Equipas e que deve ser submetido para avaliação
Promotor	Entidade promotora do Evento: Millennium bcp
Propriedade Intelectual (PI)	Ideias, projetos e conteúdo desenvolvido pelos Autores no contexto do Evento
Team Leader	Responsável de cada uma das Equipas
Universidades Participantes	Universidades onde se realizarão os quatro Eventos da Fase Local: Universidade do Porto, Universidade de Coimbra, Universidade Nova de Lisboa e Universidade de Lisboa
Website	Sítio online público que contém a informação geral do Evento: www.makeitmillennium.pt

2. Introdução

O *Make IT - Datathon Universitário*, promovido pelo Millennium bcp em parceria com a Ripply, visa a identificação de perfis associados a um enorme potencial de desenvolvimento nas áreas de *data science* e *analytics*, em Portugal. O Evento é dirigido a estudantes de Pós-Graduação, Mestrado ou Doutoramento das áreas anteriormente referidas e similares (ciência da computação, economia, matemática e outras engenharias).

Todas as inscrições que tenham origem em áreas consideradas como similares serão alvo de análise por parte da Organização, a quem cabe a decisão de aceitação ou exclusão das Candidaturas com base na sua pertinência.

O Evento encontra-se dividido em duas fases distintas, sendo que a primeira fase - Fase Local - irá ocorrer nas instalações das Universidades Participantes, mais concretamente:

- i. Universidade de Lisboa, com Evento organizado no Instituto Superior Técnico (IST) - data mencionada no *Website*;
- ii. Universidade Nova de Lisboa, com Evento organizado na Faculdade de Ciência e Tecnologia - data mencionada no *Website*;
- iii. Universidade do Porto, com Evento organizado na Faculdade de Economia - data mencionada no *Website*;
- iv. Universidade de Coimbra, com Evento organizado na Faculdade de Ciência de Tecnologia - data mencionada no *Website*;

Relativamente à segunda fase - Fase Final - terá lugar nas instalações do Promotor no Taguspark, em Oeiras, e contará com a presença das melhores Equipas apuradas na Fase Local. A Organização reserva-se ao direito de cancelar e/ou adiar o Evento correspondente à Fase Final por motivos de força maior aos quais seja alheia, nomeadamente motivados por pandemia, guerra, atentados, entre outros.

Todos os elementos relativos a este Evento, nomeadamente a documentação, projetos e apresentações, serão redigidos e apresentados em português.

3. Elegibilidade e Registo

É dever dos Participantes garantirem, a todo o momento, o cumprimento dos requisitos de elegibilidade *infra* elencados sendo que a confirmação da sua inscrição será alvo de validação por parte da Organização. Os Candidatos que não respeitem as condições de elegibilidade não serão considerados pela Organização.

A Fase Local e a Fase Final encontram-se limitadas a um número máximo de 15 e 12 Equipas, respetivamente, salvo decisão diversa da Organização. As Equipas devem ser formadas por 2 a 4 Participantes, sendo que cada Participante apenas pode pertencer a uma única Equipa. Cada Equipa tem de designar o *Team Leader*, que será o responsável e único interlocutor perante a Organização. Na Fase Local, a Organização reserva-se ao direito de não avançar com o Evento caso não haja um mínimo de 5 Equipas. Caso algum Evento da Fase Local seja cancelado por não existir o número mínimo de Equipas, a Organização reserva-se ao direito de aumentar o número de Equipas finalistas das Universidades Participantes.

3.1. Elegibilidade

Um Candidato apenas é considerado elegível, caso cumpra os requisitos abaixo mencionados:

- i. O registo deverá ser realizado através do formulário disponibilizado no *Website*, dentro dos prazos definidos para o efeito;
- ii. O Candidato tem de ter 18 ou mais anos de idade e, cumulativamente, ser estudante de Pós-Graduação, Mestrado ou Doutoramento nas áreas de *data science*,

analytics e similares - desde que devidamente autorizadas -, numa das Universidades Participantes;

- iii. É imperativo que o Candidato não possua qualquer tipo de vínculo laboral, de estágio ou colabore ativamente com a Ripply e/ou o Millennium bcp;
- iv. O Candidato não tem relações de parentesco ou afinidade com colaboradores ou membros dos órgãos sociais da Ripply e/ou Millennium bcp.

