

Re!nventa <V Turismo>

REGULAMENTO





CONFIDENCIALIDADE

O constante do presente documento são informações de natureza confidencial.

Fica expressamente proibida a utilização e reprodução deste documento, sem o acordo prévio para outro fim que não seja a apreciação do presente projeto no âmbito dos procedimentos. Caso surgir a necessidade de obter cópias complementares, agradecemos que as mesmas sejam formalmente solicitadas.

CONTACTOS E ESCLARECIMENTOS:

Email: info@reinventa.digital.cv





Preâmbulo

Os efeitos socioeconómicos da COVID 19 e os desafios que esta crise sanitária coloca ao sector do Turismo e não só, no Mundo e em Cabo Verde tornou urgente e fundamental reinventar práticas e, criar soluções digitais inovadoras e disruptivas que deem resposta aos desafios desta nova normalidade.

Neste quadro, a Direção Geral do Turismo e Transportes e o Fundo de Sustentabilidade Social para o Turismo, em representação do Ministério do Turismo e Transportes em parceria com a Cabo Verde Digital e o Acelerador LAB do PNUD lançam o desafio “**Re!Inventa <V Turismo>**” à sociedade civil e toda comunidade .

De modo a promover e dinamizar uma **cultura empreendedora virada para a inovação de base tecnológica fomentar e premiar iniciativas que deem resposta às necessidades de transformação digital e disrupção tecnológica.** face aos desafios que a pandemia COVID 19 colocou a todo o ecossistema do turismo.

Objetivos

1. Promover e dinamizar a interação necessária entre o mercado, o empresariado e a capacidade de inovação tecnológica uma vez que, as soluções a serem apresentadas tem que ser feitas tendo como base as necessidades reais identificadas pelos stakeholders do sector do Turismo e seus potenciais parceiros institucionais.
2. Garantir assertividade no mapeamento das oportunidades assim como aproximar a capacidade de inovação, das necessidades reais do mercado e do tecido empresarial nacional;





3. Incentivar, avaliar e premiar Projetos/Soluções digitais com caracter inovador e que apresentam planos de negócios com viabilidade financeira, elemento fundamental para o fomento de práticas que consolidam conceitos de empreendedorismo e de cultura financeira assentes em pilares sólidos com vista ao desenvolvimento de um sector privado forte e empreendedor;
4. Fomentar a pesquisa, as experiências tecnológicas, a inovação e o empreendedorismo digital, assim como promover e incentivar a busca e a partilha de conhecimento com vista a incrementar a economia digital com soluções à altura das reais necessidades do mercado;
5. Promover e estimular o empreendedorismo digital qualificado e inovador com forte aposta no desenvolvimento de habilidades técnicas assim como atitudes - softskills – à altura das necessidades de inovação que o mercado apresenta, orientando-os de forma a incorporarem nas suas atividades regulares, atitudes e conhecimentos assentes nos princípios de uma cultura financeira de Alta Performance;
6. Apoiar na concretização de ideias com forte potencial de sucesso através da incubação empresarial, da facilitação de acesso a financiamento adequado, assim como orientação no plano de parcerias e estratégicas.

Artigo 1º

Condições de Elegibilidade

1. São elegíveis ao Hackathon, equipas constituídas por indivíduos com idade compreendida entre os 18 e os 45 anos, de nacionalidade cabo-verdiana residentes ou, na diáspora, e/ou de outra nacionalidade desde que 50% da





equipa seja constituída por indivíduos com nacionalidade cabo-verdiana e residente em Cabo Verde;

