



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA**



CÓMPUTO MÓVIL

PROFESOR: MARDUK PÉREZ DE LARA DOMINGUEZ

SEMESTRE 2024-2

**TAREA 2:
RADIOGRAFÍA DE LA APLICACIÓN ‘X’**

EQUIPO 1

ALUMNOS:

LÓPEZ GALICIA DULCE MARÍA

TORRES BRAVO CECILIA

SÁNCHEZ HERNÁNDEZ MARCO ANTONIO

GRUPO: 03

FECHA DE ENTREGA: 05/04/2024

Índice

Introducción.....	3
Desarrollo.....	3
Descripción general de la aplicación.....	3
Objetivo.....	4
Sector o industria económica.....	4
Impacto social y cultural.....	4
Funcionalidades.....	5
Relevancia e impacto.....	7
Implicaciones o problemáticas asociadas.....	7
Competencia.....	8
Distribución.....	8
Historial de versiones.....	10
FODA.....	11
Fortalezas.....	11
Oportunidades.....	12
Debilidades.....	12
Amenazas.....	12
Tecnología y desarrollo.....	13
Interacciones.....	13
Seguridad.....	14
Fortalezas.....	14
Riesgos de seguridad.....	14
Propuestas.....	15
Conclusiones.....	16
Aprendizajes.....	16
Reflexión.....	16
Fuentes de consulta.....	16

Introducción

En la actualidad, existe una creciente demanda de información y una necesidad de conectar con personas a lo largo de todo el mundo. En consecuencia, han surgido una infinidad de redes sociales, todas ellas adaptándose a las necesidades del usuario y desarrollando sus propias aplicaciones para una mejor experiencia.

Entre dichas plataformas se encuentra *X*, posicionándose como una de las redes sociales más influyentes y usadas (Walsh, 2023). Desde su lanzamiento en 2006 hasta su última versión en marzo del 2024, *X* ha cambiado significativamente, pasando a ser una herramienta indispensable tanto para individuos como para organizaciones en todo el mundo.

Es por ello que la presente investigación se enfocará en realizar un análisis detallado de su historia, uso y desarrollo de la aplicación móvil de *X*, explorando cómo se ha convertido en la plataforma de comunicación y difusión digital que es hoy en día.

Desarrollo

Para el presente trabajo, se decidió analizar la aplicación de *X*, previamente conocida como *Twitter*. Se considera una aplicación con gran impacto en la actualidad, puesto que es uno de los primeros lugares a los cuales accedemos en busca de información reciente y relevante sobre diversos temas y eventos.

Profesionalmente hablando, resulta atractivo el alcance global que genera, en su plataforma es posible visualizar e interactuar con tendencias y noticias a un nivel mundial en una interacción de manera instantánea, proporcionando una herramienta para mantenerse informado en los últimos desarrollos de un área de interés junto con mantener contacto con expertos y conocidos en todo el mundo.

Descripción general de la aplicación

X, antes *Twitter*, aparece en 2006 bajo el nombre de *twtr* después de que a Jack Dorsey le surgiera la idea de una plataforma de mensajes de texto con el fin de mantener actualizadas a un número de personas dentro de un grupo. Sin embargo, la aplicación no vio un crecimiento exponencial hasta 2007, cuando en la conferencia *South by Southwest* se mandaron más de 60,000 *tweets* por cada día de evento (MacArthur, 2024).

El nuevo logotipo de X es una sencilla X de color blanco y negro. Según la empresa, representa las posibilidades infinitas que ofrece el universo digital.

- La X hace referencia a un cruce de caminos, un punto de encuentro donde conviven diferentes ideas. Refleja la diversidad de servicios y comunidades que acogerá la plataforma.
- Además, la X es una letra que funciona bien en todos los idiomas y alfabetos. Simboliza el deseo de X de ser un portal global, útil para cualquier persona del mundo.
- Por último, la X insinúa que siempre hay más por delante. El recorrido en el universo digital no tiene fin y cada día habrá nuevas funciones que descubrir.



Figura 1.0 Logotipo de X.

Lo mejor del cambio a X

- Nuevas funciones: la diversificación en otros servicios digitales seguramente traerá mejoras a Twitter.
- Marca más moderna: el nuevo nombre y logotipo pretenden estar más en sintonía con los tiempos.
- Apuesta por la innovación: X demuestra que Twitter no se duerme en los laureles y busca constantemente evolucionar.
- Énfasis en la diversidad: la X simboliza la variedad de voces y comunidades que hay en Twitter.
- Más allá de las redes sociales: X tiene el potencial de ser un portal digital integral, no una única red social.

Objetivo

Actualmente, el objetivo de la aplicación es “conectar a sus usuarios y permitirles compartir sus pensamientos con sus seguidores y otras personas mediante el uso de hashtags” (Skill Finder, s/f).

Sector o industria económica

Al ser una red social donde los usuarios pueden compartir *tweets*, sirviendo como una fuente de noticias, entretenimiento y una herramienta para el marketing de las empresas, *X* presenta una gran gama de sectores e industrias a las que se enfoca. Sin embargo, de acuerdo con el *Social Media Industry Benchmark Report* del año pasado, las tres industrias más presentes en la plataforma son deportes, educación y sin fines de lucro (Walsh, 2023).

