

Tecno (F)



Safari bloqueado en Apple

Usuarios de iPhone, Mac e iPad se vieron afectados ayer por un fallo en el navegador web Safari. El error se detectó en el Servicio de Sugerencias de la plataforma.

nuevovivir@granasa.com.ec

Cámaras 360

EL 'BOOM' TECNOLÓGICO

EN CONTEXTO

Una nueva forma de ver y hacer videos, llega de la mano de cámaras que prometen captar todos los ángulos

Nikon, Kodak, Vuze, GoPro, entre otras, destacan entre las opciones. Los precios parten de los 499 dólares

En la Red ya hay cientos de videos 360 que se pueden observar con visores VR o desde cualquier móvil y PC

GIANNELLA ESPINOZA COBOS
espinozag@granasa.com.ec

■ GUAYAQUIL

La semana pasada hablamos sobre la realidad virtual y los visores que se tomarán el mercado este año: Oculus Rift, CardBoard, PlayStation VR, Gear VR... Pero, ¿cómo y con qué se elaboran los contenidos que veremos a través de estos equipos o que ya empiezan 'a guiñarnos el ojo' a través de plataformas como Facebook y YouTube? Ahí les va.

Cada vez son más los fabricantes de cámaras que se ponen al día construyendo equipos o accesorios con la facultad de grabar video en 360°. Entre estos destacan Nikon, Kodak, Vuze, GoPro y otros.

¿Cuál es la diferencia con las 'action cam'? Que estas nos brindan un ángulo de 124 a 170 grados y de las que hablamos cubren 360°, es decir, tienen la facultad de captar todo a su alrededor. De este modo, cuando se toma un dispositivo para visualizar uno de sus videos, podemos movernos en cualquier dirección y observar hasta el techo o el cielo del lugar donde se hizo la grabación.

Nikon es una de las compañías que se aventuró a construir cámaras de 360°; le dio el nombre de KeyMission 360 -que aún se desconoce su fecha de lanzamiento-. Sin embargo, fue uno de los equipos que la empresa japonesa mostró en el CES 2016, la feria de consumo electrónico realizada la primera semana de enero, en Las Vegas.

Lo que pudimos saber es que graba video en ultra alta definición (UHD) o 4K, tiene un campo de visión de 360° o desde dos ángulos y es resistente al agua, hasta 30 metros sin ningún accesorio adicional.

Kodak también mostró su opción. Se trata de la PixPro SP360. Tiene forma de cubo y se habla de ella desde el 2014. Se controla mediante una aplicación para dispositivos iOS y Android y, graba en 4K como última actualización. Aunque, para conseguir una visión 360, son necesarias dos cámaras, porque una sola da más o menos un rango de 235 grados.

Otras cámaras presentadas en

LOS VÍDEOS



la feria fueron: la Vuze, que combina 8 cámaras en una especie de platillo volador y, la AllieCam que ahora se vuelve portátil o también una curiosa evolución de la webcam que transmite en vivo contenido en realidad virtual.

GoPro, por su parte, mostró su interés el año pasado con su dispositivo Odyssey. Sin embargo, por ahora es exclusivo para uso profesional y para un bolsillo gordo. Cuesta más o menos unos 15.000 dólares, trae 16 cámaras Hero4 y captura el contenido en una impresionante resolución 8K.

En la Red ya hay cargada una gran cantidad de videos en 360° que pueden verse en YouTube y hasta en Facebook, esta última plataforma se llevó el premio gordo subiendo videos inmersivos de Star Wars, días antes al estreno de The Force Awakens. En la red de videos de Google, destaca el video 'Waiting for love', de Avicii (logrado con Jump).

Recuerde que estos videos están hechos para disfrutarse con los visores de realidad virtual. Pero, hasta que lleguen a sus manos, puede verlos desde un dispositivo móvil, aunque también podría hacerlo en un computador -solo que la manipulación del dispositivo se vuelve más complicada ya que deberá cambiar de ángulos a punta de clics-.

