

Creación del ordenador cuántico está más cerca: IBM

La compañía tecnológica IBM aseguró que ha dado «un paso adelante» en el camino hacia la creación del futuro ordenador cuántico, gracias a la puesta en marcha de una interfaz de programación (API) que permitirá hacer simulaciones más complejas y efectivas.

Los científicos empezaron a hablar hace tres décadas de computación cuántica, un entorno computacional completamente diferente y que tendrá el potencial de resolver problemas intratables por los ordenadores actuales. Sin embargo, la ciencia se mueve en la teoría, por lo que aún no se ha logrado construir el ordenador cuántico (solo hay prototipos). El pasado año, IBM lanzó Quantum Experience, una plataforma en la nube conectada a la web para que cualquiera que lo desee pueda experimentar de forma gratuita con un procesador cuántico: aprender a programar, crear y probar algoritmos. Hasta ahora, se podían hacer simulaciones con un procesador de 5 qubits (bits cuánticos), pero la tecnológica anunció hoy una mejora del simulador para modelar circuitos con

más de 20 qubits. Desde el lanzamiento de la plataforma el pasado mayo, unos 40 mil usuarios han hecho más de 275 mil experimentos con ella y se han publicado 15 artículos en revistas científicas.

El científico de IBM Research Antonio Córcoles-González explicó que la puesta en marcha del nuevo entorno de programación de Quantum Experience - hasta ahora se hacía a través de la web - es «revolucionaria». Se trata, aseguró, de un «paso adelante» que permitirá «sacar más partido» a la computación cuántica porque favorecerá que se «escriba el código con mucho más detalle y se hagan más operaciones de las que eran posibles hasta ahora».

El hardware del proyecto de computación cuántica de IBM es propiedad de la tecnológica, pero el uso del software está abierto a terceros. Asimismo, IBM mostró hoy su «intención» de sacar adelante la primera «iniciativa industrial para construir y comercializar sistemas de computación cuántica» gracias a la colaboración con otros socios - de los que no quiso dar el nombre-.



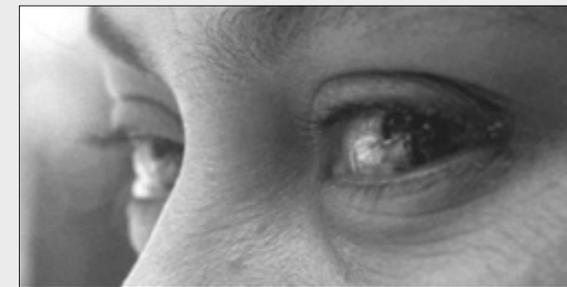
Ha puesto en marcha una interfaz de programación que permitirá hacer simulaciones más complejas y efectivas.

Uso de computadora genera síndrome de ojo seco

Un estudio del Instituto Politécnico Nacional (IPN) corrobora que el uso prolongado de computadoras genera síndrome de ojo seco, que se origina por la disminución de la cantidad de lágrimas y por la reducción de parpadeos.

Eulogia Peralta Peralta, investigadora del Centro Interdisciplinario de Ciencias de la Salud, Unidad Santo Tomás, señaló que a partir de los 40 años, la producción de lágrimas del ser humano disminuye entre 40 y 50 por ciento. También dijo, por cuestiones fisiológicas,

el problema se presenta más en las mujeres y, si a ello le agregamos que hay quienes pasan largas jornadas frente a una pantalla, la situación se agudiza. Cabe mencionar que en un comunicado del IPN, indicó que el calor que emiten los rayos generados por la computadora provoca disminución de lágrimas, es importante que la pantalla cuente con un protector o que el usuario emplee lentes color ámbar. Para reducir esta afectación, la distancia entre el monitor y la persona debe ser entre 50 y 60 centímetros.



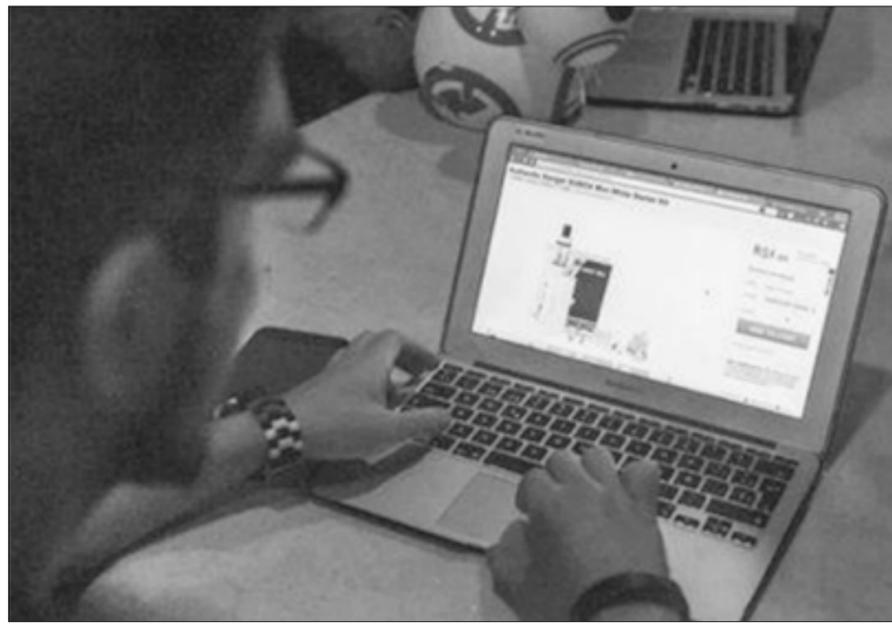
Recuerdan que pasar mucho tiempo frente al monitor disminuye parpadeos.

