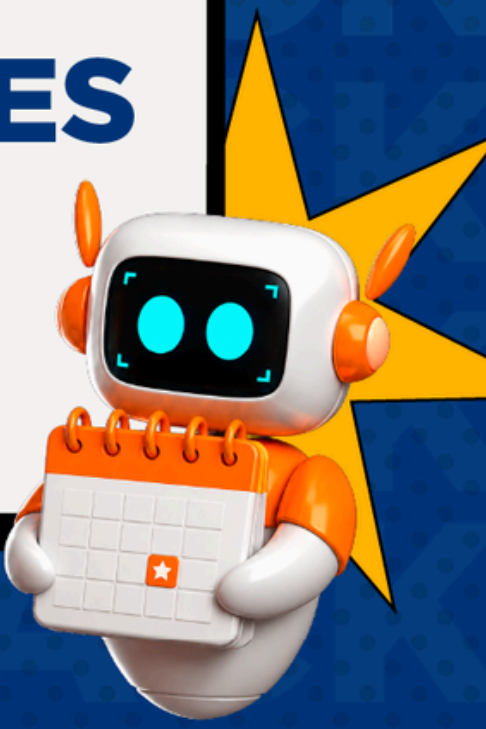
AMERIHACK

BASES Y CONDICIONES

AMERIHACK 2026

12 Y 13 DE NOVIEMBRE



Dirección de Gestión de la Innovación

edutainment | AMERICANA

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN DEL DOCUMENTO 03

2. BASES Y CONDICIONES 03

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES 04

CAPÍTULO II – INSCRIPCIÓN 06

CAPÍTULO III – PARTICIPANTES 09

CAPÍTULO IV – LÍNEAS TEMÁTICAS 10

CAPÍTULO V – DESARROLLO DE LA COMPETENCIA 10

CAPÍTULO VI – ENTREGABLES OFICIALES 10

CAPÍTULO VII – USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL 11

CAPÍTULO VIII – EVALUACIÓN 11

CAPÍTULO IX – PREMIACIÓN 14

CAPÍTULO X – VINCULACIÓN CON EXTENSIÓN UNIVERSITARIA 15

CAPÍTULO X – PROPIEDAD INTELECTUAL 15

CAPÍTULO XI - CONDUCTA Y ÉTICA 16

CAPÍTULO XII - DISPOSICIONES FINALES 16

ANEXO A - FORMATO OFICIAL DE PROYECTO AMERIHACK SELECCIONADOS 17

2. RESUMEN EJECUTIVO 18

3. PROBLEMA NECESIDAD U OPORTUNIDAD 18

4. SOLUCIÓN Y PROPUESTA DE VALOR 18

5. COMPONENTE INNOVADOR 19

6. USUARIOS, CLIENTES Y BENEFICIARIOS 20

7. FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD 20

8. IMPACTO, SOSTENIBILIDAD Y ESCALABILIDAD 21

9. PRODUCTO O EVIDENCIA DESARROLLADA 21

10. BUSINESS MODEL CANVAS 22

11. USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL 25

12. PITCH FINAL 25

13. DECLARACIÓN DE EQUIPO 25

1. PRESENTACIÓN DEL DOCUMENTO

El presente documento establece las Bases y Condiciones Oficiales de la **AMERIHACK 2026**, una competencia académica de innovación de la Universidad Americana, orientada a identificar, desarrollar, fortalecer y visibilizar proyectos y soluciones innovadoras desarrollados por estudiantes de las modalidades presencial y virtual.

La iniciativa busca promover una experiencia de aprendizaje aplicada e interdisciplinaria, en la que los participantes integren conocimientos, creatividad, tecnología, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y capacidad emprendedora para transformar desafíos reales en soluciones innovadoras, viables, sostenibles y con potencial de generar impacto económico, social, ambiental o tecnológico.

En este marco, la competencia no se limita a la generación de ideas, sino que busca fortalecer la capacidad de los estudiantes para identificar oportunidades, comprender problemas, diseñar alternativas, desarrollar propuestas y validar soluciones con potencial de aplicación real, respondiendo a las necesidades actuales y anticipándose a los desafíos del futuro.

La actividad se desarrollará en **modalidad presencial**, durante una jornada intensiva de **dos días**, con participación prevista de hasta **120 estudiantes**, los días **jueves 12 y viernes 13 de noviembre de 2026**. El **jueves 12 de noviembre,** la jornada se desarrollará de **08:00 a 18:00 horas**, mientras que el **viernes 13 de noviembre** se desarrollará de **09:00 a 12:00 horas.**

2. BASES Y CONDICIONES

Las presentes Bases y Condiciones tienen carácter orientador y operativo para la implementación de la competencia. Su aceptación será requisito obligatorio para la participación de los estudiantes y equipos inscriptos.

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Denominación

La **AmeriHack 2026** es un concurso universitario de **innovación interdisciplinaria, sostenible y orientada a la generación de impacto a la sociedad ideadas por los estudiantes.**

La convocatoria busca generar un espacio de aprendizaje activo, creatividad, experimentación y trabajo colaborativo, en el que los estudiantes puedan transformar problemáticas reales en distintos ámbitos en propuestas innovadoras con potencial de impacto.

