



PROGRAMA "SOLVE FOR TOMORROW 2024" REGLAS OFICIALES

1. DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA.- Solve for Tomorrow es un Programa de *Responsabilidad Social Empresarial* que busca generar **una experiencia educativa inolvidable** que se materializa en un encuentro estudiantil y que invita a las y los profesores y jóvenes de escuelas públicas y de convenio, del nivel de secundaria de Bolivia a postular ideas para resolver problemas de sus comunidades por medio del uso de las STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) a través del desarrollo de proyectos basados en la metodología de *Design Thinking* que incentiva la capacidad de innovación con impacto social a través de la aplicación del conocimiento científico y tecnológico y el desarrollo de habilidades 4 C: Creatividad, Pensamiento Crítico, Colaboración y Comunicación.

El Programa es realizado por el área de **Ciudadanía Corporativa de Samsung Electronics Bolivia S.A.** (en adelante el "Patrocinador"), con oficinas en el territorio nacional, y ejecutado por ARLEIHYU S.R.L (en adelante AHYU) con oficinas en la ciudad de La Paz. Ambas partes -de manera conjunta- serán denominados "los organizadores" o la "organización" indistintamente.

1.1 Información general del Programa

- **Periodo del Programa:** El Programa comienza el día **29 de mayo 2024** y finaliza el **29 de Octubre de 2024.**
- **Registro e inscripción de los participantes en el Programa:** El registro e inscripción de los participantes en el Programa se efectuará desde el **29 de mayo de 2024 al 16 de junio de 2024**
- Podrán participar completando el formulario de inscripción en el siguiente enlace: www.solvefortomorrow.bo/registro

2. ELEGIBILIDAD.- Los estudiantes que deseen participar en el Programa deben cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Deben tener entre 12 y 19 años de edad.



- b) Estar inscrito en alguna institución educativa pública o de convenio¹ de educación secundaria de Bolivia.
- c) Deben conformar grupos mixtos con varones y mujeres de no menos de dos (2) y no más de cinco (5) participantes (en adelante el "Equipo" o "Equipos")
- d) Cada Equipo debe estar a cargo de un profesor o profesora, en adelante Profesor responsable, quien inscribirá y representará al Equipo durante el Programa. Un mismo Profesor responsable podrá liderar e inscribir a más de un Equipo.
- e) El Profesor responsable debe proporcionar un e-mail para poder ser contactados. (Se toma como medio de comunicación oficial)
- f) El Profesor responsable debe proporcionar su número de Celular para ser contactado por WhatsApp. (Se toma como medio de comunicación oficial)
- g) En caso de no tener un número de celular con WhatsApp se comunicará mediante e-mail, y se toma el correo electrónico proporcionado como único medio de comunicación.
- h) En el Programa Solve for Tomorrow (SFT, por sus siglas en inglés), los Participantes deberán crear soluciones tecnológicas que resuelvan una problemática real de su comunidad y/o de su entorno, nacional o global, utilizando de manera integrada la Ciencia, la Tecnología, Ingeniería y/o las Matemáticas (STEM, por sus siglas en inglés).
- i) Los Equipos deben cumplir con las políticas términos y condiciones de uso de la plataforma www.solvefortomorrow.bo.
- j) Los Equipos (estudiantes y Profesor responsables) que pasen a la cuarta etapa, deben enviar el documento firmado de declaración de consentimiento, autorización y liberación de responsabilidad por uso de imagen en el Programa SFT. En caso de ser menores de edad debe estar firmado por los padres o Profesor responsables y deben incluir la fotocopia del documento de identidad. El Profesor responsable debe remitir de manera digital (scaneado) al correo electrónico consultas@solvefortomorrow.bo o entregar en físico el día del workshop que se llevará a cabo en las instalaciones de la universidad

¹ Las unidades educativas de convenio son instituciones administradas por entidades religiosas, sin ánimo de lucro y cuyo acceso a las mismas es libre. Funcionan bajo la tuición de las autoridades públicas, y se rigen por las mismas normas, políticas, planes y Programas del sistema educativo público.



Católica Boliviana ubicada en al avenida 14 de Septiembre N° 4807 en la zona Obrajes de la ciudad de La Paz.

