

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

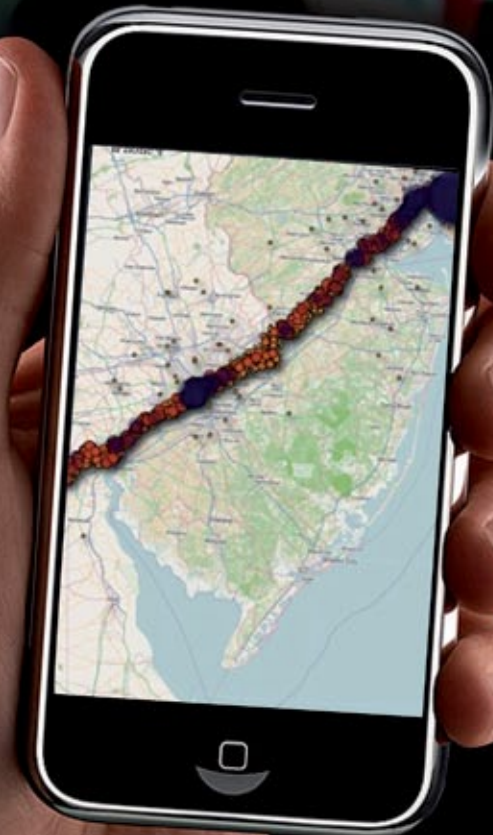
dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 3 | N° 33
JUNIO 2011

ME SIENTO PERSEGUIDO

¿Es verdad que Apple y Google rastrean los movimientos de los usuarios del iPhone y Android?



**MEJOR PREVENIR QUE CURAR:
CÓMO HACER BACKUPS**



**S.O.S. LINUX:
AYUDA INDISPENSABLE
PARA PRINCIPIANTES**

Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*

Con todo lo que necesitás para una presencia efectiva en internet:

- + Tu dominio .COM o .NET Gratis
- + Tu Sitio Web con más de 250 diseños para elegir.
- + Correos Electrónicos con tu propio dominio.
- + u\$s 75 para poner tu sitio en Google

Google
Ad Words



Plan "Todo Incluido"
por sólo:

\$ 240
al año

Pesos Argentinos - Precio Final

Ingresá hoy mismo a:

www.tenetusitio.com



Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN para el registro de dominios.

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



¿Y AHORA QUÉ?

ALBERTO LANZOS, lector de DattaMagazine, nos escribió hace poco con un reclamo. Nos contó que, entusiasmado por nuestra defensa continua del software libre, se animó a instalar Ubuntu (el sabor más amigable de GNU/Linux) en su computadora. Lejos de agradecer, nos explicó que estaba sumamente arrepentido de haberlo hecho.

Ocurre que, como tantos usuarios nuevos que se aventuran por primera vez al sistema operativo del pingüino, Alberto se encontró solo en su casa delante de la PC y se formuló la más paralizante de las preguntas: “¿y ahora?”.

Claro, cambiar de sistema operativo es como cuando tu compañía de cable modifica toda la grilla de canales. Nada está donde estaba antes. Uno se siente perdido. Y

adaptarse al cambio, acostumbrarse a lo nuevo, lleva su tiempo. Pero, ¿qué terminamos descubriendo al final? Que todos nuestros canales favoritos siguen ahí. Y hasta hay algunos canales nuevos que están buenísimos.

Con GNU/Linux pasa lo mismo. Una pequeña leída a la “grilla nueva” rápidamente nos orienta y nos permite recuperar el control del equipo, volver a hacer todo lo que hacíamos antes y empezar a descubrir todas las novedades que tiene para ofrecernos esta alternativa a sistemas privativos como Windows y Mac OSX.

Pensando en Alberto y en tantos otros lectores que tengan ganas de aprovechar las muchas opciones de instalación que ofrece Ubuntu, como el dual-boot (correr Windows y Linux en la misma PC),

o la más cómoda LiveCD (que permite usar Ubuntu desde un DVD o un pendrive, sin tocar para nada la instalación de Windows), les preparamos un informe donde le hacemos frente a esos “cucos” que tanto asustan pero que, usando el razonamiento más maradiano posible, no existen.

A finales de abril salió Ubuntu 11.04, la versión más nueva de la distro más popular de GNU/Linux, especial para los recién iniciados. Los invitamos a descargarla desde www.ubuntu.com.

¡Vamos! ¡Anímense! Tengan a mano el completísimo informe “GNU/Linux para principiantes,” de nuestro experto en software libre Juan Gutmann, incluido en este número de DattaMagazine, y a los cucos díganle: “¡No existís, cuco, no existís!”



DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli
Juan Gutmann
Javier Richarte
Luis Altamiranda
Magalí Sinopoli
Christian Sochas
Natalia Solari
Franco Rivero
Uriel Bederman

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

COMERCIALIZACIÓN

Dattatec.com SRL - Córdoba 3753, Rosario, Santa Fe
www.dattatec.com

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:
publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

Las opiniones expresadas en los artículos son exclusiva responsabilidad de sus autores y no coinciden necesariamente con la opinión de Dattatec.com SRL.

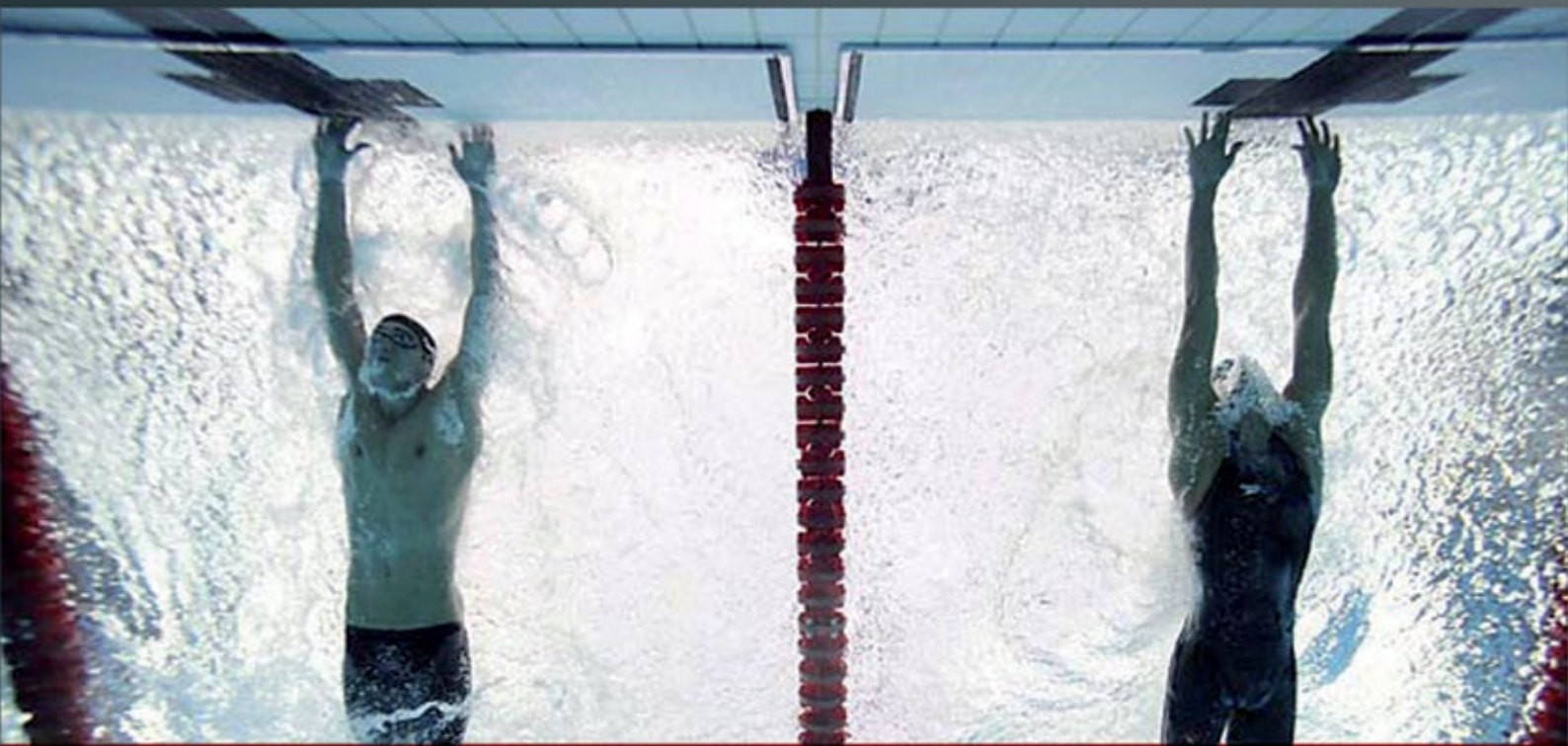
STAFF



SUMARIO



La tecnología, un réferi posible	pág. 6
AMD Radeon HD 6990	pág. 10
Techno Gadgets	pág. 12
Google hecho tablet: conozcan la Motorola XOOM	pág. 16
Nuestros datos bien guardados	pág. 18
Profesionales 2.0	pág. 22
Me siento perseguido	pág. 26
Las mejores extensiones para el Google Chrome	pág. 30
Todavía más y mejores navegadores	pág. 34
GNU / Linux para principiantes	pág. 40
Buenas noticias para los techienostálgicos: ¡vuelve el Commodore 64!	pág. 44
Columna de software libre y GNU/LINUX	pág. 46
El vientre del dragón	pág.50
Calendario gamer: Junio 2011	pág. 52
Portal 2: Chell no se rinde	pág. 54
Humor	pág. 60



LA TECNOLOGÍA, UN RÉFERI POSIBLE

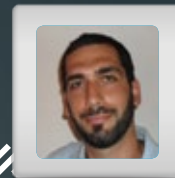
SI BIEN LA TECNOLOGÍA DEMUESTRA SER EL MEJOR DE LOS JUECES DEL DEPORTE, DIVERSAS DISCIPLINAS AÚN SE RESISTEN A INCORPORAR SU PRECISIÓN Y SU OJO CASI INFALIBLE. ÁRBITROS HUMANOS Y HERRAMIENTAS TECHIES, ¿UNA MIXTURA POSIBLE?

AL TIEMPO que dispositivos de última generación han revolucionado el modo en que disfrutamos el deporte desde el living de casa (¡hoy podemos ver goles en tres dimensiones!), y los avances de la ciencia son fundamentales en el

entrenamiento de los atletas maximizando su rendimiento, la justicia deportiva se enfrenta al debate por la inserción de la tecnología para determinar aquello que el ojo humano no alcanza ver a simple vista, fallos que determinan mucho más

que el resultado de un juego. El deporte, se sabe, además de esparcimiento y espectáculo es también un negocio que mueve millones.

Incluso bajo estas consideraciones, en la era digital aún existen



múltiples organismos que resisten el ingreso del brazo tecnológico en la tarea arbitral. En este sentido puede afirmarse que los fallos en algunos deportes profesionales son tan justos o injustos en 2011 como en 1930, cuando se escribían cartas a máquina y el 3D era una quimera; año en el que se estrenaba en Estados Unidos “Anne Christie”, una de las primeras películas sonoras; y cuando se disputó en tierras uruguayas el primer Mundial de fútbol.

Treinta y seis años más tarde, en 1966, esta misma competencia de relevancia global se celebró en Inglaterra. En el encuentro definitivo, los británicos se enfrentaron al poderío de los alemanes en el mítico estadio de Wembley. El empate en dos luego de los noventa minutos obligó a definir los tantos en tiempo suplementario, y el seleccionado local se alzó con la victoria luego que el referí (humano, bien humano) convalidó como gol un zapatazo del atacante inglés Geoff Charles Hurst que en verdad nunca traspasó com-

pletamente la línea. ¡Injusticia! Pero claro, la tecnología televisiva era por entonces un pichoncito frente al crecido halcón actual.

Viajamos en tiempo y espacio. Aterrizamos en 2010, cuando las tabletas despegaron en el mercado y el sistema Kinect para Xbox 360 comenzaba a hacer furor en el segmento de los videogames; ese mismo año Sudáfrica es sede de la primera Copa del Mundo celebrada en el continente negro. Dos casos emblemáticos dentro del arbitraje tienen lugar en este evento. El primero: Carlos Tévez (aquel que antes de los partidos escuchaba música con un iPad en mano) anota un gol frente a México. El referí italiano Roberto Rosetti duda si el Apache estaba en posición prohibida al momento de la conquista, pero finalmente convalida el tanto. La afición azteca estalló contra Rosetti al acceder a la repetición del gol en las pantallas gigantes del estadio. Segundo caso: Alemania toma revancha de la final del ‘66 cuando el juez uruguayo Jorge Larrión

“El fútbol es un caso emblemático de aquellos que le han dicho “no” o la intervención de la ciencia poro determinar veredictos.”

hace seguir el juego luego que un remate de Frank Lampard estalla en el travesaño, pica varios centímetros dentro del arco y cae luego en manos de Neuer, el arquero alemán. Gracias a la transmisión, durante el entretiempo el juez charrúa se entera de su error (humano, demasiado humano) y sabe que todas las críticas caerán sobre sus espaldas.

¿Por qué los grandísimos avances tecnológicos no han venido a subsanar los naturales errores humanos? Ocurre que el fútbol es un caso emblemático de aquellos que

INFORMACIÓN GENERAL



zar a virar su rumbo. En concordancia con cientos de voces que se alzan a favor del ingreso techie, el presidente de la FIFA Joseph Blatter ha declarado a la cadena ESPN que en la próxima Copa del Mundo que tendrá lugar en el año 2014, planean introducir herramientas que permitan a los jueces brindar un fallo certero para las jugadas dudosas. Además de la posibilidad de revisar las alternativas de juego en las pantallas, algunos contemplan instalar chips dentro de los balones los cuales admitirían poner fin a las polémicas gracias a la precisión electrónica. En este sentido, dijo el mandatario: “El fútbol es totalmente diferente a otros deportes: hay interrupciones del juego constantes. Para aprobarse el cambio deben cumplirse tres factores: precisión, inmediatez y accesibilidad”.

Javier Castrilli, ex referí, ya había manifestado su preocupación respecto a este tema al opinar que los encargados de impartir justicia se ven netamente perjudicados si la tecnología está presente en los estadios pero no es utilizada para ayudar a los jueces.

En esta misma línea de pensamiento, el juez italiano Pierluigi Collina opinó que criticar a un juez por un yerro “es como si a un médico se le pidiera que opere con utensilios de hace años los ligamentos de la rodilla de un jugador”. Y añadió: “Si un futbolista no puede volver a jugar, ¿sería culpa del médico?”. Carlos Queiroz, entrenador portugués, declaró en una oportunidad: “No digo que sea ya mismo, pero el fútbol tiene que evolucionar, avanzar,

le han dicho “no” a la intervención de la ciencia para determinar verdictos. La Federación Internacional de Fútbol (FIFA) ha enarbolado un argumento repetido: “A mayor precisión, menor naturalidad y adrenalina”. La voz de Dunga, ex jugador y actual DT de Brasil, se presenta como una clara muestra de estas opiniones: “Yo dejaría todo como está, si no hay polémica en el fútbol ustedes no estarían ahí y yo no estaría aquí”, dijo. Pero esta tendencia parece empe-



“Desde el año 2006 en el básquet se instauró el sistema denominado “Instant Replay” el cual se utiliza para echar luz sobre jugadas clave.”

y la tecnología tiene que utilizarse”. El camino tecnológico en el fútbol, siempre negado, comienza a zanjarse.

LOS QUE DICEN “SÍ”

La industria tecnológica ha ganado su fama, entre otros dones, gracias a su creatividad e ingenio. En esta esfera, en algunos deportes se ha comenzado a utilizar el denominado “silbato inteligente”; el mismo permite a los jueces de deportes cronometrados detener el contador con sólo hacerlo sonar. Las implementaciones son variadas, aunque en la mayoría de los casos se trata de herramientas de repetición más o menos desarrolladas, según las necesidades y características de cada disciplina.

Desde el año 2006 en el básquet se instauró el sistema denominado “Instant Replay” el cual se utiliza para echar luz sobre jugadas clave. Cuando es solicitado, los jueces se reúnen para, a partir de las imágenes, dictar el veredicto. Una tecnología similar se utiliza en el béisbol y en el rugby. Este deporte dominado por los seleccionados de Oceanía, también brinda la posibilidad de oír en las transmisiones televisivas las palabras de

los jueces mediante un sistema abierto de micrófonos.

El caso del tenis es también digno de ser mencionado. Los jugadores cuentan con dos oportunidades por set para solicitar una repetición que corre bajo un sistema conocido como “Ojo de halcón” u “Ojo de águila”. Se trata de un software que valiéndose de cámaras especiales ubicadas a lo largo y ancho de la cancha determina con precisión el pique de la pelota. Jugadores, jueces y público permanecen expectantes mientras las pantallas arrojan en pocos segundos el veredicto sobre el pique.

La esgrima brinda otro ejemplo interesante: hace ya algunos años se utilizan espadas con puntas especiales que emiten una señal al momento de hacer contacto con la ropa del oponente, la cual también es confeccionada con sensores especiales.

Finalmente, “Photo Finish” es un sistema que se utiliza en distintos deportes en los cuales los últimos segundos de competencia determinan el éxito y la derrota. El ciclismo, el atletismo, el hipismo y la natación son algunos de los

ejemplos. Por mencionar un caso interesante, durante los Juegos Olímpicos de Beijing 2008, el estadounidense Michael Phelps y el serbio Mirolad Cavic llegaron casi al mismo instante al final de los 100 metros mariposa. Incluso tras las múltiples repeticiones televisivas, persistía la duda acerca de quién había sido el ganador de la medalla dorada. La delegación serbia alzó su voz de queja, “el ganador es Cavic”, sentenciaron. Los árbitros se reunieron y determinaron en el centro de control que el nadador americano había tocado la pared una centésima de segundo antes que el competidor europeo. En este enlace de la revista “Sports Illustrated” (<http://bit.ly/3jsjVJ>) se puede ver el cuadro por cuadro de la llegada, ¡es realmente sorprendente! Sin la tecnología, acaso hubiera acontecido un hecho injusto.

Se sobreentiende que no todos los deportes son iguales en su esencia. La tecnología no pretende invadir ni modificar tradiciones, sino auxiliar. ¿Cuánto tomar de ella? El debate está abierto.

AMD RADEON HD 6990



HAY MUCHO ENTUSIASMO en nuestro laboratorio de pruebas... y esto se debe a la protagonista que tenemos sobre la mesa en esta review. Se trata de la nueva y más poderosa placa que AMD tiene en el mercado, la AMD Radeon HD 6990. No es una VGA común y corriente, no es una simple placa, sino que es una gran pieza de ingeniería en hardware, ya que se trata nada más ni nada menos que de dos placas de alta gama metidas en una sola. La HD 6990 alberga dos GPU Cayman XT, los mismos que montan las placas HD 6970 (la placa de más alta gama single GPU de la marca) por lo que tenemos básicamente dos VGA en una. Veamos más acerca de ella.

DOS ES MEJOR QUE UNO

Como dijimos anteriormente, la HD 6990 se compone básicamente de dos HD 6970, pero con una pequeña diferencia: están rebajadas en frecuencia para bajar el TDP de

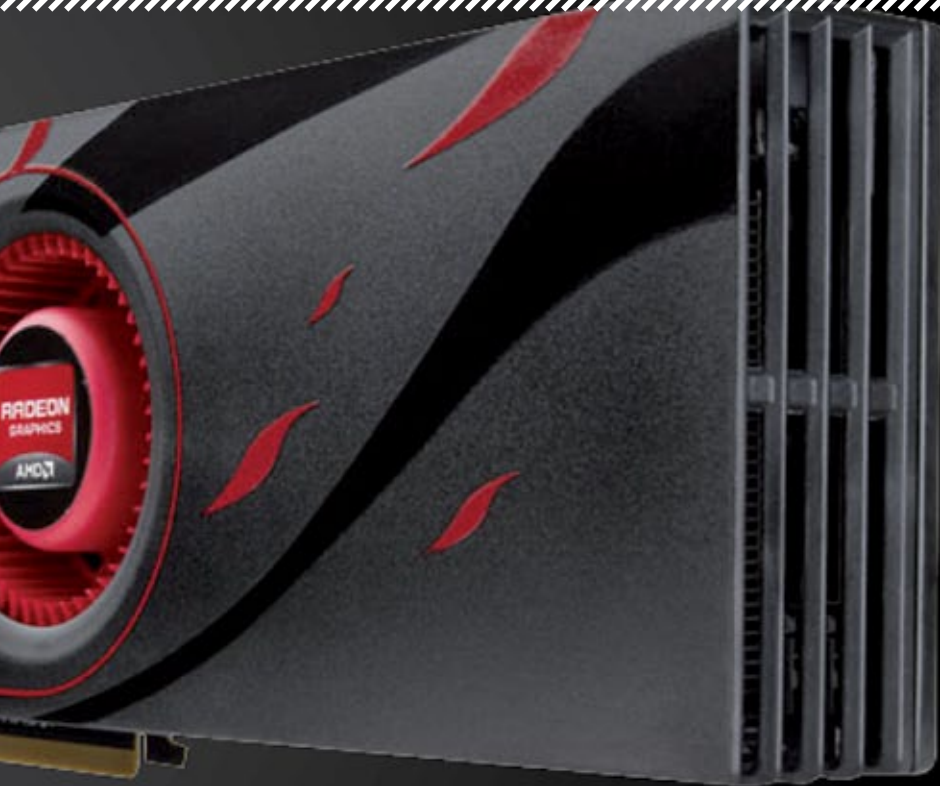
la misma. Una sola HD 6970 está formada por un GPU que tiene 1536 shader processors a 880MHz, con 2GB de memoria a 5500MHz y con un ancho de banda de 256 bits. En este caso, la HD 6990 utiliza una frecuencia de 830MHz en cada núcleo, mientras que la memoria corre a 5000MHz. Posee 4GB de RAM (2GB por núcleo) con un ancho de banda de 256 bits para cada uno. En la sumatoria, tenemos una placa de video con unos impresionantes 3072 shaders processors, los cuales pueden computar hasta 5.10 TFLOPS. Hablando individualmente de cada uno de los procesadores que incorpora la HD 6990, están fabricados a 40nm, poseen 32 Color ROPs y 128 z/Stencil ROPs. Resumiendo: tenemos dentro de una misma placa dos procesadores Cayman XT a 830MHz, con 1536 shader processors en cada uno, 4GB de memoria a 5000MHz y dos interfaces de memoria de 256 bits. Suena bien, ¿no?

