

Bases legales - Hackathon RIMAC 2025

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 noviembre 2025** a las 09:00 horas hasta el **23 de noviembre de 2025** 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 2025.

Participantes: Personas físicas que cumplan con todos los requisitos mencionados en el presente documento para competir en el Hackathon RIMAC 2025.

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 2025 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 por evaluar sobre las soluciones participantes de acuerdo con cada Reto del Hackathon RIMAC 2025, 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 2025 se dará a cabo durante el periodo comprendido entre el **21 de noviembre 2025** a las 09:00 horas hasta el **23 de noviembre de 2025** 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, Inteligencia Artificial, 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.
- Encontrarse en Lima, Perú durante el desarrollo del evento.
- 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, especialistas en Salud 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 de 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 SEGUROS.

5. Inscripción

El registro o inscripciones iniciarán el **24 de octubre del 2025** y cerrarán el **7 de noviembre del 2025** 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 2025 y sus bases legales, y fuera del periodo de esta, 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 2025 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 2025” 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 S/ 3000 en tarjetas virtuales de regalo para el ganador o grupo ganador para cada uno de los retos mencionados en el ANEXO A 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.

- El premio NTT Data de S/3000 se otorgará por parte del jurado por parte de Aliado al mejor proyecto de entre los 3 retos ganadores (sólo uno será seleccionado) bajo la misma modalidad de tarjetas de regalo.
- Los ganadores se anunciarán finalizando el evento el domingo **23 de noviembre 2025**.

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

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 .

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.

En caso RIMAC desee aprovechar de alguna manera los entregables elaborados en el marco del evento y/o cualquier otro material producido conforme a las bases legales, el participante y RIMAC negociarán de buena fe los términos y condiciones de la autorización para tales efectos.

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 2025, la HACKATHON RIMAC contará con los siguiente retos y categorías:

I. Reto 1 Data: Estructuración de datos de clínicas y especialidades

- A. **Descripción:** La información sobre médicos y especialistas, se encuentra dispersa en múltiples sitios web de clínicas y hospitales, cada uno con estructuras y formatos distintos. Esto dificulta que los ciudadanos accedan de forma rápida y confiable a datos básicos como nombres, especialidades, horarios, ubicaciones o disponibilidad de doctores y medicinas por especialidad.
- B. **Solución deseada:** Se busca desarrollar una solución que extraiga, consolide y presente de forma accesible toda esta información pública mediante un buscador inteligente de doctores y clínicas. Asimismo, obtener datos de medicamentos referenciales para las distintas especialidades. El sistema deberá obtener datos estructurados desde diversas fuentes (sitios web de clínicas, colegios médicos, directorios oficiales, etc.), normalizarlos y permitir búsquedas dinámicas por especialidad, ubicación o disponibilidad.

La solución ideal ofrecerá una interfaz intuitiva (web o móvil) y una API abierta que facilite futuras integraciones, demostrando cómo la inteligencia de datos y el uso responsable de información pública.

C. Habilidades requeridas:

- 1. Web Scraping y automatización de extracción de datos
- 2. Normalización y limpieza de datos (ETL / Pandas)
- 3. Diseño y consumo de APIs REST / GraphQL
- 4. Desarrollo frontend (React JS / Next.js / Tailwind)
- 5. Modelado y gestión de bases de datos (SQL / NoSQL)
- 6. Despliegue en la nube (AWS)
- 7. Machine Learning para búsqueda semántica o clasificación

