3.4. Recursos para realizar nuestras aplicaciones

Una vez hemos visto el punto 3.3, podemos decir que nos hemos familiarizado con el entorno MIT App Inventor y el proceso de creación de una App muy simple. Este es un paso esencial para perder el miedo a la plataforma y poder empezar de esta forma a crear nuestras propias aplicaciones.

Con el fin de tener una visión más amplia sobre el diseño de Apps más complejas y, particularmente, para que puedas crear tu propia aplicación como un producto dentro de una situación de aprendizaje que tenga el enfoque de ApS, en los siguientes apartados de este módulo se expondrán algunos ejemplos de aplicaciones móviles muy útiles para coger ideas sobre el diseño y las funcionalidades que podemos incorporar en el desarrollo de nuestra aplicación. En cada ejemplo se muestra una pequeña descripción y viene acompañada con un vídeo muy didáctico que explica el desarrollo y/o funcionamiento de cada aplicación.

No obstante, antes de comenzar con los ejemplos, queremos compartir una serie de recursos que pueden ayudar al diseño y creación de vuestras aplicaciones:

- **Inspiración**. Las siguientes webs recopilan ejemplos de apps que pueden servir para identificar patrones y tendencias:
  - http://androidniceties.tumblr.com/
  - http://pttrns.com/
  - http://www.mobile-patterns.com/
- **Diseño de la interfaz**. Servicios que nos permiten realizar un prototipo del diseño de la interfaz de nuestra aplicación:
  - http://zurb.com/playground/responsive-sketchsheets (Plantillas para hacer tu propio diseño)
  - http://proto.io/ (Requiere registro. 15 días de prueba)
  - https://marvelapp.com/ (Requiere registro. Hay un plan gratuito, pero limitado a proyecto. Recomendado)
- **Iconos**: Webs con cientos de iconos de diferente tamaño para poder utilizar en nuestro diseño:

Copyright 2026

    - https://freeicons.io/
    - https://icon-icons.com/
    - https://iconos8.es/icons
    - https://fonts.google.com/icons
    - https://www.flaticon.es/
- **Imágenes**. Cientos de imágenes gratuitas para poder utilizar en nuestros diseños (aunque lo mejor es hacer nuestras propias fotos)
    - https://www.freepik.es/
    - https://isorepublic.com/
    - https://es.123rf.com/
    - https://www.pexels.com/es-es/
    - https://pixabay.com/
    - https://stocksnap.io/
- **Sonidos**. Bancos de sonidos para incorporar en nuestras aplicaciones.
    - https://soundbible.com/
        - Banco de sonidos licenciados CC BY SA. La página se encuentra en inglés y el buscador es simple, añadiendo el sonido que estamos buscando, aparece un listado relacionado. Los sonidos se descargan en formato mp3 y wav.
    - https://freesound.org/ (Requiere registro)
        - Página web en lengua inglesa con piezas musicales y banco de sonidos que está regulado bajo licencia de Creative Commons (pudiendo escoger entre tres tipos de licencia), que nos permite navegar, descargar y compartir sonidos.
    - Procomun. Intef
        - Diseñado específicamente para la educación, el banco multimedia de Procomún tiene varias pestañas para categorizar las búsquedas. Los sonidos que hay presentes en dicho banco están licenciados principalmente con CC BY-NC-SA y se descargan en formato mp3, wag y ogg.
    - https://www.zapsplat.com/
        - Sito web en lengua inglesa que ofrece un repositorio de música y de sonidos licenciados bajo CC BY, por lo que la atribución es obligatoria. Los sonidos están clasificados en categorías y se pueden descargar en formato mp3 y wav. Es necesario registrarse.

Copyright 2026

> Es importante que todas las imágenes, ya sean iconos, fotografías o ilustraciones tengan un tamaño y un peso en megabites adecuado. Hay que pensar en el tipo de aplicación que vamos a desarrollar y el dispositivo o dispositivos en los que se van a ejecutar. Poner una imagen de una alta calidad con una alta cantidad de píxeles y que tenga un peso muy alto no significa que se vea mejor que una imagen optimizada para un dispositivo móvil. Una imagen optimizada permite **Mejora de la velocidad de carga de la aplicación web, menor consumo de recursos del dispositivo y una mejor experiencia del usuario.**

Revision #3
Created 2023-12-01 20:43:50 CET by Iván Heredia
Updated 2023-12-02 12:42:48 CET by Iván Heredia

Copyright 2026