

BASES DEL CONCURSO

3er. Hacka thon 2024

AUDITORÍA INTERNA HACIA LA ERA DIGITAL

CLAIN 2024

XXVIII Congreso Latinoamericano
de Auditoría Interna • Panamá
27-28 Junio • Hotel Riu Plaza



“AUDITORIA INTERNA HACIA LA ERA DIGITAL” COMITE CLAIN - FELABAN

Antecedentes

El Comité Latinoamericano de Auditoría Interna y Evaluación de Riesgos (CLAIN) y la Federación Latinoamericana de Bancos (FELABAN) organizan una competencia de innovación para la Auditoría Interna, al estilo Hackathon, que tendrá lugar de manera virtual el **viernes 31 de mayo de 2024**, (en adelante, HACKATHON).

¿Qué es una Hackathon? Es un proceso de innovación, donde los participantes trabajan en pequeños grupos en un entorno único que fomenta el pensamiento creativo y conduce a nuevos conceptos, ideas y prototipos sorprendentemente innovadores. El resultado del hackathon es un prototipo terminado para un producto, servicio o modelo innovador.

El objetivo principal del HACKATHON CLAIN “AUDITORIA INTERNA HACIA LA ERA DIGITAL” será diseñar una solución digital práctica e innovadora por parte de un equipo que optimice el Gobierno, Riesgo y Cumplimiento (GRC) de la Organización. La solución debe impactar al logro de la estrategia y objetivos, ya sea con mejoras en la gestión de riesgos y oportunidades, fortalecimiento del ambiente de control, prevención de fraudes, mejora en el alcance, cobertura y/o profundidad de las revisiones y/o mejoras para opinar/recomendar a la velocidad del riesgo.

Lo que se busca es liberar tiempos para análisis, ser más eficientes, acelerar la transformación, mayor uso de tecnología, agente de cambio, etc.

Durante el HACKATHON se utilizará la metodología Lean Startup para lograr que los equipos multidisciplinarios propongan en un tiempo acotado, un

Producto Mínimo Viable (MVP) de una solución digital innovadora. Los equipos podrán estar compuestos por auditores, expertos tecnológicos, científicos de datos, ingenieros, etc.

En el webinar de lanzamiento en línea, a realizarse el **lunes 8 de abril de 2024**, se explicará la metodología para que los equipos comprendan en qué consiste la actividad y puedan presentar sus MVP.

Descripción del desafío

El HACKATHON es un evento donde se establecen objetivos de desarrollo que sean factibles de entregar en el plazo de tiempo que se determine, en este caso, alrededor de 2 meses. En este evento participarán equipos multidisciplinarios, los cuales analizarán problemáticas específicas, generarán ideas y construirán productos mínimos viables de soluciones digitales factibles de ser implementadas, en línea con acelerar la transformación de auditoría interna y/o de GRC en general.

Las características específicas del desafío a resolver se compartirán de manera exclusiva con quienes hayan sido seleccionados para participar en el evento y con quienes la organización invite o acepte su asistencia.

Inscripción

Hay un cupo limitado, abierto de manera competitiva a los equipos que cumplan con los criterios de selección y deseen participar del HACKATHON.

Los equipos interesados en participar en el HACKATHON deberán inscribirse enviando **sus datos y video explicativo del proyecto de máximo 5 minutos** al correo electrónico: hackathon@felaban.com

Los datos que deben incluir en mail de inscripción son: Institución, nombre y cargo de los miembros del equipo, nombre de fantasía del equipo, Líder

del equipo y Datos de Contacto de todo el equipo (Mail y fono).

El Plazo de Postulaciones a la Hackathon es hasta el viernes 3 de mayo de 2024.

En caso de existir alguna duda sobre la misma, éstas deberán ser enviadas previamente al correo electrónico hackathon@felaban.com, identificando en el asunto del correo **“Consulta 3ra HACKATHON CLAIN”**, indicando detalle de consulta, datos de contacto y teléfonos.

