

Regulamento da Competição Life Enablers

Artigo 1.º - Objetivos

1.1. A Life Enablers é uma iniciativa dirigida a estudantes universitários e recém-diplomados com os seguintes objetivos:

- a.** Ajudar a criar e desenvolver respostas, iniciativas, ideias e soluções que melhorem a vida dos doentes com Mieloma Múltiplo, Linfoma de Hodgkin, Doença inflamatória-intestinal, Cancro do pulmão, Fístulas Perianais, Hemofilia e Doenças raras;
- b.** Criar sinergias, promover o diálogo e proporcionar novas dinâmicas de interação entre os diferentes *stakeholders* envolvidos na patologia: universidades, comunidade médica, doentes e famílias;
- c.** Capacitar os alunos que participam na competição com oportunidades educativas e de desenvolvimento pessoal, desenvolvendo os seus percursos académicos;
- d.** Disseminar conhecimento científico e apoiar a criação de estratégias e iniciativas com potencial para aumentar a sensibilização em torno das patologias;
- e.** Promover a geração e partilha de ideias através da disseminação de conhecimento científico e profissional;
- f.** Criar uma plataforma de discussão que desenvolva a prática clínica e o conhecimento sobre as patologias;
- g.** Proporcionar oportunidades de desenvolvimento pessoal, educativo e profissional aos alunos que participam na competição e aumentar o diálogo entre estudantes, professores, doentes, comunidade médica e associações verticais.

Artigo 2.º - Condições gerais

2.1. A Life Enablers é uma iniciativa dirigida a estudantes universitários, que premeia a equipa com a ideia com maior potencial de sucesso quando implementada na sociedade, de acordo com o júri.

2.2. A Life Enablers rege-se pelos termos e condições descritos neste Regulamento e a participação do candidato na competição assume que este concorda expressamente com os termos e condições aqui descritos, bem com os termos da política de privacidade.

2.3. O promotor da Life Enablers é a Spark Agency.

2.4. A Takeda é patrocinador da Life Enablers.

2.5. Os critérios de seleção e os fundamentos da decisão, incluindo os critérios de atribuição do prémio aos distinguidos e a escolha da comissão e do júri, são da exclusiva responsabilidade do promotor.

2.6. O promotor reserva-se ao direito de, a qualquer momento, verificar uma candidatura e desqualificar um candidato, se o promotor tiver motivos para acreditar que tenha apresentado uma candidatura que não está de acordo com este Regulamento.

Artigo 3.º - Ideias

3.1. De forma a serem consideradas elegíveis, as ideias das equipas apresentadas deverão resolver direta ou indiretamente problemas e desafios relacionados com, pelo menos, uma das seguintes patologias:

- a) Mieloma Múltiplo;
- b) Linfoma de Hodgkin;
- c) Doença Inflamatória-Intestinal;
- d) Cancro do Pulmão;
- e) Fístulas Perianais;
- f) Hemofilia;
- g) Doenças raras.

3.2. As ideias poderão focar-se na própria patologia bem como nas consequências das patologias na qualidade de vida e cuidados de saúdes dos doentes, da comunidade médica, familiares e sociedade no geral.

3.3. As equipas podem concorrer com soluções em diversos estágios de maturidade e desenvolvimento, de uma ideia com potencial a um protótipo já funcional ou produto lançado.

3.4. As ideias submetidas podem integrar-se numa ou várias das seguintes categorias, não se limitando apenas a estas:

- a) Apoio e suporte familiar;
- b) Apoio e suporte comunitário;
- c) Sensibilização para a patologia;
- d) Toma da medicação;
- e) Acesso a cuidados de saúde;
- f) Interação Doente-Profissional de Saúde;
- g) Fomentar a partilha de experiências;
- h) Investigação básica e/ou aplicada;
- i) Promoção da qualidade de vida do doente.

3.5. Qualquer ideia relacionada com a criação de medicação, bem como com qualquer tratamento médico, está fora do âmbito desta competição.

Artigo 4.º - Candidatos

4.1 A elegibilidade dos candidatos segue os seguintes critérios:

- a) Os candidatos devem ser alunos universitários, ou recém-diplomados desde que tenham concluído o seu grau académico (licenciatura, mestrado, doutoramento e especialidade) há menos de 3 anos;
- b) Os candidatos devem submeter uma ideia que se encontre em conformidade com o Artigo 3.º;
- c) As equipas devem ser constituídas por 2 a 4 elementos. Os candidatos não precisam de ter a equipa completa para submeter a sua candidatura;
- d) Um candidato e a sua equipa tornam-se apurados após a sua ideia ser selecionada para a competição e depois de terem sido verificados os critérios mencionados neste artigo.

