

## DE SPELREGELS

Tijdens de DDMA AI Hackathon worden marketeers en engineers dichterbij elkaar gebracht. Samen ontdekken zij hoe de kansen van AI ingezet kunnen worden op het gebied van marketing- en serviceprocessen van een organisatie. 27 en 28 september is dé kans voor beide partijen om elkaars taal en belangen te leren kennen. Kennis die ook na de DDMA AI Hackathon van groot voordeel kan zijn!

Onderstaand vind je de DDMA AI Hackathon spelregels die iedereen een gelijke kans geven tot succes!

1. We starten allemaal tegelijk na de kick-off op 27 september. Vooraf kun je werken aan de uiterlijke features van je idee maar de uitwerking wacht tot de start van de Hackathon!
2. Jullie idee is en blijft jullie idee. Jullie blijven dus volledig intellectueel eigenaar van alles wat wordt gebouwd tijdens de DDMA AI Hackathon.
3. Je bent vrij om alle tools te gebruiken om je idee tot leven te wekken. Als je wil kunnen we het ML framework Tensorflow voor je regelen om je AI plannen in uit te rollen.
4. Je team bestaat uit minstens één marketeer en één engineer. Jullie dienen elkaar immers te leren kennen! Zorg ervoor dat de meerderheid van je team bestaat uit jouw eigen organisatie. In overleg kan een externe consultant die al betrokken is bij je organisatie plaatsnemen in het team.
5. Zorg dat je aan het einde van dag twee een demo kan laten zien van je idee. Alleen een Powerpoint is dus niet genoeg! De presentatie is in principe voor alle aanwezigen van de Hackathon.
6. Er kunnen foto's en video's van je gemaakt worden voor marketingdoeleinden. Word je genomineerd? Dan zorgen we als DDMA dat je na afloop wordt meegenomen in de communicatie over de Hackathon.
7. Na dag twee worden drie genomineerden gekozen. Zij krijgen de tijd om hun concept te finetunen. Dit gebeurt bij DDMA op kantoor. Zij pitchen hun idee op het podium tijdens de Worldsummit AI op 10 oktober 2018 om 14.40 uur
8. Als winnaar ontvang je drie of vier vrijkaarten voor een nader te bepalen tech conference!
9. Maar de belangrijkste spelregel is natuurlijk: maak plezier! Maak gave dingen en blaas de jury van hun sokken!

## DE JURERING

Tijdens de DDMA AI Hackathon worden marketeers en engineers dichter bij elkaar gebracht. Samen ontdekken zij hoe de kansen van AI ingezet kunnen worden op het gebied van marketing- en serviceprocessen van een organisatie. 27 en 28 september is dé kans voor beide partijen om elkaars taal en belangen te leren kennen. Kennis die ook na de DDMA AI Hackathon van groot voordeel kan zijn!

## CRITERIA

Tijdens het juryproces houdt de jury de volgende zaken in het vizier.

- De technische complexiteit en innovativiteit van de case
- De conceptuele wow-factor en klantvriendelijke UX
- Het business potential
  - Schaalbaarheid
  - Praktische toepasbaarheid
  - Kans tot daadwerkelijke uitvoering
- De mate waarin van de data iets moois wordt gemaakt
- Het voldoen aan privacykaders en ethische normen
- Is je code geschreven met een elegante oplossing? Dan verdien je bonuspunten
- Concept gaat boven compleetheid.

## DE JURY



**Robert van Geffen**

Robert van Geffen is Voorzitter van DDMA en Global Head of B2B Digital bij Philips.

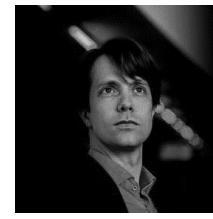
Tijdens de jurering richt hij zich op de business potential van de case.



**Sam Warnaars**

Sam Warnaars is Head of Innovation bij aFrogleap, onderdeel van Merkle.

Hij richt zich tijdens de jurering op de conceptuele wow factor & UX



**Tijmen Blankevoort**

Tijmen Blankevoort is Senior Deep Learning Engineer bij Qualcomm.

Zijn focus ligt op de technische complexiteit en innovativiteit van de cases