

WINDOWS 8

**Microsoft prepara su nuevo S.O.
para PCs, sin olvidarse de los tabletas.**



**TECNÓPOLIS: 200 AÑOS
DE CIENCIA ARGENTINA**



**REALIDAD AUMENTADA:
LOS MUNDOS REALES Y
VIRTUALES SE ENCUENTRAN**

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

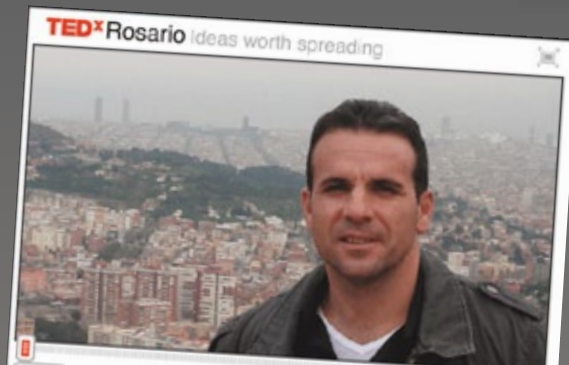
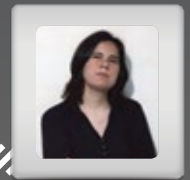
Ingresá hoy mismo a:

www.tenetusitio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



CIENCIA MADE IN ARGENTINA

COMO TODA ADOLESCENTE de los '90, estoy acostumbrada a escuchar la frase “científico argentino” únicamente dentro de oraciones del tipo “el brillante científico argentino, que trabaja para la universidad / el laboratorio / el centro [Nombre Impronunciable] de [País Extranjero Muy Lejano]...” Convencida de que vivía en un país que no parecía cansarse de exportar materia gris, viví uno de los momentos más alentadores de mi vida el año pasado, cuando Claudio Fernández se subió al escenario del primer TEDx Rosario (pueden ver y escuchar su charla en <http://www.youtube.com/watch?v=I3UAHHarpEw>). Había leído sobre él y conocía su trabajo. Encuadraba exactamente en el tipo de científico que describía más arriba. Claudio era un brillante científico argentino que trabajaba para el Instituto Max Planck, de Göttingen, Alemania. Ahí revolucionó el mundo de la ciencia al descubrir nada más ni nada menos que cómo se produce la enfermedad de Parkinson.

Pero Fernández no estaba aprovechando sus vacaciones en la ciudad que lo vio nacer para dar su charla. No estaba de paso, para picar algo con amigos en el Club de la Milanese o irse a bailar a Madame, como cierta estrella del Barcelona. Estaba en Rosario porque vive y trabaja en Rosario. Finalmente, empezaron a llegar fondos destinados al desarrollo científico a la Universidad Nacional de Rosario (UNR), y Claudio no dudó en volver. No vino solo. Se trajo a su equipo de trabajo de Max Planck, al equipo que allá en Alemania conocían como “Little Rosario,” ya que el 90% de los participantes eran rosarinos y santafesinos. Todos ellos, al igual que Fernández, estudiantes recibidos en universidades públicas y gratuitas. El mes pasado, este equipo de mentes brillantes descubrió una droga que inhibe el Parkinson. En marzo del próximo año esperan tener en funcionamiento la primera unidad tecnológica del país para descubrimiento y diseño de fármacos.

No fue tarea fácil, pero Fernández consiguió sumar los apoyos que necesitaba para avanzar en sus investigaciones en su querida ciudad. Aparte de la UNR, sumó aportes del gobierno provincial y del Ministerio de Ciencia y Técnica de la Nación. ¿Habrán más científicos como Claudio Fernández, capaces de renunciar a una carrera exitosa y cómoda en un país avanzado, y cambiarla por un deseo irrefrenable de poner a su ciudad en el mapa científico mundial? ¿Acaso creen que no? Los invitamos a conocer Tecnópolis, la megamuestra de ciencia y tecnología argentina que abrió hace unas semanas en Buenos Aires y se puede recorrer (con tiempo, porque es enorme) hasta el 22 de agosto. Javier Richarte les cuenta en esta edición cuáles son algunos de los hitos, que recorren 200 años de historia de ciencia nacional, que podrán ver y tocar. Qué suerte que hay tantos Fernández en el país. ¿Se imaginan lo que lograríamos si fueran todavía más?



DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

DÉBORA ORUÉ

COLUMNISTAS

ALEXIS BURGOS
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

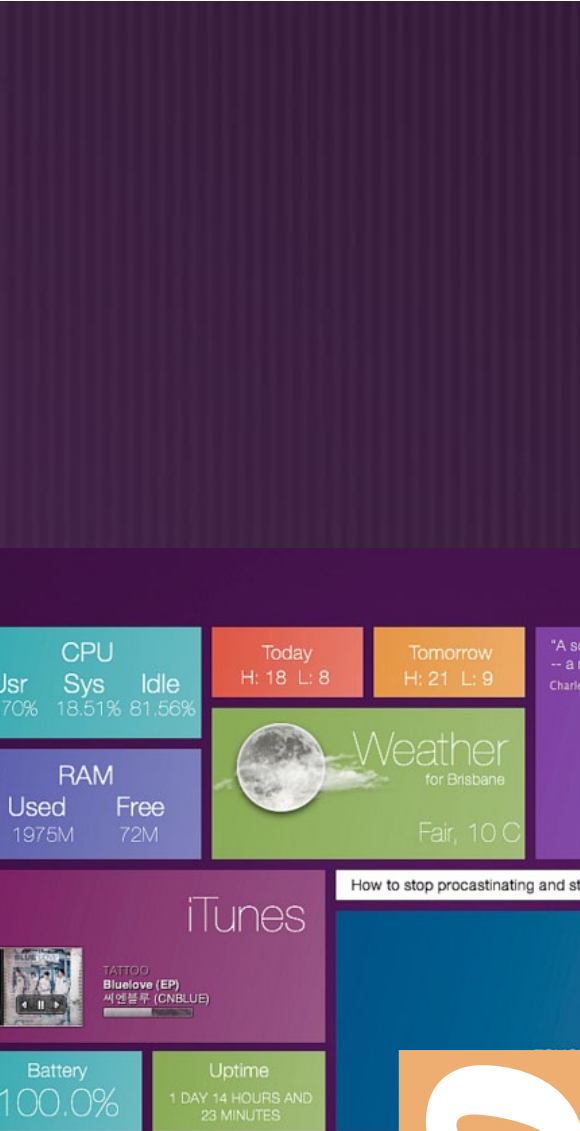
REDACCIÓN

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



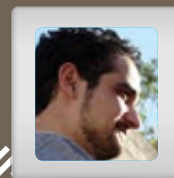
SUMARIO

¡EUREKA, ABRIÓ TECNÓPOLIS!	PÁG. 6
TECNOGADGETS	PÁG. 10
CÓMO TRANSFORMAR FACEBOOK EN UNA HERRAMIENTA MÁS ÚTIL	PÁG. 12
RENOVAR LA PC: MINI-GUÍA DE COMPRAS (II)	PÁG. 16
NVIDIA GEFORCE GTX 560 1024MB	PÁG. 22
EL NUEVO PERIODISMO	PÁG. 24
UN NUEVO WINDOWS PARA UNA NUEVA GENERACIÓN DE EQUIPOS	PÁG. 28
REDES WIFI ABIERTAS	PÁG. 34
LINBERRY, LA MEJOR APLICACIÓN PARA MANIPULAR UNA BLACKBERRY DESDE LINUX	PÁG. 38
COMPRANDO POR INTERNET	PÁG. 42
LA HUELLA DE LOS GIGANTES TRAS SU PASO POR E3	PÁG. 46
MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD	PÁG. 50
COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE Y LINUX	PÁG. 54
CALENDARIO GAMER: AGOSTO 2011	PÁG. 58
RED FACTION ARMAGEDDON: GUERRA BAJO LA TIERRA	PÁG. 60
HUMOR	PÁG. 66



¡EUREKA, ABRIÓ TECNÓPOLIS!





LA MEGA-MUESTRA SOBRE CIENCIA Y TECNOLOGÍA ARGENTINA FUE PLANEADA PARA LLEVARSE A CABO DURANTE OCTUBRE Y NOVIEMBRE DE 2010, PERO SUS ORGANIZADORES NO LOGRARON OBTENER EL PERMISO DEL GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES. POR ESO HOY, NUEVE MESES DESPUÉS, INAUGURÓ EN OTRO LUGAR PERO EN TODO SU ESPLENDOR.

TECNÓPOLIS es una enorme instalación de 50 hectáreas, ubicada en Villa Martelli, a metros de la Ciudad de Buenos Aires, y permanecerá abierta durante más de cinco semanas, hasta el 22 de agosto (excepto los días lunes). La exposición está dividida conceptualmente en cinco “continentes”: aire, agua, tierra, fuego e imaginación; cada uno cuenta con exhibiciones al aire libre y en carpas cubiertas, visitas guiadas y -eventualmente- la posibilidad de interactuar con las muestras, como es el caso de poder utilizar Surfaces (pantallas horizontales multi-táctiles con juegos o contenido multimedia) o controlar robots en un mini-partido de fútbol.

LA EVOLUCIÓN DE LAS COMUNICACIONES

Una de las primeras muestras para visitar es la que, progresivamente en distintas carpas, con una voz en off y proyecciones de video en modalidad mapping (es decir, sobre superficies no planas: múltiples cubos, semiesferas y hasta sobre paredes curvas) nos relatan la historia y el avance de los métodos de comunicación usados en Argentina desde sus comienzos: correo postal, radio, teléfono, televisión, televisión color, correo elec-

trónico, televisión digital terrestre y videoconferencia, entre otros. Las proyecciones mapping están muy bien logradas en todas las fases de esta visita cuasi-guiada, y es una posibilidad excepcional para conocer bien de cerca esta técnica que llega a utilizar casi veinte proyectores simultáneamente para cubrir todas las superficies en tan extensas habitaciones y con amplios ángulos de proyección.

El tramo final de este recorrido deja la tecnología de lado por un instante, para recordarnos que la tecnología usada en los medios de comunicación no sirve de mucho si no se cuenta con un medio para propagar la información, y no se refiere a cables ni al aire, sino a la democracia.

PASEO GLACIAR

Otra de las enormes carpas encierra en su interior un pequeño paseo mitad virtual / mitad real por un glaciar en plena caída. En este caso, la muestra está más orientada al turismo, pero hace uso intensivo de la tecnología para representar uno de los paisajes de mayor atracción en el país: el glaciar Perito Moreno. El frío reinante en ese ambiente





“Otras áreas de la exposición ofrecen a los visitantes la posibilidad de interactuar en experiencias multimedia, como es el caso de 1000 guitarras, un mecanismo similar a Kinect (de Microsoft) en el que dirigimos una orquesta de guitarras con sólo dar órdenes moviendo nuestros brazos, a distancia y sin tocar ningún dispositivo de control.”

ubica nuestros sentidos como si estuviéramos realmente en el lugar representado. Las imágenes de video proyectadas en pantallas gigantes y el estruendoso sonido de los bloques de hielo cayendo al lago logran conformar una fiel imagen de esa parte de nuestra Patagonia. Grandes trozos de hielo verdadero adornan la instalación y aportan frío adicional. Todavía hay más, pero es sorpresa. Vale la pena pegarse una vuelta por este interesante recorrido que nos sumerge en el paisaje hasta tornarlo tangible.

VUELA, VUELA

Una de las muestras más interesantes es al aire libre. Se trata de la que reúne clásicos y prototipos de la aviación nacional, tanto civil como militar. Se pueden apreciar bien de cerca aviones como el Pulqui II y el helicóptero experimental CH-14 (más conocido como “Aguilucho”) desarrollado por la empresa argentina Cicaré. Además, se puede visitar por dentro un helicóptero de carga, ver turbinas desarmadas y también tanques de guerra. Más allá de aviones reales, también se exponen versiones en miniatura

de otras naves en un stand cubierto dedicado al aeromodelismo.

DIVERSIDAD TECNOLÓGICA

Otras áreas de la exposición ofrecen a los visitantes la posibilidad de interactuar en experiencias multimedia, como es el caso de 1000 guitarras, un mecanismo similar a Kinect (de Microsoft) en el que dirigimos una orquesta de guitarras con sólo dar órdenes moviendo nuestros brazos, a distancia y sin tocar ningún dispositivo de control.

Muchos recordarán el rescate de los 33 mineros en el desierto de Chile, durante el año 2010. La recuperación de los mineros logró hacerse gracias a un estrecho túnel por el que descendía y ascendía un módulo. En Tecnópolis puede apreciarse la sonda Fénix II y hasta sacarnos una fotografía junto a ella.

Un stand llamado Zona Intel permite sentarse a dibujar pero sin novedosas tecnologías ni revolucionarios métodos, tampoco utilizando computadoras con microprocesadores de última generación; la cosa es más bien con métodos convencionales: usando lápiz y papel (!!!). No se esmeraron demasiado los pioneros del Silicon Valley.

En cambio, el sector destinado a software y robótica es muy atractivo. Grandes y chicos podrán controlar robots en encuentros futboleros. En este lugar hay un robot con apariencia de hombre mayor que responde las preguntas que le hagamos en tiempo real (aunque el muñeco entiende únicamente el inglés), también hay réplicas de celebridades androides, como Número 5 (el abuelo ochentoso de Wall-E). Otro atractivo muy interesante son las charlas programadas sobre ciencia y tecnología que están a cargo de

expertos en el tema y representantes de universidades de todo el país.

EL STAND FUNCIONAL

Tecnópolis cuenta con un stand muy especial acerca de la concientización del reciclado de la basura y sobre la importancia de la reducción del impacto ambiental. A diferencia de otras áreas de la muestra, su mensaje no se transmite mediante videos, folletería, computadoras, ni interacción directa: el corazón de este stand es maquinaria real para el reciclado de basura, funcionando mientras es accionada por operarios reales haciendo trabajo real. Todo el cartón que se tira a la basura en Tecnópolis llega a este sector como destino final, para renacer en versión reciclada.

LA TELE, POR DENTRO

No, no veremos aparatos de televisión desarmados; en realidad, conoceremos el equipamiento usado por canales de televisión argentinos desde sus inicios, en plan museo. El stand dedicado a la televisión expone reproductores de cinta de antaño, cámaras obsoletas y no tanto... Las paredes de este lugar están forradas con información escrita sobre ellas y pantallas que reviven momentos históricos de la TV local.

NO TODO ES CIENCIA...

Uno de los stands cubiertos tiene la forma y el aspecto exterior de una típica fábrica nacional. Allí se exhiben automóviles argentinos antiguos y actuales. También allí mismo se desarrolla en loop una performance a cargo de Fuerza Bruta, dedicada a la industria nacional, con un coche Siam Di Tella como protagonista y heladeras Siam como satélites (actividad que se pudo disfrutar en los festejos del Bicentenario, el año pasado).

Hablando de cultura y espectáculos, las instalaciones cuentan con escenarios donde se presentan músicos y artistas.

CONCLUSIONES

Tecnópolis es una ciudad de ciencia, y también de tecnología, arte y cultura. Su objetivo es acercar la ciencia y la tecnología al pueblo y lo logra, sobre todo para los más chicos, que pueden aprovechar esta muestra gratuita durante sus vacaciones de invierno.

Astronomía, física, química, aviación, nanotecnología, informática, proyecciones 3D, videojuegos, medio ambiente, educación, energía, arte, cultura e historia de nuestro país; todo eso fluye por las calles del gigantesco predio donde fue montada esta muestra.

La única crítica que puedo hacer sobre esta feria es que, al menos el primer día, había cosas sin terminar, y se notaba: aún había grúas montando estructuras o trabajadores pintando y colocando césped. De todas formas, la entrada es gratis, no nos podemos quejar. Sin embargo, lo más probable es que en las siguientes jornadas eso se solucione y los que visiten la muestra a lo largo de estas cinco semanas puedan disfrutarla en su totalidad.

Tecnópolis es la excusa ideal para que los adultos repasemos la historia de la ciencia y la tecnología en estos 200 años de historia argentina y para que los más chicos puedan conocer esa historia y, además, se incentiven y motiven con lo nuevo, con lo que viene. Quizás el día de mañana muchos de ellos sean científicos gracias a este evento, quién sabe.

Más información sobre la muestra, sus contenidos, la agenda de charlas y artistas en vivo, y cómo llegar en www.tecnopolis.ar.





TECNO GADGETS

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

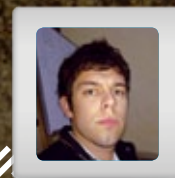
BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS a nuestra selección mensual de Gadgets, en donde revisamos, recomendamos y repasamos a fondo los accesorios tecnológicos que nos quitan el sueño. Como siempre les traemos una selección variada y para todos los gustos.

UN GPS PARA MOTOCICLETAS

Si somos adeptos a surcar las rutas, no en compañía de nuestro automóvil sino sintiendo el viento en el rostro montado en una moto, la serie Garmin Zumo es para nosotros. La idea de esta línea es que nació para cubrir las necesidades de este rubro en particular, ya desde su eslogan reza "fabricado para y por motociclistas". En particular, el modelo 660 ofrece una exquisita y amplia pantalla táctil panorámica de 4,3" que incluso se ve de maravillas cuando es alcanzada directamente por la luz del sol, un cambio radical teniendo en cuenta que los modelos anteriores se ofrecían con grandes botones de goma para poder ser comandados incluso utilizando guantes.

Por otra parte y pensado para ser utilizado a la intemperie, el Zumo 660 no sólo es resistente a golpes y caídas, sino que también es a prueba de agua, digamos que a la hora de salir a la ruta el dispositivo estará a salvo de las inclemencias del tiempo. ¿La única contra? Adivinaron: su precio. Se viene la Nintendo Wii U. Definitivamente, Nintendo supo revolucionar el mercado de videojuegos con el lanzamiento de su consola Wii, y ahora el compromiso es tratar de sorprender al mercado gamer nuevamente, luego de su innegado éxito comercial. Si bien la cuestión no es fácil, al menos sabemos de qué manera Nintendo se plantará en este mercado de cara al próximo año, gracias a la presentación de su nueva consola en la feria E3 (Electronic Entertainment Expo) de EEUU. La Wii U no es una simple evolución de la Wii original, sino que la empresa Nipona pateó el tablero de diseño y volvió a trabajar para ofrecernos una consola original en todo sentido. La apuesta una vez más es la revo-

lución en la forma de jugar, dejando para Sony y Microsoft el mercado del Gamer Hardcore con sus potentes consolas de nueva generación que seguramente verán la luz en los próximos años. La Wii U parece un híbrido entre una consola y una tablet, ya que posee una pantalla propia de 6" y nos permitirá jugar sin contar con un televisor. Si queremos sacar máximo provecho de nuestro juego, podremos sincronizar la Wii U a su base (conectada a una TV) para disfrutar de nuestro título en dimensiones más amplias, luego si la TV va a ser utilizada por otra persona, podemos seguir jugando sin interrupciones en la pantalla de la consola. Lo que nos asombró de esta nueva propuesta es la interacción de la consola con la TV. En muchos títulos la pantalla integrada a la Wii U servirá como complemento de la experiencia que estamos viviendo en nuestro LCD, simplemente genial. No sabemos a ciencia cierta si la Wii U mantendrá su legado y será un éxito de ventas, lo que sí sabemos



es que Nintendo va, una vez más, por buen camino.

SAMSUNG CHROMEBOOK SERIE 5

Chrome OS comienza a aparecer tímidamente en el mercado portátil, acompañando el lanzamiento de nuevos productos. En esta ocasión, fue Samsung quien apostó por el nuevo sistema operativo de Google y lanzó al público el pasado mes su nueva Serie 5. La presentación del dispositivo lleva como bandera un diseño espectacular sumado a su pantalla LED de 12", una medida que la hace muy portátil y a la vez cómoda de utilizar, incluso para disfrutar de series y películas y tener una buena experiencia de navegación. Otro punto a favor es su peso, la Chromebook Serie 5 no supera el kilo y medio, por lo que puede ser un buen reemplazo para nuestra vieja y pesada Notebook.

En el apartado técnico nos encontramos con un procesador Atom N570, 2 GB de memoria RAM y un disco en estado sólido de 16 GB. Puede que en materia de almacenamiento nos parezca poco, pero recordemos que las Chromebooks están pensadas para navegar y utilizar internet.

LOGITECH WEBCAM PRO HD C910

La alta definición también llega al escritorio de la mano de varias empresas como Microsoft y Logitech, esta última ofreciéndonos este modelo para que olvidemos nuestras viejas cámaras VGA para videoconferencias, que nos ofrecían filmaciones pixeladas y demos un salto a la nueva generación. La C910 es una cámara de 10MP, que nos permite grabar videos en 1080p en muy buena calidad gracias a su lente Carl Zeiss. Se prevé que este modelo esté disponible a partir de agosto a un valor de 100

Euros en el mercado Europeo.

TRES TECLADOS INALÁMBRICOS

Las soluciones inalámbricas son la sensación de los últimos tiempos, y los teclados no escapan a esa realidad, es por eso que en esta edición de Tecno Gadgets, les recomendamos tres modelos bien diferentes que ya encontramos en el mercado:

- Genius Slimstar 820 Solargizer: Si están comprometidos con el medio ambiente (como todos deberíamos estarlo), su opción puede ser este interesante teclado que se recarga mediante un panel solar ubicado sobre él - obviamente, como complemento, tiene un sistema de energía alternativa mediante pilas. Además, incorpora 17 teclas multimedia totalmente programables, superficie a prueba de líquidos y un mouse laser inalámbrico completa este interesante kit.

