

## TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL CONCURSO “HACKATHON 2024”

### **1. EMPRESA ORGANIZADORA:**

El concurso “**HACKATHON 2024**” (en adelante, el “Concurso”) es organizado por la empresa **CETCO S.A.** (en adelante, la “Empresa Organizadora”), con domicilio en Av. Pardo y Aliaga, No. 652, Oficina 1201, distrito de San Isidro, provincia y departamento de Lima, Perú.

### **2. A QUIÉN BUSCAMOS:**

Personas con experiencia en Tecnología, en áreas como Ingeniería de Sistemas, Ingeniería Informática o Ingeniería de Software, Ciencias de la Computación, Matemáticas o Estadísticas, Ingeniería Eléctrica y/o Electrónica, Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático, Ingeniería Mecatrónica, Bioinformática o Genómica Computacional, Ingeniería Industrial, entre otros, que se inscriban de manera individual o en equipos conformados por un mínimo de 3 (tres) y un máximo de 5 (cinco) participantes mayores de dieciocho (18) años. Siendo como máximo un total de 600 (seiscientos) participantes que pueden inscribirse desde diferentes geografías, ya que el evento tiene un alcance global.

### **3. PARTICIPANTES:**

- Podrán inscribirse en el Concurso todas las personas que cumplan los requisitos establecidos en el punto 2 (dos), y se hayan inscrito a través de la web [hackathon.belcorp.biz](https://hackathon.belcorp.biz), desde el 16 de septiembre de 2024 a las 6:00 p.m. (hora de Perú) hasta las 6:00 p.m. (hora de Perú) del 11 de octubre del 2024.
- Para poder participar en el Concurso es necesario que las personas se encuentren interesadas en crear soluciones innovadoras y disruptivas que incorporen experiencias envolventes y transformadoras desarrolladas durante el Concurso.
- Para poder participar en el Concurso es necesario que los participantes estén familiarizados y posean destrezas en tecnologías relacionadas con la inteligencia artificial y lenguajes de programación. Entre estas tecnologías y herramientas se incluyen Python, SQL, LLMs y/o modelos de difusión. También se sugiere que tengan conocimientos en Javascript, Node.js, TypeScript, Tree.js, Java, APIs, microservicios, TensorFlow, PyTorch y GAN (Generative Adversarial Networks). Además, tener experiencia con plataformas en la nube, como Google (Vertex AI, Colab), Azure (OpenAI, Notebooks) o AWS (Bedrock, Sagemaker).
- Los participantes deberán inscribirse individualmente a través de nuestra página: [hackathon.belcorp.biz](https://hackathon.belcorp.biz). En caso deseen inscribirse en equipo tendrán que hacerlo de forma individual y especificar el nombre de su equipo en el formulario. Este equipo deberá ser conformado por un mínimo de 3 (tres) y un máximo 5 (cinco) participantes.
- Los participantes deberán cumplir con todas las condiciones detalladas en el punto cuatro (4) del presente documento, denominado “Dinámica del Concurso”.
- No podrán participar del Concurso las personas que sean colaboradores de la Empresa Organizadora o de empresas vinculadas del Grupo Belcorp. De acuerdo con lo anterior, se debe entender como empresas vinculadas todas aquellas empresas filiales o que hacen parte de la estructura organizacional de Belcorp.

### **4. DINÁMICA DEL CONCURSO:**

Las personas interesadas en participar en el Concurso deberán cumplir con la mecánica detallada a continuación entre la 06:00 pm (hora de Perú) del día 16 de septiembre del 2024 y

hasta las 2:00 pm (hora de Perú) del día 19 de octubre del 2024, en la plataforma virtual utilizada para el evento.

