

Solve for Tomorrow

SAMSUNG ELECTRONICS MÉXICO S.A. DE C.V.,
("SAMSUNG").

PREÁMBULO

En el área de Responsabilidad Social de Samsung Electronics México tenemos como misión empoderar a las futuras generaciones para alcanzar su máximo potencial impulsándoles a promover un cambio social positivo y construir un mundo mejor para todas y todos. Por ello, hace 10 años implementamos el programa global de Samsung: Solve for Tomorrow.

Solve for Tomorrow es un programa educativo que invita a profesores y alumnos de escuelas públicas a crear soluciones innovadoras para mejorar el entorno de sus comunidades. Lanzado en 2010, Solve for Tomorrow es una oportunidad única de aprendizaje que fomenta el pensamiento innovador, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo; durante estos 10 años el programa ha logrado impactar a más de 280 mil estudiantes de 18 mil escuelas públicas en 17 países de Latinoamérica y en 2023 tenemos como objetivo impactar a más personas.

CONVOCATORIA.

Samsung Electronics México convoca a las y los estudiantes activos de tercer año de secundaria y de cualquier grado de nivel bachillerato, pertenecientes a una escuela del sector público afiliada a la Secretaría de Educación Pública a participar en la Convocatoria "Solve for Tomorrow 2023".

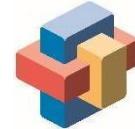
Objetivos

- Impulsar la participación de las y los estudiantes que actualmente cursan el último año de secundaria y cualquier grado de nivel medio superior (14 a 18 años), en los distintos subsistemas del territorio nacional.
- Trabajar a través del compromiso social y ambiental en la generación de proyectos basados en el área **STEM** que promuevan soluciones con un impacto positivo para la sociedad.
- Brindar herramientas de valor para que las y los jóvenes estudiantes puedan generar soluciones a las problemáticas detectadas en sus comunidades a través de las distintas etapas de *Design Thinking* (pensamiento de diseño).

Requisitos y elegibilidad de participación

Las y los estudiantes que quieran participar en la presente convocatoria deberán registrarse entre el 18 abril y el 14 de junio 2023 en la plataforma: www.solvefortomorrow.mx las y los participantes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Formar equipos de mínimo 2 (dos) estudiantes, máximo 5 (cinco) y contar con un(a) profesor(a)/asesor(a).



- Todos los equipos deberán estar conformados por integrantes de ambos géneros (femenino, masculino) para incentivar la equidad de género
- Todas las y los estudiantes deberán adjuntar en su registro documentación que acredite su inscripción en una escuela del sector público a través de:
 - Fotografía o documento escaneado de su credencial o historial académico vigentes para el caso de los estudiantes
 - Fotografía o documento escaneado de la credencial de escuela para el caso de las profesoras/profesores

En caso de que las y los estudiantes se encuentren cursando el último grado de bachillerato, podrán continuar participando siempre y cuando su registro quede completo en las fechas establecidas de registro de la presente convocatoria, es decir, antes del **14 de junio de 2023**.

Para poder registrarse es necesario que los equipos tengan un proyecto escolar con base en el área **STEM**, ya sea, físico o virtual y que con apoyo de tecnología resuelva algún problema o necesidad de su entorno.

El proyecto deberá explicar claramente:

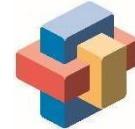
- Identificación de una problemática
- Búsqueda de antecedentes o causas de la problemática identificada
- Ideación de una solución que resuelva la problemática identificada
- Desarrollo de un producto mínimo viable (MVP) de la solución
- Nivel de impacto positivo social o ambiental que genera

Las propuestas que incluyan fuentes bibliográficas deberán ser citadas, de lo contrario se descalificará dicha propuesta.

El equipo deberá elegir a una o un estudiante del grupo creado, a quien se le designará como “líder del proyecto”. La persona líder del proyecto será la encargada de registrar dentro de la Plataforma de Innovación Abierta de Socialab México (PIA) la iniciativa y a los miembros del equipo (Estudiantes y asesor). La/el líder del proyecto será quien recibirá la comunicación de fechas importantes, anuncio de siguiente pasos, recordatorios e información de valor del programa.