- Logitech Dinovo Mini: Este mini teclado bluetooth es una de las soluciones más exquisitas para los que sueñan con tener su media center en su computadora, ya que, gracias a su tamaño reducido podremos utilizarlo como control remoto para comandar la reproducción de películas y nuestra colección de música. ¿Su contra? Su precio ronda los US\$300.

- A4 Tech GKS-520D: Un teclado inalámbrico sin muchas pretensiones, a diferencia de las demás soluciones aquí propuestas, se trata de un teclado mini (sin teclado numérico como sucede en las portátiles) ideal para espacios reducidos de trabajo. Como valor agregado, cuenta con un diseño minimalista excelente y el kit incluye un mouse también wireless.

MOBILE DRIVE XXS

Si están pensando en adquirir un disco externo, les recomiendo que presten atención a este gadget. Nuestra recomendación es que comiencen

a ahorrar peso por peso para adquirir este bello disco totalmente recubierto en cuero para, además de guardar información, dar un toque de glamour a su escritorio. Este disco duro de la empresa Freecom es súper liviano (sólo pesa 150 gramos), y se consigue en diferentes modelos con diversas capacidades de almacenamiento que van desde los 320 hasta los 640 GB. Además de parecerse mucho a nuestra billetera (y no superarla en tamaño), el XXS se alimenta solo con su cable USB, por lo que es ideal para ejecutivos que quieran llevar información de un lado a otro.

TECH TOY DEL MES: SEGA ARCADE ULTIMATE

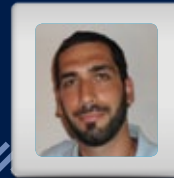
Quienes extrañan la década de los 80 y principios de los 90, seguro se alegrarán al saber que Sega está detrás de una nueva consola. No es lo que se imaginan, la casa madre del Puercoespín Azul no está de regreso con una consola de nueva generación, sino que apelando a su historia nos ofrece esta nueva consola portátil con la cual podremos revivir los mejores títulos de la empresa.

La Arcade Ultimate trae de manera precargada y de forma completamente legal los siguientes juegos: Alex Kidd in the Enchanted Castle, Alien Storm, Altered Beast, Arrow Flash, Columns II, Crack Down, Decap Attack, Dr. Robotniks Mean Bean Machine, Ecco, Ecco Jr., ESWAT: City Under Siege, Flicky, Gain Ground, Golden Axe, Jewel Master, Kid Chameleon, Shadow Dancer: The Secret of Shinobi, Shinobi III: Return of the Ninja Master, Sonic & Knuckles, and Sonic Spinball. Como si esto fuese poco, también podremos correr más juegos desde una tarjeta SD, gracias al puerto incluido. Para terminar, es de destacar que la Arcade Ultimate ya se consigue en nuestro país a un precio de venta más que razonable.



CÓMO TRANSFORMAR FACEBOOK EN UNA HERRAMIENTA MÁS ÚTIL

¿HAY VIDA PARA LA RED SOCIAL CON 750 MILLONES DE USUARIOS LUEGO DE ALGÚN TIEMPO DE COMPARTIR FOTOS, REVISAR MUROS Y ENCONTRAR AMIGOS DE LA INFANCIA? FACEBOOK PUEDE SER TAMBIÉN UNA PLATAFORMA DE COMPRA Y VENTA, UN AUXILIO PARA TRABAJAR Y COMPARTIR CONTENIDO E INCLUSO UN ESPACIO VÁLIDO PARA RECIBIR RECOMENDACIONES DE PELÍCULAS Y LIBROS.



FACEBOOK es otra de las escobas que cuando es nueva barre bien. Con las excepciones que siempre vienen a confirmar la regla, todo es color de rosas durante los primeros tiempos en la red social más exitosa de la Web: renacen amigos de otros tiempos, hay pista libre para ojear el álbum de fotos de las vacaciones de una ex novia, y la asistencia a un evento puede confirmarse con sólo hacer un clic y en forma centralizada. Pero como en el amor, en Facebook también hay que evitar caer en la rutina si el deseo es que el vínculo sea sostenido.

Entre los caminos virtuales diagramados en las oficinas de California, ¿habrá un día en que se toque el techo y el encanto se agote? ¿Camina Facebook por la misma senda de viejos líderes, hoy languidecidos, como MySpace o Netscape? Las respuestas para estas preguntas pueden transformarse en rotundas afirmaciones. Los internautas somos seres inquietos siempre en la búsqueda de la novedad, y aunque Facebook siga creciendo en usuarios siempre vamos a pedirle renovadas funciones.

De hecho, el pasado mes de junio el sitio InsideFacebook.com indicó que los números de la red social comienzan a declinar en países como Inglaterra y Canadá, e incluso en su cuna, Estados Unidos, donde se supone una pérdida de 6 millones de usuarios. Los análisis coinciden en una batería de razones para este conjetural ocaso: disconformidad con la política de privacidad del sitio, el creciente carácter comercial del mismo y la cada vez mayor afluencia de publicidad; incluso se habla que las bajas coinciden con

las vacaciones en el hemisferio norte cuando los estudiantes deben rendir exámenes y se alejan temporalmente del ocio en la Web. Desde Facebook salieron a desmentir esta información, aunque la evidencia de altibajos en la mediciones resulta un hecho más complejo de rebatir.

Mark Zuckerberg, el joven de 27 años que está al frente de 750 millones de internautas, hace tiempo advirtió que a la flor hay que regarla y que esta labor hay que ejercerla con cierta periodicidad; siempre y cuando su deseo sea sostener el monopolio de la corona en un mundo regido por la competencia. En directa relación a ello, Google gritó a viva voz que Facebook tendrá que blandir sus espadas y salir a competir en la arena social. Durante los primeros días de julio, el gigante de Mountain View presentó Google+, una plataforma que también ubica la interacción en el centro de la escena y que pretende que ésta se dé en forma tan dinámica como en la vida real, según afirman los desarrolladores.

Por un lado, la competencia de mercado. Por el otro, el eventual (y también natural) hastío de los usuarios. Ante esta situación de la escoba -ya no tan nueva- se presentan dos cuestionamientos: ¿Qué hace Facebook para seguir barriendo bien?, y ¿qué podemos hacer nosotros para que la magia de la red social no dilapide sus brillos?

Uno de los esfuerzos más recientes de Facebook por retener a sus amigos y ganar tiempo de permanencia en el sitio, ha surgido precisamente como respuesta al arribo de la red social de Google. Zuckerberg había



“Existen múltiples aplicaciones que bien merecen ser llamados ‘utilidades’. Hoy dos buenos noticias: se instalan sencillamente y, en su gran mayoría, son gratuitos.”

anunciado con bombos y platillos que “llegarían anuncios fabulosos” (Mark dixit); finalmente la novedad fue una alianza con Skype mediante la cual los usuarios pueden realizar videollamadas desde el canal de chat interno de Facebook. En este orden, se comprende que una de las búsquedas es la centralización de las diversas tareas informáticas en un mismo espacio: plataforma para fotografías y videos, espacio para noticias, sala de chat con posibilidad de interactuar por cámara, calendario... En muchos sentidos podemos decir que Facebook procura transformar-



se en un nuevo navegador, en el centro de operaciones de Internet.

Hay quienes se animan a afirmar que las redes sociales son la sentencia de muerte del email que, dicho sea de paso, hace poco tiempo cumplió cuarenta años entre nosotros. Un estudio publicado por la consultora comScore confirma que durante los últimos años coincidentes con el éxito de las social media, el uso del correo electrónico se redujo un 59 por ciento entre el público adolescente y un 28 por ciento entre los mayores de 65 años, muchos de los cuales se han volcado hacia la comunicación a través de los sitios de interacción social.

En relación a ello, el bloguero Fred Wilson (www.avc.com) comparte una vivencia que da cuenta de una herramienta fundamental de Facebook, el calendario de eventos. Dice: “El otro día mi hija recibió una invitación a una fiesta a través de Facebook, ella aceptó y luego echó un vistazo a su página de invitaciones. Aquel espacio es su calendario social, cada fiesta a la cual ella planea asistir en los próximos dos meses figura allí... Ella utiliza Facebook del modo en que yo uso Outlook”. Quienes aún permanecen en la medianía, acaso puedan darle buen uso a una aplicación como FBLook (dentro de techhit.com), una herramienta que permite integrar las actualizaciones de la red social en el entorno del cliente de correo provisto por Microsoft.

Pero más allá de las brechas generacionales y de las modas que a cada uno le corresponden; hay usos

para Facebook los cuales pueden hacer que nuestra incursión en sus caminos virtuales retome la magia de los primeros tiempos. Con algo de curiosidad veremos que FB es mucho más que esa plaza pública ideal para chusmear la vida de los otros y exhibir la nuestra.

USOS ÚTILES PARA FACEBOOK

La apertura a desarrollos a cargo de compañías externas a la propia red social incrementa en forma notable las posibilidades de usos dentro del cosmos FB. Si bien las más difundidas anidan ánimos lúdicos (son famosos, entre otros, juegos como “City Ville” y “Farm Ville”), existen múltiples aplicaciones que bien merecen ser llamadas “utilidades”. Hay dos buenas noticias: se instalan sencillamente y, en su gran mayoría, son gratuitas.

Veamos un listado, siempre subjetivo, de una serie de usos que pueden sumarse a los habituales en Facebook y que tonificarán nuestra navegación en la red social.

Compartir contenido: La tendencia techie en la cual la nube es protagonista (un caso elocuente para graficar este crecimiento es la apuesta de Apple por el servicio iCloud), también se manifiesta en FB. De la mano de “DivShare” (divshare.com) es posible compartir archivos a través de la red social, sean documentos de texto, ficheros comprimidos, imágenes o música. El contenido será visible en el muro desde donde puede descargarse y, por supuesto, agregar comentarios. Es importante notar que los ficheros

no deben superar los 200 MB. ¿Por qué no utilizar entonces un servicio con mayor capacidad? Pues tanto “DivShare” y otros similares como “Box” (box.net) toman para sí el beneficio de estar inmersos en la red social más extensa del mundo.

Trabajar con documentos Office: La red social del “me gusta” también puede ser una plataforma desde donde trabajar. De ello da cuenta este app, aún en versión beta. En alianza con Microsoft y su suite de programas de oficina, “Docs” (docs.com) permite crear archivos de Word, Excel o PowerPoint para compartirlos con los contactos e incluso generar documentos interactivos. En este marco mostrar un currículum en la Web puede transformarse en una experiencia diferente a hacerlo por los medios ya conocidos. Por ello los desarrolladores invitan a los usuarios con un lema que resume la filosofía de su producto: “Por fin los documentos también pueden ser amigables”.

FB recomienda: ¿Cuántas veces por día chequea un usuario su muro en Facebook? En este sentido, el frente de la red social con 750 millones de amigos puede funcionar perfectamente como una suerte de lector RSS, donde la información llega a nuestras manos sin la necesidad de buscarla. En esta tendencia se anota una aplicación desarrollada por “Flixster” (flixster.com), que además de recomendar películas en el muro propone que los usuarios compartan sus impresiones sobre los filmes e incluso midan sus conocimientos en trivias cinéfilas. En esta viña también puede mencionarse “WeRead”

(weread.com) o “Visual Bookshelf” (dentro de livingsocial.com) redes en FB que permiten estar al tanto de las novedades literarias; y aplicaciones para los amantes del turismo como “Cities I’ve Visited” (facebook.com/CitiesIveVisited) para recibir información de las ciudades del mundo por donde viajan nuestros contactos y compartir nuestras experiencias, valija en mano.

Mejores imágenes: Las fotografías son ingredientes fundamentales en la gran receta de Zuckerberg. ¿Cómo extender los márgenes de este terreno? “Picnik” (facebook.com/picnik) permite editar, rotar y filtrar las imágenes directamente desde el entorno de Facebook. También el servicio de Yahoo!, Flickr, permite unificar la cuenta con FB de modo que cada actualización en los álbumes se vea reflejada en la red social. Por último, quienes confían en el sustento virtual pero al mismo tiempo desean contar con un backup de las imágenes subidas, pueden hacerlo con “Pic&Zip” (picknzip.com) que brinda la posibilidad de descargar todo el contenido visual en archivos comprimidos o en pdf.

Facebook también cuenta con un apartado similar a eBay y sitios web similares, desde donde es posible comprar y vender productos. Se trata del Marketplace de Facebook (apps.facebook.com/marketplace) que permite realizar búsquedas locales y por categorías. Y esta referencia abre camino a todo lo que, desde su masificación, Facebook representa para las estrategias comerciales online, sea de las grandes

“En alianza con Microsoft y su suite de programas de oficina, “Docs” (docs.com) permite crear archivos de Word, Excel o PowerPoint para compartirlos con los contactos e incluso generar documentos interactivos.”

empresas o de los emprendimientos más pequeños. ¿Quién puede animarse a negar que 750 millones de usuarios son una excelente vidriera?

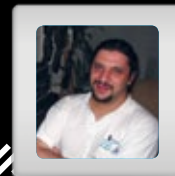
En este sentido, Facebook también puede volverse útil, desde sus funciones más básicas y sin añadidas, para hacerle saber a nuestro entorno cercano -y no tanto- cuando estamos en la búsqueda de trabajo, cuando deseamos comprar un coche o buscamos una buena recomendación hotelera en un destino de vacaciones. Es allí cuando el círculo cierra su esfera y retoma la vieja premisa que Mark postulara en 2004: “¿Qué estás pensando?”. La escoba luego se hizo gigante, pero, como hemos visto, todo lo que crece necesita revitalizarse.

RENOVAR LA PC: MINI-GUÍA DE COMPRAS (II)

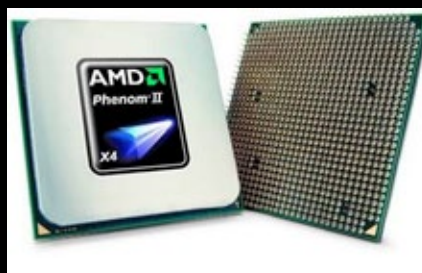
EN LA EDICIÓN ANTERIOR DE DATTAMAGAZINE EVALUAMOS LOS COMPONENTES QUE OFRECÍAN EN NUESTRO MERCADO LA MEJOR RELACIÓN COSTO/BENEFICIO PARA ARMAR UNA PC ECONÓMICA POR POCO DINERO, DESTINADA PRINCIPALMENTE A UN USO HOGAREÑO BÁSICO -NAVEGACIÓN POR INTERNET Y REPRODUCCIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA- O A TRABAJOS DE OFICINA ESTÁNDAR (GENERACIÓN Y EDICIÓN DE DOCUMENTOS DE TEXTO, PLANILLAS DE CÁLCULO, PRESENTACIONES, ETC.). ESTE MES ELEVAMOS LA APUESTA, ANALIZANDO CON UN CRITERIO SIMILAR LOS ELEMENTOS MÁS ADECUADOS PARA ARMAR UN EQUIPO PODEROSO, CAPAZ DE HACER FRENTE A LOS JUEGOS Y PAQUETES DE SOFTWARE MÁS DEMANDANTES.

GUÍA DE COMPRAS PARA UNA PC GAMER

En el mundo de las PC, pocos productos de software son tan demandantes de recursos y poder de procesamiento como los videojuegos, especialmente aquellos que han sido desarrollados en los últimos meses. Para poder disfrutar de los títulos más recientes en todo su esplendor, hace falta un equipo mucho más potente que una PC "budget". Un equipo que esté a la altura de este desafío también podrá trabajar sin inconvenientes con otros tipos de software muy exigentes, como los dedicados a modelado y animación 3D, transcodificación, grabación y edición de audio y video, etc. También este tipo de PC es ideal para los usuarios más "cotidianos", pero que dispongan de un bolsillo más holgado, y deseen contar con una PC poderosa, capaz de realizar las mismas



tareas que un equipo de más bajo presupuesto, pero en una fracción significativamente menor de tiempo. Una PC destinada a un usuario de este tipo requiere un procesador muy poderoso, una placa base high-end, una tarjeta de video dedicada de gama media-alta, una fuente de primera marca de mayor poder, que trabaje con resto y proteja a los costosos componentes que integran el equipo, y periféricos de entrada/salida que estén a la altura del resto de la máquina. También debe dejar la puerta abierta a un upgrade sencillo de realizar, pero que aumente considerablemente la potencia de la computadora, especialmente en el terreno gráfico. Por todas estas razones, cuadruplicamos nuestro presupuesto objetivo respecto de la PC económica, llevándolo en este caso a 2000 dólares, una suma elevada pero accesible.



PROCESADOR AMD: PHENOM II 965 X4 BLACK EDITION

Precio: U\$S 198

Sitio web del producto: [<http://www.amd.com/us/products/desktop/processors/phenom-ii/Pages/phenom-ii.aspx>]

Nuestro recomendado es un procesador de cuatro núcleos, perteneciente a la familia "Deneb", fabricado en un proceso de 45 nm, que ofrece un TDP de 125 Watts. Cada core cuenta con 512 Kb de cache L2, y un cache

L3 total de 6 Mb. La frecuencia de trabajo de este "monstruito" es de 3.4 Ghz. Los procesadores de AMD etiquetados como "Black Edition" cuentan con algunas ventajas sobre sus émulo tradicionales, siendo de ellas la principal su multiplicador desbloqueado, que facilita en gran manera la realización de overclocking para sacarle más jugo a este CPU.



MOTHERBOARD PARA AMD: ASUS M4N98TD EVO

Precio: U\$S 235

Sitio web del producto: [http://www.asus.com/Motherboards/AMD_AM3/M4N98TD_EVO/]

Semejante micro debe ser acompañado por una placa madre que no se quede atrás en prestaciones. ASUS es un fabricante de mothers de primerísimo nivel, destacándose especialmente en el segmento high-end. Que nuestro elegido, de formato ATX, pertenece a dicha categoría se aprecia inmediatamente, ya que salta a la vista la utilización de capacitores de estado sólido en toda la placa. También se destaca el sistema de refrigeración mediante heat pipes y fins de cobre. Ambas cosas contribuyen a un trabajo estable y

GUÍA DE COMPRA

a bajas temperaturas, garantizando una larga vida útil. En cuanto a las prestaciones, no son menos impresionantes. Equipado con el chipset NVIDIA 980a SLI, uno de los más poderosos entre los ofrecidos por el "gigante verde", cuenta con una GPU GeForce 8 integrada, destinada a trabajar en Hybrid-SLI en conjunto con una tarjeta de video dedicada, ya que no puede emplearse como única generadora de video del sistema. El bus soporta HyperTransport 3.0, y sus 4 zócalos de RAM aceptan un máximo de 16 Gb de RAM DDR de 1333 Mhz. Cuenta con dos puertos PCI, y cuatro puertos PCI Express: dos x1 y dos x16, lo que permitirá en un futuro agregar una segunda placa gráfica dedicada para obtener mediante triple SLI (las dos dedicadas más la GPU integrada) un poder de procesamiento gráfico sin par. Para el almacenamiento dispone de cuatro puertos SATA3 internos, que soportan software RAID, y un quinto puerto externo en el panel posterior, donde también encontramos un puerto de red de 10/100/1000 Mbps, seis puertos USB 2.0, un puerto FireWire (IEEE 1394a), sendos conectores PS/2 para teclado y Mouse, y un arsenal de puertos de audio: seis conectores analógicos de entrada/salida miniplug estándar (analógicos) y dos conectores de salida digital S/PDIF, uno coaxial y otro óptico. El codec de audio con el que trabajan es el VIA VT1708S, de 8 canales con calidad HD.

MEMORIAS PARA AMD: KINGSTON VALUERAM DDR3 4GB 1333MHZ

Precio: U\$S 60

Sitio web del producto: [<http://www.valueram.com/desktop/memory.asp>]



Para la plataforma AMD elegimos la misma memoria que para la PC budget del mes anterior, pero en este caso un único módulo de 4 Gb, una cantidad más adecuada para este tipo de equipo. Nuevamente optamos por un solo módulo para permitir un futuro upgrade, que habilite la posibilidad de llegar a la inconcebible cantidad máxima de 16 Gb, sumando otros tres módulos idénticos a este. Recordemos que esta memoria opera con un voltaje de 1.5V y una latencia de 9-9-9.



PROCESADOR INTEL: CORE I5 760

Precio: U\$S 318

Sitio web del producto:

[<http://ark.intel.com/Product.aspx?id=48496>]

Este quad-core de la familia Lynnfield se monta en el zócalo LGA 1156, al igual que el i3 de la PC económica. Está fabricado con una escala de 45 nm, y su TDP es de 95W. Trabaja a una frecuencia de 2.8 Ghz, y sus cuatro núcleos cuentan con 256Kb de cache L2 por core, y un cache L3 total de 8 Mb. Su voltaje de trabajo alterna entre 0,64 y 1,4v. Su costo elevado se justifica ampliamente por su gran poder de procesamiento, sólo superado dentro de la misma gama

de Intel por la familia de procesadores i7, cuyo precio es muy superior.



