



I
CUIDARÁS LA SEGURIDAD DEL SISTEMA OPERATIVO

II
APLICARÁS REGULARMENTE LAS ACTUALIZACIONES DE SEGURIDAD

III
EMPLEARÁS CHEQUEADORES DE INTEGRIDAD, ANTIVIRUS Y ANTISPYWARE

IV
ENCRIPITARÁS LA INFORMACIÓN SENSIBLE

V
USARÁS SOLO MODOS SEGUROS DE ACCEDER AL EMAIL

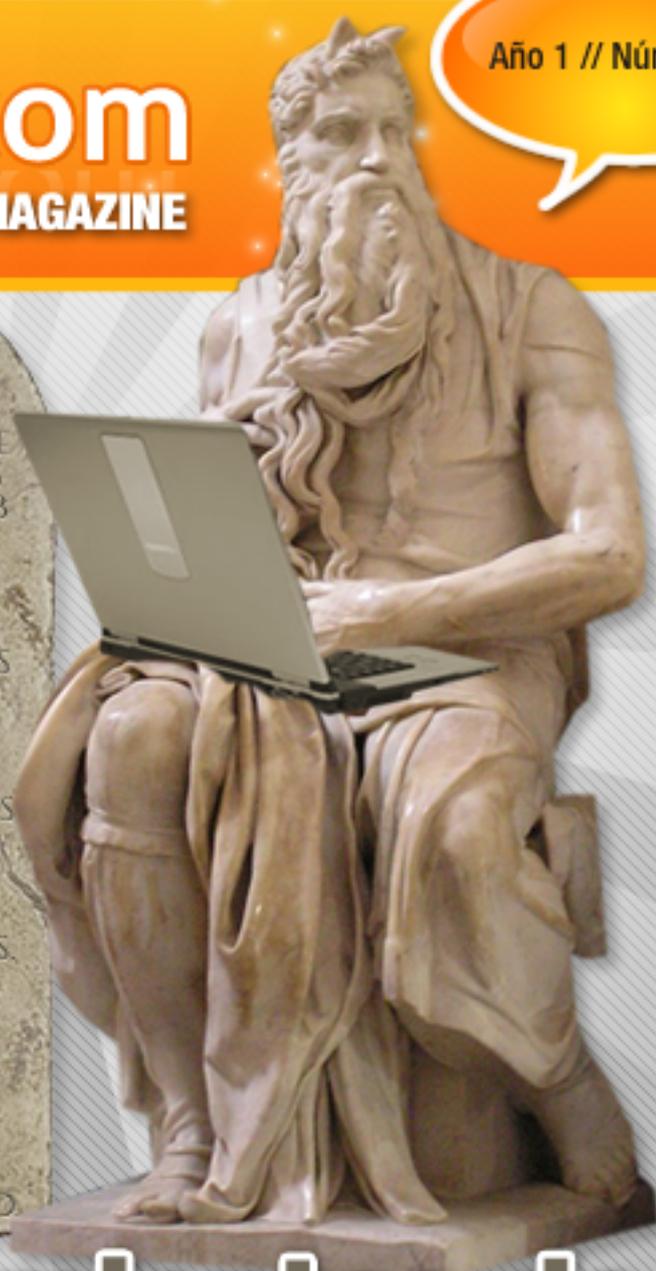
VI
UTILIZARÁS ÚNICAMENTE NAVEGADORES SEGUROS PARA ACCEDER A LA WEB

VII
NO ABRIRÁS ENLACES NI ARCHIVOS SOSPECHOSOS

VIII
INGRESARÁS DATOS CRÍTICOS SÓLO EN SITIOS SEGUROS

IX
SI DEBES CORRER RIESGOS, USARÁS SANDBOXING

X
TE MANTENDRÁS INFORMADO SOBRE NUEVAS MANERAS DE VULNERAR LA SEGURIDAD



Los 10 Mandamientos de la Seguridad Informática

Microsoft[®] y las universidades



Analizamos:

WHEELMAN

+ ATI HD 4770



Nuevas tecnologías en motherboards



Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3⁹⁹**

- **com**
- **net**

www.tengasudominio.com



Juntos somos más

Nueva edición de **DattaMagazine**, con una novedad que ya es costumbre: nuestro staff sigue creciendo, y eso nos llena de orgullo.

Este mes le damos la bienvenida a **José Ferrer**, Microsoft Student Partner, que te traerá información sobre desarrollos y beneficios de la empresa que fundó Bill Gates. En su primer artículo te pone al día sobre el trabajo que realiza Microsoft con las Universidades, para integrar a la comunidad estudiantil con sus tecnologías. En próximas ediciones va a estar analizando el desarrollo de juegos bajo plataforma XNA y el de páginas web con ASP.Net.

¡Bienvenido, José!

Pegando un salto de 180°, pasamos de las Células Académicas a dos encuentros donde el mundo del software libre mostró por qué también es una gran opción y justificó su crecimiento en el último año: **Flisol 2009** y la Primera Jornada de Software Libre y Negocios de **Cadesol**.

Aparte, te enseñamos a ver tu placa madre en detalle: desglosamos lo último en tecnología en motherboards.

También te ofrecemos siete navegadores web, para que conozcas (y pruebes) alternativas al IExplorer y Firefox. Y te adelantamos en qué consistirá **Wave**, lo último en comunicaciones de la gente de Google.

Para cuidar tu bolsillo y asegurarte buena performance, probamos la placa **HD 4770 de ATI** (AMD). Y para cuidarte de los criminales que andan por el ciberespacio, te dejamos para que estudies de memoria nuestros **10 Mandamientos de la Seguridad Informática**.

Te contamos la historia de **Susan Boyle**, la mujer escocesa que encontró la fama mundial en YouTube, después de participar de un reality show. También, analizamos el último juego para PS3, que tiene a Vin Diesel como protagonista: **Wheelman**.

Y como tanta informática no nos hace menos cursi, aprovechamos este espacio para saludar calurosamente a **Juan Gutmann y Natalia Solari**, que desde el 12 de junio son marido y mujer, así que muy humildemente esta edición va dedicada a ellos. **¡Felicidades!**

Débora Orué

Jefa de Redacción

Dattatec.com Webmagazine



Dattatec.com te invita a conocer sus nuevas webs!

Completamente renovado

Para que estés al día de todo lo que pasa en el mundo de la informática y la tecnología, te invitamos a conocer nuestro renovado Blog de Noticias.

Ahí vas a encontrar actualizaciones diarias con todo lo último en noticias de seguridad, software, hardware, posicionamiento en internet, descargas y agregados indispensables, lanzamientos y curiosidades en general.

También vas a poder enterarte sobre cursos, eventos y jornadas tecnológicas, aparte de conocer nuestras últimas promociones.

Visítanos! <http://dattatecblog.com>



Sumate a nuestro equipo!

¿Te gustaría trabajar en la empresa de web hosting líder de LATAM? Ahora, gracias a la web trabajaendattatec.com es muy fácil enterarte cuando estamos buscando nuevo personal!

Desde el área de Programación al sector de Seguridad, pasando por Ventas, Soporte Técnico y Marketing, entre otros, todos los Departamentos que componen Dattatec.com están representados.

Desde la web vas a poder cargar tu CV online y suscribirte al Feed RSS para enterarte al instante de nuevas oportunidades laborales.

Te estamos esperando! <http://trabajaendattatec.com>



Posicionarte nunca fue tan fácil

Para responder en forma concreta a todas las dudas que despierta un tema tan complejo de dominar como el posicionamiento web, te ofrecemos un nuevo site.

1engoogle.com fue creado como una herramienta para todos aquellos interesados en subir la ubicación de su sitio en los resultados de búsqueda de Google.

Consiste en una serie de consejos redactados por nuestro Departamento de Posicionamiento, donde se te explica desde cómo optimizar un sitio, pasando por herramientas para encontrar rápidamente en qué posición está tu web, hasta cómo conocer qué sitios te tienen linkado.

Aprende cómo estar Primero en Google! <http://1engoogle.com>





STAFF

3

Editorial

JEFA DE REDACCIÓN

5

Sumario

Débora Orué

8

Hardware (1): tu equipo por dentro

“**ATI HD 4770**”. Christian Sochas te cuenta qué trae el modelo de gama media - alta de ATI (AMD), que sorprende por su precio.

COLUMNISTAS

Luis Altamiranda

11

Navegadores x 7: opciones en la web

Ariel Corgatelli

José Ferrer

Juan Gutmann

Javier Richarte

Christian Sochas

Natalia Solari

16

Como si estuvieras ahí (1): los mejores eventos tecno

“**Flisol 2009: el Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre**”.

José María Schenone (aka JoMaX), de dotlinux.com.ar, te relata cómo se vivió Flisol 2009 en la ciudad de Quilmes, Argentina.

PARTICIPAN DE ESTA EDICIÓN

Mauro Montauti

18

Microsoft: todo lo que hay que saber sobre el mundo de Gates

José María Schenone

“**Microsoft y las universidades**”.

José Ferrer te cuenta sobre el estrecho lazo que existe entre la empresa de Redmond y la comunidad universitaria. Cómo inscribirte y participar.

COLABORAN CON ESTE PROYECTO

20

Seguridad: tips y sugerencias para proteger tu PC

Alkon.com.ar

“**Los 10 Mandamientos de la Seguridad Informática**”.

Juan Gutmann te enseña todo lo que es necesario saber para proteger tu equipo y tus datos personales, en esta era compleja de ciber-ladrones.

25

Como si estuvieras ahí (2): los mejores eventos tecno

“**Cobertura de la primera Jornada de Software Libre y Negocios organizada por Cadesol**”. Ariel Corgatelli cubrió de principio a fin la jornada que se realizó en el Centro Cultural Borges el pasado 19 de mayo, donde se reunieron empresas, clientes, proveedores, cámaras y asociaciones.

31

Coming soon: adelantos tecnológicos

“**Google Wave: una nueva forma de comunicación online de la gente de Google**”. Luis Altamiranda te cuenta qué promete el nuevo sistema de comunicación de Google, que se estaría estrenando en el segundo semestre de 2009.



JEFE DE ARTE

Martín Cardinale

33

Hardware (2): tu equipo por dentro

“**Nuevas tecnologías en motherboards**”. Javier Richarte te presenta los últimos estándares en placas madre y sus complementos, como memoria DDR3, form factor BTX, Serial-ATA II RAID, PCI-Express 2.0, e-SATA, SLI/CrossFire y mucho más.

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

38

Sociales: la fama efímera en internet

“**De cantos, encantos, famas e infamias**”. Natalia Solari te cuenta una fábula contemporánea: la historia de Susan Boyle, la escocesa que ganó fama (pero no el primer puesto) en el reality Britain’s Got Talent 2009.

DIRECCIÓN COMERCIAL

publicidad@
dattamagazine.com

40

Software libre: últimas novedades

“**Columna de software libre**”. Ariel Corgatelli te cuenta qué pasó en el último mes en el mundo del soft libre: Canonical certifica a Ubuntu 9.04 Server Edition para la nueva línea de HP ProLiant servers; Canonical ofrece la próxima generación de Ubuntu para Intel potenciando a la classmate PC; Nuevo kernel Linux 2.6.30 con el regreso de Tux; Un ex-empleado de Microsoft afirma que el software libre “matará a Microsoft”; Tercer lanzamiento de OpenSolaris; Ubuntu Network Remix con Moblin 2.0, desarrollado por Canonical; openSUSE 11.2 Milestone 2.

REDACCIÓN

lectores@
dattamagazine.com

45

Reviews: críticas de videojuegos

“**Wheelman para Playstation 3**”. Mauro Montauti, de Alkon, te cuenta en qué consiste la nueva aventura gamer del actor Vin Diesel.



Tu empresa, al alcance de todos.

En **.com** te ayudamos a obtener el nombre de tu página en Internet para que tu negocio sea accesible a todos.

Ingresa a **tengasudominio.com** y descubre lo fácil que resulta estar en Internet.



dattatec.com
Soluciones de Hosting

tengasudominio.com

.com

Tu empresa, al alcance de todos.

ATI HD 4770

ATI (o AMD, como ustedes prefieran) en este último tiempo, ha salido a competir de una manera feroz con su enemigo número uno en lo que a placas de video se refiere, obviamente hablamos del gigante verde Nvidia. Esta vez, la compañía roja ha lanzado al mercado un producto que apunta al sector de la gama media - alta, pero lo interesante es que lo ha hecho con un precio tan pero tan competitivo que podríamos hablar de un precio segmentado entre gama baja - media. La fórmula a aplicar no es precisamente inventar un nuevo GPU ni mucho menos... sino que como siempre sucede, se toma un GPU que haya dado buenos resultados, se lo recorta y se lo mejora de tal manera que pueda obtener el mayor rendimiento posible, pero al costo más bajo. Y precisamente de esto se trata la **ATI HD 4770**, una nueva VGA que no va a poder pasar desapercibida bajo los ojos (y tampoco los bolsillos) de todo gamer que busque lo que todos los gamers promedio buscan: el precio vs performance.



Cambios acertados, éxito asegurado

Un poco de recorte por aquí, otro reajuste por allí, y el resultado es una placa que prácticamente iguala a la archiconocida y famosa HD 4850, pero el precio llega casi a la mitad de la misma. Traducido en palabras más simples: rinde un 100%, cuesta un 50%.

¿Y como llega ATI a lograr esto? Utilizando como base el GPU RV770 (el que montan las HD 4850 y 4870) le da vida al GPU RV740. Primero y principal, los nanómetros de fabricación se redujeron de 55 a 40nm, como así también el número de transistores (826 millones contra los 956 del RV770). Esto es así ya que se ha reducido la cantidad de stream processors de 800 a 640, las unidades de textura de 40 a 32, mientras que los ROP's siguen siendo 16. Aquí vemos entonces las razones de la reducción de precio del producto, al menos en el GPU.

Lo más importante a destacar

Esta vez, la compañía roja ha lanzado al mercado un producto que apunta al sector de la gama media - alta, pero lo interesante es que lo ha hecho con un precio tan pero tan competitivo que podríamos hablar de un precio segmentado entre gama baja - media.

en esta placa (y por cierto, lo que más hizo abaratar su costo) es que el ancho de banda de la memoria pasa a ser de 128 bits en vez de los interesantes 256 bits del RV770. Esto hace que el precio de fabricación sea mucho menor, debido a que el PCB puede ser muchísimo menos complejo, ahorrando una gran cantidad de componentes y layers. A esta altura se estarán preguntando ¿cómo hace esta placa para asemejarse a una HD 4850 en rendimiento, teniendo "capada" a la mitad una característica



ATI HD 4770



tan importante como el ancho de banda de la memoria? Muy sencillo y muy inteligente por parte de ATI: la memoria que utiliza es la flamante GDDR5 (512MB más precisamente) a 800MHz, dando una velocidad efectiva total de nada más ni nada menos que 3200MHz. Al traducirlo en "criollo", ATI compensa la pérdida de ancho de banda con una altísima velocidad de memoria, el precio de la GDDR3 es apenas inferior a una memoria GDDR5, pero el precio de una arquitectura que utilice 256 bits es muchísimo más alto que una que emplea 128 bits... ¿el resultado? Casi 52GB/s de ancho de banda, contra 64GB/s de la HD 4850. La velocidad del núcleo asciende a los 750MHz (640MHz en la HD 4850) gracias a la reducción en nanómetros, y por consiguiente, la reducción en la energía empleada. En líneas generales, cuando una HD 4850 consume aproximadamente 110W, la HD 4770 bajo las

mismas circunstancias consume 80W. La placa que hemos recibido de pruebas tiene el tan conocido cooler doble con blower al final de la misma, el cual empuja el calor hacia fuera del gabinete. Incorpora un conector de 6 pines PCI-Express ya que los 75W que le provee el slot PCI-E son demasiado justos para su funcionamiento. En la práctica, hablando de consumo y calor, la placa nos arroja como resultado una temperatura de 55º en reposo para el GPU, mientras que bajo carga máxima esa cifra asciende a unos normales y saludables 72º. Por el lado del ruido generado, el ventilador viene al 40% de funcionamiento, por lo que si queremos bajar aún más la temperatura, solo tenemos que aumentar ese porcentaje con el RivaTuner, pero eso sí, preparen sus oídos porque a partir de 60% el ventilador realmente se hace notar. Por otro lado, la placa soporta CrossfireX, y el modelo de referencia incorpora doble salida DVI capaces de convertirse en HDMI me-

dante un adaptador, además de la salida de TV (ya sea por RCA, S-Video o RGB). La placa incorpora soporte a UVD 2.0 (aceleración para videos de alta definición como el BluRay o HD-DVD) y soporte a DirectX 10.1, como sus hermanas mayores.

