

## BASES DE PARTICIPACIÓN HACKATHÓN BdP.

### 1. PRESENTACIÓN BANCO DEL PACÍFICO Y DEL HACKATHON BdP:

El nacimiento del Banco del Pacífico modernizó el sistema financiero ecuatoriano por la ruptura de viejos conceptos y prácticas de la banca tradicional, y el uso innovador de la más alta tecnología, que lo convirtieron en referente del país y de la región.

Se entenderá **HACKATHON BdP (En adelante HACKATHON)** como un concurso basado en una experiencia colectiva para lograr una meta en común, ligadas a temas de programación y desarrollo de software. Este desarrollo, se realizará sobre la oportunidad de generar una propuesta tecnológica con la finalidad de otorgar a través de ésta **créditos automotrices** que estén dirigido a apoyar las necesidades que Banco del Pacífico ha detectado en el grupo de personas **“Millennials”** del Ecuador (entiéndase por millennial, personas nacidas entre los años 1982 y 2000, inclusive).

Este proceso, de Hackathón, será desarrollado en un tiempo y márgenes delimitados a continuación.

Para efectos del **Hackathón BdP** que se presentará en estas bases, se entenderá por Comité de Organización del Desafío, al grupo de personas que dentro del Centro de Innovación BDP, estarán facultados para tomar decisiones a los puntos a los que se hará referencia en estas bases. Este Comité estará conformado por las personas que ocupen los siguientes cargos:

- Subgerente de Innovación
- Jefe II de Gestión de la Innovación
- Ejecutivo I de Gestión de la Innovación

Dentro de ese contexto, el área de Transformación e Innovación Digital del Banco del Pacífico S.A. invita a participar en el **Hackathón BdP**.

## 2. OBJETIVO DE LA HACKATHÓN

- Desarrollar un prototipo tecnológico funcional que apoye a la necesidad de obtener un **crédito automotriz para el segmento Millennial** de Ecuador.
- Realizar el desarrollo de proyectos y servicios bajo el formato de concurso.
- Integrar a la institución con el ecosistema externo focalizando su atención en jóvenes talentos universitarios o de empresas de desarrollo.
- Implementar un nuevo modelo de banco de reclutamiento de talentos relacionados con desarrolladores, UX, QA.
- Posicionar a la marca Banco del Pacífico como la entidad financiera líder en innovación y transformación digital.

## 3. PARTICIPANTES Y FORMATO DE PARTICIPACIÓN

- Podrán participar de la Hackathón, personas con nacionalidad o residencia legal en el Ecuador.
- Inscribirse en equipos de mínimo tres personas y máximo cinco personas.
- La inscripción es gratuita.
- Dentro del equipo de trabajo es obligatorio tener los siguientes perfiles:
  - Un integrante desarrollador,
  - Un integrante con perfil administrativo o financiero.
- Dentro del equipo de trabajo se recomienda (opcional) tener un integrante con conocimientos de diseño y/o UX.

Para participar, cada grupo debe ingresar a una plataforma web y registrarse con su nombre y con su e-mail. La plataforma web de registro es la siguiente:

[www.hackathonbdp.com.ec](http://www.hackathonbdp.com.ec)

Desde esta misma plataforma, se podrá inscribir al equipo.

Opcionalmente, desde la plataforma, se da la opción de adjuntar documentos que complementen la inscripción del equipo y su idea. Es posible adjuntar todo tipo de

documento ya sean imágenes, videos, PDFs, planillas, entre otros, siempre que el tamaño no exceda de 7MB en total.

Sólo las postulaciones de los equipos ingresados a la plataforma serán consideradas en las etapas siguientes de filtro y selección para participar de la Hackathón BdP.