2. Os elementos da equipa devem ter Formação Superior ou Formação profissional (nível 4 ou 5) ou a 1 (um) ano de conclusão da formação desde que, a mesma seja comprovada;
3. As candidaturas devem ser feitas por equipas de, no máximo, 06 (seis) elementos e mínimo de 03 (três) elementos, de composição livre;
4. Hackathon tem um limite total de 120 participantes distribuídos entre técnicos não IT (Gestão, Turismo e Marketing) e IT, (Analistas, Designers e Desenvolvedores/ Programadores);
5. Os candidatos inscritos devem ter formação e/ou experiência em, pelo menos uma das áreas abaixo:
 - a. Gestão;
 - b. Marketing;
 - c. Designer / UX;
 - d. Programação;
 - e. Turismo ou Planeamento do Turismo;
 - f. Outros;
6. Não será permitido a nenhum participante integrar mais do que uma equipa;
7. No ato de inscrição é de fundamental importância especificar, o nome da equipa assim como, preencher os campos com as informações requeridas a cada um dos elementos da equipa;





8. No ato da inscrição, os participantes devem, obrigatoriamente, fornecer o número de telemóvel e o e-mail. Toda a comunicação e orientações, antes e durante o evento, serão feitas via e-mail, WhatsApp ou outro canal de comunicação a ser definido para o efeito;
9. A participação no programa é gratuita.
10. As inscrições terão lugar de 02 a 17 de Novembro e se concretizará com o preenchimento do formulário eletrónico disponível na página do programa e, o envio dos anexos requeridos;

Artigo 2º Âmbito

1. As propostas criativas admitidas a concurso deverão corresponder a um novo produto e/ou serviço, a uma nova aplicação de um produto e/ou serviço existente, produtos e/ou serviços inovadores com elevado potencial para o desenvolvimento e a valorização turística e económica do país;
2. As soluções selecionadas deverão ter aplicabilidade no território nacional e ter um forte potencial de escala;
3. As ideias concorrentes deverão ser originais, sendo os seus proponentes responsáveis, em todos os termos legais, pela sua originalidade e autoria.





Artigo 3º Seleção

1. São selecionáveis as ideias e/ou projetos que:
 - (i) Estejam alinhadas às necessidades identificadas e expostas nos “*problems statements*” publicadas no Diretório de Oportunidades;
 - (ii) Sejam genuinamente originais em conceito e, em processo;
 - (iii) Correspondam a um novo produto e/ou serviço;
 - (iv) Sejam aplicáveis na melhoria de um produto e/ou serviço;
 - (v) Correspondem a uma inovação.
2. As ideias selecionadas deverão apresentar à partida um elevado potencial para desenvolvimento e valorização económica, sendo os seus proponentes responsáveis pela sua criação e autoria.

Artigo 4º Operacionalização

O programa decorrerá de forma faseada, conforme se segue:

Fase I- Call for Solutions - Concurso de Ideias

Fase II - Hack the Gaps - Hackathon

Fase III- Apresentação da solução (MVP) e respetivo Modelo/Plano de Negócio

Artigo 5º Fase I- Call for Solutions – Chamada para apresentação de Soluções

1. Esta fase é de âmbito nacional, e destina-se à subscrição das equipas com propostas de soluções, em resposta a um *problem statement* específico do





Diretório de Oportunidades, disponível na página do evento ou que dê resposta a desafios de uma das áreas temáticas definidas pelo setor a saber: alojamento e restauração, Agência de viagem, guias de turismo e táxis e Ofertas turísticas diversificadas. Nesta fase de concurso de Ideias serão selecionadas no máximo 20 equipas/propostas de soluções que passarão para a Fase II, fase durante a qual, as ideias deverão ser transformadas em protótipos de alta fiabilidade - MVP;

2. Para a avaliação e seleção dos projetos, o Júri, levará em conta os critérios e a metodologia de cálculo definidos no Artigo 11º deste regulamento, de forma a proceder á avaliação das ideias/soluções apresentados pelos concorrentes através de um **elevator-pitch** não superior a 02 (dois) minutos a ser apresentada na fase da Candidatura, conforme tutorial constante na página do concurso para os devidos efeitos

Artigo 6º

Fase II. Hack the Gaps – Hackathon

Os Projetos seleccionadas serão anunciados a 19 de Novembro e, a 20 de Novembro dar-se-á início ao hackathon **Re!inventar Turismo** que decorrerá de 20, 21, 22 de Novembro