Fechas importantes

	ACTIVIDAD	FECHA
1	Lanzamiento de Convocatoria	18 de abril
2	Registro de iniciativas en http://www.solvefortomorrow.mx/	18 de abril – 14 de junio
3	Cierre de convocatoria	14 de junio
4	Incubación en línea	24 de junio – 07 de julio
5	Selección de TOP 50 – 1era evaluación	07 de julio – 16 de julio
6	Anuncio de TOP 50 y equipo más votado todos los proyectos participantes en PIA	17 de julio
7	Capacitación TOP 50 – Validación y Prototipado	22 de julio
8	Selección de TOP 5 – 2da evaluación	22 de julio– 29 de julio
9	Anuncio de TOP 5	01 de agosto
10	Capacitación de ¿Cómo comunicar mi proyecto? y mentoría por parte del equipo experto de Samsung	01 de agosto – 10 de agosto



11	Ceremonia de premiación y anuncio del TOP 3	22 de agosto
----	---	--------------

*Las fechas de todas las etapas de la convocatoria pueden estar sujetas a cambios sin previo aviso.

Proceso de registro

El proceso de registro que debe ser cumplido por todas las y los participantes será el siguiente:

- Registrarse con sus datos personales en el link de la convocatoria <http://www.solvefortomorrow.mx/>
- Aceptar los términos y condiciones y el aviso de privacidad.
- Cada uno de los integrantes del equipo y su docente deberán descargar, firmar y subir el documento de autorización de uso de imagen a la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) de Socialab México <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023>
- Subir toda la documentación que acredite su inscripción en una escuela del sector público a fin de completar el registro de cada participante.
 - Fotografía o documento escaneado de su credencial o historial académico vigentes para el caso de los estudiantes
 - Fotografía o documento escaneado de la credencial de escuela para el caso de las profesoras/profesores

* El portal no permitirá el acceso posterior a esta fecha (14 de junio). Por ningún motivo se aceptarán registros extemporáneos e incompletos*

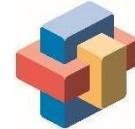
- Completar el registro de su proyecto en la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) de Socialab México <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023>

A partir de que concluya su registro dentro de la Plataforma de Innovación Abierta: <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023> el equipo deberá cumplir con la **primera actividad obligatoria** para ser considerado participante de la siguiente etapa y podrá realizar de manera **opcional** la segunda actividad con el objetivo de visibilizar sus proyectos y la relevancia que tiene la solución que proponen.

- **Primera actividad:** Incubación en línea (descrita en la siguiente sección)
- **Segunda actividad para todos los proyectos participantes:** “Da a conocer el impacto de tu proyecto” Con el objetivo de visibilizar la participación de los equipos dentro del Programa. Cada equipo podrá subir un video minuto a través de un link de YouTube a la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) y conseguir tantos votos como puedan dentro de la misma. El equipo más votado será acreedor a un vale en e-Store por \$20,000 MXN.

Los estudiantes podrán:

1. Grabar un video de máximo un (1) minuto de duración, subir el link del video en YouTube y colocarlo en la PIA de Socialab México, podrá incluir el nombre de los integrantes del equipo y la institución educativa a la que pertenecen, utilizando la creatividad, los participantes



podrán utilizar filtros que las redes sociales tengan a su disposición, música libre de derechos de autor, animaciones, etc.

2. Para la grabación del video los equipos deberán responder al menos una de las siguientes preguntas:
 - ¿Quién integra tu equipo?
 - ¿Qué problema quieres resolver?
 - ¿Qué solución propones?
 - ¿Por qué consideras que tu idea es única?
 - ¿Cómo descubriste qué problema quieres resolver?
3. Para participar en esta actividad el video deberá ser parcial o totalmente nuevo y su uso será exclusivo para participar en la Convocatoria. En caso de que se identifique que el video no cumple con este requisito, será descalificado.

En caso de existir empate en número de votos o con una diferencia menor a 5 votos entre los videos más votados, el equipo de Samsung tomará en cuenta la creatividad empleada, la claridad del video y la innovación de la solución presentada para considerar cuál será el video ganador.

