



AVEIRO  
STEAM CITY



**2ª Edição**

# **Aveiro Urban Challenges**

NORMAS DE PARTICIPAÇÃO

Preâmbulo.....	3
CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS .....	3
Artigo 1.º - Objeto.....	3
Artigo 2.º - Objetivos.....	3
Artigo 3.º - Definições.....	4
Artigo 4.º - Destinatários.....	4
Artigo 5.º - Desafios e Categorias.....	5
Artigo 6.º - Calendarização e faseamento.....	6
CAPÍTULO II - CANDIDATURA.....	6
Artigo 7.º - Apresentação de candidaturas e prazos.....	6
Artigo 8.º - Documentos de candidatura.....	6
Artigo 9.º - Requisitos dos projetos.....	7
Artigo 10.º - Candidatura inválida.....	8
Artigo 11.º - Pré-Seleção e Avaliação .....	8
Artigo 12.º - Júri .....	9
Artigo 13.º - Divulgação dos projetos pré-selecionados.....	10
CAPÍTULO III - PROGRAMA.....	10
Artigo 14.º - Aveiro Tech City Pitch.....	10
Artigo 15.º - Seleção e Avaliação "Aveiro Tech City Pitch" .....	11
Artigo 16.º - Júri "Aveiro Tech City Pitch".....	11
Artigo 17.º - Formação.....	12
Artigo 18.º - Desenvolvimento & Teste.....	13
CAPÍTULO IV - FINAL PITCH & DEMODAYS.....	13
Artigo 19.º - <i>Final Pitch</i> .....	13
Artigo 20.º - Demodays e Wrap up Session.....	14
CAPÍTULO IV - APOIOS & PRÉMIOS.....	14
Artigo 21.º - Apoios .....	14
Artigo 22.º - Prémios .....	15
CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES FINAIS.....	16
Artigo 23.º - Obrigações e responsabilidades .....	16
Artigo 24.º - Propriedade intelectual.....	16
Artigo 25.º - Disposições Finais.....	17
Artigo 26.º - Omissões .....	17
ANEXO I - FORMULÁRIO DE CANDIDATURA.....	18
ANEXO II - RELATÓRIO DE PROGRESSO .....	21

## Preâmbulo

A última década veio acentuar a constante mudança que acompanha as nossas sociedades, sobretudo as ocidentais, cujos paradigmas de desenvolvimento económico e de criação de negócio foram alterados por uma sociedade mais empreendedora, suportada por um acesso cada vez maior a soluções tecnológicas que permitem o desenvolvimento de modelos de negócio inovadores e disruptivos.

Perante este fenómeno, cabe aos agentes de governação pública o lançamento e promoção de políticas públicas que contribuam para o desenvolvimento de ecossistemas favoráveis à criação de emprego e que permitam a criação de bens e serviços diferenciadores e capazes de acrescentar valor ao mercado.

O programa “Aveiro Urban Challenges” consiste numa iniciativa de promoção, desenvolvimento de ideias e projetos inovadores que respondam aos desafios urbanos lançados no âmbito deste programa.

## CAPÍTULO I - DISPOSIÇÕES GERAIS

### Artigo 1.º - Objeto

O presente documento estabelece as normas relativas à apresentação de candidaturas da segunda edição do Aveiro Urban Challenges, promovido pelo Município de Aveiro no âmbito do projeto Aveiro STEAM CITY (UIA03-084), cofinanciado pelo programa europeu Urban Innovative Actions.

### Artigo 2.º - Objetivos

O Aveiro Urban Challenges é uma iniciativa que visa:

- a) Apoiar a implementação de projetos/soluções concretas a desafios/problemas urbanos.

- b) Proporcionar aos novos empreendedores e empresas que se encontram em fase de desenvolvimento oportunidades de negócio.

