

## Convocatoria

**El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia en México** (UNICEF) en alianza con actores del sector público y privado, academia, el Programa de Desarrollo de las Naciones Unidas y Socialab abre la convocatoria para el Youth Challenge México, realizándose en su primera edición 2019/2020 en la Ciudad de México y área metropolitana.

En el Youth Challenge México **buscamos a adolescentes y jóvenes entre 15 y 24 años** que viven en la Ciudad de México y/o área metropolitana **para diseñar soluciones creativas e innovadoras a los obstáculos y problemáticas** que ellos mismos enfrentan en **su comunidad en las áreas de educación, desarrollo de habilidades, empleo y empoderamiento.**

Los **objetivos** del Youth Challenge México son:

- Fomentar un movimiento de adolescentes y jóvenes de agentes de cambio que buscan la innovación e impacto social.
- Co-crear y desarrollar soluciones innovadoras *desarrollados por jóvenes y para jóvenes* en su fase temprana.
- Seleccionar y apoyar al menos 5 equipos en la incubación de sus soluciones.
- Seleccionar y acompañar a 2 equipos finalistas en su participación en el proceso global del Youth Challenge.

El Youth Challenge México 2019 realiza un llamado a la acción al espíritu creativo de las y los adolescentes y jóvenes de la Ciudad de México y área metropolitana para desarrollar conjuntamente soluciones a algunas de los retos más complejos de nuestro país.

## A. Requisitos de participación.

El objetivo del Youth Challenge es impulsar ideas *de y para* adolescentes y jóvenes que quieran causar un impacto positivo en sus comunidades y su país mediante soluciones creativas e innovadoras en los siguientes 4 retos:

- **Abandono Escolar**
- **Empleabilidad**
- **Ambientes Seguros**
- **STEM** (Ciencia, Tecnología, Ingenierías y Matemáticas)

*¿Alguna vez has pensado que podrías generar un cambio en tu comunidad? ¿Has detectado una problemática en tu comunidad y tienes una idea para resolverla? ¿Quisieras tener un impacto social positivo en tu comunidad?*

Si has detectado una problemática y tienes una idea para resolverla, esta es una oportunidad única para desarrollar esas soluciones a problemáticas reales que enfrentan miles de adolescentes y jóvenes en el país. En esta convocatoria las vamos a desarrollar desde cero y solamente necesitas 3 pasos sencillos:

1. **Junta a un equipo de 3 a 5 amigos**, en el cual todos los miembros tengan entre 15-24 años, y vivan en CDMX y/o área metropolitana.
2. **Escoge tu reto y completa el registro en** <https://unicef.org.mx/challenge/>
3. **¡Participa!** Una vez seleccionados, el equipo participará en los talleres y bootcamps de innovación social en donde tendrá acompañamiento de mentores increíbles para desarrollar su propuesta desde cero.

Recuerda:

- **Somos inclusivos** y recibimos aplicaciones de equipos sin importar sexo, género, orientación, religión, y/o discapacidad, etc.
- **Buscamos tus mejores ideas en etapa temprana**, que sean originales y susceptibles de implementación en el contexto mexicano.

## B. Elegibilidad

Podrán participar adolescentes y jóvenes mexicanos entre 15 y 24 años o extranjeros radicados en la Ciudad de México y/o área metropolitana.

- La participación será **en equipos**, de entre 3 y 5 integrantes por equipo.

- No podrán participar equipos que ya han recibido algún fondo para desarrollar la idea con la que van a concursar en este reto, y/o si son una organización o empresa constituida.
- No podrán participar personas directamente vinculadas con la organización y realización del Youth Challenge, colaboradores/ejecutivos de UNICEF, PNUD, ni de Socialab México.

## C. Categorías de participación

Las ideas deberán atender uno o más de los siguientes aspectos:



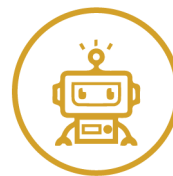
ABANDONO  
ESCOLAR



EMPLEABILIDAD



AMBIENTES  
SEGUROS



STEM

### Abandono Escolar

- ¿Cómo se podrían utilizar nuevas tecnologías (por ejemplo, inteligencia artificial) para desarrollar opciones de educación que sean más interesantes para los jóvenes y evitar que abandonen sus estudios?
- ¿Cómo se podría expandir el alcance de la educación para que jóvenes que estudian y trabajan no abandonen sus estudios?

### Empleabilidad

- ¿Cómo se podrían adquirir habilidades que exige el mercado laboral?
- ¿Cómo podríamos asegurar el acceso a mejores oportunidades de empleo para las y los jóvenes?

