

# REGULAMENTO DA EDIÇÃO ESPECIAL REAL DIGITAL

## DISPOSIÇÕES GERAIS

**Art. 1º** A EDIÇÃO ESPECIAL LABORATÓRIO DE INOVAÇÕES FINANCEIRAS E TECNOLÓGICAS DE DESAFIO DO REAL DIGITAL (LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL) é uma versão do laboratório de pesquisa aplicada, configurado como um ambiente colaborativo virtual. É resultado de um acordo de cooperação entre as entidades que o subscrevem e que possui temática e regulamentação próprias.

**Art. 2º** O LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL tem como objetivo fomentar projetos de pesquisa de aprimoramento e inovação tecnológica relacionados à indústria financeira e às atividades exercidas pelo Banco Central do Brasil (BCB), com o objetivo de avaliar casos de uso de uma moeda digital emitida pelo BCB (REAL DIGITAL), bem como sua viabilidade tecnológica.

**Art. 3º** Do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL participam, sob a coordenação do BCB e da Federação Nacional de Associações dos Servidores do Banco Central (FENASBAC):

I – **Fornecedores de soluções**, que poderão ser parceiros de projetos e poderão disponibilizar ambientes colaborativos para o laboratório virtual, sem cobrar ou extrair ganho financeiro a partir de serviços ou ferramentas. O objetivo é o desenvolvimento de produtos minimamente viáveis (MVP, do inglês *minimum viable product*) que apliquem tecnologias específicas a casos de uso aprovados pela coordenação do Comitê Executivo de Gestão do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

II – **Agentes da academia**, que desejem acompanhar e avaliar projetos na condição de tutorias, consultorias e orientações por meio de acordos específicos com os proponentes de projetos;

III – **Proponentes de projetos**, responsáveis pela proposição e desenvolvimento de projetos de inovação tecnológica aplicados à indústria financeira com foco no tema do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** O tema do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL é o REAL DIGITAL, seus potenciais casos de uso e tecnologias aplicáveis.

**Art. 4º** O LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL materializa-se como um site de submissão de projetos a partir de uma proposta específica relacionada ao REAL DIGITAL.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO.** É vedado aos proponentes de projetos no LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL obterem ganhos financeiros ou cobrar pelos serviços que irão utilizar a infraestrutura montada para o laboratório durante o período de vigência da edição, considerando-se o término no encerramento da edição, quando se findam todos os acordos relativamente ao uso do laboratório montado para tal finalidade.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** Será imediatamente encerrado o acesso ao participante que violar direitos autorais ou o Código Civil ao utilizar a infraestrutura do laboratório montado para fins do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**PARÁGRAFO TERCEIRO.** É de inteira responsabilidade dos proponentes a montagem e o uso da infraestrutura cedida. No caso da participação de apoiadores e fornecedores de tecnologia, a montagem e uso estarão de acordo com as políticas de uso dos fornecedores com o de acordo do Comitê Executivo de Gestão do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

## DA ESTRUTURA

**Art. 5º** O LIFT será constituído por um Comitê Executivo de Gestão, sua Coordenação e um Grupo de Acompanhamento de Projetos (GAP).

**Art. 6º** O Comitê de Executivo de Gestão será constituído por representantes da FENASBAC e do BCB.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO.** A Coordenação de Comitê será formada por representantes do BCB.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** Os membros convidados terão voto na seleção de projetos submetidos ao LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL, desde que não sejam proponentes deles, vedado o conflito de interesses.

**Art. 7º** O Grupo de Acompanhamento de Projetos (GAP) será constituído pelo Comitê Executivo de Gestão, para acompanhar ou suportar os diferentes projetos selecionados. Sua alocação será feita por acordo e interesse segundo as especificações aprovadas para o projeto durante a fase de seleção das propostas.

## DO FUNCIONAMENTO

**Art. 8º** O LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL funcionará por meio do desenvolvimento de 7 (sete) etapas consecutivas:

- I – Definição dos temas de interesse para submissão dos projetos;
- II – Submissão de propostas de projetos;
- III – Avaliação e seleção das propostas;
- IV – Desenvolvimento em Laboratório Virtual;
- V – Suporte e desenvolvimento dos protótipos funcionais;
- VI – Apresentação e avaliação dos protótipos; e
- VII – Apresentação de resultados.

