We Makers

ACADEMIA DE TECNOLOGÍA

PROGRAMA DE ROBÓTICA EDUCATIVA

para niños, niñas y jóvenes 4 a 17 años

Área Naranja. Una empresa orgullosamente ecuatoriana fundada en el año 2009 en la ciudad de Quito, en el 2013 fuimos parte de la creación de un robot denominado Otto, presentado en Ciudades Digitales y en el Campus Party, feria tecnológica organizada por el Municipio de Quito y Telefónica. Llega a Santo Domingo en el año 2014.

We Makers nace el 22 agosto del 2019 como una academia formal, luego 5 años de haber brindado talleres de tecnología a más de 1000 niños y jóvenes en la ciudad de Santo Domingo.

> "Nuestra trayectoria nos ha dado la garantía para establecer varias alianzas con instituciones educativas y organismos públicos y privados."

2014
PIONEROS
Fuimos los primeros en brindar capacitaciones de robótica a niños y jóvenes de Santo Domingo de los Colorados

2014
FERIA
Primera exposición de robótica en la Provincia Tsáchila por las fiestas de provincialización

2016
CLUB
Primer Club de Robótica Infantil y juvenil de la provincia

2017
CONVENIOS
Firma de convenios ESPE- SD, PUCESD, Cámara de Comercio de Santo Domingo

2019
ACADEMIA
Nace la Academia We Makers

2021
INCUBACIÓN
Aprueba el proceso de incubación empresarial PRENDHO

We Makers
ACADEMIA DE TECNOLOGÍA

Es el gran desafío del sistema educativo preparar a los niños y jóvenes, no sólo para adaptarse al mundo tecnológico en que vivimos, sino para convertirlos en protagonistas de la evolución tecnológica.

Nuestro programa tiene una malla especializada en la enseñanza de niños y jóvenes contamos con profesionales altamente capacitados nacionales e internacionales, nuestro programa consta de 3 módulos cada uno dura 4 meses.

1 PROGRAMA COMPLETO
ROBÓTICA EDUCATIVA

Duración 1 año. 3 módulos:
Minibot, Superbot y Masterbot.

2 meses online, 2 meses presencial

Nuestra misión es impartir educación moderna apta para enfrentar los retos del futuro de la 4ta. Revolución Industrial.

Beneficios:

1. • Acceso a competencias de Robótica locales, nacionales e internacionales.
2. • Acceso a los cursos de Robótica de competencia con nuestros profesores
3. • Certificados avalado por una institución de educación superior.
4. • Ser parte del Club de Robótica para charlas, proyectos y cursos temáticos
5. •Tarjeta de descuento a nuestras tiendas aliadas de ropa, educación, comida, etc.
6. •Asistencia a ferias y exposiciones de tecnología a nivel nacional
7. • Materiales incluidos
   • Camiseta
   • 4 Certificados Avalados

1. MINIBOT

- PROGRAMACIÓN
- DISEÑO 3D
- ELECTRÓNICA
- ROBÓTICA

PROYECTO FINAL
Carro electrónico en 3D

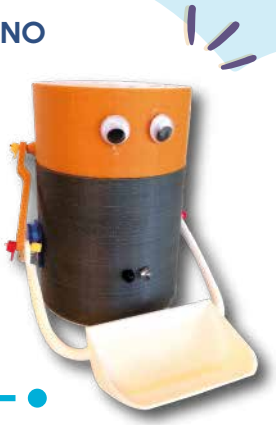
Duración: 4 meses

2. SUPERBOT

- PROGRAMACIÓN ARDUINO
- DISEÑO MECÁNICO 3D
- ELECTRÓNICA 2
- ROBÓTICA 2

PROYECTO FINAL
Robot Come Objetos

Duración: 4 meses

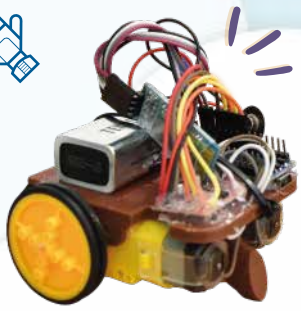


3. MASTERBOT

- PROGRAMACIÓN ARDUINO 2
- APP PARA MÓVILES
- ELECTRÓNICA 3
- ROBÓTICA 3

PROYECTO FINAL
Robot Jugador de Futbol

Duración: 4 meses



Qué aprendo en el MINIBOT?

1. PROGRAMACIÓN

con Scrath y Minecraft Education Edition

Proyecto:

Mi primer videojuego y ¡Crea tu mundo Minecratf!

La programación les ayuda a fijar la atención y a concentrarse para que lo que han diseñado funcione correctamente. Crear y desarrollar sus propios proyectos desde cero favorece su imaginación y les plantea retos en el terreno Tecnológico que les va a resultar imprescindible para cualquiera que sea su destino profesional.

¿Qué aprendo?

Coordinación y percepción: se aumenta la capacidad de percepción espacial y se amplía el campo visual.

Mejora los procesos cognitivos: se ha comprobado los efectos de las prácticas con videojuegos para el desarrollo de redes neuronales más complejas

Competición Sana: la competición sana inspira a los niños a esforzarse y a aprender a trabajar en equipo. Estas habilidades les prepara para situaciones futuras.

