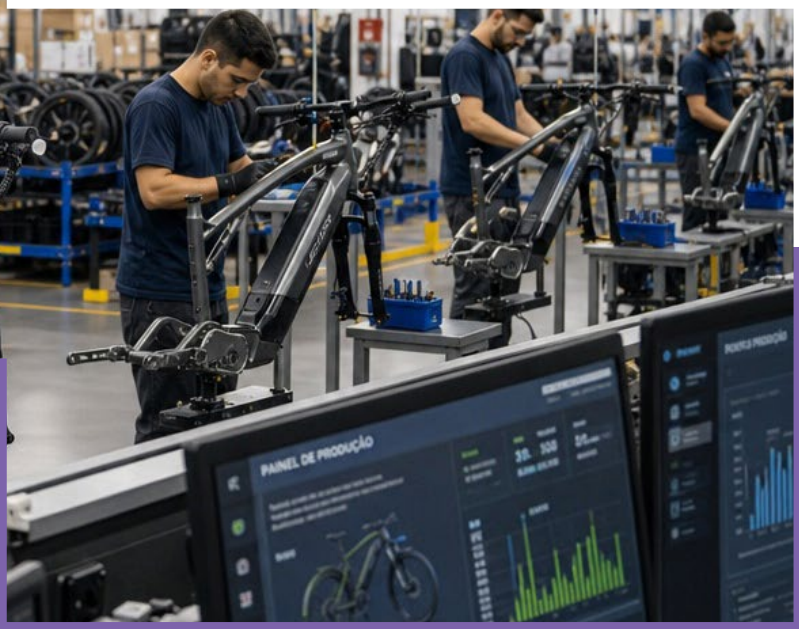
BIKiNNOV / bikevalueinnovationcenter association

Hackathon

BIKiNNOV 2026



Regulamento
Hackathon
BIKiNNOV



Fábrica Conectada 5.0:
Digitalizando a Produção
de Valor

PRR Plano de Recuperação e Resiliência
REPÚBLICA PORTUGUESA
Financiado pela União Europeia NextGenerationEU
MI MISSÃO INTERFACE
ANI AGÊNCIA NACIONAL DE INOVAÇÃO
More information:
recuperarportugal.gov.pt

1. Índice

1.O que é o Hackathon BIKiNNOV 2026 1

2.Promotor 1

3.Local de Realização 1

4.Programa 2

5.Objetivos 3

6.Inscrição 3

7.Modelo do Hackathon 4

8.Prémios 5

9.Critérios de avaliação 6

10.Júri 6

11.Termos de participação 6

12.Disposições finais e condições gerais de participação 7

1. O que é o Hackathon BIKiNNOV 2026

O Hackathon BIKiNNOV, sob o tema central "*Fábrica Conectada 5.0: Digitalizando a Produção de Valor*", é um evento focado na resolução do seguinte problema específico: utilizar a digitalização e as tecnologias da Indústria 5.0 para criar processos de produção mais eficientes, flexíveis e sustentáveis no setor das duas rodas em Portugal. O evento funciona como um laboratório vivo inserido na estratégia de implementação da "*PBV Digital Factory*", servindo para testar e validar soluções para a fábrica do futuro.

2. Promotor

O evento é promovido pela BIKiNNOV Bike Value Innovation Center Association, que consiste num Centro de Tecnologia e Inovação sediado em Águeda, que visa fornecer suporte técnico e tecnológico a empresas do setor de duas rodas, promovendo o uso da tecnologia e da inovação como ferramentas para melhorar a competitividade empresarial, aumentar o valor agregado e qualificar a oferta, especialmente para pequenas e médias empresas (PMEs).

3. Local de Realização

O hackathon decorre em formato presencial, nas instalações do CTI BIKiNNOV, sitas na Rua da Indústria, 369, Covão, 3750-792 Águeda, Portugal, onde os participantes terão acesso programado e supervisionado ao Laboratório de Prototipagem e à "PBV Digital Factory".

4. Programa

O Hackathon realiza-se em formato presencial, nos dias 26 e 27 de novembro de 2026, nas instalações do CTI BIKiNNOV, entre as 09h00 e as 18h00. O programa tem uma organização intensiva de dois dias, articulando apresentação dos desafios, formação de equipas, desenvolvimento acompanhado por mentores, acesso supervisionado aos recursos técnicos, submissão final dos projetos, apresentação perante júri, deliberação e cerimónia de entrega de prémios.

