

El Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, a través de la Secretaría de la Juventud, la Secretaría de Educación y la Secretaría de Finanzas, a través de la Dirección de Gobierno Digital e Innovación de la Subsecretaría de Tecnologías de la Información del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, en ejercicio de las facultades conferidas en el artículo 2 de la Ley de Hacienda del Estado de Querétaro, artículo 5 del Reglamento Interior de la Secretaría de Finanzas del Estado de Querétaro, y la Secretaría de la Juventud, en ejercicio de las facultades que le confieren los artículos 19, fracción II, VII, y XIV 22, fracción XXVIII, 34, de la Ley Orgánica del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro; los artículos 3, fracción II, 5, 6 fracción II, 8, 9, 10, fracción I, X, XIII, XIX, XXI, artículo 18, 21, 27 y 28 de la Ley para el Desarrollo de los Jóvenes del Estado de Querétaro; los artículos 2, 3, 13, del Reglamento Interior de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro.

ANTECEDENTES

El Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, en la promoción del emprendimiento y de la innovación en las juventudes del Estado de Querétaro, a través de la Unidad de Desarrollo Profesional y Laboral de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, en colaboración con la Secretaría de Finanzas del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro a través de la Dirección de Gobierno Digital e Innovación de la Subsecretaría de Tecnologías de la Información, la Comisión Estatal de Aguas y el Laboratorio de Aceleración del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en México y la Secretaría de Educación del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro a través de la Coordinación de Educación Superior, buscan promover el desarrollo de competencias empleadoras mediante la inmersión a un entorno de aprendizaje colaborativo, a fin de fomentar la investigación y el espíritu innovador entre la comunidad estudiantil, brindándoles la posibilidad de crear acciones de alto impacto social en apoyo de las juventudes. Dichos conceptos son de naturaleza de Apoyos en términos del artículo 80 BIS de la Ley para el Manejo de los Recursos Públicos del Estado de Querétaro, la suficiencia presupuestal del apoyo se tiene contemplado en el Presupuesto de Egresos del ejercicio fiscal vigente.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 9 de la Ley para el Manejo de los Recursos Públicos del Estado de Querétaro, los recursos públicos deberán guardar equilibrio entre los ingresos y los egresos autorizados en la Ley de Ingresos y el Presupuesto de Egresos del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro conforme al ejercicio fiscal que corresponda.

Que en términos del artículo 54, primer y tercer párrafo, de la Ley para el Manejo de los Recursos Públicos del Estado de Querétaro, los titulares de las Dependencias y Entidades, como ejecutores de gasto, serán responsables del ejercicio presupuestal y del cumplimiento de las metas y objetivos previstos en sus respectivos programas, así como de cumplir el destino y propósito de los fondos públicos que les sean transferidos o asignados. De igual

manera, los ejecutores de gasto, al tener a su cargo fondos públicos, tienen la responsabilidad de realizar las acciones que correspondan con la finalidad de acreditar y demostrar el origen, destino, aplicación, erogación, registro, documentación comprobatoria, integración de libros blancos y rendición de cuentas, conforme a las disposiciones y normatividad específica de que se trate.

Que un Hackathon es un evento organizado por una empresa, institución, organización o negocio, donde se convoca a programadores, con el propósito de obtener una solución a un problema mediante la creación de un software o herramientas digitales.

Que, para el eficaz cumplimiento de dicho objeto y metas, el Hackathon será ejecutado por la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, en adelante **LA SEJUVE**, en conjunto con la Dirección de Gobierno Digital e Innovación de la Subsecretaría de Tecnologías de la Información del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, la Comisión Estatal de Aguas y el Laboratorio de Aceleración del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en México de conformidad con el artículo 84, fracción VII del Reglamento Interior de la Secretaría de Finanzas del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro.

Que la instancia ejecutora será la Dirección de Gobierno Digital e Innovación de la Subsecretaría de Tecnologías de la Información de la Secretaría de Finanzas y **LA SEJUVE**, ambas del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, a través de su Titular; cuando se considere necesario se podrá solicitar la colaboración de Instituciones de Educación Superior en el Estado de Querétaro, de conformidad con los ordenamientos legales aplicables y con lo establecido por el Acuerdo que autoriza la presente Convocatoria.

