

## **BASES Y CONDICIONES HACKATÓN DE INNOVACIÓN FINANCIERA**

EL BANCO CENTRAL DE LA REPÚBLICA ARGENTINA en conjunto con el MINISTERIO DE MODERNIZACIÓN (en adelante los Organizadores) organizan la HACKATÓN DE INNOVACIÓN FINANCIERA (en adelante la Hackatón), cuyas Bases y Condiciones son las siguientes:

**ARTÍCULO 1: Concepto, Naturaleza y Objetivos.-** La Hackatón se organiza como un instrumento para el desarrollo de proyectos y la participación de actores diversos para alcanzar los siguientes objetivos:

- 1) Articular y potenciar un ecosistema de innovación financiera;
- 2) Vincular actores del ámbito público y privado del sector;
- 3) Identificar y visibilizar desafíos y oportunidades de innovación;
- 4) Promover el desarrollo de soluciones innovadoras a estos desafíos;
- 5) Potenciar la difusión territorial de instrumentos de financiamiento;
- 6) Visibilizar oportunidades de inversión e incentivos disponibles a nivel horizontal, sectorial y regional;
- 7) Potenciar la difusión territorial de incentivos a la inversión disponibles a nivel

horizontal, sectorial y regional.

8) Identificar espacios y oportunidades para innovar sobre el marco regulatorio vigente para potenciar un sistema financiero del siglo XXI.

**ARTÍCULO 2: Disposiciones Generales.-** Las presentes Bases y Condiciones contienen las disposiciones que regularán las líneas de participación, participantes, Comisión Evaluador, Jurado, estructura, criterios de selección, premios, formalidades del proceso, calendarización y todos los demás aspectos que implica su estructura, siendo su inscripción gratuita.

Cualquier condición que consigne el participante en la formulación de la propuesta que se encuentre en pugna con las presentes Bases y Condiciones serán de ningún valor y efecto.

Los participantes se inscribirán a través de un formulario accesible desde la URL <https://www.argentina.gob.ar/innovacionfinanciera> (en adelante el Sitio) diseñado específicamente para el evento.

Si circunstancias imprevistas o de fuerza mayor lo justificaren los Organizadores podrán modificar, suspender o dar por finalizada la Hackatón de manera total o parcial, no teniendo el participante derecho a reclamo alguno.

Los usuarios se comprometen a utilizar la plataforma de forma adecuada y para los fines que ésta fue diseñada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que contravenga las leyes nacionales o locales, que promueva la discriminación como tampoco que atente

contra el orden público, la moral y/o las buenas costumbres.

**ARTÍCULO 3: Inscripción y participación.-** La inscripción a la Hackatón se realizará mediante un formulario conforme a lo dispuesto en el artículo 2º, de las presentes Bases.

Será responsabilidad de cada postulante completar correctamente el formulario y el ingreso de las ideas a postular. La inscripción e iniciará el día 25 de Junio de 2017, fecha en la que la Hackatón se lanzará oficialmente en el Sitio. La inscripción de participantes al evento presencial de la Hackatón los días 25 y 26 de Agosto de 2017, se lanzará en el sitio el 25 de Julio de 2017 y se recibirán confirmaciones hasta las 11 horas, 59 minutos y 59 segundos del día 24 de Agosto de 2017; los participantes pueden presentar en el sitio nuevos proyectos e ideas durante el evento presencial de la Hackatón hasta las 11 horas, 59 minutos y 59 segundos del día 26 de Agosto de 2017.

Todos los datos consignados en el formulario de inscripción tendrán el carácter de declaración jurada y los participantes garantizan la propiedad intelectual sobre la idea de conformidad con lo previsto en el artículo 6º de estas Bases y Condiciones. No se aceptarán trabajos que no cumplan con todos los requisitos especificados en las presentes Bases y Condiciones.

