



Facultad de
Ciencias
UNAM

Programación de Dispositivos Móviles 2023-2

Profesor

Gustavo Arturo Márquez Flores

Ayudantes

Teoría

Ilse Gisela Suárez Peña

Francisco Javier Ortiz Medrano

Laboratorio

Jesús Iván Saavedra Martínez

Fernando Antonio Sánchez Montoya

Equipo

Camacho Sosa Fernando

305262550

Práctica 3. Visión del Futuro

Después de ver los videos [Microsoft's Concept of How 2019 Will Look Like](#) y [The Future According To Microsoft - Productivity Future Vision \(2020\)](#), me doy cuenta de que el avance tecnológico previsto para muchos de esos gadgets está relativamente lejos de ser una realidad del día a día para este 2023.

Sin embargo, debemos considerar que un evento tan contundente para el mundo entero como lo fue la pandemia de **COVID-19**, exigió una **aceleración** en la aceptación de diversos avances tecnológicos en la vida diaria de las personas, acercando un poco aquella fantástica realidad a los estratos más diversos de la sociedad; servicios de mensajería, paquetería y trabajo on-line, tuvieron un fuerte crecimiento debido a la necesidad de las personas por **virtualizar** su vida diaria. Es por eso que, actualmente, nuestra realidad está más **próxima** a lo que soñaban los diseñadores conceptuales de *Microsoft* de lo que hubiesen podido prever originalmente.

Muchos de los dispositivos que muestran parecen interesantes desde un **punto de vista comercial**, no me cabe duda que muchas personas pagarían enormes cantidades de dinero para tener aquellos **gadgets** que en el fondo no representan una mejora visible para vida diaria, tales como el **periódico digital**, o la **taza de café** con información **digital** en ella. Pero hay otros que realmente tendrían un impacto positivo para muchas personas si fuesen de **fácil acceso**. Tales como la **pantalla para video-llamada de cuerpo completo**, los **pizarrones inteligentes** y la amplia **interconexión** entre dispositivos móviles.

Contras

Como mencioné antes, **uno de los mayores problemas** para que las propuestas de los videos sean una realidad, es la **accesibilidad** a estas tecnologías. No tendría sentido ser el único usuario con una pantalla para video-llamada de cuerpo completo o si tus dispositivos inteligentes no pudieran interactuar con otros de generaciones anteriores o fuera de tu empresa.

Y aunque, en general, parece interesante poder manipular las herramientas mostradas en el video con **elegantes gestos** y vistosos movimientos de brazos, la realidad es que los seres humanos prefieren **moverse lo menos posible** para obtener el mayor **rendimiento**, por lo que, un dispositivo que te obligue constantemente a estar moviendo tus brazos o manos, para realizar la misma acción que **podrías hacer con un par de clicks** de un *mouse* convencional, sería abandonado eventualmente.

Otro problema que veo, es el de **uso redundante de dispositivos** para el control de algunas acciones, esto es, el uso de un control específico para comunicarse con una pantalla o con algún dispositivo en la casa o en la oficina, cuando bien podrían ser **controlados todos con tu propio teléfono inteligente**. A esto, hay que añadir que sugieren el uso de **pequeños gadgets** que dejan tirados aquí y allá o que conectan con su dispositivo celular, los cuales podrían ser **extraviados fácilmente** si se usaran de manera regular (tal y como ocurre actualmente con los *airpods*).

Pros

Dentro de los aspectos positivos, están el uso de **comandos de voz** para la comunicación con los dispositivos y la implementación de **interfaces 3D** que den información adicional al usuario, pues en áreas como la arquitectura, medicina, biología, química, entre otras, podrían ser de alta utilidad.

Por otro lado, me parece interesante el uso de **gestos dactilares** para el control de la pulsera inteligente. Aunque el gesto de *pellizco* es vistoso (para el control del zoom en la tableta virtual que aparece en el avión), en la práctica, poca gente lo usa de manera intensiva dada la dificultad de acercar el pulgar a una pantalla plana mientras estás sosteniendo tu dispositivo, sin embargo, el hecho de usar tus dedos en oposición al pulgar para generar gestos, **podría resultar muy cómodo**.

El futuro

Mi predicción para el 2030, es que el **desarrollo de aplicaciones móviles** será tan amplio y extendido que prácticamente se usarán en **todos los ámbitos de la vida humana**, ya sea en mayor o menor medida, todo mundo podrá **personalizar sus dispositivos con ayuda de las I.A.** mientras que estas usan las enormes cantidades de datos que los usuarios puedan proveerles.

El uso de **gadgets para mejorar la percepción de la realidad**, tales como **lentes** de realidad aumentada, **audífonos** especializados, **brazaletes** y tal vez **implantes**, podrían llegar a ser casi de uso obligatorio para la realización de algunas actividades laborales de alta especialización y académicas.

En conclusión, el desarrollo de aplicaciones móviles seguirá teniendo una alta demanda de ahora en adelante, por lo cual la oportunidad de mercado es creciente, pero se debe tener cuidado con el uso de malas implementaciones (criterios ergonómicos, interconectividad, accesibilidad, etc.) ya que los usuarios podrían terminar abandonando dichas propuestas.