

BASES
HACKATHON 2025
Impulsando la Inclusión Financiera

BUN



“BASES PARA LA HACKATHON BUN 2025, IMPULSANDO LA INCLUSIÓN FINANCIERA”

La Hackathon BUN 2025, impulsando la Inclusión Financiera; es una iniciativa del Banco Unión S.A. en colaboración del Desarrollo Internacional Desjardins (DID) en adelante denominado “Organizadores”. El evento será realizado considerando el presente documento denominado “Bases para la Hackathon BUN 2025, impulsando la Inclusión Financiera”, en adelante denominado “Hackathon”.

1. OBJETIVO DE LA HACKATHON

Esta iniciativa tiene el objetivo de promover la generación de ideas y soluciones tecnológicas innovadoras que aporten valor a los ámbitos de Inclusión Financiera, Cuidado del medio ambiente y Equidad de género en nuestro país.

Asimismo, es una gran oportunidad para crear una red de contactos entre profesionales Programadores, Desarrolladores, Project Managers, UX UI, Ingenieros de Sistemas, Ingenieros Informáticos, Emprendedores en el ámbito tecnológico, Startup, Fintech, Comunidades tecnológicas y otros actores del ecosistema emprendedor.

2. ACEPTACIÓN DE LAS BASES

El simple hecho de participar en la Hackathon implica que el participante acepta las condiciones establecidas en este documento, sin reserva alguna.

3. PARTICIPANTES

- a) Podrán participar Programadores, Desarrolladores, Project Managers, UX UI, Ingenieros de Sistemas, Ingenieros Informáticos, Emprendedores en el ámbito tecnológico, Startup, Fintech, Comunidades tecnológicas y otros afines al ámbito tecnológico.
- b) Los participantes deben ser mayores de edad.
- c) La participación es únicamente a través de la formación de equipos por afinidad, mismos que deben corresponder a un mínimo de dos (2) personas y un máximo de cuatro (4) personas, los cuales pueden estar conformados por participantes con cualquiera de los perfiles técnicos mencionados en el punto a).

4. DESAFÍO DE LA HACKATHON

El desafío de la Hackathon lleva la denominación “Gamifica YASTA”, el cual busca fomentar la creación de una solución innovadora que integre gamificación, gestión de puntos y estrategias de adquisición de nuevos usuarios para la billetera móvil YASTA. La solución deberá abarcar temas de educación financiera, concientización del cuidado del medio ambiente y equidad de género a través de trivias interactivas. La solución deberá ser integrada a la billetera móvil y ofrecer

recompensas y reconocimientos a los usuarios por su participación y logros.

4.1 Objetivos del Desafío

Los objetivos del desafío son:

- **Incentivar el uso de la Billetera Móvil YASTA:** Crear una experiencia de gamificación que motive a los usuarios a utilizar la billetera móvil para realizar transacciones y operaciones financieras de manera frecuente y segura.
- **Educar sobre finanzas personales:** Proporcionar a los usuarios una forma divertida e interactiva de aprender sobre finanzas personales y educación financiera a través de trivias que aborden temas relevantes y actuales.
- **Educar sobre el cuidado del medio ambiente:** Proporcionar a los usuarios una forma divertida e interactiva de aprender formas relacionados al cuidado del medio ambiente.
- **Educar sobre la equidad de género y derechos de la mujer:** Proporcionar a los usuarios una forma divertida e interactiva para tomar conciencia sobre equidad de género y derechos de la mujer.
- **Recompensar a los usuarios:** Ofrecer recompensas y reconocimientos a los usuarios por su participación y logros en la gamificación, lo que les permitirá sentirse motivados y comprometidos con el uso de la billetera móvil.
- **Adquisición de Nuevos Clientes:** Crear mecanismos efectivos de referidos y captación que incentiven a los usuarios actuales a invitar nuevos usuarios a la plataforma, estableciendo un sistema viral de crecimiento de la base de clientes de YASTA.

