

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

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 Talleres

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.