En la práctica...

Todos estos datos técnicos carecen de sentido si no los comparamos en rendimiento real versus la HD 4850, paradójicamente, su propia competidora. Utilizamos como plataforma de pruebas un Core i7 920 junto a un motherboard Asus P6T y 3GB de RAM 1333MHz en Triple Channel. Utilizando el juego Far Cry 2, a 1600x1200 con 4xAA y todos los detalles al máximo, el resultado de la 4850 fue de 32 FPS promedio, y la 4770 le pisó demasiado cerca los talones, casi sin percibir diferencia a los ojos, promediando 31 FPS. Para ver el comportamiento en otros motores gráficos, probamos el flamante Call Of Duty 5, y en este caso no hubo diferencias en rendimiento: 53 FPS promedio a 1600x1200 con 4x de antialiasing y 16x de filtro anisotrópico. En el conocido FEAR, la 4850 arrojó una media de 85 FPS y la 4770 unos cercanos 81 FPS, ambas bajo 1600x1200 4xAA 16xAF. Para terminar y probar la placa con algo realmente exigente, probamos el Crysis Warhead en DX10, a 1280x1024 y en Quality Mode: 32 FPS para la 4850 y 29 FPS para la 4770.

ATI HD 4770

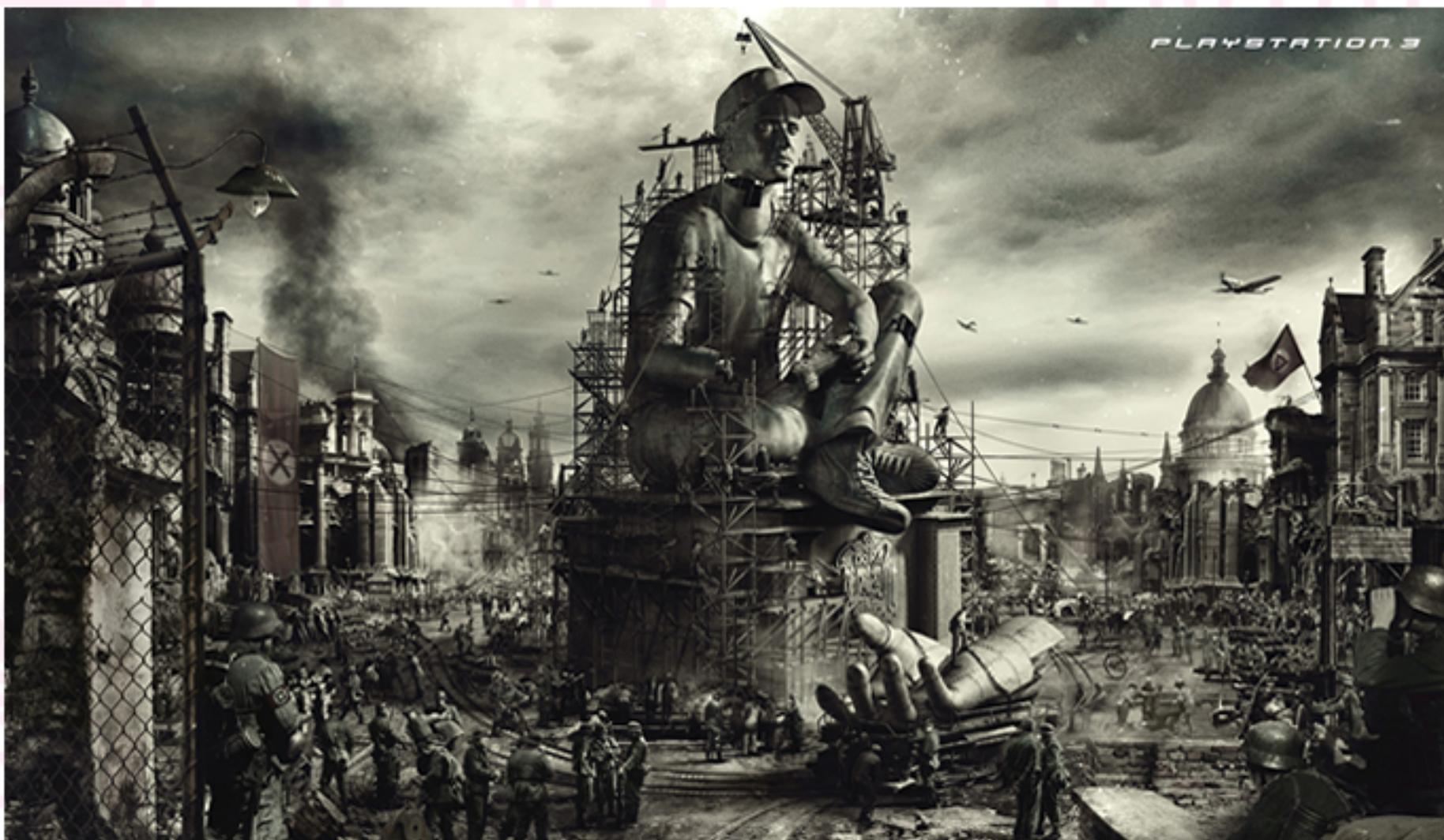
Sintetizando

Luego de ver las pruebas, lo único que resta por decir es que el rendimiento de ambas placas es tan parecido que se podría hablar de un empate técnico entre ambas. Lo que realmente hace la diferencia es el precio... haciendo un leve estudio de mercado, en Argentina la HD 4850 promedia los U\$S 235,

mientras que la 4770 está rondando los U\$S 135 - 140. El único problema de esto es la inmensa demanda de la placa, haciendo que actualmente sea muy complicado conseguirla en los negocios (y no solo aquí en Argentina), pero esperemos que sea una situación que se regule muy pronto. Sacando este punto de lado, podemos

decir que en lo que va del año, la HD 4770 es la mejor placa que podemos conseguir evaluando la relación precio - performance.

christian.sochas@dattamagazine.com



Navegando por la web



Si Internet es un mundo por recorrer, el navegador que utilizemos es el vehículo que nos transportará.



Existen varios navegadores que podemos utilizar para recorrer la web, cada uno con sus propias características, ventajas y desventajas. Aquí trataremos de darles un primer vistazo a los más populares, invitándolos a probarlos y no quedarse sólo con la primera impresión.

Microsoft Internet Explorer

(<http://www.microsoft.com/spain/windows/internet-explorer/>)

¿Qué decir del programa que está instalado obligatoriamente en toda PC que tenga a Windows como sistema operativo? Blanco de todas las miradas, la falta de seguridad del navegador ha sido siempre su mayor falencia. Cada mes sale una actualización que soluciona alguna falla en la seguridad.

En la actualidad ya se encuentra por la **versión 8**, donde han ido incorporando detalles que sus competidores ya poseen desde hace rato. Es así como (ya con la versión 7) incorporaron la navegación por pestañas, bloqueador de ventanas no deseadas, modo de navegación privado, etc.

En su barra de navegación, a medida que vamos escribiendo algo, el programa nos va sugiriendo posibles acciones, pero en este caso tenemos la posibilidad de ir eliminando las opciones que no nos interesan (antes había que, por ejemplo, eliminar todo el historial de navegación)

Su principal desventaja es la falla que tiene al momento de seguir los estándares de la web. Sobre tests realizados en este último tiempo, la versión 8 del navegador obtiene un puntaje de 20/100 cuando las últimas versiones de los principales contendientes no baja de los 79/100, llegando al 100/100 perfecto en las actuales versiones de prueba.



Navegando por la web



Mozilla Firefox

(<http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>)

En la actualidad van por la versión **3.0x** (con una versión de prueba 3.5 circulando por la web) y es el indiscutido segundo en cuanto a usuarios a nivel mundial (detrás del Internet Explorer)

Ante el monopolio de Microsoft con su navegador, la gente de **Mozilla** decidió salir al ruedo a pelearle el mercado de los navegadores, ofreciendo una alternativa que con el pasar del tiempo demuestra ser superior, tanto en seguridad como en flexibilidad en su uso.

La interfase se basa en pestañas, pudiendo contener, cada una de estas, una página web distinta. Su barra de direcciones, dependiendo de lo que allí se escriba, va sugiriendo distintas alternativas basadas en el comportamiento del usuario en sesiones anteriores.

Sin dudas, las extensiones disponibles para el mismo son "el plato fuerte". Básicamente son pequeñas aplicaciones que se ejecutan dentro del mismo navegador que permiten hacer múltiples tareas (desde subir una foto a un sitio web hasta descargar todo el contenido de la página que estamos visitando). Esto ha dado al navegador un amplio espectro de opciones para agregar y personalizar la "experiencia web" a su propio gusto.



Opera

(<http://www.opera.com/browser/download/>)

Surgió como una alternativa no gratuita al Internet Explorer pero que hacía hincapié en el riguroso seguimiento de los estándares web. Fue ganando adeptos gracias a sus excelentes ideas que, hoy en día, ya son parte del resto de los navegadores (por ejemplo el uso de pestañas para navegar los sitios). A partir de la versión 8

se convirtió en un software gratuito. En la actualidad va por la versión **9.64** y recientemente se lanzó la versión de prueba 10.

Opera es un navegador que se caracteriza por su rapidez y personalización. Todo en la interfase puede cambiarse de lugar, ocultarse, e incluso cambiar totalmente de aspecto mediante el uso de skins. Incorporó, antes que cualquiera, una barra de herramientas muy flexible, permitiendo, por ejemplo, buscar directamente

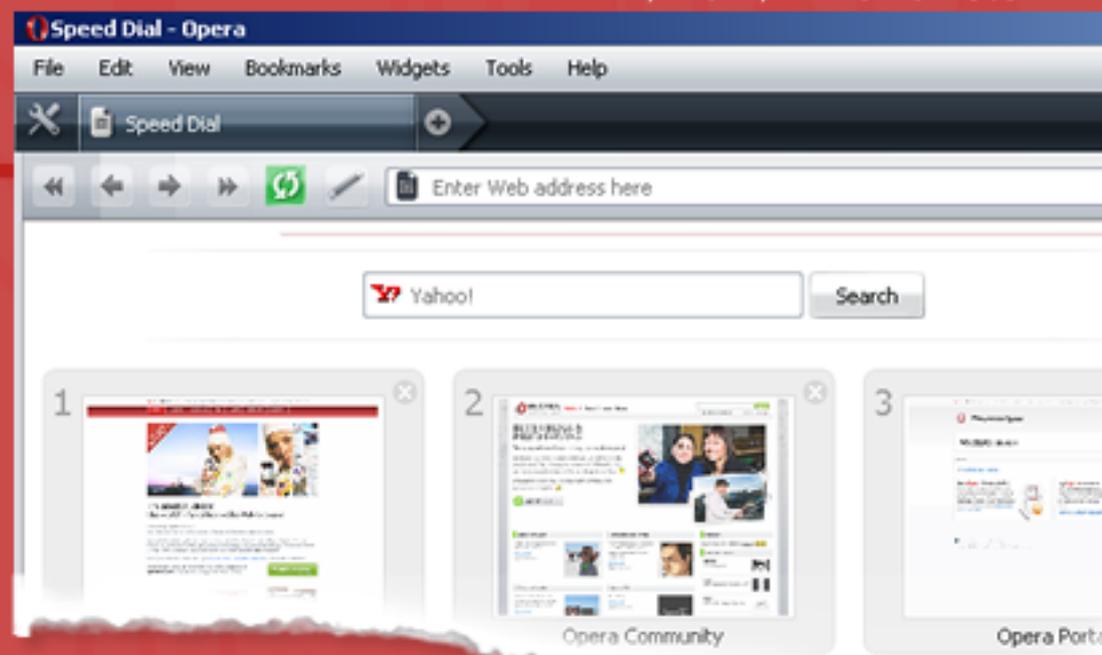
desde un cuadro de texto con el motor de búsqueda que deseemos (Google, Yahoo, Wikipedia, Amazon e incluso, dentro del texto de la misma página que estemos visitando en ese momento).





Fue también el primero en incorporar gestos del ratón para realizar tareas de navegación básicas. De este modo, para ver la página anterior sólo debemos presionar el botón derecho y mover el mouse hacia la izquierda (como imaginarán, si lo hacemos hacia la derecha pasamos a la página siguiente)

Incorpora un muy potente bloqueador de ventanas emergentes y posee, además, la opción de bloquear contenido específico por cada sitio visitado. Si, por ejemplo, somos asiduos visitantes de un sitio que pone un aviso publicitario que nos molesta, podremos bloquearlo directamente y de allí en más no lo veremos. La opción denominada Speed Dial nos permite, al abrir una



nueva pestaña sin ninguna página cargada, ver un determinado número de accesos directos en forma de botones a sitios que podemos definir a nuestro antojo, mostrando una captura en miniatura del sitio en cuestión.

Debido a su rigurosidad con los estándares web, siempre ha sido criticado por no mostrar las páginas de la manera correcta,

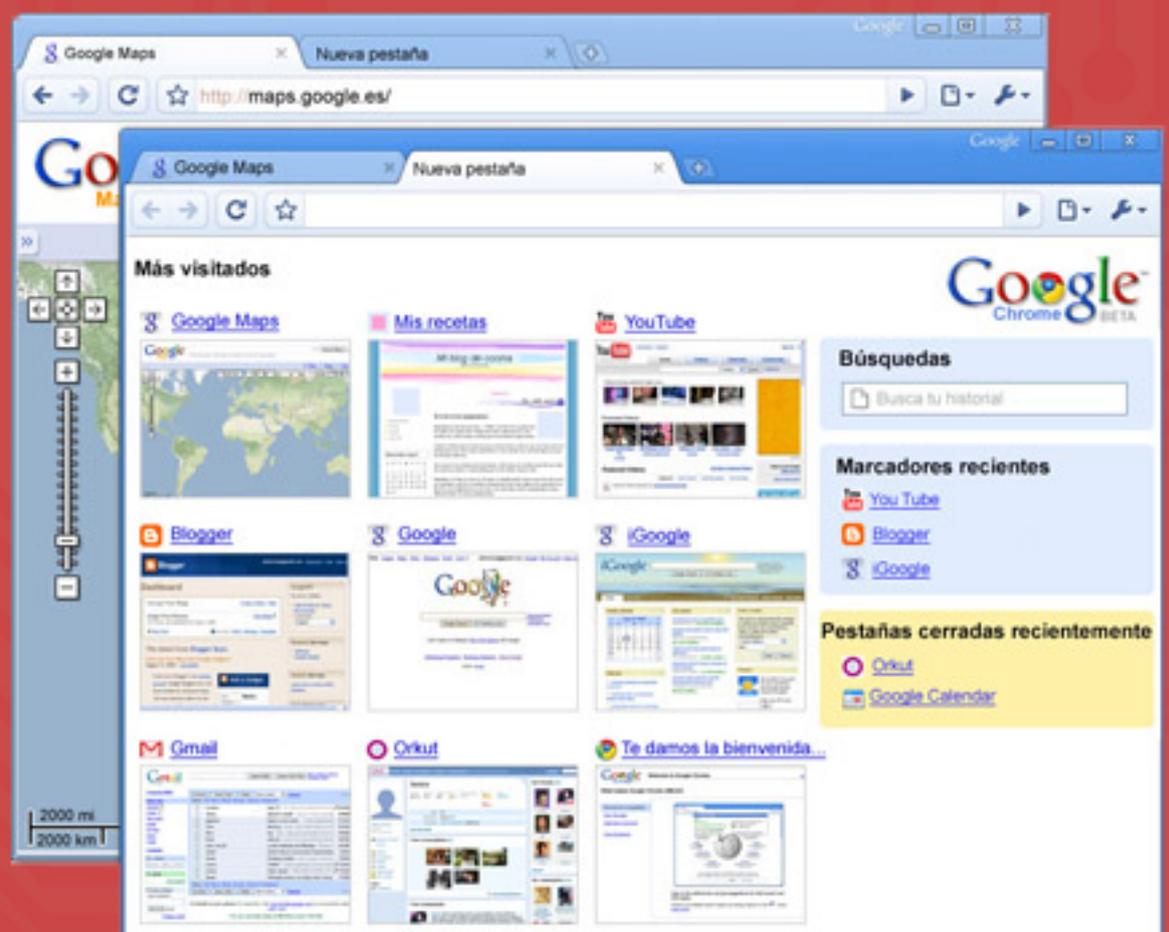
aunque en realidad es eso precisamente lo que hace. Las desviaciones que ha introducido el Internet Explorer en el diseño de páginas web han hecho que los diseñadores utilicen opciones no estándares que se ven perfectas en el navegador de Microsoft, pero no en otros navegadores.

