

MARRAZKETA ARTISTIKOA

Dibujo Artístico

Uztaila 4tik 8ra
Del 4 al 8 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

LH4-DBH2

Uztaila 11tik 15era
Del 11 al 15 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

LH3-DB

10:00

80,00€

ILUSTRAZIO MARRAZKETA

Dibujo ilustración

Uztaila 4tik 8ra
Del 4 al 8 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

LH4-DBH2

ARTETERAPIA SORMENA LANTZEN

Arteterapia trabajando la creación

Uztaila 18tik 22ra
Del 18 al 22 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

LH3-DBH4

KODEKA BIDEO-JOKOEN PROGRAMAZIOA

Kodeka Programación de Videojuegos

Uztaila 4tik 8ra
Del 4 al 8 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

GRAFISMO DIGITALA

Grafismo digital

- Irudigintza
- Kartelgintza
- Maketazioa
- Diseinu grafikoa..

Uztaila 11tik 15era
Del 11 al 15 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

LH4-DBH4

MULTIKIROLA

Multideporte

Uztaila 4tik 15era
Del 4 al 15 de julio

10:00 - 13:00

80,00€

KODEKA TEKNOLOGIA

- DRONEEN SAIOA (Session Drones)
- AR BIDEA - IRUDIA ETA SOINUA (Imagery and Virtual Reality)
- ERREALTATE ARREGATUA (Realidad aumentada)

Uztaila 11tik 15era
Del 11 al 15 de julio

10:00 - 13:00

80,00€



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
asia - kultura - kirola

1+3

120,00€

2+3

120,00€

4+5

120,00€

4+1

120,00€

Informazio gehiago eta izen ematea:
Más información e inscripción:

www.elkarguneazkoitia.eus

GAZTERIATIK TREBATZEN UDALEKUAK UZTAILA 2022

MARRAZKETA ARTISTIKOA (LH4 - DBH4)

DIBUJO ARTÍSTICO

UZTAILA 4 - 8 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

"Marrazketa artistikoa"
udalekuan,
marrazketarako
lanabesak eta
bideak ezagutuko dira
marra eta koloreekin
jolas eginez.

En el Udaleku "Dibujo artistico"
se conocerán las herramientas y
vias del dibujo jugando con
trazos y colores.



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola

Udalekuaren gidaria
GORKA LARRANAGA



ILUSTRAZIO MARRAZKETA (LH4 - DBH4)

DIBUJO ILUSTRACIÓN

UZTAILA 4 - 8 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

"Ilustrazio marrazketa"
udalekuan,
komikigintzarako eta Japoniar
manga deituriko ilustrazioa egiteko
marra eta koloreekin
jolas eginez bideak ezagutuko dira.

En el Udaleku "Dibujo de ilustración"
se conocerán las técnicas del
cómic y la denominada Manga
Japonesa jugando con
trazos y colores.



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola

Udalekuaren gidaria
GORKA LARRANAGA



GRAFISMO DIGITALA LANTEGIA - (LH4-DBH4)

TALLER GRAFISMO DIGITAL

UZTAILA 11 - 15 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

IRUDIGINTZA KARTELGINTZA MAKETAZIOA DISEINUGR

Grafikogintza
ezberdinetarako
oinarrizko
moduak ikasiko dira.

Bakoitzak bere
ordenagailu eramangarria
edo tableta eraman beharko du.

Cada uno deberá llevar
su propio ordenador portátil ó tablet.



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola

Gidaria
Itxaro Iraeta



ESKUZ - BRIKO (LH4-DBH2)

ESKUZ - BRIKOLAJE

UZTAILA 11 - 15 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teko
gunea

elkargunea
aldia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

Lanabes ezberdinak ezagutu
eta erabiliz
lanketa anitzak
egingo dira
egunez egun.

Conociendo y utilizando diferentes
herramientas, se realizarán
elaboraciones día a día.



AZKOITIA
Udala
GAZTERIATIK

elkargunea
aldia - kultura - kirola

Gidaria
ZURJOLE

ARTE TERAPIA LANTEGIA (LH1-LH6)

ESKUZ - TALLER ARTE TERAPIA

UZTAILA 18 - 22 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK



arteterapia
sorkuntza
osasuna

Sorkuntza prozesuaz
disfrutatuko dugu,
beti ere taldeko giro
goxoaz babestuta,
material eta teknika
ezberdinak
esperimentatuz, eta
nola ez, jolasaren
bitartez harremanduz.



