

Términos y Condiciones de la Convocatoria
“Brewing Data Cup Digital 2020”
by Grupo Modelo

“Cervecería Modelo de México, S. de R.L. de C.V., sus afiliadas, subsidiarias, empresa matriz y partes relacionadas” (en lo sucesivo, “Grupo Modelo” y/o “Organizador”), con domicilio en calle Cerrada Palomas # 22, piso 5, Colonia Reforma Social, Alcaldía Miguel Hidalgo, C.P. 11650, Ciudad de México, México., es responsable y encargado de la operación y realización del “Brewing Data Cup Digital 2020” (en lo sucesivo “Convocatoria” y/o “Hackathon”), para lo cual genera las siguientes Bases y Condiciones (las “Bases”) conforme a las cuales se registrará la Convocatoria:

Este Hackathon no está en ninguna forma patrocinado, avalado ni administrado por, ni asociado con Twitter, Facebook, Instagram o cualquier otra plataforma de medios sociales.

1. **Aceptación de las Bases.** La participación en esta Convocatoria implica automáticamente el conocimiento y aceptación incondicional, expresa e irrevocable de las presentes Bases, así como también el sometimiento a las mismas. Al participar en esta Convocatoria, se acuerda obligarse conforme a estas Bases y sujetándose a las decisiones del Organizador, las cuales tendrán carácter definitivo e inapelable en todos los asuntos relacionados con la misma. Cualquier violación a las mismas o a los procedimientos o sistemas establecidos para la realización de la Convocatoria implicará la inmediata descalificación y exclusión de la misma y/o la revocación de los beneficios.

Las cuestiones o situaciones no establecidas en las presentes Bases, quedarán sujetas a la interpretación y determinación del Organizador del Hackathon, con efecto definitivo e inapelable.

El usuario participante (el “Participante”) que sea descalificado por infringir las presentes Bases, renuncia expresa e irrevocablemente a cualquier acción, derecho o reclamación que tenga o pudiera llegar a tener, ya sea de carácter civil, mercantil, administrativo e incluso penal, en contra del Organizador (sus filiales, subsidiarias, accionistas, representantes, agentes y comisionistas).

La Convocatoria y la determinación de los Participantes ganadores, conforme a las presentes Bases, será de acuerdo a las aptitudes, capacidades y conocimientos del Participante, por lo que no interviene el azar.

2. **De los Participantes.** Grupo Modelo convoca a la sociedad en general (todas aquellas personas físicas, mayores de edad conforme a las leyes de la República Mexicana, que cuenten con identificación oficial que acredite su fecha de nacimiento (credencial para votar, pasaporte, cartilla del servicio militar, cédula profesional o alguna expedida por institución gubernamental con validez oficial), universitarios o graduados a participar en este evento digital que busca apoyar las ideas creativas e innovadoras usando ciencia de datos, promoviendo la innovación, la inteligencia colectiva, el desarrollo de habilidades en el ámbito de machine learning y el trabajo en equipo y de esta manera atraer soluciones creativas que buscan resolver casos reales de negocio.

Optimización de territorios de reparto: En Grupo Modelo queremos encontrar territorios óptimos de distribución de nuestros productos, donde cada zona o territorio será un día específico de entrega que concentrará toda la capacidad logística disponible, provocando una reducción de kilómetros recorridos, mejorando los tiempos de entrega y potencializando los niveles de servicio.

Contaras con la información de distribución a clientes (demanda habitual, frecuencia de entrega, ubicación de cliente etc..) así como el formato del output que requerimos que nos entregues.

El objetivo es dividir un centro de distribución en 6 territorios óptimos, donde cada territorio debe garantizar que la distancia recorrida sea mínima, que no se exceda la capacidad de reparto por día (Zonas balanceadas por volumen). Los territorios deben estar en función de la frecuencia de visita al cliente. Todos los territorios deben tener una misma cantidad de clientes (Zonas balanceadas por número de clientes).

¡Estamos ansiosos de ver tu propuesta y cómo usas tu creatividad, conocimiento y habilidad para construir el mejor modelo!

¿Qué construir?

Un modelo de optimización para encontrar territorios de reparto donde: la distancia recorrida sea mínima, el reparto sea viable con la capacidad logística actual y, el número de clientes por territorio sea exactamente el mismo garantizando la mejora de los niveles de servicio.

- ¿Qué enviar?

1. El output requerido completo.
2. Código completo de la construcción del modelo (únicamente R o Python - no evaluaremos códigos en software comerciales).
3. Una presentación a detalle del modelo aplicado, consideraciones y resultados obtenidos. (Máximo 6 slides).

Únicamente podrán participar en la Convocatoria equipos de 2 personas, a quienes les llegará a su correo electrónico la confirmación de participación por virtud del cual se les informe que fueron preseleccionados para participar en el Brewing Data Cup Digital 2020.

Podrán registrarse desde el 27 de octubre de 2020 hasta a más tardar a las 23:00 del día 22 de noviembre de 2020, para lo cual deberán haber llenado los formularios en la plataforma www.brewingdatacup.com y completar dos formularios de registro: i) un formulario de registro individual en donde se especificarán los datos del participante; y ii) un formulario de registro de equipos, en donde se especificará cuáles son los participantes que integran el equipo, así también deberán aceptar los Términos y Condiciones.

3. **Vigencia.** Esta Convocatoria estará vigente para información y aplicación en la página de internet: www.brewingdatacup.com (el "Sitio Web") a partir de las 18:00 horas del 27 de octubre de 2020 hasta las 23:00 horas del 29 de noviembre de 2020.
4. **Participantes.** Podrán participar en el Hackathon las personas que cumplan con los siguientes requisitos: (i) ser persona física, (ii), **tener por lo menos 18 años cumplidos** al momento de participar en el Desafío, y (iii) cumplir con todas las condiciones referidas en estas Bases y (iv) no deberán incurrir en algún supuesto de descalificación y/o limitantes de participación.

Quedará inmediatamente descalificado aquel registro de participación que, a juicio del Organizador, sea falso, contrario a las disposiciones contenidas en estas Bases y contrario a la ley.

5. **Mecánica.** El Hackathon se llevará a cabo los días 27, 28 y 29 de noviembre de 2020 y será enteramente virtual a través de la página www.brewingdatacup.com iniciando a las 07:45 del 27 de noviembre de 2020 y finalizando a las 23:00 del 29 de noviembre de 2020, el evento consiste en llenar los formularios de registro individual y de equipos, recibir el correo de confirmación de participación y enviar los puntos descritos en el apartado 2.

AGENDA:

Día 1 27 de noviembre de 2020.	Día 2 28 de noviembre de 2020.	Día 3 29 de noviembre de 2020
7:45-8:00 Apertura de Zoom 8:00-8:15 Bienvenidos al Brewing Data Cup 8:15-9:15 Charla de apertura AB-InBev 9:15-10:00 Charla de apertura Microsoft 10:00-10:45 Charla de apertura Everis 11:00-12:00 Presentación de los retos 12:00 ¡Inicia la resolución de los retos! 12:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom	8:45-9:00 Daily Stand Up ¡Seguimos en el desarrollo! 9:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom	8:45-9:00 Daily Stand Up ¡Últimas horas para entregar sus soluciones! 9:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom 12:00 Hora límite para entregar los resultados 12:00-16:00 Evaluaciones para seleccionar a los finalistas 16:45-17:00 Apertura de Zoom para presentaciones finales 17:00-18:00 Presentaciones finales 19:00-20:00 Clausura y anuncio de ganadores

*El programa puede estar sujeto a cambios a criterio del Organizador y serán comunicados vía correo electrónico y/o en los chats de seguimiento durante el evento.