Que en apoyo a las y los jóvenes que se encuentran inscritos en Instituciones de Educación Superior en el Estado de Querétaro, se llevará a cabo el “Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”, siendo esta una competencia universitaria de desarrollo de aplicaciones o herramientas digitales, de manera no limitativa pudiendo realizar entre otros: videojuegos, apps, sistemas, plataformas, prototipos, soluciones de inteligencia artificial o cualquier otro desarrollo tecnológico que mejore la provisión de los servicios públicos relacionados con la administración y uso eficiente del agua.

CONVOCATORIA

Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición

El Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, a través de la Secretaría de la Juventud, la Secretaría de Educación y la Secretaría de Finanzas, a través de la Dirección de Gobierno Digital e Innovación de la Subsecretaría de Tecnologías de la Información del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, convoca a las y los jóvenes entre 18 (dieciocho) y 29 (veintinueve) años de edad cumplidos al momento del cierre de la convocatoria, con residencia en el Estado de Querétaro, a participar en la convocatoria “**Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición**”, que busca desarrollar soluciones tecnológicas, en atención de una problemática o área de oportunidad operativa en materia de provisión de

servicios públicos relacionados con la administración y uso eficiente del agua, las cuales estén orientadas a resolver una problemática o generen una oportunidad de mejora a los habitantes y visitantes de la ciudad.

OBJETIVO GENERAL

ETAPAS DE LA CONVOCATORIA

BASES

1.- DE LOS PARTICIPANTES EN LA CONVOCATORIA:

- I. Podrán participar las juventudes de nacionalidad mexicana cuya edad esté comprendida entre los 18 (dieciocho) y hasta los 29 (veintinueve) años de edad al momento de cierre de la convocatoria, que tengan residencia en el Estado de Querétaro.
- II. Las juventudes que estén cursando en alguna Institución de Educación Superior en el Estado de Querétaro, las carreras de Ingeniería de Sistemas, Ambiental, Hidráulica, Ciencias ambientales; Licenciatura en Informática, Ingeniero en Computación u otras carreras afines a la temática de la competencia.
- III. Las juventudes participantes deberán formar equipos de 5 (cinco) integrantes, cada uno de los cuales deberá registrarse en la plataforma SIPROS <https://programas.queretaro.gob.mx>: .
- IV. Se seleccionarán hasta 20 (veinte) equipos, de acuerdo al orden de registro que cumplan con todas las especificaciones de participación de la presente convocatoria.
- V. Cada equipo deberá contar con una persona representante, el cual será designado mediante escrito libre, firmado por todos los integrantes de equipo, dicho representante será la o el encargado de registrar y dar el seguimiento puntual a lo solicitado en la convocatoria.
- VI. Solamente se aceptará 01 (un) registro por cada equipo en el link <https://hackathon.queretaro.gob.mx/> y no deberá haber duplicidad de integrantes en los equipos en dicho link.
- VII. Llevar a cabo el registro y cumplir con todos y cada uno de los requisitos de la convocatoria, tal y como lo establece el numeral 3.- DEL REGISTRO.
- VIII. Contar con la documentación completa al momento del registro, en caso de no contar con este paso no podrá participar en la presente convocatoria.

No podrán participar en esta convocatoria:

- I. Servidores públicos de cualquier orden de gobierno, que desempeñen oficio, cargo o comisión ya sea directa e indirectamente.
- II. Juventudes que se encuentren participando en otras convocatorias del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro.

- III. Representantes de partidos políticos.
- IV. Juventudes que no cumplan con los registros y los requisitos de elegibilidad contenidos dentro de la convocatoria.
- V. Estudiantes de posgrado o de especialidad.

2.- DE LOS CRITERIOS DE ELEGIBILIDAD DE LOS EQUIPOS.