### Artigo 3.º - Definições

Para efeitos das presentes Normas entende-se por:

- a) «*Startup*» - Entidades legalmente constituídas, independentemente da forma jurídica, com menos de dois anos de atividade.
- b) «*Scaleup*» - Entidades legalmente constituídas, independentemente da forma jurídica, há mais de dois e menos de dez anos e que se encontrem em processo de aumento de faturação, acesso a novos mercados e número de colaboradores.
- c) «Instituições de I&D» - de acordo com o previsto na alínea a) do artigo 14º do Decreto-Lei n.º 63/2019, de 16 de maio, que estabelece o regime jurídico das instituições que se dedicam à investigação e desenvolvimento (I&D). As instituições de I&D integram “unidades de I&D”; “Os laboratórios do Estado” e “Os laboratórios associados”.
- d) «*Projeto*» - Ideia com potencialidade de desenvolvimento e suscetível de dar origem a um novo produto/serviço, novo processo produtivo/mercado, novas metodologias/organização ou novas características e/ou atributo de produtos/serviços e com potencial económico.
- e) «*Participantes*» ou «*Destinatários*» - Pessoas singulares, maiores de 18 anos, que integram/constituem a equipa de um projeto.

### Artigo 4.º - Destinatários

1. A presente edição do programa é dirigida a três tipos de entidades:
  - a) *Startups*.
  - b) *Scaleups*.

- c) Instituições de I&D.
- 2. Os projetos a concurso apenas podem ter um máximo de três elementos por equipa, que irão participar nas várias fases do programa, caso o projeto seja selecionado.
- 3. Serão excluídos da presente edição toda e qualquer entidade com volume de negócios superior ou igual a 50 Milhões de Euros.

### Artigo 5.º - Desafios e Categorias

- 1. Os desafios da segunda edição do Aveiro Urban Challenges enquadram-se nos seguintes temas:
  - a) **Gestão inteligente de utentes e visitantes:** Solução tecnológica vocacionada para a gestão de público em eventos e espaços culturais (interior ou exterior).
  - b) **Guia Turístico Inclusivo:** Solução tecnológica orientada para a promoção inclusiva da oferta turística e cultural;
  - c) **Gestão de Cheias:** Solução que vise o controle e manutenção do nível dos canais urbanos de Aveiro em articulação com variáveis do nível das águas exteriores e interiores, precipitação e vento;
  - d) **Edge Computing para mobilidade urbana sobre sensores LIDAR:** Desenvolvimento de uma solução de Edge Computing para análise e processamento de dados através da deteção via LIDAR de veículos e pessoas no espaço público
  - e) **Desafio Aveiro candidata a Capital Europeia da Cultura 2027:** Desenvolvimento de plataforma de mapeamento, mediação, comunicação e criação cultural, entre as Indústrias Culturais e Criativas da Região de Aveiro.
- 2. As soluções a concurso devem enquadrar-se num dos cinco temas apresentados no número anterior, cujos detalhes encontram-se descritos no Anexo III.

## Artigo 6.º - Calendarização e faseamento

A segunda edição do Aveiro Urban Challenges irá ser implementada de acordo com o seguinte cronograma:

- 11 de janeiro a 28 de março de 2021: Período de candidaturas e esclarecimentos.
- 29 de março a 13 de abril de 2021: Período de Seleção das 25 candidaturas.
- 14 de abril de 2021: Anúncio das 25 candidaturas que seguirão para a fase *Aveiro Tech City Pitch*.
- 23 de abril 2021: *Aveiro Tech City Pitch*.
- 28 de abril de 2021: Evento de Kick-off.
- 24 a 26 de maio de 2021: Formação.
- 28 de abril a 30 de setembro de 2021: Fase de desenvolvimento e teste.
- 09 de agosto de 2021: Entrega do Relatório de Progresso.
- 11 a 17 de outubro de 2021: Demodays @ Aveiro Tech Week 2021.
- 14 de outubro 2021: Pitch Training.
- 15 de outubro de 2021: Final Pitch.

## CAPÍTULO II - CANDIDATURA

### Artigo 7.º - Apresentação de candidaturas e prazos

1. Cada candidatura deve respeitar os requisitos apresentados no artigo 9.º das presentes normas e deve ser formalizada até às 23h59, do dia 28 de Março de 2021 (GMT time), mediante preenchimento de formulário, disponível em <https://www.aveirotechcity.pt/> cujo modelo se encontra descrito no Anexo I.
2. Cada entidade 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 e devidamente preenchido.
2. As candidaturas devem indicar claramente, num campo próprio para o efeito, qual o tema/desafio a que concorrem e a que pretendem dar resposta.
3. Caso assim o entendam, os participantes poderão juntar, num campo criado para o efeito, elementos adicionais tais como: modelo de negócios, portefólio, protótipos, folhetos, vídeos ou outros documentos que possam ilustrar o projeto em candidatura.

