Facebook apuesta por la realidad aumentada

Durante la conferencia 'F8', Mark Zuckerberg anunció que su compañía apostará por una plataforma de realidad virtual, para mezclar lo digital con lo físico

El gigante tecnológico Facebook abrió hoy a una legión de desarrolladores el acceso a su aplicación de cámara, con el objetivo de que la conviertan en la "principal" plataforma de "realidad aumentada" y contribuyan a "fortalecer las comunidades" al mezclar "lo digital y lo físico".

Así lo anunció Mark Zuckerberg, en la apertura de la esperada conferencia F8, un evento que anticipa las tendencias por las que apostará la compañía en el futuro y que se celebra en San José (California) entre hoy y mañana.

Vamos a convertir la cámara en la principal plataforma de realidad aumentada (...) dando a los desarrolladores el poder de crear", dijo Zuckerberg ante una audiencia de 4.000 personas, más otras 20.000 que le seguían por "streaming".

"Usamos herramientas primitivas porque estamos al comienzo del camino. Nadie ha construido una plataforma todavía, y hoy empezamos a crearla", añadió el empresario.

En las últimas semanas, Facebook ha implementado en su familia de aplicaciones una cámara que, según el fundador de la red social, será "más esencial que los mensajes de texto" cuando siga la tendencia tecnológica de la realidad aumentada a la que aspira en el largo plazo, junto a la conectividad y la inteligencia artificial.

Para "mezclar lo digital y lo físico", los desarrolladores crearán efectos de cámara y máscaras con tres bloques técnicos que articulan la realidad aumentada: la localización y mapeo simultáneos (SLAM), los efectos en tres dimensiones (3D) y el reconocimiento de objetos.

Entre la "magia" que aportará a la realidad el desarrollo de esta plataforma, Zuckerberg mencionó la aparición del "street art" virtual, la posibilidad de dejar notas para que los amigos las vean al acudir a establecimientos o la "potenciación" de objetos, como una simple taza de café, con vapor en forma de corazones.

Los desarrolladores serán capaces de "programar frente al mundo real", explicó la vicepresidenta de plataforma, Deb Liu, a través de dos herramientas llamadas Frame Studio y AR Studio, que permiten crear efectos y máscaras animadas.

Durante la conferencia 'F8', Mark Zuckerberg anunció que su compañía apostará por una plataforma de realidad virtual, para mezclar lo digital con lo físico.

Asimismo, Facebook lanzó hoy en modo de prueba la aplicación Spaces para su dispositivo de realidad virtual Oculus Rift y la versión 2.0. de la aplicación Messenger, que según responsables de la compañía está demostrando gran utilidad en el ámbito empresarial.

Spaces se postula como estandarte de la "realidad virtual social", pues permitirá relacionarse a distancia mediante un avatar y acceder a espacios personalizables para realizar actividades en grupo, desde explorar el universo y dibujar en el aire hasta hacerse "selfis" o llamadas de vídeo con Messenger.

En cuanto a Messenger, el vicepresidente de productos de mensajería, David Marcus, aplaudió que mil 200 millones de personas utilizan esta plataforma cada mes y aseguró que los desarrolladores han creado un "ecosistema" de iniciativas en torno a ella.

Con la versión 2.0 de Messenger, Facebook pretende convertirse en unas "páginas amarillas" de la mensajería, para lo que pone a disposición de los desarrolladores nuevos servicios que utilizan la inteligencia artificial de unos 100.000 "bots", entre ellos "Discover" y "Chat extensions".

A través de las extensiones de chat, en las que tendrá una "gran presencia" la música gracias a acuerdos con Spotify y Apple Music, varias personas podrán compartir canciones, hacer reservas en un restaurante, pedir comida a domicilio o pagar sin tener que salir de la aplicación.

