

Presenta...

Un programa para el desarrollo educativo
hacia la Orientación Vocacional...



Lanzadera Vocacional

Descripción Completa de los Programas y Contenidos de la Lanzadera Vocacional

Convocatoria 2019 – 2020, en Burgos

- ✓ **Inscripción al programa:** A través del formulario en la Web www.globalmaker.es
- ✓ **Fecha límite de inscripción:** 6 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Organiza:** Asociación Global Maker.
- ✓ **Contacto:** burgos@globalmaker.es
- ✓ **Diseño de la Iniciativa:** Education for the World (EFW).

*Un agradecimiento especial a todos los patrocinadores y socios de Global Maker que hacéis posible la creación de programas como éste.
¿Te gustaría hacerte socio? [Infórmate](#) y [Contáctanos](#).*

Contenido

1	Información General de la Lanzadera Vocacional.....	4
1.1	Qué es la Lanzadera Vocacional.....	4
1.2	Programas Disponibles en esta Convocatoria 2019-2020	4
1.3	A quién va dirigido.....	4
1.4	Precio del programa y presupuesto	4
1.5	¿En qué consisten los programas?	5
1.6	¿Cuándo y dónde se realizan los programas?.....	5
1.7	Inscripción – ¿Cómo me apunto a un programa específico?	5
2	Información General de los Programas.....	6
2.1	Estructura General de Contenidos	6
2.2	Tratamiento Socio-Emocional Avanzado	6
2.3	Proceso de Selección.....	6
2.4	Inscripción en los Programas	7
3	PROGRAMA: Jóvenes Escritores.....	7
3.1	Características de realización.....	7
3.2	Resumen del programa	7
4	PROGRAMA: Periodistas Digitales.....	8
4.1	Características de realización.....	8
4.2	Resumen del programa	8
5	PROGRAMA: Ilustradores y Artistas Digitales	8
5.1	Características de realización.....	8
5.2	Resumen del programa	9
6	PROGRAMA: El Potencial de la Creación y el Modelado 3D	9
6.1	Características de realización.....	9
6.2	Resumen del programa	9
7	PROGRAMA: Explorando la Realidad Virtual y los Entornos del Futuro	10
7.1	Características de realización.....	10
7.2	Resumen del programa	10
8	PROGRAMA: Hacedores con futuro: Ingenieros de la ROBÓTICA.....	11
8.1	Características de realización.....	11
8.2	Resumen del programa	11
9	PROGRAMA: Programación y Producción de Videojuegos Profesionales	12

9.1	Características de realización.....	12
9.2	Resumen del programa	12
10	Proceso de Selección.....	13
11	Patrocinadores del programa.....	13

1 Información General de la Lanzadera Vocacional

1.1 *Qué es la Lanzadera Vocacional*

La Lanzadera Vocacional consiste en la propuesta de varios **programas de aprendizaje y desarrollo vocacional específicos** para adolescentes, **patrocinados en su totalidad** entre todas las entidades participantes.

El **objetivo del programa** es que los adolescentes puedan conocer de forma cercana todas las oportunidades asociadas a distintos mundos profesionales, como pueden ser las ingenierías, el periodismo o el arte digital.

Se organiza como una **actuación conjunta**, organizada desde nuestra asociación, realizada con la colaboración de varios centros educativos y con el apoyo de Education for the World (una entidad que promueve la integración del mundo educativo con el entorno social y profesional).

1.2 *Programas Disponibles en esta Convocatoria 2019-2020*

1. Jóvenes Escritores. (Nov-Dic 2019)
2. Periodistas Digitales. (Feb-Mar 2020)
3. Ilustradores y Artistas Digitales. (Nov-Dic 2019)
4. El Potencial de la Creación y el Modelado 3D. (Nov-Dic 2019)
5. Explorando la Realidad Virtual y los Entornos del Futuro. (Nov-Dic 2019)
6. Hacedores con Futuro: Ingenieros de la Robótica. (Nov-Dic 2019)
7. Programación y Producción de Videojuegos Profesionales. (Nov-Dic 2019)

Total de vacantes ofrecidas: 62.

1.3 *A quién va dirigido*

A adolescentes y preadolescentes comprendidos entre los 10 y los 17 años (cursando también al menos 5º de EPO) que tengan ganas de profundizar en ciertas disciplinas vocacionales, que son los programas específicos que se ofrecen.