Artículo 2. Organización

La **AmeriHack 2026** será organizada por la Universidad Americana, en conjunto con el equipo estratégico de EDUTAINMENT, a través de la Dirección de Gestión de la Innovación y de las instancias académicas, técnicas, logísticas y comunicacionales que sean designadas por la institución.

En adelante, todas estas instancias serán denominadas conjuntamente como el Comité Organizador.

Corresponderá al Comité Organizador la planificación, coordinación, ejecución, comunicación, seguimiento y evaluación operativa de la convocatoria, así como la interpretación y aplicación de las presentes Bases y Condiciones.

Podrán preinscribirse exclusivamente estudiantes de grado actualmente matriculados de las carreras de la Universidad Americana de las modalidades presencial y virtual. Los estudiantes que resulten seleccionados para participar en la **AmeriHack 2026** serán denominados, en adelante, como los Participantes.

Artículo 3. Marco institucional

La **AmeriHack 2026** se desarrolla en el marco del ecosistema EDUTAINMENT, promoviendo experiencias de aprendizaje activo, innovación aplicada, creatividad, experimentación y trabajo colaborativo.

La iniciativa busca conectar la formación académica con los desafíos actuales del mercado, incentivando a los estudiantes a desarrollar propuestas que integren conocimiento científico, tecnología, creatividad y pensamiento crítico.

Artículo 4. Objetivo general

Promover el desarrollo de proyectos innovadores e interdisciplinarios que respondan a desafíos actuales de la sociedad, fortaleciendo en los estudiantes de grado de la Universidad Americana competencias de creatividad, innovación, liderazgo, trabajo colaborativo, resolución de problemas, pensamiento crítico y aplicación práctica del conocimiento, en el marco de las líneas temáticas de Transformación Digital, Industria Creativa y Tecnologías Emergentes; Desarrollo Sostenible, Territorio y Calidad de Vida; e Innovación para la Sociedad, Gobernanza y Bienestar

Artículo 5. Objetivos específicos

- Identificar y fortalecer proyectos estudiantiles innovadores con potencial de impacto y aplicación real en diferentes sectores de la sociedad.
- Promover soluciones interdisciplinarias vinculadas a la transformación digital, tecnologías emergentes, creatividad, sostenibilidad, desarrollo territorial y calidad de vida.
- Fomentar la innovación social, impulsando propuestas orientadas al bienestar, la inclusión, la gobernanza y la generación de valor para la sociedad.
- Fortalecer competencias de creatividad, pensamiento crítico, liderazgo, trabajo colaborativo y resolución de problemas mediante el desarrollo de proyectos.
- Reconocer, visibilizar y proyectar las iniciativas destacadas, generando oportunidades de mentoría, vinculación, continuidad y eventual escalamiento de los proyectos.

Artículo 6. Preinscripción y selección

Los estudiantes interesados en participar deberán estar integrados por un mínimo de 3, un máximo de 4 estudiantes y completar el Formulario Oficial de Preinscripción dentro del plazo establecido. La preinscripción no garantiza la participación en la **AmeriHack 2026.**

Finalizado el período de preinscripción, el Comité Organizador realizará la selección de los equipos participantes, conforme a los criterios y cupos establecidos. Los equipos seleccionados serán comunicados a través de los canales oficiales, según el cronograma de la convocatoria.

Las fechas de preinscripción, selección, comunicación de equipos y demás etapas se detallan en el cronograma oficial, que forma parte de las presentes Bases y Condiciones.

Etapa	Fecha
Inicio de preinscripción	14 de Septiembre
Cierre de preinscripción	16 de Octubre
Evaluación y selección de equipos	17 de Octubre hasta 29 de Octubre
Comunicación de equipos seleccionados	30 de Octubre
Inicio de **AmeriHack 2026**	12 de Noviembre
Premiación	13 de Noviembre

CAPÍTULO II - INSCRIPCIÓN

Artículo 7. Modalidad de inscripción

La inscripción se realizará mediante Formulario Oficial habilitado por la Universidad Americana. Deberán ser equipos integrados por un mínimo de 3 y un máximo de 4 estudiantes.

Artículo 8. Información requerida

A. FORMULARIO DE PREINSCRIPCIÓN

1. Datos del equipo

- Nombre del equipo.
- Nombre y apellido completos de los integrantes.
- Número de documento o identificación institucional, si corresponde.
- Carreras de los participantes
- Semestre académico de cada integrante.
- Modalidad de cursado.

Nombre, teléfono y correo electrónico del representante del equipo.

2. Línea temática

Transformación digital, industria Creativa y tecnologías emergentes

Desarrollar soluciones digitales, creativas y tecnológicas que impulsen la competitividad, la innovación y la mejora de experiencias en empresas, instituciones y comunidad.

Desarrollo sostenible, territorio y calidad de vida

Diseñar soluciones sostenibles que generen impacto económico, ambiental y social, contribuyendo al bienestar y desarrollo de las comunidades.

Innovación para la sociedad, gobernanza y bienestar.

Crear soluciones innovadoras que fortalezcan las instituciones, promuevan la inclusión y mejoren los servicios destinados a la ciudadanía.