- 2.1** El Programa es válido a nivel nacional del territorio del Estado Plurinacional de Bolivia.
- 2.2** Las ideas que se postulen deben presentar soluciones exclusivamente mediante la creación, desarrollo y/o adaptación de tecnología.
- 2.3** La organización del Programa se reserva el derecho de confirmar los datos entregados por los participantes. Si se detecta algún caso de irregularidad, los participantes vinculados quedarán automáticamente eliminados. Se establecen las siguientes prohibiciones y causales de eliminación:
- Un participante no podrá estar inscrito en dos (2) o más grupos a la vez. Esto será verificado en el formulario de inscripción y en cualquier etapa posterior durante el desarrollo del Programa.
 - Si el Equipo (o, en su defecto, su representante) no proporciona la información solicitada por la organización en forma oportuna, éste será eliminado del Programa.
 - No se aceptarán proyectos que atenten contra la integridad o dignidad de las personas.
 - Se prohíbe a los participantes registrar a una persona ya inscrita en otro Equipo para este Programa, o un menor de 12 años o mayor de 19 años, así como a una persona que haya culminado el bachillerato o sea alumno de una unidad educativa privada.
 - Por ninguna situación podrán cambiar de participantes o Profesor responsable en ninguna de las etapas.
 - Ninguno de los miembros podrá abandonar el Equipo, salvo caso fortuito y de fuerza mayor debidamente justificado, hasta quedar 2 integrantes como mínimo (un varón y una mujer) para continuar. Durante todas las etapas, se verificará la identidad de los participantes. Todos los participantes deben contar con cédula de identidad vigente.
 - El Profesor responsable queda prohibido de habilitar un reemplazo en alguna de las etapas.
 - Solo se habilita 1 Profesor responsable para cada Equipo de participantes, la presentación de un "segundo" en cualquiera de las etapas, no será reconocida por los organizadores ni el Programa



Las causales de descalificación de los proyectos son:

- a) No respetar las fechas, horarios y requisitos dispuestos por la organización. La falta de puntualidad del grupo (o de uno de sus integrantes) o la falta de remisión de algún documento solicitado por los organizadores.
- b) Todo participante que no respete las bases del Programa adjuntos en la web: www.solvefortomorrow.bo o tenga un comportamiento incorrecto, o que falte respeto o ética, será descalificado en conjunto con su agrupación.

Los participantes deberán cumplir todas las etapas para llegar a la premiación, conforme se detalla a continuación.

3. CÓMO PARTICIPAR.- Para participar en el Programa, el Profesor responsable deberá primero registrar e inscribir a su Equipo, completando el formulario disponible en www.solvefortomorrow.bo/registro Esta inscripción debe realizarse desde el **29 de mayo de 2024** hasta el **16 de junio de 2024 hasta las 23:59 pm.**

La Organización se reserva el derecho de modificar cualquier aspecto del presente Programa, en la medida en que la ley lo permita y sin ulterior responsabilidad.

Para mayores informes se deben contactar a: <https://wa.link/eb8w1x>



4. ETAPAS Y PLAZOS DEL PROGRAMA.-

Solve for Tomorrow	
Etapa	Fecha
1. Postulación	Del 29 de mayo al 16 de junio de 2024
2. Tu solución	Del 02 de julio al 01 de agosto de 2024
3. Cuéntanos tu proyecto	Del 03 de agosto al 28 de agosto de 2024
4. Profundiza tu solución	Del 31 de agosto 26 de septiembre de 2024
5. Pitch y votación popular	Del 28 de septiembre al 17 de octubre de 2024
6. Prototipo y gran final	Del 19 de octubre al 29 de octubre de 2024
Evento de premiación	29 de octubre de 2024

Primera Etapa: Postulación

El Programa se lanzará el día **29 de mayo de 2024**. Los interesados en participar tendrán plazo desde el lanzamiento del Programa para inscribirse, completando el formulario en: www.solvefortomorrow.bo/registro hasta el **16 de junio de 2024 a las 23:59 horas**. En dicho formulario deberán llenar la siguiente información: Nombre de la Unidad Educativa; si es de convenio o es fiscal; Departamento; Zona; Calle; Número; Nombres y apellidos del profesor/a; Número de carnet de identidad; Correo electrónico; Número de celular con WhatsApp; Otra referencia en caso de no tener número de WhatsApp; Nombres y apellidos de los estudiantes; Género; Edad; Grado; Número de carnet de identidad; Nombre del equipo; Nombre del proyecto; si es proyecto nuevo o en su defecto, periodo de antigüedad; Detalle de la idea del proyecto en 50 palabras máximo; referencia de conocimiento de la convocatoria; Declaración del Profesor responsable que ningún estudiante pertenece a un colegio privado.