Nota: La participación a estos programas se recomienda a partir de los 11-12 años. La edad se ha ampliado a los alumnos de 10 años que presenten un grado de madurez elevado o presenten rasgos de altas capacidades.

Sobre alumnos con altas capacidades: A este respecto, el proceso de selección no obliga la presentación de ningún documento que lo corrobore, pero sí que puede ser adecuado indicar si se posee documentos o indicadores de que el alumno cuenta con este perfil.

1.4 *Precio del programa y presupuesto*

Todos los programas están patrocinados en su totalidad para los alumnos seleccionados, por lo que en esta convocatoria se ofrecen como **una actuación social de forma GRATUITA**.

También se permite solicitar la creación de grupos a medida, donde el coste estaría subvencionado en un 30% o 50% del programa seleccionado (si fuera posible la realización del grupo solicitado).

Nota: Los programas están valorados a partir de un coste social de 120€ por cada alumno inscrito.

Presupuesto total patrocinado para esta convocatoria 2019-2020: 7.500€.

- ✓ **Realización de los programas:** 7.440€. (120€/alumno)
- ✓ **Gastos publicidad y otros gastos:** 60€.

1.5 ¿En qué consisten los programas?

Son una **apuesta multidisciplinar** realizada **a través de 6 sesiones, incluyendo también a los padres o tutores** en su última sesión, que se realizan semanalmente, y que aborda varios aspectos:

- ✓ **Desarrollo específico asociado a la disciplina** que se trata. (Más información específica en la descripción de cada programa)
- ✓ **Aprender sobre las vocaciones** asociadas al programa específico que se realiza.
- ✓ **Análisis socioemocional avanzado** desde donde se aborden sus potenciales y debilidades desde estas vertientes dentro del propio programa. Y tratamiento específico a medida según los resultados.
- ✓ **Orientación ampliada también al entorno familiar**, según los resultados del programa.

1.6 ¿Cuándo y dónde se realizan los programas?

La mayor parte de los programas **comienzan la semana del 18 de Noviembre**, y se realizan **durante 5 semanas consecutivas**, terminando con una actividad de cierre en la que también asistan las familias, desde donde se compartirán los resultados del programa.

Algunos programas se realizan en la segunda parte de la convocatoria, comenzando la semana del 2 de Febrero de 2020.

Los programas **se realizan en las ubicaciones de los propios centros** que imparten el programa. El centro, lugar, contenido del programa y las plazas disponibles patrocinadas están indicados en la Descripción Completa de cada programa en este documento.

1.7 Inscripción – ¿Cómo me apunto a un programa específico?

El proceso de inscripción está abierto hasta el 6 de noviembre. Los alumnos que deseen participar deben [rellenar este formulario de inscripción](#), donde indicarán a qué programa se desean inscribir.

2 Información General de los Programas

2.1 Estructura General de Contenidos

- ✓ 5 sesiones con alumnos, a realizar semanalmente salvo excepciones (por días no laborales en el calendario, por ejemplo)
 - Primera sesión incluye recorrido de la herramienta de COMPETENCE, para un análisis socio-emocional avanzado que se utilizará durante las siguientes sesiones del programa.
- ✓ Sesión de cierre con alumnos y familia, donde se reflejarán resultados y recomendaciones específicas para los alumnos.

2.2 Tratamiento Socio-Emocional Avanzado

Para su análisis el programa utilizará la herramienta de COMPETENCE, desarrollada, presentada y aprobada por la Comisión Europea dentro del Software VREMO, a través de una lanzadera de startups tecnológicas (Fi-Adopt) en abril de 2016 (código del proyecto en la convocatoria: Fi-Adopt Call 1 – ICT 632868)

COMPETENCE es un test psicométrico que recoge características, riesgos y fortalezas asociadas a los ámbitos social y emocional. Su itinerario no se centra en obtener información de forma directa (el autoanálisis no suele ser muy eficaz por la facilidad con que pueden ocultar información o presentarla distorsionada), sino a través de sesgos emocionales que están asociados a las métricas analizadas.

Esta herramienta también detecta posibles problemas asociados a la convivencia o acoso escolar si se estuvieran produciendo en su centro escolar o cualquier otro entorno social. Para estos casos, la asociación ofrecerá un apoyo inicial a la familia donde recomendará cómo abordar la situación de forma eficiente, ágil, profesionalizada y lo más segura posible para el alumno.

