



Bloque 3 • *Las apps que usamos*

Hacemos

**DISEÑO DE UNA APP**



**BIGDATA**

LA INTELIGENCIA DE LOS DATOS

## INTRODUCCIÓN:

Hoy en día, en los *marketplaces* hay millones de *apps* que están clasificadas en diferentes categorías como, por ejemplo, juegos, revistas, redes sociales o aprendizaje de idiomas, entre muchas otras. Estas pueden ser creadas y diseñadas por diferentes usuarios pero, para que sean útiles, deben responder a necesidades o problemas de nuestro día a día. Por este motivo, proponemos la siguiente actividad "Hacemos", en la que se muestra cómo podemos diseñar una *app*.

## OBJETIVOS:

- Aprender a diseñar una *app*.
- Analizar los datos que pueden ser recogidos desde una *app*.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Como se ha dicho anteriormente, esta actividad consiste en diseñar y prototipar una *app* a partir de las necesidades que podamos detectar en nuestro entorno. Para realizarla deben seguirse los pasos que se proponen en la plantilla. Una vez se haya completado la actividad, esta deberá subirse al área privada.

Los pasos a seguir son:

### 1. Identifica una necesidad

Las oportunidades para crear una *app* están a nuestro alrededor. Observa y detecta necesidades o problemas que haya en tu ciudad, barrio, instituto, familia, etc.

Aquí te mostramos algún ejemplo:

La gente hace la lista de la compra en un papel y luego se la olvida en casa cuando va al supermercado.

#### APP - LISTA DE LA COMPRA



Ejemplo:  
Out of milk

Cada día, en el patio, se juega a fútbol, pero no quedan registrados los resultados de los partidos ni los goles.

#### APP - LIGA DE FÚTBOL



Ejemplo:  
La liga

## DISEÑO DE UNA APP

## 2. Define el público

Una vez sepas qué necesidad va a cubrir tu *app*, te toca analizar el perfil del público al que va dirigida, como por ejemplo:

- Mujeres y hombres de entre 30 y 40 años que hacen la compra habitualmente.
- Chicos y chicas de entre 16 y 19 años, sociables, que les guste hacer fotografías.

Estima a cuánta gente le puede interesar tu *app* valiéndote de los diferentes estudios de mercado que podrás encontrar en internet.

## 3. Idea una solución

Describe brevemente en qué consistirá tu *app* y cómo ayudará a resolver el problema o la necesidad. Escribirlo te ayudará a concretar tu proyecto y a ver aspectos nuevos que quizás no tuviste en cuenta.

## 4. Define las funcionalidades

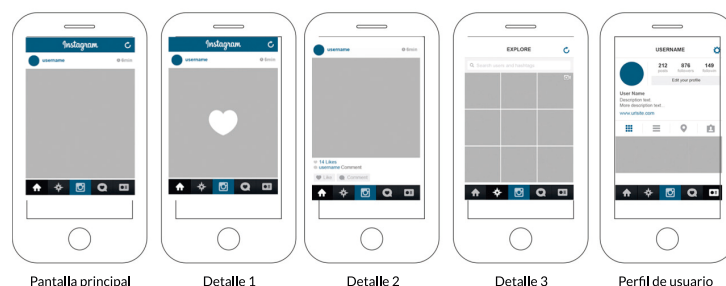
Una vez descritas la *app* y su utilidad, tienes que pensar en sus funcionalidades, es decir, en las características que tendrá y los elementos que utilizará. Aquí tienes algunos ejemplos de funcionalidades:

- Conectar la cámara para hacer fotos y grabar vídeos
- Geolocalización
- Conexión con redes sociales
- Notificaciones
- Calendario

## 5. Prototipa

Una vez hayas definido qué funcionalidades debe de tener tu *app*, podrás crear un prototipo o diseño de cómo sería. Puedes tomar como ejemplo diferentes aplicaciones. Aquí te mostramos 2 ejemplos de prototipo para inspirarte.

Ejemplo 1:



