

INVESTIGACIÓN DE GLOBAL X ETFs

Recapitulación de CES 2022: Tecnología cada vez más accesible e interoperable

Autores:

Investigación del equipo de Global X

Fecha: 24 de enero de 2022 Tema: [Temática](#)



La sala de exposiciones del CES 2022 estaba más tranquila que en años anteriores, pues muchas empresas cancelaron sus presentaciones en la exposición debido a la variante ómicron. Sin embargo, la sólida combinación de presentaciones presenciales y virtuales demostró que el engranaje para la innovación en productos tecnológicos sigue siendo tan emocionante como siempre. Las empresas de videojuegos anunciaron sus últimas tecnologías para mejorar el metaverso. Muchos fabricantes de equipos originales tradicionales revelaron sus últimos compromisos con los vehículos eléctricos y autónomos. Asimismo, el ecosistema del Internet de las cosas marcó el final de los ecosistemas cerrados y el aumento de la interoperabilidad.

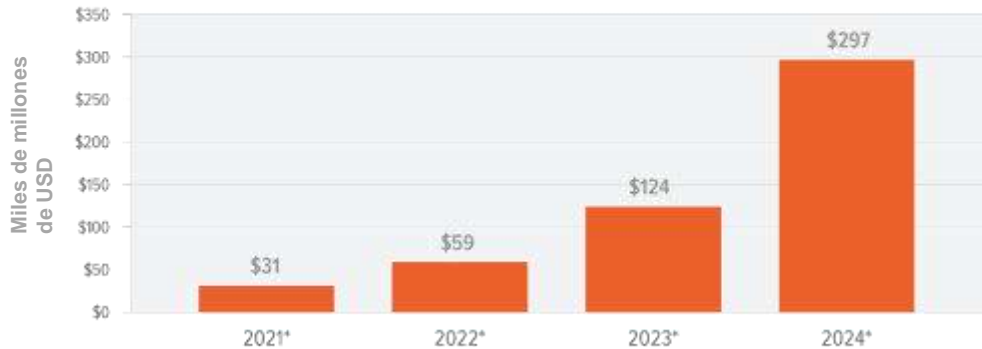
En este artículo, compartimos lo más destacado del CES y profundizamos sobre las tendencias que están cambiando por completo la tecnología en 2022.

Los videojuegos se vuelven más reales en el Metaverso

Normalmente, la Exposición de Entretenimiento Electrónico (E3) es el evento de exhibición de nuevos productos de la industria de los videojuegos. Sin embargo, este año las empresas utilizaron el CES para presentar algunas de sus últimas tecnologías y aprovechar el reciente impulso en torno al **metaverso**. Muchos de los nuevos productos de hardware buscan mejorar las experiencias inmersivas utilizando la realidad aumentada (RA), la realidad virtual (RV) y la realidad mixta (RM). Según una estimación, el mercado de RA, RV y MR podría casi duplicarse este año, al pasar de 31.000 millones de USD en 2021 a 59.000 millones de USD en 2022, y crecer hasta alcanzar los 297.000 millones de USD para 2024.

TAMAÑO DEL MERCADO DE RA, RV Y RM

Fuente: Boston Consulting Group
Consultado el 10 de noviembre de 2021. Realidad aumentada y virtual: Digital, tecnología y datos.



*Estimaciones

Sony presentó la esperada PlayStation RV 2 (PSRV 2), la continuación a sus primeros auriculares de realidad virtual compatibles con PlayStation 4 que lanzó en 2016. Con la PSRV 2, Sony se centró en crear una experiencia de audio y video más inmersiva mediante un software de vanguardia como una vista de 110 grados, audio 3D, una conexión USB-C de un solo cable y el primer seguimiento ocular disponible en el mercado de consumo. La PSRV 2 también incluye una pantalla OLED con seguimiento de dentro hacia fuera, lo que hace que la necesidad de cámaras exteriores quede obsoleta. Sony también presentó un nuevo juego, Horizon: Call of the Mountain, que se prevé aporte un nuevo nivel de inmersión al juego.



