



RCHTECH: EMPODERANDO A LOS JÓVENES PARA REDESCUBRIR EL PATRIMONIO ARQUITECTÓNICO DE EUROPA

CÓMO DESARROLLAR UNA APLICACIÓN MÓVIL DE «ALERTA DE EDIFICIOS»

Una guía detallada que describe el proceso de desarrollo de una aplicación móvil destinada a facilitar una intervención oportuna para el rescate de edificios en riesgo.



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, no obstante, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Fundación para la Gestión de Programas Europeos de Aprendizaje Permanente. Ni la Unión Europea ni la autoridad que concede la subvención asumen responsabilidad alguna por estas. Número de proyecto: KA220-YOU-7A2D4D49



Hoja de Datos del Entregable

Número de Proyecto:	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Acrónimo del Proyecto:	ArchTech
Título del Proyecto:	Empoderar a la juventud para redescubrir el legado arquitectónico de Europa
Resultados:	R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de "Buildings Alert!": una guía paso a paso para el desarrollo de una aplicación móvil que busca instigar una intervención oportuna para el rescate de edificios en peligro”
Autor(es):	Valanto Constantinou, Citizens in Power (CIP)
Aprobado por:	Todos lo socios
Resumen:	El Módulo de Capacitación 4 proporciona una guía práctica para los trabajadores juveniles y sus grupos para diseñar y construir una aplicación móvil sin código enfocada en alertar a las comunidades sobre edificios patrimoniales en peligro. La aplicación apoya la identificación y documentación del patrimonio arquitectónico en riesgo y empodera a los jóvenes para que actúen como innovadores cívicos. Introduce herramientas accesibles para la creación de aplicaciones y enfatiza la optimización móvil, la configuración de roles de usuario y el flujo de datos.



Lista de Palabra de Clave: herramientas digitales, preservación del patrimonio, empoderamiento juvenil, planificación urbana, campañas de concienciación, construcción comunitaria, innovación social, patrimonio cultural, desarrollo de capacidades, desarrollo de habilidades

Citar como: Constantinou, V. (2025). Cómo crear una aplicación móvil "Buildings Alert!" (R2.4). Consorcio ArchTech. <https://archtech-project.eu>

Copyright: Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0



Declaración de originalidad

Este entregable contiene trabajo original e inédito, excepto donde se indique lo contrario. El reconocimiento del material previamente publicado y del trabajo de otros se ha realizado mediante la cita, la cita textual o ambas.

Aviso legal

 Co-funded by the European Union	Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, únicamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Número de proyecto: 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
---	---



Sociedad

Nombre	Rol	País
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Coordinator	Francia
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Socio	Chipre
KLEMKa COLAB	Socio	Grecia
DRAMBLYS	Socio	España
UNIVERSITA TA MALTA	Socio	Malta

Todos los logos de los socios:



Co-funded by
the European Union



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

Figuras

Figura 1: Una guía visual sobre cómo 'Buildings Alert!' utiliza la tecnología cívica para empoderar a los jóvenes en la protección del patrimonio cultural en peligro a través de la denuncia, la concienciación y el compromiso digital. 11

Figura 2: Una infografía que explica la urgencia y el valor de la aplicación móvil "Buildings Alert!", destacando cómo la tecnología cívica impulsada por jóvenes puede proteger el patrimonio cultural en peligro a través de informes en tiempo real, co-diseño y participación comunitaria. 12

Figura 3: Esta infografía describe las características clave de la aplicación "Buildings Alert!", una herramienta de tecnología cívica para reportar patrimonio en peligro. Incluye la carga de fotos, mapas en vivo, alertas en tiempo real, compartir en redes sociales y una interfaz institucional para actos verificados. 14

Figura 4: Una visión general de los componentes técnicos principales detrás de la aplicación "Buildings Alert!", incluyendo su base de datos, backend, frontend, geolocalización y sistemas de notificación—diseñada para una tecnología cívica sin código y amigable para los jóvenes que protege el patrimonio cultural. 15

Figura 5: Una comparación de cuatro creadores de aplicaciones sin código—Adalo, Glide Apps, Thunkable y AppGyver—destacando sus fortalezas y compensaciones para crear aplicaciones de tecnología cívica lideradas por jóvenes como "Buildings Alert!" sin habilidades de programación. 17



Indice de Contenido

Hoja de Datos del Entregable.....	1
Sociedad.....	3
Figuras.....	4
Capítulo 1: Visión General del Módulo.....	7
Capítulo 2: Objetivos de aprendizaje.....	8
Capítulo 3: Contenido.....	10
3.1 Introducción a la Tecnología Cívica en la Protección del Patrimonio Cultural.....	10
3.2 ¿Por qué se necesita una aplicación móvil de "Buildings Alert!" ?.....	11
3.3 Funcionalidades Clave de la Aplicación.....	13
3.4 Componentes Técnicos Necesarios.....	14
3.5 Introducción a los creadores de aplicaciones DIY.....	16
3.6 Cómo Elegir la Herramienta Adecuada.....	19
Resúmenes y Reseñas.....	21
Capítulo 4: Actividades y ejercicios.....	22
Capítulo 5: Evaluaciones.....	26
5.1: Evaluaciones Basadas en el Conocimiento.....	26
5.1.1 Cuestionario de Opción Múltiple.....	26
5.1.2 Preguntas de Respuesta Corta.....	29
5.2 Asignaciones Prácticas.....	29
5.2.1 Ejercicio de Desarrollo de Prototipo de Aplicación.....	29
5.2.2 Taller de Juego de Roles: Desarrolladores Comunitarios.....	30
5.3 Revisión por Pares y Autoevaluación.....	30
5.3.1 Sesión de Retroalimentación.....	30
5.3.2 Pregunta de autorreflexión.....	30
5.3.3 Cuestionario Basado en Escenarios.....	31
Capítulo 6: Recursos y Referencias.....	31
Capítulo 7: Conclusiones y Resumen.....	32



RESUMEN EJECUTIVO

El Paquete de Trabajo 2, «Capacitación Modular ArchTech para Jóvenes Trabajadores», presenta cinco módulos de formación diseñados para impartir los principios fundamentales del proyecto ArchTech. Basados en un marco de conocimientos específico, estos módulos se ajustarán a los diversos contextos de aprendizaje de los participantes, teniendo en cuenta sus competencias, habilidades y contextos socioculturales.

El WP2 examinará de qué manera el patrimonio construido influye en la experiencia urbana en ciudades de toda Europa, proporcionando a los trabajadores juveniles información y recursos valiosos para involucrar a los grupos de jóvenes (de 16 a 35 años) con los conceptos, métodos y herramientas fundamentales del proyecto.

Además, se potenciarán las competencias digitales de los jóvenes trabajadores, enfocándose en la creación y el funcionamiento de aplicaciones móviles. La Formación Modular ArchTech para Jóvenes Trabajadores tiene como finalidad empoderar a los jóvenes trabajadores en toda Europa, mejorar sus habilidades en la conservación del patrimonio y fomentar la participación cívica entre los jóvenes. A través de la implementación de estos módulos formativos, el proyecto anticipa una mayor implicación comunitaria en el patrimonio cultural, lo que resultará en jóvenes defensores más informados y activos en la preservación del patrimonio construido.



