

## REGULAMENTO IoT CHALLENGE | 4ª EDIÇÃO

### 1. OBJETIVO

- a. O IoT Challenge (doravante “evento”) é um concurso de ideias que premeia soluções inovadoras de Internet of Things (IoT) comercializadas e/ou desenvolvidas por empresas que atuem no mercado português.
- b. No âmbito deste evento, os participantes podem utilizar os serviços de IoT da PT Empresas, disponibilizados por esta, para a rápida evolução e desenvolvimento das suas soluções IoT que estarão a concurso neste evento.
- c. Por serviços de IoT da PT Empresas entende-se:
  - O serviço IoT Connect, que permite efetuar a gestão de cartões SIM nas aplicações IoT, com conectividade 2G/3G/4G ou tecnologia NB-IoT (Narrowband IoT) e disponibiliza um portal de gestão das comunicações - cuja utilização será obrigatória;
  - O serviço IoT Place, que consiste na plataforma de Internet of Things, da ThingWorx e permite criar e gerir soluções IoT de forma rápida, escalável e segura (a sua utilização será opcional).
- d. O processo de inscrição inicia-se no dia 6 de maio e prolonga-se até ao dia 21 de junho de 2019, sendo totalmente gratuito e realizado online em [ptempresas.pt/iot-challenge](http://ptempresas.pt/iot-challenge).
- e. Entre dia 1 de julho e 30 de agosto de 2019 (fase de pré-evento), as equipas participantes poderão ter apoio técnico especializado, no laboratório golabs.IoT, sito na Avenida Fontes Pereira de Melo, nº 38/40, em Lisboa (doravante “golabs.IoT”) para testes, desenvolvimento ou evolução das soluções a concurso, de acordo com um plano de trabalhos acordado previamente entre os participantes e as equipas do golabs.IoT. O acesso ao golabs.IoT durante este período irá reger-se do seguinte modo:
  - As equipas devem estar presentes no dia 1 de julho, para a sessão de kick off do evento e acordar com o golabs.IoT os requisitos para o desenvolvimento ou evolução da solução a concurso, testes, entre outros;
  - Nesse dia, as equipas deverão também indicar se pretendem beneficiar do suporte das equipas especializadas do golabs.IoT, durante a fase de pré-evento, descrevendo tecnicamente a solução a concurso, as necessidades de apoio e um cronograma das datas em que pretendem frequentar o golabs.IoT;
  - A organização do evento disponibilizará no golabs.IoT: serviço de acesso à internet sem fios (WiFi), mesas, cadeiras e tomadas elétricas. Será da única e exclusiva responsabilidade dos participantes levar o seu computador (laptop/notebook), respetivos equipamentos e acessórios que considerem necessários para a evolução ou desenvolvimento das suas soluções IoT.
- f. Durante a fase de pré-evento, as equipas participantes poderão também utilizar as instalações do espaço ENTER, sito na Rua de Campolide n.º 28, em Lisboa, para testar as soluções IoT e preparar as respetivas apresentações.

- g. O evento realiza-se em Lisboa, no dia 25 de setembro de 2019, das 14h30 às 18h30, em local a indicar previamente pela MEO, em [ptempresas.pt/iot-challenge](http://ptempresas.pt/iot-challenge) e por email remetido às equipas participantes.
- h. No dia do evento, as equipas participantes deverão garantir presença no local do evento, onde farão a apresentação e demonstração das soluções IoT que se encontrem a concurso.
- i. A agenda do evento será divulgada no site [ptempresas.pt/iot-challenge](http://ptempresas.pt/iot-challenge) e poderá estar sujeita a alterações.

## 2. ENTIDADE PROMOTORA

O presente regulamento é aplicável ao evento IoT Challenge, promovido pela MEO - Serviços de Comunicações e Multimédia, S.A., com sede na Av. Fontes Pereira de Melo, nº 40, 1069-300 Lisboa, sob o número único de matrícula e de identificação de pessoa coletiva 504 615 947 e com o capital social de € 230.000.000,00, adiante designada por "MEO" ou "Organização".

