

Lineamientos CSC 2024

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 (incluyendo IA generativa)
 - Solo servicios gratuitos
- **No permitido:**
 - Vision Pro
 - Co-ML
- **Avance de solución**
 - Se pedirá a los equipos entregar un avance de su proyecto el 21 de octubre.
 - Deberán entregar el código del proyecto y un documento en Pages con:
 - Nombre del equipo y liga (ciudades, comunidades, enfoque de mujeres)
 - Objetivo de la aplicación
 - Es requisito que el avance esté programado en lenguaje Swift.
 - Se revisará que se haya código y que el proyecto esté desarrollado con las tecnologías permitidas.
 - La entrega se hará a través del lab manager el cual subirá los proyectos en un repositorio.
 - Si algún equipo entrega un avance de proyecto sin código será descalificado.
 - Entregas posteriores a la fecha límite serán motivo de descalificación.
- **Entrega Final del proyecto.**
 - Los equipos deberán entregar el proyecto en un repositorio el día 11 de Noviembre.
 - La entrega del código se hará a través del lab manager el cual subirá los proyectos en un repositorio.
 - Entregas posteriores a la fecha límite serán motivo de descalificación.



Propiedad intelectual

- **Código Abierto.**
 - El código que se presente en el evento de noviembre se considera código abierto 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.

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 la arquitectura de la aplicación
- La presentación debe incluir una demostración del proyecto desarrollado, que se debe hacer en el simulador de Xcode o en un dispositivo iPhone o iPad.



Reglas generales

- **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 Changemakers Social Challenge, 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.

Evaluación

- **Rúbrica.** Los criterios de evaluación se incluyen en un anexo a este documento.
- **Resultados.** La evaluación de los jueces será inapelable.

Premios y reconocimientos

- **Reconocimiento.** Los premios y reconocimientos serán con base los resultados del jurado.

Rúbrica de evaluación

	Puntuación	Puntos
Relevancia de la solución planteada		34%
En qué grado la propuesta resuelve el problema planteado		25
Se muestran datos con los que se justifica la propuesta		25
Presentación de la propuesta (Pitch)		
Storytelling, se presenta la idea de forma convincente		20
Los recursos visuales complementan el discurso y están bien diseñados, sin sobrecargar la presentación.		20
La presentación se realiza de manera clara y ordenada		10
Experiencia de usuario/Interfaz de usuario		33%
El diseño es consistente en todo el sistema (colores, tipografía, espaciado, iconografía). No hay variaciones inesperadas entre pantallas.		30
La información y datos de la aplicación son claros, fácil de entender y están bien presentados.		20
La navegación es clara y fácil de usar. Los usuarios pueden moverse por la app sin confusión.		20
La usabilidad de la aplicación es sencilla e intuitiva.		30
Grado de avance de la implementación		33%
El proyecto evidencia el uso de tecnología y frameworks de Apple.		30
Se presenta de forma precisa la arquitectura de la App.		30
En general la calificación de la funcionalidad de la aplicación es.		40