MOTHERBOARD PARA INTEL: GIGABYTE GA-P55-UD4P

Precio: U\$S 262

Sitio web del producto: [http://es.gigabyte.com/products/page/mb/ga-p55-ud4p_10/]

La placa madre para el micro Intel que elegimos es un producto de Gigabyte, otro prestigioso productor de mothers. Es similar al destinado al CPU AMD en muchas de sus características, como el empleo de capacitores de estado sólido en todo el mother y una solución de refrigeración basada en heat pipes, que no hace empleo de ventiladores y por lo tanto es altamente silenciosa sin por ello perder eficiencia. El chipset es el Intel P55 Express, y también cuenta con sus 4 zócalos de RAM que permiten sumar hasta un total de 16 Gb de RAM DDR de 2200/1600/1333 Mhz. Esta placa tiene dos puertos PCI, y cinco puertos PCI Express: tres x1 y dos x16 con soporte SLI, que permite agregar más adelante una segunda tarjeta de video dedicada. Para los dispositivos de alimentación dispone de ocho puertos SATA3 más dos puertos eSATA (externos) en el panel posterior, todos ellos con soporte

para software RAID. En el panel trasero también encontramos diez (!) puertos USB 2.0, un conector PS/2 que puede emplearse tanto con un teclado como con un ratón, dos puertos de red 10/100/1000, dos puertos FireWire, y ocho conectores de audio: seis analógicos de entrada/salida y dos digitales S/PDIF, uno óptico y otro coaxial. El codec de audio en este caso es el Realtek ALC889A, con soporte para 8 canales y sistema Dolby Home Theater.



**MEMORIAS PARA INTEL:
KINGSTON HYPERX DDR3
4GB 1600MHZ**

Precio: U\$S 68

Sitio web del producto: [http://www.kingston.com/hyperx/products/khx_ddr3.asp]

Para la máquina basada en el CPU Intel aprovechamos las mejores prestaciones de la plataforma en este sentido y seleccionamos memorias más rápidas y de una serie de una gama superior, la HyperX de Kingston, también en un único módulo por las razones ya expuestas. Aunque el mother soporta módulos de 2200 Mhz, estos todavía no se consiguen fácilmente en nuestro mercado, por lo cual nuestras elegidas son de 1600 Mhz.

**PLACA DE VIDEO: MSI NVIDIA
GTX 460 CYCLONE EDITION**

Precio: U\$S 280

Sitio web del producto: [<http://www.msi.com/product/vga/N460GTX-Cyclone-1GD5-OC.html>]



Para una PC pensada para un uso gráfico intensivo, como disfrutar de videojuegos o trabajar con modelado 3D y edición de video, hay que optar por una tarjeta gráfica poderosa, pero que no nos deje en bancarrota. La opción más balanceada entre estos dos factores a nuestro criterio es la NVIDIA GTX 460, y en este caso nos inclinamos por la Cyclone Edition 1GD5 OC, ofrecida por el fabricante MSI. Su núcleo corre a 725 Mhz e incorpora 1 Gb de memoria GDDR5 de 3600Mhz. Cuenta con tres salidas de video digitales: dos DVI, que admiten la conexión simultánea de dos monitores, y una Mini HDMI. El sistema de refrigeración que incorpora es excelente, con un gran y silencioso cooler montado sobre heat pipe y fins. En ediciones anteriores de DattaMagazine se ha cubierto en detalle las características técnicas y el rendimiento ofrecido por la GTX 460, por lo cual los instamos a releerlas si desean más información sobre este notable producto.



PLACA DE RED INALÁMBRICA: ENCORE PCI ENLWI-G2

Precio: U\$S 15

Sitio web del producto: [<http://www.encore-usa.com/ar/product/ENLWI-G2>]

La tarjeta Wi-Fi es la misma que la recomendada en nuestra edición anterior para la PC económica, ya que en este terreno no encontramos otras placas cuya diferencia en prestaciones justifique realizar una mayor inversión. Trabaja con el chipset Realtek RTL8185, que funciona sin inconvenientes en diversas plataformas, incluyendo las distribuciones GNU/Linux más difundidas.



**DISCO RÍGIDO: SEAGATE BARRACUDA GREEN
ST2000DL003 2 TB SATA3
5900 RPM 64MB CACHE**

Precio: U\$S 150

Sitio web del producto: [<http://www.seagate.com/www/en-us/products/desktops/green-drive-barracuda/>]

Si estuviéramos en un mercado del primer mundo, nuestra elección para una PC Gamer respecto de la unidad de almacenamiento hubiera sido un disco de estado sólido (SSD), por su mayor velocidad y duración. Sin embargo, en nuestros mercados los costos de este tipo de unidad son todavía prohibitivos, por lo que nos decantamos por el hermano mayor del sugerido para la PC económica: el Seagate Barracuda Green

GUÍA DE COMPRA

de 2 Tb, duplicando la capacidad de almacenamiento debido al inmenso espacio que requieren aplicaciones como videojuegos y edición de video. Su ligeramente más lenta velocidad de rotación se compensa por la mayor tasa de transferencia, gracias a la norma SATA3, y también por duplicar el tamaño del cache, en este caso de 64 Mb.



UNIDAD ÓPTICA: LG BH10LS30 SATA BLU-RAY RW

Precio: U\$S 155

Sitio web del producto: [<http://www.lg.com/pe/informatica/almacenamiento-optico/LG-blu-ray-writer-10x-sata-BH10LS30.jsp?subCatId=2000000727>]

Aprovechando el mayor presupuesto que hemos establecido para nuestra "Power PC", en este caso escogemos una unidad óptica de LG capaz de leer y grabar no solamente CD y DVD, sino también Blu-Ray, ya que la capacidad de almacenamiento de los DVD seguramente se quede corta a la hora de tareas demandantes como la animación en 3D o la edición de audio y video. Además, la poderosa placa gráfica con la que equipamos a esta máquina la torna ideal para disfrutar de películas y recitales en calidad 1080p, que habitualmente se ofrecen en Blu-Ray.



GABINETE: THERMALTAKE SOPRANO RS101

Precio: U\$S 95

Sitio web del producto: [<http://ar.thermaltake.com/Product.aspx?S=56&ID=38>]

En este ítem nuestra recomendación es un gabinete sólido y de alta calidad, pero también de excelente estética y de alta practicidad a la hora de instalar los componentes. No es menos importante que su diseño favorezca una buena ventilación. Thermaltake es una de las marcas más prestigiosas en este terreno, y nuestro elegido es su modelo Soprano RS101. Sin embargo, entendemos que la elección del mismo depende en gran parte del gusto estético del usuario, por lo que les recomendamos que analicen otras opciones de la misma marca, que se ofrecen por un precio similar.



FUENTE: POWER COOLER PS-750EM

Precio: U\$S 210

Sitio web del producto: [<http://www.powercooler.com.ar>]

Los gabinetes de alta gama no traen fuente incorporada, ya que sus fabricantes saben que en una PC high-end la potencia máxima de la misma depende en gran medida de los componentes elegidos para su armado. Hemos optado por una fuente muy confiable: una Power-Cooler de 750 Watts reales de potencia, más que suficientes para soportar nuestra configuración, inclusive con el agregado de una segunda placa gráfica GTX 460 en SLI. A muchos usuarios les parecerá una locura gastar más de 200 dólares en una fuente de alimentación, cuando se consiguen PSU de segundas marcas a valores mucho menores. Sin embargo, si la fuente se quema, suele provocar el daño de otros componentes, en cuyo caso los costes de los que haya que reponer superarán holgadamente los dólares que se pretenden ahorrar en un elemento tan crítico.



TECLADO: LOGITECH G110

Precio: U\$S 120

Sitio web del producto: [<http://www.logitech.com/es-es/gaming/mice-keyboard-combos/devices/5902>]

Sería un crimen equipar semejante PC con un teclado barato de 20 dólares. Suponiendo que la gran

mayoría de los compradores de este segmento de la guía son gamers, elegimos un teclado acorde a sus necesidades. Logitech es probablemente el fabricante de periféricos de entrada más prestigioso, y su modelo G110 es un teclado USB muy completo para adictos a los videojuegos, que se ofrece a un precio razonable. Incluye teclas multimedia, doce teclas programables, y retroiluminación en dos colores: azul y rojo. El software incluido con el teclado permite incluso asignar complejas macros a las teclas de función programable, una ayuda invaluable en algunos géneros de videojuegos, como el RPG o la estrategia en tiempo real.



MOUSE: LOGITECH G500 LASER 5000 DPI

Precio: U\$S 95

Sitio web del producto: [<http://www.logitech.com/es-es/mice-pointers/mice/devices/5750>]

Para el ratón elegimos también un periférico Logitech apuntado al mercado gamer. La altísima precisión que permite el mouse USB G500, de tecnología óptica basada en láser, no solamente será apreciada por los fans de los videojuegos -especialmente los del género FPS multijugador- sino también por diseñadores gráficos y animadores. Este mouse es

altamente customizable, y no nos referimos solamente a las funciones de los botones que incorpora, sino que incluso admite la incorporación de hasta 27 gramos de peso extra, para que la respuesta de su movimiento sea la exacta para cada jugador.



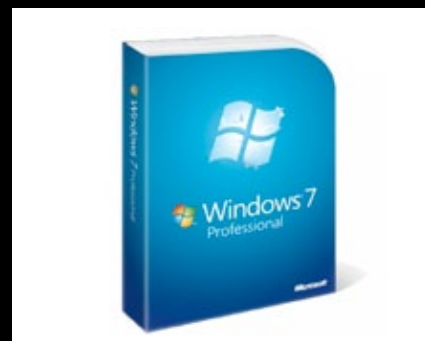
PARLANTES: EDIFIER R201

Precio: U\$S 59

Sitio web del producto: [<http://www.edifiery8.com.ar/modelos/r201.html>]

Para disfrutar de los videojuegos o de las películas en HD de mejor forma son necesarios unos parlantes de una calidad muy superior a los parlantes para PC comunes. Como en el caso de la plataforma Intel ya estamos en el borde de exceder nuestro presupuesto objetivo, con el dinero restante podemos adquirir este modelo de Edifier, que ofrece una excelente calidad de sonido en un sistema de tres parlantes 2.1 (dos drivers y un subwoofer), con gabinetes realizados en madera y una gran potencia: 28W RMS, aunque su conexión es analógica. En la plataforma AMD todavía nos quedan algunos dólares, por lo que podemos optar por adquirir los Edifier S21D 2.1, cuyo costo oscila los U\$S 200. Aunque son más difíciles de conseguir, ofrecen mayor potencia

y calidad de sonido, y un decoder digital, que permite aprovechar las salidas de audio S/PDIF del motherboard.



SISTEMA OPERATIVO: WINDOWS 7 PROFESSIONAL ESPAÑOL

Precio: U\$S 180

Sitio web del producto: [<http://windows.microsoft.com/es-XL/windows7/products/compare>]

Dentro de nuestro presupuesto para la PC Gamer hay que considerar el costo del Sistema Operativo, ya que lamentablemente casi no hay videojuegos disponibles para GNU/Linux. Nuestro recomendado entonces es Windows 7, y pueden conseguirse versiones OEM de la edición Profesional -la más adecuada de acuerdo a las características de la PC Gamer- por algo menos de 200 dólares.



NVIDIA GEFORCE GTX 560 1024MB

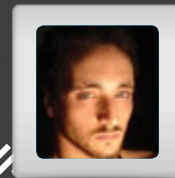
YA HA PASADO por nuestro laboratorio la Nvidia GeForce 560 GTX Ti, una placa muy buena por precio y performance. Y en esta ocasión, tenemos sobre la mesa de pruebas a su hermana menor, la Nvidia GeForce GTX 560 (digamos, la versión NO TI) esta vez de la mano de MSI. En resumidas palabras, y adelantándonos un poco

a la review, en realidad esta placa es la sucesora de la famosa GTX 460. Es una placa que reúne todas las características de una placa de video "ganadora": precio acorde, excelente performance, consumo moderado.

GTX 460 ANABOLIZADA

La GeForce GTX 460 se basa en

el GPU GF104, mientras que la GeForce GTX 560 se basa en el GF114, al igual que la GTX 560 Ti. No se trata de un diseño revolucionario ni mucho menos, sino que es el mismo GF104 que todos conocen, sólo que mejorado en varios aspectos para que consuma menos y llegue a frecuencias más altas que su antecesor. La GTX 560



Ti tiene 384 shader processors (o CUDA cores), funcionando a una velocidad de 1644MHz, mientras que el core clock funciona a 822MHz, con 64 unidades de textura y 32 ROPs disponibles. La GTX 460 tiene 336 shader processors, pero a una velocidad de 1350MHz con un core clock de 675MHz. Y finalmente, la GTX 560 posee los mismos stream processors que la GTX 460 (336 CUDA Cores) pero funcionando a una frecuencia de 1740MHz y con un core clock de 870MHz. Lleva 32 ROPs con 56 unidades de textura, y en el apartado de la memoria lleva un bus de 256 bits (4 módulos de 256MB a 64 bits cada uno) sumando un total de 1GB de memoria GDDR5 a 4080MHz.

El GPU no ha cambiado de proceso de fabricación, y sigue en los 40 nanómetros, mientras que el TDP de la placa se sitúa en los 160W. Todo esto concluye en que el GPU GF114 es en realidad un GF104 con frecuencias de reloj mucho más grandes que su predecesor.

OTROS DETALLES

En cuanto a los conectores de energía, lleva dos de 6 pines, ya que al tener un consumo de 160W TDP, 75W toma del slot PCI-Express y 75W de cada uno de los conectores (uno solo no sería suficiente). Su disipador difiere bastante al de referencia, ya que incorpora el disipador Twin Frozr II, que se trata de un cooler con 4 heatpipes y doble ventilador, mucho más eficiente que los convencionales, manteniendo 32°C en el escritorio de Windows, y llegando

a una máxima de 69°C bajo carga máxima. La placa mide aproximadamente 22 centímetros de largo, lleva dos conectores DVI y un mini HDMI que soporta pass-through de sonido con soporte a Dolby True HD incorporado. Con respecto a los conectores SLI, están presentes en esta versión, pero lleva sólo uno de ellos, por tratarse de una placa de mediana - alta gama. Respecto de sus características técnicas y soporte de hardware, iguala a sus hermanas mayores, soportando DirectX 11 por hardware, aceleración CUDA, 32xCSAA y Accelerated Jittering Sampling. Nuevamente, la GTX 560 es compatible con la tecnología de Nvidia 3D Vision, y utiliza el procesador de video Nvidia VP4 que se encarga de decodificar casi todos los formatos disponibles de video 2D, liberando así al CPU.

RENDIMIENTO

Hemos puesto junto a la GTX 560 a la GTX 560 Ti para poder ver las diferencias entre ellas, y además, agregamos en los resultados a la GTX 460 para poder ver la mejora que hubo entre ellas. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la GeForce GTX 460 1GB, el segundo a la GeForce GTX 560 Ti, y el tercero a la GTX 560:

- **Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF):** 34 FPS / 47 FPS / 44 FPS
- **Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF):** 62 FPS / 81 FPS / 79 FPS
- **Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF):** 53

FPS / 66 FPS / 64 FPS

- **Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF):** 17 FPS / 23 FPS / 22 FPS
- **Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF):** 39 FPS / 47 FPS / 44 FPS

Como vemos en los resultados, la GeForce GTX 560 está muy, pero muy cerca en resultados prácticos a su hermana mayor, la GeForce GTX 560 Ti. Por otro lado, las altas frecuencias respecto de la GTX 460 hacen una buena diferencia en rendimiento. Aún siendo placas de mediana-alta gama, todas las placas tienen una excelente performance en casi todos los juegos, con todos los detalles activados y amplias resoluciones, menos en el juego Metro 2033 que es excesivamente complejo y a esas resoluciones es difícil de manejar con el hardware de hoy en día, pero sirve como base de pruebas ya que es un juego que utiliza 100% la API DX11.

CONCLUSIÓN

No quedan dudas que esta GTX 560 es todo un éxito, ya que tiene un rendimiento muy similar a la GTX 560 Ti pero con un precio bastante más ajustado (U\$S 320 en Argentina vs U\$S 390 de la Ti). Es excelente para cualquier usuario que busque un rendimiento excepcional en juegos, pero sin irnos a las placas de más alta gama que superan los U\$S 500. Si bien requiere un gabinete con algo de ventilación y de una fuente decente para arriba, resulta una competidora excelente para el rango de precios en que se encuentra.



EL NUEVO PERIODISMO

EL CAMBIO DE VISIÓN QUE PROPONEN LAS PLATAFORMAS DIGITALES GENERA UN REPLANTEO EN LAS FORMAS TRADICIONALES DE LOS TRABAJADORES DE LA PALABRA.

LAS NUEVAS HERRAMIENTAS digitales han generado un cambio en la cosmovisión de cómo se debe realizar la labor periodística. Para ello existen herramientas que se han ido convirtiendo en fundamentales a la hora de realizar una correcta cobertura de algún acontecimiento. Las redes sociales como Facebook, Twitter, Youtube; la gran oferta de blogs y el incremento de visitas que

reciben las nuevas plataformas de medios digitales, han ido llevando a que la labor periodística se vea atravesada por un cruce de paradigmas: el de la pluma tradicional y el de la escritura digital. Para ello, la tecnología siempre en pos del desarrollo profesional de los periodistas, ha brindado soportes que para aquellos trabajadores que han sabido aprovecharlos, pueden



“Los soportes digitales han supuesto una ruptura, y no una evolución recta, por lo simple razón que hoy se llama “diario” a lo que ahora se publica de forma continua y no cada 24 horas.”

resultar muy útiles a la hora de competir con la instantaneidad. Un ejemplo claro resultó la revuelta social que vivió España, tiempo atrás, en la plaza Puerta del Sol, donde un grupo de 300 acampantes, quienes se hacían llamar “los indignados,” se manifestó en contra de políticas gubernamentales, y gracias a la cobertura periodística que ameritó el suceso, logró sumar adeptos de todas partes del mundo.

Los periodistas que realizaban la cobertura de los “indignados” lograron transmitir vía streaming, a través de la red de microblogging Twitter, de YouTube, lo que verdaderamente acontecía en el lugar de los hechos pese a las posibles represalias que muchos manifestantes habían denunciado. Gracias a los dispositivos móviles, se logró capturar videos que mostraban enfrentamientos de la policía madrileña con muchos manifestantes. Cuando las autoridades lograron captar la inmediatez periodística, tomaron recaudos en el asunto.

Teléfonos móviles, notebooks, netbooks, iPads y todas las herramientas que permiten una correcta cobertura móvil de algún hecho social resultan ser, según los especialistas, las mejores armas de defensa en una contienda.

La ciudad de Rosario fue sede, semanas atrás, del cuarto Foro de Periodismo Internacional, donde se contó con la presencia de disertantes de todo el mundo, quienes a través de su experiencia profesional, pudieron acercar los conocimientos necesarios para hacer una correcta labor.

Carlos Serrano, Comunicador Social y periodista de Cartagena de Indias, Colombia, actualmente está encargado de los contenidos de fnpi.org y de las actividades en plataformas de la Fundación Nuevo Periodismo Iberoamericano (FNPI). Fue el encargado de la apertura del Foro y en su disertación enfatizó que: “hoy el ecosistema mediático es un complejo escenario formado por profesionales, usuarios y máquinas que con distintos lenguajes y formas de narrar crean e intercambian contenidos en plataformas digitales”.

“Por eso, no podemos seguir tomando decisiones basados en la forma en la que funcionan los medios antiguos. Hoy debemos ir de la mano con quienes están inmersos en los nuevos medios, utilizar las herramientas que ellos utilizan y encontrar oportunidades para crear productos basados en sus comportamientos en las redes sociales. Al mismo tiempo, ante la gran oferta de contenidos y las facilidades para publicar, el poder de informar ya no es exclusivo de los medios. En los blogs y las redes sociales las personas intercambian un sinnúmero de contenidos, muchas veces sin necesidad de llegar hasta los sitios web informativos. Por eso, en este escenario, los medios no deben pensar sólo en atraer visitantes a sus sitios, sino más bien entrar y buscar una posición relevante en los “lugares” donde ya la gente está interactuando,” agregó Serrano.

LA REVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS

La era digital ha sido la conductora



Fundación Nuevo
Periodismo Iberoamericano

f n p i



aecid
Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Inicio » Actividades » 2010 » Vídeos del Seminario virtual de Christian Espinosa » Vídeos del Seminario virtual de Christian Espinosa: Coberturas Móviles 18 de agosto de 2010

Inicio sesión

2010
2009
Años anteriores

Videos del Seminario virtual de Christian Espinosa

Esta es la primera parte de los vídeos con todo lo que ocurrió en el seminario virtual "Cobertura móvil, cómo cubrir el mundial desde un teléfono inteligente" a cargo del ecuatoriano Christian Espinosa, experto en el tema. Para ver la segunda parte de los vídeos haga clic aquí y para ver la tercera parte haga clic aquí

“Yo prácticamente no concebimos una cobertura en tiempo real sin el valor agregado del microblogging.”

de cambios en la manera en que hasta hoy funcionaban los medios de comunicación. Ello trae aparejada una revolución, no sólo de contenidos, sino también de audiencias, ya que estas se han ido transformando en las protagonistas a la hora de generar el contenido. El lector digital tiene casi tanta información a su alcance como los profesionales; las fuentes saben enfocar sus lecturas e investigaciones sin intermediarios, y muchos de los temas que se escriben en los medios convencionales pasan totalmente desapercibidos. Es por ello que los nuevos medios de comunicación, suponen una

transformación radical en la cultura, pero nunca han venido a reemplazar a los tradicionales. Por el contrario, los soportes digitales han supuesto una ruptura, y no una evolución recta, por la simple razón que hoy se llama “diario” a lo que ahora se publica de forma continua y no cada 24 horas. Estas cuestiones conllevan a una convergencia. Por eso es importante no caer en burdas comparaciones entre uno y otro soporte, sino entender la forma en la que se complementan. Uno apuesta a la instantaneidad, con propuestas de lecturas rápidas, y el otro apela a la descripción, a poder atrapar al lector para que se ahonde en la lectura. Christian Espinoza periodista, Blogger y fundador de Cobertura Digital.com, estuvo presente en el Foro de Periodismo en la ciudad de Rosario, y su disertación se centró en la importancia de implementar las correctas herramientas en la cobertura móvil.