**ETAPAS:** El Concurso consta de 5 etapas:

#### **a) PRIMERA ETAPA: INSCRIPCIÓN**

- Los participantes deberán inscribirse individual o grupalmente mediante nuestra página [hackathon.belcorp.biz](https://hackathon.belcorp.biz) entre el 16 de septiembre y 11 de octubre 2024. En caso deseen inscribirse en equipo tendrán que hacerlo de forma individual y especificar el nombre de su equipo en el formulario. Este equipo debe estar conformado por un mínimo de tres (3) y un máximo de cinco (5) participantes.
- Se seleccionará a equipos participantes de acuerdo con los siguientes criterios:
  - o Experiencia en tecnologías relacionadas con la inteligencia artificial y lenguajes de programación. Entre estas tecnologías y herramientas se incluyen Python, SQL, LLMs y/o modelos de difusión. Deseable que tengan conocimientos en Javascript, Node.js, TypeScript, Tree.js, Java, APIs, microservicios, TensorFlow, PyTorch y GAN (Generative Adversarial Networks). Así como también en plataformas en la nube, como Google (Vertex AI, Colab), Azure (OpenAI, Notebooks) o AWS (Bedrock, Sagemaker). Los detalles de este criterio se brindarán en la Pre-Hackathon.
  - o Orden de inscripción.
- La Empresa Organizadora enviará un correo electrónico de confirmación entre el 14 y 16 de octubre 2024, a los participantes y/o equipos seleccionados que aprobaron la evaluación y podrán participar de la Hackathon.

#### **b) SEGUNDA ETAPA: PRE-HACKATHON**

- Se llevarán a cabo una Pre-Hackathon en la que se presentará información relevante a Belcorp y a la tecnología necesaria para llevar a cabo las propuestas.
- La Empresa Organizadora planteará el reto, con la finalidad de que los equipos desarrollen una solución innovadora y funcional.
- El evento Pre-Hackathon es de carácter opcional, sin embargo, se recomienda la participación, ya que desde esta fecha se tendrán los recursos disponibles para avanzar con la ideación, análisis y programación de la solución. La Pre-Hackathon se realizará el 17 de octubre a partir de las 4:00 p.m. (hora de Perú)
- La elección de herramientas, frameworks y demás librerías, dependerá de cada uno de los equipos participantes. La Empresa Organizadora proveerá de un Start Kit que incluirá recursos demo, repositorios, guías e información referencial que pueda ser utilizada para la construcción de las soluciones.

#### **c) TERCERA ETAPA: IDEACIÓN**

- Cada equipo será evaluado por expertos de las áreas de Negocio y Tecnología correspondientes según el reto de la Empresa Organizadora.
- El día 18 de octubre a partir de las 9:00 a.m. (hora de Perú), los expertos de la Empresa Organizadora escucharán la idea de solución al reto y la arquitectura del código de la solución y se elegirán a los 20 (veinte) mejores equipos. Los expertos calificarán el contenido brindado por el equipo en base a los siguientes tres (3) criterios de evaluación: (i) Nivel de Innovación; (ii) Impacto en la organización y (iii) Factibilidad y escalabilidad de la implementación.

- Los equipos que no fueron elegidos podrán acceder a un repechaje a partir de las 06:30 pm hasta las 08:30 pm (hora de Perú) del día 18 de octubre del 2024, si es que lo desean. Se les dará 2 (dos) horas adicionales para mejorar su solución o encontrar otra solución y pasarán por un proceso similar de preevaluación. Luego de este repechaje se elegirán a los 2 (dos) mejores equipos y estos se unirán a los 20 (veinte) mejores equipos. Los expertos calificarán el nuevo contenido brindado por el equipo en esta fase en base a los criterios de evaluación mencionados anteriormente.

#### **d) CUARTA ETAPA: EVALUACIÓN DE CÓDIGO**

- El día 19 de octubre de 2024 a partir de las 4:00 am (hora de Perú), los equipos de expertos de arquitectura de la Empresa Organizadora evaluarán el código de la solución de los equipos en un orden aleatorio. Se elegirán a 6 (seis) equipos para que pasen a la etapa final. Los criterios que serán considerados para la evaluación del código por parte de los expertos de arquitectura son los siguientes:
  - o Todo el código fuente debe ser subido al repositorio correspondiente.
  - o Calidad del código fuente y tecnologías utilizadas.
  - o Tener un Landscape de Arquitectura de la solución propuesta.
  - o Solución ejecutándose en tiempo real con por lo menos un flujo completo desarrollado durante el Concurso.
- Los otros 16 (dieciséis) equipos serán eliminados.