OVERCLOCK MODE ON

La HD 6990 presenta un switch muy particular: si lo cambiamos de posición, la placa asume otro BIOS de inicio, en el cual la frecuencia de las GPU van de los 830MHz a los 880MHz. De esta forma, la velocidad de cada GPU se equipara a la de una HD 6970, la única diferencia termina siendo los 500MHz de menos a los que funciona la memoria.

OTROS DETALLES

En cuanto a los conectores de energía, lleva dos de 8 pines, con un consumo promedio de 37W en idle, y en full load consume nada menos que 350W de TDP en su modo por defecto, y de 415W TDP en su modo "overclock". Su dissipador de referencia se trata de uno que cubre toda la placa en su extensión, y tiene un ventilador en su parte central, encargado de mover el aire caliente hacia la parte trasera del gabinete, el cual no resultó tan ruidoso en las



pruebas. Con el mismo, la placa en reposo alcanzó los 40 grados en modo por defecto y los 41 grados en modo overclock, mientras que bajo carga máxima la placa llegó a los 85 grados en modo por defecto y a los 87 grados en modo overclock. Si bien podría ser más saludable que funcione a menor temperatura, en términos generales es un buen rendimiento, ya que estamos hablando de dos placas de video en una sola, y eso tiene su repercusión en el consumo y calor generado.

La HD 6990 lleva un solo conector DVI y 4 mini DisplayPorts. La placa, como viene de fábrica, incorpora 3 adaptadores: uno de mini DisplayPort a DVI pasivo, otro de mini DisplayPort a DVI activo y otro de mini DisplayPort a HDMI pasivo. Con esta configuración, con una sola placa 6990 se puede hacer una configuración Eyefinity de 3 monitores que tengan DVI. Con cables adicionales o monitores con Displa-

yPort se pueden llegar a configurar hasta 5 monitores en simultáneo (modo Portrait de Eyefinity), todo con una sola HD 6990. Entre otras tecnologías, la placa soporta AMD PowerTune, Universal Video Decoder 3.0, y tecnología APP (AMD Accelerated Parallel Processing).

RENDIMIENTO

Actualmente no hay placa de video que pueda acercarse al rendimiento de este pequeño monstruo, salvo la GTX 590 de Nvidia, que veremos en la próxima edición. Mientras tanto, para comparar rendimiento, hemos puesto a modo de ejemplo el máximo exponente de Nvidia en single GPU, la GeForce GTX 580. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la GeForce GTX 580 1.5GB, el segundo a la ATI HD 6990 en modo por defecto, y el tercero a la ATI 6990 en su modo overclock:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 67 FPS / 102 FPS / 106 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 104 FPS / 154 FPS / 156 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 96 FPS / 131 FPS / 135 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 33 FPS / 53 FPS / 55 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 62 FPS / 92 FPS / 94 FPS

Como vemos en los resultados, la AMD HD 6990 es imbatible. Mantiene un nivel de rendimiento realmente sobresaliente, sólo visto en máquinas con SLI o CrossFireX. No se puede esperar menos de semejante placa... veremos cómo se comporta contra la GTX 590 mano a mano en la próxima edición.

CONCLUSIÓN

AMD ha hecho un excelente trabajo con esta placa de video. Supo combinar dos placas de las más potentes del mercado en una sola, manteniendo niveles "razonables" de consumo y calor generado. Estamos de acuerdo que esta placa no es para cualquiera, primero por su precio (US\$ 1200 en Argentina), segundo por la fuente que necesita (se recomienda de 800W reales para arriba) y tercero por el sub-sistema que necesita para sacarle provecho, hablando de máquinas de alta gama como un Sandy Bridge. Si todo esto son requisitos que se cumplen en un usuario, definitivamente es la mejor placa que el bolsillo puede comprar.

TECNO- GADGETS

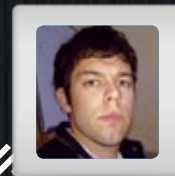
REALIZAMOS UN RECORRIDO POR LOS GADGETS MÁS NOVEDOSOS QUE ENCONTRAMOS EN EL MERCADO DE CONSUMO.

BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS a nuestra selección mensual de Gadgets, en donde revisamos, recomendamos y repasamos a fondo los accesorios tecnológicos que nos quitan el sueño. Como siempre les traemos una selección variada y para todos los gustos.

PARLANTES SÚPER PORTÁTILES Comenzamos nuestro andar en TecnoGadgets, recomendando algunas soluciones portátiles para Notebooks. En esta ocasión, revisamos tres modelos de parlantes que pueden adquirir en el caso que quieran tener una mejor experien-

cia en la reproducción de contenido multimedia en su computadora para llevar. Comenzamos con algunos productos de Genius, una empresa que se caracteriza por brindarnos soluciones económicas manteniendo una calidad intermedia en sus ofertas. En esta ocasión, les recomendaremos dos alternativas de la empresa para potenciar el sonido en nuestras notebooks, sabiendo previamente que son opciones económicas y que no podemos exigirles demasiado. Por un lado, tenemos el parlante SP I150 que mantiene una forma de plato acha-

tado, el cual resulta muy fácil de transportar dado que su tamaño es de sólo 3" de diámetro. Si queremos algo más potente, la versión SP I160, ofrece sonido "envolvente" en 360°, para lo cual se levanta, saliendo de su base de transporte para entrar en funcionamiento. Ambas opciones funcionan a través de una batería de litio, la cual se carga gracias al conector USB que se conecta a la portátil, dado que los parlantes pueden ser usados con la batería para potenciar reproductores portátiles. Si queremos algo de mayor calidad



y no queremos reparar en gastos, lo ideal es buscar un juego de parlantes de calidad que cuente, además, con refuerzo para graves. En este caso el elegido es el MP300 Plus de la firma Edifier, reconocida empresa que cuenta con muchos productos de calidad en materia de sonido, amplificadores y parlantes. La primera característica atrayente de este modelo es que estamos en presencia de un sistema 2.1, es decir dos satélites y un parlante con refuerzos para bajos, el cual da una excelente sensación de profundidad de sonido en nuestras reproducciones. Es importante destacar la buena apariencia de este parlante extra, el cual tiene una forma cilíndrica que luce muy bien detrás de nuestra Notebook. Otras características que completan al robusto sistema de sonido son: la inclusión de un maletín para transportarlo (pesa sólo 1 kg.), control de volumen con fade in and fade out, control inteligente de volumen y una gran potencia de 2,5W por satélite y 9W para el refuerzo de graves.

HTC EVO 3D

La empresa HTC vuelve al ruedo con un celular que nos quitó el aliento al verlo. Si bien ya no resulta demasiado novedoso, el Evo 3D sube la apuesta ofreciéndonos una pantalla de 4,3" que permite disfrutar de contenido en tres dimensiones, todo sin la utilización de gafas especiales, claro está. Además, como pueden observar en la fotografía, en su parte posterior cuenta con dos cámaras de 5MP



cada una, las cuales nos permitirán tomar capturas en 3D y en Full HD (1080p), para luego reproducir el contenido en el celular o bien en un televisor LED gracias a su salida de video HDMI. Las características técnicas del equipo se completan con un potente procesador Snapdragon de 1,2 gigas, 1 giga de memoria RAM, tecnología 4G y Android 2.3 como sistema operativo. Sin dudas, el HTC Evo 3D constituye un gran rival para uno de los celulares más impresionantes de 2011, hablamos del LG Optimus 3D, que fue una de las estrellas del MWC de este año.

RAZER HYDRA, IMITANDO A LA WII

Cuando la consola Wii de Nintendo fue presentada hace ya algunos años, muchos usuarios salieron (literalmente) corriendo a adquirir la consola que prometía renovar totalmente la experiencia de juego en el mundo de los videogames. Quizás los Gamers más conservadores y hardcores no fueron tentados por los nuevos controles de la Wii, pero es innegable que a Nintendo le fue muy bien en el mercado, conquistando el corazón de los jugadores casuales que querían disfrutar algunos momentos jugando con otra cosa que no fuera un Gamepad. La Wii luego fue imitada por el Playstation Move y empujó a Microsoft a desarrollar un nuevo sistema de captura de movimiento (el Kinect para su Xbox 360) para mantener a su consola competitiva y fresca. Pero los usuarios de PC naufragaban ante las nuevas propuestas de las consolas más populares y no podían despegarse de su teclado y mouse... Hasta ahora claro. La propuesta llegó de la mano del Razer Hydra, que se presenta como "el nuevo Wiimote para PC". El dispositivo cuenta con dos man-

dos con sensores de movimientos, los cuales son capaces de captar la acción de los usuarios. Cada mando posee un control analógico y una serie de botones, los cuales resultan ideales para jugar títulos en primera persona como un FPS o bien juegos de combates como se sugiere en el sitio oficial del dispositivo: <http://www.razerzone.com/minisite/hydra>. El gadget ya se vende en Europa a poco más de 100 euros, pero incluye en el pack el juego Portal 2, el cual ofrece una gran experiencia con el dispositivo (pueden observar un video en: http://www.youtube.com/watch?v=7_1Ao2cd5BM y leer nuestra review del juego en este mismo número de DattaMagazine).

La pregunta de rigor es ¿triumfará esta "nueva" experiencia de juego en nuestras computadoras? Permítanme ser cauto en la afirmación; los gamers de PC son aún más conservadores que los usuarios de consolas, pero aún existe una luz de esperanza en la utilización de este tipo de mandos para otras tareas. Recordemos que en el pasado el Wiimote fue adaptado para controlar nuestra PC a distancia, y el Razer Hydra no es más que un Wiimote de nueva generación.

"TECLADO" RETRO PARA LA IPAD

De seguro alguno de nuestros lectores tiene alguna máquina de escribir antigua en su casa. Si quieren aprovecharla (¿?), una de las utilidades que aún puede presentar ese arcaico dispositivo de escritura, es servir como teclado para nuestra nueva iPad. Así es amigos, sólo tienen que observar la imagen que acompaña el artículo para caer en la tentación y disfrutar de la convivencia de dos tecnologías separadas por más de tres décadas de distancia.

El gadget en cuestión (que también funciona como teclado en una computadora de escritorio), es un adaptador de más de 20 piezas que, lógicamente, deberemos instalar en nuestra vieja máquina de escribir para que luego sirva como “dock” de escritura para nuestra novísima Tablet. Cabe destacar que la tarea no es sencilla, ya que en el sitio oficial del proyecto (<http://www.usbtypewriter.com>), su desarrollador Jack Zylkin asegura que la adaptación nos demandará al menos 8 horas de trabajo, ya que deberemos realizar algunas soldaduras antes de poder utilizar el dispositivo. El USB Typewriter funciona con muchos modelos de máquinas de escribir. Pueden ver un divertido video del sistema en funcionamiento desde: <http://www.youtube.com/watch?v=tu3g4ZBt300>

Sí, señores, sabemos que es un Gadget inútil, pero innegablemente divertido!

TECH TOY DEL MES: SÚPER NINTENDO DE BOLSILLO

Seguimos con la onda Retro en TecnoGadgets, esta vez con una “nueva” consola de bolsillo que nos permitirá reciclar, desempolvar y volver a usar nuestros antiguos cartuchos de Súper Nintendo. La idea de esta consola portátil es ofrecer total compatibilidad con los antiguos juegos de Súper Nintendo, pero no con la utilización de Roms como alguno podría imaginarse, sino que en la parte superior deberemos conectar los viejos cartuchos de la popular consola de los 90’ para volver a disfrutar de los clásicos juegos de la época. La consola (que aún se encuentra en proceso de desarrollo) se llama Supaboy, y se parece mucho a un mando de la antigua consola de Nintendo, pero con una pantalla LCD de 3,5” en el centro. Si queremos disfrutar de los títulos



en un tamaño más considerable, podremos hacer uso de la salida de TV y jugar por más de 5 horas con una sola carga de batería. Para terminar, algo muy interesante: la consola

permite la conexión de dos mandos de Súper Nintendo en su frente, por lo que podremos disfrutar de juegos en cooperativo sin problemas.



GOOGLE HECHO TABLET: CONOZCAN LA MOTOROLA XOOM

ESTUVIMOS EN EL LANZAMIENTO DE LA TABLETA MIMADA POR GOOGLE: LA XOOM DE MOTOROLA. VIENE PROVISTA CON EL SISTEMA OPERATIVO ANDROID 3.0 HONEYCOMB Y ES UNA DE LAS APUESTAS MÁS FUERTES PARA ENFRENTARSE AL IPAD DE APPLE

MOTOROLA XOOM es el primer equipo en funcionar sobre la plata-

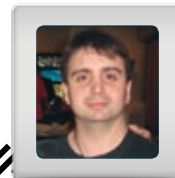
forma Android 3.0 (Honeycomb). Viene equipada con un procesador dual-core de 1GHz y 1GB de RAM, cámara frontal de 2MP y posterior de 5MP, con funcionalidad multitareas y lo último en servicios Google Mobile en una amplia pantalla HD de 10,1" (25,65 cm).

CARACTERÍSTICAS DE LA MOTOROLA XOOM

La Motorola XOOM entrega un rendimiento excepcionalmente rápido gracias a su procesador dual-core de 1GHz cada núcleo y su memoria RAM de 1GB. La tableta cuenta con una pantalla de inicio interactiva y personalizable con widgets dinámicos, notificaciones y navegación con pestañas - en una amplia pantalla HD

de 10,1" (1280x800), permitiendo la transmisión de video más completo y nítido como nunca antes. Su compatibilidad con HDMI permite visualizar videos y películas con definición Full HD 1080p. La cámara de 5MP ubicada en la sección posterior del equipo captura video en HD 720p, mientras que su cámara frontal de 2MP permite establecer sesiones de videochat de excelente calidad vía Google Talk.

Lo último en servicios Google Mobile incluye Google Maps 5.0 con interacción 3D y acceso a más de 150.000 aplicaciones de Android Market. Motorola XOOM también incorpora Adobe Flash Player 10.2, el cual puede ser descargado de Android Market, permitiendo así la entrega de



un completo contenido Web basado en Flash, incluidos videos, juegos y aplicaciones de Internet.

Además, la Motorola XOOM incluye giróscopo, barómetro, brújula electrónica, acelerómetro e iluminación adaptativa. Soporta hasta 10 horas de reproducción de video continua y se carga en la mitad del tiempo que suele llevar la carga de sus competidoras actualmente disponibles en el mercado. La tablet también tiene una memoria interna de 32GB, que se puede acceder de un puerto micro USB.

ACCESORIOS INTELIGENTES DE MOTOROLA

Para mejorar aún más su experiencia de uso, Motorola también ofrece algunos accesorios especialmente diseñados para la tableta:

Standard Dock - permite visualizar contenido de video o escuchar música utilizando altavoces externos mientras carga el equipo.

Speaker HD Dock - permite enviar contenido HD directamente a un televisor vía HDMI o escuchar música con una excelente calidad de audio vía dos altavoces incorporados, eliminando así la necesidad de tener que conectar altavoces externos.

Teclado - teclado inalámbrico con tecnología Bluetooth y teclas especiales de acceso directo Android.

PLAQUETA ADICIONAL

Motorola está trabajando fuertemente en la expansión de su ecosistema, la cual derivará del lanzamiento de la Motorola XOOM con una nueva versión del sistema operativo Android. Para ello la firma ha estado

trabajando conjuntamente con socios de aplicaciones totalmente innovadoras en distintas categorías, incluidos juegos, entretenimiento y productividad empresarial, con el fin de optimizar sus aplicaciones para esta nueva categoría de equipos de computación móvil.

Algunas palabras oficiales que pudimos capturar el día del lanzamiento: "Argentina sigue siendo un país muy importante para la estrategia global de la compañía. Es por eso que estamos trayendo al país los productos más innovadores," comentó Maurizio Angelone, vicepresidente y gerente general de la unidad Mobile Devices de Motorola Mobility para Latinoamérica. "Tras la asombrosa respuesta recibida tanto de consumidores como de operadores en nuestros mercados estadounidense y europeo, ansiábamos presentar en la región nuestra innovadora tableta".

REVISIONANDO LA TABLETA

Vamos a contar los puntos favorables que encontramos, sin dejar de lado los puntos flojos. Desde el comienzo tengo que reconocer que la tableta corre con total ligereza, se puede navegar por los widgets en pantalla, por las diferentes aplicaciones y navegar por Internet como si estuviéramos utilizando una netbook. Luego, en lo que se refiere al diseño, resulta muy cómoda. Escuché algunos comentarios donde se decía que es muy pesada en relación a otras tabletas; para mí no es tan así.

Luego, en lo que respecta a la velocidad podemos decir que es muy rápida, tanto cuando utilizamos la pantalla de la tableta como cuando sacamos video por el puerto HDMI incluido.

Hablando de puertos, tengo que contarles que la tableta tiene un slot SD con el cual se puede ampliar la capacidad de almacenamiento al doble de la memoria integrada, es decir 32GB más de memoria para almacenamiento - pero el problema es que no funciona. Sí, leyeron bien, no funciona. Supuestamente, por problemas de Android 3.0 que no lo soporta. Por nuestra parte, estuvimos investigando y hay tabletas de otras marcas con el mismo sistema operativo donde sí está funcionando; claro que las declaraciones oficiales de Motorola apuntan hacia Android.

Pasando este punto por alto, en rasgos generales la usabilidad es excelente, el teclado podemos darle 8 puntos en lo que se refiere a sistema táctil y, si a esto le sumamos la disponibilidad de determinados accesorios que se le pueden integrar, llamémosle teclado, mouse y salida HDMI, estamos en presencia de un digno competidor de una netbook.

Claro que con valores un tanto más elevados que los de una netbook, pero lo cierto es que la Xoom de Motorola es una magnífica opción para quienes quieren comprar una tableta con amplios features, grandes capacidades, gran portabilidad, gran autonomía y, además, tener todo un centro multimedia en la palma de la mano.

PRO Y CONTRAS

+ Muy rápida. Buena calidad en las cámaras. Flash incluido. Gran capacidad de almacenamiento interno. Salida HDMI. Accesorios para convertirla en una netbook.

- Peso. No funciona la tarjeta SD. Valor elevado.

NUESTROS DATOS BIEN GUARDADOS

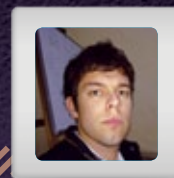
LES MOSTRAMOS LAS HERRAMIENTAS Y PRODUCTOS MÁS IMPORTANTES PARA SALVAGUARDAR NUESTRA INFORMACIÓN.

ES UN HECHO, todo parece estar en orden hasta que no disponemos de las cosas. Luego de sufrir la pérdida de información de suma importancia, todo parece ser un caos del cual no hay regreso. Muchos usuarios no se dan cuenta de lo importante que es su información hasta que ya no disponen de ella. El problema relacionado con las copias de seguridad es que simplemente no estamos acostumbradas a hacerlas; pensamos en absolutos y dejamos para después lo que deberíamos hacer en este preciso momento - claro está que unos minutos después es tarde. Un disco rígido no tiene fecha de vencimiento, puede dejar de funcionar de un momento para otro, al igual que la conexión a internet la cual nos permite disponer de la información que almacenamos en la gran nube en el instante que la requerimos.

LO PRIMERO: TOMAR CONCIENCIA

¡Nada es para siempre! nos cantaría Fabiana Cantilo si le comentamos que hemos sufrido la pérdida total de nuestros datos, y tendría mucha razón. Todo este verdadero caos es totalmente evitable. Como primera medida, debemos saber qué tan importante es la información que manejamos para tomar las medidas que más se ajusten a nuestras necesidades. Es lógico que si utilizamos la computadora para jugar o navegar en internet, mas allá de que sea una complicación, la pérdida de datos no será tan catastrófica y todo puede volver a su lugar luego de algunas horas de trabajo. Ahora, si en nuestro disco rígido está la piedra angular de nuestro trabajo, bueno, deberíamos ir pensando en alguna de las estrategias que en este artículo les recomendamos.