### Artigo 9.º - Requisitos dos projetos

1. Os projetos a concurso deverão ser suscetíveis de dar origem ao surgimento de novas soluções, produtos ou serviços para mercados existentes, ou numa perspetiva disruptiva, potenciar o desenvolvimento de novos mercados ou conceitos, tendo por base, os desafios que as entidades parceiras apresentarem.
2. Os projetos a concurso devem ser bem ponderados em termos da sua exequibilidade técnica durante a fase de desenvolvimento e teste, pelo que devem apresentar um grau de maturidade igual ou superior a TRL 2 e igual ou inferior a TRL 7, de acordo com TRL - Technology Readiness Levels, disponível [aqui](#). O Aveiro Urban Challenges é um programa que pretende apoiar o desenvolvimento e implementação inicial de projetos e, como tal, estes devem ser projetados à escala, e serem praticáveis durante os prazos do programa.
3. Os projetos deverão ainda ser da autoria dos participantes, sendo os mesmos responsáveis, em todos os termos legais, pela sua autoria.
4. Cada equipa deverá identificar um dos elementos para ser o representante do projeto durante todo programa, devendo ainda garantir a participação de pelo menos um membro em todas as fases do concurso, nomeadamente: *Aveiro Tech City Pitch*, sessões

de formação, *final pitch* e *demodays*, sob pena de não serem atribuídos os apoios e prémios monetários referidos nos artigos 21.º e 22.º.

### Artigo 10.º - Candidatura inválida

1. São consideradas inválidas as candidaturas 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) As informações prestadas sejam falsas.
  - d) Não cumpram os requisitos definidos nos termos do artigo 9.º.
  - e) Se existir qualquer outra irregularidade na candidatura apresentada.
2. As candidaturas que se encontrem nas situações descritas no número anterior serão automaticamente eliminadas do concurso, sendo os concorrentes avisados do mesmo.

### Artigo 11.º - Pré-Seleção e Avaliação

1. Das candidaturas apresentadas serão pré-selecionados 25 projetos que participarão no evento *Aveiro Tech City Pitch*, nos termos referidos no artigo 14.º.
2. As candidaturas apresentadas serão avaliadas por um Júri, nos termos do disposto no artigo 12.º, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Seleção Candidatura	Pontuação	Ponderação
<b>Solução Apresentada</b>		
Grau de Maturidade	(1-5)	20%
Grau de Inovação	(1-5)	20%
Resposta ao tema/desafio – pertinência e impacto da solução	(1-5)	20%
Adequação e justificação do orçamento apresentado	(1-5)	15%
		<b>75%</b>

Empresa			
Competências	(1-5)	15%	25%
Metodologia de trabalho / Organização da Implementação	(1-5)	10%	

100%

3. À avaliação referida no número anterior, é atribuída uma ponderação adicional, tendo em conta a natureza dos destinatários:
- Startups majoradas em 15%.
  - Scaleups majoradas em 10%.
  - Instituições de I&D majoradas em 5%.

#### Artigo 12.º – Júri

- A pré-seleção dos 25 projetos (artigo 11º) será feita por um júri constituído por sete elementos:
  - Um representante da Divisão de Desenvolvimento Económico e Empreendedorismo do Município de Aveiro;
  - Um representante da Divisão de Cultura, Turismo e Cidadania do Município de Aveiro;
  - Um representante da Divisão de Mobilidade e Transportes do Município de Aveiro;
  - Um representante da Comissão Executiva do Aveiro 2027 – Capital Europeia da Cultura;
  - Um representante do Instituto de Telecomunicações;
  - Um representante da Altice Labs;
  - Um representante da Beta-i.

2. O Júri avalia as candidaturas com base na informação disponibilizada no formulário de candidatura e nos documentos referidos no artigo 8.º, e nos termos dos critérios de avaliação definidos no artigo 11.º.
3. Em caso de empate, a decisão sobre a classificação dos projetos, para efeitos de desempate, cabe ao presidente do júri, nomeado pelo Município de Aveiro.
4. As pontuações e decisões do júri, transpostas em Ata e divulgadas por todos os concorrentes, são soberanas e sem possibilidade de recurso.