## DA DEFINIÇÃO DOS TEMAS DE INTERESSE

**Art. 9º** A Coordenação do Comitê Executivo de Gestão definirá os temas de interesse relacionados ao REAL DIGITAL, aplicáveis à indústria financeira e às atividades de supervisão e regulação exercidas pelo BCB.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO.** Considerada essa temática, será dada a preferência para a seleção de projetos sobre as seguintes categorias de casos de uso em ambiente *online*:

- I – Entrega contra Pagamento, ou DvP da expressão em inglês *delivery versus payment*, voltado à liquidação de transações com ativos digitais, tanto nativos do ambiente digital quanto tokenizados;
- II – Pagamento contra Pagamento, ou PvP da expressão em inglês *payment versus payment*, voltado ao câmbio entre moedas;
- III – Internet das coisas, ou IoT da expressão em inglês *internet of things*, voltado à liquidação algorítmica ou diretamente entre máquinas; e
- IV – Finanças descentralizadas, ou DeFi da expressão em inglês *decentralized finance*, voltado à definição de protocolos com liquidação baseada em uma CBDC e tendo em vista requisitos de conformidade e supervisão estabelecidos em norma.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** Também será dada a preferência a potenciais soluções de pagamento em que tanto pagador quanto recebedor se encontrem *offline*.

**PARÁGRAFO TERCEIRO.** Além da preferência a esses produtos, a infraestrutura do caso de uso proposto será avaliada também quanto a seus potenciais de:

- I – Interoperabilidade com outros sistemas de pagamentos, disponíveis tanto para operações de varejo quanto de atacado;
- II – Escalabilidade da solução tecnológica, voltada a aplicações de varejo de escopo nacional;
- III – Acessibilidade e usabilidade;

III – Privacidade das informações empregadas no caso de uso, em observância à legislação brasileira pertinente; e

IV – Programabilidade da solução proposta, voltada a permitir a inovação e a construção de novas soluções e produtos com base na plataforma proposta.

**PARÁGRAFO QUARTO.** As preferências listadas neste artigo não exauram as possibilidades de ênfase a ser definida pela Coordenação do Comitê Executivo de Gestão, que terá discricionariedade para incluir outras categorias de projeto que se enquadrem no escopo do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

## SUBMISSÃO DE PROPOSTAS DE PROJETOS

**Art. 10º** O LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL receberá, durante um período previamente definido, as propostas de projetos de inovação tecnológica, elaboradas dentro dos padrões estabelecidos em chamada específica.

**PARÁGRAFO ÚNICO.** A submissão de propostas será feita exclusivamente pelo site [www.liftlab.com.br](http://www.liftlab.com.br).

**Art. 11º** As propostas encaminhadas deverão ser apresentadas conforme as regras definidas pela Coordenação do Comitê Executivo de Gestão e dentro de um formato específico.

**Art. 12º** As propostas para o LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL serão submetidas em duas fases.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO** A submissão para a primeira fase deverá ser feita com:

- I – A manifestação de interesse de participação na edição e o aceite do regulamento;
- II – A informação do responsável pela proposta; e
- III – O e-mail de contato com autorização de uso das informações prestadas na inscrição para fins de contato e desenvolvimento da comunicação ao longo do período de realização do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**PARÁGRAFO SEGUNDO** A submissão para a segunda fase envolverá:

- I – Um vídeo de até 5 (cinco) minutos apresentando o projeto em linhas gerais e destacando os seus aspectos inovadores;
- II – A possibilidade de presença em atividades virtuais e da entrega de uma minuta de projeto, conforme modelo específico.

## DA AVALIAÇÃO E SELEÇÃO DAS PROPOSTAS

**Art. 13º** O Comitê Executivo de Gestão avaliará e selecionará as propostas de projetos, conforme os critérios previamente definidos e em duas fases.

**PARÁGRAFO PRIMEIRO.** Na primeira fase, os projetos serão avaliados quanto a sua pertinência ao tema e ao propósito do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**PARÁGRAFO SEGUNDO.** Na segunda fase, os projetos serão avaliados quanto à capacidade de realização pelos proponentes, o que poderá envolver consultas, entrevistas e eventuais diligências virtuais para caracterizar a capacidade de desenvolvimento do projeto.

**PARÁGRAFO TERCEIRO.** Após submissão da segunda fase, os projetos serão classificados por prioridade e serão selecionados pelos critérios do Comitê Executivo de Gestão.

**Art. 14º** Não haverá obrigatoriedade para a seleção de qualquer quantidade de propostas, mesmo para aquelas enquadradas nos critérios definidos.

## DO DESENVOLVIMENTO EM LABORATÓRIO VIRTUAL

**Art. 15º** Quando aplicável, os laboratórios virtuais serão disponibilizados para o desenvolvimento de MVP das propostas selecionadas.

