

/ Introducción¹

“Ladies and Gentlemen please take your seats. The show is about to begin.”

- ?

La Visión de un Producto de Software

La producción de software² en México es generalmente hecha bajo la demanda de un cliente que solicita una solución específica para un problema específico. Resultando generalmente en software que una empresa utilizará para su operación.

Esta práctica, la producción de software "In-House", ha sumergido al ingeniero en computación mexicano en un trabajo técnico de limitada creatividad donde adapta e implementa soluciones existentes para resolver un listado de requisitos de un cliente.

Este tipo de trabajo, concentrado en resolver un set de problemas de un cliente en particular, no ofrece la oportunidad de hacer un software tan refinado y atractivo porque este tipo de características no son costeables³. Aunque es una actividad redituable, la mayoría de las veces se limita a perseguir el cumplimiento y aprobación de los requerimientos mínimos acordados con el cliente.

En contraste, un producto de software comercial, disponible a usuarios finales en el mercado, requiere un esfuerzo continuo de innovación y creatividad los cuales impactarán directamente a los usuarios, traduciéndose directamente en su satisfacción y a su vez generando más ventas.

¹ Toda la vida me he preguntado si en verdad hay alguien leyendo los capítulos introductorios de los libros.

² Software es un término completamente válido en la lengua española y aparece en el Diccionario de la Real Academia Española (RAE) vigésimo segunda edición. Aunque puede sustituirse por expresiones españolas como “programas informáticos” esto es tan alienante como decir “pantaloncillos cortos” en lugar de “shorts”. Los anglicismos que aún no están contemplados en la RAE son incluidos en un glosario y son escritos en cursivas.

³ Spolsky, Joel. “Yale Talk” en *More Joel on Software*. Estados Unidos: Apress, 2008.

Pero hacer un producto de software en México era una tarea prácticamente imposible y una visión ajena a muchos desarrolladores. Hacer un producto requería de una infraestructura importante para realizar la distribución física de los productos o en el caso de optar por una distribución en línea, los trámites para aceptar pagos con tarjetas de crédito, las medidas anti-piratería y la infraestructura tecnológica para hacer la entrega virtual del producto eran una sumatoria de obstáculos suficientemente grande como para hacer desistir a cualquiera.

Pero en los últimos años, junto con los dispositivos móviles, aparecieron nuevas plataformas que resolvieron todos los problemas anteriores; revolucionando por completo algunos escenarios adversos como el caso de México. Esto ha abierto nuevas posibilidades para el ingeniero, pero al mismo tiempo lo hace enfrentarse a nuevos retos de los que tiene que ser consciente y que a primera vista, podrían parecer de poca incumbencia para la ingeniería.

Más allá del bit y del byte

Esta tesis tiene la intención de ser un estudio útil para una creciente comunidad de universitarios y personas de habla hispana que quieren incursionar en el desarrollo de aplicaciones móviles.

Pero su análisis no está centrado en “el bit y el byte”, sino en presentar el conjunto de prácticas determinantes para obtener un producto de software exitoso en el mercado y crear conciencia acerca del deber de invención de la Ingeniería.

Se ha dividido en 5 capítulos que pueden o no ser leídos consecutivamente. De hecho, el lector con déficit de atención (o meramente cansado de la linealidad) es libre de consultar cualquier capítulo aleatoriamente o de hojear el libro para leer solamente los párrafos con las imágenes más interesantes. Los capítulos son los siguientes:

1. Desarrollar un Producto

Una excursión teórica acerca de la ingeniería, su tarea, el proceso de invención, el contexto del cómputo móvil y las plataformas actuales.

2. Planeación

Descripción de una metodología ágil para la planeación de un proyecto y algunas buenas prácticas.

3. Interfaces de Usuario

Uno de los elementos más importantes en la comercialización de un producto. Se mencionan consideraciones particulares de los dispositivos móviles, sus elementos, una metodología para proponer interfaces y una metodología para verificarlas.

4. Marketing

Estrategias básicas para lograr la exposición de la aplicación y alcanzar a los compradores.

5. Casos de Estudio

¿Cómo aplicar realmente el contenido de este trabajo? Se estudia un caso de éxito que ha implementado la mayoría de las prácticas aquí mencionadas.

Advertencia

Ante la convención, podría parecer un texto sobrado de humor e iconografía, pero esto no es arbitrario, se ha hecho con la intención de que sea un trabajo consumible por una comunidad que requiere textos prácticos, directos y cercanos a ella. De cualquier forma, la academia encontrará descanso en saber que la investigación fue tan cuidadosa y formal como en la tesis más notable y aburrida del acervo.

Así que sin más preámbulos, “Guía de referencia para el desarrollo y distribución de software en plataformas móviles”.

/ Objetivo

Analizar las prácticas que constituyen una aplicación exitosa dentro de los escaparates virtuales de las plataformas móviles y presentar a la Comunidad Universitaria una guía de referencia que contenga información clave para el desarrollo y distribución exitosos de un producto de software comercial dentro de estas nuevas plataformas .