

DESAFÍO
PLAY

TÉRMINOS DE REFERENCIA | GUIDELINES

1. CONTEXTO

Los videojuegos cada día son más sofisticados y nuestra sociedad los ha comenzado a adoptar con diversos propósitos que van más allá del entretenimiento. Poco a poco hemos comenzado a darnos cuenta del verdadero potencial de los mundos virtuales para aprender y enriquecernos. En América Latina y el Caribe existen 397 millones de jugadores y el 80% de ellos se concentra en México, Brasil, Argentina, Colombia y Venezuela. Nuestra región se ha convertido en la segunda con mayor incremento en la industria de los videojuegos, con un índice de crecimiento anual del 13,5%, comparable con el aumento de los servicios de procesamiento de datos en Estados Unidos.

El talento latinoamericano que se enfoca en el desarrollo de videojuegos tiene una oportunidad de acercar el mundo del entretenimiento y la tecnología al mundo educativo. Con el crecimiento del mercado de videojuegos, también hemos visto la aparición de la 'Gamificación' en muchas industrias, como es el caso de la educación. Entonces, ¿por qué no debería usarse una industria tan grande para mejorar el mundo?

Los videojuegos tienen muchas cualidades, fomentan el trabajo en equipo, la solución de problemas, la curiosidad y la creatividad, las habilidades sociales, motoras, digitales y, dependiendo del género del juego, también una gran cantidad de conocimiento. Por eso, los videojuegos pueden ser una oportunidad para desarrollar ciertas **habilidades del siglo 21**.

CONTEXT

Video games are becoming more sophisticated every day. Our society has begun to adopt them for various purposes beyond entertainment. We have gradually acknowledged the true potential of virtual worlds in order to learn and enrich ourselves. In Latin America and the Caribbean, there are 397 million players, 80% of them are concentrated in Mexico, Brazil, Argentina, Colombia, and Venezuela. Our region has become the second fastest-growing in the video game industry, with an annual growth rate of 13.5%, comparable to the increase in data processing services in the United States.

Latin American talent in video game development has an opportunity to bring the worlds of entertainment, technology, and education closer together, especially with the use of 'Gamification' in many industries. So why shouldn't such a large industry be used to improve the world?

Video games have many qualities, they foster teamwork, problem-solving, curiosity and creativity, digital motor social skills, and, depending on the game genre, also a great deal of knowledge. So, video games can be an opportunity to develop certain key **21st Century Skills**.



Necesitamos entender mejor los mecanismos sobre cómo aprende la gente, pero también sobre cómo se desarrollan estas habilidades cómo medirlas y cuáles son sus efectos a corto, medio y largo plazo. Tomando en consideración que algunos de los sectores de las industrias culturales y creativas pueden utilizarse para potenciar las **habilidades del siglo 21** el BID ha lanzado el Desafío Play, una convocatoria que apunta a las industrias culturales y creativas en particular al sector de los

videojuegos. El desafío específicamente busca soluciones de videojuegos educativos, plataformas y productos digitales que usen la gamificación para desarrollar habilidades, mediciones o certificaciones de **habilidades del siglo 21**.

We need to better understand the mechanisms on how people learn, how these skills are developed, how to measure them, and what their effects are in the short, medium, and long term. Considering that some of the sectors of the cultural and creative industries can be used to enhance **21st Century Skills**, the IDB has launched the Play Challenge, a call that targets the cultural and creative industries with an emphasis on the video game sector. The challenge seeks educational video game solutions, platform solutions, and digital product solutions, that use gamification to develop skills, measurements, or certifications of the **21st Century Skills**.

2. ¿Qué tipo de soluciones busca el Desafío Play?

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID), a través de la División de Educación y de su División de Innovación y Creatividad (ICD) busca identificar soluciones que deben cumplir con los siguientes requisitos.