**ARTÍCULO 4: Notificación.-** Por el solo hecho de participar en la Hackatón los participantes aceptan que la única forma de notificación fehaciente es por vía de correo electrónico, a la dirección consignada en el formulario de inscripción. Cualquier error en los datos consignados por los participantes en dicho formulario es

única y exclusiva responsabilidad de los mismos, salvo que de manera expresa se consigne otro procedimiento de notificación en estas Bases.

**ARTÍCULO 5: Proyectos.-** Los participantes podrán proponer proyectos a través del Sitio, comentar y seguir proyectos de otros participantes. Las iniciativas que se presenten deberán enmarcarse en los desafíos definidos por los Organizadores para la Hackatón y que se enumeran en la Cláusula siguiente. Será responsabilidad de cada postulante completar correctamente los campos e información por proyecto.

**ARTÍCULO 6: Desafíos.-** Los desafíos de la Hackatón son los siguientes:

El eje central del proceso es innovación financiera con foco en la “inclusión”. En el marco del concepto de “Inclusión Financiera” se buscan proyectos e ideas innovadoras en:

1. Usabilidad: La usabilidad juega un papel fundamental en la inclusión financiera, en tanto refleja la capacidad de un producto o servicio de ser comprendido, aprehendido y usado fácilmente, siendo todavía atractivo para su usuario. Se requiere el desarrollo de soluciones de usabilidad específicas para segmentos de la población excluidos o precariamente incluidos, que en general no necesariamente tienen las mismas necesidades financieras o patrones de comportamiento financiero que los segmentos incluidos. Lo que entendemos por usabilidad del lado de la demanda tiene su contraparte en la oferta como el diseño de productos y servicios centrado en personas, que no responden al estereotipo tradicional del cliente/usuario financiero.

Preguntas inspiradoras:

1.1 ¿Se pueden diseñar soluciones específicas que: - tengan en cuenta necesidades de segmentos excluidos o precariamente incluidos - se sustenten en dispositivos o redes de pago de alta penetración en el segmento - respondan a patrones de comportamiento social ampliamente adoptados?

1.2 ¿Cómo se puede favorecer la mayor adopción de medios de pago alternativos al dinero en efectivo, tanto entre los usuarios finales como en los comercios y sus cadenas de abastecimiento?

1.3 ¿De qué manera la tecnología puede ayudar a brindarle educación y/o confianza al usuario inexperto?

2. Datos: Los datos son la puerta de acceso al sistema financiero. La información es fundamental para identificar las necesidades de los usuarios de servicios financieros excluidos o precariamente incluidos, así como para analizar las oportunidades de negocios sostenibles que presentan estos segmentos y para evaluar el riesgo de crédito asociado. Las nuevas tecnologías abren oportunidades en todos estos frentes.

Preguntas inspiradoras:

2.1 ¿Cómo diseñar herramientas que permitan generar y visualizar información sobre las necesidades financieras de la base de la pirámide, el acceso y el uso de servicios financieros en el país?

2.2 ¿Cómo consolidar información de usuarios sin historial crediticio que pueda ser relevante para su evaluación de riesgo?

3. Sostenibilidad: Para que la inclusión financiera avance y sea sostenible, los proveedores de servicios financieros deben tener suficientes incentivos para atender a los segmentos de menores ingresos de la población. Por eso son tan importantes para la inclusión financiera todas las innovaciones que logran disminuir los costos de prestar servicios financieros a estos segmentos y hacen viables modelos de negocios sustentables que los incluyen.

Preguntas inspiradoras:

3.1 ¿Cómo se podrían generar herramientas que permitan a los proveedores de servicios financieros abaratar y escalar los procesos de adquisición y conocimiento del cliente, onboarding, atención, pagos, seguridad informática, almacenamiento de datos, monitoreo anti-lavado, inferencia de ingresos, scoring, otorgamiento de créditos, cobranza, y cumplimiento de la regulación?

