

PARTICIPACIÓN Y EMPODERAMIENTO DE LOS JÓVENES EN EL PROCESO DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

Taller práctico

Duración: 20 - 50 horas

BLOQUE I: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

- *SCRATCH* - Programación para la empleabilidad
 - Entendiendo *Scratch*
 - Primeros pasos
 - Práctica I: Laberinto hacia el empleo
 - Práctica II: Arkanoid
 - Práctica III: Rosco Digital
- *APP INVENTOR* – Entorno de desarrollo de software
 - Entendiendo *App Inventor*
 - Primeros pasos
 - Práctica: “Crea tu APP”

BLOQUE II: HERRAMIENTAS Y DISPOSITIVOS PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

- Robótica - ¿Qué es?
 - Tipos: poliarticulados, móviles, androides, zoomórficos, híbridos
- Raspberry Pi. ¿Qué es una Raspberry Pi? Origen, aspectos técnicos y usos prácticos
 - Trabajo con sensores y actuadores
 - Programación

BLOQUE III: CULTURA MAKER, TECNOLOGÍA 3D Y REALIDAD VIRTUAL

COMUNIDAD MAKER

- ¿Qué es?
- ¿Quiénes son los *makers*?
- Figuras *makers*
- *DIY / DIWO (Do It Yourself /Do It With Others)*
- Cultura *maker* y empleo

TECNOLOGÍA 3D - COCREACIÓN

- ¿Qué es?
- Tipos de impresión 3D
- Materiales
- Recursos libres para la colaboración y la cocreación: *Thingiverse* y *MyMiniFactory*
- Software para la generación y creación de objetos 3D: FreeCAD, TinkerCAD
- Software de impresión: Cura 3D
- Oportunidades laborales y datos sobre la industria 3D
- Práctica: “Holograma” y “Percha 3D”

FABLABS

- *FabLabs*
 - ¿Qué son y cómo funcionan?
 - Directorio de *FabLabs*
- *Living Labs*
- Práctica: “Rincón local”

REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA

- Realidad Aumentada / Realidad Virtual
- Tour Virtual
- Práctica: “Tour virtual”