



Samsung Solve for Tomorrow





Índice

- ▷ Emprendimiento juvenil para transformar el entorno
- ▷ Metodología
- ▷ Campamento de Innovación
- ▷ Programas complementarios para impartir en el aula
- ▷ Los retos
- ▷ Preguntas frecuentes
- ▷ Contacto

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

Samsung- Solve for Tomorrow es una iniciativa internacional impulsada por Samsung y desarrollada en España por Fundación Junior Achievement, que invita a estudiantes de secundaria y bachillerato (14 a 18 años) a **identificar problemas reales de su entorno y desarrollar soluciones tecnológicas con impacto social a partir de retos definidos.**

A través de metodologías de innovación como *Design Thinking*, el alumnado trabaja en equipo (máx. 4 estudiantes y 1 profesor) para transformar ideas en proyectos que pueden generar cambios positivos en su comunidad.

Desde Junior Achievement España, acercamos esta experiencia al aula, facilitando los recursos, la metodología y el acompañamiento necesarios para que los centros educativos implementen el programa de forma sencilla y efectiva.



ETAPAS Y CALENDARIO

7 septiembre – 23 noviembre

**Fechas sujetas a posibles modificaciones*





Etapa 1: Inscripción y formación

24 de junio – 8 de octubre

Inscripción

Para formar parte de la iniciativa, el docente deberá registrarse en la plataforma del programa y solicitar acceso a través del [formulario de preinscripción](#).

La inscripción deberá completarse antes del 5 de octubre para poder participar en la sesión formativa inicial.

Formación

Una vez completada la inscripción, el profesorado recibirá una convocatoria para participar en una **sesión online informativa** el **8 de octubre**.

En este encuentro se presentarán en detalle los retos, las etapas del programa y los entregables, los premios, proporcionando una visión completa del recorrido que seguirá el alumnado.

Tras la inscripción, se facilitará acceso al material educativo con teoría y actividades para el proceso de innovación y casos prácticos con ejemplos de los retos.



Etapa 2: Desarrollo de la idea

7 de septiembre – 23 de noviembre

Organizados en grupos de trabajo (entre 2 y 4 integrantes y 1 profesor), los participantes trabajarán autónomamente para elegir uno de los **retos**, investigar el problema y presentar su idea en la plataforma antes del 23 de noviembre.



El 14 diciembre, entre todas las ideas recibidas, se anunciarán los **20 mejores proyectos** que serán **premiados** y que pasarán a **la siguiente fase**.

RETOS A DESARROLLAR



Sostenibilidad a través de la tecnología:

Este reto está centrado en cómo utilizar la innovación, la inteligencia artificial y otras herramientas tecnológicas para mejorar la vida de todas las personas.



Cambio social a través del deporte y la tecnología:

Este reto explora cómo el deporte y la tecnología promueven la inclusión y el bienestar, vinculando a la juventud global con el Movimiento Olímpico para impulsar un cambio social significativo.



Etapa 3: Desarrollo del proyecto

11 de enero – 5 de mayo

El **Top 20** participará en **enero** en una formación específica en *Design Thinking* para aprender a cómo transformar su idea en un proyecto viable. Para esto, los equipos trabajarán junto a mentores de Samsung.

El **14 de abril**, los equipos finalistas entregarán un **Informe de Proyecto** en el que detallarán su idea (identificación del usuario, propuesta de valor y potencial de lanzamiento), junto a una maqueta o prototipo.



El 5 de mayo se anunciarán los **5 mejores proyectos** que serán de nuevo **premiados** y que pasarán a la siguiente fase (**Demo Day**).





Etapa 4: Demo Day

8 de junio



Junior
Achievement
Aprender a Empezar

Member of JA Worldwide

25

Años
Impactando
Futuros

Los **5 equipos finalistas** viajarán becados a Madrid para presentar su proyecto ante un jurado en un evento presencial.

Durante el Demo Day, los equipos tendrán la oportunidad de compartir su trabajo, defender su propuesta y poner en valor todo el proceso desarrollado a lo largo del programa.



Los 5 equipos finalistas serán candidatos para postularse a la Competición europea y **el mejor proyecto recibirá un gran premio.**



Entregable 1 (IDEA)

- Formulario:
 - ✓ Qué reto has abordado y por qué [Campo de texto]
 - ✓ Cuál es el problema [Campo de texto]
 - ✓ Cuál es la solución y propuesta de valor [Campo de texto]
 - ✓ Motivación para poner en marcha el proyecto [Campo de texto]

Entregable final (PLAN DE EMPRESA)

- Plan de Empresa [PDF – máx. 5 hojas]
 - ✓ Justificación reto
 - ✓ Problema y solución
 - ✓ Cliente
 - ✓ Propuesta valor
 - ✓ Viabilidad / escalabilidad
 - ✓ MVP

PREMIOS

Equipos formados por un máximo de 4 estudiantes y 1 docente

TOP 20

Cada uno de los **20 equipos seleccionados** recibe:

- 150 € por estudiante*
- 150 € para el docente*

*Dotación total por equipo: 750€ *para redimir en www.samsung.com*

TOP 5

Los 5 equipos finalistas reciben, además de lo percibido en el TOP 20:

- 500€ por estudiante*
- 500€ para el docente*

*Dotación máxima por equipo 2.500€ *para redimir en www.samsung.com*



EQUIPO GANADOR

El equipo ganador recibe:

- 1.000 € por estudiante*
- 1.000€ para el docente*
- 5.000 € para el centro educativo*

*Dotación máxima para el equipo 10.000€ *para redimir en www.samsung.com*

Preguntas frecuentes

- ▶ ¿Quién es el encargado de implementar el programa?
- ▶ ¿En qué materia encaja mejor el proyecto?
- ▶ ¿Puedo utilizar otros materiales y/o competir en otros proyectos?
- ▶ ¿Tiene algún coste el material para el centro?

- ▶ El docente es el responsable de implementar el programa dentro del currículo escolar o como actividad extraescolar. A lo largo del proceso contará con acompañamiento y recursos, siendo en todo momento la figura clave en la gestión del grupo y el desarrollo del proyecto.
- ▶ Las asignaturas o módulos más frecuentes para implementar el programa son Fundamentos de Administración y Gestión, Economía o FOL, entre otros.
- ▶ Sí, el material es un recurso de apoyo y no es obligatorio utilizarlo. Desde Junior Achievement **animamos a los docentes a aprovechar el trabajo realizado** ya sea aprovechando otros recursos como optimizando el esfuerzo del aula para unirse a todas las experiencias y/o competiciones posibles.
- ▶ No. El programa **Solve for Tomorrow es 100% gratuito**. Ni el acceso al programa, plataforma, materiales o invitaciones a iniciativas complementarias al programa tienen coste.





**Junior
Achievement**
Aprender a Emprender

Member of JA Worldwide

25

Años
Impactando
Futuros

MÁS INFORMACIÓN Y CONTACTO

Para cualquier consulta contacta con nuestro
Departamento de centros educativos – Area de Orientación Laboral:



JOSEPH SANZ

Teléfono: 91 417 67 81 | Extensión 40
Joseph.sanz@fundacionjaes.org



www.solvefortomorrow.es



www.fundacionjaes.org