

Regulamento da fase de ideação LX Circular 2025

Preâmbulo

O programa LX Circular é uma iniciativa que resulta da parceria entre o Impact Hub Lisbon, Unicorn Factory Lisboa e Instituto de Empreendedorismo Social (IES) e financiada pela Portugal Inovação Social, esta pretende ser uma resposta inovadora e integrada aos desafios sociais e ambientais enfrentados pela sociedade contemporânea, especialmente em Portugal, e na região de Lisboa, através do fomento de ideias e negócios de empreendedorismo social, especificamente de economia circular, como soluções promissoras que procuram maximizar o valor dos recursos naturais e responder a problemas sociodemográficos profundos.

O programa centra-se em dois eixos principais que são: um de ideação, e outro de incubação e aceleração de ideias e negócios de economia circular.

O presente documento refere-se ao regulamento da fase de ideação desenvolvida pela IES Social Business School, em parceria com o Impact Hub Lisbon, com o objetivo de fomentar soluções inovadoras e sustentáveis orientadas pelos princípios da economia circular.

Artigo 1º

Objetivos

O programa tem como propósito mobilizar cidadãos e cidadãs jovens para a resolução de problemas concretos do município de Lisboa, com base em três desafios apresentados por organizações dos setores público, privado e terceiro setor. São objetivos da presente iniciativa:

- Apoiar a conceção de novos projetos de economia circular: apoio a residentes de Lisboa no desenvolvimento de ideias de projetos que respondam a problemas locais identificados.
- Fomentar o Empreendedorismo de Impacto: promoção do empreendedorismo como resposta aos desafios da economia circular e dos problemas sociais locais, nomeadamente para a região de Lisboa.
- Promover a Economia Circular: visa promover a sensibilização e capacitação para a economia circular.
- Promover uma reflexão sobre os principais desafios da economia circular: empoderando a comunidade local e alinhando esforços de diferentes

sectores – público, privado e terceiro sector – para a resolução de problemas reais, criando impacto sistémico.

Artigo 2º

Desafios

Os participantes do Hackathon de Ideação do LX Circular deverão candidatar-se propondo soluções inovadoras e sustentáveis para um dos desafios definidos em parceria com as entidades promotoras. Estas soluções a desenvolver pelos participantes devem ter o potencial para evoluir para um modelo de negócio ou associação com impacto social e ambiental positivo.

Cada desafio é promovido por uma entidade parceira de um diferente sector e está alinhado com os objetivos da economia circular e de impacto positivo na comunidade local.

Os participantes poderão desenvolver soluções no âmbito de um dos seguintes desafios:

- a) Promover os negócios circulares locais – Lisboa E-Nova
Categoria: Capacitação, Comunicação & Envolvimento
Objetivo: Aumentar a visibilidade e o impacto dos negócios circulares nos bairros de Lisboa.
Descrição do desafio: Criar soluções criativas que tornem os negócios circulares - como lojas de segunda mão, oficinas de reparação ou projetos de comércio justo - mais conhecidos, atrativos e utilizados, sobretudo pelos jovens.
Exemplos de soluções: Ferramentas digitais de mapeamento, serviços de comunicação, experiências imersivas, programas de fidelização ou redes/eventos que promovam estes negócios.
- b) Reduzir desperdício alimentar em loja – Auchan
Categoria: Sensibilização & Captação de Cliente para a Circularidade e Redução do Desperdício Alimentar
Objetivo: Apoiar a Auchan na meta de reduzir em 50% os resíduos até 2030.
Descrição do desafio: Desenvolver ideias que envolvam e motivem clientes a optarem por produtos circulares e a contribuírem ativamente para a redução do desperdício alimentar nas lojas.

Exemplos de soluções: Programas de gamificação, serviços de subscrição, serviços de comunicação (campanhas, etiquetas informativas ou soluções comunitárias), aplicações móveis com impacto ambiental visível ou novas experiências de compra.

c) Distribuir equipamentos eletrónicos em 2.^a mão – CDI Portugal

Categoria: Logística Inteligente & Eficiência na Distribuição

Objetivo: Garantir uma distribuição simples, justa e eficiente de computadores e tablets doados, assegurando que chegam rapidamente a quem mais precisa.

