

SE PRESENTA WINDOWS 10

MICROSOFT SURFACE PRO 3

HOLOLENS PASÍ VE MICROSOFT EL FUTURO
DEL ORDENADOR PERSONAL

Windows 10



WHATSAPP LLEGA AL ORDENADOR
CON WHATSAPP PARA LA WEB



<http://www.netview.es> | info@netview.es

Bienvenido

¿Es Windows 10 la llegada de la madurez a la convergencia escritorio/móvil?

Novedades y Soluciones.

No pronunciaron ni una sola vez “al menos, no que yo recuerde” la palabra convergencia. En Microsoft hablaron de una única tienda de aplicaciones, de una plataforma y de un único sistema operativo, pero esa palabra que parece aglutinar el concepto que muchos esperábamos no se oyó durante las más de dos horas de presentación de los distintos responsables de Microsoft.

Y sin embargo, no parece que hiciera demasiada falta, porque parte de las novedades que se anunciaron ayer durante ese evento dejan clara que Microsoft ha dado el salto definitivo a la unificación de plataformas y de aplicaciones. Si esa unificación está madura o no es, por supuesto, harina de otro costal.

Adiós Windows Phone, hola Windows 10 para móviles

Ya sabíamos que Windows 10 iba a suponer una revolución en el mundo de los sistemas operativos. Al contrario de las apuestas de otros fabricantes, con Windows 10 Microsoft propone algo radicalmente distinto: un mismo sistema operativo que se adapte al dispositivo donde se está ajustando, y no al revés como sucedía hasta ahora. Un único Windows. Pero la sincronización entre dispositivos irá más allá.

La pantalla de inicio de Windows 10 para móviles es similar a la de Windows Phone 8, sólo que permite cierto grado de personalización no existente hasta ahora. Sin embargo, lo interesante llega al deslizar hacia la derecha y abrir el menú de aplicaciones. Además de ser de fondo transparente (más estético, sin duda) se reorganiza y muestra las aplicaciones más recientes en la parte superior. Ahorrará tiempo. También el menú configuración recibe un rediseño, quedando ahora mucho más organizado.

UNETE A NUESTRAS REDES SOCIALES DE NETVIEW Y PARTICIPA EN NUESTROS SORTEOS MENSUALES.



NetView



Windows 10 no diferencia entre: móvil, tablet, portátil y PC de sobremesa

Lo presentado ayer deja claro que Microsoft está claramente posicionada como la empresa más preparada para esa convergencia entre las tradicionales plataformas de escritorio y móviles. Windows 10 no solo unifica la experiencia de usuario y la adapta a los distintos tamaños de pantalla, sino que unifica el código y la plataforma de desarrollo para que los programadores puedan programar una vez y ejecutar en todas las plataformas.



Ayer pudimos comprobarlo desde esos primeros minutos en los que Joe Belfiore comenzó a mostrar las posibilidades de Windows 10 en el escritorio. El menú de inicio del escritorio clásico -aunque ahora será simplemente "el escritorio- conjuga lo visto en versiones anteriores de Windows y también ese intento por potenciar el uso de la interfaz táctil de Windows 8, y el resultado es muy interesante.

Pero sobre todo lo es porque ese paradigma se transforma en una experiencia coherente y consistente en otros dispositivos. El menú de inicio se conserva en dispositivos convertibles -más sobre esto más adelante- y permite que incluso con la pantalla separada del teclado -como en el Surface Pro 3- podamos manejar el tablet como si fuera un portátil o un ordenador de escritorio. En el móvil eso (al menos, de momento) no tiene demasiado sentido, y como vimos la interfaz na-

tiva es muy similar a la que se presenta actualmente en Windows Phone 8.1. Las aplicaciones aparecen siempre maximizadas, pero esas aplicaciones, atención, son universales, algo de lo que también hablaremos algo más adelante.

En esa experiencia unificada había un componente que cobró especial protagonismo durante la presentación de Joe Belfiore: Cortana. El asistente de voz que hasta ahora estaba restringido a Windows Phone da el esperado salto a Windows 10, y lo hace como sustituto o sucesor de un Bing que parece desaparecer del discurso de Microsoft, a pesar de ser uno de los pilares fundamentales de las prestaciones ofrecidas por Cortana.

