



BASES Y CONDICIONES HACKATÓN ARCELORMITTAL ACINDAR 2026

Hackatón ArcelorMittal Acindar (en adelante “Hackatón” o “la hackatón”) se registrá por las presentes Bases, que contienen las disposiciones que regularán quiénes pueden participar, la presentación de las iniciativas, apertura y publicación, organización y todos los demás aspectos que implica la Convocatoria. Todos los plazos de la hackatón expresados en estas Bases son perentorios, es decir, su incumplimiento por parte de algún participante implica su exclusión del proceso a partir de esa fecha. Con todo, Fundación Acindar y Faro Digital, en adelante “los Organizadores”, se reservan el derecho de prorrogar los plazos fundadamente y comunicarlo con la debida antelación, situación que, en caso de ocurrir, será informada y publicada por los medios de contacto establecidos entre las personas participantes y los Organizadores.

En un contexto en el que el uso de tecnologías parece vital para el desarrollo de las comunidades y que las tecnologías digitales atraviesan de manera creciente las prácticas cotidianas, Fundación Acindar, ArcelorMittal Acindar y Faro Digital impulsan la presente iniciativa con el propósito de promover un uso crítico, creativo y con sentido social. La hackatón reconoce a las y los adolescentes como actores clave en la construcción de soluciones a problemáticas contemporáneas, fomentando su participación activa y el desarrollo de propuestas con impacto en sus comunidades, desde una mirada ética y colectiva. Asimismo, los Organizadores valoran las perspectivas juveniles como fundamentales para enriquecer las miradas adultas, entendiendo que el desarrollo de tecnologías con propósito requiere del diálogo intergeneracional y del reconocimiento de sus propias experiencias y miradas.

1. Objeto

Hackatón ArcelorMittal Acindar 2026 tiene como objetivo generar un espacio de aprendizaje y participación para estudiantes de escuelas secundarias de Argentina, en el que puedan aplicar metodologías de diseño e innovación para crear soluciones a problemáticas que impactan en la vida de las juventudes y sus comunidades.

A través del trabajo en equipo, el acompañamiento docente y el contacto con referentes del ámbito científico y tecnológico, la hackatón busca impulsar el desarrollo de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación y la adaptación a nuevos contextos.

Objetivos específicos:



- Fomentar el trabajo colaborativo y el intercambio entre estudiantes.
- Promover una mirada hacia la tecnología como aliada de la comunidad.
- Desarrollar competencias emprendedoras y creativas en un entorno lúdico.
- Impulsar la generación de ideas y propuestas innovadoras.
- Fortalecer la capacidad de adaptación frente a nuevos desafíos y paradigmas.

2. Participantes e inscripción

La convocatoria está abierta a estudiantes de los últimos 3 (tres) años de la escuela secundaria y en el caso de las escuelas técnicas de los últimos 4 (cuatro) años en Argentina. Los y las estudiantes participarán en equipos que pueden estar conformados por entre 3 y 5 miembros y deben inscribirse con 1 docente acompañante. Los/as docentes podrán acompañar a más de un equipo, sin limitaciones en la cantidad.

