

DESAFÍO PROGRAMA TUS IDEAS

"SOLUCIONES PARA EL FUTURO"

2018

Junio 2018

#####

Desafío "Soluciones para el Futuro"

Las presentes bases tienen por objeto reglamentar y establecer los procedimientos del concurso denominado "Soluciones para el Futuro" (en adelante "el Concurso"), a realizarse por Samsung Electronics Chile Limitada (en adelante "Samsung") con el respaldo y organización de la Fundación País Digital (en adelante "FPD").

PRIMERO: OBJETO DEL CONCURSO

El objetivo del concurso es fomentar la programación de aplicaciones para dispositivos móviles (Apps) en los estudiantes de los Clubes de Apps y Academias de Apps. Para participar, los estudiantes deberán crear una Aplicación para dispositivos móviles con sistema operativo Android, que responda a las necesidades que tiene la comunidad donde se encuentra inserto el Club de Apps o la Academia de Apps a la que el estudiante pertenece.

SEGUNDO: ACERCA DE LOS PROYECTOS

Las ideas que se postulan deben ser solucionadas exclusivamente mediante la programación de aplicaciones móviles. Las aplicaciones deben ser desarrolladas en la plataforma "App Inventor 2" (para los Clubes de Apps) y Android Studio (para las Academias de Apps) y enviadas bajo el formato .APK durante los plazos estipulados en el quinto punto

de las presentes bases. No se aceptarán proyectos que atenten contra la integridad o dignidad de las personas.

TERCERO: ELEGIBILIDAD PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO

El Concurso está abierto para estudiantes de establecimientos educacionales que cuenten con un “Club de Apps” o “Academia de Apps” Samsung-FPD oficial y activo. Podrán participar en el Concurso los estudiantes de los establecimientos ya mencionados que, durante el año 2018, estén participando en “Club de Apps” o “Academia de Apps”. Para participar, se deben formar grupos de no menos de dos (2) estudiantes, y no más de cinco (5) estudiantes, guiados por un profesor que será quien inscribirá y representará al grupo en el Concurso. Un mismo profesor puede inscribir a más de un grupo. En el caso de los Clubes de Apps, los grupos pueden estar formados por estudiantes de diferentes cursos, no así en el caso de las Academias de Apps, en donde los grupos deben estar formados por estudiantes del mismo curso. La organización del Concurso se reserva el derecho de confirmar los datos entregados por los participantes. Si detecta algún caso de irregularidad, los participantes vinculados quedarán automáticamente eliminados. Se establecen las siguientes prohibiciones y causales de eliminación:

- a) Un estudiante 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 de desarrollo del Concurso.
- b) Las fechas y horarios dispuestos por la organización deben respetarse a cabalidad. La falta de puntualidad del grupo (o de uno de sus integrantes) será causa de descalificación del Concurso.
- c) Todo participante que no respete las normas del Concurso, de seguridad o de comportamiento será eliminado de la competición, en conjunto con su agrupación.
- d) Si el grupo (o, en su defecto, su representante) no proporciona la información solicitada por la organización en forma oportuna, el grupo será eliminado del Concurso.

CUARTO: FORMA DE PARTICIPAR EN EL CONCURSO

Para participar en el Concurso, el profesor en representación de sus alumnos, deberá completar el formulario que estará disponible en la página web de “Programa tus Ideas (www.programatusideas.cl)”, y especificar la idea de Aplicación que sus alumnos desarrollarán durante el transcurso del Concurso; ésta debe ser enviada al correo electrónico: programatusideas@paisdigital.org. El proyecto deberá ser original y creado durante el año 2018.

QUINTO: ETAPAS Y PLAZOS DEL CONCURSO

El concurso se lanzará el lunes 13 de agosto. Las postulaciones para enviar el formulario de inscripción con la idea de Aplicación estarán abiertas hasta el lunes 3 de septiembre. A partir de esa fecha los concursantes tendrán un plazo de dos (2) meses que finaliza el

viernes 2 de noviembre, para llevar la idea a una aplicación móvil en App inventor 2 (Clubes de Apps) o Android Studio (Academias de Apps), para lo cual, tendrán el apoyo de un experto que los guiará en el desarrollo de esta, tal como se indica en el punto sexto. El profesor líder de los proyectos deberá enviar al correo programatusideas@paisdigital.org la Aplicación final en formato .APK, junto con su ícono, hasta el viernes 2 de noviembre. Se seleccionará a los ganadores entre el lunes 5 de noviembre y el viernes 9 de noviembre, y se realizará la premiación en la tercera semana de noviembre. Estas fechas podrán variar dependiendo de las contingencias. Cualquier cambio será avisado oportunamente, en la página web y vía correo a los concursantes.