La organización no se hace responsable de postulaciones que se hayan extraviado, demorado, dañado o no hayan sido entregadas como consecuencia de dificultades técnicas y/o dificultades que afecten las comunicaciones electrónicas, así como también, por resultado de la injerencia de terceros, incluyendo la usurpación y/o hurto de datos y/o direcciones de e-mail por terceros.

El día **miércoles 29 de mayo de 2024 a las 18:00 horas** se llevará a cabo la **reunión informativa** en el siguiente enlace: <https://us02web.zoom.us/j/83995939008> El objetivo de dicha reunión es disipar dudas sobre las bases del concurso.

Segunda Etapa: Tu solución

En esta etapa, los Equipos entregarán un primer resumen de impacto social del proyecto, de dos a tres párrafos, que identifique el problema y la solución. Además, tendrán la experiencia de asistir al primer workshop de **Design Thinking** destinado a profesores responsables y estudiantes en formato virtual, el día **2 de julio de 2024**.

El Segundo workshop denominado **¿Cómo inspirar a través de tu proyecto?** se realizará el día **4 de julio de 2024** en formato virtual y está destinado a profesores responsables.

Del **5 al 18 de julio de 2024** los Equipos habilitados podrán preparar y presentar el resumen de impacto social, ambiental o cultural del proyecto.

El resumen deberá tener los siguientes criterios:

Un resumen de máximo 3 párrafos, en los que se describa el impacto social, ambiental, tecnológico, económico o las dimensiones de desarrollo integral en las que el proyecto influiría positivamente y por lo cual, su propuesta es una propuesta valiosa y clave para el desarrollo a corto o mediano plazo.

Un equipo de evaluadores revisará el contenido del resumen de impacto social del proyecto y definirán los cien (100) mejores resúmenes.



El **día 1 de agosto de 2024** se anunciarán y publicarán en la página www.solvefortomorrow.bo los nombres de los cien (100) equipos habilitados a la tercera etapa del Programa.

Tercera Etapa: Cuéntame tu proyecto

En esta etapa los 100 Equipos habilitados participarán del tercer workshop denominado **STEM** que se realizará el **3 de agosto de 2024** en formato virtual dirigido a profesores y estudiantes. La información recibida en este taller, contribuirá a la preparación del perfil del proyecto que debe tener los siguientes criterios:

- a) Objetivos del proyecto
- b) Problema a solucionar
- c) A quién beneficia el proyecto

Estos perfiles deben prepararse y enviarse **del 5 al 19 de agosto de 2024** como fecha máxima al correo consultas@solvefortomorrow.bo

Un equipo evaluador revisará los contenidos y el día **28 de agosto de 2024** se anunciarán y publicarán en la página web www.solvefortomorrow.bo los nombres de cincuenta (50) equipos con mejores perfiles de proyectos que se habilitarán a la cuarta etapa del Programa.

Cuarta Etapa: Profundiza tu solución

En esta etapa se detallará el proyecto haciendo énfasis en el uso de las STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y profundizando el planteamiento de la solución con el mayor de los detalles.

Adicionalmente, en formato híbrido (virtual y presencial) se realizará el cuarto workshop denominado **Galaxy Talks: AI, una genialidad inevitable** el día **31 de agosto de 2024** en la que, Profesores responsables y estudiantes que llegaron a esta etapa, deberán participar de manera híbrida (presencial para la ciudad de La Paz y virtual para otras ciudades). Esto se llevará a cabo en las instalaciones de la Universidad Católica Boliviana ubicada en la avenida 14 de septiembre N° 4807 en la zona de Obrajes de la ciudad de La Paz



Para el **4 de septiembre** está Programado el quinto Workshop denominado **¿Cómo abordar los proyectos?** en formato virtual, destinado a los Profesores responsables de los Equipos.

Paralelamente los equipos deben preparar y enviar el proyecto con los siguientes criterios:

- a) Tipo de solución
- b) Etapa en la que está el proyecto
- c) Cómo se desarrolla el proyecto

Se deberá preparar y enviar **desde el 4 al 16 de septiembre de 2024** como fecha máxima al correo consultas@solvefortomorrow.bo. El equipo evaluador seleccionará los diez (10) mejores proyectos y se anunciarán y publicarán el **26 de septiembre de 2024** en la página www.solvefortomorrow.bo

Quinta etapa: Pitch y votación popular

En esta etapa se desarrollará un workshop **Mujeres en las grandes compañías & Pitch** a desarrollarse el **28 de septiembre** en formato híbrido, donde asistirán los Profesores responsables y los estudiantes.

