

El Go Un Juego Oriental Milenario Historia Filosofia Reglas De Juego

Si está interesado en la tecnología y en la inteligencia artificial, y quiere adentrarse con éxito en estas materias, ha dado con el libro indicado: la única guía completa que existe sobre NVIDIA Jetson Nano. Fundamentos básicos de NVIDIA Jetson Nano proporciona a lo largo de sus páginas un contenido que le resultará fácil, útil e imprescindible. Gracias a su lectura:
1.Sabrá qué hacer cuando elija NVIDIA Jetson Nano.
2.Aprenderá a instalar, configurar y utilizar esta placa con distintos sistemas operativos y lenguajes de programación, de forma fluida.
3.Sabrá todo lo relativo sobre esta placa, componentes, periféricos, etc.
4.Disfrutará de imágenes reales que le ayudarán gráficamente en todo momento.
5.Podrá solucionar cualquier duda o problema que le surja.
6.Podrá desarrollar distintos proyectos, desde los más asequibles y sencillos hasta los más sofisticados.
Además, en la parte inferior de la primera página del libro encontrará el código de acceso que le permitirá descargar de forma gratuita los contenidos adicionales del libro en www.marcombo.info. Su autor, José Marcos Arroyo Ruiz, es una persona muy implicada en el sector de la tecnología y de la inteligencia artificial. Fue galardonado con el primer premio nacional de robótica con tan solo 26 años. Asimismo, pertenece a la Fundación E-nable y es el representante de la Fundación E-nable de España. Ahora José Marcos pone a su disposición todos sus conocimientos sobre inteligencia artificial, así que no tiene excusa. Está a su alcance la guía completa, detallada y de fácil comprensión que le permitirá convertirse en un magnífico conocedor en NVIDIA Jetson Nano. Sin duda, tanto si es un neófito como un experto en la materia, este libro no le defraudará.

Un estudio tan controvertido como sugerente, que ha permanecido mucho tiempo injustamente olvidado, sobre los orígenes del juego rey

El libro que aquí presentamos al público en general y al lector filósofo en especial es resultado de dos investigaciones financiadas con recursos internos de la Universidad Industrial de Santander, tituladas "Devenires en política, economía y estética: El problema de la filosofía en Gilles Deleuze" y "Análisis de la propuesta de lectura filosófica de la literatura desarrollada por Deleuze y Guattari, a propósito de las obras precursoras de la novela de la dictadura en América Latina: Amalia y Tirano Banderas". Las preguntas fundamentales que sirvieron de hilo conductor de estas investigaciones giraron en torno a cuestiones relacionadas con el concepto de filosofía en Deleuze y su relación con la literatura. En este sentido, se realizó una lectura de tres novelas de la literatura latinoamericana, con el objeto de evidenciar y exponer de forma aplicada tres elementos que constituyen la relación micropolítica de filosofía-literatura en Deleuze y Guattari, a saber: líneas de fuga, literatura menor y máquina de guerra versus Estado.

Historia general de la Yndia Oriental, los descubrimientos y conquistas que han hecho las armas de Portugal en el Brasil

Historia general de la Yndia Oriental los descubrimientos, y conquistas, que han hecho las armas de Portugal, en el Brasil, y en otras partes de Africa, y de la Asia; y de la dilatacion del Santo Euangelio ... desde sus principios hasta el ano de 1557. Compuesta por fray Antonio de San Roman monge de San Benito ...

El libro de los esports

un juego oriental milenario

La cuarta revolución industrial

La Internet y la calle

El t é rmino Inteligencia de Negocios (Business Intelligence) con frecuencia tambié n se utiliza el t é rmino Inteligencia de Negocio (en singular) fue acu ñ ado por Gartner a mitad de la d é cada de los 90, aunque el concepto tiene su origen en el comienzo de los sistemas de informaci ó n gerenciales (MIS, Management Information System) de los a ñ os 70, cuando comenzaba la automatizaci ó n de las tareas en las empresas. Hoy en d í a los sistemas de informaci ó n son la espina dorsal de las empresas y su soporte diario y el eje sobre el que se vertebran los sistemas de Inteligencia de Negocios. El libro hace una introducci ó n te ó rico-pr á ctica a la Inteligencia de Negocios y a la Anal í tica de Negocios, extendida a la Anal í tica de Datos y sus diferentes categor í as, as í como a la Anal í tica de Big Data, dada la expansi ó n de esta tendencia tecnol ó gica en todo tipo de organizaciones y empresas, adem á s de en los mundos acad é micos y de investigaci ó n. Se da respuesta a las preguntas m á s utilizadas en la gesti ó n empresarial y en los campos de la educaci ó n y de la investigaci ó n. Se describe el panorama general del empleo y tendencias de esta tecnolog í a con estad í sticas e informaci ó n muy actualizada. CONOZCA Inteligencia de negocios Anal í tica de negocios

