BOLETÍN DE PRENSA No. 163 –>>

Dicta especialista en investigación de MICROSOFT conferencia a estudiantes del CEMUAA sobre desarrollo de tecnologías y videojuegos.

La falta de interés en los jóvenes por materias del área básica como las matemáticas o la física podrían causar un freno en el desarrollo de nueva tecnología y el avance en áreas fundamentales de la ciencia, por ello tanto empresas desarrolladoras de tecnología como los gobiernos de todos los países están poniendo énfasis especial en impulsar estas áreas del conocimiento y romper los estereotipos con los que se cataloga a los científicos, mencionó Alejandro Martínez Ramos, especialista en investigación de Microsoft.

Al impartir las conferencias sobre el desarrollo de video juegos y lo último en innovación tecnológica a los alumnos del Centro de Enseñanza Media de la UAA, apuntó que es necesario que los jóvenes comprendan que las materias como matemáticas, física, química entre otras áreas del conocimiento, tienen aplicaciones prácticas en la vida cotidiana y puedan interesarse en su estudio.

Apuntó que la industria está interesada no sólo en los jóvenes como consumidores de sus productos, sino la promoción de conocimiento que pueda impulsarlos a incursionar en el mundo de la creación de tecnologías, por lo que es indispensable que conozcan todo el trabajo y las materias que hay detrás de los dispositivos, consolas de video juegos, computadoras y otros aparatos que utilizan en sus vidas cotidianas para que puedan interesarse e involucrarse en esta área.

Durante su charla con los estudiantes de Bachillerato, Martínez Ramos mencionó que en el mundo de los video juegos, por ejemplo, se puede encontrar una aplicación práctica a cada una de las áreas de la ciencia, como la óptica, la física, las matemáticas, entre otros campos del conocimiento que son en muchas ocasiones rechazados por considerarlos poco prácticos.

Durante la conferencias denominada “Conoce lo último en innovación tecnológica”, Martínez Ramos mostró a los jóvenes los prototipos que se están desarrollando en dispositivos móviles, computadoras, celulares, etc., y que estarán saliendo al mercado en un plazo de 7 años

aproximadamente; esto con la intensión de ofrecer un panorama del desarrollo tecnológico y su evolución.

En este sentido mencionó que la tecnología avanzará con mayor fuerza hacia la movilidad, permitiendo que los nuevos aparatos sean más amigables, fáciles de usar y de mayor portabilidad para el usuario.

Comentó también que un sector en donde se ha encontrado cierta resistencia al uso de tecnologías es en lo adultos de mayor edad, por una inercia natural, sin embargo consideró que la barrera de las personas adultas tienen una barrera práctica y para ello también se están realizando proyectos en los que ellos puedan involucrarse de manera directa con la tecnología.

Finalmente mencionó que en el caso de Microsoft se está preparando un gran crecimiento en materia de tecnología móvil para ser más competitivos y mantenerse en la competencia en materia de tecnologías de la información.