

Aprende a programar páginas web en HTML5 y CSS3 – INICIACIÓN

Descripción.

- Pensado para introducirse en el mundo de la programación de páginas web en HTML5 y CSS3 desde cero.



MasterClass.

- **Lunes** 16 de mayo de 18:00h a 20:00h.
- De 8 a 10 alumnos por grupo (1 alumno por ordenador).
- Posibilidad de que el alumno lleve su propio portátil.

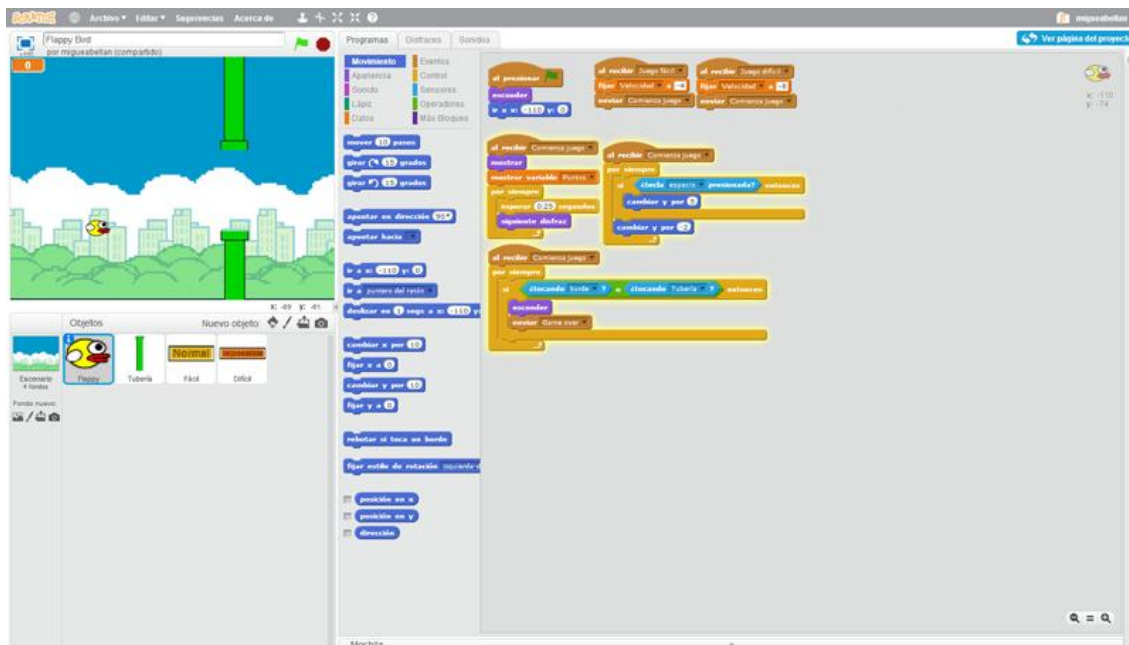
Requisitos técnicos.

- **1 ordenador por persona.** Será necesario instalar SublimeText (OpenSource – Código Abierto), para ello se necesitará la **clave de administrador** en caso de estar protegidos o congelados.
- Conexión a **internet** (cable o wifi).
- **VideoProyector** para el desarrollo de la MasterClass.

Aprende a programar videojuegos con Scratch – INICIACIÓN

Descripción.

- Pensado para introducirse en el mundo de la programación de videojuegos desde cero.



MasterClass.

- **Martes** 17 de mayo de 18:00h a 20:00h.
- De 8 a 10 alumnos por grupo (1 alumno por ordenador).
- Posibilidad de que el alumno lleve su propio portátil.

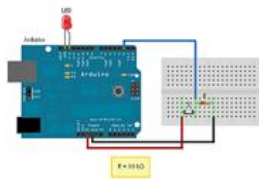
Requisitos técnicos.

- **1 ordenador por persona.**
- Conexión a **internet** (cable o wifi).
- **VideoProyector** para el desarrollo de la MasterClass.

Aprende a programar electrónica y robótica – INICIACIÓN

Descripción.

