

# Bases legales - Hackathon RIMAC 2024

## Glosario

RIMAC: RIMAC SEGUROS Y REASEGUROS, RUC: 20100041953

HACKATHON RIMAC: Competencia de programación, donde se desarrollarán soluciones Innovadoras a los retos lanzados por unidades de negocio de RIMAC. Tendrá lugar del **21 de junio de 2024** a las 18:00 horas hasta el **23 de junio de 2024** a las 15:00 horas. La inscripción e información están disponible en <https://hackathonrimac.com/>

Aliados: Organizaciones o Instituciones que colaboran con RIMAC para el desarrollo del Hackathon RIMAC 2024.

Participantes: Personas físicas que cumplan con todos los requisitos mencionados en el presente documento para competir en el Hackathon RIMAC 2024.

Dataset: El archivo digital de gran volumen proporcionado por RIMAC o Aliados, disponible para los participantes a través de un portal que se proporcionará al comienzo del Hackathon RIMAC 2024 y cuyo contenido es información estadística, ficticia, o bien, enmascarada, disociada, del cual se puede extraer contenido para realizar ejercicios de solución a los Retos planteados. El contenido no incluye datos personales.

Retos: Desafíos específicos que lanza RIMAC bajo alguna de las categorías descritas en el ANEXO A de las presentes bases legales. El ANEXO A forma parte integrante de las presentes bases legales.

Los Retos podrán consistir en:

- a) Desarrollar o diseñar soluciones innovadoras a problemáticas internas de RIMAC.
- b) La utilización de tecnologías específicas solicitadas por RIMAC para solventar problemáticas planteadas por los antes mencionados.

Premios: Son las recompensas que RIMAC o los Aliados otorgan a los ganadores de los Retos.

Jurado de cada reto: Persona(s) previamente seleccionada(s), perteneciente(s) a RIMAC y/o a Aliados, que ejerzan el rol de evaluar a los equipos que compiten por un mismo Reto, sobre los criterios de: exposición efectiva, innovación y creatividad, resolución del reto, escalabilidad. Asignándoles una calificación del 1 al 10 sobre cada uno de los criterios de evaluación.

Criterios de evaluación: Son las variables a evaluar sobre las soluciones participantes de acuerdo a cada Reto del Hackathon RIMAC 2024, y sobre cada uno de los proyectos ganadores de cada

Reto, para elegir a un ganador, definidos como: exposición efectiva, innovación y creatividad, resolución del reto y escalabilidad.

Entregables: Son las soluciones a los retos, cuestionamientos, o solicitudes planteadas por RIMAC a los participantes de la competencia

## **1. Descripción**

La participación en la segunda edición de la HACKATHON RIMAC del año 2024 se dará a cabo durante el periodo comprendido entre el **21 de junio de 2024** a las 18:00 horas hasta el **23 de junio de 2024** a las 15:00 horas (hora Lima, Perú).

## **2. Participantes**

El evento va dirigido para las personas mayores de 18 años, que puedan participar de forma presencial en Lima Metropolitana o virtual. Aplica para ciudadanos peruanos como extranjeros, previamente identificados con Documento Nacional de Identidad, Carnet de Extranjería, Pasaporte, según corresponda. Profesionales, estudiantes de últimos ciclos con conocimientos de disciplinas tecnológicas como: Data, Analytics, Desarrolladores, Diseñadores y otros afines.

Para participar se deberá cumplir el proceso de inscripción indicado en el presente documento (numeral 5) y haber sido seleccionados para participar formalmente en el evento.

Deberán cumplirse las siguientes condiciones específicas, según resulten aplicables:

- Podrán participar de manera individual o en grupos de máximo 5 personas.
- En caso de participar en la modalidad de grupo, este debe estar integrado por un 20% personas que se identifiquen del género femenino, como mínimo.
- Empleados de RIMAC SEGUROS Y REASEGUROS, también pueden participar.
- Profesionales o estudiantes mayores de 18 años.
- Perfiles: Developer Front/Back, Developers, TI, AI Specialist, Designers (UX/UI/Service/Behav), Data Scientists, Machine Learning y otros afines.