Shiftall, una filial de Panasonic, presentó dos productos tecnológicos de realidad virtual para ponerse: el body HaritoraX y el Pebble Feel. El HaritoraX es un dispositivo de seguimiento de cuerpo completo compatible con StreamRV que se centra en los tobillos, el pecho y los muslos del usuario. El Pebble Feel calienta y enfría al usuario, permitiéndole sentir los cambios de temperatura y al mismo tiempo explorar un mundo digital. De manera similar, Owo Game presentó una segunda piel virtual con su chaleco Haptic, que permite al usuario sentir diferentes sensaciones en la parte superior del cuerpo, como abrazos y puñetazos.

Desde un ángulo diferente, la visión de Nvidia sobre el metaverso es el omniverso que creó para los ingenieros. La empresa ha anunciado que está desarrollando una versión gratuita de su omniverso para Nvidia GeForce Studio, una plataforma de simulación y colaboración de diseño 3D en tiempo real. La idea es aumentar la colaboración entre los ingenieros, diseñadores 3D y creadores de contenido, así como proporcionar un mayor acceso a más activos prontos para el omniverso. Este omniverso sigue descentralizado al utilizar mundos virtuales interconectados e interoperables para los negocios, el entretenimiento y la socialización. El omniverso de Nvidia ya está disponible para los usuarios de las unidades de procesamiento gráfico (GPU) GeForce RTX y NVIDIA RTX.

La tecnología de los vehículos eléctricos y los vehículos autónomos cambia para centrarse en el mercado masivo

En los últimos años, los vehículos eléctricos se han convertido en un tema constante del CES. Históricamente, la exhibición permitió a los fabricantes de automóviles de lujo exhibir sedanes y autos descapotables de alta gama como Tesla Modelo S, Lucid Air y el Porsche Taycan. El CES de este año ha conservado parte de esa sensación de lujo con el impresionante Mercedes-Benz Vision EQXX de 998 km de autonomía y el BMW iX Flow, el primer auto que puede cambiar de color mediante tinta electrónica. Sin embargo, el CES 2022 marcó un cambio con respecto a los fabricantes de equipos originales tradicionales al mostrar un mayor compromiso con la electrificación de sus flotas para los consumidores comunes.

Chrysler y Chevrolet presentaron una línea de vehículos de larga distancia asequibles, aptos para familias. El Chevy Equinox de 2022 es un todoterreno funcional con un precio base asequible de 30.000 USD, muy por debajo del precio promedio de los vehículos eléctricos de Kelley Blue Book de 51.532 USD. Chevy también presentó su vehículo eléctrico Silverado, que se agotó en apenas 12 minutos. Esta versión futurista de la moderna camioneta tiene una autonomía impresionante de más de 644 km por carga, en comparación con el promedio actual de vehículos eléctricos de los EE. UU. de 402 km. El flujo de aire del Chrysler también se construye para largos recorridos con una autonomía de carga estimada de entre 563 y 644 km.

Nuestra encuesta de [Charting Disruption 2022](#) (Seguimiento de la Disrupción 2022) mostró que las principales preocupaciones de los consumidores a la hora de comprar un vehículo eléctrico son la autonomía y el alto costo inicial. Basándonos en lo que vimos en el CES 2022, al parecer la industria automovilística está abordando esos problemas de frente.

LAS PREOCUPACIONES SOBRE LA AUTONOMÍA, EL COSTO Y LA CARGA SON LOS MOTIVOS MÁS COMUNES PARA QUE LOS CONSUMIDORES NO CONSIDEREN COMPRAR UN VEHÍCULO ELÉCTRICO



Nota: P: ¿Por cuál de los siguientes los motivos, si acaso alguno, no consideraría comprar un vehículo eléctrico para desempeño de su próximo su vehículo? (% de encuestados).

En cuanto a la tecnología, John Deere reveló su primer tractor eléctrico totalmente autónomo para producción a gran escala. Disponible para finales de este año, el tractor utiliza imágenes capturadas por redes neuronales profundas para la navegación. Tres cámaras ubicadas en la parte delantera del tractor y tres en la parte trasera clasifican cada píxel en aproximadamente 100 milisegundos, lo que permite al tractor detenerse automáticamente cuando ve objetos en su trayectoria. Los agricultores también podrán supervisar el tractor a través de una aplicación para teléfono inteligente. Esta tecnología podría ayudar a reducir las emisiones y los costos operativos, así como a mejorar los rendimientos.

