

REGULAMENTO HACKATOP DE MKT 2023

O **HACKATOP DE MKT 2023**, maratona de inovação promovida pela Associação dos Dirigentes de Vendas e Marketing do Brasil - seção Paraná (ADVB-PR), ocorrerá nos dias 11 e 12 de novembro de 2023, no **INNOSPHERA MEETING CENTER**, localizado na Rua Imaculada Conceição, 1430, Prado Velho, em Curitiba (PR) - *acesso pelo estacionamento*. A programação completa e detalhada será divulgada na semana que antecede o evento a todos os inscritos.

Tema central do **HACKATOP DE MKT 2023**: ***“ELEVANDO O MARKETING E AS VENDAS POR MEIO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E DE ESTRATÉGIAS INOVADORAS DE ENGAJAMENTO DO CLIENTE EM UM MUNDO DE COLLABS E GAMIFICADO.”***

As normas que regem a competição constam neste regulamento, que pode ser conferido a qualquer tempo no site: www.hackatopdemkt.com.br.

1- DAS EQUIPES

Cada equipe participante do **HACKATOP DE MKT 2023** será composta por 5 (cinco) pessoas.

Os participantes das equipes deverão ter disponibilidade de participar de todo o ciclo do evento, das 08h às 19h do dia 11 de novembro de 2023, e das 08h às 19h do dia 12 de novembro de 2023.

As equipes devem ser multidisciplinares, ou seja, com participantes de diferentes áreas de formação/atuação, sendo obrigatória a composição contendo uma pessoa da área de tecnologia (ciências da computação, programação, processamento de dados e outras correlatas), uma pessoa da área de comunicação e/ou design e uma pessoa da área de gestão/negócios. As demais podem ser de qualquer área de atuação.

2. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas por meio do site www.hackatopdemkt.com.br até o dia 09 de novembro de 2023.

Todas as inscrições serão confirmadas apenas mediante preenchimento correto e completo do formulário, assim como pagamento da taxa de inscrição.

Serão aceitas inscrições individuais ou por equipe, desde que a equipe tenha 5 (cinco) pessoas. Caso contrário, a inscrição deverá ser feita individualmente.

É permitida somente 1 (uma) inscrição por CPF (pessoa física).

Os participantes sem equipe terão a oportunidade de se juntarem ou entrarem em equipes que precisem de suas especialidades - processo que será realizado por meio de uma dinâmica antes do início da competição.

O valor da inscrição será de R\$ 50,00 por participante e inclui o **KIT HACKATOP DE MKT 2023**, com Camiseta Exclusiva + Copo Personalizado + Credencial do Evento, que dá direito à participação, acesso ao conteúdo completo, palestras e alimentação durante a maratona.

Associados ADVB/PR recebem 50% de desconto mediante código promocional.

As inscrições são limitadas a **150 participantes** e poderão ser encerradas de forma antecipada, quando esse número for atingido.

Os participantes, consoante ao artigo 5º inciso XII da Lei 13.709, viabilizam a manifestação livre, informada e inequívoca, pela qual o titular/responsável concorda com o tratamento de seus dados pessoais, envolvendo a transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração, conforme melhor considerar a comissão organizadora do evento.

Os dados e informações coletados estarão armazenados em ambiente seguro, observado o estado da técnica disponível, e somente poderão ser acessados por pessoas qualificadas e previamente autorizadas pela comissão organizadora do evento, em observância à legislação em vigor.

3. DAS ETAPAS

A programação do **HACKATOP DE MKT 2023** compreende *brainstorming*, mentorias, desenvolvimento das ideias e avaliações para a seleção das melhores soluções tecnológicas e inovadoras desenvolvidas.

Cada equipe poderá escolher **APENAS UM** dos desafios propostos.

Protótipos poderão ser desenvolvidos com qualquer material e ou linguagem, tanto para plataformas móveis como para desktops e seu código preferencialmente aberto.

Os participantes poderão utilizar ferramentas e recursos pagos, desde que adquiridos legalmente e cujas licenças permitam a publicação pela ADVB/PR, sem ônus a esta.

A comissão organizadora do **HACKATOP DE MKT 2023** nomeará **Mentores** para acompanhamento dos trabalhos e desenvolvimento das ideias e uma **Comissão Julgadora**, que será composta por profissionais especializados de diversos segmentos relacionados à temática do evento.

Os Mentores **não** poderão participar da Comissão Julgadora.