I. Etapa uno. Aplicación a través del formulario de registro individual y de equipos:

- Deberás llenar el formulario de registro individual que encontrarás en www.brewingdatacup.com y aceptar los Términos y Condiciones.
- Deberás llenar el formulario de registro de equipo en donde deberás indicar cuáles son los integrantes del equipo (todos los equipos deberán estar conformados por dos personas).
- Si tu registro fue individual, el Organizador te asignará una pareja para que puedas participar.
- Aplicar a la convocatoria a más tardar a las 23:00 horas del **22 de noviembre de 2020** en la página de www.brewingdatacup.com

II. Etapa dos. Confirmación de participación en el Evento Digital.

- Una vez recibidos los formularios, se enviará un correo electrónico de confirmación de participación a todos los integrantes del equipo.

III. Etapa tres. Inicio del Hackathon

- Se dará inicio al Hackathon a las 07:45 del día **27 de noviembre de 2020** y los equipos podrán empezar a desarrollar los retos a las 12:00 del mismo día.

IV. Etapa cuatro. Envío de soluciones

- Los equipos podrán enviar sus soluciones hasta las 12:00 horas del **29 de noviembre de 2020**.

V. Etapa cinco. Evaluación, anuncio de ganadores y clausura

A partir de las 19:00 del **29 de noviembre de 2020** el jurado deliberará, dará a conocer a los ganadores y se hará el cierre del evento.

6. Criterios de evaluación en la aplicación.

Se elegirán los 5 mejores equipos de cada reto para pasar a una presentación ante los jurados, Directivos de Grupo Modelo y patrocinadores. Dichos equipos se escogerán a partir del resultado que obtengan con el output que suban a la plataforma. Para poder ser evaluados **es obligatorio** que los equipos participantes carguen a la plataforma lo siguiente:

1. El output requerido completo
2. Código en R o python
3. 1 lámina con la metodología usada
4. Máximo 6 láminas con los resultados

Los 5 equipos elegidos expondrán frente un grupo de jurados su solución al reto. La rúbrica de evaluación será la siguiente:

Niveles	¿Quién evalúa?	Criterio	Peso
Nivel 1	Jurados	Se evaluará de 1 a 10 cada ítem	45%
	Negocio		15%
		Originalidad de la idea	5%
		Insights	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Analytics		15%
		Metodología	5%
		Originalidad de la idea	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Negocio (Doliente)		15%
		Implementación	5%
		Despliegue y escalamiento	5%
		Estructura de la presentación	5%
Nivel 2	Evaluación modelo	Se evaluará directamente con la métrica del problema	50%
	Modelo	AUC	50%
Nivel 3	Evaluación código	Se evaluará en 1 a 10	5%
	Analytics	Estructura y organización	5%

7. Anuncio de los Equipos Ganadores del Hackathon

Un comité integrado por Directivos de Grupo Modelo y patrocinadores elegirá a los Equipos Ganadores de acuerdo a las calificaciones obtenidas, resolución que se dará a conocer el día 29 de noviembre de 2020 a partir de las 19:00 horas vía Zoom.

En caso de que se determine que alguno de los Participantes finalistas no reúna las aptitudes, capacidades, conocimientos y/o no cumplan con las bases y condiciones de esta Convocatoria, se podrá elegir a otra idea previo aviso; por lo que Grupo Modelo se libera de cualquier responsabilidad con el Participante que no cumpla con lo establecido en las Bases..

El Organizador tiene total discreción sobre la interpretación de las Bases y la administración del Hackathon. La selección del Participante es a completa discreción del comité seleccionado por Grupo Modelo. Las decisiones en cuanto a la selección de los participantes serán inapelables.

8. Premios y/o reconocimientos a los Equipos Ganadores del Hackathon (Pago).

Se elegirán **primer y segundo lugar del Hackathon** (4 personas) cuyos premios serán:

- **Primer lugar del Hackathon (2 personas):**
 - 1 minicooler marca por definir según disponibilidad.
 - \$3000 pesos Mexicanos en Cupones de BeerHouse que podrán ser canjeados, dividiendo el total, hasta en un máximo de 3 ocasiones para la compra de Merchandising, con una vigencia máxima hasta de 6 meses a partir de la fecha de entrega.
 - \$3000 pesos Mexicanos en Cupones de BeerHouse que podrán ser canjeados, dividiendo el total, hasta en un máximo de 3 ocasiones para la compra de producto; preferentemente, más no de manera limitativa en la colección de consumo responsable, con una vigencia máxima hasta de 6 meses a partir de la fecha de entrega.
- **Segundo lugar del Hackathon (2 personas):**
 - 1 minicooler marca por definir según disponibilidad.
 - \$1500 pesos Mexicanos en Cupones de BeerHouse que podrán ser canjeados, dividiendo el total, hasta en un máximo de 3 ocasiones para la compra de Merchandising, con una vigencia máxima hasta de 6 meses a partir de la fecha de entrega.
 - \$1500 pesos Mexicanos en Cupones de BeerHouse que podrán ser canjeados, dividiendo el total, hasta en un máximo de 3 ocasiones para la compra de producto; preferentemente, más no de manera limitativa en la colección de consumo responsable, con una vigencia máxima hasta de 6 meses a partir de la fecha de entrega.
- **Mejor equipo del Hackathon entre los participantes de los 3 países organizadores del Brewing Data Cup 2020, México, Colombia y Perú (2 personas):**
 - Consola de video juegos Xbox One (Modelo a definir según disponibilidad) que será entregada al mejor equipo según criterio del jurado entre participantes de los tres países organizadores del Brewing Data Cup 2020.

Los Premios no son reembolsables, transferibles ni canjeables por otros premios o dinero en efectivo.

La entrega de los premios se realizará acordando la logística entre el organizador y el participante después de ser publicado el ganador el día 29 de noviembre de 2020. El envío de Mini-Cooler y Consola de video juegos Xbox será realizado por mutuo acuerdo entre el organizador y el participante, haciéndose responsable el organizador del costo de envío del mismo.

Sobre el uso de los cupones en BeerHouse, el organizador entregará la clave Cupón al ganador por medio de correo electrónico dando una vigencia máxima de 6 meses a partir de la fecha de entrega.

Una vez entregado el premio, el Organizador se exonera de cualquier responsabilidad u obligación con el Participante ganador.

9. Información adicional sobre el Pago. Una vez que se anuncien los equipos ganadores del Primer y Segundo Lugar del Hackathon, personal de Grupo Modelo se comunicará con cada uno de los Participantes ganadores para hacer la entrega de los premios, la cual deberá realizarse bajo suscripción del acta de entrega correspondiente.

Los Equipos Ganadores del Hackathon, reconocen y aceptan que el Pago (esto es, los premios y/o reconocimientos que se otorguen a los ganadores) constituyen la contraprestación por la generación de ideas y creación de obras protegibles por el Derecho de Autor (obra por encargo). Dicho Pago será la única contraprestación que otorgará Grupo Modelo y/o sus vinculadas a los Equipos Ganadores por el desarrollo y uso de la idea y/o obra encargada, entendiendo que a través de este Hackathon Grupo Modelo será considerado el único titular. En tal sentido, los Equipos Ganadores se comprometen a suscribir la cesión definitiva, perpetua y

mundial de los derechos patrimoniales de las obras creadas. Por su parte, Grupo Modelo respetará los derechos morales correspondientes.

