

LIGA DO EMPREENDEDOR

ONLINE & PRESENCIAL

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS

REGULAMENTO Liga do Empreendedor

ARTIGO 1º - (ÂMBITO E OBJETIVO)

- a) O presente regulamento aplica-se à “Liga do Empreendedor” que tem por objetivo envolver e estimular as capacidades empreendedoras dos/as alunos/as do ensino secundário, do concelho de Castelo Branco, numa perspetiva de reforço da iniciativa, da inovação, da criatividade, do gosto pelo risco e que constituam uma primeira abordagem à atividade empresarial;
- b) A **Liga** será composta por **5 desafios** que irão incidir sobre os **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**. Cada desafio terá a duração de um mês, onde as equipas terão que trabalhar numa solução, obtendo durante este período, apoio de mentoria individualizada e workshops temáticos coletivos. Ao final do mês, cada equipa apresentará a um painel de jurados, o seu projeto.

ARTIGO 2º - (ORGANIZAÇÃO)

- a) A Liga é uma iniciativa integrada na ação dez, denominada por “Liga do Empreendedor”, do plano de ação do projeto Contrato Local de Desenvolvimento Social 4ª Geração (CLDS 4G) de Castelo Branco, promovido pela Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento (AL-AD) em parceria com a Fábrica do Jovem Empreendedor, o Centro de Empresas Inovadoras de Castelo Branco, a Social IN | Incubadora Social de Castelo Branco e a Moche.

ARTIGO 3º - (DESTINATÁRIOS/AS)

- a) A Liga destina-se a:
 - 1) Alunos/as do ensino secundário dos três agrupamentos do concelho de Castelo Branco (Agrupamento de Escolas José Sanches e S. Vicente da Beira; Agrupamento de Escolas Nuno Alvares; Agrupamento de Escolas Amato Lusitano).
 - 2) Alunos/as das Escolas Profissionais do concelho (Escola Profissional Agostinho Roseta; ETEPA - Escola Tecnológica e Profissional Albicastrense).

LIGA DO EMPREENDEDOR

ONLINE & PRESENCIAL

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS



ARTIGO 4º - (DURAÇÃO)

- a) A Liga do Empreendedor, encontra-se dividida em 5 desafios, que irão decorrer ao longo dos anos de 2021, 2022 e 2023.
- b) Cada desafio terá a duração de, aproximadamente, um mês e serão divulgados com a antecedência necessária para a realização das inscrições.
- c) Calendarização:
 1. Desafio 1 – de 4 a 29 de outubro de 2021;
 2. Desafio 2 – de 1 a 25 fevereiro de 2022;
 3. Desafio 3 – de 4 a 27 de maio de 2022;
 4. Desafio 4 – de 3 a 28 de outubro de 2022;
 5. Desafio 5 – de 6 de fevereiro a 3 de março de 2023.

ARTIGO 5º - (EVENTO)

- a) A Liga do Empreendedor, encontra-se dividida em cinco desafios.
- b) Cada desafio terá um sponsor, que irá colaborar no lançamento do desafio;
- c) Um desafio é composto pela primeira sessão de apresentação das equipas e do objetivo sobre o qual irão desenvolver o projeto, em regime presencial. O restante evento decorrerá em formato online, onde os/as participantes terão apoio de mentoria individualizada e workshops temáticos coletivos.
- d) Os workshops são realizados semanalmente podendo diferenciar de acordo com a temática de cada desafio. Serão realizados pelo menos três workshops, com a duração de 45 minutos.
- e) O último dia, é destinado à apresentação dos projetos, que será realizada presencialmente, com a presença de um painel de jurados/as que irá avaliar cada projeto segundo os critérios descritos no Artigo 8º.
- f) Os desafios serão lançados segundo os **Objetivos do Desenvolvimento Sustentável (ODS)**. A organização selecionou 5 dos 17 objetivos. Cada desafio irá incidir sobre um dos seguintes objetivos:
 - Desafio 1 – ODS 1. Erradicar a Pobreza powered by Cáritas Interparoquial de Castelo Branco;
 - Desafio 2 – ODS 12. Produção e consumo responsáveis powered by Auchan;
 - Desafio 3 – ODS 11. Cidades e comunidades sustentáveis powered by Alegro;
 - Desafio 4 – ODS 13. Ação Climática powered by Fórum Castelo Branco.
 - Desafio 5 – ODS 10. Reduzir as Desigualdades (Sponsor a confirmar);