Além das pontuações previstas neste regulamento, poderá haver pontuação por etapas intermediárias e atividades extras, conforme programação a ser divulgada na abertura do evento.

A pontuação de julgamento será auferida a partir de critérios como: ***Apresentação; Produto; Criatividade; Impacto*** - conforme **GRADE DE PONTUAÇÃO DA BANCA**, descrita neste regulamento.

Poderão, também, ser avaliados outros quesitos, como modelo de negócio, protótipo funcional e a comunicação desenvolvida para a aplicação.

As apresentações serão feitas no local do evento para a Comissão Julgadora.

A banca será composta por no máximo 11 (onze) jurados, que serão apresentados apenas e tão somente no momento da avaliação final.

Cada equipe terá 3 minutos para a apresentação da sua solução e 3 minutos para *feedback*, perguntas e respostas.

A ordem de apresentação das equipes será definida por sorteio.

Todos os membros da equipe deverão estar presentes no momento da apresentação.

A nota final de cada equipe será o somatório de todas as pontuações recebidas.

As decisões dos integrantes da comissão julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

No caso de empate entre projetos, serão utilizadas, para desempate, as "pontuações" de "Impacto", "Produto", "Criatividade" e "Apresentação" na ordem exposta neste item. Permanecendo o empate, a Comissão Julgadora poderá realizar nova votação de desempate apenas entre as propostas.

4. DA DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificada a equipe que:

Ferir os princípios de *fair play* e respeito às opiniões divergentes.

Causar tumulto ou confusão durante o evento.

Copiar soluções já existentes.

Se ausentar durante a competição (a equipe deverá manter no mínimo 2 competidores em sua "base", no local da maratona).

Receber apoio técnico de qualquer pessoa fora do evento.

Fica a critério da comissão organizadora julgar qualquer situação que não esteja prevista neste regulamento, podendo as penalidades serem aplicadas a toda equipe ou individualmente.

5. DA PREMIAÇÃO

A premiação final do **HACKATOP DE MKT 2023** será distribuída para as **três equipes** com maior pontuação.

A equipe considerada vencedora (primeiro lugar) receberá mentoria da ADVB/PR pelo período de **12 (doze) meses**, com a participação de diretores e parceiros da entidade, com o intuito de otimizar a ideia/projeto e potencializar o negócio junto a possíveis investidores.

Além disso, as 3 (três) equipes melhor colocadas receberão como prêmio: **equipamentos eletrônicos, bolsas de estudo e descontos em cursos de especialização promovidos pela ADVB/PR ou instituições de ensino parceiras. A equipe campeã (1º lugar) terá a garantia de uma vaga para participar no Rocket 2024, promovido pela RPC.**

Além dos três desafios apresentados pela ADVB/PR, dois desafios foram propostos pelos patrocinadores do evento e, portanto, poderão receber investimento, de acordo com a inovação do projeto e aplicabilidade.

Os prêmios serão pessoais, intransferíveis e exclusivos aos membros das equipes vencedoras. Caso o ganhador não possa usufruir dos prêmios conforme condições mencionadas neste regulamento, perderá o direito aos mesmos.

Para ser elegível a sua parte do prêmio, o membro da equipe deverá estar presente no momento da premiação, que acontecerá juntamente com o Prêmio Top de Marketing, em data a ser divulgada.

Os vencedores não terão seu prêmio negociado ou substituído por qualquer outra espécie de bens ou serviços, nem convertidos em dinheiro.

A comissão organizadora do evento não se responsabiliza pelo rateio ou qualquer outro critério de divisão do prêmio entre o grupo, caso seja necessário.

Todos os participantes do **HACKATOP DE MKT 2023** poderão concorrer a **vagas de estágios e trainee em empresas apoiadoras e parceiras da ADVB/PR**.

Outrossim, todos os participantes receberão um **Certificado de Participação**, contendo o número de horas do evento, para efeito de **atividades complementares**.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

O **HACKATOP DE MKT 2023** tem finalidade cultural e de desenvolvimento humano, visando reconhecer e divulgar as soluções tecnológicas desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros - o que não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para os participantes inscritos e para os premiados ao final da competição, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

Caberá ao participante levar consigo o próprio laptop/notebook para utilização durante todo o evento.

A organização disponibilizará rede Wi-Fi de alta velocidade, instalação elétrica e uma estação de trabalho por equipe.

