DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/all/themes/mincom/logo.png

DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/default/files/styles/noticias/public/shutterstock_376500178-sashkin-software-programacion1.jpg

Fuente:
Diario TI

No cabe duda que la tecnología crea tendencia, los avances en este sector son inevitables y necesarios cada año. En este sentido, 2016 comienza repleto de interesantes retos y desafíos para las grandes y pequeñas corporaciones. Una nueva época en la que se consolidarán muchas tendencias, que ya habían comenzado a florecer, y que marcarán en mayor o menor medida la orientación y el ritmo del progreso tecnológico.

Desarrollo de software

El desarrollo web continúa su evolución imparable y un tanto frenética, con novedades y cambios que auguran páginas y aplicaciones webs cada vez más sofisticadas, potentes e interesantes. El cambio más importante en esta línea es la aparición de Frameworks MCV en JavaScript o HTML5. Cada vez se ha ido separando con mayor claridad las capas Frontend, la cual adquiere mayor peso dentro del desarrollo de un aplicativo y el Backend, quedando básicamente como una capa de servicios REST independiente de la tecnología.

Dentro de la relevancia que está alcanzando el desarrollador front, Vector ITC Group destaca algunas tecnologías y herramientas que tendrán repercusión en 2016:

1. Web Components. Esta son las piezas de código que contienen en sí mismas todo el html, las css y el js necesario para funcionar de forma aislada, son sin duda el siguiente episodio al desarrollo front y su potencial es incalculable, pues contribuirán en gran medida que los sitios sean más escalables, reutilizables y fáciles de mantener. Supondrán, en síntesis, un cambio de paradigma, frente al framework holístico que pretende solucionarlo todo, ahora tendremos un batallón de piezas atómicas que podremos ensamblar según las necesidades de cada proyecto.

En este contexto destacan dos nombres, Polymer, la gran apuesta de Google para el 2016, y React de Facebook, dos librerías que ya están permitiendo manejar web components en la actualidad.

2. La popularización del Google Material Design. Una propuesta de diseño centrada en la experiencia de

usuario, la cual pretende ir más allá de unas reglas de estilo para los distintos componentes y abordar la problemática del diseño desde una perspectiva global. Su aparición tiene un gran valor en sí mismo por las reflexiones que está generando en torno a la sintaxis de los interfaces web. Grunt, gulp, yeoman, npm, webpack, jspm… el desarrollo front es cada vez más complejo, pero cada vez cuenta con herramientas más potentes para facilitar el trabajo diario y de todas ellas merece mención aparte SASS, un preprocesador de CSS que se ha convertido en una pieza imprescindible en cualquier proyecto de cierta envergadura.

3. EcmaScript 6. Este año también se empezará a usar ecmaScript 6, la última versión de javaScript, con la que se incorporan de forma nativa a este lenguaje características tan potentes como las clases, los módulos o las promesas.

4. Node. un auténtico ecosistema cada vez más sofisticado, que ha sobrepasado los límites del back para convertirse también en una realidad del lado más front del front.

Realidad virtual y realidad aumentada

La realidad virtual está cada vez más desarrollada gracias a unas tecnologías cada vez más potentes. Herramientas como los cascos o gafas de realidad virtual abren un mundo de posibilidades en muchos escenarios de la sociedad contemporánea como el ocio o la formación.

Wearables

Los dispositivos tecnológicos inteligentes, como el smartwatch, han tenido un alumbramiento complicado, no es fácil competir con los dispositivos móviles y las pautas de comportamiento que se han generado en torno a ellos. No obstante, es muy probable que a lo largo de la próxima década y comenzando este 2016, prosperen para convertirse en algo más que producto de moda debido a los numerosos beneficios que podría aportar en campos como el de la salud.

Internet de las Cosas

Según un estudio de la firma de análisis Gartner, se estima que este 2016 tendremos más de 6.400 millones de dispositivos conectados en todo el mundo, cifra que seguirá creciendo de forma imparable al menos hasta 2020, donde se estima que serán carca de 50.000 millones.

Estos datos ponen de relieve que Internet de las cosas es ya una realidad, se ha evolucionado de Internet de los sujetos al Internet de los objetos, entre otras razones, gracias a algunas tecnologías como Arduino o Raspberry, puentes de fácil andadura entre el software y las cosas del mundo real, como las que se pueden crear con impresoras 3D. En este sentido, en el horizonte se atisban temas tan interesantes como ciudades y coches inteligentes, casas del futuro, empresas ultra eficientes o servicios ciudadanos de vanguardia.

Disponible en: http://diarioti.com/pronosticos-para-el-desarrollo-de-software-en-2016/92707 [1]

Links

[1] http://diarioti.com/pronosticos-para-el-desarrollo-de-software-en-2016/92707