Empresas l í deres en el mundo Productos disponibles Tendencias actuales APRENDA A buscar y elegir las mejores soluciones para su empresa. REALICE Comparaciones entre diferentes productos y estrategias para decidir lo mejor para su empresa. El libro trata de los puntos de contacto entre dos disciplinas que, como las paralelas, parec í an que s ó lo podr í an encontrarse en el infinito pero que, como ocurriera con la refutaci ó n del quinto postulado de Euclides, si pueden encontrarse en la realidad literaria. Hablamos de literatura y matem á ticas. Hablamos de literatura de algoritmo, de literatura combinatoria, de literatos que incluyen f ó rmulas y otros conceptos matem á ticos en su narrativa, de la poes í a y las matem á ticas, de las matem á ticas y el teatro, de las matem á ticas como herramienta de aquellos que manejan el juicio literario y ling ü í stico. He aqu í las materias que se incluyen en el libro: Introducci ó n I. De la literatura de algoritmo a la literatura fractal II. Literatura combinatoria III. Matem á ticas en obras literarias A. Recorrido sucinto y cronol ó gico B. Casos especiales IV. Las matem á ticas y el teatro V. Las matem á ticas y la poes í a VI. Las matem á ticas como herramienta cr í tica Bibliograf í a

El t é rmino Industria 4.0 se acu ñ ó en Alemania en el a ñ o 2011 en la Feria tecnol ó gica de Hannover-Messe, si bien fue en la edici ó n de dicha feria en 2013 cuando se present ó la Iniciativa oficial del Gobierno de Alemania. El documento fundacional de Industria 4.0 y de la plataforma asociada (Platform Industrie 4.0) denominado Recommendations for implementig the strategic initiative Industrie 4.0 fue redactado por Acatech (Academia Nacional de Ciencia e Ingenier í a de Alemania) y presentado en abril de 2013. Cont ó con la colaboraci ó n del DFKI (Centro de Investigaci ó n alem á n para la Inteligencia Artificial) as í como el apoyo de la industria y grandes empresas alemanas.

Dragonkeeper

Go Para Principiantes

Historía general de la India oriental. Los descubrimientos y conquistas que han hecho las armas de Portugal en el Brasil y en otras partes de África y de la Asia ... desde sus principios hasta el año de 1557

Fundamentos b á sicos de NVIDIA Jetso Nano

Matem á ticas y literatura

The Master of Go

Go is a game of strategy in which two players attempt to surround each other’s black or white stones. Simple in its fundamentals, infinitely complex in its execution, Go is an essential expression of the Japanese spirit. And in his fictional chronicle of a match played between a revered and heretofore invincible Master and a younger, more modern challenger, Yasunari Kawabata captured the moment in which the immutable traditions of imperial Japan met the onslaught of the twentieth century. The competition between the Master of Go and his opponent, Otaké, is waged over several months and layered in ceremony. But beneath the game’s decorum lie tensions that consume not only the players themselves but their families and retainers—tensions that turn this particular contest into a duel that can only end in death. Luminous in its detail, both suspenseful and serene, The Master of Go is an elegy for an entire society, written with the poetic economy and psychological acumen that brought Kawabata the Nobel Prize for Literature. Translated from the Japanese by Edward G. Seidensticker