Emerge un ecosistema para un Internet de las cosas unificado

Prácticamente todas las empresas con un dispositivo doméstico inteligente mencionaron a Matter. El movimiento Matter busca estándares universales para dispositivos domésticos inteligentes seguros, fiables y de configuración sencilla basándose en el protocolo de Internet (IP). Guiados por la recién formada Matter Alliance, Matter permitirá la comunicación a través de dispositivos domésticos inteligentes, aplicaciones móviles y servicios en la nube. Muchas empresas se comprometieron a apoyar la alianza, especialmente los líderes de hogares inteligentes Amazon, Google y Apple.

En nuestra opinión, los dispositivos unificados y conectados pueden hacer que el tema del Internet de las cosas sea aún más atractivo para los consumidores. Por ejemplo, Amazon anunció que Alexa será compatible con otros asistentes de voz, lo que permitirá al usuario final decidir qué aplicación o asistente de voz controla su dispositivo inteligente. Otro posible escenario es que un usuario conecte las ventanas y puertas inteligentes de su hogar a su monitor de calidad del aire de Amazon para notificarle, por ejemplo, una fuga de monóxido de carbono.

En este sentido, el CES 2022 marcó un cambio en el IdC desde los llamativos aparatos de las exhibiciones anteriores hacia dispositivos con usos más prácticos en el mundo real. Por ejemplo, el proveedor de soluciones de datos médicos SteadySense publicó un parche inteligente que mide continuamente las temperaturas corporales para la detección temprana de enfermedades infecciosas. La empresa robótica de inteligencia artificial (IA) y humanoide Ubtech presentó un robot de asistencia médica con un asiento desplegable integrado, monitorización biométrica y mapeo de rutas. Y la empresa de inteligencia artificial Phiar Technologies desarrolló un sistema de navegación aumentada para conductores que utiliza una visión informática avanzada impulsada por IA.

Conclusión

Como siempre, el CES ofreció una visión de lo que el futuro podría deparar para los productos tecnológicos. Pero el evento de este año marcó un cambio respecto a los eventos pasados en el sentido de que muchas de las tecnologías emergentes están diseñadas para el uso diario y para los consumidores comunes y corrientes. Los tipos de uso parecen interminables, ya sea en hogares inteligentes cada vez más conectados, vehículos eléctricos más eficientes y asequibles y mundos virtuales más realistas. Creemos que muchas de las tecnologías y productos exhibidos pueden alterar los sectores tradicionales y los comportamientos de los consumidores, y probablemente, antes de lo previsto.

Las inversiones suponen riesgos, lo que incluye una posible pérdida de capital. Las empresas de videojuegos deportes electrónicos están sujetas a riesgos asociados con la supervisión regulatoria adicional con respecto a las preocupaciones de privacidad/ciberseguridad, lo que puede hacer cambiar las preferencias de los consumidores y las dificultades para obtener licencias. Las empresas de videojuegos y deportes electrónicos, así como las empresas de semiconductores, invierten en valores de empresas que pueden verse afectadas por la rápida obsolescencia de los productos y la intensa competencia del sector.

Las empresas de vehículos eléctricos también pueden estar sujetas a cambios rápidos de la tecnología, pérdida de las protecciones de propiedad intelectual, estándares industriales cambiantes y frecuentes producciones de nuevos productos, además de cambios en los ciclos de negocio y en las regulaciones gubernamentales.

Las inversiones internacionales pueden suponer riesgos de pérdida de capital debido a fluctuaciones poco favorables en los valores de las divisas, diferencias en los principios contables generalmente aceptados, o bien, una inestabilidad económica o política en otros países. Los mercados emergentes implican riesgos más elevados en relación con los mismos factores, además de una mayor volatilidad y un menor volumen de negociación. Las inversiones con un enfoque limitado pueden estar sujetas a una mayor volatilidad. Existen riesgos adicionales asociados a la inversión en industrias de litio y minería.



i Kelley Blue Book, “EV Sales Growing, but Price, Range Hold Some Shoppers Back”, 16 de noviembre de 2021.

ii AutoEvolution, “Chevy Silverado EV RST First Edition Sold Out in 12 Minutes, It Means Absolutely Nothing”, 7 de enero de 2022.

iii Office of Energy Efficiency & Renewable Energy, “FOTW# 1167, January 4, 2021: Median Driving Range of All-Electric Vehicles Tops 250 Miles for Model Year 2020”, 4 de enero de 2021.

