

## ANEXO I

### PROGRAMA “Jóvenes Hackers”

#### **OBJETIVOS GENERALES:**

El Programa “Jóvenes Hackers”, tiene como principales objetivos:

- a. Potenciar las oportunidades de aprendizaje, habilidades y competencias emprendedoras entre los jóvenes del último año de la escuela secundaria.
- b. Inspirar a los estudiantes a continuar con su formación profesional, a insertarse en el mundo laboral e incluso a emprender.
- c. Promover entre los estudiantes el desarrollo de proyectos empresariales de alto potencial.
- d. Generar espacios de intercambio entre estudiantes de diferentes instituciones educativas participantes del programa “Jóvenes Hackers”.

#### **ACTIVIDADES A DESARROLLAR:**

En cumplimiento de los objetivos consignados, el programa desarrollará una serie de actividades relativas, que incluyen, pero no se agotan en:

- a. Realizar encuentros presenciales con charlas, talleres y capacitaciones en las áreas de tecnología y negocios.
- b. Promover el desarrollo de las habilidades blandas de trabajo en equipo y comunicación.
- c. Acompañar el proceso de generación de modelos de negocios innovadores de base tecnológica y de alto potencial.
- d. Ofrecer una propuesta de formación integrada al sistema de actividades de aproximación al mundo de trabajo y a los estudios superiores (ACAP) del Ministerio de Educación.

El contenido del programa se organiza en 4 bloques distribuidos a lo largo de 5 días con una dedicación de 4 horas por jornada. El mismo se estructura de la siguiente manera:

**Introducción y desarrollo de habilidades blandas:** En este bloque se realiza la inducción al programa, una introducción al mundo de los emprendimientos de base tecnológica y se trabaja en el desarrollo de habilidades blandas (comunicación, liderazgo, trabajo en equipo, planificación, etc.) y profesionales como el armado de CV.

**Formación tecnológica y de área temática:** Los participantes de Jóvenes Hackers tendrán una introducción a algunas herramientas tecnológicas de vanguardia que están revolucionando el mundo de los negocios (inteligencia artificial, análisis de datos, big data, internet of things (IoT), cloud computing, blockchain, realidad virtual y aumentada (VR / AR), entre otras).

Junto a esta formación, el programa tendrá un área temática para enmarcar los proyectos de los jóvenes, en esta primera edición la misma será Gaming (desarrollo de videojuegos). Se presentarán las principales problemáticas y desafíos a resolver dentro del sector. abriendo el juego a que los jóvenes propongan soluciones para estos u otros de su interés.

**Desarrollo de propuestas:** Se realiza la confección de un modelo de negocio de alto impacto de base tecnológica que esté relacionado al área temática. Se implementarán herramientas necesarias para la definición de mercados, de la propuesta de valor y la confección de un modelo de negocios completo.

**Presentación de proyectos y cierre:** los equipos presentan sus propuestas de negocio en un formato de “elevator pitch” (una presentación corta en la cual deben contar su proyecto) y un jurado conformado por referentes del sector brindará una devolución sobre los mismos.



G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S  
2024 - Año del 30° Aniversario de la Autonomía de la Ciudad de Buenos Aires

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

Buenos Aires,

**Referencia:** ANEXO 1 "Proyecto Jóvenes Hackers"

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 2 pagina/s.