Capítulo 1: Visión General del Módulo

El objetivo de este módulo es guiar al usuario a través de las funcionalidades (características principales como informes, mapeo, notificaciones y compartición comunitaria) y los requisitos tecnológicos (bases de datos, geolocalización, integración frontend/backend y notificaciones push) para crear un prototipo de solución de tecnología cívica. Este proceso se complementa con la introducción a los creadores de aplicaciones DIY (sin código), donde el usuario puede crear aplicaciones móviles completas sin necesidad de aprender a programar. Las plataformas Adalo, Glide y Thunkable se presentan para comparación basándose en los objetivos del proyecto y la facilidad técnica. Los usuarios evaluarán críticamente el papel de las tecnologías digitales para preservar el patrimonio, aprenderán sobre el valor de la documentación realizada por la comunidad y cómo co-diseñar un modelo de la herramienta Buildings Alert!. Más que crear una aplicación en sí, el objetivo es aumentar la participación cívica juvenil, la alfabetización digital y el activismo. El objetivo general es crear conciencia, incitar a la acción oportuna y hacer posible la replicación, desafiando a los jóvenes a transformar la interacción virtual en un activismo cultural exitoso.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#1 | Aumentar la implicación del usuario

Específico: Elaborar estrategias para involucrar de manera activa a los usuarios mediante contenido interactivo, gamificación y actividades impulsadas por la comunidad.

Medible: Alcanzar un incremento mínimo del 20% en las métricas de participación de los usuarios dentro del plazo del módulo.

Alcanzable: Los participantes recibirán formación práctica en técnicas de participación, tales como notificaciones push y funciones de compartición en redes sociales.

Relevante: Los niveles elevados de participación favorecen resultados de aprendizaje superiores y un interés continuo en la documentación del patrimonio.

Limitado en el tiempo: Implementar y evaluar estrategias de participación durante el período de formación.

#2 Proporcionar experiencias prácticas de aprendizaje

Específico: Facilitar que los trabajadores juveniles desarrollen ejercicios prácticos, simulaciones y aplicaciones del mundo real para la documentación del patrimonio.

Medible: Diseñar y ejecutar con éxito al menos una actividad de aprendizaje interactivo dentro del módulo.

Alcanzable: La guía detallada y las mejores prácticas facilitarán a los participantes la integración del aprendizaje experiencial.

Relevante: Las experiencias prácticas consolidan los conocimientos teóricos, asegurando una comprensión más profunda y el desarrollo de competencias.

Limitado en el tiempo: participe en una actividad de aprendizaje estructurada antes de finalizar el módulo.

#3 Optimizar la experiencia del usuario mediante la interactividad

- Específico: emplee elementos interactivos como cuestionarios, comentarios en tiempo real y recursos multimedia para potenciar la participación.

Medible: Garantizar que al menos el 80% de los participantes reporten una mayor satisfacción con las herramientas de aprendizaje empleadas.

Alcanzable: Los participantes recibirán formación sobre cómo utilizar las herramientas digitales para desarrollar una experiencia interactiva.

Relevante: Una experiencia de usuario interactiva promueve la retención y la motivación a largo plazo.

Limitado en el tiempo: incorpore funciones interactivas en el proceso de aprendizaje al finalizar el módulo.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

#4 Ofrecer notificaciones personalizadas y oportunas

Específico: Implemente notificaciones, recordatorios y sugerencias personalizadas para mantener el interés de los usuarios.

Medible: incrementar las tasas de interacción de la aplicación en al menos un 15 % a través de estrategias de notificación eficaces.

Alcanzable: Los participantes aprenderán a personalizar y programar notificaciones de acuerdo con el comportamiento y las preferencias del usuario.

Relevante: Las notificaciones pertinentes y oportunas contribuyen a mantener el interés del usuario y apoyan la continuidad del aprendizaje.

Limitado en el tiempo: Implemente estrategias de notificación durante la duración del módulo.

#5 Promover el uso de la aplicación y las conversiones

Específico: Elaborar estrategias para fomentar las descargas de aplicaciones, los registros y el uso continuo entre los jóvenes participantes.

Medible: Alcanzar un incremento mínimo del 25% en la participación de los estudiantes en la aplicación.

Alcanzable: Los participantes analizarán estudios de casos y metodologías comprobadas para fomentar la adopción de aplicaciones.

Relevante: un uso más intensivo de la aplicación asegura una documentación del patrimonio coherente y eficiente.

Limitado en el tiempo: Aplicar estrategias de participación durante la fase de formación.

#6 Evaluar y optimizar el rendimiento de la aplicación

- Específico: Monitoree los indicadores clave de rendimiento (KPI), tales como la retención de usuarios, las tasas de finalización y las respuestas de retroalimentación.

Medible: examinar la información obtenida a través de datos e implementar al menos dos estrategias de optimización para mejorar la funcionalidad de la aplicación.

Alcanzable: Los participantes recibirán formación sobre herramientas de análisis y técnicas de optimización de la aplicación.



Capítulo 3: Contenido

El capítulo ofrece una exploración estructurada de los conceptos clave, las metodologías de pensamiento de diseño y las competencias digitales básicas involucradas en la creación de un proyecto de tecnología cívica para la preservación del patrimonio. Comenzando con una encuesta sobre la tecnología cívica, el capítulo permite a los estudiantes explorar cómo las herramientas digitales pueden empoderar a las personas—especialmente a los jóvenes—en su relación con su entorno de maneras significativas. El capítulo luego describe la necesidad de una aplicación móvil destinada a catalogar estructuras amenazadas y aclara cómo una aplicación puede crear conciencia, impulsar el activismo y fomentar el compromiso comunitario. Este capítulo enmarca el desarrollo de aplicaciones como una práctica de activismo creativo.

Se desafía a los jóvenes a reflexionar críticamente sobre el significado del patrimonio, la posibilidad de amplificar la visibilidad del patrimonio a través de los datos y el papel potencial de la tecnología en el avance del interés público. A medida que avanzan del concepto a la función y de la función a la implementación, el joven aprendiz desarrolla una profunda apreciación por cómo la geolocalización, las notificaciones, el compartir en redes sociales y los informes en tiempo real pueden ser empleados como herramientas para la preservación cultural. A lo largo de todo el proceso, el propósito no es solo construir una aplicación, sino desarrollar una campaña digital impulsada por los jóvenes que adapte la gestión del patrimonio a los miembros más involucrados, curiosos y creativos de la comunidad.

3.1 Introducción a la Tecnología Cívica en la Protección del Patrimonio Cultural

La tecnología cívica - o civic tech - se refiere a herramientas digitales que fortalecen la relación entre las personas y sus comunidades locales, a menudo apoyando el compromiso cívico, la transparencia o la participación pública (UNESCO, 2011). En el campo del patrimonio cultural, la tecnología cívica está ganando impulso como un medio para democratizar la protección del patrimonio. En lugar de depender únicamente de las instituciones o expertos para identificar y responder a las amenazas, las herramientas digitales ahora ofrecen a las comunidades la oportunidad de desempeñar un papel directo en la vigilancia, documentación y defensa de los bienes culturales, especialmente aquellos que están descuidados, son vulnerables o están fuera de los sistemas de reconocimiento formal (Consejo de Europa, 2017; UNESCO, 2011).



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”



Este cambio refleja una comprensión creciente de que el patrimonio no es solo lo que se preserva oficialmente, sino lo que las personas valoran, recuerdan e intentan preservar (Consejo de Europa, 2017; UNESCO, 2011). Este desarrollo está en línea con una creciente percepción de que el patrimonio no es necesariamente lo que legalmente es, sino lo que a la gente le importa, recuerda e intenta preservar (Consejo de Europa, 2017; UNESCO, 2011). En la práctica, la tecnología cívica puede manifestarse como aplicaciones móviles, mapas en vivo, sitios web de crowdsourcing o campañas en redes sociales que permiten la participación activa de los ciudadanos en la vida pública.

