

*App: The human story* es un documental dirigido por Jake Schumacher, lanzada en 2017 y que cuenta desde la perspectiva de diversos desarrolladores de aplicaciones para dispositivos móviles de Apple, las diferentes etapas del auge y apertura del mercado del software para estos últimos, iniciado en el boom de la telefonía moderna por el lanzamiento del primer iPhone, pues se impulsa como nunca antes el acceso a la plataforma de desarrollo a todo el público, desde grandes corporaciones dedicadas a la creación de software, hasta usuarios casuales quienes tuvieron la gran oportunidad de entrar al recién nacido mundo del desarrollo independiente.

A lo largo de metraje, se van desarrollando paralelamente la historia de diversos creadores de software para iOS, y en su travesía particular, cada uno experimenta los grandes momentos de la apertura inicial del mercado de aplicaciones, hasta el drástico cambio de Apple en la forma de compra/venta de software dentro de su plataforma y la transición del modelo de negocio inicial de ofrecer pruebas y actualizaciones graduales en los sitios propios de los desarrolladores con sus propios precios, a la simple descarga de apps en una sola transacción y la llegada del mercado del entretenimiento y aplicaciones de corto uso y alcance que supuso una orientación del mercado a las apps de descarga gratuita: lo que para muchos desarrolladores independientes era una mina a explotar en el campo de las aplicaciones, pronto se convirtió en un negocio poco redituable y lleno de limitadas oportunidades de ingreso y *exposure* en el mercado ya atiborrado. La gente estaba menos dispuesta a pagar por un software especializado del que no podía hacer pruebas y desconocía su funcionamiento. Así entonces, cada uno de los desarrolladores protagónicos del documental debe buscar el camino adecuado para continuar generando ganancias a través de las aplicaciones que ellos mismos desarrollan. Algunos optan por conseguir financiamiento a través de hackathones: eventos en los cuales los participantes deben de desarrollar un prototipo funcional de la aplicación durante un corto periodo de tiempo y a continuación, presentarlo frente a los organizadores, quienes premian las mejores ideas con patrocinio. Otros simplemente deciden salir del desarrollo independiente y entrar a las grandes empresas de creación de software y continuar con su carrera, con la esperanza de que en el futuro puedan retomar aquellos proyectos en los que habían puesto todo su empeño y determinación. Finalmente, otros deciden continuar expandiendo la semilla del conocimiento a través de la docencia en diversos niveles, con la intención de motivar a otros a continuar con su propio legado en el mundo de la programación y desarrollo de aplicaciones móviles.

Algo importante de destacar en el filme, es que muestra el modelo de negocios y el camino a seguir que permite una mayor probabilidad de éxito a la hora de iniciar carrera en el desarrollo independiente: esto es la búsqueda previa de financiamiento

a través de eventos como los mencionados hackathones, con los cuales es posible generar el ingreso suficiente para lo que el desarrollo inicial de la aplicación implica, como la renta de servidores y otros servicios, además de los trámites necesarios para subir la aplicación a la plataforma de Apple.

De hecho, en el caso personal y posiblemente, el de la mayoría, una etapa inicial e imprescindible de realizar es justamente la del financiamiento, ya sea a través de la participación en hackáthones, o bien, en la presentación de una versión funcional de la aplicación en programas que apoyan el emprendimiento y dotan a las mejores ideas con apoyos económicos para su completo desarrollo. Así entonces, el modelo de negocios que implementaría en mi proyecto sería la búsqueda de financiamiento para los gastos iniciales de licenciamientos y permisos para subir la aplicación en iTunes, a través de algún programa de apoyo y financiamiento dentro de la universidad o dependencias gubernamentales. Inclusive, dado que mi proyecto es el desarrollo de una aplicación que contendrá menús en Realidad Aumentada para múltiples restaurantes, sería conveniente acudir directamente con distintas cadenas y locales que pudiesen apoyar el desarrollo de la plataforma. Tales patrocinadores iniciales serían los primeros en ser incluidos de una lista en constante crecimiento de restaurantes que decidan unirse al proyecto progresivamente.

Posteriormente, conforme el proyecto vaya creciendo, este sería ofrecido a los restaurantes como un servicio de renta para incluir sus menús en la plataforma, siendo este la fuente principal de ingresos de la aplicación, dado que ésta estaría disponible en iTunes de forma gratuita. Adicionalmente, la implementación de publicidad dentro de la aplicación podría constituir una fuerte extra de ingresos.

Tal como he mencionado, el proyecto final implica la implementación de Realidad Aumentada dentro de la plataforma, siendo esto uno de los mayores plus y características, que considero, harían exitosa la aplicación. En dicho servicio los usuarios podrían ver modelos en 3D de los platillos que ofrecen diferentes restaurantes asociados a la plataforma. La calidad de tales modelos serían un parteaguas importante en la experiencia de usuario, por lo que deberían ser de alta calidad y realismo para cumplir con su cometido en sorprender a los usuarios. De hecho, en ese contexto, considero que tengo la habilidad y conocimientos suficientes para realizar tales modelos con calidad correcta. Así también el diseño de interfaz y buena administración de vistas y organización de la aplicación debe ser adecuada para generar una experiencia placentera y fluida a la hora de navegar por los menús, observar los modelos e información adicional de tales platillos y posteriormente ordenar lo que resulte a la vista más atractiva. Es bien sabido: de la vista nace el amor.