“Periodista móvil precavido vale por dos”, así comenzó su ponencia, en un auditorio repleto de estudiantes de periodismo y de profesionales

de la comunicación, quienes escuchaban a Espinoza relatar acerca de cómo será la cobertura periodística en poco tiempo: “Escuchar que la siguiente etapa de internet es móvil resulta ya de por sí interesante, pero cuando esta frase te lo dice la propia gente de Google entiendes que no es sólo un decir. ‘El móvil será el rey’, nos lo aseguró la gente de Google Latinoamérica en un evento que realiza cada año dirigido a periodistas que cubren tecnología llamado Google Press Summit. ‘En cinco años el móvil será el rey’, fue su sentencia en el 2010 y el 2011 lo ratificaron con datos que muestran una mayor velocidad. El mayor acceso a internet se va a lograr ya no a través del PC o computadoras personales, sino de dispositivos móviles”.

“Ya prácticamente no concebimos una cobertura en tiempo real sin el valor agregado del microblogging. Twitter, más allá de una marca, lo que ha aportado al periodismo es la configuración de un nuevo género, nativo digital, con sus propios códigos que desde un inicio siempre fue pensado para aplicarse a través de

los teléfonos celulares. Sus fundadores no se equivocaron. Después de 5 años de creación, prácticamente la mitad de la actividad de sus usuarios proviene de dispositivos móviles. Y si analizamos a nivel de medios cualquier lista de periodistas en Twitter, veremos que la mayoría usa una aplicación móvil para actualizar su información. Es curioso incluso toparse con la realidad de que muchos periodistas, especialmente de TV, no conocieron a Twitter sino a través de su teléfono celular. Ni dudar cómo será este cambio con las nuevas generaciones”, explicaba Espinoza en su disertación del Foro. En cuanto a las fotos y los videos que un periodista móvil puede ir subiendo a la red en el preciso momento en el que están sucediendo las cosas, Espinoza explica que “en la Redacción de diario El Mercurio de Cuenca aplicamos la idea y convertimos a un periodista de la sección policial del impreso en un reportero de fotografías móviles de noticias de sucesos. La tarea era publicar fotos móviles exclusivas de accidentes a los que siempre el reportero llegaba primero -por su relación con las fuentes policiales- y lograba así mantener informada en vivo a la comunidad de migrantes, pendientes de que no resultara afectado algún familiar o allegado. Recordemos que toda foto tomada con el móvil puede republicarse automáticamente también en Flickr y con ello armar galerías o slides “móviles”. Aparte, hay aplicaciones como Kyte para iPhone que permite el mismo efecto”, y en cuanto al video móvil agregó que: “Prácticamente, no queda nada para que cierto tipo de coberturas tengan

como exigencia que el periodista lleve su propio teléfono inteligente y haga una salida en vivo, que puede ser vista a nivel nacional por señal abierta. Por qué limitarse a un Skype de escritorio. Por ahora se necesitará un teléfono inteligente llamado iPhone 4, Nokia N8 o Samsung Galaxy, pero en un futuro muy próximo cualquier teléfono servirá para transmitir video en vivo con HD y no depender de una microonda. No podemos esperar a que haya conexiones 4 G para ello. En las Islas Galápagos, donde no llega señal 3G sino Edge, logramos probar que se puede ya transmitir en vivo. No será una gran definición pero en momentos como la alerta del Tsunami que vivió las islas, no habrá pretexto para no informar al mundo en tiempo real. Es necesario probar y equivocarse las veces que sean necesarias con Qik, Bambuser, Livecast: cuando sea una norma la alta definición y banda ancha móvil no habrá competencia”. Christian Espinoza cerró su presentación diciendo que “en un futuro no muy lejano, los propios camarógra-

fos estarán usando su teléfono como modem para transmitir en vivo, y es importante saber que el día a día “come” al periodista, lo desactualiza y es obligación del medio no capacitar a su equipo sino enseñar a mantenerse capacitados por sí mismos, si no quieren verse desplazados por otros medios, es decir, dar las condiciones y tener el soporte técnico especializado para experimentar el cambio sin miedo”.





Today
H: 18 L: 8

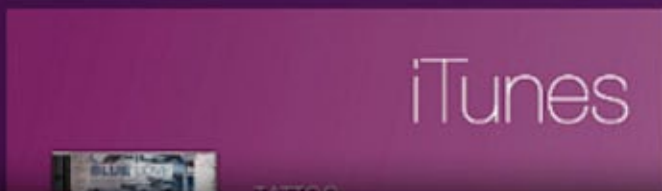
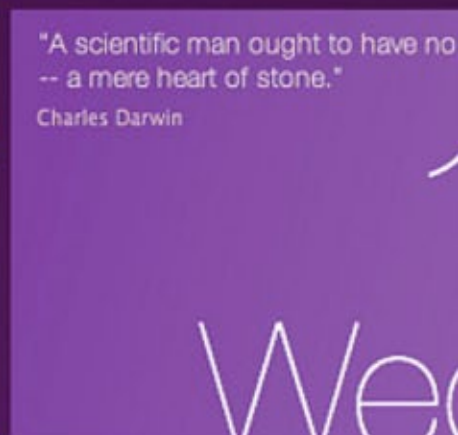
Tomorrow
H: 21 L: 9

"A scientific man ought to have no
-- a mere heart of stone."
Charles Darwin




Weather
for Brisbane

Fair, 10 C



How to stop procrastinating and start working?|



Un nuevo Windows para una nueva generación de equipos

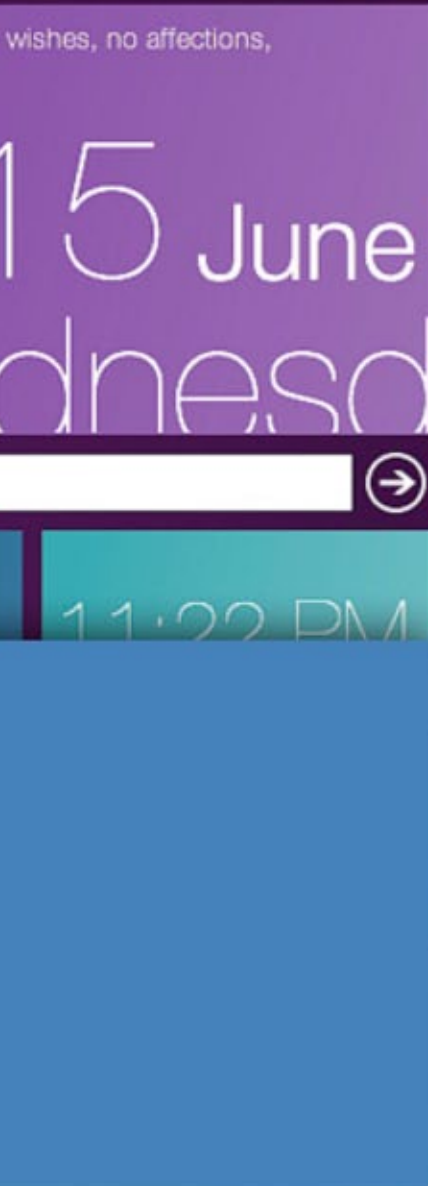
PROBAMOS LA ÚLTIMA VERSIÓN ALFA FILTRADA DE WINDOWS 8 Y LES CONTAMOS, EN EXCLUSIVA, TODAS LAS NOVEDADES CONFIRMADAS DEL ÚLTIMO SISTEMA OPERATIVO DE MICROSOFT, ESPECIALMENTE PENSADO PARA TABLET PCS Y EQUIPOS TOUCH.

Hace varios meses se filtró, de la mano de un empleado infiel de Microsoft, una versión extremadamente inmadura de lo que será Windows 8, cuyo número de build era 7950. Aquella versión, demasia-

do temprana como para darnos una idea del funcionamiento del sistema operativo en general, sirvió para que viésemos las principales novedades de la interface y la semántica de funcionamiento del futuro Windows.

Hace apenas unas semanas se filtró un nuevo producto, otra versión alfa de Windows 8 que lleva el código Milestone 3 6.2.7989.0 y sólo es compatible con equipos de 64 bits y dos núcleos o más. En DattaMagazine lo probamos para nuestros intrépidos lectores, a quienes les acercamos todas las novedades -de primera mano: nada de segundas fuentes- con la precisión a la que los tenemos acostumbrados. ¡Bienvenidos!

INSTALACIÓN
TODAVÍA NO HAY DEMASIADAS



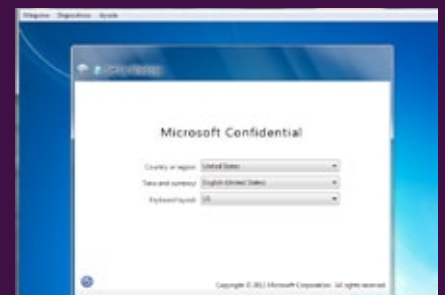
POR ALEXIS BURGOS
alexis.burgos@dattamagazine.com

NOVEDADES EN EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN DE WINDOWS 8, AUNQUE SÍ ALGUNOS REQUERIMIENTOS A TENER EN CUENTA.

En la versión que evaluamos el programa de instalación utilizado era exactamente el mismo de Windows 7 SP1, lo cual es esperable para una versión tan temprana. El único cambio fue la introducción de una nueva pantalla de espera al final del primer reinicio con un contador circular; lo demás se mantiene intacto, y hasta incluso el tema visual tiene escrito, literalmente, Windows 7 en el fondo de pantalla.

El tiempo de instalación es actualmente el mismo que toma instalar Windows 7. Fue en cambio toda una novedad el desmesurado consumo de recursos del programa de instalación, que exige un procesador de al menos 2 núcleos. 64 bits y 2GB de RAM para arrancar. Cualquier equipo con menos de eso no puede siquiera pasar la copia de archivos, y si vamos a probar el sistema sobre una máquina virtual necesitaremos un

servidor potente: un AMD Athlon II X2 250 con 3GB de RAM es lo mínimo indispensable. Llamativo: hemos instalado copias de Windows 7 sobre máquinas virtuales montadas sobre servidores mucho más modestos. En cualquier caso, intuimos que no hay de qué preocuparse: probablemente la



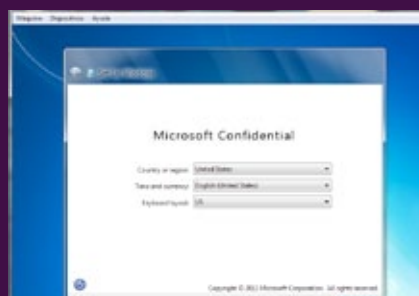
En cuanto terminemos de instalar la versión de prueba de Windows 8 deberemos aceptar un contrato de confidencialidad de Microsoft.

FECHA DE LANZAMIENTO

La fecha de lanzamiento de Windows 8 está prevista para fines de 2012. Sin embargo, se espera que las primeras versiones de prueba aparezcan sobre principios de septiembre de este año: así las cosas, una primera versión beta funcional debería estar lista para fin de año. Dadas las características de la versión probada, los ingenieros de Microsoft deberán trabajar muy duro los próximos meses...



Este logo de Windows -sutilmente modificado en su angulación- se incluye en uno de los temas predeterminados de la versión probada.



Hasta ahora nada ha cambiado en el programa de instalación, que es el mismo de Windows 7.

llegada de la versión definitiva del instalador mejore la situación.

FECHA DE LANZAMIENTO

La fecha de lanzamiento de Windows 8 está prevista para fines de 2012. Sin embargo, se espera que las primeras versiones de prueba aparezcan sobre principios de septiembre de este año: así las cosas, una primera versión beta funcional debería estar lista para fin de año. Dadas las características de la versión probada, los ingenieros de Microsoft deberán trabajar muy duro los próximos meses...

INTERFAZ

LOS CAMBIOS EN LA INTERFAZ DEL SISTEMA OPERATIVO SON TODAVÍA POCOS, AUNQUE ALGUNAS NOVEDADES IMPORTANTES YA PUEDEN VERSE IMPLEMENTADAS EN LA PANTALLA PRINCIPAL.

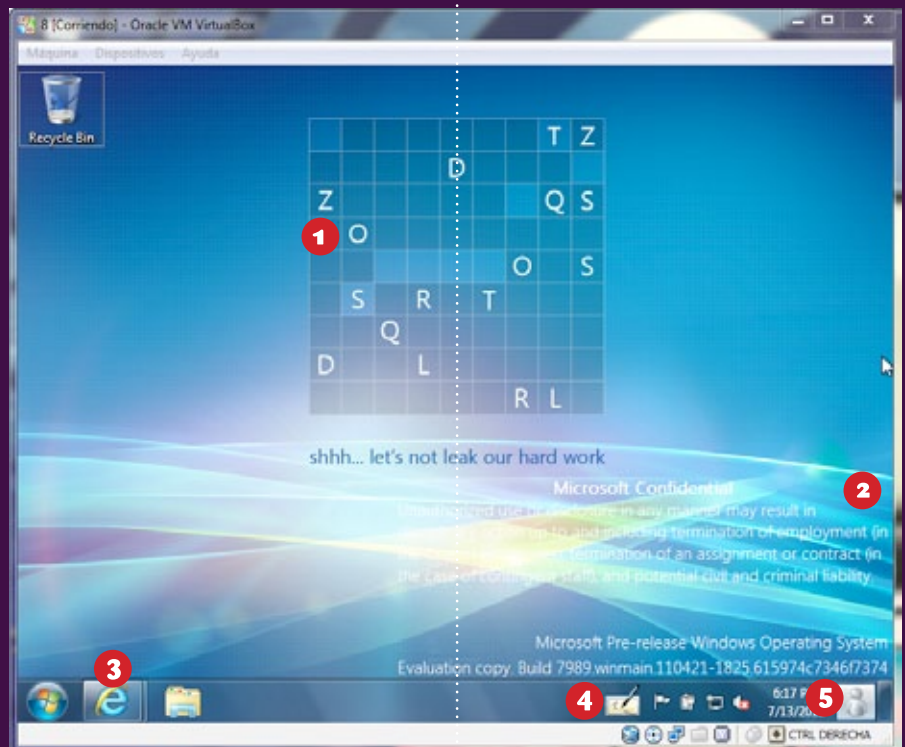
Windows 8 introducirá la interfaz MetroUI como la predeterminada. ¿Creen haber escuchado el nombre en algún lado? Están en lo cierto, hablamos de la interfaz de Windows Phone. Por supuesto, se trata de una versión adaptada que en la práctica se parece más al lanzador de aplicaciones del último Ubuntu que al sistema operativo para teléfonos de Microsoft, y tiene como claro objetivo acercar Windows -que por primera vez ofrecerá soporte para procesadores ARM- a las tabletas y las ultraportátiles. En realidad, muchas son las mejoras que apuntan a integrar el mundo touch: la más visible en la versión de prueba es la inclusión de la herramienta Panel de entrada de Tablet PC a la superbarra. MetroUI no está todavía disponible en la versión de prueba, que en cambio sí integra la cuenta de Win-

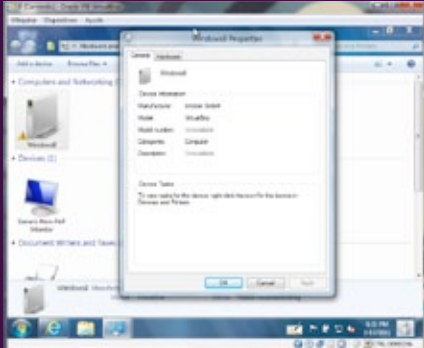
dows Live a la sesión de usuario. Si bien esto permitirá una integración a la nube que pretenderá competir con el incipiente iCloud de Apple, hay que ver todavía qué servicios tendrán disponibilidad 100% en línea. Nos encantaría que Windows Live Mesh ofreciera sincronización automática al estilo Dropbox, por ejemplo, algo que todavía no está confirmado. En la interfaz de la versión que probamos, el ícono de la cuenta de usuario se ubicaba en el extremo derecho de la superbarra, justo a la izquierda de [Mostrar escritorio]. La conexión con Windows Live no estaba todavía disponible al momento de escribir estas líneas, pero el rumbo que tomó en Office 2010 y Office 365 (cuya evaluación pueden leer en DattaMagazine #34) permite asumir que el ícono funcionará como un acceso directo a los principales servicios -Messenger, Web

Apps, Messenger Social- y que todo lo demás se integrará de manera seamless -es decir, sin que el usuario note la diferencia entre el escritorio y la nube- donde corresponda. Como ocurre con las carpetas compartidas cuando usamos SkyDrive para guardar documentos creados con la versión local de Office.

GUÍA VISUAL: EL ESCRITORIO DE WINDOWS 8 ALFA

1. El fondo de pantalla de la versión de prueba incluye una graciosa (sic) alusión a la importancia de no filtrar el trabajo del equipo de desarrolladores.
2. Las marcas de agua de la versión de prueba incluyen la declaración de confidencialidad y el número de build del producto.
3. El navegador por defecto es Internet Explorer 9, que funciona sin problemas en la versión evaluada.
4. La aplicación Panel de entrada





Los dispositivos de hardware con problemas muestran ahora un ícono de advertencia directamente en la ventana [Dispositivos e impresoras].

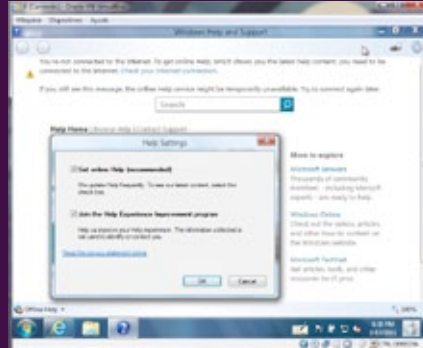
de Tablet PC está en la superbarra lista para asistir a cualquier dispositivo sin teclado físico.

5. El ícono de la cuenta de Windows Live asociada toma el avatar directamente de la web.

CAMBIOS MENORES

El resto de los cambios en la interfaz son, por ahora y hasta que MetroUI se incorpore al sistema, prácticamente imperceptibles. El agregado de un botón de configuración en las ventanas del sistema, por ejemplo es uno de ellos. Ahora, como ocurre en el último rediseño de Gmail, encontraremos en el extremo derecho de la barra de navegación de las ventanas del sistema -en [Ayuda], por ejemplo- el ícono de un engranaje. Desde allí podremos ajustar opciones contextuales para el funcionamiento del equipo en general y del apartado que estemos visitando en particular.

En el citado apartado de Ayuda, por ejemplo, encontraremos dos opciones. La primera ([Get online help]) nos permitirá definir si el equipo debe conectarse a la red para descargar archivos de ayu-



El foro Microsoft Answers es ahora parte del menú principal de ayuda de Windows 8.

da actualizados -la versión alfa probada no tenía archivo de ayuda locales-, y la segunda ([Join the Help Experience Improvement Program]) nos permitirá participar del programa de mejoras de la ayuda de Microsoft.

Otro de los cambios menores perceptibles está disponible en la barra de direcciones de las ventanas de Windows. Sobre el extremo izquierdo, donde usualmente veíamos el ícono de la carpeta, ahora veremos un botón -todavía sin nombre- que nos permitirá cambiar el modo resumido -que indica sólo el nombre de la carpeta actual- por la ruta completa de la ubicación -C:\Windows\System32, por ejemplo.

HISTORY VAULT

EL SISTEMA DE PROTECCIÓN COMPLETA DE MICROSOFT ESTÁ DISPONIBLE COMO PARTE DEL SISTEMA OPERATIVO EN WINDOWS 8.

History Vault es una de las introducciones más anunciadas para Windows 8. De funcionamiento similar

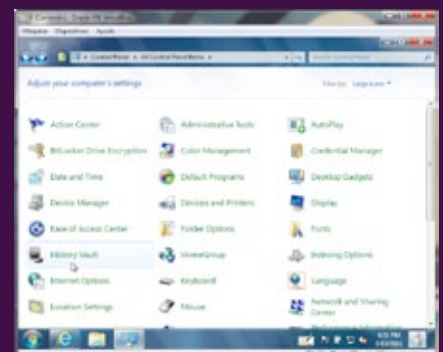
al Time Machine de Mac OS X, el programa se encarga de mantener copias constantes de cada archivo que modificamos. Esto, claro, siempre que haya disponible una unidad de red o un disco externo conectado al equipo: si vamos a usar un disco local para la protección, el nivel de seguridad será similar al de Restaurar sistema, aunque se sumará la interesante posibilidad de llevar un registro de los cambios singulares en cada archivo.

