

Regulamento

Vodafone BIG Apps Lisboa

Introdução e âmbito

1. O Vodafone BIG Apps Lisboa é uma iniciativa conjunta da imatch, e da Vodafone Portugal (Promotores), com o apoio da Câmara Municipal de Lisboa, para o lançamento de um concurso tendo em vista a construção de aplicações móveis baseadas na informação partilhada pela Câmara Municipal de Lisboa na plataforma online Open Data LX, bem como no Portal CitySDK com o objectivo de melhorar a vida dos residentes, dos visitantes e dos turistas, bem como dos agentes económicos da cidade de Lisboa.

Esta iniciativa pretende incentivar o surgimento de novas ideias e o seu aproveitamento comercial no mercado de aplicações por parte dos criadores das mesmas.

Ao participar no Vodafone BIG Apps Lisboa, mediante a apresentação da sua candidatura, está a concordar com a aceitação dos termos e condições deste Regulamento.

Os participantes no Vodafone BIG Apps Lisboa poderão submeter candidaturas destinadas à concepção e desenvolvimento de aplicações (Apps) que funcionem em pelo menos uma das seguintes plataformas para equipamentos móveis: iOS (Apple), Android (Google), Windows Phone (Microsoft) e Blackberry .

1.1. As candidaturas podem ser efetuadas em duas categorias distintas:

- a. City Apps para todas as aplicações que pretendem melhorar a vida de todos os que residem ou visitam a cidade, com um intuito formativo ou profissional através de uma intervenção nas áreas da participação cívica, aproximação ao município, transportes e mobilidade, desenvolvimento e promoção de comunidades, social, serviços de comércio, serviços de empresas, apoio aos estudantes.
- b. Tourism Apps destinadas a todos os que habitam ou visitam com intuito de conhecer elou desfrutar da cidade através da intervenção nas áreas de promoção do património, promoção de atividades turísticas e hoteleiras, soluções de mobilidade específica para turismo, ou apps destinadas aos agentes económicos que intervêm no sector do turismo.

1.2. As Candidaturas devem obrigatoriamente, sob pena de exclusão, utilizar os seguintes programas no projeto a apresentar:

- a. UTILIZAÇÃO DE DATA SETS DO OPEN DATA LX data sets provenientes do portal LisboaParticipa <http://www.lisboaparticipa.pt/pages/apresentacaoDados.php>) e disponibilizados no web site LISBOA.BIGAPPS.CO
- b. UTILIZAÇÃO DO CITY SDK NO DESENVOLVIMENTO DAS APPS (no caso das candidaturas na área do turismo): <http://www.citysdk.eu/developers/>

2. Critérios de seleção dos candidatos e de atribuição dos prémios

2.1. As candidaturas que cumpram com os requisitos fixados, não tenham sido excluídas em

qualquer fase do concurso e sejam selecionadas, serão avaliadas e com base nos seguintes critérios:

1. EQUIPA (competências, experiência e diversidade / recursos suficientes)
2. QUALIDADE DA IDEIA (criatividade/originalidade, inovação e desenho da user experience)
3. UTILIDADE DA IDEIA para a CIDADE (valor acrescentado e relevância para os utilizadores)
4. MODELO de NEGÓCIO (viabilidade comercial e potencial de crescimento)
5. EXEQUIBILIDADE (técnica, operacional e comercial)
6. UTILIZAÇÃO DE DATA SETS DO OPEN DATA LX data sets provenientes do portal [portal Lisboa participa](http://www.lisboaparticipa.pt) <http://www.lisboaparticipa.pt/pages/apresentacaoDados.php>) e disponibilizados no web site LISBOA.BIGAPPS.CO
7. UTILIZAÇÃO DO CITY SDK NO DESENVOLVIMENTO DAS APPS (no caso das candidaturas na área do turismo) <http://www.citysdk.eu/developers/>

2.2. As candidaturas selecionadas para a fase “Desenvolvimento”, tal como definido no ponto sete deste regulamento, serão também avaliadas pelo critério de popularidade através do voto do público. A candidatura que no final da fase “Desenvolvimento” conseguir mais votos do público obtidos na página da sua candidatura no portal LISBOA.BIGAPPS.CO ganhará uma menção honrosa.

