

APPETYT NA APLIKACJE – OMÓWIENIE

[odcinek 26: Appetyt na aplikacje – Tablety w Bibliotece]

Jak stworzyć aplikację lub grę mobilną? Od czego zacząć? Czy trzeba umieć programować? Jakie bezpłatne programy i aplikacje wykorzystać? Skąd czerpać wiedzę o projektowaniu i tworzeniu aplikacji? Ile to kosztuje? Na te pytania odpowiadamy w tym materiale edukacyjnym.

Na początku zastanówmy się, dlaczego w ogóle warto pomyśleć o samodzielnym tworzeniu aplikacji. Po pierwsze, aplikacje stają się coraz bardziej popularnym medium i kanałem komunikacji, szczególnie wśród młodych użytkowników. Dlatego coraz więcej firm, instytucji i organizacji tworzy je i prowadzi warsztaty tworzenia aplikacji mobilnych dla różnych grup wiekowych. Po drugie, tworzenie aplikacji i gier mobilnych sprzyja rozwijaniu kreatywności oraz pogłębianiu wiedzy o nowych technologiach, interaktywnych narzędziach i multimediami. Może stanowić świetną okazję do rozwijania kompetencji społecznych, takich jak umiejętność wyrażania własnego zdania, autoekspresji czy pracy w interdyscyplinarnych zespołach, gdzie równie ważni są i humaniści, i „ścisłowcy”. Osoby o różnych predyspozycjach i doświadczeniach to klucz do stworzenia dobrej aplikacji mobilnej, bo bardzo ważne jest tu uwzględnienie różnych punktów widzenia.

LICZY SIĘ POMYSŁ!

Tworzenie aplikacji mobilnej warto rozpocząć od zadania sobie dwóch podstawowych pytań: dlaczego i dla kogo chcemy ją stworzyć. Odpowiedzi na te pytania pomogą nam lepiej i celniej opracować wygląd i zawartość aplikacji, co może zdecydować o jej powodzeniu. Pomysł pomoże nam wypracować aplikacja [Pitch! Pitch!](#), dzięki której na bieżąco zapiszemy efekty burzy mózgów.

Jakie aplikacje warto tworzyć? O czym opowiadać, wykorzystując to medium? Aplikacja lub gra mobilna może być ciekawym sposobem na uatrakcyjnienie i szersze udostępnienie archiwalnych zbiorów, stworzenie interaktywnej wersji lokalnej baśni czy upowszechnienie wiedzy o historycznym wydarzeniu. Dobrze przemyślana aplikacja może też pomóc zaangażować lokalną społeczność w ochronę środowiska, samokształcenie czy wzajemne wsparcie.

SZKICOWANIE POMYSŁU, CZYLI PROTOTYP

Nim przystąpimy do pracy nad aplikacją mobilną, warto stworzyć jej pierwszą szkicową wersję. Można to zrobić, rysując w komputerze lub na kartce główne ekrany aplikacji, a następnie

dodając do nich elementy interaktywne w aplikacji [POP - prototyping on paper](#). Taki interaktywny szkic pomoże nam wyeliminować podstawowe błędy, lepiej przemyśleć konstrukcję całości oraz skonfrontować pomysł z przyszłymi odbiorcami.

REALIZACJA

Aplikacje mobilne można tworzyć nie posiadając umiejętności programowania, za pomocą płatnych i częściowo bezpłatnych serwisów i programów, takich jak [Appgeyser](#), [iBuild App](#) czy [Gemaker](#). Swoją przygodę z tworzeniem aplikacji warto jednak zacząć od ćwiczeń: tworzenia prostych interakcji i gier, np. z pomocą takich aplikacji, jak [Scratch Jr](#) czy [Tynker](#). Aplikacje te w prosty sposób oswoją nas z procesem tworzenia aplikacji i gier, i pomogą nam wyobrazić sobie zakres prac nad bardziej złożoną aplikacją.

Ostateczny wybór sposobu wykonania planowanej aplikacji zależy od tego, co dokładnie chcemy zrobić, na jakie platformy (Android, iOS czy Windows) ma ona być przeznaczona i jakie funkcje posiadać, a także od budżetu, jakim dysponujemy. Dokładne informacje o tym, ile kosztuje stworzenie aplikacji mobilnej i o narzędziach do jej tworzenia, znajdziesz w bezpłatnej publikacji pt. [APPetyt na APPLikacje](#).



