

10 Extensiones de Firefox indispensables para desarrolladores web



Además

- ✓ Motorola DEXT
- ✓ Impresoras virtuales
- ✓ Richard Stallman
- ✓ Webmails en la mira
- ✓ Metro 2033
- ✓ Nvidia Geforce GTX 480

Registre sus dominios

por sólo

u\$s **3⁹⁹**

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

www.tengasudominio.com

Editorial



Perfectos opuestos

Vivimos un interesante mes de abril aquí en **Argentina**. Los más grandes representantes del **software libre y del software privativo** estuvieron en nuestra tierra, con diferencia de días. Aunque sólo encontrarán un informe completo referido a uno de ellos en esta edición. Más adelante les explico por qué.

El primero en pisar suelo argentino fue **Richard Stallman**, que ya había estado aquí el año pasado participando de Wikimania 2009. Fue tan amable en aquel entonces de concederle una entrevista a nuestra periodista **Natalia Solari**, que salió publicada en la edición aniversario de **DattaMagazine**.

En esta oportunidad, el padre del movimiento del software libre se quedó por dos semanas, en las que recorrió cinco ciudades: Buenos Aires, Bahía Blanca, Berazategui, Rosario y Tandil. También habló en la Cámara de Diputados de la Nación y en la Escuela Superior Técnica del Ejército. Todas sus charlas fueron con entrada libre y gratuita, y en todos los casos habló a sala llena. Siempre se mostró simpático, abierto a responder preguntas del público presente y a sacarse fotos con todos los interesados. Como es su costumbre, se manifestó siempre en castellano, idioma que domina a la perfección, más allá de su marcado acento estadounidense.

Vino, claro está, a predicar sobre la importancia del uso del software libre en todos los ámbitos, pero se centró especialmente en el tema de la educación. Un nuevo proyecto del gobierno argentino de dar netbooks a estudiantes secundarios con sistema operativo Windows le puso los pelos de punta, por lo que se acercó hasta la Cámara de Diputados a explicar a los representantes la necesidad de utilizar programas libres en el ámbito académico.

Algunos días después de su partida, su némesis pisó Ezeiza. **Steve Ballmer**, CEO de **Microsoft**, llegó al país para dar una charla en la UADE y reunirse con Cristina Fernández de Kirchner.

Fue nuestra intención presenciar la charla de Ballmer para poder brindarles una cobertura de primera mano, pero mi acreditación, pedida con una semana de anticipación, llegó a menos de 24 hs. del inicio de la charla. Cuando se me hizo imposible movilizarme hasta Buenos Aires pedí que otro corresponsal de **DattaMagazine**, nuestro amigo **Ariel Corgatelli**, se presentara en mi lugar. Fue una novela interminable tratar de dar con la persona indicada que pudiera autorizar el cambio. Algo muy parecido le pasó al propio Ariel, que buscaba hacer una cobertura para **Tuxinfo**, su medio dedicado al software libre. Por más que fuimos al menos dos personas las que intentamos cederle nuestro lugar, desde Microsoft nunca le dieron luz verde para asistir.

¿En serio creerán que la mejor manera de ganarle al software libre es ignorándolo? Sin palabras.

Débora Orué

Jefa de Redacción

DattaMagazine by Dattatec

debora.orue@dattamagazine.com



Llegue con su mensaje utilizando la herramienta más **simple, rápida y eficaz.**

Planifique, envíe y mida los resultados de sus campañas de email marketing con una solución completa.



Envialo**Simple**.com

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

Conózcala en:

www.envialosimple.com/go



dattatec.com

Su Hosting hecho Simple!





STAFF

3

Editorial

JEFA DE REDACCIÓN

5

Sumario

Débora Orué

6

Hardware: tu equipo por dentro

"Nvidia Geforce GTX 480". Christian Sochas le hace todo lo que le harías a la tan esperada placa del gigante verde con soporte para DirectX 11 y arquitectura Fermi. ¿Y ahora? ¿ATI o Nvidia?

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli

11

Review (I): reseña de dispositivos móviles

Juan Gutmann

Javier Richarte

Luis Altamiranda

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

18

Software libre: aplicaciones que hay que probar

"Impresoras virtuales". Juan Gutmann te recomienda varias aplicaciones gratuitas que te van a ahorrar muchos gastos en papel e insumos.

HUMOR

Daniel Paz

23

Seguridad: protegiendo tu equipo y tu red

"Webmails en la mira". Después del caso de los correos de Yahoo! hackeados desde China, Javier Richarte te explica cómo pudo haber pasado y qué deberías hacer para proteger mejor tus datos.

JEFE DE ARTE

Martín Cardinale

29

On site: estuvimos allí

"Richard Stallman en la Cámara de Diputados de Argentina". Ariel Corgatelli estuvo presente en la charla de RMS en la Cámara de Diputados, y te cuenta qué planteó el padre del software libre a nuestros representantes.

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

33

Agregados: Firefox a tu estilo

"Extensiones de Firefox indispensables para desarrolladores web". Luis Altamiranda te explica cuáles son los 10 agregados que no pueden faltar en tu navegador si sos webmaster.

DIRECCIÓN
COMERCIAL

publicidad@
dattamagazine.com

37

Investigación: a fondo

"Innovación vs. Piratería". Magalí Sinópoli te cuenta qué intentan hacer desde las industrias de la música, el cine y la literatura para pelear contra la piratería.

REDACCIÓN

lectores@
dattamagazine.com

43

Software libre: últimas novedades

"Columna mensual de software libre". Ariel Corgatelli te cuenta qué pasó durante abril en el mundo del software libre.