3.2. Processo e Registo

Relativamente ao processo de registo e confirmação da participação no *Make IT - Datathon Universitário*, serão consideradas válidas todas as candidaturas realizadas no período indicado no *Website*, para cada um dos Eventos da Fase Local.

As candidaturas devem ser formalizadas através do preenchimento de um formulário de inscrição, disponibilizado no *Website*, criado exclusivamente para o Evento. Assim que, a inscrição for finalizada com sucesso será enviada, ao Candidato, uma mensagem automática de confirmação. De seguida, a inscrição será alvo de análise e após validação de todas as candidaturas, as Equipas irão receber um contacto por parte da Ripply, no qual serão informadas acerca do *status* da sua candidatura.

Os *status* das candidaturas encontram-se divididos em três categorias, designadamente, candidatura aprovada, candidatura reprovada e candidatura pendente. O *status* de candidatura pendente reserva-se às candidaturas que, embora elegíveis, não tenham sido seleccionadas e que, permanecem em lista de espera, até ao dia anterior ao início do Evento de cada Fase Local. Perante esta condição, sensibilizam-se os Participantes para a possibilidade de virem a ser contactados, pela Organização, em caso de desistência de alguma das Equipas aprovadas.

3.3. Seleção e Confirmação

É da competência da Organização garantir a boa receção das Candidaturas e verificar se as mesmas cumprem os pré-requisitos supra elencados. Caso todos os pré-requisitos sejam cumpridos, as Equipas serão aceites por ordem de inscrição.

As candidaturas que forem seleccionadas, serão contactadas pela Ripply através de email e/ou contacto telefónico. Todas as Equipas que não sejam seleccionadas serão, igualmente, notificadas da decisão referente à sua candidatura.

Por forma a salvaguardar a Organização, em matéria de Propriedade Intelectual e cumprimento do Regime Geral de Proteção de Dados, é fundamental referir que os Participantes deverão assinar a declaração de direitos de Autor que será facultada pela Ripply, no ato de check-in, no Evento.

3.4. Política de Cancelamento

A Equipa (ou individualmente algum Participante que a integre), tem o direito de proceder ao cancelamento da sua inscrição sem ser alvo de qualquer penalização. Para formalizar o cancelamento, deve contactar a Organização através dos contactos disponibilizados no ato da inscrição. Perante o incumprimento deste procedimento, a Organização reserva-se ao direito de não aceitar a inscrição da Equipa em futuras edições.

Independentemente da desistência de um ou dois elementos, a Equipa poderá manter a sua inscrição, bastando para isso que garanta o número mínimo e máximo de elementos - 2 e 4, respetivamente. Caso a Fase Local ainda não tenha sido iniciada, a Equipa poderá adicionar elementos até perfazer o número máximo. No entanto, deverá garantir que todos os elementos preencham, a todo o tempo, os critérios de elegibilidade necessários. Na Fase Local, a Equipa desistente deverá ser substituída por uma outra que conste na lista de espera devidamente selecionada pela Organização.

Na Fase Final, haverá a possibilidade de repescagem, com a substituição da Equipa desistente pela seguinte Equipa mais bem classificada no ranking da Fase Local na Universidade Participante em questão.

4. Comunicação e Recursos

4.1. Comunicação

Todas as informações gerais do Evento podem ser consultadas no *Website*, criado para o efeito. Antes da sua realização, toda a comunicação oficial por parte da Organização será feita através de email próprio para o efeito ou, em situações que assim o justifiquem, o contacto poderá ser feito através de telefone. Durante o Evento, a comunicação oficial será efetuada através da Plataforma e/ou por email.

4.2. Recursos

Os Participantes terão acesso a uma Plataforma privada que conterá toda a informação necessária para a competição, nomeadamente: documentação relacionada com os desafios, documentação dos recursos disponíveis, submissão dos projetos, outro material relevante. Os detalhes de acesso a esta Plataforma serão disponibilizados no Guia de Participantes. Toda a informação relativa ao acesso e utilização da Plataforma será disponibilizada diretamente às Equipas.

