

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the text 'PMDM'.

PMDM

Práctica 1

INTRODUCCIÓN A LA
PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA

Álvaro Manuel Navarro Cruz

2º DAM
02/10/2024

Índice

Introducción (↑).....	3
1.- Nivel Físico (↑).....	4
2.- Nivel Sistemas Operativos (↑).....	5
3.- Aplicaciones (↑).....	6
5.-Conclusión (↑)	7
6.-Bibliografía.....	8

Introducción

En el panorama de la innovación, los dispositivos electrónicos inteligentes no dejan de sorprendernos con sus innumerables funciones y, sobre todo, con su enorme variedad, pero, entre ellos, hay uno que destaca por su normalización y aceptación en todo el mundo. Hablamos de los **dispositivos móviles**.

A día de hoy, parece inconcebible salir a la calle sin un dispositivo móvil inteligente en nuestro bolsillo o muñeca, y precisamente eso vamos a tratar en este escrito.

1.- Nivel Físico (↑)

Lo que comenzó como un dispositivo móvil para realizar llamadas y recibir mensajes, además de jugar a “Snake”, se transformó en la principal herramienta del ser humano moderno actual con la aparición del primer dispositivo móvil inteligente, a partir de ahora denominado “Smartphone”.

Se cree que el primer Smartphone lo lanzó Apple en 2007, con el iPhone 2G, sin embargo, el primer dispositivo que ofreció innovaciones como la navegación web, fax, procesador de texto y hojas de cálculo se lanzó en 1996 de la mano de Nokia, con el “Communicator 9000”.

A partir de este instante, la prioridad ha sido innovar rápidamente, haciendo más potentes, más compactos, útiles e intuitivos cada uno de los dispositivos.

A día de hoy, el Smartphone es uno de los incontables dispositivos móviles que podemos llevar con nosotros, ya que la innovación y la creatividad se han visto centradas en las necesidades que los propios smartphones han creado en la sociedad, o más bien, necesidades que la sociedad no sabía que tenía hasta la llegada de los mismos. Necesidades que van desde el ámbito de la salud (como un contador de pasos diarios o tu frecuencia cardíaca), hasta el del entretenimiento, como los videojuegos o el contenido multimedia.

Para hacer más cómodo el uso de estas funciones o “Apps”, el propio hardware de los dispositivos ha ido evolucionando hasta tener un catálogo muy variado, como, por ejemplo: pulseras de actividad (que nos permite leer nuestras funciones vitales o contar pasos), relojes inteligentes (que nos permiten realizar llamadas, visualizar contenido multimedia accediendo a internet o a nuestra galería vinculada mediante nuestro Smartphone, escuchar música, etc.), Tablets, smartphones, smartTV's, gafas de realidad mixta (que ofrecen la posibilidad de visualizar aplicaciones flotando en el aire ante nuestros ojos), etc.

Ante el enorme número de dispositivos que han sido lanzados como “innovaciones” en estos últimos años, debemos dar por hecho que estos se han transformado en grandes herramientas para la humanidad y que, en el presente, podemos ver mejoradas a niveles impensables gracias a la I.A.

2.- Nivel Sistemas Operativos

El origen de los Smartphones no pudo haber sido posible sin la existencia de un Sistema Operativo que diera la posibilidad de acceder a las aplicaciones y gestionar los recursos del dispositivo.

Cada día, los Softwares se optimizan aún más para sacar provecho de todos los componentes de los dispositivos, los cuales son cada vez más potentes, por lo que el sistema tiene que ir a la par y poder gestionar los recursos de manera cada vez más eficiente.

Aún recuerdo cuando implementaron la función de giroscopio en los dispositivos móviles, para poder disfrutar de una manera innovadora los juegos de conducción o puzles.

A día de hoy, estos sistemas implementan funciones y correcciones de errores de una manera casi periódica, debido a los grandes avances que se realizan en este campo, siendo el soporte de los mismos un pilar fundamental para los usuarios, ya que les da la posibilidad de estar al día siempre y cuando su dispositivo lo permita.

Con la evolución de los dispositivos y su enorme abanico de formas, se crearon nuevas versiones de Sistemas Operativos para hacer a estos más eficaces, como, por ejemplo, el S.O. watchOS para los Relojes Inteligentes de Apple.

