

Asignatura: Cómputo Móvil

Grupo: 03

Semestre 2023-1

Fecha: 02/09/2022

Profesor: Ing Marduk Pérez de Lara Domínguez

Integrantes del equipo:

- Carrillo Sánchez Ricardo
- Esquivel Razo Israel
- Flores Gómez Jessica Victoria
- Hernández Martínez Miguel Ángel

TAREA 1:

ANÁLISIS DOCUMENTAL APP HUMAN STORY

☐ **¿Cuál es el impacto social de la tecnología mostrado en la película en el contexto actual?**

Principalmente, en el documental abarcan dos puntos fundamentales,

- 1) El impacto en la incorporación de las aplicaciones al estilo de vida de las personas
- 2) El modelo de “negocio” que son las aplicaciones y cómo los desarrolladores independientes obtienen ganancias a partir de las aplicaciones. Ambos puntos están correlacionados por los valores y políticas de la empresa proveedora del servicio de aplicaciones (apple).

☐ **¿Qué significa el mercado de apps para los programadores de apps en el contexto actual?**

Significa; idear, crear o innovar, nuevas apps, con el objetivo de solventar una necesidad real (social, fisiológica, seguridad, entre otras), que incluso las personas no sabían que tendrían.

☐ **¿Qué opinan del mercado laboral generado a partir de este fenómeno, la forma de negocio, las nuevas formas de trabajo, desarrollo del mundo de las apps en el contexto actual?**

Podemos darnos cuenta de que el mercado es muy amplio y abierto a ideas innovadoras, pues hoy en día todo depende de la tecnología y del software que hay detrás de los potentes equipos de cómputo, además, permite compartir información desde cualquier parte del mundo para desarrollar nuevos y poderosos proyectos sin la necesidad de una comunicación personal. También, nos agrada la posibilidad de que los proyectos personales sean capaces de generar ganancias, además, logro identificarme con algunos pensamientos realizados en el documental como el desarrollo de aplicaciones con el propósito de proporcionar una ayuda al verdadera al usuario y que no sea una aplicación con el enfoque de usuario como modelo de negocio (a partir de la captura de datos).

☐ **¿En qué ha cambiado la importancia o poca importancia de tener un título universitario para participar en este mercado?**

A partir de lo mostrado en el documental pudimos ver diferentes casos en la que personas “comunes” se incorporan al campo de las aplicaciones con ideas para proporcionar un

servicio o solución a un nicho. Algunas de estas personas se incorporaron al área del desarrollo a partir de recursos propios o de bootcamps enfocados al desarrollo. Actualmente, tener un título académico no garantiza ser un profesionalista con todos los conocimientos necesarios para desarrollarse en este mercado; inclusive dan mayor importancia, a aquellas personas que han realizado proyectos o diplomados del tema, sin embargo, tener un título académico te permite incorporarte con mayor flexibilidad al campo de aplicaciones.

☐ **¿Qué es la economía de las apps?**

Son los diferentes modelos de negocio que manejan internamente las aplicaciones y las tiendas de aplicaciones para satisfacer nuestras necesidades, obteniendo una ganancia por dichas aplicaciones.

☐ **¿Cómo es el mercado de apps actualmente? ¿Qué ha cambiado con respecto a la fecha en la que se hizo el documental? Relatar cómo difiere la película con lo que hoy es el mercado y desarrolladores.**

El mercado no ha cambiado mucho respecto al mismo en la parte final del documento, diferentes aplicaciones aplican compras dentro de las mismas para “agregar” o desbloquear funcionalidades de la misma. Aunque no lo mencionan en el documental, las webapps han crecido mucho debido como respuesta a las políticas estrictas y poco flexibles de los desarrolladores independientes, y nos dimos cuenta de que ahora la gran mayoría de las apps son gratuitas, teniendo como condición comerciales y pocas son las que siguen cobrando para conseguir privilegios.

☐ **¿Qué piensan del futuro del mercado de apps? ¿Cómo se imaginan que será? ¿Cuáles serán las reglas? ¿Morirá, se transformará?**

Consideramos que el mercado seguirá cambiando conforme a los movimientos de las empresas con mayor afluencia de aplicaciones dentro de sus tiendas. Sin embargo, consideramos que un pensamiento que se quedará por mucho tiempo es el de que las aplicaciones sean gratis por lo que los modelos de negocio internos pueden que se encaminen a la captura y comercio de datos.