#### **e) QUINTA ETAPA: PRESENTACIÓN FINAL DE SOLUCIÓN DEL RETO**

- Los equipos deberán presentarle al jurado la solución, ejecutándose en tiempo real con código desarrollado durante el Concurso.
- Cada presentación tendrá una duración de 10 (diez) minutos, donde los equipos tendrán un tiempo de 6 (seis) minutos para realizar su presentación y el jurado corporativo de la Empresa Organizadora tendrá un tiempo de 4 (cuatro) minutos para realizar preguntas al equipo.
- La presentación final deberá hacerse en inglés, por lo que al menos uno de los participantes del equipo deberá hablar en este idioma.
- Los criterios de evaluación serán: (i) Nivel de código de solución; (ii) Nivel de innovación; (iii) Factibilidad y escalabilidad de implementación; (iv) Presentación (sustentación y prototipo) y; (v) Valor potencial.
- Se elegirán al 1er, 2do y 3er puesto.
- La calificación de los equipos finalistas será pública en la transmisión en vivo del evento en una tabla de posiciones, mientras que la calificación de los equipos eliminados será enviada de forma privada.

#### **5. GANADORES:**

- Se elegirán 3 (tres) equipos ganadores. Cada ganador se llevará el premio que le corresponda, conforme a lo descrito en el punto seis (6) del presente documento.
- La elección de los ganadores se realizará el día 19 de octubre del 2024 al término de las presentaciones finales de las soluciones.
- La elección de ganadores estará a cargo del Comité Ejecutivo de la Empresa Organizadora que no podrá ser un patrocinador del evento. Para elegir a los ganadores se evaluará cada prototipo presentado, de acuerdo con los siguientes criterios: (i) Nivel de código de solución; (ii) Nivel de innovación; (iii) Factibilidad y escalabilidad de implementación; (iv) Presentación (sustentación y prototipo) y; (v) Valor potencial.

- De manera previa a la elección de los ganadores, se realizará la validación del cumplimiento de los requisitos de participación, detallados en el punto cuatro (4) del presente documento, para definir a los participantes que harán parte de la revisión del jurado.
- Los criterios que serán considerados para la evaluación del código son los siguientes:
  - Todo el código fuente debe ser subido al repositorio correspondiente.
  - Calidad del código fuente y tecnologías utilizadas.
  - Tener un Landscape de Arquitectura de la solución propuesta.
  - Solución ejecutándose en tiempo real con por lo menos un flujo completo desarrollado durante el Concurso.

## **6. PREMIOS:**

- Para el equipo que ocupe el primer puesto, serán US\$ 10.000 (Diez Mil con 00/100 Dólares).
- Para el equipo que ocupe el segundo puesto, serán US\$ 6.000 (Seis Mil con 00/100 Dólares).
- Para el equipo que ocupe el tercer puesto, serán US\$ 3.000 (Tres Mil con 00/100 Dólares).

\*Los premios no son ni serán adaptables o condicionados a petición de los ganadores del Concurso.

## **7. ENTREGA DE PREMIOS:**

Los premios se entregarán mediante una transferencia bancaria desde la cuenta la Empresa Organizadora hacia una única cuenta del equipo ganador que será solicitada al líder del mismo. El plazo dependerá del país donde se encuentre la cuenta del equipo ganador y se contará con un máximo de 4 (cuatro) meses partiendo del último día del evento el 19 de octubre de 2024. Este plazo no contempla situaciones de hecho fortuito o de fuerza mayor no imputables a la Empresa Organizadora.

\*La Empresa Organizadora entregará el valor del premio estipulado en los puntos anteriores y no se responsabilizará por cualquier impuesto aplicable en el país en donde resida el ganador. Asimismo, las Partes acuerdan desde ya que cada parte asumirá todo tributo al que quede afecto en virtud del presente Concurso y según la normatividad vigente.

## **8. CONSIDERACIONES GENERALES:**

- Cualquier cambio o inexactitud de la dirección de correo electrónico o datos otorgados a causa o con ocasión de este Concurso son de responsabilidad única y exclusiva del participante.
- La Empresa Organizadora, se reserva el derecho (a su entera discreción) de no considerar a cualquier participante que haya interferido indebidamente en el procedimiento del Concurso y que no respete los Términos y Condiciones contenidos en el presente documento.
- En caso la realización del Concurso se vea afectada por disposiciones de causa fortuita o fuerza mayor, la Empresa Organizadora podrá decidir postergar la realización del mismo, sin afectar los derechos de los participantes.
- La responsabilidad de la Empresa Organizadora finaliza con la entrega del premio asignado a los ganadores y bajo ningún concepto deberá responder o reintegrar al ganador cualquier costo y/o gasto en que éste incurra debido a su participación en el evento, ni por cualquier otra razón.
- Los participantes aceptan y garantizan que no presentarán prototipos o ideas que contengan proyectos ya avanzados, malware, spyware, u otro componente malicioso, engañoso, o diseñado para restringir o dañar la funcionalidad de una computadora y/o acceder a la

información personal de los usuarios de la aplicación la cual infrinja los derechos de publicidad o privacidad de terceros que viole cualquier ley o normativa vigente en el territorio peruano, que razonablemente, puede ser considerado como difamatorio, calumnioso, racial o moralmente ofensivo, amenazante ilícitamente o ilegalmente acosar a cualquier persona, sociedad o corporación.

