

<3 ; = ¿Cómo , = / - () & / : ; : crear 7 (/ : " [+ a \$ " · ! () una >> 5 app? / & 3 % ; . >

En Club de Apps buscamos que las animaciones y aplicaciones que se creen sean a partir y para el beneficio de la comunidad y el entorno en el que están insertas. Es por esto que antes de crear cualquier producto, te invitamos a que sigas los siguientes pasos:

01

Observa tu entorno y pregúntate:

- ¿Cómo es? ¿
- ¿Qué clima tiene?
- ¿Quiénes viven en él?
- ¿Qué necesidades puedo reconocer?



02

Reúnete con algunos compañeros y comparte tus impresiones. Reflexionen en torno a cuál de todos ellos les gustaría trabajar considerando su relevancia, beneficio a la comunidad, entretención y nivel de desafío.

03

Ahora como equipo escojan un tema/problema de los propuestos que quieran animar o solucionar ¡y comiencen a trabajar!



¿Inmediatamente programamos?
¡No todavía, nos faltan un par de detalles que afinar!

04

Frente al problema/situación seleccionado, definan qué quieren hacer para solucionarlo, es decir, definan un objetivo que quieran lograr con su App o animación. Ejemplo:



Problema: "Nuestro problema es que los basureros del reciclaje del colegio siempre tienen mezclados los residuos. Parece que la gente no sabe qué va en cada basurero"

Objetivo: Queremos orientar a las personas haciendo una app que les permita saber qué residuo va en qué basurero para ayudar al reciclaje en nuestra escuela.



05

De forma individual, piensen en al menos 3 ideas de apps o animaciones para desarrollar que aportarían al logro del objetivo. Compartan sus soluciones y elijan cuál desarrollarán.



06

Organicen su trabajo de equipo. Deberán definir algunos roles: - Diseñador, - Programador, - Orador. Si bien todos trabajarán en cada etapa, es importante que cada quien asuma la responsabilidad en alguna parte del proceso. Pueden sumar responsabilidades si es que su proyecto lo requiere (investigar, recopilación de información, u otro).

07

Planifiquen su trabajo definiendo metas para cada clase que dure la realización de su proyecto. Consulta a tu profesor sobre cuántas sesiones cuentan para esto.

08

Dibujen, usando lápiz y papel, cómo quieren que se vea su app.

10

<3;= ¡Comiencen, =/
- () a/:7(/:" [+a\$"
·! () programar! /&>



09

Reflexionen y hagan una lista de todas los componentes y elementos que creen serán necesarios.