

Programación de Dispositivos Móviles

Práctica 03: El futuro según Microsoft

Arroyo Martínez Erick Daniel Bonilla Reyes Dafne Hernández Montoya Ricardo

1. Preguntas

1. ¿Qué tanto se parece nuestra vida de hoy en día con lo que muestran los vídeos?

Podemos realizar algunas analogías, pues como en los vídeos, gran parte de nuestras actividades involucran el uso de tecnologías. Por un lado, en la educación podemos notar algunas disimilitudes, pues actualmente el modelo educativo (**NEM**), no integra completamente las tecnologías en boga. Y como en el vídeo, el modelo educativo es altamente estimulado por la introducción de tecnologías. De este modo, podemos decir que no hay mucha semejanza en este aspecto con nuestra actualidad, pero no podemos prescindir de la posibilidad de que esta sea un objetivo en nuestro modelo educativo actual.

Por otro lado, y no menos importante, en el ámbito profesional, es cierto que en la actualidad el propósito de muchas empresas es la adhesión de nuevas tecnologías para la optimización de procesos. Algo interesante es el énfasis que hacen a la estadística en los cortos. Pues es interesante como buscamos mayor exactitud en muchos aspectos. Retomando lo anterior, las analogías a estos vídeos en la actualidad de la industria son pocas, pues aún existen actividades que no han podido ser computables.

En conclusión, podríamos afirmar que el buen uso de las tecnologías actuales como fundamento de una utopía superaría las expectativas de los cortos. Sin embargo, cabe destacar el mal uso de las tecnologías, lo que, a su vez, limita enormemente la concepción de un mundo como el que nos muestran.

2. ¿Te parecen interesantes los dispositivos que utilizan?

Bastante en realidad, como sabemos el avance tecnológico busca optimizar sistemas, y desarrollar dispositivos computacionales de software y hardware más eficientes. Y esa noción que plantean como dispositivos, parece seguir el hilo. Es decir, equipos computacionales más cómodos, con mayores capacidades, como la conectividad y mejor adaptados a nuestras necesidades.

Podemos ver en la actualidad los intentos de alcanzar esos avances, pero la falta de conectividad y de compatibilidad siguen siendo problemas en el desarrollo de dispositivos de cómputo.

3. ¿Crees que los dispositivos y aplicaciones facilitan el trabajo que están haciendo las personas?

Sí. Principalmente, a la hora de trabajar en equipo. En los videos se puede observar como "trasladan" sus proyectos de trabajo entre distintos dispositivos de forma instantánea. Particularmente de dispositivos personales a otros de mayor tamaño con los cuales tienen una mayor facilidad para transmitir sus ideas/trabajos e interactuar como grupo.

También observamos que los dispositivos y aplicaciones interactúan con las personas sin la necesidad de que exista contacto. Esto nos hace pensar las personas interactúan de una forma más ágil y se pueden enfocar más en sus trabajos/proyectos.

4. ¿Qué problemas encuentras para que nuestra vida cotidiana sea de esa manera?

El costo de la tecnología sería el principal problema. En el video se muestra una escena donde interactúan con un periódico digital el cual tiene la apariencia de un periódico de papel. Hoy en día, el periódico tiene un costo accesible para casi todas las personas. La idea de tener un periódico digital en nuestra vida cotidiana pienso que elevaría mucho el costo del mismo y ya no sería accesible para muchas de ellas.

Haciendo a un lado el tema económico, creo que no estamos muy lejos de tener esas tecnologías en nuestra vida cotidiana. Ya tenemos dispositivos que se comunican entre sí, tenemos medios inalámbricos de conectividad de alta velocidad, y también tenemos dispositivos con muchas capacidades tecnológicas a nuestro alcance, sin embargo, pienso que el costo de estas mismas no sería del todo accesible para toda la población en el mundo en su vida cotidiana.