## **3. Especificaciones/entregables**

- Presentación ejecutiva (slides, PPT, PDF)
- Repositorio de código
- Prototipos
- Prueba de concepto (por ejemplo: chatbots, demo, tablero, herramienta, dashboard, entre otros)

## **4. Especificaciones técnicas**

En caso que el candidato sea seleccionado, asistirá a una sesión previa al evento para comunicar las especificaciones técnicas del reto por el cual participará. Recibirá información mediante los canales autorizados por RIMAC.

## **5. Inscripción**

El registro o inscripciones iniciarán el **16 de mayo** y cerrarán el **14 de junio** a las 23:59 horas.

*Los datos personales que se proporcionen para el registro serán tratados como información confidencial y serán utilizados exclusivamente para los fines del presente concurso, en los términos dispuestos en la Política de Privacidad.*

Los candidatos deberán completar su inscripción a través del sitio web: <https://hackathonrimac.com/>

Las siguientes condiciones resultan aplicables para adquirir la condición de Participante:

- Una vez inscritos, se evaluará el perfil del candidato o equipo y se confirmará su participación mediante correo electrónico de cumplirse con el perfil necesario. En ese sentido, la inscripción no asegura la participación del solicitante.
- Para la participación de equipos, este deberá ser conformado, cuando menos, por un 20% de personas que se identifiquen con el género femenino.
- La cantidad de participantes por equipo no debe superar de 5 integrantes.
- Todos los participantes deberán contar con un correo electrónico vigente para recibir la información y comunicaciones del evento.

Se realizará la validación de los datos registrados para constatar que la información consignada sea verdadera, no haya sido manipulada, no sea fraudulenta y cumpla con las presentes bases legales. En caso de detectarse que la información registrada contraviene las bases legales, se podrá denegar la solicitud de inscripción; o eliminar al participante, en caso se tome conocimiento de esto luego de haber sido seleccionado.

Los participantes seleccionados serán anunciados oportunamente, mediante los canales de información dispuestos por RIMAC. Desde ese momento, se entenderá efectuada la selección para la participación. Los participantes se comprometen a participar hasta el final de las actividades programadas.

## **6. Reglas de la competencia**

- No hacer mal uso del Dataset. Se entenderá por mal uso del Dataset, la utilización para finalidades ajenas a la competencia HACKATHON RIMAC 2024 y sus bases legales, y fuera del periodo de la misma, reconociendo que contiene datos estadísticos, disociados y agrupados. En todo caso, el participante no podrá enviar ni difundir en ningún caso,

informaciones o contenidos que tengan la facultad de reducir, desorganizar o impedir el uso normal del Dataset.

- Seguir los lineamientos marcados en el Anexo A de conformidad con el Reto en el que está participando.
- Observar las reglas que se comunicaron durante la competencia en línea, así como cualquier otra indicación que se le haga de manera verbal o escrita. Estas indicaciones formarán parte integrante de las bases legales. En caso de información contradictoria, primará lo previsto en el presente documento, salvo indicación expresa en contrario.
- Enviar los entregables a través de los medios que RIMAC habilite, para contar con la evaluación del jurado calificador durante la competencia en los horarios establecidos. Estos serán comunicados oportunamente.
- RIMAC se reserva el derecho a retirar a un participante o equipo completo de la competencia en caso de no respetar las reglas o no observar una conducta conforme a las buenas costumbres o haga caso omiso de alguna llamada de atención por parte de los organizadores ante el incumplimiento de las bases legales y/o normas aplicables.
- El equipo organizador del Hackathon RIMAC 2024 cuenta con la facultad de descalificar de manera definitiva a los equipos que no envíen en tiempo y forma los Entregables planteados a los participantes durante el desarrollo del evento.

## **7. Mecánica de participación**

- Cada participante o equipo formado durante el “Hackathon RIMAC 2024” podrá participar únicamente en una categoría de Reto durante el evento.
- El Jurado de cada Reto elegirá qué equipo satisfizo de mejor manera sus requerimientos de conformidad con el Anexo A y los criterios de evaluación dados por RIMAC o el Aliado durante los talleres o en el desarrollo del evento.

## **8. Premios**

Se elegirá un ganador por cada Reto descrito en ANEXO A de las presentes bases legales, otorgando el Premio que se menciona en cada categoría.