### Ambientes seguros

- ¿Cómo podemos crear un ambiente escolar donde las y los adolescentes se sienten seguros en donde no vivan ningún tipo de agresión física o psicológica?
- ¿Cómo podemos asegurar que las adolescentes estén seguras cuando se movilizan en su comunidad y en particular en el trayecto a la escuela y trabajo?

### STEM (Ciencia, Tecnología, Ingenierías y Matemáticas)

- ¿Cómo logramos que las jóvenes tengan mayores oportunidades en carreras de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas?
- ¿Cómo logramos paridad de género en trabajos dentro de áreas de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas?

## D. Criterios generales de evaluación

Etapa	Criterio	Definición
<b>Aplicación</b>	Calidad de la aplicación	La propuesta se transmite con claridad en el formulario.
	Definición de oportunidad/problemática	La propuesta detecta un problema <i>ad hoc</i> a los desafíos de la convocatoria y propone una solución.
	Motivación del Equipo	El equipo muestra interés genuino por el valor que aporta el Youth Challenge México
<b>Ideación</b> (Pre-Bootcamps)	Coherencia Innovación Definición de usuarios Exploración Validación de la problemática	Se evaluarán los entregables desarrollados durante la sesión.
<b>Co-creación</b> (Bootcamps)	Voto Facilitadores  Voto de Participantes/ "Popular"	Nivel de involucramiento durante los dos Bootcamps por parte de los participantes + reconocimiento popular en línea de la propuesta de solución.
<b>Pitch</b>	Voto Jurado	Evaluación del momento del proyecto con respecto al programa, el equipo y sus capacidades de ejecución de la propuesta y su desempeño durante las etapas anteriores.
<b>2 equipos finalistas</b>	Alineación GenU Impacto Social Validación Modelo organizacional	Evaluación de varios criterios clave de éxito que ayuden a los emprendedores a tener un papel destacado en la competencia mundial.

## E. Etapas de la convocatoria

### 1. Convocatoria: 16 de octubre al 17 de noviembre

La convocatoria será distribuida en redes de UNICEF y aliados de la iniciativa Youth Challenge México. El periodo de recepción de ideas comenzará el día 16 de octubre y finalizará domingo 17 de noviembre a las 23:59 (zona horaria de la Ciudad de México). Los equipos, inclusive sus integrantes, sólo podrán registrarse una vez y clasificarse sólo por un reto.

## Responsabilidades de la presente etapa. -

Para postular una idea, el equipo deberá:

- a. Completar los formularios de registro y postulación, con el fin de describir el problema social y oportunidad que detecta entorno a ese reto, la solución que plantea, su público y la motivación del equipo.
- b. Opcional: Subir un video que describa el proyecto y la motivación del equipo

El equipo del Youth Challenge calificará las ideas al terminar la etapa de Convocatoria. La rúbrica de evaluación es la siguiente:

ENTREGABLE	CRITERIO DE EVALUACIÓN	% DE EVALUACIÓN
1. Descripción de la idea y problemática	Calidad de la aplicación	20
	Definición de problema y oportunidad	30
2. Motivación del equipo 3. Video de máximo 1 minuto (opcional)	Motivación del Equipo	50

En esta primera edición del Youth Challenge en la Ciudad de México y área metropolitana, se seleccionarán máximo **50 equipos** (un máximo de 250 participantes) que participarán en los talleres pre-bootcamp enfocados a desarrollar las propuestas desde cero. Los participantes recibirán las primeras herramientas para observar y desarrollar tu idea. Se les dará aviso por un medio de comunicación oficial de Socialab México.

## 2. Pre-Bootcamps: 14 de diciembre de 2019<sup>1</sup>

Los pre-bootcamps son espacios de desarrollo de propuestas en etapa temprana. Los participantes recibirán las primeras herramientas para observar y desarrollar el proyecto.

Este proceso se va a llevar a cabo el 14 de diciembre con una duración máximo de 4 horas.<sup>2</sup>

## Responsabilidades durante la presente etapa. -

Los equipos de las ideas seleccionadas deberán completar las siguientes

<sup>1</sup> Los gastos referentes a viáticos correrán a cargo de los participantes y no habrá reembolsos en ninguna situación.

<sup>2</sup> Las fechas son susceptibles de modificación.

responsabilidades:

- a. Participación del equipo completo el 100% de la sesión
- b. Realizar y entregar los 3 entregables de la sesión en tiempo y forma a los mentores expertos.

## ENTREGABLES POR PROYECTO

1. Mapa de la Empatía
2. Árbol de Problemas
3. Retos de Diseño

Se seleccionarán a los **30 equipos** con las mejores ideas para su participación en la fase de co-creación (“bootcamp intensivo de innovación social”/“bootcamp nacional”) a realizarse a principios de febrero.

