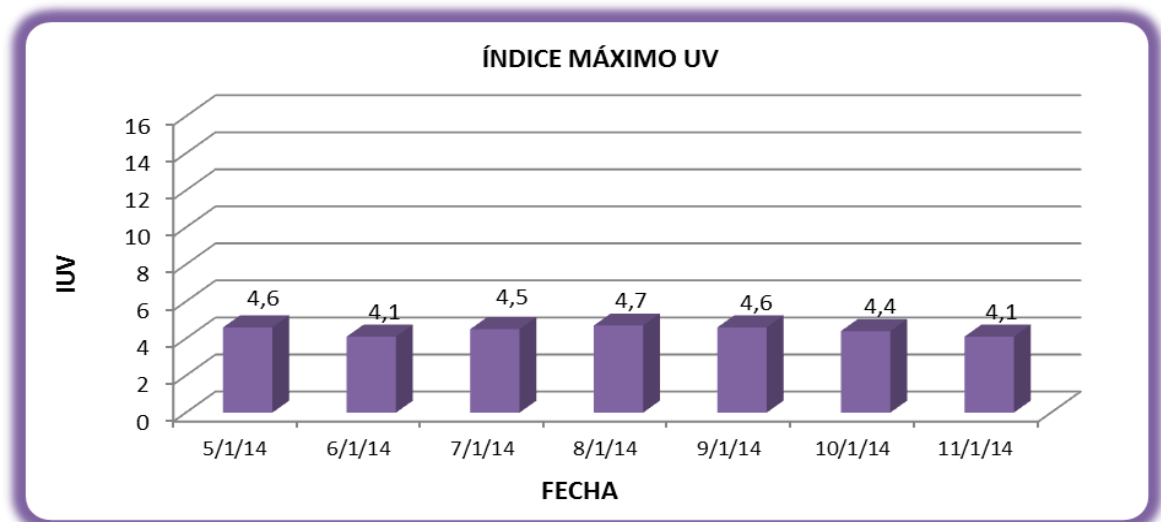

Reporte Semanal del 05 al 11 enero 2015

Ciudad : **Lima**
Latitud : **12°06'S**
Longitud : **77°01'O**
Elevación : **125msnm**

Índice UV (IUV), es una medida de la intensidad de la radiación Ultravioleta (UV) proveniente del Sol a la superficie terrestre. Varía en una escala de 0 a 16 proporcional a la energía de 0 a 1500 Joules/m² por hora respectivamente. El rango espectral que se mide es de 320 a 280 nm – UVB.



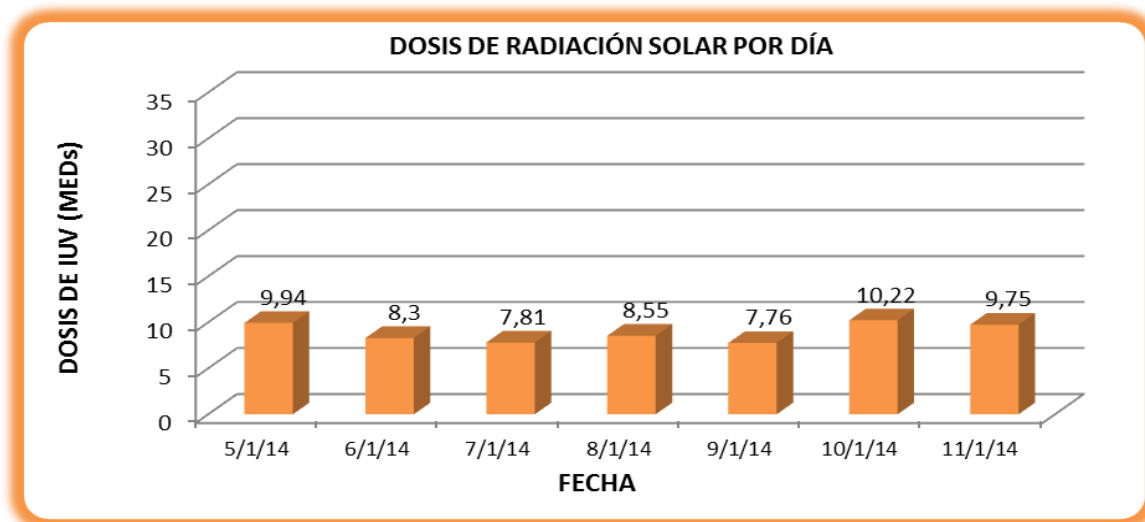
Si utilizamos una tabla de exposición conoceremos cuanto tiempo podemos exponernos al Sol según el tipo de piel.