La aplicación "Buildings Alert!" debería ser una iniciativa de tecnología cívica de abajo hacia arriba. Permitirá a los ciudadanos comunes, especialmente a los jóvenes, convertirse en actores comprometidos en la preservación del patrimonio arquitectónico al reportar edificios amenazados en tiempo real. No solo facilita la concienciación local y la posible intervención, sino también el establecimiento de archivos digitales vivos que registran la memoria cultural.

Figure : A visual guide to how 'Buildings Alert!' uses civic technology to empower youth in protecting endangered cultural heritage through reporting, awareness, and digital engagement.

3.2 ¿Por qué se necesita una aplicación móvil de "Buildings Alert!" ?

La documentación del patrimonio cultural es más que una colección de edificios antiguos y tradiciones ancestrales. Debe verse como un testimonio vivo de la identidad, la resiliencia y la creatividad de las personas del pasado. Desde monumentos centenarios hasta artesanías intangibles y tradiciones orales, el patrimonio conecta a las personas con su herencia compartida e inspira visiones para el futuro (Consejo de Europa, 2017). A pesar de su importancia, el patrimonio cultural está gravemente amenazado hoy en día. La rápida urbanización, la degradación ecológica, la negligencia y la pura indiferencia pública están amenazando cada vez más los edificios patrimoniales. Cada edificio perdido no es solo una



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

WHY A "BUILDINGS ALERT!" MOBILE APP IS NEEDED

Cultural Heritage: More Than Old Stones

Heritage = A living record of identity, resilience, and creativity. It includes not just buildings, but oral traditions, crafts, and shared memory



What's Threatening It?

- ⚠️ Rapid urbanization
- ⚠️ Ecological degradation
- ⚠️ Neglect and decay
- ⚠️ Public indifference
- 📁 Every lost building = a story erased from memory.



Why Now?

- Urgency is real: Without action, we risk losing irreplaceable sites.
- We need fast, innovative, and inclusive tools for protection.
- Mobile apps are transforming how we act — in real time.



What Can a Mobile App Do?

- ✓ Real-time alerts and documentation
- ✓ Immediate user feedback
- ✓ Interactive learning (maps, photos, case studies)
- ✓ Access to expert insights + citizen contributions
- ✓ Increase ownership, influence, and awareness



Why Youth? Why Co-design?

Youth as co-creators of technology = digital empowerment
Builds digital literacy + cultural awareness



estructura borrada del paisaje urbano, sino una pieza de la historia humana borrada de la memoria pública.

Considerando la intensidad de tales amenazas, la necesidad de documentación y acción nunca ha sido tan urgente. En ausencia de una intervención oportuna y completa, numerosos sitios históricos pueden ser destruidos o perdidos para siempre, impidiendo que las futuras generaciones puedan acceder y beneficiarse de su rico patrimonio compartido (Hassani, 2015). Las iniciativas de conservación deben, por lo tanto, cambiar y volverse más rápidas, innovadoras e inclusivas.

La tecnología móvil tiene una promesa sin precedentes en este sentido. Las aplicaciones móviles se han convertido en herramientas esenciales en la conservación del patrimonio cultural, permitiendo la recopilación de datos en tiempo real, una mayor participación pública y una rápida difusión de información (UNESCO, 2011). Estas tecnologías transforman la protección del patrimonio cultural de una tarea especializada en una responsabilidad cívica accesible, empoderando a los ciudadanos comunes para que se conviertan en administradores activos de sus entornos.

Para los jóvenes, co-diseñar una aplicación móvil como "Buildings Alert!" no es solo un ejercicio tecnológico, sino un acto de participación cívica y empoderamiento. Al desarrollar y utilizar una plataforma que documenta edificios patrimoniales en peligro, los jóvenes no solo mejoran su alfabetización digital, sino que también establecen conexiones más fuertes con sus comunidades y paisajes culturales. Como enfatiza Hassani (2015), "Las técnicas de documentación digital pueden ser una forma efectiva de preservar y difundir el patrimonio cultural, así como fomentar la participación de los jóvenes en la gestión del patrimonio" (p. 16).

Para que la aplicación "Buildings Alert!" sea exitosa, se deben incluir las siguientes características: debe ser capaz de ofrecer retroalimentación inmediata, permitiendo a los participantes rastrear su contribución y aumentando su sentido de influencia y pertenencia. Necesita ofrecer información fácil de entender y atractiva sobre el patrimonio



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

arquitectónico, combinando estudios de casos reales con opiniones de especialistas. Utilizando herramientas interactivas como el mapeo de sitios en peligro y la documentación fotográfica, la aplicación transforma la experiencia de aprendizaje en una aventura de descubrimiento. Notablemente, crea responsabilidad cívica al hacer que los jóvenes participen activamente en mantener vivas las culturas.

Finalmente, una aplicación como "Buildings Alert!" puede generar la próxima generación de entusiastas del patrimonio que pueden transformar a los usuarios individuales en sus propios interesados comprometidos con la identidad cultural e histórica de sus localidades.

3.3 Funcionalidades Clave de la Aplicación

"Buildings Alert!"

El éxito de la aplicación móvil "Buildings Alert!" radica en su capacidad para conectar a los ciudadanos directamente con las necesidades urgentes de la preservación del patrimonio. Para los jóvenes usuarios, una aplicación debe ser más que funcional: debe ser intuitiva, motivadora y capaz de convertir acciones cotidianas en actos de compromiso cívico significativo.

En el centro de la aplicación debe estar la función de reporte, que debe ser lo más fácil posible para que los usuarios registren los edificios amenazados en su entorno. Con un número simple de pestañas, los usuarios deben poder añadir información valiosa como fotos, breves descripciones del estado del edificio y su ubicación precisa utilizando tecnología GPS. Este sistema debe garantizar que incluso los encuentros aleatorios con patrimonio en peligro puedan ser registrados y compartidos en tiempo real, eliminando barreras para una acción oportuna.

Una segunda funcionalidad esencial debe ser el sistema de mapeo interactivo. Todos los edificios reportados deben ser mapeados en un mapa electrónico, dando a los usuarios una vista panorámica en tiempo real de los sitios en riesgo en su comunidad—y más allá. El mapa servirá tanto para un propósito educativo como afectivo: mostrará la magnitud del problema pero también el poder colectivo de la acción comunitaria. Los usuarios deberían poder hacer zoom, explorar e incluso crear sus propios "recorridos patrimoniales," convirtiendo los desplazamientos mundanos en experiencias de aprendizaje que fomenten un mayor sentido de conexión con la historia local.

Las notificaciones push serán la clave para involucrar a las personas y construir una comunidad activa para la aplicación. Deben recibir notificaciones sobre nuevos edificios amenazados listados en su región, cada vez que se publiquen nuevos desarrollos por parte de las autoridades, o cuando se alcancen hitos en los esfuerzos de preservación. Convierten



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

la aplicación en una experiencia viva donde los jóvenes podrán presenciar de primera mano la verdadera diferencia que está haciendo su participación, dándoles un sentido de pertenencia y logro.

Otra característica debe ser la integración con las redes sociales, mediante la cual los usuarios pueden compartir fácilmente sus informes, mapas o sitios en peligro favoritos en diferentes plataformas. Al invitar y compartir, la aplicación aprovechará los comportamientos de comunicación de los jóvenes, convirtiendo la preservación del patrimonio cultural en un fenómeno viral de igual a igual (Martin & Erhardt, 2021). Las narrativas de los edificios en peligro de extinción se integrarán en las propias narrativas de los usuarios, generando discusiones más amplias y promoviendo una mayor participación.