**Art. 16º** No caso de participação de Fornecedores de Solução como parceiros dos projetos, os proponentes deverão informar os mecanismos de acesso para desenvolvimento e acompanhamento de resultados ao longo do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL. Cada projeto deverá ter garantido, quando for o caso, os mecanismos de acesso ao laboratório virtual e (o cumprimento das regras?) às regras quanto à utilização dos recursos oferecidos para o LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**Art. 17º** Os serviços e tecnologias disponibilizados serão adaptados à natureza do projeto e deverão ter sua disponibilidade garantida durante a realização do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

**Art. 18º** Os projetos que atendam aos critérios previstos serão considerados CONCLUINTES pelo Comitê Gestor e seus proponentes serão comunicados, por meio eletrônico, da aceitação de seus resultados.

**Art. 19º** Os projetos concluintes terão seus relatórios finais publicados na revista *LIFT Papers*, eventualmente em edição especial.

## DO SUPORTE E DESENVOLVIMENTO DO MVP

**Art. 20º** Os proponentes dos projetos terão 120 dias para o desenvolvimento de MVPs nos laboratórios virtuais.

**Art. 21º** Grupos de acompanhamento de projetos (GAPs) serão designados para cada um dos projetos selecionados com vistas ao acompanhamento de seu desenvolvimento.

**Art. 22º** A apresentação dos relatórios dos MVPs ao GAP será feita pelos desenvolvedores dos projetos conforme critérios estabelecidos.

## DA APRESENTAÇÃO DO MVP

**Art. 23º** Ao final do período de desenvolvimento dos projetos, caso os critérios de desenvolvimento tenham sido cumpridos, seus desenvolvedores apresentarão o protótipo funcional do projeto e o relatório final de resultados à equipe de acompanhamento (GAP) do respectivo projeto.

## DA APRESENTAÇÃO DO RELATÓRIO FINAL DOS PROJETOS APRESENTADOS

**Art. 24º** A Coordenação do Comitê Executivo de Gestão fará apreciação do relatório final dos projetos e, caso os resultados sejam considerados relevantes, produzirá uma avaliação técnica dos mesmos. Nessa avaliação constará uma apreciação do seu potencial de uso na indústria financeira, a aderência e lacunas em relação aos pilares estabelecidos para o REAL DIGITAL, análise situacional do MVP, riscos identificados e as perspectivas gerais de aplicação de projetos similares na indústria financeira, mapeados pelo GAP.

## DAS RESPONSABILIDADES DOS ENVOLVIDOS

**Art. 25º** A FENASBAC será a responsável:

- I – Pelo estabelecimento e gestão de eventuais acordos de cooperação que interessem ao LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL, entre academia, fornecedores de solução e entidades sem fins lucrativos para promover projetos de pesquisa de inovação tecnológica na indústria financeira;
- II – Pela criação do ambiente eletrônico para a submissão e seleção de propostas, de modo a viabilizar o encontro entre os proponentes de projetos de inovação tecnológica na indústria financeira, a academia e os fornecedores de tecnologia.

**Art. 26º** A Coordenação do Comitê de Gestão do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL será a responsável:

- I – Pela definição da ênfase relacionada ao REAL DIGITAL.
- II – Pela indicação dos membros participantes do Comitê Executivo de Gestão e do Grupo de Acompanhamento de Projetos.

**Art. 27º** O Comitê Executivo de Gestão do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL será o responsável:

- I – Pelo recebimento, durante um período definido, das propostas de projetos de inovação tecnológica dentro dos padrões estabelecidos na chamada específica;
- II – Pela avaliação e seleção das propostas de projetos, conforme os critérios previamente definidos pelo próprio Comitê Executivo de Gestão;
- III – Pela aprovação do relatório técnico do GAP, quando for o caso; e
- IV – Pela resolução de assuntos não previstos.

**Art. 28º** O Grupo de Acompanhamento de Projetos (GAP) será responsável:

- I – Pelo acompanhamento e suporte aos projetos selecionados;
- II – Pela apreciação do relatório dos participantes;
- III – Pela elaboração de um relatório técnico sintético com vistas a avaliação dos aspectos tecnológicos e a produção de uma análise situacional do MVP.

**Art. 29º** Os proponentes dos projetos serão responsáveis pelo desenvolvimento das propostas apresentadas dentro das regras estabelecidas e pela apresentação dos MVPs e relatórios ao final do ciclo de 120 dias, prorrogáveis em casos extraordinários por até 60 dias, a critério do Comitê Executivo de Gestão do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL.

## **DOS DIREITOS DOS PROPONENTES DOS PROJETOS**

**Art. 30º** Os direitos sobre os MVPs desenvolvidos nos ambientes virtuais do LIFT CHALLENGE REAL DIGITAL serão exclusivos de seus proponentes ou de seus indicados.