



IV Edición del Hackathon Tecnológico: “Tech Tiger Code”

Octubre del 2025

Descripción general del Hackathon

El Hackathon “Tech Tiger Code” es un concurso de tecnológico a nivel interinstitucional, llevado a cabo en las instalaciones de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil (UTEG) de forma presencial, el cual ha sido creado para promover la creatividad, la colaboración y el desarrollo de habilidades prácticas, con el objetivo de potenciar esas habilidades en futuros proyectos sociales que aporten a la sociedad.

Valores

Este concurso se fundamenta en tres valores primordiales: la honestidad, la inclusión y la colaboración.

Honestidad: Reconocer que la verdad es más importante que buscar el beneficio propio porque al hacerlo se puede perjudicar a otros.

Inclusión: Respetar la inclusión y diversidad en el concurso de participantes de diferentes géneros, orígenes étnicos y niveles de experiencia.

Colaboración: Estar dispuesto(a) a ayudar y compartir el conocimiento e ideas de una manera desinteresada e incondicional a los demás integrantes del equipo.

Desafíos

El hackathon tiene dos desafíos específicos con aplicación de herramientas de inteligencia artificial.

| | |
|-----------------------------------|--|
| Descripción y objetivo | Los desafíos invitan a los participantes a desarrollar soluciones innovadoras utilizando lenguajes de programación y tecnologías de inteligencia artificial para responder a los retos actuales de la gestión académica en el contexto ecuatoriano. Se busca fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de aplicar herramientas tecnológicas para automatizar procesos y analizar datos que contribuyan a la eficiencia institucional, la toma de decisiones basada en datos y la mejora de los servicios educativos. |
| Fecha límite de inscripción | 25-nov-2025 |
| Fecha del pitch (finalistas) | 18-dic-2025 (virtual) |
| Número de integrantes por equipo: | 3 |
| Lugar de la final: | Sala de zoom |

Premio: A los 3 mejores equipos.

Requisitos.

1. Ser personas mayores de 18 años.
2. Tener una carta de la institución educativa que avale la participación del estudiante, la cual debe subirse en el registro de inscripción.

Calendario.

Fecha inicio de registro: 20 de octubre del 2025

Fecha límite de inscripción: 25 de noviembre del 2025

Fecha de capacitaciones: A partir del 27 de noviembre al del 2025 (se indicará por correo las fechas previstas).

Culminación del desafío: 15 de diciembre del 2025 23:59

Selección y comunicación de los finalistas: 16 de diciembre del 2025

Fecha de presentación de proyectos de los finalistas: 18 de diciembre del 2025 (virtual).

Lineamientos del desafío

1. Se considerarán participantes aquellos estudiantes que realicen su inscripción en línea hasta la fecha determinada.
2. Las soluciones deben ser inéditas y desarrolladas por los integrantes de cada equipo.
3. Cada equipo debe contar con su propia herramienta de desarrollo.
4. Cada equipo deberá subir todos los entregables solicitados por la coordinación del evento en la herramienta que se indicará con anterioridad.
5. Cada equipo finalista contará con 5 minutos máximos para exponer la solución de su proyecto.

Entregables

Cada equipo deberá entregar los siguientes materiales a través de la herramienta oficial, hasta el 15 de diciembre a las 23:59:

1. Video demo del programa desarrollado (máximo 5:00 min), publicado en YouTube.
2. Repositorio del proyecto en GitHub con su documentación clara.
3. Enlace (URL) del sistema desarrollado y en ejecución.

Propiedad intelectual

Todo el desarrollo realizado durante el evento, incluidos los códigos fuente, prototipos y documentación técnica, deberá ser entregado a la organización como parte del proceso de evaluación y registro del IV concurso **Tech Tiger Code**.

La UTEG se reserva el derecho de uso no comercial del material desarrollado, exclusivamente con fines de difusión académica, promoción del evento y fortalecimiento de futuras iniciativas tecnológicas o proyectos de investigación institucionales, garantizando siempre el reconocimiento a los autores y equipos participantes.