En este punto también es importante saber a ciencia cierta el volumen de información que manejamos. Esto nos servirá para tomar la decisión correcta a la hora de decantarnos por un servicio, un producto o un gadget en particular.

COPIAS DE SEGURIDAD A LA ANTIGUA

O a mano podríamos decir. Si el volumen de información que manejamos no es mucho, o si modificamos nuestros archivos de vez en cuando, podríamos realizar las copias de seguridad de manera manual, aunque mi fragilidad mental me hace preso de otras alternativas, dado que no soy ni muy bueno recordando tareas, ni tampoco tan metódico para salvaguardar mi información. De todas maneras, si pueden ostentar una alta lucidez (de la que yo carezco) y recordar realizar la tarea sin problemas, podemos hacerlo a la antigua grabando de vez en cuando los datos en un DVD o CD, o mejor aún, en un Pendrive. En el primer caso sólo deberemos contar con un buen programa para grabar discos ópticos y tener la constancia de etiquetar correctamente nuestros discos para no recurrir a una copia vieja si es que la necesitamos. Si la información presenta una alta densidad por la cantidad de archivos, podemos empaquetar y comprimir un poco la información con la ayuda de Winrar y todo listo. Otra alternativa es recurrir al asistente de Windows Easy Transfer que nos permite realizar copias de nuestros archivos a un dispositivo Flash o a través de una red. Pero si somos lo suficientemente 2.0, de seguro disfrutaremos de las novísimas alternativas que les presentamos a continuación.

DATTABOX, EL SERVICIO DE DATTATEC

Una opción para almacenar los datos en la nube es el novísimo servicio Dattabox de la empresa Dattatec. La idea de la propuesta es bien simple, DattaBox es un gran baúl online en donde podremos almacenar archivos de cualquier tipo, los cuales pueden estar distribuidos en carpeta para una mejor organización, de esta manera, si ocurre una pérdida de información, contaremos con una copia de respaldo online para recuperar nuestros preciados datos. Lo interesante del servicio es que la aplicación Web es muy visual, simple de usar y además permite compartir archivos y carpetas para que otros usuarios puedan acceder a ella, por lo que se convierte en una herramienta social y participativa en pocos segundos. Para poder gozar del servicio deberemos acceder a www.dattabox.com, y desde allí elegir algunos de los planes disponibles. Tenemos una opción gratuita con 200 MB de espacio y opciones pagas a precios realmente bajos.

DROPBOX AL RESCATE

Otro interesante servicio que podremos utilizar para automatizar la tarea de la realización de copias de seguridad es Dropbox. La propuesta es más que interesante ya que nos da la posibilidad de almacenar nuestros datos directamente en la web de manera simple y transparente. Lo primero que deberemos hacer es sacar una cuenta en www.dropbox.com. Allí podremos diferenciar dos tipos de cuentas, una gratuita que nos brinda 2 gigas de almacenamiento y dos servicios pagos, el primero de 50 gigas de capacidad a U\$S10 y otro de 100 gigas a U\$S20 por mes. La opción gratuita será

HERRAMIENTAS ÚTILES



suficiente si nuestra información se centra en la creación de documentos, planillas de cálculos y algunas fotografías. Si, en cambio, el volumen de información supera los 2 GB, deberemos inclinarnos por alguna propuesta paga.

El siguiente paso es instalar el cliente de Dropbox en nuestra PC. El mismo se encuentra disponible para Windows, Linux y MAC, además de poder utilizar el cliente para celulares y así acceder a nuestros datos de manera completamente remota. Una vez instalado el programa, encontraremos en nuestra carpeta de "Mis Documentos" la carpeta "My Dropbox". La idea es bien simple: a dicha carpeta deberemos enviar todos los datos que deseamos salvaguardar de manera online. Cuando pasamos archivos y carpetas veremos junto a los accesos directos, una imagen que nos indica que el archivo está siendo subido, luego el mismo se transformará en un tilde que nos indica que la copia de seguridad se ha efectuado con éxito. Simple ¿verdad?

Si por alguna razón perdemos la información de nuestro disco rígido, sólo deberemos dirigirnos a la página de Dropbox, ingresar en nuestra cuenta y volver a descargar los datos.

Dropbox además ofrece una posibilidad que, seguramente, será aprovechada por nuestros lectores: podremos difundir el servicio invitando a nuestros contactos de las redes sociales a utilizar Dropbox. Por cada uno que se registre, seremos los felices ganadores de 250 MB de espacio extra para nuestra cuenta!

UBUNTU TAMBIÉN JUEGA

Ubuntu One es el servicio nativo de la distribución más popular para el almacenamiento de archivos online. Las ventajas de Ubuntu One con respecto a Dropbox es que su utilización está totalmente integrada al escritorio de la distribución, algo absolutamente lógico dado que no es una aplicación de terceros sino un desarrollo nativo para el sistema operativo de Canonical.

Ubuntu One está disponible desde hace algún tiempo y puede ser utilizado desde la versión 9.04 de Ubuntu hasta las versiones que disponemos en la actualidad, también existe una versión para Windows que, aunque está en fase de desarrollo, se desempeñó muy bien en nuestras pruebas.

El funcionamiento de Ubuntu One es realmente muy simple, primero deberemos sacar una cuenta

completando un breve formulario en <https://one.ubuntu.com/>, para luego tener completo acceso a nuestro flamante disco online. A diferencia de Dropbox, en el servicio de Ubuntu, sólo deberemos realizar un clic con el botón derecho sobre el archivo que queremos enviar a nuestro disco virtual para que luego esté disponible en la Web. Luego, si necesitamos recuperar aquel archivo nos loguearemos en el sitio y podremos descargar las copias de seguridad realizadas. El servicio se ofrece de manera totalmente gratuita y luego de nuestro registro tendremos hasta 2 gigas de almacenamiento para realizar las copias de seguridad. Si necesitamos más espacio, podremos suscribirnos a los diferentes planes que ofrece el servicio que brinda hasta 20 gigas de espacio online.

UN BUEN PRODUCTO DE SEAGATE

Si la utilización de Dropbox no nos es suficiente por el volumen de información que manejamos, podemos inclinarnos por algún periférico que nos sirva de soporte para realizar nuestras copias de seguridad. Dentro de las diferentes propuestas podemos destacar el My Book de la empresa Western Digital y el que pudimos probar y pasamos a revisar en esta ocasión: El GoFlex Desk de la firma Seagate.

Este producto de Seagate no es otra cosa que un disco externo pensado casi exclusivamente para la realización de copias de seguridad. Decimos esto porque su peso llega casi a 1 KG y transportarlo no es muy cómodo. Además no cuenta con alimentación por USB, por lo que deberemos portar también el cable de corriente si queremos utilizarlo. En nuestras pruebas y conectado a nuestra computadora de escritorio, el GoFlex Desk se comportó de manera eficiente resultando además

muy silencioso. La capacidad del disco es de 1 TB, aunque también se encuentra a la venta una versión de 2 TB. Lo interesante de esta propuesta es que presenta diversas formas de conectividad, dependiendo de qué computadora tengamos. En cualquier momento podremos separar el disco de su dock o base de conexión para cambiar la interfaz USB 2.0 y así reemplazar por una USB 3.0 cuando compremos una PC con dicha versión del puerto, es decir, una actualización tecnológica con sólo comprar una nueva base. De esta manera aceleraremos el proceso de transferencia de archivos de manera extraordinaria. El GoFlex no sería nada sin el software que lo acompaña en la oferta, hablamos de la suite Memeo Instant Backup, el cual una vez configurado realizará copias automáticas cuando registre actividad en las carpetas y directorios que convenientemente indicáramos en la configuración de la aplicación. El Instant Backup funciona constantemente en segundo plano y siempre estará atento para que cada Byte de nuestra PC quede bien resguardado. Además, el programa incluye un panel completamente gráfico que nos muestra la capacidad de nuestro disco rígido externo y el volumen de información copiado en el mismo.

¿CONFIAR EN GOOGLE?

En materia de comunicación, es casi obvio afirmar que somos “presos” de la utilización del E-mail. Nuestra cuenta de correo electrónico no sólo sirve para enviar y recibir mensajes, sino que con las altas capacidades que ofrecen los servicios de correo electrónico hoy en día, nuestra bandeja de entrada se ha convertido en una especie de agenda personal a la cual recurrimos todo el tiempo para revisar nuestras conversaciones. Lamentablemente,

“El GoFlex Desk de la firma Seagate no es otro cosa que un disco externo pensado casi exclusivamente para la realización de copias de seguridad.”

te, tanto Google como Hotmail y Yahoo! no pueden ofrecernos la tranquilidad que necesitamos porque nuestra información está en sus servidores y no en nuestra PC. De hecho Google tuvo bastantes dificultades con la pérdida de varias cuentas de Gmail en el mes de abril, problema que trajo muchos dolores de cabeza a los usuarios poco cautos que nunca hicieron respaldo de sus correos electrónicos. En tal sentido les recomiendo ser por demás desconfiados y aún si nunca experimentaron un problema con el correo de Gmail, hacer una copia de seguridad. Amigos, es saludable y no le hace mal a nadie. Para realizar esta tarea podemos valernos de software de carácter gratuito como el Gmail Backup, que podemos descargar desde: <http://www.gmail-backup.com/download>. Luego de instalado sólo deberemos loguearnos con nuestra cuenta desde el programa, indicar la carpeta donde alojaremos nuestros mails y así disponer de todos nuestros correos de manera nativa. Cabe destacar que si acumulamos varios gigas de información en Gmail, el proceso de backup tardara algún tiempo en completarse.

MÁS PROGRAMAS

Si lo recomendado líneas arriba aún no es suficiente y quieren probar más programas para realizar sus copias de seguridad, de seguro apreciarán la selección de software que destacamos a continuación:

- USB Flash Backup (<http://www.usbflashbackup.com/>): otro software de alta calidad para realizar copias

de seguridad de manera automática. Con esta alternativa, podremos programar las copias de seguridad para que estas se realicen sin nuestra interacción. Por supuesto que, para mayor seguridad, es recomendable la utilización a algún disco externo o unidad con memoria Flash.

- BackUP (<http://backup.programas-gratis.net/descargar>): Programa Freeware y minimalista para la realización de copias de seguridad de nuestros datos. BackUP mostrará en todo momento los archivos que ya hemos salvaguardado y en qué momento lo hicimos. Como si fuese poco, el programa se encuentra totalmente en castellano.
- HDClone (<http://www.miray.de/products/sat.hdclone.html>): La creación de imágenes de discos están de moda. No podemos negar que si nos la pasamos formateando nuestro disco, la tarea de instalación del sistema operativo, drivers y programas es algo sumamente tedioso. Para convertir este trabajo en algo simple, podemos recurrir a un programa que realice una imagen de nuestro disco y luego la transfiera para restaurar por completo nuestro sistema. Si bien existen muchas alternativas, HDClone es completa, simple y, además, totalmente gratuita.
- Agogo DVD Copy: Esta alternativa nos permitirá realizar copias de seguridad de nuestros discos ópticos, pero no sólo eso. Además, incluye herramientas de reparación de discos (CDs y DVDs) para que podamos extraer la información de discos rayados o en mal estado, un verdadero súper héroe del Backup.

PROFESIONALES 2.0

LA WEB PERMITE A LOS ESPECIALISTAS DE DISTINTOS ÁMBITOS OFRECER SERVICIOS SIN TENER UN CONTACTO FÍSICO CON QUIEN LOS CONTRATA. ENTRE QUIENES ADOPTAN CADA VEZ MÁS ESTOS BENEFICIOS TECNOLÓGICOS SE DESTACAN LOS PSICÓLOGOS, MÉDICOS Y ABOGADOS.



EL MUNDO GLOBALIZADO de Internet y la web 2.0 brindan herramientas a los profesionales para facilitar la atención a quien los contrate, sin la necesidad de depender de un contacto físico. Hoy, los avances de la tecnología han permitido que psicólogos, médicos, abogados y diversos especialistas vuelquen sus servicios a la red para poder ampliar el campo laboral, por un lado, y también facilitar aquellas cuestiones como la falta de tiempo. Es muy frecuente escuchar que las grandes compañías internacionales, y ahora también nacionales, implementan sistemas de terapias psicoanalíticas online, para poder trabajar en forma conjunta con especialistas, y

con grupos de trabajo que estén nucleados bajo una misma consigna. De esta manera, la web 2.0 ha sabido poner paños fríos a los ritmos vertiginosos de la sociedad del 2011. Del otro lado, los profesionales también han ido nucleándose en redes, para poder prestar servicio o asesoramiento. Pero, ¿qué son las redes profesionales? Justamente, como su nombre lo indica, son comunidades virtuales que relacionan a personas que tienen intereses comunes. Las redes profesionales están integradas por amigos y conocidos con un mismo fin, que a través de los nuevos contactos se pueden abrir a diferentes experiencias profesionales. De esta manera, las

personas adquieren con rapidez nuevos contactos con los que obtener mayores posibilidades de éxito.

El funcionamiento es sencillo, consiste en brindar herramientas que proporciona la misma red para entablar contacto con aquellas personas que requieren de sus servicios. Así es que los lazos que se establecen permiten compartir experiencias y conocer personas relevantes de distintos ámbitos sociales.

En el campo de la psicología, por ejemplo Michael Freeny, psicólogo clínico, escritor, consultor tecnológico y autor de una obra que habla sobre el impacto de la tecnología en la terapia, "Terminal Consent", cuenta en su web (www.michaelfreeny.com) cómo fueron sus comienzos: "Desde el año 2001 realizo este tipo de terapias. Me resulta un proceso extraordinario y revolucionario y lo mismo opinan cientos de otros profesionales quienes, luego de explorar el mundo de las nuevas tecnologías, fundaron la International Society for Mental Health Online (Sociedad internacional para la Salud Mental en línea). A la fecha, se han realizado más de 60.000 sesiones de salud mental a través de la "tele-medicina", la unión entre cliente y terapeuta a través de la computadora y la televisión, y se estima que se realizan entre 5.000 hasta más de

“A la fecha, se han realizado más de 60.000 sesiones de salud mental a través de la “tele-medicina”, la unión entre cliente y terapeuta a través de la computadora y la televisión, y se estima que se realicen entre 5.000 hasta más de 25.000 sesiones diarias en la web - ya sea por correo electrónico, chats privados y teleconferencias.”

25.000 sesiones diarias en la web - ya sea por correo electrónico, chats privados y teleconferencias. Sin embargo, en este momento es imposible obtener un número real y confiable debido a que las prácticas en este terreno crecen día a día”.

Cuando se lo interroga a Freeny acerca de la eficacia de estas terapias online, él argumenta que: “Sin lugar a dudas, hasta que la e-therapy se perfeccione se cometerán errores y existirá la desconfianza. Yo creo que bien vale la pena arriesgarse si así podemos brindarle e-therapy a miles de personas que de otro modo jamás se hubieran beneficiado de los servicios de la salud mental”.

Lo cierto es que el número de personas que se siente cómoda con la terapia en línea crece día a día. En poco tiempo, una nueva generación de adolescentes “web-savy” se convertirán en clientes potenciales de la psicoterapia, según predicen los especialistas, sabiendo adaptarse para sentirse cómodos con las comunicaciones de audio y vídeo, correo electrónico e Internet:

“Para ellos el término “allí” tendrá poco valor, ya que sabrán que les es posible estar en cualquier lugar instantáneamente. Se sentirán cómodos con las diferen-

tes formas de estar “presentes”, o lo que nosotros ahora llamamos “relaciones” y probablemente no les importe que la gente utilice seudónimos para construir una identidad privada y segura”, enfatizó Michael Freeny.

En pocas palabras, el mundo de Internet se irá incorporando a los tratamientos clínicos modernos y los terapeutas deberán animarse a afrontar sus implicancias. “Es necesario que abracemos la nueva tecnología y que nos coloquemos a la cabeza dándoles un uso apropiado. Algunas agrupaciones de psicólogos tales como la American Psychological Association y la American Counseling Association, están recién comenzando a reconciliar los lineamientos éticos de la relación terapéutica tradicional cara a cara con los cuestionamientos que surgen a partir de la práctica en línea. Ya se han establecido algunos lineamientos básicos preliminares, pero el verdadero desafío que deben afrontar nuestras agrupaciones profesionales es el de adaptar sus códigos de conducta a la nueva realidad de la terapia en línea con la vista puesta no en prevenirla, sino en dispensarla de la forma correcta. De hecho, debido al alto potencial de la terapia por Internet puede no estar lejos el día en que se considere una negligencia

el no haber integrado a la práctica profesional los recursos que nos ofrece la nueva tecnología”, explicaba Freeny y, para finalizar, disparó la pregunta: “¿Y cómo hace un terapeuta ocupado para encontrar el tiempo y el material que le permitan aprender todo sobre esto? Tal vez, usando la herramienta más poderosa que jamás se haya inventado: Internet”.

FOROS DE DEBATES

Otra de las herramientas que brinda la web 2.0 es la posibilidad de interactuar en grupos de discusión de especialistas, buscar referentes en temas específicos, encontrar colaboradores, atraer inversiones, buscar empleo, o bien, participar de foros bajo una misma variable.

El amplio abanico de profesionales que se encuentran en Internet no sólo se limita a poder entablar una comunicación con el especialista, sino que también, a partir del uso de las redes sociales, se han podido estrechar vínculos sin la necesidad de moverse del escritorio.

Matías Fernández Dutto, especialista en comunicación online enfatiza la importancia que tiene estrechar una buena comunicación virtual: “Las redes sociales profesionales son escenarios online donde establecer y potenciar relaciones profesionales. Se

puede tener presente y a pocos clics toda la red de contactos. Y es útil para recomendar personas, obtener referencias, encontrar oportunidades laborales y realizar consultas rápidamente con líderes de la industria. Además, permiten estar en contacto permanente con colegas, conocer sus cambios de agenda, acercarse a sus proyectos y a su actividad profesional”.

Por otro lado, Juan Carlos Luca, director de Innova Consulting, una consultora dedicada al asesoramiento tecnológico corporativo, explica: “Las redes vinculadas con actividades profesionales son escenarios en los que la gente construye identidad a partir de su reputación, que viene dada por los contenidos que produce, las conversaciones de las que participa, las referencias que otros pueden dar de su trabajo, etcétera. Entonces, son redes de construcción de reputación por referencia. Que es sólo un aspect-

“Las redes sociales profesionales son escenarios online donde establecer y potenciar relaciones profesionales.”

to de la construcción de reputación en la Web; otro es tener un blog profesional”.

Para aquellos profesionales que desean ingresar al mundo 2.0, Fernández Dutto los alienta: “La red social es un activo de marketing personal y una herramienta valiosa si uno aprende a expresar todos los beneficios”. Y añade tres recomendaciones: “dedicarle tiempo, ser muy específico en los intereses a la hora de realizar nuevos contactos y, claro, no dejar de lado los encuentros cara a cara”.

Me siento perseguido

DIVERSAS NOTICIAS SALIERON A LA LUZ ÚLTIMAMENTE SOBRE CÓMO CIERTAS COMPAÑÍAS DE TELÉFONOS CELULARES, SIN EL CONSENTIMIENTO DE SUS USUARIOS, RASTREABAN TODOS SUS MOVIMIENTOS.

