

Desafío Intel® 2011 – América Latina

REGLAMENTO MEXICO

1. Acerca de la Competencia
2. Inscripción y Elegibilidad
3. Evaluación
4. Premios
5. Fechas
6. Asuntos varios

+++++

1. Acerca del concurso

1.1. Entidad responsable del "Desafío Intel 2011": Intel Tecnología de México, S.A. de C.V. con domicilio en Blvd. Manuel Avila Camacho, #36, piso 7, Col. Lomas de Chapultepec, México D.F.

1.2. DEFINICIONES:

1.2.a. Participantes: Estudiantes universitarios o individuos recientemente graduados de una universidad que buscan llevar a la práctica de negocios un proyecto tecnológico innovador y que cumplan con los criterios de elegibilidad establecidos en el punto 2 de este reglamento.

1.2.b. Universidades: Universidades o Institutos Tecnológicos acreditados en los países en los que se realizará la Competencia.

1.2.c. Países: Los países en los cuales se llevara a cabo la competencia, los cuales son:

1.2.c.i Argentina,

1.2.c.ii Chile

1.2.c.iii Colombia

1.2.c.iv Costa Rica,

1.2.c.v México,

1.2.c.vi Perú

1.2.c.vii Uruguay.

1.2.c.viii En el caso de Brasil los ganadores del concurso denominado "Desafío Brasil" (organizado por la Fundación Getulio Vargas) tendrán el derecho de participar en la ronda de selección de ganadores contra los otros ganadores de otros países de Latinoamérica.

1.2.c.ix Proyectos de otros países pueden ser aceptados a criterio de los organizadores. Dichos proyectos competirán con los otros concursantes en un país a determinarse por los organizadores, el cual será escogido por la cercanía geográfica con el país de donde el concursante de otro país es originario.

1.2.d. **Competencia:** Desafío Intel 2011

1.2.e. **Intel:** Intel Tecnología de México, S.A. de C.V.

1.2.f. **Proyectos:** Proyectos presentados a consideración de la Competencia por un Participante, según los procedimientos establecidos en este reglamento.

1.2.g Correo electrónico: Dirección de correo electrónico señalada por el Participante, al momento de registrarse en la Competencia, como el método mediante el cual recibirá notificaciones oficiales referentes a su participación y/o acontecimientos de la Competencia.

1.2.h Comité: El comité organizador de la Competencia.

1.2.i Jurado: Comisión encargada de seleccionar los Proyectos ganadores de cada etapa de la Competencia.

1.2.k Afiliadas de Intel: Cualquier otra compañía que directa o indirectamente controle, sea controlada por, o esté sujeta a control común por Intel Corporation.

1.3. No se requiere el pago de cuota de inscripción para participar en la competencia.

1.4 La inscripción deberá efectuarse de conformidad con lo estipulado en el punto 2 siguiente.

1.5. La Competencia es exclusivamente de naturaleza cultural, tecnológica y científica, por lo que no incluye aspectos como la suerte o el azar, apuestas ni pagos a cargo de los Participantes. Asimismo, no obliga ni a los Participantes ni a los ganadores a la compra o utilización de ningún producto, derecho o servicio, ya que la Competencia no es una promoción, rifa o sorteo.

1.6. El Comité así como el Jurado, estarán integrados por las personas y/o entidades que Intel libremente determine en/para cada país.

2. Inscripción y Elegibilidad

2.1 Los Participantes deben ser:

2.1.i Personas residentes, ciudadanos o con una visa de trabajo o de estudiante válida en los Países;

2.1.ii Ser (o hayan sido en los últimos 2 años) estudiantes universitarios de cualquier nivel de estudio universitario formal (bachiller, licenciatura, grado o postgrado) en Universidades ; al menos un miembro del equipo debe cumplir con este requisito;

2.1 iii Académicos pueden participar como soporte a un equipo de estudiantes

2.1.iv Ser mayores de edad de conformidad con la legislación aplicable en el país en donde resida el Participante;

2.1.v Tener un proyecto innovador capaz de impulsar el desarrollo tecnológico de América Latina; y

2.1.vi Contar con la absoluta titularidad, o licencia legal expedida por el titular, de los derechos de propiedad intelectual y/o industrial del proyecto que presenta.

