



Vanguardia Tech San Francisco

Marzo 2025
San Francisco

Número 3

Volumen 5



México

Consulado General de México
en San Francisco

Nota editorial

Bienvenidos a nuestro boletín informativo sobre tecnología e innovación. En esta edición, nos complace compartir los últimos avances y eventos destacados que dan forma al futuro digital.

Después del periodo electoral, la legislatura de California retomó sus actividades en torno a iniciativas de ley para regular la inteligencia artificial. En ese ámbito, compartimos la primera versión del informe elaborado por el grupo de trabajo creado bajo mandato del Gobernador de California para identificar como podrían regularse los modelos extensos de AI (*Large Language Models*) sin poner un freno a la innovación.

Uno de los eventos más relevantes de este mes fue la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos (GDC, por sus siglas en inglés), celebrada en San Francisco, donde se dieron cita los líderes de la industria tecnológica global. Esta conferencia, conocida como la principal plataforma para el intercambio de ideas y presentación de nuevos desarrollos en el mundo de los videojuegos, no solo fue testigo de innovaciones tecnológicas, sino también de una destacada participación de productores y emprendedores mexicanos.

Un grupo importante de representantes de México aprovechó la oportunidad para mostrar el talento nacional, fortalecer redes de colaboración y presentar proyectos innovadores que están marcando la pauta en la industria global.

Recibimos en San Francisco a autoridades mexicanas de la Secretaría de Relaciones Exteriores y de Economía, así como de la Secretaría de Economía de la CDMX, como una muestra del compromiso del gobierno mexicano en impulsar la economía digital y el desarrollo tecnológico del país, con apoyo a los emprendedores y la apertura de puertas para el mercado internacional.

En este boletín, exploraremos los momentos más destacados de la GDC, la relevancia de la participación mexicana y cómo estas iniciativas ponen a México en el radar global de la innovación tecnológica.

En la entrevista de este mes, contamos con Anahit Fernández, productora y emprendedora en la industria de videojuegos, quien nos contó la importancia de su participación en GDC y las oportunidades de crecer en su ámbito de acción. Los invitamos a conocerla y apoyar sus proyectos.

Ana Luisa Vallejo Barba
Cónsul General

[Siguiente](#)

Descubre marzo



Informe sobre la regulación de modelos fundacionales

[Leer](#)



Google en acuerdos para adquirir la firma de ciberseguridad Wiz

[Leer](#)



La Inteligencia Artificial impulsa el repunte económico en San Francisco

[Leer](#)



Laboratorio de Berkeley crea nueva molécula

[Leer](#)



Avances en el sector de taxis autónomos

[Leer](#)



Conferencia de Desarrolladores de Juegos (GDC) 2025

[Leer](#)

Talento Mexicano en el Área de la Bahía

Anahit Fernández

[Conocer](#)

Acciones del Consulado

Misión Empresarial en el marco de la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos (GDC) 2025

[Descubrir](#)





Informe sobre la regulación de modelos fundacionales de IA en California

El grupo de trabajo conjunto de políticas de California sobre modelos fundacionales de IA publicó su borrador de informe el pasado 18 de marzo

Configuración de la gobernanza de la IA

Este informe tiene el objetivo de proporcionar una “base empírica para las decisiones políticas de IA” en California, que garantice que estas poderosas tecnologías beneficien a la sociedad a nivel mundial, al tiempo de controlar razonablemente los riesgos emergentes.

El [Grupo de Trabajo](#) fue creado por el gobernador de California, Gavin Newsom, en septiembre de 2024, tras el veto a la propuesta de ley del senador Scott Wiener, conocida como “Ley de Innovación Segura para Modelos Fronterizos de IA ([SB 1047](#))”.

El Grupo se basa en la coordinación entre el gobierno de California, con la Universidad de Stanford y la Universidad de California, Berkeley, establecida por la [Orden Ejecutiva 2023](#), del Gobernador Newsom sobre IA generativa.

Recomendaciones clave para una IA responsable

Este informe ofrece una serie de recomendaciones para establecer un marco regulatorio sólido que garantice el desarrollo y uso seguro y ético de los modelos de IA. Entre las principales sugerencias se encuentran requisitos de transparencia, evaluaciones de riesgos de terceros, protección de los empleados y contratistas frente a las denuncias de irregularidades, requisitos de notificación de acontecimientos adversos y opciones para definir los requisitos del modelo fundacional (*large language model*).

Uno de los aspectos más destacados es la recomendación de fomentar la investigación independiente para evaluar el comportamiento y los posibles sesgos de los modelos de IA. De igual manera, se insta a las empresas a publicar informes periódicos sobre el rendimiento y los efectos sociales de sus sistemas.