47

Ficción: literatura para techies

"La vida ínfima de las mosquitas." Natalia Solari te lleva a buscar junto a Morgan la cura para la Humanidad arriba de un ser alado, bastante más pequeño de lo que imaginás.

49

Review (II): críticas de videojuegos

"Metro 2033: de Rusia con amor". Juan Gutmann te demuestra que sí existen creaciones originales que vale la pena jugar, como este FPS donde su protagonista debe atravesar una Moscú postnuclear.

Nvidia Geforce GTX 480

Y aquí se terminaron los millones de rumores que se dispersaron por todo el mundo acerca de **Nvidia** y su arquitectura Fermi... después de una larga (muy, muy larga) espera, la placa de video que monta el nuevo GPU producido por el gigante verde, finalmente apareció en el mercado. Mientras que ATI no paró de vender placas compatibles con **DirectX 11**, Nvidia seguía puliendo diferentes aspectos de su primer GPU, solucionando problemas de su traspaso hacia los 40nm, pasando ante varias revisiones de Fermi evaluando su eficacia, hasta que llegó el momento que tantos esperaban. Y digo "tantos" debido a que hay muchísimos usuarios que no actualizaron sus placas de video hasta no ver todas las opciones que había en el mercado (hablando en el sector high end), y ahora se encuentran con las preguntas que todos esos usuarios se hicieron durante este tiempo...

¿ATI o Nvidia? ¿HD 5870 o GTX 480?

Adelantando un poco la nota, lo único que les voy a decir, es que la decisión final es muy subjetiva y cada uno tendrá que evaluar los pro y contras de cada una de las placas... ya que como siempre sucede (salvo excepciones contadas con los dedos de la mano) lo que tiene una, le falta a la otra, y la balanza siempre se terminará inclinando hacia la decisión personal de cada uno. Vamos a ver en detalle de qué se trata este nuevo monstruo de las VGA producido por **Nvidia**...



¿Y los 512 sp que prometían?

La arquitectura Fermi es la que estrena el nuevo GPU lanzado por la marca (el cual monta la GTX 480) denominado GF100. Este procesador tenía una característica que se venía esperando gracias a los miles de rumores esparcidos por la web... sus tan deseados 512 Stream Processors (recordemos que la GTX 285 tenía "tan sólo" 240SP). Finalmente, el GF100 que lleva consigo la GTX 480 posee 480 Stream Processors, pero hay algo aún más curioso... en realidad, el GPU en términos de hardware, sí posee 512 SP, solo que hay 32 de ellos desactivados. La arquitectura Fermi está compuesta por 16 agrupaciones (llamadas Shaders Clusters) donde cada una contiene 32 Stream Processors, dando la totalidad de 512 Stream Processors disponibles. Lo curioso es que en la flamante GTX 480, uno de esos Clusters fue desactivado, por lo que la totalidad de los SP de esta placa pasan a ser 480 efectivos. Por el momento, sólo se puede especular acerca de esta decisión por parte

Después de una larga (muy, muy larga) espera, la placa de video que monta el nuevo GPU producido por el gigante verde, finalmente apareció en el mercado. Mientras que ATI no paró de vender placas compatibles con DirectX 11, Nvidia seguía puliendo diferentes aspectos de su primer GPU...



Nvidia GeForce GTX 480

de Nvidia... quizá lo hizo para asegurar que el porcentaje de shields sean altos en la producción, para no dejar el mercado con poco stock (como suele pasar al principio con este tipo de placas). Otra razón puede ser porque se esté guardando esos 32SP bajo la manga para sacar una placa de video aún más potente en el futuro, utilizando el mismo GPU, ahorrando costos. Otra de las razones se basa en que el TDP (Thermal Design Power) del chip sea demasiado alto con todas las unidades activadas, y para asegurar una mejor temperatura hasta no pulir aún más el GPU, dejen una de ellas desactivada. Esto son todas especulaciones, que todas pueden ser válidas, pero Nvidia no responde nada al respecto por el momento.

En cuanto a la velocidad de los mismos, sigue con la filosofía de la serie anterior... un determinado reloj para el núcleo (controlador de memoria entre otros) y otro reloj más rápido para los Stream Processors: en este caso, utiliza 700MHz para el Core y 1400MHz para los 480SP que lleva el GPU consigo.

Detalles de su ensamblado

El chip **GF100**, debido a la gran cantidad de conexiones que lleva hacia la memoria y hacia las distintas partes de la placa, **Nvidia** decidió montarlo sobre un PCB de 8 capas, principalmente para mejorar la transferencia eléctrica y asegurar una estabilidad normal bajo altas condiciones de trabajo. Luego, finalmente, se decidió por darle soporte a la exitosa memoria GDDR5, por lo que el controlador de memoria que incluye Fermi, es capaz de manejar este tipo de **RAM** con total soltura. En el caso de la **GTX 480**, la misma lleva consigo 6 controladores de memoria, y cada uno maneja 256MB de RAM, por lo que la suma total de RAM disponible para la placa es de 1536MB de memoria VRAM GDDR5. Cada controlador de memoria se conecta con la RAM mediante un bus de 64 bits, por lo que efectivamente el chip GF100 tiene 384 bits de bus hacia las memorias (64 bits x 6 controladores). La memoria tiene un clock base de 924MHz, que al multiplicarse por 4 (por ser de naturaleza GDDR5) nos da un total de prácticamente 3700MHz efectivos en la memoria. Esto se traduce a una bestial cifra de performance, dando como resultado una tasa teórica de ancho de banda total de hasta 177GB/s (!)