4. Protección al usuario: Cuando se incluyen nuevos segmentos de la población, la poca familiaridad con los servicios financieros incrementa los riesgos de fenómenos como phishing, fraude, abuso, default y sobreendeudamiento. Estos riesgos tienen que minimizarse y mitigarse para no comprometer la confianza de los nuevos usuarios, de modo de lograr que la inclusión financiera sea duradera. Preguntas inspiradoras:

4.1 ¿Cómo se pueden prevenir estos fenómenos, aumentar la seguridad informática

contra ellos y ayudar al regulador a atender reclamos y a detectarlos por sí mismo?

**ARTÍCULO 7: Propiedad Intelectual.-** Los participantes de la Hackatón declaran y garantizan que los conceptos e ideas utilizados en la Convocatoria como así también los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan son de su exclusiva y excluyente propiedad y no violan ni violarán en el futuro cualquier acuerdo y/o derecho de terceros y autorizan, de manera gratuita, a los Organizadores a utilizar únicamente los materiales presentados en la Hackatón con los siguientes fines, siendo los autores de las ideas claramente identificados en los créditos:

- Hacer publicidad de futuros concursos en soporte impreso, televisión, radio e internet, entre otros medios.

- Crear material que tenga como objetivo difundir la Hackatón y exhibirlos en el sitio web, en las páginas web, blogs y redes sociales de los Organizadores.

- Difundir en gacetillas de prensa de la Administración Pública Nacional.

- Implementar total o parcialmente las ideas y/o desarrollos.

La responsabilidad de inscribir, de registrar y/o de gestionar los derechos de propiedad intelectual de las ideas recae, de forma exclusiva, en los participantes. De la misma forma, los postulantes declaran que se obligan a mantener indemne a los Organizadores de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de los derechos de terceros que tengan o aleguen tener, de cualquier

naturaleza, sobre las ideas sometidas a la Hackatón.

Los participantes deberán estar disponibles durante la Hackatón para responder a las eventuales consultas o requerimientos de los miembros de la Comisión de Evaluación, del Jurado, o de quiénes estos designen.

Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a los Organizadores y de la autenticidad de la información entregada al momento de concursar y, en tal sentido, liberan de toda responsabilidad a los Organizadores ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, entre otros, derivados del material por ellos enviados.

Todos los desarrollos participantes de la Hackatón deberán ser en código abierto con el objetivo de permitir su modificación como la libre distribución tanto de las copias del original como de sus versiones modificadas, exigiendo, a la par, que los mismos derechos sean preservados en las versiones modificadas. Ello no imposibilita a los desarrolladores a la futura comercialización de servicios vinculados a la aplicación por fuera de esta Hackatón.

**ARTÍCULO 8: Plazos.-** Todos los plazos de la presente Hackatón se contarán por días corridos y serán perentorios, es decir, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implicará su exclusión del proceso a partir de esa fecha.

**ARTÍCULO 9: Modificaciones.-** Los Organizadores se reservan el derecho de modificar la Bases y comunicarlo con la debida antelación, situación que en caso de



ocurrir, será informada exclusivamente a través del Sitio sin que ello dé lugar a reclamo o indemnización alguna.

**ARTÍCULO 10: Participantes - Equipos.-** Podrán participar en el concurso todas las personas humanas mayores de dieciséis (16) años de edad al momento de completar el formulario de registro en el Sitio, con asiento o domicilio real dentro de la República Argentina, pudiendo los Organizadores, a su criterio, solicitarle la documentación que acredite su identidad, edad y domicilio.

Aquellas personas menores de dieciocho (18) años deberán presentar a los Organizadores, al ingresar al predio donde se realizará la parte presencial de la Hackatón, la autorización otorgada por sus padres o tutores.

Durante la Hackatón, los participantes podrán hacerlo individualmente o formar un equipo con un máximo de cinco (5) personas, los cuales deberán quedar registrados formalmente por escrito el primer día de la Hackatón, conforme sea determinado por los Organizadores. Cada equipo deberá definir un representante que sirva como referente ante los Organizadores y realice la presentación final del proyecto o por un miembro del equipo que éste expresamente designe al efecto.