3. Quem pode participar?

3.1 Todos os candidatos que pretendam criar uma aplicação para a cidade de Lisboa e disponibilizá-la comercialmente, desde que sejam:

a) Indivíduos com mais de 18 anos, residentes ou não residentes em Portugal desde que pretendam lançar uma (ou mais) aplicação (ões) (apps) e criar uma start-up para a(s) disponibilizar ao mercado. Os participantes podem agrupar-se em equipas até um número máximo de 5 pessoas . Neste caso, deverá ser nomeado um representante da equipa, que será o responsável perante os promotores e que subscreverá, em representação dos demais, toda a documentação e informação necessária à respectiva participação da equipa no projeto,

Ou,

b) Empresas nacionais ou internacionais constituídas há menos de um ano e com menos de 10 trabalhadores à data da inscrição, desde que pretendam lançar uma (ou mais) aplicação(ões) (app) e criar uma start-up baseada na mesma que a irá disponibilizar ao mercado, através da constituição de uma nova sociedade ou através de cisão da sociedade já existente.

Por start-up entende-se empresa criada à menos de um ano à data do lançamento do concurso, ou ainda em fase de constituição, com menos de 10 trabalhadores, que tenha como objecto social a exploração de projetos inovadores, ligados à pesquisa, investigação e desenvolvimento de ideias inovadoras, no sector de produtos ou serviços de internet móvel (apps).

3.2. Limitações e impedimentos:

3.2.1. Limitações

Se o candidato não pertence a nenhum dos grupos identificados em 3.1 a) ou 3.1.b), poderá, não obstante, concorrer, mas esta participação não dará direito a nenhum prémio monetário,

uma vez que o mesmo se encontra reservado aos grupos identificados nas alíneas a) e b) anteriores.

Não obstante, caso o projeto apresentado cumpra os requisitos exigidos, não seja excluído e venha a ser selecionado, em termos idênticos aos restantes concorrentes, o candidato poderá beneficiar do apoio durante o processo de desenvolvimento e habilitar-se a uma menção honrosa e respectivo reconhecimento dos Promotores desta iniciativa.

3.2.2. Impedimentos de candidatura a prémios monetários

Consideram-se como impedimentos à candidatura a prémios monetários no presente concurso, os seguintes:

- a) Colaboradores de qualquer das entidades promotoras ou de entidades que patrocinam o concurso, ou de empresas do grupo das entidades promotoras ou patrocinadoras;
- b) Prestadores de serviços de qualquer das entidades promotoras ou patrocinadoras;
- c) Familiares até ao segundo grau de qualquer colaborador das entidades promotoras ou patrocinadores;
- d) Qualquer indivíduo que seja escolhido para fazer parte da equipa de análise e avaliação das candidaturas e ainda, quaisquer peritos ou consultores que tenham participado na concepção, desenho e implementação do presente concurso ou que sejam chamados para auxiliar na análise das candidaturas.

Os projetos submetidos por algum potencial candidato pertencente a qualquer um destes grupos (3.2.2), poderá apenas beneficiar do apoio durante o processo de desenvolvimento, habilitar-se a uma menção honrosa e ao respectivo reconhecimento dos Promotores desta iniciativa, mas esta participação não dará direito a qualquer prémio monetário.

4. Até quando me posso candidatar?

O período destinado à submissão das candidaturas inicia-se no dia 16 de Abril de 2014 e termina às 23h59m do dia 18 de Maio de 2014 (GMT), pelo que qualquer candidato deverá entregar até essa data, na plataforma LISBOA.BIGAPPS.CO toda a informação e a documentação exigida no ponto 4 infra, sob pena de as mesmas não serem aceites.

5. O que tenho que fazer para me candidatar?

A plataforma escolhida para o presente concurso é a LISBOA.BIGAPPS.CO, devendo os interessados cumprir com o seguinte:

1º - Fazer o registo da sua candidatura para lhe ser disponibilizado acesso a mais informação sobre o desafio, os insights sobre a cidade e aos data sets respectivos.