1. Durante a semana que antecede o hackathon e nos três dias do evento serão promovidas ações de UpSkilling, e mentores destacados deverão dar o apoio necessário às equipas na pesquisa de campo, na elaboração do MVP (Minimum Viable Product) o que inclui, o protótipo da solução, o plano/modelo de negócio e a apresentação para a defesa do projeto;
2. A participação dos concorrentes desta fase nas atividades complementares





abaixo listadas, é mandatária:

- (i) Participação em webinars, dentre outras apresentações online live e gravadas a serem disponibilizadas de acordo com o programa a ser anunciado pela organização de forma a apropriarem das ferramentas como Business Model Canvas/ Lean Canvas, de fundamental importância na definição do modelo de negócio a ser adotado;
- (ii) Participação em sessões de mentoria a serem realizadas com recurso aos canais eletrónicos – email, chat, vídeo chamadas, com o intuito de trabalhar perfis e desenvolver competências de comunicação, liderança, colaboração, gestão do risco e inovação.

Artigo 7º

Fase III

Apresentação do projeto

1. A última fase desta maratona terá lugar a **22 de Novembro** e, consistirá na apresentação do Protótipo da Solução, MVP e do Plano/Modelo de negócio, em português, um elevator pitch com a duração não superior a 05 (cinco) minutos, a justificar o valor do investimento e respetivo modelo de negócio.
2. O júri será constituído por cinco (05) elementos, dentre os quais se destaca os promotores, representantes do setor e instituições parceiras, de modo a garantir se qualidade e excelência da análise, a nível da viabilidade técnica assim como a análise do modelo/plano de negócio em termos viabilidade económica e financeira. O júri será composto por representantes das seguintes entidades: a Cabo Verde Digital, representantes do Setor do Turismo, PNUD, NOSi,





PROEMPRESA, entre outras empresas ou entidades;

3. O Presidente do Júri será nomeado pela Organização de entre, os representantes indicados no número anterior.
4. Nesta fase o júri selecionará os três melhores projetos, por área temática.
5. Das decisões do Júri não cabe recurso.
6. O Hackathon rege-se pelo presente regulamento, sendo o Júri soberano na sua interpretação, aplicação e resolução de eventuais lacunas.
7. O Júri selecionará as soluções/planos de negócios concorrentes utilizando os critérios e a metodologia de cálculo definidos no Artigo 12º deste regulamento.

Artigo 8º Local

O evento será realizado on-line através de soluções tecnológicas que possibilitem o trabalho remoto e a colaboração.

Artigo 9º Formalização da candidatura

1. As equipas participantes deverão efetivar a candidatura em formulário próprio, disponível para o efeito na página **reinventa.digital.cv**. O formulário deverá ser devidamente preenchido, incluindo as informações básicas e obrigatórias, e acompanhado de todos os demais elementos requeridos para os devidos efeitos;
2. Os documentos deverão ser obrigatoriamente apresentados em formato eletrónico em formulário próprio disponível na página **reinventa.digital.cv**





acompanhados de:

- a. Formulário de candidatura deverá ser devidamente preenchido e submetido em nome da equipa;
 - b. Curriculum vitae, de todos os elementos da equipa;
 - c. Elevator Pitch da solução proposta, através de um vídeo de, no máximo dois (02) minutos).
1. As candidaturas deverão ser apresentadas em formato eletrónico e deverão ser submetidas, dentro dos prazos estipulados;
 2. Cada candidato não poderá apresentar mais do que uma candidatura, ser membro de vários grupos em simultâneo ou, ser promotor de um projeto e integrar uma outra equipa.

Artigo 10º

Prazo de Candidatura

Para a Fase I, o prazo de submissão das propostas de ideias será de 12 dias corridos, a contar da data de lançamento do concurso.

