

SOGRAPE IMPACT HACK



Termos e Condições

O presente concurso intitula-se Sogrape Impact Hack - uma Ação levada a cabo pela Sogrape Vinhos, S.A., com sede na Rua 5 de outubro, nº 4527, 4430 - 809, Avintes, portadora do Número de Identificação de Pessoa Coletiva 500271615, e com capital social no montante de 73.624.660,00 euros, doravante designada por «Entidade Organizadora» ou «Sogrape».

O presente documento contém todas as informações e regras de base da edição de 2023 do Sogrape Impact Hack. É indispensável que os Participantes leiam todo o documento para compreenderem o seu funcionamento e tirem o melhor partido da experiência. Todos os regulamentos contidos no presente documento serão aplicáveis ao longo de todo o evento.

Definições

- **Evento / Concurso** - Sogrape Impact Hack, composto por um evento Final presencial (21 de setembro de 2023);
- **Entidade Organizadora** - Sogrape;
- **Participante** - Pessoa aceite pela Entidade Organizadora para participar no Sogrape Impact Hack, estando inscrita numa equipa;
- **Equipa** - Grupo de Participantes que se encontra qualificado para participar no Sogrape Impact Hack, desde que composto por 4-6 elementos e cumpra os critérios de registo e de elegibilidade;
- **Representante da Equipa** - Elemento da Equipa responsável por (1) convidar outros elementos da Equipa para se integrarem na Equipa, (2) ser o principal contacto com a Entidade Organizadora durante todo o Evento, incluindo os momentos de inscrição e de preparação;
- **Site** - Página Web oficial do evento: <https://sogrape.com/sogrape-impact-hack>
- **Mentor** - Especialista na área que estará disponível durante o evento para ajudar as Equipas sempre que necessário. Será também responsável por avaliar os projetos das Equipas e fazer a pré-seleção para o evento Final (durante o período de Avaliação);
- **Ponto de controlo do mentor** - Momentos intermédios da competição, nos quais as Equipas terão a oportunidade de apresentar o seu trabalho aos Mentores, que lhes darão feedback e as ajudarão na medida do possível (por exemplo, respondendo a quaisquer dúvidas que a Equipa possa expor);
- **Período de avaliação** - Pré-seleção das Equipas finalistas, em que os Mentores avaliarão os projetos das Equipas e decidirão quais os que serão apresentados no evento Final;
- **Júri** - Painel de avaliação responsável pela avaliação dos projetos finais e pela seleção das Equipas vencedoras;
- **Autor** - O criador de quaisquer conteúdos durante o Sogrape Impact Hack;
- **Desafio** - Um problema concreto, a ser resolvido pela Equipa, será proposto pela Entidade Organizadora, o que envolve a geração de ideias que possam reinventar a indústria vitivinícola através de inovações, de forma a gerar um impacto positivo. Serão oportunamente fornecidos à Equipa mais detalhes sobre o guia para os participantes bem como sobre o desafio.
- **Projeto** - Trabalho desenvolvido pela Equipa, e que deverá ser submetido a avaliação;
- **Propriedade Intelectual (PI)** - Ideias, projetos e conteúdos desenvolvidos pelos

Participantes durante o evento que abordem os temas dos desafios;

- **Informação Confidencial** (IC) - Toda e qualquer informação divulgada pela Entidade Organizadora e/ou pelos Mentores ao Participante sob qualquer forma (incluindo escrita, verbal, eletrónica, visual, ou qualquer outra forma tangível, bem como todas as cópias de tais informações), que seja identificada como, notificada como sendo, ou que seria razoavelmente expectável como sendo confidencial ou exclusiva da Entidade Organizadora.
- **Email da Entidade Organizadora** - O contacto da Entidade Organizadora, para todos os assuntos relacionados com os Participantes - innovation@sogrape.pt.

Introdução

1. O SOGRAPE IMPACT HACK é um concurso organizado pela Sogrape, que incide sobre um desafio centrado na reinvenção da indústria vitivinícola através da inovação, de modo a gerar um impacto positivo.
2. O objetivo é desenvolver soluções concretas e criativas que contribuam para construir um mundo mais impactante e sustentável, centrado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável;
3. O público-alvo do evento são estudantes e profissionais de áreas emergentes de gestão, engenharia, marketing, design, entre outros;
4. O concurso decorrerá presencialmente no dia 21 de setembro de 2023;
5. Encontra-se disponíveis no site mais detalhes referentes ao programa do Evento.
6. Antes do final do concurso, serão selecionados e anunciados os Finalistas;
7. A Apresentação Final dos Finalistas será efetuada durante o evento. O local do evento Final é o Espaço Casa Ferreirinha;
8. A equipa vencedora poderá ser convidada, por opção exclusiva da Sogrape, a dar continuidade ao projeto após o Evento, assegurando a sua plena implementação na organização que apoia o desafio.