Los premios del evento se distribuirán de la siguiente manera:

- Se hará entrega de 1500\$ USD en tarjetas virtuales de regalo para el ganador o grupo ganador para cada uno de los retos mencionados en el numeral 4. La cifra referida corresponde al monto total del premio.
- En caso el ganador sea bajo la modalidad grupo, el representante oficial del equipo deberá organizar la distribución del premio recibiendo la totalidad del mismo y firmando el cargo respectivo. El representante será elegido por los miembros del grupo. La organización de la distribución del premio será responsabilidad de cada grupo.
- Los ganadores se anunciarán finalizando el evento el día domingo 23 de junio.

## **9. Proceso de entrega de premios**

La entrega de los premios se hará el mismo día del evento mediante tarjetas virtuales de regalo a los participantes. Como se menciona en el numeral 8, en caso de ser una participación en grupo, la distribución del premio será responsabilidad de cada equipo.

Para los participantes no presenciales, RIMAC se comunicará en el plazo máximo de 5 días hábiles con el ganador o equipo ganador para coordinar la entrega del premio mediante el correo [hector.sugai@rimac.com.pe](mailto:hector.sugai@rimac.com.pe)

Los participantes deberán firmar documento de conformidad y enviar los entregables de manera correcta previo a la entrega del premio. De no cumplirse con estas condiciones, los participantes ganadores perderán el premio de forma automática, salvo estipulación distinta de RIMAC.

## **10. Protección de Datos personales**

Todos los usuarios que manifiesten su intención de participar a través del formulario de inscripción declaran tener conocimiento y cumplir con lo dispuesto por la Ley de Protección de Datos Personales, Ley 29733; su Reglamento, aprobado mediante Decreto Supremo 3-2013-JUS; así como demás normas, lineamientos y directivas pertinentes que regulan el tratamiento de datos personales.

En ese sentido, reconocen que el tratamiento de ciertos datos personales será necesario para poder inscribirse y concursar del proceso, y reconocen haber sido informados de forma previa, informada, expresa e inequívoca sobre el tratamiento de sus datos personales que realizará RIMAC o sus Aliados bajo las condiciones que se detallan en la [Política de Privacidad](#).

Cabe precisar que dicho documento tiene una finalidad informativa dado que el tratamiento allí detallado es necesario para la ejecución del proceso y la participación del titular de los datos. Su lectura constituye un requisito indispensable para formular la solicitud de inscripción.

Por otro lado, queda expresamente establecido que la participación de los usuarios motiva su compromiso a suscribir la [Cláusula de Derechos de Imagen y Voz](#), mediante la cual el Participante cede y transfiere en forma total e íntegra, gratuita e ilimitada y a nivel mundial a RIMAC todos los derechos de su uso de imagen que aparecerá en videos, fotografías y/o cualquier otro medio de captación de imágenes que se utilice en el desarrollo del evento y será de propiedad de RIMAC.

Queda expresamente establecido que la aceptación de la Cláusula de Derechos de Imagen y Voz se otorga libremente en virtud de lo establecido en el inciso 1 del artículo 12 del Reglamento de la Ley 29733.

## **11. Propiedad Intelectual**

Los Participantes garantizan que son los creadores originarios que ostentan la titularidad en exclusiva, libre de toda carga o limitación, de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial sobre las propuestas y/o sus distintos componentes, presentados al reto.

El Participante acepta que RIMAC use los entregables elaborados como referencia libre para cualquier proyecto u desarrollo posterior al evento. La modificación, desarrollo, mejora de los entregables presentados, mantiene indemne a RIMAC de cualquier violación, infracción de uno o más Derechos de Propiedad Intelectual frente al Participante.

La conformidad de las bases legales constituye aceptación suficiente para el uso libre de los derechos antes mencionados. Sin perjuicio de ello, el Participante cederá los documentos que podrían resultar necesarios para envío del entregable elaborado. El envío del entregable por el Participante, representa el documento formal de la solución y derechos cedidos, de conformidad con el artículo 91 del Decreto Legislativo 822, la Ley sobre el Derecho de Autor.

