

REGLAMENTO DE PROTOTIPOS 2026

RESUMEN DE LA COMPETENCIA

Tipo	Modalidad	Desarrollo	Dificultad	Participación	Cupo
Exposición Oral	Presencial según cronograma oficial de ONIET.	Trabajo previo con informe, prototipo/MVP, carpeta de campo o bitácora, panel visual o presentación y video pitch o demostración. La entrega formal se realiza exclusivamente por el Sistema ONIET.	Ciclo Orientado: 4.º, 5.º, 6.º o 7.º año, según la estructura de cada escuela. Los prototipos podrán ser de baja o alta complejidad tecnológica.	Grupal.	Hasta 3 prototipos por institución. Hasta 4 estudiantes por equipo. Solo 1 prototipo por equipo.

1. Fundamentación

La competencia Prototipos 2026 de ONIET promueve el desarrollo de soluciones tecnológicas, creativas y aplicables a problemas reales de la comunidad. Cada proyecto debe concretarse en un prototipo funcional, maqueta digital, servicio prototipado o representación técnica que permita comprender cómo funcionaría la solución propuesta.

El reglamento integra la competencia Smartcity Project como un tipo de prototipo orientado a ciudades, comunidades y entornos urbanos sostenibles. Este tipo de proyecto se vincula con el desarrollo sostenible, la calidad de vida, la inclusión, el cuidado ambiental, el uso eficiente de recursos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La competencia busca que los equipos no solo presenten una idea, sino que desarrollen una propuesta concreta, documentada, evaluable y comunicable, con potencial de aplicación real.

2. Objetivo general

Promover el diseño, desarrollo y presentación de prototipos tecnológicos capaces de resolver, mejorar o visibilizar problemáticas sociales, ambientales, productivas, urbanas, de salud, seguridad, inclusión o sostenibilidad.

3. Objetivos específicos

- Identificar problemas reales del entorno y transformarlos en oportunidades de innovación.
- Diseñar soluciones basadas en tecnología, creatividad, análisis y trabajo colaborativo.
- Desarrollar un prototipo físico, maqueta digital, MVP, servicio prototipado o representación funcional.
- Comunicar el proceso y los resultados mediante informe, carpeta de campo, material visual y defensa oral.
- Fortalecer la capacidad de investigar, experimentar, documentar, argumentar y mejorar una propuesta.
- Incorporar criterios de sostenibilidad, inclusión, impacto social y uso responsable de la tecnología.

4. Destinatarios y participación

Podrán participar estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por la organización de ONIET.

La participación será grupal. Cada equipo podrá estar integrado por hasta 4 estudiantes. Cada institución podrá presentar hasta 3 prototipos en total, considerando los tipos o ejes definidos en este reglamento.

Cada equipo presentará un solo prototipo. Un mismo prototipo no podrá inscribirse en más de un tipo o eje temático ni en más de una categoría de complejidad tecnológica.

5. Modalidad

La competencia se desarrollará de manera presencial, virtual o híbrida, según lo establezca el cronograma oficial de ONIET.

El trabajo principal se realizará de manera previa al evento. Los equipos deberán investigar, diseñar, construir, probar, documentar y preparar los materiales solicitados para la evaluación.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

La inscripción se realizará a través del sistema oficial indicado por ONIET. Para participar, la escuela deberá estar inscripta y aprobada por la organización.

Los canales oficiales para realizar consultas serán la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

En caso de inconvenientes técnicos, la escuela deberá comunicarse por alguno de estos canales oficiales. No se considerarán válidas comunicaciones realizadas por vías no reconocidas por la organización.

7. Tipos de prototipo

Los equipos deberán seleccionar un solo tipo o eje para inscribir su propuesta. Smartcity Project queda incorporado como un tipo específico dentro de la competencia de Prototipos.

