



# Solve for Tomorrow

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

## PROGRAMA EDUCATIVO

### Sobre Solve for Tomorrow

Solve For Tomorrow (SFT), es un programa de Samsung Electronics que promueve el desarrollo de proyectos de Ciencia, Tecnología, Matemática e Ingeniería (STEM) en escuelas públicas de nivel secundaria y media superior en México. Se busca que las y los estudiantes en conjunto con su docente generen conocimiento y soluciones innovadoras frente a una problemática social en su comunidad.

**Samsung Electronics México**, a través de nuestro aliado estratégico **Socialab México**, convoca a las y los estudiantes y docentes activos de Secundaria y Bachillerato del sector público en una escuela afiliada a la Secretaría de Educación Pública a participar en el programa **"Solve for Tomorrow 2024"**.

### Objetivos del programa

- Conectar a las y los estudiantes que actualmente cursan el último año de secundaria y cualquier grado de nivel medio superior, en los distintos subsistemas del sector público del territorio nacional; con el compromiso social y ambiental para el cambio positivo a través del desarrollo de proyectos basados en el área STEM que promuevan soluciones con un impacto positivo para la sociedad.
- Fortalecer los conocimientos de las y los alumnos y docentes, así como sus proyectos, a través de la metodología de Design Thinking.
- Reconocer los proyectos desarrollados por las y los estudiantes en las categorías que promuevan soluciones innovadoras con un impacto positivo para la sociedad y el medio ambiente.

Inscripción de participantes y requisitos

### 1. Requisitos y elegibilidad de participación

Las y los estudiantes que quieran participar en la presente Convocatoria deberán seguir los siguientes pasos:



1. Registrarse entre el 09 de mayo al 1 de julio de 2024 con sus datos personales en <http://solvefortomorrow.mx/>, aceptar los términos y condiciones, además del aviso de privacidad. El portal no permitirá el acceso posterior a esta fecha. Por ningún motivo se aceptarán registros extemporáneos e incompletos

a. Los datos personales que se solicitarán a estudiantes y docentes son:

- i. Nombre completo
- ii. Numero de whatsapp
- iii. Correo electrónico
- iv. Edad
- v. Género
- vi. Estado y Ciudad donde estudian
- vii. Nivel académico en curso
- viii. Escuela en la que se estudia
- ix. Credencial o comprobante de estudios

2. Completar el registro de su proyecto en la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrow2024>

a. Los equipos deben estar formados de mínimo 2 (dos) estudiantes, máximo 5 (cinco) y contar con un(a) profesor(a)/asesor(a) de la escuela registrada. Para fomentar la equidad de género, es requisito que todos los equipos cuenten con diversidad de género, integrando miembros de distintos géneros (femenino, masculino, no binario).

i. 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 y en las fechas establecidas de registro de la presente Convocatoria, es decir antes del 1 de julio de 2024.

b. Todas las y los estudiantes deberán adjuntar en su registro documentación que acredite su inscripción en una escuela del sector público a través de:

- Copia de su credencial y/o historial académico vigentes para el caso de las y los estudiantes
- Copia de la credencial de escuela para el caso de las y los profesores

c. Para poder registrarse es necesario que los equipos tengan un proyecto escolar con base en el área STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), ya sea, real o virtual que con apoyo de tecnología resuelva algún problema, inquietud o necesidad de su entorno.

- El proyecto debe considerar de manera clara, información que valide su propósito:
  - › Identificación y justificación de una problemática
  - › Público objetivo que se ve afectado por la problemática
  - › Solución planteada a la problemática (foco en su funcionamiento)
  - › Construcción de una hipótesis
  - › Impacto social o ambiental que tiene el proyecto

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

d. El equipo deberá elegir a una o un estudiante representante, a quién se le designará como “líder del proyecto”. La persona líder del proyecto será la encargada de registrar dentro de la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab la iniciativa y a las personas miembro del equipo (Estudiantes y



profesor(a)/asesor(a)).

La o el líder del proyecto será quien recibirá la comunicación de fechas importantes, anuncio de siguientes pasos, recordatorios y demás información de valor del programa.

