

Código de Conducta

Este *hackathon* y la comunidad son lugares para que los *developers* se unan, se relacionen, ideen e innoven. Ayúdanos a mantener una comunidad de alta calidad y atractiva siguiendo las directrices que se indican a continuación:

- **Código de conducta del participante**

Hackaton iOS Lab 2023 es un evento que reúne a una comunidad de alumnos de todo el mundo que utilizan, desarrollan, diseñan y apoyan la creación de aplicaciones móviles. Por ello, el equipo organizador se dedica a proporcionar una experiencia de conferencia segura, inclusiva, acogedora, profesional y libre de acoso para todos, independientemente del género, la identidad y expresión de género, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la raza, la casta, la edad, la religión y cualquier otra condición protegida por las leyes en las que se celebra el *hackathon* o el programa.

El Código de Conducta garantiza que creamos colectivamente este tipo de experiencia para todos los que participan en el *hackathon*, incluidos, entre otros, todos los participantes, organizadores, ponentes, mentores, jueces, voluntarios y personal del evento.

- Se espera que todos los participantes del evento se comporten de acuerdo con las normas profesionales, el Código de Conducta, las leyes aplicables y, en la medida en que no sean contrarias a lo anterior, las políticas de sus respectivos empleadores que rigen el comportamiento adecuado en el lugar de trabajo.
- Valoramos la integridad y esperamos que represente quién eres y a tu equipo con precisión en tus presentaciones y en cualquier formulario que compartamos contigo durante el transcurso del *hackathon*.
- Celebramos a los creadores y desarrolladores y queremos ayudar a cada uno de los que forman parte de esta comunidad a crecer y mejorar sus habilidades. Cuando compartas comentarios, por favor, que sean constructivos y nada más. Cualquier contenido abusivo, amenazante, que exprese odio o que pueda ofender a otros es inaceptable y puede dar lugar a la eliminación del contenido o a la suspensión o cancelación de tu cuenta.
- No compartas ni publiques información personal o privada sobre ti o sobre otros miembros de la comunidad. Esto incluye cualquier foto (a menos que tengas permiso explícito para hacerlo), números de teléfono, direcciones, detalles de ubicación, correo electrónico personal, perfiles de redes sociales.
- Nuestra comunidad y plataformas ayudan a mostrar el software, a participar en retos virtuales y *hackathons*, a compartir tus ideas, a codificar, a obtener comentarios y motivación. No subas nada que no esté relacionado o sea explícito, ni publiques repetidamente lo mismo, ni publiques nada que no sea

relevante para el evento en el que estás participando, ni envíes mensajes excesivos y no solicitados a otros usuarios.

- El comportamiento inaceptable de cualquier participante del **Hackaton iOS Lab 2023** no será tolerado. Si un equipo o participante tiene un comportamiento inaceptable, el equipo organizador del *hackathon* podrán tomar cualquiera de las siguientes medidas que consideren apropiadas, hasta llegar a la prohibición temporal o la expulsión permanente del evento sin previo aviso. Estas acciones pueden incluir, entre otras, las siguientes:
 - Una advertencia para que cesen su comportamiento y que cualquier otra denuncia dará lugar a otras acciones.
 - Expulsión del evento
 - No se le permitirá asistir a futuros eventos de **iOS Development Lab** por un período de tiempo o indefinidamente.
 - Reportar el comportamiento a las autoridades correspondientes.

- Lo que hay que hacer y lo que no hay que hacer en los proyectos
 - Si estás usando un proyecto existente, asegúrate de dar crédito al creador.
 - Si alguien te ha ayudado con tu proyecto o ha contribuido con código a tu proyecto, asegúrate de añadirlo como uno de los miembros de tu equipo para que pueda obtener el crédito por su contribución en tus proyectos.
 - Asegúrate de comprobar la licencia de cualquier repositorio público antes de utilizarlo para tu propio proyecto y da el crédito correspondiente a ese repositorio y al creador en tu *repo* también.
 - Cuando envíes tu proyecto al *hackathon*, asegúrate de que todo lo que subas ha sido creado por ti o tienes derecho a utilizarlo. Esto incluye también las imágenes y los videos de demostración creados como parte del proyecto.
 - Asegúrate de que tienes permiso para utilizar música, imágenes o cualquier material con derechos de autor en tu presentación. De lo contrario, no utilices dicho material y no lo subas.