Del 28 de septiembre al 4 de octubre de 2024, los diez (10) Equipos habilitados semifinalistas deberán preparar y enviar los videos pitch al mail consultas@solvefortomorrow.bo El video será evaluado según los siguientes criterios:

- a) **Presentación de grupo:** Presentación correcta de los integrantes del grupo además de generar el interés por el contenido.
- b) **Claridad en la presentación de la solución:** Se evaluará la coherencia de la presentación, el uso de lenguaje apropiado y creativo para mantener interés en el discurso.
- c) **Contenido:** Se especifica la problemática y se explica claramente la solución.
- d) **Cualidades de los oradores:** La presentación se rige por los criterios de un Pitch, que es clara en la presentación de la idea, original y con buen tono de voz.



- e) **Duración del video:** El Pitch está dentro de los tiempos establecidos en las bases. No menos de 60 segundos y no mas de 120 segundos.

A partir del envío de los pitch de los participantes, en compañía de un notario de Fé Pública, se habilitará una votación popular en línea para el apoyo de los equipos a través de una publicación en la página de facebook de: <https://www.facebook.com/Mundo.Ahyu> Dicha votación tendrá lugar desde **el 7 de octubre de 2024 a partir de las 18:00 hrs hasta el 11 de Octubre de 2024 hasta las 18:00 hrs** donde se determinará a un (1) equipo finalista, es decir, el equipo que tenga la mayor cantidad de votos populares, será finalista, en caso de presentarse un empate, el jurado será responsable de determinar al equipo finalista y se anunciará a este equipo—el **14 de octubre** en la página www.solvefortomorrow.bo .

Siendo esta votación habilitante para un puesto entre los cinco (5) finalistas. Además este equipo recibirá un premio extra independiente del premio que recibirá por el lugar que tendrá en la gran final. Premio que será entregado el mismo día de la gran final.

Asimismo el jurado escogerá a los cuatro (4) equipos finalistas restantes que serán anunciados y publicados el día **17 de Octubre de 2024** en la página www.solvefortomorrow.bo

Sexta etapa: Prototipo y Gran Final

En esta etapa los 5 finalistas realizarán el último workshop denominado: **Diseño de prototipo (Bootcamp) el 19 de octubre de 2024**, en formato híbrido recibiendo el acompañamiento de mentores expertos e irán trabajando el prototipo funcional que deberán presentar en la gran final.

La recepción de los prototipos físicos se realizará el **día 28 de octubre** en un lugar que más adelante especificará Samsung.

Gran final 29 de octubre



El día **29 de Octubre de 2024**, los cinco (5) equipos finalistas presentarán sus proyectos ese día al público en general y al equipo evaluador compuesto por expertos, quienes deberán elegir 1er, 2do, 3er, 4to y 5to lugar de entre los cinco (5) finalistas. Dichos resultados se darán a conocer de manera física y presencial ese día.

Asimismo, los cinco (5) proyectos semifinalistas que no pasaron como finalistas, recibirán un diploma digital de participación y los (5) cinco proyectos ganadores recibirán un diploma impreso y premios de acuerdo al cuadro de premios ofertados.

Se deja expresa constancia que la organización del Programa podrá modificar las fechas y los plazos anteriormente indicados, según permita la normativa específica, debiendo comunicar oportunamente a través de la página web del Programa, por correo electrónico o WhatsApp.

La empresa NO correrá con los gastos de transporte, traslados, alimentación, alojamiento, telecomunicaciones y otros en los que pudiera incurrir el equipo ganador para recoger su premio.

5. NOTIFICACIÓN DE LOS PROYECTOS SELECCIONADOS.- La notificación de los finalistas se realizará a través de correo y/o WhatsApp y a los ganadores (los "Ganadores Oficiales") en evento público el **29 de octubre de 2024**.

La organización no se hace responsable de postulaciones escritas, efectuadas por participantes del Programa, que se hayan extraviado, demorado, dañado o no hayan sido entregadas como consecuencia de dificultades técnicas y/o dificultades que afecten las comunicaciones electrónicas, así como también, por resultado de la injerencia de terceros, incluyendo la usurpación y/o hurto de datos y/o direcciones de e-mail por terceros.