- La solución debe contribuir al desarrollo del sector creativo y cultural: la solución debe ser un videojuego educativo, plataforma y/o producto digital.
- La solución debe usar gamificación para el desarrollo, medición o certificación de **habilidades del siglo 21**. Por ejemplo, que la solución ayude a desarrollar competencias en matemáticas, lectura, creatividad, música, arte, habilidades digitales, resolución de problemas o empatía. O que la solución ayude a medir y a generar insignias o certificaciones digitales de esas habilidades.
- La solución debe estar ya publicada y funcionando (debe incluir dónde fue publicada, número de usuarios o información que valide su publicación o uso).
- La solución debe ser de cualquiera de los [48 países miembros del BID](#).
- El representante de las soluciones debe ser mayor de 18 años al 20 de julio de 2020 y residentes de uno de los [48 países miembros del BID](#).

What kind of solutions are we seeking in the Play Challenge?

The Inter-American Development Bank (IDB), through the Education Division and its Innovation and Creativity Division (ICD), seeks to identify solutions that must meet the following requirements:

- The solution must contribute to the development of the creative and cultural sector: the solution must be an educational video game, platform, and/or digital product.
- The solution should use gamification for the development, measurement, or certification of **21st Century Skills**. For instance, the solution helps develop skills in math, reading, creativity, music, art, digital skills, problem-solving, or empathy. Or the solution helps measure and generate digital badges or certifications of such skills.
- The solution must be already published and working (it must include where it was published, the number of users, and information that validates its publication or use).
- The solution must be from any of the [48 IDB member countries](#).
- Representatives of the solutions must be over 18 years of age as of July 20, 2020, and residents of one of the [48 IDB member countries](#).

3. Entregables

Los participantes deberán presentar los siguientes entregables por medio del formulario de inscripción en la plataforma, que debe ser entregado hasta el 11 de septiembre del 2020, a las 11:59pm (EST). No se aceptarán aplicaciones que no estén registradas en el formulario.

1. Nombre de la solución
2. Presentación general de la solución (Máx. 1000 caracteres)
3. Video. Queremos conocer más sobre la operatividad de la solución. Sube un video de máximo 1 minuto, donde muestres la experiencia del usuario) El enlace del video no debe estar protegido. Si el video no se puede ver, la postulación será descalificada

4. Imágenes (Queremos ver tu propuesta visual. Adjunta 5 capturas de pantalla)
5. Nombre representante de la solución
6. Apellido representante de la solución
7. Género (Esta pregunta nos ayuda a observar cómo está la representación de las personas en el ecosistema de emprendimiento e innovación social. Siéntete libre de responder con la palabra con la que mejor te identificas) (Dropdown)
8. Edad (Dropdown)
9. Fecha de nacimiento (día/mes/año)
10. Correo Electrónico - Escribe el correo que más usas y revisas constantemente, pues este es principal canal de comunicación que tendremos contigo.
11. Celular de contacto
12. ¿Cuál es tu nacionalidad? (Dropdown)
13. ¿Estás proponiendo esta solución a nombre de una entidad? (Startup, ONG, empresa, institución académica, institución de investigación, empresa social, agencia pública de innovación o entidades similares)
14. Nombre de entidad que representas
15. ¿Cuál es tu cargo en esta entidad? (Dropdown)
16. ¿En qué país opera tu entidad? (Selección múltiple)
17. ¿Cuentas con el respaldo de esta entidad para participar en el Desafío PLAY?
18. Tu solución es: (Dropdown)
19. ¿Tu solución tiene página web o redes sociales?
20. Escribe los links de tu página web y redes sociales
21. ¿Cuál es el género de tu solución? (Selección múltiple)
22. ¿Tu juego tiene más géneros? Cuéntanos cuáles...
23. Menciona las características clave de tu juego y explica cómo se desarrolla cada una de ellas. (Ej: Interactividad, entretenimiento, jugabilidad, simulación/virtualidad, inmersión, multiplataformidad, storytelling, etc.) (Máx 2000 caracteres)
24. ¿Cómo motiva tu solución a los usuarios/jugadores? Conocido en inglés como *player motivation*?
25. ¿Cuál es el *theme and licensing* de la solución?
26. Menciona y explica al menos 3 puntos que hacen único o diferente de la solución, conocido en inglés como *unique selling points (USP's)*
27. ¿Tú solución ya está publicada?
28. Fecha de publicación de tu solución
29. ¿Quién publicó tu solución?
30. Nombre de la distribuidora / publisher (tercero que publicó la solución)
31. Adjunta evidencia de la publicación de tu solución (PDF/JPG máximo 1 página)
32. ¿Cuántos usuarios tiene tu solución?

