

La Magia del software

Julia Lerman

Los desarrolladores de software se ríen a menudo de los retratos tan poco realistas que el cine y la televisión hacen hoy en día de la alta tecnología informática, como por ejemplo esas pantallas transparentes que muestra Steven Spielberg en *Minority Report* o el ostentoso software usado por los investigadores de CSI. Pero puede que esos artilugios que aparecen en la ficción estén, más pronto que tarde, a nuestro alcance.

En el año 2004, Carter Maslan, del equipo Platform Evangelism de Microsoft, escribió algunas de las primeras aplicaciones conceptuales de lo que entonces se llamó en clave "Longhorn" (ahora Windows Vista®), usando muchas de las herramientas que ahora forman parte de Microsoft® .NET Framework 3.0. Después de ver un vídeo de la primera muestra, que era una aplicación conceptual para el mercado inmobiliario, recuerdo haber pensado que las imágenes ficticias que aparecían en las series policíacas se estaban haciendo realidad, y que la vida, de hecho, estaba imitando al arte.

Hace poco me invitaron a asistir al Mix n Mash 08, un evento organizado por Microsoft como avance de la conferencia Microsoft MIX08 que se celebra en marzo en Las Vegas y que se centra en las nuevas tecnologías web de Microsoft. Durante el evento pudimos ver algunos de los proyectos ya hechos públicos en los que está trabajando Microsoft, así como debatir sobre su evolución y planes de futuro.

Uno de los puntos culminantes fue el equipo Microsoft Surface (microsoft.com/surface). El sistema Surface se basa en la magia visual de Windows Presentation Foundation (WPF), combinada con una superficie multitáctil presentada en un formato de tamaño de mesa.

Las aplicaciones que hasta ahora se han creado para él van desde el uso profesional serio hasta el ocio visual más fascinante. Surface es realmente asombroso. La primera demostración incluía una imagen de guijarros bajo el agua. Al pasar la mano sobre la superficie del tablero, el agua de la imagen se movía como si fuera de verdad, ¡pero sin mojarte!

Otra de las aplicaciones que nos hizo disfrutar fue la de pintar con el dedo, una manera fantástica de evasión para adultos. Luego comprobamos como, al colocar un Zune sobre el Surface, se mostraban inmediatamente los archivos almacenados en el dispositivo, permitiéndonos interactuar con ellos desde el tablero. Otra aplicación transformó el Surface en una mesa de restaurante en la que pudimos pedir los platos y las bebidas y pagar la cuenta. Surface es tan avanzado que

parece algo que la informática sólo nos podrá ofrecer en el futuro, pero que en realidad ya está aquí.

Al final del día, todos tuvimos la oportunidad de formular una pregunta a Bill Gates, quien dejará las riendas de Microsoft en julio de 2008 para dedicar su tiempo a la Fundación Bill y Melinda Gates. Yo le pregunté acerca del futuro de la informática y de lo que él esperaba que se llevaría a cabo tras su marcha. Nos explicó que gran parte de la motivación técnica de Microsoft se basaba en el deseo de lograr el objetivo último de la informática. Ese objetivo, dijo, es que un día los equipos sean "hiperinteligentes" y que "cuando lo logremos, simplemente podamos preguntarles lo que debemos hacer y nos den la respuesta". Aunque falten décadas para eso, Microsoft ya se concentra en lo que Bill Gates describió como PCs que desempeñan las funciones de un asistente personal.

Gates también dedicó algún tiempo a explicar el proceso de investigación de la compañía, por el cual un grupo de personas se encarga de imaginar lo que los PCs podrán llegar a ofrecer en los próximos diez años a ciertos colectivos (por ejemplo, los desarrolladores, los trabajadores del mundo de la informática o los consumidores). Las ideas surgidas durante esta investigación se envían a Microsoft Research para que continúe profundizando en su estudio. Las conferencias periódicas sobre investigación hacen un seguimiento de los progresos de estos proyectos. Por ejemplo, Microsoft Research trabaja actualmente en la investigación sobre marcas de agua en audio digital, códigos de barras de color y la capacidad retentiva de la memoria, así como en cientos de otras iniciativas basadas en una investigación tecnológica realmente innovadora.

Volviendo a la ficción, una de mis locuras favoritas en la televisión actual es cuando los personajes de una serie policíaca se inventan píxeles que no existen. Es divertidísimo verlos ampliando el reflejo de unas gafas de sol que aparecen en una fotografía para detectar información fundamental que les ayuda a resolver el caso. Sin embargo, desde que he vuelto de la Mix n Mash 08, me río menos y estoy cada vez más intrigada por lo que estas series de televisión parecen proponernos. Sin duda, los investigadores de crímenes ya se están beneficiando del software de reconocimiento facial y dactilar, si bien esas dos tecnologías han de recorrer todavía un largo camino antes de ser tan eficaces como en la ficción. Quizá los equipos de Pattern Recognition y Machine Learning de Microsoft Research trabajen para conseguirlo. Como dijo Bill Gates, "¿qué hará la magia del software?"

Julia Lerman, asesora de .NET, lleva más de 20 años creando software y es muy conocida en la comunidad .NET como conferenciante, escritora, MVP de Microsoft .NET y coordinadora del Vermont .NET. User Group. Su próximo libro se titulará *Programming Entity Framework*. Julia escribe en el blog thedatafarm.com/blog.

© 2007 Microsoft Corporation and CMP Media, LLC. Reservados todos los derechos; queda prohibida la reproducción parcial o total sin previa autorización.