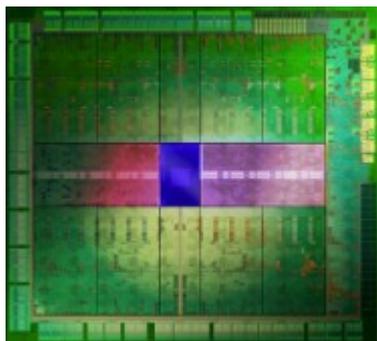


Nvidia licenciará su tecnología de GPU, empezando por Kepler

El mercado de hardware tecnológico esta sufriendo una verdadera revolución. El tradicional dominio de los ordenadores de sobremesa está dando paso a la diversificación de dispositivos, donde cada vez tienen mayor peso los smartphones y las tabletas, especialmente aquellos basados en Android, con procesador potente y pantallas de alta definición.



“Y la computación visual está en el epicentro de todo”, dicen desde **Nvidia** que, tomando conciencia de los cambios y de las oportunidades de negocio que éstos abren, ha decidido dar un paso adelante y **licenciar a los fabricantes de dispositivos sus núcleos de GPU y su cartera de patentes en materia de computación visual.**

Y es que “no es práctico construir silicio o sistemas que hagan frente a todas y cada una de las partes de este mercado en expansión”, comenta [en el blog](#) de la compañía de Santa Clara su vicepresidente ejecutivo David Shannon. “Adoptar un nuevo enfoque de negocio nos permitirá abordar el universo de los dispositivos”, además de “satisfacer las necesidades de una gran parte del mercado”.

El primer miembro de su cartera que licenciará Nvidia no será otro que el núcleo de unidad gráfica basado en la arquitectura **Kepler**, que llega con DX11, OpenGL 4.3 y capacidades de GPGPU y que **puede operar tanto en teléfonos inteligentes como en superordenadores**, convirtiéndolo en un producto altamente escalable. De hecho, es el corazón de GeForce, Quadro y Tesla.

Según explica Nvidia, los licenciatarios recibirán también todos los diseños necesarios, la garantía y el soporte para integrar estos núcleos gráficos en sus dispositivos, permitiendo desarrollos de funcionalidades propias.