Google Chrome

(<http://www.google.com/chrome/?hl=es-419>)

Decir **Google**, prácticamente es sinónimo de Internet. Con eso en mente, la gente de la empresa no podía quedarse atrás en la lucha por los navegadores y añadir una nueva opción a los numerosos servicios que ofrece. Así, aparece en escena **Google Chrome** (aún en etapa de prueba, pero en la que todos podemos participar).

El objetivo fue crear un navegador simple y sencillo de usar (como todo lo que lleva el sello **Google**). Así, el ahora estándar paradigma de pestañas, fue la interfase elegida pero con algunos



Navegando por la web

detalles técnicos muy interesantes: cada página que visitamos es un proceso independiente, con lo que si cualquiera de ellas queda trabada por el motivo que sea, con cerrar la pestaña correspondiente el resto no se verá afectado. Otro detalle a remarcar es la barra de direcciones, que nos permitirá desde allí mismo realizar una

búsqueda y, por ejemplo, aceptar las sugerencias que el mismo navegador nos hace a medida que escribimos en la barra, tomando en cuenta las páginas ya visitadas, sitios "famosos", etc.

Incluye un modo de navegación privado, para que no queden rastros de las páginas que visitamos. También, descarga

periódicamente los datos de dos listas negras (para sitios y programas maliciosos) de manera tal que el mismo navegador sea quien los bloquee (**Google Safe Browsing**).



Apple Safari

(<http://www.apple.com/la/safari/>)

Hace unos años Apple decidió darle la espalda a Microsoft y crear su propio navegador para incluirlo en sus sistemas Mac OS. El año pasado, con el lanzamiento de la versión 3, es compatible por primera vez para PC. Hace unos días, lanzó tanto para Windows como para Mac la versión 4 con interesantes novedades.

La navegación se realiza a través de pestañas que podremos acomodar en el orden que deseemos. Hablando de navegación, la principal característica que promociona Apple acerca de su programa es la velocidad. Apple asegura que su navegador es, tanto en el ámbito de las Mac como en Windows, el más rápido del mundo.

Incluye un modo de navegación privado, que jocosamente en las primeras versiones para Mac era llamado "Porn Mode" (modo pornográfico), que no deja ningún tipo de rastro de los

sitios navegados. Tiene una interesante opción que permite ajustar el tamaño de los cuadros de entrada de texto de las páginas. Todo esto en una interfase muy a lo Mac, de marcada sobriedad y elegancia.

Entre las novedades de la nueva versión, tenemos una opción que puede revolucionar la

manera de acceder a los sitios. Así como en el iTunes podemos utilizar la opción llamada coverflow para visualizar las carátulas de la música que tengamos almacenada, podremos ver y navegar por una galería visual en 3D con capturas de los sitios más visitados, historial y favoritos.



Navegando por la web

Avant Browser y Orca Browser

(<http://www.avantbrowser.com/> y <http://www.orcabrowser.com/>)

He decidido comentarles ambos navegadores puesto que tienen algo en común (además de ser desarrollados por la misma empresa): utilizan la base de otros navegadores. Más allá de lo que se ve de un navegador, lo que es esencial al mismo, lo que en el fondo "maneja todo" se lo denomina motor. En este caso, tenemos por un lado al Avant Browser que utiliza el motor del Internet Explorer y al Orca Browser que hace lo propio con el del Firefox.

Resumiendo, lo que ambos hacen es agregarle funcionalidades que los propios navegadores no poseen.

Bloqueador de ventanas emergentes, buscador integrado, opción para bloquear el contenido, opciones para autocompletar formularios, etc. La pregunta del millón, ¿es necesario tener instalado el navegador "original" para poder usarlos? No. El navegador ya incluye todo lo necesario para utilizarlo. ¿Es, entonces, una mejor opción? Depende. En el caso del Orca, por ejemplo, si bien utiliza el fabuloso motor del Firefox, no es totalmente compatible con sus extensiones

(algunas funcionan, otras no) con lo que se está perdiendo uno de los puntos fuertes de dicho navegador. Sin embargo, si no utilizamos dichas extensiones, podemos tener un navegador simple, con algunas utilidades extras aprovechando la fortaleza del motor del Firefox.

Luis Altamiranda

luis.altamiranda@dattamagazine.com





el Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre

Flisol es el evento de difusión de Software Libre más grande en Latinoamérica. Se ha venido desarrollando en este país desde el año 2005 y su principal objetivo es promover el uso del Software Libre, dando a conocer al público en general su filosofía, alcances, avances y desarrollo.

Es un evento que cuenta con importancia a nivel latinoamericano y mundial, y que tiene como propósito acercar a las personas interesadas al mundo del software libre a través de la asistencia de la instalación en sus máquinas de este tipo de soft (de manera gratuita y totalmente legal), y, además, en forma paralela, la presentación de charlas informativas, sobre temáticas locales, nacionales y latinoamericanas en torno al Software Libre, en toda su gama de expresiones: artística, académica, empresarial y social. Y este año tuvo por primera vez como ciudad participante a la sede de Quilmes, entre otras más de 30 disponibles, contándose sedes en Salta, Córdoba, Neuquén, Santa Fe, San Juan y Buenos Aires, entre otras provincias.

Coordinado por Jorge "Vampii" Franco y de la mano de la gente del grupo de usuarios de Linux local, "QuilmesLug", contó con una importante afluencia de público a las Conferencias y Exposiciones, donde se desarrollaron temas como "Introducción a la Robótica implementando Software Libre", "Red Comunitaria Buenos AiresLibre" y otras ponencias de nivel técnico e incluso de contenido filosófico en cuanto a

ética y filosofía hacker (Gracia Buanzo!), bases fundamentales del Software Libre; todo esto en un marco de mutua camaradería y de gran colaboración, destacándose la presencia e interés de alumnos de diferentes escuelas técnicas del distrito y de la comunidad en general. Lo que se dice, fue todo un día para disfrutar.



... tiene como propósito acercar a las personas interesadas al mundo del software libre a través de la asistencia de la instalación en sus máquinas de este tipo de soft (de manera gratuita y totalmente legal)...



Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre

Con respecto a la Instalación, al verse desbordada la capacidad disponible calculada, ya que ha excedido bastante nuestras expectativas y ha sido todo un logro para quienes formamos parte de él, se definió próximamente realizar otro evento de instalación para paliar esto, preferentemente en alguna Escuela Técnica a designar entre las ofrecidas.

Para el cierre se realizaron diferentes sorteos entre los participantes, y considerado de interés para la Comunidad en general, conto con el auspicio de la Universidad Nacional de Quilmes en particular, y con la participación, entre otras, de las siguientes Organizaciones:

ArPUG- Grupo de PostgreSQL Argentina.

BuenosAiresLibre - Red Comunitaria Libre Fundación ViaLibre.

LugUNQ - Linux User Group Universidad Nacional de Quilmes.

PyAR - Grupo de Python Argentina.

QuilmesLUG. - Quilmes Linux User Group.

UbuntuAR - Grupo de Ubuntu Argentina.

Universidad Abierta

InterAmericana - Facultad de Tecnología.

Universidad Nacional de La Plata - Facultad de Informática

Universidad Nacional de Quilmes

Universidad Tecnológica Nacional.

Y con el patrocinio de:

Sun Microsystems, Inc

IntermediaSP

Dattatec.com

Universidad Nacional de Quilmes

Se abrieron las puertas a las 10.00 hs y se terminó todo a las 18:00 hs. Fue increíble ver gente llegar con sus máquinas antes de las 10.

Se instalaron unos cuantos GNU/Linux, en máquinas muy variadas, Mandriva, Debian, y Ubuntu fueron los elegidos, aunque Mandriva se llevó la gran mayoría de las instalaciones.

Con respecto a las charlas, fueron todas de un gran nivel, lo que hizo que mucha gente se interesara. Agradecemos a todos los Disertantes por tan buena onda y predisposición. También agradecemos a todos los que vinieron a ayudar, muchos vinieron de lejos, muy lejos, tan lejos como zona Norte, y Zona Oeste.

También agradecimientos a todos los que pusieron un stand y colaboraron con nosotros, BuenosAiresLibre, Lihuen y Robotia.

FLISOL 2009 en números

Hubo notebooks, netbooks y PCs de escritorio en los cuales instalar GNU/Linux. A modo de resumen: 148 fueron los inscriptos; asistieron al evento un total de más de 200 personas y se realizaron +10 instalaciones. Hubo gente de todos los niveles, desde chicos interesados en el software libre que se acercaban por primera vez, hasta personas mayores que cansados del software privativo se dieron una vuelta y hasta se animaron a traer sus máquinas para ver de qué se trataba. El evento finalizó a las 17:30hs.

*José María Schenone
(aka JoMaX)*

jomax@dotlinux.com.ar

<http://www.dotlinux.com.ar>



Microsoft® y las universidades



Como sabemos, vivimos en un mundo donde los cambios tecnológicos son bruscos, donde hay que estar preparado ante cualquier movimiento o nuevo surgimiento en las formas de trabajar. Es necesario que encontremos la manera de mantenernos a la par. Una de las posibilidades viene de la mano de uno de los gigantes del software, Microsoft y su apoyo a la comunidad. ¿Cuáles son las formas en las que Microsoft da soporte a las comunidades? ¿Cómo podemos acercarnos a los diferentes programas de capacitación propuestos por esta empresa? Estas y otras son algunas de las preguntas que trataremos de responder en este artículo.

Existe un área de Microsoft llamada programa académico (<http://www.ms-universidades.com/Pages/default.aspx>), la cual se dedica casi exclusivamente a la integración de la comunidad de estudiantes con tecnologías Microsoft.

Células Académicas

Este programa académico tiene destinado para los estudiantes lo que se denomina células académicas. Una célula académica es un grupo de personas que tienen como objetivo aprender estas nuevas tecnologías y desarrollar su perfil profesional dentro del contexto académico, en este caso, la universidad.

De esta forma, el objetivo principal está centrado en preparar mejor a los integrantes de la misma para que tengan un mejor acceso al mundo laboral. Cuando se conforma una célula, los integrantes que la componen eligen un tema de estudio, el cual puede variar a lo largo del ciclo de vida de la misma. Algunos de los temas de estudio son: desarrollo de aplicaciones web, Windows Communication Foundation, Windows Presentation Foundation, IT, desarrollo de juegos con XNA, y muchos más. A lo largo de todo el país existen diversas células académicas, para lo cual dar soporte a las mismas se convierte en un problema. Para solucionar

esto, Microsoft designó lo que se denomina MSP (Microsoft Student Partner). El MSP (<http://student-partners.com/>) es un estudiante más de la comunidad, el cual lo nomina Microsoft de acuerdo a su desempeño y su aprendizaje en su célula. El MSP es el nexo entre Microsoft y la comunidad de estudiantes, su función principal es acompañar a las células académicas durante su periodo de aprendizaje, ya sea, definiendo métodos de aprendizaje, distribución dematerial de estudio (el cual es gratuito), distribución de software, etc.



A medida que los integrantes de las células van incrementando sus conocimientos tienen la posibilidad de participar en eventos como oradores sobre los conocimientos adquiridos.



Microsoft® y las universidades

Eventos Masivos Cells On Camp

(<http://www.microsoft.com/conosur/cellsoncamp/>) es un evento que organizan las células académicas para público en general. El evento consiste en una serie de charlas donde se enseñan estas nuevas tecnologías, ya sean charlas sobre Windows, Desarrollo de aplicaciones Web, IT, Desarrollo de juegos y cualquier otro tema relacionado a una tecnología Microsoft.

CodeCamp

(<http://www.microsoft.com/Argentina/CodeCamp/>) es un evento de mayor magnitud el cual integra a todas las células de argentina en un solo lugar. Durante todo el día células académicas, MSP's y MVP's de toda argentina dictan charlas simultaneas y demostraciones en vivo.

Install Fest es un evento donde, al igual que los anteriores, se dictan charlas pero la actividad principal del evento es el intercambio de CD y DVD's vírgenes por software original Microsoft.

Y por último, el más importante

(a mi parecer), el Imagine Cup (<http://www.ms-universidades.com/Estudiantes/ImagineCup/default.aspx>). Este evento es una competencia a nivel mundial donde se incentiva a plantear ideas para la resolución a los problemas mundiales que aquejan a la humanidad, de acuerdo a las Naciones Unidas. Las más importantes de este año son: Erradicar el hambre y la pobreza, asegurar la educación primaria, promover la igualdad de géneros, entre otros (<http://imaginecup.com/Competitions/Content/MDG.aspx>). La competencia se divide en 7 categorías: desarrollo Embebido, desarrollo de juegos, robótica y algoritmos, IT challenge, MashUp, fotografía, cortometraje y diseño.

Conclusión

Como opinión personal me parece excelente que las grandes empresas estén preocupadas por preparar a estudiantes para este tipo de desafíos, ya sea en lo laboral o en competencias al estilo Imagine Cup, ya que rompen un poco con la brecha tecnológica que existe en Argentina. Personalmente me ha tocado vivir la experiencia de terminar mis estudios en la universidad y encontrarme con un mercado laboral que exige estar preparado constantemente, y el hecho de pertenecer a una célula académica me ayudó mucho para insertarme exitosamente en el mercado. Como siempre, digo si tienen la oportunidad de pertenecer a una comunidad, ya sea de Microsoft, Sun, IBM, Oracle u otra, aprovéchenla al máximo porque abrirá un sinnúmero de oportunidades, no sólo laborales. Para más información acerca del programa académico: estudiantes@microsoft.com.ar.



José Ferrer

jose.ferrer@dattamagazine.com



MICROSOFT NET CELL 2.0

Los 10 Mandamientos de la Seguridad Informática

X

En nuestros días, la sociedad se encuentra informatizada en gran medida. Muchas de nuestras actividades cotidianas las realizamos online. Los delincuentes, lamentablemente, también forman parte de la sociedad y para poder seguir llevando a cabo sus robos y estafas han tenido que modernizarse. Todo tipo de delitos virtuales se suceden a diario, sustrayendo millones de dólares por año a personas de todo el mundo, que pecan de una inocencia extrema a la hora de operar una computadora. Evitar caer en sus garras no es fácil: requiere rigor y constancia. Aquí les dejamos las diez leyes que reducirán al mínimo la posibilidad de que sean víctima de los cyberladrones.



1 - Cuidarás la seguridad del Sistema Operativo

Elegir el S.O. adecuado según la importancia y confidencialidad de los datos a almacenar en el equipo es vital. Si la información es crítica, lo ideal es emplear Sistemas Operativos muy seguros (como OpenBSD) o bastante seguros (GNU/Linux) y evitar a toda costa los menos fiables (todos los de la familia Windows, particularmente Vista y los anteriores a Windows 2000). Se debe eludir la utilización de cuentas privilegiadas, como Administrador o root, a las que sólo se recurrirá para instalar software o cambiar la configuración del sistema. Para las tareas de uso diario, debe emplearse una cuenta de usuario común, sin "superpoderes".

Todas las cuentas deben tener siempre contraseña y la misma contará con al menos 8 caracteres de largo y contendrá tanto letras como números, rehuendo siempre al empleo de palabras que se hallen en el diccionario. Lo conveniente es usar directamente frases clave. En inglés, son conocidas como "passphrases" y un ejemplo típico sería algo así: "33tigrescomende33platos detrigo". Ocurre que hasta una contraseña aleatoria, pero de únicamente ocho caracteres de longitud, se encuentra expuesta a ser vulnerada en pocas horas mediante un ataque de fuerza bruta. Pero inclusive al equipo más poderoso de la actualidad le llevaría años crackear por fuerza bruta una contraseña de 30 caracteres de longitud.

