

RETO CREAR E INNOVAR

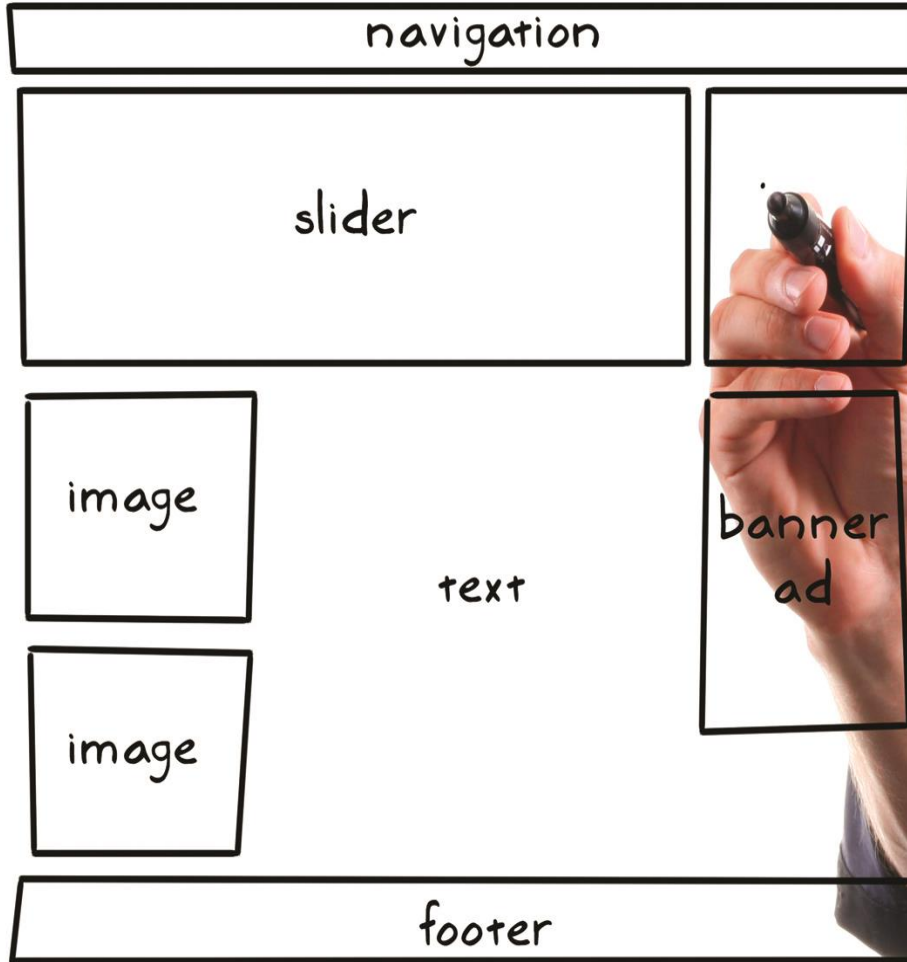
website project

price

quality

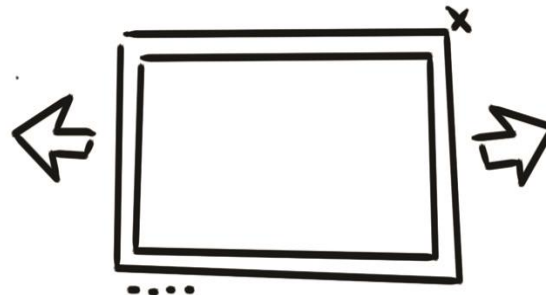
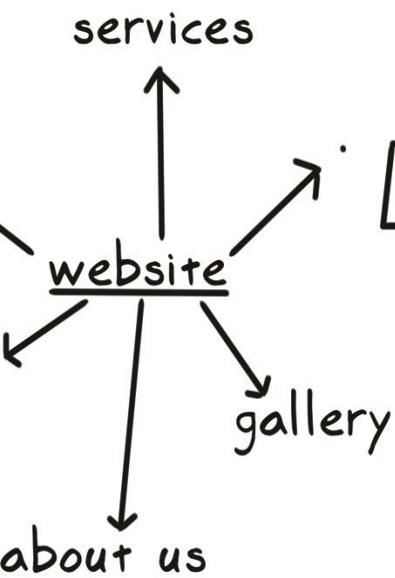
time

title



ect
gn
ramming
ent
ng

agement
255



CREAR E INNOVAR PROGRAMANDO

The Scratch logo, featuring the word "SCRATCH" in a stylized, orange, bubbly font with a white outline, set against a blue background.

