

POWERED BY SHARE-UP

DO WELL
DO **GOOD**
challenge

TERMOS E CONDIÇÕES

Patrocinado por:



Este documento contém todas as **informações básicas e regras da 4ª edição do Do Well Do Good Challenge**. É indispensável que os Participantes leiam o documento, na íntegra, de modo a compreender como este evento funciona e para que possam tirar o melhor proveito da experiência. As regras aqui descritas devem ser aplicadas durante toda a duração do Evento.

Definições:

Evento – O Do Well Do Good Challenge é uma competição de caso de estudo híbrida, composta por momentos online e presenciais, sendo as formações e as 36h de resolução mistas e a apresentação final num dia totalmente presencial;

Organizadores – ShARE-UP;

Participante – Pessoa aceite pelos Organizadores para participar na competição a partir de um registo de Equipa;

Equipa – Grupo de Participantes que está qualificada para participar na competição composta por 3 a 4 membros e cumpre todos os critérios de registo e elegibilidade;

Plataformas – As Plataformas a ser utilizadas serão o Microsoft Teams (para informações gerais e contacto entre equipa e mentor), o Google Meets (para as formações online) e o Whatsapp, neste caso, apenas para os capitães de cada equipa (para facilitar a transmissão de informações como horários ou problemas técnicos que possam ocorrer);

Website – Página oficial do Evento: <https://dowelldogoodchallenge.com>;

Mentor – Os Mentores fornecem orientação e feedback com vista a ajudar as equipas a melhorar as suas propostas e ideias, sendo absolutamente essenciais para o concurso, tanto no próprio mentorado, como na escolha dos finalistas. Os Mentores trabalham de perto com as Equipas escolhidas para competir no desafio;

Checkpoints – Momentos intermédios na competição em que cada Equipa terá a oportunidade de trabalhar com o seu Mentor, que fornecerá feedback e ajuda;

Período de avaliação – Pré-seleção das Equipas Finalistas, onde os Mentores avaliarão os projetos das Equipas e decidirão sobre os projetos a serem apresentados no Evento Final;

Júri – Painel de avaliação responsável por avaliar os projetos finais e selecionar as Equipas vencedoras;

Evento Final – Evento onde as Equipas Finalistas apresentarão o seu trabalho ao Júri;

Propriedade Intelectual (PI) – Ideias, projetos e conteúdos desenvolvidos pelos Participantes para o Evento que abordam o tema "Otimização de recursos energéticos em processos fabris";

Informação Confidencial (IC) – Qualquer e toda a informação divulgada pelos Organizadores e/ou Mentores ao Participante de qualquer forma (incluindo por escrito, verbalmente, eletronicamente, visualmente ou em qualquer outra forma tangível, e todas as cópias de tal informação), que seja identificada, notificada como sendo ou que seria razoavelmente esperado ser confidencial ou proprietária para os Organizadores;

Autor - O criador de qualquer conteúdo durante o Evento;

Regulamento de Consentimento de Mídia e Captura de Imagem - Estabelece-se que todos os participantes consentem na captura de fotos e vídeos durante o evento, incluindo a sua possível publicação em plataformas de redes sociais.



Inscrição

1. A inscrição no Evento é voluntária;
2. A inscrição deve ser feita utilizando o formulário disponibilizado nos seguintes meios: Website, Redes Sociais, Qr Codes em panfletos promocionais;
3. A participação no Evento destina-se, exclusivamente, aos Participantes pertencentes a faculdades da Federação Académica do Porto;
4. A participação no Evento é realizada em Equipas compostas por 3-4 membros;
5. A idade máxima para os Participantes é de 25 anos;
6. Cada Equipa só poderá ter no máximo 2 Membros ShARE;
7. A inscrição individual não é permitida;
 - a. Contudo, nas redes sociais do Do Well Do Good Challenge, será disponibilizado um link para um grupo de Whatsapp, de modo a possibilitar a indivíduos com interesse na participação no Evento que sejam de número insuficiente para formar uma equipa, o contacto com outros que se encontrem na mesma situação, com vista em formar uma Equipa;
 - b. A formação destas Equipas não é da responsabilidade dos Organizadores;
 - c. Posteriormente, os membros poderão candidatar-se como Equipa;
8. A Inscrição da Equipa é elegível apenas se todos os critérios acima descritos forem cumpridos;
9. Após o preenchimento do formulário, todos os membros da Equipa receberão um e-mail a confirmar a inscrição da mesma;
10. **A inscrição pode ser feita até dia 1 de março (23h59);**
11. **Tanto a inscrição, como a participação no evento são gratuitas. No entanto, se a Equipa for aceite, será necessário o depósito de uma caução.**