...hasta una contraseña aleatoria, pero de únicamente ocho caracteres de longitud, se encuentra expuesta a ser vulnerada en pocas horas mediante un ataque de fuerza bruta



Seguridad Informática

2 - Aplicarás regularmente las actualizaciones de seguridad

Hasta los S. O. más seguros tienen vulnerabilidades. Lo que los hace confiables no es solamente una baja cantidad de errores explotables, sino también la velocidad de sus desarrolladores para implementar una solución lo más rápidamente posible una vez que los mismos han sido detectados. Los S.O. de la familias *BSD y GNU/Linux suelen publicar actualizaciones de seguridad en forma diaria. Microsoft libera parches para sus S.O. bastante más esporádicamente. En cualquier caso, es responsabilidad del administrador del sistema controlar regularmente si se disponen de actualizaciones de seguridad para su correspondiente S.O. y aplicar las que sean indispensables. Nunca es buena idea configurar al equipo para que instale las actualizaciones de manera automática. Siempre es preferible que se nos notifique y poder elegir el momento en que se realiza la instalación de los parches e, incluso, excluir algunos en particular si no los necesitamos o no deseamos actualizar algún paquete determinado por razones de estabilidad.

3 - Emplearás chequeadores de integridad, antivirus y antispyware

Los usuarios de todos los S.O. pueden beneficiarse con los chequeos de integridad. Los programas o scripts que llevan a cabo esta labor son capaces de detectar cualquier modificación sobre un archivo o lote de archivos. Modificaciones inesperadas sobre documentos o, lo que es peor, sobre archivos del sistema revelarán la presencia de un malware o una intrusión no autorizada. En cambio, la utilización de antivirus y antispyware es imprescindible solamente para los usuarios de Windows. No es que no existan virus para otros S.O. como GNU/Linux, por ejemplo, pero la cantidad de virus reconocidos para esta familia de Sistemas Operativos se encuentra alrededor de los ochocientos, mientras que los virus para Windows ya han superado el medio millón. El antispyware también es fundamental para los usuarios de los S.O. de Microsoft, si buscan garantizar su privacidad. Multitud de programas gratuitos para Windows que se descargan por Internet instalan subrepticamente programas ocultos que estudian nuestros hábitos y comunican esa información a sus creadores, quienes la convierten en valiosos datos estadísticos. Luego, se comercializan por mucho dinero a distintas empresas dedicadas al marketing y la publicidad.

4 - Encriptarás la información sensible

Nunca debe almacenarse información crítica, como contraseñas, números de cuentas bancarias o de tarjetas de crédito, o cualquier otro tipo de datos confidenciales sin haber tomado la precaución de encriptarlos. Hay diversas maneras, algunas más sencillas (y, por lo tanto, menos seguras) y otras más sofisticadas. Lo importante es elegir los métodos a aplicar de manera acorde a la confidencialidad de dichos datos. Para guardar contraseñas, por ejemplo, existen diversos paquetes de software (incluso software de código abierto) que permiten resguardar en un único archivo, encriptado con una contraseña maestra, todas las cuentas de usuario que se necesiten junto con las correspondientes credenciales de acceso. Dado que es pésima idea usar la misma clave en más de un website o servicio, la cantidad de usuarios y contraseñas que tiene una persona promedio es tan elevada que, sencillamente, es imposible memorizarlas todas. Nunca deben alojarse, entonces, sin ningún tipo de protección. La misma norma rige para los documentos con información sensible. Si no se dispone de otra solución mejor, lo mínimo que se puede hacer es preservar la información sensible en un archivo ZIP o RAR codificado con contraseña o frase clave.



Los 10 mandamientos



5 - Usarás sólo modos seguros de acceder al e-mail

Si se dispone de una conexión permanente de banda ancha a Internet, y nuestro proveedor de correo ofrece el servicio de Webmail, lo mejor es utilizar directamente dicho servicio y no instalar ningún cliente de correo. Proveedores de Webmail como Google o Yahoo brindan capacidad casi infinita de almacenamiento y un servicio muy fiable, optimizan la seguridad en forma constante y proveen sus propios chequeos antivirus para los archivos adjuntos. Si no se cuenta con Webmail o, de todas maneras, se desea emplear un cliente de mail para acceder a los correos fuera de línea, se deben evitar los clientes de correo inseguros (usuarios de Windows: nunca valerse del Outlook ni Outlook Express) y nunca abrir archivos adjuntos a correos de desconocidos. Hay que prestar atención aun a los correos de nuestros propios conocidos, ya que ellos pueden estar infectados y enviando virus sin saberlo. Si un familiar nos manda un correo escrito en un idioma o estilo distintos de los habituales, conviene no abrir el archivo adjunto sin analizarlo exhaustivamente.

6 - Utilizarás únicamente navegadores seguros para acceder a la Web

Los usuarios de Windows deben eludir el Internet Explorer como si fuera el peor de los males. No importa la versión, inclusive las recientes son muy inseguras debido a que su problema está en la misma arquitectura con la que fue concebido y lo arrastrará generación tras generación, salvo que se reescriba nuevamente el código desde cero. Ni siquiera nos detendremos en lo incorrectamente que renderiza las páginas y la escasa compatibilidad que tiene con los estándares que rigen la web actualmente, como XHTML/CSS. Cualquiera de los otros navegadores modernos es mejor: Firefox, Opera, Safari o Chrome son todos más seguros, veloces y estables que los navegadores de Microsoft. De todas formas, esto no quita que, asimismo, tengan sus problemas de seguridad, por lo cual debemos asegurarnos de actualizarlos siempre a la última versión apenas el navegador nos notifique que se han liberado actualizaciones. Firefox, por ser el más popular en este momento, es también el más atacado por los exploiters y se le han encontrado diversas vulnerabilidades. Pero dos hechos compensan este inconveniente: los veloces tiempos de respuesta para solucionar el agujero de seguridad por parte del equipo de desarrollo de Mozilla y la posibilidad de agregarle extensiones que lo tornan mucho más fiable, como Adblock Plus o NoScript.



7 - No abrirás enlaces ni archivos sospechosos

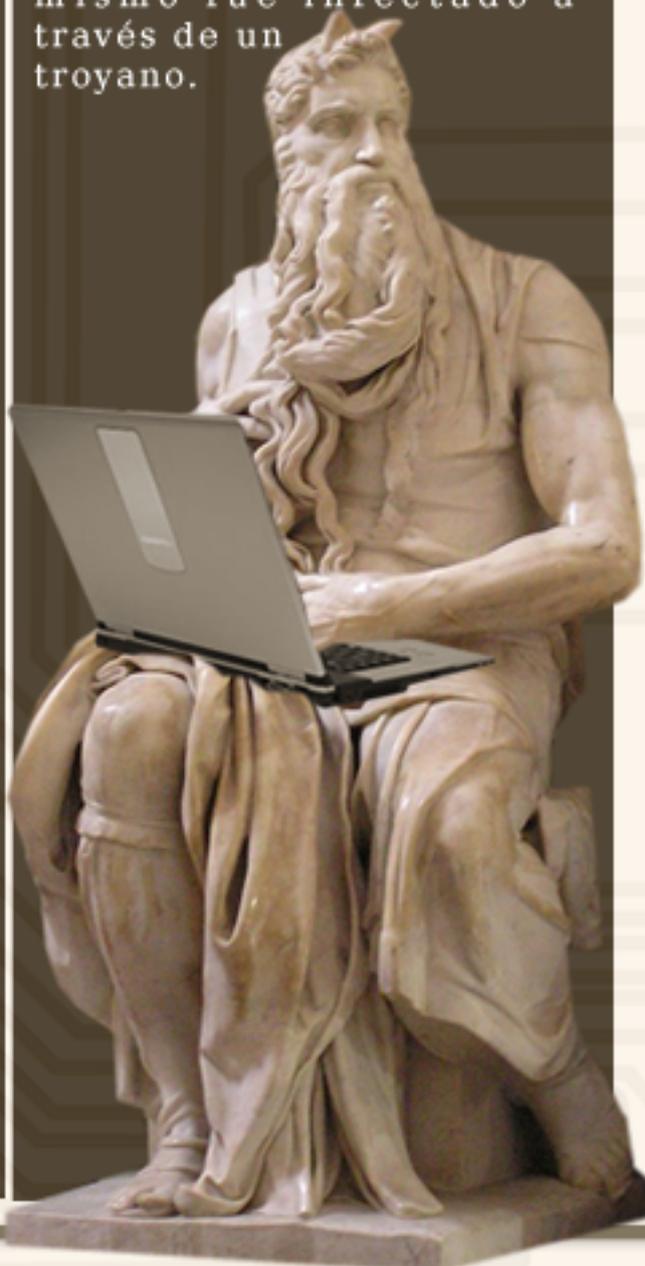
Tanto el SPAM que llega por mail como el que recibimos por mensajero instantáneo (MSN, Yahoo Messenger, etc.) suelen contener enlaces web o archivos adjuntos. La probabilidad de que estos archivos sean maliciosos es muy elevada. Lo mismo ocurre al visitar sitios web de software pirata o portales eróticos. En algunos, se abren innumerables popups que ofrecen de manera gratuita todo tipo de programas, hasta, con un dejo de ironía, supuestos antivirus y antimalwares que, en realidad, son todo lo contrario. No hace falta aclarar que nunca se deben descargar este tipo de archivos y, de hacerlo por error, eliminarlos sin ejecutarlos. Incluso a la hora de descargar software legítimo, lo preferible es realizarlo siempre desde la página oficial de su desarrollador o desde sitios de descarga reconocidos como Download.com, y evitar otros sitios más sospechosos, algunos de los cuales solicitan un pago monetario o el envío de SMS para habilitar la descarga de programas que sus creadores distribuyen en forma gratuita.

Seguridad informática

8 - Ingresarás datos críticos sólo en sitios seguros

Una de las maravillas de Internet es la compra electrónica. Navegar por góndolas en la web, agregando productos al carrito, y, en un par de clicks, pagar con tarjeta de crédito para recibir los productos en la puerta de casa es una bendición para numerosas personas. Lo mismo para los hobbistas y aficionados a la lectura, o la música, o tantas otras actividades, que pueden encargarse a otros países a través de la web productos inconseguibles en sus lugares natales y recibirlos a los escasos días. Lo mismo ocurre con el Home Banking. Evitar tener que ir al banco y sufrir horas de cola para hacer un trámite, pudiendo llevarlo a cabo en minutos en nuestra computadora en la comodidad del hogar, es invaluable. Pero tantas ventajas entrañan sus riesgos. A través de la técnica conocida como phishing y otro tipo de ataques maliciosos, delincuentes podrían hacerse con nuestros números de tarjeta de crédito, o de cuentas bancarias, y provocar desastres. Pero podemos estar tranquilos siguiendo estas pocas precauciones. Nunca ir al sitio del banco o de compras electrónicas a través de un enlace recibido por mail o mensaje instantáneo. Siempre escribir la dirección en la barra del navegador o recurrir a un favorito hecho por nosotros mismos. Verificar que los sitios en los que operaremos usen HTTP Seguro (en la barra de

direcciones, el protocolo que debe figurar es "https://" en lugar de "http://", y en la barra de estado del navegador, en la parte inferior, debe mostrarse la imagen de un candado cerrado). Si no son sitios HTTPS ("sitios seguros"), no debemos introducir allí nuestros datos. Si dichos sitios proveen un "teclado virtual" para tipear las credenciales de usuario siempre hay que emplearlo: ello nos librará del peligro de que nuestros datos sean capturados por un "keylogger", que puede hallarse instalado en nuestro sistema si el mismo fue infectado a través de un troyano.



9 - Si debes correr riesgos, usarás sandboxing

De ser ineludible abrir un archivo sospechoso, nunca debemos hacerlo en nuestro equipo principal, aunque el análisis con uno o más antivirus indique que el mismo no está infectado. Existen varios modos de "aislar" el archivo comprometedor para poder ejecutarlo sin peligro de afectar el sistema si ocurre lo más temido. A nuestro criterio, el más recomendable es el del uso de software de virtualización, como VMWare (propietario, aunque hay versiones gratuitas) o VirtualBox (Open Source), que emulan a una PC completa, con su disco rígido, placa de red y demás periféricos, en una ventana de nuestro Sistema Operativo anfitrión. Si estamos en la duda de si un documento de Word que recibimos contiene una información importante que estábamos esperando o un virus, lo conveniente es tener una máquina virtual de prueba, en la que seamos capaces de abrir el archivo en forma segura. En el peor de los casos, si constatamos que se trata de un archivo infectado, podemos borrar la máquina virtual o revertirla a un estado anterior a la infección por medio del sistema de "snapshots" que proveen tanto VMWare como VirtualBox.



Los 7 pecados capitales

10 - Te mantendrás informado sobre nuevas maneras de vulnerar tu seguridad.

Una de las mejores formas de rehuir a dolores de cabeza es prevenir. Específicamente para quienes administran sistemas con datos críticos, tener conocimiento sobre las recientes vulnerabilidades y exploits que van surgiendo para las tecnologías que se aplican en su área es el modo de evitar que el problema nos sorprenda cuando ya es demasiado tarde. Para ello, contamos con la invaluable ayuda de diversos sitios especializados, entre los cuales podemos mencionar, puntualmente, a Secunia.com, portal danés que ya lleva siete años manteniendo al tanto a la comunidad informática sobre las diferentes vulnerabilidades que se hallan a diario en los miles de paquetes de soft que componen un sistema informático moderno. Es de gran ayuda visitar estos sitios periódicamente o suscribirse a sus feeds RSS para permanecer actualizado.

El colmo

Uno de los datos más vitales y cuya confidencialidad más debemos cuidar es el número de tarjeta de crédito. Ocurre que con este solo dato basta, en muchos casos, para realizar compras en forma electrónica, por lo cual si otra persona lo obtuviera podría llevar a cabo transacciones y las mismas serían a nuestro cargo. Una broma frecuente en los sitios de humor geek en Internet es esta imagen, en la que se ofrece "verificar si su número de tarjeta de crédito ha sido robado". Para hacer dicha verificación, se debe introducir el número de tarjeta. Naturalmente, en el momento en el que se ingresa para la supuesta verificación es cuando se produce el robo. Si este chiste fuera real, seguramente más de un ingenuo caería en la trampa.

- Responder mails o, peor aún, enviar datos de cuentas bancarias a supuestos príncipes nigerianos exiliados, que desean depositar \$200 millones en nuestra cuenta bancaria, o a gerentes de Toyota o Microsoft que nos informan que hemos ganado una fortuna en una lotería en la cual nunca apostamos.

- Brindar datos personales o crediticios a supuestos empleados de nuestro banco, compañía de tarjeta de crédito, proveedor telefónico o ISP que se comuniquen vía e-mail o por teléfono a nuestro hogar. Un empleado legítimo ya dispone de esa información y, de no contar con ella, tiene prohibido requerirla por esos medios.

- Dar nombres, teléfonos o domicilios reales a extraños por chat o mensajero instantáneo nunca es buena idea. Debemos explicarles especialmente a los menores lo graves que pueden ser las consecuencias de hacerlo.

- Usar autologin, particularmente en una notebook. No tiene mucho sentido poseer una frase clave de 30 caracteres si la máquina ingresa automáticamente las credenciales al arrancar.

- Anotar las contraseñas en lugares cercanos al equipo. Increíblemente, es común en los usuarios corporativos tenerlas escritas en un post-it pegado al monitor.

- Vender o regalar un equipo que contuvo información sensible sin haber eliminado por completo (wipe) la información de su disco rígido. No basta con borrar los archivos o formatearlo, hay que reescribir la totalidad del disco con nuevos datos (por ejemplo, todos ceros) para corroborar su irrecuperabilidad.

- En Windows, introducir un CD, DVD o memoria USB de contenido desconocido. A menos, claro, que se haya tomado la precaución de desactivar la reproducción automática.

Credit Card Protection

Has your credit card number been **STOLEN** on the Internet?



card number

/

expires

Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com

Cobertura de la primera Jornada de Software libre y negocios organizada por CADESOL



CADESOL



El mundo del open source puede tener muchos beneficios desde varios puntos de vista, ya sea por el ahorro significativo que tiene el no tener que abonar costosas licencias a empresas desarrolladoras de software, disponer del código fuente como para no tener una dependencia tecnológica importante en cuanto a desarrolladores y así poder disponer de las modificaciones necesarias hacia nuestro software bajo cualquier circunstancia, pero quizás el eslabón más débil y más criticado desde todo punto de vista es el soporte en cuanto a nivel empresarial.