Un apasionante paseo por la matemática y la física, y por los hallazgos del pensamiento humano de la mano de Roger Penrose, Premio Nobel de Física 2020. Durante décadas, los defensores de la inteligencia artificial han mantenido que los ordenadores harán pronto todo lo que la mente humana puede hacer. En su favor, se puede utilizar, por ejemplo, el que ya hay máquinas que juegan al ajedrez como los grandes maestros. Ahora bien, ¿comprenden el juego como lo hacemos nosotros? En este libro, Roger Penrose, probablemente el especialista en la teoría general de la relatividad más prestigioso del mundo y una de las mentes analíticas más originales de la actualidad, sostiene que existen facetas del pensamiento humano que nunca serán emuladas por un ordenador. Para defender esa tesis, Penrose recurre a una amplia gama de conocimientos científicos, que van desde la máquina de Turing hasta la estructura del cerebro, pasando por el teorema de Gödel, los agujeros negros y los blancos, la radiación de Hawking, la entropía o la mecánica cuántica. Entre los numerosos estudios existentes dedicados a la relación entre la mente y el cuerpo, esta ambiciosa obra sobresale tanto por su lucidez y claridad como por su rigor y profundidad. Reseña: «Un libro audaz, brillante e innovador. Cuando Penrose habla, los científicos escuchan.» The New York Times Book Review

El libro "Fundamentos de Economía Minera" ofrece un programa y contenido que generan una base de estudio para cualquier interesado en el problema de la explotación óptima de minas (sea ingeniero o economista). El texto desarrolla por vez primera de forma integrada los últimos desarrollos de la economía de minerales y planificación minera referidos a la explotación de minas, buscando establecer reglas generales y no únicamente abordar casos particulares y presentando una buena cantidad de material inédito en la literatura científica. Para facilitar su uso como libro de enseñanza en la educación de ingeniería de minas, al final de cada capítulo se añaden problemas resueltos que permiten aplicar y comprender mejor los conceptos aprendidos.

Monografías

La nueva mente del emperador

Jugando a ser Dios

Inteligencia de negocios y analítica de datos

Historía General de la Yndia Oriental compuesta por fray---, monge de San Benito

Internet de las cosas

Esta podr í a ser una de la pocas, si no la ú nica biograf í a que detalla y pormenoriza lo m á s í ntimo y particular de la m í tica banda. Porque Pink Floyd pertenece a esa clase de grupos famosos que protegen celosamente su vida fuera de los escenarios, algo que ha producido un efecto bien contrario en la opini ó n p ú blica, porque la reacci ó n de sus fans y de toda la prensa farandulera se traduce en un mayor inter é s por saberlo todo acerca de esos fant á sticos m ú sicos. Por eso este libro se agradece. En é l se retoma el largo y reconocido viaje hacia la cima de estos muchachos; desde sus or í genes hasta la decadencia pero, adem á s, se hurga tras bambalinas, al apagarse las luces, cuando se detiene el inspirado aire psicod é lico de sus canciones; durante esos momentos en que aparecen algunas otras historias que contar.

Bajo la premisa de que el estudio de la vida es fundamental, Manuel L ó pez Michelone analiza en este libro la vida artificial mediante el recurso de utilizar sistemas creados por el propio ser humano y que tienen un comportamiento similar al de los seres vivos. A partir de la creaci ó n de programas, software, que incluyen elementos l ó gicos, se trata de entender mejor, a trav é s de la tecnolog í a de las computadoras, c ó mo funciona lo que denominamos vida virtual. El camino es fascinante y las conclusiones asombrosas.

La planificaci ó n estrat é gica ha experimentado grandes cambios desde que empez ó a emplearse en las agencias de publicidad en la d é cada de los 60. El presente manual hace un recorrido completo desde el origen de la estrategia, su planificaci ó n y ejecuci ó n, hasta llegar al pensamiento estrat é gico y al dise ñ o de estrategias. Una vez en este punto, se detalla c ó mo se construye un modelo general para el desarrollo del trabajo del director de estrategia, a la vez que se establece una planificaci ó n estrat é gica en medios convencionales y digitales. El manual finaliza con la elaboraci ó n de un plan estrat é gico y una visi ó n de futuro de la planificaci ó n estrat é gica. Hoy la mayor í a de las agencias han incorporado la figura del planner a sus organigramas, ya que es la persona que aporta un conocimiento m á s exhaustivo del consumidor, y su labor fundamnetal es conectar a é ste con la marca. El objetivo del libro es que sirva de apoyo tanto a profesores como alumnos y expertos del sector, para llevar a cabo su labor investigadora, educativa y profesional. Est á s p á ginas tienen un enfoque te ó rico-pr á ctico, e incluyen ejemplos, casos pr á cticos, entrevistas a profesionales del sector, cuestiones para debatir y reflexionar, as í como una amplia y completa bibliograf í a. En definitiva, lo que se pretende es que el lector, a trav é s de cada cap í tulo, tenga una visi ó n cercana, actual y pr á ctica de la planificaci ó n estrat é gica. Conceptos como, Branded Content, Insight o Earned Media, marcar á n el rumbo de la misma en los pr ó ximos a ñ os. Í ndice É rase una vez la estrategia.- El pensamiento estrat é gico: Planificaci ó n estrat é gica.- Comunicaci ó n estrat é gica vs clases de estrategias.- Ejecuci ó n del proceso de planificaci ó n publicitaria.- Modelo general para el desarrollo del trabajo del director de estrategia.- Planificaci ó n estrat é gica en medios convencionales.- Planificaci ó n estrat é gica en medios digitales: Internet y redes sociales.- Hoja de ruta para elaborar un Plan Estrat é gico: 7 pasos.- El futuro de la planificaci ó n estrat é gica en Espa ñ a.- Caso de estudio: Ford Focus.- AP É NDICE DOCUMENTAL: glosario de t é rminos.

