

## CONCURSO DE EMPRENDIMIENTOS FINTECH E E-COMMERCE BASES Y FORMULARIOS DE INSCRIPCIÓN

### ANTECEDENTES

En el año 2017 Diners Club del Ecuador se convierte en Banco y define su estrategia enmarcada en la Banca Digital iniciando así una nueva era en su estrategia de negocios. Para ello es importante que no únicamente la organización se prepare y adapte sus procesos a esta nueva forma de hacer negocios, sino también que el entorno comercial y financiero se desarrolle en dos sentidos:

- 1) Ampliándose la cantidad de alternativas de comercios que realizan transacciones por medio de esta vía y que cuenta con los sistemas para ello, y por otra,
- 2) Que los consumidores migren y se adapten a una nueva modalidad transaccional y de Consumo. Este es un proceso que va creciendo día a día pero que aún es incipiente en el Ecuador. Se estima que las transacciones retail por medios electrónicos en Ecuador bordea los 80 millones de dólares anuales lo que tan sólo representaría un 0.4 % de todo el comercio electrónico.

De igual forma el nivel de innovación en emprendimientos en finanzas ha sido limitado ya sea en la creación de aplicaciones novedosas o en el desarrollo de soluciones nuevas para el comercio virtual y el uso de medios de pago electrónicos.

Dentro de la estrategia de Diners Club del Ecuador se busca facilitar y optimizar la experiencia del cliente, adaptándose a sus necesidades actuales y nuevas que puedan surgir en el proceso de cambio de la modalidad de interacción con las entidades financieras, y dentro de ello la virtualidad sin duda alguna ocupa un lugar privilegiado.

A ello se añade que dentro de los objetivos del Gobierno Nacional actual se está fomentando el uso de medios de pago virtuales debido a que el costo de la importación de circulante es muy alta. El Estado se ha planteado reducir en manejo de circulante en 80 millones en 2018 y otros 80 millones en el 2019 para lo cual está llamando a la colaboración de las entidades financieras.

Diners Club del Ecuador ha venido implementando una estrategia de Educación financiera que incluye el desarrollo de dos plataformas virtuales, la una para el manejo de finanzas personales y la otra para la planificación y desarrollo de emprendimientos en nuevos negocios y pequeños negocios existentes. Estos procesos han venido acompañados de capacitación a emprendedores de todo el país y se cuenta con una

metodología robusta para el manejo de estos emprendimientos. En el año 2018 se va a dar mayor énfasis en el manejo de medios de pago virtuales.

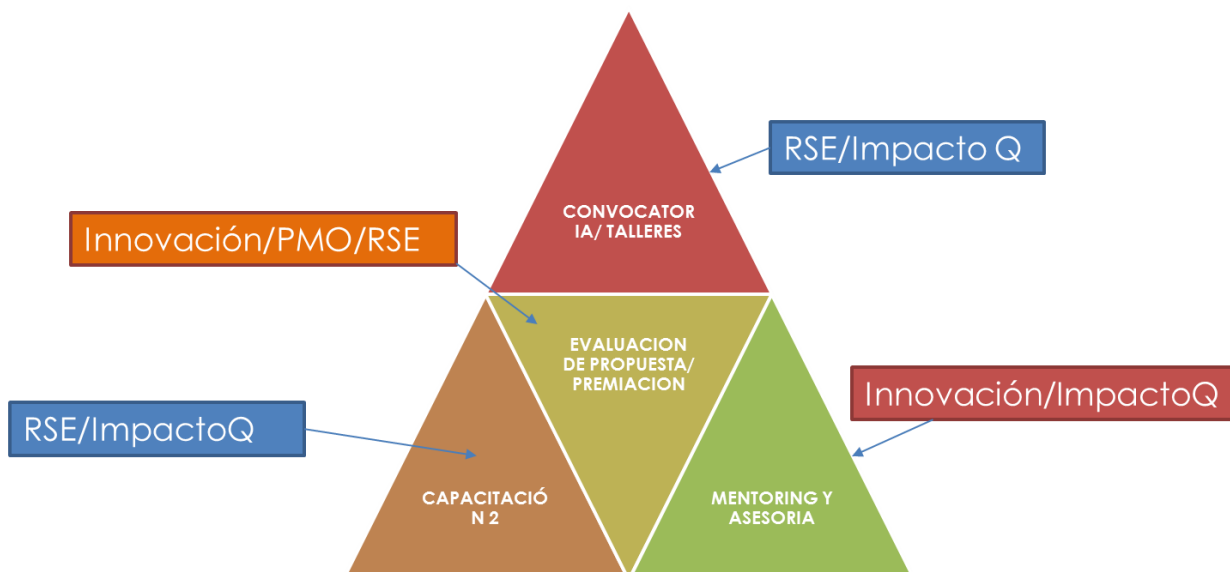
Sobre **IMPAQTO** – IMPAQTO es la primera empresa B del Ecuador que ayuda a las personas a convertir sus ideas en empresas escalables y de triple impacto. IMPAQTO aborda los problemas que enfrentan estos emprendedores y empresas ofreciendo espacios de coworking, programas de pre-aceleración y consultoría en innovación social. En julio de 2017, IMPAQTO con el **Banco Interamericano de Desarrollo (BID) – FOMIN**, lanzó un programa de tres años para incubar emprendimientos en Ecuador que resuelvan diferentes desafíos en todo el país.

