

## CAMPUS TECNOLÓGICO HACKER

Empresa gestora: Educo

Actividades de ocio y tecnología: gymkanas con app móvil, juegos de escape, trivial tecnológico, realidad virtual, realidad aumentada, stand up paddle, drones, robótica, bubble fútbol, deportes de playa (béisbol, kinball)... Se trata de deportes y actividades a nivel iniciación, por lo que la dificultad es mínima ya que el objetivo es disfrutar, pasarlo bien y tener una primera toma de contacto con este tipo de actividades.

Fechas de los turnos:

TURNO 1	Del 29 de Julio al 2 de Agosto
TURNO 2	Del 5 al 9 de Agosto

Cada semana contará con un total de 25 plazas.

Cada participante llevará su propia comida, tipo pícnic, bebida, almuerzo de media mañana si lo desea...

Todo el material técnico será puesto a disposición de la actividad por la entidad gestora y el Ayuntamiento de Santander. Se pondrá a disposición de cada grupo tablets, portátiles, conexión wifi inalámbrica. Además de otros materiales y software que se utilizará durante las actividades multiaventura y dinámicas. Las y los participantes sólo deberán llevar:

- Mochila con su comida y bebida
- Botellín de agua
- Ropa cómoda deportiva
- Calzado deportivo
- Bañador o bikini
- Toalla
- Gorro o visera
- Protección solar

Para cualquier duda o eventualidad se proporcionará a las familias el número de teléfono del coordinador del campamento urbano.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>10:00</b>	DESCUBIERTA POR SANTANDER (Centro de Santander)	PIRAGUA (1) SUP (2) (Playa de los Peligros)	VUELO DE DRONES (Espacio Joven)	SUP (1) PIRAGUA (2) (Playa de los Peligros)	JUEGO ESCAPE 'AGENCIA DE INVESTIGACIÓN (Espacio las Canteras en Cueto)
<b>14:00</b>	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA
<b>15:00</b>	JUEGOS DE PLAYA (Playa de los Peligros)	ESCAPE "HACKER" (Espacio Joven)	BUBBLE SOCCER (Pista de Juan XXIII)	REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA Península de la Magdalena	SNÓRKEL (Playa de Matalaños)
<b>18:00</b>	FIN ACTIVIDAD Recogida: Espacio Joven	FIN ACTIVIDAD Recogida: Espacio Joven	FIN ACTIVIDAD Recogida: Espacio Joven	FIN ACTIVIDAD Recogida: Entrada Península Magdalena	FIN ACTIVIDAD Recogida: Entrada Parque de Matalaños

*Siempre que el tiempo lo permita las actividades se desarrollarán fuera del Espacio Joven, en los lugares indicados en el cuadro de programación.*

### **Lunes:**

Presentación para que se conozcan los jóvenes y descubrir sus inquietudes, gustos y aficiones.

**Descubierta por Santander:** reconocimiento por el centro de Santander a monumentos y ubicaciones para obtener la información y llegar al punto final en **la península de la Magdalena**.

**Juegos de playa** Ultimate (partidos con frisbees y puntería), Kan Jan y Spikeball.

### **Martes:**

**Paddle Surf:** surf de remo o SUP (Stand Up Paddle) una de las disciplinas de ocio activo más completas y recomendables del momento.

**Escape hacker:** Juego de escape en el que los participantes deben ser capaces de detener la propagación de un virus informático y de encontrar la ubicación donde se encuentra el dispositivo que lo ejecutará.

### **Miércoles:**

**Vuelo de Drones:** Se darán unas pequeñas nociones de programación de drones. Para cumplir con la normativa vigente esta actividad se va a desarrollar en el Espacio Joven.

**Bubble Soccer:** Nueva modalidad deportiva de fútbol "burbuja", con la que vivir una experiencia diferente. De creación reciente, es una alternativa divertida y original para practicar deporte.

### **Jueves:**

**Piragua:** El **kayak** es una de las mejores aventuras acuáticas, que te permite desplazarte por la bahía de Santander. También es una gran manera de contemplar la panorámica de la ciudad desde el mar cambiando por completo la imagen de la ciudad y observarla desde un nuevo punto de vista.

**Realidad Aumentada (RA):** Los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real.

**Realidad Virtual (RV):** Se crea en el usuario la sensación de estar inmerso otra realidad. Dicho entorno es contemplado mediante gafas o casco de realidad virtual.

### **Viernes:**

**Juego de Escape "Agencia de Investigación":** En el local "Las Canteras" montamos una agencia de investigación, con fotografías, archivos, informes y pruebas, donde los participantes serán detectives que deben encontrar al culpable y el motivo por el que quiere acabar con el mundo.

**Snórkel:** Contamos con las nuevas máscaras faciales de snórkel, para poder ver y respirar fuera y dentro del agua. Gracias a la visión panorámica y a la posibilidad de respirar por la nariz y por la boca, la observación del fondo subacuático es aún más accesible, sencilla y divertida.

### **Reserva de plazas:**

Personalmente en el Espacio Joven (C/Cuesta del Hospital 10. Santander)

Telefónicamente: 942 20 30 29 / 942 20 30 28 email: [juventud@santander.es](mailto:juventud@santander.es)

Una vez preinscrito y confirmada la plaza, para la formalización de la inscripción debe aportarse:

- Ficha de inscripción con datos personales (solicítala)
- Permiso para menores
- Fotocopia del **DNI**
- **Justificante** del pago de la cuota indicando el nombre del participante\*

**\*ANTES DE PROCEDER AL PAGO DE LA CUOTA HAY QUE PREINSCRIBIRSE para recibir la confirmación de disponibilidad de plazas libres, tras ello se facilitará el número de cuenta. Una vez realizada la preinscripción, hay 3 días de plazo para realizar el pago o se anulará la reserva.**