#### 4. ETAPAS Y FECHAS DEL HACKATHON:

El HACKATHON se llevará a cabo considerando las siguientes etapas:

##### 4.1 Buzón Abierto.

En la etapa de Buzón Abierto, las postulaciones de los equipos deben ser ingresadas llenando el formulario de inscripción disponible en [www.hackathonbdp.com.ec](http://www.hackathonbdp.com.ec), dentro de los plazos establecidos a continuación.

El **período de postulaciones** será entre **el jueves 16 de agosto a las 10:00am de 2018 y el miércoles 19 de septiembre de 2018 a las 23:59 pm**. En caso de extenderse el plazo, esta extensión podrá ser comunicada vía e-mail y se ratificará con un anexo de extensión a las bases.

##### 4.2 Filtro de selección.

Una vez terminada la etapa de buzón abierto, un grupo de evaluadores será el encargado de valorar las postulaciones participantes en función de los criterios de evaluación expuestos a continuación en este documento.

Se seleccionarán 8 equipos que pasarán a participar de la Hackathon BdP y los evaluadores que revisarán todas las postulaciones ingresadas, serán los siguientes:

- 2 personas de Girls in Tech.
- 2 personas del área de innovación del Banco del Pacífico.
- 1 persona del área financiera del Banco del Pacífico.

Esta etapa se desarrollará **entre el 20 y 21 de septiembre de 2018**.

En caso de extenderse el plazo, esta extensión podrá ser comunicada vía e-mail y se ratificará con un anexo de extensión a las bases.

Esta evaluación se hará considerando 3 criterios de evaluación con escala de 1 a 10, siendo la nota 10, la más alta. Los cinco criterios a seleccionar son los siguientes:

Criterios
Grado de innovación
Resolución de problema
Tecnológico

Cada uno de los criterios descritos tiene la misma ponderación y éstos se promediarán, y se entenderá de acuerdo a la siguiente descripción:

- **Grado de Innovación:** Refleja creatividad y un acercamiento innovador.
- **Resolución del Problema:** Es una solución viable al problema presentado.
- **Experiencia del Usuario:** Provee una interfaz fácil de usar.
- **Intuitivo:** Es entendible fácilmente por el usuario.
- **Funcional:** Es un prototipo funcional y tiene potencial de escalar.
- **Tecnológico:** Logra conjugar una variedad de tecnologías en forma única.

No se evaluarán a los grupos que no hayan cumplido con los requisitos del punto 3 de las presentes bases.

#### 4.3 Confirmación a participantes.

Luego de seleccionar los 8 equipos que formarán parte de la Hackathón BdP, se les comunicará vía correo electrónico su participación, el cual se lo debe ingresar al momento de la postulación a través de la página [www.hackathonbdp.com.ec](http://www.hackathonbdp.com.ec)

Esta etapa se desarrollará **entre el 24 y el 27 de septiembre de 2018.**

Si alguno de los equipos seleccionados para participar del Hackathón no es de la ciudad de Guayaquil, el equipo deberá correr con los gastos de hospedaje y movilización por cuenta propia, el Banco del Pacífico no se hará responsable de éstos gastos.

#### 4.4 Workshops de alineamiento.

Los 8 equipos seleccionados para participar de la Hackathón deberán asistir **el día viernes 28 de septiembre de 2018** al lugar donde se realizará el evento (**Lugar por definir**) el cual se lo comunicará por la plataforma y a los participantes seleccionados vía mail, de **17h00 a 20h00**, para las siguientes actividades:

- Registro de equipos y asignación de espacios.
- Entrega de manual de convivencia.
- Bienvenida de participantes.
- Presentación de proyecto.
- Workshop pitch, créditos, bases.