10. RESTRICCIONES Y SUPUESTOS DE DESCALIFICACIÓN:

- Cualquier intento de fraude, hackeo, interferencia al sistema o a la página web, cualquier sospecha de fraude o alteración del sistema, generación de bots automáticos y similares, genera la baja en la participación
- El incumplimiento de cualquiera de los puntos contenidos en las Bases determinará la descalificación del Participante.
- Si los Participantes ganadores no cuentan con los requerimientos completos para reclamar su Premio, automáticamente perderán todo derecho sobre el mismo.
- La información proporcionada por los Participantes deberá ser real, precisa, clara y comprobable, en caso de incumplimiento automáticamente perderán todo derecho para participar y/o reclamar el Premio.
- El Organizador se reserva el derecho a descalificar a cualquier persona que ponga en riesgo la integridad y buen desarrollo del Hackathon, como en el caso de “hackers” (término utilizado para referirse a personas con grandes conocimientos en informática y telecomunicaciones que son empleados con objetivos personales con fines de lucro, el cual puede o no ser maligno o ilegal), “caza promociones” (definido como todo aquel participante que actúa solo o conjuntamente con recursos económicos, materiales o informativos de forma desleal frente a los otros Participantes para obtener el beneficio de la competencia sin importar que los mecanismos que usa sean poco éticos, morales o incluso ilegales, como crear perfiles falsos en Twitter, y paginas o plataformas relacionadas con esta competencia, para generar votos o puntos a favor de un mismo usuario) o a participantes que utilicen bots (definido como un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet. Normalmente, estos bots ejecutan tareas rápidas y estructuralmente repetitivas, cuya realización por parte de una persona sería imposible o muy tediosa) para lograr contestar correctamente las preguntas solicitadas y lograr el mayor número posible.
- Los casos de fraude o intento de fraude, o incluso de utilizar cualquier medio, sea electrónico, informático, digital, analógico, robótico, repetitivo, automático, mecánico y/o con la intención deliberada de reproducción automática y/o repetitiva de entradas, sean idénticas o no; no podrá participar en la presente Dinámica ni en mecánica de participación distinta a la detallada en la presente Base.

11. Relación entre las partes:

Ninguna disposición de las presentes Bases se deberá interpretar como creadora de una relación entre las partes diferente a la que nace del tráfico normal en la ejecución del Hackathon. Ningún Participante del Hackathon, por el hecho de serlo, adquiere la condición de empleado, representante, o agente del Organizador. Con el cumplimiento de las obligaciones establecidas en este reglamento finalizará la relación entre las partes en su totalidad.

- 12. Autorización.** Los Participantes de esta Convocatoria, autorizan expresa e irrevocablemente al Organizador y/o a cualquier otra empresa que determine este, a difundir en los medios que el Organizador estimase conveniente, cualesquiera que ellos fueren, su nombre y apellido completo, país y ciudad de origen, fotografías y uso de su imagen o retrato, videos y en general todos aquellos datos que pudieran requerirse con motivo de la difusión de esta Convocatoria y/o de los vencedores, en los medios y en la forma en que el Organizador disponga, renunciando expresa e irrevocablemente, desde la aceptación de las Bases, a cualquier tipo de compensación económica, remuneración, regalía o retribución alguna, por dicho uso.

Los Participantes cuyos datos, imagen, retrato, video y/o alguno de los señalados anteriormente, sean utilizados por el Organizador y/o cualquier otra empresa que determine este, entiende que el uso de dicha imagen no se lleva a cabo con fines de lucro directo, ni indirecto, sino para dar claridad y transparencia sobre los resultados de la presente Convocatoria.

13. Confidencialidad. Los participantes de esta Convocatoria se obligan a mantener absoluta confidencialidad de la información y documentación a la que tuvieren acceso en relación a esta dinámica. Los Participantes se obligan a no emitir ni llevar a cabo declaraciones ni actos en detrimento de Grupo Modelo, sus representantes, prestadores de servicio y/o su personal.

14. Aviso de privacidad. El organizador de la Convocatoria le solicitará algunos de sus datos personales en el registro de participación de la Convocatoria con el propósito de identificarlo como participante y/o en su caso como vencedor, para lo cual, al momento de recopilar sus datos se le dará a conocer su Aviso de Privacidad (el cual se podrá revisar en cualquier momento en la página web del concurso), por medio del cual el participante conocerá las finalidades y el tratamiento al que Grupo Modelo sujetará sus Datos Personales, además se le solicitará la aceptación del contenido del Aviso de Privacidad; en el caso de que durante el transcurso de la Convocatoria y/o para la acreditación de la identidad del participante vencedor se llegaren a recabar, aclarar y/o solicitar datos personales adicionales a los recabados al inicio de la Convocatoria, se entenderá que los mismos estarán sujetos al contenido de dicho Aviso de Privacidad de Grupo Modelo y que el consentimiento para su tratamiento por parte del participante y/o vencedor se encuentra dado de manera tácita y retroactiva al momento de participar en la Convocatoria, ya que dicha recopilación, aclaración y/o solicitud es indispensable para los fines de esta Convocatoria.

En virtud de que el Organizador de la Convocatoria podrá transferir los datos personales de los Participantes para su identificación y localización a alguna empresa encargada de la entrega de beneficios y/o para llevar a cabo la mecánica de esta Convocatoria a terceros de acuerdo a lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales vigente, adicional a la aceptación del Aviso de Privacidad requerimos su consentimiento para realizar la transferencia antes mencionada, consentimiento expreso que se entiende otorgado al momento de ingresar sus datos en esta Convocatoria, ya que dicha transferencia es indispensable para cumplir los fines de esta Convocatoria.

15. Leyes. Esta Convocatoria se considerará emitida conforme a las leyes de México. Ante falta de previsión expresa en las presentes bases y/o a los efectos de cualquier tipo de interpretación que corresponda efectuar el participante acepta que se sujetarán a la interpretación y decisión de la compañía organizada y/o en su caso a la normativa vigente siendo competentes los jueces y tribunales del distrito judicial de la Ciudad de México.

16. Información y contactos. Para información sobre la presente Convocatoria, se pueden consultar los siguientes medios:

Correo electrónico: comunicaciones.externas@ab-inbev.com, julio.espino@ab-inbev.com.

Horario: de 10:00 horas a 14 horas y de 16:00 horas a 18:00 horas de lunes a viernes.

Fecha de última modificación: 19 de octubre de 2020.

Términos y Condiciones de la Convocatoria
“Brewing Data Cup Digital 2020”
by Bavaria

El Desafío es organizado y efectuado por “**Bavaria & CIA S.C.A.** sus afiliadas, subsidiarias, empresa matriz y partes relacionadas” (en lo sucesivo, “Bavaria” y/o “Organizador”), con domicilio en la Cra. 53a ## 127 - 35, Bogotá, Colombia., es responsable y encargado de la operación y realización del “Brewing Data Cup Digital 2020” (en lo sucesivo “Convocatoria” y/o “Hackathon”), para lo cual genera las siguientes Bases y Condiciones (las “Bases”) conforme a las cuales se registrará la Convocatoria:

Este Hackathon no está en ninguna forma patrocinado, avalado ni administrado por, ni asociado con Twitter, Facebook, Instagram o cualquier otra plataforma de medios sociales.

1. Aceptación de las Bases. La participación en esta Convocatoria implica automáticamente el conocimiento y aceptación incondicional, expresa e irrevocable de las presentes Bases, así como también el sometimiento a las mismas. Al participar en esta Convocatoria, se acuerda obligarse conforme a estas Bases y sujetándose a las decisiones del Organizador, las cuales tendrán carácter definitivo e inapelable en todos los asuntos relacionados con la misma. Cualquier violación a las mismas o a los procedimientos o sistemas establecidos para la realización de la Convocatoria implicará la inmediata descalificación y exclusión de la misma y/o la revocación de los beneficios.