2.2. Características que deben tener los Proyectos:

2.2.i Ser basados en innovación tecnológica, que se encuentren en su fase de prototipo funcional y que incluyan un plan de negocios;

2.2.ii Deberán estar orientados al desarrollo de tecnologías que pueden incluir, pero no se limitan a las áreas de: cómputo inalámbrico, hogar digital, software empresarial o de consumo, energía, nano-tecnología, semiconductores, salud digital y biotecnología; y

2.2.iii El Proyecto tiene que ser innovador, es decir, que sea nuevo o implique un uso nuevo y único.

2.2.iv El Jurado tendrá la determinación final e inapelable sobre el tema de la innovación de los proyectos.

2.4. Exclusiones y Limitaciones: No podrán participar, directa o indirectamente, en la Competencia las siguientes personas:

2.4.i Los participantes ganadores de previas ediciones de competencias de planes de negocios de Intel con el proyecto ganador, aún cuando presenten versiones actualizadas o modificadas ;

2.4.ii El estudiante, individuo y/o Proyecto que hubiera (n) recibido financiamiento de “Capital de Riesgo” (Venture Capital) para el Plan de Negocios;

- 2.4.iii Proyectos que hayan recibido mas de 250 mil dólares, moneda de los Estados Unidos de América, de financiamiento,
- 2.4.iv Empleados de Intel Corporation o de sus empresas subsidiarias, filiales, afiliadas o matriz, así como empresas donde Intel tenga una participación accionaría.
- 2.4.v Estudiantes que fueran al mismo tiempo personal de las Universidades podrán participar, siempre y cuando los derechos de propiedad intelectual o industrial inherentes al Proyecto no pertenezcan a la Universidad.

2.5. Cómo registrarse y participar en la Competencia:

- 2.5.i El Proyecto de equipo compuesto de varias personas deberá ser registrado solamente por una persona del equipo;
- 2.5.ii Los interesados deberán ingresar a la` página de Internet www.desafiointel.com, dar “click” en el link de información para el registro donde le pedirá su nombre y dirección de correo electrónico;
- 2.5.iii El Participante accederá a un formulario de registro que deberá llenar para aplicar como participante.
- 2.5.iv Una vez que el formulario de registro haya sido llenado, el Participante subirá un sumario ejecutivo del Proyecto al sistema de YouNoodle, durante el cual el Participante va a constatar que ha leído y que acepta el presente reglamento.

2.6 Como remitir el proyecto:

- 2.6.i Los Proyectos deberán ser remitidos por vía electrónica a través del sitio www.desafiointel.com,
- 2.6.ii Los Participantes deberán subir el resumen ejecutivo al sitio en formato .pdf (no editable);
- 2.6.iii Los Proyectos deberán estar redactados en inglés;
- 2.6.iv La fecha límite para inscribir los proyectos será el 8 de Mayo de 2011 a la media noche.

2.7. El contenido de la publicidad y/o de las convocatorias que se hagan de la Competencia, solo tendrá efectos meramente informativos. El presente reglamento es el único instrumento legal que habrá de regular la participación en la Competencia y la relación entre los organizadores y los Participantes.

3. Evaluación

3.1. Personal de los organizadores analizará que el proceso de registro y los proyectos cumplan con todos los requisitos formales establecidos por el presente reglamento. En caso de advertir algún defecto, los organizadores lo informarán al Participante inmediatamente mediante el correo electrónico. El Participante deberá subsanar dicho defecto dentro del plazo perentorio de 3 días naturales luego de recibida la notificación. De no ser subsanado, el proyecto quedará descalificado de la Competencia a opción del los organizadores. Se recomienda, por lo tanto, que los Participantes revisen el correo electrónico diariamente, de tal forma que puedan leer las notificaciones referentes a la Competencia de manera oportuna.

3.2 Los Proyectos presentados por los Participantes serán evaluados por el Jurado, el cual erigirá a su leal saber y entender a los ganadores de la Competencia. Las decisiones del Jurado serán inapelables, no existiendo por parte de las instituciones asociadas, los organizadores o de Intel en cualquiera de los países participantes, obligación alguna de proveer explicación respecto del modo o forma por virtud de la cual el Jurado tomó sus decisiones.

3.3. En todo caso el Jurado se reserva el derecho de solicitar una presentación o demostración de uso del producto o prototipo funcional, ya sea como parte del proceso de selección de los ganadores o para su aceptación para poder participar en la Competencia.

