

## **BASES**

### **I. Presentación**

La Federación Peruana de Cajas Municipales de Ahorro y Crédito (FEPCMAC) presenta la primera Hackathon del Sistema de Cajas Municipales de Ahorro y Crédito (CMAC).

Se invita a participar a los estudiantes apasionados por la innovación y la tecnología dispuestos a enfrentar el reto de los desafíos actuales de las Cajas Municipales de Ahorro y Crédito, generando un impacto positivo en el sector de microfinanzas.

### **II. Objetivos**

- Promover la investigación e innovación en los estudiantes universitarios incentivando su participación en la mejora de las actividades de las Cajas Municipales de Ahorro y Crédito.
- Impulsar el desarrollo de las habilidades blandas pertinentes para los emprendedores mediante el trabajo colaborativo.
- Ejecutar un diagnóstico general de los reclamos<sup>1</sup> de clientes de las Cajas Municipales de Ahorro y Crédito a nivel de canales de atención (cajeros automáticos, cajeros corresponsales y ventanillas), cuentas de ahorros y créditos en general.
- Lograr la generación de soluciones a nivel de prototipo para reducir los reclamos de alta frecuencia en las Cajas Municipales.

### **III. Desafío**

Identificar y desarrollar una solución tecnológica (prototipo, aplicación, robótica) que resuelvan los reclamos presentados por los clientes de las Cajas Municipales de Ahorro y Crédito, los cuales podrán ser abordados por los equipos participantes.

---

<sup>1</sup> Un reclamo se define como la disconformidad sobre un producto o servicio prestado por la entidad financiera.

#### **IV. Solución Esperada**

Los equipos de estudiantes de la USIL deberán trabajar prototipos de soluciones tecnológicas viables, que serán desarrolladas durante el proceso de ejecución del hackathon.

Los prototipos de las soluciones tecnológicas esperadas podrán ser relacionados a:

- Aplicaciones para dispositivos móviles (IOS, Android, etc.).
- Contenidos web (páginas web, sites, etc)
- Plataformas de analítica digital usando machine learning
- Servicios web que puedan ser invocados por múltiples clientes.

Las ideas de los prototipos deberán ser visualizadas y diseñadas bajo la base del uso de celulares.

#### **V. Participantes**

La Hackathon está dirigida a estudiantes de la USIL a partir del sexto ciclo que alberguen pasión por la innovación y la tecnología, además de un interés por enfrentar los desafíos que presentan las Cajas Municipales de Ahorro y Crédito.

Los equipos participantes son responsables de disponer de laptops para su participación y uso de la herramienta Oracle cloud.

#### **VI. Condiciones generales de los equipos**

Los participantes estarán sujetos a las siguientes condiciones:

- Equipos constituidos por máximo 4 participantes, dos estudiantes de ingeniería empresarial y dos de ingeniería de sistemas del sexto ciclo en adelante.
- Cada equipo designará un representante quien será responsable de entablar comunicaciones con los organizadores.
- Al culminar el evento, cada equipo deberá presentar el prototipo de la solución tecnológica desarrollada ante un Jurado Calificador.

## **VII. Convocatoria e inscripciones**

La convocatoria será realizada directamente por la USIL y la inscripción por equipo deberá realizarse al correo electrónico: [ccuencag@usil.edu.pe](mailto:ccuencag@usil.edu.pe) hasta el jueves 29 de agosto 2019.

Se ha considerado la inscripción de 10 equipos (40 estudiantes) como mínimo para ejecutar la Hackathon, y un máximo de 15 equipos (60 estudiantes).

## **VIII. Proceso de clasificación de equipos**

La Hackathon buscará promover un entorno de aprendizaje colaborativo. Para ello, será obligatorio para los equipos concursantes participar en:

- Un taller de mentoría respecto al desafío que enfrenta el sector de microfinanzas y de las Cajas Municipales.  
(una hora de duración a cargo de la FEPCMAC)
- Un taller de capacitación sobre el uso de la herramienta Oracle cloud (tres horas de duración a cargo de ORACLE)

Una vez realizados ambos talleres, los equipos tendrán 7 días calendario para el análisis de la base de datos de los reclamos de clientes de las Cajas Municipales y definir los prototipos de las soluciones tecnológicas con potencial de contribuir a la solución final.