Sin embargo, sigue habiendo problemas de compatibilidad entre algunos softwares como por ejemplo iOS y Android, por lo que, a día de hoy, se trabaja cada vez más en la interoperabilidad entre sistemas. Problema que las aplicaciones PWA prometen solventar con carácter primordial.

Solventar este problema desembocará en un dilema para el usuario a la hora de elegir un Software idóneo, por lo que acabará prevaleciendo, en mayor porcentaje, aquel con una interfaz de usuario más intuitiva y personalizable.

A todo esto, hemos de sumarle el impacto que está teniendo la I.A. en nuestras vidas, por lo que un factor fundamental para el desarrollo de software está siendo la implementación de dichos servicios en nuestros dispositivos.

3.- Aplicaciones

Con la llegada de la era digital, empezaron a aparecer programas o “Apps”, que permiten al usuario realizar una función específica en su dispositivo.

Estas funciones van desde la comunicación, la productividad y la salud, hasta el entretenimiento.

Estas aplicaciones pueden utilizar componentes del dispositivo mediante los permisos que les concedemos, como por ejemplo la cámara, el micrófono, la ubicación... etc.

En la actualidad, las aplicaciones se han convertido en una herramienta necesaria para los negocios más modernos, aportando facilidades a la gestión de la misma, por ejemplo, reservar cita en una peluquería.

Sin embargo, el mayor impacto en el mundo de las apps lo tienen las conocidísimas Redes Sociales. Estas Redes, funcionan como Nodo social, dando la posibilidad de conectar con casi cualquier persona en el mundo que posea una cuenta en la misma red.

Al tener tantísimo impacto social, las mayores marcas y negocios no pueden evitar unirse al movimiento para impulsar sus ganancias y su visibilidad.

Debido a sus funciones, las facilidades que ofrecen y la evolución de las mismas para ser más minimalistas e intuitivas, las aplicaciones son, sin duda alguna, el propósito por el cual disponemos de dispositivos electrónicos móviles actualmente, por lo que este ámbito nunca dejará de evolucionar, aprender de los usuarios y sus preferencias y, sobre todo, ofrecer más facilidades y ventajas a los mismos.

En mi opinión, el desarrollo de aplicaciones es, actualmente, imprescindible de aprender, puesto que en ellas está el poder de mover masas, crear tendencias, ofrecer servicios rápidamente y, sobre todo, facilitar la vida a los usuarios.

Con la llegada de la I.A., las aplicaciones que surgen como las de creación de imágenes a partir de textos, aplicaciones que cogen un video y hacen un resumen detallado de cada punto importante o directamente aquellas a las que puedes preguntar lo que sea y obtener una respuesta clara y concisa, no tengo claro si será bueno para la humanidad en un futuro, pero lo que sí es seguro, como desarrollador, es que hay un mundo por descubrir y me encantaría ver cómo evoluciona.

4.- Información sobre mi dispositivo

Actualmente, dispongo de un dispositivo de marca Apple, modelo iPhone 12, con el S.O. iOS-18.

5.-Conclusión

Resulta asombroso ver cómo la tecnología móvil ha transformado radicalmente nuestras vidas en tan poco tiempo. La evolución de las tecnologías ha traído consigo un cambio inmenso, transformándose en extensiones esenciales de nosotros mismos y revolucionando la forma en la que trabajamos, aprendemos y nos entretenemos.

Como alguien que observa este panorama con interés, no puedo dejar de emocionarme por las innovaciones que trae consigo el desarrollo de aplicaciones. Aprender a desarrollarlas significará tener la capacidad de poder influir en la vida de las personas de una forma o de otra, pero siempre con la intención de facilitar o mejorar algo, sin dejar de lado las importantes reflexiones éticas y sociales.

No debemos detener el progreso.

6.-Bibliografía

Grupo Studium ([↑](#))

1. *Jorge Rodríguez Gutiérrez, P.M.D.M.(Práctica Tema 1)*. Publicado en [Grupo Studium](#).

Recuperado:

https://campustudium.com/pluginfile.php/9865/mod_resource/content/6/Tema%201%20-%20Introducci%C3%B3n%20a%20la%20Programaci%C3%B3n%20Multimedia%20-%20Pr%C3%A1ctica.pdf

Último acceso (24/09/2024).