5. Fase Local e Final

5.1. Formato, Duração e Agenda

A Fase Local é organizada em cada uma das quatro Universidades Participantes, referidas inicialmente no presente regulamento, e tem a duração de um dia. O calendário referente à Fase Local encontra-se divulgado no *Website*. Em casos excecionais, as datas de cada Evento da Fase Local podem ser alteradas pela Organização sendo que, essas mesmas alterações serão comunicadas, posteriormente, aos Participantes por e-mail e contacto telefónico.

A Fase Local irá ocorrer em formato presencial e terá a duração de 1 dia. A descrição detalhada da agenda de cada Evento da Fase Local poderá ser consultada no *Website* e na documentação enviada aos Participantes.

A agenda pode ser consultada no Website e/ou na documentação enviada aos Participantes. Para além das atividades mencionadas na agenda, existe a possibilidade de ocorrerem outras, de caráter opcional para as Equipas. Os Organizadores podem a qualquer momento e sem aviso prévio alterar a estrutura, a duração e os intervenientes da agenda e das suas várias dinâmicas sem que tal implique o pagamento de qualquer indemnização aos Participantes. Além das atividades mencionadas na agenda, existe a possibilidade de ocorrerem outros momentos de caráter lúdico para as Equipas.

5.2. Desafios

Os desafios terão como objetivo utilizar conhecimento de *data science* e *analytics* para criar modelos preditivos relacionados com a temática da Banca. Além da criação dos modelos, os Participantes vão ter que demonstrar a sua compreensão relativamente ao modelo criado, na ótica do negócio.

5.3. Recursos

As Equipas terão acesso a diversos recursos que serão disponibilizados pela Organização, tais como dados provenientes do Promotor e outros recursos relevantes (APIs, documentação, etc.). Os conjuntos de dados internos poderão sofrer um processo de anonimização, no sentido de garantir o cumprimento do Regime Geral de Proteção de Dados.

As Equipas poderão utilizar conjuntos de dados de fontes externas desde que complementem os conjuntos de dados fornecidos pela Organização e, que esses mesmos dados, sejam obtidos de forma legal.

5.4. Mentores

O Mentor é atribuído pelo Millennium bcp, tendo como principal missão o acompanhamento das Equipas durante a competição. Cada Equipa poderá ter acesso a um ou mais Mentores. O processo de mentoria encontra-se detalhado no Guia de Participantes.

5.5. Entregáveis

Durante o Evento, as Equipas irão desenvolver um Projeto que responda aos desafios colocados pela Organização. Este Projeto deverá ser submetido na plataforma num formato específico. A Organização pode disponibilizar *templates* às Equipas para que estas os utilizem nos seus Projetos. Todas as informações acerca dos formatos de submissão estarão disponíveis no Guia dos Participantes.

5.6. Elegibilidade

A Equipa apenas terá a possibilidade de apresentar o Projeto desenvolvido durante o Evento, e receber um prémio, caso:

- i. A solução proposta seja original e não viole nenhum direito de Propriedade Intelectual;
- ii. Cumpra com a totalidade dos critérios gerais de mérito, bem como os critérios específicos indicados no Guia de Participantes do Evento;

5.7. Critério de Avaliação

Os critérios gerais e específicos de mérito referentes às soluções encontram-se disponíveis no Guia dos Participantes.

5.8. Júri

O Júri será composto por um painel de jurados, constituído por representantes do Promotor e Docentes das Universidades Participantes. Com o intuito de garantir a imparcialidade e ética, no decorrer do Evento, os membros do Júri comprometem-se a comunicar à Organização qualquer conflito de interesse que seja identificado na sequência da avaliação das soluções desenvolvidas.

As decisões do Júri são tomadas por maioria absoluta de votos e são irrecorríveis. O Júri pode solicitar informações e/ou esclarecimentos ao(s) Participantes sobre o conteúdo dos seus Projetos, se assim entender conveniente à boa avaliação dos mesmos.

O Júri pode optar por não selecionar qualquer Projeto que não satisfaça os requisitos.

