



**talent
hackathon**®



**TRACK EN COLABORACIÓN
CON**



citibanamex® 



ÍNDICE DE LA CONVOCATORIA

Descripción general	3
ODS 10. Reducción de las desigualdades	3
Objetivo particular del TRACK	3
Registro de equipos y capitán	3
Especificaciones técnicas y tecnológicas	4
Tipo de solución	4
Motivación de desarrollo del TRACK	5
Descripción del TRACK	5
Información adicional	5
Evaluación	8
Elementos a evaluar	8
Mentores y jurado	8
Mentores	8
Jurado	9
Premio del TRACK	9
Términos y condiciones	9
Términos y condiciones generales de Talent Land	9
Términos de Citibanamex	9

Descripción general

- **Dirigido a:** Personas que quieran mejorar a México al reducir la desigualdad, como emprendedores sociales, diseñadores de experiencia de usuario, desarrolladores en plataformas digitales, etc.
- **Número de personas por equipo:** de 2 a 5 personas
- **Contacto:** hackathon@talent-network.org

ODS 10. Reducción de las desigualdades

Fomentar la Inclusión financiera y la innovación en soluciones para la base de la pirámide poblacional que apoyen a la disminución de las desigualdades en nuestro país y el mundo.

Objetivo particular del TRACK

1. Construir una herramienta que ayude a incrementar el ingreso a los hogares con integrantes que se encuentran en el segmento de la parte baja de la pirámide poblacional, teniendo ingresos formales e informales, facilitando a los usuarios la utilización de soluciones bancarias con pagos digitales que les ayuden a solucionar sus problemas financieros de cada día.
2. Lograr disminuir el porcentaje que se cobra en las remesas internacionales al menos a 3% del monto que envían a través de pagos digitales, siendo la inclusión financiera la que se encargue de facilitar este tipo de transacciones para el segmento
3. Aumentar el apetito de los clientes que se encuentra en la base de la pirámide para acercarse a los pagos digitales y generarles confianza para resolver sus problemas monetarios con el apoyo de un modelo financiero exclusivo para ellos
4. Desarrollar oportunidades para micro negocios, aumentando sus transacciones por medio de pagos digitales, para que cuenten con beneficios como lo son micro-créditos y micro-seguros, los cuales no existen en este momento para esta base de la pirámide poblacional y así ayudarlos a que tengan una inclusión financiera en el sistema financiero mexicano

Registro de equipos y capitán

1. Todos los integrantes de equipo deberán registrarse en: <https://www.hackerearth.com/challenges/hackathon/talent-land-hackathon/>
2. El equipo deberá designar a un capitán, el cual deberá subir los entregables descritos en este documento

3. La comunicación sobre los resultados de este reto se llevará a cabo entre los organizadores de Talent Land 2019 y el capitán del equipo

Especificaciones técnicas y tecnológicas

Presentarán una solución digital, en plataforma web o móvil (iOS & Android) que lleve a la realidad la idea que colabore al objetivo, teniendo al menos las siguientes características:

Determinar el problema y solución:

- Definir proto persona objetivo (user persona).
- Crear mapa de empatía
- Definir objetivo y problema a resolver.
- Propuesta (énfasis en diferenciadores).
- Presentar proceso de trabajo (Queremos conocer lo que vivió tu equipo durante el hackathon)

Tecnológicos:

1. Front end responsive, pudiendo utilizar frameworks como Angular o React
2. Consumo de APIs públicas, o propias desarrolladas en el evento
 - a. APIs propias: RESTful stateless
3. Intergar algún componente de seguridad (Ej. OAuth, Google login, etc.)
4. Control de versiones en git (GitHub o similar)
5. Despliegue en algún PaaS

Adicionales (no representan requerimientos mínimos, pero te pueden beneficiar)

