



**Trucos::: p.3**  
Escritorios  
virtuales

## APUNTES

### ➔ Samsung mejora su IA

Samsung acaba de dar un paso más para mejorar la próxima versión de su asistente virtual, Bixby 2.0. La compañía adquirió Kngine, una empresa con sede en Egipto, dedicada por completo al objetivo de crear una IA que aprenda y evolucione como lo hace un ser humano. Kngine está desarrollando una inteligencia artificial similar a la humana que puede responder preguntas después de aprender leyendo.

### ➔ Novedades de Netflix

Netflix acaba de anunciar que a partir de abril incluirá previews del contenido en sus versiones para móviles. En detalle: en el cuarto mes del año llegará a iOS y luego se espera la llegada a equipos Android. Tal como recuerda Engadget, esta función ya estaba disponible en televisores hace aproximadamente un año.

### ➔ Skype optimizado

Microsoft sabe que el mercado de aplicaciones de videollamadas es cada vez más competitivo, por lo que decidió poner manos a la obra y mejorar algunas características esenciales de Skype. Por eso, a partir de ahora la plataforma está optimizada para funcionar sin problemas en dispositivos Android antiguos que corran las versiones 4.0.3 a 5.1 del sistema operativo.



Tecnología :::

## Máxima tecnología

ESTAMOS A MENOS DE 100 DÍAS DEL MUNDIAL DE FÚTBOL DE RUSIA, LA MÁXIMA CITA DE ESTE DEPORTE, QUE SERÁ RECORDADO, TAMBIÉN, COMO EL MÁS TECNOLÓGICO DE TODOS HASTA AHORA, POR LA CANTIDAD DE INNOVACIONES QUE SE VAN A APLICAR.

➔ Cuando faltan poco más de tres meses para el Mundial de Fútbol de Rusia 2018, la ansiedad se va apoderando de los fanáticos del deporte en todo el mundo. Y no

PAGINA 2 >

Novedades ::: p.4

## Dragon Ball Fighter Z

JUEGOS DE DRAGON BALL NO FALTARON NUNCA, PERO ARC SYSTEM WORKS PROFESIONALIZA LA FÓRMULA PARA TRAERNOS EL TÍTULO DEFINITIVO, DRAGON BALL FIGHTER Z.

Actualidad ::: p.3  
EL COMERCIO  
ELECTRÓNICO  
AUMENTÓ  
52% EN 2017



## AVANCES

## Android Oreo

## → Google adelanta el Android P

Si bien Google suele presentar sus novedades relacionadas con Android en la conferencia I/O, que este año comenzará en mayo, la primera preview de Android P podría llegar mucho antes, concretamente en marzo. Según reveló Evan Blass, la compañía lanzará la primera versión de Android P Developer Preview este mismo mes. Según el célebre filtrador de novedades móviles, es probable que esta beta llegue a los usuarios del programa de pruebas a mediados de marzo. Todavía no está claro cuántas previsualizaciones se lanzarán en 2018 antes de que la versión final llegue al mercado, pero durante los dos años anteriores Google lanzó hasta cinco versiones para desarrolladores. Hasta ahora, ha habido una gran cantidad de informes dedicados a destacar algunas de las nuevas características que pueden llegar con Android P, como el soporte para notch y la opción de alertar a los usuarios si se está grabando una llamada telefónica. ■

## → Repasamos desde el Mobile Word Congress 2018 todo lo que nos esperará en el Mundial 2018, a través de las innovaciones que se dieron en La Liga Española, y que se repetirán en todos los estadios de Rusia.

es para menos. Ahora bien, esas ganas de que “empiece ya” también afecta a los fanáticos de la tecnología. ¿Amantes del deporte y geeks unidos por una misma pasión? Nadie podría haber predicho esto hace tan solo 10 años, pero hoy ocurre gracias a los nuevos desarrollos tecnológicos al servicio de fútbol, que hacen cada vez más interesantes las transmisiones con detalles ultrafinos acerca de las jugadas, las estadísticas y hasta los fallos arbitrales.

