**COLABORACIÓN UPCT EN Escuela Abierta de Verano del Casco Histórico y Sector Estación. PROYECTO ICI. 2018**

1. **VISITA AL MITI**

10 de julio de 2018, 11.30 horas

Han participado un total de 18 niños/as, de edades comprendidas entre los 7 y 11 años. Las nacionalidades de los menores han sido magrebí, española y latinoamericana.

Se ha realizado una visita guiada por el museo en la que los menores han podido ver los diferentes inventos expuestos en el mismo. Por último, se ha jugado a un videojuego de inventos, que ha gustado mucho a los/las menores.

1. **USO DEL PABELLÓN URBAN**

Día 6 de julio de 11.30 a 12.30 horas

La actividad se ha realizado el viernes 6 de julio de 2018 en el pabellón URBAN de la UPCT.

Han participado un total de 25 menores, de edades comprendidas entre los 4 y los 8 años. Las nacionalidades han sido magrebí y española, quedando reflejada en ellas la diversidad existente en los barrios.

Se hicieron dos grupos para hacer varios juegos deportivos dinamizados por las monitoras de la Escuela Abierta de Verano del proyecto ICI (Intervención Comunitaria Intercultural): baloncesto, fútbol, comba, etc.

Los menores han disfrutado mucho de la actividad y del espacio cedido por la UPCT.

1. **TALLERES EN COLABORACIÓN CON IEEE Y TECHCLUB UPCT**

Participan 8 niños y niñas de 10 a 12 años. 3 niñas y 5 niños

1. **09.30 a 11.30 Presentación del IEEE como asociación**

Presentación enfocada a la concienciación de la Inteligencia Artificial (IA)

• Concepto de IA

• Salidas de la IA en el mundo

• Explicación y uso de aplicación de servicios cognitivos

• Debate de la IA en el medio de la ciencia ficción

1. **12.00 a 13.30. *Presentación del TechClub como asociación***

**Presentación Internet of things (IoT)**

* Concepto
* Características
* Ejemplos
* Concepto Causa efecto o escenario
* Ejemplos de escenarios
* Explicación de programación en coches con placas de Arduino

**Concienciación con respecto a los micropagos o loot boxes en los videojuegos**

* Generación de estímulos directos e indirectos para el consumo en el medio
* Diferenciación del juego como producto y como servicio
* Ejemplos y debate sobre algunos títulos del sector
* Mini juego basado en la clasificación de diferentes títulos en el entorno de los micro-pagos y juegos como producto y/o servicio
* Desinformación con respecto al sector de los videojuegos desde los medios convencionales

**TOTAL JÓVENES PARTICIPANTES ESCUELA DE VERANO PROYECTO ICI: 51**

**** ****

  [](http://cepaim.org/)

****