/ Dia 1

QUINTA-FEIRA,
26 DE NOVEMBRO DE 2026:

09h00–09h30
boas-vindas e enquadramento institucional pela Direção do BIKiNNOV

09h30 10h15
apresentação dos desafios, subdesafios, regulamento, equipas e critérios de avaliação

10h15–10h45
formação final das equipas, com mínimo de 3 e máximo de 6 elementos

10h45–12h30
início do desenvolvimento dos projetos com acompanhamento de mentores técnicos

12h30–14h00
almoço

14h00–15h30
workshop técnico e acesso programado ao Laboratório de Prototipagem e à PBV Digital Factory

15h30–17h30
desenvolvimento com mentoria e checkpoint intermédio

17h30–18h00
encerramento do dia e definição do plano de trabalho para o segundo dia

/ Dia 2

SEXTA-FEIRA,
27 DE NOVEMBRO DE 2026:

09h00–14h00
desenvolvimento intensivo das soluções, com acompanhamento técnico e apoio alimentar adequado à dinâmica do evento;

14h00–15h00
finalização dos protótipos e submissão obrigatória dos projetos na plataforma de gestão do Hackathon

15h00–16h30
apresentações finais das equipas, com pitch de 5 minutos e período de perguntas

16h30–17h15
avaliação e deliberação do júri

17h15–18h00
anúncio dos vencedores, entrega de prémios e encerramento institucional.

5. Objetivos

O Hackathon BIKiNNOV tem como objetivo principal mobilizar talento académico, técnico e empresarial para o desenvolvimento de soluções inovadoras, demonstráveis e com potencial de aplicação no setor das duas rodas, contribuindo para a modernização tecnológica, a digitalização dos processos produtivos e a transição das empresas portuguesas de modelos assentes predominantemente em OEM para abordagens de maior valor acrescentado, designadamente ODM e OBM. Pretende-se, em concreto, estimular a criação de provas de conceito, protótipos funcionais, modelos de negócio e soluções tecnológicas orientadas para desafios reais da indústria, promovendo a utilização de tecnologias associadas à Indústria 5.0, à automação, à inteligência artificial, aos gémeos digitais, à realidade aumentada, à manutenção preditiva, à sustentabilidade e à economia circular.

O evento visa ainda reforçar a ligação entre o BIKiNNOV, as empresas, a academia, os investigadores, os estudantes e os profissionais do setor, criando um contexto colaborativo para identificação de talento, validação de ideias, aproximação ao tecido empresarial e geração de projetos com potencial de incubação, co-desenvolvimento, proteção de propriedade industrial, transferência de tecnologia ou continuidade em iniciativas futuras do CTI. Neste sentido, o Hackathon constitui também um instrumento de dinamização do ecossistema de inovação do setor das duas rodas, contribuindo para a valorização do conhecimento, para a competitividade das PME e para a afirmação do BIKiNNOV enquanto centro de referência na inovação tecnológica aplicada à mobilidade suave e à indústria da bicicleta.

6. Inscrição

Podem inscrever-se no Hackathon todos aqueles que cumpram com um dos seguintes perfis:

- → Estudantes de Engenharia (Mecânica, Industrial, Informática) e Design de Produto.
- → Estudantes de Gestão e Economia (focados no desenvolvimento de modelos de negócio).
- → Profissionais de PMEs do setor das duas rodas, desenvolvedores de software, investigadores e especialistas em dados.

A inscrição no evento é feita através do preenchimento e submissão do formulário oficial a divulgar pelo BIKiNNOV. O período de inscrição decorre até 23 de novembro de 2026.

Os participantes que se inscrevem serão posteriormente integrados em equipas estruturadas pela organização do evento.

O evento não possui custos de inscrição.

7. Modelo do Hackathon

Trata-se de um Hackathon Industrial Focado, onde as equipas multidisciplinares devem selecionar e responder a um dos seguintes sub-desafios tecnológicos:

Gémeo digital de processo produtivo das duas rodas: modelar e simular um processo produtivo, como montagem final de e-bikes, fabrico de quadros ou integração de baterias, identificando oportunidades de otimização antes da implementação física. O entregável esperado é uma simulação validada com pelo menos uma melhoria mensurável e um relatório curto com os dados utilizados e o plano inicial de validação.

Realidade Aumentada no chão de fábrica: criar uma aplicação ou demonstração de realidade aumentada para apoiar operadores em tarefas de montagem complexas, reduzindo erros, tempo de formação e variabilidade operacional.

Manutenção preditiva: desenvolver um sistema baseado em IoT, dados e software capaz de monitorizar equipamentos, prever falhas e reduzir paragens inesperadas.

Novos componentes ou serviços para e-bikes: conceber um novo componente, serviço ou sistema associado à mobilidade em bicicleta, incluindo análise preliminar de viabilidade, proposta de valor e estratégia inicial de propriedade industrial.

Logística circular inteligente: desenvolver uma solução digital ou plataforma que otimize a logística de retorno, rastreio, reciclagem ou revalorização de componentes em fim de vida.

No final, cada equipa tem de entregar um protótipo funcional (ou prova de conceito), um modelo de negócio (documento one-pager) e realizar um pitch final de 5 minutos.