Se deja expresa constancia que Samsung podrá modificar las fechas y los plazos indicados en estas Bases, comunicando oportunamente a través de correo electrónico, la página web y las redes sociales del Programa, conforme lo permita la normativa específica.



Todas las decisiones de la organización son finales en todos los aspectos del Programa y no están sujetas a revisión de ningún tipo.

5.1 Fase de Evaluación N°1: Selección de participantes.- De todas las postulaciones que sean recibidas a través del formulario de inscripción disponible en la página web, se realizará un primer filtro de selección por parte de la organización del Programa, a modo de seleccionar los proyectos más viables, según los siguientes criterios:

- a) **Participación y cumplimiento de requisitos:** Grupos mixtos de varones y mujeres conformados por jóvenes de entre 12 a 19 años, que se encuentren estudiando su educación formal en establecimientos educacionales de Bolivia, que estén cursando de 1ero a 6to secundaria; que sean liderados (y representados) por un Profesor responsable.
- b) **Factibilidad Técnica.** El proyecto debe ser posible de desarrollar en prototipo funcional, ya sea físico o en aplicación para celular, *tablet*, etc.
- c) **Originalidad.** Se valorará positivamente que el proyecto presentado sea novedoso para la comunidad, no utilizado o experimentado con anterioridad.

5.2. Fase de Evaluación N° 2: Formulario 2.- La organización anunciará y publicará los nombres de los Equipos seleccionados en la Fase de Evaluación N°1. En esta instancia deberán llenar el formulario 2 que contiene los siguientes criterios:

- a) **Impacto.** El proyecto debe abordar claramente la necesidad identificada en la comunidad o grupo a beneficiar y apuntar a la generación de un cambio o mejora en ellos.
- b) **STEM.** El proyecto debe considerar la aplicación de una o varias disciplinas de Ciencias Naturales, Tecnología, Ingeniería y/o Matemáticas.

Los equipos deben asistir al **primer workshop** de **Design Thinking** destinado a profesores y estudiantes en formato virtual que se realizará el día **2 de julio**. Y también deben asistir al **segundo workshop** denominado **¿Cómo inspirar a través de tu proyecto?** Que se realizará el **día 4 de julio** en formato virtual.



5.3 Fase de Evaluación N°3: Formulario 3.- La organización enviará un correo electrónico a los Equipos seleccionados en la Fase de Evaluación N°2 informando lo resuelto y se les solicitará completar el formulario 3 del perfil de proyecto según los siguientes criterios:

- a) **Relevancia:** La aplicación deberá abordar un problema real y concreto de la comunidad y la solución que represente una mejora significativa para dicha comunidad.
- b) **Claridad de objetivos:** Este aspecto se refiere a la creatividad e innovación que presenta la solución.
- c) **Beneficiarios del proyecto:** Este aspecto se refiere si el proyecto tiene beneficiarios claros y una población meta clara a la que favorecerá.

Los equipos deberán participar del **tercer workshop** denominado **STEM** que se realizará el **3 de agosto** en formato virtual dirigido a profesores responsables y estudiantes. La información recibida en este taller, coadyuvará a la preparación del perfil del proyecto.

5.4 Fase de Evaluación N°4: Formulario 4.- La organización enviará un correo electrónico a los Equipos seleccionados en la Fase de Evaluación N°3 informando lo resuelto y se les solicitará completar el formulario 4 de los detalles STEM y el desarrollo de proyecto según los siguientes criterios:

- a) **Claridad en el tipo de solución:** La descripción específica del tipo de proyecto y solución propuesta.
- b) **Desarrollo del proyecto:** Es el momento de describir cuáles son o van a ser las acciones principales que harán realidad el proyecto, descritos por pasos (paso 1, paso 2, paso 3, etc.)
- d) **Plan para el prototipado:** La planificación de las etapas de prototipado, cuáles son las acciones principales que realizarán.

Los Profesores responsables de equipos seleccionados deberán asistir el **31 de agosto** al **cuarto workshop** denominado **Galaxy talks: AI, una genialidad inevitable** en formato virtual, destinado a Profesores responsables y estudiantes.

También deberán participar del **quinto workshop ¿Cómo abordar los proyectos?** El día **4 de septiembre**, destinado a los Profesores responsables.