Las cuestiones o situaciones no establecidas en las presentes Bases, quedarán sujetas a la interpretación y determinación del Organizador del Hackathon con efecto definitivo e inapelable.

El usuario participante (el “Participante”) que sea descalificado por infringir las presentes Bases, renuncia expresa e irrevocablemente a cualquier acción, derecho o reclamación que tenga o pudiera llegar a tener, ya sea de carácter civil, mercantil, administrativo e incluso penal, en contra del Organizador (sus filiales, subsidiarias, accionistas, representantes, agentes y comisionistas).

La Convocatoria y la determinación de los ganadores, conforme a las presentes Bases, será de acuerdo a las aptitudes del Participante, por lo que no interviene el azar.

2. De los Participantes. Bavaria convoca a la sociedad en general (todas aquellas personas físicas, mayores de edad conforme a las leyes de la República de Colombia, que cuenten con identificación oficial que acredite su fecha de nacimiento expedida por institución gubernamental con validez oficial), universitarios o graduados a participar en este evento digital que busca apoyar las ideas creativas e innovadoras usando ciencia de datos, promoviendo la innovación, la inteligencia colectiva, el desarrollo de habilidades en el ámbito de machine learning y el trabajo en equipo y de esta manera atraer soluciones creativas que buscan resolver casos reales de negocio.

¡Brand Expantion!

En Bavaria queremos encontrar la mejor estrategia de impulso, mantenimiento o frenado de un listado de marcas establecido, con el objetivo de ofrecer el mejor portafolio a nuestros puntos de venta/zonas dependiendo de sus características e historial de compra.

Contarás con información histórica de ventas y una lista de marcas dada, así como el formato del output que requerimos que nos entregues.

El objetivo es encontrar la probabilidad de que un cliente compre cada una de las marcas dadas, con el fin de priorizar la estrategia de expandir, mantener o frenar cada una en específico para nuestros puntos de venta/zonas.

¡Estamos ansiosos de ver tu propuesta y cómo usas tu creatividad, conocimiento y habilidad para construir el mejor modelo!

- **¿Qué construir?**

Un modelo para estimar la probabilidad de que un cliente compre cada una de las 5-6 marcas que se van a listar como objetivo.

- **¿Qué enviar?**

1. El output requerido completo.
2. Código completo de la construcción del modelo (únicamente R o Python – no evaluaremos códigos en software comerciales).
3. Una presentación a detalle del modelo aplicado, consideraciones y resultados obtenidos. (Máximo 6 diapositivas).

Únicamente podrán participar en la Convocatoria equipos de 2 personas, a quienes les llegará a su correo electrónico la confirmación de participación por virtud del cual se les informe que fueron preseleccionados para participar en el Hackathon.

j) Podrán registrarse desde el 27 de octubre de 2020 hasta a más tardar a las 23:00 del día 22 de noviembre de 2020, para lo cual deberán haber llenado los formularios en la plataforma www.brewingdatacup.com y completar dos formularios de registro: i) un formulario de registro individual en donde se especificarán los datos del participante; nombre completo, domicilio, correo electrónico, fecha de nacimiento, edad, género, número de identificación oficial, teléfono.

ii) un formulario de registro de equipos, en donde se especificará cuáles son los participantes que integran el equipo, así también deberán aceptar los Términos y Condiciones.

3. Vigencia. Esta Convocatoria estará vigente para información y aplicación en la página de internet: www.brewingdatacup.com (el “Sitio Web”), a partir de las 18:00 horas del 27 de octubre de 2020 hasta las 23:00 horas del 29 de noviembre de 2020.

4. Participantes. Podrán participar en el Hackathon las personas que cumplan con los siguientes requisitos: (i) ser persona física, (ii), **tener por lo menos 18 años cumplidos** al momento de participar en el Desafío, (iii) cumplir con todas las condiciones referidas en estas Bases y (iv) no deberán incurrir en algún supuesto de descalificación y/o limitantes de participación.

Quedará inmediatamente descalificado aquel registro de participación que, a juicio del Organizador, sea falso, contrario a las disposiciones contenidas en estas Bases y contrario a la ley.

Mecánica. El Hackathon se llevará a cabo los días 27, 28 y 29 de noviembre de 2020 y será enteramente virtual a través de la página www.brewingdatacup.com iniciando a las 08:45 del 27 de noviembre de 2020 y finalizando a las 23:00 del 29 de noviembre de 2020, el evento consiste en llenar los formularios de registro individual y de equipos, recibir el correo de confirmación de participación y enviar los puntos descritos en el apartado 2.

AGENDA:

Día 1 27 de noviembre de 2020.	Día 3 28 de noviembre de 2020	Día 3 29 de noviembre de 2020
8:45-9:00 Apertura de <i>Zoom</i> 9:00-9:15 Bienvenidos al Brewing Data Cup 9:15-10:15 Charla de apertura AB-InBev 10:15-11:00 Charla de apertura Microsoft 11:00-11:45 Charla de apertura Everis 12:00-13:00 Presentación de los retos 13:00 ¡Inicia la resolución de los retos! 13:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía <i>Zoom</i>	9:45-10:00 Daily Stand Up ¡Seguimos en el desarrollo! 10:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía <i>Zoom</i>	9:45-10:00 Daily Stand Up ¡Últimas horas para entregar sus soluciones! 10:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía <i>Zoom</i> 13:00 Hora límite para entregar los resultados 13:00-17:00 Evaluaciones para seleccionar a los finalistas 17:45-18:00 Apertura de <i>Zoom</i> para presentaciones finales 18:00-19:00 Presentaciones finales 20:00-21:00 Clausura y anuncio de ganadores

*El programa puede estar sujeto a cambios por el organizador del Hackathon y serán comunicados vía correo electrónico y/o en los chats de seguimiento durante el evento.

VI. Etapa uno. Aplicación a través del formulario de registro individual y de equipos:

- Deberás llenar el formulario de registro individual que encontrarás en www.brewingdatacup.com y aceptar los Términos y Condiciones.
- Deberás llenar el formulario de registro de equipo en donde deberás indicar cuáles son los integrantes del equipo (todos los equipos deberán estar conformados por dos personas).
- Si tu registro fue individual, el equipo organizador te asignará una pareja para que puedas participar.
- Aplicar a la convocatoria a más tardar a las 23:00 horas del **22 de noviembre de 2020** en la página de www.brewingdatacup.com

VII. Etapa dos. Confirmación de participación en el Evento Digital.

- Una vez recibidos los formularios, se enviará un correo electrónico de confirmación de participación a todos los integrantes del equipo.

VIII. Etapa tres. Inicio del Hackathon

- A. Se dará inicio al Hackathon a las 08:45 del día **27 de noviembre de 2020** y los equipos podrán empezar a desarrollar los retos a las 13:00 del mismo día.

IX. Etapa cuatro. Envío de soluciones

- A. Los equipos podrán enviar sus soluciones hasta las 13:00 horas del **29 de noviembre de 2020**.

X. Etapa cinco. Evaluación, anuncio de ganadores y clausura

- A. A partir de las 20:00 del **29 de noviembre de 2020** el jurado deliberará, dará a conocer a los ganadores y se hará el cierre del evento.