- e. Cada una de las y los integrantes del equipo, así como la o el docente, deberán firmar una carta de permiso para el uso de su imagen. Esta autorización se solicita exclusivamente con el propósito de difundir el alcance y los logros del proyecto, tanto en el presente como en los años siguientes. Es importante destacar que la propiedad intelectual del proyecto siempre permanecerá en manos de las y los estudiantes participantes. El proceso para obtener el permiso es el siguiente:
- i. Descargar el documento desde el siguiente enlace:  
[https://drive.google.com/file/d/1HbliWUA\\_xm6c4THzaf1D1t6-03D0tVB/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1HbliWUA_xm6c4THzaf1D1t6-03D0tVB/view?usp=sharing).
  - ii. Firmar el documento, indicando el nombre del proyecto, lugar de firma, fecha, su firma y nombre completo.
    - En caso de que haya participantes menores de 18 años, la información anterior deberá ser proporcionada con los datos de los padres, madre u otros tutores legales.
  - iii. Unificar y digitalizar los documentos firmados en un solo documento y subirlo en la sección designada de su postulación en la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab .

En caso de no cumplir con alguno de los requisitos previamente mencionados, el proyecto o equipo participantes serán descalificados del Programa.

## 2. Categorías de participación

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

1. **Salud.** Soluciones innovadoras que apoyen la prevención de enfermedades, solución de las mismas o que agreguen valor en el ámbito de la salud.
2. **Equidad e Inclusión.** Soluciones innovadoras que promuevan la participación en igualdad de condiciones de toda la población: hombre, mujeres, personas con discapacidad, poblaciones en situación de vulnerabilidad.
3. **Cambio Climático.** Soluciones tecnológicas desde una perspectiva de desarrollo sostenible para tener acciones de mitigación y adaptación al cambio climático y disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos riesgos de desastres naturales y distintas problemáticas socio ambientales.
4. **Tecnología.** 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.

## 3. Fortalece tu proyecto

Al finalizar el registro con los datos del equipo y el proyecto en:

<https://comunidad.sociallab.com/challenges/solvefortomorrow2024> el equipo deberá realizar la siguiente actividad que ayudará a fortalecer sus proyectos y seguir a la siguiente etapa:

### Incubación en línea

- A.** Prepárate y toma nuestra **Incubación en línea en Design Thinking** para potenciar tu proyecto

Del 22 de julio al 9 de agosto del 2024 todos los equipos inscritos en el programa



deberán tomar la incubación en línea gratuita, “Design Thinking para proyectos sociales” al que podrán acceder a través del siguiente link:

<https://www.udemy.com/course/design-thinking-para-proyectos-sociales/>.

La incubación en línea busca brindar herramientas a los equipos inscritos para dar mayor estructura a su proyecto escolar e identificar puntos claves para generar un impacto positivo en sus comunidades o ecosistemas por lo cual les recomendamos realizar las actividades en equipo y con asesoramiento de su profesor(a)/asesor(a),

Cómo evidencia de haber cursado la incubación en línea los equipos participantes deberán completar el cuadernillo de trabajo que podrán descargar directamente en el curso o en el siguiente link: [https://drive.google.com/file/d/1VNW8vxsEdhLPEpQt2dQz71L-lhr0P2lw/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1VNW8vxsEdhLPEpQt2dQz71L-lhr0P2lw/view?usp=drive_link).

Dicho cuadernillo se entregará en formato .pdf a la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab en la sección “Incubación en línea” antes del 9 de agosto del 2024.

**IMPORTANTE:** Esta actividad será tomada en cuenta por el comité evaluador al momento de seleccionar a los equipos semifinalistas.

- B.** Durante esta etapa, las/los docentes y/o asesoras/es de cada proyecto recibirán la capacitación en línea “**Design Thinking como herramienta educativa**” con el objetivo de brindarles la teoría básica de la metodología y darles herramientas para que la implementen en las aulas.

**4. Selección de Semifinalistas | 50 proyectos**

Del 12 de agosto al 18 de agosto del 2024 un Comité formado por diferentes organizaciones seleccionará a los 50 (cincuenta) equipos que considere son los mejores proyectos y pasarán a la siguiente etapa.

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

1. Registros completos de los proyectos en la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab
2. Cumplimiento de las bases generales de esta convocatoria.
3. El proyecto deberá estar alineado a estos 4 criterios, bajos los cuales se definirá a los equipos semifinalistas.

CONTEXTO SOCIAL	CREATIVIDAD	PENSAMIENTO CRÍTICO	COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN
¿Tiene la idea el potencial de resolver un problema social y causar un impacto positivo en la comunidad?	¿Es el descubrimiento o enfoque de un problema nuevo?	¿Puede implementarse con la tecnología y los recursos actuales?	¿Ha mejorado el equipo la integridad de la solución a través de pruebas repetidas y reconfiguración?