Incubación en línea

Del **24 de junio al 07 de julio del 2023** todos los proyectos debidamente inscritos en el programa deberán realizar una incubación en línea. En ese sentido, los/as participantes tendrán acceso de manera gratuita al curso llamado “Creación de negocios de Impacto Social” y podrán acceder a través del siguiente link:
<https://www.udemy.com/course/creacion-de-negocios-de-impacto-social/>.

Aunque sabemos que por la naturaleza del Programa no todos los proyectos pueden entrar en un modelo de negocios, dicho curso les ayudará a fortalecer su propuesta de innovación e identificar puntos claves de sus ideas pues busca dotar de herramientas a los proyectos inscritos para fortalecer su propuesta de innovación e identificar puntos claves para convertir sus proyectos en emprendimientos sociales, haciendo un canvas del Modelo de Negocio que responda cuál es la población objetivo del proyecto, su propuesta de valor, los canales de distribución, relación con los usuarios/beneficiarios, fuentes de ingresos, recursos claves, actividades claves, asociaciones claves, estructura de costos, impacto ambiental y beneficios sociales.

Se podrá acceder a este curso en línea hasta el **07 de junio del 2023** y es importante mencionar que esta incubación en línea es gratuita y no contempla ningún desembolso en efectivo.

Cómo evidencia de haber cursado la incubación en línea los equipos participantes deberán realizar el canvas del Modelo de Negocio de su proyecto y subirlo en formato .pdf a la plataforma de innovación abierta en la sección “Incubación en línea” antes del **07 de julio del 2023**.

Es importante recalcar que dicha actividad será tomada en cuenta por el comité evaluador al momento de seleccionar a los equipos semifinalistas.



Selección de Semifinalistas | TOP 50

Del **07 de julio al 16 de julio de 2023** un Comité formado por diferentes Organizaciones seleccionará al TOP 50 (cincuenta) proyectos que, de acuerdo con los criterios de evaluación, considere son las mejores iniciativas y pasarán a la siguiente etapa.

La evaluación de las iniciativas se llevará a cabo bajo los siguientes criterios:

Grado de inventiva/originalidad	Se evaluará la creatividad y originalidad del proyecto presentado por las y los estudiantes, considerando que sean propuestas nuevas e innovadoras y que no hayan sido presentadas antes en otras convocatorias.	30%
Claridad en la información	Se evaluará la capacidad de las y los estudiantes para presentar de manera clara y concisa la información de su proyecto. Considerando que se presenten los objetivos, la metodología, los resultados y las conclusiones de forma ordenada.	20%
Funcionalidad/ relevancia	Se evaluará la capacidad del proyecto para solucionar un problema real o mejorar algún aspecto de la vida cotidiana de las personas, además de considerar que el proyecto sea viable y tenga un enfoque práctico.	20%
Impacto social o medioambiental	Se evaluará el impacto que el proyecto tenga en la sociedad o el medio ambiente. Que el proyecto contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas, reducir la contaminación, promover la sostenibilidad, entre otros aspectos.	30%

Capacitación para Semifinalistas | TOP 50

El **22 de julio de 2023** los 50 (cincuenta) proyectos seleccionados como semifinalistas tendrán acceso a una capacitación virtual a través de zoom en la que se trabajará el tema de Validación y Prototipado con el objetivo de conocer herramientas que permita dar vida a sus proyectos a través del desarrollo de prototipos y su correcta validación con sus grupos objetivos.

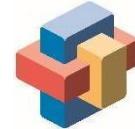
Entregable de la etapa: Los 50 (cincuenta) proyectos seleccionados deberán subir el lienzo solicitado en la capacitación en el que se evidencie el producto mínimo viable (mvp) de tu proyecto físico o virtual que demuestre la forma que tiene para resolver la problemática detectada a la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) de Socialab México <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023>.

Selección de Finalistas | TOP 5

La selección de los 5 (cinco) proyectos que pasarán a la etapa de finalistas se publicarán el 01 de agosto en el portal <http://www.solvefortomorrow.mx/> y se enviará un correo de confirmación a los líderes de proyectos registrados.

