



## Desarrollo de trabajo

El computo móvil en nuestros días me atrevo a decir que ha desplazado enormemente a las computadoras de escritorio, si bien existe un sector de la población a nivel mundial que las sigue ocupando, realmente la mayoría sólo le basta con ocupar su celular, tablet o alguna otra computadora que consideremos móvil (esto depende mucho de la profesión de las personas claro y a lo que se dediquen). Ahora bien, como estudiante de ingeniería en computación considero que el computo móvil será aún más revolucionario con el paso de los años esto debido a que cada vez los equipos son más potentes incluso que algunos equipos que no son móviles (de sobremesa), por lo cual siento que es un mercado muy grande y en el cual se necesitará en el futuro muchos desarrolladores para cubrir la cuota del mercado en todos sus ámbitos desde el diseño de hardware como de software, donde la segunda es el área de mayor interés para mí pues considero que hoy en día existe un app para todo y no solo una única opción si no múltiples con características propias y otras que se repiten entre las apps de las mismas categorías.

Esto lo digo sobre todo porque a lo largo de mis estudios me encontré con profesores, amigos e incluso colegas que a pesar de no ser especialista en la rama del cómputo móvil siempre llegan a ella por alguna razón y se encuentran con algo que he notado, esto es debido a que en los últimos años la tendencia ha ido en aumento, la cual consiste en que si tienes una idea o un proyecto en mente necesitas tener una página web y una aplicación móvil para que esta triunfe, esto porque es donde está la mayor cantidad de gente. Hace apenas un año tuve una conversación con un amigo de la carrera de la arquitectura y donde él tenía pensado un proyecto en mente sobre apoyar a la gente que construye su hogar en México, la idea consiste en que sean asesorados siempre por un arquitecto ya sea en el diseño o en la construcción y su proyecto al inicio fue una página web donde se ofreciera este servicio de forma económica, lo interesante aquí fue que él sin ser programador, ingeniero en computación o a fin, se dio cuenta que su mejor opción era abrirse mercado por el área móvil y esto solamente porque ahí se encontraba un mayor público al cual le podía llegar su modelo de negocio.

Mi perspectiva con el computo móvil desde antes de iniciar la clase fue más allá del desarrollo de apps, también consideré que la parte de diseño debe ser una de las más importantes incluso tal vez la de mayor importancia y que cuando hablamos de cómputo móvil siempre se nos viene a la mente celulares y tablets pero realmente puede ser más que eso, sobre todo con lo emergente que está siendo el IoT, pues en los últimos años considero que me he relacionado mucho como consumidor de focos inteligentes, televisores o incluso pulsera o relojes de esta índole por lo cual el computo móvil junto con otras áreas ha permitido que el IoT se vaya desarrollando cada vez más.



Las temáticas del cómputo móvil que más interés despiertan en mí sin duda es lo relacionado a los sistemas de cómputo móvil que hoy en día está incorporando cada vez más los automóviles como Apple car o Android auto y sin dudas las apps de los celulares y tablets pero sobre todo la cuestión grafica de estas pues es con lo que mayor interactúa el usuario al final y creo es claro en el video *RETRO TECH: MACINTOSH* se deja en claro pues el ambiente grafico fue una de las principales características para que la computadoras hogareñas triunfaran, es por esto que si tuviera que crear una app primero me iría por el área los teléfonos y tablets y me gustaría que fuera algo relacionado al entretenimiento específicamente decir un tema considero que todavía es difícil para mí y sin dejar de lado el diseño.

#### Conclusión o reflexión cierre

Ya por ultimo y para cerrar considero que el computo móvil sobrepasara en un futuro si no es que ya lo ha hecho a las computadoras de escritorio, pues incluso en la actualidad estos dispositivos son los primeros con los que interactúan las nuevas generaciones desde pequeños y lo primero que conocen relacionado a la computación, cuando por ejemplo en mi caso mi primer contacto con la computación fue a través de un viejo PC de oficina con Windows 98 y un viejo celular Nokia 3310 que tenia mi padre donde yo lo tomaba a escondidas para jugar Snake.

#### Referencias o bibliografía

- Ayla Angelos, K. B. (23 de febrero de 2021). *The history of Snake: How the Nokia game defined a new era for the mobile industry*. Obtenido de It's Nice That:  
[https://www.itsnicethat.com/features/taneli-armanto-the-history-of-snake-design-  
legacies-230221](https://www.itsnicethat.com/features/taneli-armanto-the-history-of-snake-design-legacies-230221)
- Brownlee, M. (2019 de diciembre de 2). *RETRO TECH: MACINTOSH*. Obtenido de YouTube:  
<https://www.youtube.com/watch?v=VJI88QIW7H4>