Inscrição e Elegibilidade

1. A inscrição no evento é voluntária;
2. A inscrição deve ser efetuada através do formulário disponível no site;
3. São apenas aceites inscrições de Participantes com idade a partir dos 18 anos;
4. Serão elegíveis apenas os Participantes com formação académica relevante. Nomeadamente, não serão aceites estudantes do ensino secundário. Todos os Participantes devem encontrar-se a frequentar uma licenciatura, um mestrado ou um doutoramento, ou ter iniciado a sua carreira profissional há, no máximo, 5 anos.
5. Os Participantes não podem ser funcionários da Sogrape;
6. A participação no evento é realizada através de equipas compostas por 4-6 elementos, que devem cumprir todos os critérios aqui estabelecidos;
7. A inscrição apenas poderá ser efetuada em equipa. Uma candidatura de equipa que não cumpra o número de elementos acima referido não será elegível;
8. O Participante reconhece que tanto a inscrição como a participação no evento são gratuitas.

Inscrição de Equipas

1. A inscrição é válida se a Equipa for composta por 4-6 Participantes, e se todos os critérios de elegibilidade acima identificados forem cumpridos;
2. O processo de inscrição deve ser efetuado por um dos elementos da equipa, em representação de todos os membros dessa mesma equipa, utilizando o [formulário de inscrição disponível no site](#). Durante o processo de inscrição, o Representante da Equipa terá de convidar os restantes elementos para a sua integração na equipa e para efetuarem a respetiva inscrição. O Representante da Equipa deve garantir a exatidão e a plenitude das informações fornecidas por cada elemento da equipa. Quaisquer erros ou omissões poderão afetar a validade do processo de inscrição e das atividades subsequentes;
3. A inscrição de uma Equipa requer:
 - a. A definição do seu nome. No caso de a Equipa ser criada como representante de uma associação, comunidade ou universidade, deve ser utilizado o formato «NomedaEquipa@Afiliação» (por exemplo, NomedaEquipa@NomedaComunidade). Se tal não for aplicável, o formato «NomedaEquipa» é suficiente;
 - b. A determinação e o anúncio de um Representante da Equipa (o Representante da Equipa, por defeito, é o membro da equipa que apresenta a candidatura);
 - c. Após o preenchimento do formulário, todos os elementos da equipa receberão uma mensagem eletrónica para confirmarem a candidatura;
4. O número de inscrições é limitado. Uma vez atingido o número máximo de Equipas, será aberta uma lista de espera e, em caso de desistência, as Equipas em lista de espera serão contactadas;
5. A inscrição poderá ser efetuada até 14 de setembro de 2023;
6. A seleção das Equipas será realizada pela Sogrape, tendo em conta os seguintes critérios: (i) adequação entre a experiência da Equipa e os objetivos da competição; (ii) experiência académica; (iii) motivação. Esta informação será obtida a partir dos dados fornecidos durante a inscrição;
7. Após o processo de seleção, todos os membros da equipa receberão uma mensagem de correio eletrónico a comunicar o veredito referente à candidatura (se a Equipa foi ou não selecionada).

Política de Desistência

1. O Participante tem o direito de desistir da sua inscrição, o que deverá ser feito contactando a Entidade Organizadora através do endereço innovation@sogrape.pt;
2. No que diz respeito à inscrição da Equipa, se a desistência de algum Participante resultar num número de elementos inferior ao mínimo indicado, a Equipa será considerada desqualificada. Em alternativa, antes do início da competição, a Equipa poderá indicar novo(s) elemento(s) para substituição do(s) Participante(s) desistente(s) - esses novos elementos terão de submeter os seus dados e preencher o formulário de inscrição. A sua admissão a concurso será avaliada pela Sogrape, nos mesmos termos em que foram avaliados os restantes participantes, aquando da apresentação da sua candidatura inicial;

Antes do Evento

1. Depois de o Participante ser aceite, terá de:
 - a. O Representante da Equipa será convidado a confirmar a participação da Equipa, devendo responder ao e-mail de aceitação no prazo de dois dias;
2. A participação é considerada validada apenas após o cumprimento dos passos anteriores. Se os passos não forem cumpridos até às 20h30 do dia anterior ao do início do evento (21 de setembro de 2023), a inscrição será anulada.