#### 4.5 Hackathón.

El evento de Hackathón donde participarán los 8 equipos seleccionados para desarrollar una solución tecnológica de acuerdo a la categoría **“Crédito automotriz dirigido al segmento Millennial”** se llevará a cabo los **días 29 y 30 de septiembre de 2018, (lugar por definir)**. Con los siguientes horarios:

- Sábado, 29 de septiembre del 2018, de 8h30 a 22h00
- Domingo, 30 de septiembre del 2018, de 8h30 a 16h30

#### 4.6 Presentación a Jurado de ideas finalistas.

Durante esta etapa, cada uno de los 8 equipos tendrá la oportunidad de realizar una breve presentación presencial, **de máximo 5 minutos**, en la cual dará a conocer su proyecto ante el jurado y público invitado. Ese jurado evaluará las presentaciones según los criterios definidos en el punto 4.7 de este documento.

Esta presentación será en la ciudad de Guayaquil, en el lugar del evento el **día domingo 30 de septiembre** (hora por confirmar).

#### 4.7 Jurado

Habrà un jurado que evaluarà los prototipos funcionales de cada uno de los 8 grupos acorde a los criterios de evaluación enumerados en este punto. Este jurado será anunciado oportunamente mediante el sitio web de la Hackathón.

Si por algún motivo de fuerza mayor, uno de los participantes del jurado no pudiese estar presente el día final de la presentación, el Comité de Organización del Desafío se reserva el derecho de sustituir a esta persona por quien a su juicio le parezca más conveniente.

El jurado calificarà a los 8 grupos participantes según 6 criterios de evaluación con escala de 1 a 10, siendo la nota 10, la más alta. Los criterios son los siguientes:

Criterios
Grado de innovación
Resolución de problema
Experiencia del usuario
Intuitivo y funcional
Viabilidad
Tecnológico

Cada uno de los criterios descritos, tiene la misma ponderación y éstos se promediarán, y se entenderá de acuerdo a la siguiente descripción:

- **Grado de Innovación:** Refleja creatividad y un acercamiento innovador.
- **Resolución del Problema:** Es una solución viable al problema presentado.
- **Experiencia del Usuario:** Provee una interfaz fácil de usar.
- **Intuitivo:** Es entendible fácilmente por el usuario.
- **Funcional:** Es un prototipo funcional y tiene potencial de escalar.
- **Tecnológico:** Logra conjugar una variedad de tecnologías en forma única.

Cualquier modificación a las fechas planteadas en el punto 4, debido a un alargue del desafío, podrán ser notificadas en un anexo a las presentes bases descargables desde la plataforma de innovación, además de ser notificadas por mail a quienes se considere pertinente.

## 5. PREMIOS

Se realizará una ceremonia de premiación para reconocer a los participantes que hayan sido seleccionados con los mejores proyectos.

Se premiará un primer lugar y 2 finalistas (segundo y tercer lugar). La premiación será **posterior a la presentación de las ideas y proceso de evaluación**, y podrá durar hasta 2 horas. **Será en la ciudad de Guayaquil, el día domingo 30 de septiembre** en el lugar del evento **(lugar por confirmar)**.

Los premios para el primer, segundo y tercer lugar serán los siguientes:

<b>Premios para Desafío Imagina</b>
1er lugar: \$7,500
2do lugar: \$3,500
3er lugar: \$2,500

## 6. ACERCA DE LA INFORMACIÓN INGRESADA

- La veracidad y exactitud de los datos de contacto ingresados por los grupos participantes son de responsabilidad de éstos para todos los efectos del concurso, así como los datos ingresados en el formulario de postulación.
- Los participantes de este proceso deben estar de acuerdo con lo estipulado en las presentes bases. Su conocimiento es responsabilidad de cada grupo participante.
- Las postulaciones que sean consideradas ofensivas, serán descartadas de la plataforma por parte del Comité de Organización del Desafío.

- Se podrán anexar durante el desarrollo del desafío a estas bases documentos aclaratorios y complementarios para un mejor desarrollo del desafío.

## 7. PUEDEN PARTICIPAR

Pueden participar todas las personas que sean de nacionalidad ecuatoriana o que residan legalmente en el Ecuador.