Qué aprendo en el MINIBOT?

2. DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

la cuarta revolución industrial de los makers

Proyecto:

Modelado e impresión de figuras 3D

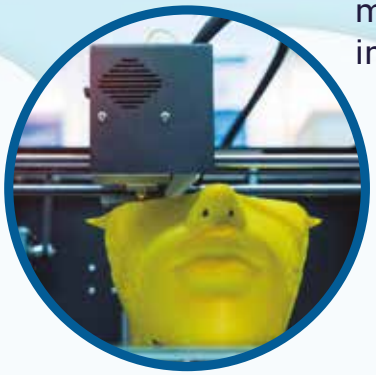
La impresión 3D, la innovadora tecnología de fabricación donde un objeto tridimensional es creado mediante la superposición de capas mediante plástico fundido crear objetos en 3 dimensiones.

¿Qué aprendo?

Partiendo de un dibujo a lápiz sobre papel, aprendo a modelar objetos en 3D con un software llamado Tinkercad: una herramienta divertida y fácil de utilizar para la creación de diseños tridimensionales listos para ser impresos en 3D.

Objetivo:

Fomentar conceptos como la creatividad, la libre elección, la innovación que adquieran un primer contacto con el mundo de la fabricación digital y la impresión 3D.



3. Electrónica

*Fortalecemos los conocimientos de la electronica, usando diferentes elementos electrónicos que nos ayudaran a la construcción de nuestro carro seguidor de luz

4. Robótica

*Funcionamiento: Carro diseñado con impresión 3D, que con un control remoto será controlado, los niños harán el control remoto desde cero.para esto se usará electrónica, mecánica, impresión 3D y creatividad.

2 POR MÓDULOS

Puede tomar el programa de Robótica en módulos, iniciando por el MINIBOT, luego avanzar a los siguientes.

MINIBOT

- PROGRAMACIÓN
- DISEÑO 3D
- ELECTRÓNICA
- ROBÓTICA

PROYECTO FINAL

FASE 1: Carro Seguidor de luz
FASE 2: Carro electrónico
Duración: 4 meses

2 meses virtuales

2 meses presenciales

- Tarjeta de descuento a nuestras tiendas aliadas de ropa, educación, comida, etc.
- Asistencia a ferias y exposiciones de tecnología a nivel nacional
- Certificado avalado por una institución de educación superior.
- Kit educativo (Materiales incluidos)
- Camiseta

Incentivamos el uso de metodologías de enseñanza interactivas, entretenidas, lúdicas, que posibiliten un mejor aprendizaje basados en la metodología STEAM.

La metodología STEAM

SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, MATHEMATICS

Es un modelo educativo que promueve la integración y el desarrollo de las materias científico-técnicas y artísticas en un único marco interdisciplinar.

Refuerza la **creatividad** y desarrolla las **habilidades motrices**

Fomenta el **aprendizaje**, pues de forma divertida entienden sobre **electrónica, mecánica y programación**

Estimula el interés por las **ciencias tecnológicas,** uno de los campos de mayor **futuro profesional.**

Desarrolla sus **habilidades** para la **resolución de problemas** trabajando en equipo.

Mejora actitudes como el **compromiso**, el **rigor** y la **perseverancia**

BENEFICIOS *que perduran*

WeMakers
ACADEMIA DE TECNOLOGÍA

CAMPEONATOS
LOCALES, NACIONALES E INTERNACIONALES

Nuestros estudiantes

Más de 100 niños fortalecieron sus habilidades con la tecnología

Experiencias de los padres

Nuestro equipo de trabajo

Iván Suárez V.

- Co-fundador de We Makers Academia de Robótica.
- Asesor de comunicación Política Digital.
- CEO Área Naranja- Marketing Digital.
- Mejor emprendedor 2009 (UIO).
- Premio de Innovación local 2013 Robótica (UIO).

Elizabeth Castillo

- Co-fundador de We Makers Academia de Robótica.
- Diseñadora Gráfica
- Asesora en estrategias digitales
- Mejor egresada universidad UTE Santo Domingo 2006

Ofrecemos una educación de primer nivel ya que contamos con profesores experimentados, profesionales nacionales y extranjeros para potenciar al máximo tu proceso de aprendizaje.

Partners y Alianzas

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

prendho UTPL

ESPE
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

CÁMARA DE COMERCIO DE SANTO DOMINGO

áreanaranja
Transformación Digital

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO
Excelencia en Educación Superior

UNIVERSIDAD UTE EC

CENTRO DE EMPRENDIMIENTO LA ACADEMIA
Geocommerce Cía. Ltda.

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
AMOR AL CONOCIMIENTO

ITESLA
Instituto Tecnológico Superior "Los Andes"

Municipalidad Santo Domingo

PMIS-SD
PATRONATO MUNICIPAL DE INCLUSIÓN SOCIAL

MANTA

Capacita

¡Imagina, crea, construye!

We Makers
ACADEMIA DE TECNOLOGÍA

www.wemakersacademy.com

0979161306 / 0984977285 / 0992902588

Santo Domingo - Ibarra

wemakersecuador