Asimismo, la codificación de los proyectos ganadores, siempre que los participantes pertenezcan a Instituciones de Educación Superior (IES) aliadas a los proyectos de investigación desarrollados en la UTEG, podrá ser considerada como base o referencia para el desarrollo de investigaciones, mejoras tecnológicas o propuestas de innovación, en el marco de los programas académicos y científicos impulsados por la universidad.

Criterios de evaluación

| Criterio | Niveles | Descripción | Puntaje |
|--------------------|-----------|---|---------|
| Efectividad | Excelente | El programa cumple todos los requisitos funcionales establecidos y produce resultados precisos, confiables y coherentes con los objetivos planteados. | 5 – 6 |



| | | | |
|-----------------------------------|-----------------|--|-------|
| | Buena | El programa cumple la mayoría de los requisitos funcionales y produce resultados correctos en la mayor parte de los casos. | 3 – 4 |
| | Regular | El programa no cumple varios requisitos funcionales o produce resultados inconsistentes. | 1 – 2 |
| | Insatisfactorio | El programa no cumple los requisitos mínimos y presenta errores que impiden su funcionamiento. | 0 |
| Escalabilidad y usabilidad | Excelente | La solución está bien estructurada, puede ampliarse fácilmente a otros contextos o usuarios y ofrece una experiencia de uso fluida e intuitiva. El sistema demuestra potencial de sostenibilidad y mejora continua. | 5 – 6 |
| | Buena | El proyecto es funcional y escalable con ajustes menores. La interfaz o experiencia de uso es adecuada, aunque existen oportunidades de optimización. | 3 – 4 |
| | Regular | El proyecto presenta limitaciones técnicas o de diseño que dificultan su expansión o adaptación. La usabilidad es aceptable pero poco intuitiva. | 1 – 2 |
| | Insatisfactorio | La solución no es escalable ni usable. Presenta fallas graves en diseño, navegación o estructura que impiden su funcionamiento general. | 0 |
| Innovación y creatividad | Excelente | El proyecto presenta una propuesta original y disruptiva. Integra tecnologías emergentes o enfoques novedosos para resolver un problema real. Demuestra pensamiento creativo en el diseño, la funcionalidad y la aplicación. | 5 |
| | Buena | El proyecto muestra un enfoque creativo con algunos elementos originales. Propone una solución práctica, aunque no totalmente innovadora. | 3 – 4 |
| | Regular | El proyecto aplica ideas o soluciones ya conocidas con pocos aportes propios. Tiene un bajo nivel de originalidad o innovación. | 1 – 2 |



| | | | |
|-------------------|-----------------|--|---|
| | Insatisfactorio | El proyecto carece completamente de innovación. Replica una idea existente sin aportar mejoras ni creatividad. | 0 |
| Exposición | Excelente | La presentación es clara, dinámica y convincente. El equipo demuestra dominio técnico, comunica con seguridad el impacto y funcionamiento de su proyecto y logra captar el interés del jurado. | 3 |
| | Buena | La exposición es coherente y comprensible. Se evidencia conocimiento del tema, aunque falta mayor fluidez o profundidad en la argumentación. | 2 |
| | Regular | La exposición es poco estructurada o confusa. El equipo muestra un dominio limitado del tema y dificultades para explicar la solución. | 1 |
| | Insatisfactorio | La exposición es deficiente o incompleta. No se comprende el propósito ni el funcionamiento del proyecto. | 0 |

Importante

Este documento está sujeto a modificaciones hasta 48 horas antes del concurso, es responsabilidad de los participantes consultar la última versión disponible. Si existe alguna duda sobre los lineamientos, puede realizar la consulta directamente a los organizadores del evento, al correo gviteri@uteg.edu.ec (este será el único medio para canalizar las dudas).