Para acceder a la formación de los equipos las juventudes deberán atender los siguientes criterios de elegibilidad:

- a) Que se encuentren estudiando cualquier programa educativo de Educación Superior en temas relacionados a la informática, la computación, el desarrollo de software, telecomunicaciones, manejo del agua, desarrollo urbano, diseño/experiencia del usuario u otras carreras afines a la temática de la competencia, no se aceptarán estudiantes de posgrado o de especialidad.
- b) Deben conformar equipos de trabajo de 5 (cinco) integrantes, mayores de edad, estudiantes del mismo centro educativo.
- c) El equipo puede estar conformado de manera multidisciplinaria y como mínimo debe de contar con un/una estudiante con conocimiento en ingeniería o carrera afín enfocada a la especialidad en programación de software, desarrollo de apps, para poder viabilizar el prototipo.
- d) El equipo podrá considerar en su integración la participación de al menos una o más mujeres como parte de sus integrantes. En caso de que se requiera un desempate entre equipos, la inclusión de al menos una mujer será un factor decisivo.
- e) Preferentemente el equipo deberá integrar a estudiantes con conocimientos en las siguientes áreas: experiencia de usuario, diseño gráfico, inteligencia artificial, ciencia de datos, desarrollo de aplicaciones móviles y de escritorio, creación de páginas web, publicidad, marketing, comunicación o desarrollo de negocios, gestión de proyectos, temas ambientales o de responsabilidad social son perfiles recomendables para la conformación de un equipo multidisciplinario.
- f) Cada equipo debe designar a un representante, siendo este el responsable y el enlace designado para de todas las comunicaciones entre su equipo y los organizadores del **“Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”**.

3.- DEL REGISTRO:

- I. Cada uno de los 5 (cinco) miembros del equipo deberán registrarse en la plataforma oficial de SIPROS.

a) El registro se realizará de manera digital a través de la Plataforma del Sistema de Programas Sociales (SIPROS) <https://programas.queretaro.gob.mx>

Si se cuenta con un usuario en SIPROS	Si no se cuenta con un usuario en SIPROS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Para ingresar, coloca tu CURP y contraseña. 2. Selecciona el botón "Ingresar". 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar clic en "Registrar"; 2. Ingresar CURP y confirmar la misma; 3. Dar clic en el botón "Buscar"; 4. Completar los datos personales, de dirección y datos de contacto; 5. Asignar una contraseña; 6. Dar clic en "Guardar"; 7. Recibirás un correo con tu usuario, contraseña y código de validación; 8. Ingresa nuevamente al portal de SIPROS para validar tu usuario; 9. Coloca tu CURP y contraseña, da clic en "Ingresar"; 10. Coloca tu código de validación y da clic en "enviar validación"; 11. Una vez validado, coloca nuevamente tu CURP y contraseña, y 12. Listo, has ingresado correctamente.

b) Obtener su Folio Joven.

Para obtener tu folio joven, deberás tener a la mano la siguiente documentación, según corresponda:

<ol style="list-style-type: none"> A. Identificación oficial vigente; B. CURP; C. Comprobante de domicilio (Actualizada con antigüedad no mayor a 02 (dos) meses de la fecha de la convocatoria), y D. Fotografía.
--

i. Dirigirse al menú en la plataforma SIPROS, dar clic en el apartado "Apoyos Disponibles" y seleccionar el correspondiente a "Tarjeta Contigo Rumbo Joven".

ii. Da clic en "Solicitar Apoyo".

iii. Contestar las preguntas del formulario.

iv. Cargar la documentación requerida en formato PDF.

v. Dar clic en “Guardar”.

vi. Recibirás un correo electrónico, en donde se te informará, que te has registrado con éxito en SIPROS.

II. Únicamente el representante de cada equipo deberá dirigirse al link <https://hackathon.queretaro.gob.mx/> para realizar el registro digital del Hackathon.

