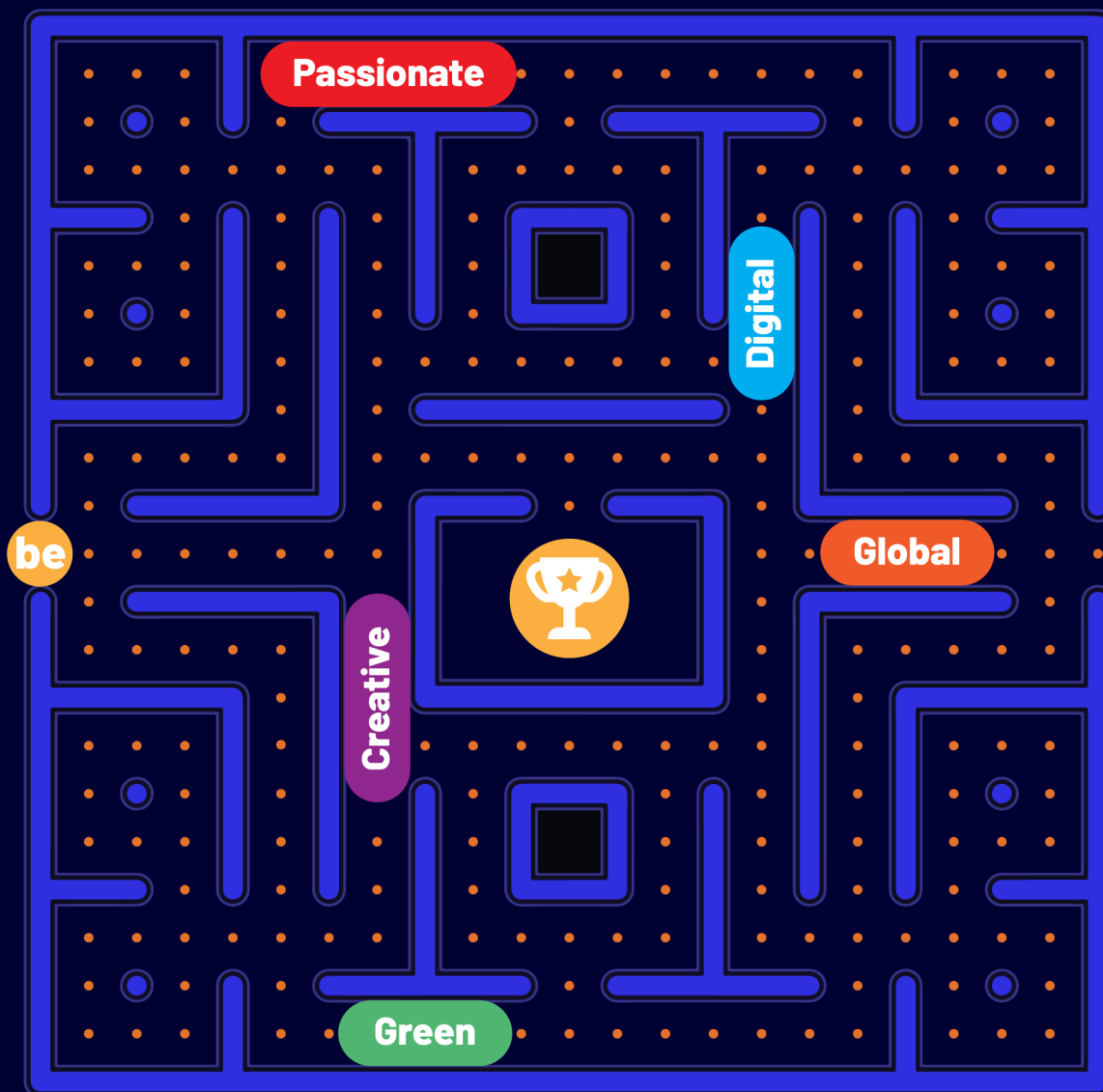


ISAG Changing Ideas

The Game



Apresentação

ISAG Changing Ideas: The Game

O ISAG - European Business School, ciente da importância de promover a interação entre os estudantes do ensino secundário e as instituições de ensino superior, tem o prazer de anunciar o ISAG Changing Ideas: The Game.

