

La feria Consumer Electronics Show reúne las últimas novedades y tendencias tecnológicas de mercados diversos

El CES 2017 define lo que se verá a lo largo del año y será posible adquirir, entre los más destacados: coches eléctricos y autónomos, televisiones OLED, asistentes virtuales y productos de gaming

El Consumer Electronics Show, es, cada año, la mayor feria tecnológica del mundo. Más de 150.000 personas recorren durante una semana los más de 200.000 metros cuadrados que componen la feria. Allí están todos los componentes de la cadena: los grandes y pequeños del sector, la prensa, los consumidores...

Este tamaño le otorga al CES, como evento, un poder único: marcar tendencias. Como decía David Pierce en WIRED, si se observa el CES desde un punto de vista lo suficientemente lejano, se puede observar perfectamente qué pasa por la mente de la industria tecnológica. Y esa es una oportunidad única.

La edición número 50 no fue excepción. Grandes y pequeñas empresas mostraron su visión particular del futuro, generando, en conjunto, una imagen nítida de los próximos 365 días.

En esa imagen, los asistentes virtuales y la interacción por voz tomaron un gran protagonismo. Alexa, apellidada desde la pasada semana como victoria, tomó por completo el CES 2017. Vehículos de Ford, teléfonos de Huawei, electrodomésticos de Samsung, robots de LG... Todos ellos trabajan o integran el sistema Alexa de Amazon.

Lenovo Smart Assistant

La apuesta por la voz no es nueva. En 2016, Google se unió a esta tendencia con Google Home. Microsoft y Apple, según varios reportes, también trabajan en soluciones similares basadas en Cortana y Siri, respectivamente. Durante el CES 2017, simplemente, la apuesta por esta tendencia se ha expandido a nuevos fabricantes y productos. Y a lo largo del año, serán más las novedades en este campo.

Lo mismo sucedió con los vehículos eléctricos y autónomos. En 2016, fabricantes como Tesla dieron grandes pasos en ambos frentes con la introducción de modelos más autónomos, inteligentes y con mayor autonomía (P100D y una nueva versión del sistema Autopilot). Durante CES 2017, fabricantes como Audi o Faraday Future, junto a compañías tecnológicas como Nvidia, dieron a conocer nuevos avances en estos campos, fijando nuevas metas y debatiendo sobre algunos de los obstáculos que se plantean con la llegada de estos vehículos.

Faraday Future FF91

A lo largo de 2017, ninguno de estos conceptos logrará materializarse al 100%. El camino del vehículo eléctrico y autónomo es muy largo —Audi no espera poder ofrecer una solución comercial hasta 2020—, pero todas las compañías continuarán posicionándose e innovando en estos campos durante los próximos 365 días. Especialmente los más fuertes del sector: Mercedes, Audi, Tesla, Toyota, etc.

Todos quieren posicionarse en el segmento del camino. Donde también se han posicionado muchas compañías durante el CES 2017 es en el mundo del gaming. Lenovo y Samsung, dos de los mayores fabricantes de tecnología del mundo, presentaron sus primeros ordenadores portátiles centrados en el mundo de los videojuegos. Acer y Razer, paralelamente, mostraron nuevos y atrevidos conceptos para este campo (entre los que se incluyen Project Valerie y el Predator 21X).

No es ningún secreto que la industria del gaming es una de las principales sustentadoras del PC tradicional. Según estimaciones de DFC Intelligence, este segmento de mercado generará 42.000 millones de dólares en 2020. Un pastel muy succulento del que todos los fabricantes quieren apropiarse.

Durante CES 2017, la industria no solo asentó nuevas tendencias; también se deshizo de muchas fallidas. Una de ellas fue las pantallas curvas, impulsadas por los grandes players del sector durante los últimos cuatro años de forma errónea. La respuesta del público, pese a los esfuerzos en marketing, ha sido muy pobre; ante esta situación, LG, Samsung y Sony centraron sus esfuerzos en la calidad de imagen y la experiencia de uso de su software. Tendencias como el HDR, OLED, la resolución 4K o los diseños invisibles han sido las tónicas dominantes durante la última edición del CES.

Nadie se limita a lo tradicional: Nvidia trabaja sobre automóviles; Lenovo sobre el hogar; y Samsung en los videojuegos. Algo similar se vivió con los wearables. El público no reacciona todo lo bien que se espera a la tecnología corporal. Como consecuencia, el número de propuestas en este campo se han visto reducidas. Durante el CES, apenas se habló de wearables, de hecho. Los focos estaban sobre otros productos como los rideables, los drones, el hogar conectado o la inteligencia artificial.

La tecnología es más amplia que nunca. Y esa es la mayor tendencia del CES 2017. Ninguna compañía se limita a lo tradicional. La tecnología ahora penetra en sectores como el automóvil, el hogar o la salud; donde antes no lo hacía. A lo largo de 2017, eso no hará más que continuar.

El contenido de este comunicado fue publicado primero en la web de Hipertextual

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Automovilismo](#) [Marketing](#) [Juegos](#) [E-Commerce](#) [Industria](#) [Automotriz](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>