



Lineamientos Swift Changemakers Hackathon 2026

La solución propuesta.

- **Aplicación para iOS.** La solución debe ser una aplicación para iPad o iPhone.
- **Las propuestas se desarrollarán en XCode utilizando el lenguaje Swift.**
- **Permitido:**
 - UIKit
 - SwiftUI
 - Swift Playgrounds
 - Cualquier framework de Apple
 - APIs o servicios de dominio público gratuitos
- **No permitido:**
 - Vision Pro
 - Co-ML
- **Es requisito que la propuesta a presentar por los equipos esté programada en lenguaje Swift.**
 - Se revisará que la App desarrollada tenga código que cumpla con las tecnologías permitidas.
 - La entrega de la propuesta (código) se hará a través de un espacio de iCloud (repositorio), que será asignado por el comité organizador.
 - Si algún equipo entrega una propuesta sin código será descalificado.
- **Entrega del proyecto.**
 - Los equipos deberán entregar el proyecto en iCloud a más tardar a la hora límite definida en el evento. Entregas posteriores a la hora límite serán motivo de descalificación.

Propiedad intelectual

- **Código Abierto.**
 - El código que se entregue se va a considerar código abierto solamente durante la duración del evento, bajo la licencia *Creative Commons Universal 1.0* (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)
 - Al terminar el evento, la propiedad intelectual vuelve a considerarse de quienes lo desarrollaron.
 - El uso de proyectos o código pre existente no está permitido excepto frameworks o librerías de código abierto.

Presentación de las propuestas de solución

Presentación del proyecto

- Tendrán 10 minutos para presentar y 5 minutos para preguntas de parte de los jueces.
- Deben estar presentes todos los integrantes del equipo (no es requisito que todos expongan).
- Para la presentación se debe usar Keynote.
- La presentación debe incluir la lista de tecnologías utilizadas (frameworks, servicios, BD, etc).
- La presentación debe incluir una demostración del proyecto desarrollado.
- Esta demostración se debe hacer en el simulador de Xcode o en un dispositivo iPhone o iPad.

Reglas generales

- **Asesoría.** Los equipos pueden recibir asesoría de parte de los asesores oficiales del evento.
- **Colaboración.** No se permite la colaboración entre equipos.
- **Código de ética.** Los participantes se conducirán de manera ética, respetuosa, inclusiva y deberán acatar la reglas establecidas.
- **Deshonestidad.** Cualquier forma de deshonestidad, como plagio, trampa o práctica no ética será motivo de descalificación.
- **Conducta.** Cualquier forma de acoso, discriminación o comportamiento inapropiado será motivo de descalificación.
- **Responsabilidad.** Los organizadores, las empresas organizadoras y la institución sede del evento, no son responsables de cualquier daño, pérdida o accidente ocurrido durante el evento. Los participantes son responsables de su propia seguridad, equipos y acciones.
- **Cambios a las reglas.** Los organizadores se reservan el derecho de hacer ajustes a las reglas del hackathon, si esto ocurre serán anunciadas de forma clara y oportuna.
- **Consentimiento de uso de imagen.** Los participantes deberán firmar un consentimiento para uso de su imagen en fotografías, videos o detalles de su proyecto, que podrán ser usadas por los organizadores para efectos promocionales o en redes sociales.

Estructura de equipo competidor

- **Cantidad.** 3 integrantes por equipo.
- **Roles integrantes.** 2 desarrolladores y 1 diseñador.
- **Composición.** 5 equipos por iOS Lab: 4 equipos mixtos, 1 equipo solo de mujeres.

- **Criterios de clasificación (Hackathon local)**
 - Definir un reto enfocado en el tema: Human Centered AI.
 - Dos ligas: liga mixta y liga de mujeres.
 - Clasificará solo el primer de la liga de mujeres.
 - Clasificará los 4 primeros lugares de la liga mixta.

Entregables por equipo competidor

- **Código de App.** Cada equipo deberá entregar en la hora indicada en la competencia el código de su aplicación en un espacio de iCloud asignado para el equipo.
- **Documentación del proyecto.** De forma obligatoria cada equipo deberá documentar su proyecto en el archivo de Keynote proporcionado por el comité organizador.
 - Título de proyecto.
 - Propósito de la aplicación.
 - Necesidad que resuelve.
 - Nombre de los integrantes.
 - Nombre de la universidad del equipo.
 - Nombre del Lab Manager o profesor.
 - Lista de tecnologías utilizadas.
 - Lista de repositorios necesarios para la aplicación.

Evaluación

- **Rúbrica.** Los criterios de evaluación serán dados a conocer previo al inicio del hackathon.
- **Resultados.** La evaluación de los jueces será inapelable.

Premios y reconocimientos

- **Reconocimiento.** Los premios y reconocimientos serán con base los resultados del jurado. Habrá 1er, 2do y 3er lugar por cada reto.