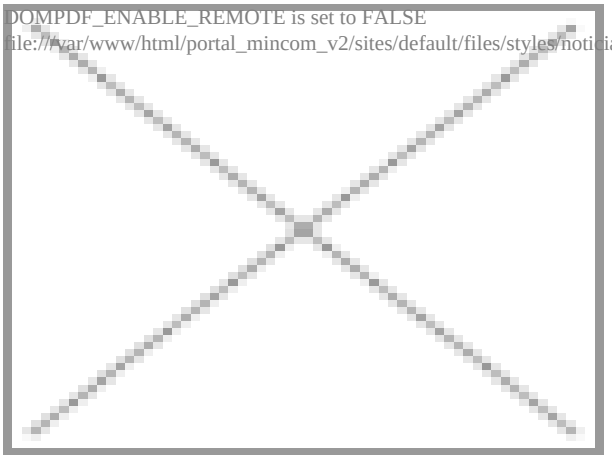
DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/all/themes/mincom/logo.png

DOMPDF_ENABLE_REMOTE is set to FALSE
file:///var/www/html/portal_mincom_v2/sites/default/files/styles/noticias/public/ces-2015-1991543h430.jpg



Fuente:
La Nación

Intel presentó sistemas y nuevas plataformas de hardware que pueden sortear obstáculos y responder órdenes basadas en gestos, mientras que Samsung anunció que toda toda su línea de productos estará conectada a Internet en 2020.

Las cámaras 3D y sensores fueron los protagonistas de la presentación que realizó Intel en Las Vegas, de la mano de diversos desarrollos que buscan llevar la interacción con la tecnología más allá de las pantallas táctiles, el teclado o el mouse.

Uno de los anuncios realizados por Intel fue Curie, un diminuto módulo de hardware que busca ser la plataforma para los futuros servicios y prestaciones basadas en el concepto de la tecnología vestible.

Curie es una plataforma multipropósito basada en un chip integrado (SoC, en la jerga) orientado a los dispositivos vestibles. Cuenta conun procesador Quark, conectividad Bluetooth de bajo consumo de energía, una batería y diversos sensores.

De forma previa, Intel ya había desarrollado parte de esta tecnología en iniciativas como la pulsera MICA, anunciada a fines de 2014. Oakley, otro de los socios en esta iniciativa, confirmó que planean lanzar unos anteojos inteligentes orientados al segmento deportivo.

Sin embargo, la aplicación que se llevó todas las miradas estuvo en la pulsera drone Nixie, que puede abandonar la muñeca y desplegar sus hélices para luego tomar una selfie o foto panorámica.

Intel también develó nuevas aplicaciones de la tecnología RealSense que van más allá de las computadoras personales al incorporar cámaras especiales en robots y drones, que pueden interpretar el entorno y responder a gestos humanos.

"La aparición de nuevas experiencias en el uso de las computadoras personales, en los dispositivos móviles y en los desarrollos en el área de los wearables (tecnología vestible) son las claves que redefinen la relación entre los consumidores y la tecnología", dijo Brian Krzanich, CEO de Intel.

RealSense es una tecnología desarrollada por Intel que está siendo incluida diversos modelos de computadoras personales, primero como prototipo, y a partir de ahora en la línea de equipos que saldrán al mercado en 2015 con la nueva generación de procesadores Core, conocida como Broadwell.

De forma similar a iniciativas como Leap Motion, RealSense está basado en una cámara especial 3D capaz

de reconocer la profundidad de un entorno, y permite desarrollar diversas aplicaciones que le permitan al usuario interactuar de una forma más natural con la tecnología.

La nota destacada de esta tecnología en la presentación de Intel en Las Vegas estuvo en su implementación en robots y drones. En las demostraciones se pudo apreciar la autonomía de un vehículo aéreo, tales como evitar obstáculos o responder a determinados gestos.

A su vez, su aplicación dentro de los dispositivos vestibles permitiría que las personas con capacidades visuales disminuidas puedan ser asistidos por RealSense para sortear obstáculos y tener una mayor interacción con el entorno que los rodea.

Intel no es la única compañía que está presente en el creciente segmento de los sensores y los desarrollos basados en Internet de las cosas (Internet of Things o IoT). Samsung también anticipó su apuesta en Las Vegas al anunciar una inversión de 100 millones de dólares para promover una comunidad de desarrolladores enfocados en esta área en 2015, y prometió que toda su línea de hardware, desde televisores hasta los lavarropas y microondas, serán compatibles con IoT.

Asimismo, la compañía surcoreana dijo que el mundo tecnológico deberá trabajar de forma conjunta para avanzar en el IoT de la mano de un ecosistema de desarrollo abierto.

Disponible en:

http://www.lanacion.com.ar/1758117-camaras-3d-y-sensores-buscan-transfor... [1]

Links
[1] http://www.lanacion.com.ar/1758117-camaras-3d-y-sensores-buscan-transformar-la-forma-de-interactuar-con-la-tecnologia