En caso de resultar ganador un proyecto realizado por más de un (1) integrante, los Organizadores no intermediarán en potenciales conflictos que pudiere ocasionarse entre ellos.

**ARTÍCULO 11: Normas de convivencia en el evento.-** Los participantes deberán respetar las siguientes normas de convivencia durante la realización del evento:

- El ingreso al evento será permitido únicamente a los participantes inscriptos y acreditados.

- Es indispensable presentar un documento que acredite identidad como asimismo, en el caso de ser menores de edad, la autorización para participar, expedida por sus padres o tutores.

- Los equipos deberán traer su propia computadora (portátil o de escritorio).

- Todos los dispositivos deberán ser inscriptos en un registro al ingresar.

- Se entregará al ingreso una credencial que todos los participantes deberán portar durante todo el transcurso del evento.

- Las zonas con acceso restringido estarán delimitadas y señalizadas.

- Los Organizadores no se harán responsables de la pérdida o sustracción de ningún elemento dentro de las instalaciones.

- Los participantes deberán contribuir a mantener el orden y aseo de las instalaciones del evento.

- Cada equipo deberá cuidar el orden de su propia área de trabajo y los materiales de trabajo.

- Dentro de las instalaciones no estará permitido fumar ni consumir bebidas alcohólicas.

**ARTÍCULO 12: Inhabilidades para participar.-** Se deja establecido que no podrán participar:

1. Las personas humanas que no hagan entrega de los documentos solicitados, que presenten información incompleta o falsifiquen datos entregados.
2. Las personas humanas que formen parte del Comité Evaluador o del Jurado y sus familiares directos hasta el segundo grado inclusive de consanguinidad o afinidad.
3. Aquellas personas que mantengan relación de dependencia laboral o contractual, en cualquiera de sus formas, con cualquiera de los Organizadores y/o alguno de los integrantes del Comité Evaluador o del Jurado.

**ARTÍCULO 13: Colaborador Ad-Hoc.-** Aquellas personas que mantengan una relación laboral o contractual, en cualquier de sus formas, con cualquiera de los Organizadores podrán participar del Evento en carácter de Colaboradores de los Equipos con el fin de lograr un desarrollo interdisciplinario y abarcativo de todas las especialidades.

Al comienzo del evento deberán proceder a registrarse para que se les asignen aquellos Equipos con los cuales colaborarán durante el transcurso del evento.

Dichas personas no se considerarán parte integrantes de los Equipos sino terceros facilitadores de los desarrollos que realicen los Equipos.

**ARTÍCULO 14: Evaluación del Comité Evaluador.-** Como primera instancia de

evaluación los participantes presentarán sus proyectos a un Comité Evaluador que seleccionará a los finalistas que serán evaluados por el Jurado.

**ARTÍCULO 15: Comité Evaluador.-** La selección de finalistas estará a cargo de un Comité que estará compuesto de la siguiente manera: Delfina Victoria KALFAIAN, Guido Andres MUCCINO, ambos asesores de la GERENCIA PRINCIPAL del BANCO CENTRAL DE LA REPÚBLICA ARGENTINA, Gonzalo IGLESIAS, Director Nacional de Datos e Información Pública y Natalia SAMPIETRO, Directora de Datos Públicos, estos dos últimos, de la SUBSECRETARÍA DE INNOVACIÓN PÚBLICA Y GOBIERNO ABIERTO del MINISTERIO DE MODERNIZACIÓN.

Las decisiones del Comité Evaluador serán inapelables, comprometiéndose sus miembros a guardar la reserva pertinente hasta informar a los participantes el listado de finalistas.

Si por razones de fuerza mayor, algún integrante del Comité Evaluador no pudiera estar presente en alguna de las instancias de la evaluación, los Organizadores se reservan el derecho de designar un reemplazo o de establecer que la evaluación continúe con los miembros que se encuentren presentes en ese momento.

**ARTÍCULO 16: Jurado.-** La selección final de ganadores estará a cargo de un Jurado que estará integrado por las siguientes personas: Rudi BORRMANN, Subsecretario de Innovación Pública y Gobierno Abierto de la SECRETARÍA DE GESTIÓN E INNOVACIÓN PÚBLICA del MINISTERIO DE MODERNIZACIÓN DE LA NACIÓN, Santiago BETI, Gerente Principal de Comunicación del BANCO CENTRAL DE LA REPÚBLICA ARGENTINA, Ezequiel TACSIR, Subsecretario de

Políticas de Desarrollo Productivo del MINISTERIO DE PRODUCCIÓN y dos (2) expertos en la temática.

Las decisiones del Jurado serán inapelables, comprometiéndose sus miembros a guardar la reserva pertinente.

Si por razones de fuerza mayor, algún integrante del Jurado no pudiera estar presente en alguna de las instancias de evaluación, los Organizadores se reservan el derecho de designar un reemplazo o de establecer que la evaluación continúe con los miembros que se encuentren presentes en ese momento.

**ARTÍCULO 17: Evaluación del Jurado.-** Cada proyecto deberá ser presentado ante el Jurado por el representante de cada equipo o de manera individual, siguiendo las instrucciones dadas por los Organizadores.

Luego el Jurado se retirará a evaluar a los finalistas. Esta evaluación definirá el cien por ciento (100 %) del puntaje final con el que se determinarán los tres ganadores de la Hackatón.

Los premios no podrán ser declarados desiertos.

Las ideas serán evaluadas por el Comité Evaluador y por el Jurado con una escala de uno (1) a cinco (5), donde 1 es muy desacuerdo y 5 muy de acuerdo.

Los premios no podrán ser declarados desiertos.

Los miembros del Comité Evaluador y del Jurado evaluarán en función de los siguientes criterios de selección de las ideas, las que serán calificadas según la

siguiente escala:

## CATEGORÍA DEFINICIÓN

MUY DE ACUERDO (5)

DE ACUERDO (4)

NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (3)

EN DESACUERDO (2)

MUY EN DESACUERDO (1)

Pertinencia: La propuesta y/o desarrollo responde a los objetivos del Concurso.

Creatividad: La propuesta plantea argumentos originales.

Factibilidad: La propuesta plantea alternativas que hacen posible su crecimiento a lo largo del tiempo.

Bien público: La idea tiene un valor social por encima de su potencial valor de mercado.

**ARTÍCULO 18: Selección.-** Una vez realizado el proceso de evaluación de conformidad a lo establecido en el artículo 14 y concordantes de las presentes Bases, se publicará el listado de las ideas seleccionadas que serán denominadas “Ganadores de la Hackatón Innovación Financiera” en el Sitio y asimismo se le notificará a cada participante exclusivamente a través del correo electrónico

oportunamente denunciado por cada uno.

**ARTÍCULO 19: Premio.-** Los premios serán entregados por el Banco Central de la República Argentina, a través de una transferencia bancaria al CBU que oportunamente sea informado por los ganadores, y consistirán en lo siguiente:

- 1) Primer Premio: Pesos ochenta y dos mil (\$ 82.000,00).
- 2) Segundo Premio: Pesos cincuenta y ocho mil (\$ 58.000,00)
- 3) Tercer Premio: Pesos treinta y cinco mil (\$ 35.000,00)

Es responsabilidad de cada participante responder ante cualquier reclamo de cualquier naturaleza que terceros pudieran hacer respecto de la originalidad de las ideas.

En caso de ser un equipo el ganador, el representante de dicho equipo, será a quien se le depositará el dinero del premio siendo exclusiva responsabilidad del equipo, la forma de distribuir, a su criterio, el premio.