Los deportes cuentan con una interacción del 0.078% por cada *tweet* siendo 13 veces más que la media, junto con un promedio de 47.1 publicaciones a la semana refiriéndose a 12 veces más que el resto de las industrias. Luego, se encuentra la educación con una interacción promedio del 0.058% y una frecuencia de 7.9 publicaciones a la semana. Por último, se encuentran las industrias sin fines de lucro con una interacción del 0.050% por publicación y un promedio de 9.8 *tweets* por semana.

Impacto social y cultural

X ha revolucionado la comunicación instantánea y el intercambio de información. Actualmente funge como una herramienta para la difusión de noticias de último momento y actualizaciones en tiempo real durante acontecimientos importantes. Por ejemplo, durante el huracán Otis en Acapulco, la aplicación sirvió como medio para mantener informado al país de los acontecimientos y como medio para pedir auxilio y apoyo por parte de los afectados. A comparación de desastres naturales anteriores al uso de *X*, en este caso fue posible mantener informados en tiempo real a los afectados de los centros de apoyo y refugios a los que podían ingresar, junto con mantener al resto del país actualizado de los hechos.

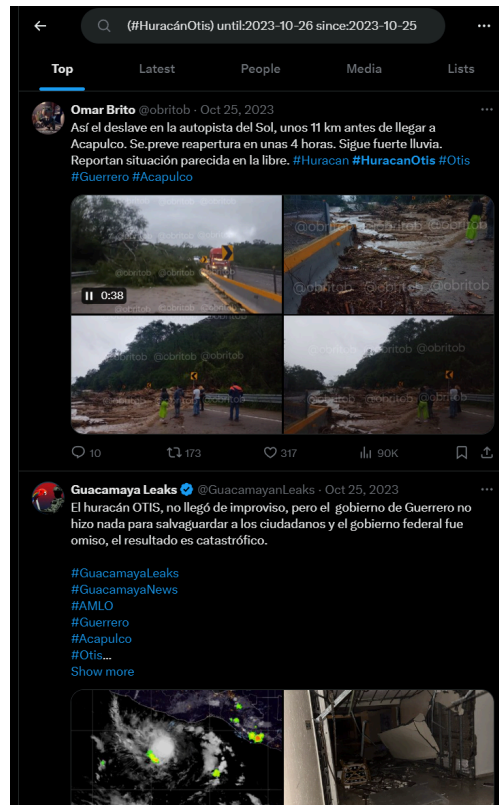


Figura 1.1 Publicaciones del Huracán Otis

Por otro lado, a plataforma se ha convertido en un espacio para generar conciencia en temas políticos e incitar a la acción, un ejemplo de ello es la campaña en protesta a la violencia de personas negras bajo el *hashtag* de #BlackLivesMatter.

Deva Woodly, profesora asociada de política en The New School comentó a *ABC News* lo siguiente:

Pero creo que lo que Twitter ha hecho, porque Twitter tiene un impacto particularmente grande en lo que cubren los medios de comunicación convencionales y no convencionales, es que la gente que habla sobre el movimiento por las vidas de los negros bajo el *hashtag* #BlackLivesMatter en Twitter ha dado forma a la conversación convencional sobre el movimiento social de una manera que de otro modo no habría sido posible (Thorbecke, 2021).

Funcionalidades

Al ingresar a la aplicación, se presenta la ventana inicial donde es posible desplazarse por los *tweets* más recientes, en cada publicación es posible comentar, re publicarla, dar un like, visualizar el impacto, guardarla para más tarde y compartirla por otros medios. Asimismo, se

cuenta con un botón circular azul con el símbolo ‘+’ en medio, con ello es posible escribir y publicar *tweets*.

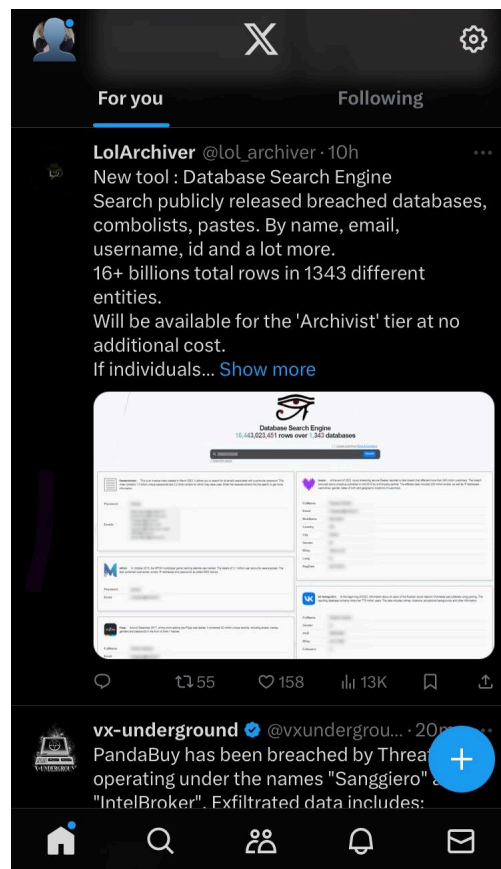


Figura 2. Pantalla inicial de X

En la esquina superior izquierda se presenta la foto de perfil del usuario, donde es posible acceder a un submenú con las siguientes opciones:

