

Para participar no es requerido que se realicen compras de productos Samsung antes, durante o después del concurso. Compras realizadas en cualquier momento o circunstancia no aumentará las oportunidades de ganar.



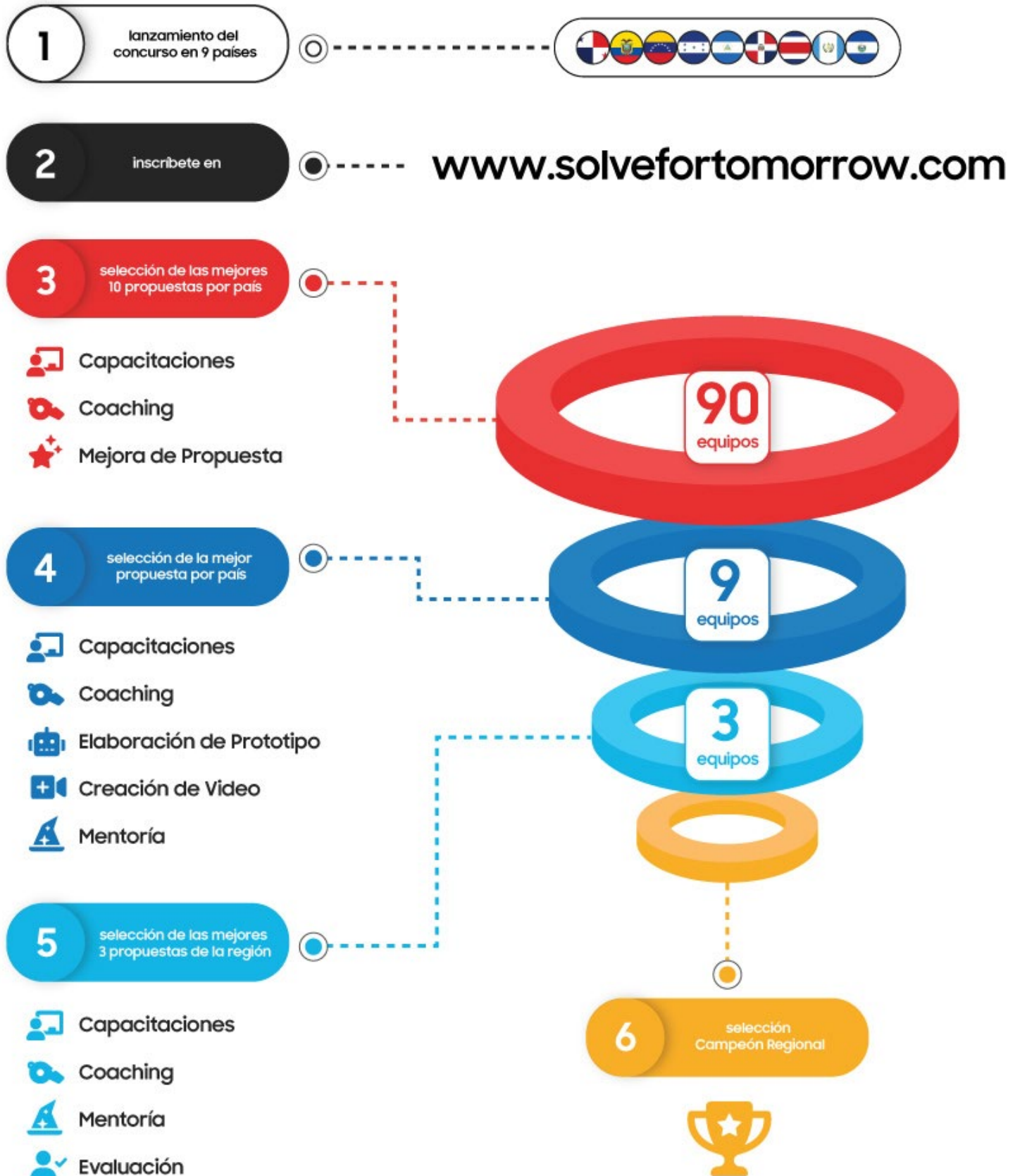
Samsung Electronics lanza el concurso educativo Solve for Tomorrow (Soluciones para el Futuro), edición 2022, concurso que procura estimular a los estudiantes a trabajar en equipo y que utilicen su curiosidad e ingenio, haciendo uso de disciplinas STEM¹, para idear soluciones a necesidades y problemáticas actuales dentro de sus comunidades. Solve for Tomorrow es una excelente oportunidad para que los docentes pongan en práctica métodos de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), formando equipos de estudiantes, guiarlos para a identificar necesidades o problemáticas de la vida real (en adelante mencionado indistintamente como “la problemática”), apoyarlos para desarrollar sus habilidades de análisis y razonamiento para concebir una idea (de solución), con la cual podrán inscribirse al concurso para competir por \$100,000 en capacitaciones, premios y viajes² para los equipos ganadores y sus escuelas.

El concurso se llevará a cabo de forma simultánea en los siguientes 9 países: República Dominicana, Guatemala, El Salvador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Panamá, Ecuador y Venezuela. Se elegirán a 9 equipos semifinalistas que luego participarán en fases adicionales para finalmente elegir a 3 finalistas que viajarán a uno de los países participantes³ en donde se llevará a cabo el evento final para elegir al equipo ganador de la región (Campeón Regional).

