



APLICACIONES

MÓVILES

CON

APPINVENTOR



SOBRE EL CURSO

GUATEGEEKS

Imaginamos, diseñamos y construimos experiencias educativas inmersivas, centradas en la formación de personas apasionadas por el mundo tecnológico.

Nuestra metodología de trabajo STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática) nos permite integrar éstas áreas dentro de nuestros cursos, con la finalidad de tener un aprendizaje integrador basado también en retos, solución a problemas, exploración e indagación.

SOBRE EL CURSO

El curso te permitirá analizar, resolver problemas, aprender de forma activa y creativa. Desarrollando tus habilidades analíticas y técnicas en el ámbito tecnológico para el desarrollo de aplicaciones móviles, con la finalidad de crear tus prototipos funcionales que den solución a problemática de tu entorno.

Conocerás los fundamentos básicos de la creación de tus aplicaciones móviles, programación por bloques donde utilices variables, ciclos, funciones entre otros. Las aplicaciones móviles a crear están orientadas a videojuegos, inteligencia artificial y reconocimiento de imágenes .

Imagina, diseña y crea tus primeras aplicaciones móviles de forma fácil y rápida.

INFORMACIÓN DEL CURSO



6 Semanas
2 Horas por Semana



Nivel - Principiante / Intermedio



Software / Hardware
App Inventor
Discord
Teléfono Móvil



Pre Requisitos

- Ser apasionado por la tecnología
- Tener una computadora
- Tener Internet en casa
- Contar con un teléfono celular



info@guategeeks.com
2424-7912
WA 57319835

CONTENIDO

TEMAS PRINCIPALES

- Aplicaciones móviles android
- Inteligencia Artificial
- Fakevoice
- Paquetes
- Programación por bloques
- Prototipos

¿QUÉ APRENDERÁS?

- Conocer los fundamentos básicos de la creación de aplicaciones móviles
- Explorar la sintaxis de la programación por bloques
- Crear tu primer robot contable
- Diseña y construye tu fakevoice
- Construir un clasificador de imágenes con Machine Learning
- Construye tu primer video Juego
- Desarrollar tu primer proyecto integrador

TE HAS PREGUNTADO

- ¿Cómo crear una aplicación que me permita apoyar a mi comunidad o una necesidad?
- ¿Cuál sería el primer paso a desarrollar?
- ¿Por dónde empezar?
- ¿Cómo integrar inteligencia artificial a mi proyecto?
- ¿Qué herramientas me permiten integrar mi conocimiento?
- ¿Cómo lo hago funcional?

Sé geek y explora, diseña y crea aplicaciones móviles en GuateGeeks.





GENERALIDADES

Descripción: Los estudiantes construirán aplicaciones móviles que serán utilizadas en su entorno, como lectura de códigos “QR”, inteligencia artificial, fake voice, calculadoras con reconocimiento de voz con la herramienta app inventor con programación a base de bloques.

Edades: 13 - 17

Duración: 12 horas

Habilidades:

- Programación
- Funcionamiento de aplicaciones
- Diseño de aplicaciones
- Aplicaciones móviles

Materias:

- Tecnología
- Ingeniería
- Diseño
- Matemática

Objetivos generales del Curso

- Comprender el funcionamiento de una aplicación móvil.
- Crear aplicaciones móviles android.
- Conocer los fundamentos básicos de la inteligencia artificial.
- Programar las funcionalidades de los componentes de la aplicación móvil.
- Desarrollar pensamiento computacional en los estudiantes.

Materiales:

- Computadora
- Teléfono Inteligente (Sistema Operativo IOS / Android)
- Acceso a Internet
- Correo electrónico

ISTE ESTÁNDARES

1 | Alumno empoderado:

1.d Los estudiantes comprenden los conceptos fundamentales del funcionamiento tecnológico, demuestran habilidad para elegir, usar y solucionar problemas con las tecnologías actuales, y son capaces de transferir sus conocimientos para explorar las tecnologías emergentes.

3 | Constructor de conocimiento:

3.d Estudiantes construyen conocimiento activamente explorando problemas y situaciones del mundo real, desarrollando ideas y teorías, y buscando respuestas y soluciones.

4 | Diseñador Innovador:

4.a Los estudiantes conocen y utilizan un diseño de proceso deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o solucionar problemas auténticos.

4.c Los estudiantes desarrollan, prueban y refinan prototipos como parte de un diseño cíclico de procesos.

4.d Los estudiantes muestran tolerancia para la ambigüedad, la perseverancia y la capacidad para trabajar con problemas abiertos.

5 | Pensador Computacional:

5.d Los estudiantes entienden cómo funciona la automatización y utilizan el pensamiento algorítmico para desarrollar una secuencia de pasos para crear y probar soluciones automatizadas.

6 | Comunicador Creativo:

6.b Los estudiantes crean trabajos originales o reutilizan o mezclan de manera responsable los recursos digitales en nuevas creaciones.

6.d Los estudiantes publican o presentan contenidos que personaliza el mensaje y el medio para su público objetivo.

7 | Colaborador Global:

7.a Los estudiantes utilizan herramientas digitales para conectarse con estudiantes de una variedad de orígenes y culturas, interactuando con ellos de manera que amplían la comprensión y el aprendizaje mutuo.

7.b Los estudiantes utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros, incluidos compañeros, expertos o miembros de la comunidad, para examinar problemas e inconvenientes desde múltiples puntos de vista.