COMO PRIMER PASO, más allá de lo que se pueda creer, el GPS (Sistema de Posicionamiento Global) no es la única manera de determinar la ubicación de un teléfono celular. Uno puede suponer que solamente en los modernos teléfonos que cuentan con GPS es esto posible, pero aún con los más primitivos aparatos esto es una realidad. En forma sintética y sin entrar en detalles técnicos, para utilizar un celular éste debe comunicarse con una antena que es la que va a transmitir la señal al resto del sistema. De ahí que, en forma constante, nuestro teléfono está avisando a las antenas que se encuentren en la cercanía que está encendido y listo, esperando recibir o hacer una llamada. Utilizando

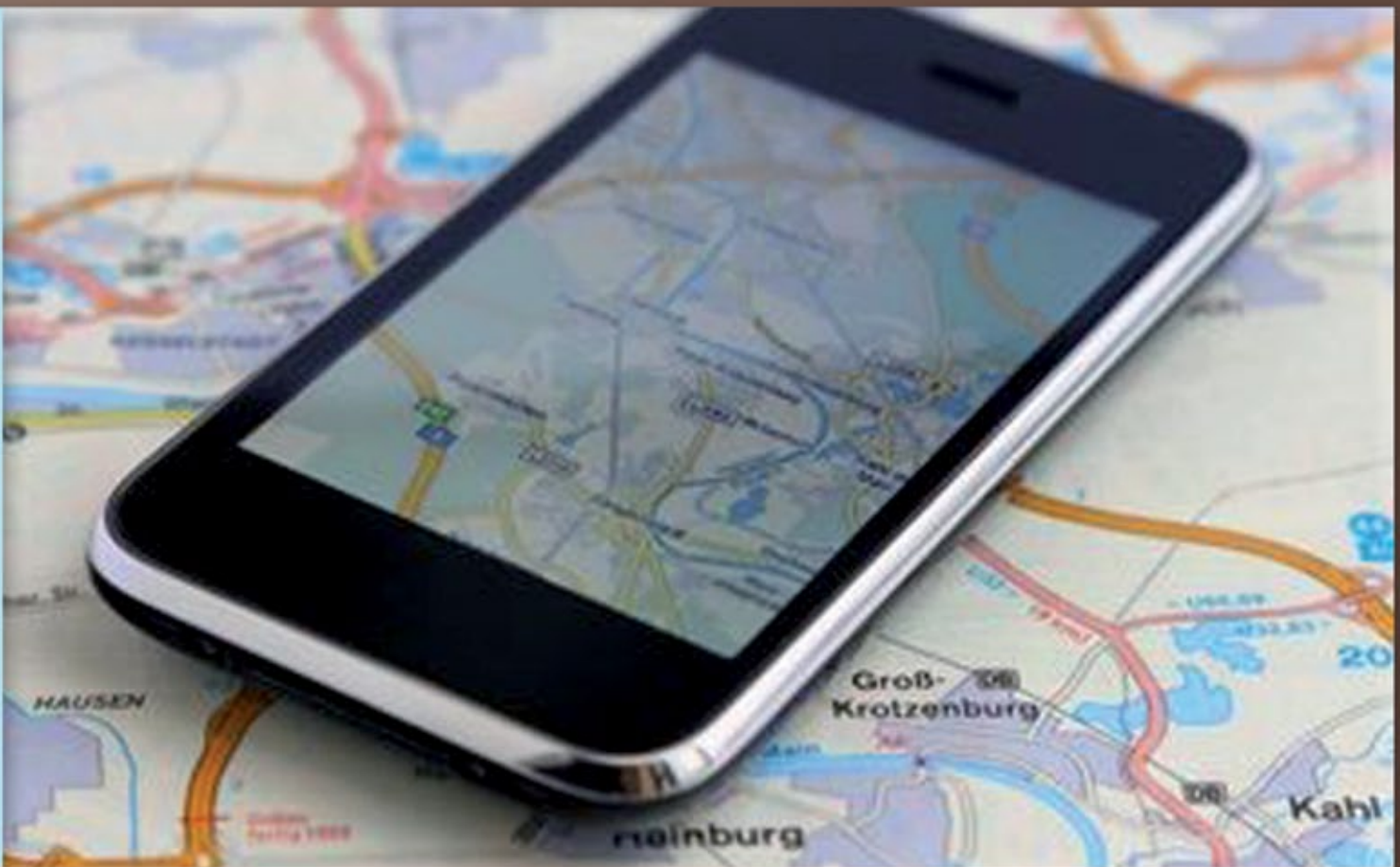
las matemáticas y los tiempos de respuesta en la comunicación de un móvil a las distintas antenas que lo rodean, puede determinarse, de manera bastante precisa, la localización del mismo.

De este modo, es fácil darse cuenta que aún sin la expresa autorización del usuario existen métodos para obtener la información de la localización de los teléfonos celulares.

APPLE, EL PRIMER ACUSADO

A fines de abril, unos investigadores británicos descubrieron que la actualización del sistema operativo iOS de junio de 2010 (utilizado en los dispositivos iPhone y iPad) incluía una función que recopilaba los datos de las torres de celulares y puntos de accesos Wi-Fi

cercanos en forma constante y sin que se diera aviso al usuario. Esta información se almacenaba en un archivo dentro del dispositivo (denominado consolidated.db), y cada vez que se conectaba a una computadora y se sincronizaba con el programa iTunes, se generaba una copia de seguridad en la misma. Este archivo en cuestión contiene los datos de posición (latitud y longitud) de los puntos por donde anduvo el dispositivo y la fecha y hora exacta correspondiente a cada uno (en realidad lo que almacena es la cantidad de segundos desde el primero de enero de 2001). Para demostrarlo, publicaron un programa con el cual es posible visualizar las localizaciones de nuestro iPhone desde junio del



año pasado. Se puede descargar del sitio <http://petewarden.github.com/iPhoneTracker/> y si bien es para usuarios de Mac, los autores publicaron el código fuente del mismo y ya se pueden conseguir versiones para utilizar en computadoras con Windows.

Cabe aclarar que no se ha encontrado evidencia que Apple almacene estos datos en otros lugares. Se especula que podrían utilizar los datos para nuevas aplicaciones que podrían requerir el historial de las localizaciones.

Las compañías de celulares tienen acceso a la misma información de rastreo, pero ¿cuál es la diferencia en este caso? Esos datos están almacenados en los centros de información propios de la empre-

sa, detrás de exigentes medidas de seguridad y no se puede acceder a la misma a menos que exista, por ejemplo, una orden judicial que lo reclame. En el caso de Apple, los datos están dentro del mismo dispositivo y dentro de cualquier computadora con la que haya sido sincronizado nuestro teléfono.

Por lo tanto, cualquiera con acceso a nuestra computadora sabrá por dónde anduvimos con nuestro iPhone desde junio de 2010. Bastante aterrador, ¿verdad?

Sin embargo, en los términos y condiciones de uso que Apple hace aceptar a cada usuario específica "Para poder comprender mejor el comportamiento de los clientes y mejorar nuestros productos y servicios, es posible que cuando

un producto de Apple sea utilizado recolectemos información como ocupación, idioma, código postal, código de área, número único de dispositivo, ubicación y huso horario". Y eso es, precisamente, lo que Apple estaba haciendo.

Desde ya, eso no lo hace menos grave, en especial a la vista del usuario común y corriente. De un momento a otro, gracias a la ayuda de la prensa, se ha enterado que lleva, sin saberlo, un dispositivo consigo las 24 horas del día que almacena cada lugar que visita y cada movimiento que realiza.

LA RESPUESTA DE APPLE

Steve Jobs, cofundador y CEO de Apple, tuvo que salir a dar explicaciones del asunto. "Nosotros nunca



“Los compañeros de celulares tienen acceso a la misma información de rastreo, pero ¿cuál es la diferencia en este caso? Esos datos están almacenados en los centros de información propios de la empresa, detrás de exigentes medidas de seguridad.”

Use Google location

Google's location service provides applications with your approximate location without using GPS.

You can disable these features in Settings, under Location & Security and under Search.

- Allow Google's location service to collect anonymous location data. Collection will occur even when no applications are running.
- Use My Location for Google search results and other Google services.

realizamos un seguimiento. Nunca lo hicimos y nunca lo haremos,” aseguró a la prensa. Pero sí reconoció que esa información se recopilaba para utilizarla en distintas aplicaciones. Ante tanta difusión del incidente, la empresa se vio obligada a dar un paso atrás. Una nueva versión del sistema operativo iOS (la versión 4.3.3) salió en los primeros días de mayo sin demasiadas novedades más que algunas correcciones de bugs y el tratamiento del problema de la localización. La decisión de la empresa fue disminuir el tamaño del archivo que se almacena dentro del dispositivo,

haciendo que la información guardada sea la más reciente, y eliminando la copia de respaldo que se hacía a través de iTunes. Así, busca reducir la exposición de los datos de localización de los usuarios.

GOOGLE NO SE QUEDA ATRÁS

Luego que la noticia acerca de Apple y su sistema de seguimiento se difundiera, las miradas apuntaron al gigante Google y su sistema operativo Android para dispositivos móviles. Tal es así que en Estados Unidos se presentó la primera demanda contra Google aduciendo que los teléfonos equipados con

su sistema operativo guardan información en secreto sobre la localización de los usuarios y rastrean sus movimientos. La respuesta de Google no se hizo esperar, indicando que efectivamente se realiza la recolección de datos de localización, que ayudan a ofrecer al usuario servicios específicos según dónde este se encuentre, pero que estos se almacenan en los servidores de la empresa, en forma anónima. Esto significa que no existe manera de relacionar los datos con un teléfono en particular.

Además, el sistema Android tiene la opción de permitir o no esta recopilación de datos. En este caso, es el usuario quien decide si desea que sus datos de ubicación sean transmitidos a Google de forma anónima o no. Y del mismo modo, el usuario puede activar o desactivar la función que le permite brindarle servicios de acuerdo a su posición.

EN DEFINITIVA, ¿ERA PARA TANTO?

La respuesta es sí y no. Al comenzar esta nota les contaba cómo cada teléfono celular, así sea nuestra intención o no, está siendo rastreado en forma automática e ininterrumpida por cuestiones técnicas propias del funcionamiento del sistema celular. Por lo tanto, siempre nos están “rastreado,” pero cuando esa información deja de estar protegida es que nos encontramos en problemas.

Apple, más allá de especificarlo en sus términos de uso, cometió un grave error de criterio al exponer los datos tan abiertamente por almacenarlos, no solamente en cada dispositivo sino también en cada computadora que haya sincronizado un iPhone o iPad. Ahí, creo yo,

radica el problema de este asunto. No en la información en sí, sino en que se pueda acceder a esta de manera tan fácil.

Por el lado de Google, dar la opción clara y específica que permite

desactivar este “rastreo” fue una decisión acertada. Quienes quieran aprovechar los beneficios de tener servicios localizados, pueden hacerlo. Quienes prefieran mantener protegida su privacidad, también.

“Google indicó que efectivamente realiza la recolección de datos de localización, pero que estos se almacenan en los servidores de la empresa, en forma anónimo. Esto significa que no existe manera de relacionar los datos con un teléfono en particular.”



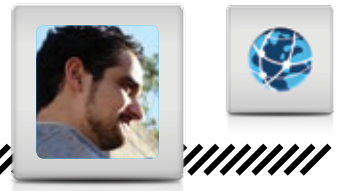
LAS MEJORES EXTENSIONES PARA GOOGLE CHROME



GOOGLE CHROME es, sin dudas, una apuesta revolucionaria en materia de navegadores web, como lo fue Mozilla Firefox tras su lanzamiento. Nadie puede negar que la inclusión de soporte para leer documentos en formato PDF de forma nativa, la sincronización de sitios favoritos junto con las extensiones, o que la velocidad de su motor Javascript parecen adelantados a

su época, al menos con respecto a otros navegadores actuales. Uno de los puntos que muchos usuarios de Firefox le critican a Chrome -incluso suele ser el motivo como para evitar la migración- es la incompatibilidad entre las extensiones que se pueden instalar en Firefox y las de Chrome (aunque existe un truco que permite instalar los agregados de Chrome en Firefox).

Es decir, las extensiones pueden ser un asunto definitorio en la elección de un navegador de Internet, tal es así que los usuarios acostumbrados a estos agregados para la plataforma del zorro, deben despojarse de esas funcionalidades extra si deciden pasarse al navegador que ofrece Google. Sin embargo, desde la versión 4.0 de Chrome (de finales de 2009), se



pueden instalar extensiones similares (algunas son prácticamente clones) a las existentes en Firefox; y cada día hay más y más, disponibles en el Chrome Web Store. Por este motivo, decidimos detenernos a analizar las mejores extensiones gratuitas disponibles, presentadas en diferentes categorías según su objetivo o función.

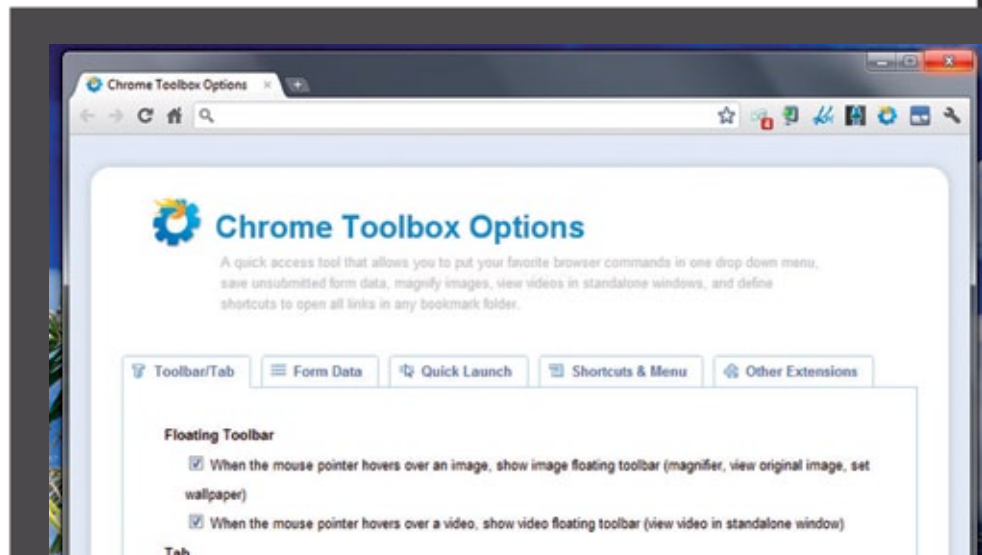
PRODUCTIVIDAD

CHROME TOOLBOX

Se trata de una de las mejores extensiones para Chrome que existen. Creada por la misma Google, es muy útil y su objetivo es aumentar la productividad durante las sesiones de navegación con Chrome. Posee numerosas funciones y opciones, sobre todo para personalizar Chrome más allá de donde éste nos lo permite desde su menú de configuración.

Chrome Toolbox integra cuatro secciones principales: Toolbar/Tab (opciones para pestañas e imágenes), Form Data (para almacenar copias de formularios), Quick Launch (para administrar atajos de teclado que apunten a sitios web) y Shortcut & Menu (para comparar los atajos propios de Chrome con otros navegadores y editarlos).

Otra interesante función que ofrece es la de poder ampliar, guardar, o establecer como wallpaper las imágenes que aparecen en sitios web mediante botones que aparecen automáticamente al pasar el puntero del mouse sobre ellas. Además, ofrece la posibilidad de silenciar todas las pestañas o refrescarlas todas desde un simple y único botón.



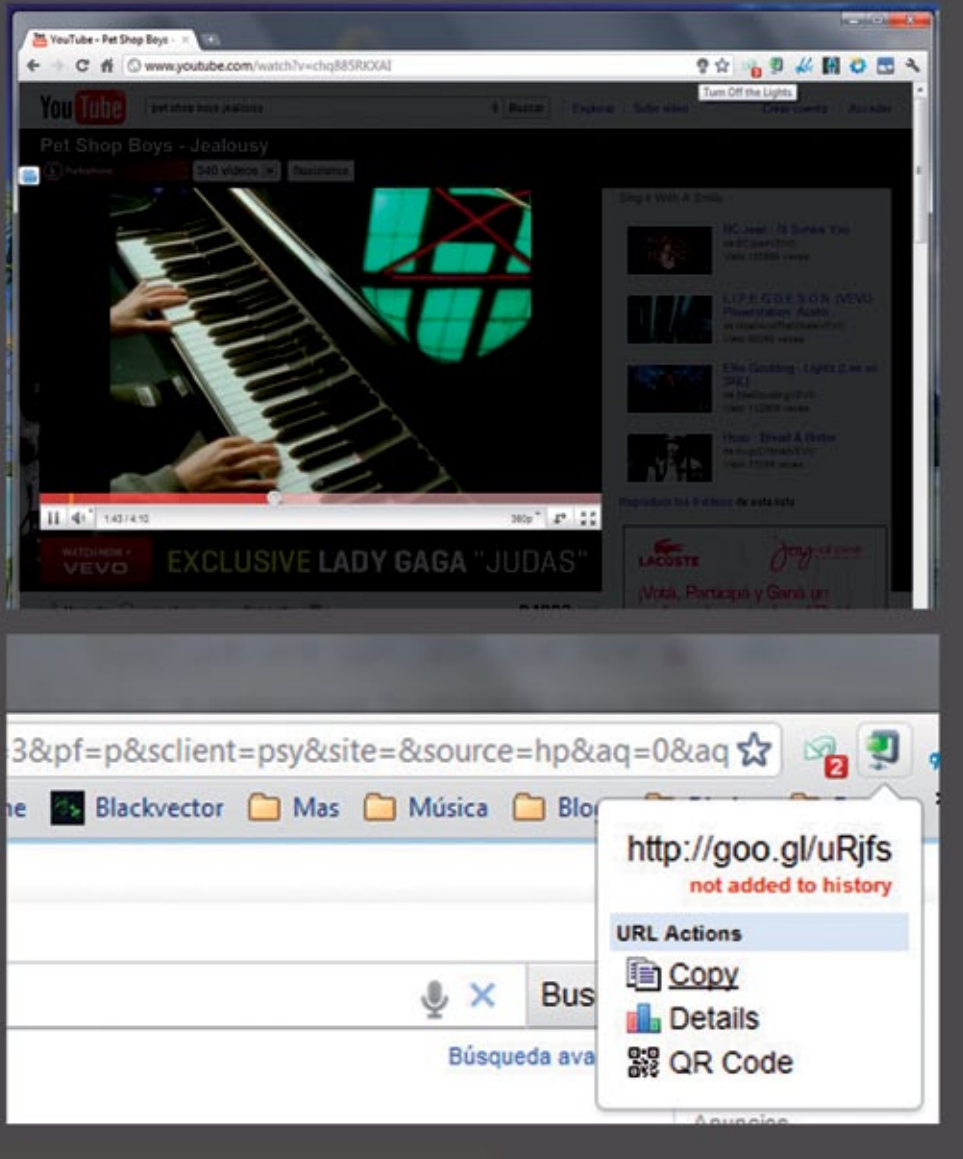
<http://chrome.google.com/webstore/detail/fjcknnhndknbanjilpidd-jhmkghmachn>

SESSION BUDDY

Es una excelente funcionalidad que se suma a Chrome, ya que permite guardar sesiones de trabajo (grupos de pestañas abiertas) y recuperarlas en cualquier momento. Esto es sumamente útil para usuarios que

“Las extensiones pueden ser un asunto definitorio en la elección de un navegador de Internet.”

ADD-ONS



HYPERWORDS

Esta simple pero funcional extensión permite seleccionar palabras o frases en sitios web que estemos visitando mediante Google Chrome para que aparezca automáticamente un menú desplegable que nos permite elegir entre diversas funciones: buscar el texto seleccionado en Google, YouTube, Flickr, Amazon, etc.; buscar referencias en enciclopedias y diccionarios online (Wikipedia, Google Definition, etc.); traducir el contenido seleccionado a distintos idiomas; o bien, compartir a las más populares redes sociales. Si en vez de seleccionar texto, seleccionamos números, una nueva opción aparece en el menú contextual de HyperWords, la de convertir unidades de medida (velocidad, peso, distancia, etc.) o tipos de cambio entre monedas de origen y destino (permite, por ejemplo, convertir dólares a euros con un solo clic). <http://chrome.google.com/webstore/detail/obgbmbf1fhnmlleipcckbedechpjeibc>

SPEECHIFY

Es un complemento ideal para interactuar con Chrome mediante nuestra voz, basado en la función Speech Input de HTML5. Se verán más beneficiados los usuarios con notebooks o netbooks, equipos que poseen micrófonos incorporados, ya que para buscar en Google o para rellenar formularios, basta con pulsar el ícono del micrófono que agrega Speechify en cada campo para decir a viva voz lo que deseamos y, luego de un par de segundos, aparecerá escrito (lo hayamos dicho en inglés o en español). Su precisión es de un 75%, y se espera que mejore en futuras versiones. Esta interesante funcionalidad puede ser de suma utilidad para usuarios con movilidad reducida en las manos.

“Desde la versión 4.0 de Chrome (de finales de 2009), se pueden instalar extensiones similares (algunas son prácticamente clones) a los existentes en Firefox; y cada día hay más y más, disponibles en el Chrome Web Store.”

navegan en forma extrema o que realizan búsquedas complejas con numerosos resultados. Las distintas solapas que hayamos abierto referidas a una búsqueda determinada pueden ser almacenadas para continuar el trabajo en otro momento, sin necesidad de revolver en el historial o de mantener el equipo encendido hasta el otro día. Como frutilla de la torta, además es posible exportar e importar sesiones de trabajo, aspecto que permite trasladar múltiples solapas de un equipo a otro. <http://chrome.google.com/webstore/detail/edacconmaakjimmfgn-blocblbcdcpbko#>

<http://chrome.google.com/webstore/detail/dalapoeljdkkcfjkecafid-nojfkpohn>

PANICBUTTON

Esta curiosa extensión agrega un botón de pánico que ocultará todas las solapas que estén abiertas en un santiamén, siendo de gran utilidad por si se acerca nuestro jefe o profesor. Una vez que se haya alejado la amenaza que atenta contra nuestro esparcimiento, se pueden recuperar los sitios abiertos mediante un par de clics.

<http://chrome.google.com/extensions/detail/faminaibgikngmfpbh-mokfmnglamcm>

VIDEO

TURN OFF THE LIGHTS

Cuando ingresemos a YouTube, Vimeo o cualquier otro servicio de streaming a visualizar un video, esta curiosa extensión se encargará en forma automática de oscurecer el resto de la ventana, excepto el recuadro que contiene el video en sí. De esta forma las imágenes quedarán destacadas con respecto a los demás contenidos, creando un clima más acogedor (?).

<http://chrome.google.com/webstore/detail/bfbmjiodbnnpllbbbf-blcplfjjejdjdn>

ILLIMITUX

Para aquellos fanáticos de las series que siguen sus programas favoritos por servicios de streaming como Megavideo, sabrán lo doloroso que es llegar al minuto 72 de reproducción continua; es allí donde la modalidad gratuita se planta y nos obliga a esperar una hora para poder continuar, y así sucesivamente. Por suerte existe Illimitux, que agrega el botón [Remove limitation] cuando detecta que se está cargando un enlace de

Megavideo, para poder disfrutar lo mejor de la televisión en Internet, gratis y sin límite.

