

El sistema de posicionamiento global está basado en la interacción de diferentes satélites, los cuales giran alrededor de la Tierra, éstos son utilizados para detectar la posición de un objeto tanto en la latitud como en longitud. Este sistema fue utilizado en un principio por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos y actualmente es de uso general, está disponible en diferentes dispositivos y aplicaciones, por lo tanto, hoy en día es de uso cotidiano.

El GPS fue implementado en los equipos móviles como una herramienta de búsqueda y seguridad del equipo. Actualmente sus aplicaciones son innumerables y dentro de estas me gustaría hablar sobre la que se refieren a las aplicaciones automotrices.

Ciertos vehículos poseen un dispositivo GPS, que en sí es una pantalla de información (Software) insertada en un dispositivo

electrónico-receptor (Hardware), en el cual podemos tener información sobre rutas, posición actual, otro vehículo y su posición, etcétera. Este dispositivo se conecta con satélites y por medio de puntos de referencia, plasma una imagen de las rutas de la región, por las cuales se podría llegar al destino elegido.

Dados los avances tecnológicos, estos dispositivos pueden sugerir en el idioma que uno desee, cual es la ruta que nos lleva al destino elegido, adicionalmente se podría visualizar en 3D su forma y condición geográfica. Los dispositivos GPS utilizados en los vehículos pueden ser instalados físicamente en el, cómo manejar una interfaz Bluetooth instalada a un PDA.

Es fascinante ver como la tecnología aporta al desarrollo y facilidad de la conducción, dando así al usuario mayor confort y seguridad en su viaje.

Marco Maldonado

Adicción a la Internet

foros, entre otros. Estos servicios han provocado que el usuario dedique más horas a realizar estas actividades, ya que en estos espacios se puede compartir experiencias, conversaciones de diferentes ámbitos, compartir fotografías, darse a conocer, etcétera, y, tomando en cuenta que se lo puede realizar con usuarios de diferentes países o regiones, es una ventaja de interacción y potencial atracción de los visitantes.

Si bien esta nueva forma de interacción con el entorno social del individuo ha generado nuevas oportunidades de compartir experiencias, también ha relegado al usuario a un mundo social informático, esto quiere decir que nos estamos alejando de la actividad social puramente dicha, por el compartir virtual e intangible.

Podíamos definir como una adicción, exclusivamente al consumo de alguna sustancia psicotrópica (alcohol, tabaco o drogas), pero dada la situación actual y sa-

biendo que la adicción es un hecho psicológico, la internet se ha convertido en el deseo incesante de los usuarios. Tanto así que podemos ver a gente chateando alrededor de 12 horas diarias, así como dando toques personales a comunidades virtuales toda una mañana.

Lo antes mencionado es ya una problemática social y, de hecho, debemos ser conscientes del tiempo que dedicamos a la red de redes y en que la ocupamos, ya que el crecimiento intelectual humano está supeditado a la interacción con elementos científicos, sociales y culturales.

