



UNIÓN EUROPEA

Organiza:



Colabora:



# Crea tu propia App

PROYECTO “CONOCE ROBÓTICA Y DIGITALIZACIÓN”

Fondo Europeo de Desarrollo Regional FEDER

*Una manera de hacer* **EUROPA**

# Proyecto “CONOCE Robótica y Digitalización”

---

- ▶ Programa de Ayudas cofinanciadas por el FEDER para entidades sin fin de lucro, para actuaciones que fomenten la alfabetización digital, el e-aprendizaje y la e-inclusión en la Región de Murcia.
- ▶ El proyecto tiene como objetivo acerca a trabajadores y desempleados la realidad sobre las necesidades actuales de las empresas en digitalización, con el fin de dotarles de herramientas que aumenten su empleabilidad.
- ▶ El proyecto se desglosa en cuatro talleres prácticos de formación y finaliza con la jornada “Robótica y Digitalización’22” el día 14 de octubre.

## ▶ **¿Qué es App Inventor?**

- AppInventor es una aplicación web creada por el MIT que permite crear aplicaciones para dispositivos móviles.
- Utiliza un editor Drag and Drop (Arrastrar y soltar) para la generación de interfaces gráficas y un sistema de bloques para gestionar el comportamiento de la aplicación.
- Los proyectos generados a través de esta herramienta se almacenan automáticamente en los servidores de App Inventor, permitiendo llevar en todo momento un seguimiento y control de todo nuestro trabajo.



## ► ¿Qué nos aporta la programación informática?

Resolución de  
problemas

Autonomía

Lógico-  
matemáticas

Creatividad

Científico-  
tecnológica

Aprendizaje  
colaborativo



## ► ¿Cómo funciona App Inventor?



**DISEÑO**

```
when Button1 .Click
do
  set Image1 . Picture to " On_36x36.png "
  set Web1 . Url to " http://192.168.1.177?OnSalom "
  call Web1 .Get

when Button2 .Click
do
  set Image1 . Picture to " Off_36x36.png "
  set Web1 . Url to " http://192.168.1.177?OffSalom "
  call Web1 .Get
```

**PROGRAMACIÓN**

## ▶ **Primeros pasos**

### **1. Crear una cuenta con:**



Gmail

facebook

## ► Seguimiento

### 2. Descargar App Inventor 2





¿PREPARADOS  
PARA  
CREAR UNA APP?

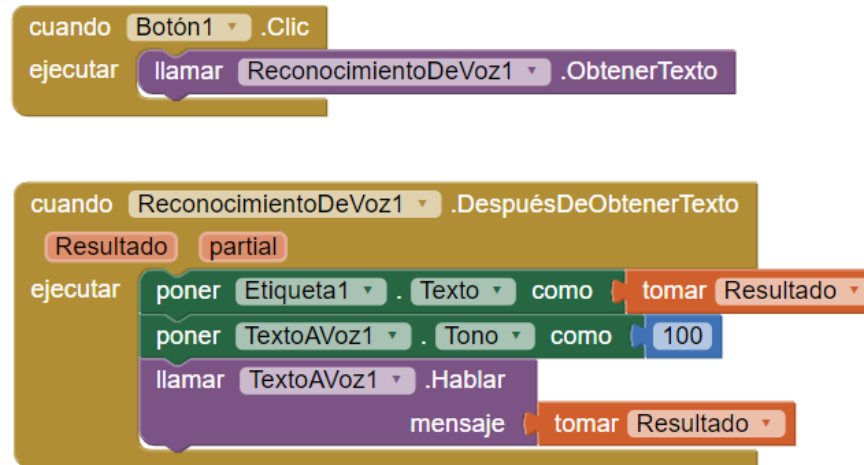


## ► Proyecto I: Acelerómetro

cuando **Acelerómetro1** .Agitar  
ejecutar **llamar Reproductor1** .Iniciar

cuando **Botón1** .Clic  
ejecutar **abrir otra pantalla Nombre de la pantalla** **Screen2**

## ► Proyecto II: Repetidor de sonidos





Organiza:



Colabora:



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

PROYECTO “CONOCE ROBÓTICA Y DIGITALIZACIÓN”

Fondo Europeo de Desarrollo Regional FEDER

*Una manera de hacer* **EUROPA**