El video es uno de los principales usos de Internet. En la actualidad, más de 1.000 millones de personas miran videos en YouTube. Esta nueva forma de ver y hacer videos promete récords; nunca antes el usuario tuvo el poder elegir los ángulos ni ser protagonista de las escenas desde la sala de su casa...

1 HAMILTON ISLAND

El video de Qantas Airlines para Hamilton Island está hecho para tentarlo a reservar el próximo vuelo a Australia, con ayuda de la perspectiva de 360.



2 TOUR POR AZEROTH

Los aficionados a World of Warcraft (videojuego) apreciarán este tour por Azeroth en el que podrá apreciar el sobrevuelo por torres y castillos, y preciar la arquitectura a su paso.



3 VUELO ENTRE PARES

En este video podrá ser parte de un grupo de pilotos acróbatas profesionales. La vista en 360 es desde la cabina del Patrouille Suisse, mientras ejecutan maniobras sobre los Alpes Suizos.

ELLOS OPINAN

"A nivel de ventaja, básicamente es el tema de la interactividad. Creo que el formato tiene que seguir evolucionando y darle al espectador posibilidades mayores en tanto tipos de planos, espacio y elementos de posproducción, ya que si podemos crear un espacio virtual para ser navegado, pues estamos frente a algo que podría ser muy interesante. Junto a un par de audífonos, ya la experiencia es de otro mundo realmente, es estar dentro del video y controlarlo".



GUSTAVO DE LA TORRE
CREADOR DE SABOTAJE.
EL PRIMER VIDEOCLIP EN 360° EN LATAM

"El auge de las cámaras 360 empieza a sentirse y es una consecuencia lógica del avance de la tecnología y el interés -completamente humano- de desarrollar experiencias inmersivas. Con la alta resolución actual (hasta 4K), la mayor velocidad de red y el nuevo hardware, pronto será normal usar esta tecnología para recrear aventuras. Al fin y al cabo, ¿a qué abuelo no le gustaría participar de la fiesta de su nieto, que vive miles de kilómetros, como si estuviera en el mismo salón?".



ALCIDES LEÓN
ING. EN COMPUTACIÓN
Y BLOGUERO EN PARDE-
GEEKS.COM

"En el 2016 no hay marca que se pueda o deba quedar fuera del video online si quiere competir por la atención de sus audiencias cada vez más fragmentadas. La experiencia inmersiva es una de esas tendencias que marcarán la diferencia. Un formato totalmente interactivo será un paso tanto para los medios de comunicación, como para las marcas, hacia la realidad virtual. Siempre y cuando creen contenidos propios y no adaptados".



CHRISTIAN ESPINOZA
PERIODISTA DIGITAL,
BLOGUERO EN COBERTURA
DIGITAL.COM

NOVEDADES



CINE

Samsung anunció esta semana que planea abrir un estudio de cine para rodar películas de realidad virtual en Nueva York. El objetivo se centra en formar directores que entiendan las peculiaridades del rodaje con cámaras de 360 grados.



LABORATORIO

España ya cuenta con el primer Laboratorio de Periodismo Inmersivo, en el que periodistas de una decena de medios crearán sus primeros reportajes 360. Es decir, historias que sitúen a los usuarios en la piel de los protagonistas con ayuda de la realidad virtual.



POLÍTICA

BigBang, de Argentina, fue el primer medio periodístico del país en haber conversado con los candidatos presidenciales a través de la "realidad virtual" para que el lector se sienta parte de la entrevista. Uno de ellos Mauricio Macri.

La primera demo de la TV

Google celebró el martes los 90 años de la televisión mecánica con un doodle. La imagen mostró el aparato electrodoméstico de 1926.

MAÑANA / CASA ADENTRO

Hombre: masculinidad no es sinónimo de agresividad



TIPOS DE CÁMARAS

PIXPRO SP360 4K

Es capaz de grabar vídeo en 235 grados y con una resolución máxima de 4K. Para lograr 360° es necesario comprar dos, las cuales vienen en un pack que alcanza los 900 dólares. Mientras que una sola se puede encontrar en 500.

