



**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

1 THE HUMAN STORY

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 comunicación entre personas, entre una lista muy larga 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 27 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 denominado 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 atrás. 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 para crear cosas nuevas bajo un concepto que, si bien no alejado de los conocimientos de computadoras de escritorios, 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 no solo es crear un 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 inicio había pocas formas de vender software, así que una de las primeras métricas para vender fue cobrar una cantidad por cada nueva actualización, sin embargo no había ningún modelo de precio para establecer esa cantidad. A medida que se iba avanzando aumentó la cantidad de aplicaciones, así que las versiones de prueba se hicieron presentes para que los clientes se convencieran de comprar un buen producto y si no se tenían versiones de prueba las aplicaciones bajaban su precio a tal grado de ser completamente gratis. Y así se pasó al modelo de negocio llamado IAP. Buscando generar dinero por medio de anuncios, microtransacciones, venta de las interacciones de los usuarios convirtiéndose en el método estándar de hacer las cosas.

Considerando estos modelos de negocios, considero que el actual IAP es el más adecuado ya que la gente es muy exigente para 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 mantenimiento de una app.

Si bien ser un desarrollador de aplicaciones es considerado como una buena oportunidad de trabajo, se necesita totalmente una instrucción y formación de cómo 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 AppStore de Apple, como Play Store para Android o bien la nueva tienda

generada por el conflicto económico EUA-China con la App Gallery para los nuevos dispositivos Huawei. Por qué podríamos 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 nuevas tecnologías o bien solo para retroalimentar conocimientos, siendo de este oficio algo muy rentable, tanto como empleado como para empresa.

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

Considero que el futuro de las app ya se consolidó, hay tantas 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. O bien Netflix que estuvo en su momento más alto y ahora está decayendo y compitiendo contra Amazon, Disney Plus entre otras. Se necesitaría contar 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 el capital suficiente para sostenerse y no vivir de sus inversores. Además, no solo se necesitan estos factores para que una App exista, si bien la tecnología no tiene alguna relación con la política, las apps han alcanzado tal importancia que la única barrera son los conflictos políticos. Como el caso de Huawei o el problema de Telegram en Rusia al ser vetado por no dar información de los detractores del gobierno actual, de igual manera aunque no era app, el sitio VK adquirido por el gobierno Ruso y creado por el mismo creador de Telegram, Pável Dúrov. Pienso que las apps del futuro se irán reduciendo solo a las principales en su categoría, estas cambiarán de acuerdo a las capacidades de hardware del dispositivo en que se corran, al mismo tiempo de que se va a ampliar el uso de la realidad virtual ya que para allá va dirigido este negocio.

Me gustaría ser desarrollador front end para empezar, ya que en este campo se sientan las bases para poder avanzar al desarrollo móvil profesión que me gustaría laborar, si bien no he sido jamás un fan de dispositivos Apple esta materia me ayudó a salir de mi zona de confort para ampliar mis horizontes a un nuevo SO, además, me gustaría generar 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 a fines educativos. Es gratuita y la publicidad 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 inconveniente ya que la plataforma de escritorio no cuenta con esas características. De igual manera me gusta porque los cursos o bien el contenido está creado por la comunidad y colaboradores que si bien no es tan bueno como un curso completo, da las bases para aprender y comprender un nuevo idioma.

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

- Conclusiones

El video nos da una narración 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. Sino que cualquiera con las herramientas necesarias puede hacer software. Las empresas vieron que era más fácil liberar los software para que esto pudiera ser realidad.

Este acontecimiento fue el inicio para crear una nueva cultura hacer cosas que uno nunca se imaginó, cómo interactuar con botones a pasar 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 del uso y que aún 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 reutilizables y que solo hay un elemento para poder hacer de esta profesión aún más rentable que es saber inglés. Donde podemos ejercer sin tener conocimientos muy profundos y que el cliente ya está consciente que el producto final puede estar sujeto a fallas, normalizando una falla como parte del producto final.

Bibliografía

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