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola

GIDARIA
IRANTZU ITURBE



KODEKA ROBOTIKA - (LH3-DBH4)

ROBOTEN SORTZE ETA PROGRAMAZIOA - DISEÑO DE ROBOTS Y PROGRAMACIÓN

UZTAILA 4 - 8 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknologia

elkargunea
aisia - kultura - kirola

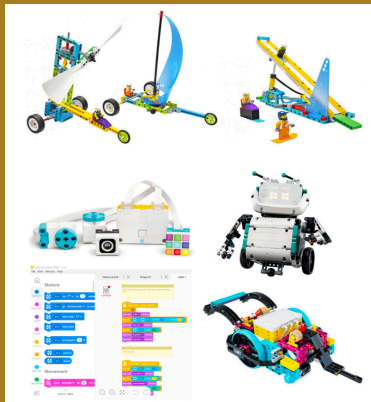
UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

ROBOTIKA 1 - (7 - 9 URTE)

Mekanismo eta makina errazekin hasiko gara. Mugimendu motak eta horiek sortzeko moduak aztertzen ditugu. Azkenik, motorrak gehituko dira Robotikan sartzeko, sentsoreak eta kontrolagailua edo garuna sartuta.

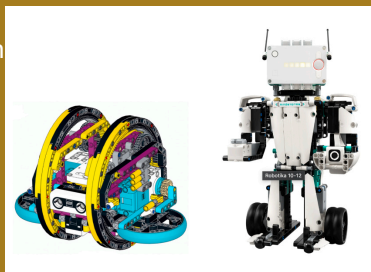
Comenzaremos con mecanismos y máquinas sencillas. Estudiamos los distintos tipos de movimientos y modos de generarlos. incorporamos motores para ir finalmente adentrandonos en la Robótica con inclusión de sensores y controladora o cerebro.



ROBOTIKA 2 - (10-12 URTE)

Kontrolagailua, sentsoreak eta motorrak. Robot guztiek dituzte 3 osagai mota. kontro-sistema (kontrol plaka), munduari edo robotari berari buruzko informazioa interpretatzeko gai diren sentsoreak eta munduan edo robotean bertan (motorrak) eragina duten eragingailuak. Gero eta konplexutasun handiagoa duten Robotak muntatzen ditugu Scratch motako bloke-lengoiaren bidez programatzen ditugu. Azkenik, mekanikoki aldatzen ditugu eraginkortasuna hobetzeko.

Controladora, sensores y motores. Todo Robot tiene tres tipos de componentes. Sistema de control (placa controladora), sensores capaces de interpretar información del mundo o propio robot y actuadores que producen un efecto sobre el mundo o sobre el propio robot (motorers). Montamos distintos Robots con nivel de complejidad creciente. Los programamos mediante lenguajes de bloques tipo Scratch. Finalmente los modificamos mecánicamente para mejorar su eficiencia.



ROBOTIKA 3 - (13 - 16 URTE)

Humanoideen, diseinua, eraikuntza eta programazioa. Bikoteka lan eginez eta Lego Mindstorms EV3, Marty eta Jimu plataformekin, robotak muntatzen ditugu, hainbat lengoiaren bidez programatu behar ditugunak; Scratch Blokez bidezko programazioa eta Python. Robot bakoitzaren askatasun mailak eta bere mugimenduen sinkronizazioa aztertzen ditugu.

Diseño, construcción y programación de Humanoides. Trabajando por parejas y con las plataformas Lego Mindstorms EV3, Marty y Jimu, montamos robots que debemos programar mediante distintos lenguajes; Scratch programación por bloques y Python. Estudiamos los grados de libertad de cada robot y la sincronización de sus movimientos.



AZKOITIA
Udala

elkargunea
aisia - kultura - kirola

GAZTERIATIK

KODEKA BIDEO-JOKOAK - (LH3-DBH4)

BIDEO-JOKOEN DISEINUA LANTEGIA- TALLER DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

UZTAILA 4 - 8 JULIO
10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea
elkargunea
aizia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022 GAZTERIATIK

BIDEO-JOKOEN PROGRAMAZIOA CONSTRUCT 3.0

Bideojoko baten garapen-prozesuak SORTASUNA eta PENTSAMENDU LOGIKOA sustatzen ditu. Automatismo konplexu bat lortu behar da, modu autonomoan funtzionatuko duena, eta, aldi berean, nik pertsonaia bat kontrola dezaket eta jokoaren gainerako elementuei modu jakin batean eragin diezaieket.

BIDEO-JOKOEN PROGRAMAZIOA MAKECODE ARCADE

Makecode Arcaderekin sortutako jokoak ordenagailu batean erabil daitezke, baina bideojokoaren programazio-ingurune honekin bateragarriak diren kontsoletako batera ere esporta daitezke.

