



Bloque 3 • Las apps que usamos

Unidad 2 • Píldora 4

APPS CAPACES DE TODO



APPS CAPACES DE TODO

Disponemos de *apps* para casi todo lo que te imaginas: *apps* para hacer más inteligente tu ciudad, formarte por tu cuenta, gestionar tus citas y tu historial médico, conocer la mejor oferta cultural, cuidar de animales, encontrar objetos perdidos, desengancharte de tu adicción al móvil, jugar a través de la realidad virtual, etc.

En cuanto a sectores más genéricos como urbanismo, educación, salud o cultura, existen todas estas propuestas:



URBANISMO

En el ámbito del urbanismo puedes encontrar plataformas como *apps4citizen* que presentan un listado de *apps* en relación con las *smart cities*: sobre movilidad, economía, activismo, empoderamiento, turismo, medio ambiente, etc.



EDUCACIÓN

En el campo de la educación, puedes saciar tu curiosidad sobre todo lo que se te ocurra con la extensa oferta de *apps* educativas. Hay *apps* para aprender idiomas, geografía, historia, astronomía, lengua, ciencia, anatomía, programación, física o matemáticas.



SALUD

En el sector de la salud existen también infinidad de *apps* de *Digital Health* que sirven para consultar cuadros médicos, gestionar citas u obtener información y consejos sobre enfermedades concretas, como el cáncer, la diabetes, el autismo o el sida.



CULTURA

Para temas culturales existen *apps* que utilizan la geolocalización para enseñarte todo lo que está pasando cerca de ti. Puedes usarlas para no perderte conciertos, exposiciones, actividades deportivas, comercios nuevos, restaurantes interesantes, visitas cuando vas al extranjero, etc.



Pero la oferta de *apps* es muy amplia y también abarca finalidades tan curiosas como las expuestas a continuación:



LOCALIZACIÓN

Existen *apps* que pueden localizar los objetos que sueles perder, como llaves o gafas de sol. Solo tienes que colocar en ellos unos pequeños adhesivos y la *app* te dirá dónde se encuentran exactamente.



MASCOTAS

Hay incluso *apps* para cuidar de nuestras mascotas. Nos informan de cosas como dónde está prohibida la entrada de animales, y sirven también para conocer información sobre su raza, compartir sus fotos con otros usuarios, controlar sus vacunas y su alimentación o saber cómo ayudar a otros animales en malas condiciones.



ADICCIÓN AL MÓVIL

Incluso existen aplicaciones para controlar tu adicción al móvil o lo que se conoce con el nombre de nomofobia, ese miedo o ansiedad incontrolable a estar lejos del teléfono. Primero determinan si existe una relación de dependencia y, en caso afirmativo, ponen límites de uso que garanticen una relación sana y equilibrada con nuestros smartphones. Para realizar el diagnóstico toman datos como las veces que desbloqueamos nuestro móvil a lo largo del día, qué *apps* son las que más usamos y durante cuánto tiempo, etc. En caso de sufrir nomofobia, algunas de estas *apps* proponen retos e incluso competiciones con tus amigos y familiares para ver quién es capaz de aguantar más tiempo con el móvil en modo avión.



REALIDAD VIRTUAL

La realidad virtual abre un nuevo campo para nuestras *apps*, sobre todo en el mundo de los videojuegos. Empresas como Nintendo ya están explorando cómo dotar de una nueva dimensión a clásicos como Pokémon. En el campo del Digital Health también se está incorporando la realidad virtual con el fin de ayudar a los pacientes a superar fobias, haciéndoles vivir sus miedos para que consigan superarlos.

