



Solve for Tomorrow

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

CONVOCATORIA.

A los estudiantes activos de Secundaria y Bachillerato en una escuela afiliada a la Secretaría de Educación Pública se les invita a participar en la Convocatoria "**Solve for Tomorrow 2022**".

1. Objetivos.

- Impulsar el talento emprendedor de los estudiantes que actualmente cursan el nivel medio superior en los distintos subsistemas del territorio nacional a través del desarrollo de prototipos tecnológicos que promuevan soluciones con un impacto positivo para la sociedad.
- Premiar los prototipos tecnológicos de ciertas categorías que promuevan soluciones con un impacto positivo para la sociedad.

2. Bases.

Los estudiantes que quieran participar en la presente Convocatoria deberán registrarse entre 12 de mayo y hasta el 25 de julio en la plataforma: solucionesparaelfuturo.com.mx, los participantes deberán de cumplir con los requisitos que a continuación se enuncian:

- a) Para poder participar deberán conformarse equipos de mínimo 2 (dos) estudiantes, máximo 5 (cinco) y un(a) profesor(a)/asesor(a). Como requisito será necesario que los estudiantes acrediten su inscripción en una escuela del sector público a través de la copia de su credencial y/o historial académico vigentes para el caso de los estudiantes y copia de la credencial de escuela para el caso de los profesores, mismos documentos que deberán estar incluido en su propuesta de prototipo que se sube de forma digital en la página solucionesparaelfuturo.com.mx.
- b) En caso de que 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 25 de julio de 2022
- c) Para poder registrarse es necesario que los equipos tengan una iniciativa de emprendimiento que se haga prototipo, ya sea, real o virtual que con apoyo de tecnología resuelva algún problema, inquietud o necesidad de su entorno.
- d) El prototipo de proyecto deberá explicar claramente:
 - › Identificación de un problema
 - › Búsqueda de antecedentes o causas
 - › Construcción de una hipótesis
 - › Metodología a usar
 - › Desarrollo de tecnología



› Funcionamiento

- e) Las propuestas que incluyan fuentes bibliográficas deberán ser citadas, de lo contrario se descalificará dicha propuesta.
- f) El equipo deberá elegir a un estudiante del grupo creado, a quién se le designará como “Líder del Proyecto”. El Líder Del Proyecto será el encargado de registrar dentro de la plataforma la iniciativa y a los miembros del equipo (Estudiantes y asesor). El Líder del Proyecto será el que recibirá la comunicación de fechas importantes, anuncio de ganadores, recordatorios, etc.
- g) Si un estudiante no cuenta con un equipo se le sugerirá alguien que se encuentre en la misma situación para que conformen un equipo que pueda participar.
- h) Si un profesor quiere apoyar equipos de manera proactiva se le sugerirán en caso de que se detecten equipo que no tienen un profesor.
- i) Los registros de los coparticipantes deberán contar con toda la documentación que acredite que son estudiantes activos, de lo contrario el registro del equipo no será válido. Una vez registrado el equipo no se podrán realizar cambios de integrantes, por lo que solo se tomarán como parte del equipo aquellos estudiantes que hayan sido registrados inicialmente en la plataforma. Sin perjuicio de lo anteriormente mencionados, se podrá modificar al equipo, siempre y cuando existan causas de fuerza mayor o caso fortuito, para ello, el equipo deberá de comprobar y notificar a SAMSUNG respecto a lo ocurrido, SAMSUNG se reserva el derecho de aceptar o negar la modificación del equipo.
- j) El registro en la plataforma constará de dos pasos a seguir, I. El concursante deberá de registrarse en solucionesparaelfuturo.com.mx, aceptar los términos y condiciones y el aviso de privacidad de la presente convocatoria y II. Subir toda la documentación en <https://comunidad.socialab.com/challenges/solvefortomorrowmx2022> a fin de ser tomado en cuenta el registro realizado. Este proceso se debe de concluir a más tardar el 25 de julio.. El portal no permitirá el acceso posterior a esta fecha. Por ningún motivo se aceptarán registros extemporáneos e incompletos¹.
- k) Cada equipo participante será responsable de elegir el área temática en la que desee participar, una vez realizado el registro no hay cambio de área temática.
- l) Del 20 de agosto al 10 de septiembre un Comité formado por diferentes Organizaciones seleccionará 20 (veinte) equipos (o hasta 90 personas)² que considere son las mejores iniciativas y pasarán a la siguiente etapa.

