

Regulamento

Ponto 1: Generalidades

1. O evento *BioMind – Make it in 24 hours!* tem por objetivo promover uma competição saudável entre alunos de Engenharia Biomédica, e a proximidade com empresas da área, através do desenvolvimento de ideias que solucionem problemas atuais na área da Saúde.
2. O evento irá ocorrer online via Zoom, das 17h15 de dia 26 de fevereiro de 2021 até às 13h de dia 28 de fevereiro de 2021.

Ponto 2: Condições de Participação e Inscrição

1. Podem participar no evento equipas de quatro (4) elementos compostas por estudantes de Engenharia Biomédica (ou similar) de qualquer Universidade Portuguesa.
2. Podem participar no evento um máximo de 80 participantes, o que corresponde a 20 equipas. No caso de haver excedente de participantes, o critério de seleção será a ordem de inscrição.
3. As vagas de equipas terão um mínimo de:
 - a. 10 vagas para equipas compostas com pelo menos dois (2) sócios do NEBM-IST
 - b. 5 vagas para equipas compostas por não sócios do NEBM-IST
4. Caso o número de vagas exclusivas não seja totalmente preenchido, estas serão ocupadas pelas equipas em espera após o fecho das inscrições.
5. As inscrições são feitas num formulário de inscrição online divulgado nos meios de comunicação do Núcleo de Estudantes de Engenharia Biomédica do Instituto Superior Técnico (NEBM-IST). As informações submetidas no formulário de inscrição não serão divulgadas, a não ser que haja autorização explícita dos participantes.
6. A fase de inscrições inicia às 21:00 de dia 1 de fevereiro e termina às 23:59 de dia 13 de fevereiro de 2021.
7. Após o preenchimento do formulário de inscrição, um segundo formulário será enviado para efeitos de pagamento de inscrição, que terá um prazo de 24 horas. Após o fim deste prazo, a vaga deixará de estar reservada e ficará disponível para outra equipa. A inscrição só é válida após o pagamento descrito no ponto seguinte.
8. Custos da inscrição:
 - I. 3€ por participante que seja sócio do NEBM-IST;
 - II. 5€ por participante que não seja sócio do NEBM-IST.
9. O custo da inscrição não será reembolsado no caso de o participante não efetuar a sua participação.
10. Os participantes comprometem-se a estar presentes durante todas as sessões do evento, não podendo faltar a nenhuma das atividades online, salvo motivo de força maior. No entanto, fora do período de cada sessão, serão criadas salas de Zoom para cada equipa, onde a presença das mesmas é facultativa.

Ponto 3: Formato do Evento

1. O evento terá início com uma sessão de boas vindas aos participantes, que estará dividida em duas (2) partes:
 - a. Sessão de abertura;
 - b. Apresentação do desafio proposto pela empresa Glintt. Os participantes só serão informados do desafio nesta sessão.
2. O segundo dia iniciar-se-á às 9h30 com uma *Round Table* sobre a temática, seguindo-se o workshop “*Make your own BMC*”, que tem por objetivo ensinar os participantes a realizar um *Business Model Canvas* para a sua solução. Neste dia irá haver também uma sessão de mentoring das 16h até às 19h onde estarão presentes diversas entidades na função de mentores, que darão apoio técnico e científico às equipas.
3. As equipas têm de realizar um vídeo com três (3) minutos e meio para a apresentação do seu projeto seguido de um (1) minutos para perguntas por parte do Júri.
 - a. Estes vídeos deverão ser submetidos via email (biomind.nebm@gmail.com) até às 8h30 do dia 28 de Fevereiro de 2021
 - b. O suporte da apresentação, bem como o número de elementos que fazem a apresentação é deixado ao critério da equipa.
 - c. Todas as equipas irão assistir a todas as apresentações dos projetos.
4. Por fim, o último dia do evento iniciar-se-á às 10h e encerra após as apresentações dos projetos, com a sua avaliação pelo Júri e atribuição dos prémios.

Ponto 4: Projeto, Avaliação e Prémios

1. A constituição do Júri será divulgada nas redes sociais do NEBM-IST durante o decorrer das fases de inscrições.
2. O Júri é responsável por selecionar as três (3) equipas vencedoras.
 - a. Os critérios de avaliação do projeto são:
 - i. Adequação ao tema proposto (15%);
 - ii. Grau de inovação (20%);
 - iii. Adequação ao mercado (15%);
 - iv. Exequibilidade (20%);
 - v. Sustentabilidade financeira (15%);
 - vi. Impacto da solução (15%);
3. Pontos Bónus serão atribuídos às equipas que apresentarem o BMC (*Business Model Canvas*) da sua solução: até 1 valor, adicional ao total de 10 pontos que cada equipa pode no máximo obter.
4. Serão atribuídos prémios às três (3) equipas vencedoras, a divulgar posteriormente nas redes sociais do NEBM-IST.
5. Todos os participantes receberão um certificado de participação após preencherem o questionário de avaliação do evento distribuído pela organização.

Ponto 5: Propriedade Intelectual

1. As equipas preservam todos os direitos relativos à propriedade intelectual sobre os produtos por si desenvolvidos durante a atividade.

Ponto 6: Termos e condições

1. A participação na atividade pressupõe a leitura prévia e aceitação das condições expressas neste regulamento.
2. Os participantes concordam ainda com os seguintes termos:
 - a. Os projetos e as ideias devem ser criativos, originais, que não tenham sido previamente publicados e que não violem qualquer tipo de propriedade intelectual.
 - b. Os projetos não podem ser ofensivos nem depreciativos.
 - c. Comportamentos não éticos e/ou abusivos são totalmente proibidos.
3. Qualquer incumprimento destes termos poderá levar à desclassificação da equipa, sem devolução do valor da inscrição.
4. Qualquer desistência individual ou de equipa durante o evento tem de ser participada à organização, não havendo lugar ao reembolso do valor da inscrição.
5. Os participantes concordam em ceder os direitos da sua imagem à organização do *BioMind – Make it in 24hours!* em fotografias, vídeos e testemunhos, única e exclusivamente no contexto desta iniciativa.
6. À organização reserva-se o direito de alterar este regulamento sem aviso prévio.
7. À organização reserva-se o direito de cancelamento do evento em qualquer momento, notificando os participantes por email e garantindo o reembolso da totalidade do valor da inscrição.
8. A organização do evento é soberana em todas as decisões não previstas neste regulamento.