## 5. Capacitación para Semifinalistas | 50 equipos

El 28 de agosto del 2024 los 50 (cincuenta) proyectos seleccionados como semifinalistas tendrán acceso a una capacitación virtual de Estructura de Pitch con el objetivo de obtener habilidades para presentar su proyecto ante el consejo evaluador.

**Entregable de la etapa:** Los 50 (cincuenta) proyectos seleccionados deberán hacer un video pitch (video explicativo) de no más de 1 minuto 30 segundos en el cual deberán mostrar los beneficios y funcionamiento de su iniciativa STEM. El video deberá estar subtítuloado en inglés y publicado en la plataforma de YouTube.

Sigue las siguientes indicaciones:

1. Graba un video de entre 60 (sesenta) y 90 (noventa) segundos
2. Ponle subtítulos en inglés.
3. Publícalo en la plataforma YouTube.
4. Copia el link del video y colócalo en la sección “Capacitación para Semifinalistas” en la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab , considera que el video debe mencionar:
  - Nombre del proyecto y la institución en la que estudian
  - Categoría en la que están participando en Solve For Tomorrow 2024
  - ¿Qué problema quieren resolver?
  - ¿Qué solución proponen?
  - ¿Por qué consideran que su proyecto es único?

**IMPORTANTE.** El video deberá ser parcial o totalmente nuevo y su uso será exclusivo para participar en Solve For Tomorrow 2024. En caso de que se identifique que el video no cumpla con este requisito, será descalificado.

Estos 50 (cincuenta) videos pitches serán evaluados por un Jurado externo conformado por aliados de Samsung con el objetivo de definir a los 5 (cinco) proyectos finalistas bajo los siguientes criterios:

- › Grado de inventiva / originalidad.
- › Claridad en la información.
- › Funcionalidad / relevancia.
- › Impacto social o ambiental

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

## 6. Selección y capacitación de Finalistas | 5 equipos

La selección de los 5 (cinco) equipos que pasarán a la etapa de finalistas se publicarán el 07 de septiembre de 2024 en [www.solvefortomorrow.mx](http://www.solvefortomorrow.mx) , redes sociales de Disruptivo y Socialab MX, además de poder consultarlo en la Plataforma de Solve For Tomorrow en Socialab .

Con el objetivo de fortalecer las propuestas, del 18 de septiembre al 29 de septiembre de 2024 los 5 (cinco) equipos seleccionados como finalistas tendrán acceso a las siguientes capacitaciones:



1. Taller “Comunicación Asertiva”.
  - Formato digital.
  - Duración: 120 minutos.
  - Plataforma: Zoom
2. Taller “Propuesta de Valor”.
  - Formato digital.
  - Duración: 120 minutos.
  - Plataforma: Zoom
3. Taller “Habilidades y Presencia Escénica”.
  - Formato digital.
  - Duración: 120 minutos.
  - Plataforma: digital
4. Mentoría personalizada por una o un experto de Samsung.
  - Formato digital.
  - Duración: 60 minutos.
  - Plataforma: por definir

## **7. Anuncio de equipos ganadores**

La asignación de lugares y premios de los 5 (cinco) equipos finalistas conformados por las y los estudiantes y su profesor(a)/asesor(a), serán anunciados en la Ceremonia de “Solve for Tomorrow 2024”, la cual se llevará a cabo el 17 de octubre de 2024, en sede y horario por confirmar.

Cada uno de los equipos finalistas ganará un viaje todo pagado a la Ciudad De México para que puedan asistir a la Ceremonia de Premiación de la Convocatoria “Solve for Tomorrow 2024”. Dicho viaje será para máximo 5 estudiantes y 1 tutor por proyecto. En caso de que padres de familia, amistades u otras autoridades de la escuela quieran asistir al evento, los costos corren por cuenta de cada persona extra y su invitación queda sujeta a disponibilidad.

La invitación al evento con detalles de lugar, horario y agenda se les hará llegar al correo electrónico de las y los líderes de los 5 (cinco) equipos.

Los 5 (cinco) equipos seleccionados en la Ceremonia de Premiación de la Convocatoria “Solve for Tomorrow 2024” serán acreedores a vouchers para ser canjeados por productos de la marca de Samsung (consultar Sección 8).

- a) En caso de que 2 (dos) equipos cumplan con la misma cantidad de votos, el Jurado externo decidirá sobre el equipo que pase a la siguiente evaluación. Dicha decisión es inapelable y no se obliga a mostrar el número de votos.
- b) En caso de encontrarse plagio por parte de las y los participantes de los equipos, serán descalificados automáticamente.

