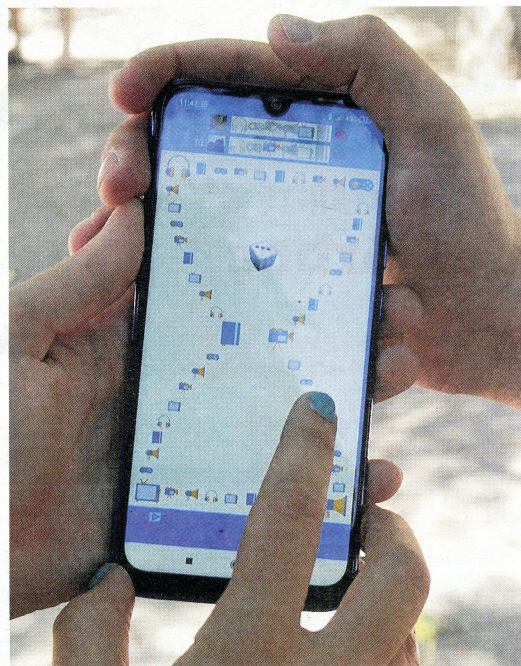




El Manel i l'Anna al Parc del Xiribecs d'Amposta jugant amb l'aplicació. FOTO: JOAN REVILLAS



Els jugadors han d'aconseguir sis emoticones. FOTO: JOAN REVILLAS

Noves tecnologies

Dos joves dissenyen una aplicació amb les emoticones com a protagonistes

Un tortosí i una ampostina han impulsat una 'app' per endevinar jocs, pel·lícules, música o dites populars

NÚRIA MESSEGUER
TORTOSA

Tot va començar fa deu anys quan Anna Noé va tenir la idea de fer una aplicació. Però per falta de temps i capacitats va posposar-ho. «Necessitava algú que es dedicés a fer tot el que no fos programar» però «vaig conèixer la mava parella, el Manel Navarro i junts ens vam animar».

Així doncs, el passat l'estiu, la jove parella va aconseguir materialitzar la idea que tenien en ment des feia una dècada.

L'aplicació que han creat és un joc de taula online. Sempre competeixes contra un rival real amb l'objectiu d'aconseguir les sis emoticones i respondre la pregunta final abans que el teu contrincant.

Les emoticones que s'han d'aconseguir es divideixen amb

aquestes categories: jocs, pel·lícules, música, dites populars, esport i televisió. Per aconseguir-les, tires el dau al tauler i et mous a la casella corresponent. En funció d'aquesta, es formula una pregunta amb emoticones i el jugador l'ha de respondre.

«Des de fa uns anys cap aquí, ens estem acostumant cada cop més a comunicar-nos amb emoticones» comentava l'Anna. «Ja sigui per expressar un sentiment, un desig o representar algun objecte». «És aquí on recai l'essència d'aquest joc que es diu: Adivina con emoticonos», sentenciava el Manel.

Dins de l'aplicació podem jugar amb rivals aleatoris però també podem afegir amics per poder competir contra ells. També ens trobem amb les nostres estadístiques i així com una puntuació als rànquings.



El perfil dels joves.

Ella és ampostina de 27 anys i matemàtica, informàtica que treballa a CaixaBank. Ell, és tortosí de 35 anys, és administratiu i treballa al Banc Santander.

«Hi ha tres rànquings, amb amics, general i setmanal. Aquest últim recompensat per als tres millors» assenyalava l'Anna. «També disposem d'una bústia de suggeriments on podem enviar les nostres preguntes que seran analitzades i recompensades si s'accepten al joc», replicava el Manel.

Joves amb iniciativa

«Tenim moltes idees encara per implementar al joc i també tenim que millorar l'aspecte visual i el contingut en totes les categories. Això just acaba de començar! «Però estem contents i emocionats», comentaven els dos joves ebrems.

És una aplicació gratuïta per a totes les edats, on pots passar una bona estona divertida que et farà utilitzar l'enginy. Està disponible per a iOS i Android.

L'apunt Només un 12,5% de les apps, en català

Un 12,5% de les aplicacions mòbils més populars es troben en català. Amb un mercat de més de 5,5 milions d'aplicacions, les aplicacions mòbils s'han convertit en una peça clau de la nostra vida digital. Si ampliem l'espectre fins a aplicacions amb 10 milions de baixades (3.319 en total), el català baixa fins al 4,2%. Finalment, si mirem el total d'aplicacions (3.467.996 en total) només un 0,42% estan traduïdes. Observem que el català té una presència més forta a mesura que l'aplicació és globalment més popular.