

KITMAKER 2.0

Placa educativa IoT programable para aprender robótica, programación y electrónica de forma innovadora.

Características

- **Componentes** interactivos con comunicación a dispositivos.
- **Programación IoT + IA** gráfica y en código para un aprendizaje gradual
- **Batería** y sensores integrados para proyectos sin cables.
- **Plataforma** virtual FANHUB con actividades y código base.

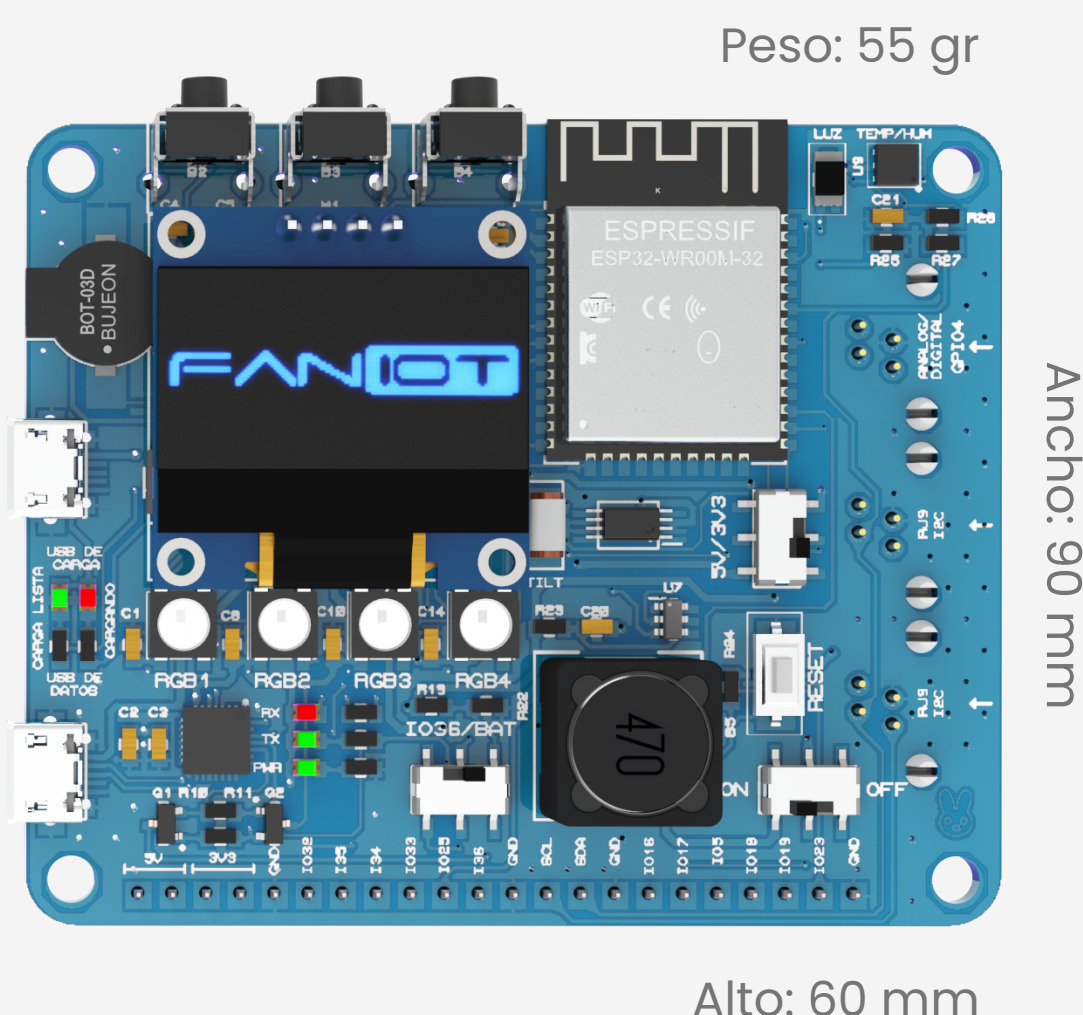
Beneficios

- **Mejora** significativamente los resultados de aprendizaje a partir de ABP y tecnología **STEAM**.
- **Preparación** para el futuro con herramientas 4.0

Kit Maker es una herramienta ideal para **innovar** en la enseñanza **STEAM**.

Componentes esenciales

- Microcontrolador ESP32
- Neopixel RGB
- Switch ON/OFF.
- Pulsadores
- Conector USB y USB a TTL
- Conector JST para batería y panel solar
- Sensores de Temperatura - Humedad y Buzzer
- Pantalla OLED
- Conectores RJ-9 para sensores
- Batería (opcional)



Encapsulado

Modelos 3D personalizables para que puedas modificar e imprimirlos en impresora 3D con diferentes materiales como PLA, PETG, ABS, y otros. Disponibles para descarga en formato STL en **FanHub**



Programación

Aprende a programar con el lenguaje "**C**", de manera gráfica con **ArduoBlocks** si estás dando tus primeros pasos. O en código, si ya sos un programador avanzado, con **IDE Arduino** y **Microphyton**.



FanHub

Plataforma **educativa** diseñada para aprender programación. Ofrece a nuestros usuarios actividades, para facilitar el aprendizaje con nuestras **Placas IoT programables**.