Artigo 11º

Avaliação das Candidaturas

As candidaturas da Fase I serão avaliadas em função de um conjunto de critérios de seleção e com base na metodologia de cálculo indicada na tabela abaixo:





Fase I Concurso de Ideias

Critério de avaliação das Candidaturas	Pontuação
Criatividade e inovação	2,5
Viabilidade de execução da solução desenvolvida	3,0
Capacidade de escala	2,5
Estrutura da Equipa (Perfis)	2,0
Pontuação total	10

Tabela 1- Critérios de Avaliação das Candidaturas “Concurso de Ideias”

1. Cada membro do Júri atribuirá a cada candidatura submetida ao concurso uma pontuação, de acordo com os critérios definidos na tabela1;
2. A pontuação varia de zero (0) ao valor máximo definido na coluna Pontuação, sendo que, zero (0), corresponde a nenhuma adequação ao item em avaliação e o valor máximo, a total adequação;
3. A avaliação final de cada ideia, será definida média das pontuações atribuídas por cada um dos membros do júri, em cada um dos critérios acima definidos na tabela 1;
4. Em caso de empate, a decisão sobre a avaliação das ideias caberá ao Presidente





do Júri.

Artigo 12º Avaliação dos Projetos

Os projetos apresentados nesta fase serão avaliados em função de um conjunto de critérios definidos com base na metodologia de cálculo indicada na tabela 2 abaixo

Fase II

Apresentação do MVP, Minimum Viable Product (Protótipo de alta fidelidade e do Plano de Negocio/BMC: Business Model Canvas):

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DOS PROJETOS	Pontuação
1. Impacto na comunidade e sustentabilidade do Produto ou Serviço.	1
a) É um Produto ou Serviço que pode atingir seus objetivos de negócios de forma mais sustentável	0,5
b) Impacto da atividade na comunidade /região/ mercado	0,5
2. Mercado Consumidor	3
a) Existência de clientes actuais	1
b) Potencial de atração de clientes	1
c) Potencial de crescimento do mercado	1
3. Mercado Fornecedor	1
a) Capacidade para superar a dependência de Fornecedores Locais/Nacionais	0,5
b) Capacidade para superar a dependência de Fornecedores Internacionais	0,5
4. Mercado Concorrente	2
a) Posição em relação à concorrência	1
b) Posição em relação ao líder de mercado	1
5. Recursos Materiais	1
a) Capacidade para superar a dependência tecnológica	0,5





b) Capacidade para superar a dependência de outros materiais p/ produção	0,5
6. Recursos Humanos	2
a) Capacidade para satisfazer o nível de especialização exigida pelo negócio	1
b) Capacidade para recorrer à mão-de-obra local disponível	1
7. Recursos Financeiros	1
a) Possibilidades de mobilização dos recursos financeiros do projeto	1
8. Preço/Qualidade do Produto	1,5
a) Capacidade de competir ao nível dos preços	1,5
9. Modelo de Monetização	2
a) Grau de Facilidade na distribuição e ou colocação do produto no mercado	1
b) Forma de monetizar o produto ou serviço	1
10. Vertente técnica da equipa sobre o produto / serviço	2,5
a) UI / UX da solução / Produto Serviço	1
b) Aplicabilidade	0,5
11. Conteúdo tecnológico e grau de inovação dos produtos e serviços a serem desenvolvidos	1,5
12. Perspetivas de Lucro e Crescimento	3
a) Escalabilidade da solução (mercado potencial)	1,5
13. Adequação das competências da equipa de promotores às necessidades do projeto	1,5
PONTUAÇÃO TOTAL	20

Tabela 2- Critérios de Avaliação dos projetos

1. Cada membro do Júri atribuirá a cada projeto/MVP apresentado uma pontuação, de acordo com os critérios definidos na tabela2;
2. A pontuação varia de zero (0) ao valor máximo definido na coluna pontuação, sendo que, zero (0), corresponde a nenhuma adequação ao item em avaliação e o valor máximo, a total adequação;





3. A avaliação final será definida pela média das pontuações atribuídas por cada um dos membros do júri, a cada um dos critérios acima definidos;
4. Em caso de empate, a decisão caberá ao Presidente do Júri.