2º - Preencher formulário de candidatura com os dados solicitados, nomeadamente os que se referem de seguida:

- Denominação da candidatura (da equipa ou do projeto)*
- - Nome*, contactos* e País** do candidato/representante da equipa/empresa
- - Restantes elementos da equipa e link para perfil LinkedIn*
- - Perfil do candidato (em nome individual ou empresa) (LinkedIn e/ou outros idênticos)

**

- - Título da ideia para Aplicação*
- - Descrição da ideia (Twitter pitch*)
- - Descrição da criatividade e originalidade envolvida*

- - Razões para a sua relevância / valor acrescentado*
- - Modelo de Negócio*
- - Viabilidade técnica da ideia*
- - Tecnologia que pretendem utilizar*
- - Identificação dos data sets potenciais para utilizar proveniente do portal Lisboa participa <http://www.lisboaparticipa.pt/pages/apresentacaoDados.php>)*

(*) Campos obrigatórios

(**) Campos opcionais Vodafone BIG Apps Lisboa

3º - Aceitar expressamente os termos e condições (Regulamento) do presente Concurso. As candidaturas não têm que apresentar um conceito (protótipo ou desenvolvido) nesta fase mas deverão fornecer informação, dados ou materiais suficientes para que a avaliação possa ser feita com o maior rigor possível, de acordo com os critérios de avaliação definidos em cima. Serão valorizadas as ideias que apresentarem melhores argumentos para passar à 2ª fase onde serão desenvolvidos os conceitos apresentados.

Dada a vocação internacional do concurso com uma perspectiva de desenvolvimento das ideias à escala Global e, dado também que, para ajudar nessa concretização parte dos membros do Júri são internacionais, será necessário que todas as candidaturas sejam apresentadas em inglês. Não poderão ser consideradas candidaturas apresentadas noutro idioma. Cada concorrente ou equipa de concorrentes poderá candidatar-se com mais do que uma ideia, sendo que apenas uma ideia por concorrente poderá ser selecionada para a fase seguinte.

6. Quais os direitos e obrigações dos candidatos?

Ao participar no Vodafone BIG Apps Lisboa, através do registo na plataforma LISBOA.BIGAPPS.CO e mediante a apresentação da sua candidatura, o interessado aceita os termos e condições deste Regulamento bem como os relativos à utilização da plataforma..

6.1 Direitos:

- a) Os participantes mantêm os direitos de autor e de propriedade industrial das aplicações por si desenvolvidas.
- b) Os participantes mantêm o direito a explorar comercialmente as aplicações desenvolvidas, conferindo aos promotores uma licença de utilização não exclusiva e gratuita das mesmas.
- c) As aplicações desenvolvidas no concurso não terão qualquer direito de exclusividade a nenhum dos patrocinadores ou promotores do projeto.
- d) As aplicações desenvolvidas no concurso terão acesso a um programa de divulgação promovido pela Vodafone, caso seja intenção da mesma fazê-lo, não ficando no entanto esta com quaisquer direitos sobre a comercialização das aplicações.

6.2 Obrigações:

Cada participante declara e garante que:

- a) As informações e dados fornecidos no âmbito da sua Candidatura são verdadeiros, completos e exatos e a sua Candidatura contém uma obra por si criada, com carácter criativo, original e a mesma não foi copiada e/ou elaborada no seio de uma outra empresa (que não a candidata) e/ou não foi desenvolvida em colaboração com outras

entidades nem é o resultado de uma encomenda.

b) A candidatura e todos os documentos e informações com ela apresentados não violam quaisquer direitos de terceiros, incluindo direitos de autor e/ou de propriedade industrial e cumprem com a legislação e regulamentação aplicável.

c) Caso um concorrente seja selecionado em múltiplas candidaturas (seja representante ou membro da equipa) terá que selecionar obrigatoriamente apenas uma para passar à fase de Desenvolvimento) conforme descrita no ponto 7 deste regulamento, comunicando a sua escolha no presente Concurso.

d) As informações e dados não estão de modo nenhum onerados nem são objecto de qualquer promessa de cessão, transmissão ou oneração, não foram divulgados ao publico em geral nem foram objecto de colocação no mercado, em Portugal ou no estrangeiro;.