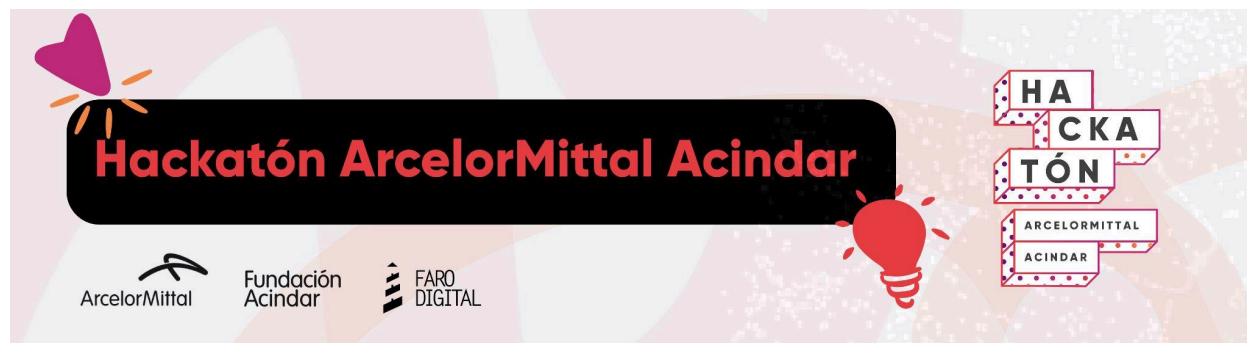
Es intención de esta Hackatón promover la participación de equipos mixtos en términos de género, por lo que se les dará prioridad en las instancias de evaluación de la convocatoria.

Inscripción:

- Se realizará en www.hackatonacindar.com.
- En la inscripción se podrán anotar personas que luego inscriban al resto de su equipo.
- Es obligatoria la indicación de los datos de un o una docente que acompañe al equipo.
- Cada docente podrá acompañar más de un equipo.

3. Etapas y Cronograma

Etapa	Cronograma
Inscripción	15/6 hasta el 16/8
Encuentro virtual para conocer bases y condiciones y preguntas frecuentes	11/6 18-19hs
Formación docente en metodologías ágiles	Grupo 1 Turno Tarde: 5, 6 y 7 de Agosto (18 - 20hs) Grupo 2 Turno Mañana: 11, 12 y 13 de Agosto (9 - 11hs)
Hackatón	25 de agosto (Evento híbrido) - 10-12.30hs



	26, 27 y 28 de agosto (Virtual) - 10-12.30hs
Postulación de proyectos	Hasta el 31/8
Evaluación de proyectos	1/9 al 10/9
Anuncio 20 equipos semifinalistas	11/9
Prototipado	Semana 14 y 21 de septiembre
Evaluación de proyectos	Semana 28/9
Anuncio 5 equipos finalistas	1/10
Validación y Comunicación del proyecto/ Mentorías CONICET	octubre
Evento final presencial	4/11 Visita Planta ArcelorMittal Acindar 5/11 Evento de cierre

4. Hackatón y dinámica

La hackatón se celebrará los días 25, 26, 27 y 28 de agosto.

El martes 25 de agosto se realizará la apertura y el primer taller metodológico. Este evento será en formato híbrido; estudiantes y docentes de escuelas de la localidad de Villa Constitución que hayan recibido la invitación podrán participar de manera presencial y el resto de las y los participantes podrán participar de manera virtual a través de la plataforma Zoom.

Los días 26, 27 y 28 se harán encuentros sincrónicos de manera virtual, a través de la plataforma Zoom para los equipos inscriptos a la hackatón.

Durante la hackatón, los/as participantes se reunirán en equipos y serán acompañados/as por un/a docente en la concreción de actividades y entregables que deberán cargarse en la plataforma campus.hackathonacindar.com. No se admitirán proyectos cargados luego del 31/8. No se aceptarán postulaciones por correo electrónico o cualquier otro medio que no sea la carga del proyecto en la plataforma online de la hackatón. La continuidad de los equipos en el proceso de la hackatón está sujeta a la debida carga de los entregables solicitados: aquellos que no tengan la totalidad de los campos solicitados serán descalificados.

Aspectos a tener en cuenta sobre la postulación:

- Estará abierta desde el 25 de agosto y se realizará de forma online a través de la plataforma campus.hackathonacindar.com. Se recibirán los entregables hasta el 31 de agosto.
- Los/as participantes serán contactados a través del número celular y del correo electrónico



que hayan informado al momento de la inscripción.

- Los organizadores no se responsabilizan por el envío incorrecto de datos de contacto de los/as participantes.

