



**GEEK 3.0  
PASIÓN POR  
LA TECNOLOGÍA**

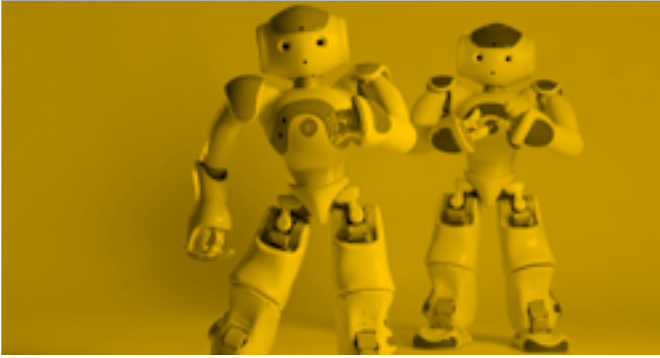
**JO  
VEN**



La tecnología, internet, los Smartphone, las redes sociales, los videojuegos forman parte de la vida diaria de los jóvenes; es por ello, que la **Dirección General de Juventud ha puesto en marcha un nuevo programa de actividades de ocio tecnológico dirigido a jóvenes de entre 14 y 30 años.** Estos talleres se desarrollarán en fines de semana de abril a junio, con un contenido variado y temático fundamentalmente tecnológico y científico con el objetivo de aproximarles de forma divertida, por un lado, a la adquisición de conocimientos y habilidades en programación, robótica, apps, etc. y, por otro lado, al uso responsable de las tecnologías de la información y la comunicación. Estos talleres **tendrán lugar en el Espacio Joven 14/30 sito en la Ronda del Sur 143.**

Además, **en los meses de verano, se ofrecerán dentro de este mismo programa, campamentos de verano en la red de albergues juveniles de la Comunidad de Madrid** donde los participantes madrileños compartirán experiencias en estas materias con jóvenes procedentes de otras Comunidades Autónomas.

# TALLERES DE FIN DE SEMANA

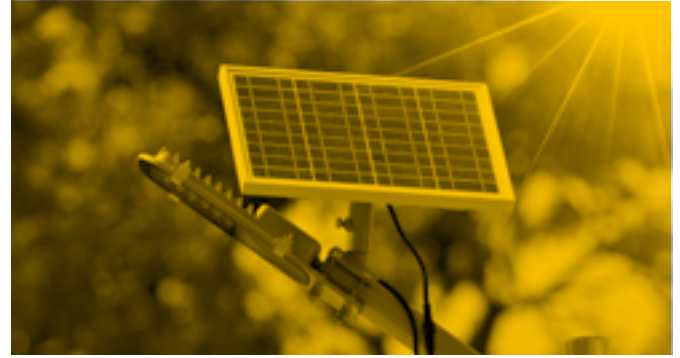


## Robótica con NAO

Proponemos un taller en el que trabajemos en la programación de NAO usando lenguajes de programación sencillos de inicio y que se pueden ir complicando según los conocimientos de los participantes.

5-6 de Abril  
14 - 17 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)



## Ciudades Inteligentes y Sostenibles

Este taller está enfocado a todos aquellos/as que quieran adentrarse en el objetivo de desarrollo sostenible marcado por la ONU para 2030 sobre ciudades más sostenibles.

12-13 de Abril  
14 - 17 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)



## Curso de impresión y diseño 3D

Los participantes aprenderán a usar programas de diseño 3D animándoles a transformar los diseños de otros o incluso realizar los suyos propios.

26-27 de Abril  
18 - 30 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)



## Curso de videojuegos: Diseño y animación con Blender

En este curso los participantes podrán adentrarse en el mundo de los videojuegos. Se iniciarán en una herramienta profesional de diseño 3D, Blender, que les permitirá crear personajes, mundos, objetos y aprender fundamentos básicos de animación y diseño.

21-22 de Junio  
18 - 30 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)



### Curso de videojuegos: mis primeros videojuegos profesionales

Se trata de un taller orientado a alumnos/as que ya tienen una cierta experiencia en programar. Unity es una herramienta que ayuda a desarrollar videojuegos para diversas plataformas mediante un editor y scripting para crear videojuegos con un acabado profesional.

10-11 de Mayo  
18 - 30 años  
20 Participantes

MÁS INFO



### Realidad Virtual

CoSpaces es una plataforma que nos permite crear entornos de realidad virtual desde el navegador. Los participantes aprenderán a diseñar mundos utilizando las herramientas 3D, darán animación y programarán eventos y acciones.

21-22 de Junio  
14 - 17 años  
20 Participantes

MÁS INFO



### Escape Room: Hacking ético y Ciberseguridad

En este taller crearán y realizarán un Escape Room tecnológico. Los profesionales de la ciberseguridad deben tener las mismas habilidades que los hackers, especialmente que los hackers más peligrosos y habilidosos de la red global, para ofrecer protección contra los ataques.

26-27 de Abril / 14 - 17 años  
5-6 de Abril / 18 - 30 años  
20 Participantes

MÁS INFO



### Coche Espía: Electrónica con Raspberry Pi y Arduino

En este taller los alumnos podrán desarrollar un coche espía utilizando varias tecnologías que les permitirán a través de una aplicación web, mostrar imágenes al tiempo que manejarlo.