Muchas veces, en ámbitos corporativos, es necesario para cualquier contratación disponer de un soporte mínimo, ya sea corporativo o simple.

Es más que obvio pensar que desde la comunidad de software libre se puede obtener el mismo compromiso, pero sólo que los tiempos de demora de los mismos pueden variar y además debemos estar pendientes de la muy buena voluntad de esas personas, que hicieron que el mundo del soft libre llegue a ser lo que es hoy en día.

Si hablamos del mundo open source, tenemos que pensar que el mismo funciona más que bien en cuanto a desarrollo de nuevo software, mantención de proyectos, mejoras, soporte vía foros... Pero cuando se trata de soporte a empresas, directamente tenemos que disponer, en resumidas cuentas, de un número de teléfono a dónde llamar y quien nos pueda socorrer ante un problema puntual. Siendo ahí el fuerte de CADESOL como cámara para gestionar empresas que trabajen con software libre: desde infraestructura, migraciones, implementaciones, desarrollos y más.

Partiendo de este punto es que varias empresas vinculadas al software libre se juntaron, para tratar de dar una solución puntual a las empresas del ámbito argentino que tengan intensiones de utilizar software de código abierto, y que a su vez les resulte necesario gestionar implementaciones a niveles profesionales y que cuenten con una garantía.



varias empresas vinculadas al software libre se juntaron, para tratar de dar una solución puntual a las empresas del ámbito argentino que tengan intensiones de utilizar software de código abierto, y que a su vez les resulte necesario gestionar implementaciones a niveles profesionales y que cuenten con una garantía

CADESOL

El 19 de mayo se realizó la presentación formal de la cámara, brindando una completa jornada en Capital Federal de la cual se desprende el siguiente informe.

“ Con una importante convocatoria, se desarrollaron las Primeras Jornadas de Software Libre y Negocios organizadas por CADESOL.”

CADESOL (Cámara Argentina de Empresas de Software Libre) hizo su lanzamiento oficial en el marco de las Primeras Jornadas de Software Libre y Negocios realizadas el 19 de Mayo en el Centro Cultural Borges. Más de 200 personas se dieron cita en el auditorio central, para escuchar el mensaje unificado de empresas, clientes, proveedores, cámaras y asociaciones, de que existe un importante foco de negocios vinculado al software libre a nivel local, fundamental para la evolución de las empresas en Argentina.

En una industria que crece a paso firme en la región latinoamericana, y con fuerte desarrollo en diversos ámbitos de actividad, empresas como XTech, Disytel, Entornos Educativos, GCOOP, Open S.A. apoyaron esta iniciativa.

Hubo varios paneles que generaron un ambiente propicio para el debate, el intercambio de ideas e información, elementos clave para el fortalecimiento de esta disciplina. Se destacaron en las sesiones plenarias las experiencias de usuarios finales como Osde, Sesa Select y Banco Credicoop, del mismo modo que se realizó un update del estado del proyecto de ley de software libre en Argentina, de la mano del Diputado Nacional Eduardo Macaluse. El cierre contó con la presencia de Luis Vasquez, destacado académico y consultor colombiano, que aportó su visión

de la región.

Daniel Coletti y Mario Mauprivez, Presidente y Vice Presidente respectivamente de CADESOL, anunciaron también que esta Jornada es el comienzo de una serie de actividades destinadas a fomentar el conocimiento e implementación del software libre en el ámbito empresarial. Algunas de las palabras del Presidente Daniel Coletti fueron: “Cadesol está justamente destinado a cumplir la función que la comunidad de software libre no puede cumplir”.



Cobertura de la primera Jornada de Software libre y negocios organizada por

Resumen de charlas brindadas.

Desde muy temprano me acerqué a realizar la cobertura de todas las charlas a las que pudiera asistir. En principio, no puedo negarlo, estaba más que entusiasmado por escuchar a los primeros oradores, los cuales tenían que convencer de alguna manera a los asistentes a la Jornada de que el software libre era bueno, tiene ventajas, puede ser gratuito, es rentable y para colmo que tiene soporte.

La primera de ellas no podía haber sido mejor elegida. **Enrique Chaparro** (miembro de la fundación Vía Libre), disertó de manera excelente, haciendo analogías con el mundo real y el mundo del software desde sus comienzos.

También Enrique trató temas como la era digital y el acceso gratuito a la información, el nivel de penetración del software libre a nivel local e internacional en el estado, y por último claves para el desarrollo del software libre en Argentina.

Segunda charla: El tema tratado fue "Razones para elegir o no el software libre".

Este panel fue bastante variado, ya que estuvieron disertando jefes de IT del Banco Credicoop, del grupo OSDE, Eaton Latinoamericana y de SESA select.

De este panel algo que sin lugar a dudas sobresalió fue la charla de **Gustavo Aguirre** del grupo OSDE, quien de forma contundente explicó la implementación que realizó a raíz de una determinada necesidad en el grupo. Cómo la llevó adelante, cómo se sintió ante el soporte de la comunidad, cómo era el soporte de empresas corporativas, no de software libre, y la frase que tocó muy de cerca a todo el auditorio fue: "Cuando son las 4 de la mañana y hay un problema importante que solucionar no hay soporte técnico que valga, ni siquiera de Microsoft. Siempre nos la tuvimos que arreglar solos, pagando licencias como se debía".

Es por eso que Gustavo explicaba que optaron por el software libre, ya que se sentían de la misma manera, con la diferencia que no tenían que abonar licencias.



Tercera charla: Esta charla fue llevada adelante por **Daniel Coletti**, Presidente de CADESOL y empresario del software libre.

Daniel fundó Xtech hace mucho tiempo en la Capital Federal, brindando soporte a muchas empresas del sector. Es la persona indicada para tocar un tema tan delicado como el que le tocó: "Arquitecturas escalables y software libre".

Desde el comienzo, con su magnífica presentación, demostró cómo todos los asistentes, quieran o no, están utilizando hace mucho tiempo software libre desde Internet, y no sólo con el típico caso de Apache PHP, sino también con la tan nombrada cloud computing (La Nube), en donde la mayoría de los servicios están corriendo en servidores GNU/Linux. Habló mucho sobre granja de



CAdeSoL

servidores, cómo ir escalando de un servidor hacia una gran red y todo gracias a la capacidad que tiene GNU/Linux en cuanto a implementaciones de servicios de redes. Otros temas tratados fueron los beneficios del software libre en la constante actualización tecnológica. Compartió con nosotros experiencias de empresas que han optado por este tipo de soluciones, y muchos temas más relacionados.

Cuarta charla: No podía faltar gente relacionada con el gobierno Argentino. Y para ello tuvimos un excelente panel compuesto por **Eduardo Macaluse (Diputado Nacional)** y el señor **Mateo Gomez Ortega de la SNMP**.



Por un lado, Ortega nos explicaba cómo el canal oficial de la República estaba optando por tecnología libre para digitalizar todo su archivo, y cómo repercutía en la economía del mismo, así como tenía excelentes

características técnicas para la función que ellos necesitaban. Y, por otro lado, el Diputado Nacional **Eduardo Macaluse** explicaba la falta de interés desde los sectores políticos por utilizar software libre y cómo debería reaccionar el pueblo en razón de este descuido que se lleva adelante abonando costosísimas licencias hacia empresas monopólicas internacionales por parte del gobierno.



además se deben realizar mayor concientización hacia los mismos políticos para que entiendan de una vez que el software libre es bueno.

Betariz Busaniche de la Fundación Vía Libre aprovechó para realizar varias preguntas a los disertantes.

Un tema que tocó, y fue muy relevante, fue la visita de Richard Stallman en noviembre

del año pasado, cuando dio una charla en Diputados, con una excelente aceptación y presencia política.

Quinta y sexta charla: Las mismas fueron dadas de forma simultánea. Una de ellas estaba a cargo de un foro que hablaba de CRM Libres y la otra destinada directamente al tema "Trabajando sobre los beneficios de vender software libre". La primera de ellas estaba a cargo de Luis Szklar, de la empresa Disytel, quien habló de

Resultó muy controvertido Macaluse en su charla, hablando siempre desde el lado del ciudadano y cómo se debería destinar los fondos con los cuales se pagan licencias hacia otros sectores más necesitados. Y que

CADESOL

SugarCRM como la solución más utilizada en el mundo para la gestión de clientes, funcionalidades y beneficios, y brindó además un caso testigo o "leading case".

A la charla se sumó **José Masson** de la empresa GCOOP, quien habló de los mismos temas, tocándolos desde otro punto de vista.

Séptima y octava charlas: Estaban orientadas a las Aplicaciones de software libre con soporte local, (tema por demás interesante) y la otra Análisis de demanda del mercado local. Quiénes compran y por qué.

La primera de ellas, a cargo del señor Pablo Etcheverry de Entornos Educativos, y la segunda del señor **Eduardo Tobis** de Trends Consulting.

Llegamos al final del evento en donde sólo faltaban dos charlas, las cuales se estaban realizando de forma simultánea y debí quedarme con la que quizás más me llamó la curiosidad, ya que

me habían hablado mucho de Luis Vasquez, de origen colombiano, quien iba a tocar un tema muy importante como lo es la "Migración no invasiva a Openoffice.org".

La verdad, Luis no dejó que me levante ni un solo segundo de su charla, hizo participar a gran parte de la gente presente, fue rompiendo mitos sobre la clásica suite ofimática Microsoft Office sin entrar en difamación de la misma, simplemente dando los motivos de forma específica del por qué él creía que la misma era superior.

Algunos de los puntos que tocó fueron que el encargado de la migración debe estar completamente convencido de lo que va a llevar adelante y no tener ni una sola duda, como también armar grupos de elite dentro de la migración para que ellos mismos sean quienes luego de la migración hagan el soporte

El track de proveedores estuvo a cargo de **Mario Mauprivez**, Director de la empresa Disytel y además Vicepresidente de CADESOL, quien analizó diversos puntos por demás interesantes. Ellos fueron: comparaciones entre sistemas libres y sistemas propietarios, cuota de mercado, estabilidad, rendimiento, escalabilidad, seguridad y por último TCO (Total Cost of Ownership).



CAdESoL

liviano local. No mentir a los usuarios ni tampoco mentirnos a nosotros mismos.

No defraudar a los usuarios ya que, caso contrario, él mismo será quien nos haga perder nuestro trabajo de migración.

Muchos tips expresó en toda su charla, habló de las nuevas funciones que trae la última versión disponible de Openoffice.org y muchos temas más.

Y la segunda charla estuvo a cargo de Roberto Allende, de la empresa Menttes, quien tocó un tema por demás corporativo: Aplicaciones concretas para comercializar en el canal de empresas; CRM, ERP, BI, Tecnología de comunicaciones.



Conclusión final:

La verdad, me llevé una grata sorpresa al ver cómo varias empresas suman fuerza y pueden llevar este tipo de eventos/jornadas, demostrando que con el software libre se puede trabajar, que es seguro, rentable, cuenta con soporte y que cada día hay más empresas que están pensando en él como una alternativa viable al software privativo.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com

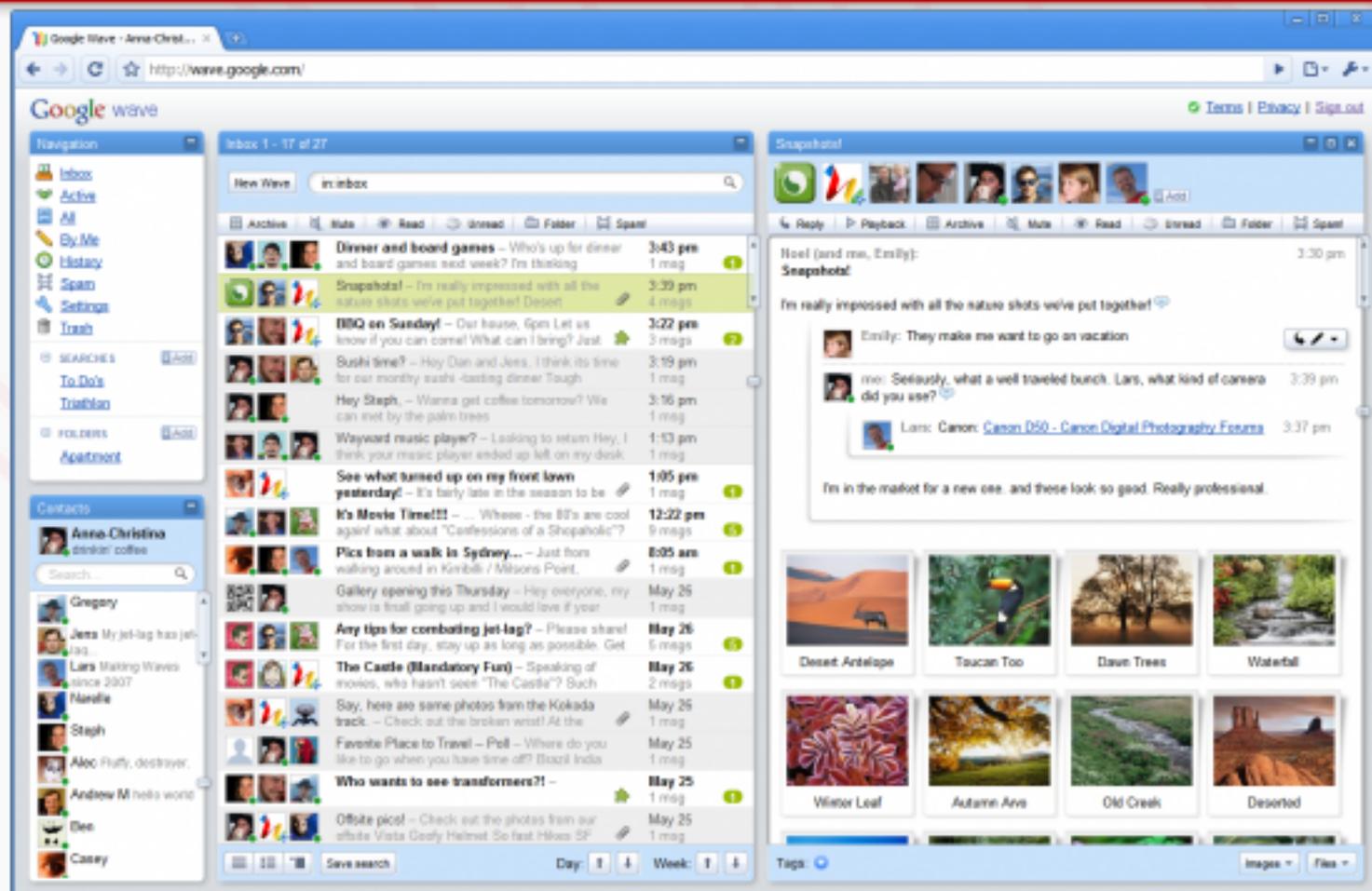


Google™ wave

Una nueva forma de comunicación on line de la gente de Google.

Sin dudas, **Google** es la empresa que, gracias a su buscador, más presencia tiene en el mundo de Internet. Sin embargo, la gente de Google no se quedó con eso y continuó ampliando sus servicios. Desde el mail hasta una suite de oficina online, pasando por la vista de nuestra Tierra desde el espacio, los desarrolladores parecen no descansar. La más reciente novedad se llama **Google Wave** y viene de la mano de la filial australiana de la empresa.

El concepto detrás del mismo es un tanto complicado de explicar, pero en pocas palabras es una mezcla de cosas: mail, chat, videos, mapas, redes sociales... La idea es que una "wave" es en parte conversación y en parte documento... Documento que puede ser editado en tiempo real por aquellos que estén participando, agregando fotos, corrigiendo datos, ubicando lugares en mapas, etc. Y al decir tiempo real, lo estamos diciendo en el sentido literal de la frase, se puede ver letra a letra lo que los demás escriben. Todo esto se hará directamente desde el mismo navegador de Internet, sin necesidad de instalar otros programas.



