

Asignatura: Cómputo Móvil

Grupo: 03

Semestre: 2023-1

Fecha: 3 de agosto del 2022

Profesor: Ing. Marduk Pérez de Lara Domínguez

Alumnos:

- Núñez Trejo, Emilio
- Padilla Reyes, Miguel Alejandro
- Ramírez Flores Eslavica Monserrat
- Troncoso Moreno, Javier Adan

Tarea 1. Análisis del documental App The Human Story

Desarrollo

Desde los inicios del surgimiento de la sociedad en todo el mundo, siempre ha existido la necesidad de comunicarse, desde los inicios de Apple junto con sus creadores han cubierto esa necesidad de poder comunicarnos no solo con nuestros seres cercanos, si no que la comunidad ha ido creciendo exponencialmente. Como se menciona en la película, "somos el software que usamos". En la película se menciona que si le das apps para ser creativos a tus usuarios serán creativos, en cambio si le das apps de bajo nivel para cosas sin importancia (juegos), se volverán personas para hacer cosas sin importancia. Actualmente es difícil poder vivir sin la tecnología por lo relacionada que se encuentra con situaciones cotidianas, que inclusive pueden parecernos hasta normales y pasar por desapercibidas, esto se puede ver desde 2 perspectivas que chocan entre sí, tomando como referencia el tema de la tecnología basada en el desarrollo de aplicaciones y dispositivos inteligentes como se habla en el video.

El mercado de apps hace referencia a la capacidad de demanda que existe por parte de los consumidores, teniendo en cuenta el uso que se le dará, el sistema operativo, los componentes mismos de los dispositivos, etc. Y teniendo en cuenta los puntos anteriores se trata de adaptar una respuesta sólida y certera para satisfacer esas necesidades. Sin embargo, en el contexto actual el mercado de apps, desde mi parecer, se ha quedado estancado ya que, de un tiempo anterior a la fecha, se han ido desarrollando miles de apps, lo que genera que haya más servicios que demanda, o que inclusive no interesen, y todo esto desafortunadamente provocó un tropiezo para el desarrollo de nuevas aplicaciones.

Bien se menciona que un grupo de 4 personas en un garaje con una máquina vieja, pueden hacer una app de la misma calidad de una gran empresa con un grupo de 150 empleados, lo que brinda nuevas formas de trabajo, donde puedes trabajar donde quieras, cuando quieras e incluso con tus amigos. Actualmente es posible aprender a realizar aplicaciones por medio de técnicas de programación estructuradas, o también es posible contratar un servicio que nos ayude a realizar aquellas aplicaciones. Ya no es necesario haber cursado varios años de una ingeniería relacionada a la computación para convertirnos en desarrolladores.

Sentimos que es muy importante destacar que creo que es indispensable tener un buen conocimiento en finanzas, ya que si te enfocas en este campo laboral, como bien se menciona en la película, necesitarás quien financie tus proyectos, al menos al inicio. En cuestión del desarrollo de aplicaciones, es muy común convivir hoy en día con el internet de las cosas, investigar a profundidad y encargarnos del desarrollo para facilitarnos el trabajo día a día.

Las diferencias que tiene alguien con título a alguien que no, son principalmente, cuestiones externas a la programación, ya sea manejo de servidores externos, control de riesgos, manejo de estándares, conocimiento en finanzas, cosas que incluso a veces creemos que no están relacionadas con nuestra carrera. Las empresas de hoy en día pueden exigir un título como pretexto para no despedirte de tu puesto, pero si se posee la experiencia como programador se tenga o no un título. Un título, no es relevante en cuanto conocimientos se refiere, pero sí significa constancia y determinación para lograr conseguir por años una meta y que con esto puedan hacer valer tus conocimientos, ya que es bien sabido que si no tienes un título las oportunidades de crecimiento en una empresa son limitadas.

La economía de las aplicaciones se refiere al negocio monetario que está implícito en el desarrollo de las aplicaciones y que se ve reflejado en cuanto a descargas, actualizaciones, publicidad, y que tan útil se vuelve tu app para que más empresas del sector hagan uso de esta. En esta economía entran tanto las empresas que se encarga de elaborarlas, las plataformas que las publican y los usuarios que las consumen. Los cambios más significativos recaen en que en el tiempo que la película se grabó las tiendas y apps móviles eran algo novedoso y que por lo tanto, no había tantas personas que hicieran aplicaciones, por lo que se consideraba que sería un nicho de mercado que dejaría bastante derrama económica ya que estaban teniendo gran relevancia para los consumidores. Actualmente el desarrollo de una app, sencilla, puede hacerla cualquier persona que esté interesada.

Recientemente en la Facultad de Ingeniería se realizaron diversas pláticas de empresas como Cisco, puerto de Liverpool, AT&T y muy particular en el caso de Huawei, que si bien, en México no se verá reflejado en corto tiempo, si no a futuro, podremos ver una sociedad moderna que se podrá dirigir con dispositivos inteligentes, tales como ciudades inteligentes, hologramas, inteligencia artificial y una variedad sin fin de nuevas tecnologías.

