



**Universidad Nacional  
Autónoma de México**



**Facultad de Ingeniería**

---

**ANÁLISIS DOCUMENTAL**

---

COMPUTO MOVIL

GPO: 02

SEMESTRE: 2022-2

FECHA: 19/MARZO/2022

PROFESOR: ING. MARDUK PÉREZ DE LARA DOMÍNGUEZ

FACUNDO ACUÑA EDGAR

TAREA 3: ANÁLISIS DOCUMENTAL APP HUMAN HISTORY

Facundo Acuña Edgar  
Computo Móvil

Profesor: Ing. Marduk Pérez de Lara Domínguez

### Tarea 3: Análisis documental App Human Store.

Actualmente vivimos en una era digital móvil que ha revolucionado la forma de la industria, la forma social en la que vivimos, la forma en la que interactuamos, la forma de hacer negocios, hacer compras, la forma de comunicación entre personas, entre una larga lista de diversos cambios, podríamos decir que es una era o etapa que ha ido creciendo y evolucionando, y que no se detendrá ahí.

Sin embargo, todo este cambio revolucionario tiene fecha y nombre. El 29 de junio se lanzó el primer iPhone cuyo proyecto fue dirigido por Apple, este era un producto novedoso, revolucionario y su mayor éxito fue retomar una tecnología de los años 60's denominada pantalla táctil. Dejando atrás y marcando una nueva era de dispositivos móviles cuyas funcionalidades eran completamente por medio de botones.

El iPhone ya se había destacado como un dispositivo que había cambiado la forma de hacer dispositivos móviles, esto no se quedó ahí. Un año después de su lanzamiento presentó su tienda de aplicaciones, la App Store. Con este acontecimiento cambió no solo la forma de crear software nuevo sino la forma de hacer negocios.

Para los desarrolladores de software computacional fue una gran oportunidad de aprovechar su experiencia pero crear cosas nuevas bajo un concepto que, si bien no alejado de los conocimientos de computadores de escritorio, sí destinados a un paradigma desconocido nunca antes visto. Siendo estos desarrolladores los que fueron creando y dando forma a la creación de apps que se conocen hoy en día.

Donde anteriormente uno tenía que pertenecer a una empresa grande para crear software, ahora se tiene la posibilidad de que cualquier persona con los conocimientos suficientes pueda crear una aplicación y subirla a una tienda de aplicaciones. Sin embargo, la idea es no solo crear software nuevo para correrlo en algún dispositivo móvil, también se busca generar una ganancia a partir de esa creación. Entonces en sus inicios de la App Store se encontró con una situación nunca antes vista, encontrar un modelo de negocio para un negocio que nunca antes se había experimentado.

Al principio habían pocas formas de vender software, así que una de las primeras métricas para vender fue cobrar una pequeña cantidad por cada nueva actualización, sin embargo no había ningún modelo de precio para establecer esa cantidad.



Fuencio Acuña Edgar  
Computo Móvil

Profesor: Ing. Marduk Pérez De Lara Domínguez

Tarea 3: Análisis documental App Human Story.

A medida que se iba avanzando con el contenido de aplicaciones, así que las versiones de prueba se hacían presentes para que los clientes se convencieran de comprar un buen producto y si no se rendían con estas versiones de prueba, las aplicaciones bajaban su precio a tal grado de ser completamente gratis. Y así se pasó al modelo de negocio IAP. Buscando generar dinero por medio de anuncios, microtransacciones, venta de las interacciones de los usuarios y de esta manera convirtiéndose en el método estándar de hacer las cosas.

Considerando estos modelos de negocio, considero que el actual IAP es el más adecuado ya que la gente es muy exigente por las funcionalidades de un software y el usuario no espera pagar por estas características. Así que esta es la mejor forma de recaudar fondos para el mejoramiento de una App.

Si bien ser un desarrollador de aplicaciones es considerado como una buena oportunidad de trabajo, se necesita totalmente una motivación y formación de como es el proceso, gestión y ejecución de una aplicación. Desde la salida del iPhone han salido diversos sistemas operativos con sus tiendas de aplicaciones análogas a la App Store de Apple, como Play Store para Android o bien la nueva tienda generada por el conflicto EUA-China con la App Gallery para los nuevos dispositivos de Huawei. Por que podemos decir que al haber más variedad de SO, ha provocado un aumento por parte de las empresas de adquirir mano de obra de desarrolladores e incluso las empresas capacitan a su propio personal para nuevos tecnologías o bien solo para retroalimentar conocimientos, siendo de este último algo muy rentable tanto como empleado como para empresa.