4.2 Requisitos de la Solución

- **Integración a la billetera móvil:** La solución deberá estar en formato SDK en Flutter Plugin compatible con la versión mínima 3.16, desarrollado específicamente como plugin o package, para permitir el acceso a funcionalidades nativas del dispositivo en caso de ser necesario.
La solución propuesta deberá ejecutarse funcionalmente para Android y iOS.
- **Diseño de gamificación:** La solución deberá incluir un diseño de gamificación innovador y personalizable a la marca Banco Unión – YASTA. Esto implica imágenes y logos personalizables, colores y tipografía de la marca YASTA, entre otros relacionados.
- **Trivias educativas:** La solución deberá incluir trivias interactivas que permitan a los usuarios poner a prueba y mejorar sus conocimientos en temas de educación financiera, cuidado del medio ambiente, igualdad de género y derechos de la mujer. Las trivias deben ser atractivas, variadas y adaptarse a diferentes niveles de dificultad.
- **Niveles o categorías:** La solución deberá incluir el diseño de un sistema de progresión que motive a los usuarios a alcanzar nuevos "niveles o categorías" dentro de la billetera móvil. Estos niveles o categorías podrían estar vinculados a la frecuencia de uso, el número de transacciones realizadas, el ahorro alcanzado o el conocimiento financiero adquirido (trivias).
- **Misiones:** La solución deberá incluir misiones específicas que los usuarios puedan completar para ganar puntos y recompensas. Estas misiones podrían ser tan simples como "realizar X cantidad de pagos en la semana", "invitar a contactos a descargar y usar la billetera móvil YASTA", "ahorrar X cantidad de dinero" o "responder correctamente X cantidad de preguntas de la trivia financiera".

- **Puntos e insignias:** La solución deberá incluir un sistema de puntos e insignias que recompense a los usuarios por cada acción completada (transacciones, misiones, respuestas correctas en trivias, etc.). Estos puntos podrían acumularse y ser canjeables por beneficios dentro o fuera de la aplicación (descuentos, ventajas, etc.).

5. PROCESO DE INSCRIPCIÓN Y CLASIFICACIÓN

- a) Los equipos interesados en participar de la Hackathon deberán completar el formulario de inscripción, que se encuentra disponible en el link [Formulario de inscripción](#), detallando el nombre del equipo, nombres de los participantes, adjuntar los curriculum de los participantes, adjuntar una presentación de la conceptualización de solución propuesta (idea) para el desafío detallado en el punto 4 del presente documento, y un detalle del portafolio de los proyectos desarrollados por el equipo o los integrantes, si corresponde. Adicionalmente de manera complementaria y no obligatoria, el equipo puede presentar un video con una duración máxima de 3 minutos con la explicación de la solución propuesta.
- b) El plazo para la inscripción es hasta el **21 de septiembre** hasta las **horas 23:59** de manera impostergable. Ninguna inscripción será aceptada una vez concluido el plazo de inscripción previamente definido.
- c) Es obligatorio completar todos los campos requeridos del formulario de inscripción y por ello la Organización de la Hackathon se reserva el derecho a rechazar aquellas solicitudes cuyos campos se encuentren incompletos o completados de forma incomprensible, según su criterio.
- d) El Organizador se reserva el derecho de solicitar información adicional a los equipos para verificar la identidad de sus integrantes.
- e) Un comité evaluador realizará la clasificación de ocho (8) equipos con las soluciones (propuestas) más prometedoras en base a los siguientes criterios:
 - 55% Cumplimiento de los objetivos y requisitos del desafío
 - 35% Creatividad, originalidad e innovación de la solución
 - 10% Experiencia del equipo y portafolio de proyectos.
- f) Los equipos clasificados serán comunicados mediante la página web del evento y posteriormente convocados a capacitaciones y mentorías para enriquecer la conceptualización de su propuesta de solución (idea), antes del evento.

6. DESARROLLO DE LA HACKATHON

6.1 Ambiente y recursos

- a) El evento de la Hackathon se realizará los días **11 y 12 de octubre** en la ciudad de La Paz, en el Hotel Panamerican ubicado en la calle México Nro 1555.
- b) En caso de que algún o algunos de los participantes de los equipos clasificados estén en otras ciudades de Bolivia, el Organizador cubrirá el costo de los pasajes y estadía de hasta tres (3) miembros por equipo.
- c) Si por algún motivo de fuerza mayor un equipo clasificado no puede asistir al evento, deberá comunicar al organizador al menos 48 horas antes de la Hackathon.
- d) Se recomienda llevar ropa abrigada y cómoda, frazadas, sleeping bags, almohadas u otros, tomando en cuenta que tendrán que pasar la noche del **11 al 12 de octubre** en el Hotel Panamerican.
- e) Los participantes clasificados deberán llevar sus propios recursos técnicos para el desarrollo de su propuesta: laptops, teléfonos celulares, tabletas, dispositivos, gadgets, plataformas y/o entornos tecnológicos, o cualquier otro material software o hardware y todo el material que fuera necesario para poder trabajar en la solución propuesta.
- f) La Organización proveerá un ambiente cómodo y seguro para la realización de la Hackathon, así como la provisión de alimentación para los participantes (desayuno, refrigerio, almuerzo y cena).
- g) Queda terminantemente prohibido el ingreso de estupefacientes y/o bebidas alcohólicas al evento.