5.5 Fase de Evaluación N°5: Video Pitch.- Los integrantes de cada Equipo deberán realizar un Pitch que presente a los integrantes del grupo, el proyecto, la problemática, la “Solución” y un avance del prototipo. Deberán grabarlo en un video que debe tener una duración de no menos de 60 segundos y no más de 120 segundos. Será grabado en formato MPEG-4 o MP4 (de manera horizontal) y cada Equipo deberá enviarlo al correo electrónico de contacto establecido en la página web del Programa desde el **28 de septiembre del 2024 al 4 de octubre.**

Los PITCH presentados por los equipos serán evaluados por el jurado, bajo los siguientes criterios:

- a) Presentación de Grupo:** Presentación correcta de los integrantes del grupo además de generar el interés por el contenido.
- b) Claridad en la presentación de la solución:** Se evaluará la coherencia de la presentación, el uso de lenguaje apropiado y creativo para mantener interés en el discurso.
- c) Contenido:** Se especifica la problemática y se explica claramente la solución.
- d) Cualidades de los oradores:** La presentación se rige por los criterios de un Pitch, es clara en la presentación de la idea, original y con buen tono de voz.
- e) Duración del video:** El Pitch está dentro de los tiempos establecidos en las bases.

Una vez que los PITCH de las soluciones sean recibidos, serán sometidas a evaluación por parte de la organización que elegirá a cuatro (4) Equipos finalistas de cinco (5) que pasarán a la siguiente etapa. El quinto equipo finalista será elegido por votación popular en línea, completando el total de cinco (5) Equipos finalistas.

Los cinco (5) Equipos seleccionados durante la Fase de Evaluación N°5 deberán, asimismo participar del último workshop denominados: **Diseño de prototipo (Bootcamp)** otorgado por la organización como requisito para poder ser seleccionado y continuar a la siguiente fase del Programa.

5.6 Fase de Evaluación N°6: Prototipo y Gran Final



La evaluación del equipo de expertos será el **29 de octubre** observando el prototipo y la exposición presencial haciendo énfasis en el Diseño del prototipo y su presentación.

Para esta etapa se conformará un jurado que estará compuesto por expertos en educación, en desarrollo de proyectos tecnológicos, del área de las telecomunicaciones, emprendedores y/o representantes de la organización.

Este jurado seleccionará de los cinco (5) Equipos finalistas, a los proyectos ganadores en Primer lugar, Segundo lugar, Tercer lugar, Cuarto lugar y Quinto lugar. Esta selección se realizará el **29 de octubre del 2024** en evento público y presencial en la ciudad de La Paz.

Para la gran final los Equipos serán evaluados, bajo los siguientes criterios:

- **Presentación de Equipo:** Presentación correcta de los integrantes del Equipo además de generar el interés por el contenido.
- **Claridad en la presentación de la solución:** Se evaluará la coherencia de la presentación, el uso de lenguaje apropiado y creativo para mantener interés en el discurso.
- **Contenido:** Se especifica la problemática y se explica claramente la solución.
- **Cualidades de los oradores:** La presentación se rige por los criterios de un Pitch, que es clara en la presentación de la idea, original, con buen tono de voz y convicción.

6 PREMIACIÓN.- A continuación se detallan los premios que se entregarán a los cuatro Equipos finalistas y al equipo que ganó la votación popular.

NOTA: La cantidad de premios con el término INDETERMINADO se realizará de acuerdo al número de participantes por Equipo. Cada Equipo puede estar compuesto entre 2 a 5 estudiantes participantes.



PUESTO		DESCRIPCIÓN DEL PREMIO
PRIMER LUGAR	ESTUDIANTES	CELULAR GALAXY A55 5G SAMSUNG
		BUDS FE SAMSUNG
		DIPLOMA IMPRESO
	PROFESOR RESPONSABLE	GALAXY BOOK 4 Pro SAMSUNG
		BUDS 2 Pro SAMSUNG
COLEGIO	TELEVISOR DE 65" SAMSUNG	
DEL SEGUNDO AL QUINTO LUGAR	ESTUDIANTES	TAB S6 LITE + COVER SAMSUNG
		DIPLOMA IMPRESO
	PROFESOR RESPONSABLE	TAB S6 LITE + COVER SAMSUNG
EQUIPO GANADOR DEL PREMIO EXTRA POR VOTACIÓN POPULAR EN LÍNEA	ESTUDIANTES	RELOJ GALAXY FIT3 SAMSUNG
	PROFESOR RESPONSABLE	RELOJ GALAXY FIT3 SAMSUNG
5 EQUIPOS QUE NO PASARON COMO FINALISTAS	ESTUDIANTES	DIPLOMA DIGITAL

6.1 Lugar y fecha de entrega de premios. La premiación se efectuará el día **29 de octubre de 2024**, con presencia del Notario de Fé Pública y se llevará a cabo en un lugar que Samsung determine más adelante.