3. Nombre preliminar del proyecto

Indicar el nombre actual de la propuesta.

4. Estado actual del proyecto

Seleccionar la opción que mejor describa el nivel de avance de la propuesta:

- **Idea inicial:** Hemos identificado una oportunidad, necesidad o problema y tenemos una idea preliminar de solución, pero aún se encuentra en una etapa exploratoria.
- **Concepto definido:** Tenemos claramente definido el problema que queremos resolver, el usuario o beneficiario y la propuesta de solución, pero aún no hemos iniciado su desarrollo.
- **En desarrollo:** Hemos comenzado a desarrollar la solución y contamos con avances concretos, aunque todavía no disponemos de un prototipo funcional.
- **Prototipo**: Contamos con un prototipo, modelo o versión inicial de la solución que permite visualizar o demostrar cómo funcionaría.
- **Prototipo validado:** Contamos con un prototipo que ha sido probado con usuarios, clientes o beneficiarios y hemos obtenido retroalimentación sobre su funcionamiento o propuesta de valor.
- **Solución implementada:** La solución ya está siendo utilizada o implementada en un contexto real y contamos con evidencias iniciales de sus resultados.

5. Problema o necesidad identificada

¿Qué problema o necesidad busca resolver el proyecto? Describan claramente la situación identificada, a quién afecta y por qué consideran importante resolverla. Máximo 150 palabras.

6. Solución propuesta

¿Cuál es la solución que proponen? Expliquen brevemente qué quieren desarrollar o qué están desarrollando y cómo funcionaría. Máximo 200 palabras.

7. Innovación y diferenciación

¿Qué hace innovadora o diferente a su propuesta? ¿Cuál es la propuesta de valor? Expliquen qué aporta de nuevo, qué mejora o qué valor diferencial presenta respecto de soluciones o prácticas existentes. Máximo 150 palabras.

8. Beneficiarios

¿Quiénes serían los principales beneficiarios? Podrán seleccionar más de una opción: Expliquen brevemente cómo se beneficiarían de la solución propuesta.

9. Impacto potencial

¿Qué impacto podría generar la solución? Por ejemplo: mejorar procesos, reducir tiempos o errores, facilitar el aprendizaje, aumentar la accesibilidad, mejorar la atención u optimizar recursos. Máximo 150 palabras.

10. Viabilidad

¿Por qué consideran que el proyecto es viable? Describan brevemente por qué creen que la propuesta puede desarrollarse o implementarse. No es necesario presentar presupuesto ni plan técnico en esta etapa. Máximo 150 palabras.

11. Motivación del equipo

¿Por qué quieren participar de la **AmeriHak 2026** y qué esperan lograr durante la jornada? Máximo 100 palabras.

Información importante

La preinscripción no implica selección automática. Las propuestas serán evaluadas mediante una rúbrica de preselección y los equipos seleccionados recibirán posteriormente la confirmación oficial y las indicaciones para participar de **AmeriHack 2026.**

Artículo 9. Criterios de selección

La selección de los equipos participantes estará a cargo del Comité Organizador, que evaluará las postulaciones de acuerdo con criterios orientados a determinar su pertinencia, claridad y potencial de desarrollo dentro de la **AmeriHack 2026.**

Los criterios de selección serán los siguientes:

- **Pertinencia del desafío:** grado en que el problema, necesidad u oportunidad identificada resulta relevante y se encuentra alineado con las líneas temáticas establecidas para la **AmeriHack 2026.**
- **Relevancia de la solución propuesta:** claridad con la que se presenta la solución y su relación con el desafío identificado, considerando el valor que podría aportar a los usuarios, beneficiarios u organizaciones involucradas.
- **Potencial de innovación:** grado en que la propuesta presenta elementos novedosos, mejoras significativas o nuevas formas de abordar el problema identificado.
- **Potencial de impacto:** capacidad que presenta la solución para generar beneficios o resultados positivos en su ámbito de aplicación, ya sean económicos, sociales, ambientales, tecnológicos u organizacionales.
- **Claridad de la postulación:** coherencia y suficiencia de la información proporcionada por el equipo para comprender el problema, la solución propuesta y el estado actual del proyecto.

La **etapa de desarrollo declarada por el equipo no constituirá, por sí misma, un criterio de exclusión o desventaja,** dado que la competencia está diseñada para recibir proyectos en diferentes niveles de madurez. La información sobre el estado actual del proyecto será utilizada para conocer el punto de partida de cada equipo y orientar adecuadamente su participación durante la competencia.

En caso de que el número de postulaciones supere la capacidad máxima establecida para la convocatoria, el Comité Organizador seleccionará los equipos que obtengan la mejor valoración conjunta de los criterios precedentemente establecidos, procurando asimismo una participación diversa en cuanto a disciplinas, áreas de conocimiento y características de los proyectos.

Artículo 10. Confirmación de participación

La inscripción no implica aceptación automática. La organización confirmará la participación de los equipos o estudiantes seleccionados considerando cupos disponibles, pertinencia temática y cumplimiento de requisitos formales.