O participante deverá manter visível o crachá **HACKATOP DE MKT 2023** fornecido no ato do credenciamento durante todo o período e em todos os espaços nos quais será realizado o evento.

O participante só poderá acessar os locais indicados pela organização do evento, sob pena de desclassificação.

A comissão organizadora do evento não se responsabilizará por perdas, furtos, roubos, extravios ou danos de objetos pessoais dos participantes, durante os dias do evento. Cabe exclusivamente aos participantes o dever de guarda e cuidado com seus pertences. Caso o participante se ausente do local do evento, ainda que por pouco tempo, deve levar consigo seus itens de uso pessoal.

A comissão organizadora do evento não será responsável por problemas, falhas ou funcionamento técnico dos equipamentos dos participantes, em redes de computadores, servidores ou provedores, computadores, celulares, tablets, hardware ou software do participante, ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões nos sistemas do participante para o correto processamento das soluções desenvolvidas, incluindo, mas não se limitando, à transmissão imprecisa de cadastros, em razão de problemas técnicos, congestionamento na Internet, vírus, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

A comissão organizadora não arcará com despesas de viagem e demais custos, como hospedagem e locomoção dos participantes que se inscreveram no **HACKATOP DE MKT 2023**.

Os participantes arcarão com as despesas referentes à transporte, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para participação no evento. A execução das atividades presenciais será realizada exclusivamente nas dependências do **INNOSPHERA MEETING CENTER**, conforme especificado no primeiro item deste regulamento.

O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição pelo site www.hackatopdemkt.com.br não garante a participação do inscrito no **HACKATOP DE MKT 2023**, cabendo ao participante efetuar o pagamento da taxa de inscrição. Depois, cabe ao interessado confirmar a presença, na forma e no prazo a serem definidos pela organização do evento, para, então, efetivamente participar do evento.

A participação no **HACKATOP DE MKT 2023** sujeita todos os participantes aos termos deste Regulamento. Portanto, os participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que leram, compreenderam e aceitam todos os termos deste Regulamento.

A organização do evento, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios anunciados, mediante comunicação por email aos participantes confirmados no evento, e no endereço www.hackatopdemkt.com.br

Ao se inscreverem neste evento, os participantes autorizam os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

Estão impossibilitados de participar desta competição as pessoas jurídicas e qualquer funcionário da Promotora e de qualquer agência, empresa ou escritório terceirizado contratado para atuação no **HACKATOP DE MKT 2023**, incluindo aqueles que tenham participado em qualquer fase da organização do evento ou tenham tido acesso a informações confidenciais ou privilegiadas sobre qualquer fase da promoção.

Os participantes se responsabilizam pela aquisição e/ou originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os organizadores, realizadores, patrocinadores e apoiadores do evento,

em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

Fica expressamente proibida a apologia a crimes, atos de manifestação política, preconceito de qualquer natureza, citação e uso de nomes/imagem de pessoas reais (incluindo pessoas políticas e/ou figuras públicas) sem expressa autorização prévia, uso de linguagem imprópria, uso de imagens com nudez / erotizadas / obscenas / pornográficas / com cenas de violência, apologia a consumo de bebidas alcóolicas, apologia ao fumo, apologia ao consumo de substâncias ilícitas e toda e qualquer referência avaliada como inadequada ao **HACKATOP DE MKT 2023** pela organização do evento. Na identificação destas violações, a organização do evento poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou seu(s) grupo(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.

Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerão este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela organização do **HACKATOP DE MKT 2023**.

Casos excepcionais serão decididos pela organização, que dará parecer final sobre a questão, não cabendo recursos, a qualquer título, sobre sua decisão.

7. CONTATOS E COMUNICAÇÃO

Site Oficial da organizadora: www.advbpr.com.br

Site Oficial do evento: www.hackatopdemkt.com.br

E-mail: hackatopdemkt@advbpr.com.br e secretaria@advbpr.com.br

Telefone de contato para mais informações: +55 41 3085-3124

Redes Sociais Oficiais: Instagram @advbpr, Twitter @advbpr, facebook.com/advbpr
linkedin/advbparana / Hashtags do evento: #hackatopdemkt #advbpr

8. DETALHAMENTO DA COMPETIÇÃO

Cada equipe será avaliada durante todo o percurso da competição, seja pelas entregas obrigatórias, seja pela pontuação extras.

