

# **Hackathon Externo Ficohsa 2021**

## **Bases y Reglamento**

### **Enfoque**

Grupo Financiero Ficohsa, en alianza oficial con Oracle, invitan a startups, desarrolladores, programadores, mercadólogos y estudiantes universitarios a que participen en la primera edición del Hackathon de Innovación 2021, evento en el que tendrán el reto de crear soluciones digitales e innovadoras para el desarrollo social y comercial de la región centroamericana.

El objetivo de esta iniciativa es promover la cultura de innovación y apoyar el emprendimiento tecnológico en la región y lograr desarrollar soluciones diferenciadas que promuevan el desarrollo socioeconómico en los diferentes países donde Ficohsa tiene presencia.

### **Retos**

El HACKATHON es un evento donde se establecen retos que sean factibles de desarrollar en un plazo de tiempo de una semana. Los retos del Hackathon Ficohsa 2021 están enfocados en los siguientes temas:

#### **1. Reto Ficohsa - Integración de plataformas tecnológicas, ciberseguridad y manejo de identidades**

Nuestros clientes interactúan con distintas plataformas digitales, Interbanca, Canjeo de Puntos (Canjea y Disfruta+), Gestiones en Línea, solicitud de préstamos en línea. Cada una de estas plataformas requiere algún tipo de autenticación lo cual agrega fricción en el journey del cliente. Como banco no podemos sacrificar aspectos tan importantes como la seguridad de nuestros clientes y su experiencia al utilizar las plataformas digitales por lo cual buscamos soluciones seguras que simplifiquen el journey del cliente, pero a la vez mantengan altos niveles de seguridad.

El reto consiste en implementar un portal de autenticación única o single sign on para que el cliente pueda utilizar todos sus aplicativos sin necesidad de autenticarse en cada uno de ellos.

El entregable es un prototipo de un portal multiplataforma que integre aplicaciones estándares como Salesforce, Onbase y por lo menos una aplicación customizada que tu propongas. Te brindaremos un Sandbox o ambiente de prueba donde tendrás acceso a una base de datos de identidades “dummy” y aplicativos demos de Salesforce y Onbase para que realices la integración y pruebas.

Este es el resumen de las tareas a completar:

- i. Proponer el modelo de infraestructura de la solución (esto lo puedes describir en el formulario)
- ii. Implementar el gestor de identidades (ver recursos de Oracle)
- iii. Configurar por lo menos 3 aplicaciones (2 estándar y una customizada) y realizar pruebas de conexión
- iv. Implementar requerimientos básicos de seguridad de información (ver taller del reto)

## **2. Reto Ficohsa - Analytics para mejorar la salud financiera**

Por medio de técnicas de Analytics y machine learning podemos descubrir patrones en la data de consumo de nuestros clientes para brindarles recomendación y ayudarlos a adoptar mejores hábitos financieros. Identificar gastos hormiga, recomendar promociones con comercios afiliados al banco que les permita ahorrar en consumos diarios, alertas tempranas para evitar excederse de su presupuesto y darles estrategias para reducir alto endeudamiento en tarjetas de crédito.

El reto consiste en desarrollar un análisis descriptivo de los datos, mostrar patrones y encontrar a partir de datos información relevante de acuerdo a la problemática presentada, tomando como insumo data de consumo en tarjeta de débito y crédito y promociones (data dummy) para dar asesoría financiera a los clientes personalizada y automatizada.

El entregable puede ser dashboards de finanzas personales, modelos predictivos o de machine learning que ayuden a responder a estas incógnitas:

- i. ¿El cliente tiene patrones de consumo saludables? ¿Está usando de forma excesiva la tarjeta de crédito?
- ii. ¿Aprovecha promociones del banco en base a su transaccionalidad?
- iii. ¿Tiene oportunidades de ahorro en base a sus ingresos?
- iv. ¿El cliente se financia o no en su tarjeta de crédito?

- v. Identificación de segmentos según patrones de consumo

Te brindaremos una base de datos transaccionales “dummy” y acceso a recursos tecnológicos de Oracle como Autonomous Database y Data Analytics Cloud.

### **3. Reto Ficohsa -App para Asesoría y Planificación Financiera**

Estamos comprometidos a llevar la educación financiera a todos los hondureños. Nuestro objetivo es promover entre los distintos grupos de la población el buen manejo de las finanzas personales y fortalecer las buenas prácticas financieras para fomentar los hábitos de ahorro y emprendimiento.