Con el motivo de la celebración del Mobile World Congress 2018 en Barcelona, La Liga española mostró todos los avances tecnológicos de los que echan mano para poder mejorar no sólo la calidad del vídeo de las retransmisiones, sino también los datos que los espectadores pueden tener a mano al mismo tiempo que ven un partido de fútbol. Esto es ni más ni menos que un potente avance de todo lo que nos encontraremos en el próximo Mundial, el más tecnológico de todos, sin dudas, gracias también a la incorporación por primera vez en la historia del Video Assistant Referee (VAR), un ya polémico asistente para que los árbitros puedan revisar sus fallos luego de ver la repetición en una pantalla.

Volviendo al Congreso de Barcelona, los organizadores de La Liga española abrieron las puertas del RCDE Stadium, estadio oficial del Real Club Deportivo Español, situado a escasos kilómetros de la sede del congreso mundial de móviles. Allí se pudieron apreciar los últimos avances tecnológicos que ayudan a mejorar la experiencia del fútbol.

**Calidad 4K HDR**

En la recorrida, el equipo de La

Liga demostró que ya podemos ver fútbol en 4K HDR sin problemas. Falta que el público general se adapte. Carlos Ruiz-Ocaña, responsable de comunicación, contó cómo todas las cámaras se han preparado para poder retransmitir en 4K y HDR. Aunque ha admitido que todavía son pocos los que pueden ver las retransmisiones a esta calidad desde sus casas, espera que con el tiempo estas resoluciones se conviertan en algo común para “ver los tatuajes y el sudor de los jugadores”.

Joris Evers, jefe de comunicaciones de La Liga, comentó que quieren mejorar todavía más la calidad de esas cámaras y ampliarlas a más estadios. De momento el sistema True View está instalado en los estadios del Atlético de Madrid, el Sevilla, el Barça y el Madrid; con planes de ampliarlo próximamente en los estadios del Valencia y del Athletic de Bilbao.

Más novedades tecnológicas: el “Laser Wall”. Bajo este nombre se esconde un sistema de sensores que detectan cuando hay una jugada interesante en el partido, haciendo que las cámaras más cercanas puedan captar a los jugadores involucrados y generar planos a cortas distancias.

Pero lo más llamativo, sin ninguna duda, es la Sky Cam. Una cámara colgada con cuatro cables de fibra capaz de deslizarse por varios metros encima del estadio, llegando a una velocidad de 12 metros por segundo. Y aunque sólo esté permitido en los entrenamientos, la Sky Cam puede descender a unos escasos 3 metros del césped del estadio cuando la norma es que esté suspendida a 21 metros de altura.

Estas cámaras no son nada nuevo: las inventaron en los años



→ Así se ve un partido en 4K. Claro que si, como en ese ejemplo, tenemos la cancha detrás, no vale la pena perderse la experiencia en vivo y en directo...

‘90, para grabar jugadas justo por encima de los jugadores en los partidos más importantes de las ligas estadounidenses. Ahora que pueden instalarse con presupuestos más reducidos, La Liga los ha colocado en los estadios del Barcelona, Real Madrid, Athletic, Espanyol, Sevilla, Betis, Valencia y Bilbao.

Evers defiende la Sky Cam de una forma sencilla: imitar los planos de los videojuegos. Éstos tienen total libertad para poner los planos que quieran en los escenarios virtuales, y la cámara suspendida permite acercarse a ese nivel. El público más joven aprecia eso.

¿Pero qué pasaría si la cámara recibe un pelotazo? Ya ocurrió, precisamente en el estadio del Espanyol, pero la SkyCam está preparada para estos casos y no se cayó encima de nadie.

**¿Big Data en el fútbol?**

Ya no hay nada que se escape de los sensores y análisis de los datos en los partidos de La Liga. Una red de sensores se encarga de otro avance: la recopilación de todos los datos acerca del movimiento de todos y cada uno de los jugadores. Una interfaz llamada Media Coach controla todos esos movimientos, de modo que el personal cualificado puede generar filtros que localicen jugadas muy concretas.

Un ejemplo hace que se entienda

mucho mejor: un operador puede encontrar rápidamente una jugada de Messi en la que estuviera corriendo en posesión de la pelota a más de 20 kilómetros por hora en una zona determinada del campo. Con esto se pueden crear estadísticas mucho más completas de cada jugador y partido, aprovechables tanto para ofrecer productos al público (detalles durante la retransmisión) como al equipo para analizar el rendimiento de los jugadores.