Continuum ofrece experiencias consistentes a lo largo de todo el rango de dispositivos convertibles, pero por lo que comentaron durante el evento y en las notas oficiales emitidas por Microsoft, esta tecnología se restringe únicamente a estos productos, y no a una potencia utilización del smartphone conectado a un monitor o televisión, por ejemplo. El funcionamiento de esta característica es excelente, y sin duda ayudará a que el concepto de Ultrabook convertible sea mucho más válido para usuarios que quieran aprovechar estos productos de forma más potente.

Aunque esa opción no parece estar disponible en móviles, Microsoft demostró tener claro que los smartphones serán parte integral de esa estrategia unificada. En la demostración de un móvil con Windows 10 pudimos ver el nuevo centro de notificaciones y actividades, la nueva interfaz de Ajustes, mucho más coherente, y eso sí, un escritorio que no dista mucho de lo que ya teníamos en Windows 8.1. Esa convergencia entre el escritorio y el móvil tenía y tiene un protagonista clave. ¿Adivináis cual?

MICROSOFT SURFACE PRO 3



La tableta que puede reemplazar tu portátil. Con una pantalla de 12 pulgadas, Surface Pro 3 cuenta con la potencia de un portátil en un formato versátil y ligero.

ESPECIFICACIONES



Tamaño de pantalla:
12 pulgadas



Resolución:
2160 x 1440



Dimensiones:
11,5" x 7,93" x 0,36"



Autonomía:
Hasta 9 horas de
navegación web⁵



Procesador:
Familia de procesadores
Intel® Core™ de 4ª
generación (i3, i5, i7)

Desde el lanzamiento de la primera generación de Microsoft Surface hasta ahora, con Surface Pro 3, hemos visto propuestas de todo tipo para abordar el concepto de híbrido entre PC y tablet. Diseños atrevidos, conceptos más funcionales pero entre todos ellos la más interesante ha sido la Redmond. Algo que tiene mérito ya que ellos conocen como nadie su software, pero no tienen la experiencia de fabricar el hardware como tal.

Ver (y tocar) para creer

La evolución de estos dispositivos ha sido asombrosa. En octubre de 2012 llegaba el primer Surface Pro, un tablet de 10,6 pulgadas que era una propuesta valiente ante un mercado que seguía dando validez a la separación del tablet y el portátil. Pero en Redmond iniciaron su aventura en el terreno de los convertibles con un objetivo aparentemente claro: el de competir con los iPad.

Ahora la apuesta es distinta. Surface Pro 3 ya no es un producto "tan tablet", y aunque mantiene esa opción de forma patente, esta tercera generación va más allá, y su relevancia como ultraportátil queda patente. Las limitaciones de anteriores modelos han sido solventa-

das o al menos minimizadas, y el salto desde versiones anteriores es enorme.

Las especificaciones y los datos que ofreció Microsoft durante la presentación eran prometedoras, pero lo cierto es que poder trabajar con el equipo aunque sea durante unos minutos sirve para confirmar esa buena sensación que nos había dejado la presentación oficial del pasado martes. Tanto a Jesús Maturana -responsable del vídeo que acompaña a este artículo- como a mi esa toma de contacto nos pareció especialmente prometedora para un dispositivo que se enfrenta a un reto complejo: el de la convergencia entre el tablet y el ultraportátil.

El Surface Pro 3 no decepcionó en ningún apartado, al menos en ese primer examen preliminar. El formato 3:2 y la resolución de esa pantalla de 12 pulgadas es una combinación fantástica para aumentar la productividad y el espacio de trabajo de forma notable -la característica que permite acoplar varias ventanas en Windows 8.1 brilla especialmente en el Surface Pro 3-. A eso hay que unirle desde luego el comportamiento del sistema de apoyo abatible, que probamos tanto encima de una mesa como encima de las piernas. Puede que la firmeza final no sea exactamente comparable a

la de ultraportátiles convencionales, pero el compromiso es esta vez mucho más asumible.

También es destacable la nueva Type Cover, la carcasa con el teclado integrado que apenas incide en el grosor total del equipo. Es una lástima que siga siendo un accesorio, porque lo cierto es que Surface Pro 3 pierde parte de su sentido sin ese teclado y sobre todo ese trackpad que son los responsables de que podamos trabajar de forma óptima en modo portátil.