Próximos pasos

El informe y los comentarios públicos prepararán a los legisladores para el análisis de la legislación sobre IA, durante la sesión legislativa de 2025, incluido un nuevo proyecto de ley, presentado por el senador Wiener el mes pasado, conocida como **Ley [SB 53](#)**, que busca crear una especie de modelo para la prueba de nuevas tecnologías de IA y el registro de irregularidades.

Se espera que la versión final del informe se publique en junio de 2025, antes de que finalicen las sesiones de la legislatura en septiembre próximo.



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



Google en acuerdos para adquirir la firma de ciberseguridad *Wiz*

Alphabet, propietaria de *Google*, comprará la firma de ciberseguridad *Wiz* por 32,000 millones de dólares, en un acuerdo que impulsará la computación en la nube interna del gigante tecnológico en medio del crecimiento de la IA

La mayor adquisición de *Google* en la historia de la compañía

Alphabet, propietaria de *Google*, anunció su objetivo de adquirir la firma de ciberseguridad **Wiz** por [32,000 millones de dólares](#). Se estima que la adquisición daría a Google un nuevo impulso en sus esfuerzos por competir en el negocio de la computación en la nube y ofrecería mayor seguridad para sus servicios.

De concretarse, la transacción se convertirá en la adquisición con mayor costo para *Google* en sus 25 años de historia. La primera oferta por parte de *Alphabet* fue por 23,000 mdd, en julio de 2024. Sin embargo, *Wiz* rechazó dicha oferta.

Cabe mencionar que *Wiz*, con sede en Nueva York, se fundó en 2020 y desarrolla herramientas de seguridad diseñadas para proteger la información almacenada en centros de datos remotos. Sus clientes abarcan desde pequeñas *startups* hasta grandes organizaciones gubernamentales.

Mayor seguridad y capacidad de usar múltiples nubes

De acuerdo con Assaf Rappaport, director ejecutivo de Wiza, tanto *Wiz* como *Google Cloud* se basan en la convicción de que la [seguridad en la nube debe ser sencilla, accesible, inteligente y democrática](#), para que más organizaciones puedan adoptar y utilizar la nube y la IA de forma segura. Por su parte, Sundar Pichai, CEO de *Google*, añadió en un comunicado que *Google Cloud* y *Wiz* impulsarán una mayor seguridad en la nube y la capacidad de utilizar múltiples nubes.

La propuesta, en manos de los reguladores

El impulso hacia la IA ha incrementado la demanda de centros de datos y, de acuerdo con los especialistas, *Google* se enfrenta a otras dos grandes empresas tecnológicas: *Microsoft* y *Amazon*, quienes ya han apostado fuerte por la ciberseguridad a medida que se intensifica la lucha por dominar la computación en la nube.

La propuesta de compra será examinada de cerca por los reguladores antimonopolio. Si bien, muchos esperan que la administración del gobierno actual sea más receptiva a los acuerdos comerciales, también se ha mostrado escéptica con las grandes tecnológicas.



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



La Inteligencia Artificial impulsa el repunte económico en San Francisco

La ciudad se ha convertido en el epicentro de la IA y gracias a la inversión y al crecimiento de este sector las empresas buscan mantener, incrementar o adquirir nuevos espacios, lo que continúa impulsando el repunte económico en SF.

Inversión para ampliación de oficinas

Databricks la [startup de inteligencia artificial](#) con 12 años de antigüedad, confirmó una **inversión de más de mil millones de dólares** en San Francisco durante los próximos 3 años. Dicha inversión consistirá en una ampliación de oficinas, ya que la empresa ha firmado un contrato de arrendamiento a largo plazo en el edificio *One Sansome* para una nueva sede más grande en el centro de la ciudad. La compañía afirmó que utilizará el espacio de 14,000 metros cuadrados para duplicar su equipo en los próximos dos años.

Además, se ha comprometido a mantener su conferencia anual de usuarios, Data + AI Summit, en San Francisco hasta 2030. El evento de cuatro días se ha celebrado en el Moscone Center desde 2013. Se espera que este año atraiga a más de 20,000 personas y *Databricks* proyecta que aumentará a 50,000 en los próximos cinco años, con la generación de \$980 millones de dólares en valor comercial adicional para la ciudad.

El auge de la IA beneficiará al mercado inmobiliario de San Francisco

La ciudad de San Francisco se ha convertido en el epicentro de la IA gracias a la inversión y al crecimiento de este sector. Las empresas buscan más espacios, de acuerdo con nuevo [informe de la inmobiliaria Cushman & Wakefield](#).

Tras alquilar conjuntamente 2,6 millones de pies cuadrados de espacio de oficinas en San Francisco entre 2022 y 2024, las empresas, entre las que se incluyen OpenAI, Anthropic y Databricks, triplicarán esa cantidad entre finales del año pasado y finales de 2026, según las previsiones en dicho informe.