As equipas usarão uma plataforma de gestão (ex: Devpost, TAIKAI) para as submissões.

8. Prémios

Os prémios serão atribuídos às equipas melhor classificadas, exclusivamente em função da avaliação do júri e com base nos critérios de mérito definidos no presente regulamento. A atribuição dos prémios não configura remuneração por prestação de serviços, aquisição de bens, contratação dos participantes ou cedência automática de direitos ao BIKiNNOV.



1.º lugar:

Prémio monetário no valor de 1.000€ e Prémio de Incubação BIKiNNOV, composto por apoio em serviços, não convertível em dinheiro, incluindo integração no Funil de Ideias, mentoria estratégica, acesso supervisionado a recursos de prototipagem e apoio do GAPI BIKiNNOV na análise preliminar de propriedade industrial.



2.º lugar:

Prémio monetário no valor de 500€ e acesso a uma sessão de mentoria técnica ou estratégica com especialistas do BIKiNNOV, destinada a apoiar o refinamento da solução e a identificação de oportunidades de continuidade.



3.º lugar:

Prémio monetário no valor de 500€ e oportunidade de apresentação da solução desenvolvida a entidades parceiras, empresas do setor ou interlocutores indicados pelo BIKiNNOV, sempre que tal se revele adequado ao grau de maturidade do projeto.

Os prémios em serviços, incluindo o Prémio de Incubação BIKiNNOV, não são convertíveis em dinheiro e não implicam, por si só, qualquer cedência temporária ou definitiva de direitos de autor, direitos de propriedade intelectual ou direitos de propriedade industrial. Qualquer colaboração posterior, incubação, co-desenvolvimento, demonstração, licenciamento ou valorização tecnológica dependerá de acordo autónomo, escrito e específico entre as partes envolvidas.

Para efeitos fiscais, os prémios monetários são atribuídos no âmbito de concurso técnico e de inovação, com anúncio público das condições e decisão por júri com base em critérios de mérito, não existindo fator sorte ou aleatoriedade.

O pagamento ficará condicionado à entrega de declaração de quitação ou recebimento do prémio, assinada pelo beneficiário indicado pela equipa, contendo pelo menos: identificação completa, NIF, morada, IBAN, identificação da equipa e do projeto, identificação dos respetivos membros, montante atribuído, data de pagamento e menção expressa de que o valor recebido corresponde a prémio atribuído no âmbito do Hackathon, em função da classificação obtida, não constituindo remuneração por prestação de serviços.

9. Critérios de avaliação

Os projetos serão avaliados (numa escala de 1 a 10 pontos) com a seguinte ponderação:

→ 30%

Alinhamento Estratégico e Impacto no Setor: Contribuição para a transição do setor de OEM para ODM/OBM.

→ 25%

Execução Técnica e Qualidade do Protótipo: Robustez técnica, funcionalidade e capacidade de demonstração.

→ 20%

Inovação e Originalidade: Aplicação criativa e nova das tecnologias (RA, IA, Digital Twin).

→ 15%

Viabilidade de Implementação: Exequibilidade da solução numa PME do setor (custos e recursos realistas).

→ 10%

Apresentação e Pitch: Clareza, comunicação do problema e persuasão da proposta de valor.

10.Júri

A avaliação final será efetuada por um júri composto por 5 membros:

→ 2 representantes da Direção do BIKiNNOV.

→ 1 membro do Conselho Consultivo.

→ 1 representante de uma empresa/âncora do setor.

→ 1 especialista em investimento ou inovação externo.

11. Termos de participação

As ideias, protótipos, código, modelos, desenhos, apresentações e demais resultados desenvolvidos pelas equipas durante o Hackathon pertencem às respetivas equipas participantes, salvo acordo autónomo, escrito e posterior em sentido diverso. A participação no Hackathon, a submissão de projetos ou a atribuição de qualquer prémio não implica cedência automática de direitos ao BIKiNNOV. As equipas declaram que as soluções apresentadas são originais ou identificam adequadamente componentes de terceiros, tecnologias abertas, bibliotecas, dados ou materiais sujeitos a licenças

específicas, assumindo a responsabilidade por eventuais utilizações indevidas. Os participantes obrigam-se ainda a respeitar regras de confidencialidade relativamente a informação técnica, empresarial ou institucional a que tenham acesso durante o evento.

12. Disposições finais e condições gerais de participação

A inscrição e participação no Hackathon BIKiNNOV implicam a aceitação integral do presente regulamento, bem como das orientações operacionais, técnicas, logísticas e de segurança comunicadas pela organização antes ou durante o evento. A organização reserva-se o direito de não admitir, excluir ou desclassificar participantes ou equipas que incumpram o regulamento, prestem informações falsas, perturbem o normal funcionamento do evento ou adotem comportamentos incompatíveis com os princípios de colaboração, respeito, segurança e integridade.