33. Adjunta evidencia del número de usuarios (PDF/JPG máximo 1 página)
34. ¿Para qué tipo de plataforma desarrollaste el videojuego, plataforma o producto digital?
35. ¿Tu solución resuelve algún problema educativo por medio de la gamificación y/o de un videojuego?
36. Cuéntanos cuál es el problema educativo que resuelves tu solución (Máx 1000 caracteres)
37. Describe cual es la justificación pedagógica, plan de estudios y/o sistema de evaluación de tu solución o adjunta un PDF de justificación pedagógica, plan de estudios y/o sistema de evaluación de tu solución. (PDF/JPG máximo 2 páginas)
38. Cuéntanos cómo tu solución resuelve el problema educativo que identificaste (Máx 1000 caracteres)
- 39.Cuál es el objetivo pedagógico es:(Selección múltiple)
40. ¿Qué **habilidades del siglo 21** trabaja tu solución? (Selección múltiple)
41. ¿Explica cómo conocen los usuarios las reglas de juego de tu solución? ¿Hay algún tipo de tutorial, botón de ayuda, guía, etc, al que puedan acceder?
42. Adjunta evidencia de cómo presentas las reglas de juego en tu solución (PDF/JPG máximo 2 páginas)
43. ¿A qué públicos está dirigida tu solución? (selección múltiple)
44. Adjunta una carta de recomendación de un usuario de la solución, validando la solución al problema planteado. (PDF/JPG máximo 1 página)
45. Adjunta una carta de institución que valide el uso de la solución: institución que conozca el trabajo que se ha llevado a cabo y sus logros. (PDF/JPG máximo 1 página)
46. ¿Tienes una estrategia de escalabilidad que le permita a tu solución llegar a más usuarios en diferentes países del mundo?
47. Cuéntanos cómo funciona tu estrategia de escalabilidad
48. ¿Cuentas con el apoyo de socios/aliados clave que te permitan cumplir con la estrategia de escalabilidad?
49. ¿Quiénes son esos socios/aliados y cómo aportan a tu estrategia de escalabilidad?
50. ¿Has publicado otros videojuegos, plataformas o productos digitales?
51. ¿Cuáles?
52. ¿Cómo te enteraste de la convocatoria para participar en el Desafío PLAY?

Cada persona podrá postular una sola solución.

Deliverables

Participants must submit the following deliverables through the platform registration form, which must be delivered until September 11, 2020, at 11:59 pm (EST). Applications that are not registered in the form will not be accepted.

1. Name of the solution
2. General overview of the solution (Max. 1000 characters)
3. Video. We want to know more about how your solution operates. Please upload a video of maximum 1 minute, where you show the user experience. The video link should not be protected. If the video cannot be seen, the application will be disqualified.
4. Images (We would like to see your visual proposal. Please attach 5 screenshots)
5. Name of the representative of the solution
6. Last Name of the representative of the solution
7. Gender (This question just provides us with a glance on gender representation within the entrepreneurship and social innovation ecosystem. Feel free to answer with what you identify best) (Dropdown)
8. Age (Dropdown)
9. Date of Birth (day/month/year)
10. Email – Please provide us with the email you use most frequently and check constantly, this will be our main communication channel with you.
11. Cellphone
12. What is your nationality? (Dropdown)
13. Are you proposing this solution on behalf of an entity? (Startup, NGO, company, academic institution, research institution, social company, public innovation agency or similar entities)
14. Name of the entity you represent
15. What is your position or role in this entity? (Dropdown)
16. In what country or countries does your entity operate? (Multiple choice)
17. Do you have the permission and support of this entity to participate in Play Challenge?
18. Your solution is: (Dropdown)
19. Does your solution have a website or social media?
20. Please enter the links for your website and social media
21. What genre best describes your solution? (Multiple choice)
22. Does your solution fall under any other genre? If so, which one?

