

PROGRAMAS

Integración de datos y contenidos

La canadiense Open Text ha ultimado la versión 7 de su solución de gestión e integración de datos y contenidos Genio. Mejora la compatibilidad de los datos, soporta arquitecturas orientadas a servicios (SOA) y adopta el estándar de caracteres Unicode. Precios a partir de 40.000 euros.

● www.opentext.com

Pasar archivos de Internet a móvil

Botón Bango simplifica la transferencia de todo tipo de contenidos de Internet al móvil. Para ello basta con acceder a la página www.bango.com/button, identificar la dirección URL del contenido deseado e introducirla en el navegador del móvil. Es de la británica Bango y es gratuito.

● www.bango.com

Músculos y pieles más realistas

El programa de modelado, animación, efectos visuales y renderizado Maya ha sido reforzado con la inclusión del módulo Muscle, que Autodesk adquirió el año pasado a su creador, Comet Digital. Ayuda a los animadores a crear movimientos más realistas de la piel y los músculos, y aporta funciones específicas para su tratamiento y texturas. No se vende por separado, aunque sí se puede utilizar independientemente de Maya 2008 o de forma integrada con éste. Maya 2008 Complete cuesta 2.099 euros.

● www.autodesk.com/maya-extension1

Banquero en la pantalla del móvil

Vídeo Banca Móvil, de Cystalcom Sistemas, funciona en cualquier móvil 3G y establece una comunicación bidireccional entre el cliente y el banco que incluye videollamada. El menú de la aplicación permite hacer traspasos entre cuentas del mismo banco, ver los gastos de las tarjetas de crédito o visualizar los últimos movimientos, entre otras opciones. También permite solicitar atención personalizada con un empleado del banco sin tener que colgar y llamar de nuevo, y localizar una oficina bancaria e incluso un cajero con efectivo.

● www.cystalcom.com

Yahoo! agiliza las búsquedas

El buscador Yahoo! Search se renueva con la herramienta Asistente de búsquedas, diseñada para ofrecer respuestas más relevantes. Para ello despliega un menú con sugerencias que se van depurando a medida que el usuario completa los distintos caracteres del término que busca.

● www.yahoo.es

Distribución de vídeo

Adobe Flash Media Server 3 mejora sus funciones para la creación, distribución y protección de contenidos de vídeo *streaming* de alta calidad y aplicaciones interactivas en diferentes plataformas y navegadores. Disponible a partir de 1.049 euros, sin IVA.

● www.adobe.com/es/products/flash-mediaserver

Avatares para comunicarse

La alemana Zweiggeist ha creado Web-Lin, un *software* que se descarga gratuitamente. Una vez instalado en un sistema Windows crea un avatar que identifica y se comunica con otros avatares similares cuando coinciden en una misma página *web*.