4.2. Os candidatos **não** podem:

- a) Ter sido condenados por delito criminal relacionado com fornecimento de itens ou serviços de saúde;
- b) Ter sido excluídos, suspensos ou impedidos de alguma forma de participar em programas ou atividades na área da saúde;
- c) Estar sujeitos a quaisquer restrições ou sanções por qualquer outra agência governamental.

Artigo 5.º - Fases da competição

5.1. A Life Enablers decorrerá até março de 2020. O período de desenvolvimento dos trabalhos será de, aproximadamente, 6 meses desde a data de submissão de candidatura, incluindo a comunicação envolvida na divulgação das ideias.

5.2. A Life Enablers consiste em cinco etapas principais, que seguirá as seguintes datas:

- a) 1.ª etapa: Inscrições *online* das equipas e ideias;
- b) 2.ª etapa: Bootcamp com, no máximo, as 20 ideias e projetos com mais potencial;
- c) 3.ª etapa: *Growth Hacking*;
- d) 4.ª etapa: Comunicação das 5 equipas finalistas, atribuição de mentores e trabalho de campo;
- e) 5.ª etapa: Bootcamp Final.

5.3. A inscrição na competição deve cumprir os requisitos de elegibilidade definidos no Artigo 4.º.

Artigo 6.º - Candidatura

6.1. Os candidatos que preenchem todos os requisitos mencionados anteriormente no Artigo 4.º, devem formalizar a sua candidatura ao completar o formulário *online* até ao prazo limite apresentado no site do programa em www.lifeenablers.pt.

6.2. A formalização da candidatura significa a aceitação, sem quaisquer reservas, dos termos e condições aqui descritos.

6.3. A falta de fornecimento de informação sobre a equipa, os seus elementos e a ideia, necessária para a avaliação da candidatura, pode ser fator de exclusão da competição.

6.4. A impossibilidade de contactar com a equipa através dos contactos disponibilizados no formulário, pode ser fator de exclusão da competição.

Artigo 7.º - Seleção

7.1. Caso todos os elementos da equipa estejam em conformidade com o artigo 4.º, a seleção da equipa vencedora será feita de acordo com as ideias apresentadas, conforme apresentado neste Artigo 7.º.

7.2. Ao longo das várias fases de seleção, os principais critérios de análise a serem tidos em consideração pelo júri, são:

- a) Impacto na vida dos doentes;
- b) Diferenciação e inovação da ideia;
- c) Escala do impacto previsto;
- d) Potencial de implementação;
- e) Viabilidade económica-financeira da solução;
- f) Probabilidade de atingir os objetivos propostos.

7.3. As decisões relativas ao processo, bem como a interpretação deste regulamento pelo promotor, não podem ser objeto de reclamação e são sempre, em qualquer circunstância, definitivas e inquestionáveis.

7.4. O patrocinador tem uma ampla experiência na área da saúde, nomeadamente e nas patologias que compõem esta competição, mencionadas no Artigo 3.º e facilitará o contacto entre as equipas e os *stakeholders* envolvidos (profissionais na área farmacêutica e médica, doentes e famílias), bem como fornecerá experiência e *know-how* quando consultados.

7.5. O júri responsável pela semifinal e pela decisão final acerca do prémio será escolhido pela Spark Agency, cuja decisão sobre a equipa vencedora, de acordo com a interpretação deste regulamento, não pode ser objeto de reclamação, uma vez que é soberana, a menos que o promotor determine o contrário.

Artigo 8.º - Bootcamp

- 8.1.** As equipas semifinalistas poderão participar num Bootcamp guiado pela Spark Agency, com o objetivo de gravarem um vídeo, que será enviado online para votação pública para Growth Hacking.
- 8.2.** No Bootcamp, cada equipa deverá ser representada por pelo menos 2 dos elementos que a constituem.
- 8.3.** A equipa com mais votos online, isto é, com maior número de reações válidas (estas reações são descritas no ponto 3 do artigo 9.º), qualifica-se automaticamente como uma das 5 equipas finalistas.
- 8.4.** As restantes quatro equipas finalistas serão selecionadas por um júri após o Bootcamp, internamente e de acordo com os critérios explícitos no Artigo 7.º;

