

43

ABRIL 2012

AÑO 5

DATTA

MAGAZINE ● COM

by **dattatec.com**
Tu Hosting hecho Simple!



WINDOWS, SOS ¿VOS?

MICROSOFT SE ANIMÓ A PEGARLE LA MAYOR LAVADA DE CARA DE SU HISTORIA AL CLÁSICO SISTEMA OPERATIVO. ¿WINDOWS CAMBIÓ DEMASIADO?

ESTUDIANDO DESDE
CASA: CARRERAS Y CURSOS
A DISTANCIA

LA FERIA
DE LOS MÓVILES: MOBILE
WORLD CONGRESS 2012

SUMARIO

06 LO ULTIMO

14 MOBILE WORLD CONGRESS 2012

26 LINKEDIN: RAZONES (ORIGINALES) PARA SUMARSE AL "FACEBOOK DE LOS NEGOCIOS"

32 TECNO GADGETS

36 LOS 10 PRODUCTOS HARDWARE RETRO MÁS ENTRAÑABLES

44 JUEGOS CON HISTORIAS

56 PRIMERAS IMPRESIONES DEL PLANETA METRO

66 CARRERAS INFORMÁTICAS A DEMANDA

72 GENERACIÓN DIGITAL SIN LÍMITE DE EDAD

76 TECLADOS ALTERNATIVOS

84 LEY SOPA: QUÉ DICEN LOS ARTISTAS

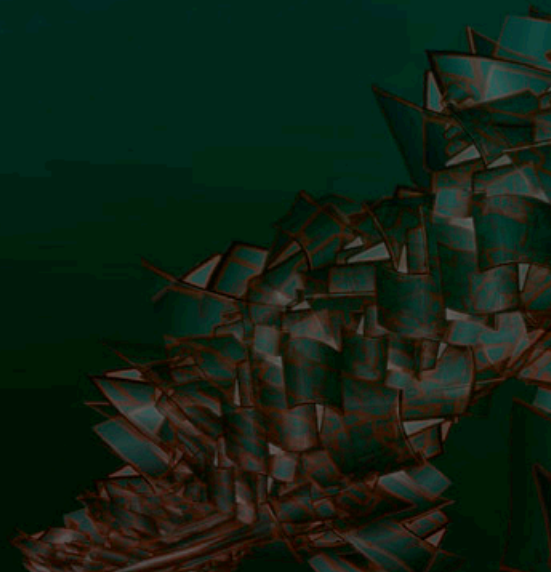
90 COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

94 DATTATIPS

98 CALENDARIO GAMMER

100 ALAN WAKE: AL FILO DE LA LOCURA

106 HUMOR



STNFF

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.americanbread.net

Arte de tapa; Esteban Paniagua

COMERCIALIZACIÓN

DATTATEC.COM SRL

Córdoba 3753, Rosario, Santa fe
www.dattatec.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

DATOS DE CONTACTO

Dirección comercial:
publicidad@dattamagazine.com

DATTA
MAGAZINE ● COM

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

■ / EDITORIAL

EL BUSCADOR QUE TE ENTIENDE





Ese algoritmo revolucionario que ofrece links a sitios relacionados a las palabras clave (o keywords) ingresadas en el recuadro de búsqueda de Google, pronto perderá su frialdad matemática. O, mejor dicho, seguirá siendo tan matemático como desde sus inicios, pero contará con una cuota extra de comprensión. Google quiere entender qué es lo que su usuario está buscando al ingresar sus keywords. Por eso, está trabajando desde hace dos años en lo que denomina “**búsqueda semántica**”.

¿Qué viene a ser una “búsqueda semántica”? Amit Singhal, ejecutivo del gigante de internet, lo explica con un ejemplo. El nuevo algoritmo intentará estar a la altura de “como los humanos entienden el mundo”, por eso, cuando alguien busque información sobre el Lago Tahoe, en lugar de recibir un listado de links azules al sitio para turistas, su página en Wikipedia y un mapa relacionado, el Google nuevo le ofrecerá su ubicación, profundidad, temperatura promedio o porcentaje de sal en el agua.

En realidad, es algo que Google ya está haciendo. Anteceder el listado de links de los resultados naturales con información destacada sobre una búsqueda en particular es algo que ya ocurre. Si bien la mayoría de estas respuestas especiales se disfrutan en la versión en inglés de Google (google.com), en la regional vemos algunas. Como ser “clima en rosario” nos ofrece como primera respuesta la situación climática actual y un pronóstico extendido de tres días para la ciudad santafesina cuna de la bandera.

La “búsqueda semántica” de Google multiplicará este tipo de respuestas específicas, hoy limitadas a unas pocas keywords, a millones y millones de búsquedas. La palabra clave en este nuevo algoritmo es “entidades”. El gigante de internet lleva más de dos años invertidos en la creación de una inmensa base de datos que ya acumula más de **200 millones**

de entidades, que vienen a ser **personas, lugares y cosas** que tienen un significado específico ante el ojo humano. Por ejemplo, el algoritmo estará en condiciones de asociar el nombre de una compañía (digamos, Google), con sus fundadores (Larry Page y Sergei Brin).

Esa **capacidad de asociación** le permitirá al nuevo buscador de Google ofrecer una respuesta precisa a la pregunta “¿Cuáles son los 10 lagos más grandes de California?” en lugar de brindar un listado de links. El objetivo principal del cambio no es difícil de adivinar: que el internauta no tenga que hacer click en un link para encontrar la información que busca en otra web, le asegurará a Google más tiempo en su propio sitio. La cantidad de tiempo que un usuario pasa en un portal como Google, que depende principalmente de los ingresos por publicidad para financiarse, es fundamental. Y las estadísticas hoy indican que la gente se vuelca en masa a dedicar mucha parte de su tiempo en redes sociales como Facebook y Twitter. Para beneficio de Google, cabe aclarar, ninguna de las dos redes sociales por excelencia sabe ofrecer un sistema de publicidad online tan efectivo como el de la gente de Mountain View.

Google, claro está, quiere aprovecharse de esa ventaja. Ofreciendo respuestas concretas a las dudas de sus usuarios desde el buscador y haciéndolos pasar más tiempo en la página de resultados, puede mejorar la efectividad de los anuncios, publicando avisos que realmente se relacionen a la búsqueda del internauta y lo lleven a realizar el click tan ansiado por el anunciante.

Las primeras muestras del algoritmo nuevo en acción se podrán visualizar **en los próximos meses**. Aunque Singhal explica que llevará años terminar de dar forma a lo que en Google denominan “la próxima generación en las búsquedas web”.

LO ULTIMO

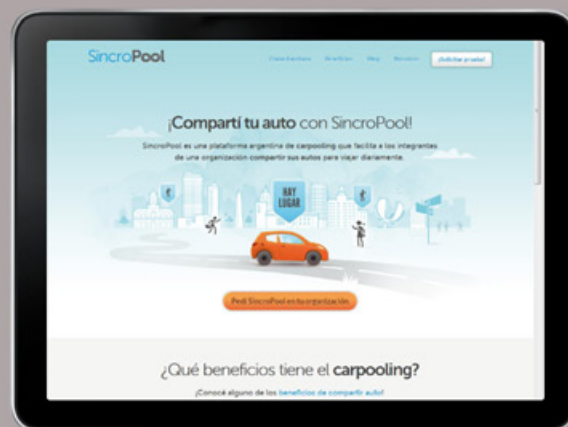
Bienvenidos a la sección de novedades de *dattamagazine*, un espacio pensado especialmente para que nuestros lectores tengan las últimas noticias y puedan acercarnos los mejores comentarios.

LA VIDA EN LA NUBE

Servicios colaborativos, portales, aplicaciones en la nube y todas, todas las novedades de la internet 2.0 y las redes sociales.

■/ TENDENCIAS EUROPEAS EN AMÉRICA LATINA

En Europa, hace tiempo, la crisis energética es tal que las formas en las cuales la población se ha ido adaptando a ella son muchísimas y muy variadas. Desde *compost* -es decir, sistemas de aprovechamiento de residuos orgánicos- compartidos hasta celdas solares y molinos eólicos comunitarios, la mayoría de las iniciativas incluyen trabajo colaborativo y mucha socialización coordinada a través de internet. Y, sobre todo, de las redes sociales.



El carpooling también se aplica a empresas: en Argentina, SincroPool (<http://www.sincropool.com>) resuelve la conexión para ejecutivos y mercaderías que viajan a un mismo destino.

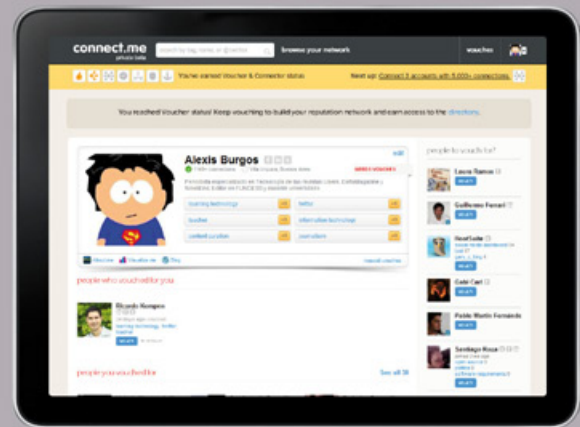
En ese contexto, una de las iniciativas que más éxito tuvo y que con más facilidad salió del ámbito estricto de la crisis energética fue el **carpooling**. Este sistema, ahora muy utilizado por estudiantes, turistas y visitantes de ciudades alejadas, se basa en compartir un único auto con tantos viajeros como sea posible. De esta forma, el dueño del vehículo pone un **precio** al viaje -basado, claro, no en el ánimo de lucro sino en los costos de mantenimiento del coche y los específicos del viaje- y ofrece todos los lugares disponibles en

sitios especializados para que quienes deban alcanzar el mismo destino puedan evitar los costos más altos de transporte público y reducir la contaminación y los problemas de tráfico. Porque la económica no es la única ventaja del carpooling: queda a la vista hasta qué punto el sistema reduce la cantidad de autos en las rutas y calles y cómo la ecología global -que incluye desde la producción y consumo de petróleo hasta las emisiones de los caños de escape- tiene un respiro.

En el viejo continente, cada país tiene su propio sitio de carpooling, y cada uno de estos tiene a la vez sus espacios en redes sociales, que son en realidad los más utilizados. **CarpoolWorld** (<http://www.carpoolworld.com/>) es la red global colaborativa más grande de las disponibles, y **Carpooling.com** (<http://www.carpooling.com/>) la más grande de Europa. Las primeras experiencias del Cono Sur son las chilenas, entre las cuales se destaca **Carpooling** (<http://www.carpooling.cl/>). En Argentina están empezando a aparecer servicios, y **EnCamello** (<http://www.encamello.com/>) es uno de los más socialmente amigables para usuarios particulares. Luego de completar un registro estaremos en condiciones de buscar nuestro pool, e incluso de compartir directamente desde el sitio en Facebook y Twitter nuestras necesidades de transporte.

■/ QUIÉNES REALMENTE SOMOS

Las redes sociales y las aplicaciones colaborativas son herramientas realmente poderosas que nos permiten conocer colegas, compañeros y amigos de diferentes características y en cualquier parte del mundo. A su vez, nos permite también acercarnos a modos de vida y a recorridos académicos y profesionales que jamás hubiésemos podido ver en nuestro día a día *real*. Sin embargo, un riesgo inherente a las relaciones web 2.0 es la **construcción**: son muchos los usuarios



En [Configuration/Accounts] encontraremos la posibilidad de conectar el servicio con Facebook, Twitter y LinkedIn automáticamente.

que crean un perfil profesional, académico e incluso de amistades que poco tiene que ver con la realidad. Estudiantes de Ciencias de la Comunicación que se presentan como **periodistas profesionales muy informados**, lectores básicos de medios que se llaman **analistas políticos** y hasta perfectos desconocidos que se dicen **gurús tecnológicos** pululan a diestra y siniestra por la red.

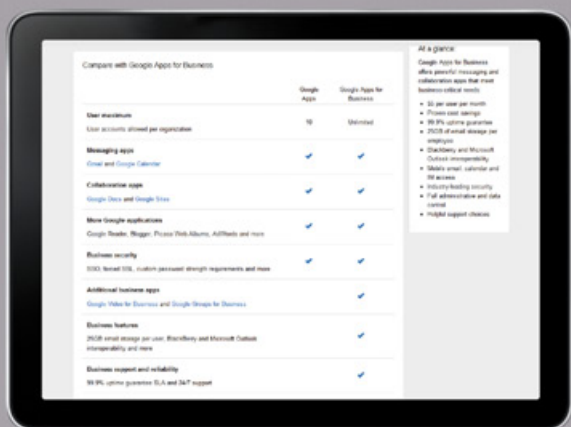
Connect.me (<http://connect.me>) es una herramienta social que se encarga, precisamente, de certificar ("vouch", en los términos del servicio) quiénes somos. Y para eso plantea una estrategia de **networking** muy coherente en la cual podremos etiquetar los conocimientos de nuestros conocidos -y así certificarlos- a la vez que ellos podrán indicar cuáles son los nuestros. Así las cosas, no sólo nuestra presencia en redes sociales profesionales y espacios 2.0 académicos y laborales se hace más fuerte y confiable, sino que además nuestro perfil se afila y enriquece. El servicio, por otra parte, incluye diferentes niveles de usuario, y vamos accediendo a cada uno de ellos según nos hayan ido votando y según hayamos participado en la comunidad.

Connect.me funciona genial como un agregado a **LinkedIn** y a los perfiles profesionales de **Facebook** y **Google+**. Si bien el servicio está en beta cerrada, todavía podremos acceder a él mediante la petición de una cuenta de prueba y con la invitación de cualquier colega conectado.

LO ULTIMO EN PORTFOLIOS EN LINEA

La fiebre del microblogging ha, finalmente, llegado a los **porfolios**. Y así es que ha nacido **CarbonMade** (<http://carbonmade.com/>), un sitio que nos permitirá crear no sólo nuestro perfil en línea sino además **todo nuestro trabajo**, sea este en video o en imágenes. En el primero de los casos es posible conectar con cualquier servidor colaborativo en línea; en el segundo el servicio hará por nosotros una galería que resolverá todas nuestras necesidades.

CarbonMade, además, es extremadamente fácil de usar. Alcanza con registrarnos con el botón [Sign Up!], completar nuestra biografía y datos de contacto, sumar una foto de perfil y cargar el material. Tan simple como armar un blog básico, el sistema nos permite en apenas unos minutos tener un portfolio muy profesional y sumamente atractivo.



En CarbonMade, si hacemos clic en [Examples] podremos ver una galería de portfolios muy vistosos de los cuales tomar buenas ideas.

ACCE- SO DIREC- TO

Trucos de productividad, consejos y recomendaciones. La información necesaria para llevar al extremo la utilidad de todos nuestros gadgets, equipos, aplicaciones y servicios.

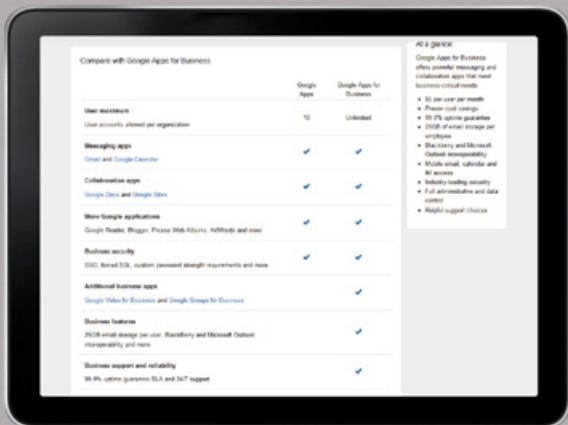
■ / DOMINIOS PER- SONALIZADOS (Y GRATUITOS) EN GOOGLE APPS

Google Apps es la suite de aplicaciones en la nube de Google que, en la práctica, reúne muchas de las herramientas disponibles gratuitamente para usuarios finales, pero con algunos agregados de productividad muy importantes y -tal vez sobre todo- con la posibilidad de utilizar dominios personalizados. Así las cosas, esta solución es una de las más aprovechadas en los últimos tiempos por **PYMES** locales y de la región.

Sin embargo, **Google Apps** puede ser demasiado para pequeñas compañías, o incluso puede ser suficiente pero quedar fuera de su presupuesto. Pero esto deja de ser un problema en cuanto tomemos conciencia de que existe una versión **gratuita** de la suite para equipos de hasta **10 usuarios**. Lo cual nos permite, en la práctica, tener cuentas con nuestro propio dominio **incluso** cuando somos usuarios únicos. Imperdible.

Para conseguir nuestra cuenta gratuita en **Google Apps** debemos conectarnos a <http://www.google.com/apps/intl/en/business/index.html> y, en el extremo inferior de la pantalla, hacer clic sobre el vínculo **[Google Apps (Free)]** de la columna **[Solutions]**.

Haremos luego clic en **[Get Started]** y escribiremos el nombre de nuestro dominio en la línea **[Enter the domain name you would like to use with Google Apps]**. Luego de hacer clic en **[Submit]** y completar el formulario podremos presionar el botón **[I accept! Create my account]** y empezar a disfrutar de **Docs, Sites, Gmail y Calendar** para trabajo en grupo, con nuestro propio dominio y también con nuestro logo.



En <http://www.google.com/apps/intl/en/group/index.html> podremos ver las diferencias entre las versiones pagas de Google Apps y el servicio gratuito.

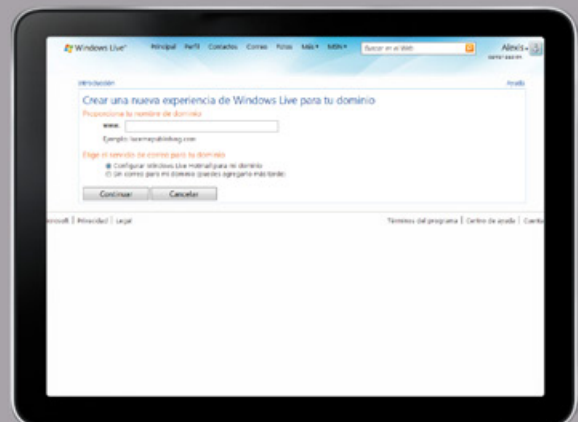
CONSEGUIR UN DOMINIO

Si al momento de registrar nuestra cuenta de **Google Apps** no tenemos un dominio, no debemos preocuparnos. Podemos conseguir uno de manera gratuita (con extensión **.ar**) en **Nic.ar** (<http://www.nic.ar/>) o ingresar en **www.dattatec.com** para comprar uno **.com** a **u\$10,75** por año.

DOMINIOS PERSONALIZADOS (Y GRATUITOS) EN WINDOWS LIVE

Sí: para los usuarios de la suite Windows Live hay personalización de dominios. Y también es fácil y rápida. Pero para acceder a las opciones de personalización, en lugar de generar un nuevo servicio, aquí deberemos conectarnos con el **Centro de administración** de Windows Live, disponible en <http://domains.live.com/>.

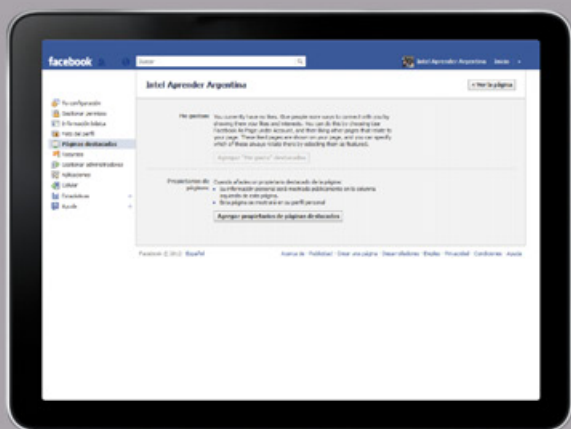
Una vez allí, haremos clic en **[Introducción]** y completaremos nuestra dirección de dominio. A diferencia de lo que ocurre con Google Apps, aquí la idea es que la página de la comunidad aproveche como dirección la de nuestro dominio. Por defecto está marcada la opción **[Configurar Windows Live Hotmail para mi dominio]**, de modo de que nuestras direcciones de correo también aparezcan personalizadas. Si eso no nos interesa, bastará con marcar la opción **[Sin correo para mi dominio (puedes agregarlo más tarde)]**.



El servicio de dominios de Windows Live está orientado a las organizaciones educacionales. Podemos ver las condiciones del servicio en **[Términos del programa]**.



CÓMO APROVECHAR LAS SUSCRIPCIONES EN FACEBOOK



Al definirnos como propietarios de una página las publicaciones de esta aparecerán en nuestro muro.

La llegada, hace ya un tiempo, de **Google+** al escenario social de la red introdujo muchos cambios en **Facebook** y **Twitter**, las herramientas 2.0 por excelencia que -aunque no perdieron el reinado con la llegada de G+ - debieron *aggiornarse*.

En ese sentido, una de las más beneficiadas fue **Facebook**, que entre otras cosas ganó las **listas**, la posibilidad de compartir contenidos con conjuntos específicos de usuarios y las **suscripciones**. Esta última herramienta es central en tanto nos permite tener una única cuenta tanto para nuestro perfil profesional (público, académico, laboral) como para nuestro perfil **personal**.

Así las cosas, de aquí en más podemos evitar aceptar la amistad de quienes no conocemos -o de quienes no nos interesan- pero todavía podemos aprovechar sus suscripciones a nuestro contenido público. Es decir, si alguien se suscribe a nuestro perfil con el botón

[**Suscribirse**] recibirá actualizaciones de todos los contenidos que marquemos como [**Público**] en el menú desplegable [**Listas**] en el publicador.

También, claro, podemos suscribirnos a personas famosas o referentes que no nos aceptarían como amigos pero nos ofrecerán, de todos modos, acceso a su contenido público a través de las suscripciones.

Si no activamos las suscripciones en nuestra cuenta podemos hacerlo haciendo clic en [**Opciones/Configuración de la cuenta/Suscriptores**] y marcando la casilla de verificación [**Los suscriptores recibirán tus publicaciones públicas y no serán agregados como amigos. Puedes tener conversaciones más amplias acerca de temas públicos y mantener tus actualizaciones personales para amigos**].

Si queremos sumar suscriptores, una buena idea es promocionarnos en las páginas de Facebook que administremos. Para ello usaremos la aplicación como página y haremos clic en [**Editar página**]. Entonces seleccionaremos el menú [**Páginas destacadas**] del panel de navegación derecho y presionaremos el botón [**Agregar propietarios de páginas destacadas**].

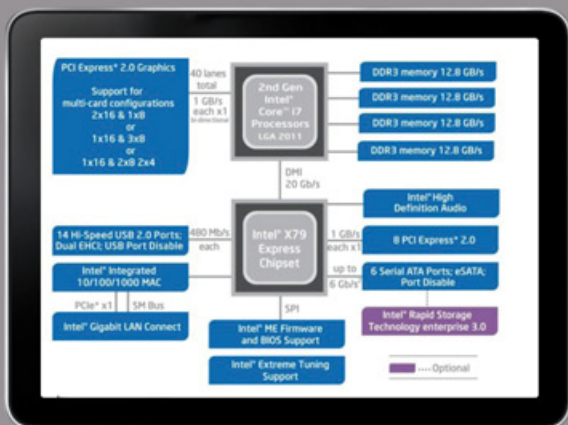
Desde entonces todas las publicaciones de nuestras páginas llevarán la indicación en el margen inferior de que somos sus propietarios, lo cual hará que nuestros nombres estén muy visibles y que quienes se vean interesados por nuestra página quieran también conocer qué otros contenidos podemos ofrecerles desde nuestro perfil principal.

CONSUMER ELECTRONICS

Discos portátiles, reproductores exquisitos, mouses ergonómicos y monitores 3D. Lo mejor de la electrónica de consumo, aquí y en exclusiva para los lectores de DattaMagazine.

LO MÁXIMO EN PROCESADORES PARA GAMERS

El primer procesador de Intel, el 4004, cumplió 40 años. Y los festejos fueron grandes: en su nombre, entre otras cosas, se presentaron los nuevos **Sandy Bridge serie E**, unos procesadores realmente muy potentes que duplican en precio a la otrora estrella **Core i7 2600K**.



Anchos de banda máximos para procesadores Sandy Bridge serie E según información oficial de Intel.



Los nuevos Sandy Bridge serie E tienen un tamaño de 435mm cuadrados, lo cual los hace mucho más grandes que sus predecesores Gulftown (239mm) y Sandy Bridge de primera generación (216mm).

Estos dispositivos utilizarán el chipset **X79 Express** y se montarán sobre socket **LGA2011**. Tendrán cuatro canales de memoria y sus nombres serán **Intel Core i7 3930K y 3960X**. Ambos tendrán **6 núcleos** (y doce hilos, gracias al **hyperthreading**) a 3.2 y 3.3GHz respectivamente.

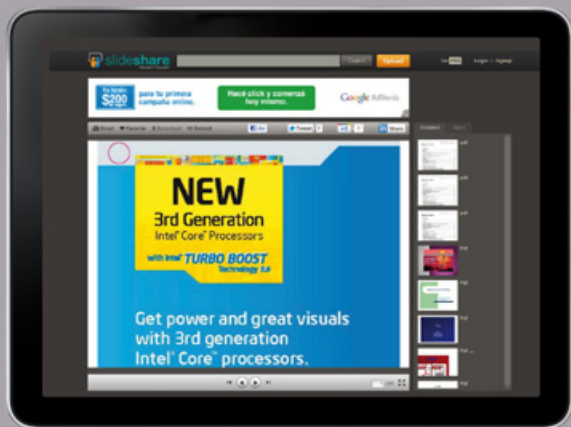
Teóricamente estos procesadores serán los más rápidos en lo que a computación de escritorio se refiere. El rendimiento del modelo más potente está un **12%** por encima del actual **i7 990X**, y el de su escudero un **17%** por encima del **i7 2600K**.

El precio de estos pequeños gigantes estará en los **U\$580 y los U\$900**, lo cual hace pensar que -al menos en lo que hace a la relación precio/producto- todavía conviene comprar procesadores de segunda generación.

■/ PROCESADORES ULV DE TERCERA GENERACIÓN

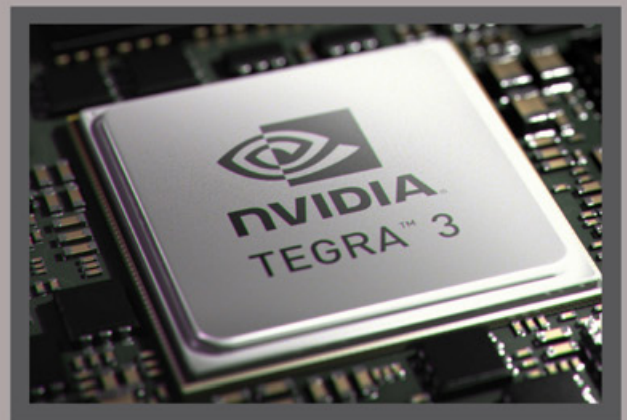
En el vértigo de las novedades en lo que a Sandy Bridge serie E respecta, a Intel se le filtró durante unas horas en su sitio un cuadro con información sobre futuros productos de ultra bajo consumo. En particular, sobre los venideros **i7 3517U** e **i5 3317U**, dos productos de **1.7 y 1.9GHz**, respectivamente, capaces de alcanzar los **2.6 y 3GHz** en modo **Turbo Boost**.

Aparentemente, junto con estas dos joyas se presentará un tercer procesador, probablemente llamado **i3 3217U**, que no incluirá Turbo Boost y que correrá a **1.8GHz**.



La presentación filtrada en el sitio de Intel puede verse todavía (como copia de caché) en <http://www.slideshare.net/MBRex8b3j/spring2012processorflipbookpdf>.

■/ NVIDIA LANZA SU PROCESADOR 4+1



El Tegra 3 de nVidia es capaz de convertir imágenes OpenGL a 3D estereoscópico en tiempo real y de manera automática.

Tegra 3 es el nombre del nuevo -según la empresa- **súper procesador** de nVidia para dispositivos móviles. Robusto y muy potente, innova en su diseño **4+1**: sí, tal como leen, el Tegra 3 cuenta con 4 núcleos para ejecución y un quinto núcleo para ahorro de energía. Ahora bien, en condiciones normales de funcionamiento de los dispositivos -por ejemplo, cuando estamos haciendo una llamada o redactando mensajes en el teléfono- el chip sólo utilizará el quinto núcleo, lo cual hace que el ahorro de batería sea inmenso. Incluso frente a opciones muy probadas como el **Tegra 2**.

Este quinto núcleo, cabe aclarar, es capaz de administrar **audio y video**, y se presenta como transparente para las aplicaciones. Los otros cuatro se activan según la carga de trabajo instantánea.

La frecuencia máxima del Tegra 3 con todos sus núcleos activados es de **1.4GHz**, y el núcleo de ahorro de energía es capaz de alcanzar los **1.5GHz**. La memoria

caché L2 es de **1MB**, y la L1 de **32KB** por núcleo. La memoria soportada (hasta **2GB**) es **DDR3-L 1500**, y la GPU está basada en un **GeForce ULP** que puede triplicar las capacidades del **Tegra 2**.

Por último, el Tegra 3 es capaz de funcionar simultáneamente en dos pantallas, y soporta resoluciones **HD** en conexiones digitales y a través de **HDMI**. Si utilizamos un cable **VGA** clásico, la resolución se limita a **1920*1200**, aunque -como puede verse- todavía se soporta el HD.