Los resultados del análisis se tendrán en cuenta dentro del contenido del programa, y si fueran significativos, a partir de ellos se elaborarán también unas recomendaciones en las sesiones de cierre para cada programa.

2.3 Proceso de Selección

Para el proceso de selección se está consolidando una Red de Profesionales del Ámbito Educativo desde Global Maker que pueda ofrecer asesoramiento y una perspectiva rigurosa de la idoneidad de los perfiles solicitantes.

La Red Educativa cruzará sus resultados con los centros que imparten los programas específicos, para confirmar la idoneidad de los alumnos seleccionados, teniendo en cuenta no solo los perfiles a nivel individual, sino su integración dentro de los grupos acorde a las edades de los alumnos seleccionados, u otras características específicas asociadas a los propios programas.

La selección final se realizará entre el 7 y el 12 de Noviembre.

- ✓ Entre el 13 y el 15 de Noviembre se confirmarán a los alumnos inscritos.
- ✓ La semana del 18 de Noviembre comienza con los programas que se realizan en la primera parte de la convocatoria (la mayor parte de los mismos).

2.4 *Inscripción en los Programas*

Para inscribirse es necesario rellenar el formulario de inscripción que se proporciona desde la página Web de Global Maker. Puedes acceder a él desde aquí:

[Acceso al Formulario de Inscripción](#)

3 PROGRAMA: Jóvenes Escritores

3.1 *Características de realización*

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Sábados de 10:00 a 11:30h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 5.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 2:** Sábados de 11:30 a 13:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 7.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Espacio DaVinci.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Mónica López.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Avda. Cantabria 41, Entreplanta, Oficina 6, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.espaciodavinci.es

3.2 *Resumen del programa*

Programa orientado al desarrollo de la capacidad para crear, planificar y escribir una obra literaria. Se guiará al estudiante para encontrar y desarrollar su estilo narrativo, conocer los géneros literarios y desarrollar su voz artística en el ámbito más adecuado a su personalidad, necesidades y preferencias. Para ello, recibirá formación conforme a su edad en técnicas de la escritura, elementos fundamentales de la creación literaria y pautas de trabajo para conseguir sus propios resultados, sin dejar de lado la estimulación constante de su imaginación durante las sesiones.

Aspectos vocacionales que se abordan:

- ✓ Perfiles asociados a la Comunicación y expresión lingüística.
- ✓ Distintas trayectorias profesionales de escritores.
- ✓ Profesiones relacionadas: Guionistas, comunicadores, editores, traductores, ilustradores, etc.

Otros aspectos que se integran: Hábito de lectura, conciencia crítica, desarrollo de marca como escritor.

4 PROGRAMA: Periodistas Digitales

4.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 2 de Febrero de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Miércoles de 19:30 a 21:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 8.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 2:** Jueves de 19:30 a 21:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 8.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Espacio DaVinci.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Mónica López.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Avda. Cantabria 41, Entreplanta, Oficina 6, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.espaciodavinci.es

4.2 Resumen del programa

Programa orientado al desarrollo de la capacidad para participar en la sociedad de la información de una manera activa. Para ello, se le proporcionarán al estudiante los medios necesarios para ejercer una comunicación responsable, de manera que sea capaz de reconocer las claves de las malas prácticas en los medios de comunicación, encontrar por sí mismo las fuentes necesarias para contrastar la información y protegerse de la manipulación mediática. El objetivo es cualificar a los estudiantes para crear contenido de calidad, fomentar el espíritu crítico y conocer las herramientas disponibles que pueden utilizar en el mundo actual a través de los medios de comunicación digitales y las redes sociales.

Aspectos vocacionales que se abordan:

- ✓ Perfiles vocacionales asociados al periodismo y al mundo de la comunicación.
- ✓ Perfiles vocacionales asociados a las nuevas tecnologías digitales: SEO,

Otros aspectos que se integran: Conciencia crítica, veracidad de la información, interés en medios de comunicación digitales y redes sociales.

5 PROGRAMA: Ilustradores y Artistas Digitales

5.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Viernes de 17:30 a 19:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 4.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 2:** Viernes de 19:00 a 20:30h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 7.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Espacio DaVinci.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Mónica López.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Avda. Cantabria 41, Entreplanta, Oficina 6, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.espaciodavinci.es

5.2 Resumen del programa

Programa orientado al desarrollo de la capacidad para crear obras visuales, explorar las nuevas técnicas de creación y aumentar su comprensión artística. A través de una metodología multidisciplinar, los estudiantes entrarán en contacto tanto con las técnicas tradicionales del dibujo como con las nuevas herramientas de la ilustración digital o el diseño gráfico. Se guiará al estudiante para desarrollar su sensibilidad hacia el arte, conocer el papel del artista visual en la sociedad actual y encontrar su propio estilo conforme a sus gustos, habilidades y necesidades emocionales.