1. El representante de cada equipo, deberá ingresar a la plataforma digital, anexar los datos generales del equipo iniciando por el nombre de la institución académica a la cual pertenecen, el nombre del equipo, así como el documento en formato libre denominado “**Carta de presentación de la Institución de Educación Superior**”, mediante la cual **se acredita a todas las personas participantes del equipo como alumnos de la Institución Académica a la que pertenecen**. Dicha carta deberá ser en hoja membretada y dirigida a Querétaro Digital y a **LA SEJUVE**, escaneada en formato PDF.
2. Una vez anexados los datos del equipo, cada integrante del equipo deberá anexar la información solicitada, la cual deberá ser en formato PDF y de manera legible, conforme a lo siguiente:
 - a. Identificación Oficial vigente del participante (Credencial de elector, Pasaporte, cartilla militar);
 - b. Comprobante de domicilio del participante (no mayor a 2 (dos) meses al momento del registro);
 - c. Clave Única de Registro de Población del participante CURP;
 - d. Carta de presentación de la Institución de Educación Superior establecida en el punto 3 (tercero) “**Del Registro**”.
 - e. Carta Responsiva, aceptación de las bases del grado de participación, exoneración y conocimiento del aviso de privacidad sobre la participación.
 - f. Aceptación del Reglamento interior de uso dentro de las instalaciones donde se realicé el evento.
3. Una vez realizado este proceso recibirán un correo de confirmación de su registro.

4.- DE LOS PLAZOS Y FORMALIDADES PARA LA RECEPCIÓN DE DOCUMENTACIÓN:

1. Publicación de convocatoria: El día **jueves 11 (once) de julio del 2024 (dos mil veinticuatro)**, en la página oficial de la **Secretaría de Finanzas y de la SEJUVE**.
<https://hackathon.queretaro.gob.mx/> y
<https://sejuve.queretaro.gob.mx/out/home/sejuve;>

2. Cierre de Convocatoria: El día **martes 20 (veinte) de agosto a las 23:59 (veintitrés horas con cincuenta y nueve minutos tiempo del centro de México)**.
3. Proceso de selección de equipos participantes será: El día **martes 27 (veintisiete) de agosto de 2024 (dos mil veinticuatro)**.
4. Anuncio de los veinte (20) equipos finalistas será: **El día miércoles 28 (veintiocho) de agosto de 2024 (dos mil veinticuatro)**,
5. Evento: El desarrollo del Hackathon Querétaro Digital- Tercera Edición será los días **viernes 30 (treinta) y sábado 31 (treinta y uno) de agosto del 2024 (dos mil veinticuatro)**. El 30 (treinta) de agosto el registro inicia a las 11:00 (once) de la mañana y las actividades darán inicio de manera oficial a las 12:00 (doce) del día y la entrega de proyectos será el 31 (treinta y uno) de agosto a las 12:00 (doce) horas.
6. Premiación: El día **lunes 02 (dos) de septiembre del 2024 (dos mil veinticuatro)**, en el siguiente horario de 9:00 (nueve) a.m. a 11:00 (once) am.

5.- DE LA MECÁNICA OPERATIVA:

El “**Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición**”, se llevará a cabo los días viernes 30 (treinta) y sábado 31 (treinta y uno) de agosto del presente año.

Se deberán cumplir todas las disposiciones de conducta, seguridad y organización propias de las instalaciones, dadas a conocer dentro del Reglamento Interno dentro de las Instalaciones que fungen como sede, que forma parte integral de las presentes bases.

- Los equipos participantes deberán disponer de su propio software y hardware, como laptops, tablets, teléfonos inteligentes, programas para desarrollo y demás elementos que consideren necesarios para el desarrollo de sus proyectos. Las herramientas tecnológicas, frameworks, lenguajes de programación, y otros, así como los formatos de despliegue (deployment) o demostración serán elegidos por los equipos participantes. Los organizadores del evento, se encargarán de proveer Internet, energía eléctrica, áreas de trabajo, mobiliario (sillas y mesas), bebidas, café y alimentación (desayunos, comidas y cena) durante el evento. Cualquier otro requerimiento que tengan los equipos deberá consultarse con los organizadores. De igual forma se destinará un área para descanso por lo que podrán llevar un sleeping o bolsa para dormir.
- Las disposiciones generales del desarrollo del evento, serán anunciadas el primer día de Hackathon. Los equipos serán retados a desarrollar un prototipo y/o una propuesta detallada de la solución móvil, relacionada a la atención de un problema o generación de una oportunidad de mejora en materia de provisión de servicios públicos relacionados con la administración y uso eficiente del agua que vayan a presentar como resultado del Hackathon. Asimismo, deberán preparar una

presentación sobre sus propuestas debiendo responder a las preguntas que se les puedan formular.