5.8.1. Incentivos / Prémios

As três melhores Equipas, de cada evento da Fase Local, avançam para a Fase Final com o intuito de competir pelo título de melhores estudantes de *data science* e *analytics* de Portugal e, por conseguinte, as doze melhores Equipas, apuradas na Fase Local, competem na Fase Final.

No que respeita aos prémios:

- **Fase Local:** € 1.000 (mil euros) para a Equipa vencedora de cada Evento a realizar nas Universidades Participantes;
- **Fase Final:** € 5.000 (cinco mil euros) para a Equipa colocada em 1.º lugar;
€ 2.500 (dois mil e quinhentos euros) para a Equipa colocada em 2.º lugar;

€ 1.500 (mil e quinhentos euros) para a Equipa colocada em 3.º lugar.

Poderão ser entregues outros incentivos para a(s) melhor(es) solução(ões) por parte do Promotor. Estes incentivos serão anunciados no *Website* do Evento.

O Promotor reserva o direito de substituir os incentivos até à data do Evento (anunciada no *Website*) sem necessidade prévia de aviso. Os incentivos serão entregues ao *Team Leader*. Não serão distribuídos quaisquer incentivos caso nenhum Projeto seja elegível.

Caso entenda, o Júri poderá atribuir Menções Honrosas e incentivos excepcionais. Todos os Participantes de cada Equipa nesta atividade receberão um certificado de participação.

6. Equipamento e Comodidades

As Equipas devem utilizar os seus computadores ou outro equipamento que achem relevante para a resolução do desafio. O Promotor irá disponibilizar acesso à Internet. A Organização não se responsabiliza por eventuais problemas de conectividade que possam prejudicar a participação da Equipa na competição, desde que alheios aos mesmos. A Organização reserva-se no direito de ajustar o tipo de acesso aos dados e recursos até ao dia do Evento sem aviso prévio, para garantir as condições necessárias de participação para todas as Equipas.

6.1. Alojamento na Final

Os Participantes de cada Equipa selecionada para a Fase Final beneficiam de alojamento gratuito, disponibilizado pelo Millennium bcp. É de salientar que, a atribuição de quartos duplos e/ou triplos será efetuada com base na constituição das Equipas. O Promotor subentende, aquando da formalização da inscrição, que os Candidatos têm conhecimento desta condição e a aceitam.

6.2. Viagens: Fase Local e Fase Final

Os Participantes que avancem para a Fase Final têm direito ao transporte gratuito, durante a Fase Final, entre o alojamento e o local designado [Taguspark, Oeiras]. A contratação deste serviço de *shuttle* é da gestão do Millennium bcp, sendo que a compra de bilhetes - autocarro e comboio - referentes às deslocações das cidades das Universidades Participantes para o local da Fase Final será assegurada pela Ripply.

7. Código de Conduta

A Organização tem como objetivo proporcionar um ambiente criativo, divertido, cooperativo e inovador. Para isso, é extremamente importante que cada Participante atue de forma cordial e respeitosa, independentemente do meio de interação (online ou presencial). Não será tolerado o uso de linguagem obscena, comportamento abusivo ou ameaçador para com outros Participantes e/ou envolvidos no Evento, independentemente do meio de interação.

Durante o Evento, qualquer ação identificada como suspeita deverá ser comunicada imediatamente a um membro da Organização, seja presencialmente, através da Plataforma ou por e-mail. Quaisquer recursos disponibilizados pela Organização, físicos ou digitais, só poderão ser utilizados no âmbito do Evento. A Organização reserva-se ao direito de expulsar qualquer Participante que não cumpra o disposto no presente Regulamento.

8. Propriedade Intelectual

Todos os direitos, designadamente de Autor, de todas as obras - ideias, projetos ou colaborações - criados no âmbito do Evento são da titularidade do Millennium bcp. Os Participantes são responsáveis pela originalidade das obras apresentadas e não podem violar direitos de terceiros, nem direitos de Autor ou outros direitos conexos. Não pode ser imputada qualquer responsabilidade ao Promotor, caso venha a ser detetado o uso indevido e ilegal de informação e/ou conteúdos não autorizados. O Participante não pode divulgar nem utilizar qualquer informação sobre uma ideia original ou suas informações sem a autorização do Promotor.