(Ver: http://www.conida.gob.pe/images/stories/docpdf/2013/astro/recomendaciones_uv.pdf)

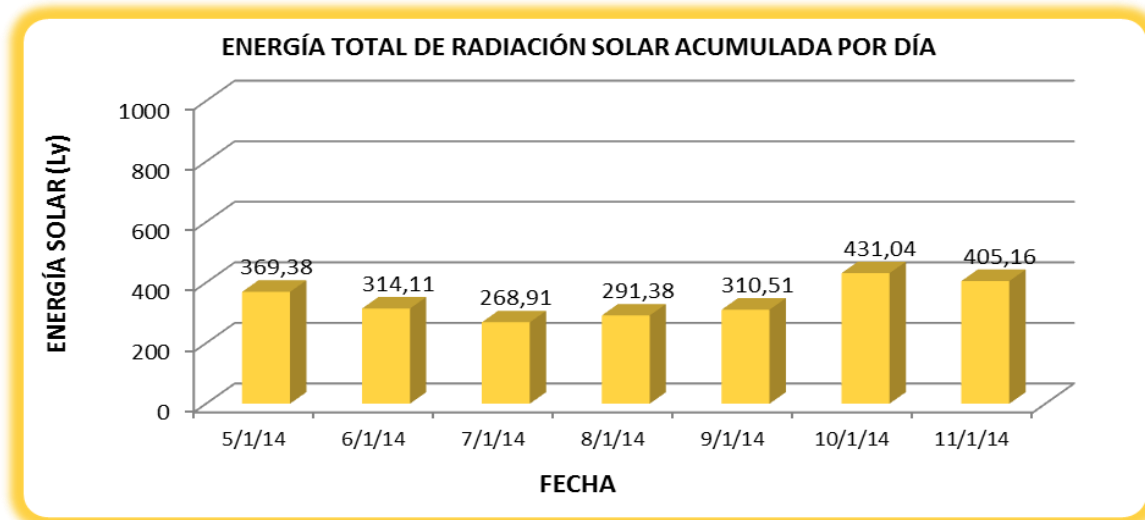
Dosis UV, es la integral o la suma de intensidad de radiación **UV** durante un periodo de tiempo, esto se cuantifica como la cantidad de energía que causa el enrojecimiento de la piel. No todos los tipos de piel tienen la misma sensibilidad a la radiación solar (ver *link anterior*).

- ✓ 1 MED/hora=0.0583 Watts/m²
- ✓ 1 IUV=0.025 Watts/ m²

Nota: Las quemaduras provocadas por la radiación UV son acumulativas, es decir, si una persona se quemó en un día por estar mucho tiempo expuesto al Sol, la siguiente vez que se encuentre expuesto al Sol, las quemaduras recibidas serán sobre las que ya tenía.



Energía Solar, es la cantidad acumulada de radiación solar (medida de la potencia media proveniente del Sol) durante un periodo de tiempo y se mide en Langleys.



✓ 1 Langley (Ly) = 11,622 Watts / horas por metro cuadrado [4]

Referencias

- [1] Long, C. S., et al: Ultraviolet Index Forecast Issued by the National Weather Service. Bulletin of the American Meteorological Society. Soc., 1996, 77, 729-748
- [2] American Meteorological Society, April 1996.
- [3] McKinlay, A.F. and B.L. Diffey. 1987: A reference spectrum for ultraviolet-induced erythema in human skin. Human Exposure to Ultraviolet Radiation: Risks and Regulations. W.F. Passchier and B.F. Bosnjakovic, eds., Elsevier, 83-87.
- [4] <http://www.davisnet.com/weather/cool/glossary.asp#20>