Los equipos deberán ofrecer una propuesta o idea como solución creativa e innovadora para las necesidades y/o problemáticas identificadas dentro del eje temático propuesto. Los ejes propuestos para esta novena edición son: Salud y Cuidados, Ambiente, Educación: presente y futuro, Inclusión y Diversidad

Al finalizar el evento y haber sido cargados todos los entregables, un equipo de evaluadores analizará los proyectos y seleccionará hasta 20 (veinte) proyectos. Todas las evaluaciones de los proyectos se realizarán a través de la plataforma online por un Comité Evaluador.

Los proyectos serán evaluados considerando:

- La comprensión del problema
- La claridad en la oportunidad
- La alineación de la solución al problema
- El potencial de innovación y uso de tecnología

5. Premio Docente

Al finalizar esta etapa se premiará al o la docente que refleje un compromiso activo con Hackatón ArcelorMittal Acindar. Dicho compromiso se evaluará considerando su participación en la formación docente e involucramiento durante la hackatón, y por la cantidad y calidad de los proyectos postulados por sus estudiantes.

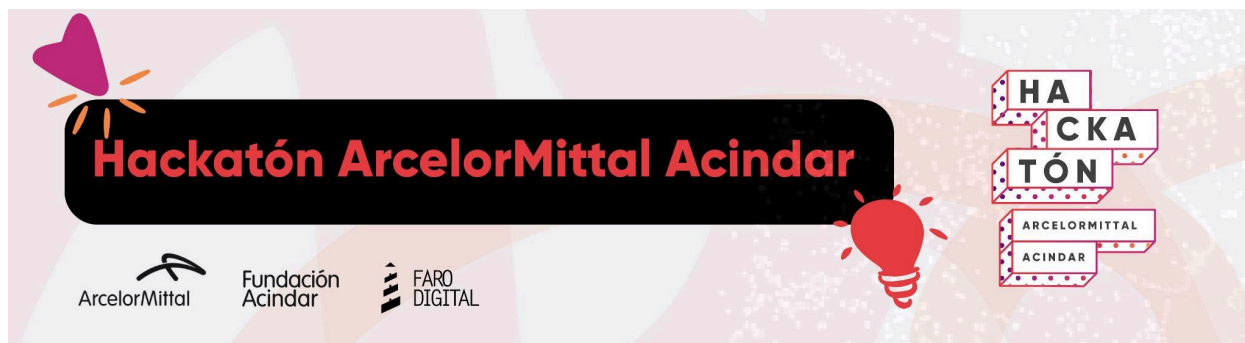
6. Prototipado - Septiembre

Durante esta etapa, los 20 equipos semifinalistas participarán de un taller de prototipado y una sesión de mentoría por equipo con profesionales en diseño e innovación, para trabajar en el prototipado de sus proyectos. A través de estos encuentros los equipos podrán profundizar y perfeccionar el desarrollo de su proyecto postulado en la hackatón.

Luego, todos los proyectos serán evaluados a través de la plataforma online por un Comité Evaluador, cuyos miembros serán seleccionados por Fundación Acindar y ArcelorMittal Acindar. El 1/10 se difundirán hasta 5 (cinco) proyectos finalistas que participarán de la Validación y Comunicación del proyecto.

7. Validación y Comunicación del proyecto - Octubre

Los 5 equipos finalistas participarán de la etapa de Validación y Comunicación del proyecto que se realizará en formato virtual durante el mes de octubre, junto con las mentorías del CONICET.



La etapa de Validación y Comunicación (pitch) del proyecto consiste en talleres moderados por profesionales de investigación de usuarios y comunicación, de manera que puedan potenciar sus proyectos.

A través de estas experiencias los equipos podrán profundizar y mejorar el desarrollo de sus proyectos en relación a las siguientes temáticas:

- Validación de la problemática y la solución propuesta.
- Comunicación de la propuesta de valor.
- Espacio de mentoría con profesionales.