- Usuario: permite visualizar el perfil del usuario
- Premium: presenta la opción de suscripción para un perfil con mayores beneficios
- Guardados: sección donde se encuentran las publicaciones guardadas por el usuarios
- Listas: permite organizar usuarios y temas de interés en una lista
- Espacios: permite participar en conversaciones de audio, similares a los *podcasts*
- Monetización: creadores de contenido pueden generar dinero por medio de anuncios y suscripciones
- Configuraciones: las cuales también pueden ser accedidas desde la esquina superior derecha

Asimismo, en el menú horizontal es posible acceder a funcionalidades como la página principal, realizar búsquedas, visualizar comunidades, revisar las notificaciones y mandar mensajes privados.

Relevancia e impacto

De acuerdo con estadísticas de *What's the Big Data* (2023), con más de 95 millones el país con más usuarios en la plataforma es Estados Unidos. Donde un 48% de dichos usuarios hace uso de X como fuente de información y entretenimiento. Adicionalmente, y a nivel global, la mayor parte de su público (38.5%) se encuentra en un rango de 25 a 34 años de edad, siendo un 63% de audiencias masculina.

Su relevancia en la sociedad es alta, puesto que gira en torno a la vida real. X cuenta con un gran poder cultural, mientras a la par cuenta con la capacidad de definir las noticias, el contenido y la cultura que consumimos (O'Malley, 2022).

Por otro lado, ha generado ganancias tanto directa como indirectamente a través de múltiples estrategias de monetización. De manera directa monetiza por medio de la publicidad en su plataforma, siendo un 90% de sus ingresos en el 2022 (Reiff, 2023). Los anunciantes pagan para mostrar sus anuncios a los usuarios de la plataforma, entre ellos anuncios en línea, anuncios en video, y anuncios en la aplicación móvil (Chan, 2022). Asimismo, X presuntamente vende datos de usuarios a terceros, lo que puede incluir información demográfica, comportamiento de navegación, entre otros (Milmo, 2022). Ahora bien, los usuarios creadores de contenido pueden ganar dinero a través de características como Super Follows y Propinas, por lo que X se beneficia indirectamente ya que atrae a más usuarios a la plataforma y aumenta sus interacciones.

Implicaciones o problemáticas asociadas

A lo largo de los años, X se ha visto envuelto en variadas problemáticas. Recientemente, una de las mayores problemáticas ha sido cuando Elon Musk decidió cambiar el nombre de *Twitter* a X, causando que en Estados Unidos sus usuarios diarios decrementaran un 23% (Syed, 2024). Ligado a ello, Elon Musk construyó una “X” gigante que se encontraba en el tejado de la sede de la plataforma, “la cual fue retirada apenas tres días después de su construcción y de recibir las críticas de los habitantes de San Francisco por sus luces brillantes y parpadeantes que iluminaban los edificios cercanos” (Pequeño, 2023).

Competencia

El competidor más antiguo es *Mastodon*, el cual surgió desde octubre del 2016. “ La plataforma utiliza el protocolo ActivityPub, lo que la convierte en una red social interoperable” (Dee, 2024). Asimismo, se caracteriza por su fuerte oposición contra los anuncios y la búsqueda de una experiencia con más control del usuario hacia el contenido con el que interactúa, siempre y cuando se acaten las reglas de la aplicación.

El 6 de julio del 2023 Meta lanzó su nueva aplicación *Threads*, contando con dos características principales; cuenta con una interfaz muy similar a la de *X* y se requiere de una cuenta de *Instagram* para unirse. De acuerdo con Adam Mosseri, el responsable de *Instagram*, el principal diferenciador entre ambas plataformas es que *Threads* busca mantenerse al margen de la política, por lo que es posible publicar hilos relacionados al tema pero el contenido no será promovido. Otros distintivos son que a pesar de contar con las mismas funcionalidades de generar hilos, *Threads* busca mejorarlo. Por ejemplo, *X* solo permite subir 4 imágenes por mensaje y un máximo de 250 caracteres, mientras que en *Threads* es posible subir hasta 10 imágenes con un máximo de 500 caracteres en el mensaje (Dee, 2024).

La nueva aplicación de Instagram, ha sido calificada de "imitación" de Twitter, lo que ha provocado amenazas legales por parte de Twitter (O'Brien & Grantham, 2023). Esto pone sobre la mesa el panorama competitivo y la importancia de la innovación y la diferenciación en el espacio de las redes sociales. También se señala que la idea de crear una plataforma de medios sociales en la que intervenga el texto no es algo que pueda ser un secreto comercial, y las empresas no pueden patentar algo que es de dominio público o proteger los derechos de autor de una idea general para una plataforma de medios sociales. Esto sugiere que, aunque *X* dispone de mecanismos para proteger su propiedad intelectual, la naturaleza de las plataformas de medios sociales y el rápido ritmo de innovación hacen que sea difícil mantener los derechos exclusivos indefinidamente.

