



## SCRATCH DAY

Al terminar la actividad el asistente podrá (descripción de objetivos de la actividad):

Conocer la importancia del pensamiento computacional y aplicarlo, mediante la programación de ordenadores, al diseño e implementación de videojuegos sencillos en un ambiente de trabajo colaborativo.

Acción formativa dirigida a:

Alumnos de nuevo ingreso.

Temas a desarrollar:

1. Pensamiento computacional
2. El entorno Scratch
3. Programación intuitiva
4. Aplicación a videojuegos
5. Trabajo colaborativo

Metodología didáctica:

Prácticas de laboratorio y trabajo en grupo.

Condiciones generales

La acción formativa cumple las siguientes condiciones generales: [http://www.cfp.upv.es/cond\\_gen?2](http://www.cfp.upv.es/cond_gen?2)

Organizadores:

Responsable de actividad	XAVIER MOLERO PRIETO
--------------------------	----------------------

Datos básicos:

Dirección web	<a href="http://museo.inf.upv.es/">http://museo.inf.upv.es/</a>
---------------	---

Correo electrónico	<a href="mailto:macuesta@upvnet.upv.es">macuesta@upvnet.upv.es</a>
--------------------	--

Tipo de curso	JORNADAS
---------------	----------

Estado	TERMINADO
--------	-----------

Duración en horas	3 horas presenciales
-------------------	----------------------

Dónde y Cuándo:

Dónde	VALÈNCIA
-------	----------

Horario	MAÑANA Y TARDE
---------	----------------

Observaciones al horario	Grupo 1: lunes 11 de septiembre de 10h a 13h Grupo 2: lunes 11 de septiembre de 16h a 19h
--------------------------	--

Lugar de impartición	Laboratoris ETSINF edificio 1G: Torres Quevedo, Alan Turing y Ada Byron
----------------------	---

Fecha Inicio	11/09/17
--------------	----------

Fecha Fin	11/09/17
<b>Datos de matriculación:</b>	
Matrícula desde	19/07/17
Mínimo de alumnos	10
Máximo de alumnos	250
Precio	0,00 euros
Observaciones al precio	0,00 € - Público en general
<b>Profesorado:</b>	
GONZÁLEZ MOLLÁ, JORGE MOLERO PRIETO, XAVIER	