

Samsung Solve for Tomorrow

Soutěžní pravidla a podmínky 2021/2022

Vstupem do soutěže „Solve for Tomorrow“ („Soutěž“) souhlasíte („Účastník“) s tím, že budete vázáni těmito pravidly a podmínkami.

Program Solve for Tomorrow je strategickým projektem společnosti Samsung Electronics v České a Slovenské republice. Program je realizován ve spolupráci s neziskovou organizací Junior Achievement, o.p.s.

Co je program Solve for Tomorrow?

Program Solve for Tomorrow je strategickým projektem společnosti Samsung Electronics v České a Slovenské republice, který je součástí globálního závazku společnosti Samsung ke vzdělávání mladých lidí. Program má za cíl rozvíjet STEM a tzv. 4C (Creativity, Critical thinking, Collaboration, Communication) kompetence mladých lidí. Součástí 8 měsíčního vzdělávacího programu je Soutěž nápadů na inovativní řešení společenských problémů dnešní doby na zvolené téma.

Pro koho je Soutěž určena?

- Soutěže se mohou zúčastnit studenti všech ročníků středních škol.
- Soutěže se mohou zúčastnit týmy v maximálním počtu 3 studentů.
- Každý tým může předložit pouze jeden nápad.
- Účastníci musí vytvářet vlastní díla a nesmí kopírovat textové, obrazové, zvukové nebo obrazové záznamy od třetích stran.

Časový harmonogram

<i>květen-září 2021</i>	Registrace do Soutěže
<i>30. září 2021</i>	Uzavírka přihlášek
<i>říjen 2021</i>	Design Thinking workshop
	Webinář: grafický design a produkce reklamního videa
<i>30. listopadu 2021</i>	Odeslání zpracovaného nápadu
<i>prosinec 2021</i>	Výběr Top20
	Webinář: inovace
<i>leden 2022</i>	Hackathon
	Výběr Top10
<i>únor-březen 2022</i>	Mentoring
	Webinář: prezentační dovednosti
<i>duben 2022</i>	Finále Soutěže

Program kombinuje online (vzdělávací webináře) i offline (Hackaton, finální prezentace) aktivity. V případě nepříznivých pandemických okolností bude probíhat výhradně online.

Výzva pro školní rok 2021/22

Výzva pro školní rok 2021/22 je: **Code Your Well-being!**

Cílem soutěže Solve for Tomorrow je zamyslet se a identifikovat konkrétní společenský problém, který vás trápí a chcete se pokusit za využití technologií a inovací tento problém vyřešit. Pro školní rok 2021/2022 jsme vybrali téma „Code Your Well-being!“, které byste měli reflektovat ve vašem uvažování o konkrétním problému i návrhu řešení. Oblast „Well-being“ zahrnuje různé oblasti našeho života s cílem najít rovnováhu mezi nimi, která povede k lepšímu a smysluplnějšímu životu. Přemýšlejte tedy o novém technologickém produktu, službě nebo aplikaci, která by mohla pomoci vám, nebo komukoliv, kdo tuto službu, produkt nebo aplikaci potřebuje (třeba i životnímu prostředí) a pošlete nám váš nápad na řešení.

V první fázi u registrace nám stačí zaslat problém, který v rámci tematické výzvy „Code Your Well-being“ chcete řešit. Ve druhé fázi již budeme chtít návrh konkrétního řešení. Pokud postoupíte do dalších kol, budete na vašem návrhu pod vedením mentorů dále pracovat. Součástí Hackathonu a finále bude prezentace vašeho nápadu porotě. Vítězný tým získá hodnotné ceny.

1. Fáze: Registrace

Registrace do Soutěže proběhne vyplněním online formuláře dostupného na webové stránce programu www.solvefortomorrow.cz do 30. září 2021. **Každý student (i pedagog, pokud chce být nápomocný studentům) vyplňuje Přihlášku samostatně**, tj. každý člen týmu musí vyplnit přihlášku sám za sebe. Pro správnou identifikaci všech členů jednoho týmu je důležité uvést stejný název týmu.