El prototipo final debe mostrar funcionalidades mínimas y evidenciar claramente el potencial de aplicación que tendría en un futuro cuando sea completamente terminado de desarrollar.

La solución propuesta por cada equipo será presentada durante un evento a realizarse en la USIL, en el cual serán evaluados por un Jurado Calificador cuyos criterios serán detallados en las presentes Bases.

## **IX. Desarrollo de la Hackathon**

La sede para los talleres y presentación de prototipos serán las instalaciones de la USIL.

## **X. Jurado Calificador y Criterios de evaluación**

Las ideas de proyectos presentados en la Hackathon FEPCMAC 2019 serán

evaluados por un jurado designado por el Comité Organizador, contando con autonomía en sus decisiones. Ellos respetarán los criterios de evaluación del concurso. El jurado determinará un solo equipo ganador para la Hackathon FEPCMAC 2019.

Cada prototipo de solución tecnológica será evaluada tomando en consideración los siguientes criterios:

Nº	CRITERIO	Atributos	%
1	Grado de innovación	Que incremente la ventaja competitiva de las Cajas Municipales para la solución de reclamos recurrentes	30
2	Usabilidad	Interacción intuitiva y facilidad de uso de la solución	20
3	Viabilidad en el desarrollo técnico del prototipo	Funcionalidad de la solución a nivel operativo	20
4	Evaluación económica de la solución	Contempla prudencia de inversión debidamente justificada	10
5	Evaluación de seguridad de la solución	Cumple con los estándares de seguridad que marca la regulación al sector	20
<b>TOTAL</b>			<b>100</b>

(\*) Los resultados determinados por el Jurado calificador son inapelables.

## **XI. Determinación de ganadores**

- 1) El jurado revisará cada solución de prototipo planteada, contemplando los criterios de evaluación, para la identificación de las características de estas. Con dicha información, tendrán que elegir a 3 grupos finalistas (los que hayan obtenido los puntajes más altos).
- 2) En caso de empate, cada miembro del jurado tendrá un voto para generar el desempate por mayoría simple y luego elegir al equipo ganador final.
- 3) Los resultados serán comunicados al final de la Hackathon mediante redes sociales de los organizadores USIL y FEPCMAC.

## **XII. Calendario de actividades**

El calendario de actividades es el siguiente:

Nº	Actividad	Fecha
1	Lanzamiento del Hackathon a través de la USIL	15 de Julio de 2019
2	Fecha límite de inscripción	29 de agosto de 2019
3	Taller de mentoría y de capacitación herramienta Oracle cloud	06 y 07 de setiembre de 2019
4	Ejecución de la Hackathon	14 de setiembre de 2019
5	Cierre de la Hackathon y anuncio del equipo ganador	14 de setiembre de 2019

### **XIII. Premiación**

El equipo ganador será anunciado en la Ceremonia de premiación a llevarse a cabo al culminar la jornada de la Hackathon y en redes sociales de los organizadores USIL y FEPCMAC.

A los estudiantes se les entregará un certificado de participación de la Hackathon.

El equipo ganador será acreedor al siguiente premio:

Participación del XII Congreso Internacional de Microfinanzas Gestión Empresarial e Innovación para la inclusión” a desarrollarse en el Hotel Las Dunas en la ciudad de Ica del 19 al 21 de setiembre 2019.

Los gastos de traslado y estadía serán cubiertos por la empresa Evol, auspiciador de la Hackathon.

### **XIV. Criterios de descalificación**

Se restringe la participación a los alumnos que no estén matriculados en la Universidad San Ignacio de Loyola. Asimismo, todos los equipos participantes aceptan los términos establecidos en las Bases, por lo que el incumplimiento de alguno de sus términos será motivo de descalificación.