Agenda e Duração do evento

1. O evento ocorrerá no dia 21 de setembro de 2023, no Espaço Casa Ferreirinha, das 8h às 20h.
2. Encontram-se disponíveis no [site](#) mais detalhes referentes à agenda e ao programa do Evento;
3. A Entidade Organizadora reserva-se o direito de alterar o programa sem qualquer aviso prévio.

Recursos

1. A Entidade Organizadora facultará o acesso a informação publicamente disponível sobre a atividade da Sogrape, para que as Equipas possam ter um melhor enquadramento da atividade da Sogrape;
2. As Equipas poderão recorrer a fontes externas, desde que estas complementem as informações fornecidas pela Entidade Organizadora e sejam obtidas de forma lícita;
3. Poderão ser disponibilizados outros recursos, que serão anunciados mais perto da data do evento.

Competição

1. Todos os elementos das equipas deverão estar presentes no local do Sogrape Impact Hack durante todo o evento.
2. Durante a competição, todas as equipas terão acesso a mentores disponíveis para prestar ajuda, se necessário.
3. A Entidade Organizadora fará todos os esforços possíveis para que todos os requisitos sejam cumpridos, de forma a assegurar o bom funcionamento do Sogrape Impact Hack.

Mentores

1. Um Mentor é um especialista na área, que estará disponível durante o evento para prestar ajuda às Equipas sempre que necessário;
2. Cada Equipa terá acesso a um Mentor, que a acompanhará de perto;

3. Os Mentores estarão disponíveis durante os *checkpoints* com o Mentor e sempre que necessário, por acordo direto entre a Equipa e os Mentores;
4. Os Mentores são também responsáveis pela avaliação dos projetos das Equipas e pela pré-seleção para o evento Final;
5. Um Mentor não avalia as suas próprias Equipas;
6. O período de Avaliação é independente dos *checkpoints*, encontrando-se anunciado no programa;
7. Todos os contactos com os Mentores durante os períodos de mentoria e de Avaliação serão reforçados pela Plataforma.

Competição

1. As Equipas só podem trabalhar no desafio durante o período do concurso, anunciado na ordem de trabalhos (21 de setembro de 2023);
2. Durante o concurso, haverá pontos de controlo dos Mentores, onde as Equipas devem apresentar o seu trabalho em curso aos Mentores, que darão feedback e ajudarão na medida do possível;
3. Durante os *checkpoints*, os Mentores não avaliarão a Equipa a seu cargo;
4. A pré-seleção das Equipas para as Apresentações dos Projetos ocorrerá durante o período de Avaliação;
5. As horas dos pontos de controlo dos Mentores, do período de Avaliação bem como de outras atividades serão anunciadas na ordem de trabalhos do evento.

Avaliação e Elegibilidade

1. O Participante e a sua Equipa apenas terão a possibilidade de apresentar o projeto desenvolvido durante o evento, e de receber um prémio, se:
 - a. O desafio lançado pela Entidade Organizadora for tido em conta.
 - b. A solução proposta for original e não violar quaisquer direitos de propriedade intelectual;
 - c. A Equipa tiver cumprido o presente regulamento.

Pré-seleção

1. O objetivo da pré-seleção consiste em selecionar seis Equipas para efetuarem a apresentação final perante um painel de Jurados selecionado pela Entidade Organizadora;
2. A Entidade Organizadora reserva-se o direito de aumentar o número de finalistas que apresentarão projetos no evento Final, desde que a qualidade dos trabalhos submetidos o justifique, de acordo com os critérios de avaliação definidos;
3. Haverá um período de Avaliação no qual os Mentores avaliarão os projetos das Equipas e tomarão decisões referentes à pré-seleção para o evento Final;

4. Antes de apresentar o seu trabalho durante o período de Avaliação, a Equipa deverá enviar, por correio eletrónico, os entregáveis requeridos para innovation@sogrape.pt, utilizando o modelo fornecido pela Entidade Organizadora;
5. Os entregáveis requeridos serão anunciados o mais rapidamente possível pela Entidade Organizadora;
6. A pré-seleção será efetuada com base na qualidade dos entregáveis - a solução deverá ser documentada e apresentada de forma clara e concisa, e as Equipas deverão considerar o Impacto, a aplicabilidade e a criatividade da solução - nomeadamente, o problema deverá ser bem enquadrado, devendo a solução ser claramente mapeada de forma a fazer face a um dos desafios identificados. Para além disto, a solução deverá ser criativa, tendo ao mesmo tempo um impacto positivo na cadeia de valor do vinho da Sogrape e ser geral, escalável e aplicável. Adicionalmente, para que a solução seja considerada pela Entidade Organizadora, deverá corresponder a uma das categorias: Novos Consumidores, Novos Produtos e Novas Práticas Sustentáveis do Desafio: Reinventar a indústria vitivinícola através da inovação, de forma a gerar um impacto positivo.