1. Objetivos do Jogo:

- 1.1.** Sensibilizar os estudantes para a importância da sua participação ativa na construção de um futuro melhor
- 1.2.** Incentivar a criatividade dos estudantes;
- 1.3.** Promover a importância do trabalho em equipa;
- 1.4.** Fomentar o empreendedorismo jovem;
- 1.5.** Estimular a resolução de problemas globais;
- 1.6.** Criar oportunidades de aprendizagem interinstitucional.

2. Elegibilidade:

- 2.1.** O Jogo está aberto a todos os Estudantes do Ensino Secundário (Cursos Científico-Humanísticos, Cursos Profissionais, Cursos Artísticos Especializados e Cursos com Planos Próprios).
- 2.2.** Os participantes devem formar equipas de 3 a 5 membros.
- 2.3.** Cada equipa deve designar um líder responsável pela comunicação com a organização do concurso.

3. Inscrições:

- 3.1.** O 1º período de inscrições decorreu de 5 de dezembro de 2023 até às 23h59m do dia 12 de janeiro de 2024.
- 3.2.** Foi aberta uma 2ª fase de Inscrições: até às 23h59m do dia 16 de fevereiro de 2024.
- 3.3.** A inscrição das equipas é efetuada com o preenchimento e submissão do formulário de inscrição disponível no site <https://bit.ly/isag-the-game> até à data-limite.
- 3.4.** A inscrição é gratuita.

4. Desafio – Jogo:

- 4.1. O Jogo foi revelado no dia 5 de dezembro de 2023, via e-mail e através das redes sociais do ISAG – European Business School.
- 4.2. Além da inscrição efetuada nos termos do número anterior, cada equipa irá participar em várias etapas eliminatórias de desenvolvimento da sua ideia de negócio, através da Plataforma do ISAG – European Business School.
- 4.3. Em cada etapa, as ideias serão avaliadas com base em critérios como a criatividade, viabilidade, impacto e relevância para o setor.

5. Prémios:

- 5.1. Os prémios incluem cheques-formação, bem como, a integração das equipas vencedoras em experiências de I&D inovadoras, promovidas pelo ISAG-EBS, nos seguintes eventos: Primavera Sound Porto, Comicon e North Festival (Edições 2024), entre outros.
- 5.2. Os prémios serão concedidos às equipas vencedoras, em cerimónia de premiação, a ser realizada a 30 de abril de 2024, no ISAG – European Business School.

6. Considerações Finais:

- 6.1. A participação no ISAG Changing Ideas: The Game, implica a aceitação do seu Regulamento.
- 6.2. O ISAG – European Business School reserva-se ao direito de fazer ajustes ou alterações nas datas e regras do concurso, se necessário.
- 6.3. Mais informações em: <https://bit.ly/isag-the-game>

O ISAG – European Business School aguarda com entusiasmo a participação de todos os Estudantes do Ensino Secundário e acredita que o ISAG Changing Ideas: The Game, contribuirá para o crescimento e a promoção do empreendedorismo jovem.

Participe e mostre o seu talento!

ISAG – European Business School

12 de janeiro 2024

Regulamento de Concurso

ISAG Changing Ideas: The Game

Artigo 1º: Objeto

O presente regulamento define os termos em que decorrerá o Concurso “ISAG Changing Ideas: The Game”, criado e implementado pelo ISAG – European Business School.

Artigo 2º: Objetivos e Destinatário

1. O ISAG Changing Ideas: The Game, visa divulgar, capacitar e distinguir ideias de negócio inovadoras, que resultam de pesquisa/investigação, conhecimento científico e/ou tecnológico dos estudantes.
2. São elegíveis as seguintes ideias de negócio:
 - a) Concebidas em equipa;
 - b) Que visem a criação de produtos, processos ou serviços de base científica e/ou tecnológica, que demonstrem criatividade, potencial de inovação, de negócio e viabilidade económica;
 - c) Que ainda não se encontrem em desenvolvimento e/ou exploração económica por qualquer pessoa singular ou entidade empresarial.
3. Serão admitidas as ideias de negócio apresentadas por Estudantes do Ensino Secundário (Cursos Científico-Humanísticos, Cursos Profissionais, Cursos Artísticos Especializados e Cursos com Planos Próprios), organizados em equipas compostas por 3 a 5 membros.

Artigo 3º: Idioma do concurso

1. O concurso será subdivido em dois formatos de participação, quanto ao idioma: português ou inglês.
2. Os participantes, no momento de inscrição, poderão selecionar o idioma em que pretendem participar.
3. Toda a subsequente participação (submissão da ideia de negócio e apresentação final, em caso de seleção) será realizada no idioma selecionado (português ou inglês).

Artigo 4º: Enquadramento das ideias de negócios em categorias

1. As ideias de negócio candidatas serão avaliadas e posteriormente enquadradas, se necessário, em categorias, pela equipa gestora do ISAG Changing Ideas: The Game.
2. São aceites ideias de negócio nas seguintes categorias:
 - a. **Be Digital:** ideias de negócio relacionadas com inovações a nível digital, de desenvolvimentos de software/hardware, otimização de processos/serviços com base em sistemas digitais, aplicações, etc.
 - b. **Be Green:** ideias de negócio relacionadas com inovações que permitam a diminuição da pegada ecológica das organizações, ou criação de novos produtos/serviços mais amigos do ambiente, que promovam a economia circular e a sustentabilidade ambiental.
 - c. **Be Global:** ideias de negócio relacionadas com inovações que permitam às organizações atuar a nível mundial, facilitando processos de globalização e comunicação.
 - d. **Be Passionate:** ideias de negócio relacionadas com a promoção do bem-estar e da felicidade nas organizações ou na sociedade em geral; este eixo prende-se com a preocupação essencial nas pessoas.
 - e. **Be Creative:** ideias de negócio totalmente disruptivas, não enquadradas nos eixos anteriores, que introduzem alterações profundas a processos/produtos/serviços/negócios já existentes ou criem novos processos/produtos/serviços/negócios completamente inexistentes atualmente.
3. Independentemente das categorias, as ideias de negócio podem enquadrar-se em qualquer setor de atividade (primário, secundário ou terciário) e em qualquer área de negócio.

Artigo 5º: Participação e organização do Jogo

1. A participação no ISAG Changing Ideas: The Game, é realizada através da Plataforma do ISAG - European Business School, onde cada equipa candidata irá dispor de um utilizador para jogar.
2. A participação no ISAG Changing Ideas: The Game, carece de inscrição da equipa, através do formulário de inscrição disponibilizado no website do ISAG - European Business School.

3. Não serão aceites inscrições que sejam apresentadas por qualquer outro meio ou entidade além dos destinatários referidos no Artigo 2º.
4. Após a confirmação da inscrição, cada equipa irá participar no Jogo, organizado em 5 etapas eliminatórias, conforme descritas no Artigo 6º.
5. As equipas cujas ideias de negócio reunirem as melhores pontuações, irão apresentar a sua ideia perante um Júri Externo, na sessão pública “Evento Final” que ocorrerá de acordo com o estabelecido no artigo 6º.
6. A apresentação de cada ideia de negócio no Evento Final será realizada em formato *Pitch*, com a duração máxima de 15 minutos, perante o Júri Externo.
7. O Júri Externo seleciona a ideia vencedora: para o concurso em português e para o concurso em inglês.
8. Cada equipa candidata deve assegurar a sua representação no Evento Final por, pelo menos, um estudante membro da equipa.

Artigo 6º: Etapas do Jogo e Pontuação

1. O ISAG Changing Ideas: The Game, é organizado em 6 etapas de Jogo:
 - a. Etapa 1 – A Equipa;
 - b. Etapa 2 – A ideia;
 - c. Etapa 3 – A ideia em detalhe;
 - d. Etapa 4 – A inovação;
 - e. Etapa 5 – A implementação;
 - f. Etapa 6 – O *Pitch*;
2. A pontuação total máxima é de 100 pontos, estando distribuída por cada etapa da seguinte forma:
 - a. Etapa 1 – 5 pontos (pontuação máxima);
 - b. Etapa 2 – 15 pontos (pontuação máxima);
 - c. Etapa 3 – 25 pontos (pontuação máxima);
 - d. Etapa 4 – 15 pontos (pontuação máxima);
 - e. Etapa 5 – 25 pontos (pontuação máxima);
 - f. Etapa 6 – 15 pontos (pontuação máxima).
3. As equipas deverão alcançar pontuações mínimas acumuladas ou cumprir condições para poderem avançar para a Etapa seguinte, nomeadamente:

- a. Etapa 1 – sem pontuação mínima; deve apenas cumprir as condições definidas no artigo 5º;
 - b. Etapa 2 – 15 pontos;
 - c. Etapa 3 – 30 pontos;
 - d. Etapa 4 – 40 pontos;
 - e. Etapa 5 – seleção das 5 melhores pontuações (5 em português + 5 em inglês);
 - f. Etapa 6 – seleção das 3 melhores pontuações (3 em português + 3 em inglês).
4. Na Etapa 1, todas as equipas candidatas devem efetuar a sua inscrição através da submissão do formulário de inscrição na plataforma do ISAG – European Business School.
 5. No formulário referido no número anterior, deve ser definido o nome da Equipa, com identificação de todos os elementos da equipa candidata, a Escola de proveniência, contactos (um e-mail e um telemóvel) e o idioma em que pretendem participar no concurso (português ou inglês).
 6. Após a inscrição, a equipa irá receber informações detalhadas para a participação no Jogo através da Plataforma do ISAG – European Business School, nomeadamente:
 - a. Credenciais de acesso;
 - b. Manual do Jogo.
 7. Na Etapa 5, são selecionadas as ideias com as pontuações mais elevadas: 5 ideias em português e 5 ideias em inglês, que avançam para a Etapa 6.
 8. Na Etapa 6, as equipas vencedoras na Etapa 5, submetem o *Pitch* da Ideia e fazem a apresentação no Evento Final presencial.

Artigo 7º: Calendário

1. O calendário do ISAG Changing Ideas: The Game, é o seguinte:
 - a. Etapa 1:
 - i. 1ª fase de Inscrições: de 5 de dezembro de 2023 até 12 de janeiro de 2024;
 - ii. 2ª fase de Inscrições: de 12 de janeiro de 2024 até 16 de fevereiro de 2024;
 - b. Etapa 2: de 19 até 29 de fevereiro 2024;
 - i. Resultados: 1 de março às 19h00.
 - c. Etapa 3: de 4 até 14 de março 2024;
 - i. Resultados: 15 de março às 19h00.

- d. Etapa 4: de 18 até 28 de março 2024;
 - i. Resultados: 29 de março às 19h00.
 - e. Etapa 5: de 1 de abril a 12 de abril 2024;
 - i. Resultados: 15 de abril 2024.
 - f. Etapa 6 – Evento Final: 30 de abril de 2024.
2. As datas acima indicadas poderão ser alvo de alterações, caso em que os participantes serão avisados com uma antecedência de, no mínimo, 10 dias.

Artigo 8º: Avaliação e Critérios de Avaliação

1. As ideias serão avaliadas por um Júri interno do ISAG – European Business School e por um Júri Externo, a designar, que pontuará as ideias em cada fase e em cada idioma.
2. Nas 5 primeiras Etapas do Jogo, as ideias de negócio serão avaliadas por um Júri Interno do ISAG – European Business School, a designar, de acordo com os seguintes critérios:
 - a. Escrita e clareza das informações apresentadas (10%);
 - b. Capacidade de desenvolvimento da ideia (10%);
 - c. Grau de inovação da ideia (30%);
 - d. Impacto da ideia na sociedade, nomeadamente em termos económicos, sociais, ambientais ou culturais (30%);
 - e. Viabilidade do negócio (20%).
3. Na Etapa 6 – Evento Final, as ideias de negócio serão avaliadas por um Júri Externo, a designar, de acordo com os seguintes critérios:
 - a. Grau de inovação da ideia (30%);
 - b. Impacto da ideia na sociedade, nomeadamente em termos económicos, sociais, ambientais ou culturais (30%);
 - c. Viabilidade do negócio (20%);
 - d. Apresentação da ideia final (20%).
4. O Júri Interno e o Júri Externo envolvidos em cada Etapa do Jogo, terão a exclusiva responsabilidade da avaliação do mérito de cada ideia de acordo com os critérios de avaliação que constam do presente artigo.