Bronstein. Mi pasi ó n por el ajedrez

los descubrimientos, y conquistas, que han hecho las armas de Portugal, en el Brasil, y en otras partes de Africa, y de la Asia, y de la dilatacion del santo euangelio por aquellas grandes prouincias, desde sus principios hasta el a ñ o de 1557

Epítome de la bibliotheca orientalis, y occidental, nautica, y geografica

Am é rica econom í a

El ajedrez. Investigaciones sobre su origen

Repertorio completo de todos los juegos ...

Internet de las Cosas (Internet of Things, IoT) es un nuevo ecosistema tecnológico y social que desde hace unos años está emergiendo en organizaciones y empresas, y está comenzando a llegar a la sociedad como una nueva revolución tecnológica y social. Está ayudando a la transformación digital de las organizaciones y empresas, y es la espina dorsal de la industria 4.0 y la naciente cuarta Revolución Industrial. El libro describe y analiza el nuevo ecosistema creado en torno a las tecnologías facilitadoras de las cosas y los objetos inteligentes.

A partir de 1984, la Internet irrumpió en nuestras vidas y poco a poco el ciberespacio se ha convertido en una esfera pública donde convivimos, aprendemos, negociamos y colaboramos. Hoy, también es el campo de batalla entre quienes buscan controlar e imponer dictaduras políticas, económicas y sociales, y los que se les resisten, valiéndose de la web para movilizarse y combatirlos. En esta obra, los autores clarifican cómo surge y qué es lo que sucede en esta “bios”, conformada por redes, dispositivos, datos, procesos de interacción humana / no humana, así como la manera en que se conecta y hace cortocircuito con el mundo real o analógico, el de las multitudes que se mueven en las urbes.

La visión del juego y las experiencias del ajedrecista más original del siglo XX, que revolucionó la forma de jugar al ajedrez

Las máquinas no pueden soñar

El go

Pasado, presente y futuro de la Inteligencia Artificial

Juegos sin juguetes y ... sin tele

los descubrimientos y conquistas que han hecho las Armas de Portugal en el Brasil y en otras partes de Africa y de la Asia y de la dilatacion del Santo Euangelio ... desde sus principios hast ?el año de 1557

Historia general de la Yndia Oriental

¿Qué es la inteligencia artificial? ¿Por qué está de moda? ¿Cuándo nació? El autor investigó el tema desde sus inicios hasta la actualidad para mostrarnos el mundo que ya nos rodea: robots, algoritmos, autos autónomos y big data. En definitiva, un mundo diferente al que conocimos donde la tecnología se hace presente pero de forma casi invisible. Parlantes inteligentes y celulares, reconocimiento facial para el control ciudadano y supercomputadoras que procesan millones de datos digitales en la nube son los protagonistas de un recorrido donde ni siquiera el arte queda afuera del fenómeno. Zaroni también indaga sobre cómo es el negocio actual de la IA y reflexiona sobre el futuro del trabajo dejando abierta una pregunta cuya respuesta es tan difícil como inquietante: ¿Habrá trabajo para todos?

