

Actualmente vivimos en una sociedad de la información, donde necesitamos estar informados constantemente de los diversos acontecimientos que ocurren en nuestro alrededor y que de una u otra forma impactan en nuestro mundo. Tan así que quien hoy tiene el control de la información tiene el poder, es por ello que todos queremos estar lo mejor informados posibles ya que con ello tenemos mayores garantías de tomar las mejores decisiones que se presentan día a día en nuestro hogar, trabajo o en lo personal.

Hay información por doquier, información en el campo económico, la cual es importante si queremos conocer para dónde va el mundo, en el campo de las finanzas, si queremos saber en que invertir nuestros ahorros o como sacar el mejor provecho de nuestro salario, en el campo de las leyes si queremos saber lo que debemos hacer y a lo que tenemos derecho, en el campo de la tecnología si queremos ser más productivos en casa y en el trabajo, etc... vivimos rodeados constantemente de información.

Pero como esta información llega a todos lados y está siempre disponible para nosotros? En realidad eso se lo debemos al Networking, esta gran infraestructura de redes nos permite manipular o conocer información que puede estar muy lejos de nosotros geográficamente. Sin embargo esta llega a nosotros en cuestión de segundos con una alta calidad e integridad, gracias a los avances en muchos temas de este campo como las topologías de red, los protocolos, la calidad de servicio, la planificación y control, etc.

Los avances tecnológicos en hardware han permitido que dichas redes no se queden cortas a la hora de transportar la información que día a día crece a un ritmo vertiginoso. Sin embargo, también hay que reconocer la función que cumplen los protocolos y los modelos de tráfico ya que gracias a ellos podemos realizar un control oportuno de la red y aprovecharla al máximo.

MSc. Ing. Cesar Augusto Hernández Suarez
Director y Editor de la Revista Tecnura
Facultad de Tecnología
Universidad Distrital Francisco José de Caldas