28-29 de Junio / 14 - 17 años  
14-15 de Junio / 18 - 30 años  
20 Participantes

MÁS INFO



## Construye un robot Droide BB-8 con Arduino

En este taller los participantes podrán llevar a cabo un proyecto al completo de Ingeniería Maker. Crearán un robot BB-8 StarWars desde cero, siguiendo la filosofía DIY y utilizando la electrónica de Arduino para poder controlarlo a través del Bluetooth de un smartphone con Android.

14-15 de Junio  
14 - 17 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)

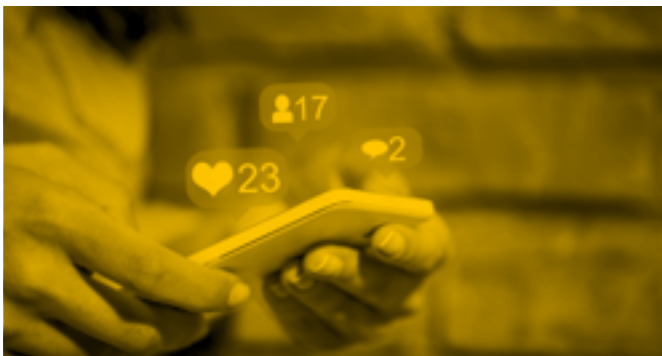


## Mano Robótica

En este taller tecnológico se desarrollará una mano robótica. Aprenderán qué son y cómo funcionan los sensores analógicos, cómo funcionan los servomotores, aprenderán asimismo a realizar circuitos electrónicos de complejidad media y a gestionar los datos entre sensores y motores.

7-8 de Junio / 14 - 17 años  
12-13 de Abril / 18 - 30 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)

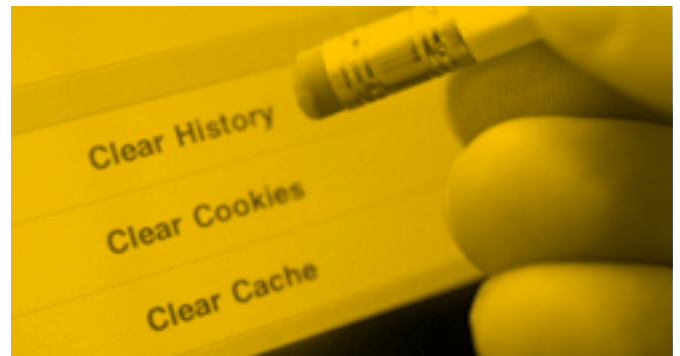


## Ingeniería Inversa Apps: Más allá del Instagram

En este taller se pretende que los jóvenes comprendan cómo se diseñan las aplicaciones que usamos y qué pasa con los datos que generamos al usarlas, como un primer paso para tomar conciencia de nuestra privacidad digital.

10-11 de Mayo  
14 - 17 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)



## Detox: Limpia tu huella digital

En este taller los participantes aprenderán a identificar su huella digital y configurar sus cuentas y dispositivos de manera segura. Llegarán a conocer y comprender también en qué consiste la privacidad y reflexionarán sobre las implicaciones y consecuencias del flujo de sus datos en la red.

7-8 de Junio  
18 - 30 años  
20 Participantes

[MÁS INFO](#)

# CAMPAMENTOS DE VERANO

## Campamento de ocio tecnológico

En el entorno natural de Rascafría los jóvenes disfrutarán con un campamento tecnológico donde se convertirán en expertos desarrolladores de aplicaciones y videojuegos para móviles. Además, **disfrutarán con las excursiones y visitas programadas:** las piscinas naturales de Rascafría, el Monasterio de El Paular entre otros. **Un campamento de ocio tecnológico en el que encontrarán diversión a la vez que realizan actividades deportivas y sociales.**

Albergue juvenil LOS BATANES  
11-20 de Julio  
14 - 17 años  
40 Participantes

MÁS INFO



## Campamento diseño para jóvenes: El internet de las cosas, drones y Apps

Este campamento de verano es la combinación perfecta entre **tecnología, naturaleza y aventuras**. En plena Sierra de Guadarrama los jóvenes **experimentarán con tecnologías punteras, como Internet de las Cosas (IoT) y la domótica**, con las que crearán una vivienda domotizada inteligente. **También desarrollarán su propia aplicación móvil.** Y lo pasarán genial programando y pilotando drones. Además, **disfrutarán visitando el parque aventura Amazonia, las piscinas naturales de Las Berceas, realizando senderismo por el entorno del Valle de la Fuenfría**

Albergue juvenil VILLA CASTORA  
21-30 de Julio  
14 - 17 años  
50 Participantes

MÁS INFO

# CAMPAMENTOS DE VERANO

## Campamento jóvenes científicos

Este campamento de verano **pretende fomentar la creatividad y el interés por la ciencia, la tecnología y el medio ambiente**, de una forma lúdica, dinámica e interactiva a través de la realización de dinámicas, talleres y demostraciones relacionados con ramas emergentes de la ciencia. **Queremos ayudar a desarrollar capacidades como el análisis, la observación y la crítica de una forma dinámica, lúdica y educativa.** También se pretende que los participantes desarrollen hábitos saludables en el tiempo libre, a través de actividades deportivas y en contacto con la naturaleza, en un ambiente de diversión.

Albergue juvenil VILLA CASTORA  
11-20 de Julio  
15 - 17 años  
40 Participantes

MÁS INFO



