

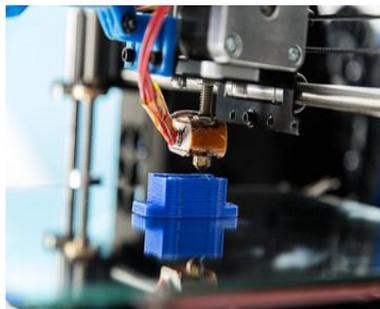
DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

FECHAS:

Del 3 al 7 de julio

Del 17 al 21 de julio

EDAD: De 13 a 17 años



DESCRIPCIÓN: Utilizaremos la herramienta de diseño 3D **Tinkercad**. La temática que seguiremos será la de **personajes de videojuegos**. Al finalizar se podrá realizar una impresión 3D por alumna o alumno con la impresora **BQ- Hephestos 2**.

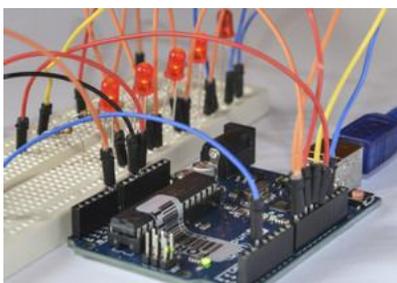
ARDUINO+INTERNET OF THINGS

FECHAS:

Del 10 al 14 de julio

Del 24 al 28 de julio

EDAD: De 13 a 17 años



DESCRIPCIÓN: Nivel 1: En este laboratorio nos iniciaremos en la **programación y la robótica** con **Legó WeDo**. El lenguaje de programación de Legó está basado en bloques y permite controlar de forma muy intuitiva el comportamiento de motores y sensores.

Nivel 2: última semana se programará con los robots **nBot**: se trata de unos robots con una placa compatible con **Arduino** programable desde un lenguaje basado en **Scratch**

DESARROLLO DE APLICACIONES PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON APP INVENTOR

Fechas:

Del 3 al 7 de julio (Nivel 1)

Del 10 al 14 de julio (Nivel 1)

Del 17 al 21 de julio (Nivel 1)

Del 24 al 28 de julio (Nivel 2)*

EDAD: De 13 a 17 años

***Para apuntarse al nivel 2 se tendrá que haber apuntado previamente a una de las semanas de nivel 1**

Nivel 1: Utilizaremos **AppInventor**, un entorno de programación creado por Google. Es un lenguaje basado en bloques, con un funcionamiento similar a juntar piezas de puzle, por tanto no será necesario escribir líneas de código. Durante el curso se realizará una aplicación cada día.

Nivel 2: se propone **conectar Arduino con App Inventor** mediante módulos Bluetooth para programarlo desde el mismo entorno de desarrollo. Con esto se pueden manejar las funciones de una placa **Arduino UNO** o **Arduino Yún** desde un Smartphone combinando programación con electrónica.

Lugar: Espacio Joven Ribera,
Calle Pintor Ribera 15

Precio: 15 € por laboratorio y semana

Horarios: De 12:00 a 14:00 horas

Incluye: las sesiones y materiales necesarios para su desarrollo

No incluye: nada que no esté especificado en el apartado "Incluye".

Plazas: Máximo 10, mínimo 6 por cada semana



**INSCRIPCIONES: SE REALIZARAN DESDE EL 22 DE MAYO EN
CENTRO DE SERVICIOS PARA JÓVENES AVDA. DE PORTUGAL 20.**

HORARIO: DE LUNES A VIERNES DE 10 A 14 HS. DE LUNES A JUEVES: DE 17 A 20 HS.

PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SCRATCH Y MAKEY-MAKEY

DESTINATARIOS: 8 A 12 AÑOS

FECHAS:

Del 3 al 7 de julio (Nivel 1)

Del 10 al 14 de julio (Nivel 1)

Del 17 al 21 de julio (Nivel 1)

Del 24 al 28 de julio (Nivel 2)*



HORARIO: 10.00 a 12.00 horas

LUGAR: Espacio Joven Ribera, Calle Pintor Ribera 15

PRECIO: 15 € por laboratorio y semana

INCLUYE: las sesiones y materiales necesarios para su desarrollo nada que no esté especificado en el apartado "Incluye".

PLAZAS: Máximo 20, mínimo 12 por cada semana

** para apuntarse al Nivel 2 se tendrá que haber apuntado previamente en una de las semanas del Nivel 1.*

DESCRIPCIÓN: **Nivel 1:** En este laboratorio se desarrollarán videojuegos o historias interactivas con **Scratch**, un método muy intuitivo que permite aprender las bases de la programación. Con el sistema **Makey-Makey** podremos diseñar y construir mandos para controlar los programas realizados debiendo analizar las necesidades concretas y fabricando el control acorde a ellas. La creación de diferentes videojuegos implica desarrollar mandos específicos para cada uno de ellos.

Nivel 2: Durante este nivel se continuará con el lenguaje **Stencyl** de programación orientado a videojuegos.

LABORATORIO DE ROBÓTICA Y PROGRAMACIÓN CON LEGO WEDO

DESTINATARIOS: 8 A 12 AÑOS

FECHAS:

Del 3 al 7 de julio (Nivel 1)

Del 10 al 14 de julio (Nivel 1)

Del 17 al 21 de julio (Nivel 1)

Del 24 al 28 de julio (Nivel 2)*



HORARIO: 10.00 a 12.00 horas

LUGAR: Espacio Joven Ribera, Calle Pintor Ribera 15

PRECIO: 15 € por laboratorio y semana

INCLUYE: las sesiones y materiales necesarios para su desarrollo nada que no esté especificado en el apartado "Incluye".

PLAZAS: Máximo 20, mínimo 12 por cada semana

** para apuntarse al Nivel 2 se tendrá que haber apuntado previamente en una de las semanas del Nivel 1.*

DESCRIPCIÓN: **Nivel 1:** En este laboratorio nos iniciaremos en la programación y la robótica con **Legó WeDo**. El lenguaje de programación de Legó está basado en bloques y permite controlar de forma muy intuitiva el comportamiento de motores y sensores.

Nivel 2: última semana se programará con los robots **mBot**: se trata de unos robots con una placa compatible con **Arduino** programable desde un lenguaje basado en **Scratch**

Espacio Joven Ribera

Calle Pintor Ribera, 15



INSCRIPCIONES: SE REALIZARAN DESDE EL 22 DE MAYO EN
CENTRO DE SERVICIOS PARA JÓVENES AVDA. DE PORTUGAL 20.

HORARIO: DE LUNES A VIERNES DE 10 A 14 HS. DE LUNES A JUEVES: DE 17 A 20 HS.