Cuando usemos una unidad remota no sólo contaremos con el plus de protección que supone no tener que preocuparnos por averías físicas, sino que además tendremos la posibilidad de reponer el equipo con sólo cambiar el hardware en segundos. Así las cosas, en el caso de una falla extrema del equipo, alcanzará con reponer la computadora para que -al iniciar sesión- todo vuelva a la normalidad.

La ayuda disponible para la aplicación es nula en la versión alfa evaluada, pero el funcionamiento del sistema es lo suficientemente simple como para que probarlo nos alcance para entender su modo de funcionamiento.

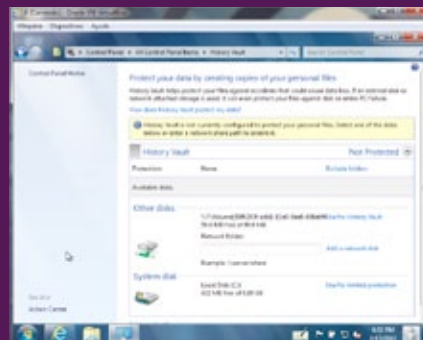
PASO A PASO: CONFIGURAR HISTORY VAULT

1. Haremos clic en [Inicio/Panel de control] y seleccionaremos la opción [History Vault].





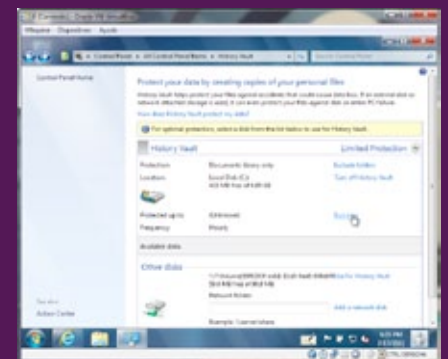
“History Vault es una de las introducciones más onunciadas poro Windows 8. De funcionamiento similar al Time Machine de Mac OS X, el programa se encarga de mantener copias constantes de cada archivo que modificamos.”



2. Haremos clic en [Use for History Vault] para el disco externo a utilizar, o en [Add a network disk] si preferimos una unidad de red. La opción [Use for limited protection] nos permitirá configurar la protección local (limitada).



3. Haremos clic en [Exclude folders] para seleccionar las carpetas que no nos interesa proteger. Las seleccionaremos y haremos clic en [Exclude a folder...].



4. Haremos clic en [Run now] para ejecutar la primera sincronización. La línea [Frequency] nos indicará cada cuánto se actualizarán los datos.

EL PANEL DE ENTRADA DE TABLET PC
LA INCLUSIÓN DEL PANEL DE EN-

TRADA DE TABLET PC EN LA SUPERBARRA ES LA MÁS CLARA INDICACIÓN DE QUE MICROSOFT APUNTA A LAS TABLETAS CON WINDOWS 8. El Panel de entrada de Tablet PC es la aplicación más acabada de todas las actualizadas incluidas en la versión de evaluación de Windows 8. Absolutamente renovada en relación a la disponible en Windows 7, está completamente integrada a la superbarra y con un solo clic sobre su ícono la activaremos. Una vez activada la aplicación se esconderá en el borde izquierdo de la pantalla, donde tocaremos para ver el teclado virtual. De diseño muy novedoso y con clara estética MetroUI, el teclado es grande y práctico. Incluye flechas de dirección y un botón para seleccionar la disposición del teclado en pantalla que nos ayudará a acceder a caracteres disponibles en conjuntos que no son los del idioma predeterminado del sistema.

El teclado, además, incluye una tecla con un acceso directo a un conjunto extendido de emoticones y otra con un acceso a símbolos del sistema. Esta última es particularmente útil, ya que no sólo agrega el conjunto de caracteres extendidos (y una tecla [More] para ver todavía más) sino que además incluye un teclado numérico en tonos de azul ideal para introducir contraseñas numéricas. En todos los conjuntos de teclas, además, encontraremos las teclas [Backspace], [Enter], [Tab] y la del idioma de entrada.

La estética del teclado virtual es lo más cercano a MetroUI que tiene la interface de la versión alfa.



EN SÍNTESIS

La orientación del producto está clara. Las tres novedades más acabadas son exactamente aquellas que representan los ámbitos en los que se hará especial hincapié. Por un lado, la integración a la nube con la cuenta de Windows Live. Por otro, la mejora de la seguridad con History Vault. Y, por último, la inclusión de un teclado virtual por defecto para los equipos sin teclado físico. Todavía tendremos que esperar unos meses para ver más,

pero ya no nos sorprenderemos más que con la interfaz. El camino a recorrer queda estipulado.

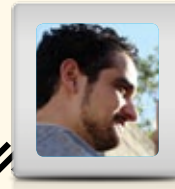
“El Panel de entrada de Tablet PC es la aplicación más acabada de todas las actualizadas incluidos en la versión de evolución de Windows 8.”



REDES



REDES WIFI ABIERTAS



SOSPECHO que a todos nos ocurrió esto alguna vez: llevamos nuestra notebook o netbook a la casa de algún pariente o amigo que no tiene WiFi pero pudimos conectarnos a Internet de todas formas al acceder a alguna red inalámbrica cercana sin seguridad. Esto ocurre gracias a usuarios que deciden instalar un Access Point o router inalámbrico por cuenta propia sin tener demasiados conocimientos sobre cómo configurarlo. Algunos de estos dispositivos pueden ser funcionales con sólo enchufarlos, pero nuestros datos, nuestra privacidad y el ancho de banda de nuestra conexión a Internet pueden estar comprometidos. Por estos motivos, la mayoría de los usuarios contrata los servicios de un técnico para maximizar la seguridad de la conexión wireless. ¿Pero qué pasa en lugares públicos, donde el WiFi deja de ser de uso personal y privado para ser una atracción o un servicio adicional? De eso trata mi artículo de este mes.

¿CERRADO O ABIERTO AL PÚBLICO?

El WiFi en el hogar debe ser cerrado y con seguridad alta (WPA2 con TPIK), ya que una clave de seguridad WEP es fácilmente descifrable mediante un paquete software como WiFiWay 2.

En lugares públicos pequeños suele haber dos opciones: dejar la red inalámbrica sin seguridad para una

mayor comodidad de los clientes, o con clave de seguridad (esa que hay que preguntarle al mozo) para evitar que los pícaros vecinos hagan uso de la conexión. En mi opinión, por una cuestión de comodidad, lo ideal es dejarla abierta pero limitar su alcance al espacio que ocupe el local y no mucho más allá, esto se puede lograr reduciendo la potencia de la antena: instalando algún firmware avanzado en el router como el DD-WRT que permite modificar parámetros como la intensidad de la señal, o simplemente instalando una antena de menor alcance (aunque generalmente las antenas que vienen de fábrica son de limitada cobertura).

En lugares públicos de mayor extensión, como parques o aeropuertos, las redes inalámbricas suelen ser abiertas y los Access Points que proveen esa conexión cuentan con antenas de gran alcance y tantos repetidores de señal como sean necesarios. Los repetidores de señal son dispositivos muy similares en apariencia externa a un router inalámbrico, pero con otra función, la de captar una señal WiFi existente e impulsarla para cubrir más espacio.

Un caso muy particular es el de las oficinas con red propia que tienen además salas de espera (por ejemplo, para clientes en un estudio de abogados o para pacientes en un consultorio médico). La idea de proveer WiFi a sus visitantes

“El WiFi en el hogar debe ser cerrado y con seguridad alta (WPA2 con TPIK), ya que una clave de seguridad WEP es fácilmente descifrable mediante un paquete software como WiFiWay 2.”

ocasionales puede hacer más llevadera su espera (si llevan consigo celulares WiFi o netbooks), pero también puede comprometer la seguridad de la red local y de sus datos: el que se conecta por WiFi tendrá acceso a los recursos compartidos de la red LAN. Una posible solución no muy práctica es la de instalar un segundo Access Point sólo para proveer WiFi. La solución definitiva sin invertir ni un centavo es utilizar firmwares alternativos como Tomato o DD-WRT, que permiten crear dos o más redes WiFi, cada una con su propio SSID y su tipo y clave de seguridad: una con acceso a la red local (empleados) y otra sólo con acceso a Internet (visitantes ocasionales). Desarrollar esa explicación aquí tomaría páginas enteras,



“En lugares públicos pequeños suele haber dos opciones: dejar la red inalámbrica sin seguridad para una mayor comodidad de los clientes, o con clave de seguridad (eso que hoy que preguntarle al mozo) para evitar que los pícoros vecinos hagan uso de la conexión.”

pero la intención era dejar en claro que tal posibilidad existe y puede llevarse a cabo.

HOTSPOTS: LAS OTRAS REDES WIFI

Los HotSpots o puntos calientes, son zonas de cobertura WiFi comúnmente utilizadas en bibliotecas, hoteles, pubs y hasta campos de golf! Permiten proveer acceso a Internet a usuarios con dispositivos como notebooks, netbooks, PDAs o teléfonos celulares, en forma gratuita o abonando por ese servicio de conexión.

El mercado ofrece aplicaciones de software convencional (para el caso de redes Ad Hoc) y stacks de firmware (para redes de infraestructura) para proveer servicios especiales de redes abiertas, llamadas Hotspots.

Vayamos por parte. Las redes inalámbricas Ad Hoc son aquellas que no necesitan de un router o Access Point, los equipos se conectan a uno o más equipos (en los cuales se instala el software en cuestión). En la otra mano, existen las redes WiFi de infraestructura, que son las más comunes: uno o más equipos se conectan simultáneamente a un router o Access Point para poder acceder a Internet, siendo un tanto más compleja la implementación de software, pero no imposible. Este tipo de software se agrega al firmware original del router como una capa adicional (stack), encargada sólo de la parte de administración de la red abierta.

La mayoría de los routers convencionales vienen con un firmware (software alojado en un chip interno) que no permite agregar nuevos stacks de software, pero

el antes mencionado firmware DD-WRT sí lo permite, y es compatible con la gran mayoría de los routers de uso hogareño (Linksys, D-Link, TP-Link, y un largo etcétera); mientras que otros modelos específicos de routers WiFi incluyen la opción de funcionar como un HotSpot con todas las opciones a mano.

Existen stacks para crear redes HotSpot como Sputnik Agent (www.sputnik.com), HotSpot System (www.hotspotsystem.com), Anchor-Free (www.anchorfree.com), WiFi-Dog (www.wifidog.org) y Chillispot (www.chillispot.info), entre otros.

¿QUÉ DIFERENCIA HAY ENTRE UN HOTSPOT Y UNA RED CONVENCIONAL?

Los HotSpots suelen ser usados en hoteles, bibliotecas, shoppings, centros de convenciones, etc., y brindan mayor control al prestador del servicio: permite cobrar el servicio (Pay-Per-Use, similar al sistema Pay-Per-View usado para películas), permite modificar la página de inicio para que todos los usuarios que se conectan al HotSpot la vean (también ésta puede incluir publicidad), permite restringir el tiempo de uso o el ancho de banda usado por cada host conectado, permite conectarse al HotSpot sólo en los rangos horarios especificados, permite navegar sólo en determinados sitios o denegar el acceso a ciertas páginas de Internet, etc.

Por ejemplo, en hoteles, al conectarse al HotSpot, su sistema de cobro se encargará automáticamente de contabilizar el tiempo de servicio prestado y cargarlo a la cuenta de la habitación correspondiente. Siendo un servicio útil para

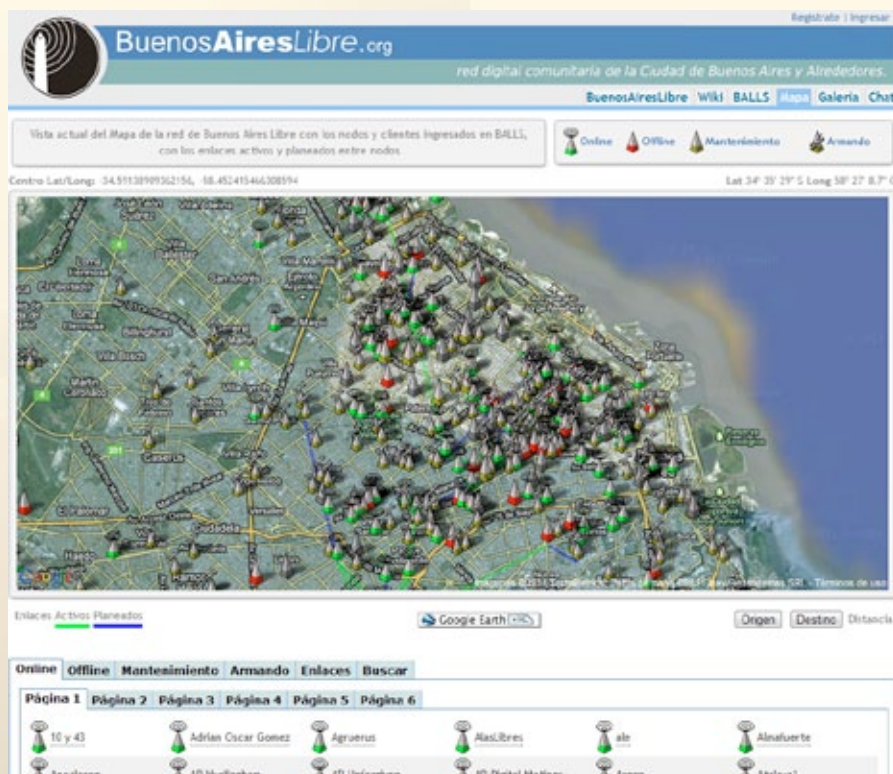
“Al contrario de los HotSpots de pago, también existen grandes redes inalámbricas abiertas, libres y gratuitas.”

los huéspedes y un ingreso extra para la empresa.

REDES LIBRES

Al contrario de los HotSpots de pago, también existen grandes redes inalámbricas abiertas, libres y gratuitas; generalmente provistas por el Estado, como es el caso de ciudades como San Francisco (EE.UU.) o, sin ir más lejos, aquí en Argentina: la Provincia de San Luis, ciertas peatonales en ciudades como Rosario o Buenos Aires, como así también en la Plaza de Mayo o la Plaza Houssay (ambas ubicadas en la Ciudad de Buenos Aires).

Sin embargo, existen emprendimientos colaborativos muy bien organizados que corren por cuenta de usuarios que tienen la intención de crear una red de usuarios paralela a Internet (sin acceso a la red de redes, pero sí a ciertos servicios de ella), o bien, con la única intención de brindar Internet en forma gratuita mediante WiFi (llamadas redes cooperativas o comunidades de vecinos). En España existe una red de este tipo llamada guifi.net con casi 20.000 nodos, de los cuales más de 12.000 están actualmente activos. Las más conocidas por estas latitudes son: Buenos Aires



Libre, Montevideo Libre, LUGRo-Mesh o RosarioSinCables.

BUENOS AIRES LIBRE

Se trata de una red digital comunitaria de la Ciudad de Buenos Aires y alrededores que cuenta con más de 500 nodos y se basa en la utilización de software libre como OLSR: un protocolo encargado del enrutamiento dinámico capaz de interconectar todos los equipos de la red sin configuración adicional. OLSR suele proveerse en modalidad firmware (para cargar en routers hogareños), un claro ejemplo es waveFlight, o Freifunk (de origen alemán); otras redes utilizan métodos similares para interconexión desatendida y automática de nodos WiFi, como Nightwing (de origen argentino).

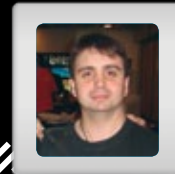
Si bien BAL no brinda a sus usuarios acceso a Internet, tampoco compete con ella, y hasta ofrece acceso a Wikipedia, tanto en español como en inglés, repositorio de distros Debian, servidor FTP, game servers, servidores IRC (chat), etc.

ROSARIOSINCABLES

Antes conocida como Rosario Wireless (que se unió con W.U.G.Ro para sumar nodos), es una red metropolitana y comunitaria -con años de existencia- similar al caso de Buenos Aires Libre: ofrece servidor FTP, Asterik VoIP, DNS, mail, streaming y game servers. En el sitio web de este tipo de redes, se explica cómo unirse y cómo colaborar, incluyendo los instructivos para construir nuestra propia antena WiFi casera de gran alcance.



**LINBERRY,
LA MEJOR
APLICACIÓN
PARA MANIPULAR
UNA BLACKBERRY
DESDE LINUX**



UNA DE LAS TRABAS que enfrentamos muchos usuarios de Linux que disponemos de una BlackBerry es no poder trabajar con el equipo desde una PC de forma simple, como sí pueden quienes usan el sistema operativo Windows o Mac OS.

Por eso, un grupo de desarrolladores tuvo una excelente idea: desarrollar una aplicación que manipule las opciones básicas, como creación y restauración de Backup en la BB, modificar contactos, obviamente añadir nuevos, instalar aplicaciones nativas .cod y conectar el BlackBerry como módem desde nuestra netbook, laptop o PC.

La definición exacta que podemos leer desde la misma web de LinBerry es: "LinBerry es la alternativa al Desktop Manager de RIM. Es un software desarrollado para GNU/Linux (principalmente distribuciones basadas en Ubuntu/Debian), cuya finalidad es brindarle la posibilidad de poder gestionar sus dispositivos BlackBerry.

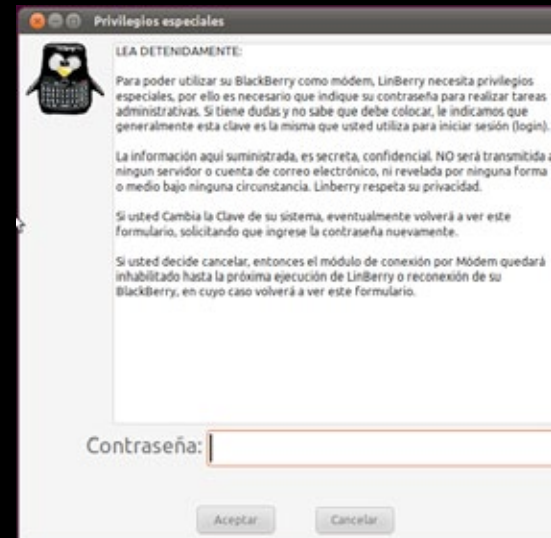
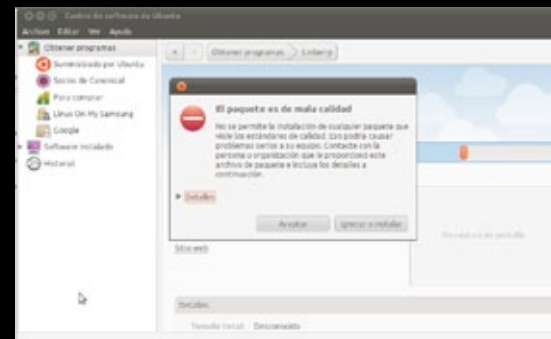
Por ahora, la empresa RIM ha decidido no hacer un Desktop Manager para GNU/Linux, lo cual es un contratiempo para todos aquellos usuarios que poseen algunos de los productos ofertados por esta

compañía. El BlackBerry es un excelente teléfono, pero hasta ahora, los usuarios que usan GNU/Linux como sistema principal, no habían podido contar con una herramienta fácil, intuitiva y visual, para gestionar sus dispositivos.

Es por ello que muchos se han visto obligados a tener una partición con MS Windows en su ordenador, únicamente para ejecutar el Desktop Manager de RIM. LinBerry tiene como objetivo a mediano plazo ser una alternativa eficiente y completa a este software, para que de esta forma, Ud. no tenga que depender de MS Windows."

De esta manera es que se encuentra hoy día disponible la versión Alpha 3, para la libre descarga desde nuestra PC con Ubuntu o Debian (sólo arquitectura de 32Bits, por ahora).

Importante. LinBerry, se encuentra en estado Alfa, lo que significa que falta mucho código y mejoras para contar con una versión final estable. Es por ello que el autor permite el uso de este software sin ninguna garantía y no se hace responsable por daños que el software pudiera causar a cualquier dispositivo o al propio ordenador.





PUNTOS PENDIENTES A INTEGRAR EN VERSIONES FUTURAS:

Actualizar el S.O. del dispositivo; hacer Wipe (Borrado total) del dispositivo; sincronizar con Evolution y/o Thunderbird Lightning; soporte multilinguaje comenzando con el idioma inglés; y muchas cosas más!

INSTALACIÓN

Lo primero que debemos hacer es dirigirnos a la web Oficial de LinBerry (<http://linberry.webcindario.com/index.html>) para descargar el paquete en formato comprimido Tar.Gz. Luego vamos a descomprimir el mismo en cualquier directorio de nuestro equipo, con Ubuntu 10.04 en adelante.

Paso seguido ejecutamos el .deb instalable, se abrirá el centro de control, para luego aceptar tal cual el sistema nos lo va informando. Seguramente como el software se encuentra en versión Alpha 3, el mismo sistema nos va a informar que estamos en presencia de una versión peligrosa. Pueden avanzar sin problemas en la instalación. Ingresamos la clave de nuestro usuario tal cual muestra la figura, luego conectamos el BlackBerry para que el sistema lo tome.