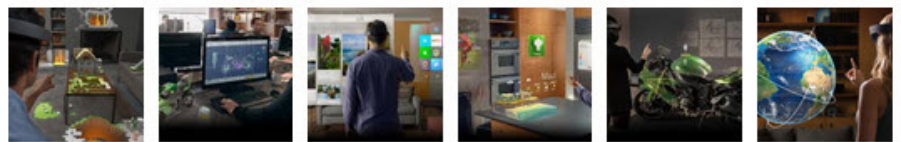
Project HoloLens:

Así ve Microsoft el futuro del ordenador

Microsoft ha querido dar un golpe de efecto a su presentación de Windows 10 desvelando uno de sus proyectos más ambiciosos y futuristas desde que se presentó la tecnología Kinect. Se trata de la nueva tecnología de realidad aumentada HoloLens que busca una nueva interacción mezclando las imágenes “holográficas” que se generan en unas gafas de visualización, junto con el entorno real que las gafas pueden ver e integrar con los “hologramas”, y las pantallas convencionales, ya sean las de un ordenador u otro dispositivo.

Un ordenador personal colocado en la cabeza

Lo cierto es que no hay muchos detalles de las especificaciones del sistema, ni por supuesto una fecha de lanzamiento, y quienes han podido probar el dispositivo explican que se trata de una experiencia similar a la que ofrecen otras gafas, como las Boverio BT 200 de Epson, en las que la imagen virtual se restringe a la zona central del campo visual. Así, la parte de proyección

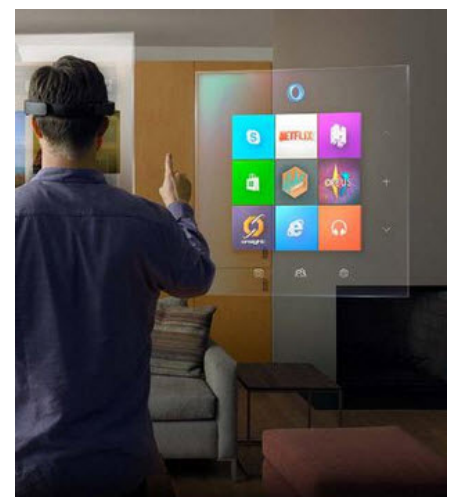


de imágenes virtuales es todavía limitada y la inmersión que permite es muy inferior a las gafas de realidad virtual como las Oculus Rift, pero la clave está en como las gafas reconocen el espacio donde nos encontramos, así como nuestros gestos y, sobre todo como se integran estos dos elementos con los ordenadores y tabletas convencionales (en los que se supone que una de las claves será Windows 10).

Algunas de las demos de Microsoft muestran así como se puede trabajar de manera conjunta con un ordenador y las HoloLens, o como con una tableta Surface y el software Skype se puede crear una tele asistencia muy similar a las que ofrecen otras gafas de realidad aumentada para campos como la ingeniería o la medicina.

En cierto modo, parece como si Microsoft hubiese tomado la idea

de la realidad aumentada de las Google Glass y le hubiese dado un enfoque distinto. Las HoloLens no parecen orientadas a que el usuario las lleve todo el día sino a usarlas en el hogar o en el trabajo como un complemento más de tu experiencia digital. Esto tiene muchas ventajas, porque todo el elemento social o de moda (o más bien de “no moda”) de las Google Glass queda en segundo plano y lo que prima es la experiencia y la utilidad del dispositivo.



¿QUÉ ES TECNOLOGIA WEARABLE?



Wearable hace referencia al conjunto de aparatos y dispositivos electrónicos que se incorporan en alguna parte de nuestro cuerpo interactuando continuamente con el usuario y con otros dispositivos con la finalidad de realizar alguna función específica, relojes inteligentes o smartwatches, zapatillas de deportes con GPS in-

corporado y pulseras que monitorizan nuestro estado de salud son ejemplos entre otros de este tipo tecnología que se encuentra cada vez más presente en nuestras vidas.