Por último, y con la colaboración con MediaPro, un concepto de interfaz de partidos y datos mediante realidad virtual representa el experimento de esa empresa para ver si el público se animaría a ver un partido utilizando gafas de realidad virtual o aumentada.

Ellos mismos lo admiten: no saben si va a funcionar. Pero el experimento, con todas sus posibilidades, está ahí. Imaginemos poder ver un partido como si estuviésemos al lado de uno de los arcs, consultando todos los datos y rendimiento de cada jugador, y con las retransmisiones convencionales del partido insertadas.

Entre todos los datos, las cámaras y los sensores, nos queda claro. Puede que si vemos un partido de fútbol por la televisión y no seamos demasiado fanáticos no notemos nada, pero la tecnología que se usa para retransmitirlos y grabarlos está cambiando profundamente. ■

## INFOBIT.

Semana del 8 al 14 de marzo de 2018.  
Edición Nº 1.005. Año XVII.

Medios Gráficos que insertan el suplemento en sus ediciones:

**Ecos Diarios**, Necochea  
**El Norte**, San Nicolás  
**El Tiempo**, Azul  
**La Opinión**, Trenque Lauquen  
**La Verdad**, Junín  
**La Voz**, Bragado  
**La Voz del Pueblo**, Tres Arroyos  
**Noticias**, Pehuajó  
**Nueva Era**, Tandil  
**El Debate**, Zárate  
**TiempoSur**, Santa Cruz  
**La Mañana**, 25 de Mayo

Es una publicación propiedad de **Diarios Bonaerenses S.A.**

**Director:**  
Víctor Agustín Cabrerros

**Consejo Editor:**  
José Filippini y Leandro Ignacio

Los artículos de este suplemento son propiedad exclusiva de **DALAGA S.A.**

**DIB Central**  
Calle 48 Nº 726, piso 4.  
(B1900APU). La Plata. Buenos Aires  
Teléfax (0221) 4220054 / 4220084  
E-mail: editor@dib.com.ar  
Internet: www.dib.com.ar  
En Buenos Aires  
Teléfax: (011) 4331-3415  
E-mail: publicidad@dib.com.ar  
Registro de la Propiedad  
Intelectual en trámite

## ¡INVENTARON EL VAR!

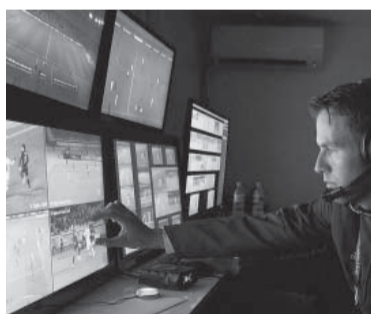
Tras la polémica que lo popularizó en Argentina en el partido de Copa Libertadores entre River y Lanús, el famoso VAR (video asistente para árbitros) será utilizado por primera vez en un mundial en Rusia 2018.

La medida, que ya se aplica con sus variantes y posibilidades en otros deportes como el básquet, el tenis y el rugby, es muy resistida por una parte del mundo fútbol, que considera que con esto se perderá la “esencia” del deporte.

Sin embargo, la International Football Association Board (IFAB), órgano de la FIFA, ya aprobó su uso para la competencia más importante del fútbol a nivel mundial, en cuatro circunstancias puntuales: convalidación de un gol en el que no se sepa si la pelota ingresó o no, offside o habilitación, jugadas de tarjeta roja directa, o para identificar a un infractor en caso de que el árbitro se confunda.

Ahora solo resta que la FIFA misma disponga de su uso en el Mundial, pero que ya lo haya hecho la IFAB es todo un antecedente para los expertos en la materia, que consideran que la decisión ya no tiene vuelta atrás.

Implementado en Europa desde el año pasado (debutó en el Mun-



dial de Clubes de 2016, realidad), el VAR tuvo un debut muy dudoso en América. Ocurrió durante el partido de vuelta de las semifinales de la Copa Libertadores, entre Lanús y River. Al equipo dirigido por Marcelo Gallardo (que jugaba de visitante) no le cobraron un penal que podría haberse detectado con el uso de la tecnología. Más tarde, a los locales sí le dieron la pena máxima luego de revisar la tecnología. Esto definió la suerte de los Millonarios, que quedaron fuera del certamen.