El futuro de la singularidad tecnológica ha llegado para quedarse. Las innumerables capacidades de la IA y de la robótica son evidencias incontestables, y cada vez son más intensas e innovadoras en la vida social, económica, y en donde sus notables aplicaciones a los distintos sectores nos manifiestan una realidad cada vez más alejada de lo que no hace mucho tiempo era pura "distopía". Y sin embargo, hoy en día nos sitúan en un mundo en donde el hombre se dice (no exento de un tono autocomplaciente) será superado por la "máquina pensante", superinteligente y plenamente autónoma, capaz de "pensar, sentir y decidir" por sí misma. Nada que ver con los autómatas del medioevo cuyo afán consistía simplemente en emular tareas repetitivas del ser humano. Hoy con la denominada Revolución 4.0 se camina en una dirección en donde la "creatividad computacional" nos situará en un futuro de incógnitas e incertidumbres, no sólo tecnológicas, sino éticas y jurídicas de primer orden. Así las cosas se piensa que los robots inteligentes (los nuevos esclavos digitales, como los viejos siervos o esclavos del Derecho romano) serán capaces de superar el razonamiento, conocimiento y conciencia humana. No sólo nos bastan estas desconcertantes reflexiones, sino que serán capaces de emular actividades propias del cerebro y desarrollar un pensamiento lógico, incluso superior al "racional", y en donde no seremos capaces (como el clásico test o juego de la imitación de Alan Turing) de distinguir el hombre de la máquina... ¿utópico espejismo o revolución tecnológica cierta? Un paso de gigante de la vieja máquina de vapor a la máquina superinteligente, capaz de alcanzar un razonamiento propio (machine learning) y con sutiles ventajas competitivas. En este sofisticado estado de cosas hasta la UE (en resoluciones del Parlamento Europeo) se plantea de futuro otorgar personalidad electrónica a los robots inteligentes, capaz de generar decisiones autónomas cuando alcance "ese ansiado aprendizaje profundo" (deep learning) lo que nos sitúa en otro problema consistente en responder de los daños que pueda cometer por sus actuaciones individuales los "agentes autónomos" alejados de los dictados de supervisadas programaciones algorítmicas y por el contrario siendo capaces de tomar y adoptar sus decisiones propias por la interconectividad con el entorno.

¿Cuánto hace que no juegas? ¿Te has olvidado de jugar? El cine nunca se ha olvidado, y el cine ludens nos recuerda la importancia de lo lúdico en la gran pantalla, la cultura y la sociedad. Con un carácter divulgativo y filosófico, este libro analiza cómo el cine ha dialogado con juegos de mesa, juguetes, videojuegos, laberintos, puzzles, culturas lúdicas, juego forzado, parques de atracciones e incluso juegos creativos y formales como el cadáver exquisito o el mindgame film. Porque hay muchas formas de jugar y de hacer cine, esta filmografía esencial invita a disfrutar de lo lúdico en toda su libertad y complejidad.

Ciberactivismo y movilización en las redes sociales

Industria 4.0

Bibliografía española

Tiempo libre

Go for Beginners

Experimentos en vida artificial

Casi de la noche a la mañana, los deportes electrónicos y los videojuegos competitivos se han convertido en el mayor fenómeno deportivo y de entretenimiento en la historia de la humanidad; un acontecimiento social y económico del que todos quieren formar parte: marcas, anunciantes, empresas y jugadores. ¿Qué son los deportes electrónicos y cómo se hicieron tan populares tan rápidamente? ¿Por qué triunfan los videojuegos como Fornite, Call of Duty o League of Legends? ¿Cómo se crea una empresa de esports y qué otras oportunidades de negocio hay en torno a esta industria? ¿Cómo se puede ganar dinero con los deportes electrónicos? ¿Cuáles son las tendencias que van a marcar el sector en los próximos años? ¿Qué necesitan saber los jugadores para poder posicionarse y vivir de ello? El libro de los esports aborda estas y otras cuestiones fundamentales y te lleva dentro de este imparable fenómeno de la mano de William Collis, fundador del equipo de deportes electrónicos Team Genji, número 1 del mundo, para entender cómo funciona esta industria multimillonaria y conocer sus entesijos. Es una guía imprescindible tanto para jugadores de toda la vida que quieren hacer de su entretenimiento su profesión como para marcas y anunciantes que buscan nuevas oportunidades para conectar con sus audiencias. También para empresarios y emprendedores que quieren conocer las estrategias que impulsan su éxito y que mueven a millones de personas en todo el mundo.