Las reglas de negocio constantemente se están transformando, las tecnologías y necesidades del mercado se encuentran en continuo cambio. Lo que hoy es una tendencia, puede no serlo mañana, o puede no serlo en cuestión de horas. Las compañías y desarrolladores deben “adelantarse” al mercado, analizar que haría que los usuarios descarguen su aplicación, en lugar de descargar la de la competencia.

A la mayoría de nosotros nos gustaría ser líderes de proyectos de software, desempeñarnos en el área de redes de datos, ciberseguridad, formar un negocio propio o bien, conformar un grupo de desarrollo con amigos o tal vez un grupo multidisciplinario que comparta las mismas metas. En la película no se menciona acerca de la privacidad de los datos del usuario, este es un concepto importante legalmente, saber qué utilidad se le están dando a tal información. La triada de la seguridad debería ser un factor fundamental para la publicación de apps en las tiendas autorizadas. Una gran parte de los ataques sucede por este medio. Por cuestiones temporales (existe una cantidad considerable de tiempo entre la realización de la película y la fecha en la que es escrita esta tarea), tampoco se hace mención sobre la relevancia que han tenido las apps para apoyar o desprestigiar eventos, convertirse en un sitio donde la polarización predomine, e inclusive puestos públicos como una presidencia, sea decidida. El ejemplo más grande, Twitter.

No suena irracional la idea de tener una aplicación con un dispositivo muy pequeño que pueda utilizar nanotecnología y esta pueda ejecutarse en forma de holograma o probablemente no requieran instalación alguna, es decir, que se encuentren en la nube todo el tiempo. De esta manera las aplicaciones estarían ahorrando memoria de los dispositivos de los usuarios y cómo muchas hoy en día, requerirían conexión a internet todo el

tiempo. Esto último no solo para proveer al usuario de las últimas actualizaciones, si no, también para validar que las credenciales del usuario sean acordes a quien dice ser, es decir, validar el pago o suscripción del cliente.

Una app que nos gusta es **Forest**: Se trata de una aplicación que mantiene al usuario alejado de su teléfono, simulando el crecimiento de un árbol mientras el usuario no utilice su dispositivo. Nos resulta interesante porque pese a su poca complejidad, su objetivo principal es que el usuario se concentre en sus tareas alejado de su celular. Lo cual nos recuerda al bienestar digital y su importancia hoy en día. Los programadores o diseñadores, tuvieron un acierto al simular el crecimiento de un árbol, puesto que a la mayoría de los usuarios no les agrada verlo morir (por más virtual que sea).

Conclusiones

El mercado de las apps tuvo un boom significativo con iOS específicamente con la salida del iPhone, iPod, iPad, incluso levantó las ventas para Apple que no estaba en una situación tan favorable, al tiempo del documental las apps estaban en su máximo apogeo; aunque se menciona que empezó a caer, debido a las versiones de prueba, en la actualidad, el mercado es mucho más extenso con casi un app para cualquier cosa, donde casi cualquier persona puede desarrollar su propia app; pero no por ello es mejor, ya que al igual que en la película, en la actualidad no estamos acostumbrados a pagar ; por servicios que podríamos obtener de forma gratuita (incluso siendo estudiantes de ingeniería en computación); pero en contraste si deseamos desarrollar apps de videojuegos vemos que es un mercado que no ha caído e incluso va en alza, para bien o para mal, las apps cada día forman más parte de nosotros, un ejemplo claro, te has preguntado cuántas veces al día ves tu Whatsapp, Facebook o incluso tu correo?, incluso te sientes raro si no escuchas iTunes o Spotify, cuando tomas tu camino habitual al trabajo, o la escuela, las apps ya no son una herramienta o una ayuda, se volvieron una necesidad e incluso una extensión de nosotros mismos, depende de nosotros si va ser para bien o para mal. Y en el campo laboral nos ofrece nuevas y más cómodas formas de trabajo como desarrolladores. Donde se puede desarrollar desde casi cualquier lugar, a cualquier hora, y sin que sea muy costoso(a excepción de algunas plataformas).

Comentarios generales

Hay que tener presente que en la actualidad fue muy resaltado, la sensibilidad de los datos personales en las apps, tal fue el caso de Facebook. Actualmente el mercado de las apps, es bueno; pero solo en campos en específico, como por ejemplo (videojuegos) o apps de comunicación (como Facebook, Telegram). Las ganancias ahora vienen principalmente de anuncios, y contenido extra o DLCs que igualmente conlleva un costo extra. Por último, consideramos que el bienestar digital se debe priorizar en conjunto con la privacidad. La adicción que pueden generar las aplicaciones puede traer serios problemas, no solo de salud, también se podrían presentar problemas ambientales por el excesivo uso de servidores o por la gran cantidad de energía requerida para recargar los equipos móviles. Aunque este factor puede resultar contraproducente para los desarrolladores de aplicaciones, está en nosotros como usuarios finales exigir una regularización respecto a los tiempos de uso.

Referencias

Anónimo (20/10/2017). App Economy. Estados Unidos de América: techopedia. Recuperado de <https://www.techopedia.com/definition/28141/app-economy#:~:text=App%20economy%20refers%20to%20the,the%20way%20business%20is%20done> el 2 de septiembre del 2022.