apirilak 10, 11, 12 abril

CAMPUS TECH_LAB

[kode _tu]

KULTURA DIGITALA

Sustatzaileak / Promueven

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

ORAIN GAZTERIA

Orona fundazioa

[kode_tu]

Antolatzailea / Organiza

Kode_Eskola

Kultura Digitala

TAILER TEKNOLOGIKOAK
TALLERES TECNOLÓGICOS

KULTURA DIGITALA
[kode _tu]
programa

[kode _tu]

pro
gra
ma

[Cuando las personas aprenden a programar en edades tempranas, aprenden estrategias importantes para resolver problemas, diseñar proyectos y comunicar ideas.}

[Programazioa oinarrizko gaitasuna izango da etorkizuneko lanpostuetan.}

[Hizkuntza formalak ikasita, zehatzago hitz egin eta pentsatu ahal izango dute haurrek problema konplexuei buruz.}

[Geure ezagutzak egituratzen eta aztertzen, geure ikaskuntza prozesua kontrolatzen, laguntzen digu adin goiztiarretan programatzen ikasteak.}

[Programazioak ikaskuntza eta bokazio teknologikoak sustatzen ditu.}

[Queremos traer más chicas a la programación. Hay que empezar a cerrar

Haur eta gazte programatzaile – asmatzaile digitalentzako laborategi gisa itxuratua da Gipuzkoako Foru Aldundiaren, Orona Fundazioaren eta Kode Eskolaren KULTURA DIGITALA proiektuaren araberako **Tech Lab campusa**. Haren helburua da haur eta gazte horiei sormen teknologiko eta elkarkidetzan oinarrituriko lanerako tresnak eskaintzea, kodearen ikaskuntzaren bitartez (teknologiaren hizkuntza).

Programaziorako tailer programa osoa eskaintzen du Tech Lab campusak edo ikastaro trinkoak. Interfaze guztiz eroso eta intuitibo batez hornituriko ikasketa plan baten bitartez lantzen dira hartan kontzeptuak eta algoritmoak. Irakasle tituludunen gidaritzapean, talde lanean trebatzen dira ikasleak proiektuen inguruan, sormenean oinarrituriko metodologiaren arabera eta neska-mutilak ikaskuntza prozesuan **{pentsatu, probatu, oker jo eta ikasi!}** modu eraginkorrean parte hartuz.

El campus Tech_Lab del proyecto KULTURA DIGITALA de la Diputación Foral de Gipuzkoa, Orona Fundazioa y Kode_Eskola se concibe como un espacio-laboratorio para niñ@s y jóvenes programadores-inventores digitales a quienes se les facilita instrumentos para la creatividad tecnológica y el trabajo colaborativo, a través del aprendizaje del código (lenguaje de la tecnología).

El campus o curso intensivo **Tech_Lab** ofrece un **programa de talleres de programación** en base a un plan de estudios orientado a conceptos y algoritmos con una interfaz muy cómoda e intuitiva. Con profesores titulados, se trabaja en grupo en torno a proyectos, y con una metodología creativa, donde l@s chaval@s participan activamente en el aprendizaje **{pensar, probar, equivocarse y aprender!}**

NON/DÓNDE
Orona Ideo

NOIZ/CUÁNDO
Apirila/Abril
10,11,12

ORDUA/HORARIO
9:30-16:30

ADINA/EDAD
5-16 urte/años

Ekarri zeure ordenagailua! ¡Trae tu propio ordenador portátil!

IRUDIEKIN PROGRAMATZEN
PROGRAMACIÓN CON IMÁGENES

5-7 urte/años

Txikienak programazioaren munduan murgiltzeko tresna ezin hobeak dira Bee-Bot eta Scratch jr. Sekuentziazioa, lateralitatea eta dimentsio espaziala lantzen dira, guzti hau talde lanean oinarritutako errespetuzko giroan.
Etxean Ipad edo Android tableta bat baduzu, aukera bikaina txikienak jolastuz programatzen ikasten hasteko. Irakurtzen ez dakitenentzat edota irakurtzen hasiberriak direnentzat pentsatua eta diseinatua.