■ / 41MP PARA LA CÁMARA DEL LUMIA 808 PUREVIEW

En el **Mobile World Congress** de Barcelona Nokia presentó un equipo -el **Lumia 808 PureView**- que cuenta con una cámara con ópticas **Carl Zeiss** y sensor de **41MP**.

El equipo es capaz de tomar fotografía de **38MP** en formato **4:3** y de **34** en formato wide; sin embargo, al momento de tomar imágenes más pequeñas, en todos los casos se usa el sensor completo para generar imágenes de mayor nitidez, claridad y contraste.

Alexis Burgos
alexis.burgos@dattamagazine.com



La tecnología **PureView**, montada en este caso sobre un equipo que, sorprendentemente, está potenciado por **Symbian**, permite utilizar zoom óptico de **3X** para las imágenes fijas; de **4X** para las grabaciones de video HD, y de **6X** para el video en HD Ready y de **12X** para el formato **nHD**, de **640x360** píxeles.

Si queremos más detalles sobre cómo funciona la tecnología **PureView**, podremos encontrarlos en los *whitepapers* disponibles en http://europe.nokia.com/PRODUCT_METADATA_0/Products/Phones/8000-series/808/Nokia808PureView_Whitepaper.pdf. Por otra parte, en http://www.youtube.com/watch?v=HDIAXUsRDew&feature=pl ayer_embedded podremos ver en acción al Lumia 808 y su sorprendente cámara, la más potente en lo que al mercado ultraportátil refiere.



El Lumia 808 no sorprende en diseño -ni está a la altura de sus hermanos mayores con Mango- más allá de su cámara con sensor de 41MP.

MOBILE WORLD CONGRESS 2012

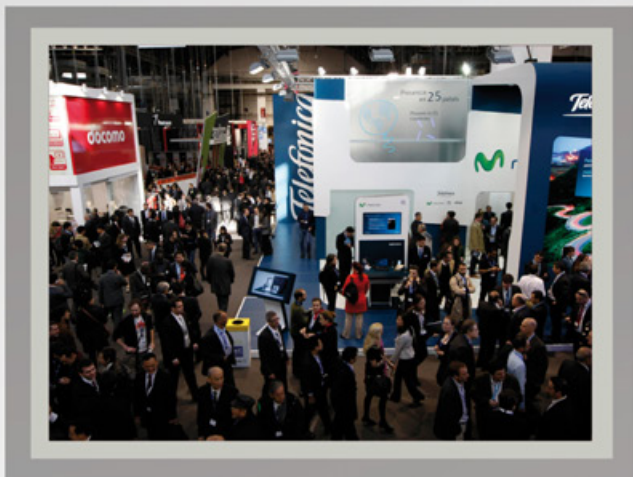
Es difícil resumir en un solo artículo todo lo acontecido en la feria más importante de movilidad celebrada una vez al año en Barcelona (España), pero lo vamos a intentar. Primero, tengo que comenzar diciendo que se mostraron muchos productos que ya habían sido filtrados por algunos medios y, luego, por las mismas empresas previo a la feria.

Con lo cual no hubo tampoco mucha expectativa de parte de los asistentes a ver algo que ya, de alguna manera, se conocía. Obviamente, algunas veces las filtraciones son intencionadas y otras no tanto.



Ariel Corgatelli
ariel.corgatelli@dattamagazine.com





MÁS DE LO MISMO

A pesar de que el mejor sistema operativo actual para móviles es, sin dudas, Android es como que los usuarios ya estamos un poco cansados de ver siempre lo mismo. Más y más modelos de móviles que portan este SO, pero no mucha innovación en cuanto a nuevos paradigmas de diseño.

La gran mayoría de los móviles estuvieron equipados con Android Ice Cream Sandwich (Android 4.0), excepto algunos fabricantes que decidieron mostrar sus equipos con la versión 2,3 Gingerbread (Sony, por ejemplo).

LO NOVEDOSO

Hubo dos productos que, sinceramente, me sorprendieron y los dos justamente están de la mano con el software libre. El primero de ellos es el principiante sistema operativo desarrollado por la Fundación Mozilla - muy simple por cierto - y el segundo de la mano de Canonical, quienes mostraron Ubuntu for Android.

Hablemos de este último, ya que sin lugar a dudas es toda una innovación. El principio de este sistema es muy simple: a un móvil corriendo Android de base (en la demostración se usó un Motorola Atrix) se lo conecta a un puerto HDMI, el cual lanza la aplicación Ubuntu For Android y de forma automática en la TV o en el monitor tenemos un Ubuntu limpio funcionando con todos los documentos y archivos que teníamos en el móvil.

¿Cómo funciona? Muy simple, corre Android de fondo y por arriba un "entorno gráfico" con aplicaciones propias, las cuales interactúan con nosotros. Y cuando el móvil es conectado a un dock HDMI, el mismo hace que en pantalla tengamos una distro Ubuntu limpia para utilizarla. Sinceramente, una maravilla y un puntapié inicial a una nueva forma de interactuar con móviles.

LOS VIEJOS DE SIEMPRE

Algo que la verdad no pensaba ver en el MWC 2012 eran móviles con sistema operativo Symbian, pero, claro, todavía está muy lejos de desaparecer del mercado.

Y la gente de Nokia nos sorprendió con un móvil que tiene una cámara de nada menos que 41mpx. (Nokia 808 Pure View), algo totalmente sorprendente para un móvil. Además, tiene una excelente óptica y un muy buen hardware como para solventarla. Lo único malo de este móvil es la definición de la pantalla (más adelante hablaremos de ella).

LA POTENCIA EN PROCESAMIENTO

Si estábamos acostumbrados a los móviles con doble núcleo, bueno, ahora es hora de comenzar a hablar de 4 núcleos. Y esto se vio como una constante en la feria, donde la gran mayoría de los fabricantes mostraron modelos de smartphones con micros de esta característica.



Para ello tenemos dos grandes jugadores, el primero fue Qualcomm con sus micros Snapdragon y, por el otro lado, NVIDIA con su nueva línea de Tegra (la misma que luego fuera criticada por Apple en la presentación del nuevo iPad).

GRANDES AUSENTES

El gran ausente fue Apple quien, como ya sabemos, desde 2009 se retiró de toda feria grande y decidió lanzar sus productos en eventos independientes (y el 7 de marzo lanzó su Nuevo iPad).

Luego, Microsoft, también con su último gran evento; y el que si bien estuvo pero no respondió a la gran necesidad de todos los usuarios que tiene a lo largo del mundo fue Samsung. La compañía surcoreana presentó dos modelos de smartphones y varias tabletas sin responder al clamor de los usuarios del Galaxy S2. Tampoco anunció el S3, sobre el cual se había rumoreado que sería presentado en esta feria.

Una empresa que también dejó muy decepcionados a los usuarios fue RIM, ya que no presentó ningún equipo, sólo brindó algunas soluciones de software empresarial y una alianza estratégica (recordemos que no está pasando por su mejor momento, luego de la dimisión de sus dos co-titulares).

TAMBIÉN SOFTWARE

Aunque parezca extraño, el MWC también reunió a desarrolladores y empresas de software, quienes mostraron sus productos.

El que mayores novedades aportó fue Kaspersky, quien presentó el primer control parental para smartphones Android del mercado. No se trata de una protección exclusiva para la navegación, sino que también cuenta con un sistema de control parental para aplicaciones instaladas.

Vimeo también dio el presente en la feria, mostrando nuevas características para el iPad y nuevas funciones para los smartphones en general.

No podíamos dejar fuera a Microsoft con su presentación de Windows 8 Consumer Preview y su estilo Metro



unificado para PCs, smartphones y tabletas. Este lanzamiento hizo mucho ruido, ya que había bastante expectativa sobre el mismo. Lo cierto es que el SO tiene una interfaz muy similar a W7; sólo le quitaron el botón Inicio y se le añade otra "vista de usuario" llamada Metro, desde la cual se puede interactuar más simplemente con el SO al mejor estilo Windows Phone. A este sistema operativo se le añade un Market y todos widgets rediseñados para la interfaz nueva.

Y para cerrar este apartado de software, tenemos dos acuerdos importantes. El primero de ellos es el que firmó RIM con algunas operadoras para poder cobrar las Apps del Market directamente en las facturas de los usuarios. Luego, también tenemos el acuerdo de la Fundación Mozilla, quien firmó un acuerdo con la gente de Telefónica, para desarrollar "teléfonos abiertos".





DETALLEMOS UN POCO LOS LANZAMIENTOS MÁS IMPORTANTES:

- **Huawei y el primer módem 3G más pequeño del mundo**

Los MU733 y MU739, los módulos PC/CE más finos del mundo, tienen un grosor inferior a 2mm. Específicamente, el modelo MU739 tiene sólo 600 milímetros cuadrados, convirtiéndolo en el módulo PA+ más pequeño del mundo. Estos productos no sólo son los más compactos, sino que también se destacan por su menor consumo de energía y disipación del calor. Pueden ser utilizados en equipamiento electrónico PC/CE como laptops, smartphones, tablets, e-books, dispositivos de navegación y PDAs.



- **Huawei el smartphone Ascend D quad**

Con un procesador propio de cuatro núcleos de 1.2GHz/1.5GHz e integrando la lista de smartphones de 4,5 pulgadas, este equipo porta el sistema operativo Android 4.0.

Está equipado con una cámara que permite obtener una resolución de vídeo de 720p y un poderoso procesador gráfico de 32 bits. Su pantalla es de 330 PPI. La cámara de 8MPX BSI y otra frontal de 1.3MP y graba vídeo a 1080p full HD.



Huawei, además, lanzó los smartphones Ascend D quad XL y Ascend D1. El primero cuenta con una batería de 2500mAh. Con las mismas características del Ascend D quad, este equipo mide 10.9 mm de espesor. Por otra parte, el Ascend D1 corre con un procesador de doble núcleo de 1.5 GHz y viene con una batería de 1670mAh.

LG Y SUS SMARTPHONES

LG presentó sus modelos LG Optimus 4X HD y LG Optimus 3D Max. Asimismo, introdujo tres modelos de smartphones que incorporan el nuevo concepto Optimus L-Style: LG Optimus L3, LG Optimus L5 y LG Optimus L7, y el nuevo formato LG Optimus Vu.

- **LG Optimus 4X HD:** dispositivo multinúcleo con un procesador de cuatro núcleos colocado dentro del nuevo 4X HD. Potenciado por el sistema operativo Android 4.0 (Ice Cream Sandwich). También incorpora la tecnología True HD IPS. Equipado con el último procesador de NVIDIA, Tegra 3.

- **LG Optimus 3D Max:** Este equipo tiene integrado el entretenimiento 3D en un móvil, entregando la mejor experiencia en 3D o en 2D.

- **LG Optimus Vu:** Equipado con la tecnología LTE de LG y con pantalla IPS. Tiene un potente procesador dual-core 1.5GHz, una memoria interna de 32GB y una batería de 2080 mAh.

- **Huawei tablet de 10 pulgadas con cuatro núcleos**

La tablet de entretenimiento MediaPad 10 FHD cuenta con un procesador patentado por la compañía con cuatro núcleos de 1.5GHz (K3), sistema operativo Android 4.0 y una pantalla IPS de 10 pulgadas de alta definición.

Cuenta además con un GPU (unidad de procesamiento gráfico) integrado al chip K3 para ofrecer una capacidad de procesamiento increíblemente rápida en gráficos 3D. Esta tablet ofrece acceso inalámbrico de alta velocidad hasta 84 Mbps (HSPA+ 21/42/84Mbps), mientras soporta diversos estándares de redes incluyendo LTE.





SAMSUNG Y SUS PRODUCTOS

El fabricante surcoreano presentó un nuevo line-up de dispositivos móviles, entre ellos el Samsung Galaxy Beam, el Galaxy Note 10.1 y las Galaxy Tab 2 de 7" y 10.1".

Samsung Galaxy Beam incluye un proyector ultra brillante de 15 lúmenes, como característica principal. Posee Android Gingerbread (2.3) y un procesador dual core de 1,0 GHz. Cuenta con 8GB de memoria interna y una potente batería de 2000 mAh, que da mayor definición a la pantalla y tres horas de autonomía.

Samsung GALAXY Note 10.1 proporciona una funcional multi-pantalla, la cual permite combinar tareas como ver páginas de Internet, vídeos o aplicaciones mientras que se escribe o dibujan ideas. Con ella viene S Note, una herramienta que permite combinar notas o dibujos con contenido web, imágenes y otros medios digitales en 'storyboards' personalizados.

Galaxy Note 10.1 utiliza Android 4.0 (Ice Cream Sandwich) y cuenta con un procesador dual core de 1,4 GHz y conectividad HSPA+.

Galaxy Tab 2 se ofrece en dos modelos: una versión 7" y otra de 10.1". Las dos se pueden comprar con soporte 3G y/o Wi-Fi.



QUALCOMM Y SU SNAPDRAGON S4 PRO

Qualcomm realizó varias demostraciones en el MWC de su procesador de cuatro núcleos Snapdragon S4 corriendo sobre la tableta Mobile Development Platform (MDP). Qualcomm anunció su plataforma de referencia de conectividad 4G de datos integrados Gobi para dispositivos móviles, incluyendo computadoras portátiles, tabletas y dispositivos convertibles con un delgado factor de forma.



NVIDIA Y SUS MÓVILES CON TEGRA 3

NVIDIA estuvo presente con sus micros en los smartphones HTC One X, LG Optimus 4X HD, ZTE Era, el smartphone de Ultra-Alto nivel de Fujitsu y el K-Touch Treasure V8.

Tegra 3, la primera CPU "4-PLUS-1" de cuatro núcleos con un quinto núcleo ahorrador es el centro de los súper teléfonos de HTC, LG, ZTE, Fujitsu y K-Touch LG Optimus 4X HD ZTE Era.

La nueva versión de Tegra 3 corre a 1.5 GHz. Su arquitectura única de CPU "4-PLUS-1" de cuatro núcleos brinda un sorprendente rendimiento e inigualable tiempo de batería, además de una GPU de 12 núcleos para brindar hasta 5x mayor rendimiento que el primer procesador móvil de doble núcleo, Tegra 2.



ZTE ERA

ZTE presentó su modelo Era, el cual cuenta con una pantalla de 4,3" con resolución de 960x540 y grosor de sólo 7.8 mm. Además del potente microprocesador Tegra 3 se le suma 1 GB de RAM y 8 GB de memoria interna, con posibilidad de ampliarla hasta 32 GB extras mediante microSD. Su cámara es de 8Mpx, la cual le permite capturar vídeo a 1080p. El equipo se encuentra potenciado por Android en su versión 4.0, Ice Cream Sandwich.



INTEL Y SU PRESENCIA EN LA FERIA

Intel realizó varios anuncios en relación a su política de impacto contra los smartphones y las tabletas. Recordemos que hace mucho tiempo Intel viene hablando de ello sin muchas acciones al respecto. Esta vez anunció nuevas alianzas para dispositivos con Orange, Lava International Ltd. y ZTE, basado en su procesador Intel Atom Z2460.

Además, anunció el procesador Atom Z2580, que duplica el rendimiento del procesador Atom Z2460 y cuenta con una solución avanzada multimodo LTE/3G/2G.



NOKIA Y SUS LANZAMIENTOS

Nokia 808 Pure View, un smartphone que corre Belle, ofrece 41 (repito: cuarenta y un) megapíxeles!!! Se encuentra potenciado con una óptica Carl Zeiss la cual, con la ayuda de un procesamiento digital, podrá lograr la resolución de 41 MP o de 34MP en caso de que la fotografía fuera 16:9. El equipo viene provisto de un microprocesador de 1,3 GHz, 512 Mb de RAM, conectividad HSPA y dimensiones de 123,9 x 60,2 x 13,9 mm.

Lumia 900, la apuesta fuerte de Nokia, viene equipado con el sistema operativo Windows Phone, una pantalla de 4.3", una cámara de 8Mpx con sensor Carl Zeiss y dual flash led.

Asha Nokia 202 y 203, si bien son equipos visualmente idénticos, los mismos varían en que el primero cuenta con la opción de Dual SIM. Los dos tienen una pantalla táctil resistiva de 2,4 pulgadas, cámara de 2 MP y con una autonomía de hasta 27 días en reposo.

Nokia Asha 302 cuenta con capacidad de mail Exchange, además de un teclado qwerty completo y un microprocesador de 1 GHz, conectividad 3G, pantalla de 2.4 pulgadas QVGA, cámara de 3.2 MP y no será táctil.



HTC ONE X

El HTC One X cuenta con el nuevo Tegra 3 con una potencia de 1,5 GHz en una versión común. Y para los lugares en el mundo que cuenten con tecnología de comunicación LTE, se podrá una unidad con procesador Qualcomm S4 Krait. Ambos modelos vienen con 1 Gb de RAM, una pantalla Súper LCD de 4,7" a 720p, Android 4.0 ICS con interfaz Sense 4.0, cámara de 8 MP con lente f/2.0 y grabación a 1080p (FullHD).





SONY, A SECAS

Xperia P, un smartphone con una pantalla de 4 pulgadas "WhiteMagic" y chasis unibody de aluminio. Cuenta con tecnología NFC, conexión HDMI y se podrá adquirir con un SmartDock. Potenciado con Android Gingerbread 2.3, con posibilidad de actualizar a ICS a mediados de año.

Xperia U, terminal con medidas "POCKET" 122x 59,5 x 10,5 mm. Una pantalla de 3,5 pulgadas con Mobile Bravia Engine y un microprocesador Qualcomm doble núcleo de 1GHz.

La cámara principal de 5 MP, con función nativa de tomas en 3D panorámicas.

CONCLUSIÓN FINAL

Sin lugar a dudas hubo muchos modelos presentados, la gran mayoría se destacó por la potencia de procesamiento y algunas características especiales.

Se vio mucha más presencia de la tecnología NFC y LTE; mucha variedad de dispositivos con accesorios interesantes. Y si debo hablar específicamente de lo que más me asombró de la feria, tengo que mencionar a Canonical, con su Ubuntu For Android, el cual muestra un camino muy fuerte hacia la movilidad de los usuarios. Recordemos que con un smartphone de doble núcleo y con salida HDMI se podrá tener acceso a un sistema operativo completo en pantalla grande, sin importar donde estemos. Esto sería la panacea para cualquier usuario: dejar de lado laptop, ultrabook, tabletas y sólo desplazarse con su smartphone.

Sinceramente, me encuentro muy emocionado de poder probar este nuevo sistema en mi smartphone Android. Y, para cerrar sobre la feria en sí, hay que destacar nuevamente que la gran mayoría de equipos ya habían sido anunciados previamente y la única diferencia sería que dentro del MWC se pudo probar cada uno de ellos. Esperemos ver qué nos depara este 2012 en lo que respecta a movilidad.



Con .TV la gente te ve.

Si tenés **videos**,
la mejor forma de mostrarlos
es con un **dominio .tv**

Entrá a **www.lagente.tv** y registrá el tuyo.

la
gente **.tv**



dattatec.com

Los especialistas en dominios



LINKEDIN: RAZONES (ORIGINALES) PARA SUMARSE AL “FACEBOOK DE LOS NEGOCIOS”

Esta red social pisa fuerte en la Web y la tendencia se expande. Estadística fría y experiencias de primera mano se conjugan para dar cuenta de una serie de motivaciones por las cuales es conveniente contar con un perfil en este entorno. Además, un detalle en torno a “LinkedIn Student Jobs”, el apartado especialmente destinado a jóvenes profesionales y recién graduados.

Uriel Bederman
uriel.bederman@dattamagazine.com



Al igual que la mayoría de los emprendimientos que han alcanzado las dulces mieles del éxito (Google, Facebook, Twitter; por nombrar tres paradigmas web), LinkedIn nació pequeño y en el marco de un ambiente muy distinto a los grandes centros de operaciones desde los cuales operan en la actualidad.

Con sede central en Mountain View, California, y oficinas en diversas ciudades estadounidenses además de locaciones en Ámsterdam, Dublín, Londres, Milán, París, Tokio y, más aquí, en San Pablo, **la red social destinada al ámbito laboral dibujó sus primeros pasos en 2002 en el living del emprendedor Reid Houtman** (Apple, Fujitsu y PayPal aparecen en su currículo), seguramente en un sofá con una notebook apoyada en sus muslos. (Al menos esta es la imagen que he dibujado caprichosamente en mi cabeza y vale mencionar que no corresponde a un hecho verificado ni documentado). Lo cierto es que **el 5 de mayo de 2003 el emprendimiento hizo su aparición en línea y tras solamente un mes de operaciones la red ya contaba con cuatro mil quinientos miembros.**

Repasemos algunos datos fríos, de carácter estrictamente oficial: una estadística de veras elocuente es la que da cuenta que **dos nuevos miembros se registran cada segundo en LinkedIn.**

De hecho, se trata de la red profesional más extensa de la Web, con **más de 150 millones de usuarios en más de doscientos países alrededor del mundo**, 60 por ciento de ellos residentes fuera de Estados Unidos (ver recuadro). En esta línea, el sitio cuenta con versiones en más de quince lenguas.

Además, **durante el último cuatrimestre de 2011 se registraron 92 millones de visitas únicas, catapultando a este emprendimiento al puesto número 36 en el ranking de sitios más visitados** en el mundo, cifra que representa un crecimiento de casi diez puestos respecto al período inmediato anterior, según anota la consultora comScore.

A estas cifras se añaden otros datos de interés: más de 2 millones de compañías son miembros del sitio. Además, y anotándose en la ola portable, más del 15 por ciento de los usuarios de LinkedIn ingresa al *website* mediante plataformas móviles, según datos obtenidos en el último mes del año 2011.

Per se, **este cúmulo de cifras se presentan como grandes argumentos para sumarse a LinkedIn.** En su camino de nueve años en la red, el sitio al que han apodado "el Facebook de los profesionales" se ha convertido en una excelente vidriera, en un ámbito que posibilita a



LinkedIn



profesionales y emprendedores contar con una visibilidad enfocada y concreta, amplificar la red de contactos, buscar ofertas de empleo y socializar entre pares.

RAZONES ORIGINALES PARA SUMARSE A LINKEDIN

Cuando se hace referencia a un éxito, hablar de estadísticas, sin más, es acaso el camino más sencillo para explicar los motivos por los cuales es conveniente tomar la tabla y subirse a la ola: Son 150 millones, pues claro, por qué no ser el usuario 150.000.001. Incluso así, hemos indagado en algunos aspectos que atraviesan e incluyen la lógica de estos recuentos, pero que a su vez procuran trascenderlos, avanzar algunos pasos más allá del frío número, enfocando la mirada en el uso y algunas experiencias con el calor de la voz en primera persona.

1. Estar enterado de su existencia, incluso sin haber pisado su fértil campo: Un potente indicador en torno a la visibilidad de un proyecto es la aparición y repetición de su nombre, aun cuando no se evoca su presencia. ¡Cuántos de nosotros hemos recibido un correo electrónico que nos invita a formar parte de esta red, inclusive con recordatorios periódicos que no temen a ser caratulados de insistentes!

¿Qué internauta más o menos activo desconoce por completo la esencia del sitio que nos convoca en esta nota? Las compañías más exitosas del cosmos tecnológico han demostrado que *estar en el candelero*, ser parte de rumores, especulaciones y expectativas (¿una manzanita se dibujó en el pensamiento del lector?), en fin, estar en boca de consumidores, blogueros y especialistas, es un movimiento tan importante como la oferta propiamente dicha y que en muchas oportunidades otorga incluso más potencia que un elegante y brillante *stand* montado en la feria de mayor renombre mundial. En este sentido, si bien se trata de un proyecto destinado a un uso particular y de márgenes bien delimitados, hace un tiempo que LinkedIn no pasa desapercibido y ha logrado convivir con Facebook y Twitter sin que estos popes sociales opaquen su propuesta. Una buena razón para darle una probada.

2. El valor de lo específico: Hace unos cinco años, cuando Facebook comenzaba a prometer un futuro venturoso y Twitter recién asomaba con sus gorjeos, tuve el agrado de conversar con Julián Gallo. Este

periodista especializado en nuevos medios, uno de los responsables de los primeros pasos del diario Clarín en la Web, profesor universitario y emprendedor, se acercaba para contarme a mí y a un grupo de trabajo algunas pautas para alcanzar mayor difusión con nuestro proyecto en línea. Nosotros hablábamos de la masificación, acerca de planes que consistían en expandir nuestro sitio hacia nuevos países del continente con el fin de no encasillarnos en la experiencia local. Gallo nos escuchó y luego comenzó a defender aquello que él llamaba “nicho”. Sin levantar la voz, aunque con pura elocuencia, argumentó que el público web también adora lo específico, lo que habla de su barrio, aquello que tienen a mano, y no siempre prefiere los asuntos globales que terminan por resultar extraños.

Muchos aspectos de esta lógica comparte LinkedIn, un sitio que se ha enfocado en los negocios y en el interés particular de los usuarios, sin ánimos de expandir su filosofía hacia nuevos asuntos. Y en este camino, similar al que defendió Gallo, LinkedIn nos regala una nueva razón para darle una oportunidad. No vas a encontrar allí fotografías de vacaciones de tus amigos, tampoco noticias resumidas en breves caracteres y mucho menos juegos sociales: en LinkedIn vas a encontrar una herramienta que se ajusta a la tuerca.

Dos refranes como epílogo para este tercer punto: “A cada zapatero su zapato” y “el que mucho abarca poco aprieta” (aunque Facebook y Google no se cansen de rebatir esta teoría).

3. Si los gigantes forman parte, los más pequeños también...: Según voces oficiales, LinkedIn cuenta entre sus usuarios con ejecutivos y con perfiles corporativos de las empresas más importantes de Estados Unidos y del mundo. Esta afirmación no es puro acto publicitario. De hecho, en 2011 la revista Fortune publicó una vez más el listado con las quinientas compañías más poderosas considerando el volumen de ventas, y todas ellas, ejecutivos incluidos, cuentan con un perfil en esta red social. Entre los nombres aparecen Wall Mart (líder del ranking), General Electric, Microsoft, Coca-Cola, Ford Motor, AT&T, HP, Verizon, Citigroup, Dell y Walt Disney, entre tantos otros. Por lo tanto, si los exitosos la escogen, ¿por qué no dar un paseo por este terreno?

En simetría con esta afirmación, he querido explorar con mis ojos, *mouse* en mano, si la experiencia puede trasladarse a mi propio ámbito, en una ambición que,

cuanto menos en un comienzo, no pretende tomar contacto con las firmas antes mencionadas, sino con pares más cercanos a mi círculo. En mi incursión, he logrado establecer contacto con diversos redactores periodísticos, muchos de ellos especializados en tecnología, formar grupos con hombres y mujeres que comparten intereses similares a los míos, además de empresas a las cuales, eventualmente, algún día pueda interesarles mi CV. Además, para quienes deseen hacerse de un trabajo en el exterior, no hay mejor plataforma que LinkedIn para volverse más visibles en el mundo laboral sin divisorias fronterizas.

4. Ideal para *laborantes novatos*: Es por todos sabido que calzarse el traje de profesional por vez primera no es una faena sencilla. Brotar en la jungla laboral, incluso habiendo absorbido el caudaloso río de información que ofrece la Universidad, requiere de una serie de estrategias las cuales no siempre aparecen a simple vista. En vista de ello, en marzo de 2011 LinkedIn se tornó aún más específico en su especificidad gracias al lanzamiento de "LinkedIn Student Job Portal", una plaza online específicamente destinada a colaborar a que estudiantes y recién graduados logren insertarse con éxito en las plantillas de empresas inscriptas en diversos ámbitos. El secreto de esta plataforma anexa: poner en contacto a empresas que buscan nuevos empleados con jóvenes en busca de su primer trabajo, en la aceptación mutua de currículos no tan anchos. En este sentido, no son solamente los novatos aquellos que buscan, sino

también las compañías. La apariencia del sitio sigue los pasos del portal-madre, aunque con pinceladas juveniles. La invitación que se anota en linkedin.com/studentjobs: "Todas las estrellas comienzan en algún sitio"; y luego: "Tú sabes dónde quieres llegar. Encuentra empleo donde puedas dejar huella. Busca entre miles de becas para estudiantes y empleados para graduados en LinkedIn". Vale mencionar que el acceso al sitio es libre (dígase, no es necesario ser usuario registrado), aunque aquellos que sí lo sean tendrán mayores ventajas en el uso.

Un dato de interés: Los estudiantes y los recién licenciados universitarios son el grupo demográfico de mayor crecimiento en LinkedIn, según cifras recabadas en diciembre de 2011.

El ingreso al *Facebook de los negocios* no es una fórmula mágica. Basta repasar los artículos más relevantes en torno a esta red social para acercarse a numerosos tips para ser exitoso en la plataforma, contar con visibilidad y generar vínculos de provecho. Una reflexión de Esteban Owen, profesional entendido en diseños comunicacionales, compartida en el sitio conceptolateral.com, provee una interesante conclusión para este repaso. Anota el especialista: "Pecaría de ingenuidad quien pretendiera que por el sólo hecho de registrarse en LinkedIn, al día siguiente estaría recibiendo ofertas de trabajo o propuestas de negocios. El networking a través de Internet es un arte y una disciplina que requiere dedicación y constancia".