En caso de que con ocasión de la ejecución de las bases legales se produzca una violación de, o una infracción a uno o más, Derechos de Propiedad Intelectual, el Participante deberá inmediatamente adoptar las acciones y los remedios que resulten apropiados para que cese la referida violación o infracción. En caso corresponda, Rímac prestará colaboración al Participante para que cese la violación o infracción de los referidos derechos.

El Participante estará obligado a mantener indemne a Rímac, a sus subsidiarias y afiliadas, directores, funcionarios y empleados respecto de:

- a. cualquier demanda, reclamo, denuncia, proceso, medida judicial o extrajudicial dentro o fuera del proceso (incluyendo pero sin limitarse a medidas cautelares) o investigación ante cualquier fuero, sea civil, penal, administrativo, regulatorio o arbitral, que pueda ser interpuesta por cualquier autoridad administrativa o por cualquier Persona por violación o infracción de uno o más Derechos de Propiedad intelectual, asumiendo los costos y gastos que las demandas, reclamos, denuncias, procesos, medidas e investigaciones irroguen, incluyendo los honorarios razonables y gastos de abogados; y,
- b. todo daño o perjuicio, multa, penalidad o sanción que se derive de la violación o infracción de uno o más Derechos de Propiedad intelectual.

## **12. Vigencia y Modificaciones**

Las bases legales se encontrarán vigentes hasta la culminación de las dinámicas del evento, salvo por aquellas obligaciones que por su naturaleza subsistan hasta por un plazo posterior.

Cualquier cambio en las bases legales será anunciado en un plazo razonable y nunca supondrán una modificación en perjuicio de los Participantes. De ser así, el Participante gozará del derecho de desistirse de su participación sin consecuencia alguna.

## ANEXO A

### 1. Retos

Para el 2024, la HACKATHON RIMAC contará con los siguiente retos y categorías:

#### I. **Reto 1 New Tech:** Creación de un nuevo modelo predictivo para la medición de NPS

- A. **Descripción:** Mejorar la experiencia de clientes a través de la identificación oportuna de posibles clientes promotores, neutros y detractores en la medición de NPS (Net Promote Score) de RIMAC.
- B. **Solución deseada:** Potenciar el modelo que permita identificar necesidades de los clientes y poder ofrecer una propuesta diferenciada en base a su calificación. Se espera un modelo predictivo que estime la probabilidad de ser promotores, neutro o detractores de acuerdo a la metodología del NPS.
- C. **Habilidades requeridas:**
  - 1. Conocimiento de indicadores relacionados a la experiencia del cliente (NPS, CSAT)
  - 2. WebScraping
  - 3. Text Analytics
  - 4. Spech Analytics
- D. **Premio:** 1500\$ USD

#### II. **Reto 2 Data:** Estructuración de datos públicos para impulsar Bienestar

- A. **Descripción:** Estructuración de datos de fuentes públicas de diferentes categorías: salud, deporte, y otros ámbitos. Este enfoque ayudará a identificar poblaciones con necesidades médicas u otras específicas y permitirá tomar decisiones estratégicas para empezar a accionar en zonas que tengan estas particularidades.
- B. **Solución deseada:** Un proceso automatizado de scraping y transformación a datos estructurados y el desarrollo utilizado para obtener información. Adicionalmente podrá presentar de manera adicional: Mapa geográfico con potencial de salud en Perú, script de perfilamiento, generador de propuesta de ofertas personalizadas.
- C. **Habilidades requeridas:**
  - 1. Web Scraping
  - 2. Power BI
  - 3. Analytics
  - 4. Algoritmos
- D. **Premio:** 1500\$ USD

#### III. **Reto 3 Data:** Desarrollo de alertas de eventos adversos en vivo por ubicación.

- A. **Descripción:** Con la información capturada desde nuestro Centro de Monitoreo RIMAC queremos alertar los eventos adversos que ocurran cerca a la ubicación de clientes a tiempo real. Por ejemplo: incendio, bloqueo y/o cierre de vías, huelgas, sismo, lluvias intensas, entre otros.
- B. **Solución deseada:** A través de la plataforma del Centro de Monitoreo o de nuestra APP de RIMAC, se capture constantemente la ubicación por celular, y alertar cuando el usuario pase o esté cerca del punto donde ha ocurrido un evento. La alerta podría ser un breve informe generado por IA. La información que iría en el informe también puede ser generada a través de IA.
- C. **Habilidades requeridas:**
  - 1. Inteligencia Artificial
  - 2. Desarrollo web
  - 3. Despliegue en plataformas
  - 4. Despliegue en AWS
  - 5. Desarrollador de Machine Learning
  - 6. Conocimiento de redes neuronales
  - 7. Funcionamiento del Centro de Monitoreo (Capacitación)
- D. **Premio:** 1500\$ USD