¹ STEM, acrónimo acuñado en los Estados Unidos de América por las disciplinas académicas: Science, Technology, Engineering and Mathematics. El objetivo de esta unión es provocar el uso de estas disciplinas de forma combinada para así incentivar la innovación, el ingenio (Ingeniería), el pensamiento crítico y las habilidades para hacer conexiones significativas para resolver problemáticas reales y por consiguiente mejorar las oportunidades y capacidades competitivas de las personas

² Debido al contexto actual debido a la pandemia de COVID-19, cualquier viaje estará sujeto a las disposiciones sanitarias vigentes en cada país (los países participantes), por lo que el mismo podrá ser suspendido o cancelado a criterio exclusivo del Patrocinador, sin perjuicio de realizar ningún tipo de compensación económica o en especie a los participantes que se vieran afectados.

³ País por definir.



Términos y Condiciones

Samsung Electronics Latinoamérica (en adelante, el “Patrocinador”) abre la convocatoria a participar en el concurso Solve for Tomorrow 2022 (en adelante, el “Concurso”), que será operado por la Fundación Glasswing International, legalmente conocida como Fundación Crisálida Internacional (en adelante, el “Operador”), entidad que está autorizada a actuar en representación del Patrocinador en los aspectos relacionados con el concurso ante las autoridades educativas, escuelas, instituciones auspiciadoras, asociados, influenciadores y demás personas e instituciones de interés, en cada uno de los países listados. El concurso se llevará a cabo del 18 de Abril del 2022 al 28 de octubre del 2022.

1 ¿Quiénes pueden participar?

- 1.1. Estudiantes que estén cursando del 9no al 12vo grado o grado equivalente (por ejemplo, bachillerato, diversificado, vocacionales, preparatorias, peritos, etc.), matriculados en instituciones educativas públicas de cualquiera de los siguientes países:
 - 1.1.1. República Dominicana
 - 1.1.2. Guatemala
 - 1.1.3. El Salvador
 - 1.1.4. Honduras
 - 1.1.5. Nicaragua
 - 1.1.6. Costa Rica
 - 1.1.7. Panamá
 - 1.1.8. Ecuador
 - 1.1.9. Venezuela
- 1.2. Formar de un equipo de mínimo dos (2) hasta cinco (5) estudiantes más un docente (que en adelante se le denominará “Tutor”). Durante la fase de inscripción no es obligatorio que el equipo esté formado, no obstante, se exhorta a formarlo desde un inicio para analizar problemáticas en equipo, consensuar los distintos puntos de vista y lograr identificar una idea de mejor calidad (Ideación).
- 1.3. Durante etapa de ideación es posible que, individualmente o en equipo, se identifique más de una solución para una misma o distinta problemática, por lo que es permitido inscribir más de una idea durante la fase de inscripción. Sin embargo, un equipo podrá competir con sólo una idea en fases posteriores del concurso.
- 1.4. Se permite que los integrantes de un mismo equipo sean de grados distintos, asimismo es permitido que el Tutor sea un docente de un grado distinto al de los estudiantes miembros del equipo.
- 1.5. Se permite la participación de más de un equipo representando una misma institución educativa.
- 1.6. Un docente puede ser Tutor de uno o más equipos a la vez.

2 ¿Qué requisitos¹ se deben cumplir?

2.1 Estudiantes (individuales o miembros de un equipo):

- 2.1.1. Estar cursando del 9no al 12vo grado o grado equivalente (por ejemplo, bachillerato, diversificado, vocacionales, preparatorias, peritos, etc.) de una misma institución educativa pública o semipública.
- 2.1.2. Los estudiantes que sean menores de edad (al momento de inscribirse al Concurso):
 - 2.1.2.1. Cuentan con la autorización de sus padres o custodios legales para participar.
 - 2.1.2.2. En caso de ser miembro de un equipo que resulte semifinalista, los padres o custodios legales aceptan que la participación del menor puede ser filmada, documentada y utilizada para fines de promoción y divulgación del Concurso actual o en ediciones futuras (al momento de notificarle al menor que es semifinalista, el representante deberá firmar un formulario de consentimiento para continuar con su participación).

¹ La evidencia de los requisitos no será requerida en la fase de inscripción, sin embargo, podría ser requerida en fases posteriores. No proveer esta evidencia cuando fuese requerida, o al finalizar el concurso, implicará la descalificación del grupo, quienes renunciarán voluntariamente a cualquier beneficio, premio o reconocimiento al que se hubiesen hecho acreedores.