3.4 En el proceso de evaluación de los Proyectos podría ser necesaria la presentación de los Participantes ante el Jurado. Los gastos de traslado dentro de cada país al sitio donde eso ocurra, serán cubiertos en su totalidad por cuenta de los Participantes. De no acudir al llamado del Jurado de la Competencia, los Participantes serán descalificados.

3.5. No existe obligación por parte del Jurado o de los organizadores de la Competencia en cuanto a declarar un ganador. El Jurado tendrá plena libertad tanto para designar a los ganadores, así como para decretar que no hay ganadores para alguno o ninguno de los premios. En tal caso el premio quedará en poder de los organizadores.

3.6. Si el Jurado determina que para cualquiera o todos los premios hay dos o más ganadores, el monto de los mismos será dividido en partes iguales entre los ganadores. Si el ganador es un equipo el equipo cuenta como un ganador y recibirá solo un premio.

3.7. El Jurado publicará las razones de la elección de los ganadores en la página de Internet www.desafiointel.com

4. Premios: Existirán tres categorías de premiación:

4.1. Un Primer Lugar para el mejor proyecto con los siguientes premios:

4.1.A) EUA \$15,000 (quince mil dólares, moneda de los Estados Unidos de América) en efectivo.

4.1.B) Un viaje por 3 días para dos personas a los Estados Unidos para presentar el Proyecto ganador en el “Intel Challenge at UC Berkeley” en el mes de noviembre de 2011, incluyendo pasaje, hotel y viáticos hasta por US\$ 100 dólares americanos por cada día por persona.

4.2. Un segundo lugar con los siguientes premios;

4.2.A) EUA \$7,000 (siete mil dólares, moneda de los Estados Unidos de America) en efectivo.

4.2.B) Un viaje por 3 días para dos personas a los Estados Unidos de America para presentar el Proyecto ganador en el “Intel Challenge at UC Berkeley” en el mes de noviembre de 2011, incluyendo pasaje, hotel y viáticos hasta por US\$ 100 dólares americanos por cada día por persona.

4.3. Un tercer lugar con los siguientes premios:

4.3.A) EUA \$3,000 (tres mil dólares, moneda de los Estados Unidos de America) en efectivo..

4.3.B) Un viaje por 3 días para dos personas a los Estados Unidos para presentar el proyecto ganador en el “Intel Challenge at UC Berkeley” en el mes de noviembre de 2011, incluyendo pasaje, hotel y viáticos hasta por US\$ 100 dólares americanos por cada día por persona.

4.4. La información relacionada con la entrega de los premios les será enviada a los Participantes ganadores al correo electrónico, y será publicada en la página de Internet en: www.desafiointel.com.

4.5. El monto de los premios mencionados se indica en cantidades brutas, es decir previo a la aplicación de impuestos, tasas o contribuciones, por lo que a los ganadores les serán retenidos todos los impuestos, tasas y demás contribuciones que en correspondan en el país en cuestión, mencionando a modo ejemplificativo el Impuesto a la Renta (Impuesto a las Ganancias).

4.6 Los Participantes ganadores deberán contar con todos los permisos y visas que resulten necesarios para viajar desde su país de origen e ingresar a los Estados Unidos de América. Intel no será responsable por la obtención de dichos permisos y visas ni por cubrir su costo.

5. Fechas

5.1. Fecha de inicio de la Competencia: 30 de Marzo de 2011

5.2. Fecha límite para aceptar el Reglamento y para inscribir el (los) Proyecto (s): 8 de Mayo de 2011

5.3 Fecha límite para el anuncio de los Proyectos ganadores: 15 de octubre de 2011.

5.4. La fecha y lugar de anuncio de los proyectos ganadores se harán del conocimiento de los Participantes por medio de una notificación a los Correos electrónicos y en la página de Internet: www.desafiointel.com Los ganadores deberán reclamar el premio dentro de los 30 días calendario siguientes a que se hubiera realizado el anuncio de los Proyectos ganadores, en su defecto los organizadores podrán optar por nombrar otro ganador o dejar vacante el premio.

5.5. Los Proyectos ganadores serán indicados en el sitio de Internet de la Competencia, en: **www.desafiointel.com** y los premios serán entregados en una ceremonia que se realizará en las oficinas de Intel del país donde se encuentren los participantes ganadores.