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

- i. Registros completos de los proyectos en plataforma (el detalle del registro se encuentra mencionado en el punto número 2. inciso “b”).
- ii. Bases generales de esta convocatoria.
- iii. Grado de inventiva / originalidad.
- iv. Claridad en la información presentada.
- v. Funcionalidad / Impacto en la sociedad.
- vi. Oportunidad de mercado.

¹ Si existe un cambio de fechas se avisará por los medios oficiales del concurso

² El número puede ser mayor si el Comité lo sugiere.



m) Los 20 equipos elegidos como semifinalistas deberán entre el 13 al 27 de septiembre del año en curso, realizar las siguiente actividades:

- 1) Asistir a una capacitación de Pitch.³
- 2) Crear un Video Pitch.
- 3) Subir ese video Pitch a YouTube

Las fechas y horarios específicos se le comunicarán al Líder de equipo una vez que su proyecto haya sido seleccionado.

Los participantes deberán hacer una grabación en video de su iniciativa tecnológica la cual, deberá mostrar los beneficios y funcionamiento, con una duración máxima de 3 (tres) minutos, subtulado en inglés y subido a la plataforma de YouTube.

n) En paralelo a la evaluación y premiación del concurso se llevará a cabo una votación de la comunidad de Facebook a través de la cuenta @SamsungRSMx del XXXXXX.

1. Competirán los videos de los 20 (veinte) equipos finalistas.
2. A más tardar el XXXXXX se informará a los líderes de proyectos sobre la liga en donde tendrán que subir los videos para que a su vez, Samsung los suba a la cuenta de Facebook @SamsungRSMx.
3. Esta premiación es voluntaria, es decir, su participación no es obligatoria. El resultado de esta votación no interfiere por ningún motivo en la evaluación final. El propósito es meramente de difusión e incentivo para los equipos participantes.
4. Se podrán votar los videos del XXXXXX hasta las 11:59 pm. A partir de esa hora los siguientes votos no se contabilizarán. Sólo se permite un voto por usuario que es controlado por correo electrónico de la cuenta de Facebook.
5. Se cerrará la votación el XXXXXX se premiará (el detalle de premios se encuentra en el Anexo 1 de la presenta convocatoria) al equipo con mayor cantidad de votos. Este anuncio se realizará el XXXXXX a través de la cuenta de Facebook @SamsungRSMx. El premio es individual (es decir se entregará un producto por estudiante registrado y su asesor) registrados en la plataforma.
6. En caso de empate, el jurado externo decidirá por el proyecto que considere mejor de acuerdo a los criterios de evaluación mencionados en la presente convocatoria.
7. Una vez terminada esta etapa, todos los equipos continuarán participando en el concurso.

o) Los videos deberán ser grabados, editados y producidos por los estudiantes, y podrán contar con apoyo de sus asesores y/o escuelas.

p) Los 20 equipos que sean elegidos como semifinalistas se publicarán el 12 de septiembre en el portal www.solucionesparaelfuturo.com.mx, en la cuenta de Samsung Responsabilidad Social @SamsungRSMx y se enviará un correo a los líderes de proyectos registrados.

q) De no subir el video en el tiempo establecido, se considerará como abandono de su participación, y quedará descalificado.

r) Estos 20 (veinte) video pitches serán evaluados por un Jurado externo conformado por aliados de Samsung entre el 28 de septiembre y el 10 de octubre que ayudará a elegir a los 5 equipos finalistas.

³ Presencial o en línea en caso de continuar en emergencia sanitaria o dificultarse el traslado a la Ciudad de México.



