

Bases de Competencia - Hackathon Oferta Valor Jóvenes

Antecedentes

La era digital está permitiendo que países como El Salvador –en vías de desarrollo– puedan conectarse a la economía global a través del emprendimiento tecnológico, es decir, crear negocios y servicios a partir del talento local y la creatividad a fin de proveer servicios al mundo.

Para ponerlo en marcha, es necesario contar tanto con el apoyo del sector educativo como del sector público, creando las sinergias necesarias que permitan adquirir conocimientos y herramientas para poder competir en un mercado mundial.

Mediante la Hackathon - Oferta de Valor Jóvenes, se pone a disposición de la comunidad estudiantil del país un proyecto que busca fortalecer el crecimiento de propuestas innovadoras de base tecnológica, por medio de un proceso experiencial que ayude a los jóvenes a impulsar sus ideas y mejorar las condiciones de digitalización del país.

Dicha Hackathon tiene como objetivo rediseñar el producto de Daviplata, que funcione como un canal principal para la realización de pagos de la mayoría de servicios a los cuales los estudiantes tienen acceso en su día a día.

Dentro de la Hackathon, se realizarán convocatorias de selección para un apoyo focalizado y personalizado con el fin de dinamizar el ecosistema de pagos de una forma estructurada. Dichas convocatorias se regirán por las presentes bases que regularán el correcto desarrollo del proceso y podrán contener cláusulas particulares que no podrán ser contrarias a las presentes.

Objetivo

Diseñar la oferta de valor y experiencia para los jóvenes universitarios que fortalezca el ecosistema digital de pagos en las universidades. Donde deberán de crear un Prototipo funcional, incluir un bosquejo o Mockup de la propuesta, así como la creación de un Código fuente desarrollado para la implementación de su idea en la App Daviplata.

Participantes

Cualquier persona que cumpla con los requerimientos de los procesos de inscripción podrá darse de alta en la plataforma de la Hackathon <https://forms.gle/QVHpSVtXZ33TsanTA> para acceder a la información compartida y sumarse al evento de transformación digital, siempre que sea mayor de edad y confirme haber leído y comprendido los Términos Generales y Base de Participación de la Hackathon.

Agentes de las convocatorias

Las convocatorias, basadas en los objetivos de la Hackathon, aglutinan a diversos agentes del ecosistema digital salvadoreño en función de su experiencia y especialización.

En cada convocatoria participarán, al menos, los siguientes agentes:

Organizadores: Instituciones y/o personas encargadas del desarrollo operativo y logístico de todo el proceso de las convocatorias, desde la preparación hasta el cierre.

Concursantes: Serán considerados concursantes aquellas personas naturales que, cumpliendo con los criterios de participación y de perfil de selección, se inscriban en tiempo y forma a las convocatorias publicadas en la Hackathon.

Jurados: Para cada Hackathon los organizadores invitarán a profesionales para conformar un panel de evaluación que seleccionará a los concursantes ganadores. Los organizadores velarán y se asegurarán de la imparcialidad de cualquier persona que haga parte del jurado. Las personas participantes del jurado no podrán tener relación contractual directa ni familiar de hasta tercer grado de consanguinidad con ningún concursante.

Aliados Estratégicos: Para cada Hackathon los organizadores invitarán a otras instituciones o personas para ser aliados estratégicos con el fin de dinamizar el ecosistema de manera colectiva. Los aliados estratégicos apoyarán durante la convocatoria y podrán participar de manera directa como jurados siempre que cumplan con los criterios de cada uno de ellos.

Perfil de Concursantes

Esta convocatoria está dirigida a jóvenes entre 18 y 29 años, que se encuentren cursando o se hayan graduado en carreras afines a: Innovación, Transformación Digital, Desarrollo de Software, Negocios, Industrial, Informática, Sistemas de Negocios, Diseño, Comunicación, Estrategia Digital, Marketing, Administración, Economía y /o Ciencia de Datos.

A modo de ejemplo las carreras podrían ser :

- Lic. en innovación y transformación digital
- Ing. en Software y Negocios digitales
- Ingenierías Industrial, Informática, en Sistemas, de Negocios.
- Diseño estratégico
- Comunicación y Estrategia Digital
- Administración de Empresas, Economía y Mercadeo
- Ciencia de datos (desarrolladores/programadores)

Los jóvenes deberán contar en sus equipos con perfiles con destreza en desarrollo y programación de preferencia en uno de los siguientes lenguajes: kotlin, swift, java, RPG.

No podrán participar empleados de Banco Davivienda Salvadoreño S.A. y sus afiliadas.

Requisitos de Inscripción

- a) Llenar integralmente el formulario de inscripción en los términos ahí establecidos.
- b) Ser mayor de edad, para lo cual deberá adjuntar copia simple de su DUI junto al formato de inscripción.

- c) Los estudiantes deben conformar equipos de trabajo entre dos (2) y cinco (5) personas, donde al menos uno sea estudiante de carreras con enfoque en programación, y como recomendación, al menos uno tenga experiencia en diseño.
- d) Cada uno de los integrantes de cada equipo deben acreditar su condición de estudiante, egresado o graduado, para lo cual debe aportar certificado de matrícula universitaria donde conste el ciclo que cursan y la carrera en la cual están inscritos, en el caso de los graduados deberán de presentar su título correspondiente.

