



Bases Legales del concurso **#PSD2HACKATHON**

1. Objetivo

Por el presente documento se dan a conocer los términos y condiciones del Hackathon sobre PSD2 organizado por atmira.

#PSD2HHACKATHON forma parte de la iniciativa de atmira por fomentar la innovación inside y outside. Esta iniciativa tiene por objeto generar conocimiento sobre la nueva directiva Europea de Servicios de Pago (PSD2) y su impacto sobre el actual modelo bancario y fintech.

Durante el #PSD2HACKATHON se desarrollarán varios prototipos de aplicaciones que den uso a la API propuesta y supongan un valor añadido al actual modelo de negocio de la banca o del entorno Fintech.

El HACKATHON consiste en un concurso de desarrollo de aplicaciones de 1,5 días de duración, en el que participarán varios equipos multidisciplinares (desarrolladores, diseñadores y expertos de negocio bancario).

2. Requisitos para Participar

Cualquier persona mayor de edad y que sea residente legal en España con formación en diseño de aplicaciones y/o desarrollo de software y/o negocio bancario puede participar en el #PSD2HACKATHON.

En el #PSD2HACKATHON participarán equipos multidisciplinares que trabajarán en el desarrollo de aplicaciones a partir de una serie de “Retos Objetivo” propuestos por atmira o en ideas propias basadas en la aplicación de la API para la mejora de productos bancarios en base a la directiva PSD2.

3. Ámbito

El #PSD2HACKATHON se realizará en Madrid, en el Google Campus los días 11 y 12 de Junio.

El inicio del #PSD2HACKATHON se producirá el día 11 de Junio a las 10 horas y terminará el 12 de Junio a las 14h.



5. Mecanismo de Participación

Este HACKATON está dirigido a aquellos profesionales con inquietudes tecnológicas que consideren que pueden aportar talento e innovación al actual modelo de negocio bancario. Se recomienda que dispongan de conocimiento de la actual directiva sobre servicios de pago (PSD) y de la nueva directiva propuesta (PSD2). Además, se recomienda que se disponga una visión sobre el movimiento Fintech que actualmente se está introduciendo en el modelo bancario.

6. Admisión de los Participantes

El periodo de Inscripción será hasta el 30 de Mayo. La inscripción se hará desde el enlace proporcionado desde la propia web del evento para tal efecto.

No existe ningún coste asociado a la participación del concurso, es totalmente gratuito, pero la inscripción al evento es obligatoria.

El número de participantes será como máximo de 50 personas. Si se supera el número de inscritos, la organización se reserva el derecho de seleccionar a los participantes finales teniendo en cuenta la proporción de perfiles esperados (desarrolladores, diseñadores y expertos en banca).

El día del hackathon se formarán equipos multidisciplinares de 5 personas que sean desarrolladores, diseñadores y/o expertos en banca.

7. Retos de Partida

atmira quiere dejar claro que cree firmemente en el espíritu innovador de los participantes. Por ello, se mantiene la idea de que los participantes puedan aportar ideas innovadoras al concurso.



Además, para facilitar la generación de ideas se proponen una serie de retos de partida que pueden ayudar a los participantes:

- > Implementar ideas relacionadas con servicios de pago, con información de cuentas bancarias, o, con cualquier aspecto de la directiva PSD2, ya sean para bancos o para empresas Fintech.
- > Crear soluciones que usen sistemas de autenticación de usuarios y transacciones especificados en la directiva PSD2. Por ejemplo usar soluciones que validen características biométricas.
- > Desarrollar aplicaciones que relacionen la tramitación y validación de pagos con otros marcos regulatorios existentes además de PSD2. Por ejemplo: leyes anti blanqueo de capitales, leyes del juego, etc. Desarrollar una aplicación web o una aplicación móvil.

En cualquier caso, los equipos deberán desarrollar una aplicación web y/o móvil que utilice las APIs que provee un entorno de desarrollo específico basado en el Sandbox de Open Bank Project y enriquecido por atmira.

La aplicación tiene que ser funcional, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal. Quedarán excluidas las aplicaciones de simple registro de usuario, landing pages o mockups sin funcionalidad. Sólo se aceptarán aplicaciones desarrolladas desde cero, permitiéndose el uso de frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.

8. Condiciones de Participación

atmira se compromete a dotar de todos los elementos necesarios para el desarrollo del #PSD2HACKATHON en términos de conectividad y asistencia. Los participantes serán los responsables de acudir con los dispositivos electrónicos que necesiten para el desarrollo de su actividad.

atmira no se hace responsable en caso de robo, pérdida o accidente sobre las pertenencias de cualquier participante en el evento.

9. Premios

Un jurado imparcial elegirá a los equipos ganadores, teniendo en cuenta: grado de finalización del proyecto, originalidad de la idea, dificultad técnica, viabilidad del proyecto, diseño, usabilidad, etc. La decisión del jurado será final e inapelable.

Resultarán premiados 3 equipos, que estarán formados por 5 personas, y recibirán los premios que se publicarán en la web del evento.

10. Datos Personales

En cumplimiento de lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal en la ley 34/2002 de 11 de Julio de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio electrónico, el participante cede sus datos personales de forma voluntaria a la Organización para su tratamiento en relación con su trayectoria en este concurso.

11. Derechos de Propiedad Intelectual

Los participantes validan que todas las propuestas que se presenten a concurso, son originales y no infringen la propiedad intelectual de terceras partes. Si se hace uso de ideas ajenas a los participantes o software sujeto a licencias no libres, será necesario que se presente una aprobación explícita del propietario intelectual.

Cada grupo participante será titular exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos.

Tanto las transparencias usadas en la demo, como un vídeo de la aplicación funcionando, como el código de la aplicación deberá subirse a un repositorio público de GitHub con una licencia libre, y la URL de dicho repositorio deberá ser comunicada a la organización antes de la demo.

Los participantes aceptan el uso de su imagen para la generación de material de promoción del evento a celebrar por parte de la organización. Con la aceptación de estas bases, se cumplimenta la cesión de imagen.