

Asignatura: OPC13 – Cloud Computing

Ensayo de resultados de aprendizaje de la **semana 8**

Temas: Online Privacy, Global Impact, Virtual Reality

Integrantes:

Juan Antonio Díaz Fernandez
Matrícula: 348637
a348637@uach.mx

Diego Alejandro Martínez González
Matrícula: 353198
a353198@uach.mx

1. Resumen Tema “Online Privacy”

El curso comienza con dos compañeros hablando, uno pregunta si vio una publicación que hizo durante sus vacaciones, y ella responde que sí, pero que a su vez vio fotos de su uniforme y del frente de su casa, le advierte que con esa información es fácil saber donde vive y donde estudia.

Luego explica que los navegadores web, aplicaciones, dispositivos móviles y redes sociales tienen acceso a la ubicación de los usuarios y a mucha más información.

Existen diversos tipos de medidas de seguridad una de ellas es el protocolo HTTPS (Hyper Text Transfer Protocol Secure) el cuál es un conjunto de reglas que permiten a dos o más partes comunicarse.

Se hace hincapié en que las redes públicas son inseguras y que una forma de protegerse es usando una VPN.

Los sitios web y aplicaciones también cuentan con medidas de seguridad para verificar la identidad del usuario se utiliza la **autenticación**, generalmente es la combinación de un usuario/correo con una contraseña. Para la creación de la contraseña se pide habitualmente 4 requisitos para que sea difícil de descifrar:

- Longitud mínima de 8 caracteres.
- Contener al menos una letra minúscula y una mayúscula.
- Contener al menos un dígito y un carácter especial.
- No contener nombre propio o apellidos, ni nombres de usuario.

2. Resumen Tema “Global Impact”

Se encuentran dos compañeros en la casa de uno de ellos para realizar sus deberes escolares, explican que actualmente la tecnología es utilizada para ayudarnos a completar nuestras tareas diarias. Esta nos permite interactuar con el mundo que nos rodea, a organizar nuestras vidas e incluso nos ayuda a mantenernos seguros.

Además ayuda a trabajar juntos para crear una **comunidad global** a través de colaboración, comunicación y automatización.

Implica 4 puntos importantes:

- Comunidad Global: La tecnología brinda a las personas la oportunidad de comunicarse y conectarse entre sí en todo el mundo; amplía la oportunidad de contratación de parte de empresas, la comunicación puede ser:
 1. Sincrónica: la comunicación ocurre al mismo tiempo (videollamada, mensajería instantánea).
 2. Asíncrona: la comunicación no ocurre al mismo tiempo (correo, foros).
- Colaboración Global: La tecnología brinda la capacidad de colaborar en proyectos (ejemplo: open source y linux). Las personas pueden guardar y compartir información con otras personas, e incluso pueden trabajar en el mismo documento.
- Automatización: Implica el uso sistemático de equipos para fabricar un producto, a menudo estas máquinas funcionan juntas o son controladas manualmente por personas.
- Innovación.

Por otro lado se encuentran los derechos de autor se refiere a los derechos otorgados a una persona que creó una obra (texto, arte visual, canción, software, películas, etc...).

La **piratería** es cuando las personas usan o descargan el trabajo de otra persona para usarlo como propio sin obtener permiso del propietario.

3. Resumen Tema “Virtual Reality”

El curso nos habla sobre lo que es la realidad virtual dándonos a entender que es un entorno simulado en el que el usuario queda inmerso, no es la realidad, pero intenta simularla, en cambio, la realidad aumentada contiene elementos que son simulados para que sean observados en un entorno real, de tal forma que se combinan las capas para lograr un resultado mixto, un ejemplo claro de esto es Pokémon Go o el fallido intento de Minecraft Earth. Al final de cuentas estas herramientas pueden ser bastante útiles y no necesariamente tienen que estar enfocadas en el entretenimiento, también pueden aplicarse al mundo laboral, por ejemplo videoconferencias, capacitación de personal, etc. El punto es poder utilizar estas herramientas a nuestro favor para llevar a cabo tareas de una manera más sencilla y tal vez sin tener que complicarnos tanto. También se nos explican la utilización de ciertos sensores para lograr a que los anteriores ejemplos puedan ser utilizados, hablamos del giroscopio, acelerómetro y magnetómetro, de tal manera que podamos detectar en qué dirección cuando y de qué forma nos estamos desplazando, entre muchísimos otros ejemplos en los que dichos sensores pueden ser útiles.