IV. **Reto 4 Bienestar:** Creación de índice de bienestar de clientes

- A. **Descripción:** Queremos que nuestros usuarios puedan ver su progreso de bienestar físico, mental y financiero en la APP RIMAC. Hoy, contamos con información sobre la salud, retos de bienestar completados, y acciones que suman a la salud y la sincronización de dispositivos (wearables). Se busca integrar todas estas acciones y crear un nuevo índice que muestre el avance de cada cliente conforme realice diversas acciones.
- B. **Solución esperada:** Un modelo analítico que combine: acciones que realiza el usuario en la plataforma, escalas subjetivas y objetivas (como la información de una balanza) y la información adicional en un front amigable donde pueda ver su progreso actual e histórico. Adicionalmente, le recuerde que está mejorando permitiendo su engagement con la plataforma.
- C. **Habilidades requeridas:**
  - 1. Conocimiento de data scientist o machine Learning
  - 2. Conocimiento de UX/UI
  - 3. Conocimiento de backend
  - 4. Servicios AWS
  - 5. Otras disciplinas afines.
- D. **Premio:** 1500\$ USD

V. **Reto 5 Digital:** Crear una web para no clientes.



- A. **Descripción:** Poblar la base de datos de contacto de no clientes. Asimismo, dar a conocer una oferta de seguros personalizada para los no clientes apalancando las campañas de marca.
- B. **Solución esperada:** Se busca crear un Feature web (mobile first) para captar datos de contacto con validación para asegurar que sean correctos. Se requiere que la solución vaya más allá de la captura de datos común (creatividad). La solución debería considerar: Aprobación de uso de datos personales y gestión comercial y validación de políticas de ciberseguridad.
- C. **Habilidades requeridas:**
1. Manejo de CSM Content Stack.
  2. Base de datos intermedia para almacenar información.
  3. UX/UI
  4. Developers
- D. **Premio:** 1500\$ USD

## 2. Proceso de evaluación:

- Las soluciones serán evaluadas por un jurado conformado por 4 personas al finalizar la HACKATHON RIMAC con los criterios de evaluación mencionados en el numeral 3 del ANEXO A.

## 3. Criterios de evaluación:

Criterio	Porcentaje
<b>Exposición efectiva.</b> En la exposición de la solución se enuncian de forma clara los siguientes puntos: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problema a resolver, su relevancia y gravedad.</li> <li>• Cómo se atendió el problema, enfoque, funcionalidades a desarrollar.</li> <li>• Resultado obtenido, características y producto presentado.</li> </ul>	20%
<b>Innovación y creatividad.</b> La información del producto es presentada de forma clara y ordenada. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los datos utilizados y mostrados son fáciles de entender.</li> <li>• La solución responde los puntos mencionados para cada reto.</li> </ul>	30%
<b>Resolución del reto</b> Se concluyó satisfactoriamente el reto: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación adecuada de técnicas y herramientas.</li> <li>• Describe cómo el producto ha abordado y resuelto el reto que se planteó inicialmente.</li> </ul>	30%
<b>Escalabilidad</b>	20%

La herramienta está desarrollada para el uso de terceros:	
---	--

- Uso de herramientas gratuitas.
- Fácil para replicar o potencial para su expansión.
- Claro en los campos de información utilizados.

#### **4. Cláusulas de descalificación:**

- No presentar o no concluir el registro de la inscripción.
- Que la herramienta presentada haya sido presentada en otro concurso similar o de la misma índole, y no haya resultado ganadora.
- No presentar en tiempo y forma el producto final.
- No requisitar o concluir la bitácora del registro de productos finales.
- No asistir a la sesión (presencial o virtual) de cierre para presentar el producto desarrollado durante el Hackathon.
- No cumplir con alguna de las bases legales.