

Evidencia 1 – Búsqueda de ideas para el taller

Apellidos: Carpio Camacho

Nombre: Daniel

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 3 horas

Evidencias

Esta evidencia incluye tanto la búsqueda de ideas para el taller de adolescentes, como una pequeña prueba de dichas ideas para comprobar si efectivamente se pueden utilizar en dicho taller.

Todas las ideas propuestas son:

Idea:	Breve descripción:	Aportada por:
Code Combat	Juego de navegador que enseña las sentencias básicas de la programación	Daniel Carpio
Alice 3	Programa didáctico de creación de animaciones a base de sentencias en Java. Muy simple e ideal para empezar.	Daniel Carpio
Snake en Javascript	El juego Snake hecho en Javascript por los encargados del taller donde habrá huecos en blanco para que los estudiantes deban rellenarlos.	Daniel Carpio
Tetris en Python	El juego Tetris hecho en Python por los encargados del taller donde habrá huecos en blanco para que los estudiantes deban rellenarlos.	Daniel Carpio
Arduino	Programación simple en C donde podrán programar y montar en placas Arduino.	Daniel Carpio
MIT App Inventor	Programa de navegador que permite crear aplicaciones móviles de una forma simple.	Daniel Carpio
Unity	Programación básica e introducción al desarrollo de videojuegos usando el motor Unity.	Mario Bizcocho
GameMaker	Programación básica e introducción al desarrollo de videojuegos usando el programa GameMaker.	Mario Bizcocho

Finalmente se escogió la idea de usar MIT App Inventor para el taller.