

# HACKATÓN

## ARCELOMITTAL ACINDAR

Fundación Acindar

---

### Sobre la Hackatón

El objetivo de esta actividad es identificar, fortalecer y acompañar ideas innovadoras con foco en tecnología de jóvenes de escuelas secundarias de la red de aliados de Fundación Acindar.

Se trata de un evento virtual en el que podrán participar estudiantes de escuela secundaria y docentes que quieran poner su talento al servicio e involucrarse en la generación de proyectos de impacto.

A lo largo del evento, tendrán la oportunidad de crear soluciones sostenibles para los desafíos con los que el mundo post.pandemia nos va a enfrentar.

---

### ¿Quiénes pueden participar?

La convocatoria está abierta a estudiantes de cualquier parte del mundo que se encuentran cursando la escuela secundaria durante el año 2020. Es importante destacar que las soluciones presentadas deberán ser aplicables en las comunidades de La Matanza, Villa Constitución, Villa Mercedes o San Nicolás.

Los estudiantes participarán en equipos que pueden estar conformados por entre 2 y 6 miembros, con un docente acompañante por equipo.

---

## Desafíos

Desde Fundación Acindar y Socialab, identificamos 4 grupos de desafíos y problemáticas a los que podrán dar solución los participantes de la hackatón:

### **PLANETA SUSTENTABLE**

- Reciclado de materiales e insumos industriales.
- Tratamiento y disposición final de residuos municipales.
- Consumo responsable de agua.
- Prevención, detección y extinción de incendios.

### **TECNOLOGÍA INTELIGENTE**

- Desafíos a la conectividad en tiempos de pandemia.
- Producción e investigación en laboratorios remotos.
- Posibilidades y funcionalidades de la robótica.
- Ciencia aplicada a la resolución de problemas cotidianos.

### **CIUDADES DEL FUTURO**

- Utilización sustentable de los espacios públicos.
- Desafíos a la movilidad interurbana.
- Creatividad aplicada a la problemática de los estacionamientos.
- Integración inteligente entre ciudades e industria.

### **INDUSTRIA CREATIVA**

- Diseño de alternativas de entretenimiento.
- Desarrollo de industria audiovisual y artística.
- Promoción y diversificación de la oferta cultural.
- Educación digital y nuevos espacios educativos.
- Oferta de capacitación y acompañamiento para docentes.

---

## Agenda

### **1. INSCRIPCIÓN**

Los estudiantes interesados pueden inscribirse a través de la página web del evento. Pueden hacerlo con un equipo armado previamente o en forma individual. En ese caso, deberán indicar temáticas de su interés para que el equipo de Socialab pueda agruparlos con otros/as estudiantes que se hayan inscripto de la misma forma y que compartan los mismos intereses.

### **2. HACKATÓN**

Durante una semana, los equipos viven una experiencia de trabajo con otros y creación de soluciones a problemáticas comunitarias. Jornada a jornada, se les solicitan una serie de entregables, que finalizan con la entrega de un producto final.

Los y las participantes cuentan con el acompañamiento del equipo de Socialab, a través de manuales y/o tutoriales explicativos de cada una de las tareas a entregar, además de distintos encuentros en vivo donde pueden manifestar sus dudas.

Asimismo, cada equipo cuenta con un facilitador que los guía en el entendimiento de las consignas, y con las formas y plazos de entrega.

Además, los y las estudiantes tendrán a su disposición un canal de comunicación a definir (Whatsapp, Slack, Discord o plataforma a determinar) con su equipo, con sus facilitadores y con todos los participantes de la hackatón para intercambiar opiniones y sugerencias.

Por último, los y las participantes cuentan con un día donde presentarán sus propuestas a mentores especialistas de distintas áreas, quienes darán sus opciones y recomendaciones acordes a la temática.

### **3. VOTOS DEL PÚBLICO**

Familias, amigos/as e interesados, pueden votar por los diferentes proyectos a través de la web. Esta herramienta tiene como objetivo que los y las estudiantes den a conocer sus ideas y puedan obtener devoluciones constructivas.

### **4. EVALUACIÓN DEL JURADO**

Un jurado de especialistas evalúa los diferentes proyectos, a partir de una rúbrica compuesta de criterios tales como la viabilidad y factibilidad de la propuesta, la correcta identificación de la problemática, entre otros. Luego de asignar el puntaje, se seleccionan los ganadores.

### **5. ANUNCIO DE LOS GANADORES**

Se anuncian los equipos ganadores de la hackatón Acindar en una ceremonia de premiación virtual en vivo.

---

## Premios

Un jurado especializado seleccionará a los proyectos ganadores de la hackatón Acindar, que recibirán premios destinados a facilitar la accesibilidad a la educación virtual de alumnos y docentes.

### **PRIMER PREMIO**

Una COMPUTADORA para cada miembro del equipo ganador, incluido el docente acompañante.

### **SEGUNDO PREMIO**

Una TABLET para cada miembro del equipo, incluido el docente acompañante.

### **TERCER PREMIO**

Un CELULAR para cada miembro del equipo, incluido el docente acompañante.

---

## Contacto

Ante cualquier duda o consulta en relación a la Hackathon Acindar, pueden escribir a [s.insua@socialab.com](mailto:s.insua@socialab.com).

¡Los esperamos!