Tipo de prototipo	Descripción	Ejemplos
Medio ambiente y sostenibilidad	Soluciones para reducir contaminación, ahorrar energía, reutilizar recursos, promover reciclaje o cuidar ecosistemas.	Sensores ambientales, reciclaje automatizado, riego eficiente, ahorro energético.
Salud y bienestar	Soluciones para mejorar calidad de vida, prevención, hábitos saludables o asistencia a personas.	Wearables, apps de bienestar, dispositivos de asistencia, alertas de cuidado.
Seguridad y protección	Soluciones para prevenir riesgos, proteger personas o mejorar la seguridad de espacios y traslados.	Alarmas, detección de intrusos, seguridad vial, alertas de incendio o emergencia.

Inclusión social y accesibilidad	Soluciones que favorezcan autonomía, accesibilidad, participación e igualdad de oportunidades.	Comunicación accesible, apoyo a movilidad, traducción de señas, señalización inclusiva.
Smartcity Project	Soluciones para mejorar la vida urbana o comunitaria mediante tecnología, sostenibilidad, ODS, eficiencia de recursos, inclusión y gestión inteligente.	Gestión de residuos, movilidad sostenible, monitoreo urbano, energía eficiente, participación ciudadana, espacios públicos inteligentes.
Libre	Proyectos innovadores que no encuadren directamente en los ejes anteriores, siempre que presenten una solución tecnológica clara y funcional.	Educación, cultura, producción, comunicación, servicios, experiencias interactivas o innovación abierta.

8. Complejidad tecnológica

Los prototipos podrán ser de baja o alta complejidad tecnológica. La complejidad será considerada como un criterio de evaluación, pero no determinará por sí sola el resultado final.

- diseño electrónico;
- construcción y materiales;
- uso de hardware;
- uso de software;
- automatización o integración de componentes;
- precisión del funcionamiento;
- usabilidad e interfaz de usuario.

9. Desarrollo del proyecto

Cada equipo deberá desarrollar una propuesta propia, autorizada por la escuela. Podrá realizar investigación bibliográfica, observación del entorno, entrevistas, pruebas técnicas, registro fotográfico, consulta a actores locales y documentación del proceso.

El proyecto deberá explicar con claridad: qué problema aborda; a quién está destinado; qué solución propone; cómo funciona; qué tecnología utiliza; qué beneficios genera; qué impacto podría tener; y si puede sostenerse, replicarse o ampliarse.

10. Presentación y condiciones de entrega

La presentación formal de los trabajos se realizará exclusivamente a través del Sistema ONIET. No se recibirán entregas por correo electrónico, mensajería, enlaces externos, dispositivos físicos ni otros medios no previstos por la organización.

Cada etapa o instancia de entrega tendrá una fecha de cierre. Las fechas oficiales serán comunicadas por ONIET y deberán consultarse en el cronograma vigente del Sistema ONIET.

Los equipos deberán respetar los plazos establecidos. La falta de presentación en tiempo y forma podrá afectar la participación o evaluación del proyecto, según lo determine la organización.

11. Entregables

Cada equipo deberá presentar los siguientes materiales:

Entregable	Descripción	Fecha de cierre
Informe descriptivo en PDF	Debe explicar problema, objetivos, destinatarios, eje elegido, materiales, funcionamiento, proceso de desarrollo, impacto esperado, pruebas realizadas y bibliografía consultada.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Prototipo físico, maqueta digital, MVP o representación funcional	Debe permitir comprender cómo funciona la solución propuesta. Puede incluir dispositivos, software,	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

	modelo digital, circuito, interfaz, servicio prototipado o simulación.	
Carpeta de campo o bitácora	Debe mostrar el recorrido del proyecto: ideas iniciales, bocetos, investigación, materiales, pruebas, errores, mejoras y conclusiones.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Panel visual o presentación	Debe sintetizar la propuesta mediante imágenes, esquemas, infografías, capturas, diagramas o presentación digital.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Video pitch o demostración	Debe presentar al equipo, explicar la solución y mostrar el funcionamiento o la lógica del prototipo. La duración será la indicada por el cronograma o la organización.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

12. Exposición y defensa

La evaluación se realizará sobre los materiales entregados y, cuando corresponda, mediante exposición oral frente al jurado. La defensa deberá explicar el problema, la solución, el proceso de trabajo, el funcionamiento del prototipo, las pruebas realizadas y el impacto esperado.