Una vez que está conectado el dispositivo, veremos la ventana de nuestra Blackberry en la pantalla de LinBerry (esta opción es nueva y no se veía en las versiones anteriores).

Lo primero que debemos hacer es realizar un backup completo, que nos aparecerá como primera opción.

Existen aquí algunas sub-opciones; podremos seleccionar las que nos interesa respaldar con un tilde. Clic en Respaldo y a esperar que las realice (por lo general se toma un cierto tiempo en terminar la tarea).

Luego encontramos la opción de Contactos, donde podremos manipular los mismos, añadir los necesarios y demás tareas realizadas en la base de nuestros contactos.

INSTALANDO APLICACIONES

Esta opción es por demás buscada, ya que permite manipular todas las aplicaciones que tenemos instaladas en nuestra BlackBerry, además de poder instalar aplicaciones desarrolladas en Java o bien en el formato clásico .cod (formato especial de BlackBerry). Dentro de esta ventana vamos a poder manipular las aplicaciones en grupo, mismo para instalar en grupos.

UTILIZAR LA BLACKBERRY COMO MÓDEM

Excelente y simple opción para utilizar la BlackBerry como módem, siempre y cuando esté conectado al cable USB de nuestra laptop o netbook. Cuando hacemos clic en la ventana, nos encontramos con una nota de advertencia (en los más de cuatro modelos que lo utilicé en ningún equipo me generó ni un solo problema). El smartphone se reiniciará. Si por alguna razón no reinicia, debemos proceder a teclear de forma simultánea las teclas ALT + aA + del o bien retirar la batería del equipo. Si todo salió de forma automática solo debemos

“LinBerry es la alternativa al Desktop Manager de RIM. Es un software desarrollado para GNU/Linux (principalmente distribuciones basadas en Ubuntu/Debian), cuya finalidad es brindar la posibilidad de poder gestionar dispositivos BlackBerry.”

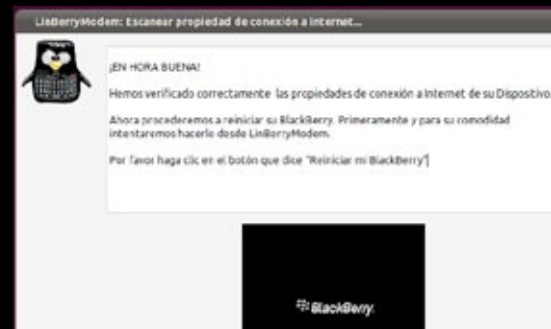
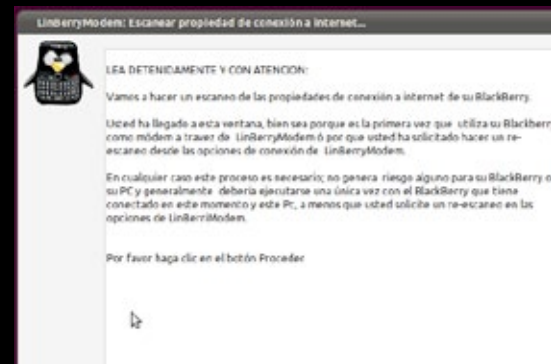
hacer clic en el botón que figura en la pantalla de LinBerry “Mi BlackBerry ya reinició” para continuar. Luego vamos a encontrar las opciones de configuración de APN - las mismas son más que simples. Establecemos el APN de la lista que despliega LinBerryModem 1.03a, luego hacemos clic en Conectar y desde ese mismo momento disponemos de una conexión 3G o EDGE, según el dispositivo en actividad.

ASPECTOS LEGALES

Este software ha sido diseñado para Ubuntu/Debian y derivados, pero se espera que funcione en otras distribuciones Linux. Algunas de sus características se han basado en el trabajo e ideas del proyecto Barry, perteneciente a la empresa NetDirect (<http://netdirect.ca>).

Linberry ha sido diseñado por Israel Marrero (PuntoAzul) y ha lanzado su primer alfa en diciembre de 2010. El autor permite el uso de

este software sin ninguna garantía, y no se hace responsable por daños que el mismo pudiera causar a cualquier dispositivo o PC. Conclusión. Con esta pequeña revisión quisimos mostrarles que no todo en el mundo del software libre y Linux es difícil ni tampoco complicado. Y, además, hay una gran comunidad que trabaja de forma incansable para que nosotros los usuarios podamos utilizar todo nuestro hardware sin problemas y sin restricción. Hace años atrás, conectar una BlackBerry a una PC con Linux era muy difícil y necesitábamos utilizar varios conectores y unos tantos programas para sólo hacer la mitad de las cosas que LinBerry nos brinda. Obviamente, hay mucho camino por recorrer y quizás lo más efectivo sea que la misma gente de RIM trabaje en una aplicación nativa para Linux. Mientras tanto, esta es la mejor opción que podemos utilizar (LinBerry fue probado con los modelos 8900, 8520, 9300, 9700 y Torch 9800).





COMPRANDO POR INTERNET

LA OPCIÓN DE COMPRAR por internet puede deberse a varios factores. La comodidad es uno de los primordiales, como así también los que apuntan a los distintos sitios de ventas (comprar sin moverse de su casa). También, el hecho de conseguir artículos que de otro modo nos sería imposible conseguir en el lugar donde vivimos. Por último, pero no menos importante, la conveniencia económica: muchas veces sale más barato que comprarlo en un negocio físico. Para quienes viven en las grandes capitales, puede parecer de lo más normal adquirir tal o cual producto a un precio relativamente justo a la

vuelta de la esquina. Sin embargo, para quienes habitan en el interior, muchas veces conseguir determinado artículo puede volverse una odisea. De este modo, en muchos casos, la realización de las compras con la ayuda de internet se ha vuelto moneda corriente. Pero no todo es color de rosa. La distancia física entre vendedor y comprador, especialmente desde el punto de vista del comprador, es un gran obstáculo difícil de vencer. Pongamos por ejemplo que deseamos comprar un determinado artículo a un vendedor que está en otra ciudad. Primero, la confianza en el vendedor debe ser

absoluta: éste nunca enviará nada sin haber recibido previamente el pago – algo lógico, si me permiten acotarlo. Pero, también, una vez realizado el pago, el comprador debe estar “con el corazón en la boca” esperando que el vendedor no quiera estafarnos diciendo que nunca recibió el pago, o enviando cualquier otra cosa distinta a la que habíamos pedido. Esto sin dejar de ver también todos los imprevistos que puede sufrir nuestro artículo durante el traslado a través del correo. Además, el costo del envío encarece el producto, en algunos casos de manera notable. A modo de ejemplo, déjenme



contarles una experiencia personal. En mi computadora tengo una serie de ventiladores para mejorar la refrigeración interna del gabinete. Sin embargo, tenía uno en particular que había agregado pero que no disponía un conector adecuado para enchufarlo (todos ya estaban ocupados). La solución era muy sencilla: un simple cable derivador (en forma de Y) que me permitiera conectar 2 ventiladores a un mismo conector. Vivo a 1200 kilómetros de Buenos Aires y si bien aquí, en líneas generales, hay de todo, ciertas cosas más específicas no se consiguen. Pues bien, este bendito cable es una de ellas. Averiguando, en Buenos Aires me lo vendían a 25 pesos. Me pareció un precio dentro de todo razonable, pero a eso debía agregarle 50 pesos de envío. Sí: por un cable debía pagar el doble de gasto de envío que el valor en sí del producto.

Desde luego que no lo compré, pues no tenía sentido semejante gasto por el artículo. Entonces, comencé a buscar alternativas y desde el lejano oriente llegó la solución.

COMPRANDO A LOS CHINOS

Que China es una potencia mundial no es novedad. Que allí se fabrica prácticamente todo aquello que utilizamos habitualmente, tampoco. No voy a entrar a hablar de teoría de costos ni nada de eso, pero es lógico pensar que cuantos más intermediarios de un producto haya en la ruta desde la fábrica hasta nuestras manos, éste se encarecerá más. Pues bien, ¿por qué no comprar directamente ahí, prácticamente en la puerta de la fábrica?

Varios empresarios chinos pensaron lo mismo y armaron un excelente sistema de contacto y distribución de todo tipo de artículos. En pocas palabras, estamos hablando de grandes almacenes que tienen stock limitado de miles de productos y una comunicación directa con las fábricas para reponer el stock en cuanto sea necesario. Todo esto, a un precio por cada artículo increíblemente bajo. Pero bueno, “todo tipo de artículos” es un poco amplio, realmente. ¿Qué cosas se pueden comprar por este medio? Lo dicho: prácticamente todo tipo de artículos imaginables. ¿No me creen? Por ejemplo, pueden comprar desde un llavero que es una linterna a U\$S 0,78 hasta un teléfono celular imitación de un iPhone (pantalla táctil, wifi, radio FM, cámara 1,3 MP) por U\$S 106,80. En el medio, todo lo que se les ocurra. Un muñeco de peluche de los personajes del popular videojuego Angry Birds de 26 cm de largo a U\$S 10,87. Una remera con la frase “Bazinga” de la serie Big Bang Theory va desde los U\$S 11 a U\$S 12 dependiendo del talle. Un cuchillo con una hoja cerámica de 15 cm de largo a U\$S 10,67. Y así podría estar horas enumerando los más variados artículos.

El proceso básico de la operación, luego de realizado el pedido en la empresa, es el siguiente:

- Se recibe la orden y el pago.
 - Se buscan los artículos. Si no hay existencia, se arma el pedido para la fábrica y demora unos días más.
 - Se arma el paquete.
 - Se despacha por correo.
- Ya lo sé, en este momento estarán

“Para quienes habitan en el interior, muchas veces conseguir determinado artículo puede volverse una odiseo.”

pensando: ¿y el costo del envío desde China hasta mi casa? Pues bien, aquí es donde se pone más interesante aún: es gratuito. Sí, leyeron bien, el envío no sale absolutamente nada. Así sea que pidan algo por centavos de dólar o cientos de dólares, el envío es gratuito a través del correo oficial de China (o de Hong Kong, según el caso). Y todo esto, ¿llega realmente a mi casa? ¿Cuánto demora? Por increíble que parezca, una vez realizado el pedido y despachados los productos, en dos o tres semanas ya estarán en sus manos. Cabe aclarar que los envíos pasan por la Aduana correspondiente de cada país, donde puede ser que queden retenidos para cobrar los impuestos según correspondan. En el caso de Argentina, he recibido varios pedidos de montos pequeños (entre 15 y 20 dólares) que llegaron en sobres acolchados directamente a mi casa. La regla general para



“Averiguando, en Buenos Aires me lo vendían a 25 pesos. Me pareció un precio dentro de todo razonable, pero a eso debía agregarle 50 pesos de envío. Sí: por un cable debía pagar el doble de gasto de envío que el valor en sí del producto.”

pasar por la Aduana sin llamar la atención es que sean cosas no demasiado abultadas ni de gran valor.

La forma de pago varía de sitio en sitio, pero todos aceptan tarjeta de crédito internacional y PayPal.

PAYPAL, EL AUJE DEL DINERO ELECTRONICO

PayPal se ha convertido en sinónimo de dinero virtual. Virtual, pero al mismo tiempo real. La manera de operar con el servicio es de lo más simple. Primero, se elige una manera de pago que dependerá del país donde uno se encuentre. La manera “universal” es asociar una tarjeta de crédito a nuestra cuenta de PayPal. De ese modo, cada consumo que se haga utilizando el servicio irá apareciendo en la tarjeta de crédito. A este procedimiento se lo denomina

“verificar la cuenta de PayPal,” puesto que de este modo la empresa se asegura de cobrar todos los consumos del usuario directamente de su tarjeta de crédito. Tiene, además, la gran ventaja de hacer toda la operación de manera instantánea: compramos algo, lo pagamos con PayPal y en minutos (literalmente hablando) el vendedor recibe en su cuenta de PayPal el importe correspondiente.

¿Por qué es tan bueno el sistema? Como recién mencionaba, al tener una cuenta verificada esto hace que el movimiento de fondos se haga de manera inmediata, lo cual permite que todas las operaciones se realicen de manera más rápida. Además, uno protege los datos de su tarjeta de crédito en internet. Los datos de nuestra tarjeta de crédito están almacenados en servidores seguros, de una empresa confiable, de trayectoria en el mercado. Supongamos que, por ejemplo, deseamos comprar algo en una página que recién aparece y no nos da mucha confianza. De no existir PayPal deberíamos entregarles el número de tarjeta de crédito, el código de seguridad, los datos del domicilio de facturación, etc.

Pero eso no es todo. PayPal nos da la opción de quejarnos y reclamar si algo no sale como es debido. Así es, la empresa funciona a modo de mediador entre las partes cuando surge algún inconveniente con las operaciones. Esto suma un punto muy importante a la hora de comprar algo por internet: vencer el miedo a los fraudes.

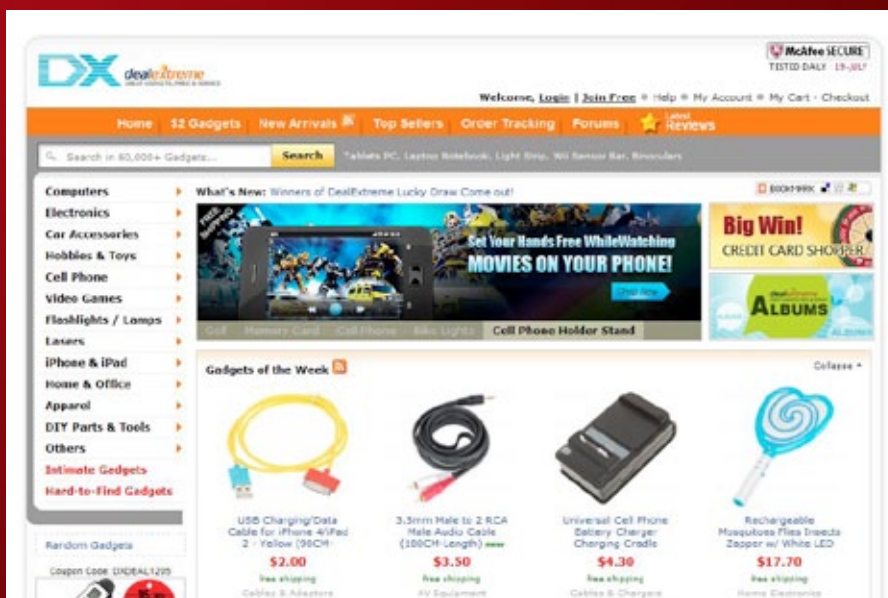
Pero, ¿cómo obtiene la empresa su ganancia? Pues bien, para el usuario común, el que utiliza el sistema para comprar, no tiene ningún gasto. Las comisiones se cobran para poder retirar dinero de PayPal. De ahí que también haya surgido un pseudo mercado paralelo de fondos de PayPal. Es simple, el usuario A necesita comprar algo y no tiene tarjeta de crédito asociada a PayPal. El usuario B tiene crédito en su cuenta de PayPal pero sabe que si la retira le cobran una comisión. Entonces, el usuario B le transfiere fondos a la cuenta del usuario A y este le paga a través de otro medio. En lo personal he utilizado varias veces el servicio y es maravilloso. Fácil, rápido y confiable, me hace desear que todo se pudiera comprar con PayPal. Y lo cierto es que no falta mucho para que esto sea

una realidad. Creo que no hay sitio de ventas de productos (de todo tipo que se nos ocurra) que no acepte PayPal como modo de pago.

¿POR DÓNDE COMENZAR?

Para empezar, lo ideal de esto es hacer el pedido y olvidarse. Es fundamental tener claro que esto va a tardar mínimo dos semanas – y quizás hasta un mes. Además, si sucediera algo con el envío (mandaron el producto equivocado, no llegó luego de un tiempo prudencial o llegó en mal estado), siempre se puede reclamar por una solución. En mi caso particular no he tenido inconvenientes, pero sí he leído de gente que ha reclamado y bien o le envían un nuevo producto sin cargo o le devuelven el dinero. Y, llegado el caso de que la empresa no se haga cargo, si realizamos la operación con PayPal podremos

recurrir a ellos para realizar la queja correspondiente y solicitar la devolución del dinero. El sitio más popular y, por lo tanto, más recomendable como para hacer una primera compra es DealExtreme (www.dealextreme.com). Este sitio tiene la particularidad de ser el más grande y estar en constante crecimiento: diariamente ingresan entre 100 y 150 productos nuevos a su catálogo. Focal Price (www.focalprice.com) es otra opción interesante. TinyDeal (www.tinydeal.com) es muy similar, pero tiene la opción de traducción (automática a través Google Translation) para quienes no entiendan el inglés. Está de más decir que muchos de los productos allí publicados son excelentes imitaciones de los originales. Por eso, estén alerta a los títulos de los productos. Si dice “genuine” es que se trata de un producto original. Si en cambio dice “designer” es que estamos frente a una buena imitación. Mi consejo es que prueben. Les puedo asegurar que algún llavero o funda para celular van a encontrar que les guste por muy poco dinero como para ver cómo funciona el sitio y sacarse el gusto. Después les puedo asegurar que seguramente irán encontrando cosas que realmente les resultan útiles y convenientes para pedir. Ah, para los que se quedaron con la duda: el cable que necesitaba para mi computadora finalmente lo conseguí en DealExtreme. Y me salió 8 pesos.

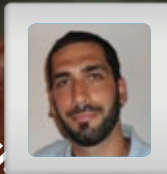


CONSOLAS



LA HUELLA DE LOS GIGANTES TRAS SU PASO POR E3

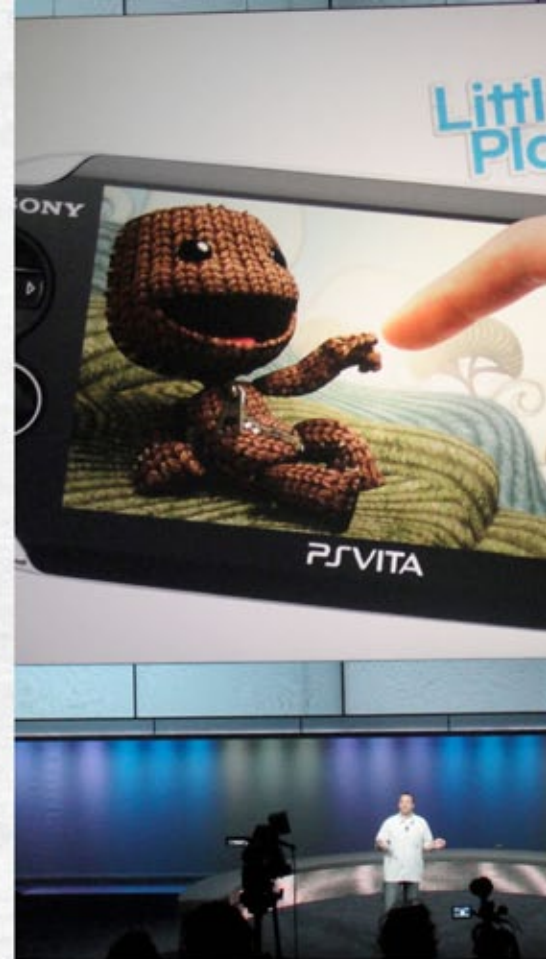
**CELEBRADO EN LOS ÁNGELES A COMIENZOS DE JUNIO, EL EVENTO CON MÁS RENOMBRE EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS HA DEJADO SU MARCA EN EL CALENDARIO CON ANUNCIOS POR PARTE DE LAS COMPAÑÍAS LÍDERES DEL SEGMEN-
TO. SONY HIZO OFICIAL EL NOMBRE DE LA SEGUNDA GENERACIÓN DE PSP, MICROSOFT EXTENDIÓ LA OFERTA PARA XBOX Y KINECT, Y NINTENDO PRESENTÓ LA NUEVA WII U. ADEMÁS, NUEVOS TÍTULOS PARA TODAS LAS CONSOLAS.**



“Jugar con la video-consola Wii U ya no se restringe al televisor ya que el screen del mundo funciona conjunta o independientemente a la TV y brinda al jugador enfoques distintos a los que pueden verse en la pantalla grande tanto en alternativos simples como multijugador.”

RECORRER LOS PASILLOS de Electronic Entertainment Expo, más conocida como E3, es el sueño de cualquier amante de los videojuegos. Con frecuencia anual desde 1995, esta feria reúne a desarrolladores, compañías, especialistas del sector, periodistas y público general; y hace tiempo se ha consolidado como el espacio elegido para echar luz sobre los lanzamientos venideros de la industria lúdica. Una de las presentaciones más recordadas data del año 2009 cuando Microsoft dio a conocer lo que por entonces llamaban “Pro-

ject Natal”, bautizado más tarde con el nombre Kinect, el sistema de sensores para Xbox 360 que ha revolucionado la forma de jugar y que, en tal sentido, dio inicio a una tendencia que se mantiene hasta la actualidad. Haber elegido E3 para mostrar al mundo este avance, vindica la potencia del evento súper visible en el calendario gamer. La edición 2011, que tuvo lugar en el Convention Center de Los Ángeles del 7 al 9 de junio, trajo buenas noticias para los organizadores: 46.800 visitantes se pasearon por los stands de más de doscientos



“Se espera que Xbox ofrezca TV en vivo en sociedad con operadores regionales, además de integración con Skype, el servicio de telefonía más popular de la Web.”

expositores provenientes de dieciocho países, superando las cifras de 2010 aunque sin alcanzar las asombrosas 70 mil entradas registradas seis años atrás. Una vez más, E3 ha dejado flotando en el aire las partículas de magia que le son propias, aunque, vale la aclaración, sin contar con presentaciones que a priori determinen el destino del

ocio electrónico y estén destinadas a marcar un hito en el sector. Con alguna excepción, en su mayoría las novedades giraron en torno a títulos y a extender la oferta para las consolas que ya conocemos.