## 3. DESAFIO

O evento pretende que as equipas participantes apresentem uma solução IoT prontas a comercializar, utilizando os serviços de IoT da PT Empresas, numa das áreas indicadas abaixo:

- Retalho (soluções IoT que permitam revolucionar a área do retalho, por exemplo através da melhor rentabilização dos espaços, do controlo de stock em prateleiras, de uma gestão mais rápida e eficaz dos pagamentos, entre outros);
- Saúde (soluções IoT que permitam a monitorização remota de parâmetros clínicos de pessoas idosas, com necessidades especiais, entre outras);
- Localização de ativos (soluções IoT para localização indoor ou outdoor, em real time ou em resposta a alertas de entrada e saída de zona. As soluções podem localizar pequenos objetos ou objetos de grandes dimensões - por exemplo, contentores com finalidades de logística, segurança ou outras).

## 4. EQUIPAS

- a. Cada equipa deverá ser composta por dois a quatro participantes.
- b. Os participantes das equipas terão que ter disponibilidade para participar na fase de pré-evento e para comparecerem, presencialmente, no dia do evento, conforme especificado no presente Regulamento.
- c. Não poderão participar deste concurso:
  - Pessoas pertencentes aos quadros e órgãos sociais da MEO;
  - Pessoas pertencentes aos quadros e órgãos de administração dos parceiros;
  - Todos os familiares em linha direta do júri.

- d. As equipas participantes devem:
  - Assegurar que todos os elementos da equipa, à data de inscrição, participam no programa, não sonhando quaisquer elementos;
  - Assumir uma conduta adequada a um espaço de trabalho, não prejudicando dolosamente a participação de outras equipas e não colocando em risco a segurança de outrem;
  - Utilizar o serviço IoT Connect da PT Empresas no desenvolvimento ou evolução das suas soluções;
  - Apresentar toda a documentação referente às soluções a concurso, e realizar as apresentações orais das mesmas em língua portuguesa;
  - Realizar as demonstrações das soluções, no dia do evento, a clientes da PT Empresas.
- e. Os participantes devem ter idade igual ou superior a 18 anos.
- f. Cada participante só pode estar integrado numa equipa e cada equipa só poderá inscrever-se uma vez, estando o evento limitado à participação de 15 equipas.
- g. É permitida a participação de equipas que já tenham soluções desenvolvidas, desde que as mesmas sejam enquadráveis nos desafios anunciados e utilizem o serviço IoT Connect da PT Empresas.
- h. No formulário eletrónico de inscrição, a equipa deverá identificar o desafio a que pretende concorrer, efetuar uma breve descrição da sua solução, indicar um representante da equipa e caracterizar todos os elementos da mesma (nome, telemóvel, email e data de nascimento), bem como indicar quais as competências da respetiva equipa.
- i. Caso o formulário seja preenchido com sucesso, no momento da submissão da inscrição irá surgir a respetiva mensagem e a MEO remeterá um email de confirmação da inscrição. Para questões adicionais, as equipas podem enviar as mesmas através de email para o endereço eletrónico [iotchallenge@telecom.pt](mailto:iotchallenge@telecom.pt).
- j. O preenchimento, submissão e envio do formulário de inscrição não garante a participação da equipa no evento. Caberá à Organização a seleção das equipas participantes, bem como a respetiva comunicação nos termos do número seguinte.

## 5. PARTICIPAÇÃO

- a. A participação no evento é voluntária, nominativa e intransmissível, salvo em situações excecionais devidamente justificadas e aprovadas pela Organização.
- b. No dia 24 de junho de 2019, serão comunicadas as equipas selecionadas para participar no evento, através de uma notificação enviada por email a todos os representantes de equipa.
- c. Após receção da notificação indicada na alínea supra, os representantes de equipa deverão confirmar a inscrição.
- d. Caso ocorram desistências das equipas selecionadas, durante o prazo de confirmação, a Organização concederá oportunidade a novas equipas para participarem no evento.