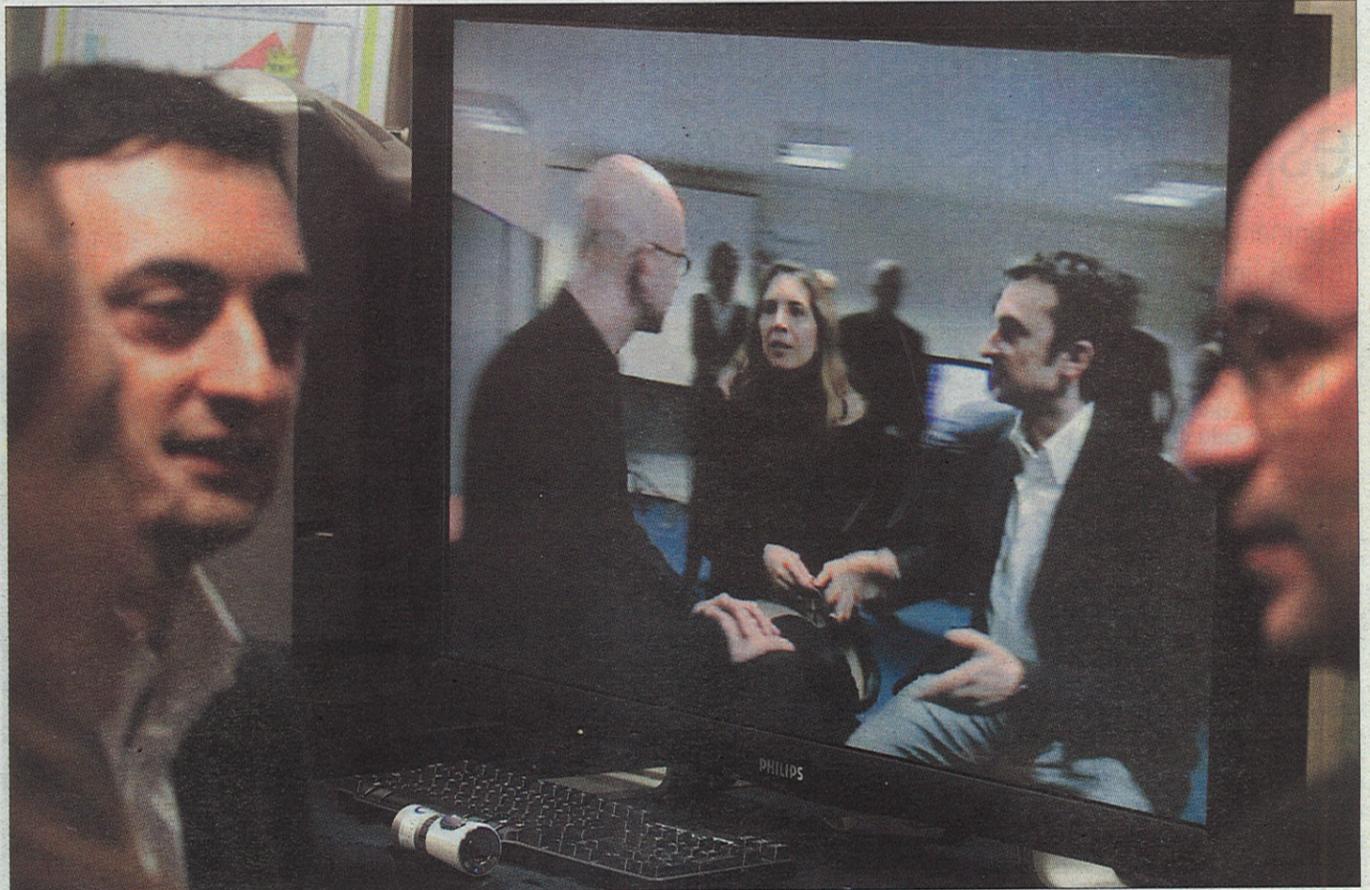
● www.weblin.com

Videjuegos más comprimidos

La británica I-play ha mejorado la capacidad de compresión del formato .JAR que suele utilizarse para mandar aplicaciones y juegos para móviles. De esta forma puede ofrecer a proveedores de aplicaciones y operadoras el envío de más contenidos a menor coste. Un ejemplo de ello es la oferta de dos videjuegos en un mismo *pack* que comercializa por tres euros a los clientes de Orange y Movistar.

● www.iplay.com

INVESTIGACIÓN



En la pantalla, de derecha a izquierda, Pablo Rodríguez, Núria Oliver y Carlos Domingo.

GIANLUCA BATTISTA

Telefónica repatría jóvenes investigadores

En el centro de I+D de Barcelona trabajan más de 200 personas sobre el futuro del multimedia e Internet

● La cúpula directiva está integrada por españoles que estaban trabajando en Japón y Microsoft

TOMÁS DELCLÓS

¿Podrán algún día las operadoras ser los grandes recaderos del planeta digital? ¿Transportar velozmente, de punto a punto, centenares de terabytes de un modelo virtual de mueble para que una impresora 3D lo construya? ¿Se podrán crear redes inalámbricas potentes a través de redes Wi-Fi compartidas? ¿Cómo han de responder las redes a las nuevas necesidades de distribuir contenidos personalizados? Estos interrogantes, y unos más, están en los laboratorios del centro de Telefónica I+D en Barcelona. Allí trabajan cerca de 200

El director del centro, el español Carlos Domingo, fue fichado por cazatalentos en una empresa japonesa

personas de procedencias muy distintas. Hay varios jóvenes investigadores españoles repatriados. Entre ellos, quienes están en la cúpula del proyecto.

Carlos Domingo, de 36 años, es el máximo responsable. Quien quiera conocerlo algo más puede ir a su *blog*, *Un poco de todo*. El informático catalán ha estado 12 años trabajando en el extranjero, desde Suecia hasta Tokio, donde llegó a estar en el Consejo de Administración de una importante empresa japonesa cotizada en Bolsa. Un buen día, le llamaron unos cazadores de talentos. Era para regresar a España y trabajar en Telefónica, liderando un proyecto de investigación con un presupuesto de 100 millones de euros en cuatro años. "Me convenció el discurso empresarial que había detrás. Telefónica es una multinacional que no puede contentarse con

ser una *fast-follower*, un seguidor diligente de lo que inventan otros. Tiene que liderar la innovación y sabe que ha de contar con gente nueva que se ha enfrentado a otras culturas, mezclar perfiles, que haya nuevas ideas, que no castigue el fracaso cuando se toman riesgos...".

