

## CONVOCATORIA

### Xignux-Tec Challenge 2018 – Primera edición

#### “Calidad del aire en Zonas Urbanas de México”

Monterrey, N.L. México 6 de marzo de 2018

#### Descripción general.

El Tecnológico de Monterrey en colaboración con fundación Xignux convoca la primera edición de la competencia “Xignux Challenge 2018”, un concurso en el que se convoca al talento universitario a nivel nacional del Tecnológico de Monterrey.

Fundación Xignux tiene como misión contribuir de manera estratégica al desarrollo sustentable de nuestras comunidades por lo que en este Reto se busca que los estudiantes propongan soluciones a la problemática relacionada con “Calidad del aire en Zonas Urbanas de México”.

La aplicación de propuestas se encontrará abierta el día 19 de marzo del 2018 y cerrará el 30 de marzo a las 11:59 PM (GMT-6), solo pueden competir alumnos inscritos del Tecnológico de Monterrey.

A través de un jurado, las propuestas presentadas se evaluarán determinando los equipos que participarán en una siguiente fase en la que deberán asistir al Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey (con gastos pagados para alumnos de otros campus) para el desarrollo presencial de su proyecto en un reto 24 horas. El equipo ganador recibirá \$1,000,000.00 MXN (Un millón de pesos 00/100 Moneda Nacional), como Fondo de Implementación para desarrollar su proyecto durante 1 año. Sólo se seleccionará una propuesta la cual será evaluada por expertos del Tecnológico de Monterrey, así como de Xignux.

Para aplicar, deberán de registrarse en la página [www.xignuxchallenge.net](http://www.xignuxchallenge.net) y al momento que reciban su correo de confirmación podrán enviar su idea de acuerdo con el formato y en un video hecho por el equipo describiendo su proyecto antes del día 30 de marzo a las 11:59 PM. Otros requisitos y detalles para la aplicación se describen a continuación.

#### Requisitos.

- Ser estudiantes de carreras profesionales (pregrado) de cualquier campus del Tecnológico de Monterrey.
- Los equipos podrán estar formados con un mínimo de 2 y un máximo de 4 estudiantes.
- Los participantes sólo podrán formar parte de un único equipo.
- Deberán de buscar establecer una colaboración con una Organización No Gubernamental (ONG), Comunidad o Empresa local (Pequeña) para aplicar su proyecto en caso de que su equipo sea el ganador (en las primeras etapas solo se necesita tener prospectos viables y justificar su plan para colaborar con la ONG o empresa elegida)
- Todos los integrantes del equipo deben ser alumnos inscritos en alguno de los programas académicos de profesional del Tecnológico de Monterrey en el momento de la participación.

### El reto contará con tres fases:

1. Fase registro /on line:
  - a. Llenarán el registro con los datos de su equipo (solo deberán realizar el registro una persona por equipo) y contestarán algunas preguntas. El Comité verificará que el equipo cumpla con los requisitos y enviará al correo electrónico registrado por el equipo un usuario y una contraseña para que puedan acceder a la siguiente fase.
2. Fase propuesta/ on line:
  - a. En esta fase deberán de llenar un [formato](#) de preguntas sobre su proyecto y acceder a su cuenta en donde subirán su formato completo en un archivo .pdf junto con el link de un video de máximo 3 minutos en donde nos explicarán en que consiste su proyecto, del 19 al 30 de marzo.  
Las propuestas deben ser escritas en español.
  - b. Contenido de la propuesta.  
El tema de la propuesta es “Calidad del Aire en Zonas Urbanas de México”. Las categorías que se consideran son:
    - Movilidad sustentable.
    - Energías alternas.
    - Monitoreo ciudadano.
    - Captura de carbono.

#### Ejemplos del tipo de soluciones a los problemas planteados:

- Diseño de un sistema conceptual.
  - Nuevo dispositivo tecnológico.
  - Nueva aplicación de tecnologías de información.
  - Intervención social.
  - Nuevos productos y/o servicios.
  - Nuevos negocios.
- c. Las propuestas de solución deberán ser innovadoras socialmente y de fácil implementación para la obtención de resultados a corto plazo (máximo un año).
  - d. Cada equipo participante deberá comprometerse (en caso de resultar ganador), a establecer una alianza con una ONG, Comunidad o una Empresa local (Pequeña) para la implementación de su proyecto.
  - e. El video que se solicita deberá tener una duración máxima de 3 minutos y el equipo será responsable de colocarlo en una cuenta de YouTube o Vimeo, incluye en el título del video “Xignux Challenge 2018: Nombre de tu proyecto”. El video deberá de permanecer en tu cuenta de YouTube o Vimeo hasta que termine la competencia.  
El video deberá de seguir las Políticas y seguridad de [YouTube](#) o de [Vimeo](#).
  - f. Deberán de adjuntar la carta compromiso con sus datos y con la firma del líder del equipo.