CAPÍTULO III - PARTICIPANTES

Artículo 11. Participantes habilitados

Serán considerados Participantes exclusivamente los estudiantes que resulten seleccionados conforme al proceso de preinscripción y selección establecido en las presentes Bases y Condiciones.

Artículo 12. Cupos de participación

La convocatoria prevé la participación de hasta 120 estudiantes. La organización podrá ajustar los cupos de acuerdo con la capacidad operativa, disponibilidad de espacios, cantidad de inscriptos y criterios institucionales.

Artículo 13. Conformación de equipos

Los equipos deberán estar integrados por un mínimo de 3 y un máximo de 4 estudiantes. Cada equipo deberá designar un representante, quien actuará como contacto principal ante el Comité Organizador.

Artículo 14. Participación de proyectos existentes

Se permitirá la participación de proyectos que ya se encuentren en etapa de idea, diseño preliminar, maqueta, prototipo, simulación, validación inicial o implementación temprana, siempre que sean presentados por estudiantes de la Universidad Americana y se ajusten a una de las líneas temáticas oficiales.

Artículo 15. Responsabilidades de los equipos

- Completar el formulario oficial de la pre-inscripción de la **AmeriHack 2026**
- Respetar las normas de conducta, ética y uso responsable de información.
- Declarar el uso de herramientas de inteligencia artificial, si corresponde.
- Participar de las instancias de mentoría, evaluación y presentación final.
- Preparar y presentar el pitch final dentro del tiempo asignado.
- Presentar evidencia visual o demostrativa del proyecto.

CAPÍTULO IV - LÍNEAS TEMÁTICAS

Artículo 16. Líneas temáticas oficiales

Los proyectos deberán inscribirse obligatoriamente en una de las siguientes líneas temáticas:

1. Transformación digital, industria Creativa y tecnologías emergentes

Desarrollar soluciones digitales, creativas y tecnológicas que impulsen la competitividad, la innovación y la mejora de experiencias en empresas, instituciones y comunidad

2. Desarrollo sostenible, territorio y calidad de vida

Diseñar soluciones sostenibles que generen impacto económico, ambiental y social, contribuyendo al bienestar y desarrollo de las comunidades.

3. Innovación para la sociedad, gobernanza y bienestar.

Crear soluciones innovadoras que fortalezcan las instituciones, promuevan la inclusión y mejoren los servicios destinados a la ciudadanía.

Artículo 17. Selección de línea temática

Cada equipo deberá seleccionar una única línea temática principal. En caso de que el proyecto tenga componentes mixtos, el equipo deberá elegir aquella línea donde se concentre el aporte principal del proyecto. La organización podrá sugerir ajustes de categoría antes de la evaluación final.

CAPÍTULO V - DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Artículo 18. Modalidad y duración

La AmeriHack 2026 se desarrollará en modalidad presencial, en la sede de Asunción.

La competencia se desarrollará en una jornada intensiva, El cronograma oficial de la AmeriHack 2026 será socializado oportunamente, una vez que las fechas y actividades hayan sido definidas y confirmadas por el Comité Organizador.

Artículo 19. Mentorías

Durante la jornada, los equipos podrán recibir orientación de mentores académicos, tecnológicos y de innovación. Los mentores no resolverán el proyecto por los equipos, sino que orientarán mediante preguntas, recomendaciones y revisión crítica de la propuesta.

CAPÍTULO VI - ENTREGABLES OFICIALES

Artículo 20. Entregables obligatorios

Para ser evaluado, cada equipo deberá presentar al final del Dia 12 de octubre obligatoriamente los siguientes entregables:

- Formato Oficial de **AmeriHack 2026.** *(en anexo A)*
- Pitch de presentación de hasta 5 minutos.
- Evidencia visual o demostrativa del proyecto.
- Producto de innovación verificable, ya sea conceptual, físico, digital, funcional o demostrativo.

Artículo 21. Producto de innovación

El proyecto deberá concluir en un producto, recurso, proceso, mejora o evidencia verificable.

Podrá consistir en prototipo, maqueta, simulador, app, plataforma digital, modelo 3D, video demostrativo, robot conceptual, diseño funcional, tablero, recurso didáctico, proceso mejorado u otro resultado coherente con la línea temática seleccionada.

Artículo 22. Formato institucional de innovación

El Formato Oficial de Proyecto **AmeriHack 2026.** se inspira en criterios institucionales de registro, acompañamiento, evaluación y visibilización de proyectos de innovación formativa, innovación aplicada y desarrollo creativo aplicado. Para la competencia, se adopta una versión ejecutiva y adaptada a la dinámica de un hackathon de un día.

CAPÍTULO VII - USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Artículo 23. Uso permitido

Se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial durante la competencia, incluyendo, entre otras, Gemini, NotebookLM, ChatGPT, Claude, Copilot u otras herramientas similares. Artículo 24. Transparencia de uso

Los equipos deberán declarar en el Formato Oficial de Proyecto si utilizaron herramientas de inteligencia artificial y describir brevemente para qué fueron utilizadas.