6.2 Entregables

Los equipos clasificados deberán entregar como mínimo los siguientes elementos:

- a) **Código Fuente:** El conjunto de instrucciones y líneas de código que constituyen la solución tecnológica.
 - **Requisitos**
 - ✓ Generar un manual de integración técnica de la solución propuesta.
 - ✓ El código fuente debe estar completo y funcional
 - ✓ Debe estar íntegramente documentado
 - ✓ Debe incluir todos los archivos y recursos necesarios requerido para el correcto funcionamiento de la solución propuesta.
 - ✓ El código fuente debe ser entregado en un archivo comprimido (zip o rar) que contenga todos los archivos y recursos necesarios. El archivo debe estar etiquetado con el nombre del equipo.
- b) **Prototipo de la solución:** Diseño de la interfaz de usuario y de las funcionalidades de la solución.
 - **Requisitos**
 - ✓ El prototipo debe ser funcional y demostrar la solución propuesta.
 - ✓ Debe incluir todas las características y funcionalidades detallados en el desafío de la Hackathon.
 - ✓ El plugin o paquete en Flutter que contenga la solución debe poder integrarse correctamente a una **aplicación principal**, validando su compatibilidad e integración. El prototipo debe ser entregado en formato APK o AAB

- (ejecutable) y un prototipo interactivo creado con herramientas como Figma, Adobe XD, otro similar.
- ✓ La solución propuesta debe ejecutarse funcionalmente para Android y iOS.

c) Presentación Visual: Presentación de la solución

- **Requisitos**

- ✓ La presentación debe proporcionar una visión clara de la solución, destacando el cumplimiento de los objetivos y requisitos del desafío de la Hackathon.
- ✓ Debe incluir información sobre el desarrollo de la gamificación y como se ha implementado la solución.
- ✓ La presentación debe ser entregada en formato PowerPoint(PPT) o PDF
- ✓ De manera complementaria, no obligatorio se puede incluir un video explicativo de su solución.

Considerando que el desarrollo completo de una solución tecnológica es un proceso que requiere tiempo y que podría no completarse en su totalidad en el lapso de los dos días de la Hackathon, se considerarán los aspectos esenciales de dicha solución tecnológica, evaluando que al menos una funcionalidad esté terminada y sea completamente funcional, es decir que no presente errores. Esto demostrará la viabilidad del concepto y la habilidad del equipo para ejecutar una idea, lo cual permitirá al jurado evaluar el potencial y la calidad de la solución tecnológica.

7. DEMO DAY

- a) Los equipos clasificados deben realizar una presentación y demostración final de su propuesta de solución a un equipo de especialistas, designado por el Organizador, denominado en adelante como “Jurado”, quienes realizarán el proceso de selección final de las 3 propuestas ganadoras.
- b) La presentación final se realizará el **13 de octubre**, en el Hotel Mitru Sur ubicado en la Av. de la Fuerza Naval Nro 948, esquina 23 de Calacoto, ciudad de La Paz.
- c) La presentación final debe tener una duración máxima de **12 minutos**. Si la demostración sobrepasa el tiempo estipulado, ésta será interrumpida por el Organizador del evento. Los participantes no podrán argumentar ni dar mayor detalle de sus soluciones fuera de los 12 minutos otorgados para su presentación.
- d) El jurado contará con un tiempo máximo de **3 min** para realizar consultas al equipo.
- e) Los equipos pueden usar todo el apoyo audiovisual que estimen conveniente para poder explicar su propuesta de solución.
- f) La presentación final no deberá contener material que pudiera violar o infringir derechos de terceros, incluyendo, pero no limitado a la privacidad, publicidad o derechos de propiedad intelectual o industrial, o que pudiese constituir una violación a algún derecho de autor.
- g) El Jurado tendrá plenas atribuciones para calificar cada una de las soluciones propuestas que sean presentados en el Demo Day. Asimismo, podrá seleccionar las que considere mejores y eliminar aquellas que de acuerdo con los criterios de evaluación descritos en el inciso “h)”, no sean consideradas adecuadas o factibles para los fines de la Hackathon.
- h) El Jurado designado seleccionará a los 3 proyectos ganadores en base a los siguientes criterios:
 - 55% Cumplimiento de los objetivos y requisitos del desafío
 - 35% Creatividad, originalidad e innovación de la solución.
 - 10% Presentación de la solución