Aspectos vocacionales que se abordan:

- ✓ Profesionales relacionadas con la ilustración y la ilustración digital: Diseñadores gráficos, ilustradores, artistas digitales, etc.
- ✓ Profesiones relacionadas con las artes digitales: Maquetadores, editores, diseñadores visuales para programas y páginas Web, etc.

Otros aspectos que se integran: Interés en las últimas tendencias visuales (videojuegos, anime, manga, ilustración, cómic, diseño, arte digital).

6 PROGRAMA: El Potencial de la Creación y el Modelado 3D

6.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Lunes de 17:30 a 19:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 5.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Centro de Realidad Virtual, Virtual Magic.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Álvaro Gómez.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Federico García Lorca, 17, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.virtualmagic.es

6.2 Resumen del programa

¿Nunca te has preguntado cómo consiguen esas impresiones 3D tan fabulosas que ves en ferias y programas?, o ¿cómo se integran personajes en películas de animación o videojuegos?, ¿tal vez nunca te has planteado por donde se empieza a construir un edificio?...

La figura del creador 3D hoy en día es requerida para multitud de proyectos, pero la propia profesión puede a su vez, dividirse en multitud de disciplinas: ¿Sabes lo que es un *rigger*?, ¿encargado de *layout*?, ¿diferencia entre *modelador 3D* y *escultor 3D*?...

En este curso único en Burgos exploraremos los fundamentos, inspiraciones y recursos, herramientas, y líneas de trabajo posibles que derivan de la construcción 3D. Una vez capacitado para controlar programas y entornos gráficos líderes en el mercado, previa recomendación en función de objetivos/esfuerzo/tiempo, tú mismo podrás decidir hacia donde quieres conducir la

primera versión de tú proyecto, en el cual contarás con tutorización para tener la certeza de que acabas terminándolo con resultados profesionales.

7 PROGRAMA: Explorando la Realidad Virtual y los Entornos del Futuro

7.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Lunes de 19:00 a 20:30h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 5.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Centro de Realidad Virtual, Virtual Magic.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Álvaro Gómez.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Federico García Lorca, 17, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.virtualmagic.es

7.2 Resumen del programa

¿Has oído hablar de la realidad virtual?, o ¿sabes que más de un 70% de las empresas han invertido en tecnología virtual y casi el 30% restante pretende hacerlo a corto plazo?, ¿sabes que contamos a día de hoy, con los primeros universos virtuales e incluso profesiones que han adaptado sus herramientas para un entorno virtual, en el cual desempeñan su antigua función?... Sin duda, la realidad virtual es un Realidad, y está suponiendo un cambio radical para campos como la educación, sanidad y trabajo entre otros.

Así mismo el acercamiento al usuario es, a día de hoy, totalmente factible no solo nivel de ocio, sino la creación de entornos e interacciones. Es precisamente eso, lo que veremos en este curso, en el cual exploraremos inspiraciones y recursos, herramientas, y líneas de trabajo posibles.

Una vez capacitado para controlar programas y entornos gráficos líderes en el mercado, previa recomendación en función de objetivos/esfuerzo/tiempo, tú mismo podrás desarrollar la primera versión de un entorno virtual a medida: *¿Quizás una nueva forma de ver la catedral?, ¿ver de forma diferente ese momento de la historia?*

Tú decides como cambiar el modo que tiene el mundo de ver aquello que deseas mostrar en realidad virtual.

8 PROGRAMA: Hacedores con futuro: Ingenieros de la ROBÓTICA.

8.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Jueves de 18:00 a 19:30h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 5.
- ✓ **Centro que lo imparte:** La Fragua.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Fernando Ríos.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Calle Barrio Gimeno 12, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.lafraguamaker.es (Aún perfilando por nueva apertura)

8.2 Resumen del programa

A través de este programa conocerán en qué consiste el mundo de la robótica, el diseño 3D y algo de programación, y cómo se integra en el campo de la robótica industrial.