Eso sí, deberemos tener instaladas las versiones más recientes de los navegadores, puesto que toda esta maravilla se realiza gracias al estándar HTML 5 que versiones antiguas no soportan. De la misma manera, Google está intentando incluir en este estándar ciertas capacidades desarrolladas con su Google Gears:

(<http://gears.google.com/intl/es/>) como ser la capacidad de arrastrar directamente una foto desde nuestra PC al navegador y que, por ejemplo, éste en forma automática la envíe al sitio en cuestión.

Veamos un ejemplo... Comenzamos una "wave" e invitamos a nuestros amigos a participar de ella. En un principio, comienza como un mail común y corriente que le aparecerá a quienes hemos invitado, pero si alguno está en línea en ese momento, será como si estuviéramos chateando.

Uno de nuestros amigos decide agregar un video... Todos podremos verlo y comentar sobre el mismo. Lo mismo con las fotos, ubicaciones en mapas, etc. Por ahora, no hay nada

Google™



Google wave

demasiado especial, pero ¿qué tal si podemos, por ejemplo, volver atrás y modificar algo que ya se dijo? Esto es lo que le da vida a la "wave". Está en constante evolución. Y desde luego, a medida que pasa el tiempo se podrán ir agregando más participantes.

Un detalle importante es que dará la posibilidad de permitir o no que los demás usuarios vean lo que hemos agregado. Ahí radica la diferencia con las redes sociales, aquí no todos nuestros contactos podrán acceder a lo que vayamos aportando.

Hay quien lo ha definido como la forma de trabajar en equipo del futuro. Imagínenlo como un equipo de colaboradores trabajando en tiempo real sobre un conjunto de documentos y compartiendo ideas. Hablando en términos de la empresa, utilizando al mismo tiempo **Gmail, Google Talk, Google Documents, Google Maps** y más.

¿Es tan maravilloso? No lo sé. Creo que allí está el punto esencial para el éxito o no de este nuevo servicio: comprender para qué lo podemos utilizar. Todos están acostumbrados a escribir en su Facebook, Twitter, su blog a diario y comunicarse así con los demás, pero ¿será lo mismo con Wave? El tiempo lo dirá.

La colaboración en línea sobre un mismo grupo de documentos puede llegar a ser algo más bien caótico. Supongamos que no nos conectamos por unos días y participamos de una "wave" extensa, encontrándonos con

múltiples agregados y correcciones a lo largo de todo el documento. Si la interfase no es lo suficientemente clara y precisa, ponernos al día seguramente será todo un dolor de cabeza.

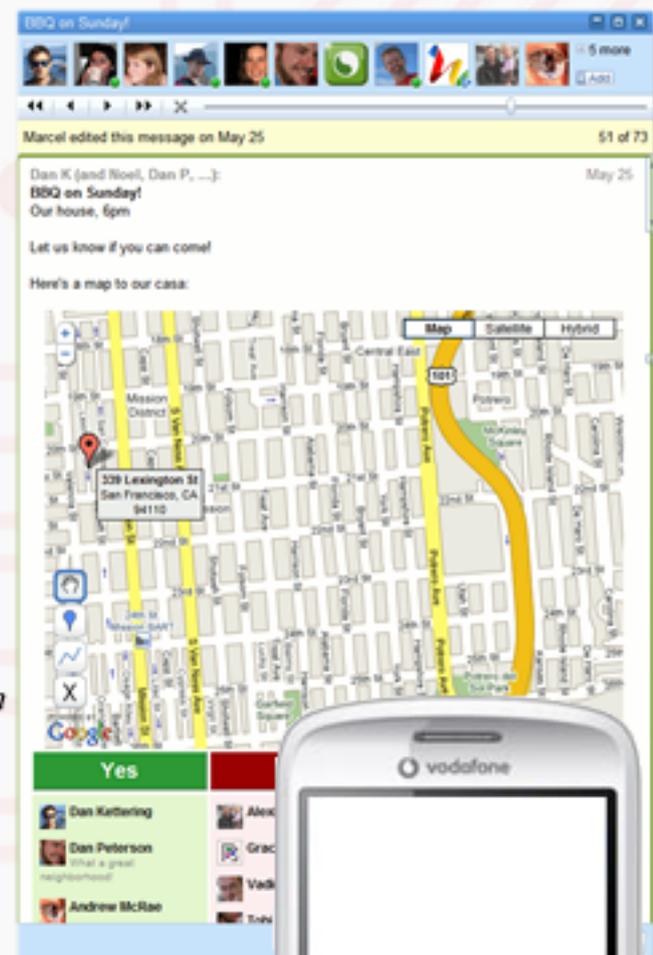
¿Una nueva red social? Sitios como **Facebook** y **Twitter** pueden estar tranquilos, por ahora al menos resultaría incómodo buscar algo en particular en las "wave" a diferencia de **Facebook** o **FriendFeed**. Es en tiempo real como **Twitter**, pero no abierto a todo el público. A medida que Google le vaya dando forma a Wave, incorporando opciones, modelando nuevos servicios, veremos si todos terminaremos utilizando un único servicio para comunicarnos.

Luis Altamiranda
luis.altamiranda@dattamagazine.com



Por ahora Wave parece ser una excelente herramienta de comunicación a, digamos, un nivel más privado. Es como si fuera un correo electrónico súper mejorado, que requiere que uno se adapte a su funcionamiento y limitaciones.

Se espera su lanzamiento al público durante este año, donde todos podremos probarlo y ver cuánto de todo lo anunciado es real y cómo los usuarios lo utilizarán.



Nuevas tecnologías en motherboards



Presentamos los últimos estándares en motherboards y sus complementos: memoria DDR3, form factor BTX, Serial-ATA II RAID, PCI-Express 2.0, e-S-ATA, SLI/CrossFire y mucho más.



Los motherboards fueron evolucionando a lo largo de su historia por dos motivos: el formato y distribución de sus componentes y por la cantidad y variedad de funciones agregadas.

El form factor de un motherboard define los tamaños estándar y la distribución de los componentes sobre la placa. Con respecto a las funciones que se fueron adicionando a lo largo de la historia, nos referimos, por ejemplo, a los distintos puertos de expansión y a tecnologías que antes eran opcionales, como el RAID y que hoy, en cambio, vienen de serie hasta en las placas de línea básica. Recordemos que en los albores de la plataforma PC la única interfaz incluida en el motherboard era el conector de teclado AT (ficha DIN) y que, poco a poco, se le fue adicionando a la placa madre interfaces o conectores como los de puerto serie, paralelo, puertos PS/2, controladoras de disco y floppy, puertos USB, etc. Hoy en día es muy común ver motherboards con video incorporado y es raro que alguna placa base no posea sonido o red incorporados de fábrica.

Estándar BTX

En las primeras PCs no existía un formato estandarizado, no fue hasta unos años después, con la llegada del formato XT que se definió por primera vez las dimensiones y ubicación de las partes que conformaban la placa madre. Luego vino el AT con bastantes cambios importantes, pero no fue hasta el ATX, que aparece en el año 1996, cuando se diseñó un estándar teniendo muy en cuenta la circulación del aire. En esa época los procesadores ya alcanzaban altas temperaturas y se tornó importante la refrigeración, además de otros aspectos. En la tabla de esta página incluimos la lista de los form factor más populares y el nuevo, casi a estrenar, formato BTX (Balanced Technology Extended).

En el año 2004 se presenta al mercado el nuevo formato BTX, con la idea de balancear el apartado térmico y acústico y la performance del sistema, además es diseñado teniendo en cuenta tecnologías emergentes como PCI Express, USB 2.0 y Serial ATA.

Hoy en día es muy común ver motherboards con video incorporado y es raro que alguna placa base no posea sonido o red incorporados de fábrica.

La principal mejora de este estándar es la ubicación estratégica de los componentes principales (procesador, chipset y controlador gráfico) para que sean ventilados con el mismo y único cooler presente en el motherboard, lo que hace innecesario el uso de ventilación adicional dentro del gabinete y reduce a tan sólo un ventilador dentro de la placa base, esto conlleva dos grandes ventajas: reducción de ruido y de consumo.

motherboards

Esta innovación es conocida como in-line airflow (corriente de aire en línea) y también ayuda a disminuir la reducción de ruido generado por la forma en que el flujo de aire circula por el interior del sistema.

Todavía es muy difícil ver este tipo de motherboards y gabinetes en el mercado, pero se estima que en la próxima década el estándar BTX dé el gran salto para empezar a llegar al público masivo.

Serial ATA II



En la actualidad, los fabricantes de placas madre van disminuyendo la cantidad de puertos IDE (P-ATA) y van dándole cada vez más lugar a los Serial-ATA y Serial-ATA II. S-ATA II es compatible con los anteriores discos S-ATA I y tiene una velocidad de transferencia de 300 MB/s y ya está presente en los motherboards desde finales del año 2004, en la práctica no obtiene resultados sorprendentes frente a Serial-ATA I, aunque introduce novedades con respecto su antecesora, como la tecnología NCQ (Native Command



Queuing) que mejora la transferencia de datos gracias a la ordenación de paquetes que se envían hacia la controladora de disco mediante prioridades. Las grandes ventajas de S-ATA I y II con respecto a los antiguos dispositivos Parallel-ATA son la velocidad de transferencia máxima de 150 y 300 MB/s respectivamente, la propiedad de ser Hot Plug (se pueden enchufar o quitar discos con la PC funcionando), el largo de los cables puede ser de hasta un metro, menor consumo eléctrico y además, los cables son más angostos, lo que mejora la circulación del aire y disminuye la radiación electromagnética.

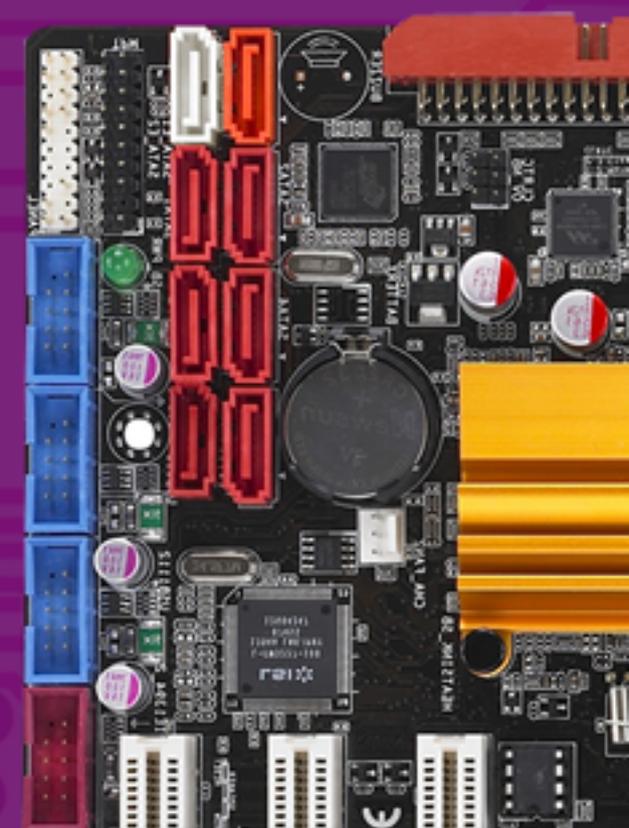
RAID: Performance o seguridad

Últimamente en la mayoría de las placas base podemos ver dos o cuatro conectores S-ATA dedicados especialmente al soporte de RAID (Redundant Array of Independent Disks o conjunto redundante de discos independientes). Este sistema permite conectar varios discos en simultáneo para

logar mayor rendimiento, mayor seguridad o ambas! Estos métodos se categorizan por números o niveles, siendo los más utilizados RAID 0, RAID 1, RAID 2 y RAID 3.

RAID 0:

Ofrece mayor rendimiento, ya que se utilizan dos discos, pero en Windows éstos suman su capacidad para conformar una sola unidad y cada archivo es almacenado en fragmentos que se reparten entre los dos discos. De



esta forma, cuando el sistema necesita leer un dato, los dos discos cooperan en esa tarea, y el tiempo de respuesta es significativamente menor. Es ideal para acelerar la lectura de discos y es aprovechado por usuarios hogareños y gamers. Se conoce a este método como striping, por el segmentado de archivos.

RAID 1:

Este nivel utiliza dos discos donde almacena una copia de cada archivo en ambos discos y se lo conoce como "espejado". Es más seguro, ya que genera un backup en tiempo real en el otro disco y ante una pérdida de información no necesita reconstruir datos, ya que el segundo disco contiene la misma estructura de archivos que el principal.

RAID 2-3:

En este método se congregan más discos para formar un conjunto, y por lo tanto obtener tolerancia a fallas múltiples. Se utiliza corrección de errores ECC para RAID 2 y paridad para RAID 3. Suele utilizarse en servidores web, de correo y de archivos.

PCI Express 1.0 y 2.0

Antes conocido como 3GIO y apoyado por Intel, nació en 2004 y fue pensado para reemplazar definitivamente al PCI y al AGP, el PCI-Express es un bus local que utiliza una señal serie punto a punto, que logra altas tasas de transferencia al enviar y recibir información. Por ahora está presente en los motherboards de alta gama o en las versiones "Deluxe", pero de a poco se va afianzando cada vez más, hasta que en unos dos o tres años reemplace por completo al PCI. Este tipo de puerto utiliza dos carriles que operan a 2,5 Gbit/s o 250 MB/s, uno para recibir y otro para enviar datos. Existen variantes en los puertos PCI-Express, estas son: 1x, 4x, 8x y 16x. La versión de 16x logra un ancho de banda de 4 GB/s y apunta principalmente a placas de video aceleradoras 3D. Vale aclarar que una placa PCI-Express 1x puede colocarse perfectamente en un zócalo de 4x, 8x o 16x. Al menos por ahora, no se ha logrado aprovechar al máximo el total de ancho de banda ofrecido por la versión de 16x. Las aceleradoras de video PCI-Express no logran sacarle el jugo a esta tecnología y por ahora ofrecen un rendimiento similar al de una placa con bus AGP 8x. En el año 2007, se liberó la segunda versión del bus PCI Express, denominada 2.0 y dobla la tasa de transferencia de 250 a 500 MB/s. El próximo estándar ya en desarrollo, el 3.0, planea volver a duplicar ese valor del estándar 2.0.

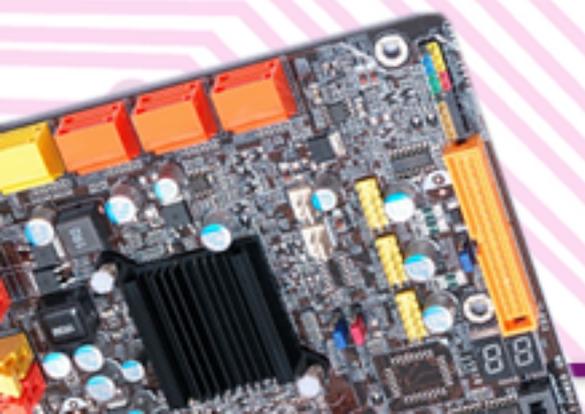
SLI y CrossFire: Gráficos en paralelo

En la lucha por alcanzar el máximo rendimiento nVidia y ATI se enfrentan una vez más para ser el líder del mercado en el apartado de la aceleración 3D. nVidia desarrolló en 2003 una tecnología llamada SLI (Scalable Link Interface) basándose en una idea que unos cuantos años atrás ya se había utilizado en las clásicas placas 3Dfx Voodoo2. SLI consta de instalar dos placas aceleradoras idénticas en un mismo motherboard que soporte esta norma y que, obviamente, posea dos zócalos PCI-Express 16x libres. Las placas se unen entre sí por medio de un puente interno. De esta forma, las aceleradoras se reparten el trabajo de procesamiento gráfico, sobre todo en juegos, para lograr un mayor rendimiento.

ATI arremetió contra nVidia con su sistema CrossFire, que básicamente utiliza el mismo principio de funcionamiento pero las placas se conectan mediante un cable externo.

Además existe otra gran diferencia, Crossfire consta de una aceleradora común, pero la otra debe ser una placa "CE" (CrossFire Edition) que es una placa especial, por tener un chip adicional y por tener una salida DVI y un conector especial llamada DMS-59.

En cuanto a rendimiento y costos ambos métodos son bastante similares, sólo están presentes en motherboards de ediciones especiales o "SLI".



nuevas tecnologías

USB 3.0

La tercera versión del puerto más popular, se encuentra en pleno desarrollo. La primera especificación estará disponible pronto y los primeros dispositivos verán la luz en lo que queda del 2009 o durante 2010.