#### OBJETIVOS GENERALES:

1. Fomentar el desarrollo de nuevas soluciones de E- Commerce en Ecuador que satisfagan las necesidades de clientes actuales y potenciales que puedan anclarse a nuestra cadena agregando valor.
2. Fomentar el desarrollo de nuevas soluciones para entidades financieras en el ámbito tecnológico que satisfagan las necesidades de clientes actuales y potenciales que puedan anclarse a nuestra cadena agregando valor y que aporten al proceso de nuestra conversión en Banca Digital.
3. Incrementar las capacidades y los medios para que emprendedores nacionales puedan potenciar sus ideas y consolidar negocios sustentables para el mejoramiento de su calidad de vida, mediante la capacitación y la formación en finanzas y emprendimientos.

MODELO GENERAL

PROGRAMA DE EMPRENDIMIENTOS EN E-COMMERCE



Total talleres 240 pers. Dos módulos dos grupos 17-24/ 24/64  
Ganadores: 3  
Premios: Asesoría, Mentoring, y Enlace con DC

## CONDICIONES GENERALES

### PERFIL DE PARTICIPANTES

Para participar todos los postulantes y emprendimientos deberán cumplir con los siguientes criterios:

#### DE LOS POSTULANTES:

- De 18 años en adelante procedentes de cualquier provincia del país ya sea ecuatorianos o extranjeros residentes en el Ecuador (por lo menos dos años).
- Los postulantes podrán ser individuales o grupos de hasta 5 personas. Podrán ser personas naturales o jurídicas. Postulará con un solo nombre de grupo. En caso de contar con personería jurídica se presentará con su RUC .
- Cada postulante solo podrá presentar hasta dos iniciativas. Se presentarán iniciativas nuevas o en funcionamiento.
- Para postular deberán inscribirse llenando los formularios y entregando los documentos adjuntos solicitados en las fechas establecidas como período de inscripción.
- Los postulantes calificados deberán asistir a una capacitación para elaborar su plan de negocio. En caso de no asistir por lo menos un integrante del grupo, su postulación quedará suspendida.
- Al finalizar el taller del plan de negocio e innovación los postulantes deberán entregar en las fechas establecidas su plan de negocio para lo cual utilizará las herramientas y plataformas indicadas por los instructores y lo realizarán en las fechas indicadas por los mismos. Estos talleres serán gratuitos para los participantes.
- Las propuestas podrán ser en productos, servicios o aplicaciones informáticas y software que pudieran utilizar como medio de pago a las tarjetas Diners Club, Discover o Visa.
- El Jurado comunicará a los finalistas y solicitará que realicen una presentación personal de 10 a 15 minutos frente al jurado. En caso de no presentarse quedarán fuera del concurso.
- El Jurado seleccionará 3 ganadores.
- Los ganadores recibirán los siguientes reconocimientos:
  - Empate de su aplicación, producto o servicio con la plataforma de pagos de Diners Club-Interdin por un valor de US 3.000 que se realizará posteriormente a su reconocimiento.

