

CAMPUS CARNAVAL HACKER

Empresa gestora: **Playduco**

Actividades de ocio y tecnología: escape “hacker”, realidad virtual, realidad aumentada, robótica micro:bit, iniciación a la programación de videojuegos, maquillaje de carnaval... Se trata de actividades a nivel iniciación, su dificultad es mínima ya que el objetivo es disfrutar, pasarlo bien y tener una primera toma de contacto con este tipo de actividades.

Fechas del campus:

Fechas	Del 12 al 16 de febrero
--------	-------------------------

En cada campamento urbano habrá disponibles hasta dos plazas para menores con discapacidad leve o necesidades especiales que requieran de un monitor de apoyo, pero, a la vez, permita al joven realizar el campamento de forma satisfactoria y sin riesgo para su salud.

Cada participante llevará su propio almuerzo de media mañana, tipo pícnic, y bebida.

Todo el material técnico será puesto a disposición de la actividad por la entidad gestora y el Ayuntamiento de Santander. Las y los participantes sólo deberán llevar:

- Mochila con su comida y bebida
- Botellín de agua
- Ropa cómoda

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

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Punto de encuentro	Centro cívico Tabacalera	Centro cívico Tabacalera	Centro cívico Tabacalera	Centro cívico Tabacalera	Centro cívico Tabacalera
10:00	Dinámicas de presentación G1 - Brazo robótico con MicroBit G2 – Iniciación a la programación de videojuegos	Realidad Virtual y Aumentada Descubriendo nuevos robots: Sphero, Indi, Matalab, Intellino	G1 – Iniciación a la programación de videojuegos G2 - Brazo robótico con MicroBit	Hado Tech Sport	G1 - Juego de Escape Hacker “Agencia de investigación” G2 – Taller de maquillaje de carnaval
12:50	ALMUERZO A MEDIA MAÑANA				
13:20	G1 - Brazo robótico con MicroBit G2 – Iniciación a la programación de videojuegos	Realidad Virtual y Aumentada Descubriendo nuevos robots: Sphero, Indi, Matalab, Intellino	G1 – Iniciación a la programación de videojuegos G2 - Brazo robótico con MicroBit	Hado Tech Sport	G1 – Taller de maquillaje de carnaval G2 - Juego de Escape Hacker “Agencia de investigación”
15:00	FIN ACTIVIDAD Recogida: Centro cívico Tabacalera	FIN ACTIVIDAD Recogida: Centro cívico Tabacalera	FIN ACTIVIDAD Recogida: Centro cívico Tabacalera	FIN ACTIVIDAD Recogida: Centro cívico Tabacalera	FIN ACTIVIDAD Recogida: Centro cívico Tabacalera

Descripción de actividades

Lunes:

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

Iniciación a la programación de videojuegos*: Proyecto enfocado a trabajar las habilidades intuitivas de la informática, desde un punto de vista lúdico y educativo, modificando o desarrollando videojuegos personalizados.

Brazo robótico con Micro:bit*: Proyecto de robótica educativa para la iniciación a la programación.

**Los participantes serán divididos en 2 grupos. Aquellos que el lunes hagan "Iniciación a la programación de videojuegos", el miércoles harán "Brazo robótico con Micro:Bit", y viceversa.*

Martes:

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.

Descubriendo Robots: Sphero, Indi, Matalatab e Intelino: Con la robótica Sphero el objetivo es desarrollar importantes habilidades STEAM mientras completan juegos dinámicos, atractivos y muy participativos. Matatab es un robot educativo y de ocio para que aprendan las bases de la programación. Y, por último, los robots Indi e Intelino permiten entender la forma en la que un robot procesa la información, trasladado a un ambiente educativo mediante movimientos, órdenes y acciones, creando pequeños recorridos y circuitos por el espacio, respectivamente.

Miércoles:

Iniciación a la programación de videojuegos: Proyecto enfocado a trabajar las habilidades intuitivas de la informática, desde un punto de vista lúdico y educativo, modificando o desarrollando videojuegos personalizados.

Brazo robótico con Micro:bit: Proyecto de robótica educativa para la iniciación a la programación.

Jueves:

Hado Tech Sport: HADO es un nuevo deporte virtual electrónico. Equipados con un casco de realidad aumentada (AR) y un brazalete conectado para detectar los movimientos, los jugadores pueden ver elementos virtuales añadidos al mundo real e interactuar con ellos.

Viernes:

Juego de Escape "Agencia de Investigación": Se montará 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.

Taller de maquillaje de carnaval: Se creará un ambiente interactivo entre los participantes para crear maquillajes únicos con motivo del carnaval y así proporcionarles ideas o práctica por si decidiesen disfrutar de la festividad.




Reserva de plazas:

Online, mediante formulario en www.juventudsantander.es

Una vez preinscrito y confirmada la plaza, para la formalización de la inscripción debe aportarse por email a juventud@santander.es:

- Foto del frontal del DNI/NIE
- Justificante de pago.

PLAYDUCO. SERVICIOS Y PROYECTOS EDUCATIVOS
EN CANTABRIA S.L.

www.playduco.com  servicios@playduco.com
 c/ La Industria 77, Polígono Tirso Gonzalez Nave 12 (Astillero)  942 036 414