Sarrera. Sprites eta funtsen diseinu grafikoa. Spritesen mugimendua programatzea. Joko-kontsolaren kontrolak. Joko-kameraren aukerak. Hormak baldosa-mapan. Efektu grafikoak Sprites-en. Puntuazioa, bizitzak eta game over. Objektuen arteko talkak. Sortzen ari diren mezuak eta elkarrizketa. Jokalariarekin hitz egiteko metodoak. Jaurtigaia eta haren kontrola. Soinuak, melodiak eta soinu-efektuak.

ROBLOX UR-PARKEA

Gure eremua sortzen dugu eta Robloxek eskaintzen dizkigun tresnak erabiltzen ditugu. Gure munduan igerilekuak eta txiristak dituen parke bat diseinatzen dugu eta programazio-scriptak ikasten ditugu. Gune ezberdinak bisitatzeko errepideak eta bideak behar ditugu. Ibilgailu desberdinak erabiltzen ditugu. Aurretik eraikitako elementu guztiak erabiliz jolasten naiz.

Besteak beste, honako hauek sortzen ikasiko dugu: lursailak, group negate lotura, eraikuntza, 3D modelatzea, eraikuntza-xehetasunak, argiak, eraikuntza errazteko pluginak, team create, txiristak, kartelak, scriptak, jauziak, errepideak, ibilgailuak, dekorazio-elementuak sortzea, zuhaitzak, belarra,

PROGRAMACION VIDEOJUEGOS CONSTRUCT 3.0

El proceso de desarrollo de un videojuego potencia la CREATIVIDAD y el PENSAMIENTO LÓGICO. Se trata de conseguir un automatismo complejo que funcione de modo autónomo en la que a su vez yo puedo controlar un personaje y afectar al resto de elementos del juego de determinada manera.

PROGRAMACIÓN VIDEOJUEGOS - MAKECODE ARCADE

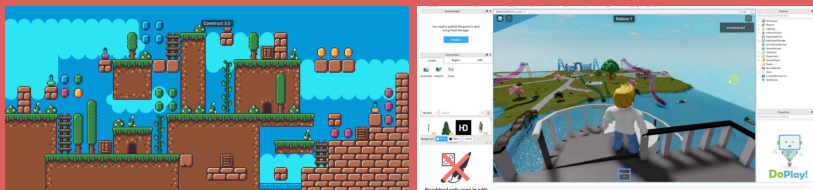
Los juegos creados con Makecode Arcade pueden ser utilizados en un ordenador, pero también pueden ser exportados a una de las diferentes consolas compatibles con este entorno de programación de videojuegos.

Introducción. Diseño gráfico de Sprites y fondos. Programación de movimiento de Sprites. Controles de la consola de juego. Opciones de la cámara de juego. Las paredes en el mapa de baldosas. Efectos gráficos en Sprites. Puntuación, vidas y game over. Colisiones entre objetos. Mensajes emergentes y diálogo. Métodos de diálogo con el jugador. Projectil y su control. Sonidos, melodías y efectos sonoros.

ROBLOX PARQUE ACUÁTICO

Creamos nuestro propio terreno y utilizamos las distintas herramientas que nos ofrece Roblox. Diseñamos un parque con piscinas y toboganes en nuestro mundo y aprendemos scripts de programación. Para visitar las distintas zonas necesitamos carreteras y caminos. Utilizamos distintos vehículos. Juego utilizando todos los elementos construidos anteriormente.

Vamos a aprender (entre otras cosas) a crear terrenos, unión group negate, construcción, modelado 3D, detalles de construcción, luces, plugins para facilitar la construcción, team create, toboganes, carteles, scripts, saltos, carreteras, vehículos, crear elementos decorativos, árboles, hierba,...



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aizia - kultura - kirola

TEKNOLOGIA LANTEGIA (LH3 - DBH4)

TALLER TECNOLOGIA

UZTAILA 11 - 15 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

DRONEAK ETA PROGRAMAZIOA

Bakarka eta taldean programazioaren bidez gairitu behar ditugun misioak planteatzen ditugu. Adimen artifizialeko tresnak erabiliz, zailtasun handiagoko erronkak planteatzen ditugu. Programazio-lengoia Scratch 3.0 da.

Dron DJI Robomaster TT programazioa PYTHON 3.0 PLAZA berria integratzen du, eta harekin LED matrize bat bezalako osagarriak konektatu ahal izango dira (8 x 8)

Da VINCI - Bideo edizioa

DaVinci Resolve 17, Doako bideo edizio programa onena profesional gisa lan egiteko. Bideo eta audioko efektu, sorgailu eta trantsizioekin praktikatzen dugu. Efektu bisualak sortzeko tresna indartsuak barne hartzen dituen azken ezaugarriak ikasten ditugu, bereziki Fusion.