Mi opinión con respecto a los nuevos formas de trabajo o por lo de este fenómeno es que las empresas como empleadores se encargan de cuidar a sus empleados, dándoles bastantes facilidades laborales, cuidando con una filosofía de no desgastar a sus empleados para que lleguen al siguiente sprint con todas las ganas de trabajar, además de crear el método Scrum para proteger los intereses de los empleados, empresa y cliente. Considero que un título universitario no es necesario, ya que uno como universitario sale con un 20% de lo que vive en su vida laboral, así que el resto corre aprendiéndolo por cuenta propia, esto tan solo se ve al buscar el primer empleo, donde se pide una serie de requerimientos y al salir no se domina ni uno solo.

Considero que el futuro de las apps ya se consolidó, hoy tenemos aplicaciones que solo unas cuantas se han logrado posicionar como las número uno en sus respectivas categorías como WhatsApp y Telegram como principales en su categoría de comunicación y mensajería.



Facundo Acuña Edgór

Computo Móvil

Profesor: Ing. Mordok Pérez De Lora Domínguez

Tarea 3: Análisis documental App Human Story.

O bien Netflix que estuvo en su momento más alto y ahora está decayendo y compitiendo contra Amazon, Disney Plus, entre otras. Es necesaria con bastante suerte, un trabajo bien hecho y un modelo de negocio para que una aplicación no sea solo la número uno sino que genere un capital suficiente para sostenerse y no vivir de sus inversores. Además, no solo se necesitan estos factores para que un App exista, si bien la tecnología no tiene alguna relación con la política, las apps han alcanzado tal importancia que la única barrera con las conductas políticas. Como el caso de Huawei o problema de Rusia con Telegram en Rusia debido por no dar información de los dueños del gobierno actual, de igual manera con que no era App, el sitio VK adquirido por el gobierno ruso y creado por el mismo creador de Telegram, Pavel Durov. Pienso que las apps del futuro se irán reduciendo solo a las principales en su categoría, estas cambiarán de acuerdo a las capacidades del hardware del dispositivo en que se corren, al mismo tiempo, de que se va a ampliar el uso de realidad virtual y que para allá va dirigido este negocio.

Me gustaría ser desarrollador Front-End para empezar, ya que en este campo se encuentran las bases para poder avanzar al campo móvil profesión que me gustaría laborar, si bien no he sido jamás un fan de dispositivos Apple esto no leña me ayuda a salir de mi zona de confort para ampliar mis horizontes a un nuevo SO, además me gustaría aplicaciones o bien en su defecto páginas con fines educativos o para alguna necesidad proactiva, sin embargo no me gustaría quedarme ahí y posteriormente me gustaría participar en el desarrollo de juegos móviles.

La app que más me gusta al igual que su plataforma de escritorio es Duolingo ya que está orientada con fines educativos. Es gratuita y en sus inicios no es muy invasiva, sin embargo por las mismas cuestiones de este trabajo, el modelo de negocio cambió para las plataformas móviles cambiando su modelo de negocio a microtransacciones para pagar por vidas y poder avanzar en el curso, pero eso no es conveniente ya que la plataforma de escritorio no cuenta con esas características. De igual manera me gusta por que los cursos o bien el contenido está creado por la comunidad y colaboradores que si bien no es un curso completo, da las bases para aprender y comprender en nuevo idioma.

Forando Amano Edger

Computo Movil

Profesor: Ing. Mordok Pérez De Lore Domínguez

Tarea 3: Análisis documental App Human Story.

Uno de los temas que no se tocaron en el documento es la influencia política que tienen sobre estos recursos digitales denominados Apps y las restricciones que estos gobiernos ejercen sobre estos.

### • Conclusiones.

El video nos da una noción de los cambios que trajo un dispositivo y con él, una gran idea de poder generar aplicaciones sin ser socios o trabajadores de una gran empresa de software. Sin que colabore con las herramientas necesarias puede hacer software, las empresas se dieron cuenta que era más fácil liberar los software pero que solo pudiera ser realidad.

Este acontecimiento fue el inicio para crear una nueva cultura para crear cosas que uno nunca se imaginó, como interactuar con botones a pasos, con un solo gesto con el dedo. La forma de educación, la forma de socializar, la forma de hacer política. Que el hecho de tener esta tecnología ha evolucionado a pasos agigantados en tan solo una década de uso y que aun es una tecnología joven que le falta mucho por avanzar.

### • Comentarios generales.

Como se comentó en clase, estamos en una profesión donde el mercado laboral es muy amplio y cuyos ingresos pueden ser reditables y que solo hay un elemento para hacer de esta profesión aun más rentable que es saber inglés. Donde podamos ejercer sin tener conocimientos muy profundos y que el cliente ya está consciente que el producto final puede estar sujeto a fallos, normalmente una falla como parte del producto final.

### • Bibliografía.

App: The human story (2018) Studio Story & Pixel LLC.