

## **BASES DE LA HACKATHON CIIDEII - BANBIF**

La Universidad Nacional Mayor de San Marcos, a través de la facultad de Ingeniería Industrial, en alianza con BanBif ( Banco Interamericano de Finanzas) invita a participar a toda la comunidad interesada en los retos tecnológicos que trae consigo la transformación digital en el sector financiero. La Hackathon se realizará en el marco del Congreso Internacional de Investigación Desarrollo en Ingeniería Industrial , con el objetivo de proponer soluciones útiles e innovadoras para los retos descritos a continuación.

### **1. OBJETIVO GENERAL**

Acercar al público en general los desafíos de la transformación digital a través de la aplicación de nuevas formas y tecnologías referentes a gestión por procesos, nuevas tecnologías, industria 4.0 y emprendimiento.

### **2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Proponer y fundamentar nuevas e innovadoras formas de captación de nuevos clientes que posean un buen perfil crediticio, explotando las bases de datos existentes del Banco Banbif
- Desarrollar herramientas que permitan definir nuevas formas de medir el riesgo crediticio de nuevos nichos de mercado ( independientes), para lograr productos financieros más adaptables a sus necesidades.
- Utilizar las bases de datos brindadas para desarrollar herramientas que permitan optimizar y mejorar el proceso de generación de productos financieros.

### **3. INSCRIPCIÓN**

Se permitirá la inscripción de todos los equipos interesados en participar de este evento el cual es patrocinado por Banbif

#### **Inscripción individual:**

- El equipo organizador estará encargado de asignarte un grupo para que tu participación sea posible.
- La asignación se realizará de manera aleatoria velando por la neutralidad del evento.
- Link de la inscripción individual: <https://forms.gle/22KpHScXotM8RHBi8>

#### **Inscripción grupal:**

- El grupo debe ser conformado por 4 integrantes, preferiblemente mixtos.
- Si tu equipo no es mixto no hay problema en tu inscripción.
- Link de la inscripción grupal: <https://forms.gle/rc8dzihdx4oru5w6A>

### **Proceso de inscripción:**

1. Completar el formulario de inscripción, según sea el tipo de inscripción.
2. Los organizadores del evento se comunicarán con ustedes para notificarles los siguientes pasos sobre su participación.

Una vez completados los formularios de inscripción se les notificará vía correo electrónico y número de celular los siguientes pasos sobre su participación en el evento, con el objetivo de que sea una grata experiencia se acompañará a los equipos en todo el proceso de participación del evento, resolviendo dudas y guiando las soluciones hacia el objetivo que se quiere lograr. Importante: revisar el cronograma que se encuentra en el punto número 10.

### **4. RETOS:**

- Nuevas maneras de captación de nuevos clientes que posean un buen perfil crediticio.
- Cómo medir el riesgo crediticio de nuevos nichos de mercado ( independientes), para lograr productos financieros más adaptables a sus necesidades.
- Desarrollar herramientas que permitan mejorar la eficiencia y productividad de los procesos de generación de nuevos productos financieros, usando la información proporcionada por Banbif

### **5. ¿QUIENES PUEDEN PARTICIPAR?**

Universidades, incubadoras, comunidades tecnológicas, instituciones públicas, privadas, y público en general que promueven la innovación y desarrollo tecnológico para los desafíos de la transformación digital.

Innovadores tecnológicos, estudiantes y/o egresados de tecnologías de la información y/o computación, u otras carreras afines.

### **6. ¿QUÉ RECURSOS PUEDEN USAR?**

Se permitirá el uso de cualquier lenguaje de programación de ser necesario o herramienta tecnológica que permita al equipo desarrollar la propuesta de solución de forma original e innovadora.

### **7. EL JURADO**

El jurado estará conformado por profesionales capacitados y especializados en las problemáticas de las áreas involucradas a los retos presentados.

### **8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Los criterios de evaluación serán enviados al correo del líder o encargado del grupo, en caso de la inscripción individual, los criterios de evaluación serán enviados al correo con el que se realizó la inscripción.

## 9. LAS RESTRICCIONES

- Los equipos deben de mantenerse hasta el final del evento.
- Los participantes se comprometen a cumplir con las reglas del evento.
- El entregable final ( dependerá de los requerimientos de cada reto) :
  - Código fuente de la aplicación de ser necesario o en caso sea requerido.
  - Presentación en .ppt (cantidad de slides queda en decisión del equipo).
- El tiempo máximo de presentación de la propuesta será de 10 minutos.