- Pensado para introducirse en el mundo de la electrónica y robótica desde cero.



```
void configurePins()
{
  for (int index = 0; index < 10; index++)
  {
    states[index] = 0;
    pinMode(index+4, OUTPUT);
    digitalWrite(index+4, LOW); //reset pins
  }

  outputs[1] = 'd'; //pin 5
  outputs[2] = 'd'; //pin 6
  outputs[5] = 'd'; //pin 9
  outputs[6] = 'd'; //pin 10
  outputs[7] = 'd'; //pin 11
  outputs[9] = 'd'; //pin 13

  pinMode(2, INPUT);
  pinMode(3, INPUT);
  outputs[0] = 'd'; //pin 4
  outputs[3] = 'd'; //pin 7
  outputs[4] = 'd'; //pin 8
  outputs[8] = 'd'; //pin 12
}
```

MasterClass.

- **Miércoles** 18 de mayo de 18:00h a 20:00h.
- De 8 a 10 alumnos por grupo (1 alumno por ordenador).
- Posibilidad de que el alumno lleve su propio portátil.

Requisitos técnicos.

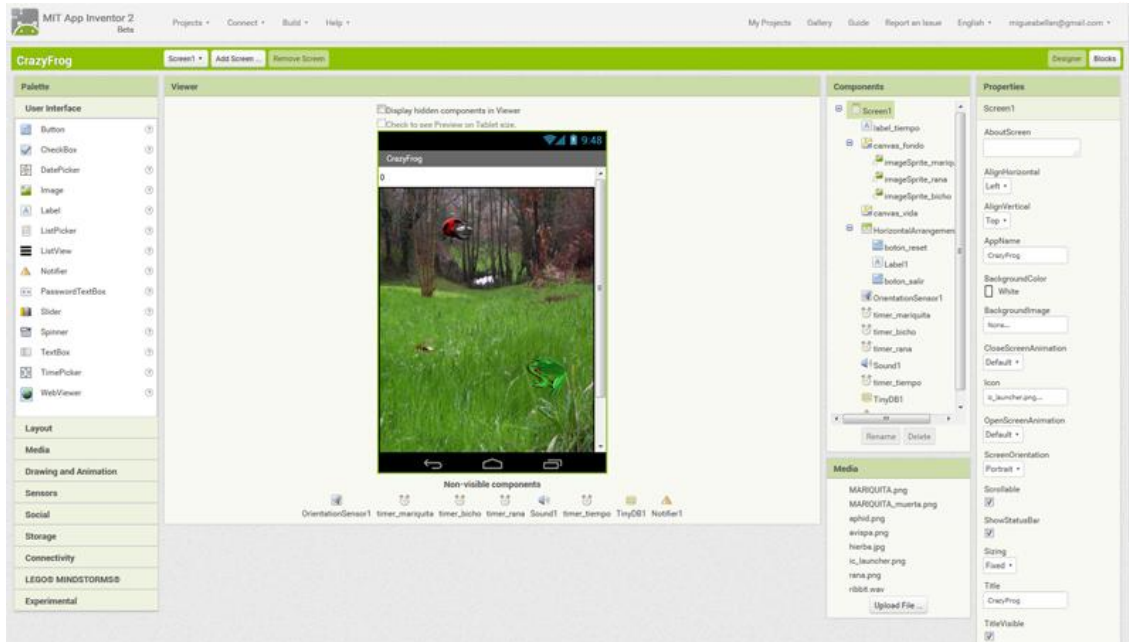
- **1 ordenador por persona.** Será necesario instalar S4A y Arduino (OpenSource – Código Abierto), para ello se necesitará la **clave de administrador** en caso de estar protegidos o congelados.
- Conexión a **internet** (cable o wifi).
- **VideoProyector** para el desarrollo de la MasterClass.

NOTA: Se crearán 2 grupos de 4 ó 5 alumnos para trabajar con las placas de electrónica, prototipado y demás componentes electrónicos.

Aprende a programar apps en android – INICIACIÓN

Descripción.

- Pensado para introducirse en el mundo de la programación de aplicaciones móvil desde cero.



MasterClass.

- **Jueves** 19 de mayo de 18:00h a 20:00h.
- De 8 a 10 alumnos por grupo (1 alumno por ordenador).
- Posibilidad de que el alumno lleve su propio portátil.

Requisitos técnicos.

- **1 ordenador por persona.**
- 1 móvil o tablet de android.
- Conexión a **internet** (cable o wifi).
- **VideoProyector** para el desarrollo de la MasterClass.