



Regulamento das Olimpíadas de Marketing 2017

Artigo 1º

Designação e objetivos

As Olimpíadas de Marketing 2017 são uma competição que pretende testar e promover as capacidades dos jovens *marketeers* de Portugal, em particular na região de Lisboa. À imagem do GAME - Grupo de Alunos de Marketing da ESCS - esta é uma iniciativa que visa o desenvolvimento de talento humano através de uma abordagem multidisciplinar, cujos desafios se assemelham aos vividos no mercado de trabalho.

Este evento é também um esforço de construir uma plataforma que permita a *marketeers* demonstrar as suas qualidades e potencialidades às empresas e respetivos profissionais com quem gostariam de trabalhar e assim poder conquistar os seus sonhos e ambições na disciplina de marketing.

Esta é uma ambição que não se deve aplicar somente aos vencedores, mas também a todos os outros participantes, que também terão oportunidade de serem reconhecidos nas suas diferenças e qualidades pela comunidade de marketing em Portugal.

Esta iniciativa conta com o patrocínio da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Artigo 2º

Faculdades e Instituições superiores abrangentes

Apenas as faculdades e instituições superiores, da região de Lisboa, que tenham Licenciaturas e/ou Mestrados na área de marketing é que poderão ser abrangidas por este evento e ter uma fase de qualificações se decidirem participar.

Nesta primeira edição as 5 instituições superiores abrangidas pelo evento são:

- IADE (Instituto de Arte, Design e Empresa);
- ISCTE-IUL (Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa);
- ISEG (Instituto Superior de Economia e Gestão);
- ESCS (Escola Superior de Comunicação Social);
- Universidade Lusófona;



Artigo 3º

Espaço físico e temporal do evento

A primeira fase do evento, a qualificação, será realizada entre os dias 20 de Abril a 03 de Maio de 2017 e terá lugar em cada uma das faculdades/instituições superiores participantes, previamente escolhidas e enumeradas no presente regulamento.

A segunda fase do evento, onde será dado um workshop pela Uniplaces a todas as equipas finalistas dos respetivos qualificadores locais, será realizada no espaço da própria Uniplaces, uma semana antes da fase final.

A terceira, e última fase, será o pitch final que terá lugar na Conferência de Marketing organizada pelo GAME, na Escola Superior de Comunicação Social, no dia 2 de Junho de 2017.

Artigo 4º

Requisitos e constituição das equipas

- Cada equipa deverá ser constituída por 2 a 5 elementos;
- 50% dos membros constituintes de cada equipa devem ser do curso e/ou mestrado de Marketing;
- As equipas devem ser compostas por alunos da mesma faculdade;
- A inscrição terá um custo de 3€ para cada membro da equipa.

Nota: será preciso certificar em cada inscrição que os alunos são, efetivamente, da área de marketing na sua respetiva faculdade. Esta verificação poderá ser feita no ato de inscrição através de um documento comprovativo da frequência do aluno no curso (por exemplo, através da apresentação do cartão de aluno).

Artigo 5º

Qualificações e desafios

- Cada instituição participante terá uma qualificação local, da qual apenas uma equipa (por instituição) será apurada para a final.
- Sempre que possível as qualificações devem ser compostas por um júri de 3 pessoas que será constituído por: um professor de marketing da instituição em causa, um elemento na área de marketing da empresa parceira do desafio e um representante do GAME.
- Em cada qualificador, as equipas terão de resolver um desafio proposto.
 - A sessão será iniciada com uma apresentação do desafio por parte do membro da empresa parceira que o desenvolveu e de um elemento do GAME.
 - O desafio terá uma duração de 2 horas, durante as quais cada equipa se



poderá juntar para abordar o problema. Após este tempo, a equipa terá de apresentar e defender a sua decisão num pitch de 5 minutos perante o júri.

- No final de todas as apresentações das equipas, os júris terão 45 minutos para se reunirem e decidirem em conjunto quem é o vencedor dessa fase.

Nota: Os qualificadores ficam sujeitos a não ser realizados caso o numero de inscritos não seja suficiente.

Artigo 6º Prémios

A cada equipa vencedora de cada qualificador será atribuído:

- Apuramento para a fase final das olimpíadas;
- Certificado de participação e de primeiro lugar do respetivo qualificador local;
- Entradas gratuitas para a Conferência de Marketing organizada pelo GAME;
- Oportunidade de participar num workshop que complemente a apresentação do desafio final.

A todas as outras equipas participantes será atribuído:

- Um vale de desconto válido de 40% para a Conferência de Marketing organizada pelo GAME;
- Certificados de participação dos respetivos qualificadores locais;

À equipa vencedora da final, e consequentemente vencedora das Olimpíadas de Marketing, será atribuído:

- Prémio monetário de 1500€;
- Certificado de participação e de vencedores das Olimpíadas de Marketing 2017.

Artigo 7º Propriedade intelectual

- O GAME não se responsabiliza por qualquer semelhança que possa existir relativamente à apresentação de ideias já existentes ou à apresentação de ideias semelhantes entre grupos.
- O GAME não se responsabiliza pela utilização, por parte das empresas, de qualquer ideia apresentada no desafio.