"La sociedad está dividida", manifestó Zuckerberg, y "gran parte de la solución es social", por lo que "el siguiente foco (de Facebook) es crear comunidad" para acercar a las personas y darles un sentido de propósito. La primera conferencia F8 se celebró hace diez años, cuando el fundador anunció que abría a los desarrolladores el acceso a los datos de Facebook y a su plataforma Social Graph, y desde entonces se ha consolidado como una fecha de anuncio de nuevos productos y programas.

Descubren una nueva supertierra

La lista de planetas potencialmente aptos para la vida aumenta sin parar. Y el título de "mejor candidato hasta ahora" para ser un mundo habitable va pasando de uno a otro planeta a medida que los científicos consiguen afinar, cada vez un poco más, su búsqueda de un gemelo de la Tierra.

Ahora, un exoplaneta en órbita alrededor de una enana roja y a "solo" 40 años luz de distancia podría convertirse en el nuevo "mejor lugar para encontrar vida fuera del Sistema Solar". Utilizando el instrumento HARPS en el Observatorio Europeo Austral (ESO) en Chile, junto a otros telescopios alrededor de todo el mundo, un equipo internacional de astrónomos acaba de descubrir, en efecto, una nueva y prometedora "supertierra" orbitando en la zona habitable (a la distancia adecuada para que pueda existir el agua líquida) de una debil y pequeña estrella llamada LHS 1140.

El nuevo mundo es algo mayor que el nuestro y mucho más masivo, y los investigadores creen que puede haber retenido una buena parte de su atmósfera original.

Esa circunstancia, además del hecho de que pasa justo por delante de su estrella en cada órbita, de forma que podemos observar su tránsito con comodidad, lo ha convertido en uno de los objetivos más excitantes y prometedores para futuros estudios atmosféricos. Los resultados de la investigación se publican hoy en Nature.

El nuevo planeta, llamado LHS 1140b, se encuentra en Cetus, una constelación que es visible desde el hemisferio sur, muy cerca de otras constelaciones como Aquarius, Piscis o Eridanus. Su estrella, LHS 1140 es una enana roja, mucho más pequeña y fría que el Sol, de modo que aunque el planeta orbite a su alrededor a una distancia diez veces menor que la Tierra del Sol, apenas recibe la mitad de luz solar que nosotros. LHS 1140b se encuentra justo en el centro de la zona de habitabilidad, y lleva a cabo una órbita completa cada 25 días.

UN MUNDO EXCITANTE

"Es el exoplaneta más excitante que he visto en la última década -afirma el utor principal del estudio, Jason Dittmann, del Centro de Astrofísica Harvard-Smithsonian-. No podíamos esperar tener un candidato mejor para llevar a cabo una de las mayores búsquedas de la Ciencia, las pruebas de que hay vida más allá de la Tierra".

El creador del 'Solitario' de Windows era un becario

Entre todos los videojuegos que incluye de serie Windows, uno de los más adictivos es el 'Solitario', el juego de cartas para un solo jugador. A muchos sorprenderá que este juego ya clásico fuera creado por Wes Cherry, un joven estudiante de prácticas en Microsoft al que además no se le pagó nada.

En 1990 los ordenadores con su sistema operativo Windows 3 comenzaron a incluir varios videojuegos de serie, como el también mítico 'Buscaminas', 'FreeCell' o 'Hearts'.

Uno de ellos, nuevo por aquel entonces, acabaría convirtiéndose en un clásico: el 'Solitario', un juego de cartas para un sólo jugador que ha tenido a los usuarios enganchados durante miles de horas.

A pesar de su éxito, el nacimiento del juego se debe enteramente a un becario estadounidense llamado Wes Cherry. En 1988, Cherry se encontraba haciendo unas prácticas en Microsoft, cuando "por simple aburrimiento" tuvo la idea del juego, según confiesa en una entrevista en el canal de YouTube 'Great Big Story'. "Por aquel entonces no había muchos juegos, así que teníamos que crearlos", afirma.

Tras ser desarrollado enteramente por Cherry, el 'Solitario' llegó finalmente a los equipos de la compañía en 1990, una época en la que aún pocas personas disponían de ordenadores personales en sus casas.