El 4/11 los equipos finalistas realizarán una visita a la planta de ArcelorMittal Acindar en Villa Constitución, Santa Fe, y realizarán una práctica de Pitch para prepararse para el Evento Final. El Premio incluye pasajes desde la ciudad principal más cercana a donde viven los equipos participantes a Villa Constitución, Santa Fe (con posibilidad de que el alojamiento sea en San Nicolás, provincia de Buenos Aires), traslados desde el aeropuerto o terminal de micro, alojamiento, comidas y traslados dentro de la ciudad para cada miembro del Equipo Finalista, incluido un o una docente a cargo.

8. Evento final (5/11)

Por último, los equipos finalistas participarán del evento final que se llevará a cabo de manera presencial y se transmitirá por streaming. Durante el evento los/as representantes de los equipos expondrán sus proyectos ante un jurado de expertos/as y tendrán hasta 5 (cinco) minutos para exponer sus iniciativas bajo la modalidad de Pitch. El jurado determinará quién será el equipo ganador del Programa.

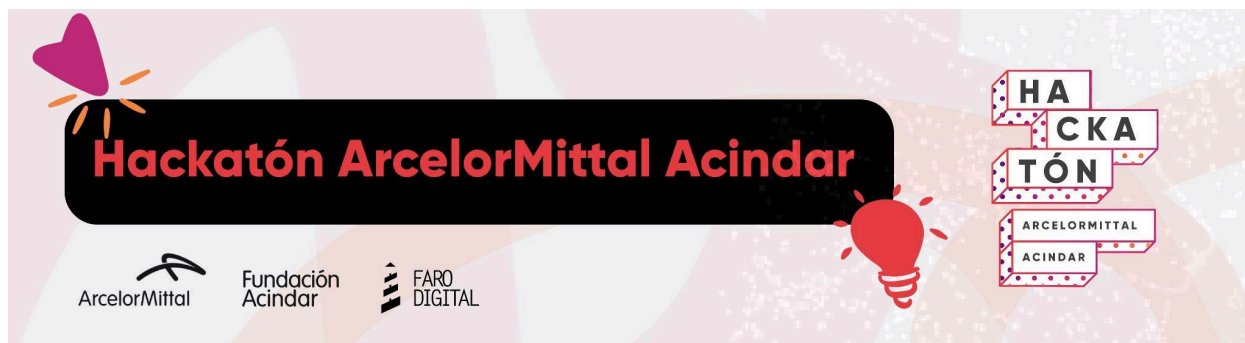
9. Premios

Los 5 equipos finalistas de la Hackatón ArcelorMittal Acindar recibirán un premio sorpresa para cada uno/a de sus integrantes y la o el docente acompañante.

El equipo ganador, que será anunciado en el Evento Final, recibirá una computadora para cada integrante y la o el docente acompañante.

10. Notificaciones

El/La director/a u otra autoridad de cada Institución Participante Finalista deberá gestionar la salida educativa con anticipación para poder participar de la Práctica de Pitch y el Evento Final Presencial. Fundación Acindar facilitará los datos a completar, como el alojamiento y el medio de transporte. Además, cada finalista deberá facilitar, firmar y presentar una “Carta de deslinde” indicando la exención de Responsabilidad/Viaje y un Formulario de Autorización del Padre, de la Madre o del/de la Tutor/a para cada finalista que sea menor de edad. Los costos de traslado



al Evento de Premiación serán cubiertos por Fundación Acindar, desde la ciudad principal más cercana a donde viven los participantes a Villa Constitución, Santa Fe.