- 2.1.2.3. En caso de ser miembro de un equipo que resulte semifinalista, los padres o custodios legales autorizan la realización de pruebas de COVID-19¹ (a cuenta del Patrocinador) previo y durante cualquier actividad presencial si así se requiriere en los protocolos de seguridad sanitaria vigentes que sean de carácter obligatorio.
- 2.1.2.4. En caso de ser miembro del equipo que resulte finalista regional, los padres o custodios legales se comprometen a obtener los permisos que por ley le sean requeridos en su país para autorizar el viaje de sus hijos, así como garantizar que cuente con pasaporte con validez mínima hasta diciembre del 2023 o asegurarse que podrán cumplir este requisito al momento de ser notificados en caso de ser necesario.
- 2.1.3. Los estudiantes que sean mayores de edad:
 - 2.1.3.1. En caso de ser miembro de un equipo que resulte semifinalista, acepta que su participación puede ser filmada, documentada y utilizada para fines de promoción y divulgación del Concurso actual o en ediciones futuras (al momento de notificarle que es semifinalista, deberá firmar un formulario de consentimiento para continuar con su participación).
 - 2.1.3.2. En caso de ser miembro de un equipo que resulte semifinalista, el estudiante autoriza la realización de pruebas de COVID-19² (a cuenta del Patrocinador) previo y durante cualquier actividad presencial si así se requiriere en los protocolos de seguridad sanitaria vigentes que sean de carácter obligatorio.
 - 2.1.3.3. En caso de ser miembro del equipo que resulte finalista regional, deberá contar con pasaporte con validez mínima hasta diciembre del 2023 o asegurarse que podrá cumplir este requisito al momento de notificarle en caso de ser necesario.

2.2. Docentes:

- 2.2.1. Estar acreditado como docente oficial.
- 2.2.2. En caso de ser miembro de un equipo que resulte semifinalista, acepta que su participación puede ser filmada, documentada y utilizada para fines de promoción y divulgación del Concurso actual o en ediciones futuras (al momento de notificarle que es semifinalista, deberá firmar un formulario de consentimiento para continuar con su participación).
- 2.2.3. En caso de ser miembro del equipo que resulte finalista regional, el docente autoriza la realización de pruebas de COVID-19³ (a cuenta del Patrocinador) previo y durante cualquier actividad presencial si así se requiriere en los protocolos de seguridad sanitaria vigentes que sean de carácter obligatorio.
- 2.2.4. En caso de ser miembro del equipo que resulte finalista regional, deberá contar con pasaporte con validez mínima hasta diciembre del 2023 o asegurarse que podrá cumplir este requisito al momento de notificarle en caso de ser necesario.

2.3. Idea o Propuesta:

- 2.3.1. La idea y su proceso de diseño o implementación no deberá presentar un riesgo para los participantes, terceras personas, animales o infraestructura pública o privada.
- 2.3.2. La idea y su proceso de diseño o implementación no deberá promover o sugerir la necesidad de incurrir en comportamientos éticamente reprochables.
- 2.3.3. La idea de la propuesta deberá ser de autoría propia, cualquier irregularidad sobre la autoría de la idea o si se detectara plagio implicará una descalificación inmediata, sin embargo, la idea sí puede ser una propuesta de renovación de un proyecto o solución ya existente siempre y cuando la mejora/diferencia sea sustancial e innovadora y la solución original sea citada apropiadamente.
- 2.3.4. Se declarará inválido todo formulario de inscripción en el cual se omita información o se responda de forma incompleta.

¹ Al momento de la elaboración de estos Términos y Condiciones, no es requisito en ninguno de los países listados que los menores de edad estén vacunados contra el COVID-19 y sus variantes para poder viajar, no obstante, si este requisito cambiara (en cualquiera de los países), los padres o custodios legales deberán cumplir por cuenta propia con el esquema de vacunación que sea requerido para que el estudiante pueda viajar.

² Los estudiantes mayores de edad deberán contar con el esquema de vacunación completa requerido para viajar, reiterando que cualquier viaje estará sujeto a las disposiciones sanitarias vigentes en cada país (los países participantes), por lo que el mismo podrá ser suspendido o cancelado a criterio exclusivo del Patrocinador, sin perjuicio de realizar ningún tipo de compensación económica o en especie a los participantes que se vieran afectados.

³ Los docentes deberán contar con el esquema de vacunación completa requerido para viajar.

3.1 **Fase 1** – Inscripción (8 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.1.1.** La participación de esta etapa inicial puede ser individual o en equipo. No es obligatorio durante esta fase la formación de equipos para inscribirse al Concurso, sin embargo, se exhorta a hacerlo para lograr ideas mejor concebidas (en equipo) y por consiguiente tener más posibilidades de ganar.
- 3.1.2.** Individualmente o en equipo deberán proponer una idea innovadora y original para resolver una problemática identificada, tomando como ejemplo las temáticas citadas en el **Anexo 1¹** de las presentes Bases Generales, e ingresarla a www.solvefortomorrow.com durante el período estipulado de inscripción del Concurso.
- 3.1.3.** El formulario de inscripción en línea consta de las siguientes secciones:
- 3.1.3.1.** Seleccionar una temática.
 - 3.1.3.2.** Aceptar los términos y condiciones de participación.
 - 3.1.3.3.** Ingresar la información de contacto.
 - 3.1.3.4.** Ingresar la información de contacto de los miembros del equipo (si aplica).
 - 3.1.3.5.** Ingresar la información de contacto del docente (si aplica).
 - 3.1.3.6.** Ingresar el nombre de la institución educativa en la que está matriculado.
 - 3.1.3.7.** Título de la idea
 - 3.1.3.8.** Explicar la problemática que se desea solucionar en 100 palabras o menos.
 - 3.1.3.9.** Explicar la idea de solución en 200 palabras o menos.