El triunvirato compuesto por Nintendo, Microsoft y Sony –las empresas líderes del segmento– ha sido una vez más protagonista excluyente del convite.

NINTENDO: WII U, MÁS DE 3DS Y TÍTULOS

Algunas semanas antes de la feria Nintendo anunciaba a través de un comunicado breve que E3 2011 sería el escenario de presentación para una nueva versión de Wii, aquello que durante la etapa germinal llamaron “Project Cafe”. En la conferencia de Nintendo supimos que se trata de Wii U, una consola que se destaca por la presencia de un joystick bastante particular. Al estilo de una portátil, además de botones cuenta con una pantalla de 6.2 pulgadas e incluye acelerómetro, giroscopio, parlantes y cámara frontal. Se

sabe además que podrá manipularse con un lápiz óptico como el de DS o 3DS. De este modo, jugar con la video-consola ya no se restringe al televisor ya que el screen del mando funciona conjunta o independientemente a la TV y brinda al jugador enfoques distintos a los que pueden verse en la pantalla grande tanto en alternativas simples como multijugador. En este sentido afirma Satoru Iwata, presidente de la compañía nipona, que “Wii U redefine la estructura del entretenimiento hogareño, modificando el modo en que la TV, la consola e Internet interactúan entre sí”.

En lo que refiere a hard, las dimensiones son similares a la actual consola. Además “U” dispone de cuatro conectores USB, procesador Multi Core de IBM y memoria flash interna con capacidades de expansión. Una buena noticia para los dueños de Wii es que la nueva plataforma de juego será totalmente compatible tanto con sus títulos como con sus mandos. ¿Disponibilidad? Paciencia: habrá que esperar a 2012.



Junto con los esperados títulos adaptados al nuevo "cosmos U", la casa de Mario Bros. también trajo nuevos títulos para la portátil 3DS. El fontanero se destaca en el catálogo con la presentación de "Super Mario 3DS" y "Mario Kart 3DS", y con un juego en el que compartirá protagonismo con Sonic, el popular personaje de SEGA, en el marco de competencias deportivas en los Juegos Olímpicos de Londres 2012. Otros títulos para la consola que despliega imágenes tridimensionales sin la necesidad de utilizar lentes especiales, son "Kid Icarus Uprising", "Star Fox 64", "Resident Evil 3D" y "Michael Jackson: The Experience", entre otros.

SONY: BAUTISMO PARA LA NUEVA PSP

El otro japonés de la tríada llegó golpeado y algo débil a E3. El motivo: la extensa caída de PlayStation Network, su servicio de juego en línea, luego de una intrusión de hackers en su sistema que vulneró datos privados de millones de

usuarios, provocó pérdidas económicas y dio inicio a un camino arduo para recuperar la confianza de jugadores y empresas desarrolladoras de títulos.

Aunque Sony hubiese deseado que los nuevos aires sean los que invadan sus presentaciones, la referencia al "PSN Gate" resultó ineludible. El CEO de la firma, Jack Tretton, comenzó su discurso en E3 pidiendo disculpas por la caída y agradeciendo a usuarios y compañías que mantuvieron su fidelidad y apoyo. Luego llegó el tiempo para títulos, nuevos servicios y para su apuesta principal: la nueva versión de la portátil PSP, si bien ya habíamos visto fotografías y detalles a finales de enero de este año (ver DattaMagazine #30).

El foco de atención estuvo puesto en la nueva denominación de la consola portable: el nombre es PS Vita y estará disponible en Estados Unidos a partir de diciembre, coincidiendo con las navidades y, en consecuencia, con el auge de ventas. Sony además presentó Cinema Show, un servicio para acceder a películas y series, y algunos títulos gamer. Entre ellos se destacan "Uncharted 3", "Resistance 3", ambos para PS3. Entre otras novedades para PS Move mostraron "Bioshok Infinite", "Medieval Moves" y una adaptación de "LittleBigPlanet 2".

MICROSOFT: TRANQUILOS CON KINECT

Quienes esperaban una nueva consola, pues no. Los de Redmond parecen estar satisfechos con Xbox 360 cuando se potencia con Kinect. De hecho, Mike Delman,

vicepresidente de marketing del ala de entretenimiento de Microsoft admitió en declaraciones a Seattle Times que el fuerte de este año son los juegos y la integración con otros productos. De esta entrevista se desprenden muchas de las novedades que Microsoft trae para su plataforma de juegos: se espera que Xbox ofrezca TV en vivo en sociedad con operadores regionales, además de integración con Skype, el servicio de telefonía más popular de la Web.

Para Xbox Live, la base de juego en línea de la compañía, se anunciaron algunas novedades -no muy trascendentales- que giran en torno a la búsqueda por voz, la integración de Bing y la sociedad con YouTube.

Pero bien, ¿cuáles son los tanques para jugar en Xbox? La renovación de "Tomb Rider", "Call of Duty: Modern Warfare 3" y "Ghost Recon Future Soldier", aunque estas entregas también contarán con un correlato en PS3. En la búsqueda de nuevos títulos exclusivos son "Gear of Wars 3", "Ryse" y el esperadísimo "Halo 4", del cual mostraron anticipos en un trailer y que llegará en el ocaso del año 2012.

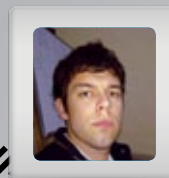
¡HASTA LA PRÓXIMA!

E3 2011 no pasará a la historia gracias a un anuncio rutilante. Entre sus aspectos positivos aparece el renovado interés del mundo gamer y el cosmos tecnológico en general, que una vez más le ubican como un evento ineludible en el calendario anual. Por cierto, ya sabemos cuándo llegará la edición 2012: tendrá lugar en la misma sede, del 5 al 7 de junio.



MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD

ANALIZAMOS LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS QUE NOS DAN MÁS INFORMACIÓN DE NUESTRO ESPACIO Y LUGARES PÚBLICOS.



LA REALIDAD AUMENTADA

es una de esas tecnologías que hemos ido absorbiendo desde las producciones cinematográficas. Digamos que, en muchas películas de ciencia ficción de la década de los 80 (y la actualidad), ya utilizaban realidad aumentada. Podemos recordar algunas propuestas que trascendieron las fronteras, para luego convertirse en clásicos como Blade Runner, y hasta el mismísimo T-800 en Terminator, el cual podía geolocalizar y obtener más información sobre alguien gracias a su tecnología de visión con realidad aumentada.

Ahora nosotros, cuales exterminadores del futuro, tenemos esta tecnología disponible en nuestros móviles para saber mucho más de lo que vemos realmente, gracias a una gran convergencia entre realidad, tecnología móvil con cámara e Internet.

REALIDAD VIRTUAL VS. REALIDAD AUMENTADA

Aunque a simple vista pareciesen la misma cosa, en realidad estos son dos conceptos bien diferentes, que erróneamente se comparan entre sí. Mientras que la realidad virtual normalmente trata de generar un mundo imaginario y alejado de la realidad, la realidad aumentada trata de enriquecer nuestro medio con información del mundo informático. Esta correlación entre nuestro mundo y el virtual, es justamente lo que nos permite proyectar más información en nuestro mundo, en un completo equilibrio entre lo virtual y lo real.

Si bien, como veremos en este artículo, la realidad aumentada tiene diversos campos de acción, en donde muestra todo su potencial en cuestiones de usabilidad es con la tecnología móvil de nuestros celu-



“(...) tenemos esta tecnología disponible en nuestros móviles para saber mucho más de lo que vemos realmente, gracias a una gran convergencia entre realidad, tecnología móvil con cámara e Internet.”

lares. Es por eso que a continuación les recomendaremos una exquisita selección de aplicaciones móviles para que ya comiencen a disfrutar de la versatilidad de esta tecnología.

LAYAR

Si tuviésemos que destacar a una aplicación de realidad aumentada para móviles, sin dudas Layar obtendría un lugar en el podio. El programa está disponible tanto para terminales con Android como para el iPhone, y puede descargarse desde <http://site.layar.com/download/>. Luego de ingresar en el programa, inmediatamente deberemos activar o descubrir la cámara del equipo, para comenzar a obtener información de diversos servicios online. La propuesta de realidad aumentada por parte de Layar se ofrece en capas, que podremos habilitar según nuestras necesidades. Por ejemplo, si estamos enfocando una iglesia, podemos habilitar la capa de la Wikipedia para que, en unos instantes, podamos acceder a infor-

mación extra, si es que alguien ha escrito una entrada sobre la misma. Otra de las capas, nos permite ver en forma geolocalizada, de lo que se ha Twitteado sobre un determinado lugar – algo realmente interesante, para obtener información rápida y precisa.

Pero donde Layar realmente nos sorprende, es con la posibilidad de aumentar las características del programa, brindando la posibilidad a empresas y prestadoras de diversos servicios de crear sus propias capas. Por ejemplo, hace poco tiempo una inmobiliaria española (<http://www.idealista.com/>), desarrolló su propia capa para el programa, desde donde podemos ver los valores y la disponibilidad de alquileres en España utilizando este servicio. Es decir, con sólo enfocar un departamento con nuestra cámara, veremos: la cantidad de ambientes disponibles, las dependencias, los servicios y hasta el valor de la propiedad. Claro que, si bien, la mayoría de las capas son de acceso gratuito, Layar vende el

acceso a algunas de ellas en forma propietaria, digamos que ese es el modelo de negocios de la empresa para monetizar la aplicación.

WIKITUDE

La novedad de Wikitude es que es la aplicación de entrada a la realidad aumentada para aquellas personas que cuentan con un celular con Symbian. Obviamente, es un programa que los usuarios de Android y el iPhone disfrutaban desde hace algún tiempo, de forma gratuita con sólo descargarlo desde: <http://www.wikitude.org/>. Digamos que, a diferencia de Layar, Wikitude es un proyecto menos ambicioso que sólo nos ofrece algunas pocas capas a las que podremos acceder, pero no por eso menos interesantes. Sin lugar a dudas la más importante es la de Wikipedia, aunque también es recomendable la capa de geolocalización y la propia capa Wikitude, en donde los usuarios de la aplicación pueden dejar

comentarios geolocalizados para que, luego, otras personas puedan levantar la información con las cámaras de sus móviles.

MÁS PARA PROBAR

Las innovaciones en realidad aumentada constituyen, hoy en día, una de las grandes propuestas para este año en tecnología móvil.

En este informe quisimos recomendar dos de las aplicaciones más populares del rubro, aunque si tienen ganas de probar algunas más, les recomendamos también:

-TwittAround: Permite visualizar los Tweets que se han publicado cerca de nuestra ubicación.

-Yelp: Red social que en forma geolocalizada nos permite localizar locales comerciales y restaurantes.

-AR Tower Defense: Juego de mesa con realidad aumentada para Symbian. Pueden descargarlo desde: <http://www.cellagames.com/artd.html>.

-Nearest Tube: Aplicación para el iPhone que nos permite encontrar las entradas del subte desde nuestra posición geolocalizada.

-Izombies: FPS en tiempo real con

realidad aumentada de una calidad sorprendente, potenciado por la tecnología Tegra de Nvidia.

MÁS ALLÁ DEL CELULAR

Las posibilidades de la realidad aumentada escapan a la utilización de nuestro celular para que nos brinde más información. De hecho, existen muchos proyectos que explotan al máximo las tecnologías de realidad, ofreciéndonos experiencias únicas en nuestro mundo. Entre los proyectos más destacados, existen varios sitios web que nos ofrecen descargar una plantilla que luego deberemos imprimir, y al correr una aplicación web y utilizar nuestra webcam para enfocar la plantilla impresa, veremos en nuestros monitores diferentes modelos 3D en tiempo real, una excelente mezcla de lo real con lo virtual. Si quieren experimentar ustedes mismos pueden ingresar al sitio: <http://bar.portalnet.cl/rw.php?url=http://www.boffswana.com/news/?p=392#more-392>, en donde encontrarán muchas plantillas para imprimir y luego

la opción de proyectar diferentes elementos en nuestro medio. Además de poder proyectar diferentes objetos con la impresión de plantillas, también podremos divertirnos con muchos juegos que hacen uso de la realidad aumentada. Sólo necesitaremos nuestra webcam y muchas ganas de movernos. Dentro de los títulos más recomendados se encuentra Webcam Manía (http://mika.tanninen.net/Ohjelmat_Webcam_10_en.shtml), que incluye diversos mini juegos en donde deberemos interactuar con nuestro cuerpo, PlaydoJam (<http://www.playdojam.com/>), un juego de Basquet online y Pizza King (<http://www.minijuegos.com/Pizza-King/5236>), un juego en Flash en donde deberemos entrenar nuestra mente para solucionar problemas de manera visual.

EN CONCLUSIÓN

Los proyectos de realidad aumentada no paran de crecer, entre las empresas de vanguardia que apuestan por esta tecnología, quizás la más destacada es Google con su aplicación para celulares Goggles, una App con mucho potencial que no detiene su crecimiento y que ofrece acceso a los diferentes servicios online de la empresa, según lo que capture la cámara de nuestro móvil. Con este programa podremos traducir la carta de un restaurant, o simplemente obtener más información sobre una empresa con sólo capturar su logo con nuestra cámara. Como podrán observar, muchas son las posibilidades a futuro de esta gran tecnología, que de seguro en estos años crecerá ofreciéndonos más posibilidades para obtener más información asociada de nuestro mundo.



COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE Y LINUX

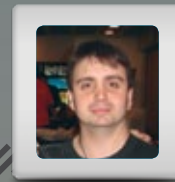
MES DIFÍCIL COMO ESTE, la verdad hace mucho que no se ha visto. Un mes donde Google lanza su contraataque hacia Facebook, utilizando tecnología open source; luego Microsoft golpea desde dos flancos a Google: primero contra Android y luego contra Google Docs; después nos encontramos con las incongruencias de Nokia lanzando el móvil Ng, cuyo sistema operativo es Meego, para luego cancelar sin importar el resultado cualquier otro móvil con esa plataforma; y terminamos con críticas a la gente de Mozilla por el aceleramiento de las versiones de Firefox.

Como verán, tenemos de todo, pero vayamos por el principio:

1- Google+ o Google Plus, como más les guste nombrarlo. Fue lanzado como una beta cerrada por invitación el día 30 de julio. La misma dio mucho que hablar. Obviamente, y como era de esperar, el gigante de los buscadores se apresuró en varios puntos y concentró todo su poder en los círculos de amigos. Ahora el problema se suscitó cuando la gran cantidad de personas que ingresaba en la red enviaba invitaciones y dentro de los círculos no había mucho control. Ya que si bien es una beta cerrada, cualquiera puede de cierta manera acceder a la información de otra persona que esté dentro de la red. De cualquier

modo, Google salió al cruce explicando y haciendo algunas modificaciones. La conclusión sobre Google+ es que funciona y tiene mucha actividad.

2- Desde Microsoft lanzan Office 365, con la única intención de competir de lleno contra Google Docs. Lo cierto es que mucho para competir no hay, ya que Google libera esta función para cualquier usuario que acceda a su correo desde Gmail y que quiera, además, compartir documentos, algo que con Office 365 es imposible. Es decir, dos grandes contras del producto de Microsoft: la primera es que se debe abonar por el uso de forma mensual o anual, y la



segunda es que es un Office para un desktop, sin integración colaborativa.

3- Seguimos con Nokia. La empresa lanza un smartphone muy poderoso con el sistema operativo Meego. ¿Se acuerdan de Meego? El sistema operativo en el que Intel y Nokia habían concentrado sus fuerzas para competir en el mercado. Lo cierto es que Nokia abandonó todo el proyecto, pero de buenas a primeras saca un móvil con él. Claro que no todo es color de rosas, ya que casi automáticamente Stephen Elop, su CEO, sale a decir que se va a discontinuar y que Nokia no lanzará otro modelo con ese S.O. Es decir, lo condenó antes de salir al mercado. ¿Por qué?

4- Mozilla lanza Firefox 5, a muy pocas semanas del lanzamiento de Firefox4. De forma automática directivos de IT y consultores de todo el mundo salen a criticar la adopción de Mozilla en lanzar versiones tan seguidas. Desde Mozilla salen al cruce explicando que dicha decisión fue tomada en relación al usuario final y no al usuario corporativo de una empresa, que además jamás confió en el producto. Es decir, hubo un duro golpe por las críticas ya que el sector que salió a pegarle a Mozilla es el mismo que integra y desarrolla por lo general software o web casi sólo compatibles con Internet Explorer (Microsoft).

Como habrán visto, este es el panorama general de lo que estuvo sucediendo este mes en relación al software libre - open source y Linux.

MICROSOFT PRETENDE COBRAR A SAMSUNG POR USAR ANDROID

Reuters publicó una noticia un tanto rara, donde se cuenta que Microsoft exige a Samsung que le pague 15 dólares por cada smartphone vendido con el sistema operativo Android. El motivo es porque, al parecer, utiliza gran cantidad de patentes pertenecientes a Redmond.

En base a esto, la gente de Microsoft accedió a bajar el pago a 10 dólares si es que Samsung firma un acuerdo/alianza basada en el apoyo de Windows Phone 7 en USA.

La verdad molesta mucho ver la forma y la política que Microsoft estaría utilizando; recordemos que ya logró algo similar con la firma HTC y, obvio, no dejemos de lado a Nokia. Es decir, está forzando de cierta manera a las empresas fabricantes de smartphones a pagarles un dinero por cada equipo, a menos que utilicen su sistema operativo móvil. A simple vista parece un acto de "extorsión", el cual de buenas a primeras desde hace mucho tiempo quiso llevar adelante con el software libre y Linux. Los resultados, tal cual todos conocemos, fueron nulos, por la simple razón de que para poder hacer valer eso debería haber mostrado el código de Windows (la demanda en su momento era porque supuestamente Linux utilizaba código de Windows) y, en este caso, presentar obviamente las patentes que lo avalen.

Fuente: Reuters

DETECTAN FALLO DE SEGURIDAD EN GOOGLE+

Desde BitDefender se detecta un fallo de seguridad o privacidad en la nueva red social de Google (Google+). El mismo está relacionado a la forma de compartir contenido en los famosos círculos. Para ello se publicó un comunicado desde BitDefender, firmado por George Lucian Petre, Product Manager de Social Media Security de BitDefender, donde indica que "Una de las principales características de Google + son los Círculos, es decir, la posibilidad de compartir fácilmente el contenido adecuado con las personas adecuadas. Sin embargo, una vez que el contenido se ha compartido en un círculo, cualquier persona puede compartir de forma predeterminada a otros Círculos. Ello se debe al hecho de que la característica de etiquetado puede ser anulada mediante el uso de la opción "compartir".

Fuente: Bitdefender



UBUNTU ONE DESDE ANDROID

La gente de Canonical, que desarrolla Ubuntu, lanzó un cliente de Ubuntu One para dispositivos móviles con Android. Ubuntu One es la plataforma en la nube, que permite realizar almacenamiento de hasta 2gb de forma gratuita, y a su vez compartirlo con cualquier otro usuario de Ubuntu Linux.

Es decir, es un servicio gratuito para los usuarios de Ubuntu Linux, al mejor estilo Dropbox. Y esta vez la gente de Canonical fue un poco más allá, lanzando una versión móvil para Android.

El servicio se llama Ubuntu One Files y permite acceder a los contenidos que el usuario haya subido a la nube de Ubuntu, sincronizarlos con su móvil Android, hacer copias de seguridad de las fotografías tomadas con el equipo móvil automáticamente, subir documentos, fotos, archivos y muchas más opciones. Sobre la seguridad del mismo tenemos la palabra oficial de Cristian Parrino, vicepresidente de servicios online de Canonical "Ubuntu One asegura la transmisión de datos entre servidores y clientes mediante el uso de certificados SSL y no monitoriza lo que los usuarios guardan en sus nubes personales".

Además, explicaba que el servicio de cifrado de los archivos no es por defecto, ya que de serlo impediría que se presten los servicios básicos de intercambio y la transmisión en streaming. Con lo cual el usuario de forma manual deberá activarlos, si lo desea.



WIKIPEDIA, CON MENOS EDITORES, LANZA EL BOTÓN WIKILOVE

Todos conocemos cómo funciona Wikipedia. Editores de todo el mundo revisan, escriben y colaboran de diferentes formas para poder llevar adelante la wiki, de forma completamente colaborativa.

No hace mucho, la wiki pudo pasar por el alto el tema de incluir publicidad, como para paliar los problemas económicos. Bueno, ahora el problema es más de fondo. El mismo radica en que cuenta cada vez con menos colaboradores, con lo cual se piensa implementar en la versión en inglés (por ahora) el botón WikiLove.

Dicho botón tiene como único fin poder enviar a los usuarios imágenes divertidas, cuya misión es animarlos a continuar en su labor editora. Espero que esta nueva iniciativa obtenga resultados y que reactive la wiki para seguir estando al día con la "enciclopedia del pueblo".



