



BIENVENIDOS AL

# HACKATON

4<sup>TA</sup> EDICIÓN  
2022

PLAN

DECTI

SAN MIGUEL

## ¿EN QUÉ CONSISTE EL HACKATÓN 2022 (4TA EDICIÓN)?

El Hackatón 2022 (4ta edición) es un concurso en el que estudiantes del último año de escuelas secundarias de gestión privada y pública del Municipio de San Miguel trabajan juntos para dar una respuesta a un reto o problema de la comunidad.

Esta respuesta será una solución en forma de prototipo para un producto, servicio o política pública innovadora que utilice la tecnología como principal herramienta.

A través de la implementación de metodologías ágiles, buscaremos fomentar el trabajo colaborativo, la apertura a nuevas ideas y acercar a nuestros jóvenes al mundo de la tecnología, fomentando que cada participante desarrolle nuevas habilidades que le permitan desplegar su creatividad y que adquiera nuevos conceptos sobre la innovación.

Los participantes trabajarán durante un mes y medio con representantes de las distintas áreas de la Municipalidad, de industrias del conocimiento y organizaciones sociales en un proceso creativo y de investigación para dar con un producto que genere un impacto positivo en su ciudad.

Hasta ahora, el concurso se venía desarrollando con la participación de 10 escuelas y de entre 90 y 100 alumnos. Pero este año, ya se encuentran inscritas **33 escuelas de todo el distrito y participarán entre 380 y 400 alumnos.**

## ¿QUIÉNES PARTICIPARÁN?

Alumnos de escuelas de gestión estatal y privada del último año del nivel secundario, que les divierta e interese encontrar una solución tecnológica a problemas de nuestro municipio de forma innovadora y creativa.

Además, los equipos de alumnos serán acompañados por referentes especialistas en la problemática, facilitadores en las metodologías de ideación y creación y representantes de universidades o de empresas o del mundo de la tecnología para que los acompañen en el desarrollo de su idea.

## • ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS?

- Involucrar a los jóvenes en el desarrollo de posibles mejoras y/o soluciones innovadoras que den respuesta a problemáticas de nuestra ciudad.
- Cambiar el paradigma del rol de Estado como único actor que puede solucionar las problemáticas locales e involucrar a otros despertando el compromiso comunitario.
- Enriquecer las propuestas y la experiencia de los alumnos a través de la interacción entre participantes de distintas escuelas y barrios del distrito.
- Promover un espacio en el que los alumnos tomen contacto con el uso y la creación de tecnologías innovadoras al servicio del desarrollo local, y con el mundo laboral de la Economía del Conocimiento.
- Reafirmar la importancia de la juventud en el futuro de San Miguel.

# HACKATON



## APERTURA DE INSCRIPCIONES A INSTITUCIONES Y EMPRESAS ACOMPAÑANTES

Invitamos a empresas y universidades a que acompañen a los alumnos en el desarrollo tecnológico de la solución local.

## ROL EMPRESAS Y UNIVERSIDADES

Las industrias del conocimiento, organizaciones sociales afines y universidades están invitadas a acompañar a los alumnos en el proceso de ideación y creación del prototipo de solución tecnológica.

La idea es que los orienten en las posibilidades y límites de las distintas tecnologías y potencien su proceso creativo a través de herramientas concretas durante el mes y medio en el que trabajan.

Este acompañamiento implica su presencia en el segundo evento del Hackatón (06/10), pero también en el tiempo de trabajo posterior a este, que puede implicar una o dos horas por semana de presencia virtual hasta el 21/10.

Este acompañamiento implica la presencia de profesionales o estudiantes avanzados de las carreras de Lic. en sistemas, ingenierías, programación o afines.

El Hackatón en su 3ra edición 2021 fue el primero en contar con la participación de empresas, universidades y organizaciones sociales.

Nos acompañaron:

**SAMSUNG**



**Globant**



**TE INVITAMOS A FORMAR PARTE DE ESTA 4TA EDICIÓN**



SAN MIGUEL

# HACKATON



**El rol de las empresas y universidades es clave en el Hackatón no sólo desde su trabajo de orientar las decisiones de los equipos en materia de tecnología sino también porque consideramos que tiene la capacidad de despertar vocaciones tecnológicas y sensibilización sobre el mundo de la innovación entre los jóvenes participantes.**

## EJES DE TRABAJO

- > Seguridad y Convivencia ciudadana
- > Salud Integral
- > Desarrollo Urbano Ambiental
- > Desarrollo Humano
- > Desarrollo Económico

## LUGARES Y FECHAS DE ENCUENTRO

### 1RA JORNADA DE TRABAJO - 15 DE SEPTIEMBRE

8 a 16hs en el Centro Loyola (Colegio Máximo - Av. Papa Francisco 3226).

### SALIDA A TERRITORIO

Coordinada con facilitadores de la problemática. Duración de 2hs. (A COORDINAR CON CADA GRUPO)

### 2DA JORNADA DE TRABAJO - 06 DE OCTUBRE

8 a 14hs en la Fábrica de Arte (FA) Camila Rolón 1247 (ex Juan J. Paso).- OBLIGATORIA

### PRESENTACIÓN DE VIDEO - 24 DE OCTUBRE

Presentar los prototipos en un video corto para poder definir a los finalistas. (VIRTUAL)

### EVENTO FINALISTAS Y ENTREGA DE PREMIOS - 02 DE NOVIEMBRE

8 a 13hs en la Fábrica del Arte (FA) Camila Rolón 1247 (ex Juan J. Paso) - NO EXCLUYENTE.