

Procedimentos Hackathon – 2020

1. Sejam bem-vindos! (ou... O que é o Global Legal Hackathon)

O Global Legal Hackathon (GLH) é uma iniciativa internacional que tem o objetivo de mobilizar a rede que envolve o universo jurídico e o da tecnologia, para desenvolver protótipos de soluções que proporcionem impacto positivo no ecossistema da Justiça.

A competição acontece entre 6 e 8 de março em dezenas de cidades em todo o mundo, numa maratona de programação e desenvolvimento de modelo de negócios criativos e funcionais. Em Curitiba, o evento ocorre na sede da Seccional do Paraná da Ordem dos Advogados do Brasil (OAB-PR), localizada na Rua Brasilino Moura, 253, Curitiba, Paraná.

2. Como posso participar

Se você tem idade igual ou superior a 18 anos, venha participar desse desafio. É importante, entretanto, que você se identifique com alguma das assertivas abaixo e tenha um pouco de experiência na área (afinal, certamente você vai querer desenvolver uma ideia funcional matadora para ganhar a competição):

- Sou desenvolvedora ou desenvolvedor. Escrevo códigos, desenvolvo aplicações.
- Sou designer. Antes, competia-se no preço e na qualidade. De hoje em diante, no design.
- Sou empreendedora ou empreendedor. Gosto de transformar ideias em negócios concretos.
- Sou da área jurídica. Acredito que a tecnologia pode impactar positivamente no acesso à Justiça, junto à sociedade e aos operadores do direito.

Os times deverão ter no mínimo 4 e no máximo 10 participantes. É interessante ter ao menos uma pessoa de cada especialidade (Tech, Design, Business, Legal). Sugestão: Um time de 6 maratonistas pode ter a seguinte estrutura: 3 desenvolvedores, 1 designer; 1 business; e 1 da área jurídica (estudante, profissional, empreendedor, servidor). Assim todas as especialidades são contempladas e fica mais fácil dividir as tarefas.

2.1. O poder da diversidade

Uma das premissas que se firmaram como verdadeiras neste século é que a variedade de experiências profissionais é fonte de inovação. Assim, quanto maior a multidisciplinariedade de uma equipe maior a chance de uma realização criativa ser vencedora e passar para a próxima fase do GLH.

Nesta competição, por se tratar um desafio tecnológico que proporcione valor para o mundo jurídico e para o acesso à justiça, é imprescindível que pelo menos um estudante de direito, um bacharel, ou um advogado sejam integrantes das equipes. Enquanto isso, a empreendedora ou o empreendedor contribui com sua visão e habilidades de desenvolvimento de mercado. O trabalho de designer e desenvolvedores, por sua vez, é essencial para viabilizar o protótipo a ser apresentado à banca no final do terceiro dia da competição.

IMPORTANTE: Para as etapas globais é relevante que os competidores observem os termos legais do regulamento da organização internacional, caso sejam eleitos como finalistas para competir na segunda e terceira etapas do GLH. Aquele regulamento é soberano e se sobrepõe a esse.

Os termos legais originais podem ser acessados aqui: www.globallegalthackathon.com.

3. Como vai funcionar o Global Legal Hackathon

A competição está estruturada em três etapas. A primeira é local e será realizada entre 6 e 8 de março. A equipe vencedora segue adiante e participa da segunda etapa.

Qualquer participante ou terceiro poderá acessar os códigos-fonte e demais invenções desenvolvidas durante o Global Legal Hackathon. Todo o conteúdo produzido durante o evento, submetido como entrega e apresentado à banca, estará sob a égide da GNU General Public License (Licença Pública Geral GNU). O Global Legal Hackathon não se responsabiliza pelo uso indevido de dados públicos ou privados.

Sugerimos prudência e atenção na escolha dos recursos para formular os produtos, ficando sob responsabilidade dos participantes o cuidado em respeitar os direitos autorais, marcas e patentes vigentes. Este é um evento de cunho social, que exige boa vontade e desapego.

Após a primeira etapa, os times classificados precisam submeter a evolução do Produto Mínimo Viável desenvolvido para o julgamento da banca avaliadora internacional até o dia 22 de março. No dia 16 de maio ocorre a terceira e última etapa em Londres, Inglaterra.