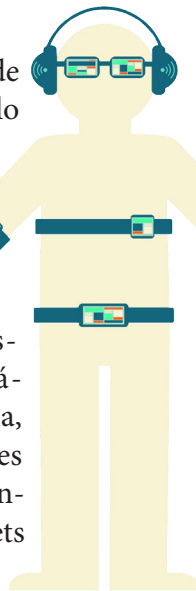
La palabra wearable tiene una raíz inglesa cuya traducción significa "llevable" o "vestible", en el argot tecnológico hace referencia a computadoras corporales o llevables con el usuario, bajo esta concepción el ordenador deja de ser un dispositivo ajeno al usuario el cual lo utilizaba en un espacio definido pasando a ser un elemento que se incorpora e interactúa continuamente con el usuario además de acompañarlo a todas partes.



El sector textil también ha sucumbido a esta nueva forma de tecnología wearable, prendas infantiles que indican y mandan una señal a tu smartphone cuando tu bebe tiene fiebre, ropa de deporte que te ayuda a realizar los movimientos correctos mientras aprendes a jugar al golf, sudaderas con leds que te iluminan en las calles oscuras mientras haces running a la vez que contabiliza los kilómetros recorridos, el ritmo cardíaco, las calorías quemadas y el rendimiento a lo largo de todos los días que practicas deporte.

En el sector de la moda la tecnología wearable ha permitido el desarrollo de vestidos que se encogen o se alargan cambiando la forma y el estilo para que no te haga falta cambiarte de traje cuando sales de una reunión de trabajo para asistir a una fiesta, vestidos que cambian de color y que incorporan pequeñas placas solares que almacenan la energía solar mientras caminas por la calle para que nunca te quedes sin batería en tu smartphone.

Por otro lado los avances en este campo de las wearables está permitiendo el desarrollo de nuevos dispositivos que se implantan dentro del cuerpo del usuario, bajo esta filosofía se están desarrollando sensores que monitorizan la cantidad de glucosa de un paciente con diabetes de tal forma que un dispensador electrónico inyecte automáticamente la cantidad de insulina necesaria, este mismo sensor tomaría datos relevantes sobre la salud del paciente los cuales son enviados vía Internet a los ordenadores, tablets o dispositivos del equipo médico.



El futuro de la tecnología pasa por esta nueva concepción de ordenadores que nos acompaña a todas partes, en un futuro próximo veremos cómo los teléfonos móviles se encuentran implantados en nuestras orejas, exoesqueletos robóticos nos facilitarán trabajos que anteriormente nos producían grandes esfuerzos y fatigas, nuestro cuerpo estará conectado continuamente a sensores que tomarán datos sobre nuestra salud y estado físico. Sin duda la tecnología wearable ha llegado para quedarse entre nosotros.





Netview:

Dpto. CONSULTORÍA y SERVICIOS INFORMÁTICOS

Colaboración, aumento de la productividad y acceso a la información desde cualquier lugar y momento, son algunas de las funcionalidades que nos ofrecen los nuevos sistemas ofimáticos. Pero para que esto sea una realidad, es necesario contar con un soporte técnico de calidad, que sea capaz de analizar sus necesidades y proporcionar soluciones adecuadas en cada momento. Un servicio técnico de calidad, requiere la dedicación tanto de medios técnicos como humanos.

Debido a que no todas las instalaciones tienen el mismo carácter crítico, ni requieren de un mismo nivel de mantenimiento, ofrecemos distintos programas de soporte, con niveles de servicio personalizados.



TIPOS DE CONTRATOS DE SOPORTE TÉCNICO

TIPO CONTRATO	Nº PC	VISITAS	INCIDENCIAS(H)
BÁSICO	1-5	0	1
	6-10	0	2
	11-25	0	3
	26-50	0	7
PROFESIONAL	1-5	1	1
	6-10	2	1
	11-25	4	2
	26-50	9	2
PREFERENCIAL	1-5	2	1
	6-10	4	1
	11-25	9	2
	26-50	18	2

Netview:

Nuestros Clientes:



José Cruz Martín Palzo es el director gerente de Excelencia Odontoprotésica.

Excelencia Odontoprotésica ha creado la primera marca de calidad mundial, que homologa y garantiza los productos realizados al amparo de sus protocolos de calidad. La empresa ha sido constituida principalmente por profesionales del sector dental, clínicos y técnicos y otros de muy diversas áreas, convencidos de que en la salud bucodental deben primar los objetivos de ética profesional y servicio al paciente, por encima de otros meramente económicos.

Su marca de calidad Dnova respeta al máximo la personalidad e individualidad de los profesionales, los distingue y acredita ante la sociedad.