Metiéndonos nuevamente dentro del chip GF100, el mismo incorpora 15 SM (Stream Multiprocessors) con 32 Stream Processors cada uno (así es como se agrupan dentro del GPU), totalizando los 480SP que mencionábamos al principio. Por cierto, Nvidia denominó a los Stream Processors como "CUDA Cores" ya que como todos sabemos, los shaders ya no sólo pueden ejecutar instrucciones exclusivamente para juegos, sino que también pueden hacer otro tipo de tareas que ayuden al CPU de turno, debido a su gran poder matemático (PhysX, transcoding de video, compresión, etc.), así que si en algún momento escuchan o leen "CUDA Cores" es ni más ni menos que los conocidos Stream Processors...

Siguiendo con sus características técnicas, cada unidad SM contiene 4 unidades de textura, por lo que contabiliza un total de 60 (15 x 4). Aquí es donde también se puede ver que, al activar el SM que viene deshabilitado de fábrica, suben no sólo los Stream Processors a 512, sino que también subiría a 64 las unidades de textura (16 x 4) por lo que la teoría de "conservación" (desactivar un SM para activarlo más adelante y sacar una placa más potente utilizando el mismo GPU) es una de las más fuertes hasta hoy.



Nvidia Geforce GTX 480

En cuanto a las unidades ROPs, el GF100 contabiliza 48 en total, y sumando todas estas características que tiene este flamante GPU, lleva dentro la increíble cifra de **3 BILLONES de transistores**, los cuales "entran" en este pequeño die gracias al traspaso de proceso hacia los 40nm, situación tan sufrida por Nvidia desde que comenzó la arquitectura Fermi, debido a sus bajísimos chips funcionales que salían del waffer al comenzar con esta nueva tecnología.

¿Y ahora como alimentamos esto?

Aún con los 40nm de producción debajo del brazo (el cual debería permitir una mayor cantidad de transistores a un costo energético más bajo que en producciones de mayores nanómetros) el problema más grande de esta arquitectura es el consumo, y como siempre, cuando hablamos de "problema de consumo", de la mano viene el "problema de temperatura" ya que la energía que utiliza para funcionar, se transforma en calor, y es en este punto donde Nvidia tiene severos problemas en esta serie. Para comenzar a hablar de esto, les contamos que el TDP (el consumo máximo promedio bajo un 100% de carga) estimado por la compañía acerca de este GPU, es nada más ni nada menos que 250 watts... y si vamos a las cuentas, dividiendo esos 250W por los 12V que consume la placa, nos da el amperaje necesario para funcionar... y para que no abran sus calculadoras, les comento que dicha placa consume casi 21 amperes ELLA SOLITA. Es por eso



que necesita de un conector PCIE de 6 pines más otro de 8 pines: toma 75W del spot PCIE, más 75W del conector 6 pines, más 150W del conector 8 pines, totalizando 300W (siempre debe sobrar la alimentación, principalmente para cuando se aplica overclock a la placa, donde el consumo aumenta considerablemente).

La placa en detalle

Al verla de cerca, realmente es una pieza de ingeniería excelente, y midiendo 26.5cm de largo es impresionante ver de qué manera se distribuyen los componentes de la misma, además de los tantos circuitos que se ven sobre el PCB, conectando cada uno de los componentes. El cooler es realmente bestial, de doble slot y con 4 heatpipes visibles en la parte superior de la placa, con el fin de bajar lo más posible la temperatura que levanta el GPU bajo intensas condiciones de trabajo. Incorpora dos salidas DVI, y al costado de ellas, una salida Mini HDMI. Para montar una salida HDMI normal, necesitaremos de un cable adaptador Mini HDMI a HDMI, ya que Nvidia prefirió no poner

conectores en el segundo slot que ocupa la placa (como sí hizo ATI con su serie de alta y media gama) ya que al levantar tanta temperatura la placa, intentaron dejar libre todo el slot para que pueda salir el aire caliente lo más rápido posible, ayudado por el típico blower que utiliza Nvidia en sus placas, en el extremo de la misma. Posee los ya conocidos conectores SLI que vemos hace tiempo en las placas de la marca, para armar un sistema de placas en paralelo.

Volviendo a sus características técnicas, como dijimos anteriormente, soporta **DirectX 11** por hardware, aceleración CUDA, y dos implementaciones nuevas en el apartado 3D, agregadas en esta serie de GeForce: **32xCSAA** para Antialiasing utilizando un inteligente algoritmo, dando como resultado líneas muy limpias y sin "serruchos", con la misma caída de performance que tenía la serie GT200 pero aplicando 16xCSAA. La segunda implementación es el AJS (Accelerated Jittering Sampling) el cual aplica una técnica parecida al antialiasing pero a las sombras, dando como re-

Nvidia GeForce GTX 480

resultado escenas más reales y con una mayor suavidad en la gráfica.

Hay otras dos implementaciones para esta nueva serie, una es el procesador de video Nvidia VP4 integrado, el cual se encarga de decodificar prácticamente todos los formatos disponibles de video, liberando así la carga de nuestro CPU. Por otro lado, incorpora la misma tecnología que ATI denominó Eyefinity en su serie 5000, pero en este caso, se llama Nvidia 3D Surround, ya que no sólo permite jugar en 3 monitores simultáneamente (haciendo de ellos uno solo) sino que también permite jugar con la tecnología 3D en ellos, obviamente, con un kit de 3D Vision que se compra aparte, de la misma firma.

Rendimiento bestial...