Asimismo, a los 30 proyectos seleccionados se les otorgará un seguimiento virtual (opcional) durante los meses de diciembre y enero donde se les apoyará para ejecutar las estrategias diseñadas en los Pre-Bootcamps a través de **3 webinars grupales** con duración de 2 horas:

- **Retos de Segmentación:** Se les ayudará a diseñar actividades que les permitan entender de una mejor manera al usuario, beneficiario o cliente, según corresponda.
- **Retos del Problema:** Se les ayudará con métodos para definir de mejor manera el problema central e identificar las causas y consecuencias correspondientes.
- **Retos de la Solución:** Se les ayudará a desarrollar un prototipo con mayor efectividad para validar la eficiencia de la solución, logrando mostrar las principales funciones del producto o servicio.
- 

### 3. Bootcamp de Innovación Social: 8 y 9, 22 y 23 de febrero de 2020<sup>3</sup>

Posteriormente, se llevarán a cabo los dos bootcamps de innovación social presenciales <sup>4</sup> en la Ciudad de México<sup>5</sup> de 2 días cada uno con un duración total de 32 horas ( 8 horas por día) en el que los 30 equipos seleccionados lograrán desarrollar:

- **Propuesta de Valor:** Definir el Perfil del Usuario, entendiendo las Actividades que realiza para intentar resolver su problema actualmente (fallido o incompleto), las Frustraciones que ocasiona ese fracaso y las Alegrías que busca

<sup>3 3</sup> Las fechas son susceptibles de modificación.

<sup>4</sup> Los gastos referentes a viáticos correrán a cargo de los participantes y no habrá reembolsos en ninguna situación.

<sup>5</sup> A los seleccionados se les dará aviso oportuno sobre los detalles del Bootcamp.

obtener al intentarlo. Para posteriormente, rediseñar de una mejor solución que alivie las frustraciones y satisfaga las alegrías

- **Modelo de Negocio:** Es la manera en la que la empresa crea y entrega valor a través de distintos bloques que permiten mostrar cada detalle del funcionamiento del modelo como una plantilla de gestión estratégica o gráfico visual con elementos que describen desde los Segmentos y Propuesta de Valor, hasta los Costos Clave y Fuentes de Ingresos.
- **Experimentos de Validación:** A través de la Herramienta *Validation Board*, un tablero de validación de proyectos que integra conceptos de *Lean Startup* y *Customer Development*. Nos ofrece un marco sobre el que tomar decisiones coherentes y gestionar el ciclo de vida de las hipótesis y sus pivotes. Lo más interesante posiblemente en la práctica es que nos proporciona una herramienta para controlar la validación de nuestras hipótesis.

Asimismo, podrán:

- Tener un mejor entendimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, sus métricas y relación con las problemáticas sociales/ambientales que atienden.
- Mejorar su Prototipo que les permita recibir mejor retroalimentación del usuario para realizar las mejoras que el proyecto necesita.
- Realizar validaciones en campo con los actores clave de su Modelo de Negocio, que les permitan validar las hipótesis de mayor riesgo.

Este proceso se llevará a cabo el 8 y 9, 22, y 23 de febrero de 2020.

#### Responsabilidades durante la presente etapa. -

Los equipos seleccionados deberán completar las siguientes responsabilidades:

- a. Participación de todos los integrantes durante todo el bootcamp
- b. Completar los entregables asignados en cada uno de los talleres desarrollados durante el bootcamp.
- c. Tener posteos y actividad en RRSS del proyecto durante el Bootcamp.

El equipo de facilitadores y mentores del Youth Challenge México calificará los resultados al terminar el bootcamp y dará aviso a los finalistas que pasan al Pitch Final.

## 4. Pitch Final (fecha por definir)

La etapa final del Youth Challenge México consiste en un proceso en el cual las ideas seleccionadas en la etapa de Bootcamp, deben demostrar su capacidad para exponer, justificar y detallar el desarrollo o iteración de su proyecto durante la convocatoria frente a un jurado experto en un evento abierto al público.

Esta instancia se llevará a cabo en la Ciudad de México en la última semana de febrero.<sup>6</sup>

#### Responsabilidades de la presente etapa. -

Durante esta etapa los equipos deberán:

- a. El representante del equipo deberá realizar una presentación de máximo 10 minutos donde se dé a conocer los aspectos más relevantes del proyecto, considerando los hallazgos y aprendizajes logrados en las etapas anteriores del Youth Challenge México (5 minutos para la presentación y 5 minutos para responder a preguntas)
- b. Presentar el pitch frente a un jurado externo en un evento abierto al público.
- c. Entregar un Ficha de Proyecto. -días antes del evento-

Se seleccionarán a **5 proyectos semifinalistas** como máximo, acreedores al USD \$ 1000 y acompañamiento por mentores expertos de Socialab personalizado durante 3 meses, inclusive mentoría por sector privado y/o academia.

