

BASES DE LA COMPETENCIA

INCLU TH \$ N FINANCIERO

La Superintendencia del Sistema Financiero hace una atenta invitación para participar en el primer Incluthon Financiero a desarrollarse del 28 de noviembre al 07 de diciembre, bajo modalidad semipresencial. La participación es gratuita.

El evento consiste en llevar a cabo una competencia, en la que se pretende que los participantes desarrollen una solución tecnológica ante un desafío lanzado, mediante la creatividad, la innovación y aplicación de tecnología. Se premiarán a las 3 soluciones que se distingan como las más innovadoras y proyecten de mejor manera los componentes tecnológicos y de inclusión financiera.

Los equipos inscritos deben presentar una propuesta para superar un desafío general, que se dará a conocer el primer día de la competencia, basada en la creación de una solución tecnológica, teniendo la libertad de desarrollar sus ideas enfocándolas en el ámbito financiero.

Se contará con un staff de personas que apoyarán a los participantes, orientándoles sobre reglas establecidas, dudas, consultas o aspectos relativos a la competencia. La participación será por equipos, los cuales estarán conformados por tres integrantes.

Para poder ingresar a las instalaciones en las que se desarrollarán las actividades presenciales del Incluthon Financiero los equipos deberán identificarse.

Requisitos de los participantes

Cualquier persona puede participar en el evento, considerando los siguientes aspectos:

- Personas naturales;
- Edad mínima para participar: 18 años;
- Tener su propio equipo informático y los recursos necesarios para participar en la competencia y desarrollar una solución al desafío establecido.

Formación y registro de equipos

- Para poder formar parte del Incluthon Financiero los participantes deben conformar grupos de tres personas.
- La inscripción se realizará a través de un formulario, cuyo vínculo estará a disposición en los distintos medios de promoción del evento. Se debe colocar los datos personales de cada participante y crear un nombre para el equipo que se está inscribiendo.
- Se nombrará a un representante de equipo para que sea el encargado de comunicar las dudas de carácter logístico o técnico al personal que se defina.
- Por estar inscrito en la competencia los participantes tienen derecho a:
 - Un gafete con su nombre completo y al equipo al que pertenece.
 - Ser parte del Incluthon Financiero y competir por uno de los 3 premios.
 - Buscar orientación para resolver dudas de carácter logístico sobre el evento con los supervisores y acceso a materiales proporcionados por el organizador del evento.
 - Resolver dudas técnicas auxiliándose de los mentores.
 - Comprobante de participación en la competencia.

Entregables

- Los equipos pueden usar librerías, frameworks o códigos libres en sus proyectos, considerando los tipos de licencias en los que se puede utilizar o distribuir; pudiendo desarrollar una solución tecnológica para aplicaciones de dispositivos móviles, sitios web, siendo aspectos importantes para tener en cuenta, la innovación en la solución propuesta y su efecto para potenciar la inclusión financiera.

- Se deberá entregar una propuesta que conste de un concepto de implementación y un prototipo funcional enfocado en el desafío planteado, y, además, facilite la experiencia del usuario.
- Durante el primer día los equipos deben plantear su propuesta inicial, esta puede ser formulada desde el momento en que se divulgue el desafío como tal o antes. Al finalizar el tiempo de competencia, se hará entrega de un documento que contenga:
 - Un apartado donde se exprese el concepto de implementación, es decir, el aporte del proyecto para el desarrollo de la inclusión financiera.
 - La metodología, incluyendo las herramientas tecnológicas utilizadas en el proceso.
 - El resultado esperado.
 - Tendrán hasta el medio del 07 de diciembre para poder enviar este documento.
 - El medio para presentar la propuesta será informado durante el evento.
- Se espera que, para la evaluación del jurado, los equipos presenten un prototipo funcional en el cual puedan demostrar la forma en que opera y funciona. No se permitirán como resultados presentaciones en PowerPoint del proyecto para ser presentado ante el jurado calificador por parte de los equipos.
- Al iniciar la competencia se informará a los participantes el formato o guía que debe ser utilizado para los documentos a entregar sobre la propuesta.

Supervisores, mentores y staff.

i. Mentores

Se contará con un grupo de expertos que ayudarán a los participantes en el transcurso de la competencia, resolviendo dudas técnicas relacionadas a sus propuestas, ya sea por medios digitales o de forma presencial. Cabe aclarar que la solicitud por parte de los equipos es de carácter opcional, pudiendo existir el caso de no tener disponibilidad de mentores para algunos equipos, ya sea por cupo, o porque no se cuenta con mentores en alguna disciplina o conocimiento específicos.

ii. Supervisores

Personal encargado de observar el desarrollo de la competencia con base a las reglas establecidas, podrán apoyar en resolver dudas respecto a la logística o sobre la competencia como tal.

iii. Staff

Personal encargado de apoyar en la logística y desarrollo del evento.

Normas generales

1. Como participante de la competencia se compromete a no causar de forma directa o indirecta un daño a terceros ni constituir una amenaza contra la propiedad privada.
2. Al ser participantes del Incluthon Financiero los integrantes de los equipos dejarán constancia que han leído y aceptado todas las normas, términos y condiciones.
3. El organizador del evento, la Superintendencia del Sistema Financiero, no asume ninguna responsabilidad ante situaciones de robo o daño al equipo de cualquier participante, ante un daño aducido por terceros derivado de las acciones de los participantes de la competencia.
4. Las propuestas deben ser creativas e innovadoras, el plagio será motivo de descalificación de la competencia. Cada equipo es responsable de guardar la debida reserva sobre la información de sus propuestas.