<http://chrome.google.com/webstore/detail/mamnihopcnbfnbn-nepcohmnkkipb>

YOUTUBE QUALITY SELECTOR

Similar a Auto HD for YouTube pero más flexible, ya que permite elegir mediante un pequeño panel de configuración en qué resolución reproducir los videos de YouTube en forma predeterminada y selectiva de acuerdo a nuestra preferencia. El punto flojo de Auto HD es que, en ocasiones, se cargan los contenidos en 1080p, resultando extremadamente lento en algunas conexiones. YouTube Selector nos da la posibilidad de elegir entre determinados criterios, para que el asunto sea automático, pero más flexible. Permite además, elegir si los videos se verán en formato normal o wide.

<http://chrome.google.com/webstore/detail/ceabifbfdgibpkmbmlm-nckcdlphlbfba>

REDES SOCIALES

GOO.GL URL SHORTENER

Servicios de microblogging como Twitter necesitan de un acortador de direcciones web para permitir más margen de caracteres en los tweets. Goo.gl es un servicio excepcional: sus links acortados no caducan nunca, éstos ocupan muy pocos caracteres y, además, cuenta con su propia extensión para Chrome para simplificar aún más las cosas. Al ingresar a un link que deseemos compartir, basta con pulsar el botón que se agrega a la barra superior de Chrome luego de instalar el complemento, y seleccionar la opción [Copy] (que se encarga de registrar la URL acorta-

da y copiarla automáticamente al portapapeles). También se pueden ver las estadísticas o generar un QR desde el mismo botón.

<http://chrome.google.com/webstore/detail/iblijlcdoigdpfknckl-jiocdbnlagk>

FACEBOOK BLACK ALBUM REMOVER

Los nostálgicos usuarios de la red social por excelencia, expresan su pesar ante la nueva modalidad para mostrar fotos y álbums: mediante un molesto marco negro. Al pulsar la tecla [F5] se vuelve a la modalidad anterior, pero sigue resultando tedioso para los usuarios intensivos. Para que todas las fotos y albums se muestren de la forma clásica, basta con instalar este simple agregado, cuyo nombre no tiene nada que ver con Beatles o Metallica.

<http://chrome.google.com/webstore/detail/hekgghcchegeplb-bippabnhnhlegiodo>

CONSEJOS ÚTILES

Es importante tener en cuenta que cada extensión que instalemos hará consumir a Chrome una cantidad adicional de recursos de sistema (memoria RAM, principalmente), estemos usándola o no. Por lo tanto, debemos instalar sólo aquellas que vayamos realmente a usar. Con respecto a la seguridad, estos agregados pueden tener acceso a nuestra actividad en la web y a los datos que ingresemos en formularios, etc. Razón por la cual es aconsejable instalar únicamente aquellas extensiones que tengan comentarios positivos y gran cantidad de descargas en el Chrome Web Store.



TODAVÍA MÁS NUEVOS Y MEJORES NAVEGADORES

LOS LANZAMIENTOS DE NUEVOS NAVEGADORES NO NOS DAN RESPIRO. FUERA DE NUESTRA NOTA DE TAPA DE LA EDICIÓN ANTERIOR QUEDARON LOS OTROS TRES LANZAMIENTOS MÁS FUERTES DE LA PRIMERA PARTE DEL AÑO, QUE AHORA REPONEMOS: ROCKMELT 0.9, SAFARI 5 Y OPERA 11.10.

A LOS LANZAMIENTOS de Google Chrome 10, Firefox 4 e Internet Explorer 9 -que cubrimos en Datta-Magazine #32- se le sumaron también los de otros tres productos que brillan por sus características, aunque no son los más utilizados del mercado. Hablamos de Rockmelt 0.9, el navegador que con-



templa en su interfaz la interacción con Twitter y Facebook; el potentísimo Opera 11.10, que acaba de salir de estado beta y resuelve con creces las necesidades de los usuarios más exigentes; y Safari 5, el hermoso navegador de Apple. Veamos qué tienen para ofrecernos estas maravillas, y por qué el dato estadístico de que no son los más usados queda frente al poderío de cada uno muy en segundo plano.

ROCKMELT, EL NAVEGADOR SOCIAL

ROCKMELT ES UN NAVEGADOR POTENTE Y FUNCIONAL BASADO EN CHROMIUM QUE INTEGRA LAS REDES SOCIALES AL ESCRITORIO DE NAVEGACIÓN. ESPECIAL PARA FANÁTICOS Y USUARIOS HIPERCONECTADOS.

Como acabamos de decir, Rockmelt (<http://www.rockmelt.com>) está basado en Chromium, el poderoso proyecto open source que potencia a Google Chrome, lo cual lo hace tan confiable y veloz como el producto de Google. Pero las diferencias con su primo son muchos, básicamente porque Rockmelt presenta una interfaz propietaria en la que incorpora varios conectores sociales y paneles con las actualizaciones y los contactos de Facebook y Twitter.

CONEXIONES

Por defecto RockMelt nos conecta con Facebook, un servicio para el cual el navegador parece estar especialmente diseñado. Además, claro, podremos conectar Twitter simplemente haciendo clic en el

botón [Show and manage all apps and feeds]. Una vez que hayamos conectado Twitter en el panel del lado derecho de la pantalla tendremos el acceso a este servicio y al de Facebook. Al hacer clic sobre cada uno, una nueva ventana se abrirá y desde allí podremos interactuar con la red social.

En el panel se ha incorporado el botón [View Later], que nos permite llevar una cuenta de actualizaciones, tuits, videos y páginas que nos interesaron y que queremos apreciar cuando tengamos tiempo (y no mientras trabajamos, con la culpa que eso conlleva). Para agregar componentes a la lista encontraremos en la barra de direcciones el botón [Add to view later list].

TWITTER

El cliente integrado de Twitter funciona bien y recuerda a ChromeD Bird, aunque tiene una interface mucho más cuidada. Para acceder a él haremos clic en el ícono del panel del lado derecho de la pantalla, cuyo nombre en el mundo Rockmelt es Edge. Allí veremos el timeline completo en tiempo real, y hasta incluso tendremos un indicador con el tiempo que tiene el tweet. Un clic sobre nuestro avatar nos llevará a la versión web del servicio, y un clic sobre el botón contiguo nos permitirá acceder a las menciones.

Para publicar algo haremos clic en el botón [Tweet]. Luego escribiremos y publicaremos sin mayores problemas. Un clic sobre el botón con el ícono de favorito quitará la herramienta Twitter del edge, y a la vez la pondrá en una ventana externa. Si volvemos a incluir a la

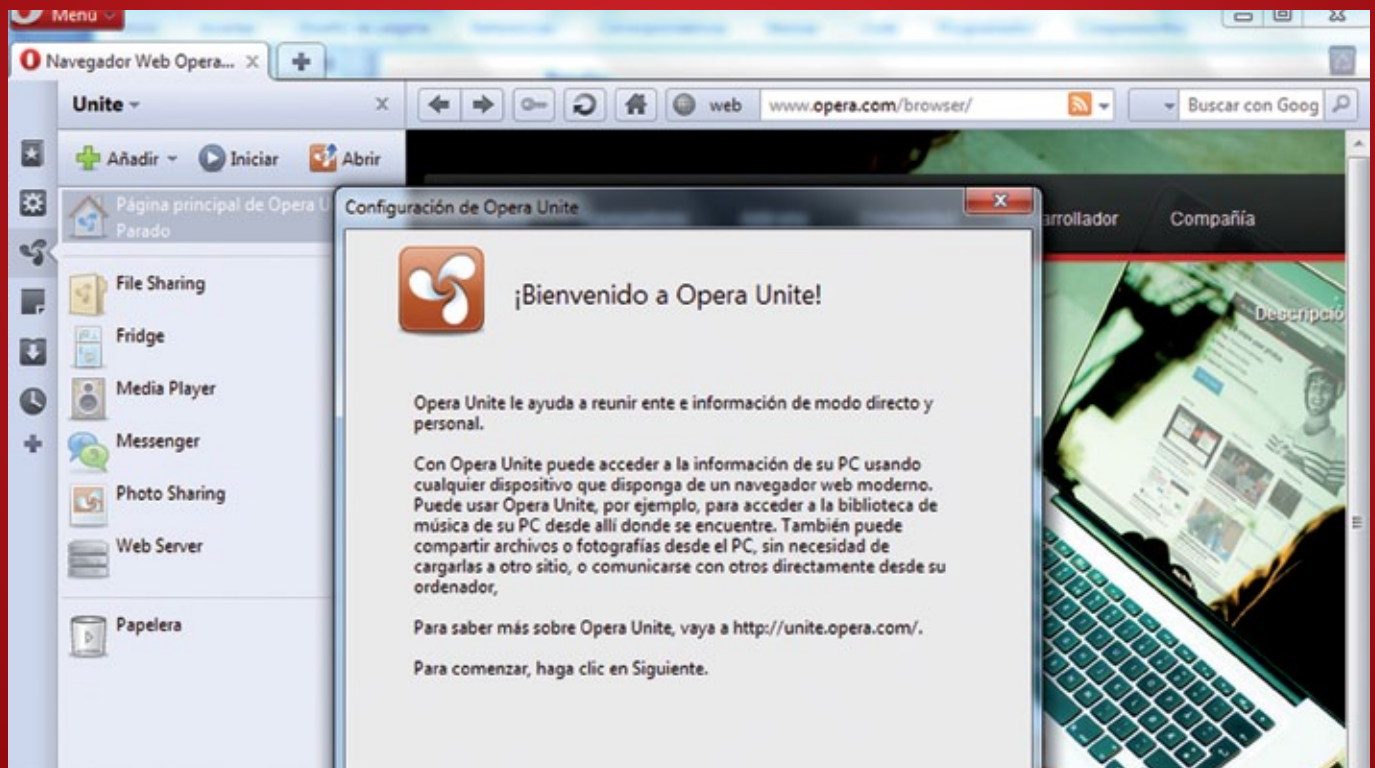
herramienta en el edge, la ventana quedará todavía como algo externo a la interface del navegador, lo que puede resultarnos muy conveniente. Podremos agregar tantas cuentas de Twitter como queramos con el botón [Show and manage all apps and feeds].

FACEBOOK

En el edge encontraremos un ícono de Facebook con las actualizaciones de nuestros contactos, y uno con nuestro avatar que nos llevará directamente a nuestro perfil y al contenido que hayamos generado. Un clic sobre el ícono de Facebook nos permitirá publicar y ver las actualizaciones con las mismas opciones que el de Twitter. Esto puede resultar un poco frustrante en tanto las actualizaciones no pueden contener ningún elemento multimedia. La opción de agregarlos, simplemente, no existe.

EL CHAT

El soporte extendido para Facebook se puede constatar especialmente en la inclusión de un edge en el sector izquierdo de la pantalla íntegramente dedicado al chat del servicio. Desde allí podremos acceder a todos nuestros contactos, no sólo para hablar sino además para chequear su actividad. Un clic sobre cualquiera de ellos abrirá la ventana de conversación, donde encontraremos la pestaña [Recent activity] que nos permitirá visitar su perfil. Podremos además escribir en el muro del contacto haciendo clic en el botón [Write on Wall]. El botón [Favorite] nos permitirá marcar el contacto como favorito, por lo



que lo veremos en la lista más allá de que esté o no conectado.

OPERA 11.10 EL NAVEGADOR ESTRELLA DE LA REDACCIÓN DE DATTAMAGAZINE LANZÓ SU ÚLTIMA VERSIÓN ESTABLE Y LLEVÓ AL EXTREMO EL PODERÍO QUE SIEMPRE LO CARACTERIZÓ.

La versión final de Opera 11.10, cuyo nombre clave es Barracuda, ya está entre nosotros. Se puede descargar desde <http://my.opera.com/> y es uno de los navegadores más potentes del mercado, aunque definitivamente no tiene el perfil minimalista de Chrome o Safari. A diferencia de otros productos, que hacen de todo por reducir sus interfaces y evitar la inclusión de

botones y barras, Opera cuenta con una papelerera de reciclaje donde arrojar las páginas que ya no usamos y con botones súper prácticos como [Página siguiente]. Con este último, por ejemplo, podremos ir directamente a la próxima página de una lista de resultados, y su atajo de teclado es la barra espaciadora. Así, podremos navegar los resultados de una búsqueda en Google con sólo presionar una tecla.

ACCESO RÁPIDO

Al hacer clic en el botón [Nueva pestaña] accederemos a la sección [Acceso rápido] de Opera. Allí podremos ver las páginas más visitadas -algo disponible en casi cualquier navegador- como también podremos configurar un espacio

en el cual tener siempre a mano los sitios más visitados. Esto es muy interesante para usuarios avanzados que, por ejemplo, deben acceder a pizarras de redes sociales y escritorios de trabajo de blogs para administrar sus contenidos y necesitan tener muy a mano herramientas claramente diferenciables. Porque justamente, de alguna manera, el acceso rápido busca ofrecer una barra de marcadores que con claridad nos permita reconocer los sitios y no nos obligue a leer una lista o bucear entre botones de una barra.

Los más coquetos estarán felices de saber que es posible también personalizar la apariencia de la pestaña acceso rápido haciendo clic en [Configure...]. Entre otras cosas, es posible definir un papel tapiz para el área de trabajo.

“Rockmelt presenta una interfaz propietaria en la que incorpora varios conectores sociales y paneles con las actualizaciones y los contactos de Facebook y Twitter.”

OPERA TURBO

Opera Turbo es una de las mejores herramientas que sólo se consiguen en Opera. Su función es hacer que el navegador no presente problemas aun cuando se ejecute en condiciones poco favorables, como cuando nos conectamos a una conexión Wi-Fi inestable o, a falta de mejor conexión, aprovechamos el 3G del teléfono. Opera hasta ofrece modos de navegación sin imágenes o de sólo texto para acelerar la carga de las páginas. Cuando la activamos, Opera ejecuta en sus servidores los datos de los websites que el usuario pretende visitar. De este modo, al momento de entrar a un sitio web los datos a descargar son menos básicamente porque están comprimidos. Para activar Opera Turbo haremos clic en [Opera Turbo/Configurar Opera Turbo]. La opción recomendada es [Automática], y se recomienda marcar la casilla de verificación [Informarme de la velocidad de la red] para conocer estadísticas sobre la conexión.



GUÍA VISUAL: ROCKMELT

1. Permite definir el estado del chat de Facebook y hacer publicaciones rápidas.
2. Agrega componentes a la lista [Ver más tarde (View Later)].
3. Comparte en redes sociales la página actual.
4. Invita a amigos a usar Rockmelt.
5. Edge de contactos favoritos de Facebook.
6. Edge de aplicaciones sociales. Incluye la lista [Ver más tarde (View Later)].
7. Ventana de chat.
8. Lista de chats en curso.

APPLE SAFARI 5

EL NAVEGADOR DE APPLE ES EL QUE TIENE LA MEJOR INTERFAZ DE LOS PROBADOS, AUNQUE EN ENTORNOS WINDOWS PIERDE PARTE DE SU POTENCIALIDAD.

La última versión de Apple Safari, la 5, se consigue en <http://www.apple.com/es/safari>. Funcione en Windows y Mac OS X, aunque quien suscribe considera que la interfaz del producto se ve simplemente mejor en entornos Mac. Windows no tiene, por así decirlo, suficiente charme para el diseño del navegador.

GOOGLE CHROME 11

Google no da respiro. A días del lanzamiento oficial de la versión 10 de su navegador, y sin previo aviso, presentó la versión beta de Chrome 11, que apenas diez días después fue introducida para el gran público. Además de aceleración para gráficos 3D, Chrome 11 introduce grabación de voz y traducción a texto utilizando únicamente HTML. Pero además, y quizás sobre todo, incluye un nuevo logo mucho más austero que el anterior que representa mejor, según la gente de Google, el espíritu minimalista del producto.



“Funciona en Windows y Mac OS X, aunque quien suscribe considera que la interfaz de Safari 5 se ve simplemente mejor en entornos Mac. Windows no tiene, por así decirlo, suficiente charme para el diseño del navegador.”

PANELES

Al hacer clic en el botón [Paneles] accederemos a un mundo de nuevos widgets y servicios. [Notas] es uno de los más prácticos: con él podremos tomar apuntes que serán asociados al sitio actual, e incluso borrarlos luego y recuperarlos de la papelerera. Cualquiera que haya hecho alguna vez una investigación periodística o un trabajo monográfico extenso puede tener una idea de lo muy útil que una herramienta así puede resultar. Las notas que generemos, además, podemos compartirlas con otros usuarios de la red Unite -si tenemos el gusto de conocer alguno- o por correo electrónico.

HTML5

La gente de Apple ha trabajado muchísimo en el aprovechamiento de las mejoras introducidas

por el nuevo estándar HTML5. Su adopción en Safari es fuerte, y la lista completa de inclusiones está disponible en <http://www.apple.com/es/safari/whats-new.html#html5>, las más importantes -o, mejor dicho, las que más nos pueden interesar- son la compatibilidad con subtítulos de video, la geolocalización de sitios y equipos y la vista completa de multimedia.

LECTOR

La herramienta [Lector] de Apple Safari 5 es una de las novedades más que podemos encontrar en última versión del producto. Su propuesta es la de una presentación mejorada de los artículos web en diarios y revistas ya sin marcos publicitarios ni polución visual. Así, al activarla con el botón [Lector] de la barra de direcciones, en lugar de leer entre anuncios y banners el texto se nos mostrará recortado y en un espacio despejado. Cuando es activado, el lector muestra una barra semitransparente con varias herramientas agrupadas entre las cuales se destaca un botón para enviar el contenido por correo electrónico a cualquier usuario con quien lo queramos compartir.

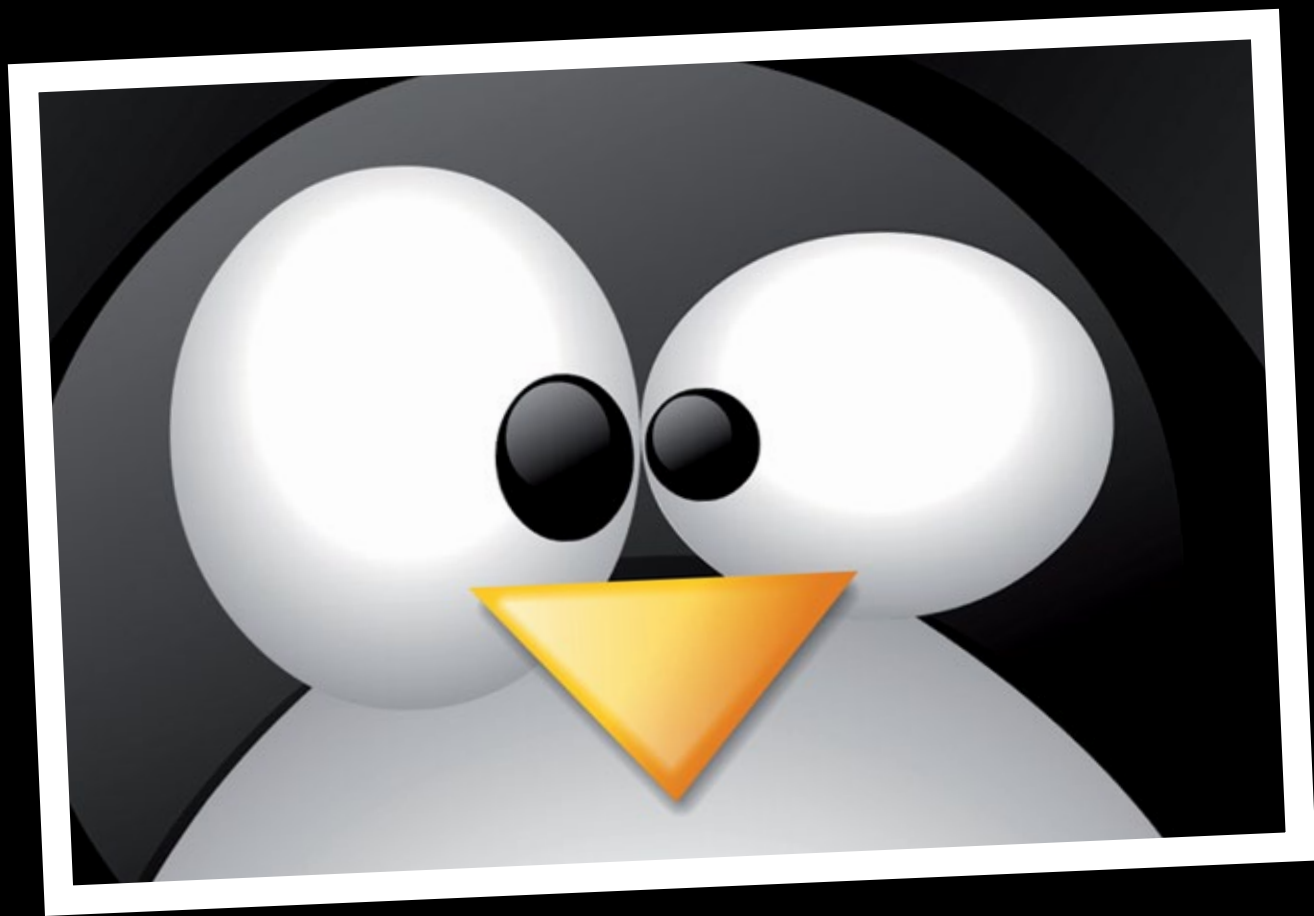
MÁS NOVEDADES

Safari 5 ahora soporta aceleración de gráficos por hardware para equipos Windows, algo que desde hace un tiempo estaba disponible para usuarios de Mac. En esta nueva versión también ha sido mejorado el soporte para extensiones, y ahora las búsquedas instantáneas de Bing -junto con el soporte para Google Instant- han sido completamente implementadas.