23. Mention the key characteristics of your solution and explain how each one develops (Example: Interactivity, entertainment, gameplay, simulation/virtuality, immersion, multiplatform, storytelling, etc.) (Max 2000 characters)
24. How does your solution motivate users/players?
25. What is the theme and licensing for your solution?
26. What are your top three unique selling points? Please explain.
27. Has your solution already launched/published?
28. On what date was your solution launched/published?
29. Who launched/published your solution?
30. Name of the distributor/publisher
31. Attach evidence of the publication of your solution (PDF/JPG maximum 1 page)
32. How many users does your solution have?
33. Attach evidence of the number of users (PDF/JPG maximum 1 page)
34. For what type of platform did you develop the video game, platform or digital product?
35. Does your solution solve an educational problem by means of gamification and/or a video game?
36. Tell us what is the educational problem you are solving (Max 1000 characters)
37. Describe the pedagogical justification, curriculum and/or evaluation system of your solution or attach a PDF of the pedagogical justification, curriculum and/or evaluation system of your solution (maximum 2 pages PDF)
38. Tell us how your solution solves the educational problem you identified (1000 characters max)
39. What is the pedagogical objective?(Multiple choice)
40. What **21st Century Skills** does your solution focus on? (Multiple choice)
41. Explain how users know the rules of your solution? Is there some kind of tutorial, help button, guide, etc. that they can access?
42. Attach evidence of how you present the rules of the game in your solution (PDF max 2 pages)
43. To what audience is your solution directed for? (Multiple choice)
44. Please attach a letter of recommendation from a solution user, validating the solution to the problem posed. (PDF max 1 page)
45. Attach a letter from an institution that validates the use of the solution: an institution that knows about the work that has been done and its achievements. (PDF max 1 page)
46. Do you have a scalability strategy that allows your solution to reach other users in different countries around the world?
47. Tell us how your scalability strategy works

48. Do you have the support of key partners/allies to enable you to meet the scalability strategy?
49. Who are these partners/allies and how do they contribute to your scalability strategy?
50. Have you published any other video games, platforms or digital products?
51. ¿Which ones?
52. How did you hear about the PLAY Challenge?

Each person can postulate a single solution.

4. ¿Quiénes pueden participar en el Desafío Play?

Pueden presentar propuestas representantes de entidades ubicadas en los [48 países miembros del BID](#). Estas entidades incluyen innovadores, emprendedores, startups, ONGs, empresas, instituciones académicas, instituciones de investigación, empresas sociales, agencias públicas de innovación o entidades similares con especialización y conocimiento en el desarrollo de modelos de negocio en las industrias culturales y creativas, que apunta a soluciones educativas y que presenta una solución de videojuegos educativos, plataformas y productos digitales que usen la gamificación para el desarrollo, medición o certificación de **habilidades del siglo 21**.

Who can participate in the Play Challenge?

Representatives of entities located in the [48 IDB member countries](#) can present proposals. These entities include innovators, entrepreneurs, startups, NGOs, companies, academic institutions, research institutions, social companies, public innovation agencies or similar entities with specialization and knowledge in the development of business models in the cultural and creative industries that aim to educational solutions and present an educational video game solution, platform solution or digital product solution that use gamification for the development, measurement or certification of **21st Century Skills**.

5. ¿Cuál es el Premio que otorga el BID?

La solución ganadora recibirá 10.000 USD. Se seleccionarán aproximadamente 15 propuestas que participarán en el **Evento Final** transmitido en vivo por internet, donde un panel de jurados, definido por el BID, elegirá a un ganador. Las soluciones cuyas propuestas sean preseleccionadas para el *pitch competition* serán consideradas por el Grupo BID como

una solución dentro del proyecto habilidades del siglo 21 para formar parte de las propuestas que podrían ser implementadas en la región. El Grupo BID evaluará la capacidad de las entidades proponentes para implementar los modelos innovadores propuestos. Las soluciones además serán analizadas para obtener evidencia de su efectividad y viabilidad.