As pontuações extras se darão pelos desafios propostos durante o evento e pelas marcações nos perfis Instagram @advbpr, Twitter @hackatop e uso da #hackatopdemkt nas redes sociais - **conforme descrito no presente item deste regulamento.**

Os desafios são os seguintes (também disponíveis em www.hackatopdemkt.com.br) e cada equipe poderá escolher **APENAS UM** dos desafios propostos:

Como criar colabs entre marcas distintas na geração de novos negócios?

Atualmente, a palavra da vez na área de marketing e vendas é o *collab*. Em tempos em que a cooperação e colaboração estão diretamente associadas ao conceito de valor das empresas, a *collab* vem para definir quando duas ou mais pessoas físicas ou jurídicas se unem para atingir um objetivo comum, gerando negócios e visibilidade para ambos. É um movimento adotado por marcas e personalidades com o objetivo de criar interseção entre públicos distintos.

O desafio da equipe aqui é pensar em uma estratégia de marketing e vendas que tenha a formação de um collab que seja capaz de promover novos negócios entre marcas distintas e que possam se complementar, viabilizando e ampliando a efetivação dos negócios desta colaboração.

Como incluir e facilitar a comunicação com o público 60+;

Estudos mostram que a população que mais cresce no Paraná está na faixa etária de 60+ e muitos ainda não se identificam com as propagandas e acreditam que os lojistas não estão preparados para lidar com a longevidade. Compreender a forma de pensar, desejos, temores e expectativas, bem como entender o padrão de consumo e a relação com o dinheiro são desafios que levam as marcas a melhorarem a comunicação acerca de seus produtos e serviços. Além disso, é preciso testar novas abordagens e novas formas de comunicação.

O desafio da equipe aqui é pensar em uma solução para esse problema e desenvolver uma ferramenta (plataforma, aplicativo, produto e/ou serviço) que seja capaz de garantir esclarecimentos, disrupção e aproximação dos clientes +60 deste mundo digital, viabilizando e ampliando a efetivação dos negócios neste novo ambiente.

Compras gamificadas: como tornar o processo de compra mais divertido?

A Jornada do Consumidor é um dos principais desafios do Marketing. Toda estratégia de vendas para atrair e captar novos clientes precisa considerar todo o trajeto que o cliente faz até o primeiro contato com a marca. É necessário lembrar que o comportamento do consumidor mudou e as vendas podem ter início em inúmeros canais on-line e também presencial. Se antes ele assistia a uma propaganda na televisão e se deslocava até uma loja para adquirir o produto, hoje existem diversas outras etapas que entram nesta dinâmica de compra, principalmente por causa da tecnologia e em muitas situações as empresas buscam uma maior interação com seus potenciais consumidores, gerando experiências que antecipam a forma como esse consumidor vai interagir com o produto ou serviço de determinada marca.

A gamificação, por exemplo, é uma das técnicas que foi impulsionada pela tecnologia, como uma influência positiva na jornada de compra, tornando-a uma experiência única e divertida que atrai pela curiosidade e interesse. Essa experiência gera impacto no consumidor já no primeiro contato com a marca e por uma interação que pode desenvolver já no primeiro contato o sentimento de pertencimento, seguido

pela vontade de saber mais sobre os demais produtos e/ou serviços que aquela marca oferece.

O desafio da equipe é pensar em uma solução para implantação do processo de vendas baseado em gamificação, garantindo desenvolver uma ferramenta (plataforma, aplicativo, produto e/ou serviço) que seja capaz de garantir a melhor experiência do cliente numa jornada gamificada por meio de recursos como desafios, pontuação, ranking, superação e recompensas".

4 - DESAFIO PATROCINADOR (*Powered By*) - a definir

Em breve.

5 - DESAFIO PATROCINADOR (*Powered By*) - a definir

Em breve.

7.1 GRADE DE PONTUAÇÃO DA BANCA

Inovação proposta (*Qual a abordagem criativa? O projeto é novo e algo que não foi tentado antes? É algo que não está sendo abordado pelo mercado (disruptivo)? Ou algo que complementa outra ferramenta (incremental)?*) - 30 pontos.

Relevância da solução quanto ao problema apresentado (*A solução consegue sanar todos os problemas levantados pela equipe e que constam nos desafios do Hackatop de Marketing?*) - 20 pontos.

Viabilidade de implementação (*É fácil de implementar esta solução do ponto de vista financeiro e operacional*) - 20 pontos.

