

## El regreso de los gadgets

Nidal Barake

Director de Tedexis

Un *gadget* —palabra inglesa que podría traducirse como «artilugio»— no es otra cosa que una pequeña máquina o dispositivo con una funcionalidad particular, generalmente asociada con algo novedoso.

Desde los inicios de la era de la electrónica, el ser humano se ha visto fascinado por el uso de dispositivos que aprovechan esta tecnología. Aunque seguramente había quien se entusiasmará con el más reciente modelo de telescopio o algún nuevo modelo de reloj de bolsillo, no cabe duda de que la nueva tecnología ha traído consigo avances importantes en el desarrollo y uso de artilugios.

La industria móvil ha sido protagonista en la evolución de tales dispositivos, pues ha traído una serie de nuevas funcionalidades a la palma de la mano. Desde hace unos años, la evolución de esta industria se había centrado en el desarrollo de aplicaciones y la infraestructura adecuada para ofrecer una plataforma sólida de comunicaciones. Existe una variedad de iniciativas que hacen uso efectivo de los avances en movilidad. Dos de los dispositivos más interesantes, que van a tener mayor impacto en la cotidianidad, son los llamados relojes inteligentes (*smart watches*) y los anteojos conectados, con Google Glass como principal exponente.

En el campo de los relojes inteligentes, aunque es un segmento relativamente joven, la tecnología (conectividad y desarrollo de aplicaciones, entre otras áreas) está algo madura y existen actores importantes que han irrumpido satisfactoriamente en el mercado. Tal vez el que ha incursionado con mayor fuerza es Pebble, cuyo enfoque no es ofrecer una solución independiente sino integrada con el teléfono inteligente para desplegar información relevante e interactuar con diversas aplicaciones. Según promete Pebble, el usuario puede interactuar de manera muy sencilla con aplicaciones para hacer seguimiento deportivo; por ejemplo, medir su desempeño mientras corre o monta bicicleta. Pebble también permite manejar música, obtener notificaciones de diversas aplicaciones y controlar otras. La marca Martian, que ha desarrollado un modelo algo más formal, permite

integrarse a aplicaciones de mensajería instantánea como WhatsApp o Line, y una muy buena integración con comandos de voz.

Otras marcas que han hecho avances importantes son i'm Watch (combina muy bien la funcionalidad con buen diseño y usabilidad), ConnecteDevice Cookoo (ofrece un dispositivo sencillo con funcionalidades básicas) y Sony con su modelo SW2. Si bien estas empresas innovadoras han sido pioneras en este segmento, principalmente integradas

### Dos de los dispositivos más interesantes, que van a tener mayor impacto en la cotidianidad, son los llamados relojes inteligentes (*smart watches*) y los anteojos conectados, con Google Glass como principal exponente

con dispositivos Android, los grandes nombres de la industria tecnológica tienen ya sus proyectos en marcha. Marcas como Apple, Google y Samsung sorprenderán muy pronto con importantes anuncios en esta materia.

Google Glass se encuentra en una etapa temprana, en comparación con los desarrollos en relojes inteligentes, en parte porque los desafíos técnicos y de usabilidad son mucho mayores. Google Glass es un dispositivo que se utiliza como un simple par de anteojos, con una pantalla óptica miniatura que muestra información proveniente de diversas aplicaciones y permite utilizar comandos de voz para operarlas. Si bien aparenta ser un dispositivo del futuro, se encuentra en funcionamiento y al alcance de un grupo de prueba que está utilizándolo de forma cotidiana. Además, varios desarrolladores de aplicaciones han aventurado versiones para Google Glass, con resultados muy interesantes. Por ejemplo, Strava, una aplicación para corredores y ciclistas, permite medir las principales variables de cada carrera, ver el progreso en tiempo real y compartir los resultados. All the Cooks, una aplicación de cocina, permite seguir la receta sin necesi-

dad de lavarse las manos y voltear a ver el libro (o iPad) para verificar la cantidad de azúcar que se debe agregar.

El impacto que puede tener Google Glass en la calidad de vida va más allá de las simples aplicaciones de entretenimiento para abarcar ámbitos de la vida como la salud. Por ejemplo, recientemente se realizó una operación de cirugía de pie en India, supervisada desde Estados Unidos y transmitida en vivo por internet.

Otro cambio que va a introducir Google Glass es la posibilidad de llevar las funcionalidades de realidad aumentada a un siguiente nivel; por ejemplo, seguir direcciones en tiempo real mientras camina, monta bicicleta o incluso maneja un vehículo, al mismo tiempo que reciben indicaciones frente a sus ojos. Del mismo modo, las posibilidades son infinitas e inimaginables cuando se exploran los usos y las aplicaciones en juegos en línea o manejo de mapas. Google Glass se encuentra en pruebas reales y en manos de un grupo de usuarios que están interactuando con el dispositivo y con diversas aplicaciones. Se espera que muy pronto esté accesible de modo comercial.

El advenimiento de estas nuevas tecnologías no hace sino potenciar los desarrollos de los últimos años. La evolución de las aplicaciones, los servicios de geolocalización y la capacidad para estar siempre conectados son algunos de los avances que han hecho posible la llegada de artilugios como relojes inteligentes y anteojos conectados. Para muchos expertos, estos son los primeros pasos para que en muy poco tiempo comience a utilizarse de manera cotidiana lo que llaman «ropa inteligente»: camisas que midan el ritmo cardíaco, zapatos que registran la velocidad y la distancia, o sombreros que regulen la temperatura y la cantidad de luz. Dejará de ser un asunto de ciencia ficción el hecho de incorporar al cuerpo dispositivos microscópicos que permitan a las personas estar conectadas e interactuar con diferentes aplicaciones en la nube y con un entorno donde lo real y lo digital se entrelazan y realimentan. Pero, por lo pronto, ya podemos utilizar nuestro reloj al mejor estilo de Dick Tracy. 