### Artigo 13.º - Divulgação dos projetos pré-selecionados

As entidades que submeteram candidatura serão notificadas, por correio eletrónico, sobre a admissão ou exclusão da sua candidatura até ao dia **14 de abril de 2021**.

## CAPÍTULO III - PROGRAMA

### Artigo 14.º - Aveiro Tech City Pitch

1. Os 25 projetos pré-selecionados deverão participar no *Aveiro Tech City Pitch*, previsto para o dia **23 de abril de 2021**, em local ou meio a indicar posteriormente, onde os promotores terão a oportunidade de apresentar os projetos a concurso.
2. Cada equipa terá até 5 minutos para apresentar a sua solução, tendo por base os desafios lançados pelos parceiros do programa, recorrendo, se necessário, a meios audiovisuais.
3. A cada equipa participante no *Aveiro Tech City Pitch* será entregue um apoio financeiro de 500,00€ (quinhentos euros) para suporte de custos de deslocação e alojamento para **participação presencial** no evento, de acordo com o artigo 21.º.

4. Deste evento serão selecionados **cinco projetos**, conforme disposto no artigo 15.º, que usufruirão de apoio monetário à sua implementação no valor de 20.000,00€ (vinte mil euros), de acordo com o artigo 22.º.

#### Artigo 15.º - Seleção e Avaliação “Aveiro Tech City Pitch”

Os projetos participantes no *Aveiro Tech City Pitch* serão avaliados por parte de um Júri, nos termos do disposto no artigo 16.º, tendo em conta os seguintes critérios, pontuação e ponderação:

Critérios de Seleção Candidatura	Pontuação	Ponderação	
<b>Solução Apresentada</b>			
Grau de Maturidade	(1-5)	20%	70%
Grau de Inovação	(1-5)	25%	
Resposta ao tema/desafio – pertinência e impacto da solução	(1-5)	25%	
<b>Empresa</b>			
Demonstração de Competências	(1-5)	15%	15%
<b>Pitch</b>			
Capacidade para explicar/comunicar o projeto.	(1-5)	15%	15%
		<b>100%</b>	

#### Artigo 16.º - Júri “Aveiro Tech City Pitch”

1. A seleção dos cinco projetos será feita por um júri constituído por sete elementos:
  - a. Um representante da Divisão de Desenvolvimento Económico e Empreendedorismo do Município de Aveiro;
  - b. Um representante da Divisão de Cultura, Turismo e Cidadania do Município de Aveiro;
  - c. Um representante da Divisão de Mobilidade e Transportes do Município de Aveiro;

- d. Um representante da Comissão Executiva do Aveiro 2027 – Capital Europeia da Cultura;
  - e. Um representante do Instituto de Telecomunicações;
  - f. Um representante da Altice Labs;
  - g. Um representante da Beta-i.
2. O Júri avalia os projetos com base na informação apresentada no *pitch*, nos termos dos critérios de avaliação definidos no artigo 15.º.
  3. Em caso de empate, a decisão sobre a classificação dos projetos, para efeitos de desempate, cabe ao presidente do júri, nomeado pelo Município de Aveiro.
  4. As pontuações e decisões do júri, transpostas em Ata e divulgadas por todos os concorrentes, são soberanas e sem possibilidade de recurso.

#### Artigo 17.º - Formação

1. As equipas dos cinco projetos selecionados deverão participar nas sessões de formação do Aveiro Urban Challenges de acordo com o seguinte cronograma, em local ou meio a indicar posteriormente:
  - a) 24 de maio 2021: *Workshop Talking to Costumers.*
  - b) 25 de maio 2021: *Workshop Pilot Canvas.*
  - c) 26 de maio 2021: *Workshop Pilots KPI´s.*
  - d) 14 de outubro 2021: *Workshop Pitch Training.*
2. As sessões de formação serão dirigidas por profissionais de competências comprovadas, com experiência em facilitação de *workshops* e sessões formativas.
3. Cada equipa deverá **fazer-se representar em cada ação de formação** com, pelo menos, um elemento, sendo, no entanto, possível e desejável, a participação de todos os elementos da equipa, sob pena de não serem atribuídos os apoios monetários referidos nos artigos 21.º e 22.º.