- Los organizadores realizarán actividades internas, así como pases de lista para logística y otras acciones. El equipo que incumpla esta condición será descalificado automáticamente.
- Los equipos participantes **no** podrán retirarse del evento o ausentarse de las instalaciones una vez iniciado el **“Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”**.
- Todos los equipos inscritos participarán en talleres o “Workshops” (con duración de 30 (treinta) a 40 (cuarenta) minutos) en los que se les presentará la mecánica del **“Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”** y que incluirán diversos temas.
- La participación de los equipos en los talleres es de carácter obligatorio para que mínimo tres de las cinco personas integrantes de los equipos inscritos asistan.
- Así mismo, los equipos participantes del **“Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”** recibirán una inducción en aspectos generales y durante el desarrollo del evento se contará con la participación de un grupo de coaches, quienes brindarán orientación a todos los equipos durante horarios que serán previamente comunicados.
- Los coaches, serán personalidades con amplia experiencia en tecnología, modelos de negocio, uso del agua de manera eficiente y en responsabilidad social de diversos sectores.
- Las soluciones desarrolladas no pueden contener material ilegal, difamatorio, ofensivo u obsceno.
- Los organizadores se reservan la facultad de adoptar cuantas medidas resulten oportunas para evitar cualquier conducta de la que sospeche que tenga por finalidad vulnerar posibles derechos de terceros o por incumplimiento de sus normas o en perjuicio de otros equipos, cuya primera e inmediata consecuencia será la exclusión del equipo.
- En caso de ser necesario, los organizadores podrán solicitar aclaraciones respecto a la propuesta presentada.
- Los organizadores del evento serán quienes estarán facultados para responder dudas, aclaraciones e interpretaciones que los interesados formulen respecto a las presentes bases de acuerdo con la instrucción que reciba por parte del Comité Evaluador.

6.- DEL COMITÉ EVALUADOR:

Posterior al cierre del periodo de registro, para la selección de los participantes, estará a cargo del Comité Evaluador, el cual, conocerá y resolverá lo conducente, respecto a la ejecución de la presente convocatoria. El Comité Evaluador a través de su actuación como cuerpo colegiado, tiene como finalidad contribuir a la evaluación y selección y al cumplimiento oportuno de la Convocatoria al fungir como instancia normativa.

El Comité Evaluador se integrará por un grupo de evaluadores de alto nivel, de la Iniciativa Privada, del Sector Público, del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y de la Ciudadanía, pudiendo ser expertos de cualquiera de las áreas mencionadas y formar

parte de los organizadores o no, quienes contarán con derecho a voz y voto, su instauración se llevará a cabo a través del acta respectiva. El Comité Evaluador en adelante “Comité”, tendrá de manera enunciativa más no limitativa las siguientes facultades:

- Podrá sesionar en las modalidades presencial o virtual;
- Sesionará cada vez que sea necesario y cuando se acredite la mayoría del total de los convocados, es decir el cincuenta por ciento más uno;
- Evaluar la documentación y los criterios de elegibilidad presentados para determinar a las y los equipos que cumplan y que serán seleccionados como ganadores de la presente convocatoria mediante los aspectos establecidos en el punto 7 (siete), en su segunda fase de desarrollo, de la presente convocatoria;
- Podrá solicitar documentación original del material exhibido por los participantes para su cotejo, así mismo podrá solicitar cualquier información y/o documentación adicional que se requiera a los participantes de la presente convocatoria;
- La interpretación de las bases, así como cualquier modificación a las mismas y cualquier situación no prevista en la presente Convocatoria, será resuelta por el Comité;
- Resolverá los casos no previstos, así como las excepciones a la presente convocatoria;
- En caso de considerarlo necesario, el Comité podrá solicitar cualquier información y/o documentación adicional que se requiera como parte del proceso de participación de la presente convocatoria, misma que deberá enviarse vía correo electrónico: qd@queretaro.gob.mx y dpyl.sejuve@gmail.com.
- Dentro del proceso de desarrollo de la convocatoria, el Comité se reserva el derecho de otorgar información a las y los participantes de la convocatoria;
- De ser necesario, para fortalecer las perspectivas de evaluación pertinentes, el Comité Evaluador recibirá apoyo por parte del personal de las dependencias involucradas en la presente convocatoria, en su carácter de organizadores, así como también de los mentores, y
- Las decisiones del Comité Evaluador son inapelables.