- s) Se realizará una evaluación del video por un Jurado externo conformado por aliados de Samsung con los siguientes criterios:
 - › Grado de inventiva / originalidad.
 - › Claridad en la información.
 - › Funcionalidad / relevancia.
 - › Oportunidad de mercado.
- t) Los fallos del Jurado externo serán inapelables. Toda clase de plagio será descalificado.
- u) Los resultados de los 5 (cinco) equipos finalistas se publicarán el 11 de octubre en el portal solucionesparaelfuturo.com.mx, en la cuenta de Samsung Responsabilidad Social @SamsungRSMx y se enviará un correo de confirmación a los líderes de proyectos registrados.
- v) Se premiará a los 5 equipos (estudiantes y docentes) y los resultados de los equipos ganadores, se darán a conocer en la Ceremonia de Premiación "Solve for Tomorrow 2022", la cual se llevará a cabo el 4 de noviembre, en sede y horario por confirmar o evento virtual.
- w) La invitación al evento con detalles de lugar, horario y agenda se les hará llegar al correo electrónico de los líderes de equipos y se anunciará en la página del Concurso www.solucionesparaelfuturo.com.mx.
- x) Los premios consistirán en productos de la marca Samsung y talleres los cuáles se describen en el Anexo 1 de la presente Convocatoria.
- y) En caso de que el evento se lleve a cabo de manera presencial y los ganadores no quieran o puedan asistir a la Ceremonia de premiación, los premios serán enviados posteriormente (XXXXXX) a su domicilio, escuela, Director de su escuela o a donde cada uno de los participantes decida.
- z) En caso de no localizar al líder del equipo, se buscará a otro integrante del equipo, al profesor o Director de la escuela registrada en la plataforma solucionesparaelfuturo.com.mx. Si nadie del equipo es localizado (antes del 31 de diciembre de 2022) para informarle que fue ganador se descalificará al equipo y se traslada ese lugar al siguiente equipo en lista.
- aa) En caso de que dos proyectos cumplan con la misma cantidad de votos, el Jurado externo decidirá sobre el proyecto que pase a siguiente evaluación. Dicha decisión es inapelable y no se obliga a mostrar el número de votos.
- bb) En caso de encontrarse plagio en las iniciativas emitidas por los participantes, serán descalificados automáticamente.

SAMSUNG a su discreción podrá rechazar, solicitar la modificación de su registro y/o descalificar a los participantes por no cumplir con los requisitos descritos en la presente convocatoria.

3. Sobre los premios.

- a) Los premios para el primer lugar son únicamente para los estudiantes registrados y su asesor.
- b) 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.
- c) Los integrantes del equipo ganador del primer lugar recibirán una constancia por su participación.
- d) 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 prototipos ganadores, en caso de que los estudiantes sean menores de edad deberán obtener el permiso de su padre o tutor.

- e) Todos los premios son intransferibles, no podrán ser canjeables por otro producto ni por dinero en efectivo.
- f) 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 y áreas temáticas

Las iniciativas deberán abordar las siguientes áreas temáticas:

1. Covid-19
2. Educación y cultura de calidad
3. Cultura del agua
4. Cambio climático
5. Seguridad alimentaria
6. Economía digital para el desarrollo regional
7. Ciudades Inteligentes y comunidades sustentables
8. Energía renovable y accesible
9. Robótica y drones
10. Realidad virtual y aumentada

4. Descripción de las áreas temáticas:

1. Covid-19

Soluciones tecnológicas que ayuden a predecir, mitigar, o contener la propagación del virus COVID-19 en México y/o en el mundo.

2. Educación y cultura de calidad

Soluciones tecnológicas para construir una cultura de calidad en el proceso educativo favorezcan los cambios hacia la mejora continua.

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 y adaptación al cambio climático y disminución de la vulnerabilidad de la sociedad frente a distintos riesgos de desastres y distintas problemáticas socio ambientales.

5. 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.



6. Seguridad alimentaria:

Soluciones tecnológicas que incluyan productos de alto valor nutrimental u ofrezcan mejoras en procesos productivos.

7. Energía renovable y accesible:

Soluciones tecnológicas enfocadas en procesos, materiales, sistemas, nuevas prácticas, equipo e infraestructura para disminución de los gases de efecto invernadero y su impacto en el cambio climático.

8. Economía digital para el desarrollo regional:

Soluciones tecnológicas que promuevan la integración y el mejoramiento de procesos empresariales, cadenas de valor, modelos económicos y de negocios en los sectores primario, secundario y terciario.

9. Robótica y drones:

Soluciones que apoyen diseño, construcción y aplicación de robots y/o drones para la industria, entretenimiento, 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.