Y el que diga que no, es porque está leyendo otra página... sinceramente, hoy en día la placa más rápida de un solo núcleo es ésta, y aquí tenemos las pruebas (tomadas al máximo detalle y en **FullHD 1920x1080**). El primer resultado corresponde a la ATI **HD 5870**, mientras que el segundo corresponde a la GTX 480:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 54 FPS / 59 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 68 FPS / 87 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 79 FPS / 81 FPS
- Just Cause 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 62 FPS / 77 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 47 FPS / 53 FPS

Si bien ambas placas ofrecen un rendimiento bestial (ya que estamos probando en resolución muy alta y con todos sus filtros activados), la balanza del rendimiento siempre pesa más a favor de **Nvidia**.

¿La placa perfecta?

Pero como todo no puede ser color de rosa, esta GeForce GTX 480 también tiene su talón de Aquiles. El grandísimo problema de esta belleza de la ingeniería, es precisamente la energía que consume, y como reacción en cadena, la terrible temperatura que llega a tomar después de unos minutos de juego intenso.

Como dijimos anteriormente, esta placa consume 250W de nuestra fuente, por lo que necesitaremos una muy, muy buena como para mantener la estabilidad en nuestro sistema (dependiendo de cómo esté configurado el resto del hardware). En líneas generales, para una PC potente de la misma talla de esta VGA, tenemos que pensar como mínimo en una fuente de 600W y 40A en la línea de 12v (como mínimo indispensable con un solo HDD y sin ningún tipo de overclock a los componentes).



Nvidia GeForce GTX 480

El otro inconveniente es el calor generado... hemos llegado a registrar temperaturas de hasta 98°C con el ventilador manejado automáticamente por la placa de video... cifra sinceramente escalofriante pensando que tenemos prácticamente una hornalla adentro de nuestra PC (elevando en gran medida la temperatura del resto del subsistema). Además, el precio es muy superior a su rival directo de ATI, la HD 5870 se posiciona en US\$ 419 en EEUU, mientras que la GTX 480 cuesta más de US\$ 500 como barata.

Conclusión

Nvidia tiene hoy en día la placa más rápida del mercado, pero tuvo demasiado tiempo desde la

salida de la HD 5870 como para hacer una gran diferencia en cuanto a producto. Si bien su rendimiento es excepcional e incomparable, los altísimos requerimientos técnicos tanto en fuente como en gabinete, su desatado rendimiento térmico que nos puede poner en problemas más de una vez, y como si eso fuera poco, su alto precio respecto de la 5870, hace oscurecer las bondades técnicas que ofrece en términos de performance. La placa tuvo aceptación en el mercado, pero no tanta como Nvidia lo había planeado, y los motivos están a la vista. Mucha gente sigue contenta con su ATI, mientras que otros esperaron hasta ahora para ver al Fermi en acción, y así y todo, decantaron su elección por una ATI. Aquí la

elección es muy subjetiva... si preferimos perder algunos FPS pero estar tranquilos con la temperatura, con nuestra fuente y el ecosistema de nuestra PC, la solución de ATI es lo que tendrán que buscar. Pero... si lo único que les importa es el rendimiento, y son capaces de tolerar todo el gasto que conlleva comprar (y mantener) a esta bestia, la GTX 480 no los decepcionará. Ya lo decía mi abuelo... al que le guste el durazno, que se aguante la pelusa. :)



Christian Sochas

christian.sochas@dattamagazine.com



NVIDIA.

Probamos el Motorola DEXT

con Motoblur integrado



El 25 de marzo se lanzó en Argentina un nuevo servicio de Motorola, llamado Motoblur. Obviamente, todo nuevo servicio viene en conjunto con uno o varios modelos de móviles.

Desde **DattaMagazine** estuvimos presentes en el lanzamiento, hablamos con **Germán Greco**, Gerente de Productos, y participamos en una mesa redonda de preguntas y respuestas con los directivos de **Motorola Argentina**.

Vamos a comenzar la nota hablando del sistema **MOTOBLUR™**, el primer servicio que unifica las redes sociales en los celulares. MOTOBLUR es la única solución que sincroniza automáticamente las comunicaciones, los contactos y el contenido en un widget en vivo, permitiendo a los usuarios responder todo directamente desde su pantalla de inicio.

Se puede decir que MOTOBLUR™ revolucionará la interfaz para celulares desarrollados sobre plataforma Android™ y marcará un nuevo hito en la industria de la telefonía móvil.

El servicio se lanzó en el país a través de los equipos Backflip™ y Dext™ (del cual hablaremos en esta misma nota). Nos permite sincronizar contactos, publicaciones, mensajes, fotos y mucho más, desde fuentes como **Facebook®**, **MySpace™**, **Twitter™**, **Gmail™**, correo electrónico personal y laboral y



blur



LastFM™, enviándolos directamente a la pantalla de inicio. El contenido es entregado en secuencias fáciles de administrar, permitiendo que los usuarios dediquen más tiempo a vivir sus vidas que a administrarlas, ya que está compuesto por una exclusiva interfaz de usuario que ofrece widgets personalizables incorporados en la pantalla de inicio y en todo el equipo.

Se puede decir que **MOTOBLUR™** revolucionará la interfaz para celulares desarrollados sobre plataforma Android™ y marcará un nuevo hito en la industria de la telefonía móvil.



Probamos el Motorola DEXT



MOTOBLUR™, una nueva forma de estar actualizado

Con MOTOBLUR™, toda la información de las redes sociales se envía directamente a widgets en la pantalla de inicio, sin necesidad de abrir y cerrar aplicaciones. La información se presenta a través de distintas formas:

Eventos en vivo: permite visualizar todas las actualizaciones de sitios sociales en un solo lugar. Feeds de amigos, actualizaciones de estado, publicaciones en muros, enlaces, historias, boletines y fotos se envían automáticamente y están listos para ser respondidos al instante.