Distribución

X fue desarrollada con un enfoque en dispositivos móviles (iOS y Android), ofreciendo capacidades de segmentación avanzadas que permiten a los anunciantes dirigirse a usuarios específicos basándose en el modelo del dispositivo, la versión del sistema operativo, y la

conectividad Wi-Fi. De acuerdo con su propio blog, esto ha sido crucial para la plataforma dado que el 76% de sus usuarios acceden a través de un dispositivo móvil (Lynn, 2013).

Se distribuye principalmente a través de las tiendas de aplicaciones App Store de Apple y Google Play Store de Google. Estas tiendas son el principal punto de acceso para los usuarios que buscan descargar aplicaciones en sus dispositivos móviles. *X* se encuentra disponible para dispositivos que ejecutan sistemas operativos iOS y Android, lo que significa que es accesible para múltiples tipos de dispositivos móviles, incluyendo iPhone, iPad, y una variedad de dispositivos Android. Descargar y hacer uso de la aplicación es gratis, sin embargo, cuentan con suscripciones las cuales ofrecen beneficios como una experiencia mejorada, un centro de creación de contenido, un sistema más robusto de seguridad y customización de la plataforma. Dichas suscripciones se pueden adquirir por medio de un plan anual por \$4,999 dólares al año o bien \$499 dólares al mes.

En las tiendas de aplicaciones, la app se encuentra registrada bajo el nombre de *X*. En un principio, presentó dificultades para cambiar su nombre de *Twitter* a *X* en la App Store a "X" debido a las reglas que no permiten nombres de aplicaciones de un solo carácter. Sin embargo, Apple finalmente concedió una excepción a Elon Musk's X Corp., la entidad oficial propietaria de Twitter, para tener un nombre de aplicación de un solo carácter (MacArthur, 2024).

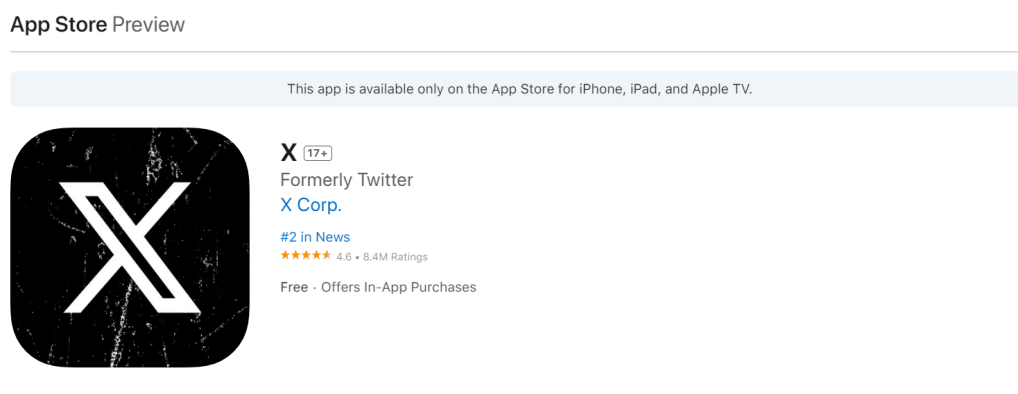


Figura 2. *X* en la App Store

Dicha app cuenta con más de 1 billón de descargas en la Google Play Store mientras que si bien no se muestra el número total de descargas dentro de la App Store, se puede visualizar que se encuentra en la posición número 2 dentro de la categoría de noticias y que cuenta con 8.4 billones de calificaciones.

Analizando los comentarios, se encuentran opiniones muy variadas. Una de las críticas más recurrentes es Elon Musk junto con disconformidad ante ciertas funcionalidades o el

algoritmo presuntamente sesgado. Por otro lado, varios usuarios mencionan la nostalgia y fidelidad que le tienen a la aplicación debido a que crearon sus cuentas desde 2006.

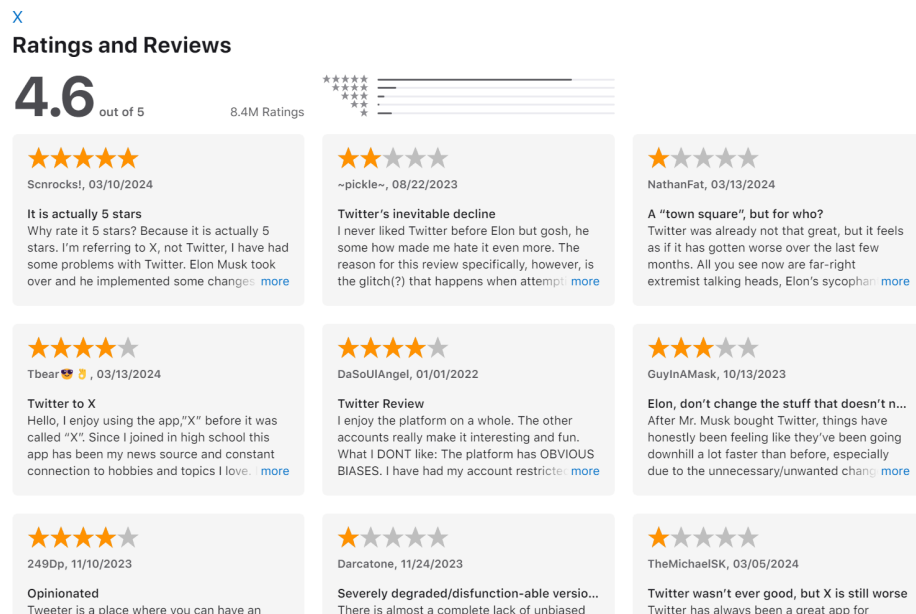


Figura 3. Reviews

Según Sensor Tower (s/f), la aplicación de Twitter ha presentado un aumento en las descargas y el ingreso generado, lo que indica un crecimiento en su popularidad y uso. Mientras que, de acuerdo con Statista (2023), el número de descargas de aplicaciones móviles en la App Store y Google Play ha aumentado significativamente desde el tercer trimestre de 2016 hasta el primer trimestre de 2023. Con ello es posible inferir que *X* se encuentra en un entorno competitivo y en constante evolución para su aplicación móvil.

Historial de versiones

A continuación, se presenta una lista con el historial de versiones de la aplicación:

- Twitter 1.0 (2006): La versión original de Twitter, lanzada en marzo de 2006 por Jack Dorsey, Biz Stone y Evan Williams.
- Twitter 2.0 (2007): Se añadieron nuevas funciones, como la capacidad de buscar tweets y la introducción de hashtags.
- Twitter 3.0 (2009): Se introdujo una interfaz de usuario renovada, además de nuevas características como listas y geolocalización.
- Twitter 4.0 (2010): Se implementaron mejoras en la velocidad y la estabilidad de la plataforma, junto con la integración de la función "Menciones" y "Actividad".

- Twitter 5.0 (2011): Se rediseñó completamente la interfaz de usuario, con un énfasis en la visualización de contenido multimedia y la introducción de la función "Descubre".
- Twitter 6.0 (2012): Se enfocó en la optimización para dispositivos móviles, mejorando la experiencia del usuario en smartphones y tablets.
- Twitter 7.0 (2014): Se realizaron mejoras significativas en la visualización de fotos y videos en la línea de tiempo, así como en la privacidad y la seguridad de la plataforma.
- Twitter 8.0 (2016): Se lanzaron nuevas funciones como Twitter Moments, la ampliación de tweets y la introducción de un algoritmo para ordenar la línea de tiempo.
- Twitter 9.0 (2018): Se implementaron cambios en el diseño y la navegación de la aplicación, así como mejoras en la personalización del contenido.
- Twitter 10.0 (2020): Se centró en la lucha contra la desinformación y el acoso en la plataforma, mediante la introducción de nuevas herramientas de moderación y control de contenido.
- 26 de febrero de 2021
- 31 de marzo de 2021
- 30 de abril de 2021
- 28 de mayo de 2021
- 30 de junio de 2021
- 30 de julio de 2021
- 31 de agosto de 2021
- 30 de septiembre de 2021
- 29 de octubre de 2021
- 10 de enero de 2022

Algunos usuarios de Twitter (ahora X) han hecho saltar las alarmas ante la nueva actualización de la red social. La popular plataforma propiedad de Elon Musk incorporó el 28 de febrero de 2023 una nueva función en los mensajes directos. Ahora, se pueden realizar llamadas de audio y de vídeo para comunicarse dentro de la aplicación. La compañía activó automáticamente esta opción en todas las cuentas hace

unas semanas, ya sean de pago (Premium) o no. Pero algunas personas han señalado que no es una herramienta muy segura.

FODA

Fortalezas

- Es una plataforma para comunicaciones y noticias a tiempo real.
- Cuenta con la funcionalidad de “Trending Topics”, la cual destaca los temas más populares.
- Ofrece herramientas de análisis de analíticas la cuales permiten a los usuarios hacer un seguimiento de su rendimiento en la plataforma.
- Sus hashtags permiten movilizar comunidades, potenciar movimientos y mantener un compilado de información relacionada al tema.

Oportunidades

- Podría detectar y eliminar la desinformación por medio del machine learning y así identificar los patrones de desinformación.
- Tomando en cuenta que varios negocios hacen uso de la plataforma para ofertar sus productos, Twitter podría ofrecer su tienda en línea o añadir una etiqueta con el precio y detalles del producto.
- Asimismo, si ya cuenta con una funcionalidad de canales de voz, similares a los podcasts podría ofrecer la funcionalidad de streaming.

Debilidades

- Su modelo de negocios depende demasiado de las ganancias generadas por anuncios.
- No cuenta con un buen manejo de datos, llevando a múltiples filtraciones.
- Dentro de los hilos y comunidades llegan a existir demasiados conflictos derivados de bullying y/o trolling, donde se hacen uso de cuentas falsas. De acuerdo con Duffy & Fung (2022), antes de que Elon Musk adquiriera X, el 5% de las cuentas totales eran falsas.

Amenazas

- Su cantidad de usuarios ha decrementado con los años, por lo que debe de buscar incrementar su mercado.
- Ligado al punto anterior, las celebridades dentro de la plataforma generan tracción y actividad, sin embargo, si se va el artista, se van sus usuarios de X.
- En algunos países, como en China, no se permite la libre expresión dentro de la plataforma por lo que se bloquea su acceso.

Tecnología y desarrollo

X hace uso de una combinación de tecnologías para mantener su plataforma en funcionamiento, entre ellas ha incorporado IA en su plataforma para mejorar la experiencia del usuario. En 2016, adquirió la tecnología Magic Pony, una consultoría de análisis de datos, para aumentar el volumen de Cortex, su equipo de ingeniería interno (Garcia, 2021).

Por otro lado, para las aplicaciones nativas utiliza Java para el desarrollo de Android y Swift para el desarrollo de iOS. Mientras que en el desarrollo híbrido de aplicaciones se usa CSS, HTML y JavaScript, ofreciendo una opción de desarrollo rentable y más rápida. Es importante mencionar que tanto la aplicación móvil como la aplicación web hacen uso de una red Wifi o de datos para funcionar, con ello es posible navegar por los posts realizados y publicar *tweets*. Adicionalmente, hace uso de sensores como el GPS para mejorar la experiencia del usuario y proporcionar contenido más dirigido con base a su ubicación geográfica.

Hay que tomar en cuenta que la plataforma no solo funciona a través de aplicaciones móviles, sino que también ofrece una experiencia web y una aplicación web móvil. La aplicación web móvil incluye notificaciones instantáneas, configuraciones de filtrado, animaciones suaves, y no requiere permisos especiales en el dispositivo, permitiendo a los usuarios acceder a una versión casi completa de la aplicación directamente desde su navegador sin necesidad de descargarla. Esta utiliza tecnologías como HTML5, CSS3, y JavaScript para desarrollar una aplicación que ofrece una experiencia similar a la de una aplicación móvil nativa, asegurando una respuesta rápida y una interacción fluida para los usuarios.

Ahora bien, la aplicación hace uso de servicios en la nube para almacenar y gestionar los datos del usuario, permitiendo acceder a su información desde cualquier dispositivo, las herramientas de las que se apoya son AWS Lambda, DynamoDB y Cognito, proporcionando una API almacenar datos en la nube y gestionar identidades de usuario (Hashemi, 2017). Con

ello se llegan a intercambios datos como la información del usuario, contenido publicado, mensajes privados, y datos de interacción por medio de APIs RESTful o GraphQL.

Interacciones

En la actualidad *X* no cuenta con algún tipo de interacción como NFC o Bluetooth ni interactúa de manera nativa con gadgets o wearables, sin embargo, la plataforma ha sido utilizada en IoT para desarrollar aplicaciones y conexiones entre dispositivos. Aunque *X* no se ha convertido en una plataforma central para la interacción directa con dispositivos wearables o gadgets, su API ha sido utilizada para permitir la comunicación entre dispositivos IoT y la plataforma, un ejemplo es la app de *X* en la App Store para el Apple Watch.

Por otro lado, la app interactúa con una variedad de otras aplicaciones y plataformas, incluyendo sitios web, consolas de juegos, y televisores, todo por medio de su API. Por ejemplo, es posible que los desarrolladores integren sus aplicaciones web con la plataforma utilizando la API de *X*. Inclusive, hubo un tiempo donde las consolas de PlayStation tenían una integración con *X* que permitía a los usuarios compartir capturas de pantalla y clips de juego directamente desde la consola a la red social. Sin embargo, de acuerdo con McWhertor (2023), Sony anunció la terminación de esta integración en noviembre de 2023, lo que significa que los usuarios ya no pueden compartir contenido de juegos directamente desde las consolas PlayStation 4 y PlayStation 5 a *X*.

Seguridad

Después de realizar un análisis e investigación, las fortalezas y riesgos de seguridad detectados en *X* se pueden resumir en los siguientes puntos:

Fortalezas

- Autenticación de Dos Factores (2FA): de acuerdo con el reporte de seguridad de *X* (s/f) se ha observado un crecimiento continuo en el uso de la autenticación de dos factores, pasando del 2,5% de usuarios activos en el último periodo de denuncia al 2,6% en el periodo actual, lo que representa un aumento del 6,3% en comparación con el periodo anterior.

Riesgos de seguridad

- Ataques phishing y estafas: los usuarios pueden ser víctimas de ataques de phishing y estafas, donde los atacantes intentan engañarlos para que revelen información personal o financiera, recordando el alto número de cuentas falsas en la red social, incrementa las posibilidades de ser estafado.
- Ataques y Malware: los hackers pueden acceder a cuentas de *X* y causar daño a la reputación de las marcas o instalar malware, lo que representa un riesgo significativo para la seguridad de los usuarios.
- Aplicaciones Vulnerables de Terceros: los usuarios pueden poner en riesgo sus cuentas de Twitter al utilizar aplicaciones de terceros vulnerables que solicitan acceso a sus cuentas, lo que puede permitir a los atacantes acceder a sus datos personales y publicar contenido dañino. Por ejemplo, existe un anuncio en la plataforma que promociona una aplicación para invertir pero realmente solamente roba datos personales y dinero.

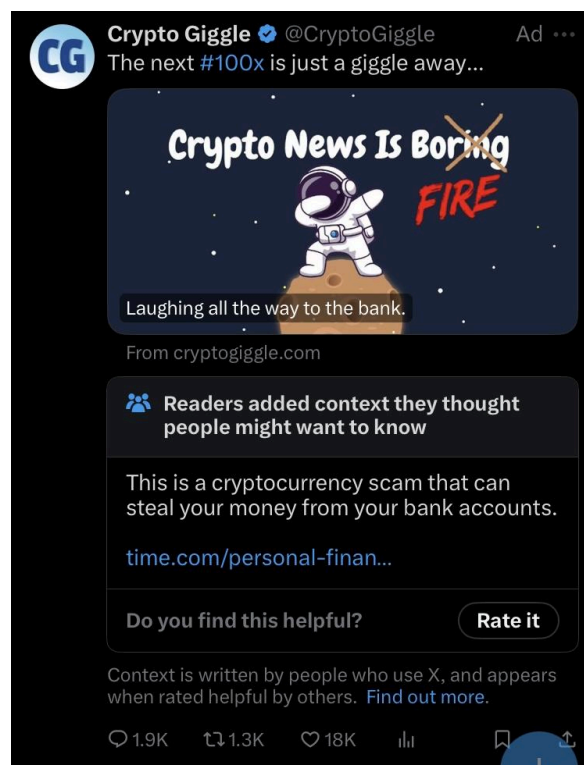


Figura 3. Anuncio malicioso

Propuestas

Para una nueva versión de *X*, se propone mejorar la seguridad y privacidad de los usuarios. Por ejemplo, se regresaría la opción de *Twitter Circle*, la cual permitía compartir los *tweets* a

un público en específico, no a todos los seguidores dentro de la plataforma. Asimismo, se buscaría no depender totalmente de los ingresos por parte de anuncios e implementar filtros más rigurosos para los mismos, con el fin de evitar que se anuncien aplicaciones o servicios falsos/maliciosos.

Conclusiones

Aprendizajes

A lo largo del desarrollo de este trabajo, nos fue posible adquirir una comprensión y conocimiento más profundo en relación al funcionamiento, impacto en la sociedad y contexto en la tecnología de *X*. Primero, nos fue posible contextualizarnos en la historia de la aplicación, no sabíamos que había surgido con el fin de solamente dar actualizaciones a un grupo de personas, el cual luego evolucionó y actualmente es una de las plataformas más usadas con el fin de mantenerse actualizado sobre el mundo. Además, exploramos las implicaciones sociales y culturales que tiene *X* en la sociedad, las cuales fueron más de las pensadas inicialmente.

Aprendimos que las redes sociales, no solo conectan personas, sino que también influyen en la forma en que nos relacionamos, consumimos información y construimos nuestra presencia en Internet. Nos dimos cuenta de la importancia de considerar el impacto psicológico, la privacidad y la seguridad en línea al utilizar esta plataforma, así como su rol en la distribución de información y la formación de una opinión pública. Adicionalmente, analizamos y aprendimos cómo la evolución y las estrategias de negocio de *X* han contribuido a su éxito y su presencia en el mercado, lo que nos lleva a reflexionar sobre el poder y la responsabilidad de las empresas en la sociedad.

En resumen, este trabajo nos permitió comprender la complejidad y el alcance de *X* más allá de su función inicial de publicar *tweets*, entendiendo su influencia tanto en la vida cotidiana como en el área digital y de desarrollo de aplicaciones móviles.

Reflexión

Para terminar, consideramos es importante el conocer lo que hay detrás de una aplicación, muchas veces no nos damos cuenta de la infinidad de funcionalidades y detalles que están pensados con el fin de mejorar la experiencia del usuario. Desde el diseño de su interfaz, hasta los servicios en el back end, cada aspecto es pensado con el fin de proporcionar una

experiencia satisfactoria al usuario. Con ello, nos volvimos más conscientes de cómo dichas funcionalidades moldean nuestra interacción con el internet y el cómo influyen en nuestra vida cotidiana. Todas las aplicaciones tienen sus fortalezas, debilidades y áreas de oportunidad, es nuestro trabajo como desarrolladores el saber potencializarlas a su máximo. De igual manera, consideramos que después de participar en el Hackathon, nos fue posible analizar específicamente su interfaz y diseño de funcionalidades de diferente manera. Esto porque ya teníamos una nueva idea de qué es lo que va detrás, de cómo se realiza una propuesta, el prototipo y todas las implicaciones que van surgiendo en su desarrollo.

Fuentes de consulta

- Chan, K. (2022, April 28). *Twitter reporta aumentos en ingresos, ganancias y usuarios*. Los Angeles Times. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.latimes.com/espanol/eeuu/articulo/2022-04-28/twitter-reporta-aumentos-en-ingresos-ganancias-y-usuarios>
- Dee. (2024). *Competidores de Twitter: ¿Qué plataforma destronará a la X?* TweetDelete. Retrieved April 1, 2024, from <https://tweetdelete.net/es/recursos/twitter-competitors-which-platform-will-dethrone-x/>
- Duffy, C., & Fung, B. (2022, October 10). *Elon Musk commissioned this bot analysis in his fight with Twitter. Now it shows what he could face if he takes over the platform*. CNN. Retrieved April 1, 2024, from <https://edition.cnn.com/2022/10/10/tech/elon-musk-twitter-bot-analysis-cyabra/index.html>
- Garcia, F. (2021). *Cómo Twitter usa Big Data e inteligencia artificial (IA)*. LinkedIn. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.linkedin.com/pulse/c%C3%B3mo-twitter-usa-big-data-e-inteligencia-artificial-ia-felix-garcia/?originalSubdomain=es>
- Hashemi, M. (2017, January 19). *The Infrastructure Behind Twitter: Scale*. Blog. Retrieved March 31, 2024, from https://blog.x.com/engineering/en_us/topics/infrastructure/2017/the-infrastructure-behind-twitter-scale
- Lynn, K. (2013, November 13). *Enhanced mobile targeting by device, OS version, wifi*. Twitter Blog. Retrieved April 4, 2024, from https://blog.twitter.com/en_us/a/2013/enhanced-mobile-targeting-by-device-os-version-wifi
- MacArthur, A. (2024, February 8). *The Real History of X (Formerly Twitter), in Brief*. Lifewire. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.lifewire.com/history-of-twitter-3288854>

- McWhertor, M. (2023, November 6). *Sony to remove PlayStation's Twitter integration on PS4, PS5*. Polygon. Retrieved April 1, 2024, from <https://www.polygon.com/23949334/playstation-twitter-x-ps4-ps5-ps-app>
- Mehta, I. (2023, July 31). *Apple greenlights Twitter app's rebrand to X*. TechCrunch. Retrieved April 1, 2024, from <https://techcrunch.com/2023/07/31/apple-greenlights-twitter-apps-rebrand-to-x/>
- Milmo, D. (2022, May 25). *Twitter fined \$150m for handing users' contact details to advertisers*. The Guardian. Retrieved April 3, 2024, from <https://www.theguardian.com/technology/2022/may/25/twitter-user-data-advertising-settlement>
- O'Brien, M., & Grantham, W. (2023). *'Clone' or competitor? Users and lawyers compare Twitter and Threads*. Fox59. Retrieved April 2, 2024, from <https://fox59.com/business/ap-business/ap-clone-or-competitor-users-and-lawyers-compare-twitter-and-threads/>
- O'Malley, J. (2022, October 7). *Why is Twitter so important?* Reader's Digest. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.readersdigest.co.uk/lifestyle/technology/why-is-twitter-so-important>
- Pequeño, A. (2023, July 31). *'X' Sign Abruptly Removed From Twitter HQ Following Complaints*. Forbes. Retrieved April 4, 2024, from <https://www.forbes.com/sites/antoniopequenoiv/2023/07/31/x-sign-abruptly-removed-from-twitter-hq-following-complaints/?sh=8e27d583ea4d>
- Reiff, N. (2023). *How X (Formerly Twitter) Makes Money*. Investopedia. Retrieved April 4, 2024, from <https://www.investopedia.com/ask/answers/120114/how-does-twitter-twtr-make-money.asp>
- Sensot Tower. (n.d.). *Twitter Revenue & App Download Estimates from Sensor Tower - Apple App Store*. Sensor Tower. Retrieved April 2, 2024, from <https://app.sensortower.com/ios/publisher/twitter-inc/296415947>
- Skill Finder. (n.d.). *What is the main purpose of Twitter? from Twitter*. Skill Finder. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.skillfinder.com.au/course/what-is-the-main-purpose-of-twitter>
- Statista. (2023, August 29). *Global iOS & Google Play app downloads by quarter 2023*. Statista. Retrieved April 4, 2024, from <https://www.statista.com/statistics/695094/quarterly-number-of-mobile-app-downloads-store/>
- Syed, A. (2024, March 28). *Elon Musk Makes Major Changes to X (Twitter)*. What to Know | TIME. Retrieved April 2, 2024, from <https://time.com/696156/elon-musk-x-twitter-updates-changes-premium-features/>
- Thorbecke, C. (2021, March 21). *Twitter turns 15: A look back at how the platform changed our lives*. ABC News. Retrieved April 1, 2024, from <https://abcnews.go.com/Business/twitter-turns-15-back-platform-changed-lives/story?id=75804702>

- Walsh, S. (2023, November 6). *The Top 10 Social Media Sites & Platforms*. Search Engine Journal. Retrieved March 31, 2024, from <https://www.searchenginejournal.com/social-media/social-media-platforms/>
- What's the Big Data. (2023, November 25). *Twitter Statistics For 2024: Users, Demographics, Trends*. What's The Big Data? Retrieved April 1, 2024, from <https://whatsthebigdata.com/twitter-statistics/>
- X. (n.d.). *Seguridad para la cuenta: Centro de Transparencia de Twitter*. Twitter Transparency Report. Retrieved April 2, 2024, from https://transparency.twitter.com/es_es/reports/account-security.html#2021-jul-dec
- Martinenghi, L. (2023, 3 octubre). *¿Por qué Twitter ahora es X? Te contamos qué ha ocurrido con la famosa aplicación*. El Blog de Lowi. <https://www.lowi.es/blog/twitter-es-x/#:~:text=La%20empresa%20ha%20decidido%20evolucionar,m%C3%A1s%20que%20una%20red%20social.>