La evaluación de las iniciativas se llevará a cabo bajo los siguientes criterios:

Grado de inventiva/originalidad	Se evaluará la creatividad y originalidad del proyecto	30%
---------------------------------	--	-----



	presentado por las y los estudiantes, considerando que sean propuestas nuevas e innovadoras y que no hayan sido presentadas antes en otras convocatorias.	
Claridad en la información	Se evaluará la capacidad de las y los estudiantes para presentar de manera clara y concisa la información de su proyecto. Considerando que se presenten los objetivos, la metodología, los resultados y las conclusiones de forma ordenada.	20%
Funcionalidad del prototipo	Se evaluará la capacidad del proyecto para demostrar la funcionalidad de su prototipo y la capacidad para solucionar un problema real o mejorar algún aspecto de la vida cotidiana de las personas.	30%
Impacto social o medioambiental	Se evaluará el impacto que el proyecto tenga en la sociedad o el medio ambiente. Que el proyecto contribuya a mejorar la calidad de vida de las personas, reducir la contaminación, promover la sostenibilidad, entre otros aspectos.	20%

Capacitación para Finalistas | TOP 5

Del **01 de agosto al 10 de agosto de 2023** los 5 (cinco) proyectos seleccionados como semifinalistas tendrán acceso a la capacitación virtual a través de zoom “¿Cómo comunicar mi proyecto?” conformada por los siguientes cursos:

- Comunicación Asertiva.
- Propuesta de valor.
- Habilidades y presencia escénica.
- Conferencias estilo TedTalks con emprendimientos sociales y speed dating.
- 1 (una) mentoría por proyecto parte del equipo expertos de Samsung.

Entregable de la etapa: Los 5 (cinco) proyectos seleccionados deberán subir un video pitch de máximo 3 minutos de duración a la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) de Socialab México <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023>.

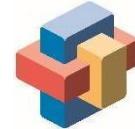
Selección de Ganadores | TOP 3

A los 5 (cinco) proyectos finalistas se les solicitará el desarrollo de un video pitch de máximo 3 minutos de duración, en que se recomienda se dé a conocer:

- Introducción y presentación del equipo.
- Definición de la problemática que resuelve tu proyecto.
- Presentación de la solución y cómo esta solución resuelve las necesidades de tu audiencia.
- Diferencia con otras soluciones similares.
- Otro dato de valor que sea relevante e informativo.

El video deberá estar subtitulado en inglés y el o la representante de equipo deberá publicarlo en la plataforma de YouTube para después subir el link del video a la Plataforma de Innovación Abierta (PIA) de Socialab México <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2023>..

Estos 5 (cinco) video pitches serán evaluados por un Jurado externo conformado por aliados de Samsung con el objetivo de definir a los 3 (tres) proyectos ganadores bajo los siguientes criterios:



Impacto	El proyecto propone una solución que responde a una necesidad genuina, que mejorará significativamente la situación de las personas que están experimentando el problema. Además de contar con el respaldo de contenido de investigación desarrollada por el equipo	20%
Viabilidad	El equipo ha presentado una solución que es factible de implementar con base en su investigación y los resultados de validación	20%
Innovación	La idea del equipo es nueva de alguna manera o forma (aplicación, geografía, tecnología, etc.), en comparación con una solución existente.	20%
Estructura de pitch	<p>El video pitch muestra una estructura clara sobre la forma de comunicar los objetivos del proyecto, así como abarcar al menos la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definición de la problemática que resuelve tu proyecto. • Presentación de la solución y cómo esta solución resuelve las necesidades de tu audiencia. • Diferencia con otras soluciones similares. 	40%

***Los fallos del Jurado externo serán inapelables. Toda clase de plagio será descalificado.**

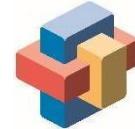
Selección de Ganadores | TOP 3

La asignación de lugares y premios de los 3 (tres) proyectos conformados por las y los estudiantes y su profesor/profesora, serán anunciados en la Ceremonia de Premiación de la Convocatoria “Solve for Tomorrow 2023”, la cual se llevará a cabo el **22 de agosto de 2023**, en sede y horario por confirmar.