Ese fin de semana, en el entretiempo del Superclásico entre River y Boca, Enzo Pérez (jugador rojiblanco) popularizó la frase “inventaron el VAR” para quejarse sobre un supuesto error arbitral durante el encuentro que el xeneize terminó ganando por 2 a 1.



→ El BigData vino a cambiar la manera en que se analizan los partidos, con detalles muy precisos del desempeño de cada jugador.



## NOVEDADES

## El comercio electrónico aumentó 52% en 2017



➤ Según CACE, se vendieron 96 millones de productos a través de 60 millones de órdenes de compra.

Según un estudio de Kantar para la Cámara Argentina de Comercio Electrónico (CACE), el eCommerce en Argentina creció durante 2017 un 52% respecto al año anterior, registrando además una facturación de 156.300 millones de pesos.

El año pasado, según Kantar, se vendieron 96 millones de productos a través de 60 millones de órdenes de compra, un 28% más que en 2016. El ticket promedio de compra fue de 2.600 pesos, correspondiendo a un aumento del 19% con respecto al año anterior, y los rubros que impulsaron el crecimiento en unidades fueron alimen-

tos y bebidas e indumentaria.

Respecto a las categorías favoritas de los usuarios a la hora de realizar compras online, pasajes y turismo sigue siendo el número 1, seguido de celulares y accesorios, indumentaria y electrónica. Si se pone el foco en la facturación, los rubros más relevantes son pasajes y turismo, equipos y accesorios de audio/imagen, consolas, TI y telefonía y artículos para el hogar.

El estudio reveló también que los medios de pago más utilizados fueron las tarjetas de crédito, ascendiendo al 92% y dejando al pago en efectivo con el 7% y el uso de la tarjeta de débito en un 1%. ■

## BlackBerry demanda a Facebook por plagio

La firma de telecomunicaciones canadiense BlackBerry presentó en una corte federal californiana una demanda contra Facebook por violación de patentes, según informa The Verge. Esta querrela involucra a subsidiarias de la compañía de Mark Zuckerberg, WhatsApp e Instagram. ¿Cuál es la acusación? BlackBerry dice que Facebook emplea tecnología de su propiedad para sus diversos sistemas de mensajería móvil.

Según dijo BlackBerry, procuran una solución legal por esta violación de propiedad intelectual, esto tras varios años de diálogo.

BlackBerry fue fundada en el año 1984, fabricó teléfonos y logró dominar aquel negocio, aunque en el presente se ha retirado de la fabricación de equipos móviles, siendo que TCL es ahora la propietaria de los derechos de comercialización de estos productos, dedicándose al sector de telecomunicaciones y al desarrollo de entornos de seguridad principalmente para el sector corporativo.

"Tenemos mucho respeto por



➤ La compañía canadiense acusa a la estadounidense de violar patentes de su propiedad relativas a codificación de mensajes y notificaciones.

Facebook y la importancia que concede a las capacidades de mensajería electrónica, algunas de las cuales fueron inventadas por BlackBerry", dijo en un comunicado Sarah McKinney, vocera de la compañía. ■

## RECOMENDADOS

# TRUCOS

## Escritorios virtuales

WINDOWS 10 TIENE UNA NOVEDAD QUE NO HA SIDO DEMASIADO EXPLORADA HASTA AHORA PERO QUE PUEDE RESULTAR MUY ÚTIL.

En este número vamos a explicar qué son los escritorios virtuales de Windows 10, una de las novedades de la última versión del sistema operativo de Microsoft que pasó un poco desapercibida. Es una función que puede ayudar a organizarnos mejor si abrimos muchas aplicaciones a la vez.

Primero veremos qué son estos escritorios virtuales y para

qué sirven, para después entrar en detalle sobre cómo podemos crearlos, cómo mover aplicaciones de uno a otro, cómo cambiar de uno a otro y cómo eliminarlos.