- Difusión de su idea ganadora en medios radiales y virtuales gestionados por Diners Club del Ecuador y redes sociales.
- Mentoring por parte de personal especializado por período de 6 meses posteriores para garantizar su aplicación por un mínimo de 4 horas al mes. En caso de que los emprendedores ganadores no asistan no van a ser recuperables.
- Placa de reconocimiento que será entregada en evento realizado para el efecto.
- Publicidad de su producto o servicio por un valor estimado de US 2.000 entre los socios Diners Club-Interdin.
- Una Tablet por cada ganador o idea ganadora
- Los ganadores se comprometerán ejecutar la idea presentada en un lapso no mayor a 10 meses y a destinar el tiempo requerido para que el proyecto se realice. Se comprometerán a mantener una exclusividad con Diners Club del Ecuador durante período.

### CARACTERISTICAS DEL JURADO

El jurado estará conformado por 5 personas que representaría:

1. PMO (financiero Jorge Moyano)
1. INNOVACIÓN (Jorge Garcia)
1. SUSTENTABILIDAD (RSE)
1. ALIADO DE INCUBADORA DE EMPRENDIMIENTO (Daniela Peralvo)
1. COMERCIAL (Roberto Diaz)

Los proyectos pasarán por un proceso de calificación donde se confirmaran que cumplan con los requisitos para ser reconocidos y se realizará una preselección de 10 finalistas de acuerdo a una escala ponderada de parámetros (Anexo II).

El jurado final tendrá también una guía de parámetros de calificación que llenará de acuerdo a la revisión de los 10 finalistas. Luego estos presentarán sus proyectos y el jurado deliberará los 3 ganadores.

Los jurados entregarán el evento final los 3 reconocimientos a los emprendimientos seleccionados

**ETAPAS DE PROCESO**

Actividad	Fechas	Responsable
<b>FASE 1: Lanzamiento del reto</b>		
Lanzamiento de reto	01 al 15 de junio	IMPAQTO + Diners
Pauta en redes sociales de Diners	01 al 15 de junio	Diners
Pauta en redes sociales de IMPAQTO	01 al 15 de junio	IMPAQTO
<b>FASE 2: Cierre de convocatoria y Pre-selección</b>		
Definición y convocatoria de pre-seleccionados	15 al 30 de junio	IMPAQTO + Diners

**FASE 3: Taller con 10 pre-seleccionados**

<b>Taller de modelo de negocio + Innovación Diners y pitch para retroalimentación del jurado (Quito)</b>	<b>02 al 13 de julio</b>	<b>IMPAQTO + Diners</b>
<b>Taller de modelo de negocio + Innovación Diners y pitch para retroalimentación del jurado (Guayaquil)</b>	<b>02 al 13 de julio</b>	<b>IMPAQTO + Diners</b>

**FASE 4: Recepción de proyectos**

<b>Solicitud de modelo de negocios (PDF) y video de 1 minuto</b>	<b>16 al 31 de julio</b>	<b>IMPAQTO + Diners</b>
--	------------------------------	-------------------------

**FASE 5: Selección de ganadores**

<b>Comité de selección de ganadores</b>	<b>01 al 10 de agosto</b>	<b>IMPAQTO + Diners</b>
<b>Comunicación a ganadores</b>	<b>13 al 17 de agosto</b>	<b>IMPAQTO + Diners</b>

### FASE 6: Premiación de 3 ganadores nacionales

Evento de entrega de premios y conexión con mentores	20 al 24 de agosto	IMPAQTO + Diners
--	--------------------	------------------

### FASE 7: Seguimiento a ganadores

Mentoría y seguimiento por 3 meses	Sept/Octu/Nov	Diners
------------------------------------	---------------	--------

## Disposiciones Generales

La convocatoria se registrará por las presentes bases, las mismas que contienen las disposiciones que regularán el correcto desarrollo del proceso.

### I. Plazos

Todos los plazos de la presente convocatoria se establecen en el apartado Etapas de proceso.

- Las ideas presentadas una vez cerrada la etapa de presentación de propuestas, de acuerdo a los plazos estipulados para la postulación, quedarán fuera del proceso.
- Asimismo, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha.
- Con todo, la organización se reserva el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que en caso de ocurrir, será informado a través de sus correos electrónicos.