Apresentação Final

1. Haverá seis finalistas, que apresentarão um projeto ao Júri durante o evento;
2. Cada Equipa terá de apresentar o seu trabalho, e haverá perguntas por parte do Júri selecionado;
3. O entregável deverá ser submetido através dos meios e dentro do prazo anunciados pela Entidade Organizadora durante o Evento;
4. Mais informações sobre os critérios de avaliação e os entregáveis serão anunciadas logo que possível pela Entidade Organizadora.

Prémios

1. Será atribuído um prémio às três melhores Equipas;
 - 1.º prémio: 1.500€ (dos quais 300€ serão doados a uma ONG sem fins lucrativos);
 - 2.º prémio: 1.000€ (dos quais 200€ serão doados a uma ONG sem fins lucrativos);
 - 3.º prémio: 500€ (dos quais 100€ serão doados a uma ONG sem fins lucrativos).
2. A Entidade Organizadora reserva-se o direito de substituir os prémios até ao dia do evento, sem qualquer aviso prévio;
3. O prémio será parcialmente doado a uma organização sem fins lucrativos escolhida pelas Equipas premiadas;
4. Cada equipa deve escolher a organização sem fins lucrativos à qual deseja doar o montante acima descrito, no dia do evento;
5. O prémio será distribuído em partes iguais por cada elemento da Equipa;
6. Não serão distribuídos prémios se nenhum projeto for considerado elegível.
7. Os prémios são pessoais e intransmissíveis, não podendo ser substituídos por outros ou trocados por dinheiro, pelo que a aceitação do prémio implica o acordo e a disposição do vencedor em o receber.

Equipamentos e Bens

1. As Equipas devem dispor dos seus próprios computadores, bem como de outros equipamentos que considerem relevantes para a resolução do desafio.

Regras de Conduta

1. O objetivo da Entidade Organizadora é o de proporcionar um ambiente criativo, divertido, cooperativo e inovador. Para tal, é extremamente importante que cada Participante atue de forma cordial e atenciosa;
2. Não será tolerada a utilização de linguagem obscena ou de comportamentos abusivos ou ameaçadores em relação a outros Participantes, independentemente do meio de comunicação (ou seja, online ou presencial);
3. Durante o evento, qualquer atividade considerada suspeita deverá ser imediatamente comunicada a um membro da Entidade Organizadora, pessoalmente ou por correio eletrónico (innovation@sogrape.pt);
4. Todos os recursos disponibilizados pela Entidade Organizadora, físicos ou não, apenas poderão ser utilizados no âmbito do evento;
5. A Entidade Organizadora reserva-se o direito de excluir qualquer Participante que não respeite o presente regulamento.

Propriedade Intelectual

1. O Participante aceita que todas as ideias, projetos e colaborações entre os Participantes do evento são Propriedade Intelectual (PI) da Equipa que os apresente (o Autor);
2. O Participante não utilizará qualquer ideia original, ou o seu conhecimento da mesma, para gerar receitas sem a autorização do Autor;
3. O Participante compromete-se a não divulgar quaisquer informações sobre uma ideia original, ou o seu conhecimento da mesma, 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. Os participantes autorizam a Entidade Organizadora a fazer uso das mensagens, imagens e outros materiais criativos submetidos pelos participantes no âmbito desta ação, nomeadamente, a utilizar, divulgar, editar e publicitar tais materiais, a título gratuito, por um período de 100 anos, em regime de exclusividade e sublicenciamento, para fins comerciais e não comerciais, em todo o mundo.