Finalmente, la aplicación debería incluir un backend administrativo, donde los moderadores u organizaciones asociadas podrán validar las presentaciones, asegurar la precisión de la información y coordinarse con las autoridades municipales o de patrimonio. Esto no solo garantiza la fiabilidad de los datos, sino que también crea canales reales para que los informes cívicos conduzcan a acciones institucionales. Notablemente, los jóvenes participantes entenderán que su contribución no va a ninguna parte; en cambio, se convierte en parte de un esfuerzo concertado para preservar el entorno construido.

Tomadas en conjunto, estas funcionalidades hacen que la aplicación "Buildings Alert!" vaya mucho más allá de ser una herramienta informativa. Se convierte en un punto de entrada desde el ser humano hasta la institución, desde el ciberespacio hasta el terreno, y desde el pasado hasta el futuro. Permite a los consumidores jóvenes actuar, ser enseñados y guiar, haciendo que la ansiedad pasiva dé paso a la propiedad proactiva de los entornos culturales donde viven.

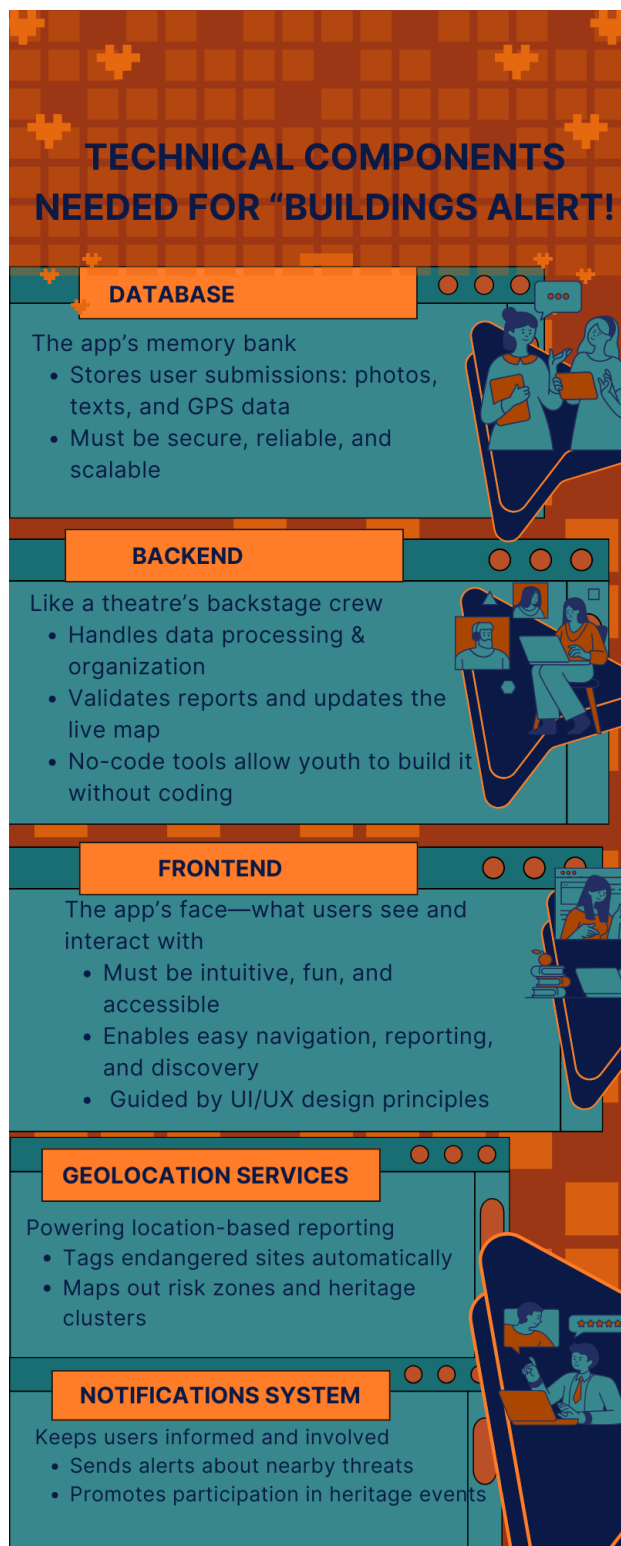
3.4 Componentes Técnicos Necesarios

Construir una aplicación como "Buildings Alert!" puede parecer complejo a primera vista, pero la estructura técnica detrás puede ser tanto accesible como emocionante, especialmente para los jóvenes que buscan combinar creatividad con tecnología. Entender los componentes básicos necesarios para dar vida a esta visión es el primer paso para convertir ideas en herramientas digitales impactantes.

Para empezar, la aplicación debe estar impulsada por una base de datos: un archivo virtual que almacena todos los datos importantes que los usuarios contribuirán. Cada foto subida, cada descripción escrita, cada coordenada de GPS enviada, necesita un lugar seguro y confiable para vivir. Las plataformas basadas en la nube, como Firebase o Airtable, son opciones populares porque son fáciles de usar, escalables y ofrecen opciones gratuitas para proyectos comunitarios.



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”



El backend de la aplicación a menudo es invisible para los usuarios. Actúa como el equipo de escena en una obra de teatro: procesa la información que los usuarios proporcionan, la organiza y asegura que todo funcione sin problemas. En el caso de “Buildings Alert!”, un sistema backend gestionaría los nuevos informes de edificios, validaría los datos y coordinará las actualizaciones del mapa interactivo. Gracias a herramientas sin código como Adalo o Glide, los jóvenes creadores no necesitan conocimientos avanzados de programación para construir o personalizar sus propios backends.

Mientras tanto, el frontend—la interfaz visual con la que interactúan los usuarios—debe ser atractiva, intuitiva y receptiva. Un buen diseño de frontend hace que sea natural y sin esfuerzo presentar un informe, divertido e informativo descubrir sitios amenazados, y sencillo para los usuarios saber siempre dónde están en la aplicación. Los principios de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia de usuario (UX) guían estas decisiones, con un enfoque en la accesibilidad y el disfrute.

Una parte vital de la magia de la aplicación serán sus servicios de geolocalización. Con los teléfonos inteligentes ahora equipados con capacidades GPS, se vuelve posible etiquetar automáticamente la ubicación exacta de un edificio tan pronto como se envía un informe. Esta funcionalidad ahorrará tiempo a los usuarios y garantizará que la información sobre los sitios en peligro sea precisa y útil. Integrar mapas como Google Maps y OpenStreetMap en la aplicación asegura que los usuarios puedan visualizar su entorno y entender las relaciones espaciales entre los sitios patrimoniales.

Otro componente importante es el sistema de notificaciones. Las notificaciones push sirven como comunicaciones rápidas y directas de la aplicación al usuario, ya sea para anunciar un sitio en peligro recién reportado en las cercanías o para invitar a participar en un evento relacionado con el patrimonio. Incorporar



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

herramientas como OneSignal permite incluso a los creadores de aplicaciones por primera vez activar funciones de notificación que mantienen a la comunidad vibrante y comprometida.

Juntos, estos elementos tecnológicos forman la columna vertebral invisible de la aplicación "Buildings Alert!". Cada uno de ellos ayuda a que la plataforma no solo sea funcional, sino también impactante, inspiradora y viable. Al aprender a trabajar con estos elementos, los jóvenes no solo crean una aplicación, sino que crean un movimiento digital que puede proteger el patrimonio cultural de Europa durante siglos.

3.5 Introducción a los creadores de aplicaciones DIY

Hazlo tú mismo o sin código Los creadores de aplicaciones son plataformas visuales y fáciles de usar que permiten el desarrollo de aplicaciones móviles o web sin escribir una sola línea de código. Se basan en elementos de arrastrar y soltar como botones, formularios, mapas y menús para construir y crear una aplicación en lugar de utilizar lenguajes de programación.

