

<bases> <legales>

# BANKING HACKATHON

Liber\_\_\_bank  
atmira

## BASES LEGALES DEL CONCURSO

#OPENBANKINGHACKATHON

### 1. OBJETIVO

Por el presente documento se dan a conocer los términos y condiciones del Hackathon sobre Open Banking organizado por LiberBank y atmira. #OPENBANKINGHACKATHON forma parte de la iniciativa de ambas compañías por fomentar la innovación inside y outside. Esta iniciativa tiene por objeto generar conocimiento sobre el nuevo entorno Open Banking y su impacto sobre el actual modelo financiero y fintech.

Durante el #OPENBANKINGHACKATHON se desarrollarán varios prototipos de aplicaciones que den uso a la API propuesta y supongan un valor añadido al actual modelo de negocio de las entidades bancarias o del entorno Fintech.

El #OPENBANKINGHACKATHON consiste en un concurso de desarrollo de aplicaciones de 1,5 días de duración, en el que participarán varios equipos multidisciplinares (desarrolladores, diseñadores y expertos en el sector Fintech).

### 2. REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Cualquier persona mayor de edad y que sea residente legal en España con formación en diseño de aplicaciones y/o desarrollo de software y/o el sector financiero puede participar en el #OPENBANKINGHACKATHON.

En el #OPENBANKINGHACKATHON participarán equipos multidisciplinares que trabajarán en el desarrollo de aplicaciones a partir de una serie de "Retos Objetivo" propuestos por LiberBank y atmira o en ideas propias basadas en la aplicación de la API para la mejora de productos financieros Open Banking.

### 3. ÁMBITO

El #OPENBANKINGHACKATHON se realizará en Madrid, en el Centro de Innovación LiberBank 7 y 8 de junio. El inicio del #OPENBANKINGHACKATHON se producirá el día 7 de junio a las 12am y terminará el 8 de junio a las 14pm.

### 4. MECANISMO DE PARTICIPACIÓN

Este #OPENBANKINGHACKATHON está dirigido a aquellos profesionales con inquietudes tecnológicas que consideren que pueden aportar talento e innovación al actual modelo de negocio de las entidades financieras. Se recomienda que dispongan de conocimiento del actual entorno Open Banking. Además, se recomienda que se

<bases> <legales>

# BANKING HACKATHON

Liber\_\_\_bank  
atmira

disponga una visión sobre el movimiento Fintech que actualmente se está introduciendo en el modelo de las entidades financieras.

## 5. ADMISIÓN DE LOS PARTICIPANTES

El periodo de Inscripción será hasta el 7 de Junio. La inscripción se hará desde el enlace proporcionado desde la propia web del evento para tal efecto. La inscripción previa para participar es obligatoria y la misma tendrá un coste de 5€ por participante (lo recaudado será donado íntegramente a la ONG "Amigos de Sierra Leona" <https://amigosdesierraleona.com/>) El número de participantes será como máximo de 80 personas. Si se supera el número de inscritos, la organización se reserva el derecho de seleccionar a los participantes finales teniendo en cuenta la proporción de perfiles esperados (desarrolladores, diseñadores y expertos en el sector financiero). El día del #OPENBANKINGHACKATHON se formarán equipos multidisciplinares de 5 personas que sean desarrolladores, diseñadores y/o expertos en el sector financiero.

## 6. RETOS DE PARTIDA

LiberBank y atmira quieren dejar claro que creen firmemente en el espíritu innovador de los participantes. Por ello, se mantiene la idea de que los participantes puedan aportar ideas innovadoras al concurso.

Además, para facilitar la generación de ideas se proponen una serie de retos de partida que pueden ayudar a los participantes:

- Implementar ideas relacionadas con el entorno Open Banking, ya sea para bancos o para empresas Fintech.
- Crear soluciones
- Desarrollar aplicaciones

En cualquier caso, los equipos deberán desarrollar una aplicación web y/o móvil que utilice las APIs creadas por Liberbank para el cumplimiento de PSD2 y accesibles para los participantes en un Sandbox facilitado por LiberBank. No obstante, las soluciones no tendrán por qué limitarse a las APIs actualmente expuestas en el Sandbox, si no que se podrán proponer otras APIs o servicios cuya ejecución pueda simularse. Adicionalmente se pondrá a disposición de los equipos las herramientas de analítica y gestión de datos de Google Cloud y ponla en negrita o algo destacado,

La aplicación tiene que ser funcional, mostrando el correcto funcionamiento de la idea principal. Quedarán excluidas las aplicaciones de simple registro de usuario, landing pages o mockups sin funcionalidad. Sólo se aceptarán aplicaciones desarrolladas desde cero, permitiéndose el uso de frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.

<bases> <legales>

# BANKING HACKATHON

Liber\_\_\_bank  
atmira

## 7. CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

atmira se compromete a dotar de todos los elementos necesarios para el desarrollo del #OPENBANKINGHACKATHON en términos de conectividad y asistencia. Los participantes serán los responsables de acudir con los dispositivos electrónicos que necesiten para el desarrollo de su actividad. atmira no se hace responsable en caso de robo, pérdida o accidente sobre las pertenencias de cualquier participante en el evento.

## 8. PREMIOS

Un jurado imparcial elegirá a los equipos ganadores, teniendo en cuenta: grado de finalización del proyecto, originalidad de la idea, dificultad técnica, viabilidad del proyecto, diseño, usabilidad, etc. La decisión del jurado será final e inapelable. Resultarán premiados 3 equipos, que estarán formados por 5 personas, y recibirán los premios que se publicitarán en la web del evento.

## 9. DATOS PERSONALES

En cumplimiento de lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal en la ley 34/2002 de 11 de Julio de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio electrónico, el participante cede sus datos personales de forma voluntaria a la Organización para su tratamiento en relación con su trayectoria en este concurso.

## 10. DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Los participantes validan que todas las propuestas que se presenten a concurso, son originales y no infringen la propiedad intelectual de terceras partes. Si se hace uso de ideas ajenas a los participantes o software sujeto a licencias no libres, será necesario que se presente una aprobación explícita del propietario intelectual.

Cada grupo participante será titular exclusivo de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial vinculados con sus respectivos proyectos. Tanto las transparencias usadas en la demo, como un vídeo de la aplicación funcionando, como el código de la aplicación deberá subirse a un repositorio público de GitHub con una licencia libre, y la URL de dicho repositorio deberá ser comunicada a la organización antes de la demo.

Los participantes aceptan el uso de su imagen para la generación de material de promoción del evento a celebrar por parte de la organización. Con la aceptación de estas bases, se cumplimenta la cesión de imagen.