Proyecciones a futuro

La demanda de nuevos espacios supondrá un gran impulso a medida que la ciudad intenta recuperarse de las tasas récord de vacancia de oficinas durante 2024, gracias en parte a esa demanda, el informe proyecta que este año y el próximo el mercado verá más espacio alquilado que desocupado, lo cual no ha ocurrido desde la pandemia de COVID-19.



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



Laboratorio de Berkeley crea nueva molécula

Un equipo de científicos del Laboratorio Nacional Lawrence Berkeley da el nombre de berkeloceno a una molécula de metal pesado

Elemento sensible al aire y radioactivo

Un grupo de investigadores trabajó intensamente en [crear una molécula](#) completamente nueva a base de una muestra microscópica de **berkelio**, un elemento radiactivo extremadamente raro, el cual también fue descubierto por el químico de la Universidad de California, Berkeley, Glenn Seaborg en 1949.

El equipo realizó el experimento con la muestra en 48 horas, antes de que se volviera inutilizable, debido a la naturaleza del elemento, descrito como radiactivo y sensible al aire.

Los científicos utilizaron una caja de cristal de policarbonato con guantes salientes que protege las sustancias del oxígeno y la humedad, para combinar el berkelio metálico con una molécula orgánica que sólo contiene carbono e hidrógeno, con el fin de crear una reacción química.

Avance prometedor en el manejo de residuos radiactivos

De acuerdo a la publicación de los científicos en la revista académica [Science](#), la nueva molécula tiene la capacidad de **extraer y aislar elementos radiactivos de los residuos nucleares**. Asimismo, estiman que este avance tiene el potencial de abordar uno de los principales desafíos en la gestión de desechos nucleares: la separación eficiente de materiales altamente radiactivos de otros componentes menos peligrosos.

Los investigadores destacan que esta molécula actúa de manera selectiva, lo que podría reducir significativamente los riesgos ambientales y los costos asociados con el almacenamiento a largo plazo de residuos radiactivos.

La innovación del Berkeley Lab podría tener un impacto considerable en la industria energética, especialmente para las plantas de energía nuclear que buscan soluciones sostenibles para la gestión de sus residuos. Además, esta tecnología también podría aplicarse en la limpieza de sitios contaminados por actividades nucleares pasadas



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



Avances en el sector de taxis autónomos

Waymo, el servicio de taxis autónomos en San Francisco, expande sus trayectos, mientras que Tesla obtiene uno de los primeros permisos necesarios que le permitirá ofrecer en un futuro su servicio de taxis autónomos en California.

Waymo expande sus servicios en el Área de la Bahía

A partir del 11 de marzo, *Waymo* ofrece viajes en sus vehículos autónomos a un grupo selecto de clientes en Los Altos, Palo Alto, Mountain View y zonas de Sunnyvale. Los usuarios pueden solicitar un vehículo a través de la aplicación Waymo One, de forma similar a reservar un Uber o Lyft.

A diferencia de sus inicios, en los que *Waymo* seleccionaba clientes de una lista de espera cada vez que la compañía se expandía a nuevas regiones, los pasajeros en la [nueva zona de servicio](#) se seleccionarán de un grupo de usuarios recientes de la aplicación *Waymo One* cuyos códigos postales se encuentren dentro del área. La compañía aceptará gradualmente más pasajeros y anunciará la disponibilidad a través de la aplicación.

Asimismo, obtuvo un permiso que le permite recopilar datos cartográficos en el **Aeropuerto Internacional de San Francisco (SFO)**. Esto le permite desplegar sus robotaxis en las carreteras del aeropuerto por primera vez, aunque solo para recopilar datos.

El anuncio fue dado a conocer por la [oficina de Daniel Lurie](#), alcalde de San Francisco, quien calificó el acuerdo como un ejemplo del impulso a la innovación y la recuperación económica en San Francisco.

Tesla podría comenzar el camino hacia los taxis autónomos en California

La Comisión de Servicios Públicos de California (CPUC, por sus siglas en inglés) anunció la aprobación a la solicitud de **Tesla** para convertirse en un transportista chárter (TCP), lo que le permite cobrar por viajes pre-programados en vehículos de su propiedad. Esto, marca el inicio de un largo proceso regulatorio que podría llevar a la compañía a obtener la aprobación para operar un servicio de taxis autónomos en el estado de California.

A corto plazo, los empleados de Tesla solo pueden ofrecer [viajes pre-programados](#) a otros empleados de Tesla, en vehículos de la compañía. Eventualmente, Tesla podrá usar el permiso para transportar al público según lo acordado previamente, aunque primero debe notificar a la CPUC cuándo planea hacerlo.