PUBLIKACJA I PROMOCJA APLIKACJI LUB GRY MOBILNEJ

Gotową aplikację mobilną należy umieścić w sklepach App Store (platforma iOS), Google Play Store (Android) lub Windows Store (Windows), aby umożliwić jej pobieranie. Samo umieszczenie aplikacji jest bezpłatne, jednak wcześniej należy założyć płatne konto deweloperskie. Można także umieścić aplikację bezpośrednio na swojej stronie internetowej, lecz wtedy mocno ograniczamy grono potencjalnych odbiorców.

FINANSOWANIE APLIKACJI MOBILNEJ

Za pomocą wymienionych w tym materiale edukacyjnym programów i aplikacji będziemy w stanie samodzielnie i bezpłatnie stworzyć prostą aplikację lub grę mobilną. Jednak jeśli planujemy stworzyć bardziej zaawansowany produkt, wówczas warto rozważyć możliwość

dofinansowania planowanej aplikacji. Tworzenie aplikacji można sfinansować z różnych źródeł. Jeśli jest ona częścią większego projektu kulturalnego, edukacyjnego lub aktywizującego lokalną społeczność, wówczas można ubiegać się o dofinansowanie samej aplikacji mobilnej lub warsztatów (podczas których to uczestnicy będą ją tworzyć) w ramach programów edukacji medialnej, z funduszy gminnych, wojewódzkich, z MKiDN oraz z Narodowego Instytutu Audiowizualnego. Można także skorzystać z crowdfundingu i portali, takich jak Wspieram.to lub PolakPotrafi.pl.

PODSUMOWANIE

Tworzenie aplikacji mobilnych nie jest zarezerwowane tylko dla specjalistów. Aby stworzyć aplikację mobilną, wystarczy umiejętność obsługi komputera oraz prostych programów i narzędzi służących do projektowania aplikacji. Tworzenie aplikacji mobilnej może być pretekstem do zorganizowania warsztatu międzypokoleniowego, podczas którego powstanie aplikacja dotycząca lokalnych ciekawostek lub detektywistyczna gra mobilna na podstawie zbiorów z lokalnego archiwum. Informacje z tego materiału edukacyjnego można wykorzystać w bibliotece do dyskusji o tworzeniu aplikacji i gier mobilnych, zainspirowania społeczności do stworzenia własnej aplikacji lub do zorganizowania warsztatów tworzenia prostych gier z aplikacjami ScratchJr lub Tynker.

INSPIRACJE

Przykłady aplikacji mobilnych, których stworzenie nie wymagało umiejętności programowania:

Córka Smoka: <https://itunes.apple.com/pl/app/corka-smoka/id649797895?l=pl&mt=8>

Rok Chopina: <https://itunes.apple.com/pl/app/rok-chopina/id424374746?mt=8>

Polecam to! w Warszawie (Android):

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.app.app0b11c37aa70d>

Publikację pt. APPetyt na APPLikacje pobierzesz bezpłatnie tutaj:

<https://fundacja.orange.pl/publikacje.html>

Inspirujące przykłady aplikacji, pomysły na ich wykorzystanie oraz porady, jak je projektować, znajdziesz na fanpage'u „Aplikacje w kulturze i edukacji”:

<https://web.facebook.com/aplikacjewkulturze/>

... oraz na blogu: www.aplikacjewkulturze.pl

Opis warsztatów tworzenia aplikacji mobilnej „Polecam to! w Warszawie” (dofinansowanej ze środków stołecznego Biura Kultury, dostępnej na platformę Android) i scenariusz warsztatów znajdziesz tutaj:

<http://www.cultureshock.pl/portfolio/magia-w-procesie/>

Dla tych, którzy chcą dołączyć do społeczności programistów tworzących aplikacje mobilne dla społeczności, przydatny będzie poniższy link: <http://kodujdlapolski.pl>



Kurs „Tablety w Bibliotece” powstał w ramach Programu Rozwoju Bibliotek. Program wspiera tysiące bibliotek publicznych w całej Polsce w pełnieniu roli lokalnych centrów aktywności społecznej. W takich placówkach ludzie spędzają czas, rozwijają swoje zainteresowania, zdobywają nowe umiejętności i wspólnie działają. Program Rozwoju Bibliotek to przedsięwzięcie Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności prowadzone przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego. W latach 2009-2015 było realizowane w ramach partnerstwa z Fundacją Billa i Melindy Gatesów.

Ten materiał edukacyjny dostępny jest na licencji Creative Commons CC BY-SA 3.0 Polska. Pełna treść licencji znajduje się na stronie: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/>