La invitación al evento con detalles de lugar, horario y agenda se les hará llegar al correo electrónico de las y los líderes de equipos y se anunciará en la página del Programa <http://www.solvefortomorrow.mx/>

Los 3 (tres) proyectos seleccionados en la Ceremonia de Premiación de la Convocatoria “Solve for Tomorrow 2023” serán acreedores a premios de la marca de Samsung (consultar Anexo 1)

1. En caso de encontrarse plagio en las iniciativas emitidas por los participantes, serán descalificados automáticamente.
2. Los premios para el primer lugar son únicamente para los estudiantes registrados y su asesor.
3. Si un profesor es registrado en más de una iniciativa y éstas son seleccionadas como finalistas, recibirá cada uno de los premios correspondientes a las demás iniciativas.
4. Los integrantes del equipo ganador del primer lugar recibirán una constancia por su participación.
5. Samsung solicitará a los participantes, anuencia y autorización en forma gratuita y voluntaria, para difusión y promoción de la convocatoria y de las iniciativas registradas, en los distintos



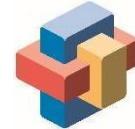
medios conocidos y/o por conocerse, de esta forma Samsung protegerá la confidencialidad de las iniciativas, las ideas y los proyectos ganadores, en caso de que los estudiantes sean menores de edad deberán obtener el permiso de su padre o tutor.

6. Todos los premios son intransferibles, no podrán ser canjeables por otro producto ni por dinero en efectivo.
7. SAMSUNG tendrá la facultad de cambiar los premios ofrecidos en la convocatoria y para ello se le hará saber a los participantes de dichos cambios a través de los medios oficiales de comunicación de SAMSUNG.

Categorías de participación

Las y los participantes podrán participar en alguna de las siguientes categorías descritas a continuación:

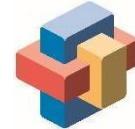
1. **Covid-19:** Soluciones tecnológicas que en su momento ayudaron a predecir, mitigar, o contener la propagación del virus COVID-19 en México y/o en el mundo y que actualmente podrían ser soluciones enfocadas a la detección de otros virus.
2. **Educación y cultura de calidad:** Soluciones tecnológicas para construir una cultura de calidad y que favorezcan en el proceso educativo de las y los jóvenes.
3. **Cultura del agua:** Soluciones tecnológicas para el cuidado, conservación y manejo sustentable del agua.
4. **Cambio climático:** Soluciones tecnológicas desde una perspectiva de desarrollo sostenible para tener acciones de mitigación, adaptación al cambio climático y disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos riesgos de desastres socio ambientales.
5. **Seguridad alimentaria:** Soluciones tecnológicas que incluyan productos de alto valor nutrimental u ofrezcan mejoras en procesos productivos.
6. **Economía digital para el desarrollo regional:** Soluciones tecnológicas que promuevan la integración y el mejoramiento de procesos empresariales, cadenas de valor, modelos económicos, así como de negocios en los sectores primario, secundario y terciario.
7. **Ciudades Inteligentes y comunidades sustentables:** Soluciones tecnológicas que promuevan y mejoren la calidad de vida de las grandes urbes y zonas conurbadas, atendiendo la seguridad, movilidad, conectividad, comunicación, acceso a los servicios básicos, espacios culturales, educativos y recreativos.
8. **Energía renovable y accesible:** Soluciones tecnológicas enfocadas en procesos, materiales, sistemas, nuevas prácticas, equipo e infraestructura para la disminución de los gases de efecto invernadero y su impacto en el cambio climático.
9. **Robótica y drones:** Soluciones que apoyen el diseño, construcción y aplicación de robots y/o drones para realizar operaciones enfocadas a la atención de problemas sociales, agropecuarios, de salud, seguridad pública, desastres naturales.
10. **Realidad virtual y aumentada:** Soluciones de software y hardware que apliquen tecnologías de realidad virtual y/o aumentada para promover y mejorar procesos en sectores culturales,



educacionales, de salud, comerciales y turísticos.