Possibilidade/interesse investimento (*Quais os recursos financeiros necessários? Há potencial interesse de investidores?*) - 20 pontos

Impacto (*Qual o impacto e a relevância deste projeto?*) - 25 pontos

Tempo de apresentação (*Foi respeitado o tempo proposto no regulamento?*) - 5 pontos.

Domínio da apresentação (*O conteúdo foi apresentado de maneira clara, concisa e objetiva?*) - 10 pontos.

Design (*graficamente, o trabalho cumpriu seu objetivo?*) - 5 pontos.

Clareza oportunidade/problema (*Ficou claro qual o principal desafio/problema da solução?*) - 20 pontos.

Clareza mercado/público (*Ficou claro qual o público potencial da solução?*) - 20 pontos.

7.2 PROGRAMAÇÃO E PONTUAÇÕES EXTRAS

11 de novembro (Sábado)

Check-in das 8h00 às 8h30 na recepção do **INNOSPHERA MEETING CENTER**-
Recepção dos participantes e abertura oficial.

Código **Desafio01** - Cada participante presente será pontuado com 1 ponto, caso faça check-in no evento nas redes sociais Instagram @advbpr, Twitter @hackatop e #hackatopdemkt.

Código **Desafio02** - Check-in em rede social e/ou foto postada entre 8h00 e 12h00-
Em qualquer uma das situações é necessário e obrigatório utilizar as

#hackatopdemkt e #advbpr em modo **público**, no *Feed*, marcando nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto de um grupo já existente, pode ser feita uma foto única e compartilhada por todos os outros integrantes, cada compartilhamento também deverá ser realizado no *Feed* e conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. 5 pontos por check-in/foto.

9h - Palestra: Dúvidas e informações sobre como se passará o evento no fim de semana;

Código **Desafio03** - foto (**com a equipe inteira e mais um organizador do evento ou mentor**) postada entre as 10h e 11h do dia 11/11/22 (nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop). Em qualquer uma das situações é necessário e obrigatório utilizar as **#hackatopdemkt e #advbpr** em modo **público**, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto postada por um integrante e compartilhada pelos outros integrantes da equipe, cada compartilhamento também precisa conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. (1 ponto por participante na foto, caso esteja a equipe inteira será conferido 10 pontos por check-in/foto).

9h30 - Início da competição;

11h - Palestra 1

12h30 - brunch

14h - Palestra 2

16h - Entrega do negócio - Canvas (negócio ou proposta de valor - Definição do problema); (50 pontos)

Código **Desafio04** - foto (**com a equipe inteira e mais um organizador do evento, mentor ou palestrante**) postada entre as 18h00 e 19h30 (nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop). Em qualquer uma das situações é necessário e obrigatório utilizar as **#hackatopdemkt e #advbpr** em modo **público**, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto postada no feed por um integrante e compartilhada pelos outros integrantes da equipe, cada compartilhamento também precisa conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. (1 ponto por participante na foto, caso esteja a equipe inteira será conferido 10 pontos por check-in/foto).

Código **Desafio05** - foto (**com a equipe inteira e mais um organizador do evento, mentor ou palestrante**) postada entre as 20h00 e às 22h00 (nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop). Em qualquer uma das situações é

necessário e obrigatório utilizar as **#hackatopdemkt e #advbpr** em modo **público**, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto postada por um integrante e compartilhada pelos outros integrantes da equipe, cada compartilhamento também precisa conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. (1 ponto por participante na foto, caso esteja a equipe inteira será conferido 10 pontos por check-in/foto).

16h30 - Lanche

18h - Palestra 3

19h30 - Palestra 4

20h30 - Hora da Pizza Baggio

12 de novembro (Domingo)

8h30 - Café da Manhã

9h - Palestra 5

11h00 - Entrega Design (Branding - Jornada do usuário - mockup - wireframe - landing page); (50 pontos)

Código **Desafio06** - foto (**com a equipe inteira e mais um organizador do evento, mentor ou palestrante**) postada entre as 09h00 e às 11h00 (nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop). Em qualquer uma das situações é necessário e obrigatório utilizar as **#hackatopdemkt e #advbpr** em modo **público**, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto postada no feed por um integrante e compartilhada pelos outros integrantes da equipe, cada compartilhamento também precisa conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. (1 ponto por participante na foto, caso esteja a equipe inteira será conferido 10 pontos por check-in/foto).