e) Os candidatos finalistas autorizam a utilização da sua imagem, voz, fotografia e vídeo, recolhidos na plataforma e/ou nos eventos realizados ao abrigo do presente concurso, para as finalidades de promoção e divulgação das ideias e aplicações desenvolvidas, em qualquer parte do mundo e por qualquer meio. Autorizam, igualmente, a sua inserção em matérias de divulgação e promocionais de cada um dos promotores, em associação ao presente concurso.

f) As aplicações que forem lançadas no mercado (através das lojas de Apps das plataformas referidas em cima ou através de outro meio de distribuição) e que reúnam as condições necessárias para beneficiar do programa de Go-to-Market promovido pela Vodafone, tal como definido na alínea c) do número 7, deverão utilizar um badge “Recomendado pela Vodafone” ou idêntico na sua aplicação (local a definir) e em todos os materiais de comunicação da App que sejam emitidos, durante um período de 12 meses depois do seu lançamento no mercado.

g) A Vodafone reserva-se o direito de avaliar, a qualquer momento, a elegibilidade de cada projeto candidato para ser selecionado e/ou permanecer no programa de Go-to-Market e, conseqüentemente, para utilizar o badge “Recomendado pela Vodafone”.

7. Quais as fases do concurso?

O concurso está organizado em 3 fases, a saber: Candidaturas, Desenvolvimento e Lançamento, nos termos que melhor se detalham de seguida:

a) Candidaturas

Esta fase é aberta a todos que queiram participar no Concurso, nas condições já descritas e terá início a 16 de Abril de 2014, terminando às 23h59 do dia 18 de Maio de 2014 (GMT).

I. Insights & Info - A participação no concurso inicia-se com o registo dos potenciais candidatos no portal disponibilizado para o efeito e que poderá ser acedido em www.LISBOA.BIGAPPS.CO. Após o respectivo registo, acesso é disponibilizado um link para os Data Sets, um SDK contendo ferramentas de apoio ao desenvolvimento e um conjunto de insights e informação sobre a cidade de Lisboa contendo alguns dos desafios e problemas que existem para ajudar a gerar ideias mais relevantes por forma a permitir aos candidatos construir as aplicações que pretendem submeter a concurso.

II. Candidaturas – Os candidatos deverão efetuar o seu registo na plataforma, descrevendo de forma genérica a aplicação(ões) que pretende (m) apresentar a

concurso (apresentação de ideias estruturadas) e fornecendo a restante informação solicitada no campo respectivo do portal. A informação fornecida pelos concorrentes nesta fase do concurso permanece confidencial sendo apenas visível pelos membros da organização e do júri.

III. Seleção – O júri do concurso analisará as ideias submetidas, verificará se os candidatos apresentaram a documentação exigida, se não existem impedimentos e selecionará 20 candidaturas para passarem à fase seguinte, com base nos critérios definidos no ponto 2 do presente Regulamento, ou seja, 10 candidaturas na categoria de City Apps e 10 candidaturas na categoria de Tourism Apps. Nenhum concorrente (ou equipa com o mesmo concorrente) poderá passar à fase seguinte de “Desenvolvimento” com mais de uma ideia selecionada. Se algum concorrente se encontrar nesta situação terá de escolher uma única candidatura e informar a organização do concurso no prazo de três dias úteis após o anúncio dos resultados da seleção.

A organização, por indicação do júri, reserva-se o direito de diminuir ou aumentar o número de candidaturas que passam à fase seguinte.

Poderão, não obstante, integrar a fase seguinte e candidatarem-se a uma menção honrosa as candidaturas, até um máximo de 4, que tenham impedimentos ou limitações tal como descrito no ponto 3.2, e assim não reúnam as condições para ganhar um prémio monetário.

b) Desenvolvimento

Esta fase é destinada apenas às ideias selecionadas no final da fase "Candidaturas" e terá a duração aproximada de 7 semanas. Os concorrentes selecionados serão notificados por email para poderem prosseguir com o desenvolvimento da ideia selecionada e os restantes serão notificados de que não passaram à fase seguinte deste concurso.

I. Construção – fase de construção da aplicação, com recomendação para a equipa candidata ou candidato participarem nos 3 open day's de poio e mentoring. É obrigatório que o candidato ou equipa candidata participem no evento "APPATHON" com uma duração de 2 dias, na qual o deverão finalizar o seu projeto e elaborar o pitch do mesmo.