Es más, el objetivo original de Microsoft, según apunta Cherry, era "enseñar a las personas a utilizar el ratón, aunque en realidad se trataba simplemente de algo con lo que divertirse", según su autor.

Antes de su incorporación en Windows, Cherry narra cómo Bill Gates probó el videojuego, que en su momento le pareció "demasiado complicado".

La vida del hombre más rico del mundo en 2017 contrasta con la de su empleado en 1988, que abandonó su carrera de programador y en la actualidad regenta una fábrica de sidra. Es más, Cherry asegura que no recibió "ni un sólo centavo" por el juego, y afirma que si le hubieran dado un céntimo por cada copia del juego, ahora mismo sería rico.

Haciendo referencia a la cantidad de horas que millones de usuarios de Windows en todo el mundo han malgastado jugando al 'Solitario', Cherry ha revelado que inicialmente incluyó un "botón para el jefe". Pulsando una tecla, esta función ocultaba el juego y mostraba un gráfico de barras en la pantalla para simular que se estaba trabajando. Finalmente, esta herramienta fue eliminada por Microsoft.

Wes Cherry trabajó en Microsoft en 1988, donde desarrolló el juego porque 'estaba aburrido' y que después implementaron en las computadoras en 1990.

ZTE Blade V8: fotografías en 3D

Los smartphones dotados de dos cámaras traseras son cada vez más habituales. Y no es una característica limitada solo a los terminales de gama alta, sino que también ha comenzado a integrarse en otros de gama media como este ZTE Blade V8.

En este caso, sus dos cámaras disponen de 13 megapíxeles con enfoque automático y 2 megapíxeles con enfoque fijo, respectivamente. La primera utilidad que el fabricante chino ha dado a esta combinación es la creación de fotografías 3D. Para verlas es necesario contar con unas gafas de realidad virtual en las que situar el móvil. No supone un desembolso extra, ya que la propia caja del Blade V8 se transforma para ello. Ahora bien, son de cartón y hay que sujetarlas con las manos —así que no resultan muy cómodas—, pero para un uso ocasional es suficiente. La sensación al visualizar estas imágenes es que te encuentras frente a una escena con mucho realismo, apreciando distancias y volúmenes.

MÚLTIPLES EFECTOS

Además, gracias a la cámara dual se consiguen fotos con efecto bokeh: identifica sujetos y objetos en el primer plano de la imagen y desenfoca el resto. Los resultados son cuando menos interesantes para un dispositivo con este precio. Estas fotografías pueden reenfocarse de forma manual una vez capturadas e, incluso, elegir el grado de desenfoque. Su única limitación se percibe cuando los colores de los distintos elementos de la imagen son similares y como consecuencia los bordes quedan menos definidos.

El terminal ofrece algunas posibilidades adicionales en lo que a la fotografía se refiere. Destaca un modo de exposición mágica para el que se recomienda el uso de trípode y con el que se podría capturar, por ejemplo, una carretera en la que solo se aprecia el rastro de las luces de los coches; o un modo de exposición múltiple que superpone dos imágenes diferentes. Además, es posible tomar panorámicas, crear timelapse y grabar vídeos en cámara lenta.

Este smartphone utiliza su cámara dual para realizar fotos en tres dimensiones. Se visualizan con las gafas VR en las que se transforma su caja.

En general, las fotografías resultantes tienen buena calidad, con especial mención a su contraste y adecuada luminosidad. Como es habitual la calidad se reduce en entornos con mala iluminación. Sensaciones similares tenemos con la cámara frontal, dotada de 13 megapíxeles de resolución y enfoque fijo, a la que acompaña un flash LED y un modo belleza que reduce las imperfecciones de la piel.

RENDIMIENTO FLUIDO

El Blade V8 de ZTE busca el equilibrio entre precio y rendimiento. Con un procesador Qualcomm de ocho núcleos de gama media y 3 Gb de RAM, funciona de forma fluida y proporciona una autonomía estándar de una jornada.