6. Asuntos varios

6.1. Conforme a lo estipulado en el punto 6.2 siguiente, al momento de inscribirse el Participante en la Competencia los organizadores se reservan el derecho de utilizar, y publicar por cualquier medio que considere conveniente, los nombres, imágenes, datos personales, retratos y cualesquier otros elementos de los Participantes sin limite de tiempo y en cualquier parte del mundo, sin necesidad de ninguna otra autorización adicional de los Participantes y sin contraprestación alguna.

6.2. Por el presente Reglamento y considerando la naturaleza de la Competencia, los Participantes convienen que al enviar sus proyectos, otorgan a los organizadores una licencia gratuita y sin restricciones para el uso de sus respectivos nombres, imágenes, retratos, videos y cualquier otro elemento según se estipula en el párrafo antecedente. Dicha licencia permanecerá vigente en tanto siga vigente la protección al derecho de autor y tendrá validez en cualquier parte del mundo en

relación con cualquier forma de utilización por parte de Intel Corporation, los organizadores y/o las Afiliadas de Intel, en cualquier tipo de medios y hasta el máximo grado permitido por la legislación vigente. Los Participantes firmarán cualesquiera formularios, contratos de licencia o demás instrumentos que sean razonablemente necesarios a tales efectos. Igualmente los Participantes convienen en realizar, en cualquier momento, cualesquier acción que Intel y las Afiliadas de Intel, requieran o consideren aconsejables y en asistirles en el uso de la licencia mencionada en el presente, en cualquier parte del mundo. Los Participantes entienden que Intel está absorbiendo todos los costos y gastos relacionados con la organización e implementación de la Competencia, por lo tanto, los Participantes aceptan y reconocen que tales beneficios se les otorgan a cambio de la licencia aquí mencionada. **Esta licencia se refiere exclusivamente a los datos del autor del proyecto y no a los derechos de autor y/o propiedad industrial sobre el Proyecto mismo.**

6.3. El Participante manifiesta que posee la absoluta titularidad del proyecto que presenta a la Competencia y que no existe ningún conflicto respecto a los derechos de propiedad intelectual y/o industrial (marcas, patentes, derechos de autor, etc.), del mismo, por lo que se obliga a indemnizar y a sacar en paz y a salvo a Intel Corporation y/o las Afiliadas de Intel en el caso de que algún tercero inicie cualquier reclamo, demanda o queja ante cualquier fuero, sea judicial o administrativo, en contra de Intel, respecto a o con motivo de los derechos precitados. Asimismo, Intel Corporation y sus Afiliadas no serán responsables frente a los Participantes o terceros por la viabilidad o resultados de los Proyectos, ni participan en la propiedad o gestión de los Proyectos.

6.4. Intel Tecnología de México S.A. de C.V., su casa matriz Intel Corporation y/o las subsidiarias de esta segunda harán los esfuerzos que consideren razonables para salvaguardar el uso y manejo de la información suministrada por los Participantes, sin embargo, ninguna de ellas garantiza preservar la confidencialidad o el uso restringido de la misma, por lo que Intel, su casa matriz y subsidiarias de la segunda no serán responsables por el uso, divulgación o y/o manejo indebido que se haga de la información y documentación presentada en la Competencia. De todas formas, Intel, su casa matriz y subsidiarias de la segunda estarán autorizadas a publicar y/o revelar total o parcialmente la información y/o documentos presentados en la Competencia conforme lo consideren apropiado.

6.5. Cualesquier situación o asunto no contemplado en el presente Reglamento serán dictaminados por el comité organizador, cuyas decisiones serán finales e inapelables.

6.6. Intel podrá modificar las fechas y horas asentadas en el presente Reglamento, comprometiéndose a informar dichos cambios a los Participantes. Asimismo, podrá efectuar cambios al presente Reglamento, en cuyo caso informará inmediatamente a todos los Participantes al Correo electrónico de los Participantes.

6.7. Para todos los efectos legales a que haya lugar, el presente Reglamento está sujeto a las leyes aplicables de y a los tribunales competentes en los Países.

6.8. Para mayor información sobre cualquier aspecto del Reglamento o la Competencia dirigirse a: www.desafiointel.com