11. Propiedad Intelectual y Confidencialidad

Todos los proyectos presentados en la hackatón son de exclusiva propiedad de sus autores. Los Organizadores no tienen potestad sobre los proyectos presentados. Teniendo en consideración lo señalado en la Ley 24.481 modificada por la Ley 24.572 T.O.1996 - B.O. 22/3/96) Modificada por la Ley 25.859, sobre Ley de Patentes de Invención y Modelos de Utilidad, se declara lo siguiente:

- a) Los derechos de propiedad intelectual sobre los conocimientos, productos, resultados y/o tecnologías generadas en esta convocatoria serán propiedad de sus autores, inventores y titulares. En todo caso se acogerán las leyes nacionales y supranacionales vigentes sobre la materia. Los desarrollos adicionales sobre la propuesta de solución presentada serán propiedad de su autor.
- b) El usuario acepta que todo material (fotografías, videos, ilustraciones, documentos, comentarios, archivos, direcciones URL, elementos interactivos, infografías o cualquier otro) que sea subido a la plataforma online podrá ser utilizado por los Organizadores, con el único fin de documentar el proceso de innovación abierta, reproducir o promocionar en medios de comunicación la plataforma y los desafíos que se desarrollan en ella. Esta autorización no implica bajo ninguna circunstancia retribución monetaria alguna siendo de carácter gratuito.
- c) La publicidad del material no implica pérdida ni menoscabo del derecho de autor o patente de invención, siendo este pasible de inscripción conf. Art 5 de la Ley 24.481.
- d) Los Organizadores no se hacen responsables por las infracciones legales que puedan cometer los usuarios, en especial las relativas a propiedad intelectual e industrial o derechos de autor dejando el usuario indemne a los Organizadores.

12. Derecho de imagen

Todos los/as participantes de Hackatón ArcelorMittal Acindar aceptan, de conformidad con lo prescripto por los art. 2° y 4° de la Ley 11.723 y los artículos 51, 52, 53, 55, 71, 1740 y 1770 del Código Civil y Comercial de la Nación, que sus presentaciones sean utilizadas en piezas de comunicación interna y externa de los Organizadores y/o la publicación en cualquier medio que Fundación Acindar y Faro Digital consideren en el marco de la hackatón. Asimismo, los y las participantes reconocen que la presente autorización es gratuita, renunciando a reclamar a los Organizadores cualquier indemnización/resarcimiento al respecto, así como a reclamar daños y perjuicios.

Los/as participantes en la hackatón autorizan expresamente a los Organizadores para difundir sus nombres, imágenes con fines comerciales y/o publicitarios, en los medios y en la forma que



el Organizador estime conveniente, renunciando a recibir cualquier compensación por tales motivos.

13. Comportamientos inapropiados durante la convocatoria

Durante la hackatón se busca proporcionar un entorno seguro y acogedor para fomentar el trabajo colaborativo y el intercambio entre equipos de diferentes provincias. Es por esto que cualquier estudiante que realice comentarios ofensivos, acosando, intimidando o discriminando a otros participantes a través de los canales de comunicación del programa será descalificado. Todos los canales de comunicación, incluidos correos electrónicos, chats, reuniones en línea y redes sociales relacionadas con el programa, deben utilizarse para intercambiar ideas y trabajar juntos de manera respetuosa y constructiva. El lenguaje ofensivo, discriminatorio o agresivo no será tolerado en ningún medio de comunicación.

La decisión de descalificación será tomada por el equipo Organizador del programa después de analizar cada caso particular. Cualquier participante que sea testigo o tenga conocimiento de un caso de agresión, acoso o comentarios ofensivos puede comunicarse al correo:

hackatonacindar@farodigital.org

14. Aceptación Tácita de las Bases

La participación en la hackatón supone la aceptación de estas bases y la conformidad con las decisiones del jurado. Cualquier participante que no cumpla los requerimientos mencionados en este documento, o interfiera en el buen funcionamiento del evento, o actúe de mala fe, podrá ser descalificado y dejado fuera del concurso en cualquier momento, a discreción de los organizadores. La Organización del evento podrá decidir sobre cualquier situación no prevista por las presentes pautas de trabajo.

15. Contacto

Las consultas sobre la hackatón se recibirán al correo: hackatonacindar@farodigital.org

Toda la información se encuentra en la página web: <https://hackatonacindar.com/>