Mensajes: permite visualizar e-mails personales o laborales, mensajes en redes sociales y SMS con la posibilidad de responder de la manera que lo desees, independientemente de cómo haya sido enviado: SMS, correo electrónico, IM, etc.

Estado: posibilita la actualización del estado fácilmente desde la pantalla de inicio sin tener que acceder a las redes sociales.

Feeds de noticias: actualiza feeds de noticias preferidos, resultados deportivos, chismes de la farándula, etc., en la pantalla de inicio.

Calendario: integra el calendario laboral con Google Calendar™ en un widget que muestra las reuniones directamente en la pantalla de inicio.



Contactos al día

MOTOBLUR™ actualiza las actividades de todos los contactos, sincronizándolos en el teléfono desde las cuentas de correo electrónico personal y laboral o desde redes sociales, y actualiza cualquier cambio efectuado por amigos o contactos. Ante una llamada entrante o saliente, se observará en la pantalla la foto de perfil y el estado más recientes de su contacto.

Respaldo y seguridad

Cuando un equipo con **MOTOBLUR™** se pierde puede ser localizado desde un portal de información personal seguro e incluso, de ser necesario, puede desactivarse de manera remota. Con sólo ingresar un nombre de

usuario y una contraseña, se habilitarán nuevamente los contactos, mensajes y acceso a redes y proveedores de correo electrónico configurados previamente.

Y para quienes deseen experimentar **MOTOBLUR**, pueden hacerlo sin ningún tipo de problemas desde:

<http://www.motorola.com/Consumers/AR-ES/Consumer-Products-and-Services/MOTOBLUR/Meet-MOTOBLUR>



Probamos el Motorola DEXT



Ahora bien vamos a meternos de lleno en el Móvil DEXT

"Todos tus mundos en un solo lugar"

Para convertir un móvil en algo completamente intuitivo es necesario contar con varias aplicaciones. Todos estamos acostumbrados a escuchar que en determinado equipo de determinada marca no es posible tener una aplicación que nos sirva para acceder, por ejemplo, a una red social especial.

Tenemos, primero, que chequear que el sistema operativo con el que cuenta nuestro móvil tenga disponible la aplicación. Y luego, si es que se encuentra disponible instalarla, como también ejecutarla, para poder acceder a esa información.

Obviamente, si hablamos de equipos que no cuentan con la suficiente potencia como para satisfacer nuestras necesidades, las cosas suelen ser engorrosas y hasta nuestra experiencia se nota desagradable, con lo cual la primera respuesta que podemos tener en base a si tenemos nuestras redes sociales en el móvil va ser no. ¿Por qué? Muy simple: porque nuestra experiencia no fue del todo agradable.

Pero, para esto, la gente de Motorola incorporó en sus nuevos equipos como este DEXT el sistema operativo Android, con el adicional de Motoblur. Con él todo es más simple, siempre hablando de las personas a las que nos fascina

estar conectados siempre. Es decir, poder acceder de forma inmediata a cualquier red social desde la misma pantalla del móvil, hacer clic, responder y compartir nuestro pensamiento, como así también fotos y vídeos no tiene precio.

¿Cuáles son las funciones aceptadas para el DEXT?

Sincronización de contactos, publicaciones, feeds, mensajes, correos y aplicaciones favoritas como más prefieras.

Claramente, y con todo lo que venimos hablando, podemos decir que también hay manera de personalizar la pantalla principal con lo que te resulte más importante. Actualizaciones de **Facebook™**, **MySpace** y **Twitter**, junto con tus últimos correos electrónicos personales y laborales, noticias, widgets, LastFM y aplicaciones preferidas. Uno de los lemas que escuchamos en la presentación oficial en varias oportunidades fue "No pierdas tiempo en publicar tus novedades en cada

una de sus redes sociales. Organiza tu día de forma sencilla y rápida, todo desde tu pantalla principal".

¿Cuál es la contra más grande de este servicio?

Quizás ustedes que están leyendo este informe piensen: "es verdad, el móvil tiene excelentes características, el servicio que trae es genial, pero... ¿cuánto me saldrá el servicio Motoblur? La respuesta es simple: no tiene cargo adicional, ya que lo único que vamos a necesitar es que nuestro proveedor lo active y el costo del mismo va incluido en cualquier resumen de cualquier empresa que cuente con pack de datos. Es decir, no debemos pagar por él, ya que viene incluido.

Antes de seguir hablando de las funciones del sistema con este equipo les presento los features del modelo Motorola DEXT

MOTOBLUR™

Descubrir MOTOBLUR™

Características

PERFIL DEL TELÉFONO

IMPORTAR CONTACTOS

LOCALIZAR TELÉFONO

BORRAR DATOS

ACTIVIDAD RECIENTE

Teléfono localizado
13 de abril de 2010 8:39:00

Datos del teléfono borrados
Aún no ha comenzado el borrado de datos.

LOCALIZAR TELÉFONO

Localiza el teléfono mediante su función integrada de rastreo vía satélite y GPS. Para que este servicio funcione, el teléfono deberá estar encendido, de modo que pueda recibir señales de telefonía móvil. Para encontrar tu teléfono, selecciona **LOCALIZAR**. Este proceso puede tardar varios minutos. [Click función](#)

LOCALIZAR



Bienvenido a Ariel Co

RECURSOS

- Guía del usuario
- Foro (sólo en inglés)
- Información de

más información s

TUTORIAL

PANTALLA PRINCIPAL
Todo en lo que puedas alcanzar de tu mano principal personalizada como tú.

