

'Wearable' para los enamorados; interesa México a BOND Touch

Cuando uno de los usuarios toca su pulsera, la otra persona percibe ligeras vibraciones que imitan el tacto de su pareja

En el mundo existen cientos de parejas que, aunque se quieren, deben estar separadas debido al trabajo, a que sus nacionalidades son diferentes o porque se conocieron por casualidad. Un grupo de diseñadores de la compañía Impossible quiere utilizar la tecnología para ayudarlos y mantenerlos unidos, a pesar de la distancia. "Comenzamos el proyecto BOND Touch en 2013 con la esperanza de crear esta pequeña pulsera que cierre grandes distancias y una a la gente con la ayuda de un toque", explicó la encargada de comunicación de Impossible, Victoria Ivanova.

Indicó, en entrevista con Excélsior, que BOND Touch es, en realidad, un par de pulseras inteligentes que cuentan con tecnología háptica.

Esto último permite que, cuando uno de los usuarios toca su pulsera, la otra persona perciba ligeras vibraciones que imitan el tacto de su pareja.

Lo anterior es posible gracias a que las pulseras están unidas entre sí a través de una aplicación móvil, por lo que una vez que se empareja la pulsera con el smartphone a través de Bluetooth, los toques se transfieren a través de datos celulares o WiFi.

Este proyecto llamó la atención, en particular, de mujeres entre 16 y 20 años de edad y, a través de una encuesta, encontraron que las personas quieren usarla no sólo con sus parejas, también la ven como una opción para estar en contacto con sus amigos y familia.

"Lo anterior tiene sentido porque la población mundial se ha vuelto más globalizada, más móvil y existe una necesidad real de este tipo de comunicación", aseguró Ivanova.

Si bien no se trata del único proyecto de este tipo en el mundo, ya existe un par de guantes para acariciar a otra persona y unos brazaletes para transmitir el latido del corazón a la almohada de la pareja, la encargada de comunicación de Impossible aseguró que ofrecen una mayor personalización.

Esto último porque el diseño de BOND Touch permite que el usuario pueda cambiar la banda por cualquiera que le guste, aun si no fue fabricada por Impossible, o



"Comenzamos el proyecto BOND Touch en 2013 con la esperanza de crear esta pequeña pulsera que cierre grandes distancias y una a la gente con la ayuda de un toque", explicó la encargada de comunicación de Impossible, Victoria Ivanova.

está la opción de mandar a hacer un diseño completamente propio.

La empresa comenzó este año con la preventa de BOND Touch primero en Estados Unidos y después en 14 países más, entre ellos México.

Ivanova comentó que eligieron a México como uno de los primeros países para la preventa por diferentes razones.

La primera es que muchos mexicanos se mostraron interesados por el proyecto y lo siguieron desde sus inicios.

El creador del 'Solitario' de Windows era un becarlo

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.



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

Día Internacional de la Madre Tierra

En el Día Internacional de la Madre Tierra, que se celebra este 22 de abril, es una oportunidad para concienciar a los habitantes del planeta acerca de los problemas que afectan a la Tierra y a las diferentes formas de vida que en él se desarrollan.

En el presente año, se llevará a cabo la campaña "Alfabetización medioambiental y climática", cuya celebración pretende fomentar la armonía con la naturaleza y la Madre Tierra para alcanzar el equilibrio justo entre las necesidades económicas, sociales y medioambientales de las generaciones presentes y futuras.

La Organización de las Naciones Unidas señaló que la educación constituye los cimientos del progreso. "Necesitamos que la ciudadanía mundial conozca los conceptos sobre el cambio climático y sea consciente de la amenaza sin precedentes para el planeta.

"El conocimiento nos empoderará a todos y nos llevará a tomar medidas para defender el medio ambiente", menciona.

La alfabetización medioambiental y climática acelera el desarrollo de tecnologías y empleos respetuosos con el medio ambiente, destacó.

La Asamblea General de la ONU, reconociendo que Madre Tierra es una expresión común utilizada para referirse al planeta en diversos países y regiones, lo que demuestra la interdependencia existente entre los seres humanos, las demás especies vivas y el globo terráqueo.

Y observando que numerosos países ya se celebraba anualmente el Día de la Tierra, decidió designar el 22 de abril Día Internacional de la Madre Tierra en su resolución A/RES/63/278 aprobada en 2009.

A su vez, el gobierno federal invita a la población a proteger al planeta del cambio climático, porque todo lo que hacemos cuenta.

Por ello sugirió aprovechar la luz solar; prefiere el uso de energías limpias; planea tu consumo y reduce los empaques; súmate a los esfuerzos de reforestación y disminuye el uso de vehículos automotores.



Es una oportunidad para concienciar acerca de los problemas que afectan al planeta y a las diferentes formas de vida

Nintendo podría lanzar versión mini del SNES



Algunos rumores apuntan que este año podría llegar una versión mini de la consola en 16 bits, con juegos como Super Mario World, Super Mario Kart, Zelda y más

Nintendo podría lanzar un 'remake' de pequeñas dimensiones de una de sus consolas clásicas: la Super Nintendo, o SNES, de 16 bits.

Este lanzamiento, dirigido especialmente a los 'gamers' más nostálgicos, se produciría en este año 2017 y ya cuenta con el precedente de la NES Mini, difundida por la compañía en 2016. La reedición de la Super Nintendo solamente cambiaría respecto a la versión original de la consola en un diseño nuevo más pequeño. Permitiría a los 'fans' revivir algunos de los míticos videojuegos de la plataforma, como Super Mario World, Donkey Kong Country y Super Mario Kart, así como otras sagas

icónicas como Zelda, Street Fighter y Dragon Quest.

La llegada de la renovada SNES Mini, una reedición de la consola que aterrizó en Japón en 1990, aún no ha sido confirmada por Nintendo, sin embargo, así lo ha publicado Eurogamer basándose en fuentes no identificadas de la compañía.

Esta noticia llega tan sólo un día después de conocerse que Nintendo dejó de fabricar a nivel global la NES Mini, el 'remake' de la consola de 8 bits que la compañía había lanzado el pasado año. Sus ventas alcanzaron los 1.5 millones de unidades, agotándose rápidamente.