El equipo deberá poder responder preguntas del jurado. La organización podrá definir la duración máxima de la presentación según el cronograma de la competencia.

13. Evaluación general

El jurado evaluará la calidad integral del proyecto, considerando pertinencia, funcionamiento, originalidad, impacto, desarrollo técnico, documentación, comunicación y coherencia con el tipo de prototipo elegido.

Las rúbricas específicas se incluyen como anexos de este reglamento y permiten evaluar cada tipo de prototipo con criterios adecuados a su naturaleza.

14. Situaciones no previstas

Cualquier situación no prevista, diferencia de interpretación o divergencia que pudiera surgir durante la competencia será resuelta por la organización de ONIET. La decisión de la organización será considerada válida para el desarrollo de la competencia.

15. Premios y reconocimientos

El detalle de premios, medallero, becas, reconocimientos y condiciones de otorgamiento se encuentra establecido en el Reglamento General de ONIET vigente para la edición correspondiente.

16. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Los equipos deberán hacer un uso responsable de las herramientas tecnológicas empleadas durante el desarrollo del proyecto, incluidas las herramientas de inteligencia artificial. Su utilización deberá ajustarse a lo establecido en el Reglamento General de ONIET.

El uso de estas herramientas deberá acompañar el proceso de investigación, diseño, documentación o comunicación, sin reemplazar la autoría, comprensión y defensa del trabajo por parte del equipo participante.

17. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes y jurados designados por la organización de ONIET. También podrán participar como colaboradores estudiantes o especialistas vinculados con las áreas de conocimiento relacionadas con los prototipos presentados.

Anexos: rúbricas por tipo de prototipo

Todas las rúbricas suman 100 puntos. La escala sugerida de valoración es común a todos los tipos de prototipo.

Puntaje total	Nivel de logro
90 a 100	Proyecto sobresaliente. Presenta alta calidad, buen funcionamiento, sólida fundamentación e impacto claro.
75 a 89	Proyecto muy bueno. Cumple sólidamente con los criterios principales y requiere ajustes menores.
60 a 74	Proyecto adecuado. La idea es pertinente, pero necesita mayor desarrollo, claridad, validación o documentación.
Menos de 60	Proyecto insuficiente. Presenta debilidades importantes en funcionamiento, pertinencia, impacto, documentación o exposición.

Anexo I. Rúbrica: Medio ambiente y sostenibilidad

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Pertinencia ambiental	El proyecto aborda una problemática ambiental clara y relevante.	15
Impacto sostenible	La solución contribuye al ahorro de recursos, reducción de contaminación, reciclaje, reutilización o mejora ambiental.	20
Funcionamiento del prototipo	El prototipo funciona o demuestra claramente cómo funcionaría.	20
Innovación y creatividad	La propuesta presenta una solución original, creativa o mejorada.	15
Desarrollo técnico	Se evidencia uso adecuado de tecnología, materiales, hardware, software o mecanismos.	10
Informe y carpeta de campo	La documentación muestra investigación, diseño, pruebas, errores, mejoras y conclusiones.	10
Exposición y comunicación visual	La presentación oral y visual es clara, ordenada y convincente.	10
Total		100

Anexo II. Rúbrica: Salud y bienestar

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Pertinencia en salud y bienestar	El proyecto responde a una necesidad concreta y bien identificada.	15
Aporte a la calidad de vida	La solución puede mejorar hábitos, prevención, asistencia, bienestar o cuidado.	20
Seguridad y responsabilidad de uso	El prototipo considera límites, cuidados, privacidad y uso adecuado.	15
Funcionamiento del prototipo	El prototipo funciona o permite comprender claramente su funcionamiento.	20
Innovación y creatividad	La propuesta presenta una solución original o una mejora significativa.	10
Desarrollo técnico	Se evidencia uso adecuado de tecnología, materiales, hardware, software o mecanismos.	10
Informe y carpeta de campo	La documentación explica proceso, pruebas y evolución del proyecto.	5
Exposición y stand	La presentación oral y visual es clara, ordenada y comprensible.	5
Total		100