Artigo 13º

Prémios

1. O Valor do Prémio para as equipas vencedoras, (1º classificados), de cada área temática é de 800.000 CVE (Oitocentos mil escudos cabo-verdianos)

Áreas temáticas a saber:

- a. Alojamento e Restauração;
 - b. Agências de Viagens, Guias do Turismo e Taxis;
 - c. Ofertas Turísticas diversificadas
2. Os 2º e 3º classificados de cada uma das áreas temáticas, serão igualmente premiados, com a envolvimento dos sponsors e parceiros do concurso;
 3. As equipas vencedoras (1º classificados), de cada uma das áreas temáticas passarão por uma incubação empresarial durante 06 meses, o que lhes garantirá assistência técnica assim como acompanhamento empresarial da Pro-Empresa;
 4. No ato de premiação, as equipas vencedoras devem formalizar o compromisso de criar e registar a empresa até o final do 1º mês da data da premiação, caso não esteja formalmente registada, como empresa;
 5. O não cumprimento das obrigações acima referidas na alínea anterior, implica a restituição integral dos montantes recebidos;





6. Os projetos não vencedores receberão um certificado de participação no Hackathon;

Artigo 14º

Divulgação dos Resultados

O anúncio das candidaturas selecionadas em cada uma das fases deste concurso serão feitas no site do evento e divulgadas nas plataformas digitais oficiais.

Artigo 15º

Desistências

1. Em caso de desistência de participar no hackathon, a equipa selecionada deverá comunicar a sua decisão à organização do evento por escrito;
2. Em caso de desistência de prosseguir com o seu projeto empresarial, as equipas vencedoras deverão comunicar a sua decisão à organização por escrito, devendo tal comunicação ocorrer de imediato, de forma a evitar a devolução do prémio.

Artigo 16º

Comunicação

1. Em todas as fases do concurso, a Comissão Organizadora assim como os demais intervenientes no processo farão a comunicação com os participantes por telefone e demais canais eletrônicos, página do evento, email, chat, videochamadas etc;





2. Constituí responsabilidade das equipas participantes seguir o cronograma, os resultados e eventuais alterações na agenda do evento através da pagina do evento e redes sociais.

Disposições Gerais

1. A participação neste **Hackathon** implica a aceitação integral do presente regulamento;
2. A Organização do Concurso garante total confidencialidade das informações fornecidas nos documentos apresentados no ato de candidatura, bem como proteção das ideias e dos projetos submetidos;
3. Os candidatos integrantes das equipas participantes autorizam gratuitamente a utilização global ou parcial do seu nome e da sua imagem (animada ou não) para efeitos publicitários;
4. A Organização do Concurso reserva-se o direito de modificar o presente Regulamento, bem como a composição do Júri, por motivos de força maior. Caso houver alteração, no presente regulamento, a mesma será divulgada na página do evento e redes sociais;
5. Os candidatos integrantes das equipas participantes autorizam igualmente a utilização dos dados fornecidos no ato de inscrição, para fins não comerciais;





6. Não serão aceites soluções copiadas ou reproduzidas, total ou parcialmente, de outras fontes e / ou competições. A identificação da cópia, total ou parcial, será punida com a desqualificação da equipa participante;
7. As equipas participantes são responsáveis pela originalidade de todo conteúdo produzido no âmbito do presente Regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros;
8. As equipas participantes são responsáveis por toda e qualquer indemnização a terceiros e á comissão organizadora em caso de demanda judicial ou extrajudicial em toda e qualquer alegação relacionada a violação de propriedade intelectual, industrial, patente, imagem, voz e nome;
9. As condutas antiéticas suspeitas serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, resultando na desqualificação do participante;
10. Qualquer atitude racista, homofóbica e / ou preconceituosa por qualquer sexo não será tolerado. Se identificada, a situação será analisada pela Organização, resultando na desqualificação do participante;
11. Não se aplicará nenhum encargo ou problema de qualquer natureza aos participantes e / ou vencedores inscritos no final do desafio, assim como não se vincula a participação com aquisições, uso e / ou compra de quaisquer produtos ou serviços da organização ou parceiros;
12. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão analisados pela Comissão Organizadora;





13. Os participantes gozam de todos os direitos de propriedade intelectual garantidos pela legislação cabo-verdiana.