Les dejo un link sencillito de un test de adicción a internet

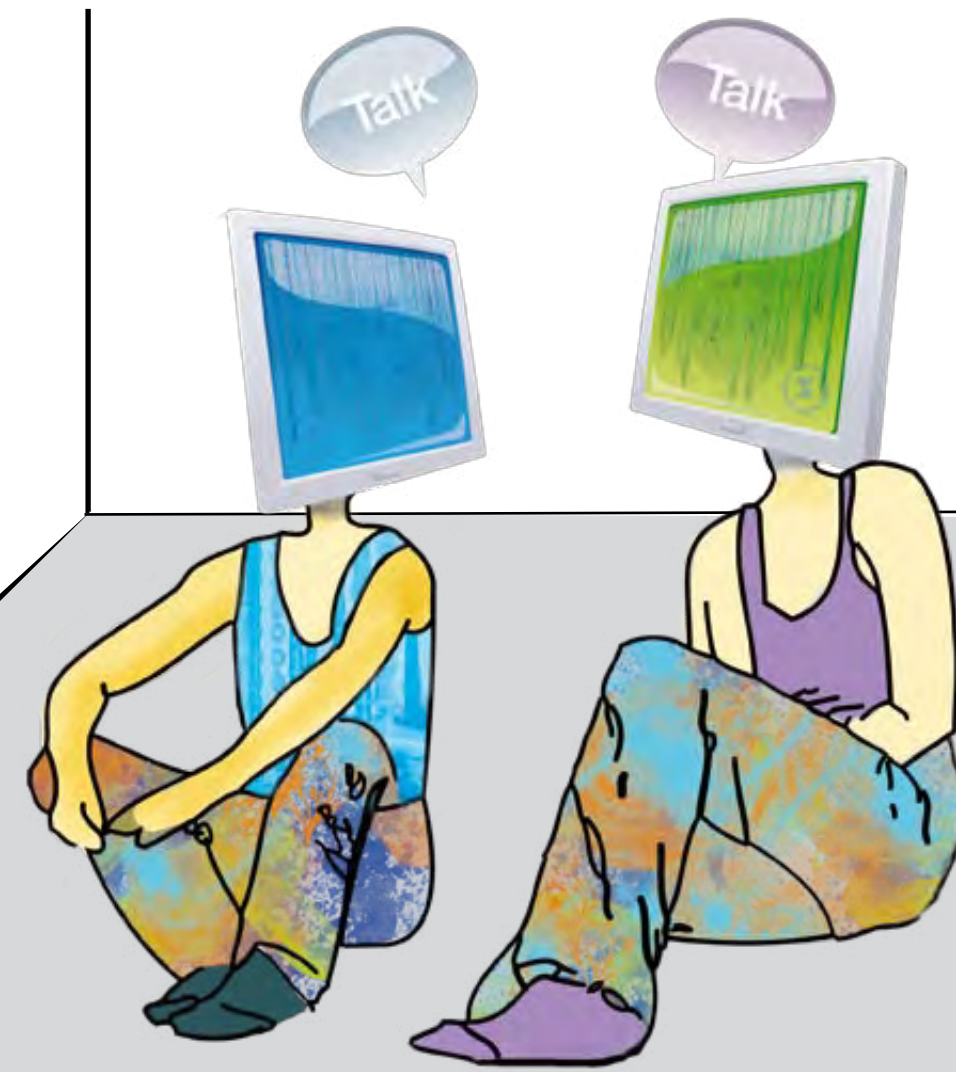
<http://www.eutimia.com/tests/iad.htm>

<http://www.adictosainternet.com/forms/3test1.asp>

La internet es denominada la red de redes, ya que está conformada por un sinfín de unidades computacionales, las mismas que están enlazadas entre sí, brindando información a diferentes tipos de usuarios.

Hoy en día, los costos del servicio de internet se han reducido, no solamente en lo que se refiere al servicio sino también a los computadores de escritorio, generando en el consumidor una mayor facilidad de pago y por ende accesibilidad a la red. Esto provoca que los usuarios cada vez más visiten o accedan a sitios web.

Desde nuestra casa podemos acceder a muchos servicios gratuitos, como es el correo electrónico, chats, comunidades virtuales, juegos en línea,



Sistemas de apoyo para gestión del conocimiento

42

En la actualidad, las empresas han potenciado enormemente la gestión del conocimiento de sus empleados y organización, la idea principal radica en aprovechar el conocimiento principalmente de sus Recursos Humanos para obtener una ventaja competitiva en el mercado, para esto es necesario el apoyo de sistemas de software que ayuden a conseguir los objetivos, entre las tareas principales de estos sistemas está el hecho de poder guardar memorias de las experiencias de decisiones administrativas que se han tomado en el pasado para que sirvan de base para decisiones futuras, esto acompañado de Sistemas Expertos basados en Inteligencia Artificial ayuda a que muchas veces las decisiones de gestión en una empresa ya no sean tomadas por personas sino por la computadora, esto no implica prescindir de los humanos sino trabajar en equipo (humano-computadora) ya que serán las personas las que sigan alimentando de experiencias a estos sistemas.

Fuente: www.gestiondelconocimiento.com

Un mundo inalámbrico

Actualmente las empresas que desarrollan dispositivos de hardware, enfocan sus esfuerzos en prescindir de alambres para las conexiones, "todos" los dispositivos actuales presentan estas características, la única diferencia entre que uno utilice alambres y otro que no es el precio, pero la tecnología está disponible, para citar algunos ejemplos se podrían nombrar: teclados, impresoras, sistemas de sonido, micrófonos, sistemas de respaldos de datos, estos sumados a los comunes que generalmente van relacionados a los

Teléfonos celulares y a las redes de comunicación, abre una gran gama de alternativas, uno de los principales obstáculos con relación a los sistemas de comunicación de los pueblos, para solucionar este problema se ha desarrollado ampliamente el concepto WIMAX que permite llegar con internet y otras utilidades a sectores desfavorecidos tecnológicamente vía microonda, esto permite que sectores donde "nunca" se pensó que iba a llegar el internet ahora tengan acceso a él.



43

Otros conceptos ampliamente desarrollados son los "sistemas virtuales" es decir sistemas que simulen un mundo real, los avances en este sentido se ven claramente en el desarrollo de videojuegos, los fabricantes de videojuegos han puesto en el mercado sistemas como el PlayStation 3, Nintendo Wii, Xbox 360, etc. todos de diferentes fabricantes pero con un mismo objetivo "simular la vida real".

FUENTE: www.monografias.com

Sistemas Virtuales