SEXTO: APOYO DEL EXPERTO

Para que los estudiantes de los Clubes de Apps puedan desarrollar su aplicación de mejor forma, el concurso contará con una persona que estará disponible para responder sus preguntas y aclarar sus dudas mediante correo electrónico y/o videoconferencia. La persona hará seguimiento del desarrollo de sus aplicaciones y estará atento a cualquier duda que pudiese surgir durante el transcurso del Concurso. En el caso de las Academias de Apps, las aclaraciones de dudas pueden hacerla directamente con los profesores de cada Academia.

SÉPTIMO: EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

La evaluación de los proyectos será realizada por un panel compuesto de cinco (5) personas designadas por la organización del Concurso. Este panel de jurados evaluará cada proyecto, de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) Relevancia: La aplicación deberá abordar un problema real y concreto de la comunidad donde opera el Club de Apps o Academia de Apps, y que su solución represente una mejora significativa para dicha comunidad.
- b) Capacidad técnica: La aplicación debe sostenerse sobre bases mínimas de operación. En este punto se evaluarán los aspectos técnicos de la solución, en términos de programación, diseño, interfaz de usuario y otras características técnicas de la Aplicación.
- c) Originalidad: Este aspecto se refiere a la creatividad e innovación que presenta la solución.

El jurado elegirá ganadores en dos (2) categorías: categoría Clubes de Apps y categoría Academia de Apps. La categoría Clubes de Apps elegirá ganadores en tres (3) subcategorías: Un equipo ganador de la Zona Norte; un equipo ganador de la Zona Centro y un equipo ganador de la Zona Sur. La Zona Norte la integran Clubes de Apps de las regiones de Arica y Parinacota, Tarapacá, Antofagasta, Atacama y Coquimbo. La Zona Centro la integran Clubes de Apps de las regiones de Valparaíso, Metropolitana, del Libertador Bernardo O'Higgins y del Maule. La Zona Sur la integran Clubes de Apps de las regiones del Bío Bío, de la Araucanía, de los Ríos, de los Lagos, Aisén del General Carlos Ibáñez del Campo y de Magallanes y Antártica chilena.

La categoría Academia de Apps elegirá a un (1) ganador de la subcategoría: Nacional.

Adicionalmente, se incluye las categorías “APIs HERE” y “CONASET, Seguridad Vial”.

Sobre la categoría “APIs HERE”. Tanto los Clubes de Apps como Academias de Apps que usen e incluyan la documentación de la empresa HERE Technologies en el desarrollo de su aplicación (Interactive Maps, Routing, Places, Geocoder, Traffic), podrán optar a los premios especiales de esta categoría. Para crear una cuenta HERE y acceder a la documentación, condiciones y detalles, toca utilizar el siguiente enlace: <https://developer.here.com/>. Durante el concurso, solo podrán pedir licencias de prueba de HERE Technologies en la página web <https://developer.here.com/> personas que sean mayores de 18 años. Cuando un estudiante menor de edad desee utilizar una licencia de prueba, los profesores que inscriben y representan a sus grupos o el Adulto Apoderado del alumno deberá pedir la licencia y será responsable por el uso de dicha licencia de acuerdo con los términos y condiciones de HERE.

Sobre la categoría “CONASET, Seguridad Vial”. Todos los participantes mayores de 17 años (al 31 de octubre de 2019) pertenecientes a un Club de Apps o Academia de Apps activa, que desarrollen una aplicación de seguridad vial que ayude a mejorar la conducta de pasajeros, peatones y ciclistas, estarán participando por los premios de esta categoría. En <https://www.conaset.cl/programa/programa-tus-ideas/> se puede obtener más información sobre las temáticas a desarrollar.