IMPORTANTE: A competição é global em três etapas. A OAB-PR é a anfitriã local, sendo responsável apenas pela primeira etapa da competição, com premiação já divulgada: 1º Colocado, R\$ 5.000 (cinco mil reais); 2º Colocado, R\$ 3.000 (três mil reais); 3º Colocado, R\$ 2.000 (dois mil reais).

Em caso de alguma equipe for escolhida para a final, após a segunda etapa, **a OAB-PR não se responsabiliza por qualquer ajuda de custo aos competidores**, sendo de responsabilidade da organização internacional do GLH o oferecimento de eventual recursos para que os participantes se desloquem a Londres para a final.

4. Cronograma geral

Confira as datas importantes:

DATA	ACONTECIMENTO	LOCAL
06/03/2020	Início da etapa local	Curitiba, Paraná, Brasil.
08/03/2020	Premiação da etapa local e submissão do projeto vencedor	Curitiba, Paraná, Brasil.
22/03/2019	Deadline para submissão dos projetos para eliminatória global	WEB
16/05/2019	Jantar e premiação global	Londres, Inglaterra

5. Instruções da etapa local

O credenciamento começa no dia 6 de março às 17h, quando será explicado o funcionamento da competição, pontuação e critérios de avaliação. Se você ainda não tiver uma equipe, essa será a sua oportunidade para encontrar. Equipes já formadas poderão também aproveitar para completar seus times. Será oferecido coffee break nos três dias – almoço ficando a cargo dos participantes, que podem optar pelos foodtrucks instalados no estacionamento da sede da OAB-PR.

A estrutura oferecida pela OAB envolve internet de alta qualidade, wi-fi, mesas e cadeiras. **As equipes, portanto, devem levar notebooks para o desenvolvimento das atividades e se responsabilizar pelos equipamentos durante todo o evento.**

Dia 06 de março

Às **19h** acontece a abertura oficial do evento, contaremos com algumas palestras curtas que irão contribuir significativamente para o sucesso dos projetos. Com as equipes montadas, iremos orientar sobre como irão fazer o cadastro na Shawee, a plataforma oficial da competição.

Apresentaremos também as regras do jogo, esclareceremos dúvidas e... mãos à obra.

Vocês terão acesso a um extenso material sobre inovações tecnológicas, bases de dados e mapeamento de problemas no âmbito do Direito, que poderá ser útil

para o desenvolvimento de ideias. Contudo, não se apeguem a esse material. Ele é útil, porém, meramente exemplificativo.

Fiquem atento à dinâmica de pontuações, evitando perder pontos por descuidos. O foco da competição é construir um protótipo que tenha um modelo de negócio útil para a comunidade jurídica e para o acesso à justiça. Ao mesmo tempo, serão testadas habilidades de organização e resiliência. As equipes que tenham essas características certamente terão mais chances de sucesso em criar um protótipo funcional.

A previsão de encerramento no primeiro dia é **21h**. As equipes deverão deixar o local de competição e retornar às 8h do dia seguinte. Os maratonistas, entretanto, podem continuar noite adentro em suas casas ou em outros lugares que desejarem.

Dia 07 de março

Organize-se para chegar na OAB às **8h**. Isso porque as atividades começarão cedo e valendo pontos. Portanto, mais uma vez, verifique o sistema de pontuação das entregas, para evitar perder pontos por descuido.

Todos os projetos deverão ser desenvolvidos e publicados de forma aberta na plataforma da Shawee. Transparência, afinal, faz parte da competição.

Há diversas pontuações que necessitam de validação por meio de link de publicações de fotos. **A Equipe Técnica disponibilizou um espaço no HackDash para que os times possam depositar os links de tarefas exigidas.** Lembrete importante: Não esqueça de identificar o nome do time da foto publicada em redes sociais. Caso isso não tenha sido feito, a Equipe Técnica não terá como reconhecer o time que cumpriu a tarefa. E não reconhecendo, **o time não ganhará os pontos da tarefa.**

1ª CAPACITAÇÃO - DESIGN DE NEGÓCIO: A oficina é relevante para que os participantes tenham a clareza sobre o que os diversos aspectos do produto que estão dispostos a desenvolver.

Procedimento: Entre **9h** e **9h20**, haverá um talk de vinte minutos sobre modelagem de negócio.