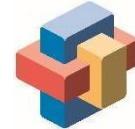
Consideraciones generales

- a) Las iniciativas participantes en el Concurso “Solve for Tomorrow 2023” serán tratadas con las medidas de protección que establece la Ley de Propiedad Industrial Mexicana y su Reglamento, específicamente en los artículos de confidencialidad y secretos industriales, así como el artículo 5º de Servicios Profesionales Prestados a un Tercero, con la finalidad de salvaguardar los datos e información técnica vertida para su evaluación.
- b) En caso de haber eventos presenciales, los viáticos, seguros y trasladados al evento que se lleve a cabo en la Ciudad de México correrá por cuenta de Samsung.
- c) Los tutores y/o padres de los participantes deberán en todo momento firmar la documentación que Samsung le emita a fin de proteger los derechos de los menores, en caso de que los tutores y/o padres no firmen la documentación emitida, los participantes serán descalificados inmediatamente.
- d) Las imágenes fotográficas y/o videos tomados durante los eventos relacionados con “Solve for Tomorrow 2023” podrán ser utilizadas para uso educativo y de promoción de Samsung, por lo que, una vez que el participante se registre a la plataforma, otorga el uso de su imagen con el único fin de anunciar a los medios de comunicación que Samsung considere prudente su desarrollo dentro del presente concurso.
- e) Al registrar la iniciativa en la plataforma, queda por entendido que los participantes aceptan los términos y condiciones de la presente convocatoria.
- f) Los términos y condiciones de la presente convocatoria podrán ser modificados en cualquier momento por Samsung, y se verá reflejado en la página oficial de “Solve for Tomorrow 2023”.
- g) Samsung en cualquier momento puede cancelar la convocatoria de “Solve for Tomorrow 2023”.
- h) Samsung no se hace responsable de cualquier daño y/o perjuicio que pueda ocasionarle a los participantes por el cambio de los términos y condiciones y/o cancelación de la presente convocatoria.
- i) La propiedad intelectual de las iniciativas y los prototipos presentados durante el evento corresponderá a los autores y de ninguna forma Samsung será responsable del registro de los mismos ante las autoridades competentes.

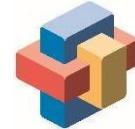


ANEXO 1. Tabla de premios

- Los equipos e instituciones que resulten ganadores del Programa Solve For Tomorrow 2023, recibirán un vale electrónico por el monto especificado en pesos mexicanos, dicho vale para los equipos ganadores será expedido a nombre del líder del equipo quien a su vez deberá firmar una carta en la cual se especifica que el premio corresponde a todos los estudiantes integrantes del equipo (Mínimo 2 (dos), máximo 5 (cinco) integrantes) y que podrá ser canjeado en la e-Store de Samsung por producto Samsung; mientras que en el caso de la institución será expedido a nombre de la o el director del plantel.
- El vale electrónico tendrá una vigencia de 3 (tres) meses a partir del día en que lo reciban, para ser canjeado
- Bajo ninguna circunstancia el vale podrá ser intercambiado por dinero en efectivo o cualquier otro activo que no sea producto Samsung publicado en la e-Store de Samsung al momento de su canje.
- En caso de existir algún remanente se otorga la oportunidad de que el equipo acreedor al vale utilice recursos propios para complementar la diferencia económica necesaria para adquirir otro producto, sin embargo, en caso de no ser utilizado éste no podrá ser entregado de ninguna otra forma al líder del equipo ni sus integrantes y, por lo tanto, se perderá.
- Los premios han sido definidos por Samsung México y se entregarán con el apoyo de Socialab México.



GANADORES	PREMIOS
Primeros Lugares Máximo 5 estudiantes por equipo más un docente	1er lugar Solve For Tomorrow: Vale en e-Store de Samsung por \$100,000 MXN Docente asesor de 1er lugar: Galaxy Watch 5 2do lugar Solve For Tomorrow: Vale en e-Store de Samsung por \$80,000 MXN Docente asesor de 2do lugar: Galaxy Watch 5 3er lugar Solve For Tomorrow: Vale en e-Store de Samsung por \$60,000 MXN Docente asesor de 3er lugar: Galaxy Watch 5
TOP 50 Equipos semifinalistas	Un curso por equipo (estudiantes y asesor) Taller virtual a través de zoom “Validación y Prototipado” (horarios por definir)
TOP 5 Equipos finalistas	Un curso por equipo (estudiantes y asesor). 3 talleres virtuales a través de zoom “Comunicación Asertiva” “Propuesta de valor” “Habilidades y presencia escénica” Conferencias estilo TedTalks con emprendimientos sociales y speed dating. Mentorías por parte del equipo experto de Samsung (horarios por definir)
Votación online a través de PIA	Equipo más votado: Vale en e-Store de Samsung por \$20,000 MXN
Escuela con más registros al final de la convocatoria (únicamente una institución)	Escuela con más registros al final de la convocatoria: Vale en e-Store de Samsung por \$40,000 MXN
Premios adicionales	Los 3 (tres) primeros docentes en reunir más de 30 registros (en la PIA) serán acreedores a un vale electrónico para la e-Store de Samsung por \$20,000 MXN



AVISO DE CONFIDENCIALIDAD.