Miguel Hernandez: Yo considero que el mercado de las apps llegará a un punto donde la app sea más rentable para la empresa que para el usuario, por lo que las reglas de uso siempre benefician a la industria ya sea económicamente a nivel de datos.

☐ **¿Qué tipo de desarrollador les gustaría ser? ¿O qué rol quieren tener en este mundo del desarrollo de apps? negocio propio, en una empresa, etc. ¿Qué condiciones laborales? ¿Qué giro o área de la industria en la que se puede participar como desarrollador de apps les interesa y por qué?**

Coincidimos que queremos involucrarnos en proyectos en los que el usuario no se vea como un objeto de negocio, o al menos que sea lo más transparente posible, de forma independiente, como freelancers, creando y desarrollando softwares para nosotros mismos, empresas o particulares, y tal vez viajando, trabajando de forma remota en condiciones de salud, seguridad y buena calidad de vida.

El área que nos interesó como desarrolladores de apps fueron de Sistemas Embebidos e IoT, pues ambos van muy de la mano, y concordamos que la asignatura que llevamos algunos de nosotros de Sistemas Embebidos, nos pareció muy atractiva por la mayoría de nuestros proyectos, utilizamos sensores y otros dispositivos, así como también el software de la tarjeta Raspberry, intercambiando datos, y en algunos a través de internet.

Ricardo Carrillo: No conozco del todo las áreas de trabajo del desarrollo de apps, especialmente por la evolución del área, pero me gustaría involucrarme en el área de análisis de datos o inteligencia artificial.

Miguel Hernández: Me gustaría generar una empresa desarrolladora de apps en lugar de trabajar en una, y en especial orientarla a los juegos, lo cual creo que son software que tienden a tener un crecimiento y éxito muy rápido pero que también tiende a ser olvidado con facilidad por lo que se tendría que estar creando nuevos juegos constantemente. Considero que es un mercado fácil de controlar.

☐ **¿Qué tema no se toca en la película que hoy piensan es importante en el mercado de apps?**

Si bien se puede entender implícitamente, no se menciona el open source como recurso para el desarrollo y aprendizaje de tecnologías y con justa razón ya que posiblemente no sea un negocio para las empresas .

☐ **¿Cómo se imaginan que serán las apps del futuro?**

Puede ser que se conviertan en un híbrido entre las aplicaciones web y las nativas, para tener mejor rendimiento (nativas) y esa “independencia” de las tiendas de aplicaciones; inclusive, las nuevas tecnologías (IA, Realidad Virtual, etc). pueden ser implementadas a las apps y aún no abrimos nuestros horizontes.

☐ **Mencionar una app que les guste mucho desde el punto de vista de programador y describan por qué.**

Skullgirls, ya que se trata de un juego, que a pesar de no ser uno de los más comunes, siempre han mantenido un rendimiento sobresaliente en una buena gama de dispositivos. Además de que es posible jugarlo y obtener buenos personajes sin realizar compras internas dentro del juego.

☐ **Conclusiones**

Como podemos apreciar, la tecnología ha tenido un gran avance y un impacto en nuestras vidas, dándonos poderosas herramientas, y buscando facilitarnos mucho más nuestras tareas día con día, pues actualmente la tecnología se ha vuelto una parte fundamental de nosotros, y es por ello que cada día dependemos más de ella, incluso en aspectos básicos; y probablemente en el futuro las apps se adaptarán a los nuevos tiempos, como lo han estado haciendo hasta ahora cumpliendo su función

☐ **Comentarios generales**

En general es un documental que muestra una gran parte de la realidad y esto nos ayuda a darnos la idea de cómo es el panorama en el desarrollo de aplicaciones, tanto en el ámbito humano así como en el empresarial el cual en estos tiempos es una parte muy importante en el desarrollo de software para móviles.

☐ **Bibliografía o referencias.**

Epic vs Apple: App Store Royale. (2020, 19 agosto). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r70ZdDQt4K8>