Todos los detalles de los Premios serán a discreción de la organización. No se permite ningún tipo de sustitución del Premio o cambio por dinero en efectivo. No se permiten reembolsos o créditos por cambios. Pueden aplicarse otras restricciones, lo cual es aceptado por los Participantes. Todos los detalles del Premio serán definidos por los organizadores a su exclusiva discreción, debiendo para ello los Ganadores Oficiales ponerse a disposición suya en los días y horas indicados por la organización y actuar con estricta sujeción a lo solicitado.

Cuando el Premio ofrecido no pueda ser encontrado en el mercado local por encontrarse discontinuado, agotado u otra razón similar, los organizadores podrán ofrecer a los semifinalistas de las diferentes etapas y al Ganador Oficial un Premio Alternativo, de características similares al Premio establecido inicialmente. Este Premio Alternativo reemplazará para todos los efectos a los Premios Oficiales y no podrá ser objetado por los semifinalistas ni por el Ganador Oficial, lo cual es aceptado por los Participantes.

7 RECLAMO DEL PREMIO.- Los premios serán entregados directamente a los ganadores. Los organizadores podrán, a su sola discreción, y sin que ello genere obligación alguna para con los Participantes, siempre y cuando lo permita la ley aplicable, cambiar la fecha y forma o lugar de reclamo y/o entrega del Premio, mediante publicación, a tal efecto, de la nueva fecha y lugar en el mismo medio en que fuera promocionado el Programa.

7.1 De igual modo, por medio de las políticas incluidas en el sitio web www.solvefortomorrow.bo y según lo descrito en la política de privacidad de Samsung descrita en el siguiente enlace: <https://samsung.com.bo/info/legal> el Participante otorga a los organizadores y sus entidades afiliadas, controladas, controlantes y bajo control común (las "Entidades"), a las personas designadas por éstas, a sus cesionarios y licenciarios, el derecho y las facultades de usar, publicar, exponer y reproducir su nombre, fotografía(s), video(s), semejanza, voz, dirección (ciudad, estado y país), Mensaje y/o información biográfica proporcionada, y cualquier declaración en relación con el Programa o con el Premio otorgado en su favor, a nivel mundial, sin limitación alguna y en forma perpetua, en cualquier medio o plataforma de la cual se tenga conocimiento o que se desarrolle en el futuro, sin necesidad de notificación



o compensación adicional alguna, con excepción de los supuestos prohibidos por la ley.

7.2 Al completar y enviar el formulario de postulación, el Profesor responsable a cargo del grupo declara que cuenta con la autorización explícita de los padres y/o apoderados de los menores de edad involucrados en su grupo para participar en el Programa y en todas las instancias que este incluye o puede incluir, entre ellas la ceremonia de premiación, así como también, la aparición de su imagen en formatos audiovisuales, escritos o digitales para efectos de promocionar el Programa. No obstante, será requisito, desde la Etapa N° 4 en adelante, que los equipos participantes adjunten una ficha de consentimiento parental para el uso de imágenes y datos. Los equipos deberán presentar cartas de autorización de sus padres o apoderados para poder realizar un viaje a La Paz, si se da el caso.

8 RESTRICCIONES GENERALES APLICABLES A TODOS LOS PREMIOS:

Ningún Premio se puede transferir, sustituir, cambiar por dinero en efectivo, ser vendido o comercializado de cualquier otra forma por parte del Ganador Oficial del Premio.

8.1 Si el Premio está compuesto por más de un elemento, debe ser aceptado en su totalidad; y cuando exista renuncia o pérdida del derecho a una de las especies que lo componen, se considerará una renuncia o pérdida al derecho a todo el Premio.