Tým by se měl skládat maximálně ze 3 členů plus váš pedagog (není podmínkou).

V Přihlášce po vás chceme stručný popis toho, co vnímáte jako zásadní problém, co byste chtěli zlepšit a proč. Toto je možné ještě upravit nebo blíže specifikovat - **důležitý je termín 30. listopadu 2021**, kdy je potřeba odeslat již zpracovaný nápad, jak vámi uvedený problém řešit.

2. Fáze: Vzdělávání: Design Thinking workshop, webinář

Od října 2021 pro vás připravujeme online webináře, včetně Design Thinking workshopu, které vám pomohou se zpracováním vašich myšlenek a jejich prezentací tak, abyste měli šanci postoupit do dalších kol této soutěže.

Studentské práce (popis řešení problému v předem daném formátu-pdf, a video-max. 2 minuty) je potřeba odeslat do 30. listopadu 2021.

3. Fáze: Výběr Top 20 týmů

Ze zaslaných prací bude odbornou porotou vybráno 20 nejlepších týmů, které budou pozvány na 1-denní Hackathon v lednu 2022.

Studentské práce budou hodnoceny na základě těchto kritérií:

- TECHNOLOGIE: využití technologie (aplikace, produktu nebo služby) k řešení soutěžní výzvy
- POTŘEBNOST: zvážení potřeb zamýšleného cílového publika
- INOVACE: kreativita a originalita myšlenky
- PROVEDITELNOST: proveditelnost řešení s ohledem na současnou technologii a zdroje
- uplatnění DESIGN THINKING konceptu

4. Fáze: Hackathon + Výběr Top 10 týmů

Celodenní Hackathon bude zahrnovat vzdělávací/motivační část, pracovní část a prezentační část. Součástí bude workshop na téma UML (Unified Modeling Language) Diagrams. V rámci Hackathonu bude odbornou porotou vybráno 10 nejlepších týmů, které se zúčastní finále.

Studentské práce budou hodnoceny na základě těchto kritérií:

- vývoj nápadu – diskuse s odborníky během Hackathonu
- potenciál pro pozitivní dopad na společnost a/nebo životní prostředí
- potenciál k dosažení zamýšleného cílového publika
- uplatnění Design Thinking konceptu
- kvalita prezentace nápadu

5. Fáze: Mentoring

Top 10 týmů, které vzejdou z Hackathonu, získá svého mentora. Vybavíme vás dovednostmi potřebnými k rozvoji vaší myšlenky a přípravě na finální prezentaci, kde představíte svůj propracovaný nápad porotě složené z předních odborníků v oboru.

6. Fáze: Finále

Finále proběhne v dubnu 2022.

Každý finalista doplní svůj rozvinutý nápad (zpracovaný v předem daném formátu PPT) živou prezentací na závěrečné akci. Prezentace proběhne před zástupci společností Samsung, Junior Achievement a dalších předních odborníků v oboru.

Studentské práce budou hodnoceny na základě těchto kritérií:

- nejlepší využití technologie (aplikace, produktu nebo služby) k řešení soutěžní výzvy
- kvalita detailů a srozumitelnost finálního projektu-bude představeno porotě v rámci prezentace
- vývoj a zdokonalení myšlenky, včetně tvorby prototypu/testovací verze a testování se

zamýšleným cílovým publikem

- kreativita a originalita nápadu
- proveditelnost řešení s přihlédnutím k současné technologii, zdrojům, zákonům a předpisům
- potenciál nápadu na příznivý vliv na společnost a/nebo životní prostředí
- potenciál zasáhnout zamýšlené cílové publikum
- uplatnění Design Thinking metodologie

Oceněné budou 3 nejlepší týmy. Vítězná myšlenka, krom atraktivních produktových cen pro každého studenta v týmu, bude prezentována globálnímu vedení společnosti Samsung Electronics a v případě zájmu a proveditelnosti může být nabídnuta vítěznému týmu i možnost uvedení do života formou výroby prototypu nebo další podpory.