- Los participantes garantizan bajo su exclusiva responsabilidad que el contenido que presentan en sus soluciones son de su creación original y que no infringe derechos, ni derechos de propiedad intelectual de terceros, derechos de autor, marcas comerciales, patentes, secreto comercial, privacidad y publicidad, y que el contenido no es ilegal ni se ha enviado de una forma que infrinja una obligación contractual que puedan tener con un tercero; o que viole cualquier Ley o normativa vigente en el territorio peruano.
- Los participantes también garantizan que los contenidos que se obtengan a partir del uso de sus soluciones tecnológicas tampoco vulneran los derechos y normas previamente indicadas.
- Los participantes aseguran no haber sido premiados en ningún concurso similar de carácter nacional o internacional con la solución presentada.
- Los participantes aseguran no haber comercializado previamente la solución presentada ni estar en proceso de comercialización. La propuesta debe ser fruto del trabajo durante la jornada convocada.
- Los participantes reconocen expresamente que la Empresa Organizadora tendrá la titularidad de todos los derechos de propiedad intelectual sobre cualquier material o contenido producido como consecuencia de su participación en la Hackathon, de manera absoluta, sin limitación de territorio o plazo. En este sentido, de ser necesario, los participantes se comprometen a realizar todas las acciones necesarias a fin de que dichos derechos pasen de manera definitiva a titularidad de la Empresa Organizadora. Esta cesión de derechos incluye también todos los derechos patrimoniales del autor o autores, en un ámbito mundial y mientras dure o permanezca vigente el derecho.
- Los ganadores consienten el uso de sus ideas, aplicaciones y de sus datos para uso de difusión como resultado de esta Hackathon sin que esto signifique algún tipo de compensación económica.
- Los participantes se hacen responsables de la legalidad del código utilizado, en la solución presentada. Los participantes garantizan que no presentarán soluciones cuyo código sea copia de otros autores y que no contendrán componentes diseñados para dañar el funcionamiento de los equipos de cómputo, equipos móviles, que atenten contra la integridad de los datos o sistemas informáticos o que accedan a la información personal de los usuarios. El incumplimiento de esta regla será motivo de descalificación.
- Los participantes se comprometen a utilizar las herramientas de inteligencia artificial (IA) con la debida diligencia, respetando las mejores prácticas y estándares de compliance. Además, deberán cumplir con las leyes de protección de datos personales, manejando la información de manera segura y confidencial. Los participantes también se comprometen a utilizar herramientas de IA que garanticen la protección de la propiedad intelectual de Belcorp y de terceros.
- Todos los participantes del Concurso aceptan y autorizan en forma ilimitada a la Empresa Organizadora a hacer uso de su nombre e imagen, para efectos publicitarios en redes sociales y páginas webs de la Empresa Organizadora y la Corporación Belcorp, así como en la prensa pública.

- Está prohibido y será anulado cualquier intento o método de participación en el Concurso que se realice por cualquier proceso, técnica o mecánica de participación distinta a la detallada precedentemente.
- Cualquier modificación a los Términos y Condiciones será realizada por la Empresa Organizadora y se comunicará oportunamente a los participantes a través de correo electrónico.
- La participación en este Concurso implica para todos los efectos legales la total aceptación de los presentes Términos y Condiciones por parte de los participantes.
- En tal sentido, el solo hecho de participar en el presente Concurso significa el conocimiento y aceptación de los presentes Términos y Condiciones por parte de los participantes.
- Mediante el presente documento, informamos que los datos personales que se consignarán a través de este medio serán incorporados en el banco de datos denominado “Clientes” de la Empresa Organizadora, en caso de que el/la participante lo acepte en la ficha de inscripción correspondiente.
- La información confidencial consiste en toda información que esté relacionada a el Concurso realizado por la Empresa Organizadora, con proyecciones, datos técnicos, información del negocio, documentos, software, productos, operaciones, procesos, planes o intenciones, información comercial y financiera entre otros tipos de información, a que los participantes tengan acceso durante el desarrollo del Concurso. Esta información es de carácter es confidencial y no debe ser compartida ni publicada a terceros ni al público.
- Cada participante, ya sea individual o en grupal, se compromete a mantener en estricta reserva y confidencialidad la información, documentación, operaciones, procesos, tecnología y demás datos inherentes a la actividad de la Empresa Organizadora a la que haya tenido acceso como consecuencia de su participación en el Concurso, incluso luego de terminado el mismo en virtud de los presentes términos y condiciones.