- Sobre el *Fresh Code*
 - ¿Qué se puede hacer **antes** del *hackathon*?
 - Los equipos pueden crear wireframes, diseños y flujos de usuario
 - Los equipos pueden pre-entrenar modelos o reunir conjuntos de datos antes del evento

 - Lo que se debe hacer **durante** el *hackathon*
 - Todos los códigos presentados como parte del proyecto **deben ser escritos entre el período oficial de apertura y cierre de la presentación**, incluso si estás construyendo una parte de un proyecto más grande que ya existía.

- Aparte de eso, casi todo vale y los participantes pueden utilizar cualquier estilo y técnica de codificación para lograr su código.
- Los organizadores se reservan el derecho de eliminar a cualquier equipo en el caso de que se haya violado alguna de las directrices mencionadas anteriormente.

Por favor, lee nuestro código de conducta para conocer los detalles relacionados con el uso de la comunidad y las plataformas.

Reglas hackathon

Reglas Oficiales Generales del *Hackaton iOS Lab 2023*

No es necesario realizar ninguna compra o pago para participar o ganar. Una compra o pago no aumentará tus posibilidades de ganar.

El envío de cualquier inscripción constituye la aceptación de estas reglas oficiales como un contrato entre el participante (y cada miembro individual del participante) y el organizador del *hackathon*.

1. Fechas y plazos

Período de inscripción: Miércoles 19 de abril de 2023 a Viernes 28 de abril de 2023.

Período de desarrollo: Sábado 29 y Domingo 30 de abril de 2023.

Anuncio de los ganadores: Domingo 30 de abril de 2023.

2. Criterios de Elegibilidad

A. El *hackathon* está abierto a:

Individuos que estén cursando cualquier carrera en alguna universidad y deseen formar equipos para este evento

B. El *hackathon* NO está abierto a:

Personas involucradas en la organización, promoción, ejecución y distribución del *hackathon* (juez, mentor o staff).

Cualquier individuo u organización cuya participación en el *hackathon* crearía un conflicto de intereses real o aparente.

3. Cómo participar

Los participantes pueden participar visitando:

<https://ioslab.up.edu.mx/hackaton/hackaton.html> ("Sitio web del *hackathon*") y siguiendo los siguientes pasos:

1.- Registrarse en el *hackathon* en el sitio web del *hackathon* haciendo clic en el botón "Inscribirme ahora / Inscribirse".

Para completar la inscripción, registra a tu equipo generando un ticket.

Los participantes obtendrán acceso a las herramientas para desarrolladores requeridas y completarán un Proyecto descrito a continuación en Requisitos del Proyecto. El uso de las herramientas para desarrolladores estará sujeto al acuerdo de licencia correspondiente. La participación en el *hackathon* constituye un consentimiento para que los organizadores recopilen y mantengan la información personal del participante con el fin de operar y publicitar el *hackathon*.

2.- Construir un proyecto que cumpla con los requisitos de una de las siguientes descripciones, para poder optar al premio correspondiente.

4. Requisitos del proyecto

1. Qué crear?: Los participantes deben crear una aplicación móvil con la finalidad de resolver cualquier problema de movilidad que esté asociado a los Objetivos de Desarrollo Sustentable creados por la Organización de las Naciones Unidas.

2. Funcionalidad: El Proyecto debe ser capaz de instalarse con éxito y ejecutarse de forma consistente en la plataforma para la que está destinado y debe funcionar tal y como se muestra en el video y/o se expresa en la descripción del texto.

3. Plataformas: Un proyecto presentado debe funcionar en la plataforma para la que está destinado y que se especifica en los requisitos de presentación.

4. Los proyectos deben ser creados por el participante después del inicio del período de presentación del *hackathon*.

5. Integraciones de terceros: Si un Proyecto integra algún SDK, API y/o datos de terceros, el Participante debe estar autorizado a utilizarlos.

6. Pruebas: El Participante debe poner el Proyecto a disposición de forma gratuita y sin ninguna restricción, para su prueba, evaluación y uso por parte del organizador y los Jueces hasta que finalice el Período de Evaluación.

