

# Tecno (F)

nuevovivir@granasa.com.ec



**Un smartwatch "a la moda"**  
Fossil Q, con Android Wear, es uno de los primeros relojes de pantalla digital que ofrecen compatibilidad completa con teléfonos Android e iOS.

GIANNELLA ESPINOZA COBOS  
espinozag@granasa.com.ec  
■ GUAYAQUIL

Faltan cada vez menos días para que comience el 2017, pero ya comenzamos a tener unas predicciones de cómo podría ser este nuevo año. ¿Cuáles serán las principales tecnologías que destacarán en los próximos 12 meses?

Los consumidores no solo están llenando sus teléfonos con todo tipo de redes sociales, sino que también están empezando a personalizar el modo en el que fusionan sus vidas con tecnologías de realidad aumentada y virtual. También quieren que el futuro sea completamente móvil, según un informe de Ericsson ConsumerLab para América Latina y el Caribe, lo que implica que aumente rápidamente la demanda para la conectividad instantánea y rápida con baterías que respeten el medioambiente. En ese sentido, el nuevo año necesitará de la red 5G.

**75 %**  
**DE LOS GADGETS**  
que llegarán a casa hasta el 2020 serán de las cinco mejores empresas de TI. Este 2017 los usuarios empezarán a profesar exclusividad.

También de los gadgets inteligentes conectados y controlados completamente a través de los móviles, de la inteligencia artificial y de los asistentes personales (el 35 % de los usuarios avanzados de Internet quiere un asesor de IA en el trabajo y a uno de cada cuatro le gustaría tener un sistema de Inteligencia Artificial como su jefe). De los cyborgs (1 de 5 usuarios avanzados se habrán fusionado con tecnología), del blockchain, de la transformación digital total de las empresas...

Si bien estas tecnologías han sido protagonistas este 2016, se espera que el año entrante sea su despunte, se vuelvan más accesibles y, por qué no, lleguemos a su masificación.

Lo cierto es que las innovaciones llegan -siempre- a mejorar nuestras vidas, y el 2017 no será la excepción.

# 10 TENDENCIAS TECNOLÓGICAS PARA EL 2017

## EN CONTEXTO

Desde las nuevas realidades y la inteligencia artificial, hasta el Blockchain, entre lo que se viene

La 5G será una de las grandes demandas del año. Los usuarios necesitarán una conexión más inmediata

Se espera la masificación de la realidad virtual, de los gadgets inteligentes y de los asistentes personales

La privacidad será más que necesaria. 2 de cada 5 usuarios dejarán de comprar un equipo si no ofrece total seguridad

## 2 Tecnología 5G

Con este avance se busca que la velocidad de la conexión a Internet no dependa de torres de red ni de cableados en los hogares que, aparte de ser costosos, siguen siendo difíciles de instalar. La tecnología 5G permitirá, además, conectar a la parte de la población que aún tiene acceso a Internet por diferentes circunstancias (alrededor del 50 %). Para lograr esto se debe garantizar que las empresas y los operadores tengan las herramientas necesarias para llevar la tecnología a las zonas más remotas.



## 3 Gadgets inteligentes

Estos dispositivos estarán dotados de programas y sensores que les permitirán aprender de los usuarios. Así, los equipos serán capaces de aconsejarnos en la toma de ciertas decisiones. Tendrán la capacidad de comunicarse con otros equipos y poseerán casi las mismas cualidades de una PC (Wi-Fi, Bluetooth, acceso a la nube, correo, llamadas, etc.). También existen proyectos bajo el Gobierno de los Estados Unidos, que buscan innovar los smartwatches para que persuadan a la persona cada vez que quiera fumar.



## 4 Nuevas realidades

Los últimos años se ha registrado un auge de la realidad virtual y la realidad aumentada; la idea que plantea Intel es una realidad combinada. Proporcionará una experiencia nueva para las personas, las cuales podrán ver elementos del mundo real e interactuar con ellos en el virtual con sus propias manos. Avances en la combinación de la realidad virtual con los móviles, la posibilidad de esculpir en 3D por medio de las Oculus y el poder transportar pacientes fuera de la cama del hospital sin que tengan que moverse, son ejemplos de lo que se viene en 2017.



## 5 Transformación digital

De acuerdo con BMC, empresa de desarrollo de software, el año entrante será el año en el que una mayoría de empresas que no se han transformado hacia lo digital aún, lo hagan, antes de quedarse totalmente atrás en cada uno de sus mercados. "Es el año de la transformación digital, es el momento del ahora o nunca", dijo Ricardo Wolff, director general de BMC México. "Las empresas que no han estado trabajando esto, tienen una última oportunidad porque ya van muy atrasadas".