Podem participar estudantes, investigadores, profissionais, empreendedores, trabalhadores de empresas do setor das duas rodas e demais interessados que cumpram os requisitos de inscrição definidos pela organização. A participação de menores de idade, caso venha a ser admitida, ficará condicionada à apresentação de autorização do respetivo representante legal. Não poderão integrar equipas concorrentes os membros da organização diretamente envolvidos na avaliação, os membros do júri, os mentores que acompanhem equipas concorrentes na fase final de avaliação ou outras pessoas cuja participação possa gerar conflito de interesses.

As equipas devem assegurar a sua participação nos momentos obrigatórios do programa, incluindo sessão de abertura, apresentação dos desafios, formação das equipas, checkpoints definidos pela organização, submissão final, pitch perante o júri e cerimónia de encerramento. A não comparência injustificada, a ausência de submissão dentro do prazo definido, a entrega de ficheiros incompletos ou a não realização do pitch final poderá determinar a exclusão da equipa da avaliação final e da atribuição de prémios.

Em caso de empate na pontuação final, prevalecerá a equipa que obtenha a pontuação mais elevada no critério “Alinhamento Estratégico e Impacto no Setor”. Persistindo o empate, será considerada a pontuação obtida no critério “Execução Técnica e Qualidade do Protótipo” e, em seguida, no critério “Viabilidade de Implementação”. Caso o empate se mantenha, caberá ao júri deliberar fundamentadamente, por maioria, a classificação final.

As equipas são responsáveis pela originalidade, licitude e conformidade das soluções apresentadas, devendo identificar expressamente a utilização de componentes de terceiros, software open source, bibliotecas, datasets, modelos, imagens, conteúdos, ferramentas digitais ou sistemas de inteligência artificial generativa que tenham contribuído para o desenvolvimento da solução. A utilização destes recursos não é proibida, desde que seja transparente, compatível com as respetivas licenças e não comprometa a autoria, a originalidade ou a possibilidade de avaliação técnica da proposta.

Os dados pessoais recolhidos no âmbito da inscrição, participação, presença, submissão de projetos, emissão de certificados, comunicação com participantes e eventual pagamento de prémios serão tratados pelo BIKiNNOV exclusivamente para fins de organização, gestão, avaliação, divulgação institucional, reporte e cumprimento de obrigações legais ou contratuais associadas ao Hackathon. Os participantes poderão exercer os direitos legalmente previstos em matéria de proteção de dados pessoais, através dos contactos a indicar pela organização.

No decorrer do evento poderão ser captadas fotografias, vídeos ou outros registos audiovisuais para fins de comunicação institucional, divulgação do Hackathon, reporte de atividades, promoção do ecossistema de inovação e disseminação de resultados. A utilização de imagem será realizada no respeito pela legislação aplicável e pelos direitos dos participantes, podendo estes manifestar oposição nos termos a comunicar pela organização.

A organização assegurará as condições logísticas essenciais ao funcionamento do evento, incluindo acolhimento, acompanhamento operacional e alimentação prevista no programa, sem prejuízo de eventuais ajustamentos comunicados aos participantes. Salvo indicação expressa em contrário, despesas de deslocação, alojamento, estacionamento, equipamento pessoal, seguros individuais ou outras despesas próprias dos participantes não se encontram incluídas.

O acesso a laboratórios, equipamentos, ferramentas, materiais técnicos ou demonstrações da PBV Digital Factory será sempre programado, supervisionado e condicionado ao cumprimento das instruções dos técnicos do BIKiNNOV. Os participantes devem utilizar os espaços e equipamentos de forma prudente, responsável e segura, podendo a organização limitar ou impedir o acesso sempre que estejam em causa a segurança, a integridade dos equipamentos, a confidencialidade da informação ou o normal funcionamento das instalações.

O BIKiNNOV reserva-se o direito de alterar o programa, horários, local, plataforma de submissão, composição do júri, mentores, condições operacionais ou critérios complementares de funcionamento, sempre que tal se revele necessário por motivos técnicos, logísticos, organizativos, de segurança ou de força maior. Em caso de alteração

substancial, suspensão ou cancelamento do evento, a organização comunicará a decisão através dos canais considerados adequados.

Quaisquer esclarecimentos sobre o presente regulamento, inscrições, tratamento de dados pessoais, condições de participação, logística ou funcionamento do Hackathon deverão ser dirigidos ao BIKiNNOV através dos contactos oficiais a indicar na página de divulgação do evento. As situações omissas serão apreciadas e decididas pela organização, tendo em conta os objetivos do Hackathon, os princípios da transparência, igualdade de tratamento, mérito, segurança e boa-fé.