Artigo 9º: Constituição e competências do Júri Interno

1. A composição do Júri Interno do ISAG Changing Ideas: The Game, que irá avaliar as ideias de negócio nas 5 primeiras Etapas de Jogo, é da inteira responsabilidade do

ISAG- European Business School.

2. O Júri Interno do ISAG Changing Ideas: The Game, terá a competência exclusiva para a avaliação do mérito e do potencial das ideias nas Etapas 1, 2, 3, 4 e 5, de acordo com os Critérios de Avaliação, constantes do Artigo 8º.
3. As deliberações do Júri Interno sobre as pontuações a atribuir em cada Etapa são tomadas por maioria simples dos seus membros tendo o Presidente voto de qualidade.
4. As deliberações tomadas pelo Júri Interno constituem decisões finais no âmbito das Etapas 1, 2, 3, 4 e 5 do ISAG Changing Ideas: The Game, não sendo suscetíveis de reclamação ou recurso.
5. O Júri Interno garantirá a confidencialidade, o rigor e a transparência de todos os procedimentos relacionados com a iniciativa ISAG Changing Ideas: The Game.

Artigo 10º: Constituição e competências do Júri Externo

1. A composição do Júri Externo do ISAG Changing Ideas: The Game, que irá avaliar as ideias de negócio no Evento Final é da inteira responsabilidade do ISAG- European Business School.
2. O Júri Externo do ISAG Changing Ideas: The Game, terá a competência exclusiva para a avaliação dos *Pitch* de acordo com os Critérios de Avaliação, constantes do Artigo 8º.
3. As deliberações do Júri Externo são tomadas por maioria simples dos seus membros tendo o Presidente voto de qualidade.
4. As deliberações tomadas pelo Júri Externo constituem decisões finais no âmbito do ISAG Changing Ideas: The Game, não sendo suscetíveis de reclamação ou recurso.
5. O Júri Externo poderá deliberar, por maioria, a não atribuição do vencedor, caso considere que nenhuma das candidaturas satisfaz os requisitos mínimos de qualidade.
6. O Júri Externo garantirá a confidencialidade, o rigor e a transparência de todos os procedimentos relacionados com a iniciativa ISAG Changing Ideas: The Game.
7. Os elementos do Júri Externo abster-se-ão de intervir nas decisões que respeitem às candidaturas em que sejam promotores, escolas onde lecionaram anteriormente.

Artigo 11º: Prémios

1. Serão premiados os três primeiros lugares selecionados pelo Júri Externo, na Etapa 6

- Evento Final (3 do concurso em português e 3 do concurso em inglês).
- 2. Os prémios a atribuir serão os seguintes:
 - a. 1º lugar: integração na equipa de Junior Researchers, com direito a participar em todos os dias do evento, num dos seguintes (com direito de preferência): Primavera Sound Porto 2024 ou ComiCon Porto 2024 ou North Festival 2024;
 - b. 2º lugar: integração na equipa de Junior Researchers, com direito a participar em dois dias do evento, num dos seguintes (após seleção da Equipa Vencedora do 1º lugar): Primavera Sound Porto 2024 ou ComiCon Porto 2024 ou North Festival 2024;
 - c. 3º lugar: integração na equipa de Junior Researchers, com direito a participar em um dia do evento, num dos seguintes (após seleção da Equipa Vencedora do 2º lugar): Primavera Sound Porto 2024 ou ComiCon Porto 2024 ou North Festival 2024.