5. Si se reciben dos soluciones similares, siendo descartado el plagio, se tomará en cuenta la propuesta que se encuentre más completa y en caso de que ambas sean exactamente parecidas, se llamará a los equipos para que expongan la diferencia y si no existe alguna, esta situación incurre en plagio.
6. Se debe considerar que los ganadores de la competencia podrán ser incluidos en los medios de comunicación que el organizador decida y se reserva los derechos de publicación, utilizando fotografías, vídeos, etc. para fines publicitarios en forma exclusiva y gratuita.
7. La empresa que patrocine alguno de los premios, finaliza sus actividades después de entregarlos de manera que no se hace responsable de accidentes, daños y gastos adicionales en lo que pueda incurrir por el uso o disfrute de este.
8. Todos los equipos deben presentar la documentación que se les indique durante la competencia como parte del resultado, regla que se aplica a todos.
9. Se prohíbe participación en los equipos de un integrante, relacionado directa o indirectamente con los empleados de la Superintendencia del Sistema Financiero, las instituciones que conforman el jurado evaluador o los patrocinadores del evento, de identificarse tal situación el equipo será sujeto de descalificación.
10. Cualquier acto de violencia, delincuencia, comportamiento indecoroso, mal vocabulario, faltas de respeto entre otros, será sancionado e incluso podrá ser causal de descalificación, sin perjuicio de las consecuencias que las acciones que los afectados pudieran iniciar contra los que se determine como causantes del acto.
11. Todo equipo en el cual al menos uno de sus integrantes incumpla algún literal anterior, recibirá según lo amerite, una amonestación por parte del supervisor o la descalificación.

12. La primera amonestación será verbal, la segunda amonestación aplicará una disminución de puntos con base al nivel de problema creado, y la tercera será la descalificación.
13. El plagio será penalizado con descalificación automática.
14. Los equipos descalificados deben abandonar el lugar del evento inmediatamente.
15. En caso de empate, los equipos se someterán a las reglas de desempate para determinar al ganador, las cuales serán detalladas en el apartado de criterios de evaluación.
16. Cuando el proyecto se finalice se debe informar a los organizadores.
17. Los patrocinadores de los premios del evento podrán definir los términos que regirán la entrega y uso de estos, ya sea aporte monetario o en especie, mismos que se darán a conocer al equipo ganador al hacerse efectivo. Los premios para otorgar han sido definidos como un aporte para ayudar e impulsar la implementación de los proyectos ganadores.
18. La creatividad, imaginación, la capacidad de innovación, uso de tecnología y de concretizar ideas serán los criterios base que los equipos podrán utilizar para el desarrollo de su solución al desafío.
19. Los equipos podrán hacer uso de cualquier tecnología a su disposición para la creación de la solución siempre y cuando no se violente la propiedad intelectual.
20. No se aceptarán a concurso soluciones con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

Propiedad intelectual

Los equipos y/o participantes mantienen la propiedad al 100% de los proyectos parciales o completos creados durante el evento, quedando a su disposición la toma de ofertas finalizado el evento.

Criterios de evaluación

Los criterios por evaluar se agrupan en aspectos relativos a: componente de inclusión financiera, innovación, uso de tecnología, viabilidad/escalabilidad y criterios base.

Cada equipo tiene 2 minutos para poder exponer su propuesta. Cada criterio tiene su ponderación por lo que al finalizar la jornada de evaluación se recopilará el puntaje obtenido de cada equipo. La suma total de los puntos será la que computará para seleccionar los ganadores. De igual manera, se han definido los criterios a aplicar en caso de empate. Los resultados de la evaluación obtenida podrán darse a conocer a los equipos en caso lo soliciten. Cabe aclarar que el total de puntos obtenidos puede variar según las amonestaciones del equipo.

Jurado

El jurado está compuesto por los representantes de las diez instituciones que conforman el Consejo Nacional de Inclusión y Educación Financiera, los cuales incluyen las siguientes entidades:

- Banco Hipotecario de El Salvador, S.A.
- BANDESAL.
- Banco de Fomento Agropecuario.
- Defensoría del Consumidor.
- CONAMYPE.

- Instituto de Garantía de Depósitos.
- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología.
- Ministerio de Economía.
- Banco Central de Reserva
- Superintendencia del Sistema Financiero

Además, se incorporará como jurado a representantes de la Secretaría de Innovación de la Presidencia de la República.

Premios.

Se premiará a las mejores 3 soluciones al desafío, es decir, las propuestas que mejor sean evaluados por el jurado en cuanto al componente de enfoque hacia inclusión financiera, innovación, uso de herramientas tecnológicas y la viabilidad/escalabilidad que tiene la propuesta.

Nuestras empresas patrocinadoras de premios son: Banco Hipotecario de El Salvador quien ha brindado un aporte de USD \$10,000.00 a distribuirse en los tres primeros lugares; VISA con un aporte para el primer lugar de USD \$10,000.00; y Microsoft que estará brindando una consultoría gratuita con especialista híbrida -presencial en oficina Microsoft y giveaways para los ganadores.

Los premios son los siguientes:

Primer lugar:

El equipo que obtenga el mayor puntaje como resultado de la evaluación del jurado será denominado el ganador del Incluthon Financiero, y se hará acreedor de un premio de USD \$14,500.00, de los cuales USD \$4,500.00 son patrocinados por Banco Hipotecario de El Salvador y USD \$10,000.00 son patrocinados por VISA, a utilizarse para la implementación de la solución.

Segundo lugar:

El equipo que obtenga el segundo lugar será acreedor de un premio USD \$3,500.00 patrocinados por Banco Hipotecario de El Salvador, más una consultoría gratuita con especialista híbrida -presencial en oficina Microsoft.

Tercer lugar:

El equipo que obtenga el tercer lugar será acreedor de un premio USD \$2,000.00 patrocinados por Banco Hipotecario de El Salvador, más kit de las marcas participantes.