Temporada de lluvias aumenta descompostura de electrónicos

Perder un servidor o ver interrumpido su funcionamiento puede representar pérdidas económicas de gran cuantía para una empresa, riesgo que aumenta hasta 60% en la temporada de lluvias, por lo que es momento de anticipar esa situación, advirtió la firma mexicana Complet.

Jesús Mezquita, gerente de Cuentas Clave de esta compañía, destacó que en la actualidad ninguna empresa o negocio se puede dar el lujo de prescindir de una protección eléctrica, ya sea un regulador, un No Brake y en el caso de los servidores el UPS.

En ese sentido, anunció que la empresa desarrolló UPS para protección eléctrica y suministro de energía de alta tecnología, que permiten proteger a un servidor y su continuo funcionamiento. La inversión es mínima si se compara con perder computadoras, televisores y todo tipo de equipos electrónicos. «El año pasado se registraron varios episodios en variaciones en el flujo eléctrico, por lo que el riesgo se ha incremen-



La pérdida de un servidor representa enormes pérdidas económicas en una empresa.

tado», destacó el directivo. Dijo que en los meses de mitad de año, los picos llegan a superar los 140 volts o más, cuando el voltaje que debería de ser constante es de alrededor de 127 Volts en

promedio, señaló. Las variaciones pueden presentarse en cualquier momento, pero sobre todo durante la temporada de lluvias, aseveró en un comunicado.

Complet, dijo, al ser la úni-

ca empresa mexicana que produce esta tecnología, puede también ofrecer asesoría a empresas y además certifica a los distribuidores que ofrecen el producto en materia de instalación y asesoría.

Señalan que más de 70 millones de mexicanos son usuarios de Internet

La coordinadora de la Estrategia Nacional Digital del Gobierno de la República, Alejandra Lagunes Soto Ruiz, resaltó que ahora México se construye más digital, de tal forma que ya son más de 70 millones de mexicanos los que hacen uso de Internet.

Durante la inauguración oficial del décimo primer Foro

para la Gobernanza de Internet, en donde se dio la bienvenida a los asistentes con música de mariachi, la funcionaria federal resaltó que por primera vez más del 50 por ciento de los mexicanos hacen uso de Internet.

En el Palacio de la Cultura y la Comunicación (PALCCO), Alejandra Lagunes recibió la estafeta de manos de Lenni

Montiel, representante de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), para fungir como presidenta de dicho foro, de acuerdo con las costumbres del organismo. Tras agradecer la distinción, la coordinadora de la Estrategia Nacional Digital en México, comentó que es un honor para el gobierno mexicano abrir las puertas a más de

tres mil representantes de 80 países del mundo que participan en este encuentro único. Indicó que es necesaria la cooperación mundial para transformar el mundo a través de Internet, principalmente los problemas de pobreza, desigualdad y medio ambiente. Refirió que en ese sentido, el gobierno mexicano desde hace más de tres años impuso una reforma que garantiza el acceso a Internet como un derecho constitucional, además el país cuenta con una ley de protección de datos personales, de transparencia y acceso a la información pública. De esta manera, dijo, México es líder en América Latina y El Caribe en servicios y participación en línea, décimo sitio en datos abiertos, pero la velocidad con la que evoluciona el ritmo digital obliga a avanzar con la cooperación y estructuras horizontales. Por su parte, Lenni Montiel, secretario general adjunto para el Desarrollo Económico de la ONU, mencionó que durante este foro trabajarán en conjunto para cumplir la meta de la agenda 2030, en donde el uso de la tecnología, de internet concretamente, juega un papel fundamental.



Destacan que el crecimiento económico tiene que ver con el acceso a la tecnología.

Millennials, clave para el e-commerce; PayPal se enfoca en el móvil

El potencial de crecimiento del comercio electrónico depende en gran medida de que las nuevas generaciones utilicen y confíen en las tecnologías para hacer compras y pagos vía internet.

Algo que en México está ocurriendo gracias a los millennials, que representan 30 por ciento de la población, y a la adopción de los teléfonos móviles.

Un estudio realizado por Diretec Marketing Research, a pedido de PayPal, a estudiantes de 15 a 26 años en la zona del Valle de México reveló que 65 por ciento de éstos ha realizado compras en línea.

De éstos, casi la mitad aceptó que 10 por ciento de las compras que hace durante el año son vía internet.

Y algo similar ocurre con los estudiantes de posgrado de la zona: entre 27 y 34 años, ya que 71 por ciento aceptó

que ha usado la red para hacer compras.

En cuanto a los productos y servicios que adquieren, am-

bos segmentos coinciden en viajes y entretenimiento online, a lo que se añaden electrónicos y moda.



Esta generación busca hacer todos sus pagos y compras a través del celular.