Artículo 25. Alcance del uso de IA

La IA podrá utilizarse como apoyo para ideación, redacción, diseño conceptual, análisis preliminar, organización de información, generación de mockups, estructuración del pitch o revisión de la propuesta. No reemplaza la responsabilidad creativa, técnica, ética y académica del equipo participante.

Artículo 26. Evaluación del uso de IA

El uso de IA no otorgará puntaje adicional por sí mismo. La evaluación se centrará en la calidad de la solución, innovación, factibilidad, impacto, claridad del pitch y coherencia general del proyecto.

CAPÍTULO VIII - EVALUACIÓN

Artículo 27. Jurado evaluador

El jurado estará conformado por representantes institucionales y/o externos, aliados empresariales o instituciones públicas. La composición final será definida por el Comité Organizador.

Artículo 28. Criterios oficiales de evaluación

Criterio	Ponderación	Logra totalmente (100%)	Logra parcialmente (50%)	No lo logra (0%)
Problema, necesidad u oportunidad	**15%**	El problema, necesidad u oportunidad está claramente definido, es relevante y se encuentra respaldado por información, evidencia u observaciones que justifican su existencia. **15 puntos**	El problema está identificado y es comprensible, pero presenta una fundamentación limitada o evidencia insuficiente sobre su relevancia. **7,5 puntos**	El problema no está claramente definido, no se evidencia su relevancia o la propuesta no responde a una necesidad concreta**.** **0 puntos**
Propuesta de valor e innovación	**25%**	La solución responde claramente al problema identificado, presenta una propuesta de valor diferenciada y evidencia elementos de innovación, mejora significativa o una nueva forma de abordar la necesidad **25 puntos**	La solución responde al problema, pero su diferenciación, propuesta de valor o componente innovador es limitado o está insuficientemente demostrado. **12,5 puntos**	La solución no responde claramente al problema, presenta escasa diferenciación o no demuestra un aporte innovador. **0 puntos**
Usuario, cliente o beneficiario y validación	**15%**	Identifica claramente a sus usuarios, clientes o beneficiarios y demuestra que ha contrastado sus necesidades, intereses o aceptación mediante evidencia o retroalimentación **15 puntos**	Identifica a los usuarios, clientes o beneficiarios, pero la comprensión de sus necesidades o la validación de la propuesta es limitada. **7,5 puntos**	No identifica claramente a quién está dirigida la solución o no presenta evidencia de validación. **0 puntos**
Modelo de negocio y viabilidad	**20%**	El Business Model Canvas presenta una lógica coherente entre propuesta de valor, segmentos, canales, relaciones, recursos, actividades, aliados, costos e ingresos, demostrando posibilidades reales de implementación y sostenibilidad **20 puntos**	El modelo presenta los principales componentes, pero existen inconsistencias, supuestos no fundamentados o aspectos relevantes que requieren mayor desarrollo **10 puntos**	El modelo es incompleto, presenta contradicciones significativas o no demuestra una lógica viable para implementar y sostener la solución **0 puntos**

Criterio	Ponderación	Logra totalmente (100%)	Logra parcialmente (50%)	No lo logra (0%)
Impacto, sostenibilidad y escalabilidad	**15%**	La propuesta demuestra un impacto potencial claro y relevante, identifica a los principales beneficiarios y define los resultados o beneficios que espera generar. Asimismo, presenta condiciones que favorecen su sostenibilidad en el tiempo y evidencia un potencial de escalabilidad, replicabilidad o expansión hacia nuevos usuarios, segmentos, organizaciones, mercados o contextos. **15 puntos**	La propuesta identifica un impacto potencial y sus principales beneficiarios, pero los resultados esperados, las condiciones de sostenibilidad o las posibilidades de crecimiento, réplica o expansión están parcialmente desarrolladas o requieren mayor fundamentación **7,5 puntos**	No se evidencia un impacto relevante o claramente definido, ni se identifican condiciones que permitan sostener, replicar o escalar la solución. 0 **0 puntos**
Prototipo, desarrollo y demostración	**5%**	El nivel de desarrollo alcanzado permite demostrar de manera concreta cómo funciona o funcionaría la solución, de acuerdo con la etapa declarada por el equipo **5 puntos**	Existe un avance demostrable, pero la solución presenta limitaciones para mostrar su funcionamiento o aplicación. **2,5 puntos**	No existe evidencia suficiente del desarrollo ni una demostración que permita comprender su funcionamiento. **0 puntos**
Presentación y pitch	**5%**	Presenta la solución de forma clara, estructurada y convincente; comunica el problema, la propuesta de valor, el modelo y el impacto dentro del tiempo establecido y responde adecuadamente a las preguntas del jurado **5 puntos**	La presentación permite comprender la propuesta, pero presenta problemas de claridad, estructura, síntesis o capacidad de respuesta **2,5 puntos**	La presentación no permite comprender adecuadamente la propuesta, presenta información desarticulada o no responde satisfactoriamente a las preguntas del jurado **0 puntos**
TOTAL	**100%**	100 puntos	50 puntos	0 puntos

Artículo 29. Sistema de calificación

Cada proyecto será evaluado sobre un total de 100 puntos. Cuando exista más de un jurado evaluador, el puntaje final se obtendrá mediante promedio simple de las calificaciones individuales.