Criterios de Selección

- a) Llenar integralmente el formulario en el sitio de inscripción establecido en la página web <https://forms.gle/QVHpSVtXZ33TsanTA>
- b) Los postulantes recibirán de parte del equipo de organizadores un correo electrónico, confirmando la inscripción.
- c) Posterior a la revisión, recibirán un correo electrónico detallando si el equipo ha sido seleccionado para participar en la Hackathon y se les informará sobre el desarrollo de las fases.

Desarrollo de la Hackathon

La Hackathon se desarrollará bajo una modalidad presencial.

Duración

La Hackathon se realizará los días 18,19 y 20 de mayo de 2024.

Inscripción: La inscripción se realizará a través de la página web <https://forms.gle/QVHpSVtXZ33TsanTA>

Entre el 8 de marzo y el 28 de abril de 2024 cada uno de los equipos que deseen participar, deberán diligenciar integralmente el formulario de inscripción.

Entre el 30 de abril y 15 de mayo de 2024 se informará mediante correo electrónico registrado en el formulario de inscripción los equipos seleccionados para participar en la Hackathon.

Primera fase de la Hackathon:

Los equipos seleccionados para iniciar esta fase deberán elaborar un concepto de la funcionalidad que desean llevar a cabo para la aplicación de la App Daviplata en las Universidades.

Antes de dar inicio a la jornada, cada uno de los equipos deberán de firmar las bases de competencia de la Hackathon la cual deberá de firmarse por todos los participantes. Sin la entrega debidamente firmada de las bases de competencia de la Hackathon, los equipos no podrán participar en la Hackathon.

Para adelantar y desarrollar el concepto funcional, los Convocantes entregarán los insumos correspondientes y metodologías de trabajo para tales efectos. Dicha información es reservada, sujeta a confidencialidad, la cual solo podrá ser utilizada para efectos del desarrollo de la Hackathon. En el caso de identificar fuga de información, los participantes serán inmediatamente descalificados del evento.

El referido concepto de funcionalidad debe responder a las siguientes preguntas:

- a) ¿Por qué considera que la funcionalidad que desarrolla es novedosa (por novedad se entiende por todo aquello que no existe en el estado de la técnica existente a nivel mundial o se genera una mejora significativa a algo ya existente no obvia para quien desarrolla la misma labor).
- b) ¿Cuál es el factor diferencial del concepto funcional que construye, haciendo énfasis en cómo ha creado dicha funcionalidad?
- c) ¿Cuál es la viabilidad de implementación tecnológica de la funcionalidad que conceptualiza con la aplicación Daviplata para el uso en las universidades (dando alcance a la escalabilidad de la funcionalidad)?

Cada uno de los equipos deberán:

- Entregar una presentación e informe técnico que soporte el concepto funcional a desarrollar, en formato accesible, editable y legible.
- Entregar Mockups en formato editable, accesible y legible de las nuevas pantallas diseñadas para la nueva funcionalidad.
- Cada equipo deberá sustentar el concepto de su funcionalidad ante los jurados.

Segunda Fase de la Hackathon:

Los equipos en esta fase deberán desarrollar la funcionalidad a nivel tecnológico y prototipado en los términos y condiciones establecidos por los Convocantes.

Esta fase iniciará el 17 de mayo del 2024 a la hora y en las instalaciones de la Universidad Dr. José Matías Delgado - Campus 1

Para este ejercicio, se suministrará el servicio de internet necesario para llevar a cabo el desarrollo tecnológico y prototipado de la solución propuesta. Los participantes deberán llevar sus propios equipos de cómputo necesarios para cumplir con el objetivo.

Durante la jornada, se suministrará información y metodologías para mantener los estándares de calidad que se esperan del desarrollo de cada una de las funcionalidades. Por lo tanto, los participantes reconocen y aceptan que dicha información es propiedad de Banco Davivienda Salvadoreño, S.A., quienes la disponen solo para el uso dentro de los fines de la

presente Hackathon; se abstienen de utilizarla o exportarla fuera de los alcances de esta actividad, y se acogen a lo dispuesto en el presente documento.

Se espera que los equipos desarrollen y prototipen un código fuente y soporte tecnológico correspondiente de la funcionalidad conceptualizada en la primera fase. Por lo tanto, al cierre del ejercicio los participantes deberán aportar:

- El documento técnico que soporte el desarrollo tecnológico y código fuente.
- Soporte de arquitectura, flujos de proceso y demás documentos con este alcance.
- Soportes del prototipado consistentes de Mockup que permiten la visualización de la nueva funcionalidad en el ambiente de la aplicación.

Tercera Fase:

En la tercera fase de la Hackathon, los participantes recibirán información y metodologías para presentar el pitch de cierre ante los jurados que se llevará a cabo en la jornada de la tarde.