Atenção: Para obter a pontuação total na 1ª Capacitação **todos os integrantes das equipes precisam estar presentes.** Caso isso não ocorra, a pontuação será parcial. Para comprovar, precisarão tirar uma foto e publicar em alguma rede social, de todos presentes na capacitação.

1ª ENTREGA - BRAINSTORMING: Um bom brainstorming começa com a equipe gerando diversas ideias para depois ir refinando até ter algo em que se possa apostar. Para um brainstorming vale tudo, rabiscar em folhas de papel,

usar softwares para fazer documentos digitais colaborativos etc. O importante é que você guarde as evidências da execução do brainstorming para apresentá-las, porque isso vale pontos. Os participantes possuem um bom material para iniciar suas discussões no Manual dos Participantes.

Procedimento: Entre **11h e 11h30**, o líder de cada equipe deverá entregar evidências da realização do brainstorming para a Coordenação Técnica (tem de usar uma técnica válida, folhas de papel com esquemas, desenhos ou post-its; ou documentos digitais colaborativos, ou qualquer outra evidência de que tenham realizado um brainstorming sobre o produto).

Atenção: **Não se atrase nem um minuto.** Às **11h30** em ponto a Coordenação Técnica encerrará a possibilidade de realização das entregas.

ALMOÇO - 12h-13h: Horário sugerido.

2ª ENTREGA - PESQUISA DE MERCADO: Uma boa pesquisa de mercado deve responder uma série de questões, mas é imprescindível que sobretudo consiga entender quem é o potencial cliente, quais são as dores e os interesses dele. Para isso, se usa entrevistas, questionários, dados estatísticos etc. Como vocês terão de mostrar as evidências de que realizaram uma pesquisa de mercado, tomem cuidado se forem lançar questionários online, por conta do pouco tempo que terão para apresentá-las.

Procedimento: Entre **14h e 14h30**, o líder de cada equipe deverá entregar evidências da realização de pesquisa de mercado para a Coordenação Técnica (levantamento com potenciais clientes, análise de dados existentes sobre o público-alvo, desenvolvimento de persona do cliente a partir dos dados usados, ou qualquer outra evidência de que tenha realizado uma pesquisa de mercado e responda questões como: que são os concorrentes, qual o tamanho de mercado, quem são os clientes).

3ª ENTREGA - MODELO DE NEGÓCIO: Com a capacitação realizada pela manhã, os participantes estarão aptos a desenvolver seus quadros de modelo de negócios.

Procedimento: Entre **17h e 17h30**, a partir do que foi apresentado na primeira capacitação, o líder de cada equipe deverá entregar evidências que expliquem o modelo de negócio que está sendo desenvolvido (quadros de modelo de negócio).

IMPORTANTE: A entrega realizada perante a comissão técnica não vincula as equipes ao produto que foi apresentado. Elas poderão pivotar o modelo de negócio sempre que quiserem.

2ª CAPACITAÇÃO - PITCH: Neste treinamento os participantes vão desenvolver suas habilidades de comunicação.

Procedimento: Entre **18h e 18h20** será realizada capacitação de pitch.

ATENÇÃO: Para obter a pontuação total nesta capacitação basta apenas que **UM** dos integrantes da equipe participe dela – de preferência aquele que será o apresentador do trabalho ao final da competição.

Às 21h as equipes deverão deixar o local de competição e retornar às **8h** do dia seguinte. Os maratonistas, entretanto, podem continuar noite adentro em suas casas ou em outros lugares que desejarem.

Dia 8 de março

O retorno das atividades acontece às **8h**.

4ª ENTREGA – PRÉ-PITCH: Uma simulação de apresentação e julgamento será realizada para que todos estejam bem preparados para a banca.

Procedimento: Às **11h** haverá simulação de pitch com avaliadores de treino.

IMPORTANTE: É preciso entregar uma apresentação em .pdf, ainda que não definitiva.

ATENÇÃO: Para obter a pontuação total nesta capacitação basta apenas que **UM** dos integrantes da equipe participe dela – de preferência aquele que será o apresentador do trabalho ao final da competição. Um integrante de cada equipe deve se apresentar à Coordenação Técnica para que seja validada a pontuação.

ALMOÇO – 12h-13h: Horário sugerido.