3.2 **Evaluación Fase 1** – Selección de Mejores Ideas (3 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.2.1.** Se seleccionarán las 10 mejores ideas por país que avanzarán a la siguiente fase, para tal efecto todos los formularios de inscripción válidos serán evaluados por un panel de jueces seleccionados por el Patrocinador quienes seguirán los siguientes criterios de evaluación:
- 3.2.1.1. Innovación y originalidad
 - 3.2.1.2. Claridad de planteamiento
 - 3.2.1.3. Aplicabilidad de la idea
- 3.2.2.** Los participantes seleccionados serán notificados por medio de la información de contacto provista en el formulario de inscripción y tendrán un período de respuesta de 2 días hábiles.
- 3.2.3.** Los participantes seleccionados que estén participando de forma individual, deberán formar un equipo de acuerdo con lo estipulado en el inciso 1.2, e ingresar la información del resto de los miembros en un formulario proporcionado por Operador para tal efecto.
- 3.2.4.** La falta de respuesta dentro de este período, una respuesta negativa, o la falta de cumplimiento del requisito de participar en equipo, implicará una renuncia al Concurso y por lo consiguiente será descalificado, en tal caso será sustituido por el siguiente equipo participante en jerarquía de calificación a quienes se les notificará y se le dará hasta 2 días hábiles para responder. En ningún caso estos períodos de espera podrán superar la fecha límite estipulada para esta fase.

3.3 **Fase 2** – Capacitación y Mejora de Propuesta (4 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.3.1.** El objetivo de esta fase es preparar a los 10 equipos seleccionados de cada país (90 en total) y darles el apoyo necesario para desarrollar profesionalmente su propuesta (idea) inicial.

¹ Referirse al Anexo 1 al final del presente documento. No es obligatorio limitarse exclusivamente a las problemáticas presentadas en el Anexo 1, el participante tendrá la opción de seleccionar "otra" durante el proceso de inscripción, por lo que queda abierta la posibilidad de plantear una problemática distinta a las listadas.

- 3.3.2. A cada integrante de los equipos seleccionados se les otorgará un acceso a capacitaciones en línea de Diseño Creativo (“Design Thinking”) y técnicas para la estructuración y elaboración de propuestas.
- 3.3.3. Una vez finalizadas las capacitaciones, los miembros de los equipos seleccionados habrán adquirido nuevos conocimientos y desarrollado las habilidades necesarias para mejorar su idea original y transformarla en una propuesta formal de solución para la problemática seleccionada.
- 3.3.4. Finalizada la propuesta mejorada, el representante del equipo ingresará la propuesta en www.solvefortomorrow.com antes de la fecha límite estipulada para esta fase.
- 3.3.5. Se declarará inválida la propuesta en la cual se omita o se responda de forma incompleta alguna de sus secciones, o sea ingresada fuera del tiempo estipulado. Lo anterior implicará una descalificación inmediata.

3.4 Evaluación Fase 2 – Selección de Semifinalistas (3 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.4.1. Se seleccionará 1 equipo semifinalista por país, 9 semifinalistas en total (9 países), para tal efecto todas las propuestas mejoradas serán evaluadas por un panel de jueces seleccionados por el Patrocinador quienes seguirán los siguientes criterios de evaluación:
 - 3.4.1.1. ¿Tiene la idea potencial para resolver un problema social y causar un impacto positivo en la comunidad?
 - 3.4.1.2. ¿Es nuevo el descubrimiento o el abordaje del problema?
 - 3.4.1.3. ¿Se puede implementar con la tecnología y los recursos actuales?
 - 3.4.1.4. ¿Ha mejorado el equipo la integridad de la solución a través de repetidas pruebas y reconfiguraciones?
- 3.4.2. Los equipos semifinalistas serán notificados en la información de contacto provista en el formulario de inscripción y tendrán un período de respuesta de 3 días hábiles. La falta de respuesta dentro de este período, o una respuesta negativa, implicará una renuncia al concurso y por lo consiguiente una descalificación del equipo participante, en tal caso el equipo descalificado será sustituido por el siguiente equipo en jerarquía de calificación a quienes se les notificará y se les dará hasta 1 día hábil para responder. En ningún caso estos períodos de espera podrán superar la fecha final estipulada para esta fase.

3.5 Fase 3 – Elaboración de Prototipo y Vídeo Presentación (4 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.5.1. El objetivo de esta fase es capacitar a los 9 equipos semifinalistas, que representan las 9 mejores propuestas de la región, para mejorar aún más su propuesta y elaborar un prototipo para competir por una de las 3 plazas de finalista regional disponibles, quienes competirán por el título de Campeón Regional.
- 3.5.2. A cada integrante de los equipos semifinalistas se les otorgará un acceso a capacitaciones en línea de Fundamentos para la Creación, Edición y Subtitulación de Vídeo Presentaciones (utilizando herramientas digitales gratuitas) y Técnicas para la Elaboración de Prototipos y Maquetas.
- 3.5.3. Los equipos tendrán la oportunidad de participar en sesiones virtuales con un experto en actuación, locución y lenguaje corporal para conocer y poner en práctica técnicas básicas de presentación de propuestas.
- 3.5.4. A cada uno de los equipos se les asignará un empleado del Patrocinador (en adelante, el “Mentor Samsung¹” o simplemente el “Mentor”) con quien acordarán sesiones de trabajo en línea para intercambiar ideas, aclarar dudas y mejorar sus propuestas. En esta etapa el Mentor podría compartirles recursos adicionales de acuerdo con los objetivos específicos de cada propuesta.
- 3.5.5. Haciendo uso de los nuevos conocimientos adquiridos y con la asesoría del Mentor, los participantes tendrán 10 días hábiles adicionales para elaborar el prototipo y realizar el video de presentación en el que se exponga la problemática

¹ Los aportes y recursos provistos por el Mentor son estrictamente personales y tienen como único objetivo el traslado de experiencias y aprendizajes del Mentor hacia los estudiantes del equipo asignado, no representan los intereses del Patrocinador ni tienen influencia por sí mismos en el resultado de las fases posteriores. Los Mentores no formarán parte del panel de jueces en ninguna fase del concurso para mantener la imparcialidad de este.

que se propone solucionar y de una forma creativa se explique la solución propuesta y los beneficios esperados. En el video deberá figurar el prototipo básico o maqueta, así como su proceso de elaboración.