6. Criterios de evaluación en la aplicación.

Se elegirán los 5 mejores equipos de cada reto para pasar a una presentación ante los jurados, Directivos de Bavaria y Patrocinadores; dichos equipos se escogerán a partir del resultado que obtengan con el output que suban a la plataforma. Para poder ser evaluados **es obligatorio** que los equipos participantes carguen a la plataforma lo siguiente:

1. El output requerido completo
2. Código en R o python
3. 1 lámina con la metodología usada
4. Máximo 6 láminas con los resultados

Los 5 equipos elegidos expondrán frente un grupo de jurados su solución al reto. La rúbrica de evaluación será la siguiente:

Niveles	¿Quién evalúa?	Criterio	Peso
Nivel 1	Jurados	Se evaluará de 1 a 10 cada ítem	45%
	Negocio		15%
		Originalidad de la idea	5%
		Insights	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Analytics		15%
		Metodología	5%
		Originalidad de la idea	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Negocio (Doliente)		15%
		Implementación	5%
		Despliegue y escalamiento	5%
		Estructura de la presentación	5%
Nivel 2	Evaluación modelo	Se evaluará directamente con la métrica del problema	50%
	Modelo	AUC	50%
Nivel 3	Evaluación código	Se evaluará en 1 a 10	5%
	Analytics	Estructura y organización	5%

7. Anuncio de los Equipos Ganadores del Hackathon Primer y Segundo Lugar.

El comité de jurados integrado por Directivos de Bavaria y patrocinadores, elegirá al Equipo Ganador del Primer y Segundo Lugar de acuerdo a las calificaciones obtenidas, resolución que se dará a conocer el día 29 de noviembre de 2020 a partir de las 20:00 horas vía Zoom.

En caso de que se determine que alguno de los participantes finalistas no reúnan las aptitudes, capacidades, y/o no cumplan con las bases y condiciones de esta Convocatoria, se podrá elegir a otra idea previo aviso; por lo que Bavaria se libera de cualquier responsabilidad.

El Organizador tiene total discreción sobre la interpretación de las Bases y la administración del Hackathon. La selección del Participante es a completa discreción del comité seleccionado por Bavaria. Las decisiones en cuanto a la selección de los participantes serán inapelables.

8. Premios a los Equipos ganadores del Hackathon.

Se elegirán dos equipos ganadores (4 personas), cuyos premios serán:

Primer lugar del Hackathon (2 personas):

- Una Nevera BBC (2.96 pies/84 lts) + 6 vasos cristal 12 Oz + 6 porta vasos + 24 botellas Cajicá Miel 330ml
- Kit asado BBQ Club Colombia: Maleta metal, Espátula, Tenedor, Pinzas, 4 Pinchos Mazorca + 24 unidades Lata Club Colombia 330 ml c/u
- Kit Tabla de quesos Stella Artois: 3 Cuchillos para quesos + Tabla de madera + 6 pack Stella Artois botella 330 ml c/u
- Morral Gris Poker + 6 pack Poker Roja edición limitada. Lata 355 ml c/u
- Chaqueta Bomper Budweiser + Zapatos Corona.

Segundo lugar del Hackathon (2 personas):

- Una Nevera BBC (2.96 pies/84 lts) + 6 vasos cristal 12 Oz + 6 porta vasos + 24 botellas Cajicá Miel 330ml
- Kit asado BBQ Club Colombia: Maleta metal, Espátula, Tenedor, Pinzas, 4 Pinchos Mazorca + 24 unidades Lata Club Colombia 330 ml c/u
- Kit Tabla de quesos Stella Artois: 3 Cuchillos para quesos + Tabla de madera + 6 pack Stella Artois botella 330 ml c/u
- Morral Gris Poker + 6 pack Poker Roja edición limitada. Lata 355 ml c/u.

Mejor equipo del Hackathon entre los participantes de los 3 países organizadores del Brewing Data Cup 2020, México, Colombia y Perú (2 personas):

- Consola de video juegos Xbox One (Modelo a definir según disponibilidad) que será entregada al mejor equipo según criterio del jurado entre participantes de los tres países organizadores del Brewing Data Cup 2020.

09. Información adicional sobre el Pago. Una vez que se notifique el Participante Ganador, el mismo deberá entregar una lista de documentación requerida por Bavaria y/o por cualquier otra empresa indicada por el mismo, con la finalidad de comenzar el proceso del Pago.

Una vez que se anuncien los equipos ganadores del Primer y Segundo Lugar del Hackathon, personal de Backus se comunicará con cada uno para hacer la entrega de los premios, la cual deberá realizarse bajo suscripción del acta de entrega correspondiente.

Los Equipos Ganadores del Hackathon, reconocen y aceptan que el Pago (esto es, los premios y/o reconocimientos que se otorguen a los ganadores) constituyen la contraprestación por la generación de ideas y creación de obras protegibles por el Derecho de Autor (obra por encargo). Dicho Pago será la única contraprestación que otorgará Bavaria y/o sus vinculadas a los Equipos Ganadores por el desarrollo y uso de la idea y/o obra encargada, entendiendo que a través de este Hackathon Bavaria será considerado el único titular. En tal sentido, los Equipos Ganadores se comprometen a suscribir la cesión definitiva, perpetua y mundial de los derechos patrimoniales de las obras creadas. Por su parte, Bavaria respetará los derechos morales correspondientes.

10. RESTRICCIONES Y SUPUESTOS DE DESCALIFICACIÓN:

- Cualquier intento de fraude, hackeo, interferencia al sistema o a la página web, cualquier sospecha de fraude o alteración del sistema, generación de bots automáticos y similares, genera la baja en la participación
- El incumplimiento de cualquiera de los puntos contenidos en las Bases determinará la descalificación del Participante.
- Si los Participantes ganadores no cuentan con los requerimientos completos para reclamar su Premio, automáticamente perderán todo derecho sobre el mismo.
- La información proporcionada por los Participantes deberá ser real, precisa, clara y comprobable, en caso de incumplimiento automáticamente perderán todo derecho para participar y/o reclamar el Premio.
- El Organizador se reserva el derecho a descalificar a cualquier persona que ponga en riesgo la integridad y buen desarrollo del Hackathon, como en el caso de “hackers” (término utilizado para referirse a personas con grandes conocimientos en informática y telecomunicaciones que son empleados con objetivos personales con fines de lucro, el cual puede o no ser maligno o ilegal), “caza promociones” (definido como todo aquel participante que actúa solo o conjuntamente con recursos económicos, materiales o informativos de forma desleal frente a los otros Participantes para obtener el beneficio de la competencia sin importar que los mecanismos que usa sean poco éticos, morales o incluso ilegales, como crear perfiles falsos en Twitter, y paginas o plataformas relacionadas con esta competencia, para generar votos o puntos a favor de un mismo usuario) o a participantes que utilicen bots (definido como un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet. Normalmente, estos bots ejecutan tareas rápidas y estructuralmente repetitivas, cuya realización por parte de una persona sería imposible o muy tediosa) para lograr contestar correctamente las preguntas solicitadas y lograr el mayor número posible.
- Los casos de fraude o intento de fraude, o incluso de utilizar cualquier medio, sea electrónico, informático, digital, analógico, robótico, repetitivo, automático, mecánico y/o con la intención deliberada de reproducción automática y/o repetitiva de entradas, sean idénticas o no; no podrá participar en la presente Dinámica ni en mecánica de participación distinta a la detallada en la presente Base.

11. Relación entre las partes:

Ninguna disposición de las presentes Bases se deberá interpretar como creadora de una relación entre las partes diferente a la que nace del tráfico normal en la ejecución del Hackathon. Ningún Participante del Hackathon, por el hecho de serlo, adquiere la condición de empleado, representante, o agente del Organizador. Con el cumplimiento de las obligaciones establecidas en este reglamento finalizará la relación entre las partes en su totalidad.

12. Autorización. Los Participantes de esta Convocatoria, autorizan expresa e irrevocablemente al Organizador y/o a cualquier otra empresa que determine este, a difundir en los medios que el Organizador estime conveniente, cualesquiera que ellos fueren, su nombre y apellido completo, país y ciudad de origen, fotografías y uso de su imagen o retrato, videos y en general todos aquellos datos que pudieran requerirse con motivo de la difusión de esta Convocatoria y/o de los vencedores, en los medios y en la forma en que el Organizador disponga, renunciando expresa e irrevocablemente, desde la aceptación de las Bases, a cualquier tipo de compensación económica, remuneración, regalia o retribución alguna, por dicho uso.