8.2 Los organizadores no son responsables en ningún caso por la correspondencia o por los mensajes de correo electrónico perdidos, retrasados, que no lleguen a destino o que sean desviados de su curso por el servicio de correo o el servicio electrónico. Los organizadores no cambiarán ni reemplazarán el Premio una vez entregado al Ganador Oficial o en caso de que éste lo extravíe. Los organizadores no serán responsables cuando el Ganador Oficial del Premio no pueda recibirlo, o utilizarlo por causas que van más allá del control razonable de los organizadores, problemas del correo, caso fortuito, fuerza mayor o acto del gobierno, o cuando el Ganador Oficial del Premio pierda o renuncie a su derecho de reclamarlo de acuerdo con estas Reglas Oficiales; en ambos casos el



Ganador Oficial del Premio perderá todos los derechos que pueda tener en relación con el Premio.

9 ACEPTACIÓN DEL PREMIO Y CESIÓN DE DERECHOS:

9.1 Los participantes, Profesor responsable y escuelas participantes aceptan que los organizadores podrán solicitarles, en cualquier momento, que participen en publicidad o en actividades promocionales y/o comunicacionales referidas al Programa, sin que por ello sea requerido algún consentimiento y/o pago de contraprestación adicional alguna. Dicha publicidad puede incluir sus nombres y/o imágenes, además de cualquier otra contribución relacionada con y/o alusiva al Programa. En cualquier caso, los concursantes y/o ganadores de ambas categorías aceptan que la organización disponga del derecho a utilizar cuantas imágenes, audios y datos sean necesarios para el buen desarrollo del Programa, incluyendo su difusión en medios de comunicación, páginas web o donde los organizadores lo consideren oportuno, tanto en el año de celebración del certamen, como en años posteriores. Asimismo, los concursantes aceptan que todas las imágenes, datos, videos o audios que se produzcan durante el Programa pueden ser utilizados por la organización.

9.2 La propiedad intelectual de Solve for Tomorrow pertenece a los individuos que la crearon.

10 INFORMACIÓN DE PARTICIPACIÓN: Todas las personas interesadas, que resulten elegibles para participar en el Programa conforme estas Reglas Oficiales podrán acceder a la información del Programa visitando la página web www.solvefortomorrow.bo

11 CONDICIONES GENERALES: Siempre y cuando lo permita la ley aplicable, los Participantes aceptan renunciar a los derechos de que sean titulares para reclamar en contra de los organizadores y las Partes Liberadas debido a cualquier ambigüedad o error en las Reglas Oficiales o por cualquier elemento del Programa, y aceptan estar sujetos a estas Reglas Oficiales y a las decisiones de los organizadores, las que serán finales y vinculantes en todos sus aspectos.



- 11.1** En caso de controversia sobre la identidad de cualquier participante, los organizadores se reservan el derecho exclusivo a exigir una prueba de identidad del participante previo a la entrega del Premio.
- 11.2** A cualquier persona que intente (por cualquier medio) engañar a los organizadores, o que intente manipular de cualquier forma y en cualquier aspecto del presente Programa quedará descalificado automáticamente, perderá todos los derechos a participar en el Programa y/o en cualquier Programa futuro que organice Samsung (a su discreción) y no tendrá derecho a recibir el Premio correspondiente.
- 11.3** Este Programa y sus Reglas Oficiales no están sujetos a negociación con el participante.
- 11.4** La participación en este Programa no crea ningún tipo de relación o responsabilidad laboral entre los participantes y los organizadores, por lo tanto, no existe responsabilidad alguna para con la seguridad social de los participantes por parte de los organizadores.
- 11.5** El Programa y la interpretación de estas Reglas Oficiales están sujetos a las leyes del Estado Plurinacional de Bolivia. Los participantes aceptan someterse a la jurisdicción y competencia exclusiva de las instituciones competentes para todos los reclamos relacionados con este Programa.

12 SITUACIONES IMPREVISTAS: Los organizadores resolverán sobre situaciones no previstas en las presentes bases, pudiendo arbitrar las medidas y utilizar los instrumentos que estimen necesarios según la naturaleza y/o materia del conflicto.

13 CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES: Los organizadores podrán suspender, cancelar o modificar, total o parcialmente, el presente Programa por razones de fuerza mayor, conforme a normativa, no siendo responsables en forma alguna frente a los participantes o terceros.

14 ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES: La participación en este Programa implica el conocimiento y aceptación de estas Bases y Condiciones, así como de las decisiones que adopten los organizadores sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.