CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN EN EVOKE SUBA 2022

1. EVOKE está diseñado para estudiantes de grados noveno, décimo y once.

2. Las inscripciones se deben hacer por equipos de 5 integrantes.

3. Las inscripciones deben realizarse por parte de una institución educativa o una organización de soporte a jóvenes (se verificará esta condición).

4. Debe haber compromiso desde las directivas de la institución que va a participar, así como de los estudiantes.

5. Debe haber al menos un docente/entrenador vinculado por cada equipo que participe. Esta persona debe ser mayor de edad. Es deseable que cuente con experiencia en el acompañamiento de jóvenes en procesos de fortalecimiento de conocimientos y habilidades.

6. Cada docente/entrenador debe tener máximo 10 equipos a su cargo.

7. EVOKE funciona con base en una plataforma digital, por lo que se requiere que cada equipo tenga acceso, de forma periódica, a un computador con Internet.[1]

8. Diligenciar el formulario de inscripción antes del 6 de mayo de 2022.

9. EVOKE tendrá un cupo limitado de 100 equipos.

10. Las instituciones participantes ganarán puntos para el tablero de líderes en innovación, el cual se publicará por parte de las entidades organizadoras como parte de la estrategia internacional de escalamiento de EVOKE (no importa si inscriben un equipo o diez, los valores se ponderarán).

[1] *EVOKE ha sido diseñado para computador y tabletas. Podría funcionar con menor desempeño en un celular inteligente. La conectividad a Internet es necesaria para recibir las misiones y para cargar las evidencias.*

11. Participar en EVOKE no tiene costo, pero sí implica compromiso. Por lo tanto, las instituciones que inscriban equipos y éstos abandonen EVOKE por una causa que no sea de fuerza mayor verán afectados sus puntos de liderazgo.

12. Los participantes en EVOKE autorizan expresamente a los organizadores (Banco Mundial, Qüid Lab y Alcaldía Local de Suba), para el uso de los textos, imágenes y vídeos que presenten los equipos en todas las etapas del programa, para que sean utilizados en: 1) Informes institucionales internos y externos, presentaciones de voceros frente a diferentes órganos societarios y corporativos o ante autoridades nacionales e internacionales, campañas de comunicaciones internas, publicación de documentos institucionales sobre información de la empresa. 2) Para su uso en redes sociales relacionado exclusivamente con el proyecto, así como para la elaboración de los informes de gestión de los organizadores. 3) Para el envío de correspondencia, correos electrónicos comunicados, boletines virtuales. 4) El desarrollo de nuevas producciones de textos, imágenes y vídeos, organización, eventos y actividades relacionados con el objeto del Programa EVOKE. En ninguno de los casos mencionados el uso de los textos, imágenes y vídeos, generará costo alguno para los organizadores. La presente autorización no tendrá un límite de tiempo.

13. Los derechos patrimoniales y morales de prototipos, textos, imágenes, o cualquier otro contenido producido por los participantes dentro de EVOKE, es de los participantes. Los organizadores sólo tendrán derecho de uso para los efectos mencionados en el punto anterior y en ningún caso podrán comercializar las producciones de los participantes.

14. Si en el proceso de evaluación de los proyectos se encuentran irregularidades, los organizadores se reservan el derecho de realizar de nuevo el proceso bajo condiciones que garanticen la transparencia y objetividad del mismo.

15. La Institución Educativa u organización de apoyo a jóvenes debe contar con los permisos por parte de los padres de familia para la participación, el uso y exposición de la imagen de los niños y niñas que estén presentes en las evidencias de los proyectos (imágenes y vídeos).

16. Para finalizar el proceso de registro, la Institución Educativa u organización de apoyo a jóvenes deberá remitir a través del formulario de inscripción una carta oficial de compromiso, firmada por el/la rector/a o director, en la que se contenga el compromiso de apoyar a los equipos participantes con el apoyo de un docente/entrenador y con el soporte de las autorizaciones de los padres para participar de EVOKE.

17. EVOKE entrega unos incentivos a los participantes (estudiantes, docentes/entrenadores y colegios). Dichos incentivos se entregan a los mejores 5 equipos participantes. Para el caso del docente/entrenador y de los colegios se entrega una certificación por parte de los organizadores.

18. El mejor equipo en la versión 2022 ganará 5 millones de pesos en tecnología (esto incluye a los 5 estudiantes y a su entrenador). Los incentivos se entregarán en especie.

19. Incentivos adicionales entregados a los estudiantes dependerá de los patrocinios obtenidos para el sustento del programa.

20. EVOKE podrá ser reprogramado, dando aviso previo a los participantes inscritos, en caso de no contar con las condiciones para su implementación en las fechas establecidas.

21. Los datos personales recolectados serán tratados bajo la política de manejo de datos personales de la Alcaldía Local de Suba, lo cuales pueden ser consultados en https://bit.ly/PPD-AS sin perjuicio del uso establecido en la cláusula 12 del presente documento.