



# Apps CON SELLO UNAM

Cuando de aplicaciones se trata, las posibilidades son infinitas. El único límite es la creatividad y capacidad de los desarrolladores.

3G



## ¿Sabes qué son las aplicaciones o apps?

Las aplicaciones son programas que se descargan vía internet a un teléfono celular inteligente, una tableta o una PC, para realizar una función. Por ejemplo, encontrar museos, aprender idiomas, guiarse en el tráfico o entretenerse con un videojuego.

Entre las **apps** más populares están *WhatsApp*, que sirve para comunicarse mediante mensajes de texto o audios breves, e *Instagram* usada para compartir fotografías y videos transformados con filtros; también hay apps con fines educativos.

Las aplicaciones operan en los teléfonos inteligentes, también llamados *smartphones*. Estos celulares surgieron en los años 90. Actualmente en México 9 de cada 10 personas son dueños de un celular y aunque no todos son de este tipo, la tendencia es que muy pronto lo serán.

## UNAM Mobile

Debido a la gran popularidad de los teléfonos inteligentes y las apps en nuestro país, hace tres años, la Facultad de Ingeniería de la UNAM creó un laboratorio de innovación, investigación y desarrollo de aplicaciones, conocido como **UNAM Mobile**. Se trata de un laboratorio interdisciplinario en el que trabajan estudiantes y egresados de las carreras de arquitectura, ingeniería, administración, artes, diseño y economía; todos ellos colaboran con el objetivo de desarrollar un producto de valor para los teléfonos inteligentes.

Alejandro García, director de este centro, explica: "Las herramientas principales con las que trabajamos son computadoras de última generación que no tengan más de dos años de existencia y que cuenten con la suficiente memoria para el desarrollo de aplicaciones; también necesitamos teléfonos de todas las marcas y de diferentes anchos de pantalla porque verificamos que las aplicaciones funcionen en la mayoría de ellos".

"UNAM Mobile busca crear una revolución entre los jóvenes universitarios, empoderándolos y proporcionándoles todas las herramientas para que puedan crear productos y servicios; y así, se conviertan en grandes emprendedores que tomen en cuenta las grandes causas del país, como la educación y la salud".

La tendencia actual es que una misma aplicación funcione igual en una computadora que en un teléfono inteligente o en una tableta.

## Aplicaciones de UNAM -mobile-



**Living Paints** es una aplicación pensada para enseñar el arte de una manera diferente y creativa. Cuando un niño visita un museo y apunta su iPhone o iPad a una pintura, esta cobra vida para explicar su historia y algunos otros datos importantes. Para esta app se trabajó con reconocimiento de patrones y animaciones para simular que la pintura cobra vida. Por ahora reconoce algunas obras que se exhiben en el Museo Soumaya, pero poco a poco se agregarán otras pinturas de más museos.

Otra app con sello UNAM es **Murales CU**. Esta innovación busca revolucionar la forma en que se hace turismo. Cuando uno se encuentra en Ciudad Universitaria y abre la aplicación, esta pregunta al usuario de cuánto tiempo dispone para visitar los murales.

Una vez que se ingresan los minutos, la app propone una ruta con esa duración, incluyendo el tiempo para caminar de un mural a otro. Cuando el usuario llega al mural y le apunta con la cámara del teléfono inteligente, este se transforma en un modelo 3D que cuenta su historia.



**Gasolineras VIP** es una app que sirve para decidir de modo más inteligente el lugar para cargar combustible. Con ella uno puede conocer las gasolineras más cercanas a su ubicación y calificarlas con hasta 5 estrellas; también muestra la puntuación que le han dado otros usuarios.

## Chamarra inteligente

La tecnología aplicada al cuerpo llega primero de la mano de los *smartphones*. UNAM mobile presentó recientemente una prenda que mide la temperatura corporal y el ritmo cardiaco de los corredores. También se conecta con el teléfono y registra información de calorías quemadas y trayectos recorridos. Su costo es de 2000 pesos y se pueden hacer pedidos anticipados a su lanzamiento que será en enero de 2015 a través de la página [www.mipodium.mx](http://www.mipodium.mx)



En el año **2013** había **775 mil** apps en la AppStore y **800 mil** en Google Play.



Texto: Naix'iel Castillo / Diseño: Adolfo González

Esríbenos a [cienciaunam@unam.mx](mailto:cienciaunam@unam.mx) o llámanos en el D.F. al 5622-7303