Registo da Equipa

1. O processo de inscrição deve ser concluído por um dos membros da Equipa, utilizando o formulário disponível para o efeito;
2. A inscrição de uma Equipa requer:
 - a. A definição de um nome de Equipa;
 - i. Caso a Equipa esteja em representação de uma associação parceira, pode utilizar o nome da mesma;
 - b. A determinação e anúncio de um representante de Equipa (por padrão, é o membro da Equipa que preenche o espaço do "Participante 1" no formulário);
 - i. O representante da Equipa será o principal responsável pela comunicação com os Organizadores.



Elegibilidade da Equipa

1. A seleção das Equipas será feita considerando os seguintes critérios:
 - a. Compatibilidade entre a Equipa e os objetivos da competição; Motivação; Experiência e CV; Disponibilidade para o desenvolvimento da solução final (apenas para os vencedores) - estas informações serão obtidas a partir dos dados fornecidos durante o registo na competição;
2. O número de Equipas é limitado a 18;
 - a. Após o número máximo de Equipas selecionadas ser atingido, será aberta uma lista de espera e, em caso de cancelamento, as Equipas na lista de espera serão contactadas.
3. Após seleção, todos os membros da Equipa receberão um e-mail a informar se foram ou não selecionados para participar na competição;
4. No caso da Equipa ser selecionada, o Representante da Equipa precisará de confirmar a participação da mesma respondendo ao e-mail de aceitação e enviando o recibo de pagamento da caução de acordo com os **"Termos dos Depósitos"**;
 - a. **Somente após a conclusão dos passos anteriores é que a participação é validada. Se os passos não forem concluídos dentro do prazo, a inscrição é cancelada, e a Equipa será substituída por outra.**

Termos dos Depósitos

Após a seleção das Equipas, o **Representante de cada Equipa deve um depósito de 5€ por cada membro da sua Equipa, até ao dia 3 de março (23h59).** Este depósito deve ser enviado por MbWay para o número: 960 229 385 com o seguinte formato DWDG_NomeEquipa.

A caução será reembolsada, até ao final do mês de março, se os requisitos abaixo referidos forem cumpridos.

1. Cada Participante deve comparecer a pelo menos um workshop/formação;
 - a. Se este requisito não for cumprido, apenas o(s) Participante(s) da Equipa que não o cumprirem, renunciam ao direito ao reembolso do depósito;
2. Todos os Participantes devem comparecer à Apresentação do Caso de Estudo no dia 9 de março no espaço Work on Wood;
 - a. Se este requisito não for cumprido, apenas o(s) Participante(s) da Equipa que não o cumprirem, renunciam ao direito ao reembolso do depósito;
3. Pelo menos 2 elementos da Equipa devem comparecer a cada workshop/formação;
4. A Equipa deve submeter os documentos necessários até do prazo definido;
5. Se a Equipa chegar ao Evento Final, deve apresentar a sua solução no horário agendado;
6. Após o Evento Final, o preenchimento do formulário de feedback é obrigatório.

Se qualquer um dos requisitos: 3, 4, 5 ou 6 não forem cumpridos, todos os Participantes da Equipa renunciam ao direito ao reembolso do depósito.



Política de Cancelamento

1. O Participante tem o direito de cancelar a sua inscrição, o que deve ser feito entrando em contacto com os Organizadores através do e-mail dwdg.shareup@gmail.com;
2. Se algum membro da Equipa desistir, resultando num número de membros inferior ao mínimo indicado (3), a Equipa deve contactar os Organizadores o mais rápido possível;
 - a. Caso não o faça até 4 de março, a Equipa é desqualificada e não tem qualquer possibilidade de retorno da sua caução;
3. **O cancelamento da inscrição só pode ser feito até 4 de março;**
4. Se, por algum motivo, uma Equipa não puder participar no Evento e não entrar em contacto com os Organizadores até 4 de março, o depósito de 5€ por membro não será devolvido.

Plataformas de comunicação

1. Toda a informação prévia relativa ao Evento está disponível no Website e Redes Sociais do Do Well Do Good Challenge;
2. Durante o decorrer do evento serão utilizadas diferentes plataformas consoante os momentos presenciais e virtuais:
 - a. Google Meets -> Formações online;
 - b. Teams -> Fornecimento do material necessário à resolução do caso de estudo, canais de apoio à Equipa e de contacto com o Mentor;
 - c. WhatsApp -> Transmissão de informações como horários ou problemas técnicos que possam ocorrer;
 - d. Google Forms -> Submissão de outputs;

O Participante será convidado a juntar-se às Plataformas de Comunicação mencionadas alguns dias antes do período de preparação. Até lá, toda a comunicação acontecerá por e-mail.

Agenda & Duração do Evento

1. A duração e o programa do Evento estão disponíveis no Website, nas Redes Sociais e nos Guias, posteriormente, atribuídos;
2. Os Organizadores reservam o direito de alterar o programa sem aviso prévio.



Competição

As Equipas só podem trabalhar no desafio durante as 36 horas do período de competição anunciado na agenda. Sendo que este será tanto em formato online quanto presencial.

1. Todos os membros da Equipa devem estar presentes no local mencionado, meia hora antes para o check-in;
2. Após o check-in, dar-se-á a apresentação do Caso de Estudo, sendo esta de presença obrigatória para todos os membros da Equipa ;
3. Após a apresentação, inicia-se a resolução do Caso de Estudo, presencialmente ou em formato virtual, de acordo com a preferência de cada Equipa e à total responsabilidade da mesma;
4. Durante a competição, haverá Checkpoints com um Mentor, que servem para auxiliar na resolução do Caso de Estudo, de acordo com as informações em "**Mentores**";
5. Após as 36h de resolução, o output de cada Equipa é avaliado por um conjunto de Mentores e é feita a pré-seleção das 6 Equipas que seguem para o Evento Final;

Recursos e Comodidades

1. Os Organizadores fornecerão acesso a informações, conjuntos de dados e ferramentas necessárias à resolução do Caso de Estudo;
2. As Equipas podem utilizar fontes externas que complementem os dados fornecidos pelos Organizadores, desde que obtidos legalmente e devidamente identificados;
3. Outros recursos podem ser disponibilizados e serão anunciados mais perto do Evento;
4. As Equipas devem ter os seus próprios computadores e/ou outros equipamentos relevantes para a resolução do Caso de Estudo;
5. Para a componente presencial do Caso de Estudo, a Organização garante acesso à internet, de modo aos Participantes conseguirem estar conectados à mesma e acederem à Plataforma principal do Evento, o Teams;
6. Os Organizadores são também responsáveis por disponibilizar lanche da manhã e da tarde, e ainda o almoço do dia 9 de março (1º dia de resolução do estudo de caso);
7. Para a componente online do Caso de Estudo, as Equipas devem garantir acesso à internet de modo a conseguirem estar conectados à mesma e acederem à Plataforma principal do Evento, o Teams;
8. Os Organizadores não se responsabilizam por problemas de internet que ocorram durante a fase online e possam prejudicar a participação da Equipa;
9. Os Organizadores reservam o direito de ajustar o meio de acesso aos dados e ferramentas acima referidos, até o dia do Evento sem aviso prévio, para garantir as condições necessárias para a participação de todas as Equipas.



Mentores

Um Mentor é um especialista técnico ou de domínio, um membro distinto da comunidade, que estará disponível durante o Evento para ajudar as Equipas na resolução do Caso de Estudo. Posteriormente, Os Mentores são também responsáveis por avaliar os projetos das Equipas.

1. Os Mentores são escolhidos considerando os seguintes critérios:
 - a. Experiência relacionada ao tema do Desafio; Experiência em consultoria; Formação educacional; Participação anterior em eventos semelhantes; Trajetória profissional;
 - b. As suas habilidades e contacto de LinkedIn podem ser consultadas no Website e nos Guias atribuídos;
2. A cada Equipa será atribuído um Mentor Principal e um Mentor Secundário, sendo o segundo para situações excecionais;
3. Durante as 36h de resolução do Caso de Estudo, o **acesso ao Mentor Principal por parte das Equipas é limitado a um máximo de 1h20, com sessões de 20 minutos cada**, dentro do horário dos Checkpoints abaixo:
 - o 1º sessão: 9 de março às 12-14:30h
 - o 2º sessão: 9 de março às 17-19h
 - o 3º sessão: 10 de março às 12-14:30h
 - o 4º sessão: 10 de março às 17-19h
 - a. Os membros da Equipa são responsáveis por marcar, atempadamente, com o seu Mentor, o momento da sessão dentro do horário disponível;
 - b. Os Mentores têm a liberdade de conduzir sessões fora dos Checkpoints agendados, mas também de recusar assistência adicional além deles;
 - c. O contato com o Mentor durante o período de mentoria pode ser feito pelo meio preferencial de ambas as partes: e-mail, videochamada via Teams ou outros;
4. Durante os Checkpoints, os Mentores não avaliarão as Equipas;
5. **A Organização não é responsável por monitorar o desempenho individual de cada Mentor.**

Avaliação e Pré-Seleção

O objetivo da pré-seleção é escolher, através da avaliação dos Mentores, as 6 melhores Equipas para uma Apresentação Final a um painel de Júris, selecionado pelos Organizadores;

1. Relativamente à avaliação, a Equipa deve submeter no formulário do respetivo Canal de Equipa do Teams os seguintes elementos de avaliação:
 - a. **Um vídeo** com a Apresentação da Equipa (5 minutos);
 - b. **Uma apresentação e um resumo executivo** (documento único em PDF);
2. Se os elementos de avaliação forem alterados, os Organizadores são responsáveis por avisar os participantes o mais rápido possível;
3. A entrega dos outputs fora do prazo e/ou o incumprimento das regras dos mesmos levará a penalização na avaliação da Equipa;
4. Cada projeto é avaliado por 5 Mentores de acordo com os Critérios de Avaliação disponibilizados pelos Organizadores;
 - a. Os Mentores serão alocados aleatoriamente de forma a que nenhum Mentor avalie a Equipa que auxiliou durante a resolução do caso de estudo;
5. Após a avaliação das Equipas, todas serão contactadas por chamada telefónica ou e-mail a informar se passaram ou não, respetivamente, ao Evento Final;
6. As 6 Equipas que passam ao Evento Final têm oportunidade de melhorar o documento PDF, desde que entreguem a versão melhorada dentro do prazo estipulado na Agenda;
7. Reserva-se o direito aos Organizadores de levarem uma Equipa à final que não tenha sido escolhida pelos Mentores.



Apresentação Final

As 6 Equipas Finalistas apresentarão o seu projeto ao Júri no Evento Final.

1. Cada Equipa terá no máximo 15 minutos para apresentar o seu trabalho, e haverá 10 minutos para perguntas do Júri;
2. **O Evento Final acontecerá no dia 13 de março e será presencial, no Palácio das Artes.**

Prémios

1. Das 6 Equipas Finalistas, 3 serão consideradas vencedoras, de acordo com o seguinte formato: 1º, 2º e 3º lugares.
2. **O 1º lugar** receberá um prémio monetário para uso pessoal e a oportunidade de desenvolver a sua solução com o principal parceiro do Evento - com meios de financiamento separados;
3. **O 2º e 3º lugares** terão apenas direito a prémios monetários (de diferentes montantes);
4. Todos os prémios serão anunciados no Website e nas Redes Sociais do Evento;
5. Os Organizadores têm o direito de substituir os prémios até o dia do Evento sem aviso prévio, desde que seja para benefício dos Participantes;
6. **Nenhum prémio será distribuído, se nenhum projeto for elegível.**



Regras de Conduta

1. Os Organizadores têm como objetivo proporcionar um ambiente criativo, divertido, cooperativo e inovador. Para isso, é extremamente importante que cada Participante aja de maneira **cordial e respeitosa**, independentemente do meio de comunicação (ou seja, online ou presencial);
2. O uso de linguagem obscena, comportamento abusivo ou ameaçador em relação a outros Participantes não será tolerado, independentemente do meio de comunicação (ou seja, online ou presencial);
3. Durante o Evento, qualquer atividade suspeita deve ser relatada imediatamente a um membro dos Organizadores, seja por chat ou e-mail (dwdg.shareup@gmail.com);
4. Quaisquer recursos disponibilizados pelos Organizadores, físicos ou não, só podem ser usados no contexto do Evento;
5. Os Organizadores reservam o direito de expulsar qualquer Participante que não respeite estas regulamentações.

Propriedade Intelectual

1. O Participante aceita que todas as ideias, projetos e colaboração entre os Participantes do Evento são Propriedade Intelectual (PI) do Participante ou da Equipa que as apresenta (o Autor);
2. O Participante não utilizará nenhuma ideia original ou as suas informações para gerar receitas sem a autorização do Autor;
3. O Participante concorda em não divulgar nenhuma informação sobre uma ideia original ou suas informações sem a autorização do Autor;
4. A PI e o trabalho desenvolvido antes, durante e após o Evento pertencem ao Participante e à sua Equipa;
5. As organizações sem fins lucrativos parceiras e os Organizadores podem usar os resultados publicados e/ou apresentados durante o Evento.

Informação Pessoal

1. As informações pessoais fornecidas aos Organizadores não serão compartilhadas com terceiros, exceto para as Plataformas que serão usadas exclusivamente para o propósito do Evento e com as empresas que oferecem as formações, no que diz respeito à partilha de CV's dos Participantes.
2. Ao participar no Evento, todos os Participantes permitem que os Organizadores usem fotos ou vídeos no contexto da promoção do Evento;
3. O Participante compromete-se a cooperar com os Organizadores respondendo a questionários e fornecendo comentários sobre o Evento e a evolução do seu projeto.



Informações confidenciais

- 1.O termo Informação Confidencial (IC) significa qualquer informação divulgada pelos Organizadores e/ou Mentores ao Participante em qualquer forma (incluindo escrita, verbal, eletrônica, visual ou em qualquer outra forma tangível, e todas as cópias de tal informação), que seja identificada como, notificada como sendo, ou que seria razoavelmente esperada ser confidencial ou proprietária dos Organizadores;
- 2.IC inclui qualquer dado, documentação de especificações funcionais, diretrizes de desenvolvimento, invenções, materiais de treinamento, informações confidenciais de terceiros e qualquer informação fornecida pelos Organizadores que seja divulgada ao Participante em conexão com o Evento;
- 3.O Participante só pode usar a IC divulgada a ele sob estas regulamentações exclusivamente para o propósito do Evento;
- 4.O Participante não deve divulgar qualquer IC a terceiros sem o consentimento expresso e prévio por escrito dos Organizadores;
- 5.No caso do Participante ser autorizado pelos Organizadores a fazer cópias de qualquer IC, ele/ela deve fazê-lo exclusivamente para os fins da competição. Todas as cópias de IC, assim como os respectivos suportes, devem ser eliminadas assim que a competição terminar. O Participante não pode manter cópias das informações;
- 6.O Participante não deve tentar re-identificar qualquer informação pessoal que tenha sido desidentificada na IC.

Considerações Finais

- 1.A participação no Evento implica a aceitação de todos os termos do presente regulamento;
- 2.Os Organizadores reservam o direito de alterar o presente regulamento;
- 3.Todos os casos não mencionados ou não claramente declarados no presente regulamento serão avaliados e decididos pelos Organizadores e/ou pelo Júri, dependendo das circunstâncias;
- 4.Toda a comunicação durante o evento (incluindo a Apresentação do Estudo de Caso) será feita em Português.

Estes termos e condições foram criados em 10 de dezembro de 2023 e atualizados pela última vez em 11 de fevereiro de 2024. Eles podem sofrer algumas alterações, desde que seja para o benefício dos participantes.

SHARE-UP

<https://share-up.pt>

share.univporto@gmail.com



@dwdgchallenge



Do Well Do Good Challenge