## 5. Incubación de Proyectos (Marzo – mayo de 2020) y selección de 2 Equipos Finalistas Nacionales (15 de junio de 2020)

A los 5 proyectos semifinalistas se les otorgará un Programa Grupal Impulso Presencial durante los meses de marzo a mayo donde se les otorgará un Proceso de Incubación con Capacitación y Mentoría Especializada para impulsar su proyecto a través de 3 sesiones presenciales con duración de 16 horas cada uno, y sesiones virtuales de seguimiento.

El 15 junio de 2020, se seleccionarán a los 2 equipos con los mejores proyectos por el comité de evaluación del Youth Challenge México. Los equipos finalistas pasarán a la fase global durante la cual se presentarán equipos de todo el mundo para concursar por 8 premios de capital semilla en dos categorías:

- o Equipos con la mayoría de sus integrantes entre 15 y 18 años
- o Equipos con la mayoría de sus integrantes entre 19 y 24 años

## E. Premios

Con el fin de aportar a la incubación de las mejores ideas de esta convocatoria, el Youth Challenge México ofrecerá los siguientes premios:

1. Acompañamiento y Mentoría en la fase de incubación de los 5 equipos semifinalistas de forma presencial en la Ciudad de México y en línea. Las líneas de trabajo del acompañamiento y mentoría son personalizadas para la generación

---

<sup>6</sup> Los gastos referentes a viáticos correrán a cargo de los participantes y no habrá reembolsos en ninguna situación.



completa y se adaptan en función del diagnóstico realizado previo al inicio del programa.

2. Capital Semilla en la fase de incubación de los 5 equipos semi-finalistas
  - USD \$1,000 para cada equipo semi-finalista
3. Los 2 equipos que pasan a la fase global del concurso, compitiendo con los equipos finalistas de los demás países que participan en el Youth Challenge, obtendrán acceso a la red pública-privada de Generación Sin Límites y la oportunidad de ganar uno de los 8 premios de capital semilla:
  - Cuatro premios de capital semilla de USD \$ 10,000 para equipos con la mayoría de los integrantes entre 15 y 18 años
  - Cuatro premios de capital semilla de USD \$ 20,000 para equipos con la mayoría de los integrantes entre 19 y 24 años.

Advertencias:

- El uso del capital semilla para la fase de incubación de los proyectos de los 5 equipos semifinalistas estarán disponibles a los equipos mediante entregables definidos en el contrato establecido por el Comité de Evaluación del Youth Challenge.

## F. Calendario de Actividades

- Convocatoria (inicio y fin de registro): 16 de octubre al 17 de noviembre de 2019
- Pre-Bootcamp (50 equipos): 14 de diciembre de 2019
- Bootcamp de Innovación Social (30 equipos): 8 y 9, 22 y 23 de febrero 2020
- Pitch Final (fecha por definir)
- Incubación de los proyectos (5 Equipos semi-finalistas): Marzo - mayo de 2020
- Selección de los 2 equipos finalistas: 15 de junio
- Participación en el proceso global: Julio-septiembre de 2020

## Esta iniciativa se desarrolla en colaboración con



**GOBIERNO DE  
MÉXICO**

**GOBERNACIÓN**  
SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN



**SIPINNA**  
SISTEMA NACIONAL DE PROTECCIÓN  
INTEGRAL DE NIÑAS, NIÑOS  
Y ADOLESCENTES



**SECTEI**

GOBIERNO DE LA  
CIUDAD DE MÉXICO



Nacional Monte de Piedad.