12h30 - Brunch

14h00 - Entrega Tecnológica (Avaliação técnica - Análise código); (50 pontos)

Código **Desafio 07** - foto (**com a equipe inteira e mais um organizador do evento, mentor ou palestrante**) postada entre as 15h00 e às 17h00 (nas redes sociais Instagram @advbpr ou Twitter @hackatop). Em qualquer uma das situações é necessário e obrigatório utilizar as **#hackatopdemkt e #advbpr** em modo **público**, para validar a pontuação.

Caso seja uma foto postada no feed por um integrante e compartilhada pelos outros integrantes da equipe, cada compartilhamento também precisa conter as hashtags para ser válido;

O link da postagem deverá ser colocado no formulário a seguir:

<http://bit.ly/HackaTopDeMKT19-ValidaçãoPontuação> para validar a pontuação. (1 ponto por participante na foto, caso esteja a equipe inteira será conferido 10 pontos por check-in/foto).

15h30 - Palestra 6

ENTREGA DO PROJETO

Para enviar o projeto que soluciona um dos desafios propostos, preencha o formulário no link que será disponibilizado na data do **HACKATOP DE MKT 2023**.

O horário limite para finalização do envio do projeto/proposta será **10 MINUTOS ANTES** do início das apresentações finais.

Ao enviar uma solução, você concede permissão à ADVB-PR e seus patrocinadores para exibir, combinar, compilar, distribuir e disseminar sua solução conforme necessário. Para implementação da ideia, no entanto, a empresa/instituição interessada deverá negociar diretamente com a equipe que desenvolveu o projeto. Todas as soluções devem ser revisadas antes da postagem.

Soluções não serão aceitas se incluírem:

Plágio;

Linguagem ameaçadora, caluniosa ou obscena;

Ataques pessoais;

Linguagem discriminatória (incluindo discurso de ódio) com base em raça, origem nacional, idade, sexo, orientação sexual, religião ou deficiência;

Material sexualmente explícito ou outro material que viole a lei;

Material que promove serviços ou produtos comerciais, que não sejam dos organizadores, apoiadores e/ou patrocinadores do **HACKATOP DE MKT 2023**;

Informações exclusivas que você não tem o direito de tornar públicas;

Soluções enviadas para as quais você não detém os direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual; ou Informações pessoalmente identificáveis (por exemplo, números de seguridade social, endereços residenciais, números de telefone).

17h00 - Apresentação Final (Pitch jurados). (Até 175 pontos, por jurado)

As apresentações serão avaliadas por especialistas das áreas de Marketing, Vendas, Negócios, Design e Tecnologia. Cada *pitch* deverá ser realizado por **1 ou no máximo 2 integrantes da equipe** - *entretanto, os demais integrantes devem estar presentes no palco*.

Cada equipe terá 3 minutos para a apresentação da sua solução e 3 minutos para *feedback* e perguntas por parte dos jurados e respostas dos integrantes da equipe - *neste momento, qualquer membro da equipe poderá responder aos questionamentos*.

A partir das 18h00 (ao término das apresentações) - Anúncio das 3 equipes finalistas. O vencedor será anunciado apenas na festa de entrega do prêmio Top de Marketing 2023, a ser realizada em Curitiba no mês de novembro de 2023.

A partir das 18h30 - Festa de Encerramento

Comissão Organizadora do HACKATOP DE MKT 2023 ADVB-PR

Andreia Caldani - Diretora da ADVB/PR e coordenadora do **HACKATOP DE MKT 2023**

André Telles - Diretor de Inovação da ADVB/PR e coordenador do **HACKATOP DE MKT 2023**

Claudio Stringari - Presidente da ADVB/PR

Cícero Rohr - Diretor de Campanhas da ADVB/PR

Erica Marques - Conselheira do Núcleo Futuro e Tendências da ADVB/PR -

Giovanna Dalla Corte - Conselheira Fiscal da ADVB/PR
Gislayne Muraro - Vice-presidente da ADVB/PR
Kaique Spagnol Toffoli - CTO Chalice Well Tech - Analista de Inteligência Artificial
Marcelo Dias Lopes - Conselheiro do Núcleo Futuro e Tendências da ADVB/PR
Mariana Siqueira Telles - Assessoria de Imprensa ADVB/PR
Mustafa Jean Muksen - CLO Chalice Well Tech - NASA Space Apps Local Lead

ADVB/PR - Associação dos Dirigentes de Vendas e Marketing do Brasil
Rua Petit Carneiro, 1122 | Sala 601 | CEP 80240-050 | Curitiba – PR
Fone (41) 3085.3124 | www.advbpr.com.br