## 6 Asistentes personales

Este año, Facebook, Amazon y Microsoft presentaron diferentes versiones de asistentes personales que utilizan inteligencia artificial para poder llevar a cabo sus funciones. Con los avances en inteligencia artificial y el lanzamiento de la alianza Open AI, los asistentes personales serán cada vez más y mejores. Se trata de otra apuesta segura en cuanto a inversión y una tecnología que se volverá más comercial el siguiente año.



## 7 Blockchain

En 2017, esta tecnología que utiliza el aval de varios miembros de una comunidad para validar transacciones digitales en bloques, empezará a escalar del uso en comunidades especializadas a audiencias más grandes, gracias al uso cada vez mayor que hacen los consumidores del comercio en línea. Gartner asegura que la promesa de transparencia y transformar industrias lo volverá cada vez más popular hacia 2017, aunque no alcanzará aún el punto álgido de su existencia.



## 1 Inteligencia artificial

El objetivo de esta tecnología es contar con sistemas que sean capaces de aprender nuevas cosas a medida que se usan con frecuencia. Google ya ha realizado proyectos para que su buscador pueda predecir qué es lo que se quiere buscar. También creó Magenta, el cual compone melodías por sí misma. Además, Apple compró Emotient, con la cual sabrá qué están sintiendo las personas solo con analizar las expresiones de su rostro; y Zuckerberg, trabaja en Jarvis. Por eso se estima que la inversión que alcanzará esta área hasta el 2020 será de \$ 5 mil millones.



## 5 GADGETS QUE NOS HARÁN EL AÑO

### TELÉFONOS SIN BORDES

El Galaxy Edge, el Xiaomi Mi Mix y el Lenovo Zuk Edge están mostrando el camino: la reducción de los marcos hasta límites que rocen o superen a lo que muchos están acostumbrados. Tendremos que aprender a sujetar los móviles de forma distinta.



### AUDÍFONOS SIN CABLES

El adiós al puerto de auriculares del iPhone 7 no se quedará solo. El Galaxy S8 seguramente también prescindirá de él, abriendo el camino para los AirPods y los Icon X, las propuestas sin cables de ambas marcas.



## La app que traza nuestra vida

Life Cycle es una app que soluciona el problema de la batería. Su eslogan: "Traza tu tiempo y presenta en un mapa tu actividad. Usando solo un 1 % de la batería".

## MAÑANA / CASA ADENTRO

### La importancia de criar niños emprendedores



## 8 La segunda pantalla es la primera

El límite que diferencia las pantallas principales de las secundarias se está esfumando por completo. Lo que antes se definía como pantallas secundarias (apps y redes sociales en smartphones y otros gadgets) cada vez albergan más programación de contenidos propios. Un ejemplo fue la transmisión de los debates presidenciales de EE. UU. en vivo a través de Twitter y Facebook. En 2015, los consumidores pasaron el 25 % de su tiempo dedicado a medios en dispositivos móviles y en el caso de los millennials ese tiempo llega a superar el 50 %.



## 9 Citas en línea

Las aplicaciones de citas en línea, que irrumpieron el escenario social con una nueva forma de conexión humana, están empujando sus propios límites y apostando a una generación de usuarios que creció construyendo amistades en línea interesada en más que solo citas. Tinder este año sumó una funcionalidad que permite conectar personas para salir en grupo una noche y BumbleBFF ayuda a encontrar nuevos amigos. El 2017 sus usuarios aumentarán en un 40%.



## 10 Más cyborgs

La tecnología ya ha comenzado a expandir las capacidades del cuerpo humano. Un ejemplo es la idea de pasar la mano en un lector de tarjetas de crédito y hacer pagos con un chip integrado. La tecnología de Cyborg tiene implicaciones sustanciales para las compañías de wearables del futuro. De acuerdo con el informe Control Shift del grupo, el 74 % de los consumidores estadounidenses y del Reino Unido les gusta la idea de que los humanos usen la tecnología en el futuro para aumentar aún más sus capacidades físicas y mentales.



## LOS PERSONAJES



1. Eduardo Raad, Ceo en Dátil. 2. Carmen Vaca, equipo de participacioninteligente.org. 3. Cristina Abad, seleccionada en 'Google Faculty Research Award'. 4. Adrián Armijos, fundador de 'The Wawa'.

## Las mentes que destacaron en el año

En tecnología son muchos los personajes y emprendimientos que han destacado en el año. Algunos han recibido inversiones importantes y se han expandido por Latam como Shippify. Otros han triplicado su personal, clientes e ingresos, Gacela Delivery, por ejemplo. También están aquellos que han innovado en sectores tradicionales como la agricultura, la venta de llantas o el transporte pesado, la cocina... SisaCorp, llantas24/7, miflota.com, HomeMade y algunos otros.