El ancho de banda de esta nueva interfaz será de 4,8 Gbits por segundo (o 600 MB/s), valor diez veces más rápido que el USB 2.0 y 32 veces más que el USB 1.1. Esto se logra gracias al uso de cables de fibra óptica en vez de los tradicionales pares de cobre. Con respecto a su competencia, el puerto FireWire, podemos decir que Apple planea especificar los sucesores del FireWire 800, conocido como IEEE1394b/c con el FireWire 1600 y 3200, mencionados anteriormente; de 1.6 Gbps y 3.2 Gbps, respectivamente.

UWB

Existen pruebas para dar vida a una tecnología inalámbrica tanto para USB como para FireWire, más precisamente sobre un enlace o señal llamado UWB (UltraWide Band). Apuntan a reemplazar a las existentes redes WiFi y dispositivos Bluetooth con estos enlaces ultra-rápidos. Estas nuevas implementaciones son también conocidas como Wireless USB (también conocido como WiMedia) y Firewireless -aunque no son sus nombres definitivos-. El Wireless USB operará a la nada despreciable cifra de 300 Mbits por segundo.

Las principales características y potencia de WiMedia harán que esta tecnología acabe con los cables utilizados en dispositivos multimedia portátiles como los reproductores de MP3, cámaras de fotos y video. Este sistema ofrecerá todos los beneficios que actualmente ofrece el USB 2.0, pero sin cables. Ya cuenta con la aprobación de IEEE de Estados Unidos y con la certificación de normas ISO. En ese país, el grupo industrial Multiband OFDM Alliance, formado por más de cincuenta empresas del sector, entre las que se incluye Samsung, Matsushita Electric y Nokia ya se encuentran trabajando en la aplicación del sistema en sus dispositivos. De hecho, para este mismo año se prevé el lanzamiento del primer dispositivo que contará con UltraWideBand, otro de los nombres con el cual se lo denomina. Por su parte,



Bluetooth, WiFi, teléfonos inalámbricos y demás dispositivos inalámbricos están limitados a frecuencias sin licencia en los rangos del orden de los 900 MHz, 2.4 GHz y 5.1 GHz; UWB hace uso de un espectro de frecuencia recientemente legalizado. Esto permitirá que a través de una frecuencia universal, cualquier equipo configurado en forma adecuada pueda enviar y recibir datos en cualquier parte del mundo, a diferencia de otros sistemas donde la frecuencia es distinta dependiendo de la ubicación.

e-SATA



Estandarizado a mediados de 2004, pasó mucho tiempo hasta que los fabricantes de hardware incluyeran el estándar e-SATA (o external Serial-ATA) en sus productos. No se trata de una interfaz de conexión de discos más, se trata de la primera interfaz exclusiva para discos duros en versión externa. Cada



motherboards

vez más motherboards incorporan entre sus puertos, uno o más de este tipo.

Con respecto a las características técnicas, el e-SATA es muy similar al Serial-ATA interno. Sólo varían los valores de voltaje para los canales de envío y recepción de datos y el formato de los conectores externos. La longitud máxima de los cables externos para este bus es de dos metros y sólo se puede conectar un dispositivo por puerto (disco duro o grabadora de DVD). Aunque utilizando un hub serial-ata, el número de dispositivos conectados puede ascender hasta los quince. La ventaja que trae este bus modificado es la de poder conectar fácilmente unidades de disco de gran capacidad si necesidad de abrir el chasis de la PC. Como desventaja, este bus no posee alimentación para las unidades -como el bus FireWire-, y es necesario utilizar un transformador externo.



Memoria DDR2 y DDR3

Son módulos de memoria basados en el mismo concepto que las memorias DDR: manejar el doble de información por cada ciclo de reloj. No incorporan un gran cambio o revolución con respecto a la DDR original (como sí lo es el salto de la arquitectura de memoria SIMM a DIMM o DIMM a DDR), salvo por los incrementos de frecuencia de trabajo, reducción de consumo de energía (de 2,5 volts en DDR a 1,8 v en DDR2 a 1,5 v del DDR3) y costos de fabricación. Tampoco son compatibles entre sí ni los módulos DDR, ni los DDR2, ni los DDR3: todos ellos poseen pequeñas muescas, distinta tensión de trabajo o diferente cantidad de contactos que los hacen incompatibles. La memoria DDR2 parte en una frecuencia de operación de 533 MHz, pasando por los 667 y 800, llegando a los 1066. En cambio, los módulos DDR3 parten en 800 y llegan (hasta ahora) a los 1600 MHz, pasando por pasos intermedios de 1066 y 1333. Actualmente, las memorias más usadas y, por lo tanto, las más vendidas son las DDR2, empleadas en la mayoría de los motherboards para procesadores de AMD como de Intel. Su escaso costo hace que los usuarios incrementen la cantidad de memoria disponible en sus equipos. No así en el caso de la "recién llegada" memoria DDR3, cuyos costos deberían ser incluso menores, pero al haber todavía poca demanda los precios no se ajustan a la realidad. A grandes r

rasgos, hoy por hoy un módulo DDR3 1333 cuesta el triple que uno DDR2 1066.

Dual Channel

Se trata de una tecnología que permite un incremento de rendimiento gracias al acceso simultáneo a dos módulos distintos de memoria. Esto se consigue mediante un segundo controlador de memoria ubicado en el Northbridge del chipset, actualmente la mayoría de los motherboards soportan Dual Channel.

Las mejoras de rendimiento son particularmente perceptibles cuando se trabaja con placas de video integradas en el motherboard ya que estas, al no contar con memoria propia, usan la memoria RAM principal del sistema y, gracias a Dual Channel, pueden acceder a un módulo mientras el sistema accede al otro.

Para que la computadora pueda funcionar en modo Dual Channel, deben tenerse dos módulos idénticos de memoria en los zócalos correspondientes y el chipset del motherboard soportar esa tecnología.

Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com



BRITAIN'S GOT
TALENT

De cantos, encantos,
famas e infamias

Susan Boyle



Había una vez una niña que nació el primero de abril de 1961 y, en ese preciso instante, quiso dar una muestra de lo que sería su posterior habilidad. Deseó entonar un llanto conmovedor, pero el escaso oxígeno disponible tras un laborioso parto estaba destinado a alimentar su cerebro privado de él durante algunos minutos. Es así que la infante heredó del incidente un retraso mental leve y unas ansias de utilizar su voz desmedidas. Su mamá y su papá, luego de recibir a nueve pequeños más a lo largo de sus atareadas existencias, decidieron que la recién llegada respondiera al nombre de Susan, **Susan Boyle**.

Susan transcurrió su niñez en los parajes escoceses abrumada por las burlas de los demás rapaces y dedicada a la música y a su dios. Tal vez, algún día, él contestara a sus plegarias y le regalara un lugar exclusivo y único en el



mundo. Mientras tanto, a fuerza de voluntad e innato talento, la muchacha fue labrando su propio camino que, como corresponde a todo buen cristiano, debe ser tortuoso y extenso, pero albergar una recompensa celestial en su meta. O, al menos, una cita con las estrellas.

Fue, entonces, que, luego de su paso por concursos televisivos en los que se la tomó como objeto de escarnio y mofa, Susan visitó el paraíso. Con 48 años cumplidos, sin empleo y con su madre fallecida, la cantante logró superar los obstáculos que se le fueron presentando en su vida y se encomendó a los señores del jurado. En el programa "**Britain's Got Talent**" (cuya traducción literal sería "Los Británicos Tienen Talento"), decidió hacer caso omiso de las cámaras y la frivolidad que dominan el ambiente y enfrentarse a una nueva mirada crítica. Y esta no demoró en llegar. Tres representantes de la banalidad y lo momentáneo comenzaron a juzgarla por su aspecto, por su rostro, por su risa, por su desenfado... por atreverse a profanar con su persona el templo de la pura imagen. No obstante, la mujer entonó su melodía y otro fue el cantar. El asombro se apoderó del trío y de la

audiencia. Aquella voz que algún ángel compasivo depositó en la garganta de Susan era suficiente para derribar los mitos y construir una nueva catedral: la del ser humano ciego, pero no sordo. Por una vez, la justicia visitaba el territorio ávido por ser cosechado de la escocesa. Por primera vez, **Susan era Susan Boyle** en diarios, revistas, radios, televisión e internet, continente virtual en el que, gracias a YouTube, fue escrutada por millones de usuarios. De allí a la consagración restaba sólo la ecuanimidad de los encargados del programa y un simple cambio de apariencia.



De cantos, encantos, famas e infamias

Pero, aunque dos meses estuvieran reservados para ser adorada y sacralizada en cuanto sitio mediático estuviera al alcance de los sentidos de la humanidad y para que esta virgen fuera tentada, entre otros pecados, a participar en una película pornográfica, la final del concurso le otorgó el papel que parece estarle destinado: el de una Cenicienta postmoderna, que acaricia el éxito pero descubre que, cuando la cima no es conquistada, no hay zapato de cristal que encaje en un pie que no es bonito. Como una burla renovada, el público y los jueces dictaron su sentencia irrefutable. Susan Boyle había quedado en el segundo puesto tras el arrebató del escalón más elevado del podio realizado, paso a paso, por un ignoto grupo de baile. Y el Cielo se convirtió otra vez en Infierno.

Quizás algún despistado se pregunte qué perturbó más a la niña grande de nuestra historia, si continuar pobre en el planeta de las oportunidades luego de no ganar las 100.000 libras o haberse perdido el privilegio de cantar frente a la reina. Sin embargo, todos en la clínica en donde tuvo que ser internada Susan en medio de su crisis nerviosa sabían fehacientemente que el eterno purgatorio es un páramo lúgubre en el que la existencia es menos sabrosa. La realidad golpeó a la puerta de la escocesa como antes los reporteros. En esta Tierra, eres instrumento de dios o de sus encarnaciones mundanas, llámense cuarto poder, medios de comunicación o buscadores de fortunas ajenas. Susan tiene lugar en este mundo sólo para que los otros puedan constatar su

amor por los valores cristianos y su aversión por mantenerlos un lapso prolongado. El fin de los medios es que el inocente cobre treinta denarios por la riqueza que a ellos les brinda. La compasión es una herramienta que suele utilizarse para este objetivo, en algunos casos. Y, cuando la venta fue llevada a cabo, los beneficiarios no coinciden con los que se esforzaron por dar algo de sí mismos.

Susan Boyle desgranará sus notas para el presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, el día de la independencia del poderoso país del norte. Tal vez, sea ese su premio consuelo. Quizás, recorra el globo llevando música a los oídos de diversos habitantes de distintas regiones y continúe generando ganancias a múltiples empresarios de todos lados. Pero en la vapuleada alma de nuestra protagonista fugaz, finalmente, sólo hubo una compensación para su agitado tránsito por la fama. Al retornar a su hogar, la sonrisa de su gato Pebbles, de diez años de edad, aún la aguardaba intacta.

¿Y cuál es la moraleja a todo esto? Lo que no es capaz de esfumarse se encuentra fuera de esta realidad. O, como señalaba Calderón de la Barca, **“los sueños, sueños son”, pero, por lo menos, pertenecen, efectivamente, a su dueño.**



Natalia Solari



Novedades del mundo libre



Como todos los meses, desde Dattamagazine queremos comentarles las novedades que acontecieron en el mundo del software libre a nivel nacional, como también internacional. Y claro que este mes fue un mes muy movido, y no sólo por el simple hecho de cada mes utilizar la misma frase, sino más que nada porque cada vez más y más empresas y organismos gubernamentales están optando por el software libre en general por diversas razones.

En principio la razón de mayor peso era la economía, pero ahora se empiezan a poner en la balanza otras cuestiones que tienen razón de serlo desde lo que refiere a seguridad, apertura de código, posibilidad de implementaciones a muy largo plazo y soporte de la mayoría de los estándares.

Algo que me gustaría destacar es que si bien esta columna no está destinada a descalificar al software privativo. Su función principal es la de poder llevarles a ustedes, los lectores, un panorama completo de lo que acontece en el mundo libre. En varias ocasiones es necesario hacer comparaciones en donde los puntos tocados llevan a que en el comparativo resulte ganador, por así decirlo, todo el software basado en tecnología libre y abierta.

Aclarado este punto, paso a numerarles, por orden cronológico descendente, las más importantes noticias que fueron aconteciendo este mes.

Canonical certifica a Ubuntu 9.04 Server Edition para la nueva línea de HP ProLiant servers

Londres, 15 de junio de 2009: Canonical, desarrollador del proyecto Ubuntu, ha anunciado el día 15 de junio una excelente noticia al haber obtenido la certificación de Ubuntu 9.04 Server Edition en la nueva G6 servidores HP ProLiant. Esto se extiende gracias al apoyo de Canonical, existente en la versión Ubuntu Server Edition en servidores HP ProLiant y en 17 configuraciones más, permitiendo a los usuarios de Ubuntu poder ejecutar sus aplicaciones de negocio en la mayoría de los servidores de alto rendimiento energético. También asegura que los usuarios pueden adoptar una plataforma abierta en sus negocios sin comprometer sus opciones de hardware.



CANONICAL

"Estamos comprometidos con la certificación de Ubuntu Server Edition sobre las plataformas de hardware que los usuarios decidan ejecutar. Los servidores HP ProLiant son fácilmente uno de los más populares de estas plataformas, por lo que es alentador contar con la participación de HP en este programa de certificación junto con su reconocimiento y la verificación de nuestro trabajo", dijo Steve George, director de

La función principal de esta columna es la de poder llevarles a ustedes, los lectores, un panorama completo de lo que acontece en el mundo libre. En varias ocasiones es necesario hacer comparaciones en donde los puntos tocados llevan a que en el comparativo resulte ganador, por así decirlo, todo el software basado en tecnología libre y abierta.

servicios comerciales en Canonical.

"Los clientes desean un sistema operativo abierto, que reduce los riesgos empresariales y reduce los costes de mantenimiento", dijo John Gromala, director de marketing, servidores estándar de la industria, HP.

Más información en:

<http://www.ubuntu.com/news/hp-proliant-servers-certified-ubuntu>



Novedades del mundo libre

Canonical ofrece la próxima generación de Ubuntu para Intel potenciando a la classmate PC

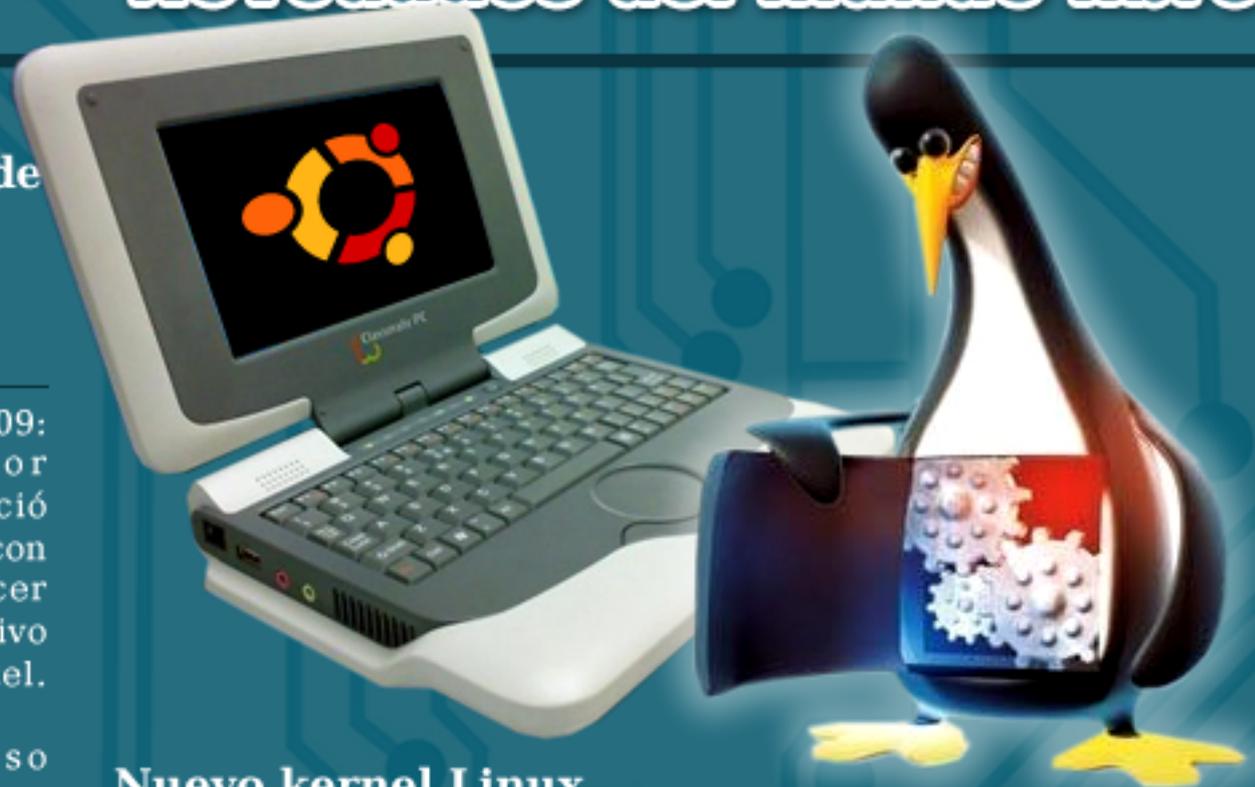
Computex, Taipei, junio de 2009: Canonical, patrocinador comercial de Ubuntu, anunció que ha llegado a un acuerdo con Intel Corporation para ofrecer Ubuntu como sistema operativo para la classmate PC de Intel.