El reto que te presentamos consiste en Diseñar y Programar una aplicación de asesoría financiera digital que contenga componentes de:

- i. Planificación financiera
- ii. Asesoría financiera virtual con uso de inteligencia artificial (chatbots, asistentes inteligentes)
- iii. Módulo de contenido de educación financiera “Tu Conciencia Financiera gamificado

que ayuden a los usuarios a tener un mejor control de sus finanzas y adoptar hábitos financieros saludables.

El entregable es un prototipo de una aplicación que puede incluir pero no está limitado a funcionalidades como mostrar un historial de gastos por rubro, score crediticio, incentivos para ahorrar, consolidación de deudas, presupuestos, tips de educación financiera entre otras funcionalidades que consideres importantes.

### **4. Reto Tech4Dev - Inclusión Financiera para el sector Agrícola**

El reto es diseñar y programar una aplicación móvil para crear espacio de inclusión financiera al sector agrícola y ganadero del país permitiendo:

- i. La digitalización de los pagos en efectivo a través de servicios financieros por telefonía móvil permitiendo un acceso conveniente en zonas remotas y que permita llevar una trazabilidad de las transacciones en la cadena de valor realizada por agricultores, ganaderos y otros usuarios de este sector.

El entregable es un prototipo de la digitalización de los pagos en efectivo a través de servicios financieros por telefonía móvil permitiendo un acceso conveniente en zonas remotas y que permita llevar una trazabilidad de las transacciones en la cadena de valor realizada por agricultores, ganaderos y otros usuarios de este sector. El prototipo debe de apoyar la vida

cotidiana de las personas en este sector y ayudar a las familias y empresas a planificar desde los objetivos a largo plazo hasta las emergencias imprevistas.

### **5. Reto TVC - Directorio en línea para PyMEs**

Televisión y Emisoras Unidas, empresas socialmente responsables por medio de Tu Nota, impulsan la iniciativa de #YOCOMPROHN, con el objetivo de apoyar a emprendedores de todo el país, dando a conocer sus productos a través de las plataformas de televisión, radio, prensa y redes digitales. Estos emprendedores reciben espacios de entrevistas en distintos programas, pauta en radio y quedan colgados en un directorio dentro de nota.

El reto consiste en crear una plataforma/directorio donde los emprendedores que tengan 5 colaboradores o menos, puedan ofrecer sus productos y servicios. La plataforma debe ser capaz de:

- i. Formulario que permita que los emprendedores se auto gestionen y puedan compartir la siguiente información: fotografía del producto, logotipo del negocio, perfil de redes sociales, contacto y ubicación, rubro y otros identificadores que consideren necesarios, etc.
- ii. Generación automática de artes según la información entregada (ver ejemplo – tu nota)
- iii. Dirigir con un click del visitante a las redes de los emprendedores
- iv. Tener un motor de búsqueda y sugerencia de contenido altamente eficaz para responder a las consultas de los clientes potenciales, y dirigirlos a los emprendedores que ofrecen los productos buscados.
- v. Los clientes potenciales deben tener la capacidad de dar puntaje a los emprendedores para calificar sus productos y servicios.

Entregable sería: Prototipo de una plataforma digital, web o app con un demo de las funcionalidades principales descritas arriba. Demo de cómo funciona para los usuarios. Presupuesto para desarrollar en 2 meses.

### **6. Reto PBS - Ofertas Geolocalizadas**

Diseña e implementa una solución tecnológica que permita a las empresas informar a sus clientes potenciales sobre ofertas o avisos personalizados dependiendo de su ubicación. Propón qué tecnologías de Oracle y qué estrategias utilizarías para conocer la ubicación de los usuarios e implementar un prototipo.

El reto que te presentamos consiste en diseñar y programar una aplicación con las siguientes características:

- i. Aplicación móvil para usuarios /clientes
- ii. Aplicación web para la administración y enrolamiento de comercios afiliados.
- iii. La aplicación debe concatenar la ubicación del cliente y girar promociones de los comercios afiliados cercanos

### **Requisitos de Participación**

El evento de Hackathon está abierto a las personas que cumplan los requisitos que serán expuestos a continuación:

- Formar equipo de un mínimo de tres (3) personas y un máximo de cinco (5).
  - (1) Los equipos deben estar formados al iniciar el hackathon y se deben inscribir en el formulario dentro del landing page del evento.
  - (2) Se deberá nombrar a un representante de equipo quien será el encargado de registrar la idea el cual deberá ser mayor de 21 años. En caso que ninguno de los miembros del equipo tengan dicha edad, deberán firmar los padres o tutores legales de cada miembro.
  - (3) **La inscripción se llevará a cabo mediante el siguiente link: [www.hackathonfichsa.com](http://www.hackathonfichsa.com)**
  - (4) Recomendamos que los equipos sean diversos
    - (a) Requerimiento Mínimo: **1 persona con conocimientos de programación**
- Todos los participantes deberán inscribir sus ideas a través del formato publicado.