- Estamos explorando diversas maneras de reducir la desigualdad, una de ellas puede ser Gamification... ¡Nos encataría ver este concepto en una parte o en toda la idea!
- Desplegado en plataforma de Dev de los stores en caso de app móvil para su beta test
- Implementación de certificados de seguridad
- Utilización de Lenguaje Java o alguno de sus dialectos (Ej. Scala, Groovy, Kotlin, etc.)
- Para microservicios – stack de Spring Boot o Micronaut
- Utilización de contenedores (Docker)
- Uso de metodologías, algoritmos o tecnologías en adición a las propuestas
- En caso de utilizar Machine Learning, utilizar Phyton o R

Tipo de solución

- Prototipo interactivo – mediana fidelidad

Motivación de desarrollo del TRACK

- Conocer a los emprendedores sociales, que a través de ideas innovadoras estén trabajando en disminuir la desigualdad en el país... ¡Para apoyarlos a realizar sus sueños!
- *Citibanamex loves Fintechs!*, queremos co-crear con ustedes el sector financiero del futuro.
- Conocer los jóvenes talentos mexicanos e incluirlos en nuestras opciones de atracción de talento. ¡Queremos que el mejor talento trabaje en el banco que tiene lo mejor de México y lo mejor del mundo!
- Fomentar la inclusión financiera y la innovación en soluciones para la base de la pirámide poblacional que apoyen a la disminución de las desigualdades en nuestro país y el mundo

Descripción del TRACK

Fase 1: Ideación

- Definición de la protopersona
- Definición de problemática a resolver y cómo afecta el mapa de empatía de la persona
- Divergencia de ideas y selección de potenciales soluciones (boceto, wireframe, etc.)

Fase 2: Prototipos

- Prueba de usabilidad con usuarios – testeo
- Oportunidades de mejora
- Iteraciones de prototipo

Fase 3: Elevator Pitch

- Story telling para la presentación con jurado de la solución de manera sintetizada con prototipo funcional/interactivo

Información adicional

Información sobre inclusión financiera en México

- <https://globalfindex.worldbank.org>
- <https://www.accion.org>
- <https://www.gob.mx/cnbv/articulos/resultados-de-la-encuesta-nacional-de-inclusion-financiera-enif2018?idiom=es>

- <http://www.banxico.org.mx/sistemas-de-pago/codi-cobro-digital-banco-me.html>
- <http://www.banxico.org.mx/publicaciones-y-prensa/informe-anual-sobre-las-infraestructuras-de-los-me/%7B640C6E9C-5835-E655-D0ED-0F1B7EAB2AC9%7D.pdf>

Información sobre UX y desarrollo de persona / problema

- <http://estebanromero.com/2013/05/design-thinking-fase-2-definir-el-problema/>
- <https://think360studio.com/what-is-user-persona-and-how-to-define-it/>
- <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-personas>
- <http://www.interware.com.mx/blog/como-creo-una-proto-persona-para-definir-a-mi-usuario-final>
- https://dschool-old.stanford.edu/groups/k12/wiki/3d994/empathy_map.html

Paas:

- <https://searchcloudcomputing.techtarget.com/definition/Platform-as-a-Service-PaaS>
- <https://www.genbeta.com/desarrollo/entendiendo-la-nube-el-significado-de-saas-paas-y-iaas>
- <https://stackify.com/top-paas-providers/>
- <https://paasfinder.org/vendors>
- <https://www.cbronline.com/cloud/10-of-the-best-paas-providers-4545381/>
- <https://cloud.google.com>
- https://azure.microsoft.com/es-mx/free/search/?&OCID=AID719815_SEM_4qnoJlJw&lnkd=Google_Azure_Brand&dclid=COjgx8KD0-ECFUE9Twod_-sJ8A
- <https://www.openshift.com>
- <https://console.bluemix.net/catalog/>

Lenguajes Backend:

- <https://openjdk.java.net> versión >8
- <http://groovy-lang.org>
- https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_JVM_languages
- <https://kotlinlang.org/docs/reference/comparison-to-java.html>
- <https://kotlinlang.org>
- <https://www.scala-lang.org>
- <https://nodejs.org/es/>
- <https://www.python.org> (usar conda)

Lenguajes Front:

- <https://angular.io>
- <https://angularjs.org>
- <https://reactjs.org>
- <https://github.com/facebook/react>
- <https://www.javascript.com>
- <https://www.w3schools.com/js/>

Microservicios - Spring Boot:

- <https://spring.io/projects/spring-boot>
- <https://spring.io/guides/gs/spring-boot/>
- <https://www.baeldung.com/spring-boot>
- <https://www.ibm.com/developerworks/ssa/library/j-spring-boot-basics-perry/index.html>
- <https://www.baeldung.com/spring-vs-spring-boot>

Microservicios - Micronaut:

- <https://micronaut.io/>
- <https://objectcomputing.com/resources/publications/sett/july-2018-micronaut-framework-for-the-future>

Contenedores:

- <https://www.docker.com/>
- <https://towardsdatascience.com/learn-enough-docker-to-be-useful-b7ba70caeb4b>
- <https://opensource.com/resources/what-docker>
- <https://hub.docker.com/>
- <https://runnable.com/docker/using-docker-hub>
- <https://kubernetes.io/>
- <https://kubernetes.io/docs/concepts/overview/what-is-kubernetes/>
- <https://github.com/kubernetes/kubernetes>
- <https://www.redhat.com/es/topics/containers/what-is-kubernetes>

Machine Learning:

- <https://www.tensorflow.org/>
- <https://www.tensorflow.org/tutorials>
- <https://es.coursera.org/learn/machine-learning-with-python>
- <https://www.datacamp.com/community/tutorials/introduction-machine-learning-python>
- <https://www.datacamp.com/tracks/machine-learning-with-python>

- <https://www.geeksforgeeks.org/introduction-machine-learning-using-python/>

Otras fuentes públicas de información relacionada

- Datos abiertos - <https://datos.gob.mx/>
- INEGI - <https://www.inegi.org.mx/>
- INAI - <http://inicio.inai.org.mx/SitePages/ifai.aspx>
- CONAPO- <https://www.gob.mx/conapo>

Evaluación

- Fase 1: Protopersona y mapa de empatía, problema a resolver y bosquejos de soluciones
- Fase 2: Resultado de las pruebas de usabilidad y primeras iteraciones del Prototipo funcional
- Fase 3: Prototipo funcional probado y “Elevator Pitch”

Todos los elementos mencionados serán evaluados, con la prioridad en la idea y el problema que puede resolver

Elementos a evaluar

- Fase 1: Protopersona y mapa de empatía, problema a resolver y bosquejos de soluciones
- Fase 2: Resultado de las pruebas de usabilidad y primeras iteraciones del Prototipo funcional con los requerimientos mínimos descritos en especificaciones técnicas y tecnológicas
- Fase 3: Prototipo funcional probado (con requerimientos físicos y cualquier adicional) y “Elevator Pitch”

Todos los elementos mencionados serán evaluados, con la prioridad en la idea y el problema que puede resolver.

Mentores y jurado

- **Mentores**
 - UX / Agile Dojo – Scarlett Eligio
 - Desarrollo de Software / DE – Ivan Fajardo
 - Desarrollo de Software / DE – Martín Barcenás
 - BEI – 1
 - Inclusión Financiera – Nelly Escobar Villa
 - Fomento Social – Alejandra Covarrubias

- Fomento Social – Pilar Aguilar
- Fomento Social – Saúl Vera
- Innovación – Marilú Peña
- Educación Financiera – Erick Garay Juarez

- **Jurado**
 - Fomento social – Vanessa Gonzalez
 - Inclusión Financiera – Rodrigo Diez
 - Educación Financiera – Juan Luis Ordaz
 - Agile Dojo – Arturo Robles Maloof

Premio del TRACK

- 1er lugar: \$50,000.00 MXN

Términos y condiciones

- **Términos y condiciones generales de Talent Land**
 - <https://www.talent-land.mx/tycn.pdf>
- **Términos de Citibanamex**

¡Lo que hagas es tu idea! No tienes que ceder derechos de tu idea o de tu producto a Citibanamex. Acompañaremos a los ganadores a hacer realidad su idea incluso posterior al Talent Land, y tendrán pase al hackathon financiero más grande del país en 2019.