D. Premio ganador: S/ 3000

II. Reto 2 Healthcare: Asistente médico virtual basado en IA

- A. **Descripción:** Los clientes de las aseguradoras cuentan hoy con múltiples beneficios de salud como asistencias médicas, acceso a medicinas, programas de prevención y plataformas de bienestar, pero suelen percibirlos como servicios aislados y difíciles de aprovechar. La fragmentación de canales, la complejidad en el acceso y la falta de personalización hacen que el usuario no entienda qué beneficios tiene ni cuándo debería usarlos. Esto genera baja participación en los programas de salud preventiva y una débil conexión emocional entre el cliente y su aseguradora.
- B. **Solución deseada:** El reto consiste en diseñar y prototipar un **Agente Virtual de Salud con IA**, pensado como un “**compañero digital de bolsillo**” dentro de la app a futuro. Este agente deberá centralizar los distintos servicios de salud y bienestar, entender el perfil y hábitos del usuario, y ofrecerle recomendaciones preventivas, recordatorios, y orientación sobre cómo usar sus beneficios médicos o de bienestar de forma inteligente. Podrá conectarse con wearables, mostrar alertas de salud relevantes, sugerir programas personalizados, gestionar citas o incluso hacer seguimiento a tratamientos y medicinas.
- C. **Habilidades requeridas:**
1. Diseño y desarrollo de agentes conversacionales con IA (NLP / LLMs)
 2. Integración con APIs y sistemas de salud (asistencias, medicinas, bienestar)
 3. Desarrollo móvil (React Native / Flutter) e interfaces conversacionales
 4. Diseño de experiencia de usuario en salud (UX empática y accesible)
 5. Arquitectura backend y manejo seguro de datos personales (PII/PHI)
 6. Analítica y personalización de recomendaciones preventivas
 7. Despliegue y servicios en la nube (AWS / Serverless / Lambda / API Gateway)
- D. **Premio ganador:** S/ 3000

III. **Reto 3 Bienestar:** Acompañamiento digital para pacientes crónicos

- A. **Descripción:** En el Perú, miles de personas viven con enfermedades crónicas como diabetes o hipertensión, enfrentando un cuidado fragmentado, poco claro y difícil de mantener en el tiempo. Las aseguradoras cuentan con múltiples beneficios asistencias médicas, programas de bienestar, descuentos y servicios de acompañamiento, pero los pacientes no logran verlos como una experiencia continua y personalizada que los guíe en su día a día. Esta es una oportunidad para reimaginar cómo acompañar digitalmente a los pacientes crónicos, transformando su relación con la salud y el bienestar.
- B. **Solución deseada:** La solución debe enfocarse en un cuidado guiado, educativo y preventivo, sin emitir diagnósticos ni recetar medicamentos. Debe ofrecer un

journey claro para un paciente crónico dentro dentro de un APP considerando puntos de contacto digitales con el ecosistema de salud de la aseguradora. El objetivo es transformar la relación del paciente con su enfermedad en una experiencia continua, comprensible y humana, donde la tecnología actúe como un aliado de bienestar y adherencia.

C. Habilidades requeridas:

- 1. IDiseño de experiencia centrada en el paciente (UX para salud y bienestar)
- 2. Desarrollo móvil (React Native / Flutter) y diseño de journeys interactivos
- 3. Integración con APIs de servicios de salud y bienestar (programas, beneficios, seguimiento)
- 4. Arquitectura backend segura y manejo de datos personales sensibles (PII/PHI)
- 5. Analítica y personalización basada en comportamiento y adherencia del paciente
- 6. Diseño de contenidos y microinteracciones educativas y motivacionales
- 7. Despliegue y servicios en la nube (AWS / Serverless / API Gateway / Cognito)

D. Premio: ganador: S/ 3000

2. Proceso de evaluación:

- Las soluciones serán evaluadas por un jurado conformado por 4 personas al finalizar la HACKATHON RIMAC 2025 con los criterios de evaluación mencionados en el numeral 3 del ANEXO A.

3. Criterios de evaluación:

Criterio	Porcentaje
Exposición efectiva. En la exposición de la solución se enuncian de forma clara los siguientes puntos: <ul style="list-style-type: none">● Problema a resolver, su relevancia y gravedad.● Cómo se atendió el problema, enfoque, funcionalidades a desarrollar.● Resultado obtenido, características y producto presentado.	20%
Innovación y creatividad. La información del producto es presentada de forma clara y ordenada. <ul style="list-style-type: none">● Los datos utilizados y mostrados son fáciles de entender.● La solución responde los puntos mencionados para cada reto.	30%
Resolución del reto	30%

<p>Se concluyó satisfactoriamente el reto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación adecuada de técnicas y herramientas. • Describe cómo el producto ha abordado y resuelto el reto que se planteó inicialmente. 	
<p>Escalabilidad</p> <p>La herramienta está desarrollada para el uso de terceros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de herramientas gratuitas. • Fácil para replicar o potencial para su expansión. • Claro en los campos de información utilizados. 	20%

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 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.