Fichsa proveerá los espacios y herramientas para el desarrollo de los prototipos, pero cada equipo participante deberá tener sus equipos de cómputo, conexión de internet y todo el material que considere necesario para poder trabajar en el proyecto.

La participación da derecho a:

- Ser considerado como participante en el Hackathon, formar un equipo, participar en el proceso de filtro y evaluación, y a concursar por el premio.
- Acceso a mentorías brindadas por expertos.
- Acceso a talleres de ideación impartidos por expertos.
- Acceso a participar como audiencia a los eventos de semifinales y la Gran Final.

El ciclo de inscripciones será desde 4 de agosto del 2021 hasta el 3 de octubre de 2021 (11:59 pm), cualquier inscripción posterior a la fecha no será considerada.

### **Requisitos de las Propuestas**

Cada iniciativa que se plantee y desarrolle durante el HACKATHON debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tratarse de una idea o iniciativa original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole.
- Desarrollar un prototipo de cada proyecto, el cual será exhibido personalmente ante el jurado del evento por el respectivo equipo. Se exige la utilización de datos abiertos o aquellos datos que hayan sido dispuestos por las instituciones organizadoras del HACKATHON.
- La propuesta no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de un tercero. Lo anterior, deberá ser declarado por los equipos participantes a través de un formulario que les será proporcionado por las instituciones organizadoras del HACKATHON durante la jornada de trabajo. Cualquier infracción del concursante será de su exclusiva responsabilidad y deberá mantener indemne a los organizadores en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- La propuesta no puede estar duplicada con otra propuesta enviada anteriormente como parte de la misma competencia.
- La iniciativa no podrá contener:
  - (1) Información falsa, inexacta o engañosa; sea de la propuesta o de los aplicantes
  - (2) Información que viole cualquier ley, estatuto, o normativa;
  - (3) Material ilegal u obsceno, conforme a las leyes vigentes en los países participantes;
  - (4) Material que pudiera considerarse discriminatorio en base a la raza, religión u orientación sexual, género, etc.;
  - (5) Información que afecte la privacidad de las personas conforme a las leyes vigentes en los países participantes;
  - (6) Virus informáticos, spyware u otro elemento dañino;
  - (7) Difundir o contribuir a la difusión de malware.

## **Mentorías y Talleres**

Las mentorías y talleres son una serie de eventos e instancias de comunicación con expertos en innovación, que a través de la implementación de distintas herramientas se buscará desarrollar la idea que cada equipo participante presente.

Se contará con un mentor disponible para cada equipo. Durante los eventos de ideación, el mentor dará apoyo a nivel técnico de las herramientas utilizadas, así como de la metodología que está poniendo en práctica. El mentor NO brindará opiniones positivas ni negativas de ninguna idea. Las sesiones son para que ellos te guíen en el desarrollo, mas no para ejecutar acciones sobre tu solución.

## **Propiedad Intelectual**

- Los equipos y/o participantes mantienen *la propiedad intelectual al 100%* de los proyectos parciales o completos creados durante el Hackathon, sin embargo, los patrocinadores se reservan el derecho de exclusividad y podrán negociar un contrato con los equipos ganadores para hacer uso de la solución presentada por estos. Ese derecho de exclusividad expirará a los 5 años contados a partir de la fecha de presentación de la solución, o hasta que el equipo y uno o varios de los patrocinadores suscriban un contrato formal, que contenga una cláusula de exclusividad en términos similares.
- La posibilidad de negociar un contrato, no implica para ninguna de las partes la obligación de suscribir finalmente uno con los patrocinadores, subsistiendo en este último caso el derecho de exclusividad en favor de los patrocinadores.
- Los patrocinadores, podrán liberar al equipo ganador de ese derecho de exclusividad, por mera liberalidad de los patrocinadores a su solo criterio antes del vencimiento de esos 5 años.
- Los Organizadores acuerdan que toda la información técnica y/o comercial que intercambien con la empresa postulante con motivo de las presente Bases, será considerada y tratada como información reservada. Dada la importancia que posee para los participantes la confidencialidad sobre las ideas de las soluciones presentadas, se presentan a continuación los acuerdos que permiten definir y delimitar el uso y el tratamiento de la información que los participantes entregarán a la organización en el transcurso del programa:
  - La solución y el equipo, tal y como se presentan en el formulario de inscripción, serán de dominio público como identificador del nombre de la solución y del equipo. b. La información facilitada que no sea de dominio público o de acceso público, que sea entregada por los participantes, será tratada bajo el criterio de absoluta

confidencialidad. c. Todas las personas participantes quedarán igualmente obligadas por los términos de este acuerdo de confidencialidad. Aquella información que obtengan los participantes respecto de las demás soluciones que se encuentren compitiendo en el Hackathon, también será de estricto carácter confidencial, por lo que los participantes se obligan a no divulgar de ninguna forma sin la debida autorización. d. Cualquier documento generado a partir de la información facilitada será igualmente mantenido según los principios de absoluta confidencialidad.