8. RECOMPENSAS

- **Primer lugar:** Cheque con un valor de **Bs. 40,000.00** e implementación de la solución en la Billetera Móvil YASTA

El premio del primer lugar será abonado, según lo siguiente:

- ✓ **Bs. 15,000.00**, posterior a la culminación de la Hackathon.
 - ✓ **Bs. 25,000.00**, una vez la propuesta de solución (completa) sea implementada en la Billetera Móvil YASTA y puesto en producción en coordinación con el Líder de Billetera Móvil YASTA.
- **Segundo Lugar:** Cheque con un valor de **Bs. 10,000.00**
 - **Tercer lugar:** Cheque con un valor de **Bs. 6,000.00**

Cada premio se repartirá en partes iguales entre los integrantes de cada equipo a su respectiva cuenta "YASTA", por lo cual, cada uno de los integrantes de los equipos ganadores deben encontrarse debidamente afiliado a dicha billetera móvil.

9. PROPIEDAD INTELECTUAL

Todos los participantes deben garantizar que las soluciones tecnológicas serán elaboradas sin incorporar a los mismos, contenidos en los que existen derechos de propiedad intelectual de terceros, por lo que las ideas que surjan de la Hackathon no serán de propiedad del Banco Unión S.A., sino permanecerán bajo el control de los participantes, excepto la propuesta de solución ganadora del 1er lugar, ya que el mismo pasará a ser de propiedad del Banco Unión S.A.

Asimismo, los participantes reconocen y aceptan que el Banco Unión S.A. puede haber estado o estar trabajando en el desarrollo de ideas innovadoras similares y que es libre de hacer uso de tales, sin que puedan exigir reclamación alguna por este aspecto.

10. ACLARACIONES

a) Los participantes deberán respetar las siguientes reglas básicas de conducta durante el desarrollo del evento:

- Respetar a los participantes, mentores, miembros del jurado y personas en general que formen parte del evento.
- No emplear expresiones que inciten a la violencia o cualquier forma de discriminación, difamación, contenido ofensivo, vulgar y en general actitudes que atenten a las buenas costumbres. No compartir información con contenido publicitario, político, religioso o de cualquier ideología. No emitir comentarios ofensivos, insultos, amenazas, lenguaje malsonante, contenido degradante o descalificaciones hacia el Organizador, servicio, marcas, equipo humano u otros miembros de la comunidad.

b) La Hackathon pretende que los participantes tengan igualdad de oportunidades y cumplan estrictamente con las Bases de participación conduciéndose con una adecuada conducta. Por ese motivo, la Organización de la Hackathon podrá excluir de forma automática e inmediata a cualquier participante que demuestre una conducta inadecuada, engañosa o impropia, o emplee medios desproporcionados, fraudulentos o abusivos, o incumpla estas Bases en cualquiera de sus puntos.

c) La Organización de la Hackathon se reserva el derecho de suspender el evento ante la concurrencia de un evento de fuerza mayor o caso fortuito, es decir, se entiende por fuerza mayor todo acontecimiento que quede fuera del control razonable de la Organización; y se entiende por caso fortuito, todo fenómeno de la naturaleza que no pudiese ser previsto o que, pudiendo ser previsto, no pudiese ser evitado ni controlado.

11. CRONOGRAMA

EMPIEZA EL CAMINO



INICIO DE LAS POSTULACIONES
1 DE SEPTIEMBRE

CIERRE DE LAS POSTULACIONES
21 DE SEPTIEMBRE

**COMUNICACIÓN DE LOS EQUIPOS
CLASIFICADOS**
29 DE SEPTIEMBRE

POTENCIA TU PROYECTO



**ASESORAMIENTO A LOS EQUIPOS
CLASIFICADOS**
DEL 1 DE OCTUBRE AL 8 DE OCTUBRE

COMPITE PARA GANAR



HACKATHON DÍA 1
11 DE OCTUBRE

HACKATHON DÍA 2
12 DE OCTUBRE

DEMO DAY
13 DE OCTUBRE