

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

Foro: Éxitos y fracasos en la ingeniería informática

Esta actividad consiste en seleccionar un producto (aplicación, servicio, programa) sobre la línea de ingeniería informática que consideres exitosa y otra que consideres fracasado en el mundo, y lo mismo en Colombia. Todos los productos deben ser de la misma época histórica.

Recolecta la mayor cantidad de información sobre el tema propuesto a través de la búsqueda bibliográfica y por Internet.

- ▶ Define un equipo de trabajo compuesto por un máximo de tres personas, y selecciona tres productos (uno de éxito y dos de fracaso).
- ▶ Investiga todo lo que puedas sobre cada uno de los productos seleccionados.
- ▶ Trata de establecer qué proceso siguieron las personas que construyeron los productos exitosos.
- ▶ Contrasta el mismo proceso en el producto que fracasó y trata de determinar cuál de los pasos del proceso falló.

Objetivo

Contrastar éxitos y fracasos de proyectos de ingeniería informática desarrollados en Colombia y en el mundo.

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

Criterios de evaluación

- ▶ Cada equipo debe replicar en el foro a través de un líder, que será el encargado de exponer la información de manera concisa explicando sus hallazgos, el proceso y la contribución del mismo al éxito o fracaso de los productos seleccionados.
- ▶ Organización del equipo: tres estudiantes, seleccionando un líder por equipo.
- ▶ Herramientas y comunicación: foro.
- ▶ Entrega: aporte en foro.
- ▶ Evaluación: nota grupal, asociado con la pertinencia del trabajo y aportes realizados.

ÉXITOS EN LA INGENIERÍA INFORMÁTICA

Huawei App Gallery:

¿Qué es?

Es el sitio oficial o plataforma de **Huawei** donde podemos encontrar la gran diversidad de aplicaciones para nuestros **Smartphones** y **Tablets Huawei**, esta plataforma fue creada y lanzada en China en el año 2011 y en el 2018 fue lanzada en el resto del mundo; esto debido a las sanciones de Estados Unidos a **Huawei**, las cuales restringían el uso de los servicios móviles de Google a estos dispositivos. A los pocos meses de ser estrenada la plataforma se posicionó como la 3er tienda con mayor mercado de aplicaciones en el mundo, llegando a los casi 400 millones de usuarios activos al mes, en más de 700 millones de dispositivos móviles, cuenta con alta multiplicidad de aplicaciones en diferentes categorías.

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

¿Por qué se creó?

desde el año 2018 el gobierno de Donal Trump notifica a la compañía china que EEUU le quitará los permisos de Google, tal notificación se hace efectiva en el año 2019 donde el país americano pone a **Huawei** en una lista negra comercial, estableciendo de inmediato restricciones que complicarían los negocios con compañías estadounidenses, allí es donde el gigante tecnológico chino se ve en la obligación de desarrollar su propia app-store e incluso su propio sistema operativo llamado **HarmonyOs**.

Una de las decisiones y especulaciones que llevó a la compañía de Huawei al desarrollo de **AppGallery** son:

- La acusación de espionaje por parte del país asiático a Estados Unidos debido a que este es un gigante de las telecomunicaciones, incluso el único fabricante que está presente tanto en la infraestructura de redes como en los dispositivos móviles, esto derivó incluso a que EE. UU prohibiera el comercio e importación de estos dispositivos **Huawei** al país americano.
- La gran competencia que estaba generando Huawei con la venta de smartphones en el mundo, lo cual en el año 2018 se consolidó como la segunda compañía que más vendió dispositivos en Europa solo por detrás de Samsung y dejando atrás a Apple.

Sin embargo, la realidad de todo esto es que hubo una acusación al director y fundador de **Huawei Ren Zhengfei** quien hizo parte del ejército popular de liberación china y era responsable de las investigaciones de telecomunicaciones de china; debido a esto, Estados Unidos sospecha de posibles vinculaciones de la empresa de telecomunicaciones con el ejército chino, la cual tenía una financiación en particular

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

por parte del ejercito que consistía en desarrollar redes 5g con aplicaciones comerciales y militares. La amenaza que sintió el país americano fue que al estar vinculadas las autoridades del país asiático con la empresa de telecomunicaciones este tenía la potestad de exigir las datos y comunicaciones de los dispositivos Huawei que hubiesen entrado a EE. UU lo cual hubiese facilitado los ataques cibernéticos y el espionaje en dicho país.