### Artigo 18.º - Desenvolvimento & Teste

1. A fase de Desenvolvimento e Teste decorre entre **28 de abril e 30 de setembro de 2021** e permitirá que os cinco projetos possam aceder aos dados e informações necessárias para testar, em contexto real, a sua aplicabilidade e sucesso futuro.
2. Durante a fase indicada no número anterior, será disponibilizado um espaço de *co-work* na Incubadora de Empresas do Município de Aveiro, onde as diferentes equipas poderão desenvolver os seus projetos. O pedido de espaço deverá ser dirigido à organização do *Aveiro Urban Challenges*.
3. Durante a fase de desenvolvimento, cada equipa terá acesso a um total de **30h de mentoria *one-to-one***, cujo agendamento é da responsabilidade dos candidatos e cujas sessões podem ocorrer presencial ou remotamente, de acordo com a conveniência dos participantes e mentores.
4. Para cada desafio serão identificados o(s) mentor(es) responsáveis pelo tema em que se enquadra a solução apresentada pelos candidatos e que irá acompanhar o desenvolvimento do projeto.
5. Cada equipa deverá, até **9 de agosto de 2021**, apresentar um breve relatório de progresso, conforme modelo apresentado no Anexo II, reportado à data de 31 de julho de 2021 em que sejam identificados os trabalhos desenvolvidos, as reuniões de mentoria realizadas ou outra informação relevante que permite aferir do trabalho e resultados que foram alcançados nesse período.

## CAPÍTULO IV - FINAL PITCH & DEMODAYS

### Artigo 19.º - *Final Pitch*

1. A apresentação final dos projetos ocorre no dia **15 de outubro de 2021** em local ou meio a indicar posteriormente.

2. Cada equipa terá até 5 minutos para apresentar o projeto, podendo, para tal, recorrer a meios audiovisuais.
3. O objetivo nesta sessão é que as equipas apresentem o “produto final” que foi desenvolvido de modo a dar resposta ao tema/desafio apresentado. O projeto terá de ser avaliado positivamente pelos mentores que acompanharam o desenvolvimento do projeto de modo a que possa ser autorizado o pagamento da segunda tranche do prémio, conforme expresso no artigo 22.º

### Artigo 20.º - Demodays e Wrap up Session

1. Os cinco projetos/soluções desenvolvidas no âmbito do Aveiro Urban Challenges devem ser apresentadas publicamente à comunidade, ao longo da semana de **11 e 17 de outubro 2021**, integrando o programa de eventos da Aveiro Tech Week 2021.
2. As entidades finalistas devem garantir o bom desenvolvimento das soluções, devendo, caso necessário, afetar o prémio monetário atribuído no âmbito do Aveiro Urban Challenges, e previsto no artigo 22.º, à demonstração da solução durante os *Demodays*.

## CAPÍTULO IV - APOIOS & PRÉMIOS

### Artigo 21.º - Apoios

1. Cada um dos vinte e cinco projetos pré-selecionados na segunda edição do Aveiro Urban Challenges beneficiam de um apoio monetário de 500,00€ (quinhentos euros) para cobrir despesas de deslocação e alojamento para participação presencial do *Aveiro Tech City Pitch*.
2. O valor referido no número anterior será depositado diretamente na conta bancária previamente indicada pelo representante de cada equipa, até 10 dias úteis após a dinamização do evento *Aveiro Tech City Pitch*.

3. Os cinco projetos finalistas da segunda edição do Aveiro Urban Challenges beneficiam dos seguintes apoios:
  - a) Apoio monetário de 500,00€ (quinhentos euros) para cobrir despesas de deslocação e alojamento para participação do *Aveiro Tech City Pitch* e a possibilidade de acesso ao prémio global de 20.000,00€ (vinte mil euros).
  - b) Participação em *workshops* de capacitação para desenvolvimento dos projetos.
  - c) Acesso a uma rede de mentores e peritos especializados em determinadas áreas de negócio.
  - d) Acesso a dados fornecidos pelo Município de Aveiro.
  - e) Espaço de *co-work*, gratuito, na Incubadora de Empresas do Municípios de Aveiro durante o período de Desenvolvimento e Teste (28 de abril a 30 de setembro 2021).