NOKIA NO CONTINUARÁ CON EL DESARROLLO DE MEEGO, SIN IMPORTAR EL RESULTADO DEL N9

Desde que el nuevo CEO de Nokia, Stephen Elop, entró en la compañía Finlandesa, los cambios fueron bien abruptos. Y no sólo en base a personal, sino también a continuidad de determinados lineamientos en los que Nokia estaba trabajando. Por ejemplo, había dicho que se continuaría con el desarrollo de Symbian, y la realidad muestra que se lo descartó. Luego habló de Meego como plataforma móvil para smartphones de alta gama, y ahora también la descartó.

Quién sabe qué otra sorpresa tiene bajo la manga su CEO. Lo cierto es que hablando específicamente de Meego, Elop expresó en una conferencia de prensa que sin importar el resultado del próximo terminal N9 con Meego, se dejará de lado ese sistema operativo para centrarse completamente en Windows Phone.

Y sus palabras en base al N9 fueron: "El terminal añade muchos de los nuevos avances en relación con su facilidad de uso, diseño y materiales, que vamos a usar y desarrollar aún más en los próximos meses. No puedo hablar de nada concreto todavía, pero pronto se hará evidente".

Además, explicó de los grandes cambios por venir y en los próximos métodos de trabajo internos para mejorar la competitividad de Nokia.



SYNAPTIC QUEDÓ FUERA DE UBUNTU ONEIRIC OCELOT

Ya todos conocemos la historia en cuanto a las decisiones de Canonical en razón de Ubuntu y sus innovaciones. Una de ellas está dirigida a remover por completo el gestor de paquetes Synaptic por la inclusión total del Centro de Software de Ubuntu.

Las decisiones son bastante tajantes y sin importar que los fanáticos protesten, siempre es la última decisión. Con lo cual la próxima versión, Oneiric Ocelot, sólo contará con dicho centro de software.



NUEVO DRIVER NVIDIA 275.09.07 PARA LINUX

Buena noticia para todos los linuxeros. Se encuentra disponible una nueva versión del driver para las placas gráficas Nvidia: 275.09.07. Además de corregir varios bugs, incluye mayor soporte para los escritorios GNOME 3 y KDE 4.6.

Las placas soportadas bajo este driver son: GeForce GTX 560, GeForce GT 545, GeForce GTX 560M, GeForce 410M, GeForce 320M, GeForce 315M, Quadro 5010M, Quadro 3000M y Quadro 4000M).



ADOBE CIERRA EL DESARROLLO DE AIR PARA LINUX. "TAMPOCO LO NECESITÁBAMOS..."

La gente de Adobe informó que la versión 2.7 será la última que se podrá ejecutar en el sistema operativo Linux. El supuesto motivo es para centrarse completamente en las tecnologías móviles. Lo cierto es que no muchos usuarios lo van a extrañar.

Quizás una de las razones por las que los usuarios instalábamos Adobeair, era para poder correr el popular cliente de redes sociales Tweetdeck. Y, obviamente, sólo en 32 bits, porque no había versión para las distribuciones que corrieran en 64bits.

Igual, no se hagan mucho problema por ello (si es que se lo hicieron), ya que en primera instancia la gente de Tweetdeck informó que está desarrollando una versión web de su aplicación. Aparte, se puede correr desde Chrome con una simple aplicación descargada de la store.

Es decir no se lo va extrañar. "Los usuarios de Linux no necesitamos Adobe Air".

CALENDARIO GAMER: AGOSTO 2011

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

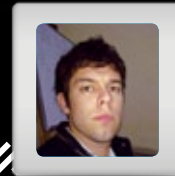
BIENVENIDOS a nuestra selección mensual de juegos. En realidad se trata de un completo calendario en donde mes a mes encontrarán las novedades más interesantes que están a punto de salir al mercado, junto a una breve descripción de cada título. Incluimos a todas las plataformas pero, lógicamente, por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

LOS MÁS ESPERADOS

- Deus EX Human Revolution (PC, Xbox360, PS3): Allá en la lejana década pasada John Romero era una estrella devenida en programador y nos presentaba la primera entrega de Deus EX. Luego de

pasar de manos, la tercera parte de esta gran saga que combina acción y rol en primera persona se hará presente en este mes de agosto. La historia se basa en los hechos sucedidos 25 años después del juego original y con gráficos que nos quitarán el aliento.

- Trópico 4 (Xbox360, PC): Los juegos de administración y estrategia no son de los más populares en nuestros días. Por suerte, para quienes gustan del rubro, aún pueden deleitarse con esta franquicia que sigue apostando por la misma metodología de divertimento. Esta nueva entrega de Trópico, nos pondrá nuevamente al frente de un país bananero en el cual debemos administrar los recursos poniéndonos en los zapatos del Presidente



de la nación. En el juego, tendremos nuevos edificios para construir como un mausoleo y centros comerciales. También podremos recurrir a “desastres” para destruirlos, al mejor estilo Sim City.

- Los Sims Piratas y Caballeros (PC): Lejos de mermar el éxito de la saga, EA sigue explotando los buenos dividendos de Los Sims sacando expansiones de todo tipo. En esta ocasión, estamos en presencia de la primera expansión para Medievales. En la nueva aventura, podremos ponernos un parche en el ojo y salir a navegar con nuestro Galeón y así descubrir tesoros en las solitarias islas de los siete mares.
- Fruit Ninja Kinect (Xbox360 Kinect): El mes pasado comenzamos

a seleccionar títulos para el novísimo Kinect de Microsoft. En esta ocasión, el lanzamiento del mes para interactuar con nuestra Xbox 360 es Fruit Ninja, un juego en donde deberemos utilizar nuestros movimientos para destruir diferentes tipos de frutas que irán cayendo en nuestra línea de fuego. Por más insulso que parezca, el título fue presentado con gran entusiasmo en la feria E3 de este año, y los desarrolladores esperan un gran éxito del juego.

- Pac-Man & Galaga Dimensions (3DS): En nuestra selección de agosto estamos a full con las nuevas consolas. En esta ocasión, les recomendamos un título con un gustito a remembranza, que nos hará recordar alegrías pasadas.

Este compilado incluye las versiones: Galaga original de 1981 Galaga Legions y Galaga 3D Impact de 2011. Por el lado de Pacman, podremos disfrutar del Pac-Man original de 1980, Pac-Man Championship Edition y Pac-Man TILT

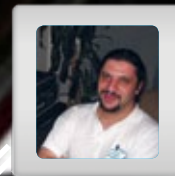
- Street Fighter 4 Volt (iPhone): Capcom no deja de sacarle jugo a su última entrega de su famoso juego de pelea. En esta ocasión, serán los usuarios del iPhone los que podrán pasar horas jugando con Ryu y toda su troupe. Esta vez, el título viene acompañado con nuevos personajes y la inclusión de un modo multijugador vía Wi-Fi, algo que le añade un valor agregado a este esperado título.

REVIEW



LA CUARTA ENTREGA DE LA SAGA MARCIANA CUMPLE, PERO DEJA GUSTO A POCO

RED FACTION ARMAGEDDON: GUERRA BAJO TIERRA



DOS AÑOS DESPUÉS DE LANZADO AL MERCADO EL ENTRETENIDO “RED FACTION: GUERRILLA”, LLEGA OTRO TÍTULO DE LA ÉPICA SERIE DE ACCIÓN Y AVENTURAS QUE TRANSCURRE EN EL PLANETA ROJO. DESARROLLADO PARA PC, PLAYSTATION 3 Y XBOX 360 POR EL ESTUDIO NORTEAMERICANO VOLITION, Y DISTRIBUIDO POR THQ Y SYFY GAMES (EL SELLO DE VIDEOJUEGOS DEL CANAL TELEVISIVO ESPECIALIZADO EN TEMÁTICAS DE CIENCIA FICCIÓN), “RED FACTION: ARMAGEDDON” NOS PONE BAJO LA PIEL DE DARIUS, NIETO DE ALEC MASON, EL PROTAGONISTA DE “GUERRILLA”. CINCO DÉCADAS DESPUÉS DE LA LIBERACIÓN DE MARTE LIDERADA POR ALEC, SU DESCENDIENTE DEBERÁ HACERSE CARGO DE LUCHAR PARA EVITAR QUE EL PLANETA CAIGA BAJO LAS GARRAS DEL MESIÁNICO ADAM HALE, UN DELIRANTE FANÁTICO RELIGIOSO, Y SUS SEGUIDORES.

LA INVOLUCIÓN DE MARTE

Apenas comenzada la historia, Darius debe luchar para impedir que Hale logre destruir el “terraformer”, un dispositivo encargado de generar artificialmente la atmósfera de Marte, tornando la superficie del planeta habitable para los seres humanos. Su fracaso marcará hechos importantes tanto argumentales como de jugabilidad. En el primer terreno, estos hechos provocarán que Darius se sienta culpable por lo ocurrido, y por lo tanto asuma personalmente la responsabilidad de acabar con Hale y sus funestos designios. Simultáneamente, los habitantes del planeta rojo le harán sentir su hostilidad constantemente por haber tenido que refugiarse nuevamente

en las entrañas marcianas, en lugar de seguir disfrutando de la apacible vida en la superficie. Respecto del “gameplay”, esta introducción dejará claro desde un principio el abandono de dos pilares de “Guerrilla”, la excelente entrega anterior de la serie. En lugar de transcurrir el juego en un mundo amplio, el cual podía recorrerse a gusto y placer, y en donde las batallas se libraban al aire libre, aquí el juego transcurre casi totalmente bajo la superficie, en un regreso al claustrofóbico ambiente de las minas, característico de los primeros juegos de la saga. Este cambio “ambiental” probablemente haya determinado también que se deje de lado la modalidad de juego abierta, en el genial estilo “sandboxed” inau-

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Los requerimientos mínimos publicados por el distribuidor del juego son los siguientes. En la versión de PC, se debe contar con Sistema Operativo Windows XP o Vista, procesador de doble núcleo de 2 Ghz, 2 Gb de RAM y placa de video GeForce GTS 250 o Radeon R600. Una vez instalado, ocupa 10 Gb de espacio en el disco rígido. Cabe aclarar que hemos comprobado que el juego funciona sin inconvenientes en tarjetas gráficas más veteranas, de gama media-alta, con una cantidad de memoria "on board" considerablemente menor que las placas aquí especificadas.

gurado por el glorioso Grand Theft Auto III, retornando a un modelo de misiones completamente lineal. Ambas decisiones han provocado que el juego en general tenga un clima menos original y más repetitivo que su antecesor. No obstante, terminar el juego no lleva tantas horas como en el caso de "Guerrilla", por lo cual recién se empiezan a notar estas deficiencias con mayor fuerza hacia el final. También se ha dejado de lado el empleo de vehículos, salvo en un par de misiones puntuales, en las que Darius se pondrá al mando de una especie de "Mecha", un robot gigante de enorme poder destructivo, en uno de los puntos más altos del juego.

"En lugar de transcurrir el juego en un mundo amplio, el cual podía recorrerse a gusto y placer, y en donde las batallas se libran al aire libre, aquí el juego transcurre casi totalmente bajo la superficie, en un regreso al claustrofóbico ambiente de las minas, característico de los primeros juegos de la saga."

“El más joven del clon Mason ignora que está siendo sometido a un engaño, y lo que aparenta ser un trabajo de minería de rutina se convertirá en el comienzo de una pesadilla.”

PUNTAJE FINAL:

70

LO BUENO:

Los gráficos y la física. La selección de armas y poderes del “Nano Forge”, y la posibilidad de upgradear ambos.

LO MALO:

Argumento débil y errático. El regreso a una modalidad totalmente lineal de juego.



EL HORROR DUERME BAJO TIERRA

Tiempo después de la destrucción del terraformer por parte de los “Cultistas” liderados por Adam Hale, Darius, un competente ingeniero y minero, es contratado para realizar una excavación en un olvidado templo marciano. El más joven del clon Mason ignora que está siendo sometido a un engaño, y lo que aparenta ser un trabajo de minería de rutina se convertirá en el comienzo de una pesadilla. Bajo el templo habitan horribles y crueles criaturas insectoides, que Mason liberará sin saberlo. Estos insectoides se diseminan por los enclaves humanos con la velocidad del rayo, asesinando y destruyendo todo lo que encuentran a su paso. La Facción Roja, una milicia encargada de proteger al planeta, les hará frente lo mejor que puede, pero requerirá de la ayuda de Darius para frenarlos. Simultáneamente, deberá lidiar con los seguidores de Hale, que intentarán sabotear sus esfuerzos. Este es el hilo conductor del argumento de “Armageddon”. Ya mencionamos en su momento, cuando analizamos “Guerrilla”, que el argumento no es el punto fuerte de esta saga, y en este caso es donde más se siente. La historia es pobre, remanida e inclusive algunas misiones son inconexas desde el punto de vista del guión, transmitiendo una sensación de juego sin terminar. Por cierto, una característica demasiado

común en estos tiempos, donde muchos estudios apuran los desarrollos para lograr cumplir con ciertas “fechas de release” claves, como el inicio de las vacaciones veraniegas en el hemisferio norte, aunque eso implique sacar a la venta productos más pobres.

GAMEPLAY

Los déficits argumentales ya típicos de esta saga siempre se transforman en secundarios, debido a la excelente jugabilidad con la que Volition dota a todos sus títulos. Aunque es una pena que se hayan dejado de lado algunos elementos que agregaban interés al juego, como el estilo “sandboxed”, se han mantenido, e incluso consolidado otros tantos, que hacen de éste un título sólido. Nuevamente el punto de vista es en tercera persona, y la mayor parte del entorno es “destruible”. Siendo esta la “marca de fábrica” de la serie, muchas de las misiones requieren demoler estructuras para llegar a buen puerto. El “Nano-Forge”, un artefacto crítico en “Guerrilla”, hace aquí su reaparición, con algunos agregados muy bien pensados. El más importante a la hora de avanzar en las misiones es la habilidad que le da el “Nano-Forge” a Darius de reparar estructuras, aunque el grado de destrucción de las mismas sea importante. Además, le permiten incorporar algunos poderes vitales a la hora del combate, como el

“Impulso”, una ola de energía que derriba enemigos y objetos. También retornan algunas de las armas que nos dieran horas de diversión en “Guerrilla”, como la maza o el Nano-Rifle (aquí más útil contra algunos enemigos muy resistentes que aplicado a la demolición) y se agrega una multitud de armas nuevas. La más original -e imprescindible- es la “magnet gun”, que nos permite disparar sobre un primer objetivo, y luego, al hacer blanco sobre un segundo, el primero se ve atraído hacia él como si un inmenso electroimán lo impulsara. Esto la torna una herramienta vital a la hora de derribar estructuras, aunque simultáneamente es tremendamente eficiente para aniquilar enemigos. El arsenal incluye rifles de asalto, rifles sniper, escopetas, lanzagranadas, lanzacohetes, armas de plasma, y hasta un “rifle eléctrico” que lanza una descarga de alto voltaje y gran amplitud, particularmente útil para defendernos de ataques en masa. Con el botón derecho del mouse se hace “zoom” de la mira con cada arma, elevando en gran manera la puntería de Darius, y con el botón izquierdo se dispara. Algunas armas tienen un modo de fuego secundario, que se accede con el tercer botón (que normalmente se encuentra en la ruedita del ratón). Como en el tercer episodio de la serie, con la destrucción de objetos y edificios quedarán “remanentes” (salvage) que podemos recoger, y posteriormente pueden combinarse con el poder del “Nano-Forge” en “upgrade stations” para obtener mejoras en los poderes del mismo, o en la eficiencia del armamento, así como aplicarlos a mejorar las defensas de Darius. Respecto de la jugabilidad, el elemento más innovador en esta entrega de la saga tal vez sea “S.A.M.” (situational awareness module), una computadora que Da-

rius lleva en el brazo derecho. Probablemente bautizada así en honor a la co-protagonista de “Guerrilla”, SAM asistirá a Mason constantemente, indicándole los objetivos que debe cumplir y el camino hacia los mismos. Además aporta las líneas de diálogo más jugosas del juego, en las cuales se hace presente el elemento humorístico.

GRÁFICOS Y SONIDO

Desde los inicios de esta serie ambientada en Marte, los aspectos técnicos del juego han sido destacables, hasta transformarse en la piedra basal sobre la que construye los juegos el estudio Volition. Los gráficos y la animación son muy buenos, tanto respecto de los personajes como los fondos. En un entorno completamente destructible, la física juega un papel fundamental, y el motor de gráficos y física no se queda atrás en esta tarea. Aunque “Armageddon” no nos regala en este sentido momentos tan memorables como “Guerrilla” (como ejemplo recordamos la dificultosa demolición de un gran puente, que permitía al enemigo el cruce sobre un cañón, y al lograrlo nos invadía una inmensa sensación de satisfacción), no caben dudas de que en este sentido aquí se hecho nuevamente un muy buen trabajo. El sonido, la música y el trabajo de los actores de voz no son particularmente remarcables, pero tampoco desentonan, y ayudan a redondear una ambientación general bastante lograda. Pese al buen resultado en este sentido, nos quedamos con la sensación de que “Armageddon”, al igual que la segunda entrega de la saga, no aporta grandes innovaciones a nivel técnico, como sí lo hicieron “Red Faction” y “Red Faction: Guerrilla”. Esperamos que haya novedades en el quinto episodio de la serie, ya que parece que Volition

“Aunque el resultado obtenido no es tan satisfactorio como en el caso de su antecesor, “Red Faction: Armageddon” es un juego bien hecho y entretenido, pero que al terminarlo nos deja con gusto a poco.”



pone toda la carne al asador en los episodios impares.

MODO MULTIJUGADOR

Los jugadores afines a compartir en línea la diversión con sus amigos estarán de parabienes. Aunque no se ha implementado un modo multijugador competitivo, sí se dispone de un entretenido modo cooperativo, llamado "Infestation", donde hasta cuatro jugadores conformarán un equipo para defender a Marte de inmensas hordas de insectívoros. Si bien "Infestation" no tiene nada especial como para conformar una comunidad de fanáticos, nos permite pasar un momento grato con otros jugadores, y ayuda a estirar la vida útil de un juego que ya de por sí es más bien breve. Especialmente para los jugadores expertos en el estilo "point and shoot", que seguramente terminarán la campaña principal de un solo jugador en unas pocas horas. Existe un segundo modo single player, llamado "Ruin", en la que se nos provee de mapas para

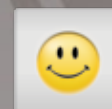
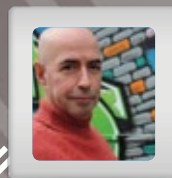
dar rienda suelta a nuestro poder destructivo, compitiendo por una buena ubicación en un ranking online armado por Volition.

CONCLUSIONES

Volition entiende que cuesta mantener el interés de los jugadores a lo largo de una saga de muchos episodios, y por ello intentan renovarse en cada entrega. Con algunos títulos lo han logrado más, como en el caso de "Guerrilla", y con otros menos, como con "Armageddon", que nos ocupa en esta ocasión. Sin embargo, debemos reconocer el intento por cambiar y evolucionar. El estudio podría haberse limitado a lanzar al mercado una suerte de expansión de "Guerrilla", basado en el éxito de ventas y críticas obtenido, y seguramente hubiera ganado buen dinero. En cambio, optaron por tomar un riesgo, modificando puntos tan críticos como la modalidad de juego (sandboxed vs. lineal) o la ambientación (espacios cerrados bajo tierra, en lugar de mapas a cielo abierto). Aunque el resultado obtenido no es tan satisfactorio como en el caso de su antecesor, "Red Faction: Armageddon" es un juego bien hecho y entretenido, pero que al terminarlo nos deja con gusto a poco. La sensación es que de haber invertido unos pocos meses más de desarrollo en el juego, el producto final hubiera sido muy superior al que finalmente vio la luz. Estamos seguros de que Volition lo hará mejor en la quinta parte de la saga, la cual esperamos ansiosamente.

RED FACTION ORIGINS: LA PELÍCULA

Aprovechando su flamante "partnership" con Volition, el SyFy Channel ha producido un film para TV llamado "Red Faction: Origins". Esta película narra los hechos ocurridos en los cincuenta años transcurridos entre los hechos de "Guerrilla" y los de "Armageddon", y su estreno fue pensado para coincidir con el lanzamiento al mercado del último episodio de la saga. La apuesta de SyFy es que film y videojuego potencien el impacto publicitario de ambos, ayudándose mutuamente para lograr una mayor rentabilidad. Protagonizada por Brian J. Smith (la estrella de la serie "Stargate") en el papel de Jake Mason, y Robert Patrick (el reconocido actor de "Los expedientes secretos X", que supo encarnar admirablemente al feroz T-1000 en "Terminator 2") en el rol de Alec Mason, se espera que si la película obtiene buena repercusión, derive en una serie televisiva que se emitirá -naturalmente- por el canal SyFy.



Hotmail empieza a rechazar los passwords simples o inseguros. Para reforzar la iniciativa, pone un video de Fito Paez



Empiezan a fabricarse en territorio argentino los primeros "piolaphones". Teléfonos que, además de inteligentes, son piolas



En las fiestas de disfraces de la Alianza Rebelde, Chewbacca siempre va de Tío Cosa



Las estadísticas revelan que el 74% de los usuarios de Google+ son hombres



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