Pero hay cuatro mentes que además de sobresalir por sus ideas, han obtenido este año reconocimientos internacionales y han creado aportes que incluso ayudarán al país a escoger su nuevo gobierno. Ellos son Eduardo Raad, Adrián Armijos, Carmen Vaca y Cristina Abad.

Los dos primeros son menores de 35 años y fueron escogidos por la revista 'MIT Technology Review' en español, propiedad del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), por sus propuestas que promueven el conocimiento de las tecnologías emergentes e impulsan desde sus áreas a mejorar la economía global. Raad creó Dátil, una herramienta para gestionar la economía de pequeños negocios con una plataforma que unifica todos los procesos. Mientras, que Armijos ideó libros con realidad aumentada para que la lectura resulte más atractiva y los niños aprendan sin darse cuenta.

Abad y Vaca, en cambio, son docentes universitarias. La primera es ingeniera en Sistemas, con una maestría y PhD en Computer Science y este año fue seleccionada en un programa para profesores investigadores universitarios de Google: "Google Faculty Research Award". Carmen Vaca, por su parte, tiene una maestría en Computer Science y un doctorado en Information Engineering, fue becaria Fulbright y hoy, es además parte del equipo de participacioninteligente.org, una solución que permite a los ecuatorianos encontrar a sus candidatos ideales para las elecciones 2017, según sus preferencias. ¡Gracias a todos por sus aportes!

### EL DATO

**Elecciones 2.0**  
En participacioninteligente.org los ecuatorianos pueden hacer "macht" con los presidentes.

## LO TOP DEL 2016

### GEAR VR

## THE BEGINNING, LO MÁS VISTO EN VR

La realidad virtual (VR) está de moda y seguirá estándolo en 2017. Una de las marcas que más fuerte ha apostado por esta tecnología con su Gear VR, ha sido Samsung, con su servicio de contenido de realidad virtual que cuenta con una biblioteca con más de 1.200 videos de 360 grados.

La firma surcoreana ha revelado los cinco temas más vistos este año del contenido VR que ofrece. El puesto número uno lo ocupa The Beginning (de Singularity Lab), el cual invita a descubrir y conocer el mundo en el que vivimos, desde el Big Bang hasta el surgimiento de los océanos a través de una máquina del tiempo y del espacio. El segundo lugar es para Six Flags Tatsu, un video en el que no necesita alas para volar por el cielo. Le sigue Invisible, Six Flags Twisted Colossus y The Conjuring 2.



### NETFLIX

## STRANGER THINGS, LA SERIE MÁS BUSCADA

Stranger Things, la serie de televisión de drama y misterio que está ambientada en una localidad de Indiana, cuya historia narra la repentina desaparición de un niño en esta ciudad durante la década de los 80, según Business Insider, alcanzó los 8,2 millones de espectadores en los primeros 16 días de su estreno, consiguiendo de esta forma el tercer puesto de las series originales más vistas de Netflix durante ese período de tiempo y asegurando su regreso con una segunda temporada. Ahora resulta que no solo tiene buenas cifras dentro de la plataforma que la auspicia, si no que se ha convertido en la serie más buscada de Google durante este año que termina. Los expertos atribuyen su éxito al 'boca a boca'.



### APPLE / GOOGLE

## CLASH ROYALE, LA MEJOR APP DEL AÑO

Tanto Apple como Google han publicado las mejores apps del 2016 y tienen un claro ganador: Supercell, la empresa que creó el juego Clash Royale. Se ha llevado el primer puesto en la categoría de juegos para iOS y Android. También Prisma, la aplicación rusa que cambia tus fotos y videos como si fuesen obras de arte. Si hablamos de las aplicaciones más descargadas (no necesariamente creadas en este año), hay un claro vencedor: WhatsApp. Le siguen Pokémon Go, Instagram, Messenger, Facebook, YouTube, Wallpop, Snapchat, Google Maps y Spotify. La aplicación más descargada de pago ha sido la popular Facetune, que permite retocar retratos.



## SABER +

TOCA PARA VER MÁS CONTENIDO

## AUTOS AUTÓNOMOS

Lo que hace cinco años parecía de ciencia ficción, hoy es real. Uber empezó a probar docenas de sus vehículos autónomos en Pittsburgh y San Francisco. Así Tesla, Ford, Waymo de Google y Baidu en China, trabajan sin descanso en tener una flota de estos, lo antes posible.



## ORDENADOR DE BOLSILLO

Cada año nuestros smartphones son más y más potentes; es así que Microsoft pondrá al día Windows 10 con una gran actualización a mitad de 2017 que hará que los smartphones puedan ser utilizados como ordenadores completos cuando se conecten a un monitor.