Todas las soluciones preseleccionadas para el *pitch competition*, independiente de su financiamiento, podrán formar parte de la red de innovadores globales del Grupo BID que trabajan en la región para intercambiar conocimiento, experiencias, mejores prácticas y con amplias oportunidades para participar en los eventos de redes regionales.

What is the prize awarded by the IDB?

The winning solution will receive \$ 10,000 USD. Approximately 15 proposals will be selected to participate in the **Final Event** broadcast live on the internet, where a panel of juries, determined by the IDB, will choose a winner. The solutions whose proposals are preselected for the pitch competition will be considered by the IDB Group as a solution within the **21st Century Skills** project, to be part of the proposals that could be implemented in the region. The IDB Group will evaluate the capacity of the proposing entities to implement the proposed innovative models. Furthermore, the solutions will be analyzed to obtain evidence of their effectiveness and viability.

All the preselected solutions for the pitch competition, regardless of their financing sources, can be part of the IDB Group's network of global innovators working in the region to exchange knowledge, experiences, best practices, and plenty of opportunities to participate in regional networking events.

6. ¿Cuáles son los criterios de evaluación?

EVALUACIÓN FASE I: la evaluación de esta fase correrá por cuenta de un equipo de evaluadores convocado por el BID y Socialab, que luego de revisar la información suministrada, asignará un puntaje a las soluciones de 1 a 5 en relación con 5 criterios.

Los criterios para evaluar son los siguientes:

| CRITERIOS | VALOR | DEFINICIÓN |
|--------------------------------------|-------|--|
| Calidad de la información presentada | 10% | La información presentada en el formulario está completa, bien redactada y responde a las preguntas planteadas, lo que demuestra el compromiso de la o el participante. |
| Concepto | 15% | Las reglas y actividades de la solución permiten cumplir el objetivo de desarrollar, medir o certificar habilidades del siglo 21 . |
| Imagen Gráfica | 15% | La imagen gráfica complementa la experiencia de aprendizaje del usuario en el proceso de desarrollar, medir o certificar habilidades del siglo 21 definidas en los criterios. |
| Problema Solución | 35% | El videojuego educativo, plataforma o producto digital usa la gamificación para resolver el problema educativo identificado. |
| NPS | 25% | Recomendaría el videojuego educativo, plataforma o producto digital a otras personas para resolver alguna de sus necesidades educativas. |

What are the evaluation standards?

PHASE I EVALUATION: The evaluation of this phase will be carried out by a team of evaluators convened by the IDB and Socialab, who after reviewing the information provided, will assign a score to the solutions from 1 to 5 concerning 5 standards.

The standards to evaluate are the following:

| STANDARDS | VALUE | DEFINITION |
|--------------------------------------|-------|--|
| Quality of the information presented | 10% | The information presented in the form is complete, well written, and answers the questions asked, which shows the commitment of the participant. |

| | | |
|-------------------------|------------|---|
| Concept | 15% | The solution's rules and activities help recognize the goal of developing, measuring, or certifying 21st Century Skills . |
| Graphic Image | 15% | The graphic image complements the user's learning experience in the process of developing, measuring, or certifying 21st Century Skills . |
| Problem Solution | 35% | The educational videogame, platform, or digital product uses gamification to solve the identified educational problem. |
| NPS | 25% | The evaluator would recommend the educational videogame, platform, or digital product to other people to solve some of their educational needs. |

EVALUACIÓN FASE II: La evaluación de esta fase tiene como objetivo definir a los finalistas que estarán haciendo el *pitch*. La evaluación será realizada por expertos, quienes asignarán un puntaje de 1 a 5 en relación con 5 criterios:

| CRITERIO | VALOR | DEFINICIÓN |
|-----------------------------------|--------------|--|
| Objetivos pedagógicos | 30% | La justificación pedagógica, plan de estudios y/o sistema de evaluación contribuye al cumplimiento de los objetivos pedagógicos planteados. |
| Innovación | 20% | El videojuego educativo, plataforma o producto digital usa la gamificación de una manera novedosa en el sector para resolver el problema educativo identificado. |
| Potencial de escalabilidad | 10% | Hay evidencia de estrategias para alcanzar escalabilidad, así como relación con socios/aliados claves del sector público o privado. |
| Interacción | 15% | La operatividad del videojuego educativo, plataforma o producto digital es intuitiva, permite una comprensibilidad |

| | | |
|------------|------------|--|
| | | universal y genera una experiencia enriquecedora para el grupo objetivo definido. |
| NPS | 25% | Recomendaría el videojuego educativo, plataforma o producto digital a otras personas para resolver alguna de sus necesidades educativas. |