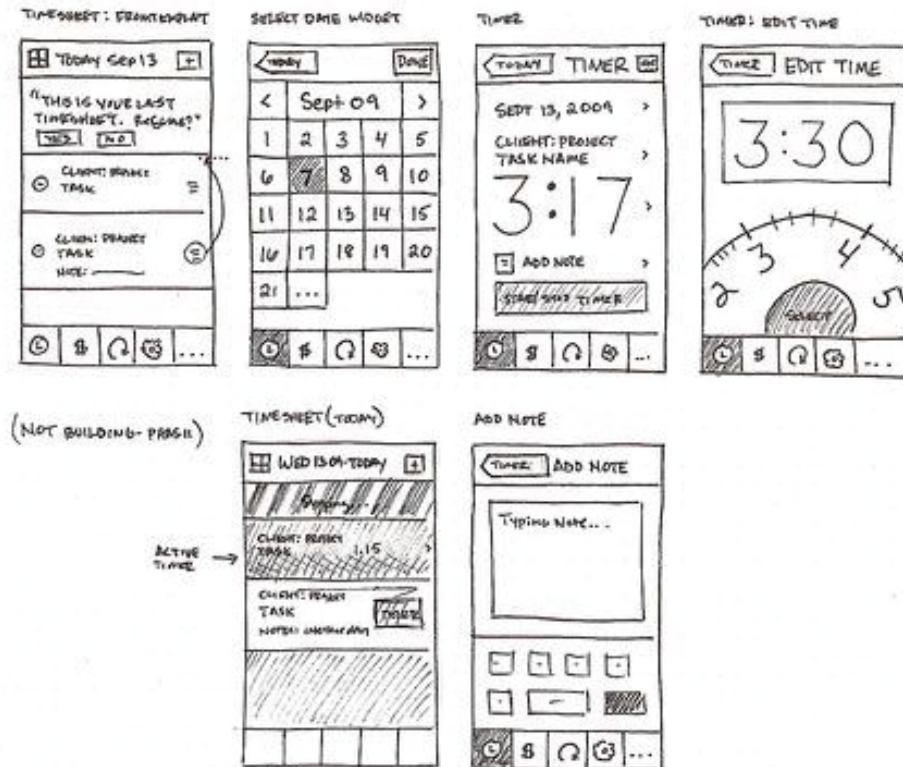
Prototipo de la app de Instagram

# DISEÑO DE UNA APP

La funcionalidades más comunes de Instagram:

- Subir fotos, editarlas, geolocalizarlas, etiquetar
- Seguir a usuarios
- Like a foto y comentarios
- Buscar otros usuarios o temas
- Perfil: cuenta pública o privada, foto de perfil, seguidores, usuarios a los que se sigue, ver fotos en las que se le ha etiquetado

Ejemplo 2:



Ejemplo ilustrativo de sketch

#### 6. Ponle un nombre

Y por fin toca ser original. Ha llegado la hora de ponerle un nombre a tu *app*. Este debe ser ingenioso y a la vez tiene que dejar ver para qué sirve o de qué trata la *app*.

#### 7. Define los datos que se crearían con tu *app*

Como ya debes saber, las *apps* recogen datos sobre los usuarios que se descargan y utilizan la aplicación. Ahora te toca a ti:

- ¿Qué datos crees que generaría tu *app*?
- ¿Qué cosas nuevas piensas que se podrían hacer con estos datos?

#### 8. Programa

El siguiente *link* que verás a continuación te dirigirá a una plataforma llamada Google Labs:

<http://appinventor.mit.edu/explore/>

Google Labs sirve para crear *apps* con el sistema operativo Android. El sistema es gratuito y lo podrás descargar fácilmente de la web. Aunque las aplicaciones creadas a través de App Inventor están limitadas por su simplicidad, te permitirán cubrir un gran número de necesidades básicas en un dispositivo móvil.

## ¿TE ATREVES A HACER REALIDAD TU APP?

### Plantilla para el ejercicio

#### 1. ¿Qué problema quieres resolver?

#### 2. Propuesta de solución

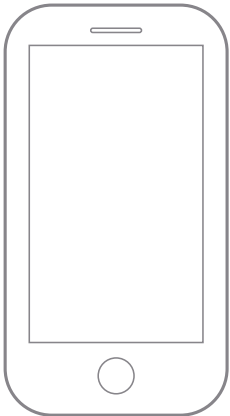
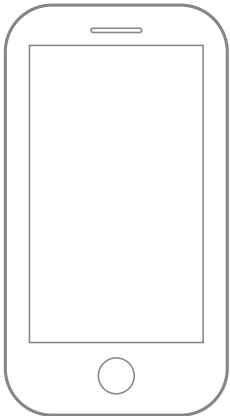
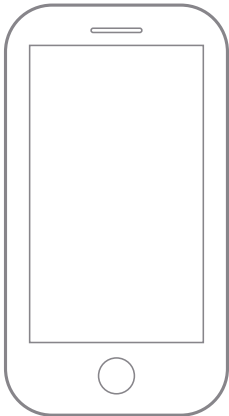
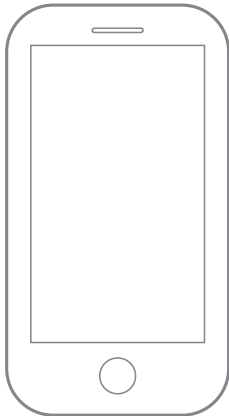
#### 3. ¿A quién se dirige la solución? ¿Cuántos usuarios?

#### 4. Cosas que puede hacer la app (ejemplos de funcionalidades):

- ☐ Perfil del usuario: descripción, foto de perfil, link a otra página.
- ☐ Interacción entre usuarios: chat, mensajes, comentarios, etiquetar a usuarios
- ☐ Conectar con la cámara para hacer fotos o grabar vídeos
- ☐ Grabar notas de voz
- ☐ Medir movimiento
- ☐ Geolocalización
- ☐ Localizar a usuarios, saber dónde están y a qué distancia
- ☐ Reproducir vídeo y audio
- ☐ Conexión con redes sociales (Facebook, Instagram, Snapchat, Spotify, YouTube)
- ☐ Notificaciones
- ☐ Alertas
- ☐ Calendario
- ☐ Comprar
- ☐ Puntuar
- ☐ Descargar archivos

Las cosas que pueden hacer las apps se llaman funcionalidades.

### 5. Dibuja y prototipa (inspírate en las apps que tienes en tu *smartphone*)

			
Pantalla principal	Detalle 1	Detalle 2	Perfil de usuario

\* En la última página encontrarás plantillas para diseñar tu prototipo.

### 6. Ponle un nombre y piénsa a qué categoría de *app* pertenece

--

### 7. ¿Qué datos se generan? ¿Qué cosas nuevas se podrían hacer con estos datos?

--