Si un profesor(a)/asesor(a) es registrado en más de un equipo y estos son seleccionados como finalistas, recibirá cada uno de los premios correspondientes a los demás equipos.

- Las y los integrantes de los 5 (cinco) equipos ganadores recibirán una constancia por su participación.
- Samsung solicitará a las y los participantes, anuencia y autorización en forma gratuita y voluntaria, para difusión y promoción de el Programa y de los proyectos registradas, en los distintos medios conocidos y/o por conocerse, de esta forma Samsung protegerá la confidencialidad de las equipos, las ideas y los proyectos ganadores, en caso de



que las y los estudiantes sean menores de edad deberán obtener el permiso de su madre/padre o tutor.

- SAMSUNG tendrá la facultad de cambiar los premios ofrecidos en el Programa y para ello se le hará saber a las y los participantes de dichos cambios a través de los medios oficiales de comunicación de SAMSUNG.

## 8. Premios para los 5 Equipos ganadores

Los 5 equipos ganadores serán acreedores a capacitaciones y mentorías como un medio para seguir construyendo el proyecto, darle estructura e impulsarlos a generar cambio.

- Contenidos de impulso:
  - 3 capacitaciones virtuales: “Comunicación Asertiva”, “Propuesta de Valor” y “Habilidades y Presencia Escénica”.
  - 1 Mentoría personalizada por una o un perfil experta/experto de Samsung.
- Vales canjeables por productos Samsung:
  - A cada profesor(a)/asesor(a) de los proyectos finalistas se les otorgará un vale canjeable por valor de \$17,000 MXN
  - **Primer lugar:** vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$100,000.00 MXN
  - **Segundo lugar:** vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$80,000.00 MXN
  - **Tercer lugar:** vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$60,000.00 MXN
  - **Cuarto lugar:** vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$17,000.00 MXN
  - **Quinto lugar:** vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$17,000.00 MXN

## Premios adicionales

- A las/los 5 primeros docentes con más de 30 proyectos registrados por parte de sus estudiantes se les otorgará un vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$34,000.00 MXN.
- A la escuela con mayor número de registros al final del Programa se le otorgará un vale canjeable en la e-store de Samsung por valor de \$34,000.00 MXN.

## 9. Fechas importantes

	ACTIVIDAD	FECHA
1	Lanzamiento de Convocatoria	9 de mayo
2	Registro de iniciativas en página web	9 de mayo - 1 de julio
3	Cierre de convocatoria	1 de julio
4	Incubación en línea	22 de julio - 9 de agosto



5	Selección TOP 50 - 1ra evaluación	12 de agosto - 18 de agosto
6	Anuncio de TOP 50	19 de agosto
7	Capacitación Pitch TOP 50	28 de agosto
9	Evaluación de video pitch TOP 50	9 de septiembre - 15 de septiembre
10	Anuncio del TOP 5	17 de septiembre
11	Capacitación y mentoría TOP 5	18 de septiembre - 29 de septiembre
12	Ceremonia de premiación	17 de octubre

\*Las fechas de todas las etapas del Programa pueden estar sujetas a cambios sin previo aviso.

**10. Consideraciones generales**

- a) Las iniciativas participantes en el Concurso “Solve for Tomorrow 2024” 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 traslados 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 2024” podrán ser utilizadas para uso educativo y de promoción de Samsung, por lo que, una vez que el participe 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 Programa.
- 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 2024”.
- g) Samsung en cualquier momento puede cancelar el Programa de “Solve for Tomorrow 2024”.
- 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.

**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 2024”, 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. Aduñarse 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 2024

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 registrará por las presentes bases, las que contienen las disposiciones que regularán el correcto desarrollo del Programa.

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 el Programa 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 del Programa. 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](mailto: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 del Programa o aquellas que el postulante pueda responder a través de las herramientas públicas disponibles.

XII. Las ideas seleccionadas por cada etapa serán notificadas 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 el Programa 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](mailto: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 reconocidos 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 cualesquier 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.

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

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

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

XXIX. 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 el aviso de privacidad de Samsung para Solve For Tomorrow 2024 en el siguiente link:**

[https://drive.google.com/file/d/1rc-DWmyJ9u1vzzlpAmodDL\\_riNqSZ83Z/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1rc-DWmyJ9u1vzzlpAmodDL_riNqSZ83Z/view?usp=sharing)

**Consulta el aviso de privacidad de Disruptivo y Socialab México en el siguiente link:**

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

**Contacto:**

[innovacion@disruptivo.tv](mailto:innovacion@disruptivo.tv)

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