- g. El Comité evaluador (XIGNUX-ITESM), seleccionará los equipos que pasarán a la ejecución del reto de 24 horas de inmersión. Se seleccionarán un máximo de 20 equipos.

El día **6 de abril del 2018** se publicarán los resultados de cuales fueron los equipos que pasaron a la fase final.

Los participantes que hayan sido elegidos para la fase final serán contactados vía correo electrónico para la confirmación de su participación y establecer la logística de traslados.

### 3. Fase final / presencial

- a. El reto de 24 horas se llevará a cabo los días **20 y 21 de abril del 2018** en el Tecnológico de Monterrey Campus Monterrey. Durante el desarrollo del reto de 24 horas los equipos recibirán la asesoría de expertos del Tecnológico de Monterrey y personal de Xignux.
- b. Durante el reto de 24 horas, debe encontrarse presente al menos un integrante del equipo, en caso de no ser así, el equipo será descalificado.
- c. Los equipos finalizarán con una presentación de 3 minutos ante el comité evaluador, el cual sesionará inmediatamente para dar a conocer el ganador del Xignux Challenge 2018.
- d. Un líder académico dará seguimiento a las actividades del equipo ganador, el cual presentará sus avances de forma mensual, durante un periodo de un año.

#### Premios.

- El equipo que obtenga el primer lugar obtendrá \$1,000,000.00 MXN (Un millón de pesos 00/100 Moneda Nacional) para desarrollar su propuesta como Fondo de Implementación, con la supervisión de un líder académico que asignará el Tecnológico de Monterrey. El monto del premio se considera para la propuesta ganadora del equipo (solo se entregará una unidad del premio por equipo).

#### Condiciones y requisitos de participación.

- Serán rechazados los formularios incompletos, que contengan información falsa o recibida fuera de los plazos establecidos.
- La organización se reserva el derecho a comprobar la identidad de los participantes.
- Una misma persona no puede inscribirse varias veces; las personas con varias cuentas serán eliminadas de la competencia.
- La participación supone la aceptación expresa de las bases, términos, política de privacidad, normas, criterios técnicos y competitivos de la organización.
- Las posibles reclamaciones sobre los resultados obtenidos por los equipos y sobre su clasificación, así como cualquier otra cuestión relacionada con el desarrollo de la competición, se resolverán de modo inapelable por el Comité evaluador.
- La organización se reserva el derecho de eliminación de cualquier equipo en caso de detectar cualquier irregularidad, antes o durante la competición.
- Las decisiones tomadas por la organización serán inapelables y no cabe recurso alguno.

- Las personas inscritas que por cualquier razón no puedan continuar en competencia, deberán comunicar su baja la organización para que tome las medidas oportunas en aras de mantener el grado de competitividad deseable en la simulación.
- En caso de que uno de los integrantes del equipo (durante el año de implementación), deje de ser alumno inscrito del Tecnológico de Monterrey, se le solicitará al equipo presentar la candidatura de otro integrante para sustituirlo.

### **Reserva de derechos.**

Además de lo señalado en cláusulas anteriores, en cuanto a la reserva de derechos de la organización:

- La organización podrá descalificar a aquellos equipos que estén haciendo un mal uso de la competencia, realizando actos fraudulentos o que perjudiquen a otros participantes reservándose la posibilidad de ejercer todas las acciones civiles o penales que pudieren corresponder contra aquellos que trataran de alterar el normal desarrollo de la competencia.
- En este sentido, la organización declara que ha habilitado los mecanismos y soportes tecnológicos idóneos para detectar cualquier posible actuación fraudulenta, anómala o dolosa que pretenda alterar la participación normal.
- La organización se reserva el derecho de realizar modificaciones o añadir anexos sucesivos sobre la mecánica y premios de la competición siempre que las mismas estén justificadas o no perjudiquen a los participantes, y se comuniquen a éstos debidamente.
- En caso de que esta competencia no pudiera realizarse, bien por fraudes detectados, errores técnicos, o cualquier otro motivo que no esté bajo el control de la organización, y que afecte al normal desarrollo de esta, la organización se reserva el derecho a cancelar, modificar, o suspenderla, sin que los participantes puedan exigir responsabilidad alguna.