

Juan Antonio Breña Moral

Trabajamos en Red.

La tecnología y sus múltiples aplicaciones.



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Comunidad de Madrid



EDUCAMADRID

Programa de
Enriquecimiento educativo
2010-2011.

Área Científico Tecnológica
Área Habilidades Sociales

1. Competencias básicas
2. Área de científico tecnológica
3. Área de habilidades sociales

A través del curso, el alumno potenciara las siguientes competencias básicas:

1. Comunicación lingüística
2. Matemática
3. Conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y la competencia digital
5. Social y ciudadana
6. Cultural y Artística
7. Aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

Las áreas que se trabajarán este año en el programa son las siguientes:

1. Biotecnología
2. Energías renovables
3. Inteligencia artificial para los videojuegos
4. Automoción
5. Tecnología Aeroespacial
6. Robótica
7. Logística industrial

Programa de Enriquecimiento educativo

Trabajamos en Red. Área científico tecnológica



Biotecnología: Gestión Autónomas de plantas

El propósito de esta práctica consiste en el desarrollo de un prototipo de planta auto-gestionada por cada grupo.

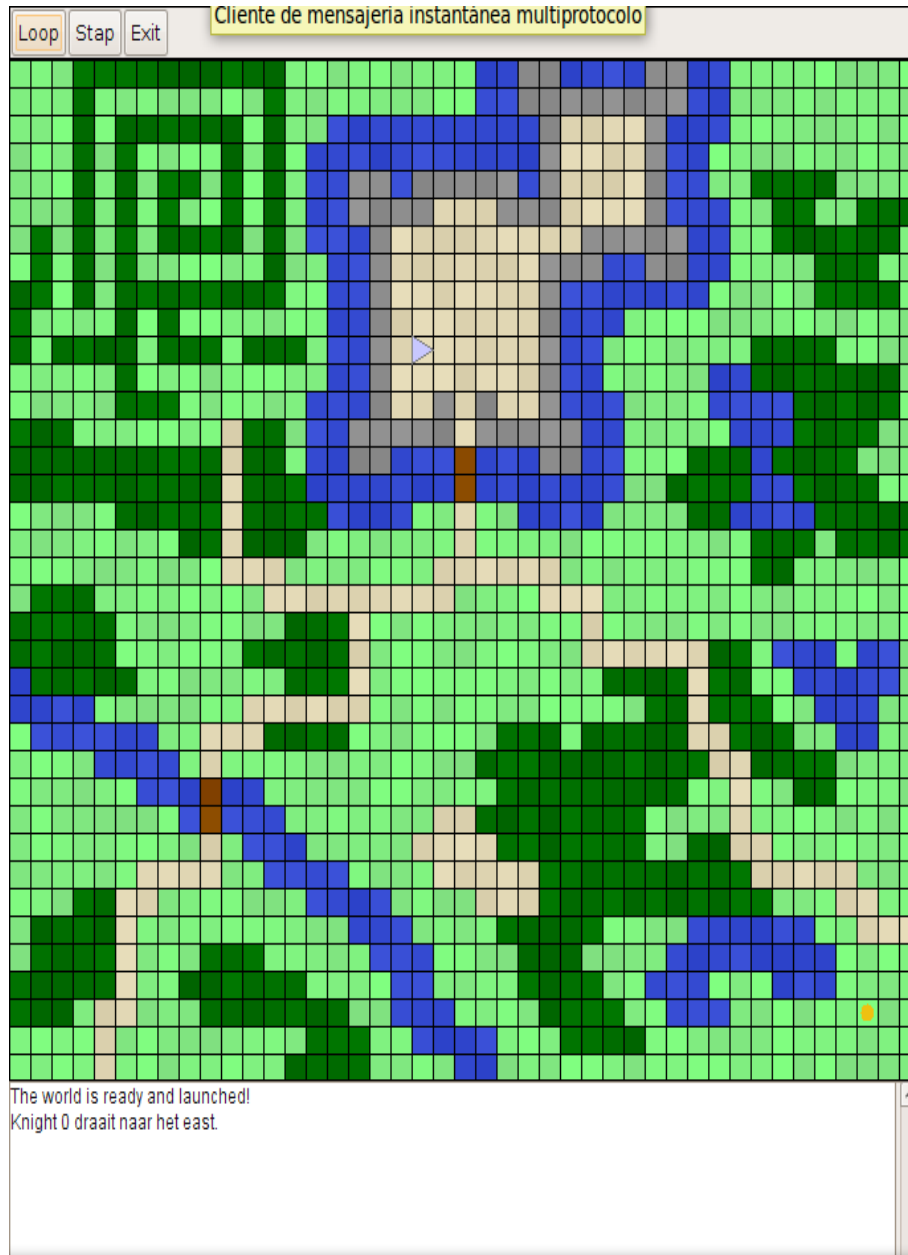




Energías Renovables: Gestión Autonomas de plantas

La práctica se dedicará a explorar el campo de las energías renovables para el desarrollo de una planta eólica y vehículos solares





Inteligencia Artificial: Agentes autónomos

La práctica tiene como objeto el aprendizaje del alumno en inteligencia artificial orientada a los videojuegos.

Programa de Enriquecimiento educativo

Trabajamos en Red. Área científico tecnológica



Automoción: Explorando el Instituto

El propósito de esta práctica consiste en el desarrollo de una serie de coches autónomos que recorren circuitos largos.

Programa de Enriquecimiento educativo

Trabajamos en Red. Área científico tecnológica



Telecomunicaciones: Aplicaciones Android

A través de la siguiente practica, se pretende acercar al alumno al desarrollo de aplicaciones para móviles empleando Android.