OCTAVO: PREMIOS

Los profesores y estudiantes ganadores recibirán, cada uno, un Smartphone Galaxy J6 para su uso personal. En total, los premios a repartir son:

- 24 smartphones modelo Galaxy J6, con un precio referencial de \$159.990 cada uno. Total de la donación para premios por parte de Samsung a País Digital: \$3.900.000 (USD\$ 6.500 dólares).

Los 24 smartphones se dividen de la siguiente manera, por categorías:

- Hasta 6 smartphones para los alumnos y el profesor del equipo ganador de Club de Apps Zona Norte.
- Hasta 6 smartphones para los alumnos y el profesor del equipo ganador de Club de Apps Zona Centro.
- Hasta 6 smartphones para los alumnos y el profesor del equipo ganador de Club de Apps Zona Sur.
- Hasta 6 smartphones para los alumnos y el profesor del equipo ganador de Academia de Apps nivel Nacional.

Se deja constancia que, en caso de que los equipos individualizados anteriormente se encuentren discontinuados o sin disponibilidad de stock, éstos serán reemplazados por

otros de similar valor y características.

Para la categoría “APIs HERE”, el equipo ganador recibirá una cena de hasta \$300.000 pesos. El lugar y la fecha para hacer entrega del premio se confirmará una vez elegido el grupo ganador y dependerá de dónde se encuentre. El profesor, en representación de los estudiantes que compongan los equipos tanto de Clubes de Apps como Academias de Apps, será el ganador y quien recibirá el premio de la categoría “APIs HERE”.

Para la categoría “CONASET Seguridad Vial”, el equipo ganador recibirá hasta 5 cursos de manejo impartidos por el Automóvil Club de Chile. Los ganadores deben tener a lo menos 17 años al 31 de octubre de 2019 y, en caso de ser menores de 18 años, deben contar con la autorización de su padre, madre o tutor. En caso de cumplir esa edad después de dicha fecha el curso se podrá transferir a un familiar.

NOVENO: COMPROMISO DE LOS PARTICIPANTES

Los estudiantes, profesores y colegios participantes aceptan que Samsung y FPD podrán solicitarles, en cualquier momento, que participen en publicidad o en actividades promocionales y/o comunicacionales referidas al Concurso, 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 Concurso. 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 Concurso, 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 Concurso pasen a ser propiedad intelectual de la organización.

DÉCIMO: AUTORIZACIÓN DE MENORES DE EDAD

Al completar y enviar el formulario de postulación, el profesor 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 Concurso y en todas las instancias que éste incluye o puede incluir, entre ellas, un eventual viaje a la ceremonia de premiación, así como también, la aparición de su imagen en formatos audiovisuales, escritos o digitales para efectos de promocionar el Concurso.

UNDÉCIMO: LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD DE SAMSUNG Y FPD

Samsung y FPD no se hacen responsables de postulaciones escritas efectuadas por participantes del Concurso y 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 email por terceros.

DUODÉCIMO: SITUACIONES IMPREVISTAS

Samsung y FPD 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.

DECIMOTERCERO: CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Samsung y FPD podrán suspender, cancelar o modificar, total o parcialmente, el presente Concurso por razones de fuerza mayor, no siendo responsables en forma alguna frente a los participantes o terceros.

DECIMOCUARTO: ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES

La participación en este Concurso implica el conocimiento y aceptación de estas Bases y Condiciones, así como de las decisiones que adopten Samsung y FPD sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

Anexo 1

Pauta de Evaluación – Selección Proyectos Ganadores Categorías Clubes de Apps y Academia de Apps (y sus respectivas subcategorías)

	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
Relevancia 33%	El problema que se aborda es concreto y está bien acotado, y afecta claramente a la comunidad en su conjunto.	El problema que se aborda es concreto y afecta a un grupo importante de personas de la comunidad.	El problema que se aborda es difuso y afecta a un grupo limitado de personas.	El problema que se aborda es trivial o inexistente, y/o afecta a muy pocas personas de la comunidad.
Capacidad Técnica 33%	La solución necesitó un amplio estudio y conocimiento del problema en sí, y se utilizó un avanzado nivel de programación. La interfaz de usuario es funcional y atractiva, y la App constituye una real solución al problema identificado.	La solución muestra un amplio estudio y conocimiento del problema, y se utilizó una programación adecuada. La interfaz de usuario es funcional y permite resolver en buena medida el problema.	La solución muestra un bajo nivel de conocimiento del problema y se utilizó un buen nivel de programación. La solución logra resolver el problema solo en forma parcial, y/o funciona, pero con errores.	La solución muestra nulo conocimiento del problema, y/o se utilizó un nivel de programación muy básico, y/o la App no funciona bien y no resuelve el problema.
Originalidad 33%	El grupo generó una solución nueva y única para el problema, la cual además de original es efectiva.	El grupo soluciona el problema utilizando fórmulas conocidas, pero dándole un enfoque nuevo llevándolas al contexto específico.	El grupo soluciona el problema adaptando soluciones ya conocidas al contexto específico.	El grupo replica una solución conocida, sin ningún esfuerzo claro de adaptación o cambio de enfoque.