#### Artigo 22.º - Prémios

1. Os cinco finalistas do programa receberão um prémio monetário de 20.000,00€ [incluindo o apoio referido na alínea a) do n.º 2 do artigo 21.º] para apoiar o desenvolvimento da solução apresentada.
2. O prémio será pago em duas tranches, cada uma no valor de 10.000,00€, sendo a primeira tranche paga após a participação e término das sessões de formação e a segunda tranche será paga após os Demodays e apenas após avaliação positiva por parte dos mentores que acompanharam o projeto.
3. Os prémios serão pagos por transferência bancária, em conta indicada pelo representante de cada equipa, que se responsabiliza e compromete a incorporar o prémio no desenvolvimento e implementação do projeto.
4. Quaisquer taxas ou impostos que, nos termos legais, incidam sobre os prémios referidos anteriormente são suportadas pelos premiados.

5. Caso as equipas participantes não demonstrem evolução satisfatória no desenvolvimento das suas soluções, e/ou não cumpram com a sua presença nas várias atividades do programa, a organização reserva-se no direito de cancelar o pagamento da segunda tranche do prémio e/ou de despoletar os mecanismos legais necessários para o ressarcimento da 1ª tranche do prémio já anteriormente paga.

## CAPÍTULO V - DISPOSIÇÕES FINAIS

### Artigo 23.º - Obrigações e responsabilidades

1. As participantes do Aveiro Urban Challenges obrigam-se a:
  - a) Cumprirem as disposições contidas nas presentes normas de participação e demais orientações dadas pela organização do Aveiro Urban Challenges, bem como a fornecerem informações que melhor espelhem o seu projeto, sempre que solicitadas.
  - b) Participarem ativamente em cada fase do programa, nomeadamente: *Aveiro Tech City Pitch*, sessões de formação, *final pitch* e *demodays*, sob pena de não serem atribuídos os apoios monetários referidos nos artigos 21.º e 22.º.

### Artigo 24.º - Propriedade intelectual

1. Aos participantes/promotores dos projetos é reconhecida a propriedade intelectual das soluções apresentadas.
2. As soluções desenvolvidas no âmbito do Aveiro Urban Challenges, incluindo respetivos hardware e software, serão cedidas à Câmara Municipal de Aveiro como contrapartida dos prémios monetários atribuídos para o seu desenvolvimento.
3. Nenhuma das equipas participantes poderá realizar desenvolvimentos sobre produtos e outros componentes sem o prévio consentimento escrito da parte a quem pertençam os respetivos direitos de propriedade industrial/intelectual.

4. As equipas participantes serão responsáveis por quaisquer licenças a terceiros, necessárias para o correto funcionamento da solução a apresentar, e assumem toda a responsabilidade decorrente de reclamações de terceiros no que diz respeito a direitos de autor e direitos conexos, bem como direitos de propriedade industrial.
5. É desde já aceite pelos participantes a publicação de conteúdos de comunicação das várias sessões e eventos do Aveiro Urban Challenges, para divulgação das atividades junto da comunidade e público em geral, reservando-se o Município de Aveiro no direito, como entidade organizadora, a publicar os mesmos sem qualquer notificação prévia.

#### Artigo 25.º - Disposições Finais

1. O Município de Aveiro garante a confidencialidade das candidaturas submetidas, bem como o anonimato dos concorrentes que não vierem a ser selecionados.
2. Os participantes dos projetos selecionados ou premiados concordam automaticamente com a eventual divulgação que seja feita aos seus projetos, com recurso ao uso de imagens, textos, vozes, nomes e marcas, em qualquer meio de divulgação e promoção, sem ônus ou termo de retribuição.
3. A organização reserva-se no direito de modificar as presentes normas, bem como a composição do júri por motivos de força maior.
4. Caso exista alguma desistência dos projetos, os participantes devem comunicar por email ([aveirotechcity@cm-aveiro.pt](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt)) e o júri poderá reintegrar outros projetos/participantes.

#### Artigo 26.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](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt)) à organização que atuará em conformidade.

