

PROGRAMA DE CONTENIDOS DEL CURSO

MÓDULO 1 ENTORNO DE SCRATCH Y PRIMER PROYECTO DE ANIMACIÓN: EL ZOO

PARTE 1 PRIMEROS PASOS EN SCRATCH

- A.EL ENTORNO O PANTALLA DE SCRATCH 3.0
- B.MODO DIRECTO VERSUS CÓDIGO
- C.CODIFICAR LOS OBJETOS
- D.OBJETO VERSUS DISFRAZ

PARTE 2 PRIMER PROYECTO DE ANIMACIÓN: EL ZOO

- A.SELECCIÓN DE OBJETOS Y PRIMEROS BLOQUES DE PROGRAMACIÓN
- B.LA ANIMACIÓN DIGITAL PARA CADA OBJETO: DIFERENTES DISFRACES
- C.EL MOVIMIENTO DE LOS OBJETOS
- D.REBOTE EN EL BORDE DE LA PANTALLA
- E.OPCIONAL: IDEA DE CAPA

MÓDULO 2 PRIMERA APLICACIÓN DIDÁCTICA: ABECEDARIO INTERACTIVO EN SCRATCH

- A.EVENTOS
- B.ALEATORIEDAD
- C.DUPLICAR OBJETOS
- D.EDITAR DISFRACES
- E.OPCIONAL PERO RECOMENDABLE: EFECTOS GRÁFICOS
- F.EXTENSIÓN: TEXTO A VOZ

MÓDULO 3 “PLAYGROUND” SURREALISMO

- A.ENVÍO Y RECEPCIÓN DE MENSAJES (BROADCASTING)
- B.EFECTOS GRÁFICOS: COLOR Y OTROS
- C.APLICACIÓN DE NÚMEROS ALEATORIOS
- D.IMPORTACIÓN DE IMÁGENES EN SCRATCH
- E.CREACIÓN DE UN BOTÓN
- F.OPCIONAL: TOCAR SONIDO

MÓDULO 4: PRIMER VIDEOJUEGO (OBJETOS ESCONDIDOS)

- A.EFECTOS GRÁFICOS: DESVANECER
- B.APLICACIÓN DE DESPLAZAMIENTO ALEATORIO
- C.REPASO DE EVENTOS
- D.CREACIÓN DE BOTONES
- E.IMPORTACIÓN DE IMÁGENES EN SCRATCH

MÓDULO 5: VIDEOJUEGO (ROBOTS) PARA RECONSTRUIR

- A.REPASO DE EFECTOS GRÁFICOS: DESVANECER
- B.REPASO DE DESPLAZAMIENTO ALEATORIO
- C.REPASO DE EVENTOS
- D.IMPORTACIÓN DE IMÁGENES EN SCRATCH
- E. EXTENSIÓN TEXTO A VOZ
- F.EL CONDICIONAL
- G.USO DE VARIABLES

MÓDULO EXTRA SOBRE SCRATCH E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

ACTIVIDAD EN LA APLICACIÓN SCRATCH LAB, SOBRE DETECCIÓN DE ROSTRO.