Son más efectivos para jóvenes, educadores y grupos comunitarios que necesitan prototipar rápidamente soluciones tecnológicas a bajo costo. Utilizados en el contexto de la tecnología cívica, son una introducción a la tecnología participativa y local que empodera a las personas para abordar problemas sociales y ambientales tangibles—como la preservación del patrimonio cultural en peligro—usando tecnología.

Los creadores de aplicaciones de Hazlo Tú Mismo (DIY) son herramientas fáciles de usar que permiten a los usuarios diseñar aplicaciones utilizando un proceso de "arrastrar y soltar" con una codificación mínima. Para el proyecto, las herramientas recomendadas son:



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

Desarrolladores de aplicaciones de bricolaje

Hazlo tú mismo.

ADALO

Opción 01

Qué hace: desarrolla aplicaciones móviles integrales que incluyen formularios, mapas, bases de datos y notificaciones push.

Ideal para: aplicaciones cívicas dirigidas a jóvenes que requieren interacción en tiempo real y publicación móvil.

Ventajas: Gran flexibilidad en el diseño, fácil de utilizar, compatible con Android/iOS.

Contras: Algunas funciones requieren un plan de pago; uso sin conexión restringido.

GLIDE APPS

Opción 02

Qué hace: Transforma hojas de cálculo de Google en aplicaciones compatibles con dispositivos móviles de manera instantánea.

Ideal para: prototipos sencillos y visualizaciones fundamentadas en datos.

Ventajas: Extremadamente rápido de configurar; soporta mapas, cargas de medios y comentarios.

Contras: Interactividad más restringida; las funciones avanzadas pueden necesitar una actualización de pago.

THUNKABLE

Opción 03

Qué hace: Un constructor visual que emplea lógica basada en bloques, perfecto para aplicaciones interactivas.

Ideal para: proyectos que demandan un mayor control o lógica condicional.

Ventajas: Mayor flexibilidad que Glide; exportable a Android/iOS.

Contras: Curva de aprendizaje algo más pronunciada.

APPGYVER

Opción 04

Qué hace: Plataforma empresarial sin código para desarrollar aplicaciones web y móviles robustas y escalables.

Ideal para: usuarios avanzados o equipos que desarrollan aplicaciones altamente personalizadas.

Ventajas: Integral y gratuito para todos los usuarios; robusta integración backend/API.

Contras: Exige un mayor nivel de conocimientos técnicos y un tiempo de configuración más prolongado.

Figure 5: A comparison of four no-code app builders—Adalo, Glide Apps, Thinkable, and AppGyver—highlighting their strengths and trade-offs for creating youth-led civic





R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

tech apps like “Buildings Alert!” without programming skills.

3.6 Cómo Elegir la Herramienta Adecuada

Elegir el constructor de aplicaciones DIY adecuado es una decisión crucial que debe reflejar los objetivos de tu proyecto, las características requeridas y la confianza digital de los participantes involucrados. Aunque cada plataforma ofrece fortalezas distintas, la clave es hacer coincidir la herramienta con lo que deseas lograr, ya sea construir un prototipo rápido o lanzar una solución de tecnología cívica completamente funcional.

Para empezar, deberías reflexionar sobre si tu objetivo es crear un prototipo simple o una aplicación móvil completamente desplegable. Si tu objetivo es probar ideas, experimentar con diseños o desarrollar una demostración visual para obtener retroalimentación, entonces plataformas ligeras y fáciles de usar como Glide son ideales. Estas herramientas son especialmente útiles en talleres, entornos de aula o fases de pruebas piloto donde el tiempo y la simplicidad son clave. Sin embargo, si tu intención es desarrollar una aplicación que pueda ser publicada y utilizada por el público en general — incluyendo características como alertas en tiempo real, carga de fotos y mapeo comunitario — entonces plataformas más robustas como Adalo, Thunkable o AppGyver son más apropiadas. Estas plataformas te permiten publicar aplicaciones en Google Play Store o Apple App Store y soportan funcionalidades más complejas como notificaciones push, integraciones de backend y flujos de trabajo personalizados para los usuarios.

Por ejemplo, imagina un grupo juvenil local que quiere lanzar una campaña escolar animando a los estudiantes a documentar los edificios en peligro de extinción en su vecindario. Si el objetivo es simplemente capturar y presentar estos esfuerzos a nivel local, Glide ofrecería la velocidad y simplicidad necesarias para obtener resultados rápidamente. Sin embargo, si un municipio está interesado en escalar esta iniciativa para incluir informes ciudadanos a nivel de toda la ciudad y para conectarse con las autoridades de preservación, entonces Adalo o Thunkable serían más adecuados para ese nivel de compromiso e infraestructura.

A continuación, considera los tipos de características que tu aplicación requerirá. Si los mapas y el etiquetado GPS son esenciales —lo cual es probable en el caso de una aplicación basada en la ubicación como Buildings Alert!— entonces Adalo, Glide, Thunkable y AppGyver son todas opciones viables. De manera similar, si tu proyecto requiere notificaciones push para alertar a los usuarios sobre nuevas amenazas al patrimonio, o para involucrarlos con actualizaciones y llamadas a la acción, entonces Adalo, Thunkable y AppGyver ofrecen soporte integrado o complementos para hacerlo posible. La mayoría de las plataformas también permiten la carga de medios y formularios, pero la facilidad y



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

flexibilidad de implementación variarán. En este caso, Adalo y Thunkable ofrecen un control más avanzado sobre cómo se estructuran y procesan las presentaciones.

Finalmente, el nivel de fluidez digital dentro de tu equipo o grupo de usuarios es un factor crítico. Si estás trabajando con principiantes, jóvenes aprendices o participantes en un taller de formato corto, es mejor comenzar con Glide. Estas herramientas son intuitivas y acogedoras, proporcionando un punto de entrada fácil a la creatividad digital. Para grupos que son más seguros o están dispuestos a explorar condiciones lógicas, interacciones dinámicas o la estructura de bases de datos, Adalo y Thunkable logran un buen equilibrio entre simplicidad y potencia. Si tu equipo incluye participantes altamente motivados o aquellos con experiencia previa en diseño digital, AppGyver abre oportunidades para una integración más profunda del backend, automatización y escalabilidad, aunque viene con una curva de aprendizaje más pronunciada.

Al elegir la herramienta adecuada, considera también la duración y el contexto de tu actividad. Un hackathon juvenil de dos horas puede requerir resultados instantáneos utilizando Glide, mientras que un laboratorio cívico o un programa de innovación de varias semanas podría justificar la inversión en aprender Thunkable o AppGyver.

Para resumir: comienza pequeño con Glide si tu objetivo es un prototipo rápido. A medida que tus ambiciones y necesidades crezcan, plataformas como Adalo o Thunkable te ofrecerán la flexibilidad para crecer. Para proyectos complejos con una fuerte guía técnica, AppGyver ofrece el kit de herramientas más avanzado. La mejor herramienta es aquella que se alinea con la curva de aprendizaje de tu equipo, el propósito de tu proyecto y el nivel de interactividad que deseas alcanzar.