Artículo 30. Selección de ganadores

Se seleccionará un proyecto ganador por cada línea temática oficial: 1- Transformación digital, industria 2-Desarrollo sostenible, territorio y calidad de vida- 3 Innovación para la sociedad, gobernanza y bienestar.

Los proyectos competirán dentro de su línea temática correspondiente.

CAPÍTULO IX - PREMIACIÓN

Artículo 31. Premios oficiales

La organización reconocerá un proyecto ganador en cada una de las líneas temáticas oficiales de la competencia.

Línea temática	Reconocimiento	Premio económico
Transformación digital, industria	Proyecto ganador de la línea	Gs. 10.000.000
Desarrollo sostenible, territorio y calidad de vida.	Proyecto ganador de la línea	Gs. 10.000.000
Innovación para la sociedad, gobernanza y bienestar	Proyecto ganador de la línea	Gs. 10.000.000

Artículo 32. Reconocimientos especiales

El jurado podrá otorgar reconocimientos especiales sin dotación económica a proyectos destacados en aspectos específicos:

- Innovación Disruptiva.
- Mejor Presentación o Pitch.
- Mayor Factibilidad de Implementación.
- Mayor Potencial de Escalabilidad.

Artículo 33. Continuidad de proyectos destacados

El Rectorado podrá seleccionar uno o más proyectos para acompañamiento institucional posterior. Este seguimiento podrá incluir mentorías especializadas, vinculación con aliados estratégicos, acompañamiento para desarrollo y validación, presentación ante potenciales patrocinadores o participación en futuras iniciativas de innovación impulsadas por la Universidad Americana.

Artículo 34. Condiciones de entrega de premios

La entrega efectiva de premios económicos estará sujeta a los procedimientos administrativos internos de la Universidad Americana, verificación de datos de los integrantes del equipo ganador y cumplimiento de las presentes Bases y Condiciones.

CAPÍTULO X – VINCULACIÓN CON EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

Articulo 35 - Vinculación con Extensión

La participación en **AmeriHack 2026** será reconocida como una actividad de Extensión Universitaria, considerando su carácter formativo, colaborativo y de vinculación con problemáticas y desafíos del entorno.

Los estudiantes que sean seleccionados para participar de la Hackathon y que completen efectivamente la jornada recibirán el reconocimiento de Extensión Universitaria, conforme a los mecanismos institucionales establecidos para el registro y validación de dichas horas.

AmeriHack propone una experiencia de aprendizaje que trasciende el espacio curricular tradicional, promoviendo que los estudiantes trabajen de manera intensiva y colaborativa en la identificación y resolución de desafíos del contexto actual, mediante la innovación, la tecnología y el desarrollo de soluciones con potencial de impacto.

De esta manera, la participación en AmeriHack contribuye al desarrollo de competencias como trabajo colaborativo, innovación, creatividad, resolución de problemas, comunicación, pensamiento crítico y vinculación con el entorno, fortaleciendo la formación integral del estudiante y la articulación de la Universidad con iniciativas de innovación y transferencia de conocimiento.

CAPÍTULO X - PROPIEDAD INTELECTUAL

Artículo 37. Autoría

La autoría de los proyectos corresponderá a los estudiantes participantes que integren el equipo responsable de la propuesta, salvo que existan acuerdos previos documentados con docentes, terceros o instancias institucionales.

Artículo 38. Difusión institucional

La Universidad Americana podrá difundir imágenes, videos, nombres de proyectos, integrantes, resultados, testimonios y evidencias de la competencia con fines académicos, institucionales, comunicacionales y de posicionamiento.

Artículo 39. Continuidad de proyectos

Cuando un proyecto ganador o destacado sea seleccionado para mentoría, incubación, transferencia, investigación, extensión o implementación institucional, podrán establecerse acuerdos adicionales que definan responsabilidades, uso de recursos, autoría, resguardo de información y eventuales condiciones de desarrollo posterior.

CAPÍTULO XI - CONDUCTA Y ÉTICA

Artículo 40. Conducta esperada

Los participantes deberán mantener una conducta ética, respetuosa, colaborativa y responsable durante todas las etapas de la competencia.

Artículo 41. Resguardos éticos y de seguridad

Los proyectos deberán evitar el uso indebido de datos personales, información clínica sensible, imágenes sin autorización, prácticas inseguras, materiales peligrosos o cualquier acción que pueda afectar a personas, pacientes, estudiantes, docentes o instituciones. Cuando corresponda, deberán declarar resguardos de seguridad, confidencialidad y uso responsable.

Artículo 42. Causales de descalificación

- Fraude académico o plagio.
- Presentación de información falsa.
- Uso no declarado o indebido de datos, imágenes o información sensible.
- Conductas irrespetuosas, discriminatorias o violentas.
- Incumplimiento de las Bases y Condiciones.
- Manipulación indebida de resultados o evidencias.
- Uso de materiales, dispositivos o prácticas que comprometan la seguridad.

CAPÍTULO XII - DISPOSICIONES FINALES

Artículo 43. Aceptación de bases

La inscripción implica la aceptación total de las presentes Bases y Condiciones por parte de los participantes.