Artigo 12º: Imagem, conteúdos e Divulgação pública

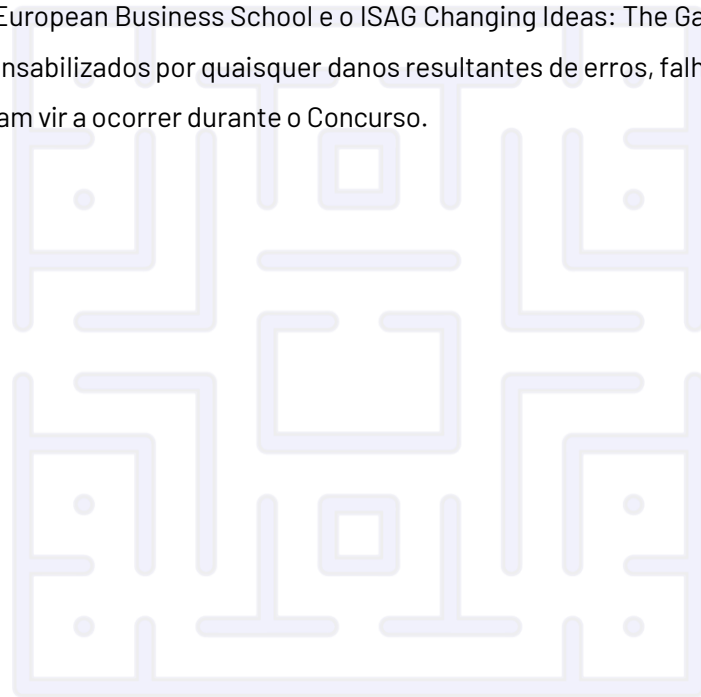
1. Durante todo o processo será garantida a confidencialidade das informações referentes às candidaturas apresentadas, quer pelos elementos da equipa da escola quer pelos membros do Júri envolvidos no processo.
2. A lista das ideias de negócio participantes no ISAG Changing Ideas: The Game, será publicamente anunciada no site do ISAG - European Business School e nas respetivas redes sociais. Os promotores das ideias de negócio participantes receberão, ainda, uma notificação via email.
3. Reserva-se ao ISAG o direito de comunicar e divulgar, pelas formas e meios que considerar adequados, os resultados das várias fases do concurso, sem prejuízo do enunciado no nº 1 deste artigo.
4. Os promotores das candidaturas poderão divulgar e publicitar a sua participação no ISAG Changing Ideas: The Game, e os resultados alcançados, pela forma e meios que considerarem adequados, devendo, todavia, respeitar as regras relativas à imagem e publicitação da iniciativa.
5. Os promotores das ideias de negócio autorizam o ISAG - European Business School a referir os projetos em toda as ações e suportes de comunicação do ISAG Changing Ideas: The Game, e disponibilizam-se a participar nas iniciativas de promoção e

comunicação para as quais sejam solicitados.

6. A marca, logótipo e/ou outros sinais distintivos ou suportes e materiais que venham a ser concebidos para o ISAG Changing Ideas: The Game, estão protegidos por direitos de autor e não podem, para além da situação contemplada no número 4, ser utilizados sem a autorização expressa do ISAG - European Business School.

Artigo 13º: Propriedade Intelectual

1. Os direitos de propriedade intelectual sobre as ideias candidatas pertencem ao(s) respetivo(s) promotor(es).
2. Sem prejuízo do disposto no número anterior, os candidatos autorizam a utilização da informação não confidencial sobre as ideias de negócio nas atividades de promoção referidas no artigo 10º.
3. Os candidatos devem distinguir claramente, em toda a informação que facultarem ao Júri ou à Organização, a informação pública da informação confidencial.
4. O ISAG- European Business School, os membros do Júri, ou a equipa afeta à promoção do ISAG Changing Ideas: The Game, não poderá ser responsabilizada pela violação de direitos de propriedade intelectual, uso indevido ou plágio, pelos candidatos ou por entidades externas à organização, que possam ocorrer.
5. O ISAG - European Business School e o ISAG Changing Ideas: The Game, não poderão ser responsabilizados por quaisquer danos resultantes de erros, falhas ou omissões que possam vir a ocorrer durante o Concurso.



inag 
European Business School
INSTITUTO SUPERIOR DE ADMINISTRAÇÃO E GESTÃO

be
the change