El biólogo Joan Massagué sostiene que la primera dificultad para investigar es acertar con las preguntas que deben responderse. En opinión de Domingo, una de ellas es cómo mejorar la distribución de contenidos audiovisuales. Hay que pensar en hacerlo bien, barato, por redes alámbricas e inalámbricas, que transporten vídeo 3D. Por otra parte, está la gestión de estos contenidos. "No vale la pena trabajar para solucionar lo que ya resuelve Google. La indexación de textos está resuelta. No lo está, en cambio, la de vídeos. Y ello tiene aplicaciones tanto en el interior de las operadoras, para ordenar sus activos de vídeo, en el caso de Imagenio, como para el consumidor".

Hay que mejorar la experiencia de uso del internauta y combinar aplicaciones pensando en tres pantallas: la del ordenador, la televisión y el móvil. La otra gran área es el multimedia.

A la cabeza de estas dos áreas hay, también, investigadores repatriados. Pablo Rodríguez llega de Cambridge (Microsoft) y Núria Oliver estaba en los laboratorios de Microsoft en Redmond. Rodríguez ve una Red que ha de estar dimensionada para usos nuevos, que están cambiando. No se trata de que todos vean lo mismo a la misma hora, sino que puedan verlo cuando y como quieran. El éxito técnico del P2P reside en un sistema que se autogestiona, autodimensiona y es capaz de distribuir millones de archivos. El modelo P2P

puede implantarse en las redes, con nodos en la Red y en el hogar del internauta, reflexiona. Rodríguez piensa en redes Wi-Fi en las que vecinos de una comunidad se pongan de acuerdo en compartir, sumar, su ancho de banda inalámbrico. Una experiencia en redes, ya realizada, fue con Barcelona TV. Se dotó a una unidad móvil de una señal potente agregando el ancho de banda de varios teléfonos móviles. Resultado: una retransmisión en directo sin necesidad de satélites. Rodríguez participa en un grupo de expertos del Gobierno norteamericano para diseñar la nueva generación de Internet.

Y sueña: "Si en lugar de enrutar hacia direcciones IP, hacia máquinas, enrutáramos directamente hacia la información, el papel de los buscadores perdería peso. Ahora, si yo cambio el albergue de mi página *web*, cambio mi dirección IP y desaparezco de Internet hasta que los buscadores han localizado mi nueva dirección. Ahora, si Google no me encuentra, no me encuentra nadie. Se trataría de que me encontraran a mí, no a mi máquina. Las aplicaciones de Internet han crecido porque se han añadido capas de *software* por encima del nivel de red. Se trataría de dotar de su lógica a la red".

A Núria Oliver, en 2004, el MIT la incluyó en la lista de los 100 investigadores jóvenes (tenía 33 años entonces) que estaban en la vanguardia. "Acepté la oferta de Telefónica porque es un esfuerzo serio. Se trata de un grupo científico en el que no estás para hacer desarrollos, investigación aplicada, sino que tiene la misma ambición de cualquier laboratorio internacional". Estos primeros meses, Oliver los dedica a crear equipo en su área multimedia. "Busco investigadores con diferente ex-

periencia. Puedes dar mi correo, nuriao@tid.es, para que si alguien está interesado pueda ponerse en contacto conmigo". El programa de investigación de Oliver se organiza en tres áreas: algoritmos de análisis de la información multimedia; aplicaciones para la captura y el acceso de información en móviles, así como el empleo de sensores para que el teléfono sepa dónde estás y lo que haces para personalizar los servicios, y, por último, interfaces amigables para el usuario. "En una búsqueda de imágenes, si modelas la persona que la hace, la máquina sabe los intereses de quien está

"No vale la pena trabajar en lo que ya resuelve Google. La búsqueda multimedia no está solucionada"

buscando algo; los resultados de una misma búsqueda serán muy distintos para cada internauta en función de su personalidad, su historial de búsquedas, sus intereses, la tarea que esté desarrollando en ese momento e incluso su estado de ánimo".

Antes de empezar a definir los nuevos horizontes de trabajo, Oliver ha oteado la literatura científica en el sector para no repetir esfuerzos que ya hayan hecho otros. "Me interesa resolver problemas que se plantean en la vida real. Procuro trabajar a partir de necesidades reales. No me gusta trabajar en una investigación puramente incremental, que mejore un 0,5% lo que ya existe, prefiero retos totalmente nuevos".

RODRÍGUEZ: blog.rodriguezrodriguez.com/
DOMINGO: www.unpocodetodo.com
OLIVER: www.nuriaoliver.com/
TELEFÓNICA: www.tid.es