II. Apresentação - Pitch final e Demos dos projetos. O Pitch dos projetos será efectuado em sessão integrada na Conferência BIG CONF. A língua utilizada será o Inglês.

III. Seleção – O júri, mediante aplicação dos critérios definidos no ponto 2 do presente Regulamento, acrescido de um critério para avaliação do protótipo que cada equipa deverá apresentar em momento próprio integrado no evento Final BIG CONF, irá avaliar os projetos apresentados por cada candidatura no final desta fase, selecionando o vencedor global e os vencedores das duas categorias, procedendo-se à atribuição de prémios em conferência a organizar para o efeito (BIG CONF).

IV. Menção honrosa por voto do Público - Existirá a atribuição de uma menção honrosa especial a atribuir à aplicação mais votada pelo público.

c) Lançamento

Esta fase é destinada apenas às 3 ideias vencedoras no final da fase

"Desenvolvimento" anterior e terá uma duração entre os 6 e os 12 meses, terminando com o eventual lançamento comercial de uma ou mais aplicações selecionadas.

Esta fase é constituída pelas seguintes etapas:

I. Incubação – fase que incorpora a disponibilização de um espaço para incubação do projeto numa incubadora na cidade de Lisboa.

II. Mentoring – fase transversal de acompanhamento e desenvolvimento do produto, composta por duas a quatro sessões mensais para cada ideia vencedora, tendo em vista o apoio por parte de especialistas mobile em diferentes áreas (técnicas e de negócio) a disponibilização final ao mercado.

III. Go-to-market & scale-up - após o lançamento. Acesso a um programa de lançamento no mercado suportado pela Vodafone que inclui atividades de comunicação em diversos canais (digitais fixos e móveis e materiais impressos) dos projetos (Apps) a ser lançados no mercado. A escolha final dos canais e calendário de comunicação será definida em função das características de cada projeto e da disponibilidade de cada canal, com vista a alcançar um potencial 1 milhão de visualizações durante um ou, cumulativamente, vários momentos de comunicação. Inclui igualmente atividades de Public Relations e divulgação internacional dos projetos dentro do Grupo Vodafone nos meios que a Vodafone entender por convenientes.

8. Júri

O júri é um órgão independente composto por um mínimo de 8 membros de reconhecida idoneidade e mérito, escolhidos pelas entidades promotoras.

As deliberações são tomadas por maioria simples dos votos emitidos e adoptadas em sessão privada.

O júri analisa e, mediante a aplicação dos critérios de seleção, seleciona as candidaturas nas diversas fases do concurso.

A intervenção do júri, no caso de votação do público, será limitada à verificação da regularidade da votação efectuada através da plataforma LISBOA.BIGAPPS.CO na página de cada candidatura.

Não são permitidas rotinas automáticas de voto, levando ao desconto dos votos assim emitidos ou mesmo à exclusão do candidato beneficiado, caso se verifique que o mesmo teve intervenção em tal procedimento.

9. Quais os prémios que posso ganhar?

O concurso terá 1 Vencedor Global eleito a partir das 20 candidaturas finalistas. 1 Vencedor para a categoria de City Apps eleito a partir das 10 candidaturas finalistas desta categoria. 1 vencedor para a categoria de Tourism eleito a partir das 10 candidaturas finalistas desta categoria e 1 menção honrosa pelo voto do público no site LISBOA.BIGAPPS.CO.

9.1. O Vencedor Global terá direito a:

a. - Prémio monetário no valor de 10.000€ para investimento no desenvolvimento e divulgação da aplicação após apresentação do respectivo Plano de Negócios, o qual deve ocorrer até 1 mês depois da comunicação de que o projeto foi premiado;

- b. Start-Up Tour em Londres, incluindo uma visita ao Google Campus (viagem e workshops incluídos)
- c. Espaço de trabalho para 3 pessoas durante 1 ano de incubação, proporcionado pela Vodafone Power Labs em Lisboa em data a acordar entre as partes.
- d. Todos os prémios descrito no ponto 9.4.