Plataformas	Mejor Para:	Ventajas (✓)	Limitaciones (⚠)	Nivel de habilidad 
Adalo	Tiempo real app cívica	✓ Constructor de interfaz visual ✓ Notificaciones push ✓ Soporte para Android/iOS	⚠ Algunas funciones son de pago ⚠ Limite de uso offline	Intermedio
Glide Apps	Prototipos rápidos, aplicaciones basadas en datos	✓ Configuración fácil a través de Google Sheets ✓ Cargas de medios	⚠ Interactividad limitada	Principiante



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

			⚠ Algunas funciones son de pago	
Thunkable	Aplicaciones interactivas con lógica	✓ Lógica condicional ✓ Soporte para Android/iOS	⚠ Curva de aprendizaje más pronunciada	Intermedio
AppGyver	Escalable, App professional	✓ Con todas las funciones ✓ Gratuita ✓ Integración de API	⚠ Requiere comprensión técnica	Avanzado

Resúmenes y Reseñas

El capítulo 3 presenta a los jóvenes los desafíos y oportunidades del mundo real de la tecnología cívica en el área del patrimonio cultural. Se centra en la posibilidad de que las aplicaciones móviles funcionen como herramientas dirigidas por la comunidad para encontrar, registrar y preservar la arquitectura amenazada, especialmente cuando son desarrolladas por las mismas poblaciones que apoyarán. Como ejemplo, el caso de Buildings Alert! Los participantes adquieren principios digitales básicos como el valor de los datos abiertos, el diseño de la experiencia del usuario y el mapeo participativo.

También adquieren conocimientos sobre componentes técnicos clave—como bases de datos, geolocalización y funcionalidad de back-end—que constituyen el núcleo de una aplicación exitosa. Al final del capítulo, los estudiantes no solo entienden qué es la aplicación Buildings Alert! y por qué es importante, sino que comienzan a imaginarse capaces de co-diseñar y lanzar proyectos similares. El capítulo infunde un sentido de agencia digital, responsabilidad cívica y propiedad cultural, preparando a los participantes para avanzar con valentía a la siguiente etapa: prototipar su propia aplicación móvil.



FUTURISTAS DIGITALES: EL DESAFÍO DEL DISEÑO DE APLICACIONES



OBJETIVO:

DESARROLLAR COMPETENCIAS EN DISEÑO CRÍTICO, EMPATÍA HACIA EL USUARIO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

(APOYA LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE N.º 2 Y N.º 4)

INSTRUCCIONES:

EN GRUPOS, LOS PARTICIPANTES ASUMEN EL ROL DE DESARROLLADORES DE APLICACIONES PARA UNA STARTUP DE TECNOLOGÍA CÍVICA. SU OBJETIVO ES PRESENTAR UNA NUEVA VERSIÓN DE LA APLICACIÓN BUILDINGS ALERT! QUE ABORDE UN DESAFÍO PATRIMONIAL ESPECÍFICO (POR EJEMPLO, BAJA PARTICIPACIÓN JUVENIL, DATOS RURALES INSUFICIENTES, ACCESIBILIDAD). LOS EQUIPOS DEBEN: DEFINIR A SUS USUARIOS OBJETIVO, SELECCIONAR UNA PLATAFORMA SIN CÓDIGO ADECUADA, ESBOZAR DOS O TRES WIREFRAMES Y JUSTIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS MEDIANTE INVESTIGACIÓN, PERFILES O COMENTARIOS DE PRUEBAS PILOTO. EL DESAFÍO CULMINA CON UNA PRESENTACIÓN DE DEMOSTRACIÓN ANTE UN JURADO (FORMADORES O COMPAÑEROS).

TAMAÑO DEL GRUPO Y FUNCIONES:

EQUIPOS DE 4 A 6 PERSONAS (DISEÑADOR UI/UX, LÍDER TÉCNICO, NARRADOR, PRESENTADOR, INVESTIGADOR DE USUARIOS)

MATERIALES REQUERIDOS:

PLANTILLAS DE BOCETOS DE APLICACIONES (EN FORMATO PAPEL O DIGITAL), DISPOSITIVO CON CONEXIÓN A INTERNET PARA LA EXPLORACIÓN DEL CONSTRUCTOR, TARJETAS DE ESCENARIOS DE USUARIO (OPCIONAL), TEMPORIZADOR, MARCADORES, ÁREA DE PRESENTACIÓN.

PERIODO DE TIEMPO:

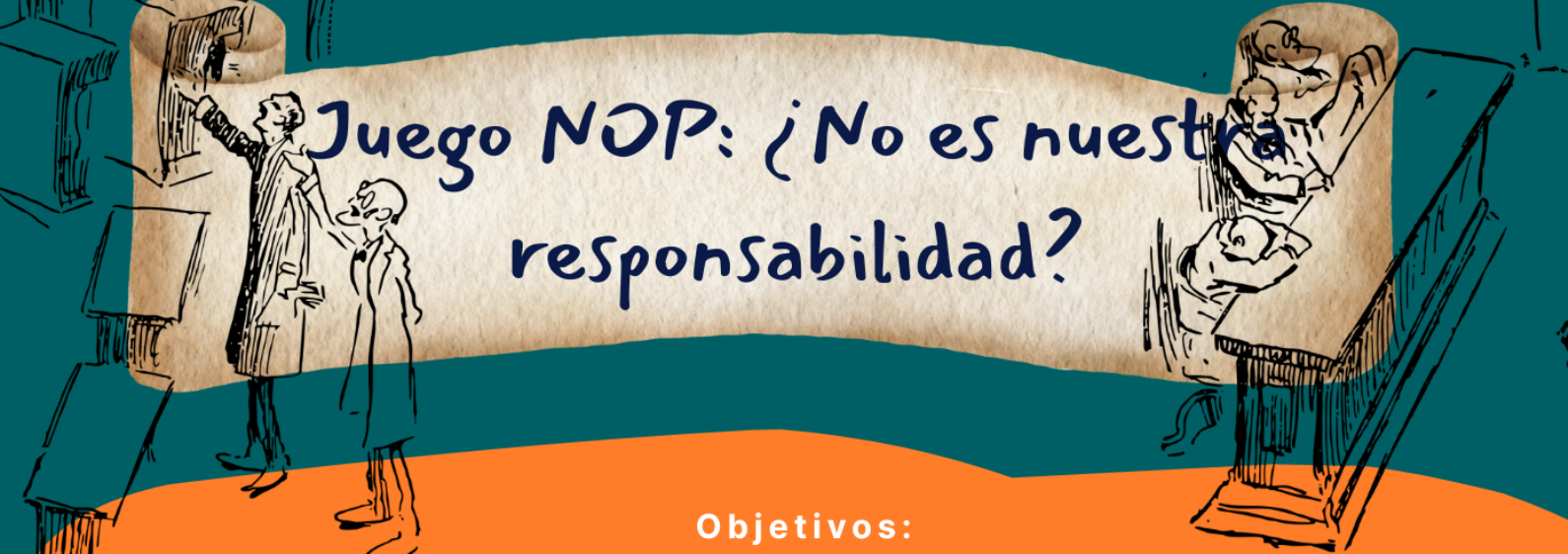
180 MINUTOS

EVALUACIÓN:

RELEVANCIA PARA EL RETO PATRIMONIAL, CREATIVIDAD Y CLARIDAD EN EL DISEÑO, ENFOQUE CENTRADO EN EL USUARIO, SOLIDEZ Y CONFIANZA EN EL DISCURSO

IMPACTO EN EL MUNDO REAL:

LOS DISEÑOS GANADORES SE PUBLICAN EN EL SITIO WEB DEL PROYECTO Y SE COMPARTEN CON LOS AGENTES CULTURALES. OPCIONAL: INVITE A LOS RESPONSABLES LOCALES DEL PATRIMONIO O A LOS CREADORES DIGITALES A OFRECER SUS COMENTARIOS.



Juego NOP: ¿No es nuestra responsabilidad?