PHASE II EVALUATION: The evaluation of this phase aims to select the finalists who will be doing the pitch. The evaluation will be carried out by experts, who will assign a score from 1 to 5 concerning 5 standards:

| STANDARDS | VALUE | DEFINITION |
|-------------------------------|--------------|--|
| Pedagogical objectives | 30% | The pedagogical justification, study plan, and/or evaluation system contributes to the fulfillment of the pedagogical objectives. |
| Innovation | 20% | The educational videogame, platform or digital product uses gamification in a new way in the sector to solve the identified educational problem. |
| Scalability Potential | 10% | There is evidence of strategies to achieve scalability, as well as relationships with key partners/allies in the public or private sector. |
| Interaction | 15% | The operation of the educational videogame, platform or digital product is intuitive, allows universal compressibility and generates an enriching experience for the defined target group. |
| NPS | 25% | The evaluator would recommend the educational video game, platform or digital product to other people to solve some of their educational needs. |

7. ¿Cómo participar?

Complete el formulario de postulación y envíelo a través de la plataforma en línea, dentro del plazo especificado, con fecha límite de presentación final el 11 de septiembre de 2020 (11:59 p. m. EST). Las propuestas se considerarán sólo si cumplen con los criterios de evaluación y los requisitos descritos anteriormente. El BID se reserva el derecho de contactar a los solicitantes que inician el proceso relacionado con sus propuestas y se reserva el derecho de extender la fecha límite de presentación final.

How to participate?

Complete the application form and submit it via the online platform within the specified period. The final submission deadline is September 11, 2020 (11:59 p.m. EST). Proposals will be considered only if they meet the evaluation standards and requirements described above. The IDB reserves the right to contact applicants who initiate the process related to their proposals and reserves the right to extend the final submission deadline.

8. ¿Cuál es el cronograma?

| Etapas | Postulación | Fase 1: Evaluación para seleccionar 50 | Fase 2: Evaluación con expertos internacionales para seleccionar 15 | Los finalistas serán contactados | Fase 3: Pitch competition |
|---------------|-------------------------------------|---|--|---|--------------------------------------|
| Fecha | 21 julio - 11 septiembre 2020 | 14 - 23 de septiembre | 28 de septiembre - 2 de octubre | 7 octubre 2020 | 9 octubre 2020 |

El BID se reserva el derecho de contactar a los solicitantes que inician el proceso relacionado con sus iniciativas. Las propuestas pueden presentarse en inglés o español; sin embargo, la solución puede estar en cualquiera de los idiomas de los [48 países miembros del BID](#). Por ejemplo, una solución puede aplicar el cuestionario en inglés y la solución original podría

estar en Coreano. El BID se reserva el derecho de extender la fecha límite de presentación final.

What is the schedule?

| Stage | Application | Phase 1: Evaluation to select 50 | Phase 2: Evaluation with international experts to select 15 | Finalists will be contacted | Phase 3: Pitch competition |
|-------------|------------------------------------|--|---|-----------------------------------|----------------------------------|
| Date | July 21 - September 11, 2020 | September 14 - 23 | September 28 - October 2 | October 7, 2020 | October 9, 2020 |

The IDB reserves the right to contact applicants who initiate the process related to their initiatives. Proposals can be submitted in English or Spanish; however, the solution may be in any of the languages from the [IDB's 48 member countries](#). For example, a solution may apply the survey in English and the original solution may be in Korean. The IDB reserves the right to extend the final submission deadline.