La inscripción de los participantes en el HACKATHON implica el pleno conocimiento y aceptación de las presentes bases y condiciones de desarrollo de este evento. Se deja constancia que no se aceptarán postulaciones contenidas en formularios incompletos, como tampoco condicionadas o contrarias a las presentes bases.

La inscripción aceptada será notificada vía correo electrónico a cada uno de los equipos postulantes. La inscripción al HACKATHON no tiene costo (\$0.-)

Criterios de selección

Los siguientes criterios de preselección/selección aplican, para todos los equipos participantes:

- Los equipos participantes deberán ser compuestos por profesionales de áreas de Auditoría Interna, riesgo, cumplimiento, emprendedores y/o funcionarios de instituciones financieras (no excluyente), o estudiantes de posgrado o pregrado en Auditoría que se encuentren cursando el último año de su carrera.
- Los equipos deberán contar preferentemente con capacidades multidisciplinarias, conocimiento y/o experiencia en alguna de las siguientes áreas: a) Riesgos Críticos o emergentes (Ciberseguridad, Fraude, ESG, Regulatorios, etc.); b) Herramientas Digitales: Analítica

avanzada, Robotización (RPA), Machine Learning, Inteligencia Artificial, Programación, etc.

- Los participantes deben disponer de sus propias herramientas (equipos de cómputo, software, cargadores, dispositivos móviles, etc.). Los organizadores no facilitarán equipos a los participantes, eximiéndose de cualquier responsabilidad ante la pérdida o desperfecto de estas.

Amparado en el derecho de admisión a la actividad, la Organización podrá restringir la participación en el concurso por cualquier motivo o circunstancia que pudiese repercutir en el correcto desarrollo del HACKATHON.

Preselección

El jurado seleccionará seis (6) equipos que pasaran a la final del Hackathon. Para ello, entregará su respuesta a los equipos de auditoría seleccionados y no seleccionados, a más tardar el **viernes 10 mayo de 2024**.

Requisitos que deben cumplir los proyectos

Cada proyecto que se desarrolle durante el HACKATHON debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tratarse de un proyecto original, lo cual implica no haber sido presentado en otro concurso de la misma índole o Congreso de la especialidad. Para acreditar esta exigencia, cada equipo participante deberá efectuar una declaración jurada simple que dé cuenta de su originalidad, en el mail de inscripción al hackathon.
- Explicar su proyecto y desarrollar un Producto Mínimo Viable del proyecto.

- El proyecto no debe infringir los derechos de autor, patentes, marcas registradas, secretos comerciales u otros derechos de propiedad intelectual de un tercero. Lo anterior, deberá ser declarado por los equipos participantes, a través de un formulario que les será proporcionado por las instituciones organizadoras del HACKATHON durante la jornada de trabajo. Cualquier infracción del concursante será de su exclusiva responsabilidad y deberá mantener indemne a los organizadores en caso de cualquier reclamación de terceros a este respecto.
- El proyecto no podrá contener:
 - Información confidencial;
 - Información falsa, inexacta o engañosa;
 - Información que viole cualquier ley, estatuto, o normativa;
 - Material ilegal u obsceno, conforme a las leyes vigentes;
 - Material que pudiera considerarse discriminatorio en base a la raza, religión u orientación sexual, género, etc.;
 - Información que afecte la privacidad de las personas conforme a las leyes vigentes;
 - Virus informáticos, spyware u otro elemento dañino;
 - Difundir o contribuir a la difusión de malware.

Premios

Primer Premio:

- Placa de reconocimiento del 1er lugar
- Invitación a un representante del equipo ganador para presentar el proyecto en el Congreso Latinoamericano de Auditoría Interna CLAIN 2024 en Panamá. - con los gastos de pasaje y estadía por dos (2) días cubiertos.
- 3 pases de cortesía al CLAIN 2024 (incluye el del representante que expondrá el proyecto en el CLAIN)

Segundo Premio:

- Placa de reconocimiento del 2º lugar
- 2 pases de cortesía al CLAIN 2024

Tercer Premio:

- Placa de reconocimiento del 3er lugar
- 1 pase de cortesía al CLAIN 2024

Jurado

El jurado estará conformado por 5 miembros, que cumplan la condición de ser expertos reconocidos en la industria latinoamericana en temas de Auditoría Interna Digital.