LIGA DO EMPREENDEDOR

ONLINE & PRESENCIAL

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS



ARTIGO 6º - (PROCESSO DE INSCRIÇÃO)

- a) Podem inscrever-se na Liga do Empreendedor estudantes do ensino secundário (regular e profissional), do concelho de Castelo Branco;
- b) As inscrições podem ser realizadas individualmente ou em equipa;
- c) As equipas podem ser constituídas até 3 elementos;
- d) No caso de a inscrição ser individual, a organização assegura, sempre que possível, a formação de uma equipa de pelo menos dois elementos;
- e) As inscrições têm caráter obrigatório, gratuito e são limitadas a 8 equipas;
- f) A inscrição implica um correto preenchimento de um formulário online, disponível através do site www.amatolusitano-ad.pt e nas redes sociais dos sponsors;
- g) Mais informações, estarão presentes nas várias redes sociais dos organizadores e parceiros bem como no site da Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento em www.amatolusitano-ad.pt;
- h) Qualquer dúvida deverá ser remetida para clds4gcastelobranco@amatolusitano-ad.pt;

ARTIGO 7º - (CRITÉRIOS DE SELEÇÃO)

- a) As equipas selecionadas serão identificadas pela organização assumindo o seguinte critério:
 - 1) Serem alunos/as do ensino secundário dos agrupamentos de escolas ou escolas profissionais descritas no Artigo 3º;
 - 2) Caso o número de inscrições ultrapasse as 8 equipas, será tida em consideração a ordem de inscrição;
 - 3) Será dada preferência a uma equipa em representação de cada escola;
 - 4) As equipas participantes em desafios anteriores terão prioridade de inscrição em desafios seguintes;
 - 5) Outras situações não previstas nos pontos anteriores, serão alvo de avaliação por parte da equipa organizadora e decididas caso a caso.

ARTIGO 8º - (VOTAÇÃO E PRÉMIOS)

- a) A avaliação da Liga será realizada por um painel de jurados multidisciplinar, de várias instituições:
 - 1) Amato Lusitano – Associação de Desenvolvimento;
 - 2) CEI – Centro de Empresas Inovadoras de Castelo Branco;

LIGA DO EMPREENDEDOR

ONLINE & PRESENCIAL

5 DESAFIOS * WORKSHOPS * PRÉMIOS



- 3) Entidade Convidada de acordo com a temática.
- b) Os/as jurados/as terão como critérios o seguinte exposto:
 - 1) **Inovação e Criatividade** – Valorizar novas metodologias/procedimentos/processos ou produtos, criativos e diferenciadores do tradicional, com vantagens visíveis face às soluções atuais e que contribuam significativamente para a resolução de problemas sociais enquadrados nos ODS referidos;
 - 2) **Impacto do Projeto** – Avaliar o impacto esperado na resolução do problema social e o potencial de crescimento da solução;
 - 3) **Modelo de Negócio** – Avaliada a sustentabilidade do modelo de negócio apresentado;
 - 4) **Equipa e Parcerias** – Capacidade para a concretização do projeto, avaliado através das competências dos elementos da equipa e parceiros;
 - 5) **Viabilidade do Projeto** – Ideias criativas, inovadoras, com potencial de impacto, sustentáveis, com boas equipas, com uma grande probabilidade de serem executadas.
- c) Prémios:
 1. Os prémios de cada desafio, serão atribuídos pelos *sponsors* dos mesmos;
 2. Prémio de Participação - Aos elementos que concluíam pelo menos três desafios terão a possibilidade de participar na missão empreendedora e visita ao Espaço Moche (visita de 2 dias a Lisboa com tudo incluído) no final dos 5 desafios da Liga do Empreendedor.

ARTIGO 9º - (DISPOSIÇÕES FINAIS)

- a) Ao efetuarem a inscrição, os/as candidatos/as não concedem qualquer autorização à entidade organizadora para a utilização dos seus projetos, a menos que seja no âmbito da comunicação;
- b) As decisões da Organização são soberanas, não havendo possibilidade de recurso;
- c) Qualquer questão resultante de omissões ou dúvidas de interpretação do presente regulamento será resolvida pela Organização, de cuja decisão não cabe recurso.

Castelo Branco, 11 de setembro de 2021