5. Requisitos de presentación.

Requisitos de presentación simplificados para los equipos de cada categoría

A. Descripción del proyecto x1

Se trata de una descripción detallada del proyecto de tu equipo que debe contener lo siguiente:

- 1.- Nombre y resumen del proyecto
- 2.- Nombres/pseudónimos de los miembros del equipo e información de contacto (por ejemplo, nombre de GitHub, dirección de correo electrónico, etc.)
- 3.- El enunciado real del reto al que se presentan y una descripción general del problema que se aborda
- 4.- Cómo utilizar su aplicación móvil
- 4.- Cómo utiliza el proyecto Substrate o EVM

B. Video de presentación de hasta 5 minutos x1

Se trata de una presentación grabada de tu equipo presentando tu proyecto y solución. El video de presentación debe incluir al menos lo siguiente:

- 1.- Nombre del proyecto
- 2.- Descripción del diseño, la novedad/originalidad, la complejidad técnica, la usabilidad diaria/masiva y el impacto del proyecto (¡estos son los criterios de evaluación!)

C. Enlace a GitHub Repo x1

Cada equipo debe designar a 1 (una) persona para crear el repositorio de GitHub del equipo y compartir el acceso con el equipo para colaborar. Durante la presentación, el equipo debe enviar el enlace a este repositorio de GitHub que puede ser accesible para los jueces.

Incluye en el archivo readme:

- 1.- Título del proyecto
- 2.- Descripción del proyecto (mínimo 150 palabras)
- 3.- Manera de acceder al proyecto para juzgarlo y probarlo.
- 4.- Instrucciones de uso.

Debes tener una licencia de código abierto (se aceptan las licencias GPL, MIT, Apache y Unlicense, pero se pueden considerar otras en función de cada caso).

D. Lista de la pila tecnológica utilizada x1

Esta es una lista de la pila tecnológica utilizada por el equipo para construir su proyecto.

E. Requisitos lingüísticos

Todos los materiales presentados deben estar en español o inglés o, si no lo están, el Participante debe proporcionar una traducción al español o inglés del video de demostración, la descripción del texto y las instrucciones de la prueba, así como todos los demás materiales presentados.

F. Representación del equipo

Si un equipo u organización se presenta al *hackathon*, debe nombrar y autorizar a una persona (el "Representante") para que lo represente, actúe y presente una Propuesta en su nombre. Al introducir una Propuesta en el sitio web del *hackathon* en nombre de un equipo u organización, declaras y garantizas que eres el Representante autorizado para actuar en nombre de tu equipo u organización.

Propiedad intelectual: Tu presentación debe: (a) ser un producto de trabajo original propio (o de tu equipo u organización); (b) ser de tu propiedad exclusiva, de tu equipo o de tu organización, sin que ninguna otra persona o entidad tenga ningún derecho o interés en él; y (c) no violar los derechos de propiedad intelectual u otros derechos, incluidos, entre otros, los derechos de autor, de marca, de patente, de contrato y/o de privacidad, de ninguna otra persona o entidad. Un Participante puede presentar una Propuesta que incluya el uso de software o hardware de código abierto, siempre y cuando el Participante cumpla con las licencias de código abierto aplicables y, como parte de la Propuesta, cree un software que mejore y se base en las características y funcionalidades incluidas en el producto de código abierto subyacente. Al participar en el *hackathon*, declaras, garantizas y aceptas que tu Presentación cumple estos requisitos.

6. Modificaciones de las presentaciones.

A. Proyectos de presentación: Antes de que finalice el Período de Presentación, puedes guardar versiones preliminares de tu presentación antes de enviar los materiales de presentación al *hackathon* para su evaluación.

B. Modificaciones después del período de presentación. El organizador puede permitirte modificar parte de tu presentación después del Período de Presentación con el fin de añadir, eliminar o reemplazar el material que potencialmente infrinja una marca o derecho de terceros, revele información de identificación personal o sea inapropiado. La presentación modificada debe seguir siendo sustancialmente la misma que la presentación original, con la única modificación que el organizador permita.

7. Jueces y criterios

Las presentaciones elegibles serán evaluadas por un panel de jueces seleccionados por el organizador. Los jueces pueden cambiar antes o durante el período de evaluación. La evaluación puede tener lugar en una o más rondas con uno o más paneles de jueces, a discreción del administrador.