REDES SOCIALES
MOTOBLUR reúne MySpace y Twitter en pantalla principal.

MOTOROLA

MEDIA

© 2010 Motorola. Todos los derechos reservados. Mapa de Google. Invi/Geosistemas SRL. E-Paper Technologies - Tecnología de uso

Probamos el Motorola DEXT



Es difícil hablar de un equipo, más allá de las características que podríamos llamar clásicas hoy por, como es Wifi, Bluetooth, 3G, GPS, cámara de alta resolución (5mpx en este caso) teclado Qwerty, etc. sin realizar un diferencial en cuanto a la tecnología de comunicación y el sistema operativo con el que cuenta.

DEXT cuenta con **Android** como sistema operativo y con el adicional de Motoblur, un paso adelante que cualquier otro equipo móvil con Android. Recuerdo cuando realizamos la review hace unos meses del modelo Motorola Milestone, solo hablábamos de las magníficas características del equipo, de su sistema operativo Android, las facilidades que le brindaban a cualquier usuario de esa plataforma y no mucho más.

Estamos hablando de un móvil con un adicional muy importante como lo es Motoblur, que marca una gran diferencia en los móviles con Android. ¿Por qué? Simple, además de lo que les contamos sobre las posibilidades de tener todo integrado en un widget en pantalla, contamos con un servicio de rastreo, recuperación, eliminación de información en un robo del móvil, restauración de la información en un nuevo equipo, mensajes al móvil y, seguramente, nuevas opciones que se le irán sumando al sistema.

¿En contacto con amigos?

Todos nuestros amigos están en el mismo lugar. Desde el DEXT podemos sincronizar todos los contactos del teléfono, e-mail, Facebook, MySpace y Twitter para tenerlos en una sola agenda. **MOTOBLUR** permite ver a tus amigos de la A a la Z, por historial de contactos o en los grupos creados por nosotros. Con lo cual podemos decir que es el primer teléfono que combina las fotos y las actualizaciones de todos los contactos de Twitter, Facebook y Myspace en un mismo lugar. Mostrando de forma continua las últimas fotografías de perfil, actualizaciones de estado, tweets y estados de ánimo de nuestros amigos como parte de los mensajes de texto, llamadas, correos electrónicos y agenda.

Integración con la bandeja de entrada

En el DEXT vamos a contar con una misma bandeja para los mensajes de texto y actua-



BIENVENIDO
A MOTOBLUR

lizaciones de Facebook, MySpace y Twitter, listos para ser contestados. Si fuera necesaria más precisión, se puede ver cada bandeja de entrada por separado. Y sin abrir ninguna aplicación, tan sólo con el Widget Mensajes de **MOTOBLUR™**, en donde se reciben mensajes de texto de redes sociales y correos electrónicos en un mismo lugar. Y la manera de identificar cada red es muy simple, ya que se puede ver la foto de perfil de nuestros amigos.



Probamos el Motorola DEXT



Mesa redonda con Germán Greco

En la mesa participamos varios periodistas, quienes les hicimos preguntas muy específicas. Comparto con Uds. algunas de ellas.

¿Qué costo tiene el servicio incluido?

No hay costo adicional, ya que el cliente compra el equipo con un paquete de datos, el cual tiene incluido el valor del servicio y además estipulado el consumo de datos estándar que va tener con él.

¿Cuáles son los costos de esos planes?

El costo va variar según las operadoras, pero tengamos en cuenta que las operadoras estipulan que para el uso de mails, redes sociales, etc. el consumo es fijo. Además, hay que tener en cuenta que Motoblur tiene un sistema de

reducción de tamaño en Kbytes interesante, con lo cual al comprimir la información enviada a la red el proveedor se desliga de los mismos y así realiza la tarificación fija por el servicio.

¿Y si consumiera más de la cuenta?

Por lo general, ya hay un informe de lo que se consume normalmente en estos servicios. En nuestro país es quizás difícil responderlo, por lo menos en nuestro caso, ya que en USA los clientes pagan a las prestadoras abonos de banda ancha móvil en un equipo, con lo cual no hay manera de compararlo. Pero, volviendo a la pregunta, lo más importante para destacar es que todo lo que corra bajo Motoblur está incluido.

¿Youtube esta incluido?

No, porque justamente sería difícil mantener un servicio tan consumidor de ancho de banda

y prometer respuesta automática a cada acción de nuestros contactos o propia desde Motoblur.

De cualquier manera, ese tema es factible de verlo con nuestro proveedor, en donde se pueden ajustar planes. Por ejemplo, en el caso de tomar desde un proveedor un servicio clásico incluido Motoblur, el cual no supera cualquier monto clásico de pack de datos, vamos a vernos limitados a la cantidad de MB mensuales que podemos consumir fuera de Motoblur. Pero si, por ejemplo, contratamos el servicio móvil ilimitado, siendo éste el doble aproximadamente del valor básico, no vamos a tener ningún tipo de limitaciones.

Si me roban el equipo, ¿qué sucede?

Acá tenemos dos aspectos para hablar: el primero de ellos, y quizás el más importante, es que cuando nos roban un equipo

Probamos el Motorola DEXT



Ahora vayamos a las impresiones personales:

Antes que nada, quiero agradecer a la agencia **COLOMBO - PASHKUS** por el préstamo y que así podamos haber chequeado toda la información que fuimos ingresando en esta nota. Con lo cual vamos a la primera experiencia de un usuario de **DEXT**.

Encendemos el móvil, nos encontramos que solicita la creación de una cuenta Motoblur. Si ya contamos con ella, sólo ingresamos los datos; si debemos crearla, se realiza desde el mismo móvil.

Luego, el móvil nos brinda la opción de poder ir añadiendo cuentas en Motoblur. Es necesaria esta operación para

poder usar el equipo. Paso seguido, nos encontramos con varios widgest en nuestra pantalla. Tengo que decir que la velocidad del equipo es muy grande, no tuve problemas de reboot en ningún momento y en lo que a la pantalla táctil se refiere, me encontré con una sensibilidad maravillosa.

Navegando por el menú de aplicaciones, como todo móvil con **S.O. Android**, tenemos las clásicas opciones, sumado el Android Market Place, que solicita una cuenta válida de Gmail para poder acceder y así instalar aplicaciones, en su gran mayoría gratuitas.

La calidad del audio es magnífica, mismo la resolución de la pantalla. Hablando un poco de las características multimedia, tengo que criticar que el DEXT no cuenta con Flash en conjunto

con la cámara de 5Mpx, algo que me llamó mucho la atención. El menú para utilizar la cámara es intuitivo, quizás con respuesta más rápida al Motorola Milestone.

Liviano, no tan pesado, un estilo muy bien logrado. El teclado Qwerty completo y funcional al tacto, la pantalla con gran resolución como para, inclusive, ver películas.

Todo lo que se refiere a conectividad, desde la red móvil como la inalámbrica, funciona de maravillas. La batería tiene una excelente autonomía. Usándolo de forma efectiva la carga superó el día. Los botones de acceso rápido, ya sea el de acceso a la cámara, volumen y apagado, están en lugares clave. Sinceramente, muy cómodo trabajar con él.

Características

DEXT™ con MOTOBLUR™	
Conectividad	Navegador HTML completo, Android Webkit , Soporte para MS Exchange , MOTOBLUR actualiza tu información en tiempo real, 2.0+EDR, Bluetooth stereo , Wi-fi 802.11 b.g , acceso a datos
Auriculares	Conector de audio de 3.5 mm
Tipo de conector	MicroUSB 2.0
Pantalla	LCD táctil 262,000 colores, 320 x 480 píxeles
Peso	163 g
Tamaño	114x58x15.6
Diseño	Slider, teclado QWERTY
SO	Android 1.5
Explorador	Completo explorador HTML, Android Webkit
Cámara	5 megapíxeles; enfoque automático, Edición de imágenes, resolución 5.0
Mensajería / Web / Aplicaciones	MMS, SMS (con texto enriquecido), correo electrónico POP3/IMAP integrado , MSEExchange , IM compatible, YouTube , Accuweather , Google Maps , MOTO ID
Video	Captura/Reproducción/Streaming , reproducción H.264 , H.263 , YouTube ; Video Streaming
Audio	Reproductor musical MotolD , Ideas radio, WAV, AAC, MP3, MIDI, AMR NB, eAAC+ , AAC+
Batería	Polímero de litio de 1.420 mAh, hasta 360 min./6 horas en tiempo de llamada.
Memoria	8GB incluida; admite hasta 32GB ¹
Redes	UMTS 850/1900/2100 GSM: QUAD -Band, HSDPA 7,2 Mbps (categoría 7/8), EDGE, GPRS de clase 12, AGPS
Antena	Interna

Probamos el Motorola DEXT



Hablando un poco de toda la integración Motoblur y los servicios como Facebook, Twitter, mails, SMS, etc., se puede decir que hay que acostumbrarse un poco, ya que si somos una persona con muchos contactos, el móvil va estar sonando a cada rato, vibrando y haciéndonos por demás adictos a estar en línea. Otra cosa que noté es que manejar de forma transparente, para nosotros, las respuestas a nuestros contactos es algo engorroso. Es decir, el móvil cuando recibí, por ejemplo, un comentario de un contacto en Facebook, automáticamente queda su cara (perfil) en la pantalla. Si tocamos en el mensaje de forma automática abre la ventana con el texto. Al contestar, la verdad, cuesta algo para nosotros saber a dónde estamos contestando. El sistema lo maneja perfectamente, con lo cual y, seguramente, el que debe cambiar es el usuario.

Ahora, hablando un poco del tema Motoblur y su sistema de comunicación, la verdad que son muy buenas las opciones principales: el acceso a borrar datos y reemplazarlos en un nuevo terminal, y la notificación del lugar donde se encuentra el móvil actualmente.

Me parece que estamos frente a una situación en donde los móviles cada día son más independientes de nosotros. Es decir, los móviles están haciendo muchas cosas por nosotros y decidiendo cosas por nosotros mismos, como es el caso de responder a la persona correcta cuando hacemos clic en el widget.

Pero creo que lo que estamos dejando de lado, sin dudas, es la privacidad que tenemos. Ya que con este nuevo servicio la gente de Motorola tendrá en sus servidores toda nuestra información, fotos/videos, y la gente de Google, gracias a Android, tendrá toda nuestra

información. Es decir, un tema complejo si se quiere, y más aun sabiendo que esto recién comienza.

Y como conclusión final, sólo puedo decir que el Motorola DEXT es un excelente Smartphone, que puede servir de manera más que grata a cualquier persona que desea tener acceso a todo en su mano.