Serán criterios de descalificación automática a los equipos que:

- Presenten soluciones que contengan virus informático, gusano informativo, spyware, u otro componente malicioso, engañoso o cuyo diseño haya sido con la finalidad de restringir o dañar la funcionalidad de la plataforma otorgada y/o acceder a información personal de los usuarios.
- Entreguen contribuciones falsas, inexactas, engañosas, o que infrinjan los derechos de autor de terceros, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual, publicidad o privacidad.
- Abandonen la competencia antes de que esta culmine.

## **XV. Aspectos legales a considerar**

### **Confidencialidad de la base de datos analizada**

- La información comunicada bajo el presente concurso, específicamente la base de reclamos de clientes deberá ser tratada en forma confidencial. De este modo, los participantes se obligan a conservar y tratar como confidencial la mencionada información, así como toda información a la que accedan a través de su participación.

### **Veracidad de los datos y aceptación de las bases**

- Los datos proporcionados por los participantes deben ser correctos, veraces y completos, asumiendo toda responsabilidad sobre la falta de veracidad o exactitud de los mismos.
- Los participantes conocen y aceptan que presentan sus ideas de prototipos de soluciones a la FEPCMAC, bajo su única y exclusiva responsabilidad y a su propia cuenta y riesgo.

Asimismo, aceptan mantener indemne a los organizadores (USIL y FEPCMAC), frente a reclamaciones de terceros relacionadas con las ideas de soluciones que presenten.

- Los participantes autorizan que la información obtenida a partir de su participación en la **Hackathon FEPCMAC 2019** se utilicen en el material de difusión relacionado con el presente Concurso, incluido internet, sin recibir contraprestación alguna.

De conformidad con la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales, los participantes que se inscriban en la Hackathon **FEPCMAC 2019**, otorgan su consentimiento para el tratamiento de sus datos personales para los fines expuestos a continuación: incorporación en el banco de datos de contactos de la institución, para

utilizarlos en las comunicaciones institucionales y difusión del evento, para fines estadísticos, gestiones institucionales y administrativas; y se mantendrán mientras sean de necesidad para efectos de seguimiento de las actividades propias del evento. Los participantes, podrán ejercer los derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación de los datos personales remitiendo una comunicación a los canales de contacto de la **FEPCMAC**:

### **Propiedad intelectual**

- Es de exclusiva responsabilidad de los participantes que el contenido parcial o total de las ideas de los prototipos de soluciones que presentan son de su creación o no infringe derechos ni propiedad intelectual de terceros, en sus diferentes manifestaciones: derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que no es ilegal ni infringe obligaciones contractuales que puedan tener con terceros o que violen las leyes y normativas vigentes del Perú.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán soluciones que puedan ser consideradas difamatorias, calumniosas, racial o moralmente ofensivas, amenazantes ilícitamente o ilegalmente que puedan acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.
- Los participantes aseguran no haber comercializado ni estar en proceso de comercialización con anterioridad a los días del evento la solución presentada.
- Los derechos de autor pertenecen a los creadores de los respectivos trabajos y sus contenidos. Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para usos de difusión del presente Concurso, incluyendo pero no limitando a su publicación en las webs, sin que dicha utilización le confiera derecho alguno a ningún tipo de compensación económica.

### **Aceptación de los términos y condiciones**

- Cada miembro de los equipos participa bajo su propia responsabilidad y riesgo en la Hackathon **FEPCMAC 2019**, eximiendo de cualquier responsabilidad a la FEPCMAC, USIL y a las Cajas Municipales.
- Al participar en el concurso se aceptan de manera completa las bases, sus términos, condiciones, las indicaciones y decisiones interpretativas que efectúe el Comité Organizador.

- En caso de divergencia entre los participantes del concurso y la interpretación de las presentes Bases por el Comité Organizador, las partes acuerdan someterse a lo que resuelva el Comité Organizador.

### **Responsabilidades del Comité Organizador**

- Cualquier aspecto no contemplado, previsto o dudas en referencia a las presentes bases, serán resueltas internamente por el Comité Organizador.
- El Comité Organizador no se hace responsable de errores en la recepción o emisión de comunicaciones. Será responsabilidad de los candidatos comunicar oportunamente cualquier cambio en sus medios de contacto.