Objetivos:

Explora el impacto del silencio y la desconexión cívica. Promueve la empatía, la reflexión y la conciencia acerca de quiénes participan y quiénes no en las decisiones sobre el patrimonio. Contribuye a los objetivos de aprendizaje 1 y 3.

Instrucciones:

Los participantes representan a miembros de la comunidad que discuten la demolición de un sitio patrimonial en estado de abandono. Los roles incluyen alcalde, estudiante, activista, empresario, entre otros. La particularidad es que solo algunos pueden expresarse en la primera ronda, mientras que otros permanecen en silencio. En la segunda fase, se escuchan todas las voces. El grupo reflexiona sobre las perspectivas ausentes, cómo el poder influyó en el resultado y qué acciones podrían haber alterado la situación.

Tamaño de los grupos y funciones:

De 6 a 10 participantes, además de un facilitador. Los roles abarcan personajes empoderados y silenciados.

Materiales necesarios:

Tarjetas de roles, resumen del escenario, panel o tablero de reflexión.

Periodo de tiempo:
90 minutos

Evaluación:

Reflexión aguda, empatía en la simulación de roles, dedicación a los valores cívicos.

Impacto en el mundo real:

Los participantes redactan una frase que desearían haber expresado. Estas se publican en un muro titulado "Voces Jóvenes Contra la Apatía" o se comparten de forma digital.

HACKERS DEL PATRIMONIO: LA MISIÓN DE INTELIGENCIA



OBJETIVO:

EMPLEA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y LA COLABORACIÓN EN EQUIPO PARA SALVAGUARDAR UN SITIO PATRIMONIAL EN RIESGO A TRAVÉS DE PISTAS, HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y LÓGICA CREATIVA. COMPLEMENTA LOS OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 1, 3 Y 5.

INSTRUCCIONES:

LOS PARTICIPANTES SE TRANSFORMAN EN "HACKERS DEL PATRIMONIO", AGENTES ENCUBIERTOS QUE COMPITEN PARA RESCATAR UN EDIFICIO OLVIDADO ANTES DE QUE SE PIERDA. LAS PISTAS, PRESENTADAS EN FORMA DE ROMPECABEZAS, CÓDIGOS QR, MARCADORES EN EL MAPA O ACERTIJOS, LOS ORIENTAN A TRAVÉS DE LAS ETAPAS: IDENTIFICAR EL EDIFICIO, LOCALIZARLO EN UN MAPA DIGITAL, DOCUMENTARLO CON DETALLES Y PROPONER UNA HERRAMIENTA DIGITAL PARA SU PROTECCIÓN (POR EJEMPLO, UNA FUNCIÓN PARA LA APLICACIÓN). EL PRIMER EQUIPO EN COMPLETAR TODOS LOS PASOS CON PRECISIÓN Y CREATIVIDAD SE PROCLAMA GANADOR.

TAMAÑO DEL GRUPO Y FUNCIONES:

EQUIPOS DE 4 A 6 PERSONAS; LOS ROLES SE ALTERNAN: SOLUCIONADOR DE PISTAS, MAPEADOR, REPORTERO, DISEÑADOR.

MATERIALES REQUERIDOS:

HOJAS DE ROMPECABEZAS, TELÉFONOS INTELIGENTES Y TABLETAS, CÓDIGOS QR, PLATAFORMA DE MAPAS SENCILLA (POR EJEMPLO, GOOGLE MY MAPS), TEMPORIZADOR.

PERIODO DE TIEMPO:

60-75 MINUTOS EN TOTAL (45' DE MISIÓN + 30' DE INFORME Y DISCUSIÓN)

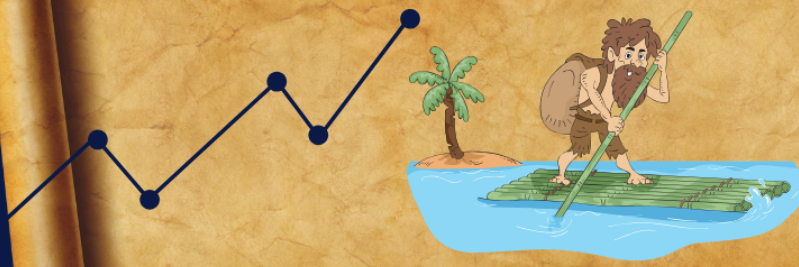
EVALUACIÓN:

PRECISIÓN EN LA EJECUCIÓN DE TAREAS, COLABORACIÓN EN EQUIPO, PROPUESTA TECNOLÓGICA INNOVADORA.

IMPACTO EN EL MUNDO REAL:

LOS INFORMES DE LAS MISIONES EXITOSAS SE INCORPORAN AL SITIO DEL PROYECTO O A LA EXHIBICIÓN JUVENIL LOCAL COMO "PATRIMONIO RESCATADO POR PIRATAS INFORMÁTICOS".

APP STATS SURVIVOR



Objetivo:

Comprenda los indicadores clave de rendimiento (KPI) y aprenda a rastrear, analizar y responder a datos reales de usuarios. Esto contribuye al objetivo de aprendizaje número 6.

Instrucciones:

Los equipos reciben datos simulados sobre el rendimiento de la aplicación (por ejemplo, retención de usuarios, tasas de finalización, informes de errores y comentarios) para un prototipo de la aplicación Buildings Alert!. Cada ronda representa una semana de actividad de los usuarios. Los equipos deben:

Identifique cuáles KPI presentan un rendimiento inferior al esperado.

Proponga dos estrategias de optimización para abordarlos.

Prever el impacto de sus decisiones antes de avanzar a la siguiente ronda.

Tras tres rondas, los equipos analizan los resultados. La aplicación "superviviente" es la que presenta la mayor mejora en los KPI.

Tamaño del grupo y funciones:

Equipos de 4 a 5 personas (analista de datos, investigador de experiencia de usuario, responsable de estrategia y presentador)

Materiales requeridos:

Hojas de datos de KPI simuladas (disponibles para impresión o compartición digital), tarjetas de optimización (tácticas predefinidas), panel de seguimiento del rendimiento.

Periodo de tiempo:

60–75 minutos Evaluación:

Capacidad para analizar datos, sugerir mejoras pertinentes y evaluar resultados de manera lógica.

Impacto en el mundo real:

Los equipos ganadores reciben su estrategia de optimización, la cual se incluye en el apéndice "Mejores prácticas" del módulo o se presenta en la plataforma del grupo para que otros la puedan probar.



Capítulo 5: Evaluaciones

Este capítulo incluye evaluaciones utilizadas para medir la comprensión y retención del material por parte de los participantes. Las evaluaciones toman diversas formas, como cuestionarios, exámenes o tareas prácticas. Además, se deben incluir herramientas de autoevaluación, como preguntas reflexivas o ejercicios, al final de cada módulo o sección para reforzar el aprendizaje.

5.1: Evaluaciones Basadas en el Conocimiento

5.1.1 Cuestionario de Opción Múltiple

Comprender la Tecnología Cívica y el Patrimonio Cultural

1. ¿Para qué está diseñado principalmente el uso de la tecnología cívica?

- A) Burocracia gubernamental
- B) Entretenimiento público
- C) Compromiso cívico, participación y transparencia
- D) Marketing en redes sociales

Respuesta: C

2. ¿Por qué es importante documentar los edificios patrimoniales en peligro?

- A) Para limitar el acceso público
- B) Para aumentar los impuestos sobre la propiedad
- C) Para crear una memoria digital y apoyar la conservación futura
- D) Para promover la propiedad privada

Respuesta: C

3. ¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor el objetivo de la aplicación “¡Alerta de Edificios!”?