### II. Envío y aclaración de consultas

Se dispone del correo XXXX para responder todas las preguntas técnicas y administrativas. El tiempo de respuesta dependerá del flujo de preguntas ingresadas. No serán admitidas las consultas o solicitudes de aclaraciones formuladas por un conducto diferente al señalado en el párrafo anterior. En tanto, la organización se reserva el derecho a no responder o responder parcialmente las consultas que considere no pertinentes al desarrollo de la convocatoria o aquellas que el postulante pueda responder a través de las herramientas públicas disponibles.

### III. Evaluaciones



Las evaluaciones serán realizadas por la entidad organizadora en conjunto con expertos en temas de tecnología, banca y finanzas.

#### **IV. Notificación seleccionados**

Las ideas seleccionadas por cada etapa serán notificadas por correo electrónico, siendo responsabilidad de los seleccionados dar acuse de recibo. La organización los contactará un máximo de tres veces, y tendrán tres días corridos para contestar. En el caso de que no lo hagan quedarán fuera del proceso.

#### **V. Avance de ranking**

Si alguna idea seleccionada no acusa recibo de la notificación en las etapas del proceso, será eliminada de la convocatoria por incumplimiento a las bases o se retira voluntariamente, se incorporará al ranking de seleccionados la propuesta que la siga en puntaje de evaluación. Las modificaciones del ranking por alguna de las razones descritas en el artículo anterior se podrán realizar hasta siete días corridos después de la notificación de los seleccionados.

#### **VI. Reportes de evaluaciones**

Los participantes podrán solicitar a la organización un reporte con sus evaluaciones y su ubicación en el ranking general. La vía para hacerlo, será enviando un correo electrónico a la dirección que aparecerá en las notificaciones. El plazo de entrega dependerá del flujo de informes solicitados.

#### **VII. Deberes del usuario**

Los usuarios que se registren en la comunidad web se comprometen a tener un comportamiento adecuado y acorde de los fines para los que ésta fue diseñada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que promueva la discriminación, como tampoco que atente contra el orden público, la moral o las buenas costumbres. La organización se reserva el derecho de eliminar todo comentario que vaya contra del desarrollo de la convocatoria, sin previa notificación.

#### **VIII. Propiedad Intelectual**

Los participantes del “Fintech e E-commerce Challenge” declararán expresamente ser los autores originales de las ideas y de los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan. Los postulantes declaran que se obligan a mantener indemne al organizador de la convocatoria de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros que tengan o aleguen tener derechos de cualquier naturaleza sobre las ideas sometidas a la convocatoria de qué tratan estas Bases. Los participantes son los únicos responsables por el material enviado a los organizadores y de la autenticidad de la información entregada al momento de postular, y en tal sentido liberan de toda responsabilidad a los organizadores ya sea directa o indirecta, prevista o imprevista, por cualquier tipo de daños, ya sea emergente, lucro cesante o daño moral, derivados del material por ellos enviado.

No es responsabilidad legal del equipo organizador blindar y/o proteger la propiedad intelectual de las propuestas postuladas. Si el autor o autora desea registrar su idea, la autoridad competente para que así lo realice en el país es el IEPI (Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual).

Cualquier uso del nombre o logotipo de Diners Club International, por parte del Organismo Ejecutor para cualquier fin, requiere previa autorización por escrito de la entidad. La entidad podrá revocar dicha autorización en cualquier momento. A la entidad le corresponde la propiedad intelectual de todos los trabajos y los resultados obtenidos bajo el Proyecto, sin que esto incluya los derechos de propiedad intelectual pertenecientes previamente al Organismo Ejecutor, específicamente:

(i) Metodologías y Conocimientos de incubación IMPAQTO Labs

(ii) Marca IMPAQTO Lab, sus sub-marcas y lemas comerciales

La entidad podrá otorgar una licencia no exclusiva, gratuita y con fines no comerciales al Organismo Ejecutor, incluyendo los derechos de disseminación, reproducción y publicación en cualquier medio de cualquier producto de propiedad exclusiva de la entidad. En consecuencia de lo anterior, el Organismo Ejecutor deberá asegurar que todos los contratos que celebre con consultores bajo el Proyecto, incluya la cesión expresa a favor de la entidad de los derechos de autor, patentes y cualquier otro derecho de propiedad intelectual.