7.- DEL DESARROLLO DEL “Hackathon Querétaro Digital, Tercera Edición”:

El evento “Hackathon Querétaro Digital- Tercera Edición” se divide en tres fases:

Los registros recabados al cierre de la convocatoria serán repartidos entre los miembros del Comité, buscando asegurar una evaluación imparcial, correcta, transparente, basándose en los principios de legalidad, honradez e imparcialidad, que calificarán todos los aspectos contenidos dentro de la convocatoria sobre la participación de los equipos concursantes en la convocatoria.

- I. Primera Fase - Registro: Esta es la única fase en dónde el Comité no participa, únicamente los organizadores.

- II. Segunda fase Desarrollo: Se llevará a cabo durante el desarrollo y cierre del “**Hackathon Querétaro Digital- Tercera Edición**”, posterior a la presentación de los 20 (veinte) equipos participantes.
 - ❖ Todos los miembros del equipo deberán comparecer de manera presencial.
 - ❖ Los equipos deberán de entregar al cierre de las actividades a los organizadores la presentación de su proyecto dónde se expliquen las generalidades de este, así como un prototipo que muestre claramente la funcionalidad que tendría su proyecto una vez que sea implementado.
 - ❖ La no comparecencia o la falta de al menos un (1) integrante de un equipo, conlleva a la descalificación automática del mismo.
 - ❖ Los modelos o prototipos de las aplicaciones serán presentados por cada equipo, y serán evaluados por el Comité.
 - ❖ El Comité llevará a cabo la evaluación de los modelos o prototipos de las aplicaciones, de conformidad con los siguientes aspectos de las propuestas de 0 a 10 puntos:
 - Funcionalidad y capacidades de las mejoras específicas, las novedades y/o áreas de interés sobre las que se trabajará en el desarrollo de la herramienta, solución o proyecto sugerido. (Hasta un máximo de 4 (cuatro) puntos);
 - Grado de innovación y carácter novedoso de la propuesta. (Hasta un máximo de 3 (tres) puntos); y
 - Impacto o grado de relevancia de la herramienta seleccionada en base al reconocimiento de la herramienta en el sector, uso de la misma y finalidad de la solución. (Hasta un máximo de 3 (tres) puntos).

 - ❖ El Comité, reunido en cuerpo colegiado, llevará a cabo la selección de los proyectos y determinará a tres equipos ganadores, según orden de mérito; primero, segundo y tercer puesto.

- III. Tercera Fase PREMIACIÓN .- De la presentación final en el evento “**Hackathon Querétaro Digital- Tercera Edición**”, el Comité emitirá su decisión final el día 02(dos) de septiembre del 2024, en donde se otorgará el premio a los tres grupos que resulten ganadores que obtengan el puntaje más alto de acuerdo a su rúbrica, y considerando el orden de puntuación la más alta será el primer lugar, el segundo lugar la que siga en orden de puntuación y en tercer lugar será la más alta de la que siga del segundo lugar.

8.- DE LA PREMIACIÓN:

Los grupos participantes ganadores del primer, segundo y tercer lugar serán acreedores a un apoyo económico, consistente en un premio económico de conformidad con lo descrito en la siguiente tabla:

Grupo ganador	Importe del premio número	Importe
Primer Lugar	\$125,000.00	Ciento veinticinco mil pesos 00/100 M.N.
Segundo Lugar	\$100,000.00	Cien mil pesos 00/100 M.N.
Tercer Lugar	\$75,000.00	Setenta y cinco mil pesos 00/100 M.N.
En caso de discrepancia entre número y letra, prevalecerá lo escrito en letra.		