Al finalizar las sustentaciones, los jurados seleccionarán las tres (3) mejores funcionalidades, las cuales serán categorizadas en primer, segundo y tercer lugar.

Cuarta Fase:

En la cuarta fase se llevará a cabo la premiación de las tres (3) mejores funcionalidades.

Criterios de evaluación

En las fases de la Hackathon los jurados evaluarán en una escala de uno (1) a cinco (5) cada uno de los siguientes criterios:

- a) La novedad de la funcionalidad que propondrá cada uno de los equipos participantes.
- b) El impacto o factor diferencial de la funcionalidad propuesta.
- c) La viabilidad de implementación a nivel tecnológico de la funcionalidad propuesta.
- d) La participación integral de todos los miembros de los equipos participantes en cada una de las fases que conforman la presente Hackathon.

Premios

Todos los participantes recibirán un certificado de participación de la Hackathon.

Los participantes catalogados en primer, segundo y tercer lugar recibirán un certificado de ganadores de la Hackathon.

Los participantes del literal anterior recibirán los siguientes premios:

- i. Primer puesto: cinco mil dólares (USD \$5,000.00)
- ii. Segundo puesto: tres mil dólares (USD \$3,000.00)

iii. Tercer puesto: un mil dólares (USD \$1,000.00)

El premio será consignado en cada uno de los DaviPlata o en las cuentas de ahorros del Banco Davivienda de los participantes ganadores a prorrata, el cual será desembolsado en los días hábiles indicados a través del correo de notificaciones tras la selección de los equipos y/o startups ganadores.

Al monto total del premio se le descontará el Impuesto sobre la Renta correspondiente.

Propiedad Intelectual

Los concursantes expresamente se obligan a no utilizar los distintivos comerciales, marcas, y/o cualquier material propiedad intelectual perteneciente a los organizadores, sin obtener previamente su autorización, la cual deberá constar por escrito.

Los ganadores de los premios principales ceden expresamente a Banco Davivienda Salvadoreño, S.A., los derechos de propiedad intelectual transmisibles de la obra premiada. Igualmente autorizan la publicación y difusión de sus obras, en diferentes medios escritos o audiovisuales.

Confidencialidad

Los organizadores de las convocatorias están en la potestad de poder recibir de los concursantes, información sobre las características principales del proyecto, incluyendo, diseños, planos, modelos técnicos, procesos de producción, recursos financieros, acuerdos, cartas de proveedores, proyecciones y estrategias de marketing, o cualquier otro tipo de información verbal, escrita o transmitida por cualquier otro medio.

Los organizadores se comprometen a tratar toda información recibida de los concursantes como confidencial, de uso estrictamente reservado para el proceso participación en la convocatoria y será mantenida como confidencial y no deberá ser revelada, ni total, ni parcialmente a persona alguna, salvo a aquellas personas, que puedan proporcionar información que contribuya a la formulación o puesta en marcha de los proyectos de los Concursantes. Tales personas deberán ser informadas por los Organizadores de la naturaleza confidencial de la Información y les requerirán que den su consentimiento por escrito, para comprometerse a ser obligados por la presente cláusula.

La Información deberá ser utilizada por los organizadores únicamente a los efectos de la convocatoria y de ninguna manera deberá usarse para beneficio propio, ni en detrimento de los intereses de los concursantes.

Si existiera trabajo en grupo entre los concursantes durante la convocatoria, para la retroalimentación y desarrollo de sus propuestas, los concursantes deberán mantener la información sobre las propuestas de los demás

Si cualquier concursante durante el tiempo que dure la convocatoria tuviera acceso a cualquier tipo de información y en cualquier formato, incluido verbalmente, de algún otro concursante, este concursante estará obligado a no revelar dicha información, ni total, ni parcialmente a persona alguna ajena a la Convocatoria.

Derechos de imagen e ideas

La aceptación de las presentes bases por parte de los concursantes implica el otorgamiento expreso de la autorización a los organizadores de las convocatorias para utilizar su nombre y apellidos, su imagen personal y de sus propuestas, así como el uso racional de las mismas en cualquier actividad pública o de difusión relacionada con las convocatorias; sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, pago o remuneración de ninguna especie para los postulantes. El uso anteriormente indicado siempre se hará velando y cumpliendo con las cláusulas anteriores referentes a la propiedad intelectual y la confidencialidad.

Aceptación:

Es entendido y aceptado por los participantes que todas las creaciones (Flujo de proceso, diagrama de arquitectura, código fuentes, entre otros) realizadas dentro de la Hackathon son propiedad de BANCO DAVIVIENDA SALVADOREÑO, S.A., y que por ningún motivo están pueden ser reproducidas o utilizadas en otra actividad de esta naturaleza o para cualquier otros fines. Así mismo la información entregada por BANCO DAVIVIENDA SALVADOREÑO, S.A., es confidencial y únicamente puede ser utilizada para los fines de la Hackathon.

Es entendido y aceptado por parte de los participantes que BANCO DAVIVIENDA SALVADOREÑO, S.A. está completamente autorizado para filmar el día del evento, así como para poder utilizar su imagen en cualquier medio físico o digital respecto de su participación en la Hackathon.