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



Conferencia de Desarrolladores de Juegos (GDC) 2025

La Conferencia de Desarrolladores de Juegos (GDC) se llevó a cabo del 17 al 21 de marzo en el Moscone Center, atrayendo a unos 30,000 asistentes

El poder de los videojuegos para conectar a las personas

La [Conferencia de Desarrolladores de Juegos](#) se llevó a cabo este 2025, con una agenda centrada en el poder de los videojuegos para conectar a las personas, un concepto que llama la atención, tanto entre los profesionales de la industria como entre los aficionados.

El diseñador conceptual Temarius Walker, una voz destacada en el evento de este año, enfatizó que el mundo de los videojuegos une a las personas al crear experiencias compartidas, donde individuos de todo el mundo pueden jugar e interactuar.

Conferencias, paneles y más

Cada año, el evento ofrece una amplia gama de conferencias, paneles y oportunidades para establecer contactos. De acuerdo con una encuesta de la GDC, uno de cada 10 desarrolladores declaró haber sido despedido el año pasado, lo que hace que el encuentro sea aún más crucial para los profesionales de esta industria. Para muchos, el verdadero valor de la conferencia reside en las conexiones que fomenta.

Gigantes tecnológicos presentes en GDC

A lo largo de los años, ha sido el escenario de anuncios importantes, como el de nuevas herramientas de desarrollo, motores gráficos, o incluso videojuegos que se presentan de forma temprana.

Gigantes tecnológicos como [Google, Meta y Microsoft](#), (esta última adquirió al reconocido creador de videojuegos Activision Blizzard), tienen stands en la conferencia. También participan organizaciones más pequeñas, como la organización sin fines de lucro *Day of the Devs*, que presentó una exhibición de videojuegos independientes.

Se estima que esta industria genera más recursos que la industria del cine y la música juntos. También se calcula que la producción de un videojuego puede llegar a costar más de \$100 millones de dólares. Ante este impacto económico, y la evolución rápida de esta industria, la GDC será un pilar de innovación, colaboración y conexión global.



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)



Talento Mexicano en el Área de la Bahía

Anahit Fernández es productora en
Navegante
y representante de
Women in Games

Desde 2020, Anahit ha liderado la producción, el desarrollo de negocios y la administración de Navegante, desde que el estudio creó su primer videojuego llamado “Greak: Memories of Azur”, que fue lanzado simultáneamente en PC, Nintendo Switch, Xbox Series X y PlayStation. Actualmente, trabaja en el próximo proyecto del estudio.

Cuenta con un MBA y una formación en gestión de recursos humanos. Ha sido conferencista en múltiples eventos internacionales, ha impartido charlas tanto en inglés como en español.

Anahit posee las **certificaciones SHRM-CP y PHR** en materia de recursos humanos, y le apasiona integrar su experiencia en la producción de videojuegos. Además, fue parte de la apertura del Keynote de Unity en *Unite 2022*, en representación de México.

Asimismo, participó en la mesa redonda sobre tendencias en videojuegos de Unity en la GDC.

Acerca de Navegante

Navegante es un estudio independiente de desarrollo de videojuegos con sede en México. Su primer título, Greak: Memories of Azur, se centra en ofrecer una experiencia de alta calidad mediante animación tradicional dibujada a mano. Esta historia de tres hermanos está fuertemente vinculada a la familia y al trabajo en equipo como mensaje principal.

[Descubre la entrevista](#)



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)

Acciones del Consulado

Misión Empresarial en el marco de la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos (GDC) 2025



En el **Marco de la Conferencia de Desarrolladores de Videojuegos**, celebrada del 17 al 21 de marzo en el Moscone Center de la ciudad de San Francisco, este Consulado recibió a la delegación mexicana encabezada por Farid Hannan, Director General en la SRE; Manola Zabalza, Secretaria de Desarrollo Económico de la Ciudad de México; Diego Flores, Titular de Sector de Industria Electrónica, Semiconductores y Economía Digital de la Secretaría de Economía; Jesús Valdés, titular de Promoción Económica en el Extranjero de la Secretaría de Economía; Enrique Olvera, Director de Cinematografía de la SE; y Nikol Wolpert, Directora de Innovación y Tecnología de la Secretaría de Desarrollo Económico de la Ciudad de México.

La agenda incluyó **reuniones de alto valor con empresas tecnológicas de San Francisco, así como inversionistas del Área de la Bahía.**



De la mano con la Asociación de Entretenimiento Interactivo Videojuegos Mx, se llevó a cabo un evento con líderes de la industria de los videojuegos. Siete estudios independientes presentaron sus juegos: Ogre Pixel **“Castlebound”**; Dynamic Media Triad **“Broken Reality 2000”**; César Domínguez **“Super Crane HD”**; PolyBugs **“GoHost!”**; Plántula **“Tuqim”**; Burning Boats Studios **“Mindaro”**; y AlterGard **“AlterGard”**.

México
Consulado General de México
en San Francisco



[Portada](#)



[Editorial](#)



[Ecosistema](#)



[Talento](#)



[Consulado](#)