

Tecno (F)

nuevovivir@granasa.com.ec

LEGO MINDSTORMS EV3

Es un kit para construir robots con piezas de lego y programarlos. Posee elementos básicos de las teorías robóticas, como la unión de piezas y la programación de acciones en forma interactiva. Es ideal para chicos de 12 años en adelante.

KANO KIT

Es pequeño equipo informático que incluye lo necesario para montar un ordenador de cero de hecho, el montaje será lo primero que haga. Su sistema operativo Kano OS los ayudará a hacer música, juegos y más. También los dejará conectarse a Internet.

PILLAR

Se trata de un juguete en forma de oruga que tiene el objetivo de iniciar a los más pequeños en la programación. Está compuesta por pequeños bloques que se unen entre sí mediante USB. Cada bloque seguirá el movimiento que el niño le dé. Se vende online y cuesta \$0 dólares.

Facebook lanza Lifestage

Es una aplicación para adolescentes basada en los videos efimeros y los stickers. Está disponible en EE. UU.

Un Samsung de segunda.

La compañía estudia lanzar un programa en 2017 para vender smartphones de alta gama de segunda mano.

MAÑANA /CASA ADENTRO

Los amigos verdaderos versus los no relevantes

Los juguetes del futuro YA ESTÁN AQUÍ

GUANIELLA ESPINOZA CODOS espinozag@granasa.com.ec | GUAYAQUIL

Cuando hablamos de tecnologías para niños, a menudo los imaginamos frente a las pantallas. Sin embargo, la industria del juego y hasta la Internet están escapando de esa "caja tonta". Hoy autos, muñecas y demás juguetes fusionan una experiencia física, con el uso de teléfonos inteligentes, aplicaciones, computadoras e Internet.

Hello Barbie es un ejemplo. La clásica muñeca de Mattel hoy permite conexión wifi y trae un sistema de inteligencia artificial que le permite responder preguntas que le hacen los niños. Otro ejemplo es Dino, un dinosaurio de CogniToys que también responde inquietudes de los pequeños, pero además crea historias, cuenta chistes y propone juegos y unos cuantos pases.

Recuerda los legos y las horas que pasaba armando castillos, carros y más, pieza por pieza? Cosa del pasado. Ahora las creaciones de los pequeños parten de una impresora 3D. Por ejemplo, la ThingMaker, que permite a los usuarios fabricar sus propios juguetes partiendo de un simple dibujo.

¿Y los carros a control remoto? Pues bien ahora existen ro-

EN CONTEXTO

- Traen inteligencia artificial, interactúan con los niños y hasta aprenden de ellos. La 'ficción' llegó a los pequeños
- Las muñecas, los carros, las pelotas... Se pueden conectar a Internet e incluso ser programados por sus dueños
- Estas atracciones tecnológicas podrían resultar una estrategia para acercar a los niños a las ciencias duras

SABER +

ENCUÉNTRALO EN NUESTRAS VERSIONES IPAD Y ANDROID

AKI DRIVE, UNA PISTA CON PERSONALIDAD. Mire cómo funciona equipo.

BOISE, LA INDUCCIÓN AL SONIDO. Esta bocina trae todo para armar, desde cero, un altavoz.

Los juguetes de hoy, al menos los que mostramos en esta página, están pensados para revolucionar no solo el entretenimiento, sino la educación. Dash and Dot, por su parte, le enseñan a los niños lo básico de la programación informática. Mientras que Lego Mindstorms, los "profesionaliza" con la unión de piezas y la programación de acciones en forma interactiva. La realidad virtual es otra op-

VIEW-MASTER

Este juguete está inspirado en el Cardboard de Google y para utilizarlo es necesario escanear con el smartphone las tarjetas que traen los diferentes Experience Pack (kits de contenidos). Luego se introduce el celular dentro del visor y el niño puede recorrer los diferentes escenarios.

HELLO BARBIE

Mattel presentó en el 2015 a Hello Barbie, con conexión wifi y ToyTalk, un sistema de inteligencia artificial que le permite responder las preguntas que le hacen las pequeñas, formular sus propias preguntas, proponer juegos interactivos, relatar historias y hasta contar chistes.

THINGMAKER 3D

Hasta ahora los niños solo podían realizar construcciones con legos, esto ha empezado a cambiar con ayuda de las impresoras 3D. ThingMaker les permite crear sus propios juguetes utilizando piezas modulares disponibles en la app de diseño de Autodesk. Se puede preordenar por \$ 299.

JEWELBOTS

Las pulseras de la amistad programables son dispositivos de código abierto donde los chicos dictan la función. Cada pulsera permite la conexión con hasta ocho amigos. Cuando alguno está cerca la pulsera se activa y pueden enviarse mensajes. Se programan con ayuda de un teléfono o una PC.

ROBOT PUPPY

Es un perrito que ladra, habla, mueve la cola y juega con los chicos. Entiende español, inglés y francés. También está Chipi esta simpática mascota cuenta con inteligencia artificial, que le permite reconocer a su amo, así como responder a los gestos de la mano y de la voz.

SPHERO

Es una pelota robótica encantadora que es virtualmente indestructible, ha sido usada en más de 1.000 escuelas para enseñar a los niños a programar. Los pequeños empiezan moviendo la pelota de un lado a otro y de pronto, una o dos semanas más tarde, trabajan con programación.

DASH AND DOT

Son robots controlados por una aplicación móvil, pero también se les puede enseñar a entender y reaccionar frente a eventos del mundo real: ejecutar una melodía real en un xilofón, cambiar de color, o ladrar en respuesta a que un niño palmea las manos.

MARGARITA MARTÍNEZ

Ing. en Electricidad e Investigación, matemática y directora de Aqá, Parque de la Ciencia en la Espol.

"Los niños deben tocar, ver, oír... experimentar"

Bajo su experiencia en los nuevos semilleros de futuros científicos e ingenieros, en donde "juega" con chicos de 5 a 15 años en "asignaturas duras", Margarita Martínez cree que los juegos ideales deben tener baja barrera de entrada, es decir, que al inicio todos puedan realizarlos, pero alto techo: que a la larga involucren desafíos de crecimiento sin límite.

«Los juguetes tecnológicos ayudan a los niños a inclinarse por las STEM?»

- Algunos como Dash and Dot permiten aprender matemáticas, lógica y programación de una manera escalonada y divertida. Lo mismo ocurre con algunos de Lego. Si el juguete permite que el niño se enganche en un ciclo de cuestionamiento, hipótesis, experimentación y conclusión, sí, se está preparando al niño para adentrarse con STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, por sus siglas en inglés).
- ¿La programación es más fácil a través del juego?
- La programación es un juego de construcción de instrucciones... Por lo tanto, ayuda en la afinación de los procesos lógicos para la resolución de problemas.
- ¿Es necesario alejar a los niños de las pantallas?
- Es importante que los niños vivan la etapa de lo concreto: tocar, ver, oír, saborear, experimentar el mundo real para que más adelante puedan elaborar las abstracciones que la matemática y la ciencia modelan. Entonces es urgente que se alejen de la adicción a las pantallas.

Desde el mes de mayo implementó su aplicación móvil "Dinero Hogar", desarrollada pensando en la experiencia de sus clientes al momento de recibir servicios en sus casas. Los clientes podrán recibir un servicio rápido y sentirse seguros verificando los estándares de la persona que dejan entrar en su hogar para asistirlos en sus emergencias.

LOS PERSONAJES

EMMANUEL LEPOUTRE
Gerente general, ejecutivo y vocero

DANIEL PONCE
Director, experto negocios digitales

DAVID SAENZ
Presidente ejecutivo, experto en finanzas

Hazvaca.com promueve el 'crowdfundig' local bajo recompensas

Emmanuel Lepoutre tiene un BBA de la universidad de Trent (Canadá) y David Saenz se graduó en la Universidad San Francisco de Quito con un título en Seguros y Finanzas. Ambos han ocupado cargos en Marketing, Producción y Finanzas en los sectores industriales y de la banca ecuatoriana. Daniel Ponce, en cambio, es un emprendedor empoderado, socio de Multitabajos y fundador de Memá Express y Grupo Céntrico, esta última es una compañía de soluciones virtuales que contiene: Nivel.com, Seguros123.com, Evaluar.com y Céntrico Digital. Juntos lideran Hazvaca.com.

Esta plataforma tiene similitudes muy cercanas con otras internacionales como Indiegogo o Gofundme. Es decir, trabaja bajo el modelo de crowdfunding llamado "de recompensas". ¿Cómo es eso? Los usuarios cargan proyectos a la plataforma en búsqueda del apoyo económico de la comunidad y ofrecen, a cambio de las donaciones, recompensas simbólicas y únicas que los motiven.

Por ejemplo, ahora en el sitio existe una campaña que ofrece plantar una flor en nombre del donante que haga un aporte de \$ 25, en el jardín de una persona afectada por el terremoto del 16 de abril, y por un aporte de \$ 50 se registra el nombre del donante en una placa.

Entre sus puntos a favor destacan las soluciones de pago locales, además de un panel que permite a cada usuario llevar un control estricto sobre las donaciones recibidas, las recompensas y la edición de las campañas en curso. Cuenta también con certificados SSL o https que refuerzan la seguridad del sitio.

Hazvaca tiene como fin convertirse en un método popular en Ecuador para realizar proyectos que anteriormente no hubiesen podido ver la luz por falta de recursos económicos. Las categorías disponibles hasta hoy son salud, educación, emprendimientos, arte y cultura, así como remediación y sociales.

EL DATO

Nuevo. El emprendimiento nació hace una semana y hasta el cierre de esta edición contaba con tres proyectos en curso.

NOVEDADES DE LA SEMANA

LANZAMIENTO RIVIERA PRESENTÓ SUS TELEVISORES 4K

Audiolac a través de su marca Riviera lanzó una línea de televisores inteligentes, con tecnología 4K, producidos en Ecuador y que llegará al mercado en septiembre. Entre sus novedades, además de cuadruplicar la resolución que ofrece la alta definición HD, destaca un sistema dts-v que crea un sonido envolvente y regala el volumen automáticamente acorde al entorno. También la opción de grabar la programación de televisión a través del puerto USB y el soporte aplicaciones como Netflix y YouTube. Sus precios irán desde los 469,99 hasta los 2.839 dólares, según su tamaño.

Yolanda Hoyos, presidenta ejecutiva de Audiolac, explicó que estos equipos son posibles de la mano del tercer mejor fabricante de televisores inteligentes del mundo, que según el ranking disponible en Internet se trataría de Sony.



APLICACIÓN GOOGLE ALLO USARÁ EL MODO INCÓGNITO

Allo, la aplicación de mensajería instantánea que Google presentó en el último I/O, y que está muy cerca de llegar a nuestros dispositivos para acompañar a Duo, la app de videollamadas que ya se puede encontrar en el Google Play Store, permitirá el uso del modo de incógnito.

Este modo ofrecerá una mayor privacidad y seguridad a la hora de conversar con nuestros contactos. En primer lugar, una de las novedades introducidas serán los mensajes que tendrán la capacidad de autodestruirse. Por otra parte, para una mayor seguridad si cabe, las notificaciones que lleguen a nuestros dispositivos serán totalmente secretas, y los mensajes no aparecerán en la barra de notificaciones. Tampoco dejará hacer capturas de pantalla y colocar tiempo de expiración al chat.



CORTOS LOCALES

\$ 15 POR RECICLAR

Telefónica ha anunciado una promoción de reciclaje de celulares en desuso. A cambio de cada celular que entregue en sus puntos de venta, recibirá 15 dólares de tiempo aire.

APP TUENTI

Tuenti lanzó en Ecuador una app que le permite a los usuarios "otender sus poderes de comunicación". Entrega minutos extra para llamar con Voz Digital, deja guardar conversaciones para luego volver a escucharlas, tiene chat y más.

GPS PORTÁTIL

Garmin Ecuador cuenta con un GPS de mano para medición y navegación satelital, que permite al usuario obtener una diversidad de datos geográficos, útiles para trabajos en áreas de tierra, pesca, agricultura. Más detalles en garmin.ec

NUEVA APP DE GEA ECUADOR REFUERZA SEGURIDAD EN SERVICIOS AL HOGAR

GEA Ecuador es parte de GEA Internacional, un grupo empresarial líder del mercado y con presencia en 12 países de Latinoamérica. Marca tendencia en la industria latinoamericana, que gracias a su constante innovación, excelencia en el servicio y equipos altamente calificados.

¿CÓMO FUNCIONA?

- El cliente solicita el servicio llamando a su programa de asistencia donde su operador lo atiende.
- El operador coordina el servicio de asistencia.
- Un técnico se presentará en el lugar asignado con su dispositivo móvil y por medio de la APP mostrará sus credenciales para que el cliente haga la validación correspondiente.
- El técnico procederá a asistir con la emergencia.
- Se genera un reporte al problema al cual se le anexa la evidencia que realiza la validación del servicio en el aplicativo.