

image not found or type unknown



www.juventudrebelde.cu

image not found or type unknown



Nuevas Tecnologías. Autor: Juventud Rebelde Publicado: 03/01/2018 | 10:26 pm

¿El año de las máquinas?

En marzo de 2018 Cuba celebrará la 27ma. edición de la Feria y Convención Informática. Mientras llega este evento, compartimos con nuestros lectores algunas de las predicciones del mundo de las nuevas tecnologías para los próximos 12 meses

Publicado: Miércoles 03 enero 2018 | 10:35:58 pm.

Publicado por: Yurisander Guevara Zaila

Llega 2018 y con este volverá a celebrarse en el país la Feria y Convención Informática, esta vez en su 27ma. edición, del 19 al 23 de marzo próximo.

La Convención, cuya sede será el Palacio de Convenciones de La Habana, tendrá 13 eventos paralelos, entre los que se cuentan la 4ta. Conferencia Internacional en ciencias computacionales e informática; el 13er. Seminario Iberoamericano de seguridad en las tecnologías de la información y el 8vo. Taller Internacional de Software Libre y código abierto, por solo mencionar algunos.

Al mismo tiempo se realizará la Feria expositiva en Pabexpo, según el sitio oficial del evento (www.informaticahabana.cu), en la cual se espera la participación de importantes empresas internacionales y nacionales, encargadas de mostrar lo más novedoso de las tecnologías y su aplicación en nuestro país.

Y mientras marzo llega con el megaevento anual de nuevas tecnologías en Cuba, hoy proponemos a nuestros lectores un acercamiento a algunas de las «predicciones» de lo que podría traer el año en este campo a nivel global.

Máquinas más cercanas

Este será el año que marque la entrada en una nueva era de asociación entre humanos y máquinas, afirmó el Instituto para el Futuro (IFTF, por sus siglas en inglés), en un estudio que analiza las tendencias tecnológicas de los próximos 12 meses.

Entre este año y 2030, afirma el estudio, los humanos y las máquinas trabajarán de manera más cercana unos con otros, transformando nuestras vidas.

Tecnologías emergentes como la Inteligencia Artificial (IA), Realidad Aumentada (RA), Realidad Virtual (RV), avances en Internet de las Cosas (IoT) y computación en la nube, que han sido posibles gracias a desarrollos exponenciales en software, análisis y potencia de procesamiento, aumentan y aceleran la relación hombre-máquina, considera el documento del IFTF.

A partir de este enfoque varios especialistas han expuesto sus vaticinios y muchos coinciden en que a lo largo del año la IA realizará funciones de razonamiento y pensamiento a gran velocidad, lo cual contribuirá a cambiar la forma en que usamos nuestro tiempo para interactuar con los datos.

A pesar de que algunos expertos señalan que la IA remplazará empleos, otros consideran que la novedosa tecnología puede crear nuevos puestos de trabajo. En ese sentido argumentan que nacerá un nuevo tipo de profesional de las tecnologías enfocado en la capacitación y el ajuste de la Inteligencia Artificial, especialmente en el campo empresarial.

Realidad aumentada y objetos inteligentes

Compañías como Gartner o el IFTF anuncian que las nuevas tecnologías aplicadas a lo que conocemos como Internet de las Cosas serán más comunes este año, así como la Realidad Aumentada.

Ello se debe a la disminución en los costos de la potencia de procesamiento y de los equipos necesarios para la conectividad, lo cual generaría al menos cien mil millones de dispositivos de todo tipo conectados a la red de redes.

La Realidad Aumentada, por su parte, sería más empleada por los desarrolladores en sus aplicaciones, lo cual transformará los entornos y adelgazará la línea entre el mundo físico y el digital.

Los expertos indican que podrían verse en el mercado más lentes de RA, así como audífonos, para una mejor incorporación de las capas digitales a los entornos palpables.

La viabilidad comercial de la RA ya es evidente. Por ejemplo, equipos de trabajadores de la construcción, arquitectos e ingenieros, utilizan esta tecnología para visualizar nuevas edificaciones, coordinar esfuerzos basados en una visión única del desarrollo y capacitar a los obreros.

Deportes más electrónicos y una meganube

Los deportes electrónicos ganarán todavía más espacio en 2018. Según la compañía Bloomberg, este año

veremos un número cada vez mayor de jugadores sentados detrás de pantallas para competir en un universo generado por computación de alta definición.

A medida que cientos de millones de jugadores y televidentes se sintonicen, los deportes electrónicos tomarán más fuerza.

Títulos como **Dota 2**, **League of Legends**, **Starcraft II**, **World of Warcraft**, **Street Fighter** y **FIFA** sumarán más practicantes a nivel global, en tanto la generación nativa digital los asume cada vez más al nivel de los deportes tradicionales.

Entretanto, la tecnología de almacenamiento remoto, conocida como nube digital, comenzará un proceso de perfeccionamiento este año.

Gartner vaticina que los enfoques de almacenamiento remoto cambiarán hacia modelos en los que el intercambio de datos entre las diferentes nubes sea cada vez más natural.

Así, sería el inicio de una meganube, la cual conectaría a muchas redes para mover datos, almacenarlos y computarlos. Empero, los especialistas indican que todo este proceso requiere de más innovación para que sea factible y acelerado.

Robots por todos lados

No sabemos si terminaremos como en el filme **Terminator**, pero al menos ya iniciamos una era de acercamiento a las máquinas. Para 2018 se espera que en el mundo los robots sean cada vez más comunes, ya sea en hospitales, como repartidores, en servicios de correo o miembros de grupos de seguridad.

Los dispositivos que hablan también están de moda, y todo parece indicar que se afianzarán en los próximos meses. La fiebre de Alexa se ha extendido y la mayoría de los grandes jugadores de tecnología trabajan en sus propios asistentes de voz. Más que parlantes inteligentes, ya están en desarrollo hasta autos parlantes.

En cuanto a tecnología móvil, la mayoría de las actualizaciones de cámaras de teléfonos inteligentes se han centrado en mejorar la cámara real con más píxeles o un sensor más grande en un espacio limitado. Pero empresas como Google usan la informática para llevar fotos al siguiente nivel.

El teléfono inteligente Pixel 2 es capaz de detectar el contorno de un sujeto y desenfocar el fondo y la compañía presentó recientemente algunas pequeñas aplicaciones de fotografía. Este año podríamos presenciar grandes mejoras en el aspecto de las fotos, como menos ruido con poca luz y nuevos trucos divertidos.

<https://juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2018-01-03/el-ano-de-las-maquinas>