Las inscripciones se juzgarán según los siguientes criterios ponderados, y según la única y absoluta discreción de los jueces:

- Contribución

¿Cómo contribuye la presentación para cumplir alguno de los ODS?

- Originalidad, creatividad e innovación

¿En qué medida la presentación es nueva y novedosa con respecto a las tecnologías existentes?

- Dificultad técnica

¿Cuál es el nivel de habilidad o conocimiento requerido para construir la presentación?

- Utilización masiva

¿Qué grado de viabilidad tiene la idea? ¿En qué medida es adaptable a otras integraciones? ¿Cómo de sólido es el modelo de negocio?

SUGERENCIA: Mientras preparas tu video (pitch) de 3 a 5 minutos para presentarlo, se te aconseja que elabores la presentación y la demostración de acuerdo con los criterios enumerados para proporcionar a los jueces una clara comprensión de tu presentación.

8. Derechos de propiedad intelectual.

Todas las presentaciones son propiedad intelectual de los individuos u organizaciones que las desarrollaron. Al presentar un trabajo, los participantes aceptan que el organizador tenga una licencia totalmente pagada y no exclusiva para utilizar dicho trabajo para juzgarlo. Los participantes aceptan que el organizador tenga derecho a promocionar la presentación y a utilizar el nombre, el parecido, la voz y la imagen de todos los individuos que contribuyan a una presentación, en cualquier material que promueva o publicite el *hackathon* y sus resultados, durante el período del *hackathon* y durante los tres años posteriores. Algunos componentes de las propuestas pueden ser expuestos al público. Otros materiales de las propuestas podrán ser vistos por el organizador y los jueces para su selección y evaluación. Al enviar una participación o aceptar cualquier premio, los participantes declaran y garantizan que (a) el contenido enviado no está protegido por derechos de autor, por secreto comercial o por cualquier otro motivo sujeto a derechos de propiedad intelectual de terceros u otros derechos de propiedad, incluidos los derechos de privacidad y publicidad, a menos que el participante sea el propietario de dichos derechos o tenga permiso de su legítimo propietario para publicar el contenido; y (b) el contenido enviado no contiene virus, troyanos, gusanos, programas espía u otros dispositivos de desactivación o código dañino o malicioso.

9. Premios.

El equipo ganador ganará un viaje al hackaton nacional de Apple en Mty NL.

REQUISITOS DEL PREMIO GENERAL

Al realizar una presentación en la categoría de premio general, los participantes reconocen y aceptan que el organizador es responsable y está a cargo, entre otras cosas, del proceso de evaluación, la selección del ganador y el pago del premio.

A. Sustituciones y cambios: Los premios son intransferibles por el ganador. El organizador, a su entera discreción, tiene derecho a realizar una sustitución del premio por un valor equivalente o superior. El organizador no otorgará un premio si no hay presentaciones elegibles inscritas en el *hackathon*.

B. Requisito de verificación: LA CONCESIÓN DE UN PREMIO A UN POSIBLE GANADOR ESTÁ SUJETA A LA VERIFICACIÓN DE LA IDENTIDAD, LAS CUALIFICACIONES Y EL PAPEL DEL POSIBLE GANADOR EN LA CREACIÓN DE LA PRESENTACIÓN. Ninguna presentación o remitente se considerará ganadora o ganador hasta que se hayan completado y verificado sus declaraciones juradas de premio posteriores al concurso, incluso si los posibles ganadores han sido anunciados verbalmente o en el sitio web del concurso. La decisión final de designar a un ganador será tomada por el organizador.

10. Condiciones generales.

A. El Organizador se reserva el derecho, a su entera discreción, de cancelar, suspender y/o modificar el Hackathon, o cualquier parte del mismo, en caso de fallo técnico, fraude, o cualquier otro factor o acontecimiento no previsto o que no esté bajo su control.

B. El organizador se reserva el derecho, a su entera discreción, de descalificar a cualquier persona o Participante si considera que está manipulando, o da la impresión de estar manipulando, el proceso de inscripción o el funcionamiento del Hackathon, o que está actuando en contra de las presentes Reglas Oficiales o de una manera inapropiada, antideportiva, contraria a los intereses de este Hackathon, o una violación de cualquier ley o reglamento aplicable.

