

ACTIVIDADES CLAVES

Es importante identificar las tareas que sólo pueden realizarse dentro de la empresa, en nuestra empresa al ofrecer nuestro servicio a 2 segmentos entre los menores de edad, por lo que significa que las actividades deben estar personalizadas. Ciertas actividades son externalizables, es decir que se realizan dentro de la empresa y ciertas no externalizables.

Actividades no externalizables

Las actividades propias de la empresa no externalizables son:

- marketing
- creación de página web para toma de contacto con los clientes y usuarios
- manejo de redes sociales para responder las dudas del público
- pago de infraestructuras
- gestión de los grupos de aprendizaje
- contratación de personal
- gestión de conflictos

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE ENTRE 8- 12 AÑOS

1. **Code Monkey:** es un juego de 30 niveles en el que mediante las aventuras de un mono que intenta recuperar sus plátanos. El objetivo de este juego es enseñar a programar con CoffeeScript; lenguaje de programación compatible con Java Script, utilizado para la creación de aplicaciones web. Se deben ir resolviendo diferentes problemas a través de la creación de pequeños programas con código y de una interfaz intuitiva y visual.
2. **Codeable crafts:** es una aplicación con la que los jóvenes pueden dar rienda suelta a su imaginación y crear sus propias historias, dibujándolas y programándolas desde una tablet.
3. **Enseñar aspectos básicos de codificación:** esta actividad consiste en enseñar el manejo del ordenador, vocabulario básico, matemáticas, etc. Esto se llevará a cabo mediante ejercicios de matemáticas básicas, imágenes simples fáciles de entender.
4. **Creación de juegos simples:** se comenzará con pequeños pasos hasta conseguir el dominio de la interfaz:

- a. creación del contexto del juego
- b. creación de personajes
- c. creación del entorno y objetos inanimados

5. Dominio de imágenes animadas, animaciones, elementos gráficos, etc.

ACTIVIDADES PARA NIÑOS DE ENTRE 13-18 AÑOS

- 1. Creación de una página web, saber manejarla y añadir un chatbot de respuesta inmediata.**
- 2. Aprendizaje del manejo de Python y JavaScript**
- 3. Desarrollo de aplicaciones con Swift**
- 4. Robótica con Arduino**

Actividades externalizables

- 1. Acciones de publicidad para la toma de contacto con los centros de exclusión social**
- 2. Contacto con los posibles trabajadores y aceptar su candidatura**
- 3. Transporte del alumnado y de muebles**
- 4. Mantenimiento de instalaciones e inventario**