KEYMISSION 360

Graba a 4K y UltraHD en 360 grados, gracias a sus dos sensores y dos lentes. Se puede sumergir al agua hasta 30 metros sin accesorios adicionales. Se desconoce precio y fecha de lanzamiento.

HUMANEYES VUZE

Cuenta con ocho lentes dentro de ella, con el fin de crear contenido en 360 grados. Graba hasta en 4K, trae una app para iOS y Android y se lanzará en agosto a menos de 1.000 dólares.

GIROPTIC 360

Tiene tres cámaras con lente 'ojo de pez' de 185°, que en conjunto pueden capturar fotos y vídeos en 360 grados. El contenido se puede ver ya sea en gafas de realidad virtual o cualquier móvil. Se puede comprar por \$ 499 en la web de Giroptic.

360 FLY

Es resistente al agua y cuenta con conectividad WiFi/Bluetooth. La óptica le permite captar escenas de 360 grados en el plano horizontal y de 240 grados en el vertical. Ya es posible comprarla por un precio de 499 dólares.

OTRAS APUESTAS

YEZZ SFERA

El nuevo teléfono de Yezz graba lo que sucede a su alrededor gracias a una aplicación nativa y patentada que permite grabar o fotografiar con la cámara frontal y trasera, al mismo tiempo. Cuesta \$ 349,99 y la preventa inició el 6 de enero.

SPHERICAL

Se trata de una montura que soporta hasta 6 cámaras GoPro para grabar simultáneamente. Además, gracias a la tecnología Kolor es posible recopilar y acoplar imágenes de todas las cámaras al mismo tiempo, creando una experiencia de realidad virtual.

GEAR 360

Proyect Beyond es una cámara de Samsung que graba en 360 grados y que fue mostrada en noviembre de 2014. En ese momento, la cámara grababa imágenes sin sonido y no podía ser desplazada a la hora de grabar. El Gear 360, sería su primera versión comercial.

EL PERSONAJE



CARMEN VACA RUIZ

COORDINADORA, DOCENTE E INVESTIGADORA EN ESPAOL

“Hay que atreverse y no temer al fracaso”

El día que tomó la materia de programación, supo que la Computación era lo suyo y no las Telecomunicaciones. Desde aquel entonces, no ha parado de adquirir nuevos conocimientos en el área.

Tiene una maestría en Computer Science en Syracuse University (Estados Unidos) y un doctorado en el Politécnico de Milán en Information Engineering. Fue becaria Fulbright (programa que reconoce y premia a personas con excelencia académica y profesional, con potencial de liderazgo futuro, proporcionando becas en EE. UU.) y durante su doctorado trabajó por alrededor de 18 meses en las oficinas de Yahoo Research Labs en Barcelona.

Carmen Vaca Ruiz es guayaqueña y no le gusta decir su edad para no decepcionar a sus alumnos quienes, asegura, le calculan menos años de los que tiene. Hoy trabaja como profesora de Ingeniería en Ciencias Computacionales en la Escuela Superior Politécnica del Litoral (Espol), universidad en la que obtuvo su primer título, es investigadora y también coordinadora de la carrera.

Su área de investigación fue Urban Computing, la cual utiliza datos geolocalizados publicados por residentes o visitantes de dichas áreas, en plataformas online, con la finalidad de resaltar y descubrir características y hasta necesidades urbanas. Durante su doctorado, tuvo la oportunidad de trabajar en un minor research, en el área de Topic Modelling, la cual extrae información valiosa a partir de los posts publicados en plataformas como Twitter.

Entre sus logros en la Espol está el haber creado el Grupo de Investigación de Tecnologías Web y Móviles, Taws, y la inserción de la materia de Desarrollo Web en la malla curricular desde el 2005 -hoy indispensable en la carrera-. Actualmente ha creado un itinerario de Big Data, junto a otras docentes, para que los alumnos aprendan sobre el manejo y análisis de datos.

A sus alumnos y demás estudiantes de ingenierías computacionales les recomienda que aprovechen las plataformas de Moocs (cursos online masivos abiertos, por sus siglas en español), que se atrevan y no le teman al fracaso. “El éxito llega después de varios intentos fallidos”, asegura. “Que sean autónomos y tomen las riendas de su formación académica en sus manos, que la vean como una inversión para hacer lo que les gusta en un futuro”.