Bee-Bot y Scratch jr. son recursos fantásticos para que los más pequeños den sus primeros pasos en la programación. Cuando niños y niñas a partir de los cinco años de edad juegan con ellos, la experiencia de aprendizaje engloba aspectos como la secuenciación, la lateralidad y la noción espacial, el trabajo en equipo y el respeto, la curiosidad y la creatividad.
Si tienes un Ipad o una tablet Android y quieres que los más pequeños de la casa aprendan a programar jugando. Especialmente pensado y diseñado para niñas y niños no lectores o neolectores.

Ekarri zeure tableta, Android edo Ipad! ¡Trae tu propia tableta, Android o Ipad!

8-9 urte/años

SCRATCH PROGRAMATZEN
PROGRAMACIÓN SCRATCH

MITk sortutako programatzen ikasteko lengoaia da scratch. Tailer honetan istorio elkarreragileak, animazioak, bi deo-jokoak eta musika sortuko dituzu, per- tsonaiak, eskenatokiak, mugimenduak eta soinuak puzzleak egiten diren mo- duan eginez. Gainera zure lanak lagunekin partekatu ahal izango dituzu web batean. Programatzen hasteko aukera ezin hobea. Zeuk proposatu, zeuk sortu!

Scratch es el LEGO de la programación. Creado por MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), está pensado y diseñado para ser usado por lo niñ@s. Scratch les permite crear sus propios videojuegos e historias animadas con personajes, escenarios, movimientos y sonidos. Además, podrán publicar en una web sus creaciones para compartirlos con amigos y familiares. ¡Perfecto para una primera toma de contacto con la programación!

Ekarri zeure tableta, Android edo Ipad! ¡Trae tu propia tableta, Android o Ipad!

TAILER TEKNOLOGIKOAK
TALLERES TECNOLÓGICOS

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

10-11 urte/años

BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN I
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS I

Gustatuko litzaizuke bideo-jokoak sortzen ikastea? Ikastaro honek Game Maker plataforma erabiltzen hasteko aukera ezinhobea eskaintzen dizu sormena eta talde lana garatuz aldi berean! Bloke bidezko programazioaren bidez bideo-jokoak sortzeko lehen urratsak landuko dituzu era intuitibo batean. Eman izena eta zure lehen bideo-jokoak programatzeko gai izango zara!

¿Te gustaría aprender a crear videojuegos? Este curso te ofrece una oportunidad inmejorable para empezar a manejar la plataforma Game Maker al tiempo que desarrollas competencias para trabajar en grupo y poner en marcha tu imaginación. Con la programación en bloques podrás dar tus primeros pasos de manera intuitiva en la creación de videojuegos. ¡Apúntate para programar y crear tus propios juegos!

Ekarri zeure ordenagailua!

Trae tu propio ordenador portátil!

10-12 urte/años

ROBOTIKA LEGO
ROBÓTICA LEGO

Lego Mindstorms NXT-rekin robotikaren oinarriak (robotaren atalak, sentsoreen funtzionamendua eta egituren diseinua) ikasiko dituzu. Horrez gain, programazio grafiko eta intuitibo baten bidez, programazio, mekanika eta diseinuaren munduan murgildu eta talde lanean erronka ugari burutuko dituzu: hainbat misio, marra jarraitzailea, SumoBot... Esperientzia berri bat proiektu tekniko batean eta haren programazioan!

Con Lego Mindstorms NXT aprenderás las nociones básicas de la robótica (reconocimiento de componentes, funcionamiento de sensores y diseño de estructuras), así como el control mediante una programación gráfica e intuitiva de un robot, para introducirte de manera divertida en el mundo de la programación, mecánica y diseño a través de retos en equipo: diferentes misiones, siguelíneas, SumoBot... ¡Participa en un proyecto técnico y en su programación!