Artículo 44. Casos no previstos

Toda situación no contemplada en el presente documento será resuelta por el Comité Organizador, de acuerdo con criterios institucionales, académicos, éticos y operativos. Artículo 45. Vigencia

Las presentes Bases y Condiciones tendrán vigencia hasta la próxima edición de AmeriHack 2026.

Artículo 45. Vigencia

Las presentes Bases y Condiciones tendrán vigencia hasta la próxima edición de AmeriHack 2026.

ANEXO A - FORMATO OFICIAL DE PROYECTO AMERIHACK SELECCIONADOS

Este formato deberá ser completado por cada equipo participante. Su finalidad es ordenar la presentación del proyecto, facilitar el acompañamiento de mentores y permitir una evaluación clara por parte del jurado.

1. Datos generales del proyecto

Nombre del proyecto:

_____

Línea temática:

☐ Transformación digital, industria.

☐ Desarrollo sostenible, territorio y calidad de vida.

☐ Innovación para la sociedad, gobernanza y bienestar.

Nombre del equipo:

_____

N° de Documento	Nombre y apellido	Semestre y modalidad de cursado.	Rol en el equipo	Carrera que está cursando

Representante del equipo:

_____

Datos de contacto del representante:

_____

2. RESUMEN EJECUTIVO

Extensión sugerida: máximo 250 palabras.

El resumen deberá explicar de manera clara y sintética el **problema o necesidad identificada, la solución propuesta, los principales usuarios, clientes o beneficiarios, la propuesta de valor, el componente innovador, el producto o prototipo desarrollado y el impacto esperado.**

3. PROBLEMA, NECESIDAD U OPORTUNIDAD

Describir la situación que se busca resolver, mejorar o aprovechar.

¿Qué problema, necesidad u oportunidad se identificó?

¿A quién afecta o quién experimenta esta necesidad?

¿Qué evidencia demuestra que el problema o necesidad existe?

¿Por qué es relevante resolverlo?

4. SOLUCIÓN Y PROPUESTA DE VALOR

Describir la solución propuesta y explicar de qué manera responde al problema identificado.

¿Qué propone el proyecto?

¿Cómo funciona la solución?

¿Qué necesidad resuelve o qué beneficio genera?

¿Qué hace innovadora a la propuesta?

¿Qué alternativas existentes conocen y en qué se diferencia su solución?

5. COMPONENTE INNOVADOR

Explicar qué hace diferente, novedosa o significativamente mejor a la propuesta respecto de las alternativas existentes

El componente innovador se relaciona con:

□ Nuevo producto o servicio

□ Mejora significativa de una solución existente

□ Nuevo proceso o modelo de operación

□ Transformación digital

□ Inteligencia Artificial

□ Automatización

□ Robótica

□ Simulación

□ Innovación educativa

□ Mayor accesibilidad

□ Reducción de costos

□ Mayor eficiencia

□ Mayor seguridad

□ Sostenibilidad

□ Otro: _____

¿Qué hace innovadora a la propuesta?

¿Qué alternativas existentes conocen y en qué se diferencia su solución?

6. USUARIOS, CLIENTES Y BENEFICIARIOS

Identificar claramente quién utilizará, adquirirá, implementará o se beneficiará de la solución.

Usuarios o clientes principales

Beneficiarios directos

Beneficiarios indirectos

¿Qué beneficio concreto recibirá cada grupo?

7. FACTIBILIDAD Y VIABILIDAD

Analizar las condiciones necesarias para desarrollar e implementar la solución, considerando aspectos técnicos, humanos, económicos, operativos e institucionales

Factibilidad técnica

¿Es técnicamente posible desarrollar la solución? ¿Qué tecnologías, conocimientos o capacidades requiere?

Recursos necesarios

¿Qué recursos humanos, tecnológicos, materiales y financieros se necesitan?

Factibilidad operativa

¿Cómo podría implementarse la solución en la práctica?

Viabilidad económica

¿Cuáles son los principales costos y cómo podría financiarse o sostenerse?

Potencial de implementación en Paraguay

□ Puede implementarse actualmente

□ Requiere desarrollo adicional

□ Requiere validación o pruebas

□ Requiere condiciones externas para su implementación

Justificación

8. IMPACTO, SOSTENIBILIDAD Y ESCALABILIDAD

Impacto esperado

¿Qué cambios, resultados o beneficios concretos se espera generar?

¿Quiénes se beneficiarán y de qué manera?

Sostenibilidad

¿Cómo podría mantenerse la solución en el tiempo?

Escalabilidad y replicabilidad

La escalabilidad se refiere a la capacidad de la solución para crecer, ampliarse, replicarse o adaptarse a nuevos usuarios, segmentos, organizaciones, ciudades, mercados o contextos, según la naturaleza del proyecto.

¿Puede la solución crecer o replicarse?

□ Sí

□ No

□ Requiere desarrollo o validación adicional

Explique cómo podría escalarse o replicarse

¿Qué condiciones serían necesarias para lograrlo?

9. PRODUCTO O EVIDENCIA DESARROLLADA

Seleccionar el producto, prototipo o evidencia que el equipo presentará durante la competencia.