**socialab®**



**Tecnológico  
de Monterrey**



**U Report** VOICE  
MATTERS

## Disposiciones generales

- I. Registrarse para participar en el Youth Challenge México implica el conocimiento y consentimiento a cumplir con las bases y condiciones establecidas en el documento presente.
- II. El registro de los participantes quedará identificado bajo un número y nombre del equipo/proyecto y no bajo el nombre de los Participantes.
- III. Al completarse el proceso de registro los participantes se comprometen a que toda la información presentada sea real y de su autoría.
- IV. El Youth Challenge México no pretende asumir la propiedad intelectual de ninguno de los proyectos/soluciones/ideas propuestos por los equipos inscritos. Los participantes serán los únicos titulares y los responsables de registrar y proteger la propiedad intelectual de sus proyectos.
- V. En acuerdo con los valores de Unicef, 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. La convocatoria se regirá por las presentes bases, las que contienen las disposiciones que regularán el correcto desarrollo del proceso.
- VII. Canal oficial. El canal oficial es el sitio web del Youth Challenge México y Socialab a través de sus canales de comunicación oficiales por correo ([mexico@socialab.com](mailto:mexico@socialab.com)) y teléfono.
- VIII. Idioma oficial. El idioma oficial de participación en la convocatoria es español. Si se pretende aplicar en otro idioma contacta al equipo de Socialab México. Durante las capacitaciones el idioma oficial que se utilizará es español.
- IX. Plazos. Todos los plazos de la presente convocatoria se establecen en el Calendario de la convocatoria.
- X. Las ideas presentadas una vez cerrada la etapa de ideación, de acuerdo con los plazos estipulados para la postulación, quedarán fuera del proceso.
- XI. Asimismo, el incumplimiento de dichos plazos por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha.
- XII. Con todo, la organización se reserva el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que, en caso de ocurrir, será informado por el canal oficial: [mexico@socialab.com](mailto:mexico@socialab.com)
- XIII. Envío y aclaración de consultas. Se dispone el correo [mexico@socialab.com](mailto:mexico@socialab.com) 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, la organización se reserva 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.

XV. Notificación a equipos seleccionados. Las ideas seleccionadas por cada etapa serán notificadas por el canal oficial. 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.

XVI. Avance de ranking. Si alguna idea seleccionada no acusa recibo de la notificación en las etapas del proceso, es eliminada de la convocatoria por incumplimiento a las bases o se retira voluntariamente, se incorporará al ranking de seleccionados la propuesta 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 seleccionados. Si es que alguna idea deja el proceso fuera de ese plazo está continuará con menos participantes.

XVII. Reportes de evaluaciones. Los participantes podrán solicitar a la organización un reporte con su evaluación y su ubicación en el ranking general del Pitch Final. La vía para hacerlo será enviando un correo electrónico a la dirección que aparecerá en las notificaciones. El plazo de entrega dependerá del flujo de informes solicitados.

XVIII. Deberes de los participantes. Los participantes que se registren al Youth Challenge México 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 a cualquier participante que viole estos reglamentos, sin previa notificación.

XIX. Propiedad Intelectual. Los participantes y el representante de cada equipo designado por el mismo equipo 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 participantes, y en quien designen como representante del equipo. De la misma forma, los postulantes (todos los miembros del equipo postulante) 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 participantes y el representante de cada equipo designado por el mismo equipo 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.

XX. Exclusión de Responsabilidades. Las personas que se registren con el formulario serán las personas 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, el organizador no ha sido el autor de las ideas ingresadas y no se responsabiliza de éstas. Por consiguiente, el participante 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. La organización no garantiza la veracidad y autenticidad de la información personal proporcionada por los usuarios, por lo que no se responsabiliza de las acciones realizadas por éstos.

XXI. Reclamaciones. En relación con 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 del presente documento "Bases" y/o actos u omisiones de cualquiera de los participantes y o del representante de cada equipo designado por el mismo equipo, 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.

XXII. Difusión de imagen e ideas. La aceptación del premio por parte de los ganadores implica el otorgamiento expreso de la autorización a la organización para utilizar su nombre y apellido, así como su imagen en cualquier actividad pública o difusión relacionada con la convocatoria; sin que por ello resulte obligación alguna de compensación, pago o remuneración de ninguna especie para los postulantes.

XXIII. Eliminación de ideas. Los participantes podrán borrar sus ideas de la convocatoria, escribiendo un correo electrónico a través de [mexico@socialab.com](mailto:mexico@socialab.com) con el asunto "Borrar idea". En él deberán explicar las razones y enviar el enlace donde se encuentra. El plazo para ejecutar la solicitud dependerá del flujo de solicitudes de eliminación.

XXIV. 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.

XXV. 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: UNICEF, PNUD, y Socialab
- 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 facilitadores, mentores y/o evaluadores del Youth Challenge México.

XXVI. Los miembros de los equipos participantes serán responsables de cubrir los gastos derivados de su participación en las diferentes fases del Youth Challenge México, incluyendo entre otros gastos de transportación y viáticos, insumos y materiales para prototipos, videos y presentaciones.

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 las presentes bases, así como todas las cuestiones que puedan suscitarse en relación con este evento.

Para más información o dudas ponte en contacto con nosotros en [mexico@socialab.com](mailto:mexico@socialab.com).

Comité del Youth Challenge México 2019