

Integrar para Masificar

Actividad 1 – Reporte

Profesor: Beatriz Casillas Trujillo

Alumnos:

Juan Misael Ramirez Montoya

Gricel Serrano Lopez

Jonathan Saul Romero Jimenez

A background image showing a group of people in a meeting. One person is holding a large sheet of paper with a diagram or flowchart. There is a laptop, a notebook, and a cup of coffee on the table.

UVM

ACTIVIDAD 1:

REPORTE

Introducción

La Experiencia de Usuario, es un campo fascinante y en constante evolución que juega un papel crucial en el diseño y desarrollo de productos y servicios digitales. Desde que nos sumergimos en el mundo del diseño y la tecnología. La experiencia de usuario ha cambiado y se ha desarrollado a lo largo del tiempo. En esta breve exploración, vamos a adentrarnos en la cronología de algunos hitos que cambiaron la historia de la humanidad, desde sus humildes comienzos hasta su impacto en la actualidad.

Producto	Cambios	Sucesos	Cambios Adversos
Lenguajes Computacionales	Los primeros programas se escribieron en lenguaje de máquina, que consiste en códigos numéricos que representan instrucciones específicas para la computadora. Estos lenguajes eran difíciles de entender y escribir, y estaban estrechamente ligados a la arquitectura de hardware de la máquina. Ayuda en los cálculos para poder realizar simulaciones y exploraciones en las misiones de la nasa y de los soldados de la segunda guerra	<ul style="list-style-type: none">Segunda Guerra Mundial (1939-1945)Lanzamiento de la NASA y la carrera espacialEvolución de la informática personalDesarrollo de la World Wide WebCrecimiento de la nube y la virtualizaciónAuge de la inteligencia artificial y el Deep Learning	Existieron diversos cambios adversos cuando salieron los primeros lenguajes computacionales pera al principio fue un reto, conforme como avanza la historia, la mayor adversidad es que las automatizaciones realizadas con lenguajes está desplazando a los humanos en actividades cotidianas hasta en algunos puntos se han desarrollado ya maquinas más complejas con diferente forma de interpretar los lenguajes y adaptarlos como si fueran humanos (robots humanoides)
Sistema de Reconocimiento Facial	En 1960 Woodrow Wilson Bledsoe trabajó en un sistema para clasificar los rasgos del rostro humano a través	<ul style="list-style-type: none">1960. Bledsoe desarrolló el primer sistema utilizando la tabla RAND.	El reconocimiento facial puede tener un margen de error lo que llevaría a implicar a las personas en algún delito que no han

de la Tabla Rand que usaba un lápiz óptico y unas coordenadas para situar los ojos, nariz y boca de forma precisa. Una década después. Goldstein, Harmon y Lesk iniciaron la mejora hacia la precisión del reconocimiento facial. A finales de los 80 se aplicó el álgebra lineal gracias a Sirovich y Kirby. Ya en 1991, Tutk y Pentland desarrollan la tecnología capaz de detectar un rostro humano dentro de una fotografía, abriendo paso al reconocimiento facial automático.

- 1980-1990. Se demostró que el análisis de las características de una colección de imágenes faciales podría formar un conjunto de características básicas.
- 1993-2000. Se lanzó el programa Feret involucrando la creación de una base de datos de imágenes faciales.
- 2002. Super bowl, se lanzó una prueba que fue un fracaso, el reconocimiento facial no estaba listo para funcionar con una multitud tan grande.
- 2009. Se creó una base de datos forenses de aplicación a la ley.
- 2010. Medios Sociales, Facebook comenzó a implementar el reconocimiento facial
- 2011. Reconocimiento facial en aeropuertos. Se confirmó la identidad de Osama Bin Laden después de muerto.
- 2020. El reconocimiento facial alude a la IA que permite identificar y detectar rostros humanos.

cometido, de igual manera el uso de este sistema puede restringir la libertad individual y fomentar la invasión a la privacidad. Como el software de reconocimiento facial aún se encuentra en una etapa relativamente temprana, las leyes que rigen el área están evolucionando (y, a veces, ni siquiera existen). A menudo, los cibercriminales eluden a las autoridades o reciben sentencias años después del hecho, mientras que sus víctimas no reciben compensación y deben defenderse por su cuenta. A medida que el uso del reconocimiento facial se populariza, aumenta el alcance que los hackers tienen para robar los datos faciales con el fin de cometer fraudes.

Wi-fi

Wi-Fi, WiFi o simplemente **wifi** salió al mercado en 1997, es un sistema de conexión inalámbrica, dentro de un área determinada, entre dispositivos electrónicos y sirve para acceder a internet.

La palabra surge de la organización Wi-Fi Alliance pero se volvió tan común que hasta ya forma parte del Diccionario de la Real Academia Española.

Vale la pena destacar que Wi-Fi está basado en estándares IEEE 802.11, una familia de normas inalámbricas creada por el Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, una asociación mundial de ingenieros dedicada a la normalización y el desarrollo en áreas técnicas.

desde hace casi 25 años, el wifi, a través de sus constantes actualizaciones, provoca un impacto profundo en la manera en que las sociedades se conectan.

"El mayor impacto del wifi es el acceso equitativo a internet. Imagina que el mundo se hubiera desarrollado solo con celular o con satélite, **solo los ricos podrían permitírselo**",

Según estimaciones de Wi-Fi Alliance, en 2022 se utilizarán casi 18.000 millones de dispositivos con Wi-Fi.

Mientras que el valor económico global de Wi-Fi está estimado en US\$3,3 billones en 2021. Para 2025 se espera que sea de US\$4,9 billones

La desventaja de los enrutadores wi-fi tradicionales es que varios dispositivos en un mismo espacio pueden interferir entre sí.

Imagina una oficina donde tienes que colocar los reflectores correctos. Tiene algunas ventajas en cuanto a la velocidad y al nivel de conectividad, pero tiene las desventajas de que se requiere una infraestructura nueva en términos generales", detalla.

"No hay una tecnología que abarque todo. Hay tanta demanda de conectividad que necesitamos tomar todas las piezas, reunir los productos y ponerlos en el mercado para satisfacer las necesidades de las personas en todas partes para estar conectadas", dice Stanley.

Referencias

Hipertextual. (2011). *Historia de la Tecnología: El lenguaje COBOL*.

<https://hipertextual.com/2011/12/historia-de-la-tecnologia-el-lenguaje-cobol>

Epitech. (2021). *Evolución de los lenguajes de programación: Inicio y actualidad*.

<https://www.epitech-it.es/evolucion-lenguajes-de-programacion/#:~:text=lenguajes%20de%20programaci%C3%B3n-.El%20primer%20lenguaje%20de%20programaci%C3%B3n,forma%2C%20se%20automatiza%20el%20proceso.>

Kaspersky. (s. f.). *Reconocimiento facial: definición y explicación*.

<https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-facial-recognition>

Equipo BeeDIGITAL. (s. f.). *Historia y evolución del reconocimiento facial*.

<https://www.beedigital.es/tendencias-digitales/historia-y-evolucion-del-reconocimiento-facial/>

Avances tecnológicos en el S. XX < <http://www.slideshare.net/chebel/avances-tecnologicos-en-el-siglo-xx>>

Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web (2002), Sergio Luján Mora. Editorial Club Universitario.