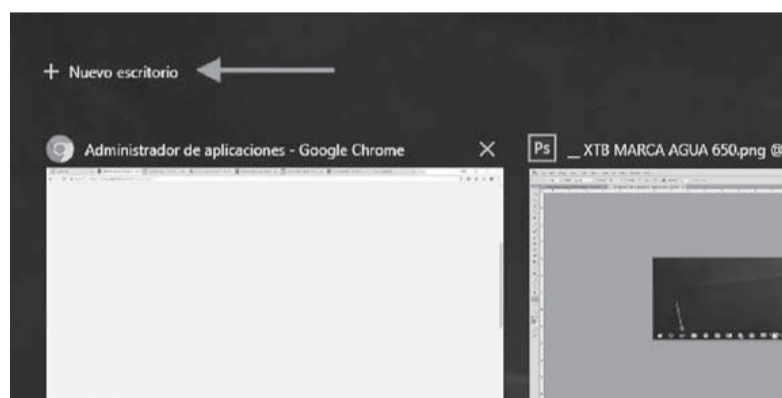
Es como tener varios monitores en Windows, pero que en vez de ser reales son virtuales y por tanto están todos en el mismo monitor. De hecho, Windows maneja estos escritorios de forma muy similar a como maneja los entornos

con varios monitores.

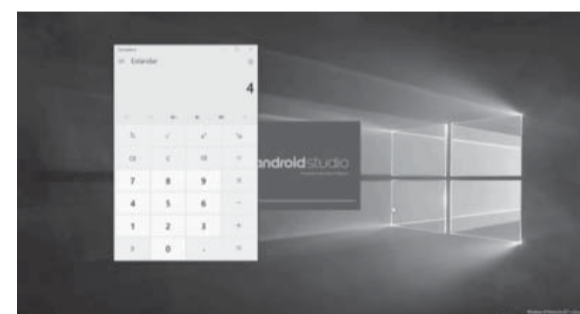
Las aplicaciones de Windows se ejecutan independientemente del escritorio, pero se muestran y asocian a uno de ellos. De este modo, podemos tener un escritorio con Word y otras herramientas de productividad y otro con aplicaciones de ocio, de modo que no tengamos tantas aplicaciones visibles a la vez que puedan descentrarnos.

### Paso a paso:

1 Para crear escritorios virtuales (y ver los que ya están creados) debemos pulsar el icono de Vista de tareas en la Barra de tareas (tecla Windows + tabulador). La vista de tareas muestra todas las tareas (aplicaciones) abiertas en el escritorio actual. Para añadir un escritorio adicional, hacemos clic en Nuevo escritorio.



2 Para pasar una aplicación de un escritorio a otro, abrimos la vista de tareas y arrastramos una de las ventanas de una aplicación a la vista en miniatura del escritorio al que queramos mover.



3 Podemos cambiar de escritorio usando el mismo método de abrir la Vista de tareas y hacer clic en los escritorios virtuales, pero una forma más rápida es usar atajos de teclado. Existen dos: Windows + Control + Flecha derecha: cambia al siguiente escritorio virtual. Windows + Control + Flecha izquierda: cambia al anterior escritorio virtual.

## MENSAJE DIRECTO DESDE INSTAGRAM

Hace tiempo que Instagram dejó de ser una simple red social en la que podías publicar las fotos. Un ejemplo de ello es la posibilidad de enviar mensajes privados como en WhatsApp o Facebook Messenger. Ahora veremos cómo se hace.

La mensajería de Instagram es algo básica por ahora, pero en un futuro es posible que sea posible hasta hacer videollamadas. Por

ahora puedes enviar fotos y chatear. No es mucho, pero probablemente vayan incluyéndose más funciones en el futuro.

El apartado de mensajería de Instagram está accesible rápidamente desde la ventana principal de la aplicación. Para acceder a él debemos tocar en el icono del avión de papel.

Aquí aparecerán las conversaciones activas. Si queremos iniciar

una nueva conversación, tocamos en el botón + en la esquina superior derecha.

A partir de aquí podemos chatear igual que en cualquier otra aplicación similar como WhatsApp, si bien el chat de Instagram es bastante más simple.

Por último, también podemos enviar fotos hechas directamente con la cámara de Instagram, con todo tipo de efectos y modificaciones.