Los Participantes cuyos datos, imagen, retrato, video y/o alguno de los señalados anteriormente, sean utilizados por el Organizador y/o cualquier otra empresa que determine este, entiende que el uso de dicha imagen no se lleva a cabo con fines de lucro directo, ni indirecto, sino para dar claridad y transparencia sobre los resultados de la presente Convocatoria.

13. Confidencialidad. Los participantes de esta Convocatoria se obligan a mantener absoluta confidencialidad de la información y documentación a la que tuvieren acceso en relación a esta dinámica. Los Participantes se obligan a no emitir ni llevar a cabo declaraciones ni actos en detrimento de Bavaria, sus representantes, prestadores de servicio y/o su personal.

14. Aviso de privacidad. El organizador de la Convocatoria le solicitará algunos de sus datos personales en el registro de participación de la Convocatoria con el propósito de identificarlo como participante y/o en su caso como vencedor, para lo cual, al momento de recopilar sus datos se le dará a conocer su Aviso de Privacidad, por medio del cual el participante conocerá las finalidades y el tratamiento al que Bavaria sujetará sus Datos Personales, además se le solicitará la aceptación del contenido del Aviso de Privacidad; en el caso de que durante el transcurso de la Convocatoria y/o para la acreditación de la identidad del participante vencedor se llegaren a recabar, aclarar y/o solicitar datos personales adicionales a los recabados al inicio de la Convocatoria, se entenderá que los mismos estarán sujetos al contenido de dicho Aviso de Privacidad de Bavaria y que el consentimiento para su tratamiento por parte del participante y/o vencedor se encuentra dado de manera tácita y retroactiva al momento de participar en la Convocatoria, ya que dicha recopilación, aclaración y/o solicitud es indispensable para los fines de esta Convocatoria.

En virtud de que el Organizador de la Convocatoria podrá transferir los datos personales de los Participantes para su identificación y localización a alguna empresa encargada de la entrega de beneficios y/o para llevar a cabo la mecánica de esta Convocatoria a terceros de acuerdo a lo establecido en la Ley Federal de Protección de Datos Personales en Posesión de los Particulares vigente, adicional a la aceptación del Aviso de Privacidad requerimos su consentimiento para realizar la transferencia antes mencionada, consentimiento expreso que se entiende otorgado al momento de ingresar sus datos en esta Convocatoria, ya que dicha transferencia es indispensable para cumplir los fines de esta Convocatoria.

15. Leyes. Esta Convocatoria se considerará emitida conforme a las leyes de Colombia. Ante falta de previsión expresa en las presentes bases y/o a los efectos de cualquier tipo de interpretación que corresponda efectuar el participante acepta que se sujetarán a la interpretación y decisión de la compañía organizada y/o en su caso a la normativa vigente siendo competentes los tribunales de Ciudad de Bogotá.

16. Información y contactos. Para información sobre la presente Convocatoria, se pueden consultar los siguientes medios:

Correo electrónico: john.Delgado@ab-inbev.com, julio.espino@ab-inbev.com

Horario: De 10:00 horas a 12 horas y de 14:00 horas a 16:00 horas de lunes a viernes.

Fecha de última modificación: 19 de octubre de 2020.

Términos y Condiciones de la Convocatoria
“Brewing Data Cup Digital 2020”
by Backus

El Desafío es organizado y efectuado por “**Unión de Cervecerías Peruanas Backus y Johnston S.A.A.** sus afiliadas, subsidiarias, empresa matriz y partes relacionadas” (en lo sucesivo, “**Backus**” y/o “**Organizador**”), con domicilio en la Avenida Nicolas Ayllon 3986, Lima, Perú., es responsable y encargado de la operación y realización del “Brewing Data Cup Digital 2020” (en lo sucesivo “**Convocatoria**” y/o “**Hackathon**”), para lo cual genera las siguientes Bases y Condiciones (las “**Bases**”) conforme a las cuales se registrará la Convocatoria:

Este Hackathon no está en ninguna forma patrocinado, avalado ni administrado por, ni asociado con Twitter, Facebook, Instagram o cualquier otra plataforma de medios sociales.

- 1. Aceptación de las Bases.** La participación en esta Convocatoria implica automáticamente el conocimiento y aceptación incondicional, expresa e irrevocable de las presentes Bases, así como también el sometimiento a las mismas. Al participar en esta Convocatoria, se acuerda obligarse conforme a estas Bases y sujetándose a las decisiones del Organizador, las cuales tendrán carácter definitivo e inapelable en todos los asuntos relacionados con la misma. Cualquier violación a las mismas o a los procedimientos o sistemas establecidos para la realización de la Convocatoria implicará la inmediata descalificación y exclusión de la misma y/o la revocación de los beneficios.

Las cuestiones o situaciones no establecidas en las presentes Bases, quedarán sujetas a la interpretación y determinación del Organizador del Hackathon, con efecto definitivo e inapelable.

El usuario participante (el “Participante”) que sea descalificado por infringir las presentes Bases, renuncia expresa e irrevocablemente a cualquier acción, derecho o reclamación que tenga o pudiera llegar a tener, ya sea de carácter civil, mercantil, administrativo e incluso penal, en contra del Organizador (sus filiales, subsidiarias, accionistas, representantes, agentes y comisionistas).

La Convocatoria y la determinación de los ganadores, conforme a las presentes Bases, será de acuerdo a las aptitudes del Participante, por lo que no interviene el azar.

- 2. De los Participantes.** Backus convoca a la sociedad en general (todas aquellas personas físicas, mayores de edad conforme a las leyes de la República del Perú, que cuenten con identificación oficial que acredite su fecha de nacimiento expedida por institución gubernamental con validez oficial), universitarios o graduados a participar en este evento digital que busca apoyar las ideas creativas e innovadoras usando ciencia de datos, promoviendo la innovación, la inteligencia colectiva, el desarrollo de habilidades en el ámbito de machine learning y el trabajo en equipo y de esta manera atraer soluciones creativas que buscan resolver casos reales de negocio.

Priorización de descuentos: En Backus queremos encontrar oportunidades para poner el descuento correcto en el cliente correcto.

Buscamos priorizar los descuentos que ofrecemos a nuestros clientes de manera que sean lo más efectivos posibles en términos de ejecución y presupuesto.

Te daremos data histórica de ventas y de las promociones que hemos tenido activas, así como el formato del output que requerimos que nos entregues.

El objetivo es encontrar la probabilidad de que un cliente se adhiera a una promoción de un producto específico, con el fin de priorizar en su ejecución y reducir el presupuesto poniendo las mejores promociones en los clientes más propensos a adherirse a ellas.

- **¿Qué construir?**

Un modelo para estimar la probabilidad de que un cliente se adhiera a la promoción de un producto, es decir, de que compre un producto específico que tiene descuento.

- **¿Qué enviar?**

1. El output requerido completo.
2. Código completo de la construcción del modelo (únicamente R o Python – no evaluaremos códigos en software comerciales).
3. Una presentación a detalle del modelo aplicado, consideraciones y resultados obtenidos. (Máximo 6 slides).

Únicamente podrán participar en la Convocatoria equipos de 2 personas, a quienes les llegará a su correo electrónico la confirmación de participación por virtud del cual se les informe que fueron preseleccionados para participar en el Brewing Data Cup Digital 2020.