- 3.5.6. Antes de finalizar el periodo estipulado, los equipos deberán entregar el video de presentación final en la fecha estipulada en cumplimiento con los requisitos establecidos en la guía de elaboración (la guía será entregada a los equipos finalistas por parte del Operador). La falta de cumplimiento de lo anterior implica la descalificación inmediata sin sustitución.

3.6 **Votaciones¹** – Votación Comunidad Virtual y Votación Comunidad Samsung (6 semanas)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.6.1. Al finalizar la Fase 3 las vídeo presentaciones de los finalistas se publicarán en el canal de YouTube del concurso, los enlaces estarán anunciados en www.solvefortomorrow.com y las redes sociales del Patrocinador, el Operador, socios y aliados estratégicos del concurso, para que el público general y empleados del Patrocinador voten por su video favorito.
- 3.6.2. El objetivo de esta etapa es que los equipos semifinalistas pongan en práctica técnicas de promoción para obtener la mayor cantidad de “me gusta” (likes) directamente en el enlace de su vídeo presentación en el canal de YouTube (voto Comunidad Virtual) y la selección de la propuesta favorita de los empleados del Patrocinador (votación Comunidad Samsung).
- 3.6.3. Durante esta etapa se definirán los equipos ganadores a los siguientes títulos²:
- 3.6.3.1. Votación Comunidad Virtual: Los equipos ganadores quedan en la libertad de realizar cualquier campaña para promover sus videos, dentro y fuera de sus instituciones, incluso fuera de su país, incluyendo (aunque no limitado a) la asistencia a noticieros, entrevistas o programas de entretenimiento en radio, prensa, televisión o internet. Es válido que los participantes recurran al apoyo de sus instituciones educativas, familiares, amigos, sus comunidades e incluso su Mentor. El video con más “me gusta” (likes) en esta sección, al final del período de votaciones, será reconocido como el **Ganador Comunidad Virtual** durante la ceremonia de premiación.
- 3.6.3.2. Votación Comunidad Samsung: A cada empleado de El Patrocinador de la región se le asignará un usuario/contraseña para que pueda ingresar y emitir su voto en www.solvefortomorrow.com alineado a los criterios establecidos del concurso y la visión de El Patrocinador. El video con más votos válidos en esta sección, al final del período de votaciones, será reconocido como el **Ganador Comunidad Samsung** durante la ceremonia de premiación.
- 3.6.4. El período de votaciones finaliza a las 24:59 (-4 GMT), 23:59 (-5 GMT), 22:59 (-6 GMT) del día anterior a la ceremonia de premiación. En el caso que la fecha estipulada caso la ceremonia de premiación fuera modificada, el Operador notificará a los equipos participantes si la fecha de cierre de votaciones permanece de acuerdo con la planificación original o si ésta será modificada.
- 3.6.5. El Patrocinador invertirá los recursos necesarios para monitorear constantemente los “me gusta” (likes) de los videos en la página de YouTube, sin embargo, se excusa de responsabilidad sobre cualquier interrupción o falla, fortuita o provocada de forma maliciosa, que limite parcial o totalmente la funcionalidad de YouTube, en cuyo caso se tomará como válido y definitivo, el último dato de “me gusta” (likes) registrado previo a tal acontecimiento.

3.7 **Evaluación Fase 3** – Selección de Finalistas (1 semana)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.7.1. De los 9 equipos semifinalistas se elegirán únicamente a 3 que serán los equipos finalistas regionales que participarán en la gran final del Concurso Solve for Tomorrow 2022 que se llevará a cabo en uno de los países participantes (por definir).
- 3.7.2. Con el objetivo de expeditar el proceso la evaluación se llevará a cabo en 3 grupos de evaluación de 3 equipos cada uno definidos de forma aleatoria. En cada grupo de evaluación los equipos competirán por un sólo puesto en la final, es decir, se elegirá a un equipo ganador por cada grupo de evaluación, para un total de 3 equipos finalistas.

¹ Etapa auxiliar que correrá en paralelo con las Fases oficiales del concurso.

² La decisión del público general (Comunidad Virtual) y empleados del Patrocinador (Comunidad Samsung) es final e inapelable. El Patrocinador hará los esfuerzos necesarios para garantizar la imparcialidad de la selección auditando constantemente los procesos.