Anexo III. Rúbrica: Seguridad y protección

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Identificación del riesgo	El proyecto define con claridad el problema de seguridad o protección.	15
Capacidad preventiva o de alerta	La solución permite prevenir, detectar o responder ante una situación de riesgo.	20
Funcionamiento del prototipo	El prototipo funciona o demuestra claramente su lógica de funcionamiento.	20
Confiabilidad y usabilidad	La propuesta resulta comprensible, utilizable y razonablemente confiable.	15
Innovación y creatividad	La solución presenta una idea original o una mejora relevante.	10
Desarrollo técnico	Se evidencia uso adecuado de tecnología, materiales, hardware, software o mecanismos.	10
Informe y carpeta de campo	La documentación muestra proceso, pruebas, ajustes y conclusiones.	5
Exposición y stand	La presentación oral y visual es clara, sintética y ordenada.	5
Total		100

Anexo IV. Rúbrica: Inclusión social y accesibilidad

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Pertinencia inclusiva	El proyecto aborda una barrera real de accesibilidad o inclusión.	20
Aporte a la autonomía o participación	La solución mejora la vida cotidiana, comunicación, movilidad, aprendizaje o acceso.	20
Usabilidad y accesibilidad	El prototipo es comprensible, usable y adecuado para sus destinatarios.	15
Funcionamiento del prototipo	El prototipo funciona o permite demostrar claramente su utilidad.	15
Innovación y creatividad	La propuesta presenta una solución original o una mejora significativa.	10
Desarrollo técnico	Se evidencia uso adecuado de tecnología, materiales, hardware, software o mecanismos.	10
Informe y carpeta de campo	La documentación explica proceso, pruebas y mejoras realizadas.	5
Exposición y stand	La presentación comunica con claridad el valor inclusivo del proyecto.	5
Total		100

Anexo V. Rúbrica: Smartcity Project

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Problema urbano o comunitario	El proyecto identifica una problemática clara vinculada con calidad de vida, entorno urbano, comunidad o sostenibilidad.	15
Vinculación con ODS y sostenibilidad	La propuesta se relaciona con ODS, especialmente ciudad sostenible, consumo responsable, acción climática, ecosistemas, inclusión o eficiencia de recursos.	15
Innovación y creatividad	La solución propone una mejora original, inteligente o superadora para el entorno elegido.	15
Viabilidad técnica, organizacional y económica	La propuesta puede implementarse con recursos razonables y contempla actores, etapas o condiciones de desarrollo.	15
Desarrollo del prototipo o servicio prototipado	El prototipo, maqueta, app, sistema, simulación o servicio prototipado permite comprender el funcionamiento de la solución.	15
Impacto social, ambiental e inclusivo	El proyecto puede mejorar la calidad de vida, reducir impactos negativos, promover inclusión o fortalecer la participación ciudadana.	15
Informe, evidencia y comunicación	La documentación, exposición y recursos visuales fundamentan con claridad la propuesta y su potencial de aplicación.	10
Total		100

Anexo VI. Rúbrica: Eje libre

Criterio	Qué evalúa el jurado	Puntaje máximo
Claridad del problema o necesidad	El proyecto explica con precisión qué busca resolver o mejorar.	15
Originalidad e innovación	La propuesta presenta una idea creativa, novedosa o poco convencional.	20
Funcionamiento del prototipo	El prototipo funciona o permite demostrar claramente la solución.	20
Utilidad e impacto	La solución tiene valor para sus usuarios o para el contexto elegido.	15
Desarrollo técnico	Se evidencia uso adecuado de tecnología, materiales, hardware, software o mecanismos.	10
Proceso de trabajo documentado	El informe y la carpeta de campo muestran investigación, diseño, pruebas y mejoras.	10
Exposición y stand	La presentación oral y visual es clara, ordenada y atractiva.	10
Total		100