Anexo 2

Criterios de Evaluación – Selección Proyecto Ganador Categoría APIs HERE

1. Se debe usar la mayor cantidad de API's (Features) de la plataforma de desarrollo disponible en la aplicación que se debe crear. Las API's de HERE Technologies están clasificadas en dos tipos: Standard y Advanced, será tomado en cuenta como un extra si se usan las API's Advanced.

2. Los equipos participantes, junto a al profesor que representa al mismo, deben solicitar una reunión de soporte técnico por lo menos una vez en el transcurso de la competencia con nuestro equipo técnico, la cual se debe solicitar a nicolas.lobos@here.com.

La reunión será por videollamada con el grupo entero mediante la herramienta que les acomode (Skype, WebEx, entre otras)

3. En el mes de agosto, los equipos deben solicitar una reunión por videollamada para que se les pueda mostrar la potencialidad de las APIs de HERE Technologies., solicitar a nicolas.lobos@here.com

4. La Aplicación debe tener la capacidad de cambiar el idioma de su interfaz de español a inglés.

5. Que la aplicación pueda ser replicada en otras ciudades o a nivel nacional.

Datos Importantes:

- Página Oficial de HERE Technologies: <https://www.here.com/en>
- Plataforma de Desarrollo: <https://developer.here.com/>
- Plataforma de Navegación: <https://wego.here.com/>
- Plataforma de Edición: <https://mapcreator.here.com/>

Anexo 3

Pauta de Evaluación – Selección Proyecto Ganador Categorías CONASET Seguridad Vial

	Nivel 3	Nivel 2	Nivel 1	Nivel 0
Relevancia 33%	El problema que se aborda es concreto, real y bien focalizado, y afecta claramente a todos los usuarios de las vías en las dimensiones de peatón, ciclistas o pasajeros.	El problema que se aborda es concreto, real y bien focalizado, y afecta claramente a un grupo importante de los usuarios de las vías en las dimensiones de peatón, ciclistas o pasajeros.	El problema que se aborda es real pero mal focalizado y afecta a un grupo limitado de usuarios de las vías en las dimensiones de peatón, ciclistas o pasajeros.	El problema que se aborda es trivial o inexistente, y/o afecta a muy pocas personas de la comunidad.
Capacidad Técnica 33%	La solución demuestra un amplio estudio y conocimiento del problema en sí. La interfaz de usuario es funcional, atractiva y con un nivel de dificultad adecuado para un niño de 10 años. La App es un aporte al problema identificado.	La solución demuestra un amplio estudio y conocimiento del problema. La interfaz de usuario es funcional, con un nivel de dificultad adecuado para un niño de 10 años y permite resolver en buena medida el problema.	La solución demuestra un bajo nivel de conocimiento del problema. La solución logra resolver el problema solo en forma parcial, y/o funciona, pero con errores.	La solución muestra nulo conocimiento del problema y/o la App no funciona bien y no resuelve el problema.
Originalidad 33%	El grupo generó una solución para el problema, la cual además de original es efectiva en términos de adquisición de hábitos, conductas y comportamiento de autocuidado del usuario en el tránsito.	El grupo soluciona el problema utilizando fórmulas conocidas, pero dándole un enfoque nuevo en términos de adquisición de hábitos, conductas y comportamiento de autocuidado del usuario en el tránsito.	El grupo aporta a la solución del problema adaptando soluciones ya conocidas al contexto específico, pero no logra impactar en la adquisición de hábitos, conductas y comportamiento de autocuidado del usuario en el tránsito.	El grupo replica una solución conocida, sin ningún esfuerzo claro de adaptación o cambio de enfoque.