



Conclusión

Desde hace unas décadas, los visionarios de esa época, como Mark Weiser, ya se imaginaban un mundo en el que la tecnología estuviera inmersa en nuestras vidas, en cada rincón de nuestras casas, oficinas, lugares públicos, etc., pero con la característica principal de que fuera transparente para nosotros, es decir, que la interacción con dicha tecnología fuera casi imperceptible, que en lugar de preocuparnos por las herramientas que usaríamos para realizar diferentes tareas, únicamente importara la acción y dejáramos que la tecnología se encargara de los demás factores. Todavía no llegamos a ese mundo ideal que nos planteó Weiser pero el avance tecnológico ha sido muy grande, al punto de que ya tenemos teléfonos inteligentes con capacidad de cómputo igual o superior que algunas laptops o PCs, automóviles que se conducen solos, artículos electrodomésticos con conexión a Internet, los cuales registran grandes cantidades de información diariamente. Y así, poco a poco nos vamos acercando a ese mundo digital en el cual encontraremos tecnología en todas las infraestructuras pero sin tener consciencia de ello, ya que será tan normal para nosotros realizar las actividades gracias a la ayuda de la tecnología, que no nos percataremos de todo lo que hay detrás, cumpliendo así la visión de Weiser, el cómputo ubicuo.

Referencias

Cuesta, H. (2011). Software Guru. Cómputo Ubicuo. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de <https://sg.com.mx/content/view/1048>

Weiser, M. (Septiembre de 1991). Scientific American. The Computer for the 21st Century. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de <https://www.lri.fr/~mbl/Stanford/CS477/papers/Weiser-SciAm.pdf>

Los Santos, A. (Junio de 2009). Universidad de Vigo. Computación Ubicua: Diseño de interacción centrada en el usuario. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de http://www.albertolsa.com/wp-content/uploads/2009/07/interaccion_albertolossantos.pdf

Departamento de Arquitectura y Tecnología de Computadores. Universidad del país vasco. Sistemas Ubicuos. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de <http://www.sc.ehu.es/acwlaroa/SUB/SU-11.pdf>

Torres, G. (Septiembre de 2014). Universidad Nacional Autónoma de México. El cómputo ubicuo y su importancia para la construcción del internet de las cosas y el big data. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de <https://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/download/47401/44431>

Novática. (Septiembre de 2014). Novática Computación Ubicua. Recuperado el 15 de Agosto de 2018 de <http://www.lsi.us.es/~ortega/domotica/novaticaUbicua2.pdf>