

TEEN TECH™

Innovation / Technology in English

Camp designed by
CHRISTOPHER SHAW
American IT Expert
and Teacher

Descripción

17

TEEN TECH

Augusto 22 - Septiembre 1

9 días de curso

9:30-1:30pm Lun. - Vier.

(13-16 años)

Curso

17

TEEN TECH

Los alumnos aprenden...

TEENTECH2017's Summer Innovation Camp enseña a los estudiantes en un entorno de aprendizaje basado en el trabajo en equipo donde tecnología, diseño y emprendeduría se erigen en los máximos protagonistas. Bajo estos parámetros, el estudiante trabajará en diversas actividades relacionadas con la tecnología con el fin de desarrollar una idea que resuelva un problema, y que sea aplicable en la comunidad o clase.

Como resultado, los estudiantes tendrán la oportunidad de aprender los principios básicos del trabajo en equipo, diseño, emprendeduría y tecnologías tales como el desarrollo de una aplicación básica y el diseño web. Al final del curso, los estudiantes serán capaces de presentar un producto basado en su propio diseño e ideas.

Este programa es ideal para estudiantes de edades comprendidas entre 13-16 años que tengan un gran sentido de la curiosidad, disfruten del trabajo creativo y activo, y que estén interesados en el mundo de la tecnología. No se necesitan conocimientos previos en ciencias, ingeniería, o diseño de ningún tipo. Es más importante el entusiasmo y el deseo por aprender y trabajar en equipo.

Profesorado

17

TEEN TECH

Expertos en inglés
y tecnología

Christopher SHAW – Nacido en California, enseña nuevas tecnologías e inglés. Siempre busca formas innovadoras de motivar a la comunidad y a los estudiantes, para hacer que el aprendizaje de la tecnología resulte divertido e interesante. Christopher ha diseñado este programa para facilitar y promover diferentes métodos de proyectos y la elaboración de un producto en equipo. Chris es un emprendedor nato y ha trabajado durante muchos años en Silicon Valley siempre en proyectos relacionados con la ingeniería y las nuevas tecnologías. Su vasto conocimiento y experiencia hacen que su papel en nuestro programa sea de una extraordinaria valía.

Elías VERA – Nacido en Barcelona, enseña nuevas tecnologías e inglés. Educador por más de veinticinco años, ocho de ellos en California, Elías es un excepcional profesor y un excelente embajador de la profesión educativa. Gracias a sus conocimientos y a sus habilidades para la presentación ha sido formador de otros docentes en escuelas de Silicon Valley. Elías es capaz de integrar la tecnología en sus clases permitiendo a los alumnos ampliar su aprendizaje de una forma interactiva, creativa y muy motivadora.



Diseño

DISEÑO WEB

Diseño Web – Enseñaremos el uso de *Doteasy website builder*. Nos centraremos fundamentalmente en UX (experiencia usuario) y UI (interfaz usuario) del mismo modo que en el mantenimiento y la recogida de datos estadísticos. El sitio web se usará también como aplicación de mercado. Se asignarán a cada grupo roles para los controles de la gestión del proyecto, así como un director.

GESTIÓN DE PROYECTOS

Desarrollo del proyecto - los estudiantes se organizarán en grupos liderados por un director de proyecto. Estos directores de proyectos actúan como intermediarios entre los diferentes equipos de estudiantes y el profesor, propietario del proyecto. Las reuniones SCRUM de cada mañana sirven de guía a los equipos para comprender las acciones a realizar. Los directores facilitarán la comunicación y los cambios dentro del sistema (Trello, Kanban, SCRUM, Email, Demostración y Presentation... son algunos de los conceptos que los alumnos deberán dominar al final del curso).

Proyecto

ORGANIZACIÓN

Metodología

AGILE

Relativo a la gestión de proyectos y utilizado especialmente para el desarrollo de software. Dicho método se caracteriza por la división de tareas en fases de trabajo cortas, con frecuentes revisiones y adaptación de los planes si es necesario.

"Los métodos AGILE reemplazan *diseños* de alto nivel con frecuentes *rediseños*".

KANBAN

Una pizarra *Kanban* es una herramienta de visualización que permite optimizar el ritmo y flujo de trabajo. Las tablas *Kanban* físicas usan normalmente notas adhesivas enganchadas en una pizarra blanca para comunicar la situación, el progreso y los problemas o contratiempos encontrados a lo largo del proceso de trabajo.

TRELLO

Una pizarra interactiva *Trello* es una lista de listas, rellena con las tarjetas usadas en un equipo o de forma individual. Una vez iniciada una tarjeta, se pueden añadir comentarios, cargar documentos adjuntos, crear listas, añadir etiquetas con fechas y mucho más. La buena organización y coordinación en la gestión de un proyecto en equipo es esencial. *Trello* tiene todo lo que se necesita para organizar proyectos de cualquier envergadura.

Curso y Materiales

9 días / 279 euro

(incluye Raspberry Pi 3)

¡APÚNTATE YA!

Teentech
2017

Nuestra misión

17

TEEN TECH

Nuestro objetivo....

Nuestra misión – Aquí en TEENTECH2017 nuestros jóvenes tienen la oportunidad de prepararse para el futuro en el aprendizaje de gestión de proyectos, idioma inglés y habilidades para trabajar en grupo. Estos aspectos son fundamentales en su crecimiento, sostenibilidad y motivación para formar futuros equipos técnicos de proyectos. A través del uso del inglés como vehículo de comunicación, preparamos a nuestros estudiantes para enfrentarse al mundo moderno con mayor seguridad. TEENTECH2017 tiene el conocimiento y las herramientas para enseñar estos métodos de innovación y tecnología. ¡Estamos aquí para ayudar!

CON LA PARTICIPACIÓN DE:



www.teentech2017.com