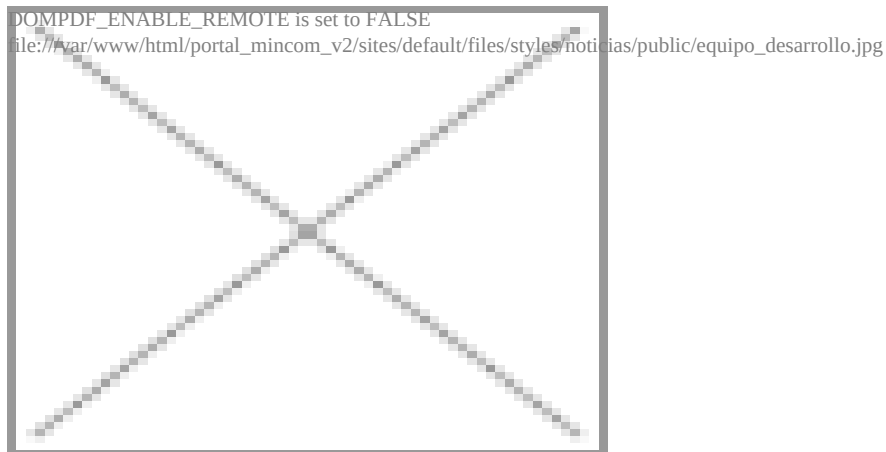




Source:

Tomado del sitio web de la UCI

Cuba cuenta hoy con tres aplicaciones informáticas que, entre otras, forman parte inseparable de la familia cubana: la plataforma de mensajería instantánea y colaborativa toDus, el Centro de Aplicaciones Android Apklis, y la plataforma cubana de contenidos audiovisuales Picta.

Estas soluciones comenzaron a desarrollarse en el año 2017, por un reducido número de ingenieros de la Universidad de las Ciencias Informáticas. Meses después, el 21 de junio de 2018, eran presentadas a los principales directivos del sector de las TIC en el país toDus y Apklis, en el contexto del Primer Taller de Informatización de Órganos, Organismos de la Administración Central del Estado y Entidades Nacionales. Picta vería su nacimiento unos meses después.

En la actualidad, más de 2 500 000 cubanos usan toDus para comunicarse con sus familiares y amigos, y se intercambian en la plataforma más de 300 mil mensajes por minuto.

En Apklis están disponibles más de 5 900 aplicaciones y el promedio diario de descargas asciende a 260 mil.

Mientras, en Picta, cuyo crecimiento se ha visto favorecido en los últimos meses, están publicados más de 12 700 audiovisuales, que tienen un promedio diario de descarga de más de 20 600, y un promedio diario de 7 918 reproducciones desde la web.

Pero, ¿quiénes están detrás de esas soluciones informáticas, quiénes son esos jóvenes desarrolladores de software, qué los motiva? Para conocer sobre ello conversamos con el MSc. Allan Pierra Fuentes, director del Centro de Soporte Tecnológico de la UCI y líder de los proyectos de aplicaciones para internet en la UCI.

¿Qué es el proyecto Z-17 y cómo surge?

Z-17 quizás es el nombre coloquial, el no oficial, de un grupo de trabajo de la Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), que trabaja en la alianza estratégica que existe entre la Empresa Telecomunicaciones de Cuba (ETECSA), el Parque Científico Tecnológico de La Habana (PCT) y la UCI.

Este proyecto inició a finales del 2017. Arrancamos de una manera rápida, tenía que ser diferente, espontánea y con un alto compromiso. Fue entonces que la rectora de la Universidad, la Dra.C. Miriam Nicado García, nos facilitó un local de trabajo en el edificio 17 y cuando comenzamos los proyectos todavía no tenían nombre. No tenían nada.

Pero nuestro repositorio de código fuente, es decir un servidor habilitado para este fin, que es nuestra herramienta fundamental de trabajo, hacia donde vamos integrando otros resultados, el profesor Yoelsi, en

aquel momento como nombre temporal, le puso Z-17, de edificio 17 y la Z como cualquier letra para denominar un dispositivo de almacenamiento.

Entonces, lo que coloquialmente y de forma temporal se llamó, así se quedó, así se identifican estos muchachos. Porque no solamente es un nombre, sino lo que significa trabajar en este equipo por su sistema de trabajo, su compromiso, su alta calidad humana y profesional y todos los resultados que han tenido, más allá de la tarea inicial con la que fueron convocados.