- Los miembros del equipo participante acepta que, durante el evento podrían llegar a recibir o tener acceso de los patrocinadores información calificada como “confidencial”, por lo que se obligan a guardar la más absoluta reserva sobre dicha información, pudiendo el patrocinador o patrocinadores que, a su sola discreción, se considere afectado por el incumplimiento de esta cláusula, ejercitar las acciones que considere oportuna y pertinente para resarcir los daños y perjuicios causados.
- El participante debe estar consciente que el Hackathon con Ficohsa, Oracle y todos los patrocinadores del evento y organizaciones asociadas con los retos, diseñan y desarrollan sus aplicaciones móviles, web o similares, por lo que reconoce que no ejercerá de manera presente o futura acción alguna en contra de Ficohsa u Oracle respecto a ningún tipo de aplicación móvil, web o similar que pudiera tener en el mercado en el presente o en el futuro.
- Los equipos que presenten ideas, soluciones, propuestas que no resulten premiadas mantendrán, la propiedad intelectual en un 100%, de los participantes pero los patrocinadores se reservan el derecho de primera opción durante 12 meses contados a partir de la fecha de la presentación de dicha idea, solución o propuesta para que, en caso que a uno o varios patrocinadores les interese desarrollar o implementar la misma, puedan negociar un contrato de servicio con dicho equipo, sin que exista o se entienda obligación de dichos patrocinadores a finalmente suscribir uno.

#### **Incumplimiento y Exclusión:**

- Cualquier violación a los procedimientos o sistemas establecidos en los requisitos por el organizador para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión de la competencia y/o la revocación de los premios.



- Miembro(s) del equipo se encuentra vinculado laboralmente o es un proveedor de Grupo Financiero Ficohsa, Oracle o alguna de las instituciones que participan en la organización y patrocinio del Hackathon no pueden participar en el evento.
- Miembro(s) del equipo ha sido descubierto en actos que afecten el desarrollo ético del concurso, incurriendo en cualquier tipo de maquinación fraudulenta o trampa o en conductas que puedan ser consideradas perjudiciales para la imagen pública de los Organizadores y Patrocinadores.
- Será atribución exclusiva de los patrocinadores determinar cuándo un equipo haya incurrido en los supuestos descritos en los puntos anteriores.

### **Premios**

- Las soluciones ganadoras recibirán:
  - **Ganador Global del Hackathon** USD \$2,500
    - (1) \$500 en créditos cloud de Oracle for Startups
    - (2) 1 año de Cloud Subscription Courses para 5 personas valorado en \$4,995 cada uno.
  - 1er lugar de cada **reto de Ficohsa** USD \$1,500 (**total: 3 retos**)
    - (1) \$500 en créditos cloud de Oracle for Startups
  - 1er lugar del **reto de Tech4Dev** USD \$1,500
    - (1) \$500 en créditos cloud de Oracle for Startups
  - 1er lugar del **reto de TVC**
    - (1) Gira de medios de 4 entrevistas en los programas: Hoy Mismo Estelar, Las Mañanas del 5, La Tarde, TN5 Matutino y Reportaje en Tu Nota.
    - (2) \$500 en créditos cloud de Oracle for Startups
  - 1er lugar del **reto de PBS** USD \$1,500
    - (1) \$500 en créditos cloud de Oracle for Startups
- El premio en efectivo se debe repartir entre los integrantes de los equipos ganadores.

### **Jurado**

- La terna de jueces será conformada por ejecutivos de Ficohsa y Oracle y las empresas patrocinadoras.