Se excluyen de este grupo, no pudiendo participar del desafío, las siguientes personas:

- Empleados del Banco del Pacífico.
- Ex empleados del Banco del Pacífico S.A., que hubieren trabajado en el año anterior contado desde la fecha del lanzamiento del desafío (entiéndase, quien haya trabajado en el Banco del Pacífico con un año de anterioridad al lanzamiento del desafío, es decir, no podrá participar un ex trabajador que haya tenido vínculo laboral con el Banco entre el 16 de agosto de 2017 y 15 de agosto de 2018).
- Personas con primer grado de consanguinidad y primer grado de afinidad de cualquier empleado del Banco del Pacífico.
- Personas con primer grado de consanguinidad y primer grado de afinidad de los miembros del jurado.
- Personas con primer grado de consanguinidad y primer grado de afinidad de los evaluadores.
- Proveedores del Banco relacionados al desarrollo y a la organización del Hackathón BdP presentado en estas bases, ni sus familiares en primer grado de consanguinidad y en primer grado de afinidad.

## 8. NORMAS Y REQUISITOS TÉCNICOS

- Se puede desarrollar en cualquier tecnología y cualquier dispositivo. El cómo resolver las problemáticas planteadas está en la imaginación de los participantes.
- Si se trata de una aplicación web, deberá funcionar sobre los principales navegadores actuales. Las aplicaciones móviles deberán funcionar sobre



dispositivo (aportado por el equipo participante) o emulador, siendo válida cualquier plataforma. No se aceptarán aplicaciones/web ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.

- Se permite el uso de lenguajes, frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo. No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el Hackathón, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falte completar.
- Los equipos deberán mostrar a los evaluadores, que cuentan con los archivos o documentos del resultado de su trabajo durante el Hackathón: Aplicación móvil funcional con archivo ejecutable y de preferencia (.apk y/o .ipa)
- La propuesta tecnológica deberá ser desarrollada solamente durante los días que dure el evento.
- La propuesta no puede haber sido publicada en ningún otro portal; de la misma forma, no deberá haber sido premiada en ningún evento previo nacional o internacional.
- La solución planteada no deberá haber sido comercializada ni estar en proceso de comercialización a la fecha de desarrollo del evento. La solución no puede tener contenido que infrinja derechos de terceros.
- Todas las propuestas deben ser de autoría propia y libres de derechos de autor (es decir que no deben propuestas de otros ni copiadas).
- Deben utilizar metodologías ágiles.
- Si los grupos participantes no asisten los días del evento serán descalificados del concurso.

## 9. SOLUCIÓN TÉCNICA ESPERADA

Al finalizar la Hackatón BdP 2018, los participantes deberán presentar una solución tecnológica que responda a las problemáticas indicadas en las presentes bases. Esta solución, deberá cumplir los siguientes criterios:

- El prototipo puede ser ejecutado o simulado
- Existen pruebas de concepto que pueden ser revisadas y ejecutadas.

La solución deberá ser replicable y comprobada en usabilidad. Esto quiere decir que los grupos deberán lograr que su público objetivo comprenda cuál es su solución, para qué sirve y cómo se utiliza.

El entregable es un Producto mínimo Viable (MVP) funcional, es decir que se entregan pantallas que tengan funcionalidad (aunque sean caratulas pero que se vea como serán ejecutadas) junto con el archivo del código.

## 10. DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL SOBRE LA IDEA, ASÍ COMO DE LA PROPUESTA (SOLUCIÓN TÉCNICA/PROTOTIPO) APORTADA Y DESARROLLADA EN EL HACKATHON

*El Banco y El PARTICIPANTE aceptan y declaran lo siguiente:*

*El PARTICIPANTE ha desarrollado y es creador de la **IDEA Y DE LA SOLUCIÓN TÉCNICA/PROTOTIPO** aportada y desarrollada en el **HACKATHON**.*