Podrán registrarse desde el 27 de octubre de 2020 hasta a más tardar a las 23:00 del día 22 de noviembre de 2020, para lo cual deberán haber llenado los formularios en la plataforma www.brewingdatacup.com y completar dos formularios de registro:

- i) un formulario de registro individual en donde se especificarán los datos del participante; nombre completo, domicilio, correo electrónico, fecha de nacimiento, edad, género, número de identificación oficial, teléfono.
- ii) un formulario de registro de equipos, en donde se especificará cuáles son los participantes que integran el equipo, así también deberán aceptar los Términos y Condiciones.

3. Vigencia. Esta Convocatoria estará vigente para información y aplicación en la página de internet: www.brewingdatacup.com (el “Sitio Web”), y para comunicación en www.backus.pe a partir de las 18:00 horas del 27 de octubre de 2020 hasta las 23:00 horas del 29 de noviembre de 2020.

4. Participantes. Podrán participar en el Hackathon las personas que cumplan con los siguientes requisitos: (i) ser persona física, (ii), **tener por lo menos 18 años cumplidos** al momento de participar en el Desafío, (iii) cumplir con todas las condiciones referidas en estas Bases, y (iv) no deberán incurrir en algún supuesto de descalificación y/o limitantes de participación.

Quedará inmediatamente descalificado aquel registro de participación que, a juicio del Organizador, sea falso, contrario a las disposiciones contenidas en estas Bases y contrario a la ley.

5. Mecánica. El Hackathon se llevará a cabo los días 27, 28 y 29 de Noviembre de 2020 y será desarrollado de forma virtual a través de la página www.brewingdatacup.com iniciando a las 08:45 del 27 de noviembre de 2020 y finalizando a las 23:00 del 29 de noviembre de 2020, el evento consiste en llenar los formularios de registro individual y de equipos, recibir el correo de confirmación de participación y enviar los puntos descritos en el apartado 2.

AGENDA:

Día 1 27 de noviembre de 2020.	Día 2 28 de noviembre de 2020.	Día 3 29 de noviembre de 2020
8:45-9:00 Apertura de Zoom 9:00-9:15 Bienvenidos al Brewing Data Cup 9:15-10:15 Charla de apertura AB-InBev 10:15-11:00 Charla de apertura Microsoft 11:00-11:45 Charla de apertura Everis 12:00-13:00 Presentación de los retos 13:00 ¡Inicia la resolución de los retos! 13:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom	9:45-10:00 Daily Stand Up ¡Seguimos en el desarrollo! 10:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom	9:45-10:00 Daily Stand Up ¡Últimas horas para entregar sus soluciones! 10:00 Preguntas y Respuestas vía chat y sesiones de mentoría vía Zoom 13:00 Hora límite para entregar los resultados 13:00-17:00 Evaluaciones para seleccionar a los finalistas 17:45-18:00 Apertura de Zoom para presentaciones finales 18:00-19:00 Presentaciones finales 20:00-21:00 Clausura y anuncio de ganadores

*El programa puede estar sujeto a cambios a criterio del Organizador y serán comunicados vía correo electrónico y/o en los chats de seguimiento durante el evento.

XI. Etapa uno. Aplicación a través del formulario de registro individual y de equipos:

- Deberás llenar el formulario de registro individual que encontrarás en www.brewingdatacup.com y aceptar los Términos y Condiciones.
- Deberás llenar el formulario de registro de equipo en donde deberás indicar cuáles son los integrantes del equipo (todos los equipos deberán estar conformados por dos personas).
- Si tu registro fue individual, el equipo organizador te asignará una pareja para que puedas participar.
- Aplicar a la convocatoria a más tardar a las 23:00 horas del **22 de noviembre de 2020** en la página de www.brewingdatacup.com

XII. Etapa dos. Confirmación de participación en el Evento Digital.

- Una vez recibidos los formularios, se enviará un correo electrónico de confirmación de participación a todos los integrantes del equipo.

XIII. Etapa tres. Inicio del Hackathon

- Se dará inicio al Hackathon a las 08:45 del día **27 de Noviembre de 2020** y los equipos podrán empezar a desarrollar los retos a las 13:00 del mismo día.

XIV. Etapa cuatro. Envío de soluciones

- Los equipos podrán enviar sus soluciones hasta las 13:00 horas del **29 de noviembre de 2020**.

XV. Etapa cinco. Evaluación, anuncio de ganadores y clausura

A partir de las 20:00 del **29 de noviembre de 2020** el jurado deliberará, dará a conocer a los ganadores y se hará el cierre del evento.

6. Criterios de evaluación en la aplicación.

Se elegirán los 5 mejores equipos de cada reto para pasar a una presentación ante los jurados, Directivos de Backus y Patrocinadores; dichos equipos se escogerán a partir del resultado que obtengan con el output que suban a la plataforma. Para poder ser evaluados **es obligatorio** que los equipos participantes carguen a la plataforma lo siguiente:

5. El output requerido completo
6. Código en R o python
7. 1 lámina con la metodología usada
8. Máximo 6 láminas con los resultados

Los 5 equipos elegidos expondrán frente un grupo de jurados su solución al reto. La rúbrica de evaluación será la siguiente:

Niveles	¿Quién evalúa?	Criterio	Peso
Nivel 1	Jurados	Se evaluará de 1 a 10 cada ítem	45%
	Negocio		15%
		Originalidad de la idea	5%
		Insights	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Analytics		15%
		Metodología	5%
		Originalidad de la idea	5%
		Estructura de la presentación	5%
	Negocio (Doliente)		15%
		Implementación	5%
		Despliegue y escalamiento	5%
		Estructura de la presentación	5%
Nivel 2	Evaluación modelo	Se evaluará directamente con la métrica del problema	50%
	Modelo	AUC	50%
Nivel 3	Evaluación código	Se evaluará en 1 a 10	5%
	Analytics	Estructura y organización	5%

7. Anuncio de los Equipos Ganadores del Hackathon

El comité de jurados integrado por Directivos de Backus y Patrocinadores, elegirá a los Equipos Ganadores de acuerdo a las calificaciones obtenidas, resolución que se dará a conocer el día 29 de noviembre de 2020 a partir de las 20:00 horas vía Zoom.

En caso de que se determine que alguno de los participantes finalistas no reúna las aptitudes, capacidades, y/o no cumplan con las bases y condiciones de esta Convocatoria, se podrá elegir a otra idea previo aviso; por lo que Backus se libera de cualquier responsabilidad.

El Organizador tiene total discreción sobre la interpretación de las Bases y la administración del Hackathon. La selección del Participante es a completa discreción del comité seleccionado por Backus. Las decisiones en cuanto a la selección de los participantes serán inapelables.

8. Premios y/o reconocimientos a los Equipos Ganadores del Hackathon (Pago).

Se elegirán **primer y segundo lugar del Hackathon** (4 personas) cuyos premios serán:

- **Primer lugar del Hackathon (2 personas):**
 - 1 minicooler marca Imbera Cooling, modelo VR 1.5, con branding de la marca Cristal para cada participante
 - 3 Gift Cards de Backusya por S/. 250 cada una para cada participante con una vigencia de 6 meses a partir de la fecha de entrega y deberá ser utilizada en alguna de las zonas donde BackusYa tiene cobertura.
- **Segundo lugar del Hackathon (2 personas):**
 - 3 Gift Cards de Backusya por S/. 250 cada una para cada participante con una vigencia de 6 meses a partir de la fecha de entrega y deberá ser utilizada en alguna de las zonas donde BackusYa tiene cobertura.

Mejor equipo del Hackathon entre los participantes de los 3 países organizadores del Brewing Data Cup 2020, México, Colombia y Perú (2 personas):

- Consola de video juegos Xbox One (Modelo a definir según disponibilidad) que será entregada al mejor equipo según criterio del jurado entre participantes de los tres países organizadores del Brewing Data Cup 2020.