### Etapas del concurso

- Se hará un filtro inicial a través de una aplicación abierta donde escogen el reto que desean resolver y su propuesta de cómo lo resuelven.
- Un máximo de 30 equipos/150 personas serán aceptadas.
- La Oficina de Innovación de Grupo Financiero Ficohsa en alianza con Oracle escogen las mejores propuestas.
  - Inscripciones (4 de agosto - 3 de octubre)
  - Revisión de todas las propuestas y equipos (4 de octubre - 11 de octubre)
  - Selección de los mejores 30 equipos/propuestas a participar en el Hackathon (se anuncian el 11 de octubre)
  - Selección de los 8 equipos/propuestas finalistas que presentarán en la Gran Final (21 de octubre)
  - Presentaciones finales y premiaciones. (22 de octubre)

### Agenda de Hackathon

- **Día 1 → 18 de octubre**
  - 8:30AM-9:00AM Bienvenida equipos seleccionados
  - 9:00AM-12:00PM Sesión de diseño de Soluciones con Coaches
  - Boards Miro quedan disponibles para que equipos sigan avanzando
- **Día 2 → 19 de octubre**
  - 9:00AM-12:00PM Sesión de diseño de Soluciones con Coaches
  - Boards Miro quedan disponibles para que equipos sigan avanzando
- **Día 3 → 20 de octubre**
  - 9:00AM-12:00PM Sesión de diseño de Soluciones con Coaches
  - Boards Miro quedan disponibles para que equipos sigan avanzando
- **Día 4 → 21 de octubre**
  - 6:00PM-7:00PM Semifinal
  - Pitches de equipos (5 min por equipo) y feedback de jueces (3 min por equipo)
- **Día 5 → 22 de octubre**
  - 6:00PM-8:00PM Final

- Pitches de equipos (5 min por equipo) y feedback de jueces (3 min por equipo)

### **Criterios de Evaluación**

El jurado evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos, de acuerdo a los siguientes criterios de evaluación:

- **20% Creatividad, originalidad e innovación**
- **20% Factibilidad y proyección**
- **20% Funcionalidad**
- **20% Diseño**
- **20% Presentación final**
- En caso de que los criterios anteriores sean modificados, **se comunicarán con al menos 48 horas de anticipación** a los equipos participantes.

En caso de presentarse un empate se realizará entre los jurados una nueva votación en que el ganador será quien logre la mayor cantidad de votos, donde cada jurado representará un voto.

### **Condiciones**

1. Las propuestas y equipos participantes elegidos serán aprobadas por el Comité Organizador del Hackathon de Innovación Ficohsa.
2. Las iniciativas deben ser nuevas y originales. Aquellas ideas que ya se encuentren en revisión y/o en proceso de implementación por algún área del grupo serán descalificadas. Si se reciben dos ideas iguales durante la campaña se tomará como válida la primera que sea ingresada, utilizando el formato establecido y que cumpla con todas las condiciones del programa.
3. Para aplicar al Hackathon, los postulantes deberán aceptar todos los lineamientos expuestos en este documento, incluyendo esta sección de condiciones.
4. Los premios detallados en el presente reglamento pueden ser cambiados tanto en su naturaleza como en los montos en cualquier momento de forma unilateral, debiendo el Grupo Financiero Ficohsa comunicar a los Participantes a través de los canales de comunicación cuáles serán los nuevos premios.

5. La responsabilidad de la empresa con respecto a los premios termina con la entrega de los mismos y en ningún momento se responsabilizará por daños ocultos, accidentes, garantías y/o gastos adicionales en lo que pueda incurrir por el uso o disfrute del mismo.
6. Los Organizadores se reservan el derecho de publicar a los proyectos ganadores en los medios de prensa y otros canales de difusión que estime pertinente, autorizando desde ya el participante la utilización de sus antecedentes, incluyendo fotografías y videos para fines publicitarios, en forma exclusiva y gratuita. En virtud de esta autorización, los Organizadores y Patrocinadores podrán hacer uso de este material sin restricciones, y para cualquier finalidad publicitaria o comunicacional, tanto interna como externa, incorporando inclusive logotipos o elementos publicitarios cuyo propósito sea relacionar el proyecto participante con el presente concurso. Terminación o suspensión: Los organizadores y patrocinadores podrán suspender, cancelar o modificar las bases y condiciones de la campaña y del evento en cualquier momento sin ninguna responsabilidad para la misma.
7. Aceptación: Queda entendido que las personas que participen en la campaña regulada en el presente reglamento, automáticamente aceptan los términos, condiciones y restricciones que rigen la misma.
8. Los participantes aceptan las decisiones que adopte la Organización, tanto en la elección de los proyectos, como sobre cualquier punto no previsto en las bases. Asimismo, aceptan el hecho de que la Organización no comunique ni notifique a los postulantes que no hayan sido adjudicados, ni que tenga necesidad de justificar, respecto de ellos, el puntaje asignado en las evaluaciones, la designación de jurados u otros elementos semejantes.