En caso de que exista algún tipo de vínculo de consanguinidad hasta cuarto grado o de afinidad hasta segundo grado entre un miembro del jurado y un participante, o que el miembro del jurado trabaje en la misma institución que el equipo participante, dicho miembro deberá declararse impedido de calificar ese proyecto.

Evaluación de los proyectos

Los proyectos de los equipos participantes seleccionados deberán ser presentados el **viernes 31 de mayo de 2024**.

Cada presentación o **pitch en la Hackathon** de cada equipo seleccionado tendrá una duración de 10 minutos, pudiendo el jurado efectuar preguntas, que considere pertinentes y convenientes para la comprensión global del proyecto y del MPV. Al término de las rondas de presentación de los proyectos, el jurado entregará su decisión.

Criterios de evaluación

El jurado evaluará cada uno de los proyectos debidamente inscritos y MPV desarrollado, de acuerdo con los siguientes criterios:

[30%] Creatividad, originalidad e innovación

[30%] Factibilidad

[30%] Impacto esperado: aporte a acelerar la transformación de auditoría interna y de GRC en general.

[10%] Presentación (Pitch)

En caso de presentarse un empate se realizará entre los jurados una nueva votación, en que el equipo ganador será quien logre la mayor cantidad de votos por mayoría simple, donde cada jurado representará un voto.

Incumplimiento de las bases

La participación en este HACKATHON implica el conocimiento y la aceptación de sus bases y condiciones. Cualquier violación a éstas o a los procedimientos o sistemas establecidos por el organizador para la participación en este concurso implicará la inmediata exclusión de la competencia y/o la revocación de los premios, y/o la eventual interposición de las acciones judiciales que puedan corresponder.

La aplicación de las bases no dará derecho a reclamo alguno en contra de los organizadores, trabajadores, personeros o de sus auspiciadores. Ello especialmente en el caso en que se proceda a eliminar a alguno de las publicaciones, o se decida no otorgar definitivamente el premio, por estimarse que al respecto no se han cumplido con los procedimientos, requisitos o espíritu establecido en las presentes bases.

Responsabilidad

Las Instituciones Organizadoras del HACKATHON se eximen expresamente de toda responsabilidad por los perjuicios, las infracciones o violaciones a derechos de terceros en que pudieran incurrir los participantes. Asimismo, quedan exentas de responsabilidad por las opiniones que los participantes

podieren manifestar durante la realización de cualquiera de las actividades que contempla el HACKATHON, o bien por el contenido de los proyectos o aplicaciones que se desarrollen. Los participantes del HACKATHON asumen total y absoluta responsabilidad frente a eventuales reclamos de terceros, manteniendo indemne a las Instituciones Organizadoras. Las Instituciones Organizadoras se reservan, a su sola discreción, el derecho de cancelar, suspender y/o modificar cualquier aspecto del HACKATHON en caso de detectar eventuales fraudes, fallas técnicas o cualquier otro factor que afecte la integridad y buen funcionamiento de este, sin que ello genere ningún tipo de responsabilidad frente a los participantes del HACKATHON y/o terceros. Las Instituciones Organizadoras del Concurso, no se harán responsables de la pérdida de equipos tecnológicos u otros elementos o insumos computacionales que sean de propiedad de los concursantes.

Tratamiento de datos personales y derechos de imagen

Al registrarse, los participantes y ganadores aceptan el tratamiento gratuito de sus datos personales por las Instituciones Organizadoras, con finalidades de marketing, del propio concurso y con el objeto de entregar información y/o beneficios a los participantes y ganadores. Los referidos datos personales podrán en casos concretos ser comunicados a terceros, para cumplir con las finalidades recién mencionadas.

Los participantes y ganadores aceptan desde ya y en forma indefinida, que sus datos personales, incluyendo su nombre completo, imágenes, fotografías u otros registros audiovisuales, sean incorporados en las comunicaciones y publicidad que respecto del presente concurso realicen los organizadores