La primera Homologación a nivel mundial de servicios odontoprotésicos al servicio de los pacientes y de los profesionales responsables.

Excelencia Odontoprotésica, Surge de la inquietud de un sector de profesionales de la salud bucodental



por el deterioro que la atención a los pacientes está imponiéndose desde determinados ámbitos buscando la exclusiva rentabilidad económica frente a la correcta atención y desarrollo de la labor profesional. Para la gran mayoría de las personas todo es igual y solo hay una diferencia: el precio. Todos los profesionales son iguales solo con más o menos habilidad, pero lo que hacen o "ponen" (coloquialmente hablando) es lo mismo.

Por este motivo pensamos que solo hay un medio de defender la forma de trabajo que busca la SALUD y el BIENESTAR del paciente y al tiempo la supervivencia como profesionales sin renunciar a unos principios de ética profesional.

Más Información: Tel. 91 125 56 11

<http://www.excel-odont.com>

<https://www.facebook.com/excelenciaodontoprotésica>

email: excel-odont@excel-odont.com



APPLE WATCH

sólo tres horas de autonomía en un uso continuado

Quienes hayan probado relojes inteligentes con Android Wear, habrán comprobado que la autonomía es todavía uno de sus talones de Aquiles



máximo de 2 horas y media de uso intensivo o tres horas y media de uso continuado. Esta autonomía se elevará a 4 horas en el control de la actividad física (en entrenamientos con el reloj), hasta 19 horas de uso "normal" (uso activo y pasivo), y hasta dos o tres días de reposo puro. Las cifras, sin ser muy inferiores a las de otros relojes inteligentes, que también de deben cargar a diario, seguro que suponen una ligera decepción para muchos usuarios, y es que la necesidad de estar pendiente de cargar a diario el reloj es uno de los motivos más habituales de abandono estos nuevos dispositivos, aunque Apple espera que las prestaciones del suyo compensen este inconveniente.



Apple ha optado por un potente procesador (el llamado S1 que se dice tiene una potencia similar a la del A5 que equipaban los iPhone 4S) y una brillante pantalla con tecnología Retina que contribuyen a un consumo muy elevado. Así, se cree que Apple conseguirá un

Empresas y entidades públicas con los que colaboramos.



Indice de contenidos:

- Windows 10. Novedades y Soluciones.
- Review al nuevos Windows 10.
- Toma de contacto con la nueva Microsoft Surface Pro 3
- Project HoloLens (Un ordenador personal colocado en la cabeza)
- ¿Que es la Tecnología Wearable?
- Soluciones Netview: Consultoría y Servicios Informáticos
- Netview: Nuestros Clientes (Excelencia Odontoprotesica)
- Contraportada (Así será el nuevo Office 2016)

Así será Office para Windows 10 el nuevo Office 2016

Con toda la repercusión de los grandes anuncios de esta semana de Microsoft como Windows 10 o su sistema de realidad aumentada HoloLens, casi ha pasado desapercibido otro de los anuncios de la compañía de Redmond que es casi igual de importante, al menos para el día a día de muchos usuarios, y es el anuncio de las nuevas versiones de Office para tabletas y teléfonos que acompañarán al sistema, así como el nuevo Office 2016 para ordenadores de escritorio que saldrá a finales de año. Las nuevas versiones de Office han sido diseñadas desde cero para integrarse con Windows 10, optimizadas para el manejo táctil y para funcionar tanto en dispositivos con pantallas pequeñas, como teléfonos o tabletas, o pantallas más grandes como las nuevas Surface Hub.

Según Microsoft, las nuevas apps de Office vendrán preinstaladas de manera gratuita en teléfonos y tabletas pequeñas con Windows 10, y estarán disponibles para descargar desde la Tienda Windows para los demás dispositivos. Para quienes necesiten empezar a probarlas, estas nuevas aplicaciones universales Office estarán disponibles en las próximas semanas con la beta “Technical Preview de Windows 10”, aunque la disponibilidad para el público general está prevista para finales de año.

En lo que se refiere a Office 2016, Microsoft ha señalado que dará en breve más información y ha adelantado que el paquete mantendrá la experiencia completa de Office adaptada a su uso con teclado y ratón y contará con “nuevas y atractivas experiencias” que no ha revelado, pero promete ir desvelando en un futuro próximo.