## SOFTWARE

# Dragon Ball Fighter Z

JUEGOS DE DRAGON BALL NO FALTARON NUNCA, PERO ARC SYSTEM WORKS PROFESIONALIZA LA FÓRMULA PARA TRAERNOS EL TÍTULO DEFINITIVO, DRAGON BALL FIGHTERZ, UN OBLIGADO TANTO PARA LOS FANS DEL ANIME COMO DE LOS JUEGOS DE LUCHA.

Dragon Ball ya tiene más de 30 años y sigue sumando adeptos. Algunos recordarán los legendarios combates contra Freezer o Cell, dos de los villanos más memorables de la saga; otros, tal vez, le tomaron el gusto más recientemente y no se pierden ni un solo episodio de Super, el nuevo anime dentro del universo, tan brutal y divertido como el Dragon Ball más clásico. Lo cierto es que FighterZ tiene algo para contentar a todos los fans, veteranos y recién llegados por igual. Es una nueva aventura para los Guerreros Z, que esta vez se enfrentan a una nueva amenaza, Androide 21, personaje presentado por primera vez en este juego.

Desde su anuncio en la pasada

E3 2017, Dragon Ball FighterZ fue levantando mucha expectativa entre los aficionados a los juegos de lucha. El voto de confianza es doble. En primer lugar, tenemos a los creadores, la desarrolladora japonesa Arc System Works, madre de grandes sagas de fighting games como Guilty Gear y Blazblue. Con semejante curriculum, de Fighterz solo podíamos esperar un título cuidado en todo aspecto jugable. Por otro lado, y no menos importante, tenemos la fidelidad a la obra original.

## Modos de juego

Dragon Ball FighterZ cuenta con varios modos offline, así como también con modos online. A todos

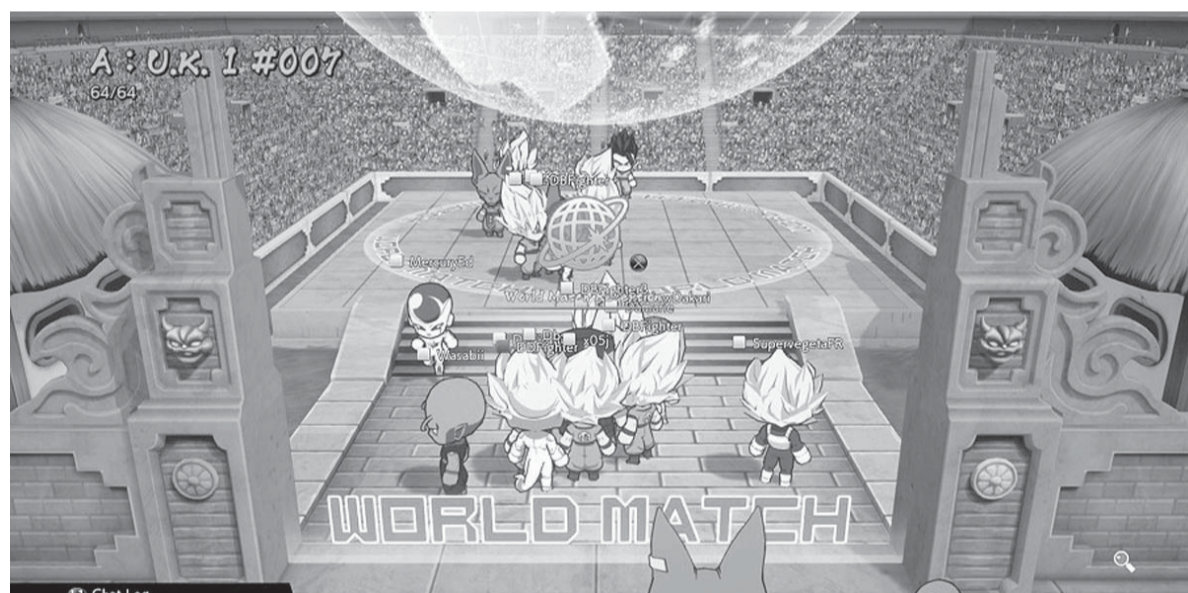
ellos, accedemos desde una sala estilo lobby de MMO en la que controlamos a un mini-personaje de Dragon Ball. Podemos interactuar con otros jugadores que estén en la misma sala y recorrer el pequeño escenario para elegir a qué modalidad queremos acceder.