5. Consideraciones generales:

- a) Las iniciativas participantes en el Concurso “Solve for Tomorrow 2022” 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 2022” 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 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 2022”.
- g) Samsung en cualquier momento puede cancelar la convocatoria de “Solve for Tomorrow 2022”.
- 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

Ganadores	Educación media superior República Mexicana
<p>Primeros Lugares</p> <p>Máximo 5 estudiantes por equipo más un docente</p>	<p><u>PRIMER LUGAR:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> › Celular marca Samsung gama alta (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Monitor Gamer de 43” (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Cargador duo Wireless marca Samsung (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Audífonos inalámbricos AKG (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Galaxy Active watch (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Tablet gama alta (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). <p>› Talleres presenciales o virtuales para fomentar la formación de emprendedores o mejoramiento de su proyecto. (talleres y horarios por definir)</p> <ul style="list-style-type: none"> › <u>PROFESOR DEL EQUIPO GANADOR:</u> Celular marca Samsung gama alta (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega) y audífonos inalámbricos Galaxy Buds (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › <u>DIRECTOR DE ESCUELA GANADORA:</u> Celular marca Samsung gama alta (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › <u>ESCUELA GANADORA:</u> 35 (treinta y cinco) tabletas gama media y 2 (dos) Smart TV UHD 55” (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). <p><u>SEGUNDO LUGAR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> › Celular marca Samsung gama media (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Pantalla marca Samsung de 55 pulgadas gama alta (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Cargador duo Wireless marca Samsung (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Audífonos inalámbricos AKG (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Tablet gama media (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Galaxy watch active marca Samsung (o producto similar, modelo



	<p>según disponibilidad al momento de la entrega).</p> <ul style="list-style-type: none"> › Talleres presenciales o virtuales para fomentar la formación de emprendedores o mejoramiento de su proyecto. (talleres y horarios por definir) <p><u>PROFESOR DEL EQUIPO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> › Celular marca Samsung gama media (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). <p><u>TERCER LUGAR</u></p> <ul style="list-style-type: none"> › Celular marca Samsung gama media (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Pantalla de 55" gama media (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Cargador Wireless marca Samsung (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Audífonos Galaxy Buds marca Samsung (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Galaxy Fit (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Una Tablet gama media (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega). › Talleres presenciales o virtuales para fomentar la formación de emprendedores o mejoramiento de su proyecto. (talleres y horarios por definir) <p><u>PROFESOR DEL EQUIPO:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> › Celular marca Samsung gama media serie A (Modelo según disponibilidad al momento de la entrega).
20 Equipos semifinalistas	<p>Un curso por equipo (estudiantes y asesor) Talleres presenciales o virtuales para fomentar la formación de emprendedores o mejoramiento de su proyecto en Pitch. (talleres y horarios por definir).</p>
5 Equipos finalistas	<p>Un curso por equipo (estudiantes y asesor). Taller presencial o virtual para fomentar la formación de emprendedores o mejoramiento de su proyecto. (talleres y horarios por definir).</p>
Votación online Facebook	<p>1er lugar</p> <ul style="list-style-type: none"> › Galaxy Watch active marca Samsung (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega).
Actividad votación video creatividad	<p>Más votado y creativo</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Galaxy Tab gama alta + 1 Galaxy SmartTag <p>2do más votado y creativo (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Audífonos AKG + 1 SmartTag (o producto similar, modelo según disponibilidad al momento de la entrega).



6. Fechas importantes.

EVENTO	FECHA 2021
Convocatoria	12 de mayo al 25 de julio
Registro de iniciativas en página web	12 de mayo al 25 de julio
Cursos Design Thinking a estudiantes y training a profesores	12 de mayo al 25 de julio
Cierre de convocatoria	25 de julio
Incubación en línea	3 al 19 de agosto
1ra evaluación – Top 20	20 de agosto al 10 de septiembre
Anuncio de Top 20 y equipo más votado	12 de septiembre
Capacitación Pitch Crear Pitch Subir Pitch	13 al 27 de septiembre
Publicación de videos en Facebook	26 de septiembre
Evaluación de video pitch	28 de septiembre al 9 de octubre
Anuncio del Top 5	11 de octubre
Talleres Top 5	12 al 20 de octubre
Mentorías de empleados Samsung	21 al 31 de octubre
Ceremonia de premiación	4 de noviembre

Para cualquier duda o consulta deberán enviar Whatsapp dando click [aquí](#) para profesores o aliados está habilitado el mail XXXXXXXX



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 2022”, 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.