C. Cualquier intento por parte de cualquier persona de socavar el correcto desarrollo del Hackathon puede constituir una violación de la legislación penal y civil. En caso de que el organizador sospeche que se ha llevado a cabo o se amenaza con llevar a cabo dicho intento, se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas, incluyendo, pero sin limitarse a ello, la exigencia de que el Participante coopere con una investigación y la remisión a las autoridades policiales penales y civiles.

D. En caso de que exista alguna discrepancia o incoherencia entre los términos y condiciones de las Reglas Oficiales y las divulgaciones u otras declaraciones contenidas en cualquier material del Hackathon, incluidos, entre otros, el formulario de presentación del Hackathon, el sitio web del Hackathon o la publicidad, prevalecerán los términos y condiciones de las Reglas Oficiales.

E. Los términos y condiciones de las Reglas Oficiales están sujetos a cambios en cualquier momento, incluyendo los derechos u obligaciones del Participante, el organizador. El Organizador publicará los términos y condiciones de las Reglas Oficiales modificadas en el

sitio web del Hackathon. En la medida en que lo permita la ley, cualquier modificación entrará en vigor en el momento especificado en la publicación de las Reglas Oficiales modificadas o, si no se especifica ningún momento, en el momento de la publicación.

F. Si en cualquier momento antes de la fecha límite, un Participante o posible Participante cree que cualquier término de las Reglas Oficiales es o puede ser ambiguo, debe presentar una solicitud de aclaración por escrito.

G. El hecho de que el organizador no haga cumplir cualquier término de estas Reglas Oficiales no constituirá una renuncia a dicha disposición. En caso de que alguna disposición de estas Reglas Oficiales sea o se convierta en ilegal o inaplicable en cualquier jurisdicción cuyas leyes o reglamentos puedan aplicarse a un Participante, dicha ilegalidad o inaplicabilidad dejará sin efecto y con validez el resto de estas Reglas Oficiales, incluida la Regla afectada, en la mayor medida permitida por la ley. La disposición ilegal o inaplicable será sustituida por una disposición válida y aplicable que se acerque más y refleje mejor la intención del patrocinador de manera legal y aplicable con respecto a la disposición inválida o inaplicable.

H. Excluyendo las Presentaciones, toda la propiedad intelectual relacionada con este Hackathon, incluyendo pero sin limitarse a material con derechos de autor, marcas, nombres comerciales, logotipos, diseños, materiales promocionales, páginas web, códigos fuente, dibujos, ilustraciones, eslóganes y representaciones son propiedad o se utilizan bajo licencia del organizador. Todos los derechos están reservados. Queda estrictamente prohibida la copia o el uso no autorizado de cualquier material con derechos de autor o propiedad intelectual sin el consentimiento expreso por escrito de sus propietarios. Cualquier uso en una Presentación de la propiedad intelectual del Patrocinador o del Administrador será únicamente en la medida prevista en estas Reglas Oficiales.

11. Limitaciones de responsabilidad.

Al participar, todos los Participantes (incluyendo, en el caso de un Equipo u Organización, todos los miembros participantes) aceptan eximir a las Partes Exoneradas de toda responsabilidad en relación con los Premios o la participación del Participante en el Hackathon. No obstante, cualquier limitación de responsabilidad en relación con la negligencia grave o los actos intencionados, o los sucesos de muerte o lesiones corporales no será aplicable en las jurisdicciones en las que dicha limitación no sea legal.

13. Disputas.

A. Excepto cuando lo prohíba la ley, como condición para participar en este Hackathon, el Participante acepta que todas y cada una de las disputas y causas de acción que surjan o estén relacionadas con este Hackathon, o con los Premios otorgados, se resolverán individualmente y exclusivamente mediante acuerdo privado definitivo y vinculante.

Bajo ninguna circunstancia se permitirá al Participante obtener indemnizaciones por, y el Participante renuncia por la presente a todos los derechos a reclamar, daños punitivos, incidentales o consecuentes, o cualquier otro daño, incluidos los honorarios de los

abogados, que no sean los gastos reales de bolsillo del concursante (es decir, los costes asociados a la participación en este Hackathon), y el Participante renuncia además a todos los derechos a que los daños se multipliquen o aumenten.