Descrição do desafio: Conceber soluções digitais ou processos logísticos que facilitem a gestão de pedidos, a definição de prioridades, a proteção de dados e o acompanhamento de cada equipamento, mesmo fora da rede habitual de parceiros.

Exemplos de soluções: Plataformas de gestão, dashboards de acompanhamento, formulários inteligentes, sistemas de pontuação e priorização ou serviços de recondicionamento e upcycling.

Cada participante deve, no momento da candidatura, indicar a sua ordem de preferência relativamente aos desafios. A organização reserva-se o direito de alocar participantes ou equipas aos desafios de forma a equilibrar a distribuição e garantir o cumprimento dos objetivos do Hackathon.

Os participantes deverão assistir às sessões preparatórias específicas do desafio a que forem atribuídos, bem como à sessão introdutória à Economia de Impacto. Durante o Hackathon, o trabalho desenvolvido deverá incidir exclusivamente no desafio atribuído, sendo avaliado de acordo com os critérios definidos no presente regulamento.

Artigo 3º

Datas e Local

Todos os participantes devem garantir a sua participação presencial nos dois dias de Hackathon. Serão também realizadas quatro sessões online, uma por semana, durante o mês de setembro de 2025. Os participantes devem participar na sessão online referente ao seu desafio atribuído e à última sessão antes do Hackathon.

- Sessões online de preparação (Zoom), durante Setembro às 3^a-feiras das 17h às 18h30:

- 23 de setembro – Desafio Lisboa E-Nova: Promover os negócios circulares locais
 - 30 de setembro – Desafio Auchan: Reduzir desperdício alimentar na loja
 - 7 de outubro – Desafio CDI Portugal: Distribuir equipamentos eletrónicos em 2ª mão
 - 14 de outubro – Sessão Introdução à economia de Impacto
- Hackaton presencial: O evento principal ocorrerá nos dias 18 e 19 de outubro de 2025, no Impact Hub Lisbon - Penha. Das 9h00 às 20h00 em ambos os dias.

Artigo 4º

Idioma

Todas as sessões e atividades do programa decorrerão em português.

Artigo 5º

Inscrições

As candidaturas estarão abertas de 23 de julho a 6 de outubro de 2025.

A inscrição é gratuita, mas obrigatória para poder participar no Hackathon.

A participação está limitada a 100 pessoas, que serão selecionadas com base na motivação demonstrada na candidatura, no perfil e na diversidade dos participantes.

No momento da candidatura, cada participante deverá indicar a ordem de preferência pelos desafios disponíveis. A atribuição final ao desafio será confirmada através do email de confirmação de participação.

Caso um candidato queira integrar-se na mesma equipa de outra(s) pessoa(s) desde o início, deverá indicar na candidatura o nome completo e a data de nascimento dos restantes elementos pretendidos. Cada elemento da equipa deve, ainda assim, submeter a sua própria inscrição individual.

Artigo 6º

Formato do Hackaton

Os participantes serão organizados em equipas de aproximadamente 5 elementos, garantindo-se o respeito pelos pedidos de constituição de equipa indicados no momento da inscrição e, sempre que possível, a preferência pelo desafio apresentado.

Cada equipa trabalhará ao longo do evento na resolução de um dos três desafios definidos para esta edição do Hackathon. O desenvolvimento das soluções contará com mentoria especializada, materiais de apoio e momentos de partilha entre equipas. No final do segundo dia do Hackathon, terá lugar o pitch final perante o júri, sendo selecionada uma equipa vencedora para cada desafio.

A alimentação durante o evento será assegurada pelo Impact Hub Lisbon. Para garantir um serviço adequado, qualquer restrição alimentar deve ser indicada no formulário de inscrição.

Adicionalmente, ao longo do Hackathon, serão dinamizadas atividades culturais, integradas no programa, para inspirar e proporcionar uma experiência enriquecedora aos participantes.

Artigo 7º

Prémio

No Hackathon cada equipa de 5 participantes irá fazer um pitch final com a sua solução que será avaliada por um grupo de 3 jurados: uma pessoa do Impact Hub Lisbon, uma pessoa da entidade promotora do desafio e um convidado do ecossistema de impacto social de Lisboa.