Scratch es un proyecto del Grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. Con Scratch puedes programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones — y compartir tus creaciones con otros en la comunidad online.



App Inventor es un entorno de desarrollo de aplicaciones para dispositivos Android. Se trata de una herramienta de desarrollo visual muy fácil de usar, con la que incluso los no programadores podrán desarrollar sus aplicaciones.

CONVOCATORIA

Temática:

- a. Scratch: Crear/ Game
- b. App Inventor: Educativa o geolocalización

Subcategoría:

- a. Scratch: Videojuego
- b. App Inventor: Aplicación

NOTA: Número de participantes o plazas para convocatoria: 5

Guías que debes seguir para la resolución de tu desafío SCRATCH:

En el siguiente enlace se encuentran los tutoriales pertinentes para tu creación:

Relación: <https://cutt.ly/SpB55ZP>

Para más información consulte guías interactivas en SISNAB LAB.

Fechas importantes:

Inicio convocatoria: 10 de Septiembre al 17 de Septiembre

Entrega proyecto: 18 de Septiembre al 24 de Septiembre

Reconocimiento de créditos y/o premiación: 28 de Septiembre de 2020 – 3:00 P.M.

En el siguiente enlace: <https://cutt.ly/cfaz2BB>

Reconocimiento de créditos

Primer puesto: 1 crédito equivalentes a 16 horas crédito

Segundo puesto: 8 horas crédito

Tercer puesto: 4 horas crédito

Requisitos creación y parámetros de evaluación:

- a. Scratch / Video juego
 - a. Nombre videojuego
 - b. Dominio Scratch
 - c. Idea original
 - d. Funcionalidad

NOTA: Se evaluará de acuerdo al seguimiento que el participante hizo a los tutoriales de la plataforma Scratch / Games.

CONDICIONES:

1. Ser estudiante activo del Politécnico Grancolombiano
2. El usuario debe enviar un vídeo (capturando pantalla) del proceso de creación de mínimo 1 min y máximo 10 min y/o una guía sencilla del proceso de creación.
3. El usuario acepta que su proyecto o creación sea publicado en SISNAB LAB.
4. Se hará reconocimiento mensual en SISNAB LAB para una creación o proyecto ganador (primer puesto).

Guías que debes seguir para la resolución de tu desafío APP INVENTOR:

En el siguiente enlace se encuentran los tutoriales pertinentes para tu creación:

Relación: <https://cutt.ly/BpNr2hP>

Para más información consulte guías interactivas en SISNAB LAB.

Fechas importantes:

Inicio convocatoria: 10 de Septiembre al 17 de Septiembre

Entrega proyecto: 18 de Septiembre al 24 de Septiembre

Reconocimiento de créditos y/o premiación: 28 de Septiembre de 2020 – 3:00 P.M.

En el siguiente enlace: <https://cutt.ly/cfaz2BB>

Reconocimiento de créditos

Primer puesto: 1 crédito equivalentes a 16 horas crédito

Segundo puesto: 8 horas crédito

Tercer puesto: 4 horas crédito

Requisitos creación y parámetros de evaluación:

- b. App Inventor / Aplicación
 - a. Nombre aplicación
 - b. Dominio App Inventor
 - c. Idea original
 - d. Funcionalidad

NOTA: Se evaluará de acuerdo al seguimiento que el participante hizo a los tutoriales de la plataforma App inventor / Educación / geolocalización.

CONDICIONES:

1. Ser estudiante activo del Politécnico Grancolombiano
2. El usuario debe enviar un vídeo (capturando pantalla) del proceso de creación de mínimo 1 min y máximo 10 min y/o una guía sencilla del proceso de creación.
3. El usuario acepta que su proyecto o creación sea publicado en SISNAB LAB.
4. Se hará reconocimiento mensual en SISNAB LAB para una creación o proyecto ganador (primer puesto).