5. ¿Consideras que las interfaces que se muestran cumplen con los criterios ergonómicos para la evaluación de interfaces de usuario?

No, existen varios criterios ergonómicos que no se cumplen, que son los siguientes:

- *Prompting.* Este criterio no se cumple porque en las pantallas que se muestran a lo largo del video, no se tiene un formato claro en como se desea que el usuario introduzca una serie de datos o el orden de este, estas pantallas solo coexisten con botones, esperando ser intuitivas para el usuario.
- *Grouping.* No se tiene una distinción por localización o formato entre los elementos que hay en las pantallas. Algunos son grandes, otros pequeños, pero al fin y al cabo, todos se encuentran revueltos a lo largo de la pantalla.
- *Minimal Actions.* Es notorio que en más de una ocasión los usuarios deben realizar más de un paso o dos para lograr llegar a un objetivo en concreto. Por ejemplo, algunas veces tienen girar completamente la mano pulsando la pantalla, o presionarla varias veces para abrir otra o agrandarla. Esto parece innecesario, ya que con un solo botón podría llegarse al mismo objetivo.
- *Information Density.* En varias ocasiones podemos notar que en las pantallas, sobre todo con un enfoque científico o administrativo se muestran demasiados datos y el usuario en el video realiza acciones en las que a nuestro parecer, son alcanzables sin todos esta información de la pantalla. Si bien es comprensible que cuando se lanzan sondas al mar o se está estudiando el suelo para algún cultivo es necesario conocer en el momento ciertos datos, pero se podrían distribuir de mejor forma para que el usuario los consulte si así lo requiere. De otra forma, pueden parecer más abrumadores que útiles.
- *User Control.* A pesar de que se cuentan con varios botones en la pantalla que por lo que se nos da a entender, ayudan al usuario a tener un control total sobre el programa, no es muy claro si tenemos opciones para pausar, continuar, salir o interrumpir al programa.
- *Flexibility.* No se ve en ningún dispositivo la opción de personalización para usuario. En las pantallas no son visibles botones de menú, configuraciones o algo que nos permite ajustar el programa para mejorar la experiencia del usuario.
- *User Experience.* En algunos programas, como los que son de enfoque científico sería viable ofrecer distintas opciones para usuarios con mayor o menor experiencia, pero estos no se ven en los programas y sistemas del video. Se ven como programas generalizados.
- *Error Protection.* No existe información en las pantallas que le permitan al usuario evitar errores. En general, hay muy poca información para el usuario sobre como se debe usar el sistema. De hecho, parece ser que todo es realizado a través de gestos, por lo que se podría esperar de cierta manera la falta de este criterio.

6. ¿Tú cómo crees que será nuestro día a día en el 2030 con el avance de la tecnología?

Los alcances y calidad de tecnología crecen a pasos agigantados. Es complicado tener una idea clara de como serán los dispositivos con los que convivimos diariamente en unos años, pero se puede esperar que como en los videos, cada vez hallan más cosas automatizadas y que nos permitan acceder a distinto tipo de información de manera más rápida y eficiente. Por ejemplo, es posible que para el 2030 ya interactuemos con robots que automaticen tareas un poco más complejas, como conducir un automóvil, atender a una persona en un restaurante de fast food, etc. Por otro lado, la combinación entre dispositivos programados para realizar operaciones médicas y el avance científico que se realiza cada día, podría ayudarnos a la modificación genética de nuestra propia especie.

La automatización de los hogares tampoco está muy lejos, tal como en los videos e incluso con la tecnología ya existente, podemos automatizar tareas como el encendido de luces, televisiones, aparatos

domésticos, etc. Por el lado del transporte público y privado podemos pensar en viajes más rápidos y seguros en donde un algoritmo dirija todo el sistema, siendo menos propenso a errores humanos naturales. Hay muchas cosas que surgen cada día, pero las que surgirán en 7 o 10 años seguramente superarán nuestra imaginación.