## **IX. Exclusión de Responsabilidades**

Las personas que se registren en la comunidad web declaran de manera inequívoca que los contenidos ingresados en sus postulaciones, provienen de personas que voluntariamente los han puesto a disposición de los organizadores de la convocatoria. Por tanto, el organizador no ha sido el autor de las ideas ingresadas y no se responsabiliza de éstas. Por consiguiente, el usuario es quien debe responder ante infracciones contractuales, legales y reglamentarias en relación a los contenidos ingresados, así como del daño y perjuicio que puede generar a terceros como consecuencia de su infracción. La organización no garantiza la veracidad y autenticidad de la información personal proporcionada por los usuarios, por lo que no se responsabiliza de las acciones realizadas por éstos.

## **X. Difusión de imagen e ideas**

La aceptación del premio por parte de los ganadores implica el otorgamiento expreso de la autorización a la organización para utilizar su nombre y apellido, así como su imagen en cualquier actividad pública o difusión relacionada con la convocatoria; sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, pago o remuneración de ninguna especie para los postulantes.

## **XI. Eliminación de ideas**

Los participantes podrán borrar sus ideas escribiendo un mensaje a XXX El plazo para ejecutar la solicitud, dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.

## **XII. Tribunal competente en caso de demandas**

Para todos los efectos legales las partes implicadas se someten a la competencia de los Tribunales de la Ciudad de Quito.

## **XIII. Inhabilidades para participar**

Se deja establecido que no podrán participar, quedarán fuera de la competencia en cualquier etapa del proceso y perderán la opción de recibir el premio:

- Las personas naturales que desempeñen labores permanentes o esporádicas para los organizadores y/o alguna de las empresas, públicas, privadas o universidades, que conforman los Comités de Expertos.
- Las personas naturales que no hagan entrega de los documentos solicitados, que presenten información incompleta o falsifiquen datos entregados.

- Las personas naturales que se desempeñen como jurados de los Comités de Retos.

## ANEXO 1:

### **TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO DE PLATAFORMA WEB socialab.org**

A continuación se establecen los términos y condiciones al que se obligan los usuarios de la plataforma Socialab para el “Fintech e E-commerce Challenge”. Por el sólo hecho de registrarse en la plataforma se entiende que los usuarios aceptan dichos Términos y Condiciones de uso que a continuación se señalan, siendo estos parte integral de las bases que rigen las convocatorias desarrolladas en socialab.org

#### **1. Datos personales y Privacidad**

- Cada persona que desee participar en la plataforma deberá proporcionar datos personales por medio de un formulario de registro. La administración se compromete a que estos datos se utilizarán estrictamente para gestionar la inscripción y el logro de los fines de la plataforma.
- El/la usuario/a declara expresamente que autoriza a la plataforma a mantener y almacenar la información personal que voluntariamente entregó en la ficha de registro.
- Todas las sesiones públicas de las convocatorias estarán abiertas al público en general, pudiendo ser transmitidas por diferentes medios de comunicación. El contenido que se produzca por lo señalado en esta letra se considerará de carácter público, por lo que no se entenderá ningún deber de confidencialidad y compensación económica por parte de la administración de la página.

#### **2. Propiedad Intelectual**

- Los usuarios declararán expresamente ser los autores originales de los proyectos y de los soportes a través de los cuales éstas se manifiestan. La responsabilidad de inscribir, de registrar o de gestionar los derechos de propiedad intelectual o industrial de las eventuales obras, softwares, diseños, marcas comerciales, patentes de invención o de cualquier tipo que sean reconocidas por la legislación vigente recae de forma exclusiva en los participantes.
- Los usuarios aceptan que todo material que suban con el fin de complementar su iniciativa, podrá ser utilizado por plataforma, con el objetivo de documentar el proceso, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no exclusiva, sublicenciable y transferible, sin limitación territorial y temporal que realizan los usuarios no implica ningún tipo de retribución monetaria siendo de carácter gratuito.
- La plataforma, sus administradores e integrantes no se hacen responsables por las infracciones legales que hayan cometido los usuarios, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial, derechos de autor o vulneración de información confidencial debiendo los usuarios dejar indemne a las personas indicadas en la presente letra por dichas infracciones.
- La plataforma no otorga ninguna garantía de ninguna especie por ningún tipo de perjuicio que pueda sufrir el usuario por la información, programas computacionales, aplicaciones o cualquier otro dato, obra contenido en la plataforma.