“No sólo es este un paso importante para un sistema operativo abierto, es un paso importante para cualquier dispositivo poder ofrecer estas capacidades, a este coste, del estándar de hardware,” dijo Jon Melamut, Gerente General de Servicios de OEM, Canonical. “Nuestro objetivo siempre ha sido tener la mejor tecnología y ponerla a disposición de todos”.

Ubuntu NETBOOK Remix está diseñado específicamente para pantallas más pequeñas y para integrar las tecnologías de pantalla táctil. Ya ha demostrado ser popular entre los consumidores en otros dispositivos. Ubuntu NETBOOK Remix facilita a los nuevos usuarios de computadoras la ejecución de aplicaciones y el acceso a Internet – dándoles a los estudiantes un entorno óptimo.

Más información en:
Canonical - Ubuntu:

<http://www.ubuntu.com/news/intel-classmate-unr-netbook-remix>



Nuevo kernel Linux 2.6.30 con el regreso de Tux

De la mano de esta noticia sobre la publicación del nuevo núcleo Linux 2.6.30 en donde tenemos mejoras en velocidad en el inicio, soporte para sistemas de ficheros tales como POHMELFS, EXOFS y FS-Cache, mejoras en el rendimiento general de los sistema de archivos, soporte para el protocolo RDS (Reliable Datagram Sockets) y soporte para las versiones preliminares de IEEE 802.11w y NFS 4.1, nos encontramos también con que regresa Tux a ser la mascota oficial, algo que ya estábamos extrañando.

Las palabras de **Linus Torvalds** en el anuncio de lanzamiento fueron:

“Estoy seguro de que olvidamos algo, y sé que hay algunas regresiones pendientes. Al mismo tiempo, necesitamos la cobertura de un release y en general se ve bastante bien. Hemos solucionado algunas regresiones en los últimos días, y siempre hay un 2.6.30.x”.

“Una cosa que parece no haber sido mencionada es que al parecer estaríamos listos con la re-estructuración del manejo de interrupciones para suspender/resumir, y esto nos lleva a un nuevo orden mundial. Aunque sospecho que un montón de detalles cambiarán, por supuesto”.

Listado de cambios realizados:

http://kernelnewbies.org/Linux_2_6_30



Novedades del mundo libre

Un Ex empleado de Microsoft afirma en que el Software Libre "matará a Microsoft"

Microsoft®

"Keith Curtis trabajó en Microsoft durante 11 años, programó en Windows, Office y Microsoft y en el departamento de investigación, antes de abandonar al gigante de Redmond. Llamalo una revelación, o llamalo una tentación del diablo, pero ahora es un defensor del código abierto y de Linux y, en su nuevo libro, "After the Software Wars", algo así como "Después de las Guerras del software", explica la razón de por qué el Código Abierto prevalecerá al modelo propietario de Microsoft.

Curtis nunca antes había utilizado Linux hasta el 2004, cuando dejó Microsoft. A lo largo de los años, se convirtió en un defensor de Linux, y ahora afirma que gracias al modelo de software propietario, estamos viviendo en "la oscuridad de la informática." Esto es lo que científicamente se conoce como hacer un 180

(no, no un 360). En una entrevista con el CIO, explica por qué el modelo de código abierto, en última instancia, conducirá a la desaparición Microsoft. En primer lugar, sostiene que el modelo de código abierto conduce a un mejor código. Señala a Firefox y al kernel de Linux como ejemplos de código fuente abierto con una mayor calidad que el modelo propietario. En segundo lugar, también se afirma que el código abierto socava los márgenes de beneficios de Microsoft."

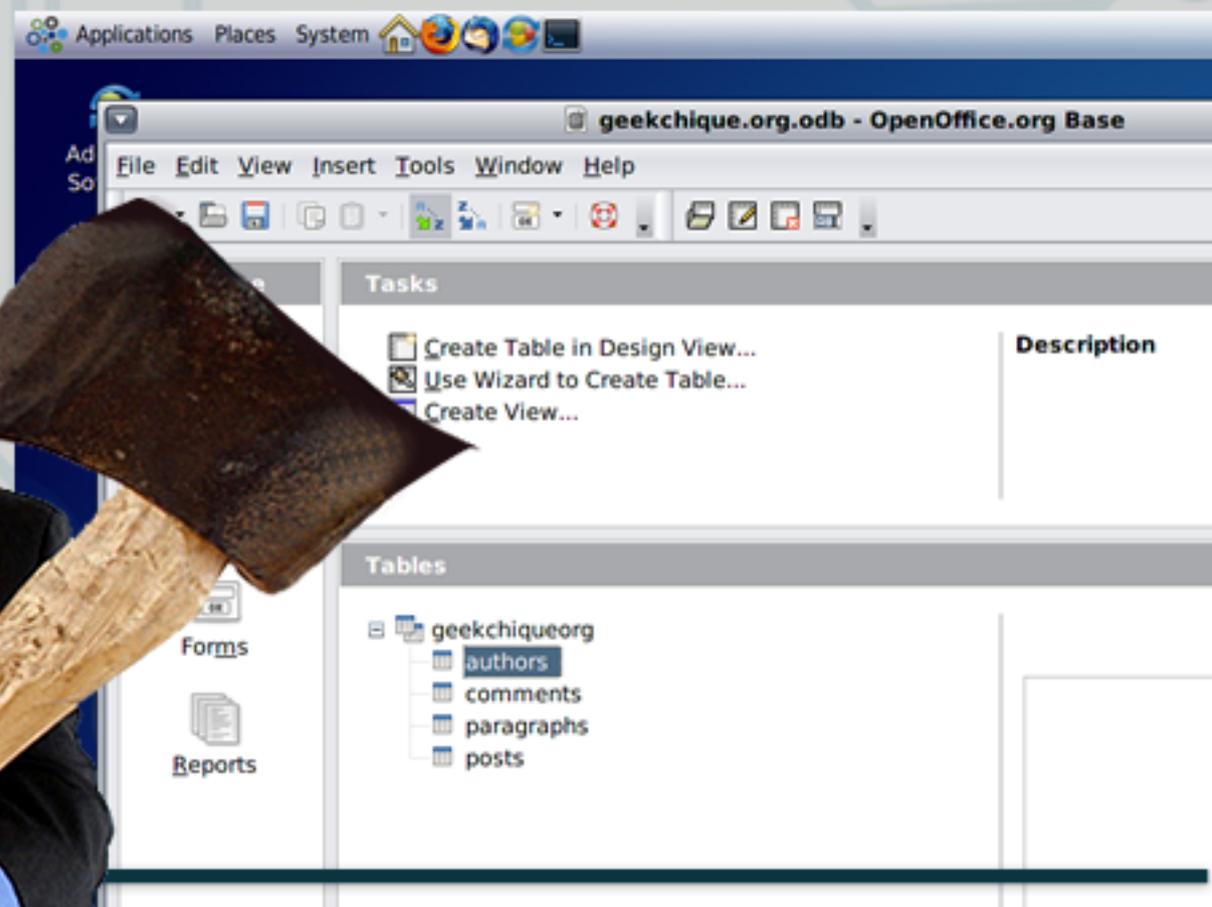
Fuente: Linux-party

<http://www.linux-party.com/modules.php?name=News&file=article&sid=4589>.

Tercer lanzamiento de OpenSolaris

Sun Microsystems anunció el tercer lanzamiento de OpenSolaris, su versión 2009.06 incluye entre sus principales novedades: un instalador automatizado; mejorada administración de paquetes con interfase gráfica; instalación de paquetes desde la web con la opción "One Click Web Install"; soporte para chipsets de video **Nvidia, ATI e Intel 945**, mejor administración de "snapshots" del sistema de archivos creados con ZFS; creación de redes y routers "virtuales" usando el nuevo proyecto Crossbow. También se incluirá preinstalado como una opción en las notebooks Tecra M10 and Portégé R600 de Toshiba y mucho más.

Descarga desde Opensolaris.org.



Novedades del mundo libre

Ubuntu Netbook Remix con Moblin 2.0, desarrollado por Canonical

Aparentemente, Canonical demostrará una versión con Moblin de su propio Ubuntu Netbook Remix (UNR). Ese híbrido no estará disponible inmediatamente para su descarga, pero Canonical anunció que desarrollará una versión completa de UNR basada en Moblin 2.0, que incluirá esa interfase gráfica por defecto en la distribución en lugar de su anterior basada en **GNOME** y lanzadores de aplicaciones.

Recordemos que UNR es una versión reducida de Ubuntu 8.04 LTS "Hardy Heron" diseñada para explotar los limitados recursos de las netbooks, pero que no está dirigida al usuario final, sino a OEMs (Original Equipment Manufacturers) que deseen incluirlo en sus productos con Intel Atom.

Canonical también presentará una versión de UNR especial para el nuevo **Intel Classmate PC** más tarde este mismo año.

openSUSE 11.2 Milestone 2

A principios de mes se lanzó la segunda versión previa. En **openSUSE** usan el término 'milestone' (algo así como "hito") para denominar a esas etapas previas, que luego pasan a ser las conocidas betas y RC.

En esta versión se ha utilizado gcc 4.4 para compilar los distintos componentes del sistema operativo, y hacen uso del kernel 2.6.30rc6. Otra de las novedades es el soporte nativo de ext4, que además es el sistema de ficheros por defecto de la distribución.

Incluyen la última versión de Firefox (Firefox 3.5 beta4), y aunque el entorno de es-

critorio GNOME está en forma de versión estable 2.26, también integran paquetes previos de GNOME 2.27.1. El tema de las capturas es una modificación del clásico incluido en openSUSE.

Los que utilicen KDE 4 tienen otra alegría, ya que en openSUSE 11.2 parece que quieren ser más "intrépidos" con nuevas versiones, y por ejemplo la versión de KDE incluida es KDE 4.3 Beta 1, además de OpenOffice.org 3.1 y VirtualBox 2.2.2 (aunque acaba de salir hace poco la 2.2.4, no les ha dado tiempo).

Descargas

<http://download.opensuse.org/distribution/11.2-Milestone2/iso/>



7:29 pm
May 31, 2009

Appointments
No calendar entries this week
Nothing to do today

Ariel Corgatelli
ariel.corgatelli@dattamagazine.com

@ebassi ditto, except for the trouble going to sleep...

Short bus journey to harrow on the hill onto metropolitan line to get back on course.

ugh, trouble going to sleep last night = up late in the morning

SILVERCHAIR



FIFA 09

3+
TM

www.pegi.info



WHEELMAN

para PlayStation 3



Vin Diesel es un fanático de los juegos, y este no es el primer título que encabeza, pero esta vez la apuesta es mucho más grande que con Riddik: Wheelman va a dar paso a una película y eso no es poco. Synergex distribuye el juego en el país y nos hizo llegar una copia para que probemos la aventura gamer de Vin Diesel. Nos ponemos en control de Milo Burik, un policía de Miami que va a Barcelona para infiltrarse en las diferentes familias de la mafia y a averiguar qué están tramando, trabajando de conductor (wheelman en este caso). La historia del título parece tomar varios extractos de otros juegos y alguna que otra película del amigo Vin. Se puede decir que es un híbrido de GTA, Mafia, Mercenaries y Rápido y Furioso. Todo puede salir de algo así y vamos a tratar de comentarlo en esta review. Hay dos formas de ir recorriendo las misiones, ya sea mediante el Free Roam, o

accediendo a través del mapa. La ventaja de Barcelona es que la ciudad no es enorme como la de otros títulos y, así, recorrerla no se hace tan tedioso. Como conductor, nos pasamos la mayor parte del tiempo sobre algún vehículo, pero vamos a encontrar muchas misiones a pie.

Con el transcurso del juego iremos "descubriendo" nuevas partes de la ciudad y así nuevas familias para las cuales hacer trabajos. Obviamente, todo esto desencadena un desastre en la ciudad y Milo termina en el medio.

En cuanto al gameplay no hay demasiado para decir: sigue la línea de cualquier juego en tercera persona (llámese GTA), aunque trae algunas pequeñas novedades que cabe destacar. Primero, el air jack: podemos ir saltando de un auto a otro; de hecho, varias misiones nos requieren que usemos este movimiento para completar el objetivo. También esto es muy

Puntaje Final:

75

Lo Bueno

Los movimientos de Air Jack, Cyclone y Aimed Shot. Las batallas sobre ruedas



Lo Malo

Los controles en las misiones a pie. La falta de originalidad. Algunos gráficos.



útil en las misiones donde nuestro auto resulta muy dañado y tenemos que cambiar de vehículo antes que explote. Pero esta no es la única novedad, también tenemos los movimientos de aimed shot y cyclone, donde entramos en una especie de Bullet Time, donde podemos disparar a partes específicas de los vehículos del enemigo para hacerlo volar por los aires.

Por suerte, Wheelman se diferencia del resto de los juegos del género por las batallas en los autos. No sólo disparamos a los enemigos como cualquier otro título, sino que tenemos ataques melee. Con el stick derecho podemos atacar a



WHEELMAN

cualquier enemigo motorizado golpeándolo con nuestro auto – dependiendo del auto en el que estemos es la resistencia a los golpes; esto es algo que le da un look más Hollywoodense al juego y que no viene para nada mal. El juego está basado en el Unreal Engine 3, así que ya nos podemos dar una idea del nivel gráfico en general. Barcelona está muy bien representada, aunque por algunos momentos da la sensación el juego de necesitar más antialiasing; ver algunos edificios con el borde “serruchado” a esta altura de la nueva generación de consolas es casi inadmisibles, pero el nivel general es muy bueno. En cuanto al sonido, no hay demasiado por destacar, obviamente tenemos a Vin Diesel actuando la voz de Milo durante toda la historia, la música en las radios que escuchamos en el auto no está licenciada como en GTA así que no encontramos ningún tema de artistas famosos.

Generalmente no hago hincapié en los controles a menos que haya algo que decir. Wheelman es un juego fantástico de controlar en los vehículos, pero totalmente frustrante cuando vamos a pie. En especial en las misiones donde tenemos que pelearnos con toda la mafia y no paran de aparecer tipos con deseos de vernos muertos. Si bien tenemos un botón salvador que lockea al enemigo, la mitad de las veces nos encontramos disparando a una pared. Una lastima ya que los vehículos son un placer de manejar.

Resumiendo

Wheelman es un buen juego. La realidad es que la falta de originalidad en el género y controles frustrantes en las misiones a pie le restan bastante. Podría haber sido mucho mejor, más teniendo en cuenta que se trata de un epílogo de una película con la cual van a buscar vender el juego para que la gente entienda lo que ve en pantalla. De todas maneras, los nuevos movimientos y las novedades que trae a un género tan trillado que se acostumbró a ver siempre lo mismo, son muy bienvenidas. En definitiva esta es una buena aventura gamer de Vin Diesel, aunque podría haber sido mucho más. Una lástima.

Mauro Montauti

Alkon



Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



www.dattatec.com



CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN





www.tengasudominio.com



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica