

NOTICIAS TECNOLOGÍA

INTERNET

EL SENADO DE EE UU QUIERE DAR AL PRESIDENTE EL PODER DE CORTAR INTERNET ANTE UNA CIBERAMENAZA

Las empresas estarían obligadas a obedecer y los clientes no podrían demandarlas

El Senado estadounidense propone una nueva ley que daría plenos poderes al presidente para preservar la ciberseguridad del país, incluyendo cortar parcialmente el acceso a Internet. Las empresas proveedoras de acceso, los buscadores y los fabricantes de software seleccionados por el Gobierno deberían cumplir inmediatamente las órdenes del departamento de Seguridad. La desobediencia sería castigada.

El objetivo de la ley es salvaguardar la Red del país y "proteger a nuestro pueblo". El proyecto da plenos poderes al presidente en caso de emergencia lo que anuncia que topará con una fuerte oposición. TechAmerica, un importante grupo de presión del sector tecnológico, ya ha manifestado su preocupación por el empleo que pueda darse a este poder absoluto que permite ordenar la desconexión de redes y sitios. La Protecting Cyberspace as a National Asset Act (PCNAA) se justifica por parte de sus ponentes porque el país no ha de esperar a que se produzca un 11 de septiembre cibernético para reaccionar. El proyecto diseña un Centro Nacional de Ciberseguridad que sería la autoridad en estos casos. La única limitación que contempla la ley es que las operadoras no podrían vigilar la conducta digital de sus clientes, su actividad en la Red, a menos que contaran con una autorización legal.

El proyecto se justifica porque las infraestructuras críticas del país han de estar a salvo de intrusiones y ataques de nuevas formas de criminalidad y terrorismo cibernético. El Centro Nacional podría revisar los mecanismos de seguridad implantados en las empresas privadas para tener conocimiento del grado de vulnerabilidad de las redes del país e incluso de las partes de estas redes en el extranjero que, si son asaltadas, "pueden generar un significativo daño".

El proyecto de ley prevé, además, la inmunidad de aquellas compañías que al cortar el acceso o alterar el servicio de sus clientes al obedecer las órdenes de la administración les causaran daño. Los clientes no podrán acudir a los tribunales. Las compañías tendrán el apoyo económico de la administración. Estas medidas han recibido las primeras críticas porque dejan en una situación muy frágil al ciudadano internauta y, dada la inmunidad de las empresas privadas, incrementará los pleitos contra la administración.

CONSUMO

EL BLU-RAY TARDA EN IMPONERSE

Dos años después de ganar la guerra de formatos, despegaba lentamente - Llevan esta tecnología el 9% de los reproductores vendidos en Europa - El vídeo 'online' abre la lucha entre distribución física y digital

Ni con Avatar. Los muñecos azules de James Cameron han pulverizado los récords de ventas de discos Blu-ray en EE UU (2,7 millones de unidades en cuatro días), pero es la gota en el océano. Pese a ganar en 2008 la reñida batalla de estándares con HD DVD, Blu-ray, el invento impulsado, entre otros, por Sony, Wal-Mart y Warner Bros, no convence todavía a la mayoría

de los consumidores. De los 115 millones de reproductores vendidos en el mundo en 2009, según GfK, solo un 12% fueron Blu-ray. Los tradicionales grabadores y reproductores de DVD, mucho más baratos, siguen triunfando. En EE UU la penetración de Blu-ray llega al 12%, pero en Europa, según la consultora Screen Digest, no supera el 9%, incluidas las consolas PS3, compatibles.

“El mercado de Blu-ray en España es insignificante”, asegura Ignacio López, director de la unidad de electrónica de consumo de GfK. En 2009 las ventas aumentaron casi un 200%, pero respecto a un volumen diminuto de 15.800 reproductores. “El parque acumulado de equipos en nuestro país es de 1,5 millones, aunque un 78% son consolas PS3”. Frente a estos 1,5 millones, existen 13 millones de reproductores DVD en pleno uso.

La crisis, los precios más elevados de discos y equipos, y los nuevos servicios de compra y alquiler online de películas están lastrando la alta definición. Las grandes productoras y distribuidoras acusan a la piratería.

Richard Cooper, analista de Screen Digest, rebate ese argumento: “La gente que piratea mucha música también compra mucha música. Este comportamiento se está trasladando al mundo del vídeo”. Cooper confía en que la alta definición dé el estirón en los próximos años. “Creemos que un 35% de los reproductores en el hogar serán Blu-ray en el año 2012”. “No hay forma de ganar esta competición”. Así, dolido y cabizbajo, zanjó el presidente de Toshiba una de las guerras tecnológicas más enconadas de los últimos años. Fue en febrero del 2008. En juego estaba convertirse en el nuevo estándar de la alta definición. El formato HD DVD, impulsado por las japonesas Toshiba, NEC y Sanyo, no aguantó el tirón. Ganó Blu-ray, la opción propuesta, entre otros, por Sony, Wal-Mart y Warner Bros.

Tras cinco años de disputas, el camino se presentaba soleado y sin curvas. La realidad, sin embargo, es más bien plomiza. El cóctel de recesión económica, precios altos de discos y equipamiento y escasez de contenidos, ha desembocado en unos niveles de adopción muy por debajo de lo esperado.

España, muy reticente

España es de los países europeos con las cifras más bajas de ventas. Del total de discos DVD vendidos el año pasado, unos 16,8 millones, sólo un 4% fueron Blu-ray, según GfK. En Reino Unido o Alemania llegan a un 9%, pero la media europea se queda en un raquítico 6%. En EE UU, los discos vendidos en alta definición en el 2009 no superaron el 11%, según NPD Group. “El cambio de analógico a digital, de VHS a DVD, fue muy fácil y comprensible para los consumidores. Pero de digital a alta definición no es tan sencillo. Mucha gente ya está satisfecha con la calidad de audio e imagen que ofrecen los DVD, no quiere pagar más”, asegura Taniguchi Atsufumi, responsable de la línea de reproductores Blu-ray de Sony España.

La diferencia de precios es significativa. Un disco Blu-ray de la película Avatar o la última de Tarantino no baja de 25 euros, 30 en ediciones especiales. En DVD se pueden comprar a partir de los 12. Para los reproductores también hay que rascarse el bolsillo. El precio medio de un Blu-ray está en 240 euros, pero uno de DVD no supera los 50, calcula GfK. “Cada año vemos reducciones de precios de entre un 20% y un 30% en equipos y software. La caída animará la adopción”, dice Atsufumi.

Samsung, LG y Panasonic compiten duramente con Sony en la venta de reproductores. “Todavía no hay masa crítica, se está creando. Pero estamos convencidos de que el 3D empujará al Blu-ray”, explica Marcos García, director de electrónica de consumo de Samsung España.

“El problema está en el precio del contenido. Si vale el doble que un DVD normal, el consumidor no lo comprará. Aquí las majors (grandes estudios de producción de cine) tienen que cambiar su estrategia, y creo que ahora ya están dispuestas”.

Hasta que eso ocurra, la industria de contenidos se encuentra en un brete. Las ventas de DVD

se desploman, pero el aumento de las de Blu-ray no compensa la caída. El año pasado, se vendieron un 12% menos de DVDs en España y un 121% más de Blu-ray.

Escasez de contenidos

Sin embargo, la gran diferencia en volúmenes (16 millones de unidades DVD frente a 680.000 de Blu-ray) no remedia el problema de rentabilidad. A ello hay que añadir la escasez de contenido en alta definición: sólo 1.050 títulos en alta definición el año pasado frente a 31.220 en DVD.

Ante estos datos, muchos se preguntan si el nuevo formato logrará sustituir al DVD o si saltaremos directamente a los modelos de distribución digital. "Es la pregunta del millón. En su día el DVD empezó también muy lento, pero luego tuvo una adopción exponencial. Nadie lo sabe", dice López.

Richard Cooper cree que aún tardaremos en pasar de discos físicos a contenidos digitales. "Si pagas por una película en iTunes, no la podrás ver en una consola Xbox. Necesitas además una conexión de banda ancha muy buena. Todavía es un sector emergente y de nicho".

[Blu-ray.jpg](#)

INTERNET

GOOGLE QUIERE REINAR EN LA TELE

Los próximos planes de la compañía pasan por trasplantar el éxito de su buscador a la pequeña pantalla y fusionarla con Internet

Google es la principal entrada a Internet. Su buscador es utilizado por más de 6 de cada 10 internautas en el mundo (9 de cada 10 en España). Pero Google no solo quiere reinar en la pantalla del ordenador. También aspira a hacerlo en el resto. En el móvil, ha introducido su sistema operativo Android -el que gobierna todo el software del aparato- y se ha ganado en apenas un año y medio la confianza de los fabricantes, desplazando al Windows de Microsoft o al Symbian de Nokia. Android también está empezando a equipar los miniportátiles (netbook) y las tabletas de las primeras marcas informáticas. La última pantalla que le quedaba era la televisión. Y Google ya ha dicho que está dispuesto a intentarlo.

Por el momento, Google TV es sólo un anuncio. El que ha realizado el consejero delegado de Google, Eric Schmidt, tras firmar un acuerdo con Sony, Intel y Logitech para desarrollar el proyecto. Pero puede cambiar el panorama televisivo, dejando sin sentido señas de identidad como las cuotas de pantalla y los programas de máxima audiencia. Y, aún más importante, puede dar un vuelco radical a la financiación de las cadenas y sus fuentes publicitarias, como ya lo ha hecho Google News con el periodismo escrito, en una más que difícil convivencia con los editores que culpan al buscador de parasitismo por utilizar sus contenidos indiscriminadamente para su negocio de publicidad.

¿Qué pretende ser Google TV? Según el vídeo explicativo difundido por la empresa, el televidente se sentará en su sofá y al encender su televisión tendrá un buscador que le permitirá seleccionar el programa o la película que desee. El buscador, como ocurre con el de Internet, le dará los resultados alojados en las webs de las cadenas, productoras y demás proveedores de todo el mundo que sirvan sus contenidos. El usuario sólo tendrá que elegir, pulsar y ver su programa favorito en el momento que le apetezca, programarlo o grabarlo.

Google dice que no tiene por qué haber conflicto con las televisiones, porque serán estas las que decidan los contenidos que ponen a su disposición, y si son gratuitos o de pago. Aunque muchos ponen en entredicho esa neutralidad. Para empezar, si Google TV triunfa, las platafor-

mas que ofrecen televisión bajo el protocolo de Internet (IPTV) mediante banda ancha, como Imagenio, verían estrangulado su negocio. Aunque el cambio más importante sería que las cadenas convencionales dejarían de controlar el negocio web, todavía embrionario, pero clave en un futuro muy cercano, dejando que Google enlace sus programas y se lleve de paso un pellizco del pastel publicitario hasta ahora solo en sus manos.

Internet esta cada vez más presente en nuestras vidas, desplazando a la televisión. La aparición de los móviles inteligentes (smartphones), que permiten la navegación por la Red ha aumentado aún más ese dominio.

Por ejemplo, Internet ya supera en España a la televisión como el medio más usado. El último estudio de Mediascope Europe señala que los españoles se pasan 13,3 horas semanales navegando en Internet frente a las 13 horas que dedican a la televisión. Esa distancia crece aún más a medida que baja la edad de la población.

Google sabe que Internet es imparable y desea integrarlo de una vez por todas en la televisión. Para ello usará su infalible buscador Android que, a diferencia de otros como Windows de Microsoft o los que usa Apple (tanto en sus portátiles como en móviles), es abierto y gratuito y permite desarrollar todo tipo de aplicaciones. Esa característica le ha hecho un arma temible en los móviles. En 2009, Android multiplicó por seis su cuota de mercado en los smartphones. Y los nuevos modelos de miniportátiles y tabletas, expresamente desarrollados para Internet, están incorporando Android.

Para que Google TV sea un éxito hace falta que muchos fabricantes de televisores se unan al proyecto. Por el momento solo está Sony, aunque Google confía en atraer al resto. Y siempre queda la posibilidad de comprar un descodificador que permita ver Google TV en cualquier televisor.

El proyecto plantea dudas. El usuario es renuente a apilar más cajas en torno a su televisor o a comprar uno nuevo (los primeros valdrán en torno a los 625 euros) salvo que obtenga un beneficio palpable: ver gratis o a precio muy asequible sus programas favoritos. El streaming -ver vídeos o escuchar música por Internet sin necesidad de descargarla- está calando cada vez más en los hábitos. La web musical Spotify o la de vídeos seriesyonquis.es son buena prueba de ese éxito. Pero es una ruina para los dueños de los contenidos. Spotify, que funciona con acuerdos con las discográficas, ha tenido que restringir su acceso por exigencia de los sellos. De la web de vídeos, que enlaza contenidos sin permiso, no reciben nada, y algunas cadenas han tenido que cambiar los horarios de sus series estrellas porque muchos internautas ya la habían visto por estas páginas.

En Google TV nadie asegura que, pasada la promoción, el televidente no utilice el buscador como una página de enlaces para llegar a sus programas favoritos a coste cero. ¿Por qué, por ejemplo, pagar por un partido de la Liga si se puede captar de una televisión asiática que lo emite en abierto?

La televisión es la principal destinataria de la inversión publicitaria (representa el 42% del total). En 2009, se destinaron 2.368 millones de euros, un 23,1% menos. Internet es el tercer medio preferido por los anunciantes (11,6% del total), aunque en el último año fue el único segmento que creció (+4,96%), según los datos de los expertos en publicidad IAB e Infoadex. El pastel es demasiado apetitoso para que Google no intente hincarle el diente. Aunque aún no ha dicho cómo compartirá la tarta publicitaria entre cadenas. Dice que lo está estudiando. Que vayan afilando los cuchillos las cadenas.

[Google_TV.jpg](#)

<http://www.youtube.com/watch?v=diTpeYoqAhc>

CONSUMO

LA INDUSTRIA CULTURAL ESPAÑOLA EXAMINA SU FUTURO DIGITAL

El Ministerio de Cultura organiza en Madrid un foro para debatir sobre piratería y contenidos 'online'

"Estamos pasando del óleo al software. ¿Cómo se enfrentaría hoy Goya a las guerras del siglo XXI o Buñuel a la crisis económica? Yo creo que dirían lo mismo con otras herramientas". Ángeles González-Sinde, ministra de Cultura, abrió con una pregunta y una respuesta la jornada sobre Retos de la industria española de contenidos digitales, organizada por su departamento en Madrid. Antes de despedirse dejó un vaticinio ("El futuro de nuestra cultura está directamente relacionado con los contenidos digitales") y un mensaje de ánimo ("Hace falta imaginación, esfuerzo y empuje"). ¿Y qué dijeron los responsables de los contenidos digitales? Vayamos por partes.

Libro electrónico. Nadie quiere que la industria editorial española, la cuarta del mundo, pierda peso en este tránsito hacia lo digital. Los editores, además, no desean que se pierda la tradicional cadena del libro (que incluye a autores, editores, distribuidores y librerías) cuando el electrónico sea un objeto de consumo masivo. Los autores reclaman que se respete la propiedad intelectual.

Ante la piratería, Ángel María Herrera, fundador y director de la empresa de autoedición Bubok, propone medidas pedagógicas: "Hay que educar a nuestros hijos para que vean que piratear está mal, pero que los editores dediquen tiempo a perseguir páginas piratas en lugar de pensar en contenidos nativos digitales es una pérdida de tiempo". Según los editores, en 2009 se dejaron de ganar 150 millones de euros por la piratería en este sector. "¿Cuánto de esos se habrían facturado si tuvieran Librandia [plataforma de distribución digital creada recientemente por siete editoriales] el año pasado?", interpeló el fundador de Bubok.

Las armas contra las copias ilegales de la editorial Planeta se sintetizan así: pedagogía, suficiente oferta de contenidos digitales legales y marco jurídico razonable. Las expuso Jesús Badenes, director general de la División Editorial Librerías del grupo. Dijo además: "El futuro del libro es binario: papel y digital. Y habrá un efecto sustitutivo, pero también se incrementará el número de lectores".

Obviamente también quieren que el libro electrónico tenga el IVA reducido (4%) del que se beneficia el papel. "Es impensable y un error que haya distintos IVA dependiendo del soporte", indicó José Manuel Cerezo, director de Estrategia de Prisacom.

Películas en Internet. Rafael Sánchez es el director de Filmotech, una plataforma que ofrece visionado de películas (1,39 euros) y que se creó en 2007. "Hacemos todo lo posible para que los contenidos estén y sean de fácil acceso, pero es difícil competir si en algún sitio tienen la película gratis con un clic", lamentó. "Necesitamos un modelo de negocio en el que también los productores y creadores reciban un porcentaje de la tarta y no solo lo hagan las telefónicas o los buscadores", agregó.

Y desde el principal buscador, Google, respondieron. "Nunca la gente ha leído más ni se ha visto tanto contenido audiovisual. Esta parte positiva duele a muchos porque hay una pérdida del control. Ya no lo tienen los editores y productores de contenidos, el poder lo tenemos cada uno de nosotros en Internet", dijo Luis Collado, responsable para España y Portugal de Google Libros.

Collado animó a los sectores culturales a poner en marcha "experiencias agradables y fáciles" para incentivar el comercio electrónico. "Los piratas están porque no hay una oferta de contenidos fácil y atractiva. La piratería siempre ha existido, pero solo se piratea lo que tiene éxito", aseveró. "Se combate con un marco jurídico y fundamentalmente con educación", concluyó.

Carlos Guervós, subdirector general de Propiedad Intelectual del Ministerio de Cultura, recordó las recomendaciones hechas al Gobierno por la comisión interministerial para combatir la piratería. Además de las actuaciones educativas y el apoyo a la oferta digital legal, se propuso un nuevo marco jurídico para combatirla. "Es imprescindible que se respeten las reglas del juego y los derechos de la propiedad intelectual", dijo Guervós. El proyecto de Ley de Economía Sostenible, en su disposición adicional segunda, contempla un procedimiento mixto administrativo-judicial que actuará contra las páginas que vulneren con ánimo de lucro los derechos de propiedad intelectual. "Es un sistema que respeta el principio de contradicción (el supuesto infractor puede defenderse), la supervisión judicial (sólo se cerrarán si un juez lo autoriza) y no actúa contra el usuario", explicó.

TECNOLOGÍA

KINECT, "LA TECNOLOGÍA INVISIBLE"

Microsoft presenta el control remoto y sin mando de los videojuegos que se basa en el reconocimiento de la voz y los movimientos del jugador.- El lanzamiento mundial empezará en Estados Unidos en noviembre

Microsoft ha presentado esta tarde nuevamente su sistema de control de videojuegos remoto y sin mando para la Xbox 360 en la feria E3. La primera novedad es que cambia de nombre. Se llama Kinect y se basa en el reconocimiento de la voz y los movimientos del jugador. El lanzamiento será mundial y se iniciará en Estados Unidos el 4 de noviembre. Junto a Kinect, Microsoft ha presentado una nueva consola Xbox (299 dólares), con wifi, preparada para Kinect y que debe estar en las tiendas estadounidenses hoy mismo.

Los directivos de Microsoft han definido a Kinect como "la tecnología invisible, te reconoce, te escucha y no tiene fronteras". "No es únicamente revolucionario para el juego sino para todo el entretenimiento porque es tan simple de utilizar que cualquiera podrá hacerlo". Kinect no estará únicamente conectado con Xbox Live. También lo estará con el sistema operativo Windows para teléfonos móviles. Kinect se vendrá en todos los países donde esté activa Xbox Live, incluida España. En la demostración, todo se controlaba con gestos y palabras. Entrando en el sistema, aparecen desde ofertas de juegos, a acceso a redes sociales. También puede aplicarse a una videollamada. No sólo permite chatear con amigos de Xbox Live. También con todos los que tengan Windows Live Messenger. Quienes hacen la videoconferencia pueden estar viendo otros contenidos y compartir los comentarios. Si uno de los interlocutores se mueve, Kinect le sigue. Para el lanzamiento del nuevo sistema de control sin mando habrá varios juegos.

Entre los juegos que prepara para este sistema están: Kinectimals, para el entrenamiento de felinos; Joyride, un juego de carreras cuyo volante virtual se conduce con las manos; Kinect Sport, repertorio de deportes entre los que figuran el tenis y el fútbol y Kinect Adventures a través de un río. Igualmente habrá un título para practicar ejercicios gimnásticos que escanea la figura del jugador para mejorar el seguimiento de sus movimientos. Primero ha de conocer los datos del jugador (altura, peso...) para poder ajustar los ejercicios. También se ofrecerá un juego de danza. Y con Lucas Arts se prepara un juego basado en La guerra de las galaxias.

Juegos para Xbox

Al inicio de la presentación, Microsoft ha enumerado los títulos de juegos que ofertará esta temporada la consola. Halo: Reach, Fable III (que saldrá en octubre), Crackdown 2, Metal Gear Solid: Rising y Call of Duty: Black Ops serán títulos en exclusiva para la consola de Micro-

soft. En la presentación de esta tarde, sus creadores han ofrecido secuencias de estas nuevas ediciones. Títulos de éxito como Halo: Reach del que 2,7 millones de fans han hecho durante el último mes la beta más grande en la historia de la consola. El juego saldrá en septiembre. Este título ha vendido 34 millones de unidades.

Según Microsoft, Xbox Live tiene 25 millones de miembros que juegan e interactúan a través de ella.

El pionero en ofrecer un mando inalámbrico fue Nintendo con un controlador sin hilos para su consola Wii, que lanzó en 2006. Tanto Sony como Microsoft han anunciado réplicas a esta oferta empujados por el éxito de Nintendo que ha vendido más de 28 millones de Wii, mientras que Sony ha colocado 20 millones de PlayStation 3 y Microsoft 12,3 millones de Xbox. Nintendo, con su sistema, consiguió incorporar un nuevo tipo de jugador a su consola. Microsoft pretende mejorar la oferta prescindiendo de cualquier tipo de mando.

[kinect.jpg](#)

SALUD

OPERAR EL CEREBRO CON PUNTERÍA MILIMÉTRICA

La neuronavegación permite entrar en zonas de difícil acceso con precisión

El sistema nervioso es una de las partes del cuerpo más difíciles de operar. No es de fácil acceso, no se conoce bien y una imprecisión puede dejar graves secuelas. Por eso las tecnologías de imagen combinadas son una ayuda primordial para los cirujanos. Los aparatos más sofisticados de este tipo son los neuronavegadores, porque permiten actuar con un margen de error de un milímetro en zonas muy delicadas.

Un equipamiento de este tipo fue el que se usó en la cabeza de Carmen Anguita. La mujer, de 46 años, perdió la sensibilidad de la mano derecha y le diagnosticaron un meningioma, un tumor cerebral generalmente benigno. En diciembre de 2009 se lo extirparon con cirugía guiada con neuronavegador de tres dimensiones en el Hospital de la Princesa de Madrid. "Estaba asustada porque me dijeron que el tumor estaba situado en un lugar de difícil acceso, pero los doctores me explicaron que sabían en todo momento en qué zona estaban operando y que irían poco a poco. Cuando salí de la UCI ya había recuperado la sensibilidad. Empecé a comer con la mano derecha, coger cosas y tocar a mis hijos. No me han quedado secuelas y tampoco he tenido molestias en la cabeza", resume contenta.

La apuesta por estas tecnologías es cara. En el Hospital de la Princesa de Madrid -que tiene, según sus médicos, uno de los aparatos para intervención cerebral más avanzados-, el equipamiento se completa con otros instrumentos para la columna -el primero de España- y los pulmones. En total, más de un millón de euros de inversión. "El neuronavegador ha facilitado mucho la cirugía. Aporta precisión y seguridad", dice Rafael García de Sola, jefe de Neurología del centro sanitario. Aunque el médico reconoce que no hay que dejarse fascinar por todo lo nuevo. "No existen estudios de eficacia, pero la impresión de los neurocirujanos es que con estos equipos tenemos menos dificultades para operar, nos metemos en casos cada vez más difíciles y la mortalidad y morbilidad es mucho menor", subraya. En el hospital se realizó la primera intervención de estimulación cerebral en España en 2004 (una operación que consiste en implantar electrodos para que su descarga sustituya a los impulsos nerviosos). Desde aquel año se han realizado unas 700 operaciones de esta clase.

El siguiente paso es actuar no solo en el cerebro, sino sobre la médula espinal. Y este hospital dispone, desde julio pasado, del único equipamiento de neuronavegador de columna en la sanidad pública. "Trabajar en columna y con este equipo presenta la ventaja de que el acceso

es más fácil, y, una vez que se ha realizado la intervención, se puede comprobar si los tornillos están bien colocados o, en caso contrario, corregirlo en el mismo acto quirúrgico”, apunta García de Sola.

[Operacion_neuronavegador.jpg](#)

ECOLOGÍA

OLD BIRD REGISTRA LOS SONIDOS NOCTURNOS DE LOS PÁJAROS

¿Quieren saber qué pájaros sobrevuelan su casa durante la noche sin tener que desvelarse? Pueden quitarse la curiosidad gracias al proyecto Old Bird y su sistema casero de rastreo de las escuchas de los sonidos de las aves tanto autóctonas como migratorias y raras.

Según el ornitólogo estadounidense Bill Evans, que estudia las aves y sus movimientos desde hace más de un cuarto de siglo, uno de los inconvenientes de esta pasión son las largas horas que se requieren para lograr avistamientos útiles y datos suficientes para tener valor estadístico. Por ello Evans ha lanzado el proyecto Old Bird, un sistema de análisis del comportamiento de las aves nocturnas que, aprovechando las nuevas tecnologías, puede ser utilizado fácil y eficazmente tanto por avezados ornitólogos como por simples aficionados.

“Tan sólo es necesario un micrófono, un cable y una grabadora. En la página web de la iniciativa -también en idioma español- se describe detalladamente cómo construir de manera artesanal y en menos de dos horas un sistema de escucha por el módico precio de 30 euros”, asegura Bill Evans.

Una vez instalado en el techo o en un balcón de la casa, el sistema de grabación retransmite a través de un cable audio la señal hacia uno o más dispositivos de grabación. El aparato está pensado para operar durante las horas nocturnas y así poder captar las actividades de los pájaros al atardecer y al amanecer, cuando son más activos y llenan el aire con sus trinos y gorjeos.

Una vez grabados, los sonidos de cada pájaro se convierten en datos únicos, que conforman un espectro sonoro original e inequívoco. Sin embargo identificar un espécimen por las características de su canto requiere un fino oído y unos conocimientos avanzados, en un mundo donde cada vez son más excepcionales las personas que saben distinguir un pájaro por los sonidos que emite. Para superar el escollo ya no son necesarios años de entrenamiento acústico. En la página web de Old Bird, Evans pone a disposición de los que quieran participar en el proyecto unos programas informáticos, que sirven para analizar digitalmente las grabaciones recogidas con su sistema de escucha e identificar los pájaros que las han producido. De este modo, el neófito podrá empezar a ligar el sonido con su pájaro. De momento la biblioteca de la página muestra sonidos mayoritariamente de aves norteamericanas.

“Estos datos tienen un valor añadido si se consigue construir redes de receptores por regiones, para lograr perfilar las rutas de las aves migratorias en vuelo nocturno”, explica Evans. “Sin embargo, también resulta interesante reunir individualmente, datos locales, ya que a menudo deparan sorpresas como la detección de pájaros raros, ajenos a las rutas migratorias habituales o en un periodo del año insólito”, explica el ornitólogo.

Al proyecto, que está dirigido tanto a expertos como a simple apasionados de la naturaleza, se han sumado ya muchas instituciones norteamericanas dedicadas a la ornitología, universidades y asociaciones ecologistas. “Actualmente participan en el proyecto regularmente unas 2.000 personas”, dice Evans, “pero los colaboradores esporádicos son muchos más”.

SALUD

HABRÁ GLÓBULOS ROJOS ROBÓTICOS QUE NOS PERMITIRÁN ESTAR HORAS BAJO EL AGUA

El inventor Raymond Kurzweil ha visitado Madrid para dar a conocer su particular visión del futuro de la sociedad.

Pronostica una fusión de la tecnología con el cuerpo.

“Se podrán introducir ordenadores en los cerebros para curar enfermedades degenerativas como el parkinson” afirma.

El inventor y científico norteamericano Raymond Kurzweil ha visitado Madrid para dar a conocer su particular visión del futuro de la sociedad, invadida por las nuevas tecnologías. Entre otras predicciones, asegura que habrá glóbulos rojos robóticos que permitirán esprintar durante quince minutos o sentarse en el fondo de una piscina durante cuatro horas.

Kurzweil incide en la importancia de la innovación para la medicina. Durante su intervención en unas jornadas de Telefónica, Kurzweil ha incidido en la importancia de la innovación para la medicina, que, a su entender, se ha convertido “en otra tecnología más”. En este sentido, la rápida evolución del sector, que crecerá “un millón de veces más” en veinte años, cuenta con un papel relevante.

Según su visión, la tecnología se está volviendo más pequeña y “está desapareciendo” a nivel físico. En este sentido, avanzó que probablemente los ordenadores comenzarán a desaparecer a partir de finales de este año y en el año 2029 se producirá “una fusión” de la tecnología con el cuerpo.

Kurzweil aseguró que incluso se podrán introducir ordenadores en los cerebros para curar enfermedades como el parkinson, de forma que ya no se tratará de un experimento, sino de una terapia. “De aquí a 20 años esos equipos que ahora tienen el tamaño de un guisante y que requieren cirugía, tendrán el de una célula y no necesitarán de intervención quirúrgica”.

Por otra parte, el científico afirmó que gracias a las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y su “efecto democratizador” se produjo la caída de la Unión Soviética. “Precisamente, cuando el Gobierno soviético ya no tuvo el control de los canales de información, mi predicción en la década de los 80 fue que unas cuantas máquinas de fax iban a acabar con la Unión Soviética y así fue”, comentó respecto a una conversación que mantuvo con Mijail Gorbachov.

El proyecto del genoma humano se anunció en la década de los años 90 y fue acogido con gran escepticismo entre los científicos: a mitad del proyecto tan sólo se había descifrado el 1% del genoma, pero luego se experimentó un crecimiento exponencial, multiplicándose por dos los hallazgos cada año.

Gracias al efecto democratizador de las TIC se produjo la caída de la Unión Soviética. Según Kurzweil esto supuso “una progresión espectacular” y los costes se redujeron a la mitad cada vez. Así, en la actualidad disponemos de 23.000 programas de software sobre el genoma “que nos ayudan a discernir los genes que no necesitamos de los realmente útiles e incluso aquellos que podemos cambiar a través de la terapia génica in vitro”.

Por último, avanzó que las TIC también van a transformar la energía y el abuso de los combustibles fósiles, ya que utilizan muy pocos recursos y son beneficiosas para el medio ambiente, como las células solares. “La energía solar va camino de convertirse en el 100% del suministrador de energía de todo el mundo”.

El científico e inventor Raymond Kurzweil (a la izquierda) durante su intervención en unas jornadas de Telefónica en Madrid.