Yo creo que lo fundamental, más allá del día a día, es la vida, que este equipo hemos creado, o sea, más que un centro laboral, lo vemos casi como nuestra primera casa. Hay mucho respeto, hay mucha disciplina, pero sobre todo hay mucha camaradería.

Lo más común, que a veces se pasa tres días abusando un poco del tema del sueño. Pero cuando agarran el hilo, cuando les “baja la musa”, cuando “tienen el toro por los cuernos” como decimos nosotros, no lo sueltan hasta que terminan. Y entonces el momento creativo está en cualquier instante, muchas veces afuera, cuando tomamos un café o a veces durante la hora de almuerzo.

Entonces, esta convivencia creativa, ha desarrollado una experiencia muy bonita y es una fuente constante de innovación, porque les gusta y porque no saben hacer otra cosa. El Z-17 es sinónimo de trabajo 24 horas, los 7 días de la semana, los 365 días del año.

toDus, Picta y Apklis ¿Qué novedades podemos esperar próximamente en esas tres aplicaciones?

Voy a empezar por Apklis porque marcó este año un hito en el tema de informatización en Cuba. Si miramos de 2021 hacia atrás, la población cubana no tenía cultura de lo que era comprar aplicaciones informáticas. Este era el país del Zapyra. Aquí ni se soñaba, incluso le comentabas a alguien "Oye, yo soy informático hice esta aplicación y la quiero vender", y la respuesta era "tú estás loco, te mueres de hambre, nadie te va a dar un kilo por una aplicación porque el cubano no paga aplicación", y hemos desmontado este mito.

A partir de la aprobación de la Resolución 272 del Ministerio de Finanzas y Precios, la cual permite la comercialización por parte de personas naturales en cualquiera de nuestras tres aplicaciones, la primera que sacó este servicio es Apklis. Y no estamos hablando solo de una tienda virtual donde es Apklis vendiendo aplicaciones, sino profesionales de la informática vendiendo legalmente aplicaciones a través de Apklis. Y esto ha sido revolucionario al punto de que muchísimas más personas han conocido Apklis. Muchísimos más desarrolladores se interesan por Apklis y se interesan por la tecnología.

Yo creo que es un ejemplo bonito que un estudiante, un recién graduado o un amante de la informática, encuentre una manera legal, con su conocimiento o con su talento, de producir algo y a su vez generar beneficio económico para él, para el país y le resuelve un problema a la población, pues si la encuentra importante y es capaz de pagar por ella es porque le resuelve un problema y esto le va a dar un impulso al desarrollo de las aplicaciones móviles en nuestro país muy importante, donde apuntaremos en los próximos meses, a no solamente vender en el país, sino que esas persona pueden exportar esas aplicaciones que tanta falta nos hace.

En ese mismo camino irá Picta, que está teniendo por fin los números que queríamos ver desde hace muchos años. Ese ascenso de personas utilizando Picta. Si bien es por las teleclases, es por las series o los contenidos que quieren consumir desde ahí. Hay mucho contenido nacional que es muy buscado, antes no pasaba eso. A veces querías ver algo hecho en Cuba y tenías que buscarlo en plataformas extranjeras. Y todo apunta a buscar modelos económicos, de negocio y de presentación del servicio que sean más barato para la población.

De ahí implementar un modelo de negocios donde se pueda monetizar el consumo del contenido a precios accesibles y que sea atractivo para los productores de contenido. Cuando decimos contenido no decimos solamente la serie, novela o película. Hay contenido desde un programa de cocina hasta un jugador de videojuegos transmitiendo en vivo que pudiera monetizar y ser seguido en Picta. Hacia esa línea nos estamos

enfocando y, estamos muy cerca. Ya hemos hecho alguna prueba piloto con los compañeros de Cubadebate de Canal USB y han sido excelente los resultados y la retroalimentación.

Nos queda madurar mucho, aprender en el tema de la moderación de este tipo de plataforma. El público también poco a poco va mejorando en este sentido. Con Applis sucedió y hoy tenemos un público más serio, que la valoración de las aplicaciones son las que son realmente, no lo toman como un juego. Empiezan a sentir sentido de pertenencia y seriedad a la hora de usar estos temas.

