

Futuroción

CURSO 18/19

Año 2 (10-12 años)

OPTIMUS PRIME

PRIMER TRIMESTRE – Videojuegos en 2D y diseño

BLOQUE 1: Scratch

Uso de sensores, variables, arrays, procedimientos y funciones

BLOQUE 2: Kodu

Videojuegos en 3D. Movimientos, colisiones y variables.

BLOQUE 3: Construct 2

Videojuegos en 2D. Desarrollo de personajes, NPCs, eventos, comportamientos.

SEGUNDO TRIMESTRE – Robótica intermedia, creación de apps y electrónica

BLOQUE 1: Lego MindStorm

Recapitulación. Uso de sensores adicionales (color, toque) y siguelneas.

BLOQUE 2: App Inventor

Creación de aplicaciones, desarrollo multiplataforma, programación por bloques

BLOQUE 3: Arduino

Iniciación a la electrónica. Programación por bloques. Proyectos sencillos.

TERCER TRIMESTRE – Motores gráficos y proyecto final de robótica y programación

BLOQUE 1: Unreal Engine

Diseño de videojuegos en 2D y 3D. Comportamientos. Programación en blueprint.

BLOQUE 2: Jornadas de Robótica

Prueba final de Lego MindStorm. Uso de lo aprendido en el curso.

BLOQUE 3: Proyecto Final de Curso

Tecnología a elegir entre los alumnos. Desarrollo de un proyecto autónomo.

BLOQUES TRANSVERSALES – Minecraft y Diseño 3D con BlocksCad

- ❖ Todos los contenidos marcados en la planificación del curso están abiertos a modificaciones, relacionadas estas con el nivel de adquisición y comprensión de conocimientos del grupo. Además, el orden de los bloques puede alternarse y se pueden entremezclar entre ellos para mejorar la dinámica de grupo.