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

TAILER TEKNOLOGIKOAK
TALLERES TECNOLÓGICOS

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

12-13 urte/años

BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN II
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS II

Stencyl egungo bideo-joko garapenerako tresna modernoenetakoa da, doakoa eta plataforma anitzekin bateragarria (Windows, Mac, Linux, ...). Blokeetan oinarritutako programazioa erabiliz, 2D jokoak sortzeko aukera bikaina ematen du, logika erabiliz erabiltzailearen ezagutza zabalduz. Game Maker edo Scratch ezagunak dituzu? Stencyl da zuretzako hurrengo aukera! App Storeko joko onenen egileek Stencyl erabiltzen dute, izan zaitez hurrengoa!

Stencyl es una de las herramientas más modernas para desarrollar videojuegos del momento, gratuita y compatible con multitud de plataformas (Windows, Mac, Linux...). Usando programación basada en bloques, es una gran opción para crear juegos 2D, que ayuda al usuario a ampliar sus conocimientos mediante la lógica. ¿Conoces Game Maker o Scratch? ¡Stencyl es la siguiente opción para ti! Los creadores de los mejores juegos de la App Store usan Stencyl. ¡Te va a gustar!

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

12-14 urte/años

ARGAZKIAK EDITATZEN
EDICIÓN DE FOTOS

Argazkilaria izan ala ez, ziur sormen handiko irudiak sortzea gustatzen zaizula. Argazki ezberdinak konbinatzen, erretratuak hobetzen, efektu bereziak sortzen... Denetik ikasi ahal izango duzu ikastaro honetan! Photoshop bezalako tresna ezagun bezain ahaltsu batekin, gure irudimena izango da muga bakarra.

Seas fotografo o no, seguro que te gusta crear imágenes creativas y curiosas. Combinar diferentes imágenes, mejorar retratos, crear efectos especiales... Aprenderás de todo en este curso! Emplearemos una herramienta tan conocida como poderosa, Photoshop, y el único límite será nuestra imaginación.

Ekarri zeure ordenagailua, mugikorra edo argazki-kamera eta xagua!

¡Trae tu propio ordenador portátil, un móvil o cámara fotográfica y un ratón!

TAILER TEKNOLOGIKOAK
TALLERES TECNOLÓGICOS

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

12-16 urte/años

BIDEOAK EDITATZEN
BIDEOAK EDITATZEN

Familiako edota lagunarteko bide txukunak egiten ikasi nahi baduzu, edota Youtuben partekatzeko eduki interesgarriak sortzeko irrikitan baldin bazaude, zatoz bideogintza tailer honetara! Bertan, bideoen edizioa landuko dugu, testu sinpleak gehitzetik, efektu bereziak sortzera heldu arte. Zer sortu nahi duzu zuk?

Si quieres aprender a montar vídeos grabados con la familia o con l@s amig@s, o estás deseando crear contenidos para tu canal de YouTube, ¡ven a nuestro taller de edición de vídeos! Aprenderás de todo, desde cosas tan sencillas como añadir textos, a otras menos sencillas como los efectos especiales. ¿Qué te apetece crear?

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

12-16 urte/años

WEBGUNEAK PROGRAMATZEN
WEBGUNEAK PROGRAMATZEN

Nola funtzionatzen dute hainbeste erabiltzen ditugun webguneek? Izan sare sozial ala online egunkari, egunero hainbat webgune bisitatzen ditugu. Ikastaro honetan zure webguneak egiten ikasiko duzu, haien atzean dagoen programazioa era erraz eta dibertigarrian landuz. Argazki, bideo edota testuak partekatzeko plataforma ezin hobea sortu ahal izango duzu, edukia antolatuz, itxura txukuna emanez... Eta batez ere, sormena landuz!

¿Cómo funcionan esas webs que tanto usamos? Sean redes sociales o periódicos online, visitamos varias páginas web cada día. En este curso tendrás la oportunidad de aprender a crear tus propias webs, aprendiendo de manera fácil y divertida la programación que ello conlleva. Podrás tener tu propia plataforma para compartir fotos, textos y vídeos, organizado y estilizado como tú quieras... ¡Prepárate para ejercitar la imaginación!

