

lunes, 5 de octubre de 2026

' 2026 Morning Update • Noticias de Desarrolladores Meta • Mon, 05 Oct 2026 12:00:00 GMT • 3:53

Maya: Buenos días, y bienvenidos a Noticias de Desarrolladores Meta, para el lunes, cinco de octubre de dos mil veintiois. Soy Maya.

Devon: Y yo soy Devon. Estas son las historias para desarrolladores que importan hoy en las plataformas de Meta, empezando con un gran lanzamiento de Llama.

Maya: Hace unas dos semanas, Meta lanzó Llama tres punto dos, una nueva familia de modelos abiertos pensada para el borde de la red. Hay modelos de texto ligeros de mil y tres mil millones de parámetros, y modelos de visión pequeños y medianos de once mil y noventa mil millones de parámetros, todos con una ventana de contexto de ciento veintiocho mil tokens.

Devon: Es un gran avance para la IA en el dispositivo. Los modelos de mil y tres mil millones caben en la memoria de un teléfono, así que tienes seguimiento de instrucciones y escenarios reales sin ir a la nube. Y las versiones de once mil y noventa mil millones añaden visión.

Maya: Exacto. Meta acompañó el lanzamiento con dos herramientas para desarrolladores que importan. Primero, el framework Llama Stack, que estandariza cómo se construye con los modelos. Y segundo, el motor PyTorch ExecuTorch, que es el camino directo para ejecutar estos modelos en el dispositivo.

Devon: Y lograron soporte de hardware desde el primer día, con optimizaciones de Qualcomm, MediaTek y Arm. Así que si estás lanzando una función de IA móvil o embebida, la cadena de herramientas está lista desde el lanzamiento, no seis meses después.

Maya: Un dato más sobre el alcance de Llama. Un informe de Counterpoint sobre la primera mitad del año encontró que los modelos base Llama impulsan el treinta y ocho por ciento de los grandes modelos de lenguaje soberanos adaptados que encuestaron. Eso convierte a Llama en el modelo base extranjero más usado en todas las regiones. Los pesos abiertos siguen siendo la mayor ventaja de Meta con los desarrolladores.

Devon: Pasando a la realidad extendida, Horizon OS versión dos punto nueve está llegando al canal público de pruebas, y trae algo que los desarrolladores pedían: un verdadero administrador de ventanas. Ahora puedes colocar tres ventanas de Quest lado a lado, o apilarlas.

Maya: Tres paneles no son una estación de batalla de treinta monitores, pero es un paso importante. Un navegador, una página de tienda y un video por fin pueden coexistir. Y las ventanas ahora se abren de forma espacial, lo que según Meta facilita arrastrarlas y posicionarlas.

Devon: La lección práctica para desarrolladores: si tu aplicación asume que siempre tiene toda la pantalla, es un buen momento para probar tus diseños en modo multiventana. Las funciones empezaron a llegar la semana del veintiocho de septiembre, así que los usuarios del canal de pruebas ya deberían verlas.

de G P U ahora es una opción por dispositivo en lugar de estar siempre activo, así que tus primeras capturas quedan limpias. Y las métricas que aparecían en blanco en las versiones recientes de Horizon O S, incluso en Quest tres, vuelven a mostrar valores reales.

Maya: Además, mejoras en la fiabilidad de la transmisión a pantalla y un actualizador unificado de la aplicación. Si has estado peleando con el Centro de Desarrolladores últimamente, vale la pena echarle un vistazo a esta actualización.

Devon: Eso es todo por el noticiero de hoy. Si estás construyendo con Llama, envíanos un enlace a lo que estás haciendo. Leemos todo.

Maya: Volveremos mañana con más. Soy Maya.

Devon: Y yo soy Devon. Que tengas un gran día de desarrollo.