LINKEDIN EN EL MUNDO Y EN LA ARGENTINA

- Más de 150 millones de profesionales en todo el mundo.
- Más de 31 millones de usuarios en Europa.
- Más de 8 millones de usuarios en el Reino Unido.
- Más de 3 millones de usuarios en Francia.
- Más de 3 millones de usuarios en Países Bajos.
- Más de 2 millones de usuarios en Italia.
- Más de 2 millones de usuarios en Alemania, Austria y Suiza.
- Más de 2 millones de usuarios en España.
- Más de 1 millón de usuarios en Bélgica.
- Más de 25 millones de usuarios en la región de Asia y el Pacífico.
- Más de 13 millones de usuarios en India.
- Más de 4 millones de usuarios en el sudeste asiático.
- Más de 5 millones de usuarios en Canadá.
- Más de 7 millones de usuarios en Brasil.
- Más de 2 millones de usuarios en Australia.

En la **Argentina**, según datos arrojados por el especialista en redes sociales Vincenzo Cosenza en vincos.it, **en la actualidad existen 1.829.794 usuarios registrados en LinkedIn**. Además, y en orden global, el entendido anota que el 58 por ciento del total de usuarios en el mundo son hombres, con el consecuente 42 por ciento de público femenino. Asimismo, informa que más de 70 por ciento de los usuarios tiene entre 25 y 54 años.



TECNO GADGETS

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.

DOS CELULARES ECOLÓGICOS

Para comenzar nuestra edición de abril de TecnoGadgets, les recomendaremos dos celulares de dos empresas que nos brindan la posibilidad de estar en armonía con el medio ambiente y, aun así, poder comunicarnos como corresponde.

El primero es el Motorola A45 Eco, un teléfono cuatribanda GSM de tipo slider con teclado QWERTY, pensado para adolescentes que no desperdician un segundo de sus vidas sin dejar de enviar SMS, e-mails o chatear con amigos. Si bien este teclado es ideal para comunicaciones escritas, lamentablemente este móvil no permite trabajar con documentos de Office.



Dos celulares ecológicos realizados con materiales reciclados.

Su diseño llamativo, acorde con los destinatarios, muestra una pantalla que se visualiza en modo landscape (panorámico) y no vertical, como en el resto de los teléfonos. Al plegarse adopta un formato cuadrado ideal para el bolsillo, y como está orientado a los jóvenes, se comercializa en color blanco y naranja. Un 70% del material que compone este Motorola es reciclado. De ahí su sigla: A45 ECO.

Lamentablemente, los puntos en contra también están presentes. La cámara es de 2 MP y no posee flash. Al momento de hablar, cuesta adaptarse a su formato, ya que por su diseño el micrófono queda alejado de la boca y para colmo no cuenta con conexión 3G.

Franco Rivero

franco.rivero@dattamagazine.com



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



Por otro lado, para el público adulto, podemos recomendarles el Sony Ericsson Aspen, el cual pertenece a la familia GreenHeart de la empresa. Se trata de un Smartphone ideal para el mercado empresarial ya que incorpora teclado QWERTY y Windows Mobile 6.5, que aunque no es un Windows Phone funciona muy bien. La oferta se completa con una respetable cámara de 3.2 MP, pantalla táctil y conectividad Wi Fi, para chequear mails y navegar por la web.

WI-FI EN CASA

Cuando contratamos un servicio de banda ancha, generalmente nuestra intención es contar además con una conexión Wi-Fi para que sirva de acceso a los diversos dispositivos que tengamos en nuestro hogar.

En tal sentido, tanto las portátiles como los celulares de gama media, ya traen incorporada la tecnología Wi Fi, para poder navegar por internet sin inconvenientes. Para poder sacar provecho de nuestra conexión y no tener que dirigirnos a un bar o restaurant para utilizar Wi-Fi, deberemos comprar un router. Se trata de un dispositivo con una (o más) antena en el cual conectaremos el cable de conexión a internet para que irradie señal y podamos navegar con los diversos dispositivos. Los routers se popularizaron desde hace ya algunos años y se consiguen modelos muy económicos como el D-Link DIR 600 o el Linksys E1000 los cuales serán suficientes para un hogar promedio.

Otra buena idea es dotar a nuestras computadoras de escritorio con un receptor Wi-Fi, para evitar realizar el cableado. Los mismos se consiguen en forma de Pendrive para conectar al puerto USB, aunque tendremos mejor recepción de señal con una placa PCI. Por otro lado, si disponemos de un modem 3G de alguna de las empresas prestadoras de telefonía móvil y queremos utilizar su conexión en más de un equipo, podremos adquirir un Router 3G en el cual luego conectaremos el modem, que funcionará también como antena.



HP presenta esta impresora que permite escanear objetos reales en 3D.

HP TOPSHOT LASERJET

La empresa HP es una de las más prestigiosas y antiguas del mercado Tech. Aunque la firma se dedica a fabricar diversos productos, su fuerte son las impresoras, más específicamente su serie LaserJet las cuales son líderes en el sector. El producto que aquí destacamos es una impresora que pasa a engrosar la línea de esta familia y que incorpora sorprendentes novedades que van más allá de lo que acostumbra a ofrecer una impresora multifunción (imprimir, escanear y fotocopiar). La cuestión es que la TopShot permite escanear objetos reales. ¡¡¡Así como lo leen!!!

Para eso HP colocó un brazo que se ubica por sobre el escáner de la impresora que pasa por arriba del objeto que allí coloquemos (supongamos una manzana). El brazo cuenta con una cámara y un conjunto de tres flashes que se utilizan para el escaneo del objeto. El funcionamiento es bastante simple: la cámara tomará 6 fotografías del objeto ubicado en la base desde diferentes ángulos, permitiéndonos capturar las tres dimensiones del objeto.

Toda la impresora, así como el brazo articulado, se controla mediante un panel totalmente táctil y a color ubicado en el frente de la impresora.



En esta edición de TecnoGadgets, les explicamos cómo disfrutar de una red Wi-Fi en casa.

LOGITECH ULTIMATE EARS TRIPLE FI 10

Si nos lo podemos permitir, si nuestros sensibles oídos son tan delicados que pueden captar la más mínima diferencia entre varios modelos de auriculares o si somos expertos y poco flexibles a la hora de elegir dispositivos de audio, sin dudas el gastar 400 dólares en estos auriculares de la firma Logitech les parecerá más que adecuado. Ahora, hablando en serio, serán realmente caros, pero lo que sí sabemos es que Logitech es una de las empresas Top en el mercado de Gadgets, ya que sus productos desbordan calidad por donde se los mire. Los Ultimate Ears Triple Fi 10 se distribuyen en un increíble packaging con forma de caja metálica que incluye todos los accesorios que un fanático de la calidad de sonido puede necesitar (y quizás algunos más).

Entre estos podemos destacar una gran variedad de adaptadores de goma para que los auriculares se adapten perfectamente a nuestros oídos, un adaptador enchapado en oro para jack de 6.3 milímetros, un atenuador de picos para fuentes de audio inestables como las de los aviones y un pequeño accesorio de limpieza. Obviamente, luego de semejante kit la consideración del precio queda totalmente entendida, por lo que esta propuesta resulta ideal para coleccionistas y fanáticos extremos del sonido.



Sonido de calidad: eso nos ofrecen estos nuevos súper auriculares de la firma Logitech.



Nuestro celular del mes: el robusto Xperia Active pensado para deportistas extremos.

SONY ERICSSON XPERIA ACTIVE

Con un diseño agresivo y por demás deportivo, el Xperia Active se hace presente en nuestra sección dedicada al mundo de los Gadgets. Si bien se trata un teléfono que fue presentado hace poco más de seis meses, la cuestión es que no para de ganar fama internacional, dado que ha acumulado un importante número de premios en diferentes ferias de diseño incluida la iF Design Awards.

Comenzaremos destacando su increíble pantalla Reality Display de gran calidad gracias a la tecnología de Sony Bravia Mobile Engine que, acompañada por un procesador de 1 giga de velocidad y 512 de RAM, hace que este pequeño se desenvuelva muy bien con las aplicaciones. Hablando del software, el Xperia Active incluye el sistema operativo Android 2.3.

Líneas arriba destacamos el guiño del producto al ámbito deportivo y no es para menos, el Xperia Active es un celular robusto, totalmente resistente a caídas y golpes que, además, incluye de manera preinstalada muchas aplicaciones (como por ejemplo iMapMyFitness) para controlar nuestro ritmo cuando hacemos ejercicio.

HP Z1

¿Se puede seguir innovando en materia de disposiciones para albergar procesadores y discos? Con esto nos referimos a las diferentes propuestas que existen en el mercado actual: Notebooks, Netbooks, Ultrabooks, Tablets y computadoras de escritorio.

Parece que las empresas no se conforman con la disponibilidad de todo este ejército Tech y siempre quieren tomar la delantera en materia de innovación, para que no sea otro quien tome la posta y le gane en materia de innovación. Esta vez es HP con su estación Z1 quien patea el tablero con esta nueva propuesta.

La Z1 es una estación de trabajo "todo en uno", con la que podremos jugar un buen rato, ya que permite abrir la carcasa de la terminal de manera muy cómoda, para que podamos meter allí nuestras narices y adaptar todo el hardware según nuestras necesidades como si de una computadora de escritorio se tratase. Esto es muy interesante si consideramos que, justamente, ese es el talón de Aquiles de este tipo de productos que vienen tan sellados que los amantes del modding y del overclocking no pueden jugar lo suficiente con la placa de video y el procesador. En el interior del Z1 podemos encontrar un procesador con diferentes configuraciones de hardware, ya que podemos comprar el modelo que más se ajuste a nuestras necesidades.



Nuestro juguete Tech del mes es esta pelota de goma con la cual podemos jugar con nuestro Smartphone.

TECH TOY DEL MES: THEO

Los accesorios asociados al iPhone y los celulares Android no dejan de sorprendernos por su variedad. En esta ocasión y para cerrar nuestra selección mensual de Gadgets, les recomendamos echar un vistazo a The0, una pelota de goma en la cual deberemos insertar nuestro celular para jugar a diferentes juegos como bowling y pasa la bola. ¡Realidad aumentada al servicio de la comunidad! Si quieren ver un video de este genial producto pueden hacerlo desde el siguiente enlace: <http://www.youtube.com/watch?v=KIZaSYzVmTQ>.



HP nos ofrece esta interesante "All in One" que puede ser totalmente modificada.



3M

Aquellos que ya hayamos pasado los treinta años de edad, seguramente empezamos a usar computadoras a finales de la década de 1980 o a principios de la de 1990. En este nostálgico artículo nos "rebobinamos" una, dos y hasta tres décadas en el pasado para traer los mejores recuerdos. ¡Ajústense las Nike Feraldy!

Algunos mortales hemos sufrido todo tipo de calamidades informáticas: desde los diskettes como único medio de almacenamiento disponible, lidiar con el autoexec.bat y el config.sys para liberar unos pocos pero preciados KB de memoria, o girar milimétricamente -intento tras intento- un pequeño destornillador en el datassette de una Commodore 64 durante horas para poder jugar algún pixelado videojuego durante un rato...

Javier Richarte
javier.richarte@dattamagazine.com



LOS 10 PRODUCTOS HARDWARE RETRO MÁS ENTRAÑABLES



Pero para demostrarles a nuestros hijos y sobrinos -quienes desconocen lo que es volverse loco frente a una máquina- que no somos ningunos resentidos con el hardware, repasaremos los mejores equipos, periféricos, accesorios y gadgets de antaño.



COMMODORE 64

En mi infancia tuve la suerte de tener una Commodore 64, con ella pude dar mis primeros pasos en programación, la creación de música digital y con los infaltables videojuegos. ¿Qué se puede decir de esta popular bestia que no se haya dicho ya? Se podría decir que fue el modelo de computadora hogareña que, por sus características y costo, logró meter informática de calidad -para la época- en muchísimos hogares sin destruir bolsillos.

Su procesador era de 1 MHz, su memoria era de 64 KB, su interfaz gráfica se conectaba a cualquier televisor y era capaz de mostrar texto e imágenes con una resolución de 320 x 240 píxeles en 16 colores. El apartado de sonido fue toda una revolución: el 6581 fue un chip diseñado especialmente para este equipo y contaba con tres canales más un sintetizador de voz, todo un logro para la época. Hoy en día podemos emular estas reliquias con los emuladores disponibles en forma gratuita en Internet (VICE es uno de los mejores y está disponible para Windows, Mac OS X y Linux, entre otras plataformas)

KEYLOCK

En la época en que los sistemas operativos más comúnmente utilizados no contaban con inicios de sesión para los usuarios ni protectores de pantalla con contraseña, toda la seguridad con la que contaban las primeras generaciones de PC era una simple llave para bloquear el teclado (de ahí su nombre). Esto quizás servía para evitar el acceso al equipo a algún peligroso hermano menor, porque -por ejemplo- en una oficina carecía de sentido: bastaba con conseguir la llave de cualquier otra computadora y listo: todas las llaves eran iguales. Así y todo, perduró por años en gabinetes (hasta los AT, al menos) y se vio el conector Keylock en los motherboards hasta hace no mucho.

Lo curioso es que el controlador de teclado, incorporado en los motherboards, sólo descartaba los primeros 128 scancodes si la traba estaba activada. Es decir, si conectamos un teclado actual (los que tienen la tecla Windows), en uno de estos viejos equipos, las teclas con scancodes superiores al scancode 128 (7F en adelante), como la tecla Windows o F1, F2, F3... serían reconocidas por el sistema aún con el bloqueo activado.





CINTAS DE BACKUP

La gran desventaja de las cintas de respaldo, comparándolo con otros métodos, es que almacenan los datos en forma secuencial, esto se debe a que originalmente este sistema se ideó para alojar audio y/o video. Por lo tanto para encontrar un dato guardado en un lugar específico de la cinta, se pueden demorar minutos hasta encontrarlo. Pero la gran ventaja es la gran cantidad de información que son capaces de almacenar en tan poco espacio.

Sin remontarnos a sus primitivos inicios, en 1950, podemos asegurar que recién a partir de los años 80 han ido evolucionando desde los pocos Megabytes hasta varios Gigabytes.

Existen cuatro grupos de cintas de backup relativamente recientes, éstas son: Cintas DLT, Cintas QIC, Cintas Travan y Cintas DAT, siendo éstas últimas las únicas que se siguen utilizando actualmente.

EL PRIMER CELULAR

Conocido por muchos como "ladrillo con antena", este teléfono celular fue el primero meramente portátil y copó la alta sociedad estadounidense en la década de los ochenta, cosa que desde aquí pudimos percibir gracias a las películas de la época, en muchas de las cuales el DynaTAC 8000X de Motorola encarnó un papel de reparto. Su creador fue Rudy Krolopp, director del equipo destinado a crear el primer teléfono celular que pudiese ser portado por una persona. Para la tecnología disponible en la época, fue todo un logro hacer funcionar un teléfono portátil en tan

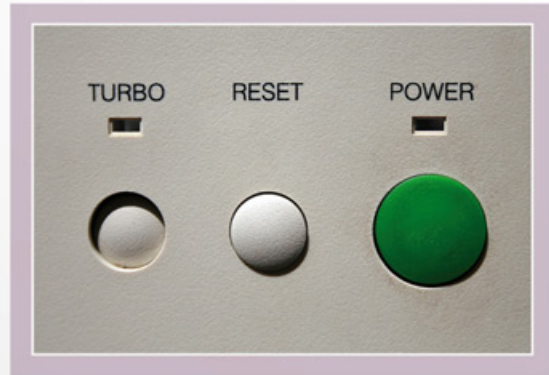


"reducido" espacio. Con una altura de 25 centímetros (sin contar la antena, de unos 13 cm.), 9 cm de profundidad, casi 5 cm de espesor y un peso de 800 gramos, este modelo no era lo más cómodo para llevar en el bolsillo si miramos nuestra vida cotidiana de hoy en día, pero era lo más práctico que había en aquel entonces.

Hasta ese momento, la telefonía celular se instalaba únicamente en automóviles, debido al gran tamaño que requería el equipamiento y la antena.

Al momento de su estreno en el mercado, esta unidad se comercializaba por casi 4.000 dólares estadounidenses, cifra descomunal para la telefonía celular disponible en la actualidad. Pero aunque parezca mentira, se vendieron 300.000 unidades en tan sólo un año y la línea DynaTAC en general fue todo un éxito: los modelos sucesores de la misma familia se produjeron hasta 1989.

Este modelo no poseía funciones adicionales más que la de redial (rediscado) y la de almacenar unos pocos números en su memoria. La pantalla era mínima y servía sólo para visualizar los dígitos que se tecleaban. La primera llamada inalámbrica comercial se realizó el 13 de octubre de 1983, empleando un DynaTAC 8000X entre Bob Barnett -presidente de la Ameritech Mobile Communications-, quien se encontraba en un Chrysler convertible paseando por las calles de Chicago, y Alexander Graham Bell, que se encontraba en Alemania en ese momento. Meses antes, Martin Cooper, el director corporativo de Motorola, hizo la primera llamada telefónica inalámbrica privada en la historia, desde su nueva creación: el DynaTAC 8000X. Este aparato poseía una batería con una autonomía de una hora de llamadas y demoraba diez horas para cargarse.



APPLE II

No, no se trata de una máquina de escribir con un televisor encima. Es la Apple II, una computadora que marcó historia allá por 1977, año de su lanzamiento. Basada en gran parte de la tecnología usada para la Apple I – que nunca se vendió en forma industrial, sino más bien artesanal. Este modelo fue la primera microcomputadora (o computadora hogareña) en obtener un éxito arrasador, tanto que llegó a tener 181 clones, fabricados por otras empresas – algo similar ocurrió tiempo después con la IBM PC.

Su diseñador, Steve Wozniak (quien también diseñó la Apple I), dotó a la Apple II de 48 kilobytes de memoria RAM (un equipo de última generación actual de 4 GB de RAM posee 90 millones de veces esa capacidad) y un procesador de 1 MHz (un equipo actual posee varios núcleos trabajando en paralelo a más de 3000 MHz cada uno). Un dato importante era su costo en el mercado: poco más de 2.600 dólares.

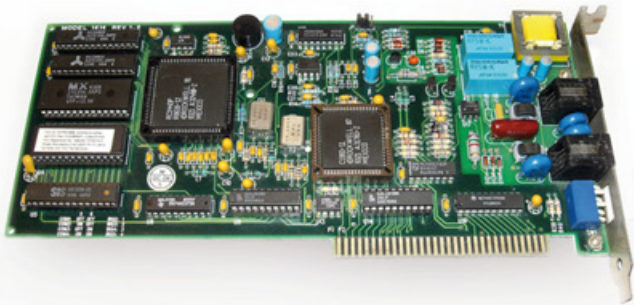
Su placa base poseía ocho zócalos de expansión, en los cuales se podía colocar placas para dotar de nuevas interfaces a la Apple II, como por ejemplo: módems, unidades de disco duro, interfaz de red, interfaz mejorada de video, placas para acelerar el CPU o unidades de disquete flexible. Justamente, poco después del lanzamiento de la Apple II, sale al mercado una unidad de disquete llamada Disk II, la cual era externa y necesitaba de una placa controladora que se conectaba a uno de sus zócalos (se podían conectar dos de estas unidades al equipo).

BOTÓN TURBO

Otra función un tanto engañosa incluida en el frente de los gabinetes de la primera y segunda generación de computadoras (las XT y las AT). El botón de turbo no era una especie de «nitro» que, al pulsarlo, hacía funcionar nuestra PC a mayor velocidad. La realidad era que algunos programas viejos (principalmente juegos) corrían demasiado rápido en equipos fabricados posteriormente.

Para solucionarlo, los fabricantes implementaron la función Turbo para que el usuario pudiera desactivarlo y correr software con mayor lentitud y compatibilidad. Es decir, con el turbo activado, la frecuencia del equipo era la habitual; al desactivarlo, el procesador corría a un valor de frecuencia menor.





MODEM 14.4K

La primera vez que me conecté a Internet en mi casa fue mediante un modem-fax de 14.400 bps. Si bien allá por 1998 los sitios web eran más escuetos y livianos, de todas formas la experiencia era penosa. Hotmail tardaba poco más de un minuto en cargar - me refiero a la pantalla principal, en la que se inicia la sesión con nuestro usuario y contraseña.

La mayoría de estos modelos de módem era externo -tal como lo son hoy la mayoría de los módems de cable o ADSL- y se conectaban al puerto serie. Otros pocos se comercializaban en formato de placa de expansión para instalar en el interior del gabinete. Lo asombroso era que ambos tipos de módems eran... ¡carísimos! La generación de módems económicos llegó a finales de la década de 1990 con los HSP (también conocidos como soft-modems), donde el procesador de la PC asumía gran parte de las tareas de control; de esta forma el modem no necesitaba de los chips encargados de esas tareas y el costo final del producto era mucho menor, pero la calidad de la comunicación era inferior, sobre todo en equipos de escaso rendimiento.

Hoy en día quedaron atrás, gracias al abaratamiento de las conexiones de banda ancha y al Wi-Fi, aunque todavía siguen existiendo servicios gratuitos de conexión telefónica. ¿Se acuerdan?

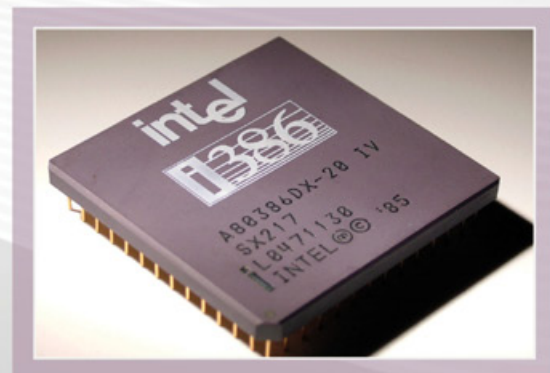
EL PROCESADOR 386

Se trata de un procesador del tipo CISC con arquitectura x86 de 32 bits (hoy conocida como x86 IA-32). Gracias a su poder de procesamiento de 32 bits se facilitó el desarrollo de sistemas operativos que necesitaban memoria virtual para poder funcionar. Hay que tener en cuenta que, si bien ya hay procesadores y sistemas operativos de 64 bits, hoy en día aún predominan los de 32 bits, siendo una plataforma suficiente para la gran mayoría de los usuarios. Uno de los grandes logros de este procesador fue el de alcanzar sistemas operativos -o entornos gráficos- como Microsoft Windows 3.1 o IBM OS/2 al usuario hogareño.

Este microprocesador tenía dos versiones principales: el 386DX y, más tarde, el 386SX (versión económica del DX). Esta edición reducida poseía una arquitectura interna idéntica a la del DX, pero su bus para comunicarse con el exterior era de la mitad de ancho (16 bits), lo cual provocaba un cuello de botella a la hora de procesar grandes cantidades de información. Lo que casi todo el mundo piensa al hablar de este procesador es que se dejó de fabricar hace "siglos".

Pero lo cierto es que se dejaron de producir hace muy poco tiempo (desde septiembre de 2007). ¿Las aplicaciones? La industria aeroespacial y la de aviación. Por ejemplo, un equipo de piloto automático para un avión moderno se integra por cinco procesadores 386.

Otro uso de este chip es en las centrales telefónicas, presentes en la mayoría de las oficinas, dado que no requieren refrigeración y su estabilidad y confiabilidad son altas. Una variante modificada, llamada 80376, forma parte del famoso telescopio Hubble.





UNIDADES ZIP

En el año 1996 hubo un intento de evolucionar el disquete. 3M lanzó la unidad LS-120 (patentada por lomega) que soportaba unos discos especiales, llamados SuperDisk, de una capacidad de 120 MB.

La gran ventaja de estos discos era que las unidades SuperDisk, además de leer y escribir en discos de 120 MB, también podían trabajar con diskettes convencionales de 3"½ de 720 KB y 1.44 MB. Éste podía haber sido el perfecto escenario de una migración de tecnología que, al menos al principio, era compatible con el estándar anterior. Lamentablemente, las unidades LS-120 no tuvieron demasiado éxito, debido a tres razones: la velocidad de transferencia no era muy buena (450 KB/s), el marketing y la publicidad no alcanzaron para llegar al público masivo y, del otro lado, un temible competidor: **el disco ZIP**.

De la mano de lomega, y con una aceptación excelente por parte de los usuarios, las unidades ZIP lograron con sus 100 MB originales imponerse como estándar en discos removibles durante unos cuantos años. Los diseñadores gráficos fueron los usuarios clave en el suceso del ZIP, ya que éstos eran económicos y los diskettes se quedaban cortos en capacidad para guardar imágenes de alta calidad. Al igual que las unidades LS-120, los dispositivos ZIP se vendían con interfaz ATAPI/IDE (interna), SCSI (interna y externa) o por puerto paralelo (externa).

En 1998, Mitsumi anunció que lanzaría al mercado una unidad con discos removibles de 130 MB que era compatible con los tradicionales diskettes, y con una velocidad de transferencia de 3 MB/s, pero fue un fracaso comercial peor que los LS-120 de 3M. En 1999, lomega anunció el lanzamiento de su nueva

unidad ZIP de 250 MB (y sus respectivos discos) que soportaban hacia atrás los anteriores de 100 MB con la novedad de ofrecer, en este caso, una interfaz USB. lomega también pensó en aquellos usuarios y profesionales a los que 100 y 250 MB le resultaban insuficientes. Estamos hablando de la edición de audio y video y de copias de seguridad de bajo o mediano porte, aplicaciones para las cuales se crearon las unidades y discos JAZ, disponibles en 1 GB y 2 GB con transferencias de 5 a 7 MB/s.

En el año 2001, lomega presenta al mercado la unidad y los discos ZIP de 750 MB, ya con interfaz USB 2.0 o FireWire para competir e intentar superar al CD grabable que ya estaba instalado como estándar en almacenamiento removible desde hacía unos años. Los costos de los dispositivos y soportes de 750 MB eran demasiado elevados y no tuvieron la aceptación esperada, razón por la cual los CD y DVD grabables y regrabables siguieron su propio camino.



DATASETTE

El método de almacenamiento más económico para las home computers (como la MSX, la Atari, la Spectrum o la Commodore 64) fue el datasette, un pequeño dispositivo que permitía leer o grabar información en cintas (las mismas que se usaban para distribuir música antes del auge del CD).

Como mencioné en la introducción de la nota: podíamos perder horas intentado cargar un juego. En (muchas) ocasiones, el proceso de carga fallaba y uno se enteraba al final de la espera (gracias al fatídico mensaje: «Load error»), luego de aguantar largos minutos, mirando hipnóticas y coloridas líneas horizontales que se movían sin cesar.

Un truco muy usado era el de regular el azimuth con un destornillador (algo así como el tono -agudos y graves- con el cual la computadora recibía el audio grabado en la cinta). Luego de ajustar el cabezal del datasette, volvíamos a intentar una nueva carga y así hasta tener éxito. Era un método tan analógico...

¿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.

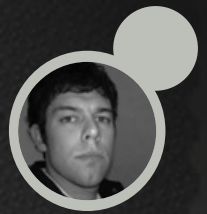
dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



hello invaders!



Franco Rivero
franco.rivero@dattamagazine.com



JUEGOS CON HISTORIAS



NUESTRO PEQUEÑO HOMENAJE A LOS GRANDES TÍTULOS DEL MERCADO GAMER QUE MARCARON UNA ÉPOCA.

"Toda época pasada fue mejor," dicen muchas veces nuestros abuelos, y nosotros mismos podemos recalcar en el famoso dicho si nos ponemos a recordar aquellos juegos que nos hicieron pasar horas frente a nuestra PC. Por más gráfico 3D que nos ofrezcan, la verdad es que, para los que hemos pasado los 30, nada se compara a los tiempos pasados en los cuales era materia corriente pasar horas configurando el modem para llamar a la casa de nuestro amigo Geek para echar una partida a Duke Nukem, o ejecutar el famoso Memmaker para DOS para, por fin, poder probar el Monkey Island. Todas estas cuestiones fueron las que tuvimos en cuenta para armar nuestro homenaje a aquellos juegos que marcaron a fuego nuestra infancia y adolescencia, aun cuando la industria gamer estaba en pañales. A ellos y a todos los que quedaron fuera de esta lista por cuestión de espacio, vaya nuestro recuerdo.

LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN FPS

Los juegos de tipo acción en primera persona (FPS) son los más populares en la actualidad, pero en realidad es un género que tiene muchos años de historia y muchos grandes nombres que aún hoy recordamos. Veamos cuáles son los grandes exponentes de este impactante rubro.

DOOM

- **Empresa:** ID Software
- **Año:** 1993
- **URL:** <http://www.idsoftware.com>



El famoso juego de acción también estuvo disponible para el mercado consolero con su versión para PlayStation y Súper Nintendo.

Si bien no fue el primero y quien dio vida a este popular género de juegos, no podemos negar que supo elevar el estándar impuesto por el creador, que se encuentra en un honorífico segundo lugar. Doom nació gracias a la empresa ID Software en el año 1993, de la mano de dos grandes representantes del género: John Carmack y John Romero. Estos genios lograron hacer lo que ningún juego había podido hasta el momento: ¡asustarnos! Doom nos planteaba un intrincado mundo lleno de pasadizos oscuros en los que teníamos que lidiar con los monstruos más espeluznantes conocidos como Cacodemonios, Arañas, Zombies, Imps, entre otros. Para rechazar a estos poderosos enemigos nada mejor que nuestro gran arsenal de armas famosas que incluía una escopeta, la famosa Minigun y la BFG 9000.

WOLFENSTEIN 3D

- **Empresa:** Apogee / ID
- **Año:** 1993
- **URL:** <http://www.idsoftware.com>



Aunque no lo crean, con esto nos divertíamos en los 90.

Sólo un año antes que Doom, nacía este famoso género de los FPS de la mano de este título llamado Wolfenstein 3D, marca que aún hoy (al igual que Doom), se sigue utilizando para continuar la historia. Este gran juego de gráficos simples supo inventar todo lo que hoy el género sigue utilizando; hablamos de la barra inferior con el estado de nuestro personaje y las municiones de nuestras armas, la mano con el arma como centro de nuestra acción... todo surgió aquí!!! La historia de Wolfenstein es simple, pero efectiva. ¿El contexto? La segunda guerra mundial. ¿El escenario? Una fortaleza en donde nos han tomado prisionero y de la cual deberemos escapar a como dé lugar. Por supuesto que esto no será tan fácil, ya que deberemos abrirnos camino entre muchos Nazis que esperan que fracasemos en nuestra aventura.

LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA

Sin lugar a dudas, los juegos de estrategia tienen muchos exponentes de calidad. Recordemos que es un rubro que podríamos dividir en dos, dado que la jugabilidad de los títulos en estrategia en tiempo real es diferente a los juegos de estrategia por turnos, pero por una cuestión de espacio, agrupamos nuestra selección en una sola categoría general.

QUAKE

- **Empresa:** ID Software
- **Año:** 1996
- **URL:** <http://www.idsoftware.com>



Las nuevas entregas de la serie Quake gozan de grandes gráficos, pero no son nada en comparación al impacto que tuvo la primera versión, explotando al máximo las placas 3D de la época.

Sólo tres años después de innovar en el joven género con Doom, nace una nueva estrella de la mano de ID; estamos hablando de Quake, un juego que supo revolucionar el género llevándolo a las tres dimensiones verdaderas. Aún recordamos cuando lo jugamos, no podíamos creer tanto esplendor gráfico, con niveles oscuros y enemigos que nos quitaban el aliento. Quake no sólo supo reinventar el género, sino que también explotó al máximo las capacidades técnicas de las placas aceleradoras de gráficos de aquel momento, como la Voodoo de 3DFX y la Riva de Nvidia.

DUNE 2

- **Empresa:** Westwood
- **Año:** 1992
- **URL (guía de estrategia):** http://strategywiki.org/wiki/Dune_II:_The_Building_of_a_Dynasty



El comienzo de los RTS fue sin duda de la mano de este clásico de Westwood Studios.

Podríamos decir que Dune 2 es el comienzo de todo, el inventor del esquema en el que se basan todos los juegos de estrategia en tiempo real de la actualidad, como el hecho de reunir recursos, poder realizar upgrades en las unidades, y disponer de distintas estructuras para construir y unidades que entrenar. Dune 2 nos pone al mando de tres facciones a elegir, los Atréides, los Harkonan y los Ordos en una batalla sin cuartel por el dominio de un planeta desolado por la arena. Pero no solamente deberemos enfrentar al poder hostil de los enemigos, sino que deberemos tener sumo cuidado con los temibles gusanos de la arena que habitan en los suelos de Dune.

LOS MEJORES JUEGOS DE DEPORTES

Adrenalina, pasión, ruido a motores y muchas sensaciones vivimos cada vez que nos ponemos el traje de piloto o calzamos nuestros botines de fútbol. El deporte es pasión de multitudes y, por supuesto, excusa para pasar horas jugando con la PC. Amigos, los dejamos con los mejores juegos de deportes de la historia.

CIVILIZATION 2

- Empresa: Microprose
- Año: 1992
- URL: <http://www.civ3.com/>



Civilization 2 fue uno de los pioneros en incorporar la estrategia por turnos.

Sid Meier es sin duda el desarrollador de juegos más importante y exitoso en el rubro de estrategia por turnos, y dentro de su portfolio figuran grandezas como Colonization, Alpha Centauri y Piratas. Pero, sin duda, la serie más exitosa que ha creado ha sido Civilization, la cual tuvo su punto máximo de reconocimiento con su segunda parte, lanzada en el año 1992 para todas las plataformas de PC y consolas del momento. La propuesta del juego era muy amplia y poco conformista: tomar una civilización en sus comienzos y hacer que evolucionara hasta llegar a la era espacial.

FIFA SOCCER

- Empresa: EA
- Año: 1993
- URL: <http://www.es.ea.com/>



La primera versión de FIFA, en el año 1993, fue un éxito tanto en PC como en las consolas de 16 bits de la época.

La saga FIFA es hoy una de las más lucrativas de la empresa EA, pero no siempre contó con gráficos excepcionales y en 3D. Podemos decir, entonces, que este camino fue comenzado por el título FIFA Soccer, lanzado en el año 1993 y que tuvo muchísima repercusión en aquel entonces. FIFA Soccer fue el primer juego en obtener la licencia oficial de la FIFA y por ende contaba con todos los equipos y nombres oficiales, además de muchas ligas con las que jugar. Como si eso fuera poco, vibrábamos con el espectacular aliento de los hinchas y pasábamos horas jugando en forma multiplayer. FIFA Soccer tuvo tanto éxito que fue adaptado a todas las consolas de la época.

THE NEED FOR SPEED

- Empresa: EA
- Año: 1994
- URL: <http://www.es.ea.com/>



Velocidad y bólidos de acero nos aseguraron horas de diversión con The Need For Speed.

Algo similar a lo sucedido con Fifa Soccer sucede con Need For Speed. Es una saga que no para de lanzar continuaciones, pero que tuvo su origen hace mucho tiempo y, por supuesto, aquí le rendimos tributo. El primer Need For Speed fue totalmente revolucionario, contaba con paisajes y cabina de conducción semi real, que nos brindaba una auténtica sensación de manejo a bordo de los más lujosos autos deportivos, dentro de los cuales se destacaban el Lamborghini Diablo, Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10 y el Mazda RX-7, entre otros. Gráficos deslumbrantes, sensación real de manejo y una gran herencia para sus secuelas.

PRO EVOLUTION SOCCER

- Empresa: Konami
- Año: 2001
- URL: <http://es.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=104>



Pro Evolution uno de los juegos de fútbol más famosos de la actualidad, es por eso que su antecesor no podía dejar de estar en nuestra lista.

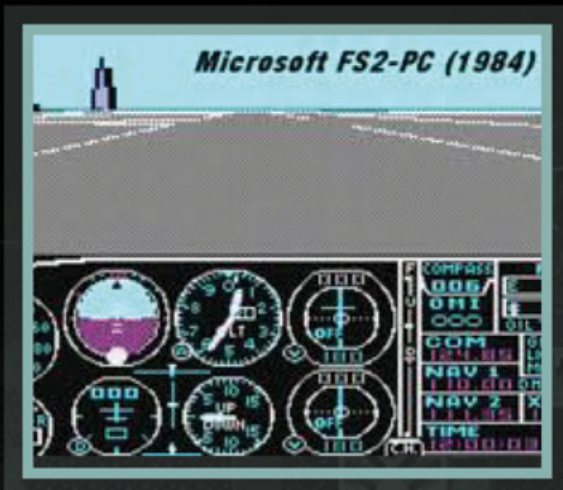
No es muy extraño ver que PES aparezca en este listado. Como ustedes sabrán no sólo es la saga más atractiva en cuanto a juegos de fútbol, sino que se animó a desafiar a FIFA y dividir las aguas. En sus primeras versiones, PES ofrecía un modo de juego más real y no tan acartonado; los fanáticos de los juegos futbolísticos sabrán a qué nos referimos. Obviamente, el primer título fue el puntapié inicial para la gran saga que hoy disfrutamos.

LOS MEJORES JUEGOS SIMULADORES

Los simuladores para PC son los encargados de acercarnos por unos instantes a la realidad, una realidad que normalmente es difícil vivir, a no ser frente a nuestros monitores. Amigos, estos son los mejores simuladores de la historia para PC.

FLIGHT SIMULATOR

- Empresa: Microsoft
- Año: 1982
- URL: <http://www.microsoft.com/Games/FlightSimulator/>

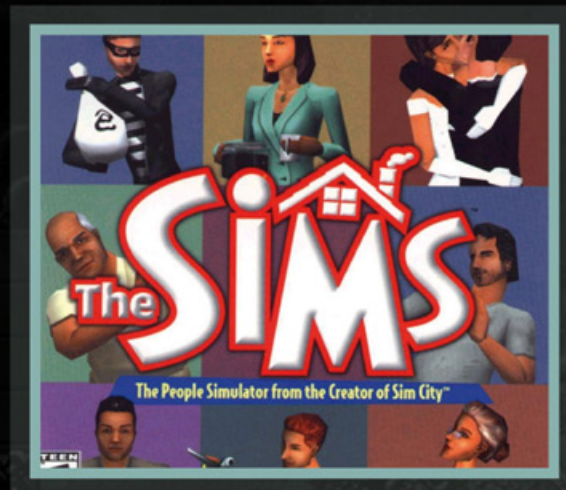


Flight Simulator es uno de los juegos más antiguos de nuestra lista. La primera entrega tuvo su versión para las primeras computadoras XT.

Flight Simulator es, sin lugar a dudas, el juego más importante de Microsoft, y no sólo por tener alta calidad, sino que, a diferencia de otros, tiene años de historia en el rubro, dado que las primeras versiones del mismo estaban desarrolladas para las computadoras de tipo XT. Flight Simulator supo evolucionar, hasta que en la versión 10 (la última) nos asombró con su increíble calidad corriendo con DirectX 10. Además, no olvidemos que fue el primero en brindarnos total control del tráfico aéreo (ATC) y pleno control sobre nuestra aeronave.

LOS SIMS

- Empresa: Maxis
- Año: 2000
- URL: <http://www.losims.com/>



Los Sims fue un título pionero en un rubro que aún no había despegado: la simulación.

No todos los juegos deben ser viejos para ser históricos, y Los Sims vienen a demostrar eso. Básicamente, este segundo puesto lo ha ganado a fuerza de pura innovación, y es que ningún juego nos había dado antes pleno control sobre una familia entera, y tampoco nos imaginaríamos lo difícil que es mantenerlos contentos y ocupados, ¿no? Los Sims dieron nuevos aires de gloria al género y acercaron a la simulación a muchos usuarios que antes consideraban a este un rubro sumamente aburrido.

LOS MEJORES JUEGOS DE AVENTURA

Las aventuras gráficas fueron, sin dudas, los juegos más populares de los 90. Hoy hemos cambiado el relax y la picardía ofrecida por estos juegos por las horas de acción ilimitada que experimentamos con juegos FPS, como Medalla de Honor o Quake, aunque seguimos pensando que sería muy bueno revivir aquella época tan mágica, ¿nos acompañan?

SILENT HUNTER

- **Empresa:** Strategic Simulations
- **Año:** 1996
- **URL:** <http://www.mobygames.com/company/strategic-simulations-inc>



Si bien no es tan conocido, sin duda Silent Hunter es un gran simulador de submarinos.

Quizás este sea el juego menos conocido de toda nuestra selección, si es así, ahora saben que ya tienen que probarlo. Silent Hunter es una saga de simulación que nos pone al mando de los más intrépidos submarinos de la Segunda Guerra Mundial. Sencillo podrán pensar algunos, nada más erróneo: es un simulador con todas las letras que ya va por su quinta entrega y que, para dominarlo por completo, deberemos pasar horas y horas aprendiendo lo complicado que puede ser surcar las profundidades del océano.

MONKEY ISLAND

- **Empresa:** Lucas Arts
- **Año:** 1990
- **URL:** <http://www.lucasarts.com/>

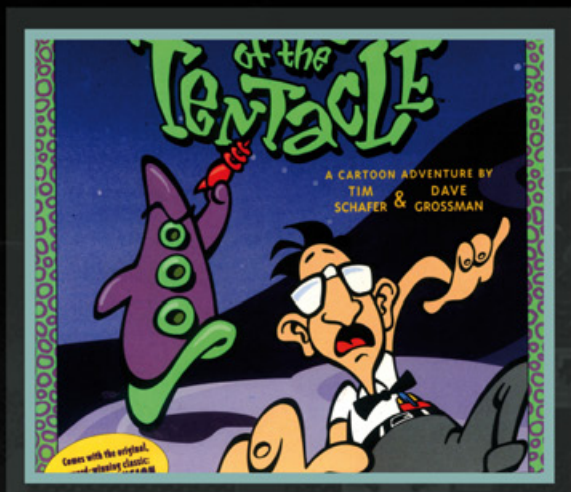


Sin dudas, Monkey Island es la aventura gráfica más recordada.

Tambores, trombones y una gran orquesta, eso es lo que necesitaríamos para presentarles este gran título, padre de un género que nos vio crecer junto a nuestros monitores. Monkey Island cuenta las aventuras de Guybrush Threepwood, en contra del malvado Pirata Lechuck, para rescatar a su doncella. Monkey Island hacía uso del sistema SCUMM, muy utilizado en la época para realizar juegos de aventuras gráficas, siendo el primero en ver la luz con el mismo el reconocido Maniac Mansion. Por su parte, Monkey Island tuvo varias secuelas, la última de ellas liberada en episodios.

DAY OF THE TENTACLE

- Empresa: Lucas Arts
- Año: 1993
- URL: <http://www.lucasarts.com/>



Day of the Tentacle, una excelente continuación de Maniac Mansion.

Sin dudas, el gran ganador en esta categoría es Lucas Arts, dado que cuenta con decenas de títulos de aventuras gráficas muy recordadas de la década de los 90. Day of the Tentacle es uno de ellos, que tiene la responsabilidad de ser la continuación del famoso y conocido Maniac Mansion. En esta aventura deberemos evitar que una prolifera comunidad de tentáculos creados en el laboratorio domine nuestro planeta. Una curiosidad del título es que, en una parte del juego, podremos ingresar a una computadora y desde allí jugar a Maniac Mansion en forma completa. Simplemente genial.

SAM AND MAX

- Empresa: Lucas Arts
- Año: 1993
- URL: <http://www.lucasarts.com/>



Aunque cuenta con dos versiones anteriores (con vista isométrica), GTA 3 causó una gran revolución en el mundo de los juegos, llevando la libertad de acción a un nuevo nivel.

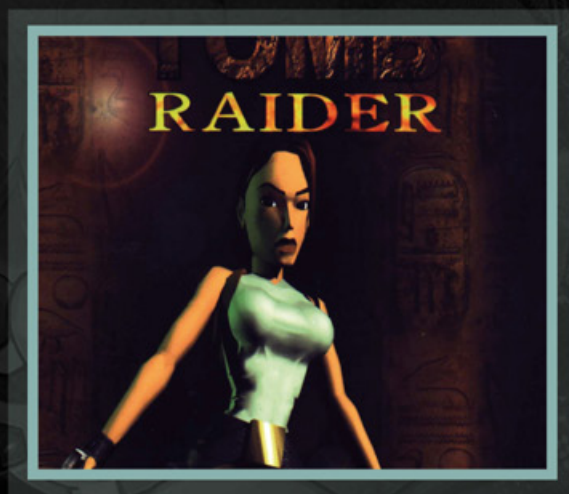
Me imagino que ya conocen a estos carismáticos personajes, al menos los habrán visto en alguna ocasión. Si no es así, les comentamos que Sam and Max constituye la segunda generación de títulos de Lucas Arts en el rubro de las aventuras. Aquí deberemos comandar a un perro y un conejo, los cuales son dos populares investigadores privados. Es genial cómo Lucas ha equilibrado las dos personalidades, teniendo un perro mesurado y pensante que acompaña a un conejo algo sacado y violento.

LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA

No podemos negar que, hoy en día, los juegos de acción en primera persona captan la atención y son los más elegidos por los usuarios, pero a veces es bueno cambiar de óptica y jugar algunos juegos con una vista periférica del personaje, ¿no lo creen?

TOMB RAIDER

- Empresa: Eidos
- Año: 1996
- URL: <http://www.tombraider.com/>



Tomb Raider es una saga tan famosa que le valió dos películas de cine protagonizadas por Angelina Jolie.

Dudamos algunos instantes al momento de otorgar este primer puesto, porque si lo pensamos es una categoría plagada de éxitos importantes. Pero, al final, nuestra bella Lara Croft y sus aventuras arqueológicas se llevaron este galardón. ¿Por qué? Simplemente por revolucionar el género, captar la atención de los jugadores que no eran habitué de este rubro, por hacernos pensar con los complicados puzzles (y deslumbrarnos con las curvas de la protagonista). Tal fue el éxito de la franquicia, que no sólo le siguieron numerosas continuaciones, sino que trascendió las fronteras de los videojuegos para saltar a la pantalla grande con dos películas. Desde ese momento, Lara Croft es un nombre que dice mucho en esta historia.

ALONE IN THE DARK

- Empresa: Microprose
- Año: 1992
- URL: <http://www.hasbro.com/>



Alone in the Dark es uno de los primeros títulos de terror para PC, también disponible para Sega Saturno.

Brrrrrr, cuánto miedo que nos dio jugarlo por primera vez, ¿lo recuerdan? Un juego que lleva sobre sus espaldas el peso de ser uno de los padres del género Survival Horror pero, claro, estamos hablando del año 1992 y no del 2009. Si bien hoy es una franquicia algo descuidada y con títulos bastantes simples, en su primera parte todo era suspenso y sustos por doquier. Todo se desarrollaba en una mansión encantada de la que debíamos escapar pero, obviamente, esto no era para nada simple. Teníamos que lidiar con los más aterradores personajes que parecían salidos de las películas de terror más tenebrosas. Además de diez continuaciones, Alone in the Dark tiene en su haber un paso olvidable por la pantalla grande.

GENIOS DE NUESTRA ÉPOCA

Detrás de toda idea y desarrollo hay un gran ideólogo. Aquí nuestro humilde homenaje a aquellos eternos niños que con su imaginación nos hicieron disfrutar de los grandes juegos que permanecerán en nuestra retina por muchos años más.

GTA 3

- Empresa: Rockstar
- Año: 2001
- URL: <http://www.rockstargames.com/gta/>



Aunque cuenta con dos versiones anteriores (con vista isométrica), GTA 3 causó una gran revolución en el mundo de los juegos, llevando la libertad de acción a un nuevo nivel.

La historia de la saga GTA es una historia colmada de éxito. Pero si bien los dos primeros títulos eran bastante interesantes, el que revolucionó todo el género fue sin dudas su tercera entrega. Los motivos son muchos: como primera medida ofrecía una libertad total de acción, cuestión que hoy se mantiene en sus descendientes. Además, fue una fuerte influencia para los demás juegos del género. Existen miles de títulos "estilo GTA"; es uno de los juegos más imitados por la competencia. Aparte, no podemos dejar de destacar que se trata de una de las franquicias más importantes del mercado de los videojuegos y, por supuesto, un éxito de ventas inmediato con cada nueva entrega.



John Carmack: Carmack es, junto a John Romero, uno de los padres del género FPS e ideólogo de los mejores títulos de acción en primera persona de la década del noventa. Entre sus creaciones se destacan la serie Doom y Quake, este último considerado el primer FPS portado totalmente a las tres dimensiones. Carmack, además, es titular de ID Software y desarrollador de muchos motores utilizados para crear diferentes títulos.



Sid Meier: Para los que amamos los juegos de estrategias, no se nos puede pasar por alto el nombre de Sid Meier, no sólo porque todos sus títulos son presentados con su nombre, sino porque nos ofreció los mejores juegos de estrategias por turnos que se han desarrollado. Entre su trabajo podemos destacar toda la serie Civilization. Actualmente, dirige su propia compañía (Firaxis) y sigue actualizando con nuevas versiones aquella serie que le dio notoriedad en el mercado de juegos.



Ron Gilbert: El padre de las aventuras gráficas. Ron es la mente detrás de la popular saga Monkey Island y de casi todas las aventuras gráficas de la empresa Lucas Arts. Hoy, apartado del viejo departamento de juegos de George Lucas, dirige su propia empresa, Grumpy Gamer.



Peter Molineux: ¡Ser Dios!, eso es lo que nos propone Molineux en cada uno de sus desarrollos, por lo tanto consideramos que dicha evolución en materia de divertimento completa su currículum como para estar homenajeado en este apartado. Entre sus espectaculares juegos se encuentran Dungeon Keeper, Black & White, Theme Hospital y la saga Fable.



Will Wright: Este creativo incluyó diversas características a una industria a la que, a veces, le cuesta reinventarse. En sus declaraciones, Will Wright siempre fomenta la posibilidad de modificar los juegos por parte de los jugadores y mantener una alta libertad de acción en los mismos. Esto podemos verlo en todas sus creaciones como Los Sims, Sim City y Spore, que proponen una interacción incansable del usuario en juegos que difícilmente nos hagan despegar de la silla.



Shigeru Miyamoto: El gran Miyamoto puede ser considerado “el padre de los videojuegos actuales”. El motivo es bien conocido por todos: es el creador de las sagas más populares que llevaron a Nintendo a convertirse en la empresa desarrolladora y fabricante más popular de la actualidad. Entre sus hijos se encuentran todos los títulos de Mario, Donkey Kong, The Legend of Zelda, Star Fox, Pikmin y F-Zero.



PRIMERAS IMPRESIONES DEL PLANETA METRO

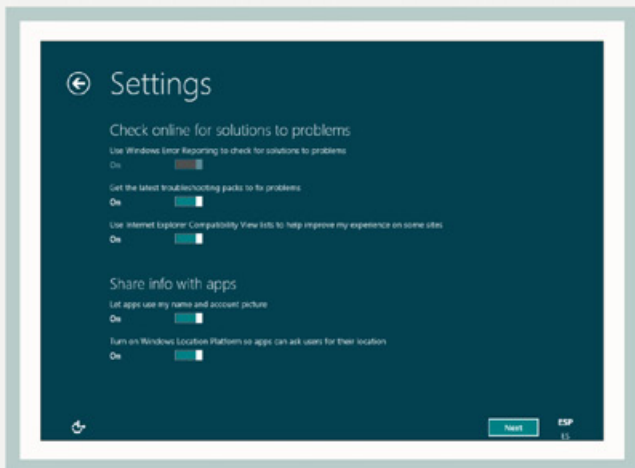
LA BETA DE WINDOWS 8, LLAMADA CONSUMER PREVIEW, ESTÁ LISTA PARA QUE LA DESCARGUEMOS Y PODAMOS EMPEZAR A PALPITAR UN SISTEMA OPERATIVO COMPLETAMENTE NUEVO, SIN BOTÓN INICIO Y CON UN LANZADOR SÚPER POTENTE. PARA USTEDES LA PROBAMOS, Y AQUÍ LES ACERCAMOS NUESTRAS PRINCIPALES IMPRESIONES Y TODAS LAS NOVEDADES.





Alexis Burgos
alexis.burgos@dattamagazine.com





La instalación de Windows 8 difiere muy poco de la de Windows 7, aunque incluye una serie de cambios estéticos que la renuevan.

Finalmente llegó la beta para usuarios finales de **Windows 8**, que ahora tiene el sugerente nombre de **Consumer Preview**. El cambio no es casual: todas las novedades del nuevo sistema operativo de Microsoft, que estará disponible para el gran público en octubre de este año, tienen en común el carácter mayor de sus *upgrades* y un despliegue estético superior. Que, entre otras cosas, ya no soporta el simplón nombre **beta** para un sistema en producción. Microsoft, esta vez, de veras va por más.

VOLVER AL FUTURO

En nuestra edición **#38** les presentamos las principales novedades de la versión para **desarrolladores (Developer Preview)** de Windows 8, una versión del sistema operativo que estaba pensada más para la muestra y el diseño que para el uso. Allí explicamos en detalle cómo era la instalación del producto, y cuáles eran los cambios mayores. Esta vez, entonces, nos vamos a centrar en la experiencia de usuario del producto, que difiere muchísimo de la de cualquier versión anterior de Windows.

Cabe aclarar, antes de empezar, que **Windows 8 Consumer Preview** no es un sistema lo suficientemente estable todavía y no es, como la beta de **Windows 7**, recomendable para el día a día. Es decir: no deberíamos siquiera soñar con reemplazar nuestro sistema operativo con ella. Por lo tanto, la mejor idea es instalar una máquina virtual con al menos **1.5GB** de RAM y soporte **x64** -excluyente- para instalarlo. El disco virtual debe tener **20GB** disponibles al menos; si utilizamos el software gratuito **VirtualBox** (<https://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>) en su última versión notaremos que hay un perfil predeterminado llamado [**Windows 8 x64**] que nos evitará perder tiempo en innecesarias configuraciones.

LA LISTA DE VERSIONES

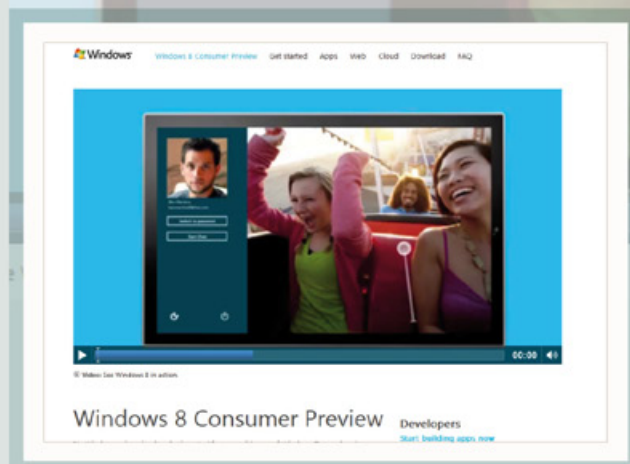
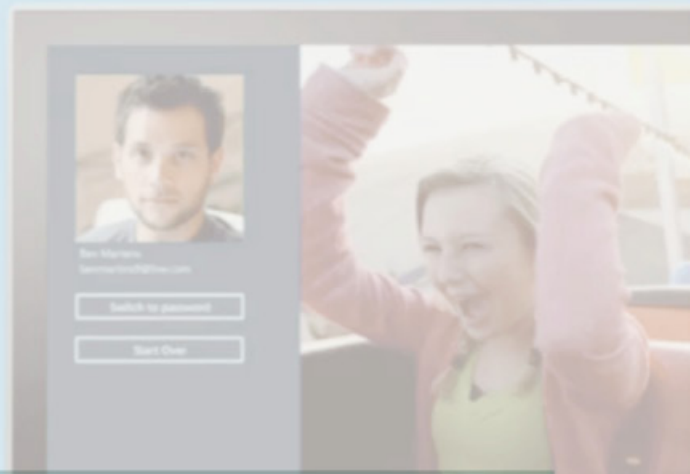
A diferencia de lo que ocurría con Windows 7, Windows 8 será distribuido en diferentes versiones cuyos nombres se acercan más a los de la serie **Office 2010** que a los de versiones previas de algún sistema operativo. Por ejemplo, ahora hay una versión **Professional Plus**, orientada claramente al trabajo en redes corporativas.

Aunque existe una posibilidad de que las varias versiones sean reducidas a únicamente tres (**Standard, Professional y Enterprise**), la lista actual está compuesta por las siguientes:

- Windows 8 Starter edition
- Windows 8 Home Basic Edition
- Windows 8 Home Premium edition
- Windows 8 Professional edition
- Windows 8 Professional Plus edition
- Windows 8 Enterprise Edition
- Windows 8 Ultimate edition
- Windows 8 ARM edition

Conseguir e instalar Windows 8 Consumer Preview
Podremos conseguir el producto directamente desde <http://windows.microsoft.com/en-US/windows-8/consumer-preview>. Aunque existe una versión que se instala sobre nuestro sistema operativo actual, lo ideal es descargar el **ISO** que podremos correr directamente desde la máquina virtual. El archivo lo encontraremos en <http://windows.microsoft.com/en-US/windows-8/iso>.

Si queremos instalar el producto en un equipo sin sistema operativo, lo mejor será quemar esa imagen en un **DVD** con el clásico **Windows 7 USB/DVD download tool** (http://www.microsoftstore.com/store/msstore/html/pbPage.Help_Win7_usbdvd_dwnTool). En este último caso deberemos usar la clave de producto **DNJXJ-7XBW8-2378T-X22TX-BKG7J**.



Por ahora, la Consumer Preview de Windows 8 sólo está disponible en inglés, francés, chino tradicional y japonés.

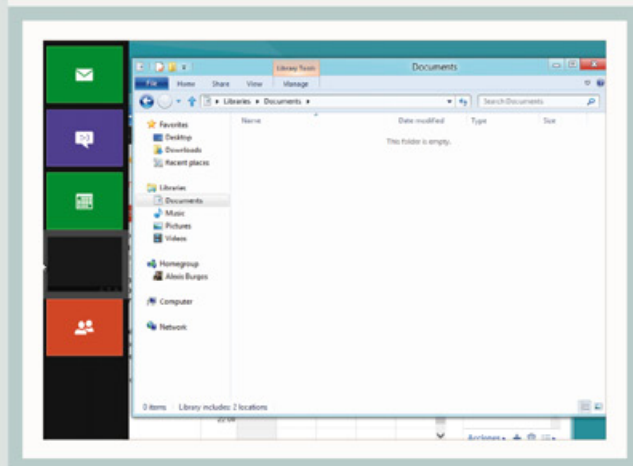
EN PRIMERA PERSONA (POR ALEXIS BURGOS)

Soy un experto en sistemas operativos Microsoft desde las épocas del **MS-DOS** versión 6. Conocí de memoria los textos de su ayuda para cada comando, y manejé a la perfección **Windows 3.0 with Multimedia Extensions**, **Windows 3.1** y **Windows 3.11 para Trabajo en Grupo**. Además, soy fan de Windows 7, apoyé **Windows Vista**, y hasta huí de **Windows XP** tan pronto como pude.

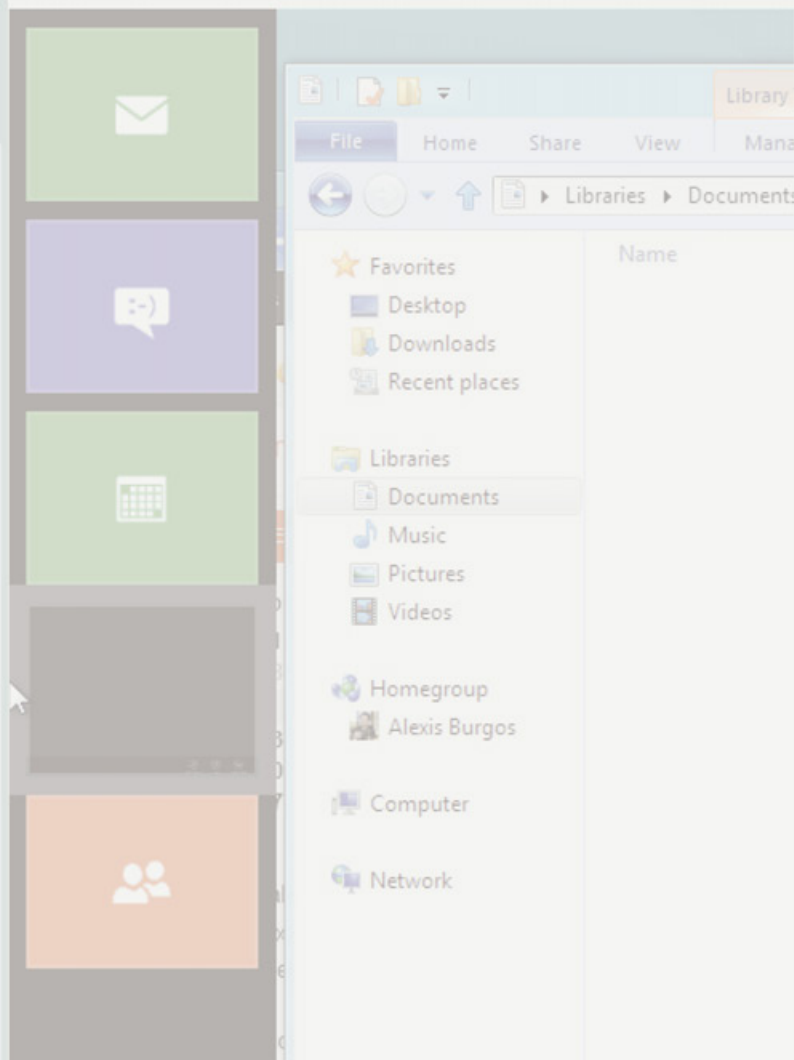
Así y todo, ninguna actualización ni nueva versión me generó tanta controversia como la que me genera el lanzamiento de **Windows 8 Consumer Preview**. El cambio que me generó una sensación más cercana -eso lo tengo claro- fue el que supuso la aparición de **Chicago**, la beta de **Windows 95** que hice correr en un equipo con **16MB** de memoria **RAM**.

Los cambios de esta nueva versión son muchísimos, y donde más se sienten es en la usabilidad del producto. La desaparición del menú Inicio y la reducción al mínimo de la utilidad del **botón derecho** del mouse en la interfaz **Metro** y en las aplicaciones **Metro Style** es tremenda: en algunos momentos del día -escribir esta nota tomó una semana entera de inmersión en el mundo **8**- incluso me pregunto si no será un buen momento para dejar definitivamente el software cerrado de lado -algo que hace años siento que debemos hacer los *power users*- y efectuar la dilatada mudanza a Linux. Quiero decir: todo parece indicar que dominar Windows 8 va a requerir el mismo esfuerzo que podría requerir dominar **Ubuntu**. Incluso para los usuarios más novatos.

En ese contexto, entonces, esperaré un tiempo más a ver qué pasa con el modelo de tienda de aplicaciones, que será el que en última instancia definirá el éxito del sistema operativo. Mientras tanto, estaré muy atento al lanzamiento de la versión **12** del sistema operativo de **Canonical**. Porque, si un cambio impuesto ha de ser tan violento, quizás sea el momento de animarse e ir por más. Un mundo libre, no me quedan dudas, definitivamente es un mundo más feliz.



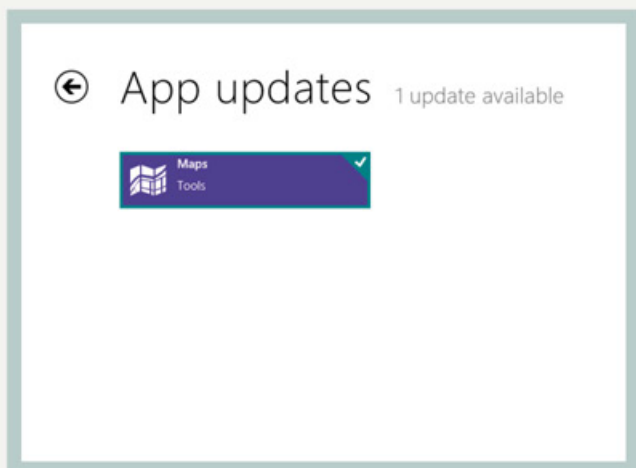
Esto es lo más cercano al escritorio con el menú [Inicio] desplegado que veremos en Windows 8. Tanto esfuerzo para el cambio... ¿no justifica un movimiento hacia Linux?



DOS MUNDOS, UN ÚNICO SISTEMA OPERATIVO

La dualidad es una característica básica de Windows 8. Hay dos modelos de interface (Metro y el escritorio), dos tipos de aplicaciones (las clásicas y las **Metro Style**), versiones para dos tipos de equipo (**ARM y x86**), y dos criterios estéticos (el Metro -sin bordes ni botones de maximizar o minimizar- y el clásico de ventanas). Y esa dualidad, que hace que todavía algunos aspectos del sistema nos resulten familiares, existe para extender las fronteras de Windows más allá de la PC pero también para prepararnos a los usuarios históricos para un futuro en el que -esto está claro- no habrá más **escritorio**.

Mientras tanto, el resultante es un híbrido en tensión que se sostiene porque uno *de veras* extraña la familiaridad de la barra de tareas y el área de notificación. Sin embargo, la tensión se nota. Quizás sobre todo en lo estético: nada del estilo Metro se ve en el escritorio -que apenas ha sido actualizado desde **Windows 7-**, y nada del escritorio se ve en el lanzador Metro. Cuando la tienda de aplicaciones esté lista y la oferta sea completa quizás la tensión de la que hablamos no se sienta tanto, y el movimiento hacia Metro sea masivo. Mientras tanto, hay tareas -como copiar un archivo, o ejecutar dos programas a la vez- que sólo pueden ser hechas en el escritorio. Cuya mayor novedad, más allá de la eliminación del botón **[Inicio]**, es la inclusión de las **cintas de opciones** en todas las ventanas del explorador de Windows.



El ícono de la tienda de aplicaciones en Metro muestra un aviso cuando hay actualizaciones para los productos que estamos utilizando.

Detrás de las esquinas

Para conectar las dos realidades que plantea Windows 8 aparecen, en efectivo reemplazo del menú **[Inicio]**, nuevos lanzadores en las **esquinas** de la pantalla. En el extremo inferior izquierdo, donde antes estaba **[Inicio]**, ahora encontraremos -al pasar el mouse por allí o al tocar ese sector de la pantalla en equipos táctiles- un acceso directo a Metro, cuyo nombre es -precisamente- **[Start]**. Asumimos que en la traducción el nombre será, nuevamente, **[Inicio]**. Pero eso no es todo: al activar esa esquina, veremos además -no importa en qué interfaz estemos- miniaturas de todas las aplicaciones en ejecución. Alcanzará con arrastrar el mouse sobre el borde izquierdo de la pantalla para recorrerlas.



¿El caso del menú contextual? En Metro, para sumar compatibilidad con dispositivos táctiles, fue en general reemplazado por el menú de opciones.

Cabe aquí una aclaración importante: en tanto las aplicaciones Metro no tienen botón **[Cerrar]**, sino que se *desactivan* al dejar de usarlas, quedan apiladas en ese sector de la pantalla y es probable que luego de un tiempo de uso tengamos muchas abiertas. Para limpiar la lista podemos hacer clic con el botón derecho sobre ellas y luego seleccionar **[Cerrar]**, el único ítem en la **Consumer Preview** de ese menú contextual.

En la esquina superior izquierda, al hacer clic, podremos acceder a la lista completa de aplicaciones en ejecución, no importa que estén activadas o no. Así, mientras que en el extremo inferior y luego de ver el botón del lanzador Metro veremos sólo las activas, aquí veremos la lista completa.



Junto con el panel de navegación del margen derecho se activa un cuadro con información horaria, de conectividad y de disponibilidad de energía.

En el extremo derecho, en cambio, tendremos acceso a las opciones básicas contextuales por aplicación. Allí encontraremos la búsqueda ([**Search**]), un interesante botón [**Compartir**] que se potencia con cada aplicación social que vamos instalando, un acceso directo al lanzador Metro ([**Start**]), información y acceso directo a los dispositivos conectados ([**Devices**]) y acceso a las opciones de configuración ([**Settings**]). Este último botón, desde Metro, nos ofrece acceso a una versión simplificada del **Panel de control**, aunque todavía tendremos que acceder a través del explorador a la versión completa si queremos la lista extendida de opciones tal como la conocemos en **Windows 7**.



El botón [Share] del panel de navegación se potencia según las aplicaciones que tengamos instaladas. Si contamos con clientes de Twitter, Facebook y Google+ podremos compartir vínculos y elementos directamente con él.

VERSIONES INTEGRADAS

Al momento de escribir estas líneas eran tres las versiones para el mercado **OEM** disponibles de Windows 8. La primera, **Windows Embedded Enterprise**, será lanzada un cuatrimestre después de la versión para el público masivo, y estará destinada para kioscos digitales y otros aparatos dedicados como **cajeros automáticos**.

Windows Embedded Standard, por su parte, será la primera versión compatible con **ARM y x86**. Como punta de lanza esta edición incluye todas las capacidades de seguridad y administración de las versiones estándar de Windows. Por último, también estará disponible la versión **Windows Embedded Compact**, destinada a dispositivos pequeños, ultraportables y especializados. Esta versión está armada sobre el core del futuro Windows Phone **Apollo**.

La experiencia sin touch

En nuestras pruebas utilizamos un equipo **All-in-One** de HP con pantalla táctil para probar la Consumer Preview, así como también una PC de escritorio con monitor clásico. En ambos casos corrimos el sistema operativo sobre máquinas virtualizadas con **1.5GB** de RAM, y el rendimiento fue apenas aceptable. Sin embargo, la gran diferencia la hizo el **touchscreen**. Definitivamente, Windows 8 está pensado para ser utilizado en equipos con pantalla táctil, y la diferencia en la experiencia de usuario se nota muchísimo.

Mientras que cuando disponemos de una pantalla táctil la usamos en conjunto con el mouse y el teclado y conseguimos una experiencia fluida tanto en Metro como en el escritorio, cuando sólo disponemos de mouse y teclado debemos recurrir compulsivamente a **[Alt+Tab]**, porque de otra manera la ausencia de una barra de tareas nos obliga a arrastrar el extremo superior de las aplicaciones para cambiar entre ellas. O a hacer 3 clics para alcanzar la lista.

Por supuesto, en el escritorio la experiencia es más cercana a la que ya conocemos, aunque la ausencia del botón **[Inicio]** hace que -si hacemos un uso profesional del equipo- debamos poblar de íconos el escritorio o que fijemos muchas herramientas a la barra de tareas.

Esto último, si contamos con un monitor wide realmente grande, no es un problema y acerca un poco Windows a la experiencia **Mac**.



El Panel de comando de toda aplicación Metro Style incluye un botón [...] que nos permite acceder al Panel de navegación del sistema, el mismo que encontramos en el margen derecho de la pantalla.

PANEL DE COMANDO

En la Consumer Preview de Windows 8 se hace referencia en muchos casos al **Command Panel**, un panel de opciones al que accedemos presionando el botón derecho del mouse que reemplaza al menú contextual. Ese panel, en equipos ultrapotátiles, es accesible a través del botón físico principal del equipo.

En las aplicaciones Metro Style, que funcionan a pantalla completa, el panel es central en tanto muestra las herramientas del programa. En la aplicación Metro Style de **Internet Explorer 10** (hay otra para el escritorio), por ejemplo, con el panel de comando tendremos acceso a los botones de navegación, a la barra de direcciones y a las pestañas. Por defecto, en esta y en casi todas las aplicaciones Metro, el total de la pantalla está destinado al contenido.

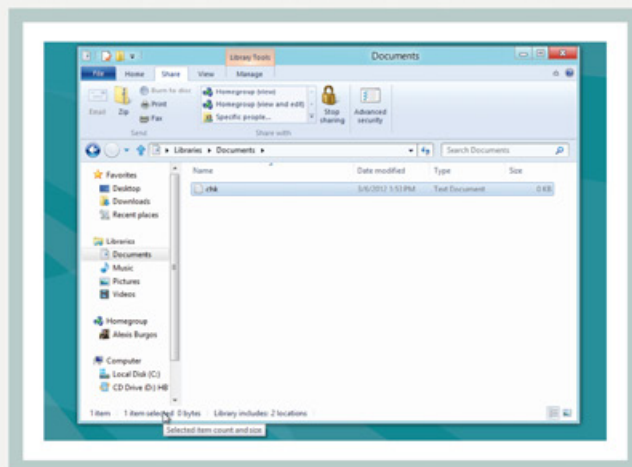
LAS REDES Y EL GRUPO EN EL HOGAR

A decir verdad, la primera impresión que da Windows 8 -que usa una cuenta de Windows Live, ahora llamada **Microsoft Account**, para iniciar- es que las redes locales y el trabajo en grupo ya no son un componente central del sistema operativo. Sin embargo, luego de un tiempo de uso la experiencia cambia y queda claro que la integración del ecosistema de la red al sistema operativo es tal que ya ni siquiera tiene un espacio dedicado.

La primacía del Grupo en el hogar

Mientras que Windows 7 introdujo la idea de **Grupo en el hogar** en las LAN, Windows 8 lleva el concepto al extremo y prácticamente reduce -al menos en la práctica y para usuarios **SOHO**- la red local a su ámbito. Esto es muy ventajoso en tanto la posibilidad de compartir archivos y dispositivos se hace transparente para el usuario, que no tiene ya que preocuparse por el acceso a la información.

Además, en la cinta [**Compartir**] del explorador podremos con un solo clic compartir el recurso con el Grupo en el hogar (en modo solo lectura o edición, con las opciones [**Homegroup (view)**] y [**Homegroup (view and edit)**]). Además, la opción [**Specific people...**] del apartado [**Share with**] nos permitirá invitar otros usuarios a compartir: hablamos incluso de usuarios de quienes apenas necesitaremos su nombre de cuenta Microsoft. Dejar de compartir un archivo o recurso es tan fácil como seleccionarlo y hacer clic en [**Stop sharing**]

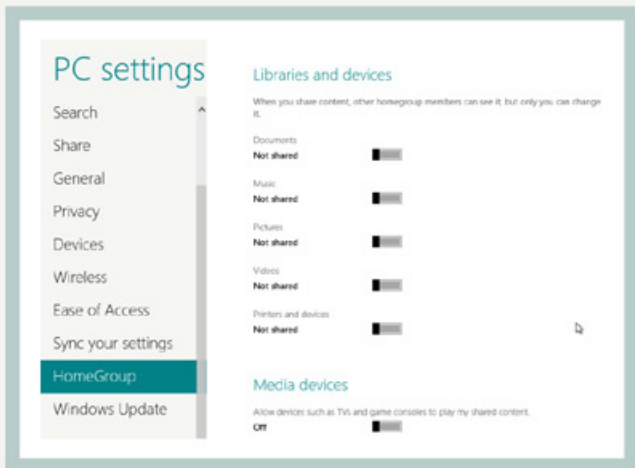


SkyDrive funciona también como una extensión del grupo en el hogar. Una app que permita integrarlos y conectarlos convertiría a la dupla en competencia seria para Dropbox.

El fin del nombre de usuario

El hecho de que la autenticación se dé ahora a través de la **Microsoft Account** hace que los nombres de usuario -y, por ende, las **contraseñas locales**- ya no existan en el equipo. Sin embargo, la compatibilidad *legacy* está asegurada y -con el botón [**Advanced security**]- podremos acceder a las opciones de red basadas en la semántica de nombres de usuario y contraseña. Por otra parte, en el explorador de Windows (que es ahora el único lugar desde donde podremos acceder a la red y al Grupo en el hogar, al menos hasta que haya una app Metro Style dedicada) existe la categoría [**Network**] además de la categoría [**Homegroup**], lo cual nos asegurará el acceso a los recursos disponibles en equipos con versiones anteriores de Windows. Lo que sí, deberemos -al menos en el primer acceso- completar el nombre de usuario y contraseña que usábamos en versiones anteriores de Windows para acceder a los equipos de la red local si no hay un **Grupo en el hogar** disponible.

Es de esperar, en cualquier caso, que futuras actualizaciones de seguridad para **7 y Vista** añadan soporte para **Microsoft Account**.



Desde el botón [Settings] del Panel de navegación del lanzador Metro se pueden configurar todas las opciones del Grupo en el hogar que un usuario sin experiencia puede necesitar.

CUENTA LOCAL

Aunque los rumores indican que esta opción no estará disponible en la versión final de Windows 8, actualmente es posible dejar de usar la **Microsoft Account** y poner a nuestro servicio, en su lugar, una cuenta local. Para ello debemos, en la pantalla [Inicio], activar el panel derecho y hacer clic en [Settings/More PC Settings...]. Entonces haremos clic en [Users] y presionaremos el botón [Use local account].

EN SÍNTESIS

Las novedades de Windows 8, que no incluye cambios estructurales realmente mayores, son así y todo tantas que no podemos esperar a tener la versión final del producto en nuestras manos y la tienda Windows funcionando para ver en qué medida esta versión de tránsito hacia el fin del escritorio mejora nuestra experiencia como usuarios.

Lo que sí está claro es que Microsoft ha hecho una apuesta seria para traer la nube, a la que ha respetado a rajatabla, al escritorio. **Twitter, Facebook, LinkedIn**, el conjunto completo de **Google Apps (Calendar y Gmail** incluidos), SkyDrive y cuantos servicios web vayan apareciendo tienen un espacio asegurado en el escritorio y son perfectamente compatibles con las apps Metro Style predeterminadas. Pero... ¿y los que estábamos migrando finalmente a las interfaces web? Ciertamente, la propuesta de Windows 8 está más cerca de la de **Ubuntu** que de la de **Chrome OS**.

Microsoft, con el lanzamiento de la Consumer Preview de Windows 8, lo que está poniendo en discusión es un modelo de acceso a la nube que sigue teniendo una pieza de software propietario -la **app**- como componente central; un modelo en el cual el acceso web sigue siendo un acceso **alternativo**. Muy bien le está funcionando un sistema similar a **Apple**, y de alguna manera también a **Canonical**. Sin embargo, lejos está este modelo del de Google, en el cual el navegador -casi que no importa cuál- sigue siendo el único componente necesario para acceder a los datos. Que, en última instancia, se presentan como la única estrella.

Falta mucho para sacar conclusiones. Esperamos, mientras tanto, haber dejado en claro en qué medida el nuevo Windows modificará nuestra experiencia de usuario, y qué decisiones debemos tomar antes de pensar en el cambio. No son estos los años noventa: Windows no es la única opción, y entonces no estamos obligados a migrar ni a invertir en hardware y software frente a un nuevo lanzamiento. ¿Qué piensan ustedes?

Esperamos que compartan con nosotros sus conclusiones en **Facebook**, en nuestro **blog** y por correo electrónico a alexis.burgos@dattamagazine.com.



CARRERAS INFORMÁTICAS A DEMANDA

Desde que la computación se instaló en todo hogar, comercio y empresa, la demanda de profesionales que cubran estas áreas ha ido creciendo de manera exponencial, y la diversidad de puestos que fueron apareciendo en el mundo de la informática no deja de ser novedad. Si estás interesado en apuntar el GPS de tu futuro hacia alguna carrera informática no te pierdas esta interesante nota.

Programador, Analista de sistemas, DBA, Ingeniería en sistemas, Licenciatura en sistemas, Ingeniero informático, Técnico en desarrollo de aplicaciones, Técnico en soporte de PC y redes informáticas, Programador especialista en videojuegos y un sinnúmero más de carreras informáticas inundan el futuro de adolescentes y adultos apasionados por este mundo binario. Pero claro, dependiendo del destino que queramos para nuestro futuro inmediato, hay opciones que pueden resolverse en tan solo dos años y medio, y otras algo más complejas que pueden llevarnos unos cinco o seis años. Otro tema importante al cual no podemos escapar es nuestro lugar de residencia, que puede ser tanto la Ciudad Autónoma de Buenos Aires,

que nos ofrece un amplio abanico de posibilidades, como el pueblo más remoto de la Argentina, donde apenas llegan a ser 2.000 o 3.000 habitantes. Por suerte para cualquiera de estos últimos dos ejemplos tenemos una solución acorde para cada interés personal y para cada bolsillo.

El objetivo de esta nota es poder poner en claro la diferencia entre las distintas carreras y los tiempos que nos puede insumir cada una de ellas. Para separar las aguas y aclarar un poco nuestra confusión como lectores, le dedicaremos una introducción a cada carrera y la ubicaremos en tiempo y espacio para conocer mejor qué beneficios podemos obtener de las mismas.



PROGRAMADOR /ANALISTA PROGRAMADOR

Ser un profesional en desarrollo de aplicaciones de escritorio o para Internet es una de las carreras más cortas que existe actualmente. En la misma se ven los conceptos generales del uso de la computadora, una introducción a las bases de datos y a los aspectos básicos que podemos encontrarnos como obstáculo para desarrollar una aplicación base que permita la manipulación de datos a modo informativo y la generación de reportes. Un analista programador consigue con su título desarrollarse como profesional para crear una simple aplicación que maneje el stock de una compañía, como también toda información relacionada con las compras, ventas, proveedores, clientes y demás información financiera.

YO QUIERO SER UN SIMPLE PROGRAMADOR!

Seguramente cuando nos entusiasamos o nos enamoramos a primera vista de la profesión de programador, queremos ya mismo iniciarnos en el tema y comenzar a programar en una compañía. Sí, esto es posible lograrlo, a través de diversos cursos podemos en pocos meses formarnos como programadores y comenzar a desenvolvemos como tal. Hay cursos que duran un par de meses y al finalizar el mismo ya conocemos una herramienta de programación, una base de datos y podemos programar tranquilamente. La salida al mundo laboral ya la garantizamos a través de este curso, pero con el correr del tiempo iremos encontrándonos con piedras en el camino que deberemos aprender a sortearlas, y no siempre es tan

fácil lograrlo. Esto se debe a que la formación de un curso de programación principalmente nos formará como tales, pero en el 99% de los casos quedan afuera aspectos legales y deontológicos de aprendizaje, como ser la base estándar de una simple operación contable **DEBE/HABER/SALDO**, o el trato directo con uno o más clientes. La diferencia de las carreras con los cursos arranca siempre es vista en estos aspectos.

Uno puede ser una persona con una alta capacidad de aprendizaje, pero la formación académica incluye estos aspectos básicos, sean contables o de ingeniería social que un curso no te da. Así mismo, un curso de programación tiende a formar principalmente a las personas con las herramientas de software que más se utilizan en el mercado. El tiempo nos enseñará que ser un Analista programador no nos garantiza todo, ya que deberemos a futuro tener en cuenta el tomar cursos de especialización en nuevas tecnologías, o ver la manera de adquirir libros para poder actualizarnos a lo último en lenguajes de programación.

La carrera de Analista programador dura entre dos y tres años, dependiendo la institución que elegimos (estatal, privada, privada con subvención, etc.). Si no quieren esta carrera y simplemente les interesa un curso de programador, les recomiendo leer el número pasado de Pixels&Code (#11, Marzo 2012), donde salió un completo informe de carreras específicas para actualizar conocimientos al mundo mobile, y en dichos centros también se pueden encontrar carreras como las que hablamos en esta nota: <http://pixelscode.com/marzo-2012/?#/46/>



DBA (DATABASE ADMINISTRATOR)

Esta carrera aún no ha sido oficializada con este título por ninguna universidad o instituto terciario. Generalmente, el rol de un DBA es la instalación, puesta a punto y mantenimiento de una base de datos, principal fuente de almacenamiento de toda información propia de una compañía. Quienes se especializan en esta profesión, generalmente adquieren en principio los conocimientos de programación o administración avanzada de servidores, y con el tiempo tuercen sus labores para esta área. En el mercado existe una variedad importante de base de datos, y si bien la esencia es la misma para todas, no siempre es lo mismo trabajar con un motor de base de datos u otro.

TÉCNICO EN SOPORTE DE PC/REDES INFORMÁTICAS

Esta profesión es la que comúnmente conocemos como soporte técnico o técnico en computación. Las labores específicas para este puesto son: instalación, configuración y reparación de computadoras tanto a nivel de hardware como de software. Configuración de estaciones de trabajo en red, manejo y puesta a punto de infraestructura de redes de computadoras, conexión con servidores, administración de servidores de archivos/correo electrónico y acceso a **Internet/ Intranet**. Estos últimos puntos se vuelcan a un experto de redes informáticas más que a un técnico en PC. También un técnico en redes informáticas administra, configura y repara el hardware que pone en funcionamiento una red informática: **Routers/ Switches** administrables por software, firewall basados en hardware+software, etcétera.



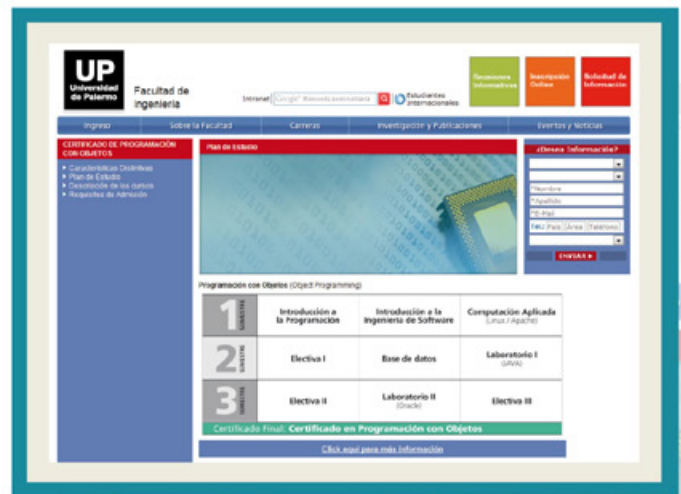
LICENCIATURA EN SISTEMAS/ INFORMÁTICA

Las carreras de licenciatura generalmente habilitan al profesional recibido a conocer los lineamientos necesarios a nivel software y hardware para planificar e implementar el desarrollo de una solución informática para todo tipo de empresas. A su vez dentro de la carrera se ven aspectos sociales, administrativos y legales, para que el profesional pueda llevar adelante una solución tanto de manera técnica como de manera social, y así poder converger una solución práctica para ambos sectores, manejando un lenguaje técnico o natural, según sea el caso.

La duración de estas carreras implica una cursada promedio de cinco a seis años de duración, permitiendo al egresado también perfeccionarse para dictar cátedras a futuro sobre las materias correspondientes a la carrera. Dentro de la carrera de licenciatura se pueden obtener títulos intermedios como ser Analista programador y Analista de sistemas, los cuales tienen una duración de entre dos y tres años respectivamente.

INGENIERO EN SISTEMAS/ INFORMÁTICA

Esta carrera cubre para sus egresados los aspectos básicos relacionados al hardware y software propio de la rama que estamos tratando, haciendo más hincapié en la carrera de sistemas a todo lo relacionado con el Software mientras que a la informática le compete temas relacionados con software y hardware. Dentro de estas carreras, el desarrollo de software es contemplado a un nivel bastante más bajo de lo que implican los desarrollos de sistemas administrativos/ contables/ financieros. El profesional que egresa de estas carreras podrá además de llevar adelante estos desarrollos, perfeccionarse con lenguajes de programación que interactúan más directamente con hardware, como ser los sistemas operativos o software especializado en robótica.



PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Generalmente esta carrera se aborda desde una tecnicatura. Al momento no hay una licenciatura pensada para este rubro, ni tampoco un título de ingeniería. Sí permite esta titulación poder ser complementada con alguna carrera de grado, rindiendo previamente las equivalencias necesarias para poder abordar la misma. El espectro de especialización de un técnico en programación de videojuegos cubre desde la necesidad básica de conocer uno o más lenguajes de programación, conjugados con la física y álgebra necesaria, siendo estas últimas dos pilares principales en un videojuego tan básico y sencillo como demuestra ser **Angry Birds**. A su vez, el técnico, quien se especializa en lenguajes de programación, también adquiere conocimientos básicos del manejo de aplicaciones de diseño gráfico, edición de video y lineamiento de historietas, donde en el conjunto final se obtendrán los skills necesarios para desempeñarse como desarrollador. En un principio estas carreras terciarias eran propias de institutos privados, pero por suerte esta última década, donde los dispositivos personales y portables crecieron de manera exponencial, algunas universidades decidieron reformular el tema para llevarlo al campo profesional, y dejar de tratar la programación de una aventura gráfica como un juego de niños.

OK, ¿ENTONCES QUÉ ESTUDIO?!

En principio, podemos tener bien en claro que siendo jóvenes podemos elegir una carrera terciaria para lograr en un corto tiempo un título que nos habilite a cobrar un sueldo decente y nos inserte en el mercado laboral bien rápido. Si queremos insertarnos en el mercado aún más rápido, podemos aplicar un curso de un par de meses que nos habilite a programar en algún combo de herramientas de programación/base de datos y aplicar aún más en el mercado, pero debemos comprender que esta solución es algo rápido para un futuro corto.

Podemos optar por esta última solución si queremos trabajar ya, y al insertarnos en el mercado laboral, podemos dedicarnos a hacer la carrera terciaria más cómodamente. Esto último nos habilitará para crecer dentro de la empresa, ya que aunque nos apasione a fondo la programación, para el desarrollo de software e investigar a fondo las nuevas tecnologías el rango productivo del ser humano que se dedica a esta carrera está al 100% dentro de los 20 a 29 años.

Mayormente quienes pasaron los 30 años de edad tienden a volcar su puesto laboral hacia el liderazgo de equipos de desarrollo. Debemos tener en claro que después de los 30 años la curva de aprendizaje de un lenguaje de programación o nueva herramienta para desarrollo, se nos vuelve más compleja, ya que a esa edad comenzamos a tener muchas más obligaciones.

Quienes aspiran a un futuro más alto, aplican una Licenciatura o una carrera de Ingeniería para lograr a futuro una gerencia dentro de la compañía donde se desempeñan. Quienes eligen una Licenciatura o Ingeniería desde la finalización de sus estudios de nivel medio, pueden acotar los tiempos de crecimiento profesional, gracias a la formación académica que estas carreras aplican en las personas.

CARRERAS A DISTANCIA

Si ya no estamos para trotes universitarios, lidiar con el transporte de las grandes ciudades y correr desde el trabajo a clases, y de clases a casa, o si nuestro trabajo nos ocupa gran parte del día y no nos permite llegar cómodos a cursar materias, ya debemos pensar seriamente en abordar una carrera a distancia. Las mismas tienen todo lo



necesario para ser un verdadero profesional, y sin importar donde estemos, podremos cursar la carrera de nuestro interés, y manejar nuestros tiempos de estudio como nos sean más cómodos.

Una de las principales recomendaciones en educación a distancia es la Universidad Nacional del Litoral (www.unlvirtual.edu.ar), situada en Santa Fe, Argentina. Esta universidad nos permite cursar las siguientes carreras a distancia:

- Tecnicatura en informática aplicada al diseño multimedia y de sitios web.
- Tecnicatura en informática aplicada a la gráfica y animación digital.
- Tecnicatura en diseño y programación de videojuegos.
- Tecnicatura en informática de gestión.

Si bien todas apuntan a un nivel terciario y no universitario, debemos tener en cuenta que al recibirnos, podremos complementar con una licenciatura o ingeniería habilitante, ya sea a distancia como de manera presencial en cualquier otra universidad.

El promedio de estas carreras dura entre 2 y 1/2 años y 3 años. El costo estimado total de una carrera de estas características en dicha universidad ronda los \$ 6.000 (pesos seis mil), y tienen más de cien centros de apoyo con profesores reales, que nos permiten evacuar cualquier duda una vez a la semana, a través de toda la Argentina.

Otra universidad que nos brinda este servicio de educación a distancia es el Instituto Superior Santo Domingo, (www.issd.edu.ar), situado en Córdoba, Argentina. En éste también encontramos algunas carreras terciarias a distancia, a saber:

- Analista de Sistemas de la Computación.
- Técnico superior en Sistemas de telecomunicaciones.
- Técnico superior en Servicios para internet.
- Técnico superior en Diseño web.

Este instituto tiene Articulación con la Universidad Blas Pascal, IUA y Palermo, donde se podrán continuar los estudios de grado superior.

El costo aproximado de alguna de las carreras mencionadas es de \$ 700 al mes, y la duración de sus carreras es entre 2 y 1/2 años y 3 años.

ISIV es otro instituto que brinda carreras a distancia. (www.isiv.edu.ar). Podemos destacar como relacionadas a sistemas:

- Técnico superior en Análisis de Sistemas.
- Técnico superior en informática Administrativa.

El tiempo estimado de duración de estas carreras es de 3 años, y no se dispone de la información relacionada al costo promedio de una carrera en dicho instituto.

Atlantic International University (<http://www.aiu.edu>), también tiene titulaciones habilitantes en Argentina, como en otras partes de América Latina. Las carreras allí ofrecidas son:

- Ingeniería informática.
- Ingeniería computacional.
- Licenciatura en Telecomunicaciones.
- Licenciatura en Informática.

La Universidad Siglo XXI, situada en Río Cuarto, Córdoba, dispone de otras carreras universitarias a distancia, donde podremos titularnos en:

- Ingeniería en Software
- Licenciatura en Informática

Para más información pueden ingresar a <http://www.21.edu.ar/>

Para quienes quieran volcar su perfil a la enseñanza, la Universidad Nacional de Lanús (www.unla.edu.ar), nos provee cursar a distancia una Licenciatura en informática Educativa. Deben tener en cuenta que esta especialidad exige ciertas titulaciones universitarias o terciarias de al menos 3 años de duración.

El instituto universitario aeronáutico dicta la carrera de Ingeniería en Sistemas informáticos, que tiene una duración de 5 años, entregando el título intermedio de Analista de sistemas informáticos al finalizar el tercer año de la carrera. Pueden encontrar más info en www.iua.edu.ar



CONCLUSIÓN

Si bien en Latinoamérica aún está muy verde la cuestión de estudios a distancia, lugares de Argentina como Córdoba y Santa Fe ya tienen varios años de experiencia en estos sistemas, lo cual los pueden dar como confiables. Igualmente, siempre conviene enviar consultas para obtener costos y seguir averiguando cuál es el más conveniente. Buscar opiniones en foros de discusión nunca viene mal. Debemos pensar que para elegir el lugar correcto para iniciar nuestros estudios a distancia, necesitamos invertir tiempo en investigación y opiniones, con lo cual no nos desesperemos por comenzar a estudiar ahora. Incluso si nuestro objetivo es obtener una Licenciatura o Ingeniería, tal vez podamos comenzar a estudiar en un terciario y pasarnos al finalizar la tecnicatura a otro centro universitario de enseñanza.

Hay mucho más por encontrar en Internet sobre estas carreras. Los invito a través de este puntapié inicial que les di a que investiguen un poco más y vean cómo definir su futuro de estudios el cual, por suerte, se nos acerca a través de la gran red de redes hasta nuestro domicilio.



En estos tiempos, para la mayoría de los habitantes del planeta, es impensado vivir al margen de las nuevas tecnologías y la informática. Sin embargo, estos rasgos generales y llenos de promedios extraídos mayormente de encuestas que sólo arrojan números duros, están compuestos por distintas realidades que surgen de la suma de los segmentos de la población que son objeto de dichas investigaciones. En esta oportunidad, DattaMagazine cuenta con la posibilidad de ver, desmenuzar y sacar conclusiones acerca de una parte, de un nicho dentro de la sociedad conformado por los adultos mayores y su relación, precisamente, con toda la cuestión neo tecnológica a la que viene tratando de acostumbrarlos este *siglo de la información*. Y ellos han sabido demostrar que no existen límites para subirse al

ruedo tecnológico. Cómo la usan, en qué ocasiones la eligen, qué prefieren saber de ella y en qué se sienten beneficiados los (en algunos casos) abuelos que transitan por el 2012.

La experiencia en la vida es una de las cosas más añoradas en cualquiera de las etapas que los seres humanos tienen que transitar. No está claro si se trata de una ecuación entre vivencias adquiridas y formas de ver las cosas, o una función abarcadora (del tipo que fuere) entre lo que es instintivo y lo que es propio de lo elegido. Pero lo cierto, podría rondar, o, mejor, definirse, por las ganas de vivir una vida eterna o al menos más de una. Cada vez que la tecnología propone un cambio -y, a fuerza de verdad, puede admitirse que sucede con más



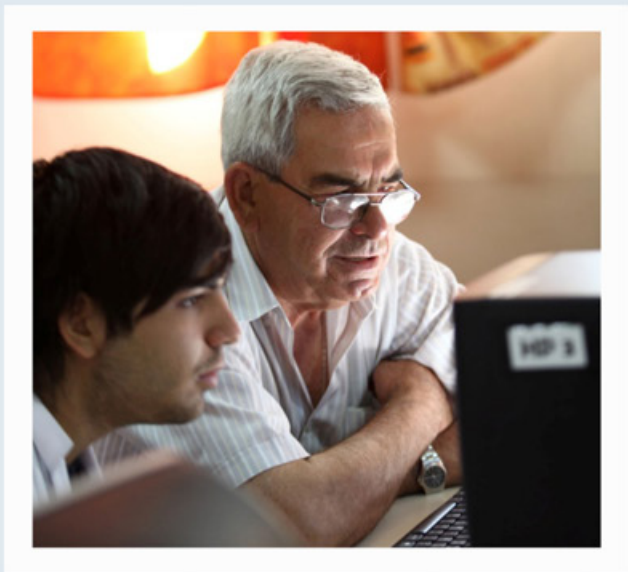
GENERACIÓN DIGITAL SIN LÍMITE DE EDAD

LA TECNOLOGÍA HA SABIDO BRINDAR HERRAMIENTAS QUE PERMITIERON A LOS ADULTOS MAYORES DESCUBRIR UN UNIVERSO SIN LÍMITES. GRACIAS A ESTA INSERCIÓN, SE HA COMBATIDO EL ASILAMIENTO Y EL SEDENTARISMO, PERMITIENDO A PERSONAS DE LA TERCERA EDAD CONOCER NUEVOS HORIZONTES.

frecuencia de la que el común de la gente podría asimilar surge de repente la pregunta repetida: «¿en qué derivará todo de acá a unos pocos años?». Del futuro siempre incierto, poco se arriesgará con aires de afirmación; más, del día a día que propone esta sociedad, habrá muchas cosas por decirse/confirmarse/vanagloriarse/desmentirse. Todos formamos parte de una sociedad massmediatizada desde hace varias décadas, lo que inferiría que la adaptación a medios de comunicación tradicionales es un hecho concretado y concreto.

Aunque, mirando bien al 2012, no puede escaparse que la red de redes, tan globalizada, admite sólo reafirmación de cuánta dependencia a ella tiene la sociedad en su conjunto. Niños, jóvenes, adultos y adultos mayores

están inmersos en este nuevo paradigma que propone esta centuria. Con los niños con todo por aprender y aprehender, con los jóvenes que se deleitan a veces con el uso de la computación, y con los adultos que, tal vez de a ratos trastabillando, adquirieron hábitos de consumo de internet, quizás haya mucho dicho hasta hoy. Pero, al hablar sobre quienes forjaron la sociedad actual, personas que hoy oscilan dentro del rango de la ex tercera edad (hoy llamados «adultos mayores»), viene a la mente un conjunto de preguntas sin responder y prejuicios a la hora de asociarlos a las nuevas tecnologías. Bien. ¿Cuántos lectores de Dattamagazine habrá que tienen, además del disfrute de ver a sus abuelos a diario, la posibilidad de ayudarlos a «amigarse con la tecnología» (como decía una publicidad), de enseñarles



a manejar internet e indicarles de qué se trata y cómo se usa una red social? El preconceito apunta a que podría llegar a creerse que nuestros adultos mayores no están interesados en aprender «esas cosas». Sin embargo, indagando a gente de entre 60 y 75 años, se cae en la cuenta de que no deja de ser eso: sólo un prejuicio. Pues muchas más personas de las que se pueda imaginar están dispuestas (y por cierto, con muchas ganas) a poder absorber conocimientos que les permitan notarse incluidos en el siglo XXI. Las razones que esgrimen son varias, pero hay algunas que sobrevuelan en la mente de la mayoría de nuestros abuelos. Por ejemplo, el hecho de tener la posibilidad de volver a conectarse con gente que hace mucho no ven, o hasta animarse a conocer a gente nueva en su vida. Entre los motivos, se encuentra muy presente el hecho de escaparle a la soledad, a ese confín indeseado, o también a este presente en donde los aloja la sociedad en su conjunto, un poco apartados ya de la construcción diaria del mundo.

ENCUENTROS CERCANOS DEL TERCER TIPO (PERO POR VIDEOCONFERENCIA)

Las vicisitudes y circunstancias de la vida suelen encontrar a cada uno, en situaciones poco pensadas o felices, como puede ser el distanciamiento de familiares y amigos que en tiempos anteriores formaban parte del círculo de lo cotidiano. Una de las revoluciones que arrojó la invención de internet fue, justamente, poder contar primero con una conexión instantánea, y luego con el comienzo de la comunicación, proceso que a fuerza de

verdad, viene a cumplirse en segunda instancia aunque no siempre (pero no será este el artículo periodístico indicado para aclarar las diferencias entre conexión y comunicación). Esto dio paso a poder ubicar a personas que formaban parte de un pasado (a veces remoto) con quienes se ha vivido parte de la niñez, adolescencia o crecimiento en general (podrá ser el caso de encontrarse con ese primer novio o amigos ya lejanos que marcaron algunos caminos de la vida de cada persona, por ejemplo). Las personas que se hayan en este período de adultez mayor, confiesan que lo primero que añoran es tener la posibilidad de ver qué ha sido de la vida de las ramas de la familia de las que han perdido todo rastro (por peleas anacrónicas, por mera circunstancia del destino o lo que fuere). A través de redes sociales como Facebook o por medio de chats instantáneos como Live Messenger, culminan haciendo realidad la posibilidad de rastrear su pasado, de encontrarse con esas vidas anteriores vividas, y de ponerse el día con todo lo que se han perdido desde la separación hasta ahora que se vuelven a juntar (virtualmente en principio, pero luego muchos logran reencuentros reales contantes y sonantes, como nunca lo hubieran imaginado).

Otra arista de lo favorable que resultó la era de la convergencia de las comunicaciones, incide directamente en la conformación de nuevas amistades. Rompiendo cualquier preconceito, los adultos mayores se animan cada vez y con mayor ímpetu a conocer pares (de igual o distinto sexo) a través de la red de redes. Llámense actualización, o como fuere, este segmento de la sociedad parece no estar dispuesto a sucumbir ante los avances de la informática y sí deseoso de subirse al tren de la novedad, para sacarle el mayor provecho posible. Son repetidas las oportunidades en que, en entrevistas personales, hombres y mujeres que superan los 65 años (y muchas veces con creces) confiesan abiertamente que encuentran divertido establecer contactos con extraños que hasta pueden llegar a convertirse en ciber-amigos, indistintamente de qué edad declare su nuevo interlocutor.

Lógicamente, cada red social con sus particularidades, sus reglas de privacidad parecidas o distintas en unos casos y en otros, hacen más fácil la concreción del deseo de compartir al menos una parte de las vivencias de cada cual. Y sucede que, más de una vez, se pasa de la virtualidad de ser ciber-amigo a una relación personal, frente a frente, para quienes se animan/arriesgan a un poco más.



DISMINUIR LA BRECHA DIGITAL

El camino del aprendizaje puede ser recorrido también sin miedo. En la actualidad existen organizaciones y emprendimientos privados que ofrecen cursos de capacitación especializada en informática para adultos, con el sentido de hacer bien amena la labor de aprender, de adentrarse en ese mundo desconocido pero con el menor de los temores, ya que está comprobado luego de largas investigaciones que la inserción del mundo informático a la vida de estas personas estimula sus cerebros, la memoria y pone en actividad partes del cerebro que antes estaban estancas. De este modo, todos pueden aprender, sin importar la edad, siempre que la actitud esté presente. Los cursos se arman teniendo en cuenta una enseñanza sistemática, implicando que los profesores tengan en claro como base para transmitir los conocimientos que el alumno desconoce todo lo referente a las TICs (tecnologías de la informática y las comunicaciones), por lo tanto se elabora un programa que en principio posee cosas básicas y, curso adelante, ahondando ya sobre qué es internet, qué representa esta red de redes en un mundo globalizado, cómo su uso es posible de hacer que obtengan beneficios propios, pero, a su vez, qué cuidados se deben tener para poder navegar en forma segura, entre muchas otras enseñanzas, como para sintetizar.

La Universidad de California (UCLA) desarrolló una investigación que pone de manifiesto los motivos científicos que argumentan que esta inserción aumentó la actividad cerebral.

Gary Small, profesor de psiquiatría y científico titular del Centro de Estudios de Memoria y Envejecimiento de UCLA, explicó que “esto ocurre porque navegar por internet es una actividad que nos obliga a activar centros clave del cerebro humano. Navegar activa partes vitales que controlan la forma como tomamos las decisiones y también, aquellas que determinan nuestro razonamiento complejo”. El estudio también reveló que “las tecnologías informáticas emergentes podrían tener efectos fisiológicos y beneficios para sujetos de mediana edad y edad avanzada mucho mejores que los generados por la lectura de libros.

Teena Moody, investigadora del Instituto Semel de Neurociencia y Comportamiento Humano de la UCLA y líder del estudio, dijo que “las búsquedas online pueden ser una forma simple de ejercitar el cerebro y podría ser utilizado para elevar las habilidades mentales en los ancianos”.

TEJER, CUIDAR NIETOS Y APRENDER A LA VEZ

La identificación de una persona durante los años de “frente plateada”, se da con mucha fuerza en el plano familiar desde el momento en que esta se convierte en abuelo o abuela. Esta generalidad no se acota al cuidado de los nietos, sino que se relaciona directamente con el deseo de una mejor comunicación con ellos. Es sabido que los niños pasan muchas horas frente a una computadora, y sus *dialectos*, jergas, tienen mucho que ver con el plano de la informática. Es aquí uno de los motivos por los que los adultos mayores acuden hacia las computadoras e internet, en una ansiosa y posible pretensión de saber cómo hablan los nacidos en la era de internet y, de ese modo, poder entablar un mayor acercamiento con ellos. Con actitud de abuel@modern@, les demuestran que pueden ser tan compinches en la comunicación como cualquier amigo de ellos. Las estrategias son muchas; los motivos, diversos; los beneficios, más de los que cualquiera podría imaginar; sin embargo, a la hora de las nuevas tecnologías, cualquier argumento es válido para acercarse a ellas sin recelo, sin temor a con qué podrán encontrarse y a cuán difícil puede llegar a ser aprender, incluso, si la persona neófito en el tema supera la edad de 60, 70, u 80 años. Ellos, los que ya no salen los fines de semana a bailar, pero en cambio su vida está rodeada del afecto de las personas que las hacen felices y pueden ayudarlas a tocar ese bicho raro llamado computadora.

LA COMPETENCIA DEL ESTÁNDAR
QWERTY, USADO POR EL
99.99% DE LOS USUARIOS

TECLADOS ALTERNATIVOS

Si existe un periférico para PC poco tenido en cuenta, ése es el teclado. La mayoría de los usuarios no se detiene a pensar en él, y mucho menos están dispuestos a invertir en adquirir uno de primera calidad. Algunos, un poco más exigentes, se conforman con tener algunas teclas adicionales para el manejo de aplicaciones de Internet, oficina y Multimedia. Pero quienes trabajan una alta cantidad de horas diarias con una computadora conocen bien la importancia de tener un buen teclado. No se trata solamente de garantizar durabilidad y permitir una elevada velocidad de tipeo, sino también de cuidar la salud de sus usuarios. Enfermedades del siglo XXI, como el Síndrome del Túnel Carpiano, llevan a muchas personas a preguntarse si existen alternativas a los teclados tradicionales. Aquí te presentamos las más difundidas.

BREVE HISTORIA DEL QWERTY

Muchos de los trastornos óseos y musculares asociados al uso prolongado de los teclados están asociado al estándar QWERTY, altamente predominante desde la masificación de las máquinas de escribir. Nació en 1878, cuando el editor de periódicos e imprentero Christopher Latham Sholes, que diez años antes había patentado la primera máquina de escribir, le vendió los derechos de su invento a la empresa Remington & Sons. Entre el diseño original de Sholes (dos filas de teclas en un orden casi alfabético) y el que incorporó Remington a su "modelo 2", que fue un enorme éxito de ventas e impuso el layout QWERTY definitivamente, el teclado sufrió una buena cantidad de cambios.

El objetivo era lograr un "mapeo" que evitara que los brazos metálicos de la máquina que contenían los "tipos" (caracteres) se trabaran, manteniendo al mismo tiempo una alta velocidad de escritura. Se dice que el último cambio en el layout, invirtiendo los lugares de las teclas "R" y "I" para llevarlos a donde se encuentran en la actualidad, tuvo lugar para que los vendedores de Remington menos duchos en la operación de la máquina no tuvieran inconvenientes al demostrarle a los potenciales compradores las bondades de la misma escribiendo velozmente la palabra "TYPEWRITER" (en inglés, máquina de escribir).

Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com



La Remington N°2, que catapultó a la empresa al renombre mundial, fue la máquina que provocó la masificación del diseño QWERTY. También fue la primera en incorporar caracteres en minúscula, a través de dos teclas de "cambio" (shift).





El teclado Dvorak, que toma el nombre de su creador, fue el primer intento por hallar un layout superior del QWERTY. Pese a ser el preferido de grandes próceres de la industria informática, como Steve Wozniak -fundador de Apple- o Bram Cohen -autor del protocolo BitTorrent), su empleo nunca llegó a popularizarse.

EL TECLADO DVORAK

Tras haber estudiado en detalle el impacto fisiológico y psicológico de los teclados QWERTY, el Dr. August Dvorak, psicólogo y profesor de ciencias de la educación de la Universidad de Washington, desarrolló un mapeo alternativo en el año 1936, con la asistencia de su cuñado, el Dr. William Dealey. Cambiando completamente el diseño estándar -mantuvo solamente los números en la fila superior-, Dvorak afirma haber logrado incrementar notablemente la velocidad de escritura, reducir la cantidad de errores, y lo más importante, reducir los riesgos de lesiones causadas por movimientos repetitivos, ya que su invención está cuidadosamente calibrada para disminuir la cantidad y longitud de los movimientos que los dedos realizan al escribir.

Durante la época de oro de las máquinas de escribir, el layout Dvorak alcanzó muy poca difusión. Ocurre que la mayoría de los fabricantes de equipamiento para oficina sabían bien que sus compradores no estaban dispuestos a arriesgarse a la baja considerable en la capacidad de trabajo de los usuarios de las máquinas hasta que aprendieran el nuevo sistema. Tampoco desearían gastar dinero en equipos a los que algunos operadores directamente nunca lograrían adaptarse.

Con la masificación de la informática, los teclados Dvorak lograron una mayor popularidad, especialmente luego de que los dos Sistemas Operativos de escritorio más populares (Windows y GNU/Linux) le dieran soporte. Justamente, la mayoría de sus partidarios son grandes figuras de la industria de la computación, aunque también es favorecido por quienes buscan una óptima velocidad de tipeo. De hecho, la actual tenedora del récord mundial de velocidad de escritura en teclados tradicionales, Barbara Blackburn, es usuaria del mapeo Dvorak.

Este hecho torna indiscutible la superioridad de este layout sobre el QWERTY en este aspecto, pero en otros -por ejemplo, la reducción de lesiones- existe controversia, ya que algunos expertos afirman que no hay suficiente evidencia científica que lo demuestre definitivamente.



AZERTY es una variante del QWERTY muy popular en los países francófonos.

AZERTY

Aunque se desconoce su origen, lo cierto es que el layout AZERTY surgió en Francia a finales del siglo 19, alcanzando una gran aceptación tanto en este país como en Bélgica y Portugal. Se trata de una leve variación del QWERTY, ya que difiere en unas pocas teclas (intercambian sus lugares la A con la Q y la W con la Z, y la M pasa del final de la cuarta línea al final de la tercera). Se sigue utilizando ampliamente en los países de habla francesa antes mencionados, aunque en Portugal fue completamente desplazado por el QWERTY cuando las empresas reemplazaron las máquinas de escribir por equipamiento informático.

Una anécdota curiosa es que en el país lusitano, el AZERTY había reemplazado durante la década del 70 a un layout hoy completamente olvidado: el HCESAR, impuesto por decreto por el tirano Antonio de Oliveira Salazar, Primer Ministro portugués entre 1932 y 1968. Este diseño, obligatorio en la administración pública durante su gestión, tenía los números del 2 al 9 en la primera fila (como los más veteranos recuerdan, el 1 y el 0 no se incluyeron en las primeras máquinas de escribir, ya que podían reemplazarse por la L minúscula y la O mayúscula), las letras H C E S A R O P Z en la segunda fila, Q T D I N U L M X en la tercera fila, y Y Ç J B F V G K E en la cuarta y última.





Dicen que quienes usan un teclado Maltron (o cualquiera de sus clones, que surgieron como hongos al poco tiempo) nunca vuelven a tocar uno tradicional.

MALTRON

La inventora sudafricana Lilian Malt, experta en entrenar secretarías, fue probablemente la primera en notar que la principal causa de las lesiones musculares y óseas por el uso repetitivo del teclado no se debía a la disposición de las teclas, sino a su ubicación espacial.

Durante la década del sesenta, concibió un teclado de superficies curvadas, donde el ángulo de las teclas está pensado para compensar la distancia que deben recorrer los dedos para acceder a ellas. Esta idea no tuvo aceptación en un principio, hasta que Malt conoció al ingeniero Stephen Hobday, propietario de una empresa de electrónica, en 1974. Hobday había fabricado un teclado para personas que carecieran de una mano, y ambos comprendieron rápidamente que sus ideas eran complementarias.

Al poco tiempo Maltron, la empresa creada por ambos, se especializó en diseñar y fabricar teclados pensados para personas con distintos tipos de capacidades, abarcando desde distintos tipos de RSI (repetitive stress injury) hasta la ausencia lisa y llana de una de las manos. Hoy en día, Maltron ofrece modelos tanto con el layout Dvorak como el QWERTY. El Kinesis, uno de los teclados alternativos más vendidos, no es otra cosa que una versión modernizada de un Maltron estándar con diseño QWERTY.



Dos holandeses concibieron este particular teclado. El Velotype permite duplicar la velocidad de escritura gracias a una idea tan simple como genial: se utiliza presionando dos o más teclas en forma simultánea, generando "sílabas".

VEYBOARD

El Veyboard (también conocido como Velotype, su nombre original) fue creado por dos holandeses: Nico Berkelmans y Marius den Outer. Su objetivo era incrementar dramáticamente la velocidad de escritura, reduciendo al mismo tiempo los problemas de salud causados por los teclados tradicionales.

Para ello, diseñaron un teclado "de acordes silábicos", que se usa presionando dos o más teclas en forma simultánea, como si se trataran de acordes tocados en un piano. De esta forma, con cada combinación de teclas se generan sílabas, permitiendo escribir palabras completas en la mitad del tiempo requerido con un teclado estándar. Trabajando con un Veyboard, un operador experimentado puede superar las 200 palabras por minuto.

Su eficiencia le ha valido adueñarse de aquellos nichos del mercado donde la máxima velocidad al escribir con un teclado es imprescindible. En muchos casos, reemplazó el trabajo taquigráfico en los ambientes judiciales y parlamentarios. También fue adoptado por los operadores de máquinas de subtítulo y "close-captioning" en tiempo real (simultáneo).



LOS TECLADOS ESTÁNDARES MÁS DESTACADOS



IBM MODEL M:

Buscado y amado por muchos, este teclado es considerado uno de los mejores jamás fabricados, y aficionados y coleccionistas pueden pagar unos cuantos billetes por una unidad en lo que los coleccionistas angloparlantes llaman "mint condition", es decir, prácticamente nuevo, idealmente todavía residiendo en su caja original sellada. Acompañante tradicional de casi todas las computadoras personales de IBM entre 1985 y 1991, el Model M se caracteriza por ser prácticamente indestructible (resiste golpes, caídas, derrames de líquidos, años de acumulación de polvo) gracias a su excelente diseño, su robusta construcción y al sistema mecánico de sus teclas, que incorpora un resorte debajo de cada una de ellas.

Además, cada tecla está cubierta por un "cap", con el caracter que le corresponde (impresa en una tinta inyectada casi imborrable) que puede ser removido, lo que le permite a su dueño remapear el teclado con cualquier combinación que se le ocurra sin tener que volver a rotular las teclas con un método casero. Cuando IBM y su subsidiaria Lexmark dejaron de fabricarlo, la imprescriptible demanda de estos teclados llevó a la empresa Unicom a comprar los derechos para seguir ofreciéndolos en el mercado, a través de su sitio web [<http://www.pckeyboard.com/>]. Allí se ofrecen distintas variantes que incorporan diversas mejoras, como "trackballs" o mousepads. El modelo más básico (y más fiel al original) tiene un costo de 79 dólares.



DAS KEYBOARD:

Claramente inspirados en las características del Model M, una serie de ingenieros y diseñadores alemanes ofrecen a través de Internet distintos tipos de teclados, con un aspecto estético y tecnología ultramodernos, y la calidad (y lamentablemente también el precio elevado) que caracteriza a la producción industrial alemana. A diferencia del ruidoso teclado de IBM, hay modelos de Das Keyboard muy silenciosos, destacándose especialmente uno apuntado hacia los informáticos "de elite": el Model S Ultimate, que posee teclas completamente en blanco, aptas sólo para aquellos que ya manejan completamente de memoria a este vital periférico.

Esto también lo convierte en un teclado apropiado para quienes gusten de emplear layouts alternativos. Un agregado bienvenido es la incorporación en uno de sus laterales de un Hub USB de alta velocidad. Los 135 dólares que hay que pagar por un Ultimate parecen muchos en comparación con un teclado tradicional, pero son pocos en relación a la calidad y prestaciones ofrecidas. Puede conseguirse en [<http://www.daskeyboard.com/>].



OPTIMUS MAXIMUS:

Originalmente una prueba de concepto de Art Lebedev Studio, la firma creada por el diseñador ruso Artemy Lebedev, la sola idea de verlo masificado le resultó tan atractiva a una importante cantidad de internautas como para solicitar -y lograr- que fuera fabricado en masa.

Ocurre que cada una de las 113 teclas del Maximus es un pequeño display OLED, de 48x48 pixels de resolución, que le permiten "mutar" a gusto y placer. Gracias a un software de configuración que le acompaña (disponible sólo para Windows y Mac OS), este auténtico camaleón puede adoptar cualquier layout e idioma con apenas un par de clicks. Es el sueño más salvaje de los gamers hardcore, que pueden tener en cada tecla un ícono o leyenda indicando la acción que la misma realiza en cada juego. Además, luce espectacular en una habitación en penumbras. Incluye un Hub USB y lector de tarjetas de memoria. Claro que tanto lujo tiene su costo: para ordenar uno en el sitio de Art Levedeb, [<http://www.artlebedev.com/>], hay que estar dispuestos a gastar más de 2000 dólares.

LEY SOPA: QUÉ DICEN LOS ARTISTAS

El debate en torno al proyecto de ley SOPA -y sus primas hermanas, las denominadas PIPA y SINDE- ha inaugurado una nueva era en Internet, incluso antes de saber a ciencia cierta si sus ánimos regulatorios serán puestos en marcha y, por tanto, si ellas serán finalmente efectivas.

Resumidamente, estas leyes procuran expandir las capacidades de gobiernos y empresas para regular el tráfico de contenido con *copyright* a través de la Web, terreno aún fangoso para ellos. Las previsiones legales incluyen la capacidad de bloquear la aparición de los sitios infractores en los motores de búsqueda, limitar y regular sus medios de sustento económico (publicidades, suscripciones, etc.), e incluso la posibilidad de promover órdenes judiciales para que los proveedores impidan el





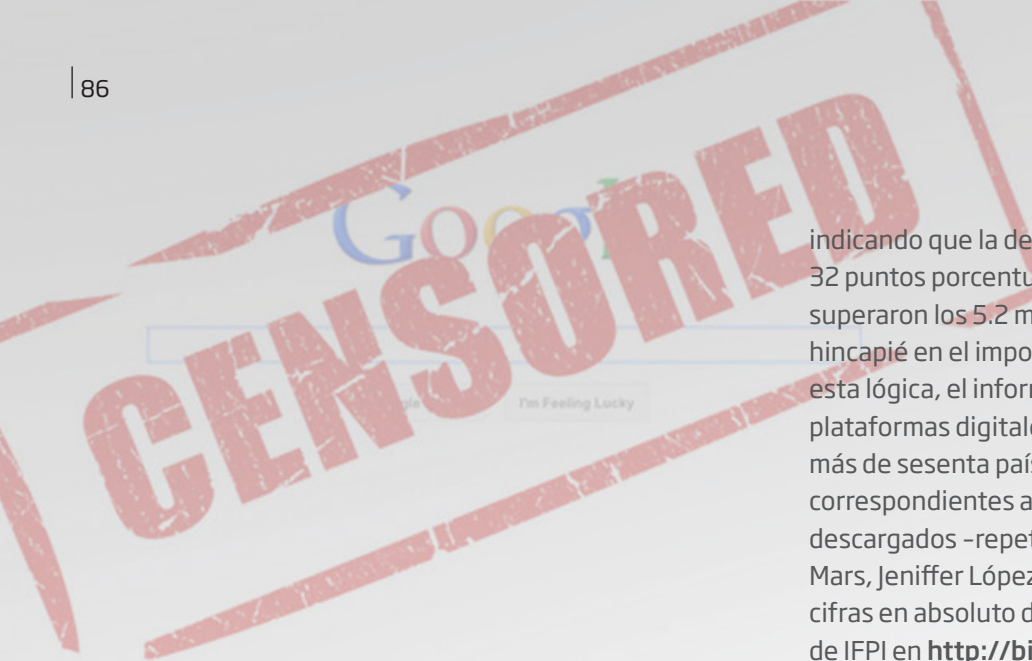
acceso a estos *sites*, volviéndolos invisibles. Además, en simetría con el famoso “caso Megaupload”, podrían imponerse penas de cumplimiento efectivo en prisión para los responsables de estas plataformas... CEOs que van a parar a la *gayola*, ¿quién lo hubiera dicho pocos años atrás?

Dicho en criollo y enfocando la mirada en el usuario común: si este tipo de normas judiciales entrasen en vigencia, los internautas deberemos despedirnos de la descarga ilimitada (e ilegal, teniendo en cuenta los derechos de autor) de música, libros, películas y *softwares*; hábito al cual, quienes más, quienes menos, nos hemos acostumbrado en la última década. La tendencia conduciría hacia plataformas de descarga legal y mediante pago, como ser la tienda iTunes de Apple.

Las aguas se han dividido: En torno a SOPA, erigen sus voces aquellos que sostienen que este tipo de normas vendrían a proteger a la gran industria del entretenimiento, perjudicada por la anarquía que se respira en el cosmos online. Entre los que adscriben aparecen cadenas televisivas como ABC, ESPN y CBS, productoras como Disney, discográficas como Sony, Universal, EMI y MCA Records, editoriales como la prestigiosa Penguin, además de asociaciones representantes de la música, el cine, la televisión y la producción literaria.

En la vereda opuesta alzan sus proclamas quienes afirman que la filosofía de estas propuestas legislativas atentan contra la libertad de expresión y la innovación propias de Internet, otorgando excesivos derechos a la justicia para intervenir, no solamente en sitios que promuevan la piratería, sino sobre cualquier tipo de contenido que a sus ojos aparezca como inapropiado. Estos temen a que la ley tome el camino de la censura más que el de la regulación. Entre ellos se han anotado gigantes de la web como Google, Facebook, Twitter, Yahoo!, Wikipedia y Mozilla, entre otros, además de diversas personalidades de renombre en el mundo web.





indicando que la descarga legal de música representó 32 puntos porcentuales del total, con ingresos que superaron los 5.2 millones de dólares. Haciendo hincapié en el importante rol de la tienda iTunes en esta lógica, el informe destaca, asimismo, que las plataformas digitales de tinte legal se han expandido a más de sesenta países del mundo, duplicando las cifras correspondientes al año 2010. Entre los artistas más descargados -repetimos, legalmente- aparecen Bruno Mars, Jennifer López, Adele y Lady Gaga, cosechando cifras en absoluto despreciables. El informe completo de IFPI en <http://bit.ly/wwcTBI>.

Acaso una de las opiniones que mayor repercusión ha generado, no tanto por el peso de su apellido sino por la valía de sus palabras, es la de Mikael Hed, CEO de Rovio, firma responsable del exitoso juego "Angry Birds". En declaraciones a *The Guardian* Hed aseguró que "la piratería no tiene por qué ser tan mala", alegando que las copias no autorizadas que rondan en el mercado pueden significarles un provecho más que un perjuicio. Más aún, el ejecutivo afirmó que la piratería ha colaborado en ampliar el negocio de Rovio, permitiendo la aparición de nuevos fans alrededor del mundo, los cuales también consumen el *merchandising* de la franquicia. En esta línea, Hed sostiene que la industria musical se equivoca al atacar a la piratería y que, a fin de ensanchar sus viñas, debería sacar provecho de la situación, uniéndosele. Si no puedes contra tu enemigo...

En directa relación con este enfoque y en el marco del presente debate, **la Federación Internacional de la Industria Discográfica (IFPI) publicó un informe que demuestra que las descargas legales de música gozaron de buena salud, incluso ante la presencia de la piratería y mientras Megaupload respiraba con vigor.** El documento, que postula la necesidad de extremar las medidas antipiratería, establece paradójicamente que en 2011 se registró un crecimiento del 8 por ciento respecto al año anterior,

OPINAN LOS ARTISTAS: ESCRITORES, MÚSICOS Y CINEASTAS EN TORNO A LA LEY SOPA

Apagones, protestas, participación del FBI, el poder enmascarado del grupo Anonymous y millones de voces de por medio, enfocamos por fin el prisma en el abordaje que nos convoca en esta nota: **¿Cuál es la opinión de los artistas, eslabones protagónicos en este tire y afloje agrupado en la sigla SOPA?**

Contrariamente a lo que *a priori* puede suponerse, numerosos artistas se han manifestado en contra de la ley SOPA, aquella que, en apariencia, viene a proteger su producción y ensanchar sus billeteras. El pasado 19 de enero un grupo de actores, músicos, autores y demás representantes del mundo artístico, difundieron una carta abierta dirigida al senado de los Estados Unidos a través de la cual expresan su descontento frente a la ley en cuestión. Se reproducen a continuación algunos fragmentos de la misiva:

"... Nosotros hacemos nuestros medios de vida con las obras de arte que creamos. Nosotros también somos usuarios de Internet. Escribimos para expresar nuestra profunda preocupación por la ley PIPA y la ley SOPA. Como profesionales de la creatividad, sufrimos de las



infracciones cometidas al copyright de manera muy personal... Asimismo, junto con el resto de la sociedad, nos hemos beneficiado enormemente de un Internet libre y abierto. Esto nos ha permitido conectarnos con nuestros fans y llegar a nuevas audiencias. Utilizando servicios de medios sociales como Facebook, Twitter y YouTube, podemos comunicarnos directamente con millones de fans e interactuar con ellos de manera que habría sido inimaginable hace apenas unos años atrás. Tememos que el amplio poder de ejecución previsto en SOPA y PIPA podría ser fácilmente abusado en contra de servicios legítimos como los de los que dependemos. Estos proyectos de ley permitirían a sitios web de todo tipo ser bloqueados sin el debido proceso, causando daños colaterales a los usuarios legítimos de los mismos servicios, los artistas y creadores como nosotros, que serían censurados por ello... La piratería en línea es perjudicial y dicho problema debe ser abordado, pero no a costa de la creatividad, no frenando la innovación o previniendo la creación de nuevos métodos legales de distribución digital..."

Es sabido que Peter Gabriel, MGMT, Neil Young y Noel Gallagher también se oponen a SOPA. Precisamente, el ex Oasis declaró: "Descargar música es lo mismo que yo solía hacer cuando grababa las canciones que me gustaban de la radio. Odio a todas esas grandes y tontas estrellas del rock que se quejan. Tenés cinco inmensas mansiones, así que a cerrar la boca y agradecer que alguien se baje tus discos y escuche tu música. Eso es lo que hay que agradecer, que hay alguien escuchando tu música".

Las redes sociales, inevitablemente, fueron tribuna de las expresiones de artistas populares a nivel mundial. La agrupación Radiohead pronto publicó en su cuenta oficial de Twitter el lema "Stop SOPA" al que muchos otros se adhirieron. El antes mencionado Peter Gabriel, a forma de protesta, decidió dar de baja su sitio oficial durante veinticuatro horas y publicó en su muro de Facebook el siguiente mensaje: "Este año será crucial para el destino de los derechos digitales y libertados



en Internet. Apoyamos fuertemente la campaña contra SOPA y PIPA". En el ámbito latino, Noel Schairis, del grupo Sin Bandera, indicó que estas leyes "buscan el control de información disfrazado de interés por los derechos y libertades de las personas". Añadió: "Pienso que buscan una cosa y ocultan otra. Soy un defensor del libre flujo de información en el mundo". Paulina Rubio también manifestó su incomodidad a través de Twitter y éstos son solamente algunos ejemplos de un amplio abanico de opositores dentro del ámbito artístico.

En la Argentina, un caso ejemplar es el del grupo Pez, una de las bandas con más trayectoria de la escena *under* local. Liderada por Ariel Minimal, el último trabajo discográfico titulado "Volviendo a las cavernas" fue por ellos subido a Taringa para ser descargado por los usuarios en forma gratuita. En línea con las opiniones de Hed (el antes citado CEO de Rovio) los integrantes de Pez opinaron al respecto: "En cuanto vendemos dos o tres CDs, alguno ya lo subió. Entonces preferimos subir el disco nosotros con una mejor calidad y que eso juegue a nuestro favor. Que funcione como publicidad, que genere interés. Ante la inevitabilidad del *download*, lo subo yo. Es así. 2012. La música está en Internet. A llorar a otro lado".

Otro opositor albiceleste a la ley propuesta en Estados Unidos, Sergi del grupo Miranda!, fue sancionado por una cadena de comercialización de productos musicales tras las siguientes declaraciones en el marco de una emisión radial: "Usaba mucho Megaupload y no me considero un ladrón. Hay *softwares* que salen más de doscientos pesos y muy poca gente es la que puede comprar esa clase de productos originales". Consultado sobre la piratería, declaró: "Me afecta, pero no me voy a morir de hambre porque nuestras mayores ganancias salen de los shows y me conformo con que la gente disfrute de nuestra música, antes que hacer negocio con ella". Tras estas confesiones, una famosa tienda decidió suspender la venta de los discos de la banda pop argentina. Los Miranda publicaron en Twitter: "Descarguen nuestros discos de Internet, cómprenlos en una feria, no nos importa".

OTROS SE UBICAN EN UNA POSICIÓN INTERMEDIA.

Consultados por el periódico argentino *La Nación* Pablo Giorgelli, director del film "Las Acacias" y Axel Kuschevatzky, productor de cine, parte integrante, entre otras, de la oscarizada "El secreto de sus ojos", coincidieron en que SOPA no es la mejor solución frente a la piratería en Internet. «Si bien la legislación actual desprotege a los autores, SOPA no es la solución adecuada por los ejes sobre los cuales está planteada: protege más a las compañías que producen y distribuyen los contenidos que a los autores», dijo Kuschevatzky. Por su parte, Giorgelli opinó: "El discurso de la libertad de expresión y *no a la censura* esconde en algunos casos conveniencias económicas para los que lucran con obras ajenas, aunque si éste es el costo que debemos asumir los autores para que no prosperen leyes como SOPA, lo prefiero y lo asumo totalmente".

También consultado por esta publicación, el músico Diego Frenkel expresó su acuerdo con la propuesta de SOPA: "Culturalmente está incorporada la idea de que la música se puede bajar gratuitamente. De algún modo esto tiene que cambiar. Se puede revertir, de la misma manera en que se legislaron cosas que antes parecían imposibles y hoy nos resultan naturales, como usar cinturón de seguridad, no fumar en espacios públicos cerrados".

Por supuesto están aquellos que, al igual el ex cantante de La Portuaria, se manifiestan a favor de una ley que, en principio, parece estar a favor de la producción -y sustento- de los artistas. Un ejemplo de este grupo es el actor Omar Epps, más conocido por su papel en la serie "Dr. House", quien dice estar a favor de la libertad de expresión en Internet pero que al mismo tiempo considera que los sitios deben ser claros en sus fuentes y que si no distinguen la verdad de la mentira deben ser controlados.

Marcelo Birmajer, escritor argentino ("Un crimen secundario", "El fuego más alto", e "Historias de hombres casados", entre otros), publicó un interesante editorial en la revista "Ñ" de Clarín titulada "A mí sí me gusta la SOPA". En un juego de palabras que recuerda a la querida Mafalda de Quino, el autor defendió su posición. Se reproducen, a modo de conclusión para este repaso, algunos fragmentos del mencionado artículo.





"... ¿Es perjudicial o beneficioso el actual sistema de tráfico de películas y canciones por Internet? Como beneficioso, señalaría que cualquier usuario de Internet puede acceder a cualquier película o canción. Lo perjudicial es que los directores y los demás trabajadores del cine, como los músicos y los productores en general, dejan de cobrar por su trabajo. A grandes rasgos, entonces, yo me inclino por creer que el actual estado de cosas, es decir, el tráfico gratuito e indiscriminado en Internet de películas y canciones, es más perjudicial que beneficioso, tanto para artistas y productores, como para los consumidores. Los artistas sienten el efecto negativo de inmediato, en la disminución instantánea de las regalías por derechos de autor. Pero también los consumidores percibirán, a largo plazo, el deterioro en la música y el cine, ya que los artistas que los ejecutan no podrán dedicar su tiempo completo a sus vocaciones, ni los productores invertirán en mejorar la oferta de productos que no les reditúan. En rigor, las producciones más independientes y necesitadas de las mínimas regalías para sobrevivir, ya no para vivir de su lucro, serían las primeras en desaparecer si se entregaran exclusivamente de forma gratuita.

Yo no creo que cada usuario de Internet que se baja una película o una canción sea un ladrón. Pero sí que de todos modos debería estar prohibido hacerlo. Lo explicaré por medio de un semáforo descompuesto: cuando un semáforo se descompone en una avenida, los automovilistas se las arreglan para cruzar como pueden. Personas que naturalmente respetarían un semáforo, se

ven obligadas a cruzar según sus instintos y necesidades inmediatas. Lo mismo ocurre en Internet: si funciona bien una ley y los castigos lógicos a su infracción, la mayoría de las personas optarán por respetarla.

Sin embargo, sí consideraríamos un criminal a quien descompusiera adrede un semáforo. Del mismo modo, considero ladrones a quienes diseñan y ejecutan métodos de distribución masiva de canciones y películas ajenas, sin contratos con sus creadores, para enriquecerse sin pagar los debidos royalties a cineastas y músicos..."

El artículo completo puede leerse en <http://bit.ly/zCWmoY>. Recomiendo especialmente esta lectura, que extiende un debate en cuyo tránsito acaso se alcance la mejor alternativa posible, una que regule y no ahorque, una que arroje beneficios tanto para los creadores como para los consumidores, lejos de la censura y más cerca de la buena libertad que tiñe los caminos de la Web.

COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

Sin lugar a dudas, el evento más importante que tuvimos recientemente fue el Mobile World Congress. Incluimos en esta misma edición un informe completo de los lanzamientos, pero de cualquier manera no quiero dejar pasar el momento para compartir con ustedes una visión de futuro. Hace mucho tiempo que estoy pendiente de lo que sucede en cuanto a los avances de la movilidad, es más, podría decir que soy un fanático de ella. Y cada vez que pruebo un smartphone miro específicamente eso: si es el equipo que podría sustituir una PC o laptop. Si bien siempre logro sustituir funciones desde un móvil, no siempre es del todo óptimo. Tengo que reconocer que, además de utilizar los equipos móviles para comunicarme, también lo hago muy seguido para escribir artículos y la verdad que me da un grado de satisfacción grande. Con lo cual y sin tantas vueltas vamos al grano.

Estoy hablando de Ubuntu For Android. Creo que, lejos, fue el lanzamiento más importante que se comunicó en el MWC de Barcelona, ya que rompe con los paradigmas de lo conocido. Si necesitábamos hacer determinada tarea en una PC, debíamos justamente recurrir a una de ellas, pero con este sistema las cosas son altamente diferentes, ya que con un smartphone clásico de 2 núcleos (recordemos que hoy día se están anunciando todos de 4 núcleos) y con salida HDMI podremos tener una distribución GNU/Linux completa corriendo en la TV LCD/LED o Smart TV sin problemas. Es decir, cuando conectamos nuestro smartphone a la TV vamos a tener un escritorio completo basado en Ubuntu con las mismas prestaciones, y con el poder del smartphone.

¿Se imaginan esto? Es decir, ustedes pueden viajar a donde se les ocurra, conectar el smartphone a la TV y así poder tener una PC completa con un sistema operativo completo, luego desconectarlo y seguir su trabajo desde Ubuntu For Android. Es un concepto innovador, el cual va cambiar sin lugar a dudas la forma en que nos comunicamos con nuestro smartphone. Pero basta de "fanatismo" (entiendan que, por lo menos a mí, me interesa tener un solo dispositivo móvil esté donde esté), es que la sola idea de poder llevar a la práctica esta función me entusiasma mucho. Listo, ¡ya es hora de pasar a los hechos importantes que transcurrieron este último mes!



PULGARES ARRIBA (P+) Y PULGARES ABAJO (P-)

En esta sección van a encontrar noticias que pueden ser positivas como otras que no lo son.



P+

Chrome permite abrir direcciones de mail directamente en Gmail

Una nueva y excelente característica que brinda Chrome, permitiendo que el usuario no tenga la necesidad de tener configurado un cliente de correo electrónico en la PC que utiliza, ya que cuando hace clic en una dirección de correo electrónico, de forma automática se abre el cliente de correo electrónico del sistema operativo que esté corriendo el navegador - donde, en la mayoría de los casos, no está configurado con nuestra cuenta.



P+

Google soluciona problema de seguridad en Chrome en 1 día

A tan solo 24 horas de haber sido detectada la vulnerabilidad sobre Sandbox de Chrome, Google realizó la actualización correspondiente para solventarla (versión 17.0.963.79). Recordemos que la misma fue detectada por el ruso Sergey Glazunov, quien la encontró dentro de la competencia Google's Pwnium.



P+

Mark Shuttleworth habló del uso de Ubuntu en los gobiernos

En el blog personal de Shuttleworth nos encontramos con un artículo muy interesante, titulado "Gobierno y el uso de Ubuntu". En principio, Mark habla de la gran penetración que tiene Ubuntu no sólo en lo que a gobierno se refiere, sino a educación y a diferentes puestos de importancia en cada país. Desde allí invita a cualquier funcionario gubernamental de un país a contactarse con él, para tratar de llegar a obtener distribuciones Ubuntu certificadas y personalizadas para cada necesidad



P+

NVIDIA se suma a la Fundación Linux

Sólo restaba NVIDIA como para completar la grilla de fabricantes gráficos en la Fundación Linux. Primero se unió AMD, luego Intel y ahora NVIDIA. Excelente noticia, con la cual esperamos que NVIDIA cambie su política restrictiva con respecto a drivers restrictivos.

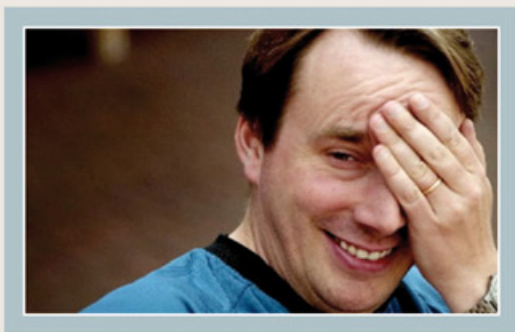


P+

Mandriva sigue a flote

La buena noticia viene del lado de la Agencia de Desarrollo Económico de la región de París, quienes se comprometieron con la empresa para la búsqueda de una solución fiable.

Por otro lado, el director de operaciones de Mandriva Jean-Manuel Croset, a su vez informó que la situación financiera de la compañía ha resultado ser mejor de la esperada. Con lo cual, las esperanzas de muchos ex usuarios (incluido) de que Mandriva siga a flote y que pueda continuar en carrera son grandes.



P-

Linus Torvalds, muy enojado con OpenSuse

Ingreso traducido al español lo que Linus publicó en su cuenta de Google+, muy molesto con la distribución OpenSuse.

Desahogándome.

No creo que pueda hablar sobre la gente del segmento de la "seguridad" sin maldecir, así que quizás sea un buen momento para que se tapen los ojos.

Le di a openSUSE una oportunidad, sobre todo porque funcionó realmente bien en la instalación en mi Macbook Air, pero debo decir que ya no puedo más. No hay forma en el infierno de que pueda recomendársela a nadie. En primer lugar perdí semanas debatiendo en bugzilla que la política de seguridad de requerir la contraseña para cambiar la zona horaria o incluir una nueva tarjeta de red inalámbrica era estúpida y equivocada.

Creo que el tema de la red inalámbrica acabó solucionándose, pero el de la zona horaria nunca lo hizo, y sigue pidiendo la contraseña de administrador. El tarado que pensó que pedir la contraseña de administrador para aspectos y funciones usadas a

diario como esta y lo calificó de "buena seguridad" está mentalmente enfermo.

Así que esta es mi petición: si ustedes tienen algo que ver con la seguridad de cualquier distribución, y creen que mis hijos (sustituir "mis hijos" con "representantes de ventas" cuando consideren que sus clientes son las empresas) necesitan tener la contraseña de administrador para acceder a cualquier red inalámbrica, o ser capaces de imprimir algo, o cambiar las preferencias de fecha y hora, por favor suicídense ahora mismo. El mundo será un sitio mejor. ... y ahora necesito encontrar una nueva distribución que funcione bien en el MacBook Air.

DESCARGAS RECOMENDADAS

En esta mini sección van a encontrar todos los meses dos aplicaciones, la primera de ellas destinada a la plataforma Android y la segunda basada en el reemplazo de una aplicación propietaria por una libre para Microsoft Windows.

QCAD 2.0.5.0



QCAD es un programa de CAD 2D, el cual utiliza el clásico formato DXF de AutoCAD. Se trata de un programa libre, realizado a partir de la versión comunitaria de un programa comercial. http://qcadbin-win.sourceforge.net/index_es.html

ACTUALIZACIÓN



Nokia brinda la actualización al N9

Desde el blog oficial en español de Nokia, a mediados de marzo se anunciaba sobre la actualización del smartphone Nokia N9. El mismo está basado en un kernel Linux, siendo este el más libre que hoy día existe.

LOS FEATURES AÑADIDOS SON:

Mantener las aplicaciones y juegos bien organizados por la vista de Aplicaciones, ya que soporta el manejo de carpetas.

La cámara de 8Mpx del Nokia N9 ahora soporta disparos continuos (continuous shooting).

Cuando es tomada una fotografía, se puede subirla a las redes sociales, pero ahora el N9 permite taggear (etiquetar) amigos usando una nueva tecnología de reconocimiento facial.

Esta actualización también permite hacer vídeo-llamadas con Google Talk, usando el poder de la cámara frontal del equipo. Pero para chequear qué tal funciona esto, primero se debe descargar gratuitamente la aplicación Google Talk Video Call, que está disponible en la Tienda Nokia.

Y, a su vez, se puede cambiar la vista para usar la cámara principal, de modo de compartir el ambiente que te rodea. El Nokia Drive también ha mejorado con nuevas características. Ahora se puede tener opciones de ruta, para evitar los peajes. Y con la función de Favoritos se puede sincronizar, añadir y remover locaciones con maps.nokia.com desde una PC.

Además, el Nokia N9 ofrece alertas cuando no estamos dentro de los límites de velocidad permitidos.

Otras funciones son las notificaciones de actualización para aplicaciones de terceros en la Tienda Nokia, soporte para crear playlists y borrar canciones en el Reproductor de Música y acceso al listado global de direcciones de la compañía en Mail for Exchange.

NUEVOS GADGETS

En esta mini sección vamos a publicar lanzamientos de móviles bajo sistemas operativos libres.



Llegó el HTC Sensation a Argentina

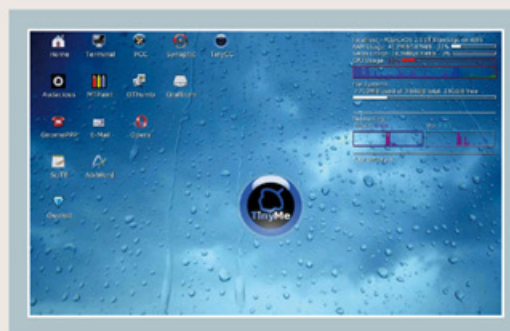
A principios de marzo se presentó oficialmente este móvil en Argentina. Además, se anunció el desarrollo fabril de la línea HTC en la provincia de Tierra del Fuego, Argentina.

El HTC Sensation posee procesador Qualcomm Snapdragon de 1.2GHz doble núcleo, sistema operativo Android 2.3, memoria interna de 1.2GB ampliable vía Micro SD a 8GB, WIFI, GPS, Bluetooth v2.1, redes 3G - HSDPA+, pantalla multi táctil de 4.3 pulgadas (SuperLCD), con resolución de 960×540 píxeles en formato panorámico.

Además, cuenta con cámara multimedia de 8Mpx -foto y vídeo- con sonido estéreo, autofocus Dual y Flash Led, reproductor de audio MP3, radio FM, acceso a redes sociales y correo electrónico POP3, IMP4 y Push email.

ACTUALIZACIONES

En esta mini sección vamos a ingresar un reducido número de nuevas versiones de aplicaciones, distribuciones, etc.



TinyMe 2012 Alpha

TinyMe es una mini distribución Linux, basada en Mandriva con escritorio gráfico Openbox. TinyMe está dirigido a equipos con poco hardware. La distro está compuesta por un kernel Linux 3.2.7, Deadbeef como reproductor de audio, AbiWord como procesador de textos ligero y rápido y potente. Netsurf es su navegador web por defecto.

<http://tinymelinux.com/doku.php>

USTED SABÍA...

El mes pasado hablamos de las micro distros Linux instaladas en los routers, switches, etc. Este mes, como para cerrar el tema, queríamos recordarles a todos los usuarios de Android que están utilizando Linux desde el primer momento que encienden el móvil. Y que, además, la tendencia muestra que Android será el gran vencedor en este mercado, con lo cual si pudieron utilizar sin problemas Android, pueden utilizar sin problemas cualquier distribución GNU/Linux en una PC. Es sólo cuestión de probar alguna versión live desde un DVD o PenDrive USB para darnos cuenta que no es tan difícil como se piensa.

DATTA TIPS TU VIDA DIGITAL FACIL!

Bienvenidos a esta nueva sección de DattaMagazine. Desde hace tiempo queríamos ofrecerles una sección totalmente PRÁCTICA y súper divertida! Aquí encontrarán todos los meses los TIPS más interesantes, rápidos, simples y fáciles, además de muchas ideas para transformar la PC en una SUPER computadora.

Antes de pasar a compartir los DattaTIPS que preparamos

para este mes, queremos decirles que la idea es que esta sea una sección que podamos realizar entre todos, por lo que si desean enviar sus trucos, mini tutoriales o guías, sólo deben escribirnos a **franco_rivero@dattamagazine.com** y los mismos serán publicados en los meses siguientes. Concluida la presentación: a disfrutar de las ideas que tenemos para este mes.

[IDEA] Enviar Mensajes Gratuitos con Nuestro Celular

Los mensajes de texto se han vuelto nuestro medio de comunicación por excelencia. Tal es así que hemos dejado de lado otras posibilidades, como la de llamar por teléfono a nuestros contactos. Las compañías prestadoras de servicios saben esto, por ende el aumento de los costos en el servicio de SMS es cada vez más frecuente, produciendo en muchos casos el consumo de nuestro abono o tarjeta en cuestión de días. Cada SMS que enviamos cuesta alrededor de \$0,50. Muchos pueden pensar que el costo en realidad no es elevado, pero hagan una prueba contando la cantidad de mensajes de texto que enviaron en todo el día y se sorprenderán del impacto que generó el gasto en sus bolsillos.



Con este DattaTIP, veremos cómo hacer frente a estos gastos generando un increíble ahorro con la utilización de dos programas que nos permiten enviar mensajes a nuestros contactos sin gastar un solo centavo.

• Opción 1: WhatsApp

El primer programa que les recomendaremos es WhatsApp, el cual puede ser descargado sin costos desde <http://www.whatsapp.com/>, para luego instalarlo en cualquier celular Nokia (Symbian), Android, iPhone o Blackberry. Cuando iniciamos el programa por primera vez, WhatsApp recorrerá nuestra lista de contactos en busca de otros usuarios de la aplicación dentro de nuestra agenda y los agregará como contactos en el programa. Para utilizarlo, podemos correrlo y luego "minimizarlo" para poder seguir utilizando el celular



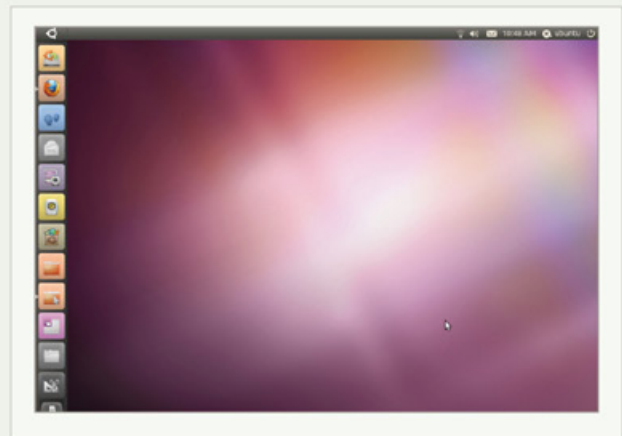
de manera corriente. Cabe destacar que al estar activo, el programa necesita conectarse a internet mediante la conexión 3G o Wi-Fi, por lo que es indicado para aquellos usuarios que tengan un plan de datos contratado. La utilización de la aplicación es bien simple, sólo debemos seleccionar el contacto y enviarle un mensaje de manera totalmente gratuita y mediante una interfaz súper sencilla. Cuando recibimos una respuesta el celular sonará y vibrará tal y como sucede con un SMS tradicional.

- **Opción 2: Okeyko**

La segunda alternativa es un desarrollo nacional. Okeyko funciona de manera similar a WhatsApp, pero lo interesante aquí es que la propuesta tiene una versión para JAVA, por lo que podremos enviar mensajes gratis también desde celulares económicos de gama baja (¡sólo debemos comentarles a nuestros amigos para que lo instalen!). Además podremos obtener una versión más pulida para Android desde el sitio del programa: <http://realtime.okeyko.com/>. Al igual que WhatsApp, esta aplicación también agregará automáticamente a los contactos almacenados en el móvil que tengan la aplicación instalada. Aquí también el único gasto que debemos considerar es la conexión a internet si no disponemos de Wi Fi, ya que la cantidad de mensajes que podremos enviar utilizando la plataforma Okeyko es ilimitada y totalmente gratuita.

[MINI CURSO] Utilizar Synaptic en Ubuntu

Si la utilidad de instalar programas utilizando el simple asistente que incluye Ubuntu no termina por convencerlos o simplemente quieren utilizar algo más específico, pueden optar por el gestor de paquetes y aplicaciones Synaptic, incluido en Ubuntu en todas sus versiones. Synaptic es uno de los programas más

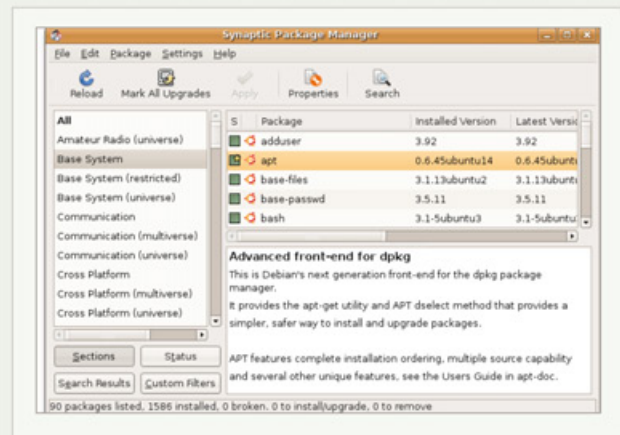


respetables de la distribución, dado que tendremos absoluto control sobre los paquetes instalados y disponibles para nuestro sistema, además de ser muy fácil y flexible de utilizar, quizás algo más complejo que el asistente antes comentado, pero también mucho más potente y específico.

Cuando ingresamos a este asistente de instalación, veremos que la pantalla principal del mismo se encuentra subdividida en varios sectores, sobre la izquierda de la pantalla encontramos las categorías de paquetes de software, distribuidas en forma más exacta que en el asistente de instalación "agregar o quitar", es decir, no encontraremos los programas ordenados en forma tan general, sino que la división será más específica aún. De esta manera nos encontramos con categorías específicas para programas libres y otras que agrupan a programas no libres, por ejemplo de la categoría gráficos o multimedia. Cuando seleccionamos una categoría esta muestra en forma específica todo su contenido en el centro de la pantalla de Synaptic; allí veremos que cada uno de los paquetes listados se muestra con un cuadro de chequeo asociado, si éste se encuentra en color gris, quiere decir que la aplicación o paquete se encuentra instalado en nuestro

sistema, si, en cambio, su color es blanco veremos que el paquete aún no fue instalado y por ende podremos instalarlo sin problemas. La mejor manera de acceder a las opciones de instalación de paquetes desde Synaptic es haciendo un clic con el botón derecho del mouse sobre el programa que estamos interesados instalar, una vez realizada esta acción, veremos que se listan varias opciones:

- **Marcar para instalar:** Si tomamos esta opción, el programa seleccionado se instalará al igual que sus dependencias, dado que Synaptic resuelve este apartado, instalando todos los archivos necesarios para que el programa funcione sin inconvenientes.
- **Marcar para reinstalar:** Si la aplicación seleccionada se encuentra instalada, podemos reinstalarla con esta opción; esto es utilizado si, por ejemplo, el programa presenta algún problema en su funcionamiento.
- **Marcar para actualizar:** Muchas veces nos sucederá que encontramos versiones nuevas de los paquetes, si estos no se actualizaron a través de las actualizaciones automáticas del sistema podremos acceder a esta opción desde aquí mismo.
- **Marcar para desinstalar:** Si el paquete se encuentra instalado, se desinstalará automáticamente de nuestro sistema.
- **Marcar para desinstalar completamente:** Además de desinstalar el paquete seleccionado, también borrará todas las dependencias asociadas al mismo. También podremos consultar diferentes cuestiones del paquete o programa seleccionado simplemente haciendo click en la opción Propiedades de la barra de



herramientas; ingresando allí se abrirá un cuadro de diálogo que nos mostrará las dependencias utilizadas por dicho paquete, una breve descripción del mismo, la versión de desarrollo en que se encuentra y algo de información útil acerca de sus desarrolladores.

Si nuestra intención es instalar software utilizando este asistente, una vez que hayamos marcado los paquetes a instalar simplemente deberemos hacer clic en la opción Aplicar para a continuación comience la descarga de los mismos y se proceda a la instalación en nuestro sistema. Cuando esta finalice, se nos informará mediante un cuadro de diálogo y los programas ya estarán disponibles para ser utilizados.

Siempre recomendamos utilizar Synaptic cuando adquirimos algo de experiencia con el sistema operativo y sabemos fehacientemente para qué sirve cada uno de los paquetes; si se sienten algo inseguros, no lo piensen dos veces y comiencen por utilizar el asistente "Centro de Software" que, como habrán observado, es mucho más gráfico y amigable en su utilización.



[IDEA] Obtener Espacio Adicional en Dropbox

Para aquellos que no lo conocen, les diremos que Dropbox es un servicio Web que nos permite sincronizar nuestros archivos para compartirlos con todas las computadoras y celulares que dispongamos.

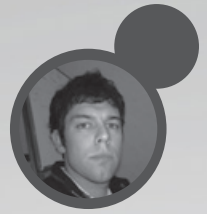
El funcionamiento es muy simple: luego de sacar una cuenta e instalar el software, Dropbox subirá a la Web todos los archivos que guardemos en su carpeta de sincronización. Obviamente que el chiste es que, si no nos alcanzan los 2 Gb que nos ofrece de manera gratuita el servicio, saquemos una cuenta Pro que nos brindará más espacio de almacenamiento. Por suerte, en DattaTips agotamos las posibilidades antes de desembolsar dinero, y en esta ocasión les mostraremos cómo obtener algo de espacio extra en nuestra cuenta de Dropbox.

Podemos recurrir a dos Tips para llevar a cabo nuestro plan de ampliación de espacio. El primero es utilizar las herramientas de propaganda que ofrece el servicio, para recomendarles a nuestros amigos la utilización de Dropbox. Para realizar esta tarea deberemos ingresar en: <https://www.dropbox.com/referrals> y utilizar las

redes sociales para diseminar nuestra invitación, por la cual lograremos 250 MB de espacio extra por cada persona que se sume.

La otra alternativa es algo más extrema, ya que requiere que instalemos una versión beta del servicio que utiliza un sistema de importación directa de fotografías. La cuestión es que, luego de la instalación, por cada 500 MB de fotografías y videos que subamos, Dropbox nos compensará con 500 MB extras hasta llegar a 4,5 Gb. Nada mal, ¿verdad?





CALENDARIO GAMER: ABRIL 2012

REALIZAMOS UNA MINI REVISION DE LOS JUEGOS QUE ESTARAN 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.



01

De regreso, Devil May Cry se pasa a la alta definición.

02

Acción en estado puro con la segunda parte de Prototype.

03

LOS MÁS ESPERADOS

• **Devil May Cry HD (PS3, Xbox 360):** Como muchos de ustedes han apreciado, en nuestras últimas entregas de Calendario Gamer, hemos dedicado una buena parte a las colecciones que mes a mes se lanzan al mercado. La realidad es una: los refritos venden muy bien. Es por eso que en esta oportunidad le toca a la serie Devil May Cry que, aprovechando la conversión a HD, relanza los tres primeros títulos de la saga, los cuales en su momento fueron exclusivos para Playstation 2. En esta oportunidad podremos disfrutar las primeras aventuras de Dante en nuestra Playstation 3 o en la Xbox 360.

• **Prototype 2 (PS3, Xbox 360, PC):** La primera entrega de este título de acción supo ganar miles de adeptos alrededor del mundo, triunfando no sólo en el mundo de las PC, sino también en las consolas de última generación. Para los que no conocen la primera entrega, les contamos que se trata de un juego de acción y aventuras en el cual debíamos salvar a toda la humanidad de un virus que transformaba a las personas en peligrosos mutantes. En esta segunda parte, personificaremos a un sargento del ejército que sin dudas tendrá que hacerse de valor para combatir el fuego enemigo.

• **Kinect Star Wars (Xbox 360 Kinect):** La famosa franquicia de La Guerra de las Galaxias es una de las más productivas desde hace más de dos décadas. Recordemos que los primeros títulos salieron para la famosa GameBoy y las primeras consolas de 8 Bits.

Desde entonces, ninguna generación de consolas estuvo ajena a las batallas con sables láser y el nuevo Kinect de Microsoft no será la excepción. El juego es un completo entrenamiento Jedi desde que somos un joven Padawan hasta llegar a convertirnos en un Maestro. Por supuesto que la aventura se nutrirá sobremedida de las posibilidades de la captura de movimiento de Kinect, ¡por lo que nosotros ya queremos probarlo!

• **Risen 2: Dark Water (PS3, Xbox 360, PC):** En esta ocasión, los que tienen motivos para ponerse contentos son los amantes de los juegos de Rol, dado que la continuación de Rise (lanzado en 2009) promete y mucho. La aventura comienza donde nos quedamos en el primer título, sólo que aquí podremos reunir puntos de experiencia, que se transformarán en importantes aprendizajes para poder subir de nivel. Si les gusta navegar y los títulos ambientados en islas y océanos, no pueden dejar de pasar este lanzamiento.

• **Pandora's Tower (Wii):** Cuánto tiempo sin hacerle un lugar en nuestra lista a la Nintendo Wii. Es que, con la inminente salida de la Wii U, la consola de Nintendo ha ido perdiendo algo de interés en el mercado. Sin embargo, aún podemos encontrar muchos títulos interesantes y novedosos. En esta ocasión es Pandora's Tower; se trata de un RPG en el cual deberemos resolver intrincados misterios. Para terminar, una importante salvedad: el juego es de calificación C, por lo que es recomendado para mayores de 15 años.



El Kinect nos resulta la consola ideal para los combates con sables láser, ¿verdad?

04

Aventuras en los siete mares con la segunda parte de Risen.

05

La Wii no baja los brazos y en este mes nos trae un gran juego para despuntar el vicio.

Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com



EL TÍTULO DE HORROR DE
REMEDY LLEGA A LA PC CON
DOS AÑOS DE
RETRASO

ALAN WAKE: AL FILO DE LA LOCURA

ALAN

TAKE[®]

A person wearing a winter jacket and pants stands in a misty, mountainous landscape. They are holding a flashlight that illuminates the scene. The background features evergreen trees and distant mountain peaks under a hazy sky. The overall color palette is a monochromatic blue.

Puntaje Final: 83

Lo bueno: La excelente ambientación y la elaborada historia mantienen la adrenalina a tope durante las más de 12 horas que dura el juego. Destacable banda sonora.

Lo malo: Tantos meses de demora para lanzar la versión de PC derivaron en que los gráficos se vean algo vetustos, especialmente en las cinemáticas. Sistema de salvado por checkpoints inconsistente. Escasa rejugabilidad.

Requerimientos de hardware:

Alan Wake para PC corre sobre Sistema Operativo Windows XP, Vista o 7. Los requerimientos mínimos de hardware son Procesador Intel Core 2 Duo de 2 Ghz o AMD Athlon X2 de 2.8 Ghz, 2 Gb de memoria RAM y 8 Gb de espacio libre en el disco rígido. La placa de video debe ser una NVIDIA GeForce 8600 GT o ATI Radeon HD 3650 o superiores. Siendo un juego originalmente escrito para la consola Xbox 360 de Microsoft, la versión de PC soporta el controlador de dicho equipo, aunque naturalmente puede jugarse con teclado y mouse. Requiere conexión permanente a Internet y poseer usuario en Steam, la plataforma de gaming online más importante del mercado, ya que el progreso del juego se salva "en la nube" a través de nuestra cuenta en Steam.

**CON EL SELLO DE STEPHEN KING**

Apenas transcurridas un par de horas encarnando a Wake, dos características de Sam Lake, pluma principal de Remedy (famoso por "prestarle" su rostro a Max Payne en el juego original) nos quedan muy claras. La primera es que es un escritor talentoso, que sabe atrapar al jugador cada vez más y más en la trama, al punto de lograr que dejemos de lado varios problemas relativamente importantes que tiene este título con tal de saber cómo se desenvuelve la historia del conflictuado protagonista. La segunda característica notoria de Lake es que es un gran fan de Stephen King, el rey de la novela de horror, otro especialista en "enganchar" a sus lectores, haciéndolos devorar volúmenes de 600 páginas como si se tratase de un folleto de dos carillas. Este último hecho es fácilmente detectable apenas aprendemos que la profesión del protagonista del juego que nos ocupa es también un escritor archifamoso por sus "best sellers" en el género

de terror, tal como sucede en varios libros de King. Pero además, el propio Lake se encarga de enfatizarlo, citando al buen Stephen en más de una oportunidad. La historia, su ritmo, personajes, locaciones, y hasta la música "huelen" a novela de King, pero no con el hedor del plagio desvergonzado, sino más bien con el sutil perfume de la admiración y el homenaje. Estamos seguros de que si alguna vez llega a jugar "Alan Wake", el genio de Maine se sentirá complacido por el resultado, y a la vez halagado por tanta devoción en forma de bits.

VACACIONES DE TERROR

Hace poco, los protagonistas de "Dead Island" nos demostraron que lo que en principio parecen las vacaciones ideales en un lugar paradisíaco pueden transformarse en la vivencia más terrible imaginada. Esa historia se repite para Alan Wake, un famosísimo escritor de best-sellers, que tiene dos pasiones: su esposa Alice y crear

Remedy Entertainment es una compañía finlandesa dedicada al desarrollo de videojuegos, cuyo título debut, "Death Rally", publicado en 1996, pasó sin pena ni gloria. No obstante, todo gamer que se precie de tal conoce muy bien esta empresa, gracias a su siguiente juego: "Max Payne". Este logradísimo policial negro en tercera persona, famoso tanto por su espectacular guión como por incorporar una acción incesante con escenas en cámara lenta (claramente inspiradas en el film de 1999 "The Matrix", hoy una película de culto) vio la luz en 2001, transformándose instantáneamente en un éxito de ventas y crítica. Su secuela, "The Fall of Max Payne", salida al mercado en 2003, también consiguió muy buena repercusión, gracias a que mantuvo los principales condimentos de su predecesor, pero modernizando gráficos e interfaz. Cuando los escandinavos de Remedy casi tocaban el cielo con las manos, cometieron dos errores incomprensibles: se tomaron siete años para terminar su siguiente juego (salió a la venta recién en 2010), y lo cedieron en exclusiva a Microsoft para su consola de última generación, la Xbox 360. Expirado el período de exclusividad, finalmente "Alan Wake" llegó a las ansiosas manos de los gamers de PC, y no perdimos la oportunidad de analizarlo.



escalofriantes de novelas de espanto. El problema es que Wake está atravesando por una crisis, y se encuentra totalmente falto de inspiración desde hace un buen tiempo. Incapaz de escribir, Alice lo convence que unas buenas vacaciones son la forma ideal de intentar hacer borrón y cuenta nueva. El lugar elegido es el pueblo (ficticio) de Bright Falls, en el hermosísimo estado de Washington, cercano a la frontera con Canadá. Gigantescos bosques, montañas, lagos y cascadas presentan un paisaje imponente, y Alice tiene la esperanza que allí su esposo se reencontrará con la inspiración perdida. Alan sólo piensa en descansar, y cuando se da cuenta que la intención de su esposa es ayudarlo a superar su mal momento, monta en cólera y sale de la cabaña que han alquilado, dejando a Alice sola. Allí Wake comenzará a vivir una historia de horror... que aparentemente ha escrito él mismo. Su esposa, que siempre ha tenido un temor irracional a la oscuridad, desaparece, y nuestro héroe recorre los

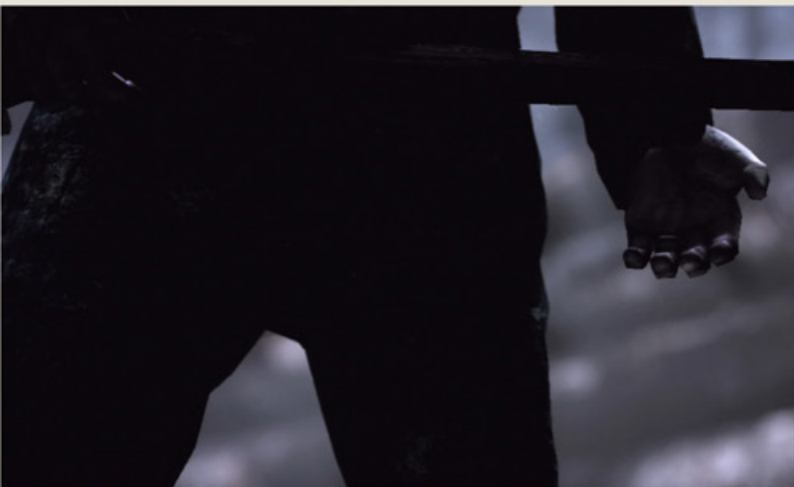
bosques desesperado en su búsqueda. Pronto comienza a encontrar páginas de un manuscrito de su propia autoría, que él no recuerda haber escrito, y lo que es peor, los eventos allí descritos comienzan a suceder inexorablemente. En la oscuridad de los bosques yace algo maligno y poderoso, que corrompe todo lo que toca, y el escritor deberá combatirlo para hallar a su esposa.

JUGABILIDAD

Al igual que en la saga de Max Payne, "Alan Wake" es un juego en tercera persona, narrado en primera persona por la voz en "off" de su protagonista. A diferencia de los juegos del implacable ex-policía, no se basa solamente en la acción intensa (aunque la misma no escasea, ni mucho menos), sino que deberemos también resolver unos cuantos puzzles (ninguno demasiado difícil, por cierto), y aunque es bastante lineal, se alienta mucho la exploración de los mapas del juego, casi todos

ubicados “en exteriores”, lo que le permite lucirse con los fondos de espectaculares paisajes. Además de ser casi imprescindible explorar para proveernos de armas, municiones y otros pertrechos, es importante recorrer los lugares más recónditos para encontrar nuevas páginas del manuscrito, que nos ayudarán a entender las ocultas motivaciones detrás de muchos de los personajes del juego, y prepararnos para resolver mejor algunas situaciones con las que nos iremos encontrando. También existen otro tipo de objetos “coleccionables” (categoría en la que los creadores del juego han ubicado a las páginas del manuscrito): unos “termos de café” (aparente alusión a la serie “Twin Peaks”), que sólo sirven para otorgar “achievements” si encontramos los 100 que están dispersos por todo el juego, y unas “pirámides” de latas que podemos derribar, aunque teniendo en cuenta lo escasas y necesarias que son las balas, malgastarlas

linterna, enfocándolos y manteniendo presionado el botón derecho del mouse, al tiempo que les disparamos con el botón izquierdo. Librarnos de algunos de ellos requiere de una buena cantidad de tiros, y el problema es que las pilas de la linterna se gastan rápidamente, por lo que es importante reponer constantemente tanto las municiones como las baterías para la linterna. Existen otras “fuentes de luz” a lo largo del juego, como postes de alumbrado público, que a su vez son una especie de “sitio seguro”: mientras estemos allí, los “taken” no pueden atacarnos, y los “puntos de vida” de Alan se recargarán rápidamente. No obstante, a veces las lamparitas de esos postes son destruidas a pedradas, y otras veces el generador de combustible líquido que las alimenta debe ser arrancado manualmente, haciéndonos perder preciosos segundos que serán aprovechados por los sombríos enemigos para arrancarnos la cabeza de un hachazo. Más adelante,



de esta manera nunca parece buena idea. Además de las páginas del manuscrito, ocasionalmente encontraremos radios y televisores, y prestar atención a lo que se emite a través de ellos aporta también a una mayor comprensión del contexto. La “oscuridad”, que es el principal enemigo en el juego, tiene distintas formas de atacarnos. La más habitual es asesinando a los inocentes habitantes de Bright Falls, un pueblo de granjeros y leñadores, y tomando posesión de sus cuerpos para atacarnos. Mientras los “tomados” (taken), como se los conoce, se encuentren protegidos por la oscuridad, son prácticamente invulnerables.

MATANDO ENEMIGOS... CON UNA LINTERNA

Afortunadamente, Alan está equipado con una linterna, y cuando un enemigo se encuentre bajo su haz de luz, puede ser dañado. Para poder efectivamente librarnos de ellos, debemos además usar el modo “de alta intensidad” de la

la oscuridad se apoderará directamente de objetos inanimados, que levitarán y nos serán arrojados a toda velocidad, pudiendo contenerlos únicamente con una fuente de luz. Oportunamente, además de la linterna, se encuentran dispersos por aquí y por allá tanto bengalas (ideales para superar un ataque de múltiples “taken” en forma simultánea) como pistolas de señales, que pueden acabar instantáneamente con un enemigo o un objeto volador que intente aplastarnos. Transcurrido cierto tiempo de juego, al casi inútil revólver se sumarán armas más efectivas, como escopetas o rifles, que nos ayudarán a librarnos de los “tomados” sin tener que gastar la mitad de nuestras balas en cada uno de ellos.

SISTEMA DE SALVADO

El sistema para grabar el progreso del juego requiere de un párrafo aparte, por sus múltiples inconvenientes. En el mejor estilo consolero (algo lógico, teniendo en

cuenta los orígenes de este título), se ha optado por el método de "checkpoints", en lugar de dejar al jugador salvar donde quiera. El problema es que cuando los desarrolladores se inclinan por esta elección, deben ser muy criteriosos con la cantidad de checkpoints que se establecen, y los lugares donde se activan los mismos. No es el caso en "Alan Wake", ya que a menudo hay checkpoints demasiado seguidos, en lugares innecesarios, y en contraste, hay momentos del juego de dificultad bastante elevada que no tienen checkpoints por tramos bastante largos, lo que nos obliga en ocasiones a rejugar una misma y frustrante etapa varias veces hasta lograr alcanzar el siguiente check. Esto no solamente es tedioso, sino que en ocasiones se torna bastante irritante, y puede provocar que algún gamer impaciente termine abandonando el juego a causa de este problema. Como si esto no bastara, la versión de PC

que abundan y son muy importantes desde el punto de vista argumental- donde el paso del tiempo se hace sentir y los gráficos se ven algo anticuados. Las animaciones faciales, especialmente, son algo flojas, y desluce por completo el buen trabajo realizado en otros terrenos visuales, como los efectos, la animación y la física. En donde el juego sobresale es en el aspecto sonoro: los efectos, los doblajes de voz y la música son excelentes. Especialmente llama la atención este último punto, donde se ha recurrido a canciones de figuras de la talla de Roy Orbison, Nick Cave y David Bowie, que ambientan el final de cada uno de los seis "episodios" en los que está dividido el juego. Por cierto, a partir del segundo, cada capítulo empieza con un "Previously... on Alan Wake", al mejor estilo de las series televisivas de los últimos años, contribuyendo a enfatizar el enfoque "cinematográfico" del juego.



guarda el progreso en una cuenta del sitio web Steam, por lo que se requiere de una conexión permanente a Internet, y una caída en la misma nos dejará sin poder jugar. Lamentablemente, son cada vez más los juegos que caen en esta mala decisión, y si bien tiene un punto a favor (respaldo automático del avance en el juego, a salvo de un "crash" del disco rígido), no hay dudas de que las molestias son mayores al beneficio.

ASPECTOS TÉCNICOS

Si la versión de PC hubiera salido en simultáneo con la de consola, sin dudas el saldo en este rubro sería netamente favorable. No ha sido el caso, y por ende el aspecto gráfico deja un sabor agríndice. Aunque la ambientación está logradísima, y el aspecto visual de la mayoría de los momentos del juego es impecable, sobre todo en el gran manejo de las luces y sombras, hay otras ocasiones -particularmente en las cinemáticas,

CONCLUSIONES

Dos años de espera entre la versión de consola y la de PC son una eternidad en esta industria, y tanto tiempo de espera ha dejado algunas marcas negativas. Pese a ello, el gran trabajo que realizó Sam Lake en el aspecto argumental, y la gran ambientación -piedra fundamental en un título de horror- hacen que valga la pena vivir en carne propia la pesadilla por la que atravesará su protagonista. La falta de modos multijugador, la trama lineal y la ausencia de múltiples finales le restan rejugabilidad, aunque esto se ve un poco compensado gracias a la aparición de dos episodios más que pueden obtenerse en forma de contenido descargable (DLC). En definitiva, "Alan Wake" es un juego que disfrutarán tanto los aficionados al género de horror como los fanáticos de Max Payne, para quienes hay varios guiños en el transcurso de esta historia.

HUMOR



Por Daniel Paz
daniel.paz@dattamagazine.com



Matias creyó que así iba a poder llevar chicas a su casa



Pero los únicos que fueron a su casa eran unos tipos enormes que venían en un helicóptero negro



2016. EE.UU. El guionista de "Angry birds" empieza a escribir los libretos de la Casa Blanca



Investigaciones recientes demuestran que el robotito de Android piensa en sexo unas 1346 veces al día



Email Marketing con tu marca

Ganá dinero ofreciendo a tus
clientes la mejor herramienta.

Aviso



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