

## CEBIT 2005

## La gran feria alemana muestra una industria recuperada y muy innovadora

El sector tecnológico crecerá el 4% en los próximos años, en España y en Europa ● Internet es la varita mágica para los productos de gran consumo ● La voz sobre IP es el acontecimiento del año, según la presidenta de Lucent

LUÍS ALONSO

Cebit 2005, la gran feria anual de la industria de las tecnologías de la información, cerró ayer sus puertas bajo signos optimistas.

Los indicios de recuperación mostrados en la pasada edición de la feria de Hannover se han confirmado. Para este año se espera que el sector siga creciendo a escala mundial, europeo y español. Será un crecimiento moderado, entre el 3% y el 4%, y así se prevé en varios años.

Lo que se ha visto en esta feria ha sido una industria que ha

alcanzado su madurez y, por tanto, sus incrementos no serán ya espectaculares, aunque sí constantes. La innovación persistirá a todos los niveles, en productos y desarrollo de nuevas tecnologías, aunque dentro de unos cánones establecidos previamente.

Todo el sector se sigue moviendo bajo el paraguas de Internet para procurar ocio al consumidor final. La firme apuesta de este año es la telefonía de voz mediante el protocolo IP, o voz sobre IP. Se trata de una tecnología de la que se habla hace ya varios años. La diferencia es que

ahora se muestran teléfonos fijos o inalámbricos que funcionan de manera casi tan simple como el teléfono convencional, a precios más económicos.

El ordenador de sobremesa vuelve a ejercer un papel destacado como servidor de todo tipo de información al hogar. De momento, se situará en un lugar discreto de la casa, al lado de la conexión de banda ancha, y servirá información a dispositivos cada vez más híbridos y polivalentes.

El ordenador portátil, el reproductor de música digital y el teléfono móvil con funciones

añadidas seguirán vendiéndose al por mayor a usuarios más conocedores de lo que quieren y menos dispuestos a comprar lo que quiera el proveedor.

La infraestructura que soporta los contenidos y los servicios se vuelve más robusta y segura. IBM enseñó servidores compactos que funcionan con distintos sistemas operativos. Sun anunció el establecimiento de una cuota de un dólar mensual por gigabyte de información y un dólar a la hora por procesador, evitando la infraestructura propia.

Pasa a las páginas 3 a 8



**Móviles**  
La empresa Samsung presenta un aparato con cámara de siete megapíxeles



**Ordenadores**  
Junto al PC de mesa, más portátiles y a mejores precios que nunca



**Telefonía**  
Programas, aparatos, centralitas y servicios por IP, la sensación de la feria

## ARTE



## 'Pop art' o 'pop up', reciclar la tortura visual

La psicodelia del pop art no acabó en la década de 1960; hoy en Internet saltan otras imágenes no menos psicodélicas, delante de nuestros ojos, en la pantalla de los ordenadores. Son las ventanas publicitarias, conocidas co-

mo pop up, tan molestas que se han creado programas para eliminarlas. Sin embargo, el denostado y mercantilista pop up ha encontrado un defensor en el artista norteamericano Abe Lincoln, que ha lanzado su propio ma-

nifiesto artístico en el que pide que se abran las pop up, las ventanas, porque son "freudianas vías de desahogo del subconsciente de las redes", que se apoderan de su ordenador.

En esa corriente artística, que

aprovecha el carácter hipnotizador de las incesantes ventanas, se encuentran los artistas Jodi, Peter Luining, Antonio Mendoza y el barroco Kenneth Hung, autor de la obra de la portada.

Página 9

## OCIO

## El creador de Gran Turismo planea jugar por la Red

JOSEP M. SARRIEGUI

Kazunori Yamauchi tiene en su casa un Honda S2000, un Mitsubishi Lancer Evolution V; un Porsche GT3; un Mercedes SL55 AMG y un Ford GT. Cinco coches de ensueño, pero reales.

Kazunori Yamauchi, aparte, tiene 700 coches y 90 circuitos, estos sí virtuales, aunque fielmente reproducidos de la realidad. Yamauchi es el creador de los videojuegos *Gran Turismo*, que ya tienen 38 millones de aficionados. El mundo de los coches es la afición y la profesión de este japonés que ha pasado por Madrid para presentarla cuarta versión del juego, que incorpora casi 600 tipos de competición y la posibilidad de que el jugador sea, aparte de piloto, *manager* de equipo. Su reto, que el juego salte a competiciones por la Red. Pasa a la página 10