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

TAILER TEKNOLOGIKOAK
TALLERES TECNOLÓGICOS

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

14-16 urte/años

BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN III
PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS III

Bideo-joko zale amorratua al zara? Ziur noizbait galdetu diozula zure buruari "nola demontre egingo ote dituzte hauek?". Orain zuk ere baduzu bideo-jokoak egiten ikasteko aukera, Unity bezalako ingurune profesional bat erabiliz, gainera. Diseinu lanetan ariko gara, baita kodetzen ere, hainbat tresna desberdin erabiliz. Prest al zaude bideo-jokoen garapenean murgiltzeko?

¿Eres jugador? Entonces seguro que alguna vez te has preguntado cómo es el proceso de desarrollar un videojuego. Ahora tú mismo puedes aprender a crear juegos, utilizando un entorno profesional como Unity. Trabajaremos en varios terrenos, como el diseño y la programación, utilizando diversas herramientas para ello. ¿Estás preparado para sumergirte en el mundo del desarrollo de videojuegos?

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

14-16 urte/años

3D ANIMAZIOAK SORTZEN
ANIMACIÓN 3D

Ikastaro honetan animazioaren inguruko oinarrizko teknikak ikasiko dituzu, Walt Disney bezalako estudioek erabiltzen dituztenak! Animazioak nola sortzen diren ulertuko duzu, prozesu guztia, eta frame, key frame, tweening, onion skin eta bones bezalako kontzeptuak ulertu eta erabiliko dituzu.

Animatu zaitez eszena oso baten animazioa egitera, proiektuaren plani kaziotik hasi eta bukaeraraino!

En este taller aprenderás las técnicas estándar de animación, aquéllas que usan los grandes estudios como Walt Disney! Entenderás el proceso de creación de una animación de imágenes y empezarás a utilizar y comprender términos como frame, key frame, tweening, onion skin y bones, entre otros.
Anímate a crear la animación de una escena completa, desde la planificación hasta el resultado final.

Ekarri zeure ordenagailua!

¡Trae tu propio ordenador portátil!

AGENDA

KUTURA DIGITALA
kode_tu
programa

SCRATCH PROGRAMATZEN / PROGRAMACIÓN SCRATCH			< 5-9 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Programatzen ikasteko mahai-jolasak Aprendiendo a programar con juegos de mesa	Programatzen ikasteko jolasak (paratxuta eta abar) eta dantza Juegos para comprender la lógica de la programación
16:30	Amaiera / Final		

BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN I / PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS			<10-11 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	2D ala 3D? Bideo-jokoen diseinu paradigmak 2D o 3D? Paradigmas del diseño de videojuegos	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Online joko-bilduma bat sortzeko tailerra Creación de una plataforma online de videojuegos
16:30	Amaiera / Final		

ROBOTIKA LEGO / LEGO ROBÓTICA			<10-12 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores
16:30	Amaiera / Final		

AGENDA

KUTURA DIGITALA
kode_tu
programa

BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN II PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS II			<12-13 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	2D ala 3D? Bideo-jokoen diseinu paradigmak 2D o 3D? Paradigmas del diseño de videojuegos	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Online joko-bilduma bat sortzeko tailerra Creación de una plataforma online de videojuegos
16:30	Amaiera / Final		

ARGAZKIAK EDITATZEN / EDICIÓN DE FOTOGRAFÍAS			< 12-14 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Argazki edizio aurreratua gailu mugikorretan Edición de fotografías en dispositivos móviles	Online profilak: nola zain dezakegu gure pribatutasuna? Perfiles online: ¿cómo podemos garantizar nuestra privacidad?	Guk sorturiko argazkiekin bideoak egiten Vídeos como colecciones de fotos
16:30	Amaiera / Final		

WEBGUNEAK PROGRAMATZEN / PROGRAMACIÓN WEB			< 12-16 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	JavaScript, webgune elkarreragileak JavaScript, webs interactivas	Jokoz osaturiko webgune bat eraikitzen Creación de una plataforma online de videojuegos
16:30	Amaiera / Final		