Proiektuen kudeaketa. Ikus-entzunezko materiala inportatzea. Audioaren eta bideoaren sinkronizazioa. Relink. Eszena-etenak detektatzea. Hainbat bideo-ezaugarriekin lan egitea. Edizioa eta konformazioa. Denbora-lerroa. Edizio-tresnak. Klip baten abiadura-aldaketak. Efektuen liburutegia. Clip off line erreferentzia gisa. Kolorea zuzentzeko paletak. Nodoen leihoa. Time line. Irudikapen grafikoak eta skopeak. Log zirkulua. Kolore-kurbak. Still (harrapaketak). Nodotarako sarrera. Nodo motak (geruza-nodoa eta paraleloak). Konposizio-moduak. Eskuzko animazioa.

ERREALITATE AREAGOTUA

Gure bideo-jokoaren ingurunea eta atmosfera definitzea. Eraikuntzak eta objektuak 3Dn diseinatzea eta modelatzea. Asmatuz eta zerotik lan egiten dugu, edo programako edo Interneteko hainbat liburu-dendatan eskuragarri daudenak berreskuratuz eta aldatuz. Efektuak, argiak, soinuak eta trantsizioak txertatzea. Plataformako objektuen aukera dinamikoa aztertzea eta ulertzea. Lortu nahi diren efektuak lortzeko konfigurazioak eta simulazioak. Programazioa blokeka eta kodeka

Bi erreminta espezifiko erabiliz, eta RA eta RV zer diren ikasiz, dagozkion teknologiak eta prozesuak ikasiko ditugu. Horrelako proiektu baten garapena bere osotasunean ulertzen dugu.



elkargunea
aisia - kultura - kirola

AZKOITIA
Udala
GAZTERIATIK

TEKNOLOGIA LANTEGIA (LH3 - DBH4)

TALLER TECNOLOGIA

UZTAILA 11 - 15 JULIO

10:00 - 13:00

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

DRONES Y PROGRAMACIÓN

Planteamos misiones que de modo individual y en equipo debemos superar mediante programación. Haciendo uso de herramientas de inteligencia artificial planteamos retos con un mayor grado de dificultad. El lenguaje de programación es Scratch 3.0.

Programación de Dron DJI Robomaster TT. en PYTHON 3.0 Integra nueva placa con la que se podrán conectar accesorios como una matriz LED (8x8)



DA VINCI - Edición de vídeo

DaVinci Resolve 17, El mejor programa de edición de vídeo gratuito para trabajar como un profesional. Practicamos con efectos, generadores y transiciones de vídeo y audio. Aprendemos las últimas características que incluye, en especial Fusion, la potente herramienta para generar efectos visuales.



Gestión de proyectos. Importación de material audiovisual. Sincronización de audio y vídeo. Relink. Detección cortes de escena. Trabajar con varios atributos de vídeo. Edición y conformado. Línea de tiempo. Herramientas de edición. Cambios de velocidad de un clip. Biblioteca de efectos. Clip off line como referencia. Paletas de corrección de color. Ventana de nodos. Time line. Representaciones gráficas y scopes. Círculo Log. Curvas de color. Still (capturas). Introducción a los nodos. Tipos de nodos (nodo de capa y paralelos). Modos de composición. Animación manual.

REALIDAD AUMENTADA

Definición de entorno y atmósfera de nuestro videojuego. Diseño y modelado en 3D de construcciones y objetos. Trabajamos ideando y desde cero o recuperando y modificando los disponibles en distintas librerías del programa u otras de Internet. Inserción de efectos, luces, sonidos y transiciones. Estudio y comprensión de las posibilidades dinámicas de los distintos objetos de la plataforma. Configuraciones y simulaciones para conseguir los efectos deseados. Programación por bloques y código

Utilizando dos herramientas específicas y aprendemos en qué consisten la RA y RV sus tecnologías y procesos asociados. Comprendemos el desarrollo de un proyecto de estas características en toda su magnitud.



AZKOITIA
Uda

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola





MULTIKIROLA (LH6 - DBH4)

MULTIDEPORTE

UZTAILA 4 - 15 JULIO

AZKOITIA
teknogunea

elkargunea
aisia - kultura - kirola

UDAZBLAI 2022

GAZTERIATIK

MULTIKIROLA

PROGRAMA

- FITNESS

Uztaila/Julio - 4 eta 11
(11:00-12:30)

- TOTAL TRAINING

Uztaila/Julio - 6 eta 13
(11:00 -12:00)

- CYCLING

Uztaila/Julio - 5 eta 12
(11:00 -12:00)

- ESKALADA

Uztaila/Julio - 7 eta 14
(11:00 - 12:30)

- URETAKO JARDUERAK

Uztaila/Julio - 8
(09:00 - 11:00)

- PILATES

Uztaila/Julio - 15
11:00 - 12:00



AZKOITIA
Udala

GAZTERIATIK

elkargunea
aisia - kultura - kirola



GAZTERIATIK 2022