Modo Historia, Modo Arcade, Entrenamiento y Combate Local están disponibles para jugar sin conexión, mientras que, si queremos jugar online, podemos optar por Combates Clasificatorios, Combates Amistosos o crear un combate privado para jugar solo contra nuestros amigos.

FighterZ no cuenta con micropagos. A medida que jugamos vamos recolectando monedas llamadas



El juego cuenta con una alta calidad gráfica y se destaca por el parecido de los personajes con la serie.



El Modo Historia es de lo más adictivo, pero también se puede jugar offline o con amigos en línea.

Zeni que podemos canjear por atuendos y accesorios para personalizar a nuestro mini-personaje en el lobby. Estos desbloqueables son puramente cosméticos y, por ende, opcionales, y solo se pueden comprar con la moneda del juego y no con dinero real.

Todos los combates de Dragon Ball Fighterz se juegan en un estilo 3vs3. El plantel de personajes, de 24 en total, inicialmente cuenta con 21 y tres de ellos son desbloqueables, Androide 21 al completar el Modo Historia, y Goku y Vegeta Súper Saiyan Azul al terminar el Arcade.

Desde el inicio, se siente bastante sencillo ejecutar ataques especiales y combos. Esto es porque la curva de aprendizaje es la justa. Quienes nunca hayan jugado un fighting game de Arc System Works, encontrarán tutoriales muy amenos, integrados dentro del propio Modo Historia, que les enseñarán las bases.

El Modo Historia, llega dividido en tres arcos argumentales, cada uno de ellos, a su vez, dividido en capítulos. Como si se tratase de un episodio de la serie, este modo está muy bien trabajado desde el punto

de vista del fanservice.

La historia y los diálogos están empapados del humor ligero que caracteriza a la serie. Como jugadores, nos toca encarnar a una especie de entidad que puede controlar los cuerpos de los guerreros. El primer arco está protagonizado por los Saiyans y nos toca encarnar a Goku. El segundo nos pone al control de Freezer y es el arco de los Villanos. Finalmente, en la historia de los Androides nos ponen en la piel de N° 18.

## Conclusiones

Nunca faltaron los juegos de Dragon Ball, pero Arc System Works la dio en el clavo como nunca al darnos el primer título basado en el icónico anime que es tan fiel a la obra original como un gran juego de luchas. La espectacularidad visual y la fluidez de los combates, que nos deslumbran especialmente en PC y Xbox One X gracias al soporte de resoluciones 4K, sumados a lo accesibles que son los controles y lo profundo que puede llegar a ser el sistema de combos y habilidades, dan como resultado el mejor videojuego de Goku y sus amigos que hemos jugado jamás. ■

## Tendremos un Windows "Modo S" en 2019

LA COMPAÑÍA CONFIRMÓ QUE EL WINDOWS 10S NO ES UNA NUEVA VERSIÓN DEL POPULAR SO.

Hace semanas que se rumorea que Windows 10 S podría desaparecer como edición específica de Windows 10 para convertirse en el llamado 'Modo S' de este sistema operativo.

El rumor se ha visto ahora confirmado oficialmente por Joe Belfiore, que al contestar en Twitter a un periodista ha dejado claro que "10S será un "modo" de las versiones existentes, no una versión distinta". Belfiore acabó contestándole

para explicarle que Windows 10 S es una opción para escuelas y empresas que quieren una versión "garantizada y sin molestias" de Windows, pero a continuación confirmaba el dato: en 2019 tendremos con nosotros un "Modo S" que se podrá activar y desactivar en las diferentes ediciones de Windows 10.

El responsable del grupo de Sistemas Operativos en Microsoft no daba más detalles sobre cómo

se activará esa opción y qué coste tendrá desactivarla para poder usar Windows 10 Home o Windows 10 Pro de forma normal.

Las informaciones que han aparecido indican que, si compramos un equipo con el Modo S activado por defecto, tendremos un plazo promocional (¿un año?) para poder pasar a la versión completa de ese SO sin costos. En caso de superar ese plazo, no habrá costos para desactivar el Modo S en Windows 10 Home, pero habría que pagar 49 dólares para desactivar ese modo en Windows 10 Pro.

Veremos qué decide finalmente Microsoft, pero parece que la acogida de Windows 10 S no ha sido la que esperaban en Redmond. ■