As três equipas vencedoras terão acesso a:

- 1000€ por equipa vencedora para ajudar na criação da solução
- 32 horas de formação adicional.
- 8 horas de mentoria individualizada.
- Entrada direta no Programa Grow NEB da EIT (European Institute of Innovation & Technology)
- Participação no [Slush Main Event](#), o maior encontro mundial do ecossistema de startups. Nos dias 19 e 20 de novembro de 2025, em

Helsínquia, Finlândia. As despesas de viagem, hospedagem e bilhetes de entrada serão cobertas pela EIT Community NEB.

Artigo 8º

Critérios de Seleção dos Participantes

Os participantes serão selecionados com base nos seguintes critérios:

- Cumprir requisitos de inscrição;
- Interesse demonstrado na área da economia circular;
- Diversidade de experiências, perfis e áreas de conhecimento;
- Motivação e disponibilidade para participar nas sessões preparatórias e no evento presencial.

Artigo 9º

Critérios de Avaliação das Soluções

As soluções desenvolvidas pelas equipas serão avaliadas por um júri com base em:

- Alinhamento com os princípios da economia circular;
- Criatividade e inovação;
- Viabilidade da implementação;
- Impacto social, ambiental e económico;
- Qualidade da apresentação final.

Cada desafio tem um júri composto por três jurados: uma pessoa do Impact Hub Lisbon, uma pessoa da entidade promotora do desafio e um convidado do ecossistema de impacto social de Lisboa.

Artigo 10º

Ignite NEB Event e Grow NEB

O Hackathon de Ideação do LX Circular 2025 é um evento Ignite NEB do European Institute of Innovation & Technology (EIT) Community.

O EIT Community New European Bauhaus (NEB) é financiado pelo Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia e apoia cidadãos, iniciativas de base e startups que incorporam os valores centrais do movimento New European Bauhaus da

Comissão Europeia, através da criação e aceleração de negócios, financiamento, mentoria e rede.

Os Ignite NEB são eventos inspiradores de ideação que capacitam cidadãos e coletivos locais a gerar soluções para desafios reais e específicos de cada território, através da perspetiva do New European Bauhaus. Promovidos pela Comunidade EIT New European Bauhaus e financiados pelo Instituto Europeu de Inovação e Tecnologia, estes eventos permitem aos participantes explorar desafios locais e desenvolver ideias alinhadas com os valores NEB de sustentabilidade, inclusão e beleza — lançando as bases para um apoio contínuo ao longo do percurso no programa da Comunidade EIT NEB.

O programa Grow NEB está intrinsecamente ligado aos eventos Ignite NEB. O Grow NEB é um programa de oito meses que apoia os vencedores do Ignite NEB com:

- Avaliação das necessidades empresariais
- Sessões de matchmaking com mentores empresariais da Comunidade EIT NEB.
- Sessões de mentoria com mentores empresariais NEB selecionados para definir e fortalecer o modelo de negócio para a solução
- Apoio na prototipagem de produtos ou serviços em espaços de trabalho que oferecem acesso a ferramentas, materiais e tecnologias para experimentar e aprender
- Implementação de, no mínimo, três sessões de prototipagem durante o programa Grow NEB.
- Facilitação de sessões de teste com, no mínimo, 20 consumidores potenciais

As equipas com as melhores soluções serão convidadas a se inscrever no programa Catalyse NEB, que reserva uma vaga para uma equipa do Grow NEB.

Artigo 11º

Direitos de Propriedade Intelectual

As ideias e soluções desenvolvidas durante o Hackaton pertencem coletivamente aos grupos que as criaram. No entanto, a organização reserva-se o direito de

divulgar e promover os projetos como resultados do evento, com a devida referência aos seus autores.

Caso as entidades promotoras dos desafios desejem adoptar as soluções desenhadas pelos participantes, tal deve ser directamente tratado com os participantes.

Artigo 12º

Ajuda de Custos

A fase de Ideação do LX Circular inclui ajuda de custos de transporte para as atividades do programa a participantes que tenham essa necessidade. Tal pode ser pedido através do email lxcircular.lisbon@impacthub.net.

Artigo 13º

Disposições Finais

A organização poderá alterar este regulamento sempre que necessário, garantindo a comunicação atempada aos participantes.

A participação no Hackaton implica a aceitação integral deste regulamento.

Dúvidas ou questões devem ser enviadas para o e-mail:

lxcircular.lisbon@impacthub.net