Informações Pessoais

1. A Entidade Organizadora adota as melhores práticas de segurança e proteção de dados pessoais em conformidade com o Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados, bem como com a legislação nacional em vigor ("Legislação de Proteção de Dados").
2. A Entidade Organizadora atua como responsável pelo tratamento dos dados pessoais de todos os participantes.
3. A recolha e o tratamento de dados pessoais baseiam-se na execução dos presentes termos e condições, no contexto da participação voluntária e gratuita no evento em questão e destinam-se exclusivamente a permitir a participação neste evento, tal como descrito nos presentes termos e condições.
4. Os dados pessoais sujeitos a registo para a ação promocional são os seguintes: Nome e Apelido Preferidos, Idade, E-mail, Número de Telefone (incluindo o indicativo do país), Universidade / Entidade / Empresa, LinkedIn (facultativo) e formação académica. Estes dados são necessários para a participação na ação promocional, e serão processados e armazenados eletronicamente. Adicionalmente, a Sogrape irá captar imagens durante o evento para promover esta ação nos seus diferentes canais de comunicação internos e externos, tendo em conta os objetivos pedagógicos do evento.
5. O Responsável pelo Tratamento garante que o tratamento dos dados pessoais será efetuado na medida do necessário para a prossecução das finalidades aqui descritas, e que esses mesmos dados serão apagados 5 anos após o evento.
6. O Responsável pelo Tratamento assume, assim, o compromisso de garantir a segurança e a proteção dos dados pessoais, tendo adotado as medidas técnicas e organizacionais adequadas e necessárias para o efeito, nomeadamente: (i) restrições físicas de entrada nos locais onde se encontram os servidores de armazenamento de dados pessoais; (ii) firewalls, (iii) comunicação segura através do protocolo https (quando implementado).

7. O Responsável pelo Tratamento assegura ao titular dos dados, a todo o tempo e sem demora injustificada, o direito de acesso aos seus dados pessoais, bem como a sua retificação, extinção, portabilidade, limitação, oposição ao tratamento e/ou o direito de retirar o consentimento, sem que tal ato comprometa a licitude do tratamento efetuado com base no consentimento previamente dado.
8. Para exercer qualquer um destes direitos, o titular dos dados deve escrever para o endereço da sede do Responsável pelo Tratamento ou para o seguinte endereço eletrónico: privacy@sogrape.pt.
9. Os pedidos serão tratados com especial cuidado, de modo a garantir a efetividade dos direitos do titular dos dados. Poderá ser solicitada uma prova de identidade para garantir que os dados pessoais são partilhados apenas com o titular dos dados.
10. Além disto, o titular dos dados poderá sempre apresentar uma queixa à autoridade de controlo nacional («Comissão Nacional de Proteção de Dados»), com poderes para o efeito.
11. No âmbito da presente ação, o Responsável pelo Tratamento pode recorrer a subcontratantes para as atividades de tratamento aqui descritas, que atuarão por conta e de acordo com as instruções fornecidas pelo(s) Responsável(eis) pelo Tratamento, em conformidade com a Legislação sobre Proteção de Dados, comprometendo-se a tomar as medidas técnicas e organizacionais necessárias para proteger os dados pessoais contra a sua destruição, acidental ou ilícita, bem como contra a sua perda acidental, alteração, difusão ou acesso não autorizados, assim como contra qualquer outra forma de tratamento ilícito. Em qualquer caso, o Responsável pelo Tratamento continua a ser responsável pelo tratamento dos dados pessoais.

Informações Confidenciais

1. O termo Informações Confidenciais (IC) significa toda e qualquer informação divulgada pela Entidade Organizadora e/ou pelos Mentores ao Participante sob qualquer forma (incluindo escrita, verbal, eletrónica, visual, ou qualquer outra forma tangível, bem como todas as cópias de tais informações), que seja identificada como, notificada como sendo, ou que seria razoavelmente expectável como sendo confidencial ou exclusiva da Entidade Organizadora;
2. As Informações Confidenciais incluem quaisquer dados, documentação de especificações funcionais, diretrizes de desenvolvimento, invenções, materiais de formação, informações confidenciais de terceiros e quaisquer informações fornecidas pela Entidade Organizadora que sejam divulgadas ao Participante no âmbito do evento;
3. O Participante poderá somente utilizar as IC que lhe forem divulgadas ao abrigo do presente regulamento para os fins exclusivos do evento;
4. O Participante não pode revelar quaisquer IC a terceiros sem prévio consentimento expresso e por escrito da Entidade Organizadora;
5. No caso de o Participante ser autorizado pela Entidade Organizadora a efetuar cópias de quaisquer IC, deverá fazê-lo exclusivamente para os propósitos do Evento. Todas as IC copiadas, bem como os respetivos suportes, deverão ser eliminados assim que o

concurso termine. O Participante não pode ficar com quaisquer cópias da informação;

6. O Participante não deve tentar reidentificar quaisquer informações pessoais que tenham sido desidentificadas nas IC.

Observações Finais

1. A participação no Evento implica a aceitação de todos os termos do presente regulamento;
2. A Entidade Organizadora reserva-se o direito de alterar o presente regulamento;
3. Todos os casos não mencionados ou não claramente indicados no presente regulamento serão avaliados e decididos pela Entidade Organizadora e/ou pelo Júri, consoante as circunstâncias.

Os presentes termos e condições foram criados a 13 de junho de 2023 e atualizados a 14 de julho de 2023.