Los organizadores podrán realizar cambios y modificaciones a las reglas de este evento, las cuales serán publicadas en el sitio web oficial. Será responsabilidad de los participantes mantenerse informados.

## 10 . FECHA Y LUGAR

La hackaton se realizará los días lunes 06, jueves 09 y viernes 10 de diciembre, a través de la plataforma virtual que se pondrá a disposición de los participantes.

La evaluación de proyectos, a cargo del Jurado, y la premiación, se realizará en el último día del evento.

NOTA: Los participantes contarán con la asistencia de especialistas de nuestro aliado Banbif que brindarán detalles de las problemáticas de los retos para acercar sus propuestas iniciales a la realidad como producto deseado.

<b>Lunes 06 de diciembre</b>	
7:00 - 9 pm	Inauguración del Evento (Palabras de los organizadores del CIIDEII y asesores de Banbif)
	Mentoría de inducción a equipos participantes (a cargo de asesores de Banbif)
<b>Jueves 09 de diciembre</b>	
7:00 - 9:00 pm	Revisión en línea de los proyectos alineados a los objetivos (por parte de los mentores).
<b>Viernes 10 de diciembre</b>	
7:00 - 9:00 pm	Premiación a equipos ganadores.
	Clausura del evento.

## **11. EVALUACIÓN Y ELECCIÓN DE GANADORES**

- El jurado calificador, seleccionado por el Banbif, evaluará las propuestas presentados por los grupos participantes, a fin de dar a conocer al 1er, 2do y 3er puesto de la HACKATON, siendo la fecha establecida para la premiación el viernes 10 de diciembre de 2021, mediante la plataforma virtual con la que cuente el organizador.
- Los equipos deben presentar su propuesta al Jurado demostrando su funcionamiento y viabilidad, respondiendo las preguntas que se realicen al respecto.
- Los proyectos serán calificados en base a los parámetros de los criterios de evaluación establecidos.
- La solución planteada o propuesta no debe infringir el marco legal peruano, en especial, derechos de propiedad intelectual o industrial, haciéndose responsables de su actuar. Asimismo, el prototipo presentado no podrá contener software malicioso, virus, gusanos informáticos, pspyware, entre otros.
- Los participantes deberán presentar sus propuestas originales, que no hayan sido premiadas anteriormente, ya sea en un concurso similar o cualquier otro concurso, a nivel nacional o internacional

## **12. PREMIOS**

- Diploma de honor para el 1er, 2do y 3er lugar.
- Acceso a las grabaciones sobre ponencias y talleres realizados en el CIIDEII.
- Sesión de “shadowing” en diferentes áreas de Banbif
- Talleres de empleabilidad por el área de Talento Humano de Banbif.
- Puntos no cognositivos a los 3 equipos ganadores.

## **13 . PROPIEDAD INTELECTUAL**

Los participantes asumen su responsabilidad por la autoría y originalidad del contenido de los prototipos que efectúen en la Hackaton y, por tanto, garantizan que los mismos no vulneren derechos de propiedad intelectual de terceros, lo que comprende: aspectos sobre Derecho de Autor, Signos Distintivos, Invenciones y otros elementos de la Propiedad Industrial.

## **14. CONFIDENCIALIDAD**

Los participantes se comprometen a utilizar, únicamente para los fines de la Hackton, los recursos que podría proporcionar el BanBif sean propios o de terceros, tal como señalan las bases de datos y/o fuentes de información. En tal sentido, los participantes garantizan que brindarán a dicha información un tratamiento confidencial de forma indefinida, respetando los derechos de propiedad intelectual sobre dichos recursos.

## 15. ASPECTOS GENERALES

- Los participantes autorizan que la información obtenida (imágenes, fotos, videos u otros) a partir de su participación en la HACKATON sea utilizada por todos los canales de difusión de Banbif.
- Los participantes otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales, obtenidos a partir de su participación en la HACKATON, de conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.
- Para el desarrollo de las soluciones podrán utilizar cualquier tecnología, lenguaje de programación, framework y otros, así como, el formato de despliegue o demostración.
- CIIDEII no será responsable de los proyectos que no sean entregados o desarrollados adecuadamente, producto de problemas técnicos en los dispositivos de los participantes, fallas en la comunicación, pérdida o retraso generados por factores externos o internos.