9.- DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES QUE RESULTEN GANADORES:

De resultar uno de los tres equipos ganadores, la persona representante y cada uno de los integrantes deberán contar con **constancia de situación fiscal actualizada y una cuenta bancaria nacional** para recibir el equivalente al premio económico de acuerdo con el premio correspondiente según orden de mérito, el cual será dividido de manera equitativa entre las y los integrantes de cada equipo ganador, por lo que será responsabilidad del representante de cada equipo exhibir los siguientes documentos por cada uno de los integrantes que conforman el equipo dentro de los tres días hábiles posteriores al de haber sido seleccionados como equipo ganador de alguno de los tres primeros lugares merecedores al premio económico:

- A. Identificación oficial vigente, la copia de la identificación deberá estar ubicada en el mismo lado de la hoja el parte de frente y la parte posterior, de la credencial de elector, cartilla militar o pasaporte);
- B. CURP;
- C. Comprobante de domicilio (con una antigüedad no mayor a 02 (dos) meses de la fecha de cierre de la convocatoria);
- D. Carátula bancaria que contenga los 18 (dieciocho) dígitos de la CLABE interbancaria a nombre del participante del equipo, y
- E. Constancia de Situación Fiscal (con una antigüedad no mayor a 02 (dos) meses del participante al momento de la publicación de la convocatoria.
- F. El representante de los equipos ganadores, deberá dar el oportuno seguimiento para la entrega de la documentación solicitada en el periodo indicado, y deberá cumplir en tiempo y forma con la entrega antes mencionada.

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES DE LA CONVOCATORIA:

- ❖ La participación en la presente convocatoria implica la aceptación de estas bases.



- ❖ Los documentos y datos proporcionados en virtud de la presente convocatoria se utilizarán únicamente para los fines que son otorgados.
- ❖ Los participantes deberán cumplir los requisitos de elegibilidad del mismo, de no contar con algún documento, no podrán participar en esta convocatoria.
- ❖ En caso de considerarlo necesario, los equipos ganadores del premio deberán comprobar ante la Unidad de Desarrollo Profesional y Laboral de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, todo lo referente a la convocatoria, así como de la documentación original del material exhibido en copia por las y los participantes para realizar su cotejo. Podrá también solicitar la comprobación del premio recibido de acuerdo con los lineamientos de comprobación del apoyo económico recibido.
- ❖ Las referencias o alusiones en la redacción de la presente Convocatoria, hechas hacia un género, se entenderán para todas y todos los jóvenes, a manera de lenguaje inclusivo, de conformidad con lo dispuesto en el Código de Ética de los Servidores Públicos del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro y sus Entidades y demás normatividad aplicable.
- ❖ La instancia ejecutora para la presente convocatoria es la Unidad de Desarrollo Profesional y Laboral de la Secretaría de la Juventud y las Dependencias participantes en la misma.
- ❖ En caso de detectar alguna irregularidad o falsedad en los datos de la información proporcionada por el participante y/o beneficiario, en los documentos requeridos, los organizadores darán solución por la posible conducta desplegada y la persona no podrá continuar participando, dejando así fuera a su equipo.
- ❖ En caso de presentar alguna dificultad técnica con la carga de documentos en el portal podrá enviar la información vía los correos electrónico oficial para esta convocatoria, los documentos necesarios para la participación.
- ❖ La Unidad de Desarrollo Profesional y Laboral de “LA SEJUVE” podrá requerir al beneficiario la documentación adicional que se considere necesaria para instrumentar el otorgamiento del apoyo económico descrito en la presente Convocatoria.
- ❖ La presente convocatoria, sus procesos administrativos, así como los recursos de la misma, quedarán supeditados a las necesidades operativas y administrativas de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro.
- ❖ Todas las personas involucradas en la operación de la presente convocatoria deben promover, respetar, proteger y garantizar el ejercicio efectivo de los derechos

humanos de las personas beneficiarias de la presente convocatoria, con base en los principios de universalidad, interdependencia, indivisibilidad, progresividad y pro persona, brindando en todo momento un trato digno y de respeto a la población, con apego a los criterios de igualdad y no discriminación.