9. Informação Confidencial

A designação Informação Confidencial (IC) respeita a toda e qualquer informação divulgada pela Organização e/ou Mentores ao Participante- escrita, verbal, eletrónica, visual, qualquer outra forma tangível e todas as cópias de tais informações.

A IC inclui quaisquer dados, software, documentação de software, código-fonte, documentação de especificações funcionais, diretrizes de desenvolvimento, invenções, materiais de formação, informações confidenciais de terceiros e qualquer informação divulgada ao Participante no contexto do Evento.

O Participante só pode usar a IC divulgada nos termos deste Regulamento para o propósito exclusivo do Evento. O Participante não deve divulgar qualquer IC a terceiros sem o consentimento expresso e prévio por escrito da Organização. O Participante não deve fazer engenharia reversa ou descompilar qualquer software incluído em qualquer IC ou fazer cópias não autorizadas de qualquer IC.

Caso o Participante seja autorizado pela Organização a fazer cópias de qualquer IC deverá fazê-lo exclusivamente para os fins da competição e segundo os termos definidos pela Organização. Todas as IC copiadas, bem como os respetivos suportes, deverão ser eliminados assim que terminar a competição. Mais se acrescenta que o Participante não poderá guardar cópias das informações. Não é permitido que os Participantes tentem identificar dados pessoais que tenham sido anonimizados na IC.

10. Informação Pessoal

Subentende-se que os Participantes têm conhecimento que o preenchimento do formulário de inscrição ou outra forma de recolha de dados é necessária e obrigatória para efeitos de participação no Evento. Toda a Informação Pessoal fornecida pelos Participantes à Organização poderá ser partilhada com terceiros, mediante autorização dos Participantes, desde que se justifique no âmbito do Evento ou das Plataformas utilizadas para o propósito do mesmo.

O Participante compromete-se a cooperar com a Organização respondendo a questionários e enviando comentários sobre o Evento e a evolução do seu Projeto. Os

dados pessoais recolhidos no formulário de inscrição poderão ser utilizados para futuras comunicações de acordo com os Termos e Condições definidos.

11. Direito de Imagem e Personalidade

Os Participantes autorizam o Millennium bcp, a Ripply e as Universidades Participantes a utilizar o seu nome e a sua imagem, voz, fotografia e vídeo, recolhidos na Plataforma e/ou nas atividades realizadas ao abrigo do presente Regulamento no âmbito da sua participação no Evento. Esta autorização respeita a qualquer forma ou meio de reprodução, tanto eletrónico - internet e análogos -, como convencional - papel, fotografias e outros análogos -, pela máxima duração permitida por lei.

Os Participantes autorizam a Organização a construir material audiovisual durante o Evento. Todo o material audiovisual (fotografia e vídeo) produzido é propriedade do Promotor. O uso e publicação das imagens e dados do interessado na sua condição de vencedores conforme o exposto no presente Regulamento, não gera nem outorga reembolso, pagamento de compensação ou de direitos económicos de qualquer tipo para os Participantes vencedores.

12. Disposições Finais

A participação no Evento implica a aceitação e concordância com todos os termos do presente Regulamento. O Evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indemnização ou compensação aos Participantes e eventuais terceiros.

A Organização reserva-se ao direito de modificar estes termos a qualquer altura e apenas segundo o seu exclusivo critério. Por esse motivo, aconselha-se que os Participantes visitem regularmente o *Website* para estarem devidamente informados quanto às mais recentes atualizações. Qualquer caso não mencionado ou não explicitamente referido neste documento deve ser avaliado e decidido pela Organização e/ou o Júri, dependendo das circunstâncias.

13. Resolução de Conflitos

Qualquer divergência ou questão emergente da interpretação ou aplicação deste Regulamento no âmbito do Evento a que se refere, será submetida ao Tribunal da Comarca de Lisboa, com expressa renúncia a qualquer outro, salvo norma legal imperativa que disponha de forma diversa.