□ Prototipo funcional

□ Prototipo conceptual

□ Mockup

□ Simulador

□ Modelo 3D

□ Robot o sistema automatizado

□ Dashboard

□ Maqueta

□ Video demostrativo

□ Presentación interactiva

□ Otro: _____

Descripción del producto o evidencia presentada

¿Qué permite demostrar?

Evidencia visual o demostrativa adjunta

10. BUSINESS MODEL CANVAS

El equipo deberá completar los nueve bloques del Business Model Canvas, demostrando la coherencia entre el problema identificado, la propuesta de valor, los usuarios o clientes, los recursos necesarios y la forma en que la solución podrá implementarse, sostenerse y, cuando corresponda, escalarse.

El Canvas deberá guardar coherencia con la información desarrollada en las secciones anteriores y no deberá completarse como nueve elementos independientes.

10.1 SEGMENTOS DE CLIENTES, USUARIOS O BENEFICIARIOS

¿Para quién estamos creando valor?

Identificar los principales usuarios, clientes o beneficiarios de la solución.

Preguntas orientadoras:

- ¿Quién tiene el problema o necesidad?
- ¿Quién utilizará la solución?
- ¿Quién podría adquirirla o financiarla?
- ¿Quién toma la decisión de implementarla?
- ¿Existen diferentes segmentos?

Respuesta

10.2 PROPUESTA DE VALOR

¿Qué valor ofrecemos?

Explicar qué beneficio concreto genera la solución y por qué constituye una alternativa relevante y diferenciada.

Preguntas orientadoras:

- ¿Qué problema resolvemos?
- ¿Qué necesidad atendemos?
- ¿Qué beneficio ofrecemos?
- ¿Qué nos diferencia de las alternativas existentes?

Respuesta

10.3 CANALES

¿Cómo llegaremos a nuestros usuarios, clientes o beneficiarios?

Identificar los medios de comunicación, distribución, comercialización o implementación.

Preguntas orientadoras:

- ¿Cómo conocerán la solución?
- ¿Cómo accederán a ella?
- ¿Dónde se ofrecerá o implementará?
- ¿Qué canales son más adecuados para cada segmento?

Respuesta

10.4 RELACIONES CON CLIENTES, USUARIOS O BENEFICIARIOS

¿Cómo estableceremos y mantendremos la relación?

Preguntas orientadoras:

- ¿Cómo atenderemos a los usuarios?
- ¿Necesitarán acompañamiento?
- ¿La relación será presencial, digital o automatizada?
- ¿Cómo recibiremos retroalimentación?
- ¿Cómo construiremos confianza y fidelización?

Respuesta

10.5 FUENTES DE INGRESOS Y MECANISMOS DE SOSTENIBILIDAD

¿Cómo se sostendrá la solución?

Preguntas orientadoras:

- ¿Quién pagaría por la solución?
- ¿Por qué estaría dispuesto a pagar?
- ¿Cuál sería el mecanismo de pago?
- ¿Existirían otras fuentes de financiamiento?
- Si no tiene finalidad comercial, ¿cómo se financiará y mantendrá?

Respuesta

10.6 RECURSOS CLAVE

¿Qué necesitamos para hacer funcionar la solución?

IIdentificar los recursos humanos, tecnológicos, financieros, materiales, informativos o de conocimiento que resultan indispensables.

Respuesta

10.7 ACTIVIDADES CLAVE

¿Qué debemos hacer para desarrollar y entregar nuestra propuesta de valor?

Identificar las actividades esenciales para desarrollar, implementar, operar, validar y mejorar la solución.

Respuesta

10.8 SOCIOS CLAVE

¿Quiénes pueden ayudarnos a desarrollar, implementar o escalar la solución?

Identificar aliados, instituciones, empresas, proveedores, organizaciones o personas estratégicas.

Respuesta

10.9 ESTRUCTURA DE COSTOS

¿Cuáles son los principales costos de la solución?

Identificar los costos necesarios para desarrollar, implementar, operar y mantener el proyecto

Respuesta

11. USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

¿El equipo utilizó herramientas de Inteligencia Artificial durante el desarrollo?

□ Sí

□ No

Herramientas utilizadas

□ ChatGPT

□ Gemini

□ NotebookLM

□ Claude

□ Copilot

□ Otra: _____

Describa brevemente cómo fueron utilizadas

12. PITCH FINAL

El equipo deberá realizar una presentación oral de 5 minutos ante el jurado evaluador, seguida de hasta 3 minutos de preguntas.

El pitch deberá presentar de manera clara, estructurada y convincente:

□ Problema o necesidad identificada

□ Usuario, cliente o beneficiario

□ Propuesta de valor

□ Componente innovador

□ Modelo de negocio

□ Impacto, sostenibilidad y escalabilidad

□ Producto, prototipo o evidencia desarrollada

□ Factibilidad y viabilidad

□ Cierre convincente

13. DECLARACIÓN DEL EQUIPO

Declaramos que la información presentada corresponde al trabajo desarrollado por nuestro equipo y que conocemos y aceptamos las Bases y Condiciones Oficiales de la Amerihack 2026.

Firma del representante:

Fecha: