

Reporte de la película: "App, the Human Story"

Una película lanzada hace relativamente poco tiempo, pero que peca de cierta manera de algo que muchas cosas que tienen que ver con la tecnología sufren hoy en día. El mercado de Apps ha cambiado mucho entre el momento en que se filmó el documental y el momento en que fue vista en clase, pero creo que a final de cuentas estamos ante una pieza que nos deja ver un poco más a detalle lo que es el desarrollo de apps en 3 rubros: desarrollo corporativo (Panic), Indie (Ish Shabazz) y los novatos que apenas están incursionando en desarrollo móvil (Nicki y Melissa).

Para empezar, creo que el impacto social que tiene la tecnología siempre se va a ver fuertemente reflejado en la manera en que vivimos, y más recientemente, en la manera en que consumimos. Dentro de este documental se muestra el impacto que tiene ésta más que en el aspecto social lo vemos en lo laboral. Se nos muestra como se desarrolla el mercado de las Apps dentro de 3 cortes de desarrollo y grados de desarrollo muy distintos, y se analiza como el mercado ha evolucionado a lo largo de los años llegando a convertirse en un bien/servicio de consumo que en el nivel de compras ha tenido muchas dificultades para generar ganancias, porque la gente ve el desarrollo de Apps y la descarga de Apps como algo que debería ser siempre gratuito, y esto ha derivado en modelos nuevos de negocio para hacer dinero con el desarrollo de aplicaciones móviles.

Encabezando la lista de "protagonistas" tenemos a los desarrolladores de Panic y a Nicki y Melissa, que representan polos opuestos en el mercado del desarrollo de aplicaciones: una firma establecida y reconocida en el mercado de las App, y un par de amigas que están buscando su camino a la cima. Se da un fuerte enfoque a lo que representó la influencia de Apple y Steve Jobs en la evolución de la tecnología y el desarrollo móvil, así como a la llegada del iPhone al mercado de los teléfonos celulares, poniendo como punto central al repunte súbito de ventas del iPhone y de los teléfonos móviles en general a la llegada de la tienda aplicaciones "App Store". Apple siempre fue una empresa que daba mucho espacio a los desarrolladores para trabajar, pero con la AppStore dio lugar a millones de ideas y posibilidades que Apple jamás hubiera podido formular por su cuenta.

Esta llegada a escena de AppStore dio lugar a un nuevo mercado laboral y modelos de negocio que desde entonces ha evolucionado muchísimo, pasando de ser uno en que las Apps y juegos más sencillos se adquirían por un monto de 10 a 15 pesos, o juegos gratuitos en los que podíamos comprar consumibles, a uno lleno de apps gratuitas pero llenas de publicidad y juegos freemium donde para avanzar, quitar la publicidad o acceder a la versión completa, debemos pagar una cierta cifra de dinero. Hasta cierto punto creo que esta fue una evolución positiva porque dio lugar a que la gente descargara más frecuentemente las Apps de la Tienda, y a que consumiera más dentro de ellas, pero me disgusta mucho la manera abusiva y agresiva que hay a veces en el modo en que se incluye la publicidad, y en la imposibilidad absoluta de disfrutar ciertos juegos sin hacer uso de sus consumibles, porque el beneficio que obtienen quienes sí

los compren respecto de quienes no lo hacen es demasiado marcado. Otro tema que considero preocupante es el estancamiento creativo al que ha llegado el desarrollo móvil; ya es muy difícil ver ideas nuevas y desarrolladores capaces de pensar fuera de la caja.

Si este estancamiento creativo continúa, creo que esta era digital comenzará su decaimiento muy pronto; incluso a nivel hardware, aprecio una carencia absoluta de novedades reales en los nuevos productos que ofrece el mercado de la telefonía y el Cómputo Móvil. La emoción y el hype que ha generado la tecnología móvil en la década de los 2010s ya no es lo que era antes, y el siguiente paso o invento revolucionario que nos hará dejarlo atrás por completo podría estar más cerca de lo que pensamos, y habrá que estar listos para cuando suceda.

De lograr reformular el mercado y/o salir de esta laguna creativa, creo que el Cómputo y el desarrollo móvil sin duda alguna continuarán siendo la fuente de ingresos y el modo de vida de gente como Nicki, Melissa, Ish, y los desarrolladores de Panic, e incluso podría serlo de gente como nosotros que apenas estamos incursionando en esta rama.

En general, creo que el documental nos da un excelente vistazo al mundo del desarrollo de Apps desde el interior, y nos muestra como lo viven día a día quienes dedican a él sus vidas. Me hubiera gustado ver un poco más como es el desarrollo móvil desde la perspectiva Indie (Ish), porque los desarrolladores Indie conforman uno de las fuentes principales de nuevas y grandes ideas de un mercado inmenso como es el desarrollo de aplicaciones móviles. De lo que más me agradó en general fue el enfoque que se le dio a la parte de Nicki y Melissa, porque nos muestra como un gran desarrollador puede venir de cualquier parte, de gente que en menos de un año ha aprendido todo lo que sabe acerca de programación, pero también hay que distinguir que no cualquiera puede ser un gran desarrollador. La perspectiva de Panic, también fue interesante, porque pudimos ver como tuvieron problemas en el lanzamiento de Status Board y la urgencia que hubo en solucionarlos, pero a nivel procesos no se profundizó tanto como a mi me hubiera gustado.

App: The Human Story, aún sin convencerme del todo, puedo decir que lo consideré un muy buen documental, acerca de un tema y desde una perspectiva que a mi siempre me ha interesado muchísimo, y que nos deja ver mucho más de cerca cómo funciona, de dónde viene, gracias a qué y a quienes fue posible que se convirtiera en lo que es hoy en día, y qué rumbo a empezado a tomar en la segunda mitad de la década en curso.