GUÍA VISUAL: PRINCIPALES COMPONENTES DE LA INTERFAZ DE OPERA 11.10 FINAL

1. Botón Opera con acceso a las funciones de configuración y administración de la aplicación.
2. Papelera de reciclaje, a la que podremos arrastrar páginas, pestañas y elementos.
3. Barra de paneles disponibles (cada uno está representado por un botón).
4. Panel Notas.
5. Completa los componentes "www" y ".com" a las direcciones escritas en la barra de direcciones (6).
6. Barra de direcciones con botones contextuales (en este caso, información sobre la seguridad del sitio y suscripción a feeds RSS).
7. Barra de búsqueda configurable con menú desplegable para la selección de proveedor.
8. Activa la barra de paneles (3).
9. Activa la sincronización Opera Link que funciona Unite.
10. Activa todos los servicios de Opera Unite, incluida la sincronización multimedia a través de la red local para usuarios de una misma LAN.
11. Activa y configura Opera Turbo.
12. Control de zoom.



PRIMEROS PASOS CON EL SISTEMA OPERATIVO DEL PINGÜINO

GNU/LINUX PARA PRIN- CIPIANANTES



ES SABIDO que los usuarios con mayores conocimientos de informática suelen evitar los Sistemas Operativos de Microsoft y, a menudo, se decantan por algún miembro de la gran familia compuesta por los descendientes de UNIX, como GNU/Linux o FreeBSD. Acostumbrados a la instalación, configuración y administración de S.O., servidores y demás, y adeptos al empleo de la línea de comandos, se mueven en estas plataformas como delfines en el mar. Los usuarios de nivel intermedio cuando abandonan Windows pueden sentirse algo perdidos en un inicio, pero muy rápidamente se adaptan y entonces se preguntan por qué demoraron tanto para hacer el cambio. Pero si una gran contra han tenido los S.O. alternativos, especialmente las distribuciones GNU/Linux, es que históricamente no han sido amigables con los usuarios principiantes, quienes priorizan la facilidad de aprendizaje y uso sobre la estabilidad y la performance. Aunque en estos últimos años se ha recorrido un largo camino en este sentido, con la aparición de distros modernas, sencillas y con un gran soporte para los periféricos existentes en el mercado, todavía son muchos de los que hacen sus primeros palotes con las computadoras los que se frustran al intentar migrar a GNU/Linux y, lamentablemente, suelen abandonarlo velozmente, para regresar al nunca bien ponderado Windows, en donde se sienten más seguros. Una de las principales razones de que esto ocurra es que al dar sus primeros pasos en un terreno tan nuevo, les surgen innumerables dudas y les cuesta bastante hallar quién se las responda. Familiares

y vecinos no tienen experiencia como para ayudarlos, y es difícil encontrar los lugares adecuados para consultar en Internet. Para colmo de males, numerosas veces al dar con el sitio adecuado para saciar sus dudas son recibidos en forma poco agradable por supuestos “expertos”, quienes, a veces, tienen la extremadamente errónea idea de que los principiantes no son más que personas incapaces y cargosas, en las que no justifica invertir unos escasos minutos para darles una mano. Desde aquí les daremos diez sugerencias para que quienes hayan pasado por esta situación, o crean que pueden sufrirla, se aseguren de tener una transición exitosa y feliz a un excelente Sistema Operativo, como lo es actualmente GNU/Linux.

PRIMERA SUGERENCIA: ANALIZAR LAS NECESIDADES DE SOFTWARE

Lo que hay que hacer en el comienzo, para evitar frustrarse prematuramente, es evaluar con cuidado el software con el que trabajamos cotidianamente antes de pensar en migrar a GNU/Linux. Quienes no precisen más que navegar por Internet o realizar tareas tradicionales de oficina no tendrán inconvenientes, ya que, en la primera situación, todas las distros modernas cuentan con un arsenal de aplicaciones que cubren todos los requerimientos: navegador web, cliente de correo, mensajería instantánea, aplicaciones de telefonía sobre Internet. En el caso puntual de los navegadores, todos los más modernos y poderosos -Mozilla Firefox, Chrome, Opera- están disponibles, mientras que para las demás tareas online -como mandar mails o chatear- existen aplicaciones tan completas como

las que se emplean sobre Windows. En cuanto a las tareas de oficina, se halla a disposición la suite OpenOffice, que posee procesador de textos, planilla de cálculos, editor/visor de presentaciones y más, por lo que se puede abrir y modificar sin problemas documentos confeccionados en Windows con Microsoft Office. Ahora, si se necesitan aplicaciones muy específicas para un uso profesional, como software de diseño gráfico, edición de audio o modelado 3D, debe tenerse en cuenta que aunque existen aplicaciones libres que llevan a cabo estas tareas, difícilmente estén a la altura de sus competidoras comerciales, cuyos desarrolladores tienen un respaldo económico importante que les permite dedicarse exclusivamente a mantenerlas y mejorarlas constantemente.

SEGUNDA SUGERENCIA: NO TIRARSE A LA PILETA

Por más irritantes que sean los colgazos de Windows -hasta las versiones más estables, basadas en el kernel de Windows NT, como el XP o Win 7, los sufren de vez en cuando- nunca es buena idea iniciarse en GNU/Linux eliminando Windows completamente de la PC. Si el cambio es demasiado brusco para el usuario, no hay vuelta atrás o, mejor dicho, la hay, pero con una gran inversión de tiempo y esfuerzo. Por ende, lo más conveniente es hacer las primeras pruebas con distros Linux no solamente sin desinstalar Windows o sobreescribir la partición que éste ocupa, sino que también es aconsejable evitar particionados, formateos y demás tareas que conlleven una configuración de tipo “dual boot” (es decir, que Windows conviva en el mismo equipo que una instalación nativa de GNU/Linux),

ya que esto implica cierto riesgo, particularmente para un principiante, y un error podría conllevar la pérdida total de los datos. Lo mejor en estos casos es probar distros que ofrezcan versiones "LiveCD", o sea, que arrancan desde una unidad óptica y no necesitan instalar ni modificar nada. Otras posibilidades son recurrir a un software de máquinas virtuales ("Virtual Machines") como VirtualBox, o a una instalación sobre el sistema de archivos de Windows. El programa "Wubi" es óptimo para esto último, ya que permite instalar una distro Ubuntu completa en la partición de Windows, sin particionar, formatear, ni modificar en nada la configuración de la PC.

TERCERA SUGERENCIA: ELEGIR LA DISTRIBUCIÓN ADECUADA

Existe una gran cantidad de distribuciones GNU/Linux disponibles. Es importante optar adecuadamente por la que corresponda a nuestros conocimientos y a la PC que se tenga. La recomendación obvia es inclinarse por las distros que son reconocidamente amigables con los recién iniciados, como Ubuntu, Linux Mint, OpenSUSE, PCLinuxOS y Mandriva. Si se posee un equipo que cuente con unos cuantos años, evitar las últimas versiones de las distros y decantarse por alguna versión anterior, siempre leyendo en el sitio web de cada distro los requerimientos de hardware de cada versión y asegurándonos que se corresponden con las características de nuestro equipo. También es vital cerciorarse de que el hardware de nuestra PC será soportado sin inconvenientes. Esto es particularmente relevante con las notebooks, que, en ocasiones, suelen tener problemas con alguno de sus dispositivos bajo Linux. Es buena idea hacer una búsqueda

previa en la web con la marca y modelo de nuestro portátil y el nombre de la distro deseada, para corroborar que no habrá conflictos. Los equipos de escritorio, por lo general, rara vez dan dolores de cabeza con cualquier distro de los últimos años, pero, si contamos con placas de video potentes, es menester comprobar que la distro elegida incluye "de fábrica" los drivers propietarios correspondientes a nuestra tarjeta, lo cual permite sacarles el máximo rendimiento.

CUARTA SUGERENCIA: PROCURARSE DOCUMENTACIÓN EN PAPEL

Si nos conectamos a Internet mediante una placa inalámbrica o un módem ADSL, puede suceder que configurar la red en Linux no sea tan sencillo y no dispongamos de una conexión indispensable para navegar la web en la búsqueda de respuestas a nuestras dudas. Por ello siempre es ideal para un linuxero novato poseer la información en papel. Hay muy buenos libros para principiantes, aunque una opción recomendable -y más económica- es buscar material gratuito en la web e imprimirlo para tenerlo a mano cuando lo necesitemos. En ambas situaciones, corren con ventaja quienes dominan el inglés, ya que la cantidad de información disponible se expandirá considerablemente.

QUINTA SUGERENCIA: GOOGLE ES TU AMIGO

En cuantiosas oportunidades, no se le encuentra la vuelta en la distro Linux elegida a la hora de hacer algo que era enormemente fácil -o no lo era tanto, pero se sabía cómo- en Windows. En lugar de fastidiarse, empezar a postear inmediatamente preguntas en foros o probar cosas inciertas y

hasta algo cómicas en un intento por descubrir de casualidad dónde se esconde la opción deseada, lo mejor es realizar una búsqueda en Google. En un gran porcentaje de las veces, encontraremos la respuesta a esa gran incógnita en unos pocos segundos. Ayuda bastante leer previamente alguno de los cientos de artículos posteados en la web que explican la manera de refinar las búsquedas en el gigante de los buscadores para obtener resultados más precisos.

SEXTA SUGERENCIA: APRENDER A REALIZAR CONSULTAS ONLINE

Muchos usuarios nóveles se quejan de que, al consultar en la web, no obtienen respuesta o sólo consiguen que se mofen de ellos. Lo primero que hay que inquirirse es: ¿estoy preguntando bien? Debe tenerse en cuenta que quien contesta está invirtiendo su tiempo -una de las cosas más valiosas que existen para el ser humano- para ayudarnos desinteresadamente. Por lo tanto, es fundamental "aprender a preguntar" antes de hacerlo, si queremos conseguir respuestas positivas. Para este fin, es imprescindible la lectura del notable artículo "Cómo hacer preguntas de manera inteligente", escrito por el famoso experto en software libre Eric S. Raymond. La traducción al español se halla en la dirección [<http://www.sindominio.net/ayuda/preguntas-inteligentes.html>]. Leer y comprender lo allí expuesto nos ayudará no solamente a la hora de hacer consultas online sobre Linux, sino sobre cualquier otro tema, incluso los que nada tienen que ver con la informática.

SÉPTIMA SUGERENCIA: DETECTAR LOS LUGARES ADECUADOS PARA PEDIR AYUDA

Tan importante como aprender

a preguntar es saber adónde plantear nuestras dudas. Muchos foros o servidores de chat tienen secciones para dudas básicas, y otras destinadas para usuarios avanzados. Llevar a cabo consultas típicas de un recién iniciado en un chat para expertos, o en la sección equivocada de un foro de la distro elegida, muchas veces provocará respuestas rudas, o que directamente ignoren la pregunta. Lo mejor es buscar en Google foros o chats en los que se brinde soporte a nuestra distro y tomarse un tiempo para recorrerlos antes de consultar. Leer los posts de otros usuarios en varias ocasiones tornará innecesaria la consulta, ya que la mayoría de los principiantes suelen tener más o menos las mismas problemáticas. Además, permitirá darnos cuenta, por el tipo de preguntas que se hacen y la forma en la que son respondidas, si se encuentran en el sitio conveniente para exponer su duda.

OCTAVA SUGERENCIA: NO PERDER LA PACIENCIA CON RAPIDEZ

A la hora de plantear una duda o problema en un chat o foro, no hay que darse por vencido si pasados unos minutos -en el caso del chat- o un par de días -si se trata de un foro- no se obtuvo respuesta. Hay que tener en cuenta que quienes allí participan están dispuestos a ayudar, pero no están sentados delante del teclado las 24 horas del día. A menudo, suelen tardar algunas horas (en el caso de canales de chat en la red IRC) o días -en un foro en la web- en responder. A veces, es porque necesitan buscar la información para escribir una contestación más completa. En todo caso, siempre se puede dejar una dirección de mail al postear un pedido de



ayuda, solicitando que se envíe allí una copia de la respuesta.

NOVENA SUGERENCIA: PONERSE EN CONTACTO CON UN LUG

La gente siempre está más propensa a colaborar con alguien “cara a cara” que a través de Internet, en donde el trato es más frío e impersonal. Acudir a las reuniones del LUG (“Linux User Group”, Grupo de Usuarios de Linux) de nuestro barrio o ciudad y conocer personalmente a los “expertos” del equipo agiliza los tiempos notablemente y predispone mejor al intercambio tanto al aprendiz como al maestro. Muchos LUG organizan reuniones o charlas en las cuales se tratan varios temas relevantes para los principiantes, y también realizan “fiestas de instalación” en las que se pueden probar distintas distros GNU/Linux antes de decidirse a instalarlo y contar con la ayuda de gente más experimentada a la hora de dar el salto definitivo.

DÉCIMA SUGERENCIA: LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO

Como con casi cualquier otra actividad que involucre intensivamente el uso de la mente -por ejemplo, jugar al ajedrez- hay que tener presentes dos antiguos refranes: el primero es “nadie nace sabiendo”, y el segundo, “la práctica hace al maestro”. Seguramente el usuario que recién comienza con Linux y se siente inseguro en su empleo, prefiriendo Windows porque sabe utilizarlo a la perfección, olvida que la primera vez que se sentó delante de una PC con Windows todo era tan desconocido para él como ahora lo es Linux, y que, si llegó a dominarlo, es porque dedicó incontables horas a trabajar en esa PC antes de conocer a fondo los vericuetos del Sistema Operativo. Si le dedican la mitad del tiempo que invirtieron en aprender Windows para usar GNU/Linux, estamos convencidos de que llegarán a manejarlo y apreciarlo más y mejor.

BUENAS NOTICIAS PARA LOS TECHIE- NOSTÁLGICOS: ¡VUELVE COMMODORE 64!

LA COMPUTADORA QUE BRILLÓ EN LA INDUSTRIA TECNOLÓGICA HACE DOS DÉCADAS CON SU REVOLUCIONARIA OFERTA DE HARDWARE Y SOFTWARE, Y QUE FUE INSPIRACIÓN PARA GIGANTES COMO MICROSOFT Y APPLE, HOY REGRESA CON SU TRADICIONAL ESTÉTICA OCHENTOSA Y CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL SIGLO XXI.

SI MANIQUÉS Y MODELOS de pasarela vuelven a vestir jeans nevados y vinchas fluorescentes, y en las estaciones radiales de moda suenan las bandas que hicieron furor en la década del ochenta, ¿por qué no aprovechar esta onda vintage también en el cosmos tecnológico? A pesar que esta industria parece ir en el sentido opuesto a la

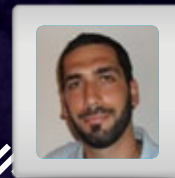
nostalgia, posando su mirada en el avance y en la pura novedad, existe en ella un espacio para los usuarios que conservan buenos recuerdos de los dispositivos y programaciones de décadas pasadas, y esta lógica no culmina en el meticuloso arte del coleccionismo o en los softwares emuladores que permiten jugar en los equipos de hoy con gráficos

súper pixelados, lejos del 3D y el sonido surround.

¿Quién mejor que Commodore para venir a ocupar el espacio que la nostalgia ha abierto en la industria? Pues sumándose a la ola, la firma (reestablecida desde comienzos de 2010) ha hecho público el regreso de Commodore 64, una gran noticia para los geeks que recuerdan con cariño el amanecer de las computadoras personales.

UNA MIRADA HISTÓRICA

Commodore Internacional se hizo fuerte en el mercado gracias a la utilización en sus productos del MOS 6502 y sus sucesores, una serie de microprocesadores de 8 bits que fueron componentes fundamentales en la revolución en ordenadores caseros que comenzó a forjarse hacia



el ocaso del los setenta. 6502 fue lanzado en Estados Unidos en 1975 a un precio de US\$ 25 frente a los casi US\$ 200 que costaban los de la competencia, Intel y Motorola. Al poco tiempo esta tecnología comenzó a saborear las mieles del éxito al ser motor de equipos de renombre como la Atari 2600 y la Atari de 8 bits; elegido por un joven Steve Jobs para la familia Apple II; parte de la primera consola de Nintendo aunque en una versión modificada; y corazón del famoso Commodore 64. Conocido inicialmente como VIC-40, C64 fue desarrollado ininterrumpidamente desde 1982 hasta 1993. Contaba con 64 kilobytes de memoria RAM, ofrecía igual o mejor calidad audiovisual respecto a máquinas cinco veces más costosas, paleta de dieciséis colores, unidad de cassette, posibilidad de expansión mediante cartuchos, disquetera de 5 1/4, gran cantidad de aplicaciones y videojuegos y, en este aspecto, se convirtió en una leyenda del entretenimiento. Contaba además con un intérprete BASIC y disponía de múltiples periféricos (mouse, joysticks, módem telefónico, impresora y disco duro, entre otros) y el reconocido teclado de aspecto robusto.

David Ziembicki, ingeniero de producción de la compañía, recuerda la presentación de C64 en el Consumer Electronic Show de 1982: "Todo lo que veíamos en nuestro pabellón era gente de Atari con la boca abierta, preguntándose cómo podíamos hacer esto por 595 dólares". De hecho el lema de la compañía era "Computer for the masses, not for de classes" (computadoras para las masas, no para las clases altas). Lo cierto es que esta computadora que ha dejado huella en la industria fue inspiración para especialistas del sector, y sin temor a errar el tiro

vale afirmar que se convirtió en objeto de culto: su logo es un emblema reconocido, existen programadores que aún hoy siguen diseñando programas en el lenguaje de C64, y consolas modernas como Nintendo Wii brindan la posibilidad de jugar títulos que le pertenecieron.

MADE IN ARGENTINA

¿Commodore 64 en celeste y blanco? Pues sí: la computadora a la que esta nota hace mención fue fabricada por la firma Drean a comienzos de la década del ochenta bajo licencia oficial de Commodore. El modelo argentino fue una copia fiel del original, aunque contaba con algunas breves diferencias: la principal fue el color de la carcasa. Debido a que el plástico era de fabricación nacional no siempre fue exacto al de la máquina estadounidense. Luego, la versión gaucha contaba con salida de video PAL-N en vez de NTSC, además de la evidente necesidad de alimentarse con una fuente de 220V en lugar de los 100V del norte. Y por último, el término Drean se antepone a Commodore 64 en el logo que encabezaba el teclado.

REGRESO POR LA PUERTA GRANDE

El nuevo equipo se presenta con la estética tradicional y, según afirma la compañía, cada vez que se tepea una tecla del teclado (que funciona también como gabinete) renacen en la memoria los días de esplendor de Commodore. En este sentido, en el exterior del equipo puede encontrarse el característico indicador de luz roja que, sin quedar en el olvido, ahora es el botón de arranque. Si quitamos algunos tornillos, tras la fachada de otros años nos encontraremos con tecnología digna

del siglo XXI; C64 nada tiene para envidiarle a los más modernos ordenadores del mercado. Dispone de un mother mini ITX, procesador Intel Atom Dual Core 525, tarjeta gráfica NVIDIA Ion2, y 2GB de RAM (con posibilidad de expandir a 4). La oferta incluye una unidad de DVD, ranuras USB, lector de tarjetas, conector HDMI y la opción de incluir una lectora de discos BluRay. Sus aspectos multimediales son dignos de rescatar, con capacidad para emitir imágenes en alta definición con 1080p, y seis canales de audio gracias a la tarjeta Realtek ALC662.

Puestos a hablar de software, el equipo incluye el sistema operativo Ubuntu 10.04 LTS aunque desde el sitio oficial de Commodore se informa que el usuario puede optar por instalar la versión de Microsoft Windows con la que se sienta más cómodo. Y por supuesto: ¡el juego no podía estar ausente en la lógica! Los amantes de los videogames retro podrán disfrutar de la mano de un emulador de los hiper famosos títulos en 8-bit; ¿por qué no correrlos también en el nuevo siglo?

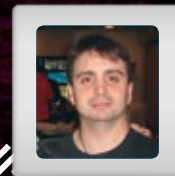
Mencionada en el Libro Guinness 2001 como la computadora más famosa de la historia, con 30 millones de unidades vendidas, Commodore 64 inició un camino en la industria electrónica que hoy se extiende de la mano de un equipo que no se agota en la nostalgia y que ofrece, bajo su ya mítico aspecto, tecnología de punta.

COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/ LINUX

DIFÍCIL ENTRAR EN TEMA sin mencionar el gran éxito que tuvo la gente de Google a mediados de mayo en su Google I/O. Se realizaron importantes anuncios referidos más que nada a la plataforma móvil y Android. Sí, seguro los debo tener cansados con Android, pero créanme que es difícil no hablar de ello sin realmente reconocer el liderazgo que tiene su plataforma, el gran empuje y cómo, en definitiva, ha cambiado el mercado móvil actual. En lo que va del siglo, la movilidad experimentó dos grandes cambios: el primero tuvo lugar con la salida del iPhone, algo que revolucionó completamente la idea de los fabricantes

en lo que a móviles se refería. El segundo es la salida de Android. ¿Por qué?, se preguntarán. El fenómeno que causó el iPhone es muy simple de percibir y basta con leer muchos de los artículos que le dedicamos en Dattmagazine para darse cuenta. Sobre Android es todavía más simple, ya que Google con su sistema operativo móvil sin costo para los fabricantes hizo que muchos de los players empezaran a pensar diferente. Y cambió hasta el destino de varias empresas, entre ellas Motorola, que estaba muy estancada en el viejo modelo de móviles. Luego, con todo su ecosistema está cambiando la forma que se hacen negocios, la forma en que

se desarrolla incluso con modelos híbridos de pago y publicidad. Creo, sinceramente, que esta es la era de Google, la movilidad pasa por Android - y, por supuesto, por el software libre, ya que debemos recordar que sin el kernel Linux no existiría Android. Con lo cual, antes de cerrar y dejarlos con las noticias más importantes del mes en materia de soft libre, les digo a todos aquellos que opinan que Linux es difícil de utilizar, que no es amigable, etc.: es una completa mentira. Si fuera verdad, 100 millones de usuarios Android se equivocaron de móvil, porque están utilizando Linux todos los días.



AMAZON UTILIZARA RED HAT ENTERPRISE LINUX PARA SU SERVICIO EN "LA NUBE"

Amazon Web Services (AWS), quizás una de las compañías que más relevancia en la actualidad tiene sobre los servicios de Cloud Computing, anunció la firma de un acuerdo sobre la utilización de Red Hat Enterprise Linux (RHEL) en sus servidores.

Dicho acuerdo tiene dos patas principales: el primero de ellos es que Red Hat ayudará a aumentar las ventas en el campo del cloud computing a la compañía Amazon y, por otro lado, que los usuarios podrán acceder a la plataforma de Linux para la nube.



ANDROID 3.1 ANUNCIADO

Todos recordamos cuando la gente de Google, hace poco más de dos años atrás, anunciaba el lanzamiento de Android con el famoso T-Mobile G1. Y lo más llamativo de todo fue el inicio del Google I/O cuando Hugo Barra, Product Management Director de Android, subió al escenario para realizar un balance de toda la plataforma.

100 millones de dispositivos Android activados. 36 fabricantes, 215 operadoras, 450 mil desarrolladores, 310 dispositivos y 112 países. Claramente un éxito. Si pensamos que en todo este tiempo se desarrollaron 8 versiones de Android, con un total de 310 dispositivos que lo incluyen y que se descargaron en los primeros dos años mil millones de aplicaciones y en estos últimos 2 meses otros mil millones, se entiende que Android es un clarísimo caso de éxito amparado en el código abierto.

En Google I/O se anunció esta nueva versión o, podríamos decir, actualización de Android para tabletas. Cuenta con los siguientes cambios: posibilidad de cambiar el tamaño de los widgets, soporte host que permite conectar multitud de dispositivos USB, una nueva aplicación para movies que permitirá el alquiler vía streaming de películas, un navegador más rápido con un mejorado menú rápido de control y, como era de esperar, algunas opciones gráficas que hacen más interesante su utilización.

No se sabe aún cuándo estará disponible.



UNO DE LOS FUNDADORES DE CANONICAL ABANDONA EL BARCO

Matt Zimmerman, quien se desempeñaba como Director Técnico de Canonical, anunció su renuncia al cargo para dedicarse a nuevos retos profesionales. Matt fue uno de los fundadores de Canonical en 2004. De cualquier manera, a la gran Steve Jobs, Zimmerman dijo que seguirá colaborando con el desarrollo de Ubuntu en el futuro y estará activo en toda la comunidad de usuarios. Además, se mantendrá como miembro del Comité Técnico.

Sobre la decisión de su retiro no hay razones expuestas y sólo dice que está buscando nuevos desafíos. Y, por las dudas, aclara que en su opinión la compañía está "compuesta por un equipo de profesionales muy motivados" y describe estos años como "una experiencia muy gratificante".



LINUS TORVALDS “LINUX NO COMPITE CON WINDOWS”

El creador del kernel Linux fue entrevistado por el medio LinuxFR a mediados de mayo, donde le consultaron sobre algunos puntos interesantes, como la adopción de Linux en el escritorio y los motivos por los que no alcanzó tanta popularidad.

De la larga entrevista podemos citar dos puntos muy interesantes. El primero de ellos es en relación a la adopción en el entorno hogareño: “No creo que haya mucho que podamos hacer en el lado del kernel, a excepción de seguir mejorando en términos generales”, y reconoce que “el escritorio es un mercado difícil de alcanzar”.

Por otro lado, habla de Android como un gran ejemplo de la adopción en los usuarios básicos y explica que la gente no quiere cambiar de entorno y, si lo hacen, quieren tener ayuda y soporte.

Y, sobre el punto de la próxima versión de Windows, dijo: “Linux compite consigo mismo, no con Windows”. Cerró la entrevista diciendo que su única preocupación es que Linux funcione correctamente y mejore.



DISPONIBLE GOOGLE DOCS PARA ANDROID

Antes que nada, tengo que aclarar que sólo los móviles con Android que contengan una versión superior a la 2.1 podrán accederlo. Ya realizada la aclaración, les cuento que la aplicación está muy buena y permite, de alguna manera, tener una mejor experiencia para aquellos que usamos esta herramienta de forma colaborativa.

Antes teníamos que acceder a la web móvil para su uso y ahora podremos de forma nativa. No sólo en los smartphones, sino también en las tabletas que contengan Android.

Los que deseen instalarlo pueden acceder desde el Android Market de su smartphone o bien desde la web.



YAHOO! SE SUMA A LA FUNDACIÓN LINUX

The Linux Foundation cuenta con un nuevo miembro de peso. Se trata del gigante de Internet Yahoo! quien, además, ingresa como Miembro de Plata. Según el anuncio oficial: “Yahoo! utiliza el sistema operativo Linux como parte integral de su infraestructura técnica y de desarrollo”, por lo que “al unirse a la Fundación Linux podrá maximizar su inversión en Linux, mientras da apoyo directo a la comunidad de desarrolladores de Linux”. Yahoo! además contribuirá en asuntos legales, grupos de trabajo de la Fundación Linux, iniciativas centradas en la virtualización y todo lo que se refiera a la nube, incluyendo la Linux Foundation End User Summit.



GOOGLE FUE CONDENADA POR VIOLAR UNA PATENTE LINUX

Sin lugar a dudas, una sentencia que sentará precedentes en lo que a demandas de este tipo se refiere. Lo cierto es que Google deberá pagar 5 millones de dólares a Bedrock Computer Technologies por haber violado una patente relacionada con Linux. La sentencia fue librada por un juez de Texas.

Por su parte, Google declaró: “La reciente explosión de litigios sobre patentes está convirtiendo la autopista del mundo de la información en una autopista de peaje, obligando a las empresas a gastar millones y millones de dólares en defensa de las reclamaciones por patentes cuestionables y el derroche de recursos, que sería mucho mejor gastar en la inversión de nuevas tecnologías para los usuarios y la creación de puestos de trabajo”.

Y, por otro lado, las declaraciones de Christopher Dawson, del blog de tecnología ZDNet (no es el único que piensa de esta manera): “Cuesta mucho menos que 5 millones de dólares contratar a un equipo de programadores en la India para hacer una revisión de código. Esto, me temo, es sólo el principio y puede hacer mucho daño a la industria y al auge de empresas privadas que proporcionan grandes incentivos para el avance del software de código abierto.”



EL GOBIERNO DE ARGENTINA APUNTA HACIA EL SOFTWARE LIBRE

Les comparto la nota completa traducida de su fuente.

SAO PAULO - El gobierno federal de Argentina anunció un plan para equipar con Linux hasta dos terceras partes de los equipos en el gobierno federal y los servicios públicos.

El anuncio se produjo al siguiente día después que el FLISoL recibiera el apoyo del gobierno local, un festival para fomentar la adopción de software libre por parte de los usuarios comunes.

Según un portavoz del gobierno local, la migración de plataformas propietarias - en particular de Microsoft - hacia las distribuciones de Linux tiene el principal objetivo de ahorro de dinero público gastado en licencias.

La oposición parlamentaria a la presidenta Cristina Kirchner dice que la decisión debe tomarse con precaución. La oposición local evitó posicionarse en contra del software libre, pero dijo que la sustitución de las plataformas debe realizarse gradualmente y sólo en áreas donde las distribuciones abiertas son comprobablemente más eficientes que la propietaria. La oposición también acusó al gobierno de Cristina de anunciar el apoyo a Linux, no por propia iniciativa, sino sólo para complacer al gobierno venezolano de Hugo Chávez, un crítico feroz de la dependencia de América Latina de los productos desarrollados en los Estados Unidos.



OPENOFFICE VOLVERÁ A SER UN PROYECTO DE CÓDIGO ABIERTO

Oracle ha dado a conocer, a través de una nota en su blog, que no ofrecerá más versiones comerciales de OpenOffice, devolviéndola a manos de la Comunidad.

Tras la adquisición de Oracle de Sun Microsystems y toda su tecnología (MySQL, OpenOffice, OpenSolaris, Java), proyectos como OpenOffice habían generado las suficientes dudas sobre su continuidad como para que un grupo de desarrolladores de la suite de productividad, formaran The Document Foundation con la intención de crear, entre otros, LibreOffice, un fork de OpenOffice.

Muy bien recibida fue LibreOffice por parte de la comunidad Linux y de compañías como Canonical, Red Hat, Novell y Google. Esto habría provocado la decisión de Oracle.

Oracle no aclara en su anuncio quién adoptará OpenOffice, aunque todo parece indicar que será The Document Foundation, la Comunidad elegida para continuar esta suite como un proyecto de código abierto.

La nota de Oracle dice: “Dado el amplio interés en las aplicaciones de productividad personal gratuitas y la rápida evolución de la tecnología de computación personal, creemos que el proyecto OpenOffice.org sería mejor administrado por una organización no comercial”.

EL VIENTRE DEL DRAGÓN

“**LOS MESES** tienen semanas que parecen meses”. Alfonso Quijana apuró el pensamiento para que se marchara veloz. Indefectiblemente, el tiempo es la construcción eterna de una nada convencional. Pero para Alfonso el transcurrir de los instantes era un calvario que se aferraba a su mente como una alimaña a su río de neuronas. Se concentró en su tarea. El casco ya no le pesaba tanto ni tampoco esa otra realidad que lo perseguía en cada minuto de todo segundo.

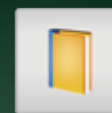
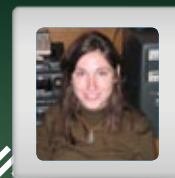
El aire era fresco y los árboles lo protegían de la inclemencia del universo. Se movía a la vera de un arroyo que le marcaba la dirección de sus anhelos. Su existencia había cobrado valor desde que él se había apropiado de esa misma virtud. Tenía

una guía permanente: su misión. El objetivo era matar al dominante e inescrupuloso Morphisor.

El hidalgo Quijana apreciaba la lectura y los signos y significados que se traducen en palabras. El volumen que llevaba en las manos cuenta los enteros acontecimientos que protagonizó la deleznable criatura. La historia se empeña en situar el nacimiento de Morphisor en los acantilados que rodean un valle sin pretensiones de ser nombrado. Cuando la cáscara se quebró, un sismo se desencadenó en la tierra anónima. Cuando las alas se desplegaron, un huracán envolvió a los desafortunados seres de aquel lugar. Cuando el colosal Gusano volador se irguió y escrutó los alrededores, el fuego congeló los vientos.

Morphisor fue gigante desde pequeño. Encantador de hombres, la serpiente no se dejó abatir por armas de ningún tipo. Nada pudo combatir la voracidad de sus trucos y trampas. Inhalaba el hedor de la confusión y exhalaba locura en su estado primigenio e inexplorado. Apreciaba sobremanera la carne humana pero sólo para apoderarse de su espíritu.

Alfonso supo desde pequeño que, alguna vez, sería gigante. Pero el temor acudió al joven desde el alba de su adolescencia. Dotado de extraordinaria inteligencia, su temperamento pronto se vio doblegado por la intangible presencia de Morphisor. El doloroso pánico, la insostenible angustia tomaron su figura y la moldearon como una escultura de su



encarnizado afán por vencerlo. Una década de padecimiento era ya un lapso demasiado prolongado para este frágil caballero. La propuesta de enfrentarse al señor de los abismos y batallar contra él lo dotó de un nuevo esqueleto: el de la tenacidad. Tan sólo un yelmo y unos guantes lo insertaban en un nuevo mundo.

La luna lo halló a Alfonso presto para el ataque. Comentaban las lenguas de múltiples tamaños que Morphisor solía desparramar infortunios por las noches y cosechar pesadillas en la madrugada. En el preciso momento en que se hartaba de alimentarse de las horribles imágenes que contenían los sueños menos envidiados, caía en su propio sopor sin lunas ni soles. Era este un breve descanso, pero suficiente para abatir al monstruo horadando en su punto más débil. Como cada uno de los habitantes del valle sabía sin que nadie se los haya enseñado, la mortalidad del dragón se guarecía en su vientre.

Alfonso aguardó a que la bestia retornara a su infame nido. Hecho de retazos de esperanzas y júbilos perdidos, sólo Morphisor podía cobijarse en esa cama de atrocidades y dormir acompañado de su soledad. Pero Quijana se sobrepuso al espanto y logró esconderse entre el terror y el suplicio. Justo en el exacto punto en el que la densa masa abdominal del portentoso ser trataría de encontrar un equilibrio entre el sueño y el vacío.

Cuando la bestia descendió, Alfonso comprendió que su única manera de escapar sería derrotando al enemigo. Y fue así que decidió penetrar con la fuerza de su voluntad

y el puño de su entereza la panza ignominiosa de Morphisor. Se abrió paso por las entrañas de la criatura y, a medida que ascendía hacia el cielo nocturno, las desgracias y sufrimientos ajenos se esparcieron por el lecho del dragón y perecieron a causa de la propia putrefacción de su sustento. La serpiente alada quedó exangüe, sin sustancia y sin esencia, privada de lo que la mantenía humeando. Alfonso supo, por fin, que las estrellas no perseguían y contaban las horas de su vida, sino que lo observaban admiradas por su proeza y valentía.

El caballero Don Alfonso Quijana fue hallado por su doctor en el mismo cuerpo que la naturaleza le había otorgado. Pero se rumorea en la clínica que en el casco que se utilizó para su tratamiento se albergó por siempre la mente del muchacho y que la realidad nunca le fue más proicia.

LOS CONCEPTOS EN ESTE RELATO

REALIDAD VIRTUAL

A través de un casco equipado con un visor especial, y por medio de la utilización de computadoras que generan determinadas imágenes, cualquier usuario puede experimentar una realidad alternativa y sumergirse en ella. La realidad virtual se presenta ante el sujeto como un universo paralelo en el cual los sentidos recolectan las muestras de lo que aparenta ser pero no es. Aunque la noción de realidad es factible de ser discutida, la experiencia dicta que lo que vivimos cotidianamente es lo verdadero y

tangible. No obstante, la realidad virtual se emplea hoy en día para varios fines, entre ellos, didácticos, de ocio y terapéuticos. Desde este último objetivo, la labor es ayudar a los pacientes a superar sus fobias y estudiar sus mentes.

En el caso de Alfonso, la fantasía se torna en su realidad primaria y la realidad es desdeñada por él como poco menos que fantasía. La cura se halla, entonces, en la elección de habitar el mundo que más nos agrade sin temerle a las acusaciones de escapismo.

ESQUIZOFRENIA

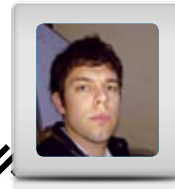
Nuestro caballero es esquizofrénico. Este trastorno mental es crónico y grave, y se caracteriza por la alteración de la percepción o la expresión de la realidad. Se manifiesta a través de alucinaciones, delirios y alteraciones afectivas como falta o disminución de respuesta emocional. En varios casos, este padecimiento se acompaña de una inteligencia muy desarrollada. Como ejemplo, se podría citar a John Nash, el matemático Premio Nobel de Economía retratado en la película "Una mente brillante". Aunque la realidad virtual se usa en el campo de la salud mental para lidiar con fobias, tal vez en un futuro se aplique para la esquizofrenia. Alfonso se percataría de que la realidad depende de quién la experimente, que Morphisor puede ser vencido y que, en algún sentido, aquellos que no pueden desprenderse de lo concreto y objetivo sueñan con otras realidades y que no todas tienen por qué ser tan oprobiosas y funestas como esta que estamos obligados a vivir.

GAMES



CALENDARIO GAMER: JUNIO 2011

**REALIZAMOS UNA MINI REVISIÓN DE LOS JUEGOS QUE ESTARÁN DISPONIBLES
ESTE MES PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS.**



BIENVENIDOS A NUESTRA selección mensual de juegos. En realidad, se trata de un completo calendario en donde mes a mes encontrarán las novedades más interesantes que están a punto de salir al mercado, junto a una breve descripción de cada título. Incluimos a todas las plataformas pero, lógicamente, por una cuestión de espacio, sólo recomendamos aquellos juegos sobresalientes y que nos quitan el sueño.

LOS MÁS ESPERADOS

- ALICE MADNESS RETURNS (XBOX 360, PS3, PC): Alicia es mala, diabólica y perversa, al menos esta alter ego de la inocente Alicia en el País de las Maravillas. Definitivamente, esta Alicia bizarra nos gusta más. El juego es la segunda parte de Alice de American McGee's y nos transporta a un mundo muy oscuro en el cual comandaremos a nuestra heroína en tercera persona y en el cual deberemos eliminar a todos nuestros enemigos. Así es, aquí no veremos a nadie simpático esperándonos para tomar el té.

- F.E.A.R 3 (PC, PS3, XBOX 360): La saga FEAR es una de las mejores propuestas en el rubro de los FPS de los últimos tiempos. En todas sus entregas, el terror es el protagonista y es muy tentador jugar estos títulos con nuestros parlantes al máximo y las luces apagadas. Esta tercera entrega redobla la apuesta, dado que promete sorprendernos con las cinemáticas dirigidas por el mismísimo John Carpenter en persona!!!

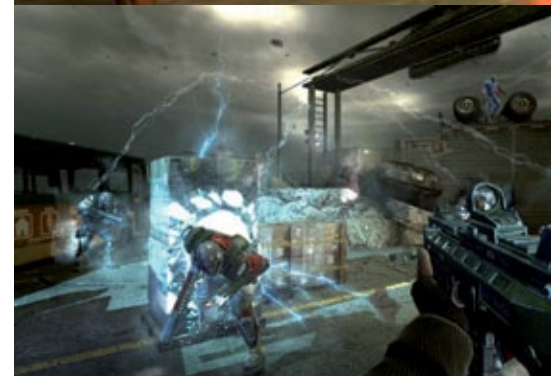
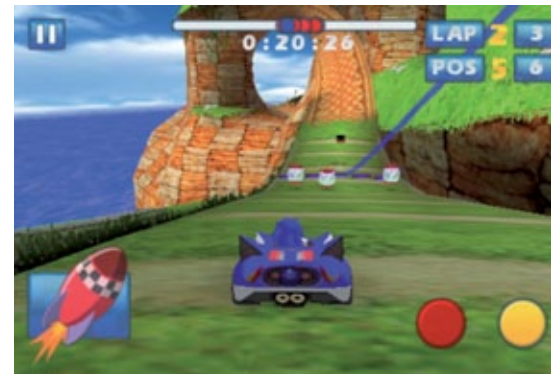
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (3DS): Zelda es, después de Mario, una de las franquicias más rendidoras de Nintendo, es por eso que siempre está presente en el lanzamiento de las nuevas consolas de la firma. Esta vez, la propuesta es la readaptación del Ocarina of Time, en el cual comandaremos a Link por diversos momentos de su vida. Una

gran aventura que ya jugamos, pero sin dudas queremos ver cómo luce en la nueva 3DS.

- HUNTED: THE DEMON'S FORGE (PC, XBOX 360, PS3): Desde que Gears of War nos voló la peluca, amamos los juegos de acción en tercera persona. Esa es la propuesta de Hunted, un juego que estará ambientado en un oscuro mundo fantástico y combinará diferentes géneros con algunos toques de rol. Además, Hunted promete una aventura multijugador cooperativa no apta para cardíacos.

- RED FACTION: ARMAGEDDON (PC, XBOX 360, PS3): Sí, viene algo atrasado con respecto a sus anuncios, pero parece que veremos esta nueva entrega de Red Faction este mes. Armageddon repite algunos condimentos de su antecesor, el cual fue un gran título de acción en tercera persona. Por supuesto que deberemos alimentar con balas a hordas de alienígenas, 50 años después del título original. Lo único que esperamos es que nuestro tatuado héroe (nieto del protagonista de la entrega anterior) esté a la altura del desafío.