El éxito

Considero que el éxito de la creación de esta plataforma consiste en haber salido de un abismo comercial debido a las sanciones impuestas y que desde la creación de **AppGallery** el crecimiento de Huawei ha crecido notorio. Alrededor de 600 millones de usuarios activos al mes y sigue situado en el tercer lugar como una de las 3 principales tiendas de aplicaciones a nivel mundial. Claro que, lograr todo esto es sinónimo de arduo trabajo por parte de la compañía que suponemos que no ha sido fácil competir con empresas que llevan afianzadas en el mercado de dispositivos y aplicaciones móviles. Huawei nos presenta **AppGallery** como una plataforma donde podemos encontrar todo lo que necesitamos, incluso es una de las tiendas de aplicaciones más organizadas del mercado y es que el número de descargas que presentó la plataforma en el año 2022 fue del 12% de crecimiento respecto al año pasado, la cifra ronda los 430.000 millones de descargas al año, esto nos da para decir que la creación de esta app fue un **éxito** ya que todo esto lo ha logrado incluso con las restricciones que ha tenido a partir del 2018. Es evidente el **éxito** de esta tienda de aplicaciones, con apenas 5 años de su aparición, ha disparado la fabricación y venta de estos dispositivos en el mercado internacional incluso ha llevado a la compañía a lanzar dispositivos móviles de alta gama los cuales tienen muy buenas prestaciones en relación calidad - precio.

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

FRACASOS EN LA INGENIERÍA INFORMÁTICA

Google Stadia (Internacional):

¿Qué es?

Google Stadia fue una plataforma de videojuegos en la nube desarrollada por Google y lanzada en noviembre de 2019. Su objetivo era permitir a los usuarios jugar videojuegos en streaming simplemente conectándose a la plataforma en línea, sin necesidad de descargar o instalar los juegos. Los usuarios necesitaban una buena conexión a Internet y un dispositivo compatible. Con la plataforma, los jugadores podían acceder a una amplia gama de juegos, incluyendo títulos como Assassin's Creed Odyssey y Red Dead Redemption 2.

Stadia utilizaba la tecnología de computación en la nube de Google (GCP) para procesar los juegos y transmitirlos a los usuarios a través de Internet, lo que permitía una experiencia de juego fluida y sin retrasos. También ofrecía funciones como la posibilidad de jugar en modo multijugador en línea, guardar el progreso de los juegos en la nube y la integración con otros servicios de Google como YouTube.

Sin embargo, a pesar de sus innovadoras características, Stadia no tuvo el éxito esperado y en febrero de 2021, Google anunció que dejaría de desarrollar y producir sus propios juegos para la plataforma. Además, en febrero de 2022, Google confirmó que cerraría definitivamente Stadia como servicio de suscripción de videojuegos en marzo de 2023.

El fracaso

Uno de los principales factores fue el bajo número de usuarios que utilizaban la plataforma. A pesar de ser un producto innovador y con características interesantes,

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

Google Stadia nunca logró atraer a una audiencia lo suficientemente grande como para hacerlo rentable. Además, la competencia en el mercado de videojuegos es muy fuerte y Google tuvo dificultades para destacarse frente a otras plataformas como PlayStation, Xbox y Nintendo.

Otro factor que pudo haber influido en la decisión de Google fue el alto costo de mantener una infraestructura de servidores y tecnología de computación en la nube para ofrecer una experiencia de juego en streaming. Aunque Google ha invertido grandes sumas de dinero en el desarrollo de Stadia, no ha logrado obtener suficientes ingresos para justificar los costos de su mantenimiento y expansión.

Finalmente, la falta de juegos exclusivos para Stadia y la cancelación de proyectos importantes como los juegos desarrollados internamente por Google también pudieron haber contribuido a la decisión de cerrar la plataforma.

En conclusión, aunque no hay una razón única que explique el cierre de Google Stadia, parece que una combinación de factores, incluyendo la falta de usuarios, los altos costos de mantenimiento y la falta de juegos exclusivos, contribuyeron a la decisión de Google de abandonar el mercado de los videojuegos en la nube.

Muni (Nacional):

¿Qué es?

Muni fue una plataforma e-commerce desarrollada por la empresa startup colombiana del mismo nombre en el año 2020, y cerró por completo sus operaciones recientemente en el año 2022. Llegó a funcionar en varios países latinoamericanos aparte de Colombia, entre ellos México y Brasil.

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

Esta plataforma tenía el propósito de permitir abastecer de productos de la canasta familiar, frutas y verduras a pequeñas comunidades por medio de distribuidores locales, que serían reconocidos como líderes. Estos líderes ofrecían sus productos a través de Muni y luego cualquier usuario podía comprarlos desde la comodidad de su casa siempre y cuando se encontraran en su comunidad. Muni daba comisiones y bonos por ventas, por lo que resultaba un método muy interesante de generar ingresos extra para los líderes en la plataforma. Esto a su vez hacía que el negocio de Muni compartiera muchas similitudes con las empresas de ventas por catálogo o revista.

