

App: The Human History

En la actualidad es difícil imaginar un mundo en el que no utilicemos algún recurso tecnológico para realizar alguna actividad cotidiana, nos parece lejano e incluso arcaico los tiempos en que sólo dependíamos de nuestras habilidades y las cosas físicas a nuestro alcance, la tecnología está involucrada tanto en nuestras vidas que hemos llegado a desarrollar dispositivos portátiles para estar conectados y con el tiempo hemos escalado sus características de tal forma que al alcance de nuestras manos y un clic se abren un mundo de posibilidades.

Cada vez intentamos desarrollar aparatos portátiles más veloces, con más funciones y más pequeños, hasta llegar a los dispositivos móviles tan poderosos que tenemos hoy en día.

Steve Jobs abrió completamente el panorama que teníamos de la tecnología cuando presento el primer iPhone, cambiando la concepción del uso de la tecnología y el alcance que ésta puede tener, innovando al integrar aplicaciones de reproducción de música y navegador web a un teléfono portátil. Tempranamente alcanzó a dimensionar la revolución que iba generar y es entonces que comienza el desarrollo de las primeras aplicaciones móviles (apps); sin duda representaban un reto, pero las posibilidades eran infinitas, pensar que las funciones de una computadora pudiesen estar al alcance de literalmente de nuestras manos y en cualquier lugar representaban la próxima generación de móviles.

El computo móvil tuvo un *boom*; de repente todo se trató de hacer todas tecnologías portátiles, inicialmente era utilizado para el desarrollo de aplicaciones para celulares, sin embargo, la llegada de las iPads, smartwatch y en general todos los *wearables*, definieron una nueva forma de hacer software y con el tiempo las herramientas dedicadas al desarrollo de dispositivos portátiles se convirtieron en el computo móvil.

Es increíble la forma que el computo móvil con el desarrollo de las apps ha impactado la vida de las 4 generaciones vigentes –Baby Boomers, generación X, Y y Z-, así es como los Baby Boomers (1949 -1968) que no estaban acostumbrados a convivir con la tecnología están ahora haciendo uso de apps para entretenerse, convivir, aprender y hasta crear sus propias apps y la generación Z (1994-2010) que nació con la tecnología de la mano, utiliza para casi cualquier actividad un dispositivo móvil y muchas apps, es decir, las apps representan una importante parte en el colectivo social.

El desarrollo de las apps abrió también un nicho de oportunidades para los desarrolladores que encontraron una nueva forma de pensar, desarrollar y monetizar. Antes de la llegada de la llegada de las apps los desarrolladores se enfocaban en desarrollar para grandes empresas y esperaban a cobrar un salario por ello, no obstante, la revolución en el cómputo móvil abrió el camino a los programadores -y a los que aspiran a serlo- a incursionar en sus propios proyectos, dando la posibilidad de explotar su imaginación, generar su propio empleo, sentirse más felices y cómodos con sus creaciones, encontrar un nuevo reto -diseñar

aplicaciones móviles requiere un enfoque diferente al que hasta ése entonces se tenía- y emprender. Encontraron en este campo la posibilidad de difundir sus ideas y reflejar su visión del mundo a través de las apps.

Entre las novedades que llegaron de la mano de las aplicaciones móviles, está la economía de las apps; al empezar a autoemplearse y emprender, los desarrolladores tenían que hacer que trabajo valiera más allá del valor que el valor que los usuarios pudiesen darles a las apps, entonces las aplicaciones que una vez fueron gratis comenzaron a costar en las tiendas de aplicaciones -dependiendo las estadísticas de uso de la aplicación y los *features* que esta incluyera-. Fue un parteaguas en la distribución de las aplicaciones, por un lado, teníamos programadores buscando ganarse la vida con sus apps y, por el otro, usuarios que no podían costear el precio. Fue así como nacen las distintas formas de monetizar las aplicaciones -apps con publicidad, apps freemium, apps purchase, apps try, etc.- y como la economía de las apps pasó a sostener y regir el mercado de las aplicaciones móviles.

Las apps se han convertido en una fuente de trabajo inagotable, sólo limitado por la creatividad, pues un desarrollador puede ser un niño o un anciano; el mercado laboral va en aumento, pues casi es imposible concebir un futuro sin dispositivos móviles y en el futuro será imposible concebir una actividad sin aplicaciones. Esto significa que la demanda de desarrolladores móviles -principalmente los preparados- tiende a aumentar -favoreciendo mercado laboral para la carrera de Ingeniería en Computación-, pues la demanda de apps será una necesidad y como todas las necesidades requieren ser cubiertas.

El futuro que nos depara es una era completamente digital, dónde la visión del mundo se mira a través de las apps, significa una nueva forma de hacer arte para nuestra generación, donde los desarrolladores ayudan a las personas a entenderse y proyectarse a los usuarios, amplificando sus virtudes. No se trata más de simples soluciones digitales, se trata de hacerlo mejor y esperar lo inesperado.

Esta nueva era digital ya no trata de simplemente comunicar personas, se trata de sacar valor de ellas -tanto de usuarios como de desarrolladores-, esperamos más personas cómodas con la idea de hacer apps, más personas apasionadas por las apps, estás serán capaces de cambiar al mundo con ellas.

Me doy cuenta que las apps apenas empiezan y que el cómputo móvil -como hasta ahora he creído- será la herramienta que forje lo que en nuestra imaginación tengamos.