A pesar de que sus reglas son simples, aprender el Go no es sencillo. Quien inicie el estudio de este antiguo y fascinante juego oriental encontrara en este libro una guía segura y didáctica que le permitira completar el estadio de principiante de forma rapida y solidamente fundada. Kim Sung-rae es un jugador profesional de Go con gran experiencia y maestría en la enseñanza de este juego, lo que acredita en este libro utilizando explicaciones breves pero profusamente ilustradas con mas de mil diagrams, multitud de ejercicios y problemas sencillos que conducen suavemente al estudiante para que alcance su objetivo de disfrutar jugando al Go." Si jugar es tan fundamental para el desarrollo físico, cognitivo y social, ¿por qué no tiene mayor presencia en las áreas curriculares? Los beneficios del juego y las prácticas que ilustran cómo llevarlo a cabo en los diferentes niveles educativos.

Filosofía y literatura en G. Deleuze y F. Guattari: Nueva perspectiva de lectura de la novela latinoamericana

Fundamentos de economía minera

La guía definitiva para entender cómo funciona la industria

El go, un juego oriental milenario

Historia General De La Yndia Oriental Los Descubrimientos, y Conquistas, que han hecho las Armas de Portugal, euel Brasil, yen Otras partes de Africa, y de la Asia; y de la Dilatacion del Santo Euangelio por aquellas grandes Prouincias, desde sus principios hata el Año 1557

Planificación estratégica y gestión de la publicidad. Conectando con el consumidor

'The most captivatig children’s book I’ve seen so far this year,' Amanda Craig, The Times Ping is a slave in a little-used royal palace on the edge of the Emperor’s kingdom. Her tyrannic master is a cruel drunk who neglects his duties as Imperial Dragonkeeper and under his watch the Emperor’s dragons have dwindled from a magnificent dozen to a miserable two. When one dragon dies, only the

ancient and wise Long Danzi remains. His fate seems sealed - until Ping comes to his rescue in a moment of startling bravery that reveals her destiny as a Dragonkeeper. Pursued by the Emperor's forces and an evil dragon hunter, Ping, Danzi, and a rat called Hua, set off on a remarkable journey across the kingdom. Bound for the Ocean, they carry a mesmerising, beautiful dragon stone that must be protected at any cost. Surviving dangers of all kinds - a shape-shifting necromancer, and a ritual sacrifice among them - the trio finally arrive at Ocean, Danzi's final place of rest. But as her dragon-friend leaves Ping forever, the dragon stone reveals its spectacular secret...

Diagrams and text illustrate the fundamental principles as well as the tactics and strategies of this ancient Oriental board game

El go, un juego oriental milenarioEl goun juego oriental milenarioGo Para PrincipiantesBolchiro

La Odisea de Pink Floyd

Inteligencias Sintéticas

Cine ludens. 50 diálogos entre cine y juego

–Los escritores de las Indias orientales, y occidentales, y reinos convecinos China, Tartaria, Japon, Persia, Armenia, Etiopia, y otras partes, al rey nuestro señor

La robótica y la inteligencia artificial en la nueva era de la revolución industrial 4.0. Los desafíos jurídicos, éticos y tecnológicos de los robots inteligentes

El juego como estrategia didáctica

Los mayas previeron el fin del mundo. ¿Podrá uno de sus descendientes, un matemático prodigioso, salvar el planeta? 21 de diciembre de 2012. El día en que el tiempo se detendrá. Jed DeLanda, descendiente de los mayas, tiene una mente prodigiosa para las matemáticas y pasa la mayor parte de su tiempo jugando algo contra su ordenador mientras vive de los beneficios que le dan sus negocios en la red. ¿Su arma secreta? El juego de adivinación maya utilizado antiguamente para predecir acontecimientos del futuro. Pero el fin del mundo se acerca. Comienza la cuenta atrás. Jed deberá averiguar por qué los mayas predijeron el fin de los tiempos en esa fecha e iniciar la búsqueda de la clave que le ayude a evitar el Armagedón. ¿Podrá un solo hombre salvar al planeta? Reseña: «Brian D'Amato conjuga la historia maya, la ciencia moderna, la teoría del juego y el inminente Apocalipsis maya en un mismo relato, consiguiendo como resultado una lectura absorbente y emocionante.» Douglas Preston

2012

Un futuro hiperconectado: 5G, Inteligencia Artificial, Big Data, Cloud, Blockchain, Ciberseguridad