De conformidad al evento organizado y realizado por Samsung Electronics México, S.A. de C.V. (En lo sucesivo “SAMSUNG”), denominado “Solve for tomorrow 2023”, el cual tiene como objeto incentivar a los estudiantes de nivel medio superior del sistema público de enseñanza en México (en lo sucesivo “Evento”). Por medio del presente medio de comunicación oficial, SAMSUNG le pone a disposición los Datos Personales y de Contacto de los alumnos participantes para el Evento, así como, la propiedad intelectual y derechos de autor de los proyectos realizados por dichos participantes (en lo sucesivo y en conjunto con los Datos Personales y de Contacto, la “Información”).

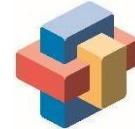
Por lo anterior, SAMSUNG, le comparte dicha Información únicamente y exclusivamente para que puedan ser utilizados para observar y evaluar los proyectos enviados por los participantes y así cumplir con los propósitos del Evento.

Por ningún motivo usted podrá: I. Contactar a los participantes, II. Adueñarse de la Información, III. Conservar la Información, IV. Enviar la Información a terceros y/o V. Utilizar la Información para fines distintos descritos en el presente Aviso.

En caso de que usted no cumpla con lo descrito en el presente aviso, SAMSUNG se reserva los derechos que por ley le corresponda para ejercer las acciones legales correspondientes que deriven referente a los actos u omisiones cometidos por su parte y lo establecido en el presente.

Disposiciones generales

- I. Registrarse para participar en la Convocatoria implica el conocimiento y consentimiento a cumplir con las bases y condiciones establecidas en Solve For Tomorrow 2023
- II. El registro de los proyectos quedará identificado bajo un número y nombre de proyecto y no bajo el nombre de las personas integrantes.
- III. Al completarse el proceso de registro los/as participantes se comprometen a que toda la información presentada sea real y de su autoría.
- IV. El desafío y los organizadores no pretenden asumir la propiedad intelectual de ninguno de los proyectos inscritos. Los equipos serán los únicos titulares y los responsables de registrar y proteger la propiedad intelectual de sus proyectos.
- V. De acuerdo con los valores de los organizadores, cualquier conducta discriminatoria, actitud ofensiva, plagio o deshonestidad no será tolerada. Los organizadores tienen la facultad de descalificar a cualquier equipo que cometa una falta de estas características.
- VI. El desafío se regirá por las presentes bases, las que contienen las disposiciones que regularán el correcto desarrollo de la convocatoria.
- VII. El canal oficial es el sitio web <http://www.solvefortomorrow.mx/> Así como los sitios del aliado operativo de:
@SocialabMx - <https://es-la.facebook.com/SocialabMx/>) y Disruptivo desde donde se podrá acceder para conocer más información
<https://www.facebook.com/Disruptivotv/>
<https://www.instagram.com/disruptivotv/>
- VIII. El idioma oficial de participación en la convocatoria del desafío es español. Las ideas, comentarios y correos escritos en un idioma diferente no serán tomados en consideración por los organizadores.
- IX. Todos los plazos del presente programa se establecen en el Calendario de la convocatoria. El incumplimiento de dichos plazos establecidos en el calendario por parte de algún equipo implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha.
- X. Con todo, la organización se reserva el derecho de prorrogar o cambiar las fechas sin previo aviso.



XI. Se dispone el correo innovacion@disruptivo.tv 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, los organizadores se reservan 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.

XII. Los proyectos por cada etapa serán notificados por los medios que los organizadores decidan. Asimismo, se hará un envío al correo electrónico entregado por los postulantes en el formulario de registro, siendo responsabilidad de estos 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.

