

¿En qué consiste la computación o tecnología ubicua? What is ubiquitous computing or technology?

Alba N. Rodríguez-Solís ^a

Abstract:

The Royal Spanish Academy defines Ubicuo as a subject or object that is present at the same time everywhere, in addition to wanting to witness everything and living in continuous movement. [1]

Today that term is used and applied to ubiquitous computing, where technology is present everywhere, as we interact with technology and make it present in all our contexts or environments with only one purpose; simplify and solve our day to day.

Keywords:

Ubiquitous, ubiquitous computing, technology.

Resumen:

La Real Academia Española define a Ubicuo como un sujeto u objeto que está presente a un mismo tiempo en todas partes, además de que todo lo quiere presenciar y vive en continuo movimiento.

Hoy en día se usa y aplica ese término para la computación ubicua, donde la tecnología se encuentra presente en todas partes, a media que interactuamos con la tecnología y los hacemos presentes en todos nuestros contextos o ambientes con solo un fin; simplificar y resolver nuestro día a día.

Palabras Clave:

Ubicuo, computación ubicua, tecnología.

Introducción

Entonces ¿Cómo definimos la computación o tecnología ubicua? Como la integración de la informática y las herramientas de la tecnología en todo el entorno de una persona, permitiendo la presencia y existencia de la tecnología en cualquier momento y área geográfica.

Desarrollo

Mark Wiser, da nacimiento a este término de computación ubicua por la década de los 80 debido a que afirmaba continuamente que todo estaría conectado entre sí y que se manejaría con niveles de inteligencia. Habló de las distintas interacciones entre la tecnología y la persona. Lamentablemente, falleció a los 46 años de edad por una extraña enfermedad; por tales razones no vio construido sus sueños de ver que la tecnología está hoy en día en

todas partes y que todo se puede administrar desde un solo lugar, aunque se encuentre en otro sitio geográfico. Weiser habló de tres categorías que permitirían su concepto de tecnología ubicua a la práctica, siendo las siguientes:

Uso de equipos móviles que facilitan la movilidad de las herramientas, siendo administradas desde cualquier lugar. Tal es el caso de monitorear el sistema de seguridad de una casa o negocio sin estar allí presentes; tan sólo usar el Smartphone para hacer esta tarea.

El uso de otros equipos móviles, más pequeños que los anteriores llamados Pads, como por ejemplo los smarthwatch o de los Boards, que son aquellos dispositivos de mayor tamaño con medidas no delimitadas, que pueden ser de hasta varios metros.

Y los equipos móviles de tamaño miniatura, que solo son vistos por nanómetros. Son llamados dispositivos de la categoría Skin, mismos que pueden llegar a emitir luz y se engloban en ellos distintos tipos de tejido para la ropa, así como algunos dispositivos de fabricación orgánica. En

a Autor de Correspondencia, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, <https://orcid.org/0000-0002-1982-1242>, Email: albanubiyars@hotmail.com

último lugar, el grupo Clay son los MEMS cuya composición permite que en algún momento se combinen y alcancen formas 3D. [2]

Conclusión

Podemos concluir que gracias a la tecnología y todas las ideas innovadoras que han surgido y evolucionado a través del tiempo, facilitan los estilos de vida de las personas. Donde no sólo permiten ver realidades de ciencia ficción o virtual. También; nos facilita y resuelve el día a día de todos los que las usan.

Referencias

- [1] R. A. Española, «Asociación de academias de la lengua española,» 2021. [En línea]. Available: <https://dle.rae.es/enciclopedia>. [Último acceso: 21 enero 2021].
- [2] viu, «Universidad viu,» Universidad Internacional de Valencia, 18 07 2017. [En línea]. Available: <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/computacion-ubicua-la-informacion-en-el-entorno-de-los-usuarios>. [Último acceso: 21 01 2021].