Desarrollarán un proyecto domótico, de forma guiada, aprovechando las distintas fases del proyecto para conocer el diseño 3D, sensores y actuadores y su integración mediante un microcontrolador.

También se acercarán a las distintas tecnologías industriales, tanto de diseño y montaje, con componentes electrónicos y circuitos, manejo de maquinaria 3D, robots y corte láser, así como todo el software para el manejo de dicho contenido (Cura, InkScape, TinkerCad, FreeCad, Arduino, processing, PaintNET, etc...)

Otros aspectos vocacionales:

La robótica a estos niveles nos ayuda a prepararnos para la ingeniería. **Vocación robótica.**

Todo el software de manejo de maquinaria nos prepara para la tecnología. **Vocación Ingeniería en Tecnologías Industriales.**

El desarrollo de proyectos colaborativos nos ayuda a desarrollar nuestras habilidades sociales. **Vocación HSTEAM (STEM).**

Con todos estos conocimientos nos orientaremos a prepararnos para proyectos de la vida real.

9 PROGRAMA: Programación y Producción de Videojuegos Profesionales

9.1 Características de realización

- ✓ **Comienzo del programa:** Semana del 18 de Noviembre de 2019.
- ✓ **Día y horario semanal SESIÓN 1:** Jueves de 16:30 a 18:00h.
 - **Número de vacantes disponibles:** 8.
- ✓ **Centro que lo imparte:** Espacio DaVinci.
- ✓ **Profesional que lo imparte:** Óscar Hernández.
- ✓ **Lugar de realización (Dirección del centro):** Avda. Cantabria 41, Entreplanta, Oficina 6, Burgos.
- ✓ **Web del centro:** www.espaciodavinci.es

9.2 Resumen del programa

A través de este programa conocerán en qué consiste el mundo de la programación avanzada, y cómo se producen videojuegos profesionales.

Para ello, desarrollarán un videojuego 3D dentro de Unity (un entorno profesional de desarrollo de videojuegos), de forma guiada, aprovechándolo para conocer las distintas disciplinas asociadas al mundo de la informática y del desarrollo de los videojuegos: Programadores, Artistas 2D, Artistas 3D, modeladores, especialistas en animaciones, guionistas, etc.

Durante el programa aprenderán también cómo pueden orientarse profesionalmente en el mundo de los videojuegos: cómo entrar en empresas de desarrollos de videojuegos, freelancing, colaboración con ellas, etc., incluso cómo extrapolar los conocimientos de desarrollo de videojuegos para otras salidas profesionales, como programadores de software, desarrollo de startups, etc.

10 Proceso de Selección

Entre el 7 y el 12 de Noviembre se realizará el proceso de selección, que se realiza de forma conjunta entre el Área Educativa de Global Maker (red de profesionales de la educación en Burgos), y cada uno de los centros que ofrecen los programas.

¿Qué parámetros valoramos en el proceso de selección?

- ✓ Ser socio de Global Maker.
- ✓ Ser socio de otras asociaciones.
- ✓ Trayectoria de los alumnos.
- ✓ Actitud de los alumnos reflejada a través del cuestionario.
- ✓ Recomendaciones por tutores, educadores o familiares.
- ✓ Recomendaciones de nuestros centros educativos o entidades colaboradoras.
- ✓ Antigüedad con que se va solicitando el programa (igual para todos en esta convocatoria)
- ✓ A igual resultado de calificaciones previas, preferencia por edad (mayores primero)
- ✓ Notificación a los alumnos seleccionados:

Entre el 13 y el 15 de Noviembre notificaremos la resolución a todas las familias, y contactaremos telefónicamente con los seleccionados (si no estuvieran disponibles al momento de la llamada, se requiere disponer de WhatsApp para recibir la notificación con agilidad y ponerse en contacto para confirmación final a la mayor brevedad.

11 Patrocinadores del programa

- **Espacio DaVinci:** Impartición de sus programas específicos. (www.espaciodavinci.es)
- **Virtual Magic:** Impartición de sus programas específicos. (www.virtualmagic.es)
- **La Fragua:** Impartición de sus programas específicos. (www.lafraguamaker.es)
- **Asociación ACAE-DEMO:** Análisis socio-emocional avanzado con la herramienta de COMPETENCE, con su interpretación y aprovechamiento de resultados en el programa. (www.acaedemo.es)
- **Education for the World:** Bases del programa y costes de gestión. (www.educacionparaelmundo.es)