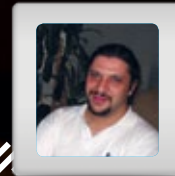
- SONIC AND SEGA ALL-STARS RACING (IPHONE): Cerramos nuestra selección mensual de videojuegos, con un lanzamiento para el popular celular de Apple. En esta ocasión se trata de esta aventura sobre ruedas protagonizada por Sonic y sus amigos de la factoría Sega. En el juego, el escarabajo azul de la reconocida empresa imitará al fontanero de Nintendo en una aventura de conducción de los vehículos más disparatados. Obviamente que para ganar podremos recurrir a una gran selección de trucos y objetos que complicarán la carrera de nuestros oponentes. Por supuesto que tampoco faltarán los escenarios repletos de rampas, aceleradores de velocidad y todo el color que ya es una marca registrada en el mundo de Sonic.



REVIEW

LLEGA LA CONTINUACIÓN DE UNO DE LOS JUEGOS MÁS ACLAMADOS DE VALVE

PORTAL 2: CHELL NO SE RINDE



ES SABIDO que Valve Corporation se toma su tiempo para desarrollar sus juegos, evitando lanzarlos al mercado hasta que la compañía no esté enteramente satisfecha con el producto. Sin ir más lejos, llevamos tres años y medio esperando la culminación del glorioso “Half-Life II”, el tan ansiado “Episodio 3”, sin contar con la más mínima señal de cuándo se producirá este acontecimiento. Idéntico lapso se ha tomado Valve para estrenar “Portal 2”, la secuela del exitosísimo juego creador de un género tan único como original: el “FPS de Plataformas Puzzle”, por llamarlo de alguna manera. A mediados de abril, tras una gran campaña de lanzamiento, finalmente arribó la segunda parte de este notable título, que se ofrece para Windows, Mac OS X, Playstation 3 y XBOX 360. En ella, nuevamente nos ponemos bajo la piel de Chell, la heroína atrapada en las interminables instalaciones de Aperture Science, una mega-empresa dedicada a la investigación científica con fines de defensa. Al igual que en “Portal”, el objetivo de Chell será lograr su libertad escapando a la superficie, pero esta vez su periplo será más prolongado e intenso, y colmado de giros inesperados.

ARG: ALTERNATE REALITY GAME

La columna vertebral de la campaña publicitaria que precedió a la publicación de “Portal 2” fue un “ARG”, siglas de “Alternate Reality Game”, en español “Juego de Realidad Alternativa”. La idea detrás de este innovador concepto es conformar un relato cuyos componentes pueden obtenerse a partir de distintos “soportes me-

diáticos” del mundo real. A menudo, el desarrollo del relato contado de este modo se va modificando de acuerdo a las distintas acciones realizadas por los participantes del juego. La mayoría de los ARG suelen tomar la forma de un conjunto de puzzles o acertijos, más o menos ocultos en diversos tipos de medios: desde minijuegos dentro de otros juegos, hasta piezas de información -muchas veces codificada- en publicidades, cómics o videos. Se considera que los ARG están intrínsecamente relacionados con Internet, ya que para poder tener éxito en el desarrollo del juego es fundamental buscar y compartir información sobre él, para lo cual una herramienta de comunicación como la Web es prácticamente indispensable. El ARG que fue preparando el terreno para la salida de Portal comenzó con varios meses de antelación a su publicación, iniciándose con pistas diseminadas en expansiones de varios juegos de Valve, lo que incluye tanto el “Portal” original como el popular FPS de combate multijugador “Team Fortress 2”. Luego, se difundieron publicidades, cortos en video y arte gráfico que contenían nuevas pistas codificadas. Gran parte de los elementos del ARG fueron canalizados a través de STEAM, la plataforma de distribución de contenidos online creada por VALVE, que toma cada vez más fuerza entre los gamers de todo el mundo. El punto culminante fue la oferta a través de STEAM del “potato sack” (bolsa de papas), un conjunto de trece juegos “indie” ofrecidos a precios promocionales. Los jugadores, al adquirir y jugar estos trece juegos, participaban en “GLaDOS@

PUNTAJE FINAL:

95

LO BUENO:

Excelente argumento y desarrollo de los personajes. Gráficos y sonido impecables. Gran ambientación. La inclusión de un modo multijugador cooperativo.

LO MALO:

Los tiempos de carga entre niveles. Aunque es más larga que la del "Portal" original, la campaña "single player" sigue siendo algo corta y nos deja con ganas de más.

Home", una suerte de "procesamiento distribuido" (a la SETI@ Home) simulado, cuyo objetivo era lograr el poder de cálculo necesario para reiniciar a GLaDOS, la ultrapoderosa y malvada computadora encargada de las operaciones de la planta de Aperture Science, archienemiga de Chell en el primer "Portal". En el momento en el que se consiguiera este objetivo, estaría disponible en Steam el "Portal 2". Miles de gamers adhirieron a la propuesta, dado lo cual se adelantó unas cuantas horas la salida del juego a la venta. Se preguntarán el motivo del nombre "potato sack". La respuesta la encontrarán tanto eliminando tres letras del título de esta secuela ("PORTAL TWO") como jugándola, ya que -por insólita que suene esta afirmación- las papas desempeñarán en el nudo argumental un papel más que importante.


PORTAL 2: LA PESADILLA SE REPITE

Al iniciarse la campaña "single player" de Portal 2, Chell se halla en una especie de habitación de hotel. Muy pronto, descubrirá con horror que ese lugar no es más que una suerte de cubículo de almacenamiento, alojado dentro de las inmensidades de la planta subterránea de Aperture Science. Por cierto, la forma en la que nuestra heroína regresó a la planta tras su escape en el final de "Portal" está contada en un creativo y original comic, "Portal 2: Lab Rat", que puede leerse online o descargarse en PDF desde [<http://www.thinkwithportals.com/comic/>]. Con la ayuda de Wheatley,

un "personality core" integrante del subsistema informático de la planta, encargado de cuidar de los "sujetos de prueba", recorrerá parte de las instalaciones. Éstas muestran evidentes signos de deterioro y abandono, causados por la puesta fuera de línea de GLaDOS provocada por la propia Chell en el desenlace de "Portal". Pese a su flemático acento británico, más temprano que tarde queda en evidencia que, más allá de sus buenas intenciones, Wheatley se caracteriza por su gran torpeza, que demasiado a menudo lo llevan a obtener resultados opuestos a los buscados. Intentando ayudar a Chell a encontrar nuevamente el camino de salida hacia la superficie, terminan reactivando involuntariamente a la todopoderosa GLaDOS, quien recuerda perfectamente a Chell, y no precisamente con cariño. A partir de allí, se sucederán una serie de giros argumentales tan inesperados como hilarantes, que llevarán a la pertinaz protagonista a recorrer la historia de Aperture Science y su fundador, Cave Johnson, desde sus mismos inicios, por lo que será capaz de comprender los orígenes y motivaciones de GLaDOS. No diremos más sobre el argumento, ya que como este es probablemente el punto más fuerte del juego, es fundamental dejar que el jugador descubra por sí mismo cómo sigue la historia, que, como ya advertimos, esconde múltiples sorpresas.

GAMEPLAY

Pasemos, entonces, a concentrarnos en el "gameplay" de esta secuela. Algo sobresaliente en la



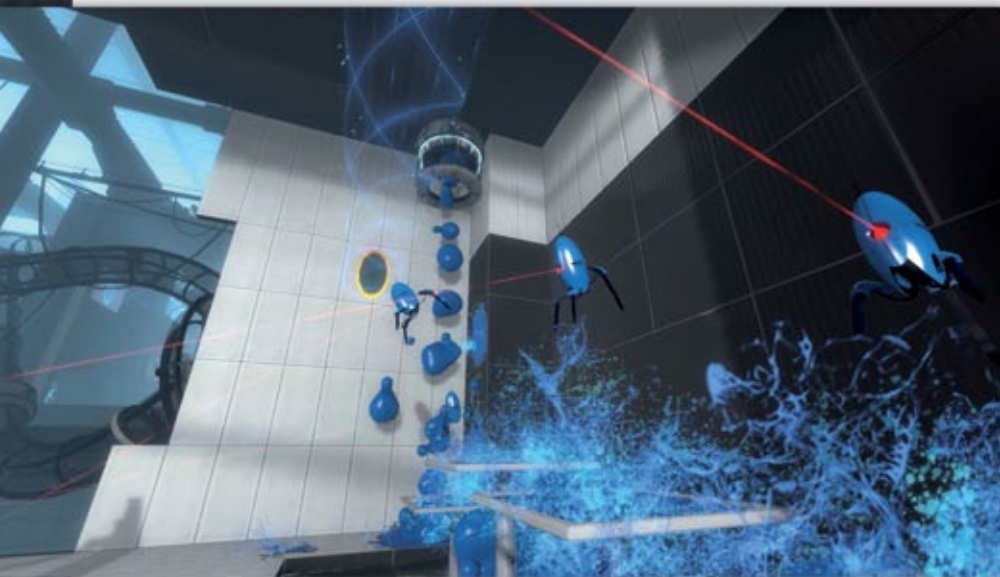
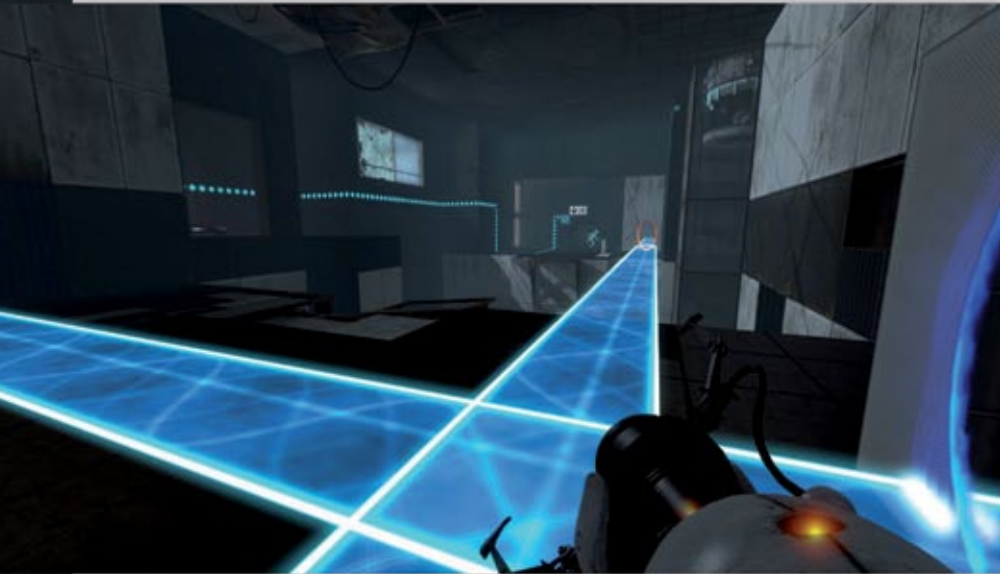
saga, ya característico del “Portal” original, pero que en esta segunda parte es aún más notorio, es el hecho de haber hecho un juego que, siendo principalmente de plataformas y “puzzles”, está lleno de acción y adrenalina, pese a que en él no existen las armas ni la confrontación directa. Como ya una gran mayoría de los gamers sabe bien, la protagonista cuenta con un equipamiento sumamente exiguo: unos protectores incorporados a sus piernas que le permiten sobrevivir ilesa a caídas desde alturas que normalmente serían fatales, aunque no la protegen de ser demasiado prolongadas esas distancias; y la ya archiconocida “portal gun”, un dispositivo que lanza dos portales, uno de color naranja y otro azul, con cada uno de los botones del mouse. El concepto es tan sencillo como genial: al entrar por uno de los portales, se sale por el otro. Esto permite a Chell alcanzar lugares normalmente inaccesibles, ya sea desde la simple ubicación de los “portales” a nivel, como por medio del aprovechamiento de las leyes de la física, por ejemplo la del “momento lineal”. En muchos de los puzzles, deberemos trabajar con elementos que se encuentran en las distintas cámaras de prueba (test chambers) que iremos atravesando. Varios de ellos son ya viejos conocidos para los jugadores del “Portal” original, como los botones y los companion cubes (“cubo compañero”), que, habitualmente, se utilizan en conjunto. Una vez más, tendremos que eludir o eliminar a las peligrosas torretas

robotizadas de vigilancia cuando nos las topemos en nuestro camino. Pero, también, hay una buena cantidad de elementos exclusivos de esta secuela, que son indispensables para completar muchos de los verdaderos rompecabezas que constituyen cada uno de los niveles del juego. Entre ellos, se cuentan unos cubos que contienen en sus caras unas lentes de cristal reflexivo, que posibilitan desviar los haces de rayos láser que aparecen en algunas ocasiones en cualquier dirección; unos puentes de “luz sólida”, que permiten transitar sobre ellos; unos “rayos tractores”, que formarán una suerte de túnel que arrastrará en una dirección determinada cualquier objeto que se cruce en su camino y, finalmente, tres variedades de una especie de gel similar a la pintura, que cubre cualquier superficie que toque, cada uno con una propiedad particular. El “conversion gel”, de color blanco, posibilita ubicar un portal en superficies que normalmente no lo aceptarían, habiéndolas cubierto previamente con este gel. El “repulsion gel”, de un tono azulado, brinda a las paredes (o pisos y techos) embadurnados con el mismo una característica parecida a la de una cama elástica, y nuestra protagonista rebotará como una pelota en aquellos lugares que hayan sido “pintados”. Por último, el “propulsion gel”, que es rojo, brindará a los lugares recubiertos con él un factor de deslizamiento muy alto, lo que le permite a Chell conseguir al transitarlos una aceleración inusitada. Al igual que sucedía en

el primer “Portal”, todos estos nuevos elementos inicialmente nos son presentados por separado, para que logremos incorporar cada concepto gradualmente hasta dominarlo por completo, por lo que el juego brinda una curva de aprendizaje muy suave, especialmente para quienes hayan jugado a la primera parte. Posteriormente, irán apareciendo en combinación, lo que dificultará considerablemente la resolución de las cámaras ubicadas en los últimos capítulos del juego. De todas formas, hay apenas un par de ellas que son especialmente difíciles, y, con un poco de imaginación y la observación aguda de las numerosas pistas visuales que se nos dan, es muy difícil “trabarse”, por lo que, de este modo, el desarrollo del juego es altamente dinámico. Lamentablemente, este dinamismo y la gran inmersión que logra su ambientación se ven opacados por los tiempos de carga entre niveles, que, aunque no llegan a ser irritantes, son lo suficientemente prolongados como para cortar el clima en muchas oportunidades.

GRÁFICOS Y SONIDO

Aunque el engine Source tiene sus años, Valve lo ha ido optimizando, aprovechando su diseño modular para agregarle nuevas características en cada lanzamiento. Una de las novedades más recientes es haber portado el motor para que se ejecute sobre Mac OS X, por lo cual este título se ofrece también para esta plataforma. Además, han mejorado notablemente las texturas en cada nuevo juego liberado



central de Aperture Science, pero no menos meritorios son los roles de Stephen Merchant, como el flemático pero atontado Wheatley, y el consagrado actor J. K. Simmons, famoso por representar al Dr. Skoda en la hiperpopular serie televisiva "La Ley y el Orden". Este último ha interpretado maravillosamente a Cave Johnson, el excéntrico fundador de Aperture Science, quien, a lo largo de los años, ha dejado su pensamiento grabado en una gran cantidad de mensajes automáticos que se irán sucediendo hacia la mitad del desarrollo argumental del juego, lo que nos permitirá, de esta manera, comprender a fondo finalmente cómo y por qué Aperture Science y GLADoS llegaron a ser lo que son. En el clásico estilo de Valve, Chell, nuestra protagonista, sigue sin emitir palabra alguna, de la misma forma que sucede con el carismático Gordon Freeman, personaje principal de la saga "Half-Life".

MODALIDAD MULTIJUGADOR

Además de la campaña para un solo jugador, Valve ha incorporado a esta secuela un modo multiplayer cooperativo para dos jugadores. Como este modo cooperativo posee sus propios escenarios y argumento, su inclusión extiende la vida útil del juego. Esto es particularmente relevante si se tiene en cuenta que la historia en modalidad para un jugador puede ser completada en pocas horas (entre seis y ocho para los más avezados), aunque Valve ha prometido liberar expansiones descargables (DLC) en forma

al mercado, haciendo un uso eficaz de la mayor cantidad de memoria RAM integrada a las tarjetas gráficas de última generación. Esto redundo en que "Portal 2" luzca espléndido a nivel visual en todos sus aspectos, tanto en lo que hace a los fondos, como a los personajes y la animación en general. En el apartado del audio, asimismo,

se ha hecho un gran trabajo. Los efectos sonoros y la música están bien logrados, pero en lo que el juego se destaca especialmente -por lo mismo que su antecesor de la saga- es en los doblajes de voz. Ellen McLain ha realizado otra vez un trabajo impresionante encarnando a GLADoS, la psicótica y superpoderosa computadora

absolutamente gratuita durante la temporada veraniega del hemisferio norte, es decir en unos escasos meses. Para jugar de a dos, puede hacerse con ambos jugadores en la misma máquina -en cuyo caso se dividirá la pantalla al medio-, o con cada jugador con su propio equipo, indistintamente de la plataforma con la que cuente cada uno; por ejemplo, un usuario de PC puede jugar en tándem con el propietario de una Playstation 3. En este modo, los jugadores encarnarán a dos robots, Atlas y P-Body. Originalmente un "personality core" y una torreta de defensa, GLADoS los ha modificado y dotado a cada uno de un par de piernas y una portal gun, lo que los transforma en robots encargados de llevar adelante las pruebas pensadas en principio para sujetos humanos. Como cada robot puede generar su propio par de portales, pero ambos son capaces de usar los portales creados por el otro -lo que totaliza cuatro portales simultáneos por nivel-, las "cámaras-puzzle" son notablemente más complejas que las de la campaña para un único jugador y, por ende, más complicadas de superar. En línea con el resto del juego, tanto el aspecto como el comportamiento de Atlas y P-Body tienen un matiz sumamente cómico, por lo cual son tomados en sorna constantemente por GLADoS. Los desarrolladores del juego han comentado que se han inspirado en el fabuloso dúo cómico del cine de los años 20 y 30 "Laurel & Hardy" (el gordo y el flaco) para diseñar a estos divertidos personajes.

CONCLUSIONES

Aunque las secuelas no suelen tener el impacto que genera la primera entrega de una saga, cuando se trata de un juego innovador y original, "Portal 2" impresiona tanto como su antecesor. Los amantes de la ciencia ficción, los aficionados a los juegos de plataformas y los miembros de la inmensa legión de seguidores de los videojuegos producidos por Valve no pueden perderse "Portal 2", un título redondo por donde se lo mire, tanto desde la realización técnica, como desde el punto de vista argumental. Por sobre todas las cosas, se trata de un juego muy entretenido, tanto por su jugabilidad única y su concepto revolucionario, como por la inmensa cantidad de guiños, ironías y situaciones cómicas que nos encontraremos a lo largo del juego. Vale la pena disfrutarlo aunque más no sea para vivir su increíble final, tras el cual -como casi todos los fans del primer "Portal" esperaban- nuevamente nos regocijaremos con otra canción compuesta por Jonathan Coulton especialmente para la ocasión, e interpretada por la voz sintetizada y sarcástica de GLADoS.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Como los aficionados a los juegos de Valve ya saben, el motor "Source" es tremendamente flexible y posibilita su empleo -mediante la configuración de los detalles en baja calidad- en equipos menos potentes que los necesarios para otros juegos de estreno reciente, particularmente en lo que se refiere a la placa de video. En su versión para Windows, es imprescindible Sistema Operativo Windows XP o superiores, CPU de un solo núcleo de 3.0 Ghz o multinúcleo de 2.0 Ghz, 1 Gb RAM (2 Gb para Windows Vista) y 8 Gb de espacio libre en el disco rígido. La tarjeta gráfica debe soportar por hardware DirectX 9.0c, es decir, se precisa una GeForce 6XXX / ATI 1300XT o posteriores. Para Macintosh, se requiere Mac OS X v10.6.7 o posterior, procesador multinúcleo de 2.0 Ghz, 2 Gb de RAM, 8 Gb de espacio en disco y tarjeta de video ATI Radeon HD 2400 / NVIDIA GeForce 8600 / Intel HD Graphics 3000 o superiores.



Los trabajadores de las Apple Store descubren que la única manera de que Steve Jobs los escuche es haciendo reclamos cool



Durante dos días Blogger estuvo caído La abuela de Georgia declaró



Luego del éxito de "300", Zack Snyder filma "Sucker punch", que no entusiasma tanto como la de los espartanos en shorcito



Cómo hicieron en la CIA para encontrar a Bin Laden



Daniel PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$45
al año



.com

www.tenetudominio.com



Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada
por ICANN para el registro de dominios.

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

**TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA...!**

+ CLIENTES

+ EFICACIA

+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

 Buenos Aires: +54-11-52388127 |  Córdoba: +54-351-5681826 |  Mendoza: +54-261-4058337 |  Rosario: +54-341-5169000

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462