- 3.7.3.** Se coordinará con cada grupo de evaluación (de 3 equipos) una sesión virtual¹ para exponer, en orden aleatorio, su propuesta a un panel de jueces internacionales compuesto por un experto en innovación y emprendimiento, invitados de instituciones internacionales auspiciadoras y representantes de Samsung. Los equipos deberán activamente hacer uso de su prototipo o maqueta como una herramienta activa durante la presentación de su propuesta.
- 3.7.4.** Al término de cada presentación, el panel de jueces tendrá un período de tiempo asignado para hacer preguntas a los miembros del equipo, todos los miembros del equipo deben dominar la problemática abordada, así como la solución propuesta, dado que los jueces tendrán la libertad de realizar preguntas de forma individual.
- 3.7.5.** El panel de jueces calificará las propuestas y la participación de los equipos, siguiendo una guía de evaluación que contempla los siguientes aspectos:
- 3.7.5.1. De la propuesta (además de los criterios mencionados en el inciso 3.4.1):
- 3.7.5.1.1. ¿La solución está respaldada por investigación/observación de campo? (por ejemplo: entrevista con posibles beneficiarios)
 - 3.7.5.1.2. ¿Es diferente de las soluciones existentes?
 - 3.7.5.1.3. ¿Se pueden aplicar soluciones a la sociedad considerando leyes/reglamentos?
 - 3.7.5.1.4. ¿El proyecto demuestra el papel de los estudiantes y su compromiso para llevar a cabo la investigación científica y/o el desarrollo de prototipos?
- 3.7.5.2. De la participación: dominio del tema, expresión personal y sinergia del grupo.
- 3.7.6.** Los integrantes del panel de jueces ingresarán individualmente sus calificaciones a un sistema en línea que contabilizará el resultado para identificar al mejor equipo del grupo de evaluación, que se hará acreedor al título de equipo finalista² del concurso, quienes ganarán los siguientes premios³:
- 3.7.6.1. Tableta Samsung Galaxy Tab Serie A para los estudiantes y el Tutor.
 - 3.7.6.2. Reconocimiento de Finalista Solve for Tomorrow SELA para la institución y diplomas de participación para los integrantes.
- 3.7.7.** Los miembros de los 3 equipos finalistas, estudiantes y Tutor, acompañados por su Mentor asistirán a la ceremonia de premiación en formato virtual o presencial.
- 3.7.8.** El patrocinador cubrirá los costos asociados a la asistencia de la ceremonia de premiación. La inasistencia justificada de alguno de los equipos no afectará el resultado de la premiación por lo que podrá recibir posteriormente cualquier premio o reconocimiento al cual el equipo se haya hecho acreedor.

3.8 Fase 4 – Finales y Ceremonia de Premiación Regional (1 semana)

18-Abr 25-Abr 2-May 9-May 16-May 23-May 30-May 6-Jun 13-Jun 20-Jun 27-Jun 4-Jul 11-Jul 18-Jul 25-Jul 1-Ago 8-Ago 15-Ago 22-Ago 29-Ago 5-Sep 12-Sep 19-Sep 26-Sep 3-Oct 10-Oct 17-Oct 24-Oct

- 3.8.1.** Los equipos finalistas (3) asistirán a un evento especial, presencial o virtual, en donde se les impartirán talleres y actividades sobre innovación y emprendimiento con una duración de 2 días.
- 3.8.2.** Durante el tercer día de actividades, los tres equipos finalistas expondrán de forma presencial o virtual, en orden aleatorio, su propuesta a un panel de jueces compuesto por un experto en innovación y emprendimiento, invitados de instituciones internacionales auspiciadoras y representantes de Samsung. Los equipos deberán presentar su prototipo o maqueta.
- 3.8.3.** Al término de cada presentación, el panel de jueces tendrá un período de tiempo asignado para hacer preguntas a los miembros del equipo, todos los miembros del equipo deben dominar la problemática abordada, así como la solución propuesta, dado que los jueces tendrán la libertad de realizar preguntas de forma individual.
- 3.8.4.** El panel de jueces calificará las propuestas y la participación de los equipos, siguiendo una guía de evaluación que contempla los siguientes aspectos:
- 3.8.4.1. De la propuesta (además de los criterios mencionados en el inciso 3.7.5):
- 3.8.4.1.1. ¿La solución obtuvo comentarios positivos a través de la aplicación comunitaria real?
 - 3.8.4.1.2. ¿Hubo investigaciones sobre varias ideas?

¹ Los equipos podrían ser convocados a llevar a cabo su presentación virtual en las instalaciones de la institución representada o en una locación facilitada por el Operador para tal efecto, con el objeto de brindar las condiciones necesarias (conectividad, espacio, recursos), así como cualquier tipo de asistencia que el equipo requiera para hacer una presentación destacada y no quedar en desventaja frente a otros equipos.

² Todos los miembros del panel de jueces utilizan un sistema de evaluación definido por el Patrocinador en donde se garantiza la objetividad e imparcialidad de la selección, por consiguiente, el resultado es final e inapelable.

³ Los premios a los finalistas serán entregados durante la ceremonia de premiación regional.

