Políticas y estrategias para el desarrollo de la Computación en México

Critica capítulo 1 y 2

Capitulo 1

En poco tiempo, impulsar el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información en la sociedad mexicana, así como facilitar el acceso a Internet y a la banda ancha se convirtió en tema prioritario para el gobierno. La elaboración de una política informática para lograr esta acción ha sido un proceso lento y complicado que ha llevado a la construcción de múltiples documentos y acciones para abarcar todos los aspectos que ello implica.

Los problemas científicos y tecnológicos siempre han requerido el procesamiento de grandes cantidades de datos, desde siglos pasados en los que esto se realizaba por cálculos manuales por parte de los científicos, hasta el uso de las reglas de cálculo y ahora las muy comunes computadoras.

En la [década de 1980](https://es.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9cada_de_1980) se vive el *boom* del [ordenador doméstico](https://es.wikipedia.org/wiki/Ordenador_dom%C3%A9stico) (y las [videoconsolas](https://es.wikipedia.org/wiki/Videoconsola)) de 8 bits con multitud de competidores ([Sinclair Research](https://es.wikipedia.org/wiki/Sinclair_Research), [Amstrad](https://es.wikipedia.org/wiki/Amstrad" \o "Amstrad), [Commodore International](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_International" \o "Commodore International), [Atari](https://es.wikipedia.org/wiki/Atari), [Dragon Data](https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Data), [Texas Instruments](https://es.wikipedia.org/wiki/Texas_Instruments), [Tandy](https://es.wikipedia.org/wiki/Tandy), los fabricantes de [MSX](https://es.wikipedia.org/wiki/MSX)...). La introducción de esta tecnología desde sus etapas más tempranas ha sido siempre muy positiva para el gobierno Esta tecnología es útil y hay que aprovecharla.

Estas empresas (Microsoft, Google, Apple, Cisco, DELL, Intel, la propia IBM) aportan la tecnología mientras que el sistema educativo nacional produce en forma masiva los recursos humanos que permiten que la Computación llegue a todos los ámbitos de la vida nacional

Podemos decir, entonces, que el 8 de junio de 1958, comenzó oficialmente la historia de la computación en México (y en general, de Latinoamérica), cuando la UNAM puso en operación la IBM-6501. La IBM-650 operaba con bulbos, utilizando un tambor magnético con capacidad para 20,000 dígitos, era capaz de efectuar 1,300 operaciones de suma y resta por segundo y funcionaba con lectora y perforadora de tarjetas, adoptando un sistema numérico llamado bi-quinario.

La expansión de las maquiladoras ha generado una parte sustancial del crecimiento industrial en el norte de México, durante los últimos 25 años. Inicialmente, estas plantas se dedicaban a actividades intensivas en mano de obra, operaban con tecnologías rudimentarias y en condiciones precarias; sin embargo, desde mediados de los años ochenta, muchas introdujeron tecnologías de punta, una organización moderna y fuerza de trabajo bien capacitada; asimismo, se delegaron más funciones estratégicas a las plantas locales.

La evaluación es una herramienta de gestión y de aprendizaje organizacional que sirve para apoyar a los mandatarios y asociados en la promoción del trabajo decente y la justicia social.

Aunque la mayoría de los computó logos son académicos, hay también algunos que se desempeñan en otros sectores del ecosistema. Lo que los une es el interés de mejorar la práctica de la disciplina en sus diversos ámbitos, para superar las limitaciones del ecosistema actual.

Capítulo 2 “El estado de la comunidad de Computación en México”

**El talento humano** es la capacidad de la persona que entiende y comprende de manera inteligente la forma de resolver en determinada ocupación, asumiendo sus habilidades, destrezas, experiencias.

Los científicos de la computación no requieren solamente capacidades técnicas, como saber programar o saber manejar un sistema o un programa en concreto; más allá de eso, necesitan *pensar* en los problemas de la manera adecuada. A esta manera de pensar y de resolver problemas se le conoce con el nombre de pensamiento computacional.

«el pensamiento computacional involucra resolver problemas, diseñar sistemas y entender el comportamiento humano haciendo uso de conceptos fundamentales para las ciencias de la computación». Algunos de estos conceptos son: la abstracción, el pensamiento recursivo, la simulación y la doble interpretación de código como datos y datos como código.

Si en algo están de acuerdo los expertos es que el pensamiento computacional está ciertamente en nuestro futuro. Para los profesionales del siglo XXI será una capacidad indispensable, como lo es la lectura y la escritura hoy en día. El pensamiento computacional está permeando todas las áreas del saber; y sin importar si sos un científico o un abogado, es muy posible que un futuro no muy lejano esta capacidad te sea muy necesaria. Una nueva revolución del pensamiento ha llegado.

Requerimos un nuevo modelo de diseño curricular de programas de posgrado en Computación que infundan en los egresados los conocimientos y habilidades (las llamadas hard y soft skills, son los conocimientos adquiridos y memorizados a lo largo de nuestros años de formación; dicho de otro modo, las hard skills son las competencias y habilidades técnicas que hemos adquirido durante nuestra formación y experiencia profesional. Son las habilidades requeridas para llevar a cabo una determinada tarea o tareas.

 Existen diversos campos o disciplinas dentro de las Ciencias de la Computación o Ciencias Computacionales; algunos enfatizan los resultados específicos del cómputo (como los gráficos por computadora), mientras que otros (como la teoría de la complejidad computacional) se relacionan con propiedades de los algoritmos usados al realizar cómputos.

La SMIA fue creada a principios de los ochenta La Sociedad Mexicana de Inteligencia Artificial (SMIA) es una sociedad científica cuya misión es promover el cultivo y la aplicación de la inteligencia artificial en la República Mexicana.   
  
Agrupa tanto a profesionales como a académicos del área, a quienes ofrece un marco organizacional y de gestión que les permite compartir y difundir sus proyectos de investigación, docencia, vinculación o difusión de la disciplina.

Estas estadísticas nos indican que la producción científica en Computación es baja comparada con otras disciplinas en el país, pero tiene un gran potencial de crecimiento por la cantidad de recursos humanos que se están formando en México y en el extranjero. Una razón de esto que ya se explicó con anterioridad es la relativamente baja inversión requerida para crear un negocio de TICs,

Pero no sólo se les prepara para operar los sistemas, ya que muchos de los egresados se integran a grupos de desarrollo en las propias empresas y ahí hacen diseño, desarrollo, pruebas e implantación de aplicaciones informáticas para apoyar a los objetivos de la organización, La infraestructura de telecomunicaciones se conforma por aquellos instrumentos que permiten la transmisión, emisión o recepción de señales, datos, imágenes, mensajes, sonidos o cualquier información desde un punto a otro o de un punto a multipuntos de forma bidireccional