9.2. Os Vencedores da Categoria de City Apps e da Categoria de Tourism terão direito a:

- a. - Prémio monetário no valor de 10.000€ cada, para investimento no desenvolvimento e divulgação da aplicação após apresentação do respectivo Plano de Negócios o qual deve ocorrer até 1 mês depois da comunicação de que o projeto foi premiado;
- b. Todos os prémios descritos no ponto 9.4

9.3. Os prémios serão pagos pelas entidades promotoras e serão sujeitos aos impostos aplicáveis, sendo da inteira responsabilidade dos vencedores o pagamento de quaisquer impostos, taxas, encargos ou contribuições relativas aos prémios recebidos no âmbito do presente concurso.

9.4. Para além disso, o Vencedor Global e os Vencedores de cada Categoria beneficiarão dos seguintes apoios:

- a. Apoio no go-to-market e no lançamento proporcionado pela Vodafone, tal como definido na alínea 7.C.
- b. Diploma, reconhecimento e divulgação pelos patrocinadores e parceiros.
- c. Apoio de mentoring na incubação do projeto através do acompanhamento de um coach e de reuniões mensais com um painel de mentores.
- d. Acesso ao programa da SoftLayer de incubação de Start-ups, através do seu Programa Catalyst com acesso aos seguintes itens: Hosting de alta qualidade grátis, um crédito de USD\$1000/mês para alojamento (hosting) durante 12 meses com a Softlayer, integrando as melhores tecnologias e conectividade do Mercado na única plataforma completamente automatizada, com acesso completo, controlo, segurança e escalabilidade. A Plataforma inclui servidores dedicados, servidores na nuvem ou ambientes híbridos.
 - Mentoring: Ligação com a equipa premiada de inovação da Softlayer. Trata-se de uma equipa de especialistas que criou a Plataforma Automatizada da Softlayer. São a equipa tecnológica mais sénior da Softlayer, sendo especialistas em arquitetura para escalabilidade massiva software e de hardware, nuvem, globally distributed computing, segurança, base de dados “BIG Data”, entre outras especialidades.
 - Visibilidade internacional no Mercado: As empresas participantes no programa Catalyts recebem oportunidades de Mercado através da Softlayer como por exemplo Posts no blog innerlayer, entrevistas em video, white papers, e casos de usabilidade, tudo para ajudar a dar visibilidade a novos projetos. Depois da fase Beta existe ainda o Marketplace de Parceiros Tecnológicos com exposição a milhares de potenciais clientes.
- e. SendGrid Silver Level Service: Acesso grátis por 12 meses ao plano “Silver” incluindo 100.00 emails por mês, acesso a todas as APIs, IP’s dedicados, capacidade de entrega avançada, solução completa de email marketing e ainda todo o suporte necessário. Acesso aos mentores da SendGrid através do seu processo de aceleração.

f. FreshDesk Garden Plan: Acesso gratuito durante 12 meses ao “Garden Plan” incluindo diversas funcionalidades de relacionamento com clientes, nomeadamente portal de suporte para 3 agentes distintos, live chat integrado, vários idiomas, gestão de multiproducto, Gestão de diferentes políticas de SLA, localizações múltiplas, fóruns, inquéritos de satisfação, reporting, aplicação móvel e todas as funcionalidades necessárias para uma boa gestão de uma comunidade local ou global.

9.5. - Menções Honrosas

Uma menção honrosa será eleita de acordo com o voto do público conforme descrito no ponto 2.2 deste regulamento.

A menção honrosa terá direito a:

- a. Apoio no go-to-market e no lançamento proporcionado pela Vodafone tal como definido na alínea 7.C.
- b. Acesso ao Programa de Incubação de Start-ups da SoftLayer tal como descrito no ponto 9.4 alínea d)
- c. Acesso ao SendGrid Silver Level Service tal como descrito no ponto 9.4 alínea e)
- d. Diploma, reconhecimento e divulgação pelos patrocinadores e parceiros.

10. Divulgação dos resultados do Concurso

As ideias selecionadas e as ideias finalistas serão sempre notificadas aos candidatos através da plataforma LISBOA.BIGAPPS.CO. e/ou através de email.

As ideias finalistas Vencedoras que entrarão na 2ª fase do concurso “Desenvolvimento” serão anunciadas após o encerramento da fase “Candidatura” num prazo máximo de 6 dias úteis após essa data. A comunicação será publicada na plataforma e os responsáveis pelas ideias selecionadas serão informados por email.