#### **9. PROTECCIÓN DATOS PERSONALES:**

- Los datos personales entregados por los participantes serán incorporados en el banco de datos denominado “Clientes” de la Empresa Organizadora, registrado con código RNPDP N.º 16765.
- El tratamiento de los datos personales entregados por los participantes se ajusta a lo establecido por lo dispuesto en las normas pertinentes sobre la materia (Ley N.º 29733 – Ley de Protección de Datos Personales y su Reglamento, aprobado por Decreto Supremo N.º 003-2013-JUS).
- La Empresa Organizadora tratará los datos personales entregados por los participantes con la finalidad de identificarlos y contactarlos para gestionar la relación comercial con ellos y en general, para cualquier fin comercial que pueda tener la Empresa Organizadora con el participante, tales como fines publicitarios, estadísticos y promocionales, incluida la invitación a eventos organizados por la Empresa Organizadora.
- Los datos personales entregados por los participantes solo serán utilizados con los propósitos limitados señalados en el párrafo anterior.
- Los datos personales entregados por los participantes se transferirán, a nivel nacional, a la empresa de reparto contratada por la Empresa Organizadora con la finalidad de entregar los premios a los ganadores de la Promoción Comercial.
- Los datos personales entregados por los participantes se transferirán, a nivel internacional, a la empresa SAP PERÚ S.A.C., contratada por la Empresa Organizadora para prestar los servicios de almacenamiento en la nube (computación en la nube).

- Los datos personales entregados por los participantes a la Empresa Organizadora se conservarán por el plazo que dure la relación comercial con el titular de los datos personales, el cual será, en principio, indefinido.
- El/la titular de los datos personales tiene el derecho de acceder a sus datos personales en posesión de la Empresa Organizadora, conocer las características de su tratamiento, rectificarlos en caso de ser inexactos o incompletos, solicitar que sean suprimidos o cancelados al considerarlos innecesarios para las finalidades previamente expuestas o bien oponerse a su tratamiento para fines específicos.
- El/la titular de los datos personales podrá dirigir su solicitud de ejercicio de los derechos antes mencionados a la siguiente dirección: Avenida Pardo y Aliga No. 652, interior 701, distrito de San Isidro, Lima, Perú. En ese sentido, a fin de ejercer los derechos antes mencionados, el/la titular de los datos personales deberá remitir, a la dirección antes mencionada, la solicitud respectiva en los términos establecidos en el Reglamento de la Ley N.º 29733, incluyendo: (i) nombre del/de la titular de los datos personales; (ii) domicilio y/u otro medio para recibir la respuesta a la solicitud respectiva; (iii) documentos que acrediten su identidad y/o la representación legal; (iv) descripción clara y precisa de los datos personales respecto de los cuales busca ejercer sus derechos; y, (v) otros elementos y/o documentos que faciliten la localización de los datos personales.
- En caso el/la titular de los datos personales considere que su solicitud de ejercicio de derechos no fuera atendida correctamente, puede presentar una reclamación ante la Autoridad Nacional de Protección de Datos Personales, dirigiéndose a la Mesa de Partes del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos: Calle Scipión Llona N.º 350, distrito de Miraflores, provincia de Lima.
- La Empresa Organizadora será responsable del banco de datos personales “Clientes” y de los datos personales contenidos en éste. Con el objeto de evitar la pérdida, mal uso, alteración, acceso no autorizado y robo de los datos personales o información confidencial facilitados, la Empresa Organizadora ha adoptado los niveles de seguridad y de protección de datos personales legalmente requeridos y ha instalado todos los medios y medidas técnicas a su alcance.