5ª ENTREGA – PRODUTO: Aqui é avaliado o produto mínimo viável.

Procedimento: Entre **16h e 16h30**, o líder de cada equipe deve ir à Coordenação Técnica para validar a entrega do produto do trabalho realizado no Hackathon.

ATENÇÃO: O trabalho pode continuar a ser desenvolvido até às **18h**.

6ª ENTREGA – APRESENTAÇÃO: Até às **17h** todas as apresentações finais deverão estar entregues no Hack Dash, em endereço especificado pela Equipe Técnica. A validação vai ocorrer com a presença do líder de cada equipe entre **17h e 17h30**.

AVALIAÇÃO FINAL: Às **18h** irá acontecer a banca examinadora final. Os times terão **3 minutos** para apresentar suas soluções, com mais **2 minutos** para resolução de dúvidas dos jurados.

PREMIAÇÃO

O resultado da competição será apresentado logo após as apresentações dos participantes. Os 3 times com as soluções mais bem avaliadas serão premiados.

6. Cronograma da Etapa Local

Dia 6 de março**17h - Credenciamento****18h - Início da competição e avisos gerais (agradecimentos, regras do jogo, inclusão dos times na plataforma)****18h30 - Apresentação do Manual dos Participantes e base de dados****18h50 - Tendências tecnológicas para o Direito****21h - Encerramento do primeiro dia****Dia 7 de março****8h - Início das atividades****9h-9h20 - Capacitação: Modelagem de negócios****11h-11h30 - 1ª Entrega: Brainstorming****12h30-13h30 - Almoço (horário sugerido)****14h-14h30 - 2ª Entrega: Pesquisa de Mercado****17h-17h30 - 3ª Entrega: Modelo de Negócio****18h-18h20 - Capacitação: Pitch****21h - Encerramento do segundo dia****Dia 8 de março****8h - Início das atividades****11h - 4ª Entrega - Treino de Pitch****12h30 Almoço (horário sugerido)****16h-16h30 - 5ª Entrega: Produto****17h - 6ª Entrega: Apresentação****18h - Avaliação final****21h - Encerramento da competição****7. Critérios de Julgamento e desafios da Etapa Local**

A avaliação se dará por meio de entregas obrigatórias, entregas extras e avaliação de banca com cinco julgadores, conforme a seguir.

7.1 Desafios

Os desafios do GLH deverão ser orientados ao Ecossistema da Justiça. Os participantes podem desenvolver soluções que tratem dos seguintes desafios:

- Setor Privado, que melhorem o exercício da advocacia.
- Setor Público, com melhoria do acesso à justiça, ou que estimulem a boa gestão da justiça, ou que melhore os processos das instituições públicas, gerando eficiência e melhores resultados.

Ao final da etapa local, as três equipes mais bem pontuadas serão comunicadas ao organizador internacional do GLH como vencedores da competição. O primeiro colocado está classificado para a semifinal, que será online. Caso ele não possa participar da etapa, a equipe classificada em segundo lugar seguirá para a semifinal online, e assim por diante.

Desafio-extra: O organizador internacional do GLH estabeleceu neste ano um terceiro de desafio chamado Inclusão, em homenagem ao Dia Internacional da Mulher, que ocorre no dia 8 de março. **O desafio Inclusão consiste em desenvolver novas soluções para o aumento da igualdade, diversidade e inclusão da mulher no setor jurídico mundial.**

Importante: Para estar participando do desafio-extra basta que o projeto desenvolvido se enquadre da descrição estabelecida em **Inclusão**. Aqueles que optarem por esse desafio estarão competindo junto com as demais categorias aos três prêmios. Entretanto, independentemente do lugar que ficar na classificação, a equipe melhor pontuada neste desafio irá receber uma homenagem de Menção Honrosa e será classificada para a segunda etapa, em semifinal específica para esse desafio.

Lembrete: Em caráter não-obrigatório, a OABPR estimula que os participantes abordem temas relativos aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, do Pacto Global da ONU.

7.2. Avaliação de banca de julgadores

A banca de jurados será composta por uma equipe multidisciplinar de profissionais referência nos Ecossistemas da Justiça e de Inovação. A composição da banca será disponibilizada e atualizada por meio dos canais oficiais de comunicação do evento, podendo ser alterada até dia 08/03/2020, dia da apresentação do Pitch.