As ideias vencedoras do concurso e a menção honrosa serão anunciadas no encerramento do Evento "BIG CONF e posteriormente publicadas no site do evento.

11. Causas de exclusão do concurso e/ou não atribuição dos prémios

11.1 Consideram-se como causa de exclusão do concurso e/ou de não atribuição de prémio ou menção honrosa, os seguintes comportamentos por parte dos interessados ou candidatos:

- a) O não cumprimento de alguma das obrigações fixadas no presente Regulamento e/ou na Plataforma, nomeadamente não participação nos eventos e/ou não apresentação das ideias.
- b) O não cumprimento dos requisitos relativos às ideias e projeto e aos data sets fixados no presente Regulamento, bem como o não cumprimento por parte do candidato de algum aspecto do Regulamento que seja considerado como essencial.
- c) A violação de qualquer disposição legal ou regulamentar aplicável.
- d) A verificação de indícios de práticas restritivas da concorrência.
- e) A verificação de qualquer tentativa de prejudicar o normal funcionamento do concurso, nomeadamente através de votação automática, fraudulenta ou ilícita.
- f) O comportamento, por parte de interessado ou candidato que, pela sua natureza, seja considerado injusto para os restantes participantes, incluindo, mas não se

limitando, a adulteração do funcionamento das decisões e/ou votações.

g) O não cumprimento de decisões do júri e/ou dos promotores do concurso.

h) A verificação de impedimentos e/ou conflitos de interesse por parte do interessado ou candidato.

i) A alteração profunda, na fase de desenvolvimento ou de incubação, das características do projeto tal como foi apresentado na fase de apresentação de candidaturas Vodafone BIG Apps Lisboa

j) O estabelecimento de acordos comerciais, de patrocínio ou de qualquer outro âmbito com qualquer concorrente direto da Vodafone Portugal enquanto durar esta iniciativa, incluindo a fase de promoção da App no programa de Go-to-Market.

k) Qualquer outra situação que os Promotores considerem com fundamento para exclusão e/ou não atribuição do prémio, como o não cumprimento ou a falsidade das informações prestadas na candidatura.

11.2. Sem prejuízo dos direitos que assistem aos promotores em cada uma das situações previstas nos pontos anteriores, nomeadamente indemnizatórias, caso o comportamento descrito nas alíneas anteriores venha a ocorrer após a atribuição dos prémios, o candidato deverá proceder, no prazo máximo de 8 dias úteis a contar da data de tomada de conhecimento do facto, à devolução de todos e quaisquer montantes recebidos dos promotores.

12. Cancelamento do concurso

12.1. os promotores reservam-se o direito de alterar ou cancelar o presente concurso a qualquer momento, mediante envio de notificação por email para os candidatos que já se tenham registado e mediante colocação de aviso na plataforma LISBOA.BIGAPPS.CO para os restantes interessados;

12.2. O presente concurso poderá igualmente ser cancelado em caso de força maior ou ainda nos casos em que as candidaturas apresentadas não preencham os requisitos mínimos de qualidade ou de criatividade ou se verifiquem indícios de práticas restritivas da concorrência e/ou não tenham sido apresentadas candidaturas suficientes que permitam realizar o concurso.

12.3. O cancelamento nos termos dos números anteriores não confere direito aos interessados e/ou candidatos a qualquer indemnização por esse facto.

13. Outras condições

13.1 As Candidaturas e documentos que são submetidos com as candidaturas não são devolvidos aos interessados e candidatos.

13.2 Cabe aos interessados e candidatos suportar os custos relativos à investigação, preparação da candidatura, desenvolvimento das ideias, custos de produção e todos os custos administrativos e outros relacionados com a preparação e submissão da candidaturas, participação nos eventos do concurso e relativos à constituição das sociedades.

13.3 Quaisquer pedidos de esclarecimentos sobre o presente concurso deverão ser colocados aos promotores, pelo email disponibilizado na plataforma BIGAPPS, os quais responderão no prazo máximo de 5 dias úteis, através do mesmo meio. As respostas aos pedidos de esclarecimento serão disponibilizadas a todos os candidatos inscritos na plataforma BIGAPPS.com.

