

## REGULAMENTO HACKATOP DE MKT 2024

O **HACKATOP DE MKT 2024**, maratona de inovação promovida pela Associação dos Dirigentes de Vendas e Marketing do Brasil - seção Paraná (ADVB-PR), ocorrerá nos dias 24 e 25 de agosto de 2024, no **INNOSPHERA MEETING CENTER - HOTMILK**, 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 através do e-mail utilizado na inscrição.

Tema central do **HACKATOP DE MKT 2024**: **“ELEVANDO O MARKETING E AS VENDAS POR MEIO DA TECNOLOGIA E DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL”**

As normas que regem a competição constam neste regulamento, que pode ser conferido a qualquer tempo no site: [www.hackatopdemkt.com.br](http://www.hackatopdemkt.com.br).

### 1- DAS EQUIPES

Cada equipe participante do **HACKATOP DE MKT 2024** será composta por 5 (cinco) pessoas.

Os participantes das equipes deverão ter disponibilidade de participar de todo o ciclo do evento, das 08h às 20h do dia 24 de agosto de 2024, e das 08h às 20h do dia 25 de agosto de 2024.

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

### 2. DAS INSCRIÇÕES

As inscrições serão realizadas por meio do site [www.hackatopdemkt.com.br](http://www.hackatopdemkt.com.br) até o dia 09 de agosto de 2024.

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 de fechamento de equipes antes do início da competição.

O valor da inscrição é de R\$ 50,00 por participante e inclui o **KIT HACKATOP DE MKT 2024**, 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 2024** 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 2024** 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 2024** 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 participação em um dos episódios do Rocket 2025, promovido pela RPC, Rede Paranaense de Comunicação.**

Além dos três desafios apresentados pela ADVB/PR, dois desafios serão 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.

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 2024** 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 2024** 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 2024** 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 2024**.

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 - HOTMILK**, conforme especificado no primeiro item deste regulamento.

O preenchimento e envio do formulário eletrônico de inscrição pelo site [www.hackatopdemkt.com.br](http://www.hackatopdemkt.com.br) não garante a participação do inscrito no **HACKATOP DE MKT 2024**, 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 2024** 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](http://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 2024**, 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 alcólicas, apologia ao fumo, apologia ao consumo de substâncias ilícitas e toda e qualquer referência avaliada como inadequada ao **HACKATOP DE MKT 2024** 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 2024**.

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](http://www.advbpr.com.br)

Site Oficial do evento: [www.hackatopdemkt.com.br](http://www.hackatopdemkt.com.br)

E-mail: [hackatopdemkt@advbpr.com.br](mailto:hackatopdemkt@advbpr.com.br) e [secretaria@advbpr.com.br](mailto:secretaria@advbpr.com.br)

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

Redes Sociais Oficiais: Instagram @advbpr, X(antigo 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, X(antigo Twitter) @hackatop e uso da #hackatopdemkt nas redes sociais, as pontuações extras serão anunciadas após o dia 09 de agosto de 2024, juntamente com a programação do evento.

Os desafios são os seguintes e cada equipe poderá escolher **APENAS UM** dos desafios propostos:

### **i. Como nós podemos utilizar a I.A para gerar engajamento nas múltiplas gerações?**

O objetivo é explorar como a inteligência artificial pode ser utilizada para identificar comportamentos, tendências e mudanças nos padrões de consumo entre diferentes gerações. A proposta é integrar IA no processo de identificação das principais demandas nos pontos de contato com o consumidor, levando em consideração a diversidade de perfis e a multiplicidade de padrões comportamentais. A meta é desenvolver estratégias de marketing e vendas que sejam atrativas e aplicáveis para todas as gerações, promovendo engajamento, personalização e inclusão.

### **ii. Como nós podemos utilizar a I.A no processo de marketing e vendas, desde o lead inicial até o funil de vendas?**

A partir das fontes de leads variadas já existentes, a inteligência artificial analisa os dados captados classificando e clusterizando os públicos. Nas campanhas originais, a inteligência artificial também faz a criação de campanhas ultrapersonalizadas envolvendo o design, conteúdo e abordagem.

**iii. Como podemos implementar estratégias de I.A para integrar de forma eficaz todos os canais de venda e marketing em uma abordagem omnichannel?**

Melhorar a experiência do cliente de forma personalizadas e garantindo a mesma experiência de qualidade independente do canal de entrada dele;  
Transformar as interações das empresas com seus clientes;

**iv. - DESAFIO PATROCINADOR (Powered By) - a definir**

**v. - DESAFIO PATROCINADOR (Powered By) - a definir**

**9 GRADE DE PONTUAÇÃO DA BANCA DE JURADOS**

- 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 (*Qual a viabilidade da implementação desta 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 para o mercado de vendas e marketing?*) - **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.**
- Qualidade de Design (*graficamente, o trabalho cumpriu seu objetivo? Teve qualidade?*) - **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.**

**Comissão Organizadora do HACKATOP DE MKT 2024 ADVB-PR**

**Iolanda Viola** - Diretora da ADVB/PR e coordenadora do **HACKATOP DE MKT 2024**

**Bruna Brassalotti** - coordenadora do **HACKATOP DE MKT 2024**

**Gislayne Muraro** - Presidente da ADVB/PR

**Andreia Caldani** - Vice-presidente da ADVB/PR

**Marcelo Dias Lopes** - RPC, Rede Paranaense de Comunicação

**Mariana Siqueira Telles** - Assessoria de Imprensa ADVB/PR

**Renan Senff** - Conselheiro do Núcleo Futuro e Tendências da ADVB/PR

**Michelle Meschino** - Coordenadora Geral da ADVB/PR

**Ana Carolina Casaril** - Assistente de Produção da ADVB/PR