Artigo 9.º - Growth Hacking

- 9.1.** Depois da fase de Bootcamp a decorrer de acordo com o estipulado no artigo 8.º, decorrerá, tal como previsto no artigo 5.º, a 3.ª fase da competição, ou seja, a fase de Growth Hacking.
- 9.2.** Para esta fase estão elegíveis a participar todas as equipas que estiveram presentes e gravaram um vídeo no Bootcamp, vídeo este que servirá então como elemento principal para o Growth Hacking.
- 9.3.** A fase de Growth Hacking consistirá numa fase de seleção quantitativa em que a equipa que angariar o maior número de reações válidas no seu próprio vídeo fica automaticamente qualificada e elegível para a final. Reações válidas são todas as reações denominadas por “gosto”, “adoro”, “riso”, “surpresa”, “tristeza” ou “ira” e que sejam efetuadas no vídeo da página da competição. Cada reação supramencionada equivale a "+1 voto".
- 9.4.** Todos os vídeos gravados na fase do Bootcamp ficarão alojados na mesma página de Facebook (<https://www.facebook.com/votalifeenablers/>) criada e gerida pela Spark Agency, de modo a que todas as equipas possam partilhar nos seus próprios perfis ou grupos a partir desta página.
- 9.5.** Qualquer uma das reações mencionadas no ponto 9.3 só é válida como "+1 voto" no vídeo de cada equipa, se as mesmas forem efetuadas diretamente no vídeo publicado na página que reúne todos os vídeos, gerida pela Spark Agency.
- 9.6.** A fase de Growth Hacking começará por ter efeito a partir do momento em que a página é partilhada, por e-mail, com os responsáveis de cada equipa que participou no Bootcamp e terminará no dia 18 de dezembro de 2019, às 12h00;.

9.7. No dia 18 de dezembro de 2018, às 12h00, serão contabilizadas as métricas dos vídeos na página de Facebook, a responsabilidade da Spark, para que possa ser apurada uma das equipas finalistas a partir desta fase de seleção, como previsto no artigo 8º. Os 5 finalistas serão anunciados até dia 19 de dezembro e todas as equipas receberão esta informação por e-mail.

Artigo 10.º - Bootcamp Final e Anúncio dos Vencedores

10.1. As equipas que participarem no Bootcamp Final, que decorrerá no final da competição, deverão fazer representar-se por pelo menos 2 dos elementos da equipa.

10.2. A não representação de pelo menos 2 dos elementos de uma equipa finalista no Bootcamp Final pode implicar a desqualificação da competição Life Enablers.

10.3. O Bootcamp Final será organizado pela Spark Agency, com a participação dos principais *stakeholders* (doentes e familiares dos doentes, profissionais médicos e farmacêuticos), onde no final da sessão, as equipas finalistas apresentarão as ideias que desenvolveram em todas as etapas da competição a um júri.

10.4. Após a análise dos pitches, a decisão da equipa vencedora da Life Enablers será comunicada e divulgada em ato público, durante uma cerimónia de atribuição de prémios.

10.5. Até 10 dias úteis após o Bootcamp final, o Promotor terá o direito de publicar, na imprensa, os nomes dos membros da equipa vencedora.

10.6. As equipas convidadas para a sessão do Bootcamp Final estão comprometidas em autorizar que a sua imagem e dados sejam publicados, em benefício da Life Enablers, do promotor e patrocinador da competição.

Artigo 11.º - Propriedade Intelectual gerada durante a competição

11.1. A propriedade intelectual gerada durante a competição é da responsabilidade dos elementos da equipa criadora.

11.2. Qualquer consequência legal que possa existir em relação a esta propriedade intelectual é de exclusiva responsabilidade dos seus respetivos proprietários.

11.3. A Takeda e a Spark Agency não terão propriedade das ideias que forem apresentadas nesta competição.

Artigo 12.º - Prémio

12.1. A Life Enablers atribuirá, através de decisão do júri, um prémio, baseado na correspondência das ideias apresentadas com os principais critérios de seleção mencionados no Artigo 7.º.

12.2. A equipa vencedora ganhará um prémio financeiro de 4.000€ (quatro mil euros).

12.3. O prémio será pago numa única parcela, única e exclusivamente à equipa vencedora e devidamente registada no formulário de candidatura, de acordo com os requisitos de elegibilidade discutidos no Artigo 4.º.

12.4. A Life Enablers distribuirá equitativamente, pelos elementos da equipa, ou de outra forma acordada com a equipa vencedora, o prémio financeiro de 4.000€ (quatro mil euros).

12.5. O direito ao prémio extingue-se automática e definitivamente, se qualquer das seguintes situações ocorrer:

- a) Concluiu-se que existe uma irregularidade na candidatura da equipa vencedora;
- b) Existem indicadores de que a ideia foi utilizada por outros elementos que não correspondem aos membros registados como equipa vencedora;
- c) Se o prémio não for reclamado no prazo máximo de um ano, a contar da data da sua atribuição;
- d) Se, durante a cerimónia de atribuição do prémio, os vencedores adotarem comportamentos perante os promotores, patrocinadores ou terceiros que, por sua gravidade, resultarem no prejuízo da imagem e honorabilidade da Life Enablers, das suas afiliadas e dos seus candidatos, bem como na perda de prestígio para si ou outras entidades envolvidas.

Artigo 13.º - Alterações às datas e prazos da competição

13.1. As datas e prazos incluídos neste Regulamento podem ser alterados pelos promotores da Life Enablers, que comunicarão as alterações no site do programa e enviarão a informação por e-mail aos candidatos.

Última atualização: 25/09/2019