14. Publicidade e Dados Pessoais

14.1. Os participantes no presente Concurso, ao efetuarem o registo na aplicação e/ou apresentarem as suas candidaturas, concedem aos promotores do concurso identificados no ponto 17 do presente Regulamento, sem quaisquer limites e sem qualquer retribuição, o direito incondicional e perpétuo de incluir numa base de dados relativa ao presente Concurso o conteúdo das Candidaturas e os seus respectivos dados pessoais, incluindo nomeadamente, o nome, contactos e nacionalidade. Os participantes concedem ao Promotores o direito incondicional e perpétuo, de publicar e utilizar todas as informações relativas ao conteúdo das suas Candidaturas, que os participantes comunicarão publicamente durante as apresentações na Conferência BIG CONF e outra que se venha a realizar no âmbito deste Concurso , bem como a sua informação pessoal na medida em que tal seja necessário para a divulgação da iniciativa ou do Concurso . Pelo presente documento, os participantes conferem autorização expressa aos promotores para filmarem e produzirem uma mostra dos Projetos e Candidaturas selecionadas na BIG CONF e outra que se venha a realizar no âmbito deste Concurso, utilizando o som e as imagens dos participantes, podendo essa mostra ser usada por qualquer um dos promotores em atividades promocionais internas e externas.

14.2. Não obstante a plataforma conter medidas de segurança para a recepção de dados pela Internet, os Promotores alertam para o facto de os dados que circulam na Internet não estarem totalmente protegidos contra desvios eventuais e acessos indevidos, sendo a comunicação de senhas de acesso, passwords, códigos confidenciais e de qualquer informação sensível efectuada sob inteira responsabilidade dos participantes e candidatos ao presente Concurso.

14.3 O responsável pela base de dados é a imatch – innovation ignition, Lda. com Sede na Rua Dr. Augusto José Cunha, 11 – 3ºA, 1495-240 Oeiras.

É garantido ao titular dos dados pessoais o direito de acesso e rectificação dos mesmos mediante comunicação escrita nesse sentido enviada para a morada da entidade responsável pela base de dados.

14.4. Os participantes não deverão assumir qualquer compromisso relativo a atividades promocionais ou publicitárias, nem fazer qualquer anúncio público sobre a sua participação no presente Concurso e/ou em qualquer dos eventos com ele relacionados, sem o consentimento prévio por escrito dos Promotores do presente Concurso.

15. Exclusão da responsabilidade

15.1 Cada participante será responsável pela proteção de quaisquer potenciais direitos de autor e de propriedade industrial relacionados com a sua Candidatura e documentos que a compõem, por exemplo, através do registo de marca, patente, design, modelos industriais ou outros. Como tal, os promotores não serão responsáveis por quaisquer custos decorrentes de perdas, danos, acidentes, despesas ou responsabilidades imputadas aos participantes, relativamente a qualquer falha em proteger corretamente quaisquer direitos de autor e/ou de propriedade industrial relacionados com as Candidaturas e que resultem da participação no presente Concurso.

16. Lei e foro

16.1 O presente Regulamento rege-se pelo disposto na lei Portuguesa.

16.2 Para a resolução de qualquer litígio emergente do presente Regulamento, relativo à sua interpretação e/ou execução, que não possa ser resolvido amigavelmente, será competente o

Foro da Comarca de Lisboa, com expressa renúncia a qualquer outro.

17. Promotores do Concurso

São promotores do Concurso as seguintes entidades:

VODAFONE PORTUGAL, COMUNICAÇÕES PESSOAIS S.A, designada no presente regulamento de forma abreviada por VODAFONE ou Vodafone Portugal, com Sede na Avenida D. João II – Lote 1.04.01, 8º piso, em Lisboa, com o capital social de €91.068.253, titular do número único fiscal e de matrícula na Conservatória do Registo Comercial de Lisboa N°502544180, e

IMATCH – INNOVATION IGNITION, LDA. designada no presente regulamento de forma abreviada por imatch com Sede na Rua Dr. Augusto José Cunha, 11 – 3ºA, 1495-240 Oeiras, com o capital social de 5.000 Euros, titular do número único fiscal e de matrícula na Conservatória do Registo Comercial de Cascais 508 681 766.