## ANEXO I

### FORMULÁRIO DE CANDIDATURA

#### 1. ORGANIZAÇÃO

- Nome \*
- Tipo \* (Startup / Scaleup / Instituição de I&D)
- Website/Linkedin
- Pessoa responsável pela equipa (nome, email e telemóvel) \*

#### 2. SOLUÇÃO/PROJETO

- Nome \*
- Tema/Categoria (escolher uma) \*
  - Gestão inteligente de utentes e visitante.
  - Cultura e Turismo.
  - Ambiente, Energia e Água.
  - Big Data e Modelação Preditiva de Dados.
  - Educação STEAM e Cidadania ativa.

##### 2.1. Breve descrição da solução/projeto a ser desenvolvido (máximo 1000 palavras) \*

*Descrição da solução (tipo de produto/serviço que vai ser desenvolvido)*

##### 2.2. A que problema/necessidade ou oportunidade a solução/projeto resolve ou dá resposta? (máximo 1000 palavras) \*

*Explicação dos potenciais usuários ou clientes, que problema será respondido ou que oportunidade criada com o seu desenvolvimento, procurando sempre que possível, detalhar com dados quantitativos ou qualitativos.*

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Maturidade do Projeto + Resposta ao tema/desafio**

##### 2.3. Qual a tecnologia que sustenta o produto ou o serviço? \*

*Descrição clara e objetiva da atual fase de desenvolvimento da solução e quais os próximos passos críticos no desenvolvimento do mesmo. Os participantes deverão ter em*

atenção que tipo de informação é transmitida, no sentido de evitar divulgação de informação confidencial. Por outras palavras, sugerimos não explicarem como é que a tecnologia funciona, mas sim, explicar o que é que faz e como vai de encontro às necessidades dos clientes.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Inovação do Projeto**

#### 2.4. O que faz a solução ser inovadora e como? \*

Descrição dos benefícios para os clientes e de que forma ultrapassa os problemas existentes. Aconselhamos a ser o mais quantitativo possível, como por exemplo, evitar expressões como “é melhor ou mais rápido do que...”, optando por argumentos como “permite a melhoria em XX%”.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Inovação do Projeto + Maturidade do Projeto**

#### 2.5. Há oportunidade para um impacto global? \*

Descrição de características genéricas do Mercado em que se insere o produto ou serviço e em que medida a sua proposta de valor torna a solução atrativa.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Potencial de Comercialização / Escalabilidade + Maturidade do Projeto**

#### 2.6. Quais os desenvolvimentos e investimentos necessários para implementação da solução/projeto até Outubro 2021? \*

Descrição e/ou calendarização das ações a desenvolver e dos investimentos necessários para que a solução/projeto seja apresentada publicamente em outubro de 2021.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Adequação e justificação do orçamento apresentado**

### 3. EQUIPA

- Número de elementos (máx. 3) \*
- Nomes, emails e telemóvel \*
- Qual o papel de cada membro no projeto \*

Descrição as competências, conhecimento e experiência de cada membro e o seu papel dentro do projeto.

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO: Perfil da Equipa**

#### 4. ANEXOS

*Participantes poderão adicionar elementos à sua candidatura, como por exemplo modelo de negócios, portfolio, protótipos ou vídeos.*

#### 5. 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 informação adicional requerida pela organização

## ANEXO II – RELATÓRIO DE PROGRESSO

O presente relatório de progresso, reportado à data de 31 de julho de 2021, deverá ser enviado, por cada equipa, para o e-mail [aveirotechcity@cm-aveiro.pt](mailto:aveirotechcity@cm-aveiro.pt), até 09 de AGOSTO de 2021, com a referência "Nome do Projeto - Relatório de Progresso - Aveiro Urban Challenges".

### 1. Identificação do projeto

Nome do Projeto

### 2. Ações e Atividades desenvolvidas

Descrição dos trabalhos realizados para desenvolvimento e implementação do projeto. Procurem especificar e detalhar as ações desenvolvidas e, se possível, calendarizá-las ao longo do tempo.

### 3. Mentoria

Descrição das sessões efetuadas com o(s) Mentor(es) e o plano de trabalhos que resultou de cada sessão.

### 4. Equipa

Descrição do trabalho desenvolvido por cada membro da equipa e qual a afetação ao projeto.

### 5. Identificação da Equipa

Nome Elemento 1:

% Afetação:

Nome Elemento 2:

% Afetação:

Nome Elemento 3:

% Afetação: