

# Hackathon BCRP 2018

## Chequea tus Billetes y Monedas

### BASES

El Banco Central de Reserva del Perú (BCRP) lanza su primera Hackathon con el fin de promover el planteamiento de una solución innovadora que sirva a la ciudadanía como herramienta para el reconocimiento de la autenticidad de los billetes y monedas, de tal manera que no sean sorprendidos por el delito de la falsificación. A través de esta iniciativa se incentiva la participación de estudiantes, egresados, profesionales o emprendedores que tengan la capacidad de plantear y desarrollar la mejor solución sostenible para dicho fin.

#### DESAFÍO

Proponer y desarrollar un aplicativo móvil (App) que permita asistir de manera fácil, rápida y oportuna a la ciudadanía en la verificación de los diferentes elementos de seguridad de los billetes y monedas emitidos por el BCRP para reconocer su autenticidad, utilizando tecnología de imágenes y video, inteligencia artificial, realidad aumentada y otras alternativas innovadoras que los participantes propongan.

Funcionalidades básicas requeridas:

- La App debe permitir la comparación de los elementos de seguridad de monedas y billetes auténticos, contenidos en una galería, con la imagen capturada por el dispositivo móvil del billete o moneda en evaluación.
- Adicionalmente, para el caso de los billetes, la App debe permitir consultar la serie y numeración de los mismos para determinar si se encuentran registrados en la base de datos de billetes falsificados del BCRP.

#### INSCRIPCION

Los interesados se podrán inscribir, desde el jueves 18 de octubre hasta el lunes 12 de noviembre de 2018 a través Portal Institucional del BCRP:

<http://www.bcrp.gob.pe/hackathon2018>

#### REGLAS DE LA HACKATHON BCRP 2018

- Se permitirá un máximo de 100 inscritos, por lo que se sugiere tomar las precauciones del caso para inscribirse en la Hackathon BCRP 2018 a tiempo.
- Participan equipos de trabajo conformados mínimo por dos y máximo por cinco participantes, se sugiere contar con un grupo de trabajo multidisciplinario que apoye al equipo para presentar la mejor alternativa de solución en relación al Desafío propuesto.
- Podrán inscribirse personas independientes, pero luego deberán formar parte de los equipos de trabajo que aún no se hayan completado, esta agrupación final se dará en los talleres vivenciales previos a la Hackathon BCRP 2018.

- La participación de los equipos de trabajo en los talleres vivenciales previos a la Hackathon BCRP 2018 es muy importante, también servirá para confirmar su participación en esta Hackathon. Estos talleres están orientados a dar toda la información necesaria para que puedan plantear la mejor solución para el Desafío, así como absolver cualquier duda respecto al mismo.
- Los participantes deben disponer de sus propias herramientas (equipos de cómputo, software, cargadores, dispositivos móviles, etc). No se prestarán equipos a los participantes.
- No podrán participar los parientes del personal del BCRP hasta el cuarto grado de consanguinidad o segundo de afinidad.
- Cada participante será responsable de sus equipos de cómputo y pertenencias, no siendo los organizadores responsables por las pérdidas, daños o robo de los mismos.
- 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 informáticos o sistemas informáticos o que accedan a la información personal de los usuarios. El incumplimiento de esta regla será motivo de descalificación.
- Cada equipo participante mantiene la titularidad originaria sobre el código fuente de la solución que presente en la Hackathon BCRP 2018.
- Los participantes aceptan que las soluciones presentadas durante la Hackathon BCRP 2018 puedan ser difundidas o expuestas en público siempre y cuando se mencione la autoría de las mismas.
- Los participantes autorizan el uso de sus respectivos nombres, imágenes, fotos y videos para una finalidad académica, profesional y publicitaria por parte del BCRP. En este sentido, los datos personales señalados podrán ser publicados en medios escritos o electrónicos, incluida la página web durante el tiempo que el BCRP estime necesario. Los participantes dejan constancia que autorizan la publicación de estos datos personales para la finalidad señalada.
- El jurado calificará las soluciones presentadas por los equipos de trabajo durante la Hackathon BCRP 2018 de acuerdo a los criterios de evaluación mencionados en estas Bases.
- El jurado seleccionará a los tres equipos ganadores de la Hackathon BCRP 2018 en las categorías de primer, segundo y tercer puesto, dándose a conocer los resultados al finalizar el evento.
- Los ganadores estarán sujetos a una verificación de identidad antes de la entrega del premio.

- Los participantes aceptan todos los términos establecidos en estas Bases, el incumplimiento de cualquiera de dichos términos los descalificará.

## TALLERES VIVENCIALES

La participación en los talleres es muy importante para los integrantes de los equipos de trabajo.

- **Taller 1:** Definición del Desafío: Elementos de Seguridad de Billetes y Monedas  
Miércoles 7 de Noviembre de 5:00 pm a 7:30 pm  
Lugar: Instalaciones del BCRP
- **Taller 2:** Metodología de Trabajo y Facilidades Tecnológicas  
Martes 13 de Noviembre de 5:00 pm a 7:30 pm  
Lugar: Sala UNO – Campus PUCP
- **Taller 3:** Coaching: Diseño Orientado al Usuario  
Miércoles 21 de Noviembre de 5:00 pm a 7:00 pm  
Lugar: Sala UNO – Campus PUCP

## PREMIOS

El premio de los equipos ganadores será el siguiente:

- **Primer puesto** : 4 100 soles
- **Segundo puesto:** 2 700 soles
- **Tercer puesto** : 1 500 soles

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para evaluar las soluciones presentadas por los equipos de trabajo el jurado se basará en los siguientes criterios de evaluación. La escala de puntuación es del 0 al 20 siendo 20 el máximo puntaje.

CRITERIO		EXPLICACIÓN	PUNTAJE
1	<b>Cobertura funcional</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué tan avanzado está el desarrollo de las funcionalidades requeridas para la App, en la solución presentada?</li> <li>• Otras funcionalidades aportadas por los participantes.</li> </ul>	7 puntos
2	<b>Adecuado Uso de Recursos Tecnológicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la App funciona en celulares de baja, media o alta gama.</li> <li>• Tamaño de la App</li> <li>• Consumo de datos móviles</li> </ul>	6 puntos
3	<b>Creatividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de la interfaz (amigable, atractivo, intuitivo)</li> </ul>	7 puntos

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación innovadora de la tecnología disponible</li> </ul>	
TOTAL			20 puntos

## CRONOGRAMA

A continuación se muestra el cronograma de actividades de la Hackathon BCRP 2018

ACTIVIDAD		FECHA
1	Inscripción de los participantes	Del jueves 18 de octubre al lunes 12 de noviembre
2	Talleres Vivenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Miércoles 7 de noviembre de 5:00 pm a 7:30 pm (En las Instalaciones del BCRP)</li> <li>• Martes 13 de noviembre de 5:00 pm a 7:30 pm (En la sala UNO – Campus PUCP)</li> <li>• Miércoles 21 de noviembre de 5:00 pm a 7:00 pm (En la sala UNO – Campus PUCP)</li> </ul>
3	Hackathon BCRP 2018	1 y 2 de diciembre (En la sala UNO – Campus PUCP). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hora de inicio: Sáb. 1 Dic. a las 9:00 am</li> <li>• Hora de término: Dom. 2 Dic. a las 3:00 pm</li> </ul>

## CONTACTO

Los participantes podrán hacer consultas a través de los siguientes medios:

Correo electrónico: [hackathon.innovacion@bcrp.gob.pe](mailto:hackathon.innovacion@bcrp.gob.pe)

Teléfono: (01) 613 2000 Anexo 24636

Página web de la Hackathon BCRP 2018:

<http://www.bcrp.gob.pe/hackathon2018>