La inversión que llegó a alcanzar la plataforma durante todo su periodo de vida fue de aproximadamente 27 millones de dólares estadounidenses, y junto con el buen historial que presidía a su CEO y fundadora, María Echeverri Gómez, parecía que Muni sin duda alguna terminaría siendo un éxito, pero entonces, ¿por qué fracasó?

¿Por qué fracasó?

Las razones que se tienen para el fracaso de esta plataforma no están completamente claras, pero analistas comerciales, como Esteban Mancuso (cofundador de Velum Ventures), sostienen lo siguiente:

El modelo de negocio de la plataforma se sostenía fundamentalmente por los líderes y consumidores, los cuales servían como principales actores del mismo. Una falta de entendimiento con estos y la incapacidad de transmitirles su propuesta de valor, junto con la ausencia de ventas y/o demanda hicieron que la estrategia del modelo se hiciera completamente insostenible e inviable (Mancuso, 2023).

En otros medios de comunicación, como el sitio enter.co, también se reporta la existencia de múltiples quejas y reclamos por parte de los usuarios hacia la plataforma, entre estos los más destacables serían los siguientes: problemas con

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

reembolsos, con la calidad del producto, con los pedidos y falsas promociones. Esto por supuesto pudo haber supuesto otra de las grandes falencias de la plataforma (Betancourt, 2023).

De lo anteriormente expuesto, puede concluirse que el fracaso de Muni, más enfocado en la parte de ingeniería, se habría dado principalmente a nivel de planeación y alcance de la plataforma, no se consideraron adecuadamente las necesidades y requerimientos del público objetivo. Esto, junto con los grandes problemas de comunicación existentes entre todos los actores, inevitablemente terminaría por hundir toda la iniciativa, sin importar la gran inversión y talento que tenía detrás.

REFERENCIAS

Betancourt, A. (26 de Enero de 2023). *¿Por qué Muni, la Startup colombiana, fracasó?*

Obtenido de ENTER.CO: <https://www.enter.co/startups/por-que-muni-la-startup-colombiana-fracaso/>

BrandLab. (16 de Noviembre de 2022). *Matu-Reto Episodio 2: AppGallery, una de las*

3 principales tiendas de apps a nivel mundial. Obtenido de ComputerHoy:

<https://computerhoy.com/patrocinado/tecnologia/matu-reto-episodio-2-app-gallery-3-principales-tiendas-apps-nivel-mundial-1151401>

Fodgen, T. (11 de Marzo de 2020). *Is Huawei Safe? Chinese State Ties and Origins*

Examined. Obtenido de tech.co: <https://tech.co/news/huawei-safe-china-state-military-2020-01>

Google. (s.f.). *Stadia.* Obtenido de Sitio Oficial de Google Stadia:

<https://stadia.google.com/gg/index-es-ALL.html>

Asignatura	Datos de los alumnos	Fecha
Introducción a la Ingeniería Informática	Nombres: Ronaldo Jiménez, Andrés Téllez, Sneyder Santacruz	29/03/2023

Google. (s.f.). *Stadia | Google Blog*. Obtenido de Blog Oficial de Google Stadia: <https://blog.google/products/stadia/>

Gosvami, S. (17 de Febrero de 2023). *Los 9 mejores servicios de juegos en la nube para todos*. Obtenido de Geekflare: <https://geekflare.com/es/best-cloud-gaming-services/>

Mancuso, E. (26 de Enero de 2023). *El Caso MUNI (post-mortem): hechos y conjeturas (#JTBD?)*. Obtenido de Medium: <https://estebanmancuso.medium.com/el-caso-muni-post-mortem-hechos-conjeturas-y-jtbd-4007a6a0d2b>

PORTAFOLIO. (4 de Septiembre de 2021). *Muni, la app para hacer mercado en comunidad y tener ingresos extras*. Obtenido de Portafolio: <https://www.portafolio.co/negocios/emprendimiento/muni-app-para-hacer-mercado-en-comunidad-y-de-economia-colaborativa-555894>

SEMANA. (14 de Junio de 2022). *Emprendedora colombiana alcanzó 27 millones de USD de inversión con su app Muni*. Obtenido de Sitio Oficial de la Revista Semana: <https://www.semana.com/economia/emprendimiento/articulo/emprendedora-colombiana-alcanzo-27-millones-de-usd-de-inversion-con-su-app-muni/202220/>