

A large, 3D wireframe cube graphic in the background, rendered in a light gray color with a white vertical line running through its center, creating a sense of depth and structure.

Aveiro Tech City Academia Challenges

NORMAS

ÍNDICE

Preâmbulo.....	3
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS	3
Artigo 1.º - Objeto.....	3
Artigo 2.º - Objetivos.....	3
Artigo 3.º - Destinatários.....	4
Artigo 4.º - Desafio	4
Artigo 5.º - Calendarização e faseamento	4
Artigo 6.º - Mentoria.....	4
CAPÍTULO II - APRESENTAÇÃO DE PROJETOS.....	5
Artigo 7.º - Prazo para submissão de projetos.....	5
Artigo 8.º - Documentos de candidatura.....	5
Artigo 9.º - Requisitos dos projetos	5
Artigo 10.º - Projetos inválidos.....	6
CAPÍTULO III - SELEÇÃO	6
Artigo 11.º - Aveiro Tech City ACADEMIA Pitch.....	6
Artigo 12.º - Avaliação.....	7
Artigo 13.º - Júri.....	7
Artigo 14.º - Divulgação do projeto selecionado.....	8
CAPÍTULO V - PRÉMIOS	8
Artigo 15.º - Prémios.....	8
CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES FINAIS.....	8
Artigo 16.º - Obrigações e responsabilidades.....	8
Artigo 17.º - Propriedade intelectual.....	9
Artigo 18.º - Disposições Finais.....	9
Artigo 19.º - Omissões.....	9
ANEXO I – DESAFIO	10
ANEXO II – FORMULÁRIO DE CANDIDATURA.....	15

Preâmbulo

A Câmara Municipal de Aveiro, no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City, pretende promover o desenvolvimento de competências nas áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática), com especial ênfase na exploração do “A” das ARTES pela ligação ao processo de candidatura de Aveiro à Capital Europeia da Cultura em 2027.

A Universidade de Aveiro tem vindo a promover de forma contínua a Aprendizagem Baseada em Projetos cuja metodologia é focada na construção de conhecimento por intermédio de um trabalho longo e contínuo de estudo, com o propósito de responder a um desafio ou a um problema.

É neste contexto que surge a 1.ª edição do programa “Aveiro Tech City - ACADEMIA Challenges” que pretende apoiar o desenvolvimento de ideias e projetos criativos e inovadores no universo académico, servindo como piloto e teste de iniciativas/concursos que possam incrementar, ainda mais, a ligação entre academia e cidade.

CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece as normas relativas à apresentação de candidaturas da primeira edição do Aveiro Tech City ACADEMIA Challenges, promovido pela Câmara Municipal de Aveiro no âmbito da iniciativa Aveiro Tech City e em estreita colaboração com a Universidade de Aveiro.

Artigo 2.º - Objetivos

O Aveiro Tech City ACADEMIA Challenges é uma iniciativa que visa:

- a) Apoiar a implementação de projetos/soluções concretas.
- b) Promover o desenvolvimento das competências STEAM, em especial na vertente das Artes.

Artigo 3.º - Destinatários

A presente edição do programa é dirigida a alunos do Mestrado em Comunicação e Tecnologias Web da Universidade de Aveiro que, individualmente ou em grupo, apresentem projetos/soluções ao desafio a concurso, apresentado no artigo seguinte.

Artigo 4.º - Desafio

Os projetos/soluções a concurso devem dar resposta ao desafio no âmbito da **comunicação e ativismo digital** da candidatura Aveiro à Capital Europeia da Cultura em 2027, conforme detalhe apresentado no Anexo I.

Artigo 5.º - Calendarização e faseamento

A primeira edição do Aveiro Tech City ACADEMIA Challenges irá ser implementada de acordo com o seguinte cronograma:

- **Abril 2022:** Apresentação do Desafio
- **Abril 2022 a Junho 2022:** Acompanhamento e Mentoria dos projetos
- **20 a 24 de Junho de 2022:** Apresentação de propostas
- **27 de Junho a 08 de Julho de 2022:** ACADEMIA Pitch
- **11 a 22 de Julho de 2022:** Período de Seleção do Vencedor.
- **25 a 29 de Julho de 2022:** Anúncio do projeto vencedor
- **10 a 16 de Outubro de 2022:** Apresentação Pública @ Aveiro Tech Week 2022

Artigo 6.º - Mentoria

Para cada projeto será identificada e atribuída uma *startup* instalada no PCI - Parque de Ciência e Inovação que, dentro das suas competências e conhecimentos do mercado, acompanhará e dará mentoria aos alunos para desenvolvimento dos projetos a concurso.

CAPÍTULO II - APRESENTAÇÃO DE PROJETOS

Artigo 7.º - Prazo para submissão de projetos

1. Cada candidatura deve respeitar os requisitos apresentados no artigo 9.º das presentes normas e deve ser formalizada até às 23h59, do dia **24 de junho de 2022 (GMT time)**, mediante preenchimento de formulário, disponível em <https://www.aveirotechcity.pt/> cujo modelo se encontra descrito no Anexo II.
2. Cada aluno ou equipa apenas poderá apresentar uma candidatura.

Artigo 8.º - Documentos de candidatura

1. A candidatura é composta obrigatoriamente pelo Formulário de Candidatura, disponível no *website* do programa (<https://www.aveirotechcity.pt/pt>), devidamente preenchido.
2. O(s) participante(s) devem juntar, em anexo à candidatura, num campo próprio, todos os documentos, imagens, vídeos ou outros materiais que ilustrem, de forma clara, o projeto a concurso.
3. O(s) participante(s) devem igualmente identificar, num campo próprio, qual o elemento da equipa que assume a responsabilidade pelo projeto submetido.

Artigo 9.º - Requisitos dos projetos

1. Os projetos a concurso deverão dar resposta clara ao desafio detalhado no Anexo I, nomeadamente qual a estratégia de comunicação que permita potenciar o envolvimento da população relativamente ao processo de Aveiro à Capital Europeia da Cultura em 2027.
2. Os projetos deverão ainda ser da autoria do(s) participante(s), sendo o(s) mesmo(s) responsáveis, em todos os termos legais, pela sua autoria.

Artigo 10.º - Projetos inválidos

1. São consideradas inválidos os projetos que se encontrem numa das seguintes situações:
 - a) Sejam entregues em data posterior ao prazo estipulado no artigo 7.º.
 - b) Não apresentem toda a documentação solicitada, conforme descrito no artigo 8.º.
 - c) Não cumpram os requisitos definidos nos termos do artigo 9.º.
 - d) As informações prestadas sejam falsas e/ou apresentem qualquer outra irregularidade.
2. As propostas que se encontrem nas situações descritas no número anterior serão automaticamente eliminadas do concurso, sendo os concorrentes avisados do mesmo.

CAPÍTULO III - SELEÇÃO

Artigo 11.º - Aveiro Tech City ACADEMIA Pitch

1. Os projetos a concurso deverão participar no *Aveiro Tech City ACADEMIA Pitch*, previsto entre **27 de junho a 08 de julho de 2022**, em local a indicar oportunamente, onde os alunos terão a oportunidade de apresentar os projetos a concurso.
2. Cada aluno ou equipa terá até 10 minutos para apresentar a sua proposta, recorrendo, se necessário, a meios audiovisuais.
3. Deste evento será **selecionado um projeto vencedor** que usufruirá de um apoio monetário no valor de 500,00€ (quinhentos euros), de acordo com os critérios, pontuação e ponderação definidos no artigo seguinte.

Artigo 12.º - Avaliação

1. As candidaturas apresentadas serão avaliadas por um Júri, indicado no artigo 12.º, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Seleção	Pontuaçã o	Ponderaçã o	
Capacidade de Resposta ao Desafio	(1-5)	25%	100 %
Grau de Inovação da Estratégia e Ferramentas propostas	(1-5)	25%	
Exequibilidade da Ação (Prazos e orçamento)	(1-5)	25%	
Metodologia do Trabalho / Cronograma de Implementação	(1-5)	15%	

2. Para efeitos da avaliação referida no número anterior, o Júri poderá solicitar elementos adicionais e/ou solicitar o agendamento de uma sessão de esclarecimentos junto dos candidatos.

Artigo 13.º - Júri

1. A seleção do projeto vencedor referida no artigo anterior será feita por um júri constituído por cinco elementos:
- a) Um representante da iniciativa Aveiro Tech City, na qualidade de presidente do júri.
 - b) Um representante da Candidatura Aveiro à Capital Europeia da Cultura 2027.
 - c) Um representante do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.
 - d) Um representante da Reitoria da Universidade de Aveiro.
 - e) Um representante do PCI - Parque de Ciência e Inovação.
2. Em caso de empate, a decisão sobre a classificação dos projetos, para efeitos de desempate, cabe ao presidente do júri.

3. As pontuações e decisões do júri, transpostas em Ata e divulgadas por todos os concorrentes, são soberanas e sem possibilidade de recurso.

Artigo 14.º - Divulgação do projeto selecionado

O projeto selecionado será anunciado durante a semana de 25 a 29 de julho de 2022.

CAPÍTULO V - PRÉMIOS

Artigo 15.º - Prémios

1. O(s) promotor(es) do projeto selecionado/vencedor receberá um prémio monetário de 500,00€ (quinhentos euros), transferido para o IBAN do representante identificado na candidatura, o qual também se responsabiliza por reparti-lo pelos restantes elementos do grupo, se aplicável.
2. Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios referidos anteriormente são suportadas pelos premiados.

CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 16.º - Obrigações e responsabilidades

Os participantes do Aveiro Tech City ACADEMIA Challenges obrigam-se a:

- a) Cumprirem as disposições contidas nas presentes normas de participação e demais orientações dadas pela organização, bem como a fornecerem informações que melhor espelhem o seu projeto, sempre que solicitadas.

Artigo 17.º - Propriedade intelectual

1. Aos participantes/promotores dos projetos é reconhecida a propriedade intelectual dos projetos a concurso.
2. É desde já aceite pelos participantes a publicação de conteúdos de comunicação das várias sessões e eventos do Aveiro Tech City Challenges, para divulgação das atividades junto da comunidade e público em geral, reservando-se a Câmara Municipal de Aveiro no direito, como entidade organizadora, a publicar os mesmos sem qualquer notificação prévia.

Artigo 18.º - Disposições Finais

1. A Câmara Municipal de Aveiro garante a confidencialidade dos projetos submetidos, bem como o anonimato dos concorrentes.
2. A organização reserva-se no direito de modificar as presentes normas, bem como a composição do júri por motivos de força maior.

Artigo 19.º - Omissões

Qualquer situação não prevista nas presentes Normas de Participação, bem como toda e qualquer dúvida ou problema que surja no decorrer do Programa, deverá ser comunicada por email (aveirotechcity@cm-aveiro.pt) à organização que atuará em conformidade.

ANEXO I – DESAFIO

ENQUADRAMENTO:

Aveiro – Cidade Candidata a Capital Europeia da Cultura 2027

O programa europeu Capital Europeia da Cultura assume como objetivos a promoção da diversidade cultural europeia e do acesso livre e democrático a todas as formas de expressão artística e cultural. Uma candidatura a Capital Europeia da Cultura constitui-se, assim, como um processo longo, complexo e exigente. Não se trata de identificar um conjunto de infraestruturas e eventos, mas antes de conceber um programa cultural inovador, aberto, diverso e inclusivo, suportado em conceitos agregadores e em estratégias sustentáveis de desenvolvimento urbano, contribuindo para uma grande participação comunitária e para o reforço da atratividade internacional da cidade.

O que é a Capital Europeia da Cultura?

O programa Capital Europeia da Cultura (CEC) foi criado em 1985 pela Comissão Europeia, sendo hoje o maior evento cultural da Europa, visando:

- Dar a conhecer e celebrar a diversidade cultural, a história e os valores da Europa;
- Contribuir para o desenvolvimento social e económico das cidades através da cultura, de uma forma sustentável e integrada, estimulando a competitividade e a visibilidade internacional das cidades e regiões.

Como são designadas as Capitais Europeias da Cultura?

- É um título rotativo;

- Dois países, escolhidos previamente, organizam com a União Europeia uma competição para que as suas cidades possam receber o título através da submissão de uma candidatura;
- Em anos especiais, a competição abre-se a uma terceira cidade, provinda de um país candidato a membro da União Europeia ou pertencente ao Espaço Económico Europeu;
- A escolha da cidade candidata é feita por um júri internacional independente;
- Aveiro, Braga, Coimbra, Évora, Faro, Funchal, Guarda, Leiria, Oeiras, Ponta Delgada e Viana do Castelo são as cidades portuguesas que já manifestaram interesse em candidatar-se a Capital Europeia da Cultura em 2027.

O ponto de partida para a seleção é um livro de candidatura, o *Bidbook*, onde se apresentam os planos e objetivos do projeto de cada cidade.

Além de uma cidade portuguesa, também uma cidade da Letónia será Capital Europeia da Cultura em 2027.

A Câmara Municipal de Aveiro e um conjunto de copromotores - a Comunidade Intermunicipal da Região de Aveiro, a Universidade de Aveiro e a Associação de Comércio de Indústria do Distrito de Aveiro – estão a desenvolver esta candidatura (*bidbook*) porque entendem a Cultura como um pilar estratégico para a qualidade de vida e bem-estar das populações.

Quais os objetivos?

- Criar um projeto de futuro. Um projeto do Município, da Região e de todas as pessoas.
- Construir um programa que responda aos desejos e expectativas de todos e todas.

- Contar com a participação ativa da comunidade na construção de uma visão coletiva para Aveiro, que possa ser concretizada em 2027 e cujo legado se prolongue no futuro.