*Al aceptar los términos del concurso, el PARTICIPANTE cede y transfiere en su totalidad, a favor del Banco, de manera exclusiva y perpetua, la titularidad de la creación antes referida, así como todos los derechos, títulos e intereses que le correspondan sobre la misma, con arreglo a las siguientes cláusulas:*

- a. *El PARTICIPANTE declara es autor de la **IDEA y SOLUCIÓN TÉCNICA/PROTOTIPO** aportada y desarrollada en el **HACKATHON**.*
- b. *El PARTICIPANTE cede la titularidad que ostenta sobre la citada invención al Banco, que por su parte acepta la cesión, para su explotación comercial en cualquier jurisdicción.*
- c. *El PARTICIPANTE consiente en la posibilidad de realizar modificaciones a su creación por parte del Banco y reconoce expresamente que éste último puede realizar tales modificaciones.*
- d. *La cesión se entiende con carácter exclusivo y sin limitación alguna, lo que atribuye al Banco la facultad de explotar la invención, con exclusión de cualquier otra persona natural o jurídica, e incluso, sin menoscabar el derecho*

*del Banco de otorgar autorizaciones a terceros para tales efectos. Asimismo, la cesión confiere al Banco legitimación, con independencia de la del creador, para perseguir las violaciones que afecten a cualquiera de las facultades inherentes a su inventor, conferidas en la normativa aplicable.*

- e. Al aceptar su participación, el PARTICIPANTE renuncia a cualquier derecho sobre su creación y cualquier material enviado; reconoce y acepta que sus ideas se convierten en propiedad del Banco y otorga al Banco el derecho absoluto de editar, modificar, publicar, explotar y utilizar el material enviado, sin más aprobación, permiso, retribución o consideración que su aceptación de participación.*

*Por lo tanto, EL BANCO gozará del derecho exclusivo de explotación de la creación, pudiendo considerarse el único propietaria o poseedor de los derechos derivados de la solicitud o registro y disponer de la misma como mejor conviene a sus intereses.*

- f. El PARTICIPANTE se obliga a indemnizar y a mantener indemne a EL BANCO de cualquier reclamación que se intentare por cualquier tercero en contra de EL BANCO por la violación de derechos de propiedad intelectual pertenecientes a terceros, relacionada con la ejecución del HACKATHON.*

## ANEXOS BASES HACKATHÓN BdP

El Banco del Pacífico lanzó el 16 de agosto de 2018 un desafío de Innovación denominado HACKATHÓN BdP que consiste en un concurso basado en una experiencia colectiva para lograr una meta en común, ligadas a temas de programación y desarrollo de software.

Conforme lo establece el numeral 6 de las bases de participación del HACKATHÓN BdP publicadas el 16 de agosto de 2018, se podrán anexar durante el desarrollo del desafío, a dichas, documentos aclaratorios y complementarios para un mejor desarrollo del desafío.

En virtud de lo indicado se procede a realizar el siguiente anexo, al tenor de las declaraciones que siguen:

**1.- Se incluye el siguiente párrafo complementario, al final del numeral 5 denominado “PREMIOS”:**

“...Cada grupo designará un representante que será el autorizado para recibir a su nombre y en representación de los miembros del grupo, el premio al que eventualmente sean acreedores, para lo cual todos los miembros del grupo deberán suscribir un documento donde conste tal autorización por escrito. (Ver anexo denominado “Carta de Autorización”. Este documento debe ser puesto a disposición del Banco hasta el jueves 27 de septiembre...”

**2.- Se incluye como numeral 11 de las bases, la siguiente declaración:**

“...Declaración: EL PARTICIPANTE, entendiéndose como tal y para los efectos de las presentes bases, a cada uno de los grupos PARTICIPANTES, aceptan que el BANCO, entendiéndose como tal y para los efectos de las presentes bases, al Banco del Pacífico S.A., no es responsable de eventos relacionados por caso fortuito o fuerza mayor que tengan alguna incidencia en el desarrollo del HACKATHÓN BdP o en uno alguno de sus participantes...”