- e. Confirmadas as equipas e as soluções a concurso inscritas, ocorrerá uma sessão de kick off, onde será disponibilizado o Tool Kit solicitado no momento da inscrição da equipa.
- f. O Tool Kit é composto por:
  - 3 cartões SIM e acesso a um portal único que permite gerir todos os cartões SIM (NB-IoT, 2G, 3G ou 4G), utilizados em soluções IoT de forma autónoma (utilização obrigatória);
  - 1 Instância do serviço IoT Place (caso solicitada, a sua utilização é opcional).
- g. Os serviços PT Empresas incluídos no Tool Kit, serão disponibilizados gratuitamente às equipas participantes, desde o momento em que são selecionadas até 1 (um) mês após o fim do evento.
- h. A solução a apresentar deverá destinar-se ao mercado empresarial (B2B) e basear-se em plataformas móveis ou desktops, desde que utilize o serviço IoT Connect.
- i. São deveres do participante, no que concerne ao uso dos serviços disponibilizados:
  - Não usar os serviços para fim diferente do qual estes se destinam;
  - Não fazer uso imprudente dos serviços;
  - Avisar imediatamente a Organização quando se verificarem falhas nos serviços, salvo quando tal já seja do conhecimento da Organização.
- j. Os participantes são responsáveis pelos danos causados quando tenham procedido com dolo.
- k. Os custos de transporte até o local do evento, estadia, estacionamento e outras despesas de carácter pessoal, não estão incluídos e deverão ser suportados integralmente pelos participantes.
- l. Os participantes deverão manter visível a identificação fornecida no ato da credenciação durante todo o período do evento e em todos os espaços em que o mesmo decorra.

## 6. COMUNICAÇÃO

- a. A Organização notificará todos os participantes inscritos, e realizará todos os avisos que julgue necessários e públicos, por sms e/ou por email, através da mailbox [iotchallenge@telecom.pt](mailto:iotchallenge@telecom.pt).
- b. Os participantes inscritos são responsáveis por acompanhar a programação, os resultados e eventuais alterações do evento.

## 7. AVALIAÇÃO

- a. O júri será composto por membros da Organização e dos seus parceiros.
- b. As soluções a concurso serão avaliadas tendo como base os seguintes critérios:  
APLICABILIDADE AO SEGMENTO B2B
  - Adequa-se aos desafios e necessidades do mercado B2B.
  - Permite personalização de marca e funcionalidades.
  - Disponibiliza API.

#### INOVAÇÃO

- Diferenciação face a outras soluções comercializadas pela concorrência.
- Originalidade das características da solução.
- Criatividade na apresentação.

#### MATURIDADE DA SOLUÇÃO

- Demonstração do portal de gestão/aplicações e equipamento.
- Pronta a comercializar.
- Informações sobre implementação.

#### ATRATIVIDADE DO MODELO DE NEGÓCIO

- Definição clara e explícita.
- Preço competitivo

- c. O júri reserva-se ao direito de não atribuir os prémios previstos, caso considere que as candidaturas apresentadas não satisfazem os critérios do evento.
- d. A decisão do júri é soberana, não havendo lugar a recurso.
- e. Os elementos do júri poderão ser dispensados por motivos de força maior.

#### 8. PROPRIEDADE INTELECTUAL

- a. Cada uma das Partes mantém a titularidade dos direitos de propriedade industrial/intelectual sobre, caso aplicável, o know-how, produtos, plataformas de software, equipamentos, documentos, materiais e/ou quaisquer desenvolvimentos, por si disponibilizados, no âmbito do evento e na construção ou desenvolvimento das soluções.
- b. A propriedade intelectual das soluções apresentadas, e seus materiais, assim como do know-how e documentação inerente aos mesmos, será pertença única e exclusiva da respetiva equipa participante.
- c. No caso de desenvolvimentos conjuntos entre as equipas e a MEO, realizados após o evento, cujos respetivos termos as partes envolvidas se comprometem a fazer constar de documento escrito, a repartição dos direitos de propriedade terá por base a participação de cada uma das partes nos desenvolvimentos realizados e nos respetivos custos.
- d. Sem prejuízo do estipulado na alínea c), é desde já reciprocamente aceite que nenhuma das equipas participantes, nem a MEO, poderão realizar desenvolvimentos sobre produtos e outros componentes referidos na alínea a), sem o prévio consentimento escrito da parte a quem pertençam os respetivos direitos de propriedade industrial/intelectual.
- e. As equipas participantes serão responsáveis por quaisquer licenças de terceiros, necessárias para o correto funcionamento da solução a apresentar, e assumem toda a responsabilidade decorrente de

reclamações de terceiros no que diz respeito a direitos de autor e direitos conexos, bem como direitos de propriedade industrial.