Na avaliação final da etapa local os jurados irão examinar os seguintes critérios:

Categorias

CRITÉRIO	DESCRIÇÃO
Validação do usuário	A solução desenvolvida possui um bom entendimento dos usuários e de suas necessidades? (Quão bem a equipe identificou os usuários e os entrevistou? Quão relevante é o "ponto crítico" do cliente para o qual a solução está resolvendo? Quão bem a solução atende às necessidades de usuário propostas?)
Projeto e implementação	Quão bem projetada é a solução? Quão bem a equipe executou o design? (Quão desenvolvido é o Produto Mínimo Viável da equipe? Quão funcional foi a demonstração técnica das equipes? Quão fácil foi navegar e usar o Produto Mínimo Viável?)
Modelo de Negócio	Quão viável é o modelo de negócios? (Quão atraente é a proposta de valor da solução? Quão viável é o modelo de negócios e a aquisição de clientes? Quão forte é a análise competitiva da equipe? Eles discutiram os concorrentes e como eles são diferenciados? Quão alcançável é o modelo de receita?/Se for para benefício público, a equipe tem uma teoria convincente de como o projeto será financeiramente viável?)

7.3 Tabelas de pontuações

Segue as tabelas com as pontuações obrigatórias e extras.

ETAPAS OBRIGATÓRIAS		
1ª Etapa do Global Legal Hackathon	200 PONTOS	Prazo
1) <i>Brainstorming (tem usar uma técnica de brainstorming válida, folhas de papel com esquemas, desenhos ou postits; ou documentos digitais colaborativos, ou qualquer outra evidência de que tenham realizado um brainstorming sobre o produto)</i>	15 pontos	11h-11h30 do dia 7
2) <i>Pesquisa (levantamento com potenciais clientes, análise de dados existentes sobre o público-alvo, desenvolvimento de persona do cliente a partir dos dados usados, ou qualquer outra evidência de que tenha realizado uma pesquisa de mercado e responda questões como: que são os concorrentes, qual o tamanho de mercado, quem são os clientes)</i>	40 pontos	14h-14h30 do dia 7
3) <i>Modelo de negócio (canvas de modelo de negócio)</i>	30 pontos	17h-17h30 do dia 7
4) <i>Entrega Treino de Pitch (É preciso levar uma apresentação em ppt, ainda que não definitiva)</i>	20 pontos	11h do dia 8
5) <i>Produto (o líder de cada equipe deve ir à Coordenação Técnica para validar a entrega)</i>	60 pontos	16h-16h30 do dia 8

<i>do produto do trabalho realizado no Hackathon)</i>		
6) Apresentação (as apresentações finais)	35 pontos	17h do dia 8
ENCERRAMENTO - PITCH // IDEATHON	ATÉ 50 PONTOS (por jurado)	
Validação do usuários	até 15 pontos	
Projeto e Implementação	até 15 pontos	
Modelo de Negócio	até 20 pontos	

PONTOS EXTRAS – Até 100		
DIA 6 de março (sexta-feira) – 15 pontos	Pontos	Prazo
<p>Tirar foto com os membros da equipe presentes, na frente de um dos banners do evento, postar nas redes sociais e usar a hashtag #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020, ao final da abertura</p> <p>* somente válido se incluir uma pessoa da organização na foto!!!</p> <p>** É preciso validar com a Coordenação Técnica</p>	5 pontos	19h05
<p>Fazer uma live no facebook ou instagram com a hashtag #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020 durante o Ideathon (marcar alguém da organização)</p> <p>* É preciso validar com a Coordenação Técnica</p>	10 pontos	21h
Dia 7 de março (sábado) – 35 pontos	Pontos	Prazo
<p>Check In na Abertura da competição, das 8h até às 8h30 (cada participante da equipe = 1 ponto; equipe inteira = 10 pontos)</p>	Até 10 pontos	8h às 8h30
<p>Tirar foto com a equipe na frente de um dos banners do evento, com a presença de alguém da organização, postar nas redes sociais e usar a hashtag #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020, até à 9h. (cada participante da equipe = 1 pontos; equipe inteira = 10 pontos)</p> <p>* somente válido se incluir uma pessoa da organização na foto!!!</p>	10 pontos	9h