[globulos roboticos.jpg](#)

INTERNET

NUEVA VERSIÓN DEL NAVEGADOR SAFARI

Apple ha desvelado las novedades de Safari 5.

El navegador ofrece una herramienta que permite leer los artículos de Internet con una visualización que aísla el texto del resto de contenidos.

Apple ha anunciado el lanzamiento de Safari 5, la nueva versión de su navegador web, que incorpora el nuevo Safari Reader para leer artículos en la web sin distracciones, con un incremento de rendimiento del 30% sobre Safari 4, y con la posibilidad de elegir entre Google, Yahoo! o Bing como servicio de búsqueda que opera en el campo de búsqueda de Safari. Disponible para Mac y Windows, Safari 5 incluye herramientas de desarrollo optimizadas y soporta más de una docena de nuevas tecnologías HTML5 que permiten a los desarrolladores web crear sitios web que cuenten con las ventajas de las nuevas tecnologías de Internet. Safari Reader facilita la lectura en la web de artículos de una o varias páginas, mostrándolos en una nueva vista con desplazamiento, exenta de cualquier contenido adicional. Cuando Safari 5 detecta un artículo, el usuario puede hacer clic en el icono Reader (lector) de la Barra de Direcciones Inteligente para visualizar el artículo completo; y disfrutar así, según Apple, de una lectura más clara y sin interrupciones, con opciones para ampliar, imprimir o enviar por mail. Además, el nuevo y gratuito Safari Developer Program permite a los desarrolladores personalizar y mejorar Safari 5 con extensiones basadas en tecnologías web estándar, como HTML5, CSS3 y JavaScript.

Según un reciente informe, Safari ocupa el cuarto lugar en el ranking de navegadores con un 4,4% de cuota de mercado, por detrás de Chrome (5,6%), Firefox (24,2%) y el aún líder IE (61,5%).

[safari.jpg](#)

BREVES

EL PUENTE MÁS LOCO DEL MUNDO: PEARL RIVER NECKLACE

Probablemente el Pearl River Necklace sea el puente más loco y extraño jamás diseñado, pero hay una gran razón para darle esa disparatada forma.

Para unir Hong Kong con la China principal, hubo que resolver un problema: en Hong Kong las personas conducen en el lado izquierdo del camino, y en China en el derecho, así que si un auto fuera hacia China y otro hacia Hong Kong probablemente terminarían chocando. ¿Solución? Lo que ven en la imagen: el puente más loco del mundo.

[Pearl-River-Necklace.jpg](#)

BREVES

VENTANAS SOLARES: NO MÁS PANELES EN EL TECHO

De seguro que quieres convertirte en una persona ecológica, y en lo que se refiere a energía solar, no significa que debes llenar el techo de paneles solares, ya que existen las grandiosas ventanas solares. Simplemente debes instalar el vidrio en tus ventanas y ayudará con el gasto de energía en la casa y se verá como si fuera una ventana común y corriente. Nadie lo notará. Tal vez esto no te guste, ya que la gente no sabrá que eres "ecológico", así que quizá sean mejor los paneles... Bien, de cualquier manera, es bueno tener opciones.

[Ventanas-solares.jpg](#)

BREVES

ENOKI ROME ECOCITY, UNA MINI-SOCIEDAD ECOLÓGICA DENTRO DE ROMA

Imagínate petalos gigantes en medio de una metrópolis, pero con gente viviendo en su interior... Esto de seguro recuerda a un cuento de hadas en que los personajes viven en casas en un bosque... Pero no se trata de eso de lo que hablamos.

El Enoki Rome Ecocity será algo ecológico, aerodinámico y ciencia material. Instalado en Roma por OFL Architecture, cuenta con áreas de casas residenciales, espacios para comercios y espacios para actividades ecológicas, deportivas y culturales. Caben 6000 residentes en sus 240.000 metros cuadrados y además hay un área de 300.000 metros cuadrados para recreación.

Probablemente en un futuro cercano se haga realidad.

[Enoki-Rome-Ecocity.jpg](#)

BREVES

ESTUDIANTES CHINOS CREAN UN TRANSFORMER GIGANTE

Sin dudas que este robot sería una muestra de altísima tecnología si cumpliera con las mismas funciones que los Transformers que todos conocemos, pero no las cumple, o al menos eso creo... De cualquier manera, este gigante fue construido por estudiantes chinos a través de viejas partes de camión. Obviamente el arma y la cabeza no tienen nada que ver con ningún camión, pero aún así, es un invento estupendo.

Su altura es de 32 pies y pesa 4 toneladas.

[Robot-gigante.jpg](#)