Robotica: Clone Wars

La práctica consiste en el desarrollo de una serie de robots que trabajarán en equipos con objetivos diferentes en un mundo desconocido. Los equipos deberán diseñar tácticas para conseguir los objetivos.

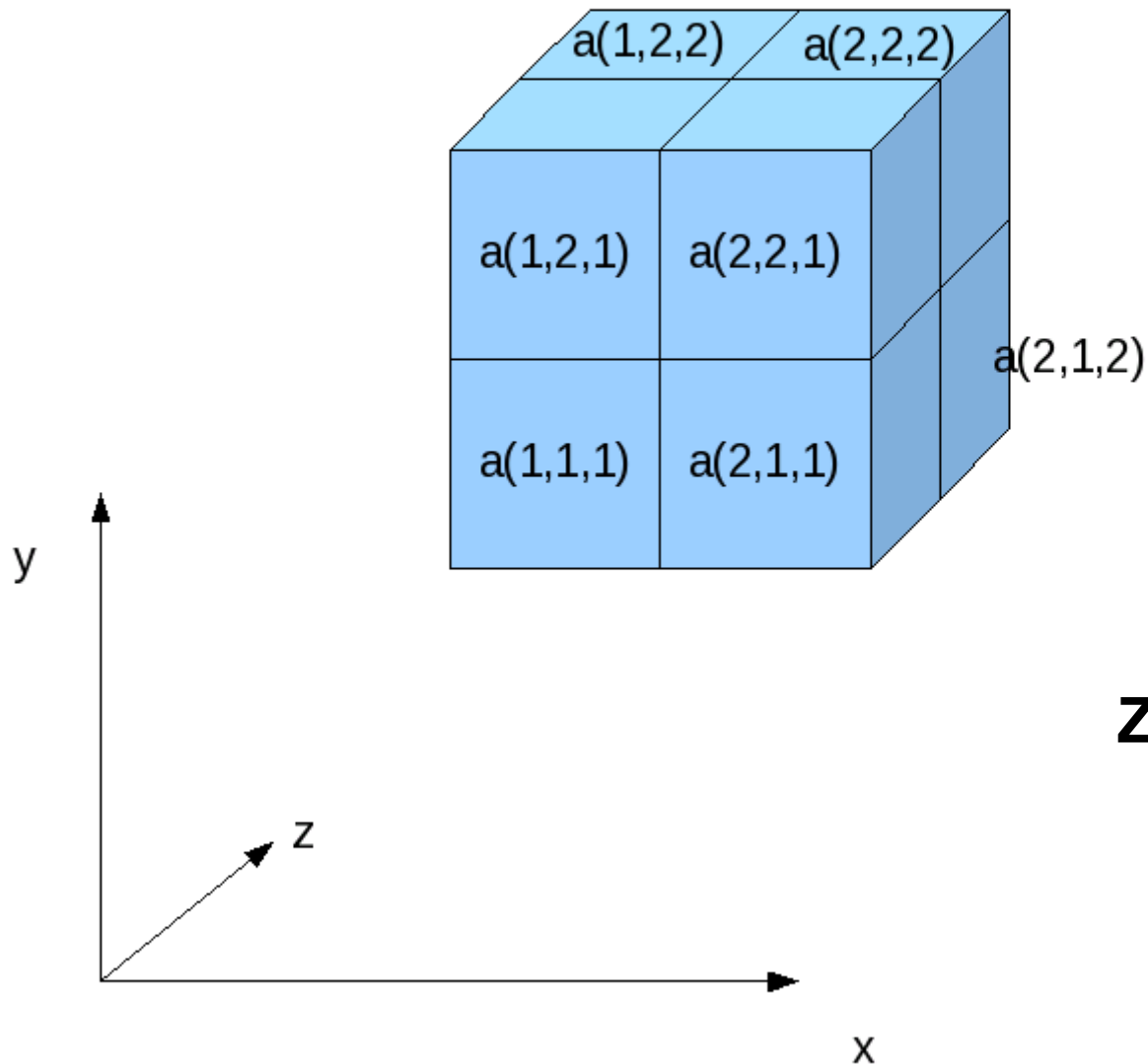




Logística Industrial: Almacén autónomo

La práctica consiste en el desarrollo de una planta logística autónoma.

Y: Alumnos



Z: Habilidades

X: Proyectos

Las áreas que se trabajarán este año en el programa son las siguientes:

1. Técnicas conductuales
 - Role-Playing [NEW]
2. Técnicas cognitivas
 - Técnicas de relajación [NEW]
 - Asertividad V2
 - Autoestima y el Autoconcepto V2
 - Gestión del Estrés en el Aula V2
3. Técnicas de control del entorno
 - Técnicas de comunicación en publico [NEW]
 - Comunicación verbal, no verbal, facial, la sonrisa, manos [NEW]
 - Networking V2

Juan Antonio Breña Moral

Estudiante de Máster de doctorado (URJC, ESP)

Research Assistant (Abu Dhabi University, UAE)

Ingeniero en organización Industrial (ICAI, ESP)

Ingeniero técnico en informática de gestión (ICAI, ESP)

INDUSTRIA

2009, Socio fundador de la empresa tecnológica Esmeta y Generador de empleo.

Anteriormente trabajó como Director de tecnología para una empresa de Defensa.

INVESTIGACION

Estudiante de Máster de doctorado e investigador independiente en el campo de sistemas embebidos y robótica/inteligencia artificial.

Campos de interés:
ROS, OpenCV, Android, Linux, Consciencia & NXT

EDUCACION

Profesor del área de tecnología en el programa de altas capacidades de la comunidad de Madrid.

Autor de 2 libros sobre NXT y LeJOS. (Mercado Anglosajón y Mercado asiático) Actualmente colabora con LEGO.

Muchas Gracias