### 3. Forma de uso y obligaciones de los usuarios

- El acceso a la plataforma y su contenido, para información de los usuarios, se proporciona con el objeto del planteamiento y desarrollo de sus proyectos y en ningún caso con fines comerciales.
- Los usuarios se comprometen a utilizar la plataforma de forma adecuada y para los fines que esta fue creada. Por consiguiente, deberán utilizar un lenguaje respetuoso, no promover ningún tipo de actividad que contravenga las leyes de la República del Ecuador, que promueva la discriminación como tampoco que atente contra el orden público, la moral o las buenas costumbres.
- Se prohíbe a los usuarios suprimir, alterar, cubrir, falsificar derechos de autor, marca registrada u otros derechos de propiedad del sitio web y su contenido.
- Se prohíbe a los usuarios realizar publicidad o promocionar algún producto con fines comerciales en la plataforma web.

### 4. Facultades de la administración

- La administración de la plataforma, tendrá la facultad de borrar aquellos comentarios que sean irrespetuosos y que no estén conformes con los fines que busca la página.
- La administración podrá eliminar a aquellos usuarios, que incumplan con cualquiera de las obligaciones y compromisos establecidos en los presentes Términos y Condiciones de uso, así como también en los artículos de las bases que rigen las convocatorias desarrolladas en la plataforma.
- La administración se reserva el derecho exclusivo de modificar, reemplazar, complementar y/o rectificar los presentes Términos y Condiciones de Uso de la plataforma obligándose a difundir dichas modificaciones de manera que los participantes y usuarios tengan pleno conocimiento de ello.

### 5. Disposiciones aplicables a usuarios que residan fuera de Ecuador

El objetivo de la plataforma de innovación social abierta socialab.org es crear una comunidad global donde la interacción de los contenidos sea abierto para todos los usuarios que se registren en ella. Por lo tanto, las disposiciones que a continuación se detallan se aplicarán a usuarios de todos los países.

- a) Se entrega el total consentimiento para que los datos personales proporcionados sean procesados y almacenados.
- b) Cualquier conflicto que se derive de los presentes Términos y Condiciones de uso se sujeta a la ley aplicable es la referente al Artículo 66 en sus numerales 19 y 20 de la Constitución de la República del Ecuador comprometiéndose a la jurisdicción de sus tribunales.

### ANEXO 3: AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN Y DE USO DE IMAGEN CON DECLARACIÓN DE AUTORÍA

*Por favor, escriba con letra clara y legible en todas las secciones donde existe una línea en blanco.*

Esta carta de autorización de participación y de uso de imagen con declaración de autoría de DINERS CLUB DEL ECUADOR, contempla una serie de preceptos y condiciones que el POSTULANTE del concurso;

mediante la presente, expresa su entera conformidad, declara que entiende el alcance y se compromete a su estricto cumplimiento.

1. DINERS CLUB DEL ECUADOR utiliza material publicitario y de difusión para que la sociedad en general tenga conocimiento de sus programas y proyectos y se informe de manera integral sobre su contenido, incidencia, estado, periodicidad, entre otras cosas.
  - 1.1. El POSTULANTE autoriza de manera perpetua y sin limitación a que su imagen sea utilizada en material publicitario e informativo de DINERS CLUB DEL ECUADOR, cualquier sea el medio de difusión incluyendo, pero sin restricción a: agendas, cuadernos, revistas, reportajes, televisión, páginas web, trípticos, dípticos, volantes, manuales, libros, memorias, etcétera.
  - 1.2. El POSTULANTE autoriza a la DINERS CLUB DEL ECUADOR a utilizar fotografías, vídeos, canciones, retratos, proyectos/trabajos sonoros y/o artísticos para presentarlos en cualquier medio de difusión incluyendo, pero sin restricción a: revistas, reportajes, televisión, páginas web, libros, memorias, exposiciones, muestras, etcétera.
  - 1.3. El POSTULANTE de entiende que DINERS CLUB DEL ECUADOR podrá usar la imagen del postulante.
  - 1.4. El POSTULANTE de entiende y acepta que la utilización de su imagen no es onerosa, es decir, no recibirá ningún tipo de compensación económica dineraria o en especies por el uso de su imagen.
2. El POSTULANTE de declara que el cuento entregado un plan de Negocios y Emprendimiento es de su completa autoría.