9. Información adicional sobre el Pago. Una vez que se anuncien los equipos ganadores del Primer y Segundo Lugar del Hackathon, personal de Backus se comunicará con cada uno para hacer la entrega de los premios, la cual deberá realizarse bajo suscripción del acta de entrega correspondiente.

Los Equipos Ganadores del Hackathon, reconocen y aceptan que el Pago (esto es, los premios y/o reconocimientos que se otorguen a los ganadores) constituyen la contraprestación por la generación de ideas y creación de obras protegibles por el Derecho de Autor (obra por encargo). Dicho Pago será la única contraprestación que otorgará Backus y/o sus vinculadas a los Equipos Ganadores por el desarrollo y uso de la idea y/o obra encargada, entendiendo que a través de este Hackathon Backus será considerado el único titular. En tal sentido, los Equipos Ganadores se comprometen a suscribir la cesión definitiva, perpetua y mundial de los derechos patrimoniales de las obras creadas. Por su parte, Backus respetará los derechos morales correspondientes.

10. RESTRICCIONES Y SUPUESTOS DE DESCALIFICACIÓN:

- Cualquier intento de fraude, hackeo, interferencia al sistema o a la página web, cualquier sospecha de fraude o alteración del sistema, generación de bots automáticos y similares, genera la baja en la participación
- El incumplimiento de cualquiera de los puntos contenidos en las Bases determinará la descalificación del Participante.
- Si los Participantes ganadores no cuentan con los requerimientos completos para reclamar su Premio, automáticamente perderán todo derecho sobre el mismo.
- La información proporcionada por los Participantes deberá ser real, precisa, clara y comprobable, en caso de incumplimiento automáticamente perderán todo derecho para participar y/o reclamar el Premio.
- El Organizador se reserva el derecho a descalificar a cualquier persona que ponga en riesgo la integridad y buen desarrollo del Hackathon, como en el caso de “hackers” (término utilizado para referirse a personas con grandes conocimientos en informática y telecomunicaciones que son empleados con objetivos personales con fines de lucro, el cual puede o no ser maligno o ilegal), “caza promociones”

(definido como todo aquel participante que actúa solo o conjuntamente con recursos económicos, materiales o informativos de forma desleal frente a los otros Participantes para obtener el beneficio de la competencia sin importar que los mecanismos que usa sean poco éticos, morales o incluso ilegales, como crear perfiles falsos en Twitter, y paginas o plataformas relacionadas con esta competencia, para generar votos o puntos a favor de un mismo usuario) o a participantes que utilicen bots (definido como un programa informático que efectúa automáticamente tareas repetitivas a través de Internet. Normalmente, estos bots ejecutan tareas rápidas y estructuralmente repetitivas, cuya realización por parte de una persona sería imposible o muy tediosa) para lograr contestar correctamente las preguntas solicitadas y lograr el mayor número posible.

- Los casos de fraude o intento de fraude, o incluso de utilizar cualquier medio, sea electrónico, informático, digital, analógico, robótico, repetitivo, automático, mecánico y/o con la intención deliberada de reproducción automática y/o repetitiva de entradas, sean idénticas o no; no podrá participar en la presente Dinámica ni en mecánica de participación distinta a la detallada en la presente Base.

11. Relación entre las partes:

Ninguna disposición de las presentes Bases se deberá interpretar como creadora de una relación entre las partes diferente a la que nace del tráfico normal en la ejecución del Hackathon. Ningún Participante del Hackathon, por el hecho de serlo, adquiere la condición de empleado, representante, o agente del Organizador. Con el cumplimiento de las obligaciones establecidas en este reglamento finalizará la relación entre las partes en su totalidad.

- 12. Autorización.** Los Participantes de esta Convocatoria, autorizan expresa e irrevocablemente al Organizador y/o a cualquier otra empresa que determine este, a difundir en los medios que el Organizador estime conveniente, cualesquiera que ellos fueren, su nombre y apellido completo, país y ciudad de origen, fotografías y uso de su imagen o retrato, videos y en general todos aquellos datos que pudieran requerirse con motivo de la difusión de esta Convocatoria y/o de los vencedores, en los medios y en la forma en que el Organizador disponga, renunciando expresa e irrevocablemente, desde la aceptación de las Bases, a cualquier tipo de compensación económica, remuneración, regalía o retribución alguna, por dicho uso.

Los Participantes cuyos datos, imagen, retrato, video y/o alguno de los señalados anteriormente, sean utilizados por el Organizador y/o cualquier otra empresa que determine este, entiende que el uso de dicha imagen no se lleva a cabo con fines de lucro directo, ni indirecto, sino para dar claridad y transparencia sobre los resultados de la presente Convocatoria.

- 13. Confidencialidad.** Los participantes de esta Convocatoria se obligan a mantener absoluta confidencialidad de la información y documentación a la que tuvieren acceso en relación a esta dinámica. Los Participantes se obligan a no emitir ni llevar a cabo declaraciones ni actos en detrimento de Backus, sus representantes, prestadores de servicio y/o su personal.

- 14. Aviso de privacidad.** El organizador de la Convocatoria le solicitará algunos de sus datos personales en el registro de participación de la Convocatoria con el propósito de identificarlo como participante y/o en su caso como vencedor, para lo cual, al momento de recopilar sus datos se le dará a conocer su Aviso de Privacidad (el cual se podrá revisar en cualquier momento en la página web del concurso), por medio del cual el participante conocerá las finalidades y el tratamiento al que Backus sujetará sus Datos Personales, además se le solicitará la aceptación del contenido del Aviso de Privacidad; en el caso de que durante el transcurso de la Convocatoria y/o para la acreditación de la identidad del participante vencedor se llegaren a recabar, aclarar y/o solicitar datos personales adicionales a los recabados al inicio de la Convocatoria, se entenderá que los mismos estarán sujetos al contenido de dicho Aviso de Privacidad de Backus y que el consentimiento para su tratamiento por parte del participante y/o vencedor se encuentra dado de manera tácita y retroactiva al momento de participar en la Convocatoria, ya que dicha recopilación, aclaración y/o solicitud es indispensable para los fines de esta Convocatoria.

En virtud de que el Organizador de la Convocatoria podrá transferir los datos personales de los Participantes para su identificación y localización a alguna empresa encargada de la entrega de beneficios y/o para llevar a cabo la mecánica de esta Convocatoria a terceros de acuerdo a lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales vigente, adicional a la aceptación del Aviso de Privacidad requerimos su consentimiento para realizar la transferencia antes mencionada, consentimiento expreso que se entiende otorgado al momento de ingresar sus datos en esta Convocatoria, ya que dicha transferencia es indispensable para cumplir los fines de esta Convocatoria.

- 15. Leyes.** Esta Convocatoria se considerará emitida conforme a las leyes de Perú. Ante falta de previsión expresa en las presentes bases y/o a los efectos de cualquier tipo de interpretación que corresponda efectuar el participante acepta que se sujetarán a la interpretación y decisión de la compañía organizada y/o en su caso a la normativa vigente siendo competentes los jueces y tribunales del distrito judicial de Lima.

- 16. Información y contactos.** Para información sobre la presente Convocatoria, se pueden consultar los siguientes medios:

Correo electrónico: comunicaciones.externas@ab-inbev.com, Andrea.Bayancela@ab-inbev.com, Julio.espino@ab-inbev.com

Horario: de 10:00 horas a 14 horas y de 16:00 horas a 18:00 horas de lunes a viernes.

Fecha de última modificación: 19 de octubre de 2020.