- ❖ Los participantes y/o beneficiarios en la presente convocatoria tendrán los siguientes derechos y obligaciones:

Derechos de los participantes y/o beneficiarios:

- Ser tratados y atendidos con respeto, dignidad, eficacia y calidad;
- Recibir oportunamente la atención bajo los requisitos establecidos en la presente convocatoria; salvo que le sean suspendidos por resolución administrativa o judicial, debidamente fundada y motivada;
- Tener la reserva y privacidad de su información personal;
- Acceder a la información de la presente convocatoria, así como sus requisitos de acceso, recursos y cobertura, y
- Presentar denuncias y quejas ante las instancias correspondientes.

Obligaciones de los participantes y/o beneficiarios:

- Participar de manera coordinada y responsable de su intervención con la convocatoria.
- Entregar en tiempo y forma toda la documentación e información requerida, con el fin de comprobar la correcta aplicación de los premios otorgados y en su caso, acreditar las obligaciones que en materia de transparencia y acceso a la información les corresponda; y
- Cumplir con todos los requisitos establecidos en la convocatoria de los que resulte ser beneficiario de algún premio para la entrega de los recursos, que se establecen en la convocatoria.

DEL CANAL DE COMUNICACIÓN:

Para la presente convocatoria se establece como medio de comunicación oficial entre los participantes y los organizadores a Querétaro Digital mediante el correo electrónico qd@queretaro.gob.mx y dpyl.sejuve@gmail.com, así como, las oficinas de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, ubicadas en Parque Querétaro 2000, Boulevard Bernardo Quintana S/N, Col. Villas del Parque, C.P. 76140, Querétaro, Qro., teléfono: 442- 224-26-16 extensión 111.

DEL AVISO DE PRIVACIDAD

Los datos personales recabados dentro de la convocatoria serán tratados de acuerdo con lo establecido por los artículos 1, 7 y 22 de la Ley General de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados y 1, 7, 16, 59 y 61 de la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Querétaro, en

relación con la Ley General de Transparencia y Acceso a la Información Pública y la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública del Estado de Querétaro.

La Secretaría de Educación, Finanzas y de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, respectivamente son responsables del tratamiento y protección de los datos personales proporcionados por los participantes de la presente convocatoria, de conformidad con lo dispuesto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Querétaro y demás normatividad que resulte aplicable. Puede consultar el aviso de privacidad respectivo en la página oficial de la Secretaría <https://sejuve.queretaro.gob.mx/out/home/about/privacy-notice>

¿TIENES DUDAS?

Estamos a tus órdenes en las Instalaciones de la SEJUVE, ubicadas en el Parque Querétaro 2000, Boulevard Bernardo Quintana S/N, col. Villas del parque, C.P. 76140, Santiago de Querétaro, Querétaro, (a un costado de las canchas de americano) de lunes a viernes en un horario de 9:00 (nueve) horas a 17:00 (diecisiete) horas, teléfono: 442-224-26-16, extensión 111 o a través del correo electrónico: qd@queretaro.gob.mx y dpyl.sejuve@gmail.com .

QUEJAS Y DENUNCIAS.

Las quejas y denuncias por ejecución de la presente Convocatoria podrán presentarse en las oficinas de la Secretaría de la Juventud del Poder Ejecutivo del Estado de Querétaro, ubicadas en Parque Querétaro 2000, Boulevard Bernardo Quintana S/N, Col. Villas del Parque, C.P. 76140, Querétaro, Qro.

Portal: <https://sejuve.queretaro.gob.mx>.

Teléfono: 442- 224-2616 extensión 111.

En términos del artículo 134 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 1 y 11 de la Ley General de Comunicación Social, la difusión en medios impresos y propaganda que bajo cualquier modalidad de comunicación social se realice en relación al presente Programa Institucional, deberá contener la siguiente leyenda:

“Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en el programa”.

Se derogan todas las disposiciones de igual o menor jerarquía que se opongan a la presente Convocatoria, prevalecerá lo que determiné el Comité Evaluador, y se dará a conocer por los organizadores del evento.

DADA A CONOCER 11 (ONCE) DE JULIO DE 2024 (DOS MIL VEINTICUATRO)

**LIC. VIRGINIA HERNÁNDEZ VÁZQUEZ
SECRETARIA DE LA JUVENTUD DEL
PODER EJECUTIVO DEL ESTADO DE QUERÉTA**