- A) Promover competencias arquitectónicas



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

- B) Permitir la denuncia en tiempo real de edificios patrimoniales en riesgo por parte de los ciudadanos
- C) Recaudar impuestos sobre sitios abandonados
- D) Reemplazar los museos tradicionales

Respuesta: B

4. ¿Qué papel pueden desempeñar los jóvenes en la protección del patrimonio digital?

- A) Consumidores pasivos de información cultural
- B) Investigadores exclusivos de textos antiguos
- C) Participantes activos en la identificación y registro del patrimonio local
- D) Propietarios de archivos históricos privados

Respuesta: C

Conocimientos Técnicos y de Diseño

5. ¿Cuál es la función principal de un backend de aplicación móvil?

- A) Mostrar botones e imágenes
- B) Gestionar los colores de la interfaz de usuario
- C) Almacenar y procesar los datos enviados por el usuario
- D) Crear versiones impresas de la aplicación

Respuesta: C

6. ¿Para qué se utiliza la geolocalización en la aplicación "Buildings Alert!"?

- A) Filtrar perfiles de usuario
- B) Proporcionar traducciones automáticas
- C) Etiquetar la ubicación exacta de los edificios en peligro
- D) Enviar correos electrónicos de marketing

Respuesta: C

7. ¿Qué plataforma sin código es la más adecuada para principiantes que quieren probar rápidamente una idea de aplicación?

- A) AppGyver
- B) Thunkable



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

C) Adalo

D) Glide

Respuesta: D

8. ¿Cuál es el beneficio de las notificaciones push en la aplicación?

A) Retrasa el acceso de los usuarios a los informes

B) Envía actualizaciones impresas por correo

C) Mantiene a los usuarios comprometidos con actualizaciones en tiempo real sobre amenazas al patrimonio local

D) Limita quién puede acceder a la aplicación

Respuesta: C

9. ¿Qué función permite a los usuarios compartir sus contribuciones con audiencias más amplias?

A) Modo sin conexión

B) Integración con redes sociales

C) Seguridad del backend

D) Bloqueo de pantalla

Respuesta: B

10. ¿Qué hace que los creadores de aplicaciones de bricolaje sean ideales para proyectos de patrimonio cultural?

A) Requieren conocimientos avanzados de programación

B) Permiten la creación rápida, inclusiva y accesible de aplicaciones

C) Solo funcionan para aplicaciones de entretenimiento

D) Están diseñadas sólo para análisis de negocios

Respuesta: B



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

5.1.2 Preguntas de Respuesta Corta

1. Define la tecnología cívica y su relevancia en la preservación del patrimonio.
2. Explica cómo funciona la aplicación "Buildings Alert!" fomenta la participación pública.
3. Enumera tres amenazas al patrimonio cultural y describe cómo las aplicaciones móviles pueden ayudar a abordarlas.
4. Describe las características clave que deben incluirse en una aplicación móvil para reportar edificios en peligro.
5. ¿Qué componentes técnicos se necesitan para construir una aplicación móvil básica sin código?
6. ¿Por qué es importante la funcionalidad de mapeo en la documentación del patrimonio?
7. ¿Cómo se benefician los jóvenes al participar en la documentación digital del patrimonio?
8. Explica cómo la documentación digital contribuye a la memoria cultural colectiva.

5.2 Asignaciones Prácticas

5.2.1 Ejercicio de Desarrollo de Prototipo de Aplicación

Los participantes utilizarán una herramienta sin código (como Adalo, Glide o Thunkable) para crear un prototipo básico de la aplicación Buildings Alert!. Su prototipo debe incluir una interfaz de usuario para enviar informes de edificios, un mapa visual para mostrar los datos recopilados y funciones básicas de compartir o notificar.

Entregables:

- Formulario de informe con campos de foto, ubicación y estado
- Vista de mapa que muestra edificios en peligro
- Enlace de vista previa o demostración de la aplicación

Criterios de Evaluación:

- Funcionalidad técnica



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

- Claridad visual y facilidad de uso
- Alineación con los objetivos de participación cívica

5.2.2 Taller de Juego de Roles: Desarrolladores Comunitarios

Los participantes interpretarán diferentes roles (activista juvenil, planificador urbano, diseñador digital, oficial de patrimonio). Cada uno presentará cómo su rol contribuye a la co-diseño de la aplicación Buildings Alert!, utilizando los escenarios de edificios proporcionados y la retroalimentación simulada de los miembros de la comunidad.

5.3 Revisión por Pares y Autoevaluación

5.3.1 Sesión de Retroalimentación

Los participantes intercambian prototipos de aplicaciones o formularios y proporcionan comentarios constructivos sobre:

- Facilidad de uso
- Precisión de los campos de datos
- Accesibilidad visual
- Relevancia cívica y potencial de participación

5.3.2 Pregunta de autorreflexión

Los participantes responderán las siguientes preguntas reflexivas (en formato escrito o en video):

1. ¿Qué parte del proceso de creación de la aplicación disfrutaste más?
2. ¿Cuál fue la característica más desafiante de diseñar o entender?
3. ¿Cómo ha moldeado esta experiencia la forma en que ves tu entorno local y tu patrimonio?
4. ¿Qué harías diferente si volvieras a construir la aplicación?



R2.4 – Módulo de Capacitación 4: “Cómo crear una aplicación móvil de “¡Building Alert!”

5.3.3 Cuestionario Basado en Escenarios

Escenario: Te notifican sobre una estructura en ruinas en tu vecindario. No tiene estatus oficial de patrimonio, pero es importante para tu comunidad. ¿Cuál es tu primera acción en la aplicación?

- A) Reportar la estructura utilizando GPS, imágenes y campos de descripción
- B) Esperar hasta que se convierta en un sitio de la UNESCO
- C) Enviar una carta al alcalde
- D) Ignorarlo ya que no está listado como protegido

Respuesta correcta: A

Capítulo 6: Recursos y Referencias

Council of Europe. (2017). *The Faro Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. Retrieved from <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>

Hassani, F. (2015). Documentation of cultural heritage; techniques, potentials, and constraints. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-5/W7, 207–214. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W7-207-2015>

UNESCO. (2011). *UNESCO Recommendation on the Historic Urban Landscape*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Retrieved from <https://whc.unesco.org/en/hul/>



Capítulo 7: Conclusiones y Resumen

Este módulo de formación capacita a los jóvenes y a los trabajadores juveniles con las competencias para desarrollar y diseñar una aplicación móvil sin código—¡Buildings Alert!—para identificar, informar y hacer campaña contra el patrimonio arquitectónico en peligro en toda Europa. A través de asistencia práctica y actividades interactivas, los participantes adquieren competencias digitales, cívicas y de diseño para co-crear un prototipo funcional de la aplicación. El módulo introduce conceptos de tecnología cívica, explora el imperativo urgente de la documentación del patrimonio y hace comprensibles temas técnicos como la geolocalización, el mapeo, la integración del backend y las notificaciones push.

Los jóvenes evalúan críticamente una variedad de creadores de aplicaciones sin código (Glide, Adalo, Thunkable, AppGyver), experimentan con el diseño basado en datos y consideran la responsabilidad cívica de preservar los sitios de patrimonio cultural. El aprendizaje se refuerza a través de debates, juegos de rol, revisión entre pares, construcción de prototipos y pruebas de escenarios.

Al final, Buildings Alert! no es una aplicación, sino una herramienta de innovación cívica para movilizar a los jóvenes como guardianes comprometidos del patrimonio, capaces de registrar el pasado, influir en el presente y crear un futuro más participativo para la preservación cultural.



Co-funded by
the European Union

KA220-YOU-7A2D4D49



CITIZENS
IN POWER

KlemHa
CoLAB



L-Università
ta' Malta



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49