- f. Os participantes serão os únicos e exclusivos responsáveis pelo conteúdo dos textos e de multimédia elaborado para testemunhar a participação no evento, comprometendo-se a MEO a reproduzir os mesmos sem qualquer modificação, e ficando habilitada a divulgar os conteúdos nos termos previstos na alínea c) do ponto 12. Os participantes que disponibilizem os seus textos à MEO aceitam e concordam que a respetiva divulgação não será objeto de qualquer remuneração.
- g. No dia do evento, as equipas participantes poderão ainda efetuar parte da apresentação da sua Solução com recurso a materiais multimédia desenvolvidos pelos próprios, tais como vídeos de demonstração da Solução ou testemunhos, sendo esses conteúdos da exclusiva responsabilidade dos participantes, aplicando-se igualmente o disposto na alínea anterior, e o cumprimento do estipulado no ponto 12.

## 9. PRÉMIOS

- a. No final do evento, serão entregues diplomas de participação a todos os participantes.
- b. Caso solicitado no processo de candidatura, todos os participantes terão acesso a mais 1 (um) mês de utilização gratuita dos serviços IoT Connect e IoT Place disponibilizados no Tool Kit. No final desse período, as equipas vencedoras beneficiarão de mais 6 (seis) meses de utilização gratuita dos referidos serviços incluídos no Tool Kit até ao final do evento Web Summit de 2019. As restantes equipas que pretendam manter a utilização dos serviços deverão contratar os mesmos à MEO, podendo utilizar os seguintes vouchers de desconto, válidos por 1 (um) ano, que serão entregues no evento:
  - 20% de desconto na mensalidade do serviço IoT Connect e oferta da taxa de ativação;
  - 20% de desconto na mensalidade do serviço IoT Place.

Caso as equipas não mantenham a utilização destes serviços, os mesmos serão desativados e as informações, dados e desenvolvimentos integrados serão apagados, sem possibilidade de recuperação.

- c. Para além do indicado nas alíneas anteriores, serão atribuídos os seguintes prémios às três equipas vencedoras:
  - Oferta de 1 (um) Beta Passe, por cada equipa, para o Web Summit, que se vai realizar em Lisboa de 4 a 7 de novembro 2019;
  - Oferta de 6 (seis) meses dos serviços IoT Connect (inclui 20 cartões SIM com triplo corte e tarifário de 20MB 3G/4G ou tarifário de 1MB NB-IoT) e IoT Place (para ligação a 20 objetos, caso solicitado no momento da candidatura) da PT Empresas, por cada equipa, valorizado em 506 €;
  - Exposição/demonstração da(s) solução(ões) no Showroom da Altice Portugal, durante 3 (três) meses, entre Janeiro e Março de 2020;
  - Possibilidade de integração do portfólio da PT Empresas;
  - Divulgação de testemunho(s) dos participantes em diversos meios de comunicação, bem como no web site e redes sociais da PT Empresas, sendo aplicável o disposto nas alíneas f) e g) do Ponto 8 deste Regulamento, no que se refere à divulgação e remuneração dos conteúdos.

## 10. DESCLASSIFICAÇÃO

- a. Será desclassificada a equipa que:
  - Ferir os princípios de fair play;
  - Causar tumulto ou confusão durante o evento;
  - Copiar soluções já existentes;
  - Não mantenha a sua constituição inicial por motivos não justificados, no dia do evento, devendo toda e qualquer ausência ser informada à Organização;
  - Deter ou consumir bebidas alcoólicas ou estupefacientes durante o evento, nas instalações do evento ou nos seus arredores.
- b. Se a MEO concluir que um participante obteve qualquer vantagem indevida mediante a utilização de meios fraudulentos e/ou quaisquer outros mecanismos por si considerados inadequados, o referido participante, bem como seu grupo, será imediatamente desclassificado.
- c. Não serão aceites soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respetiva equipa.

## 11. EQUIPAS FORA DO CONCURSO

Poderão participar, sob convite, equipas fora da competição. As suas soluções serão apresentadas no evento e devidamente assinalados como extracompetição junto do júri e da audiência, não sendo elegíveis a prémio ou distinção no âmbito do evento.