9. Aviso sobre reclamaciones y reserva de derechos

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) se reserva el derecho de eliminar a los participantes en cualquier parte del proceso y esta decisión será definitiva y vinculante. El BID puede decidir no seleccionar a un solicitante si las propuestas por cualquier causa, incluyendo, entre otros, si el solicitante no cumplió con los requisitos o no tuvo la calidad suficiente. El BID puede buscar información pública disponible sobre los participantes y puede verificar los detalles a los que hace referencia en la solicitud. El BID se reserva el derecho de cancelar o posponer la competencia en cualquier momento.

Todas las decisiones del BID son definitivas y vinculantes, sin proceso de apelación, no estando el BID obligado a dar explicaciones ni expresar razones. Los participantes que envíen contenido que sea ofensivo, ilegal y aquellos que desprecian al Banco u otros

patrocinadores serán eliminados. El BID no considerará a los participantes que no sean elegibles para participar en proyectos o contratos del Banco en virtud de sus políticas de integridad y protocolo de sanciones. Los participantes deben certificar que el envío es original y que no están infringiendo ningún derecho de autor u otra propiedad intelectual. Cualquier infracción de este tipo puede resultar en la descalificación e indemnización del BID. El BID no será responsable de mantener la propiedad intelectual de las propuestas presentadas.

Los participantes cuyos proyectos se seleccionen para recibir financiamiento del BID, deben firmar un acuerdo con el BID que incluya los compromisos relevantes, representaciones y deberes de indemnización por parte de la empresa del proyecto, quedando entendido que antes de la firma de los respectivos contratos de aporte de fondos con un participante no se considerará que un participante/proyecto ha sido seleccionado para recibir fondos. El BID se reserva el derecho de difundir o compartir la identidad de los solicitantes y cualquier otra información que considere pertinente.

Estos términos y condiciones pueden actualizarse en cualquier momento y estarán disponibles en línea para todos los participantes.

Notification of claims and reservation of rights

The Inter-American Development Bank (IDB) reserves the right to eliminate the participants in any part of the process and this decision will be final and binding. The IDB may decide not to select applicants if their proposals for any reason, did not fulfill the requirements or was not of sufficient quality. The IDB can search for publicly available information about the participants and can verify the details referred in the application. The IDB reserves the right to cancel or delay the competition at any time.

All of the IDB's decisions are final and binding, without appeal proceedings, and without being compelled to explain or express reasons. Participants who submit content that is offensive, illegal and those who despise the Bank or other sponsors will be expelled. The IDB will not consider participants who are not eligible to participate in the Bank projects or contracts in accordance with its integrity policies and sanctions protocol. Participants must certify that the submission is original and that they are not infringing any copyright or other intellectual property. Any such infraction may result in disqualification and compensation from the IDB. The IDB will not be responsible for maintaining the intellectual property of the submitted proposals.

Participants whose projects are selected to receive financing from the IDB must sign an agreement with the IDB that includes the relevant commitments, representations and duties of compensation from the project company, with the understanding that prior to the signing of the respective contribution of funds, the participant / project will not be considered to have been selected to receive funds. The IDB reserves the right to distribute or share the identity of the applicants and any other information it considers pertinent. These terms and conditions can be updated at any time and will be available online to all participants.

10. Preguntas frecuentes.

[https://comunidad.sociallab.com//uploads/Desafios/Preguntas Frecuentes - PLAY2.pdf](https://comunidad.sociallab.com//uploads/Desafios/Preguntas_Frecuentes_PLAY2.pdf)

Para preguntas sobre el registro envíe un correo a: proyectos.colombia@sociallab.com

Gracias por participar en el desafío.

Síguenos en nuestras redes sociales de [@BID_Idear](#).

Por [Banco Interamericano de Desarrollo \(BID\)](#)

Frequently asked questions.

[https://comunidad.sociallab.com//uploads/Desafios/Preguntas Frecuentes - PLAY2.pdf](https://comunidad.sociallab.com//uploads/Desafios/Preguntas_Frecuentes_PLAY2.pdf)

For questions about registration send an email to: proyectos.colombia@sociallab.com

Thank you for participating in the Challenge.

Follow us on our social networks [@BID_Idear](#).

By Inter-American Development Bank (IDB).