Lo más importante, el hito más importante que ha tenido toDus al inicio de este año, es que se hizo una inversión fuerte en el tema de la infraestructura de la plataforma. Tenemos ya servidores nuevos desplegados y otras cosas que se le han añadido. Muchos problemas han quedado resueltos. Podemos decir que hoy es una herramienta de mensajería confiable. Antes tenía un problema de conexión, de que se perdía el mensaje, de que no se veía. Ya hoy el mensaje offline está ahí. La notificación te llega. Entonces hacemos que tú puedas escribir sin miedo, que sabes que a la persona que le mandaste el mensaje le va a llegar. Eso es una realidad.

Próximamente sacaremos inicialmente en fase de prueba y luego oficialmente, otras funcionalidades que nos estaba pidiendo la población y que muchas están a un alto nivel de desarrollo. Algunos están ya a punto de prueba. Lo que pasa es que, en nuestro cronograma, la prioridad es la estabilización con la nueva infraestructura.

Entre esas funcionalidades, estamos hablando de los canales, tan utilizados en otra plataforma como Telegram. Estamos hablando de los estados, estamos desarrollando también de la versión web, de mucha utilidad sobre todo algo que estamos trabajando, poder utilizar toDus no solamente en el móvil, sino en la web.

Y otro de los hitos importantes que ha tenido, es que los usuarios de iPhone a partir de este año ya tenemos 10 000 usuarios en la App Store, que pueden utilizar la aplicación para iPhone, que no va al mismo ritmo de la de Android, pero era algo que nos pedían porque es un por ciento considerable de la población cubana que utiliza esta tecnología y no podían utilizar toDus o tenían que cambiar de teléfono.

El modelo de toDus, sobre todo, va apuntando a cada vez alcanzar alianzas con plataforma financieras, como hizo WeChat en China. Nuestro sueño es que yo pueda mandar por toDus 5.00 pesos como mismo mando una foto, o que puedo consultar un servicio de una entidad, de un trámite interactuando con un robot. La idea de que esos dos millones y medio de usuarios, no solamente sigan creciendo, sino que utilicen además la plataforma y que vean la ventaja, porque en realidad han evolucionado los planes y ahora es más fácil acceder, pero que vean una ventaja en utilizar la plataforma nacional que no sea nada más económica, sino su matriz social.

Estamos escuchando mucho lo que pide a la población para estar a la altura de todos, sin agregar funcionalidades por agregar, si no que las que se implementen, sean estables y sean reconocidas y por supuesto, apuntar a modelos de sostenibilidad que permitan la evolución de este tipo de proyecto.

Todos los días nos enteramos de algo diferente que pasa con WhatsApp, el tema de la privacidad, el tema de que si lo cierran, que si se cae, que si lo compran. Y la idea no es sustituir, es ser una más, pero una más que tenga presencia y que la variante cubana no tenga nada que envidiarle a la variante extranjera. Hoy en estabilidad yo creo que estamos muy cerca, salvando los años de desarrollo y los millones invertidos en otras variantes. Pero sí, toDus no es un invento de la UCI, es la plataforma de mensajería cubana.

Alianzas estratégicas

Yo creo que estamos en un momento crucial para la evolución de los proyectos. Esta alianza estratégica entre el Parque, la UCI y ETECSA, nos ha dado la oportunidad de una evolución más acelerada de estos proyectos. Creo que es el momento de materializar y demostrar su viabilidad. Yo creo que hay que fortalecer sobre todo la pronta incorporación de los servicios que estamos buscando y el crecimiento que esperan de los

proyectos gracias a la alianza.

Tanto estos proyectos como el equipo de desarrollo que los componen, desde un inicio han sido un equipo conjunto entre la Universidad de las Ciencias Informáticas y especialistas muy talentosos también de la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba.

Ya hoy hay resultados tanto económicos como de impacto en la sociedad. Sin la vinculación universidad-empresa, en este caso UCI-ETECSA. Así veníamos trabajando desde hace tres años, pero ahora la oficialización de esto a través del Parque Científico, se nos suma como un actor más a ayudarnos en diferentes áreas, sobre todo en temas de operación, de gestión comercial o gestión de las plataformas, donde el Parque entonces viene a suplir todas esas necesidades que teníamos.

Por tanto, el crecimiento hacia un ambiente más sólido, esa evolución que está pidiendo la dirección del país, que también está pidiendo la población, puede ser materializada en mejores condiciones ahora con el trabajo bajo este nuevo esquema.

<https://bit.ly/35E9b1d> [1]

Links

[1] <https://bit.ly/35E9b1d>