



Cómputo móvil

La Computación ha tenido un gran avance en estas últimas décadas, desde las primeras computadoras de IBM, RadioShack, Compaq y Apple, hasta las soluciones IoT implementadas en muchas áreas auxiliadas de un celular donde se necesita automatizar procesos o controlarlos de forma remota. Considero que el éxito de los nuevos dispositivos tiene que ver con la experiencia de usuario, la facilidad de uso y las capacidades que ofrecen, justo como lo menciona el video [1]; ejemplo de ello es la llamativa interfaz gráfica de usuario de Apple, la compactación de sus equipos y finalmente la gran cantidad de software con la que siempre ha contado, así como la capacidad de hardware que integra en sus equipos. No es el único ejemplo, otros éxitos actuales son Arduino donde la programación y la electrónica se convierte en algo alcanzable para usuarios comunes; también está la Raspberry Pi que permite desarrollar sistemas embebidos conformados por sensores, con posibilidad de estar conectada a internet.

Una herramienta fundamental son los celulares, que nos acompañan día con día en nuestras actividades y nos permiten realizarlas de forma más sencilla y rápida, permitiendo desplazarnos entre un lugar y otro, sin necesidad de tenerlos conectados todo el tiempo a la energía. La portabilidad y compactación se vio apoyada por la empresa Apple con su iPod, un dispositivo móvil que permitía reproducir multimedia. Posteriormente hubo un desarrollo por parte de Apple y otras empresas como Nokia, BlackBerry, Sony, Samsung, Huawei, etc. que permitió implementar más funcionalidades a los celulares como conexión a internet, cámara, Bluetooth, GPS, videollamadas, aplicaciones, etc.

El cómputo móvil ha sido sin duda el futuro de las computadoras, pues cada vez se integran circuitos más pequeños con capacidades más grandes. Hoy en día las computadoras están en la palma de nuestras manos y lo que podemos lograr con ellas depende de nuestra imaginación.

Mi primer dispositivo móvil fue un iPod touch de 4ta generación, iba en la secundaria y me llamaba la atención su ecualizador y gran calidad de sonido al reproducir una canción, también observaba que la cámara era muy buena, utilizaba la App Store para descargar videojuegos, también abría la aplicación de videos, de grabación y hasta la de mapas; en ese momento supe por qué todos querían un iPod.

Fue hasta 5 años después que me interesé más por los celulares y tomé un curso sobre el desarrollo de aplicaciones móviles con Android Studio y Java, pero mis conocimientos no fueron suficientes para terminar el curso, así que lo retomé hasta que llegué a la mitad de la carrera, ahí aprendí a utilizar las Activities, los objetos en las aplicaciones, los estados de una aplicación, el modelo Vista Controlador, los Fragments, XML, Endpoints, Firebase, etc. A lo largo del curso desarrollamos una aplicación de mascotas que sincronizaba datos con la API de instagram para descargar las fotos y likes que otros usuarios le daban a tus mascotas. Actualmente tengo propuesto desarrollar una aplicación para aprender idiomas, llevo 2 años estudiando alemán y el vocabulario se me dificulta mucho. También me interesa mucho el IoT, me gustaría desarrollar aplicaciones que sean capaces de controlar dispositivos electrónicos de forma remota.

En la actualidad el número de lenguajes de programación para aplicaciones móviles es grande: Java, Kotlin, Swift, React Native, Flutter, etc. Hasta el momento cuento con conocimientos suficientes para hacer aplicaciones en Java, sin embargo, me gustaría aprender programación híbrida y la nativa de iOS, además de creación de videojuegos para celulares.

Conclusión

Considero que en la actualidad ha sido indispensable el uso de los dispositivos móviles, puesto que nos ayudan con actividades cotidianas como llegar de un lugar a otro, enviar mensajes, hacer videollamadas, enviar correos, escribir documentos de texto, hacer presentaciones y hojas de cálculo, también permiten hacer grabaciones de video y voz, reproducir música, seguir escuchando la radio, programar reuniones, aprender idiomas, jugar videojuegos. Todo ello se auxilia de un hardware y software que en conjunto generan la tecnología ideal para ser transportada.

Referencias

- [1] Marques Brownlee. (2019, 2 diciembre). RETRO TECH: MACINTOSH [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VJI88QIW7H4>
- [2] Edmondson, J., Anderson, W., Gray, J., Loyall, J. P., Schmid, K., & White, J. (2014). Next-Generation Mobile Computing. IEEE Software, 31(2), 44–47. <https://doi.org/10.1109/ms.2014.39>