Cronograma CEC 2027

- Novembro 2021: Submissão do bidbook
- 1º trimestre 2022: Pré-seleção
- 4º trimestre 2022: Reunião de seleção final
- Janeiro 2023: Anúncio da cidade selecionada

A marca

Aveiro2027

Cultura, Natureza, Tech & Soul

Criatividade
Artes
Conhecimento
Saber

Ambiente
Ecosistema
Lugar de vida

Tecnologia
Engenho
Moderno

Heritage
As gentes da terra
O que nos define
enquanto aveirenses

Os pilares que sustentam o nosso projeto são Cultura, Natureza, Tecnologia e Alma (Tech & Soul). Isto porque a história de Aveiro é feita de mudança constante, de adaptação e de recomeços, de relação estreita com a natureza.

A candidatura a Capital Europeia da Cultura sublinha essa capacidade de reinvenção, entre a exuberância da natureza e a abertura ao progresso, à tecnologia e à diferença.



A nossa assinatura, “E isto muda tudo”, sublinha o carácter transformador da candidatura. Queremos que nada fique como dantes e que este seja o ponto de partida para uma mudança notória em Aveiro.

Também o logótipo, inspirado nos moliceiros, é um elemento que permite transmitir graficamente o carácter singular de Aveiro e nos transporta para o universo da viagem, da descoberta e da renovação.

DESAFIO: Ser Ativista Digital

A candidatura de Aveiro a Capital Europeia da Cultura em 2027 lançou uma campanha que convida todos a serem seus Ativistas Digitais. O objetivo é fazer de cada simpatizante pelo projeto um elemento ativo nas redes sociais, levando mais longe a sua mensagem. Esta iniciativa pretendia marcar uma nova etapa na estratégia de afirmação da candidatura nos meios digitais, com conteúdos pensados especificamente para estes suportes.

A estratégia dos Ativistas Digitais é lançada através de um vídeo que desafia toda a comunidade a fazer parte do projeto e a envolver os seus amigos. Cada seguidor passa, assim, a ser um embaixador da candidatura, numa perspetiva horizontal do processo, sendo a marca assumida e partilhada por todos de igual forma.

A estratégia começou com o lançamento do vídeo, mas não teve continuidade. E é aqui que surge o desafio aos alunos do Mestrado de Comunicação e Tecnologias Web. Quais os próximos passos que esta estratégia deve seguir? Quais os suportes que devemos utilizar? Como conseguimos chegar a todos os Aveirenses (de todas as idades) de modo a que sintam esta candidatura como “sua”.



AVEIRO TECH CITY
Academia CHALLENGES
Normas de Participação - 1.ª Edição

Queremos que todos se envolvam e se transformem numa voz ativa na candidatura de Aveiro a Capital Europeia da Cultura 2027.

+INFO:

<https://aveiro2027.pt/>

<https://aveiro2027.pt/aveiro-2027-convida-todos-a-serem-ativistas-digitais/>

ANEXO II – FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

1. PROMOTOR(ES)

- N.º de elementos que Integram a equipa (escolher um dos três):
 - 1 Elemento:
 - 2 a 4 Elemento:
 - Mais de 4 Elementos.
- Nome do Elemento Responsável*
- Email do Elemento Responsável*
- Telemóvel do Elemento Responsável*

2. PROJETO

- Nome *

2.1. Breve descrição do projeto apresentado (máximo 1000 palavras) *

Descrição do projeto (tipo de produto/serviço apresentado)

2.2. De que forma o projeto responde ao desafio apresentado? (máximo 1000 palavras)*

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Capacidade de Resposta ao Desafio

2.3. O que faz a solução apresentada ser inovadora e como? *

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Inovação da Estratégia

2.4. Que ferramentas e/ou ações são propostas para dar resposta ao desafio? (máximo 1000 palavras) *

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Ferramentas propostas

2.5. Quais as tarefas ou metodologia de trabalho está prevista para implementação do projeto? (máximo 1000 palavras) *

Apresentação de um cronograma e/ou calendarização das ações a desenvolver e qual a afetação de recursos humanos, bem como dos investimentos necessários para que a solução/projeto seja apresentado.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Exequibilidade da Ação + Cronograma

3. ANEXOS

Cada candidatura deve anexar:

- Documentos, imagens, vídeo ou outros materiais que ilustrem, de forma clara, o projeto a concurso.
- Cronograma de Implementação.
- Proposta de Orçamento/Custo para implementação de projeto (correlação com o cronograma de implementação).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao submeter a candidatura, os participantes declaram que:

- A informação é fidedigna e verdadeira.
- São responsáveis por qualquer reclamação sobre direitos de propriedade intelectual e industrial ou sobre o acesso indevido a dados e informação de terceiros.
- Aceitam ceder informação adicional requerida pela organização.