## 12. DADOS PESSOAIS

- a. No âmbito do presente concurso, e sempre que um participante forneça os seus dados pessoais, os mesmos serão tratados pela MEO nos termos da legislação de proteção de dados pessoais em vigor em cada momento, nomeadamente do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016 (“RGPD”), para realização de todos os procedimentos inerentes à participação no concurso e receção dos prémios.
- b. A MEO, nos termos legais em vigor, garante aos participantes o exercício, a qualquer momento, dos respetivos direitos, nomeadamente o direito de acesso, retificação, atualização, limitação e apagamento dos seus dados pessoais (salvo quanto aos dados que são indispensáveis à participação no concurso e receção dos prémios ou ao cumprimento de obrigações legais a que a MEO esteja sujeita enquanto responsável pelo tratamento), o direito de oposição à utilização dos mesmos para fins comerciais pela Altice Portugal e à retirada do consentimento, sem que tal comprometa a licitude do tratamento efetuado ao abrigo desse consentimento.
- c. Com a inscrição e participação neste concurso, os participantes concordam com o teor do presente regulamento, autorizando a Organização a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio

de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro suporte ou meio de comunicação, sem ónus e sem necessidade de autorização adicional, os seus nomes, vozes, imagens, soluções, empresas ou marcas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante 36 meses, apenas para fins de divulgação do evento e/ou dos produtos e soluções e das atividades das empresas do Grupo Altice Portugal.

Para mais informações consulte a nossa Política de Proteção de Dados em:  
<https://www.telecom.pt/pt-pt/Paginas/politica-privacidade.aspx>.

### 13. DISPOSIÇÕES GERAIS

- a. Os participantes aceitam que qualquer funcionalidade das respetivas soluções, bem como as soluções apresentadas, evoluídas ou desenvolvidas para a participação neste evento, não ofendem ou transgridem quaisquer direitos de terceiros, especialmente direitos de propriedade intelectual, e não são ofensivos, injuriosos, difamadores, ilegais ou ilícitos.
- b. A Organização não se responsabiliza pelo uso de bases de dados públicas e/ou privadas pelos participantes do evento, cabendo aos mesmos garantir a sua fidedignidade e legalidade.
- c. Os participantes aceitam indemnizar a MEO caso esta receba qualquer reclamação ou pedido de indemnização.
- d. É da única e exclusiva responsabilidade do participante todos os riscos e danos patrimoniais, pessoais, ou lucros cessantes que lhe sejam imputáveis a título de dolo ou negligência, decorrentes de situações que ocorram nas instalações do evento.
- e. A organização do evento não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes (por exemplo, laptop, tablet ou smartphone) durante a fase de pré-evento e no dia do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guardar e cuidar de todos os equipamentos e materiais à sua responsabilidade. Caso o participante se ausente do local do evento deverá levar consigo os seus pertences e equipamentos, ou garantir a sua segurança.
- f. A Organização poderá, a qualquer momento e se julgar necessário, alterar as regras do presente regulamento assim como substituir qualquer um dos prémios por outros de igual valor.
- g. O evento poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, entre outros, não sendo devida qualquer indemnização ou compensação aos participantes do concurso e/ou eventuais terceiros. A Organização fará, nesses casos, os melhores esforços para prosseguir com o evento tão breve quanto possível resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.
- h. A participação neste concurso sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas no presente regulamento. Desta forma, os participantes aceitam todas as disposições no ato da sua



inscrição, declarando que leram, compreenderam, têm total consciência e aceitam, íntegra e totalmente, todos os pontos deste regulamento.

- i. Os casos omissos, não previstos neste Regulamento, serão avaliados pela Organização.
- j. Qualquer situação ou ocorrência verificada no decurso do evento e não prevista pelo presente regulamento será objeto de análise e posterior resolução pela MEO. As decisões serão informadas aos interessados, sem direito a recurso.
- k. Quaisquer disputas, controvérsias ou reclamações que surgirem entre os participantes e a Organização, relacionadas com os termos do presente regulamento deverão ser, exclusivamente, resolvidas perante o Tribunal da Comarca de Lisboa, com renúncia a qualquer outro.