Será requisito para recibir los premios, que el/los ganadores y/o sus padres o tutores, en su caso, ratifiquen por escrito su plena aceptación de estas Bases y Condiciones prestando expresa conformidad con los derechos que se reservan los Organizadores respecto de las ideas y a la difusión de nombres, documentos e imágenes y/o voz e igualmente, la exención de responsabilidad que en estas Bases y Condiciones se establecen como asimismo que oportunamente denuncien los datos del banco local y de la cuenta en donde se les depositará el premio dinerario.

En caso que alguno de los premios sea ganado por un participante menor de dieciocho (18) años, sus padres o tutores, deberá ratificar las Bases y expresar su conformidad con los derechos ya enunciados y que se reservan los Organizadores.

**ARTÍCULO 20: Difusión de imagen e ideas.-** Se deja establecido que la aceptación de las presentes Bases y Condiciones implica el consentimiento expreso de el/los participantes, y/o de sus padres o tutores, cuando se trate de menores de dieciocho (18) años de edad, de autorizar a los Organizadores para que utilice sus datos (nombre, apellidos u otros que los participantes aporten), así como su imagen (fotografía o video) y/o voz, para la difusión de la Hackatón en los medios y las formas que se consideren pertinentes e informar acerca de las actividades de los Organizadores de acuerdo a lo establecido en la Ley 25.326 de Protección de Datos Personales y sus modificatorias sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, beneficio, pago o remuneración de ninguna especie para los concursantes, más allá del premio recibido.

**ARTÍCULO 21: Responsabilidad.-** Los Organizadores no se responsabilizan por ningún daño personal o material o pérdida (directa, indirecta y/o consecuente) ocasionada a los participantes y/o a terceras personas, con motivo o en ocasión de su participación. Los participantes eximen expresamente a los Organizadores de toda responsabilidad ocasionada por cualquier daño y/o perjuicio sufrido, proveniente del caso fortuito o fuerza mayor, hechos de terceros y/o cualquier responsabilidad que no resultare imputable en forma directa.

**ARTÍCULO 22: Protección de Datos Personales.-** Los datos suministrados por los



participantes se encuentran amparados por la Ley N° Ley 25.326 de Protección de Datos Personales. El titular tiene derecho de acceso, previa acreditación de su identidad, a solicitar y obtener información relativa a los datos personales referidos a su persona que se encuentren incluidos en los archivos, registros, bases o bancos de datos del Sector Público Nacional. Tiene Derecho de rectificación, actualización o supresión de sus datos.

**ARTÍCULO 23: Aceptación de las Bases.-** La sola participación en la Hackatón, hará presumir la aceptación de las Bases.

**ARTÍCULO 24: Aspectos legales.-** Se aplicará, en todo lo no reglado por las presentes Bases y Condiciones, lo dispuesto en la Ley N° 11.723 de Propiedad Intelectual, sus modificatorias y su Decreto Reglamentario N° 41233/34 sus complementarios y reglamentarios, en la medida que sean aplicables.

La Hackatón es un ámbito natural de publicidad de los proyectos, por lo cual, los participantes deberán tomar los recaudos legales que crean necesarios en resguardo de la confidencialidad de su proyecto en caso que lo consideren necesario y aceptaran que toda la información suministrada con motivo de la participación de la Hackatón y evaluación del proyecto podrá ser divulgada.

Los Organizadores se reservan el derecho de resolver en forma inapelable cualquier situación no prevista en estas Bases y Condiciones. No obstante, cualquier controversia que surgiera con motivo del presente Concurso, los participantes se comprometen a solucionar amigablemente con los Organizadores las diferencias que pudieran presentarse sobre cualquier aspecto relativo a la interpretación y/o

realización de la Hackatón. De no ser ello posible se someten a la legislación aplicable en la República Argentina y a la competencia de los Juzgados en lo Contencioso Administrativo Federal con asiento en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, con renuncia expresa a cualquier otro fuero y/o jurisdicción que pudiere corresponderles y se someterán a la legislación aplicable en la República Argentina.

A los efectos de toda notificación judicial los Organizadores fijan su domicilio Legal en la Avenida Roque Sáenz Peña N° 511 Piso 1° de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.