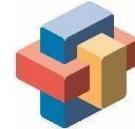
XIII. Avance de ranking. Si algún equipo seleccionado no acusa recibo de la notificación en las etapas del proceso, es eliminado de la Convocatoria por incumplimiento a las bases o se retira voluntariamente. En ese sentido, se incorporará al ranking de seleccionados el equipo que la siga en puntaje de 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 equipos seleccionados. Si es que alguna idea deja el proceso fuera de ese plazo la convocatoria continuará con menos participantes.

XIV. Reportes de evaluaciones. Los equipos 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 (innovacion@disruptivo.tv) El plazo de entrega dependerá del flujo de informes solicitados.

XV. Deberes de las y los participantes. Los equipos que se registren en la comunidad web se comprometen a tener un comportamiento adecuado y acorde de los fines para los que esta convocatoria fue diseñada por los organizadores. 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 en contra del desarrollo del desafío, sin previa notificación.

XVI. Propiedad Intelectual. Los equipos declararán expresamente ser los autores originales de las ideas 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, software, diseños, marcas comerciales, patentes de invención o de cualquier tipo que sean reconocidas por la legislación de cada país, recae de forma exclusiva en los equipos. De la misma forma, los/as participantes (todos los miembros de los equipos) declaran que se obligan a mantener indemne a los organizadores de la Convocatoria de cualquier responsabilidad que pueda surgir derivada de la infracción de derechos de terceros o de cualquier controversia interna entre los mismos miembros del equipo postulante, que tengan o aleguen tener derechos de cualquier naturaleza sobre las ideas sometidas a la Convocatoria de qué tratan estas Bases. Los equipos 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 y de cualquier índole 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.

XVII. Exclusión de Responsabilidades. Las personas integrantes de los equipos inscritos serán reconocidas como representantes de cada equipo y 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, los organizadores no han sido el autor de las ideas ingresadas y no se responsabilizan de éstas. Por consiguiente, el equipo es quien debe responder ante



infracciones contractuales, legales y reglamentarias con relación a los contenidos ingresados, así como del daño y perjuicio que puede generar a terceros como consecuencia de su infracción. Los organizadores no garantizan la veracidad y autenticidad de la información personal proporcionada por los equipos, por lo que no se responsabilizan de las acciones realizadas por estos.

XVIII. Reclamaciones. Con relación a cualquier reclamación, multa, sanción, pérdida, daño, obligación o gasto (incluyendo honorarios razonables de abogados) (conjuntamente las "Reclamaciones") que surjan de o en relación con, directa o indirectamente, el objeto de la presente convocatoria y/o actos u omisiones de cualquiera de los equipos, se obliga a indemnizar y a mantener a los organizadores, y a sus Miembros, consejeros, afiliados y/o sociedades relacionadas, y a sus consejeros o administradores, representantes, funcionarios, trabajadores y/o empleados en paz y a salvo de cualquier reclamación.

XIX. Difusión de imagen e ideas. En el formulario de inscripción es necesario adjuntar la autorización de uso de imagen en publicidad de todas las personas integrantes del equipo, con el objetivo de utilizar la imagen del equipo para la publicidad, promoción y otros fines comerciales y de negocio.

XX. Eliminación de ideas. Los equipos podrán borrar sus ideas de la página web, escribiendo un mensaje a través de la pestaña contacto con el asunto "Borrar idea". En él deberán explicar las razones y enviar el link donde se encuentra. El plazo para ejecutar la solicitud dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.

XXI. 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 México.

XXII. 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
- 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 mentores y/o evaluadores de la presente convocatoria.

XXIII. Los equipos serán responsables de cubrir los gastos derivados de su participación en las diferentes etapas del desafío, incluyendo -entre otros- producción del video y comunicación entre los equipos.

XXIV. Los presentes términos y condiciones podrán ser modificados sin aviso previo.

XXV. Los organizadores se reservan el derecho de admisión y de interpretar los términos y alcances de estas bases y condiciones.

XXVI. Los organizadores quedan facultados para resolver los aspectos no contemplados en la presente convocatoria, así como todas las cuestiones que puedan suscitarse en relación con este desafío.

Consulta nuestro aviso de privacidad en el siguiente link:

<https://disruptivo.tv/aviso-de-privacidad/>

Contacto:

innovacion@disruptivo.tv

Para mayor información, dudas, soporte o aclaraciones ponte en contacto con nosotros a través de WhatsApp al: +52 55 3708 3814