** É preciso validar com a Coordenação Técnica		
<p>Tirar foto da equipe (pelo menos metade dela) e publicar nas redes sociais após fazerem cada uma das entregas do dia, com a hashtag #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020</p> <p>* Fiquem atentos aos prazos no cronograma</p> <p>** É preciso validar com a Coordenação Técnica</p>	5 pontos	Após o prazo que está no cronograma as equipes terão 15 minutos de tolerância para apresentar a evidência de que cumpriram a tarefa dos pontos extras
DIA 8 de março (domingo) – 50 pontos	Pontos	Prazo
Check In na Abertura da competição até às 8h30 (cada participante da equipe = 1 pontos; equipe inteira = 10 pontos)	10 pontos	8h às 8h30
<p>Tirar foto da equipe (pelo menos metade dela) na frente de um dos banners do evento, postar nas redes sociais e usar a hashtag #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020, ao final da abertura</p> <p>* somente válido se incluir uma pessoa da organização na foto!!!</p> <p>** É preciso validar com a Coordenação Técnica</p>	5 pontos	9h
Fazer uma live em homenagem às mulheres, com mentoras e mulheres da organização local do GLH e publicar em redes sociais, usando as hashtags #hackathonoabpr , #GLH2020 e #diainternacionaldamulher	20 pontos	11h30
<p>Tirar foto da equipe (pelo menos metade dela) e publicar nas redes sociais após fazerem cada uma das entregas do dia, com a hashtag) #hackathonoabpr e a hashtag global #GLH2020</p> <p>* Fiquem atentos aos prazos no cronograma</p> <p>** É preciso validar com a Coordenação Técnica</p>	5 pontos	Após o prazo que está no cronograma as equipes terão 15 minutos de tolerância para apresentar a evidência de que cumpriram a tarefa dos pontos extras

IMPORTANTE: Nada impede de ter pontuações extras surpresas. Fiquem ligados.

8. Critérios de julgamento da Etapa Global

Os critérios globais são os mesmos da etapa local.

9. Premiação

Serão premiados os 3 times melhor avaliados pela banca.

O primeiro colocado recebe R\$ 5.000,00 (cinco mil reais).

O segundo embolsa R\$ 3.000,00 (três mil reais).

O terceiro lugar leva R\$ 2.000,00 (dois mil reais).

10. Atenção para não se desclassificado

Você e seu time podem ser desclassificados por diversas razões. A desclassificação poderá ser do maratonista (individual) e/ou do time (coletivo).

Você, maratonista, pode ser desclassificado se não realizar, presencialmente, o credenciamento até às 20h (horário de Brasília) do dia 22 de fevereiro de 2019, no local do evento; ou se recusar a integrar algum dos times; ou não comparecer ao local designado para o desenvolvimento das atividades.

A desclassificação do time pode ocorrer se apresentar uma proposta cujo desenvolvimento foi iniciado antes do evento; ou apresentar uma proposta que esteja fora do escopo temático indicado; ou se plagiar parcial ou integralmente uma solução.

Além disso, times e maratonistas podem ser desclassificados por conduta antiética, assédio, agressão, porte ou uso de armas, porte ou consumo de bebidas alcoólicas e drogas ilícitas no local do evento e danificação de patrimônio dos espaços onde ocorrerá o evento.

Outros casos, não previstos nesse regulamento serão analisados e decididos pelo Comitê Organizador do GLH Curitiba.

11. Considerações finais

Você deve levar os equipamentos que julgar necessário para o evento, como notebook, carregador portátil, adaptador de tomada, HD externo, fone de ouvido, tablet e outros.

Você é o único responsável por levar e zelar pelos seus equipamentos e pertences.

A organização do evento não se responsabiliza por nenhuma despesa referente a transporte para chegar e sair do evento, hospedagem, alimentação (exceto o coffee break) e outros.

Imprevistos podem acontecer e o Comitê Organizador tem planos de contingência. O evento só será interrompido ou suspenso por motivos de força maior e/ou se, por alguma razão, houver risco à segurança ou saúde das pessoas.

O Comitê Organizador é responsável por analisar e tomar decisões sobre situações não previstas no regulamento. Outros canais de comunicação serão utilizados conforme necessidade.