MÁS DE ELLA

Le gusta. Conversar con amigos, conocer nuevas culturas y el voleibol. No le gusta decir su edad.

VENTAJAS DEL CONTENIDO EN 360°

EMPATÍA

Esta tecnología, además de mostrar una vista principal, le permite al usuario rotar la escena hacia los costados, hacia arriba y hacia abajo, aumentando aún su poder de elección y fortaleciendo su vínculo con el contenido.

TELEPRESENCIA

Estos contenidos pueden servir para transportar al usuario hacia lugares donde desearía estar. Por ejemplo, un concierto de su artista preferido, donde pueda recorrer con la mirada o el dedo, el escenario, las gradas, el público, etcétera.

INMERSIÓN

Los vídeos o fotos hechos en 360° permiten que el usuario viva una experiencia de inmersión total al colocarse en la misma posición desde la que fue grabado el vídeo, sea con ayuda de un casco de realidad o desde un móvil.

INTERACCIÓN

Más allá de mostrar productos, la experiencia 360° es una oportunidad para jugar con el público e interactuar a otro nivel. Es posible “esconder” elementos, apelar a las emociones, a los intereses y a los sueños de la audiencia.

VANGUARDIA

Distintas marcas ya aprovechan las posibilidades que abre esta herramienta. Nike, por ejemplo, lanzó un vídeo que ubica al consumidor en la perspectiva de Neymar Jr. Medios como el New York Times también la experimentan.

DIFERENCIA

Funciona como un diferencial para las marcas. Estas pueden proyectar en su público objetivo una fuerte imagen de innovación y creatividad. Además engancharlos a sus productos por mucho más tiempo.

NO PASE POR ALTO

¿CÓMO FUNCIONA?

Básicamente, los vídeos han sido grabados simultáneamente con varias cámaras o lentes que apuntan en todas direcciones y las imágenes son unidas mediante software.

De esta forma, se consigue una imagen esférica donde el punto de vista del espectador está en el centro, lo que le permite mirar en cualquier dirección.

Si un vídeo en 360 grados se ve en un casco de realidad

virtual (Oculus rift, Gear VR, CardBoard...), contemplar la escena es tan sencillo como mover la cabeza. Mientras que si se observa desde un

dispositivo móvil, necesitará una herramienta que los soporte (YouTube, Facebook, entre otras) y como resultado obtendrá una visión total del entorno a un par de clics o toques; en algunos casos solo bastará que mueva el equipo en la dirección deseada.



MÓVIL

EL PRÓXIMO IPHONE LLEGARÁ EN MARZO

Apple prepara una nueva versión de su teléfono que podría considerarse como el sucesor del iPhone 5c, el modelo con carcasa de policarbonato plástico que lanzó en el 2013. Según la web 9to5Mac, este nuevo modelo se anunciará a mediados del mes de marzo y se conocerá como iPhone 5se. Se trata de un teléfono más pequeño que los actuales iPhone 6 y 6 Plus. Tendrá cuatro pulgadas de pantalla.



DATOS INTERNACIONALES

CONEXIÓN

TECNOLOGÍA 100 VECES MÁS RÁPIDA QUE WIFI

Sisoft, es la primera empresa (mexicana) en el mundo en comercializar la tecnología LiFi, que usa la luz directa para transmitir datos a un costo menor de 200 dólares. Se trata de una conexión 100 veces más potente que el wifi.

El aparato que ha creado consiste en un receptor y una lámpara con un chip encargado de descodificar la información que actúa como un router.

APLICACIÓN

UNA OPCIÓN PARA HABLAR CON EMOTICONES

Peach es una red social que se instala con una app en inglés para iOS aunque, dado el éxito cosechado, sus desarrolladores ya han asegurado que pronto llegará a Android.

Se basa principalmente en el uso de los emoticones para comunicarse. Utiliza una serie de comandos para hacer publicaciones, no tanto para comunicarse, sino para dar información de algo concreto.