- 3.8.4.1.3. ¿Está detallado el plan final?
- 3.8.4.1.4. ¿La solución es sostenible y divulgable?
- 3.8.4.2. De la participación: dominio del tema, expresión personal y sinergia del grupo.
- 3.8.5. Los integrantes del panel de jueces ingresarán individualmente sus calificaciones a un sistema en línea que contabilizará el resultado para identificar al mejor equipo del grupo de evaluación, que se hará acreedor al título de Campeón Regional del Concurso Solve for Tomorrow 2022.
- 3.8.6. La ceremonia de premiación se llevará a cabo al cuarto día durante la cual se presentarán a los ganadores y los premios¹:
 - 3.8.6.1. Finalistas Regionales Solve for Tomorrow SELA: entrega de premios establecidos en el inciso 3.7.6.
 - 3.8.6.2. Campeón Solve for Tomorrow SELA:
 - 3.8.6.2.1. Smartphone Samsung Galaxy S21FE para los estudiantes y el Tutor.
 - 3.8.6.2.2. Reloj Samsung Galaxy Watch 4 para los estudiantes y el Tutor.
 - 3.8.6.2.3. Un proyector Samsung Freestyle TV para la institución representada.
 - 3.8.6.2.4. Reconocimiento de Campeón Solve for Tomorrow SELA para la institución y diplomas de participación para los integrantes.
 - 3.8.6.3. Campeón Comunidad Samsung SELA²:
 - 3.8.6.3.1. Reloj Samsung Galaxy Watch 4 para los estudiantes y el Tutor.
 - 3.8.6.3.2. Un proyector Samsung Freestyle TV para la institución representada.
 - 3.8.6.3.3. Reconocimiento de Campeón Comunidad Samsung SELA para la institución y diplomas de participación para los integrantes.
 - 3.8.6.4. Campeón Comunidad Virtual SELA³:
 - 3.8.6.4.1. Audífonos Samsung Galaxy Buds Pro para los estudiantes y el Tutor.
 - 3.8.6.4.2. Un proyector Samsung Freestyle TV para la institución representada.
 - 3.8.6.4.3. Reconocimiento de Campeón Comunidad Virtual SELA para la institución y diplomas de participación para los integrantes.

4 Premios

- 4.1. TODOS LOS PREMIOS SE PROPORCIONAN "TAL CUAL" SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESO NI IMPLICITO. Los premios no son transferibles, canjeables por dinero en efectivo ni sustituibles. El Patrocinador podrá sustituir un premio, o una parte del premio, con uno comparable de igual o mayor valor, para solventar situaciones de desabastecimiento, obsolescencia, discontinuidad y escenarios análogos. No se incluye con los premios otorgados, entre otras cosas, la instalación ni los costos de cualquier servicio, incluidos el servicio de internet y energía eléctrica.

5 Derechos de Propiedad Intelectual

- 5.1. Entre el Patrocinador y el participante, el Patrocinador conservará los derechos sobre cualquier registro, plan de actividad, videos y cualquier documento, contenido u otro material presentado en relación con el Concurso, incluidos todos los derechos de autor (colectivamente, los "Materiales del Concurso"). Al enviar los Materiales del Concurso, el participante transfiere incondicionalmente al Patrocinador todos los derechos de autor sobre los Materiales del Concurso, en consecuencia, el Patrocinador y sus designados tendrán derecho a editar, publicar, usar, adaptar, reproducir, explotar, modificar o eliminar cualquier Material del Concurso y todos los elementos de los Materiales del Concurso, en línea, en forma impresa, cinematográfica, televisiva o en cualquier otro medio ahora o en el futuro conocidos en todo el mundo para cualquier propósito.
- 5.2. Entre el Patrocinador y el participante, aparte de los Materiales del Concurso, el participante conservará todos sus derechos, títulos e intereses de la idea de proyecto o propuesta y cualquier desarrollo e implementación de esta en un producto (colectivamente, la "Idea"), incluidos todos los derechos de propiedad intelectual en el mismo. Como condición de participación,

¹ Los premios están sujetos a disponibilidad previo al evento de premiación, en su defecto el Patrocinador podrá reemplazar los premios por otros de igual o superior valor.

² En el caso que los ganadores del título de Campeón Comunidad Samsung SELA, sea un equipo que no asistió a la final (ej. un equipo semifinalista), el Operador hará las gestiones necesarias para hacer entrega de los premios y reconocimientos a la brevedad posible en sus respectivos países.

³ En el caso que los ganadores del título de Campeón Comunidad Virtual SELA, sea un equipo que no asistió a la final (ej. un equipo semifinalista), el Operador hará las gestiones necesarias para hacer entrega de los premios y reconocimientos a la brevedad posible en sus respectivos países.

el participante otorga al Patrocinador una licencia perpetua, irrevocable, mundial, libre de regalías y no exclusiva para usar, exhibir y distribuir públicamente la Idea tal como se incorpora en los Materiales del Concurso para el propósito de usar los Materiales del Concurso para cualquier fin, incluso para administrar, publicitar o promocionar el Concurso actual o futuros.

- 5.3.** Ninguna de estas reglas del concurso tiene la intención de restringir el derecho del participante a comercializar, mejorar, desarrollar o de otro modo perseguir la Idea (colectivamente, "Actividades Comerciales"), siempre que la búsqueda del participante de tales Actividades Comerciales sea bajo su propio riesgo y participación. Acepta que el Patrocinador no es de ninguna manera responsable y renuncia a toda responsabilidad en relación con cualquier activación comercial.
- 5.4.** Obligaciones de Atribución. El participante acepta que notificará inmediatamente al Patrocinador sobre cualquier Actividad Comercial, y a solicitud del Patrocinador, atribuirá al Patrocinador y al Concurso como la plataforma que lanzó inicialmente la Idea en cualquier material que promoció o promueva la Idea (por ejemplo, en cualquier sitio web, comunicado de prensa, documentación de ventas o videos para la Idea), sujeto al siguiente párrafo: Cualquier atribución, incluido su contenido y la forma en que se presenta, deberá (a) quedar a criterio exclusivo del Patrocinador, (b) contar con la aprobación previa del Patrocinador por escrito y (c) cumplir con las pautas de la marca registrada del Patrocinador. En el caso de que el participante asigne o transfiera la Idea a un tercero, el participante deberá asegurarse de que dicho tercero esté sujeto a las obligaciones de Atribución en este documento.

