

### ACTIVIDADES

#### 1 Stand de empresas

Los estudiantes pueden ponerse a prueba y descubrir como potenciar sus capacidades. A partir de preguntas y orientaciones se los ayudará a conocer que busca hoy el mundo laboral.

#### 2 Competencias

Los colegios compiten en proyectos, prototipos, exámenes de cultura general, etc. Hay competencias individuales y grupales. Algunas requieren una preparación previa del grupo y otras se ejecutan el día del evento.

#### Categorías



#### INNOVACIÓN Y PROYECTOS

(Sostenibilidad, Negocios, Comunicación, etc.)



#### RECREATIVAS

(Ping Pong / Ajedrez)



#### INTERÉS GENERAL

(Leyes, Política e Historia)



#### ELECTRÓNICA



#### TECNOLOGÍA APLICADA

#### < INFORMÁTICA >

#### 3 Conferencias

Lorem ipsum

Profesionales destacados cuentan lo que hay que saber

*Realidad aumentada y realidad virtual.  
Sostenibilidad de las ciudades.  
Inteligencia artificial.  
Internet de las cosas.  
Nuevas habilidades para el nuevo mundo del trabajo.*

#### 4 Tallares

Experimentá en los laboratorios el "saber y saber hacer".

*Oratoria: cómo presentarte y mostrar tus propuestas.  
Apps para narrar con onda (memes, videos, gif).  
Plasticando: objetos lumínicos con botellas.  
Plan de negocios para emprendimientos.  
Fotografía para redes sociales.*