AGENDA

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

BIDEOAK EDITATZEN / EDICIÓN DE VÍDEOS			< 12-16 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Stop Motion tailerra Taller Stop-Motion	Stop Motion tailerra Creación de un Flash Mob	Argazkiz osaturiko bideoak sortzen Vídeos como colecciones de fotos
16:30	Amaiera / Final		

3D ANIMAZIOAK SORTZEN / ANIMACIÓN 3D			<14-16 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	Fotogrametria, 3D hiperrealista Fotogrametría, 3D hiperrealista	Guk sorturiko 3D modeloak jokoetan txertatzen Modelos 3D personalizados en nuestros juegos	Guk sorturiko 3D modeloak jokoetan txertatzen Modelos 3D personalizados en nuestros juegos
16:30	Amaiera / Final		

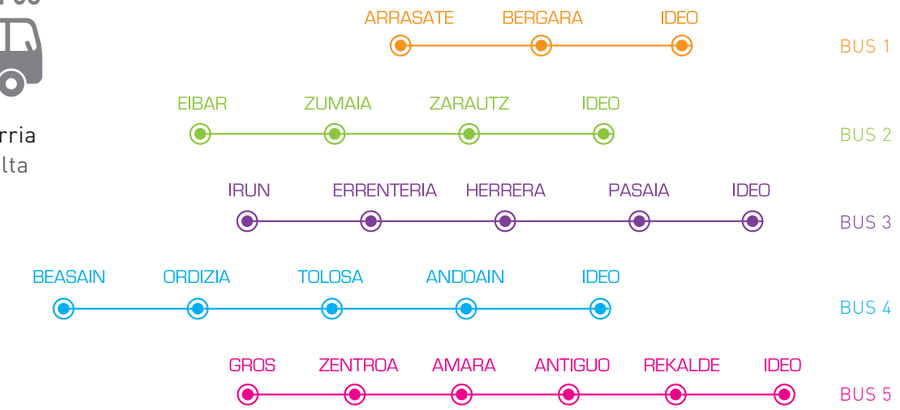
BIDEO-JOKOAK PROGRAMATZEN III PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS III			<14-16 urte/años
9:30	TAILER TEKNOLOGIKOA / TALLER TECNOLÓGICO		
13:30	Bazkaria / Comida		
14:30	2D ala 3D? Bideo-jokoen diseinu paradigmak 2D o 3D? Paradigmas del diseño de videojuegos	Programazioa ordenagailurik gabe Programación sin ordenadores	Gure 3D modeloak jokoetan nola txertatu Modelos 3D personalizados en nuestros juegos
16:30	Amaiera / Final		

AUTOBUSA
AUTOBUS CAMPUS

KULTURA DIGITALA
kode_tu
programa

BUS CAMPUS

joan-etorria
ida y vuelta



Beste herrietatik etortzen direnentzat, aparkalekua dohain.
Para quien venga de otra localidad, parking gratuito para coches y bicis.

BAZKARIA
COMIDA

MENUA/MENÚ

Sasoiko eta 200 km-ra baino distantzia txikiagoan hazi eta heldu diren produktuekin sukaldatutakoa.

Realizado con productos de temporada que han crecido o madurado a menos de 200 km de distancia.

PREZIOAK ETA BEKAK
PRECIOS Y BECAS

A.
Garraioa joan-etorria + tailer teknologikoa + bazkaria + arratsaldeko jarduera osagarriak

Bus ida y vuelta + taller tecnológico + comida + actividades complementarias

09.30-16.30

180 €

B.
Zaintza + tailer teknologikoa /
Guardería + taller tecnológico

08.30-13.30

160 €

C.
Goizeko autobusa + tailer teknologikoa /
Bus ida + taller tecnológico

+/- 09.00-13.30

156 €

D. Tailer teknologikoa bakarrik / Sólo taller tecnológico

09.30-13.30

150 €

PLAZA MUGATUAK
PLAZAS LIMITADAS

-%10
bigarren anaia
segund@ herman@

-%50
familia ugariak eta gurasobakarrak, DBE, GLL, langabetuak
familias numerosas y monoparentales, RGI, AES, desemplead@s