Anexo

A continuación, se citan algunas temáticas de importancia para la realidad latinoamericana a partir de las cuales el participante deberá identificar una problemática que se desea solucionar. El participante no está limitado a las temáticas aquí enunciadas y podrá basar su idea en problemáticas no mencionadas en este anexo.

1 Agua

- 1.1. En todo el mundo, una de cada tres personas no tiene acceso a agua potable salubre, dos de cada cinco personas no disponen de una instalación básica destinada a lavarse las manos con agua y jabón, y más de 673 millones de personas aún defecan al aire libre.
- 1.2. La disponibilidad y el acceso a los servicios de agua, saneamiento e higiene es fundamental para luchar contra el virus y preservar la salud y el bienestar de millones de personas. La COVID-19 no desaparecerá sin acceso a agua salubre para las personas que viven en situaciones de vulnerabilidad.

2 Electricidad

- 2.1. 789 millones de personas viven sin acceso a la electricidad, y cientos de millones de personas más solo tienen acceso a una electricidad muy limitada o poco fiable.
- 2.2. 3000 millones de personas dependen de la madera, el carbón, el carbón vegetal o los desechos de origen animal para cocinar y calentar la comida.
- 2.3. La generación de energía de forma no renovable es el factor que más impacta el cambio climático y representa alrededor del 60% de todas las emisiones mundiales de gases de efecto invernadero.

3 Educación

- 3.1. Alrededor de 260 millones de niños aún estaban fuera de la escuela en 2018; cerca de una quinta parte de la población mundial de ese grupo de edad.
- 3.2. Más de la mitad de todos los niños y adolescentes de todo el mundo no están alcanzando los estándares mínimos de competencia en lectura y matemáticas.
- 3.3. En 2020, a medida que la pandemia de la COVID-19 se propagaba por todo el planeta, la mayor parte de los países anunciaron el cierre temporal de las escuelas, lo que afectó a más del 91 % de los estudiantes en todo el mundo porque los países no estaban preparados para proporcionar una educación a distancia de alta tecnología, baja tecnología o sin tecnología.

4 Cambio Climático

- 4.1. El cambio climático está afectando a todos los países de todos los continentes, las emisiones mundiales de dióxido de carbono (CO₂) han aumentado casi un 50% desde 1990. Está alterando las economías nacionales y afectando a distintas vidas. Los sistemas meteorológicos están cambiando, los niveles del mar están subiendo y los fenómenos meteorológicos son cada vez más extremos.
- 4.2. La crisis actual (COVID-19) es una oportunidad para llevar a cabo un cambio profundo y sistémico hacia una economía más sostenible que funcione tanto para las personas como para el planeta, que sea limpia, verde, sana, segura y más resiliente.

5 Tecnología e Innovación

- 5.1. La innovación y el progreso tecnológico son claves para descubrir soluciones duraderas para los desafíos económicos y medioambientales, como el aumento de la eficiencia energética y de recursos, y aunque la crisis ha acelerado la digitalización de muchos negocios y servicios, incluido el teletrabajo y los sistemas de videoconferencia tanto dentro como fuera del lugar de trabajo, en países menos desarrollados la implementación de nuevas tecnologías para el acceso a bienes y servicios esenciales, como la salud, educación y el comercio, aun es limitada.

- 5.2. La infraestructura básica, como las carreteras, las tecnologías de la información y la comunicación, el saneamiento, la energía eléctrica y el agua, sigue siendo escasa en muchos países en desarrollo. El 16% de la población mundial no tiene acceso a redes de banda ancha móvil, lo cual limita o retrasa el acceso a nuevos conocimientos y tendencias tecnológicas, por ejemplo, el comercio electrónico y las monedas digitales.

6 Salud

- 6.1. Cada día mueren 17.000 niños menos que en 1990, pero más de cinco millones de niños mueren cada año hoy en día antes de cumplir los 5 años. Los niños que nacen pobres tienen casi el doble de probabilidades de morir antes de los cinco años que los de las familias más ricas.
- 6.2. Los hijos de madres que han recibido educación, incluso las madres con tan solo educación primaria tienen más probabilidades de sobrevivir que los hijos de madres sin educación.
- 6.3. El VIH es la principal causa de muerte para las mujeres en edad reproductiva en todo el mundo. A nivel mundial, las adolescentes y las mujeres jóvenes enfrentan desigualdades de género, exclusión, discriminación y violencia, lo que las pone en mayor riesgo de contraer el VIH.
- 6.4. En Latinoamérica la cobertura sanitaria universal es limitada, en particular el acceso a servicios de salud esenciales de calidad y el acceso a medicamentos y vacunas seguros, eficaces, asequibles y de calidad para todos, particularmente servicios de salud sexual y reproductiva, incluidos los de planificación de la familia, información y educación.

www.solvefortomorrow.com