Disponibilidad estimada del equipo

En **Argentina** el Motorola DEXT está disponible por el prestador Claro a un costo de \$1500 subencionado y bajo un plan de datos clásico.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamotoblur.com



Impresoras virtuales



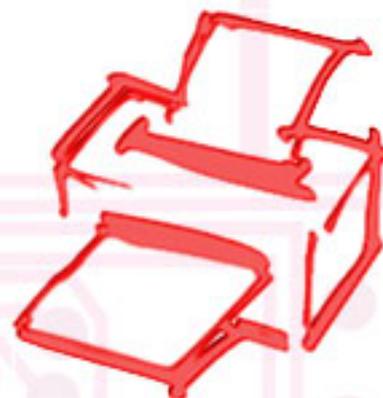
No importa el tipo de computadora que tengamos o el Sistema Operativo que utilicemos. Casi todos los usuarios originamos cientos (o miles) de documentos impresos por año, lo que representa un **gasto** importante en papel, tinta o toner, más el mantenimiento periódico que debe brindársele a la impresora para conservarla en buenas condiciones. Sin embargo, la realidad es que en muchísimas oportunidades se podría perfectamente sustituir el trabajo de impresión por la generación de un documento electrónico, que puede ser visualizado en la propia computadora o en algún dispositivo portátil, como un teléfono celular. Existen diversos programas, para todas las plataformas, capaces de llevar a cabo esta tarea. Programadores y diseñadores gráficos, entre otros profesionales, agradecerán ahorrarse una gran cantidad de **"páginas de prueba"** para verificar el resultado impreso de su trabajo cuando éste todavía se encuentra en etapa de elaboración. Pero estas herramientas le serán útiles a cualquier tipo de usuario, especialmente a aquellos que necesiten archivar un trabajo de impresión en forma digital. Carecer de impresora propia es la más obvia, pero no la única. Veamos aquí, entonces, cuáles son los productos que nos sacarán de apuro en esas ocasiones.



Software de impresión virtual para windows

La familia de Sistemas Operativos de Microsoft es donde encontramos la oferta más abundante de este tipo de programas, ya que es el único de los tres tipos de S.O. más populares que no provee "de fábrica" una solución para esta problemática. Ni siquiera la encarnación más reciente de Windows, el **Win 7**, implementa esta funcionalidad en forma nativa. Por esa razón, existen numerosos productos de software capaces de realizar esta tarea, con una variedad importante en los tipos de licenciamiento. Hay productos privativos (pagos), shareware, freeware y Software **Libre** y de **código abierto**. Como es costumbre desde estas líneas, comentaremos exclusivamente software gratuito, tanto freeware como Open Source, ya que su calidad y funcionalidad equipara (y, a veces, incluso supera) la de sus equivalentes pagos.

Casi todos los usuarios originamos cientos (o miles) de documentos impresos por año, lo que representa un gasto importante en papel, tinta o toner, más el mantenimiento periódico que debe brindársele a la impresora para conservarla en buenas condiciones



Impresoras virtuales

Cutepdf Writer

Licencia: FREeware

Sitio web oficial:

<http://www.cutepdf.com/Products/CutePDF/writer.asp>

Este programita, uno de los preferidos para este fin por los usuarios de Windows, es desarrollado y mantenido por los autores de CutePDF, una suite propietaria paga para crear y editar documentos en PDF. Sin embargo, CutePDF Writer es absolutamente gratuito y muy sencillo y eficiente. Al instalarlo, origina una impresora virtual en la carpeta de Impresoras del Panel de Control, con el nombre "CutePDF Writer". Cualquier trabajo de impresión, ya sea texto o gráficos, que sea enviado a dicha impresora, generará un PDF con el contenido de ese trabajo. CutePDF requiere tener instalado GNU Ghostscript (ver cuadro aparte) para funcionar.

Dopdf

Licencia: freeware

Sitio web oficial:

<http://www.dopdf.com/>

DoPDF se diferencia de la competencia en que no precisa de librerías externas, como Ghostscript o .NET, para su funcionamiento. Al igual que gran parte de los programas para Windows de impresión virtual, crea una nueva impresora a la que deben enviarse los trabajos que se desean generar como

Impresoras y faxes (3)



CutePDF Writer



Fax



Microsoft XPS Document Writer



CutePDF Writer

Modelo: CutePDF Writer

Categoría: Impresora

Estado: 0 documentos en cola

PDF, lo cual abrirá un diálogo en el cual podemos elegir, además de la ubicación del PDF generado, la resolución (nivel de calidad) del documento, una opción que la mayoría de sus competidores no poseen. Sin embargo, esta opción es sólo adecuada para usuarios experimentados, ya que su uso puede producir resultados inesperados en el documento final si no sabemos muy bien lo que

estamos haciendo. Por lo general, lo recomendable es emplear el nivel de calidad sugerido por defecto por el programa. Otra ventaja de DoPDF, según sus desarrolladores, es que, además de su reducido tamaño de descarga e instalación, usa menos recursos (memoria y consumo de CPU) que otros productos que realizan la misma tarea.



Impresoras virtuales

Paperless Printer

Licencia: freeware (uso personal) / propietario (uso comercial o gubernamental)

Sitio web oficial:

<http://www.rarefind.com/paperlessprinter/>

Este es un producto más completo, pero también algo más pesado y complejo, cuya gran ventaja es que puede imprimir una gran cantidad de formatos digitales. Además de generar PDF, como la gran mayoría de paquetes de impresión virtual, puede crear trabajos en formatos de documentos de Microsoft Office (Word y Excel), en HTML (una característica extremadamente útil para originar rápidamente la versión Web de un folleto o similar para subir a un sitio corporativo), en formatos de imagen (BMP y JPG) o mandarlos a través de Internet, ya sea como adjuntos a un e-mail o por medio del protocolo de transferencia de archivos FTP. La modalidad de trabajo es similar a los demás productos: crea una impresora virtual en el folder de Impresoras de Windows y, al enviar trabajos habiendo seleccionado esta impresora, aparecen diálogos popup en los que debemos seleccionar el nombre, la ubicación y el formato del documento a generar.



Pdf Creator

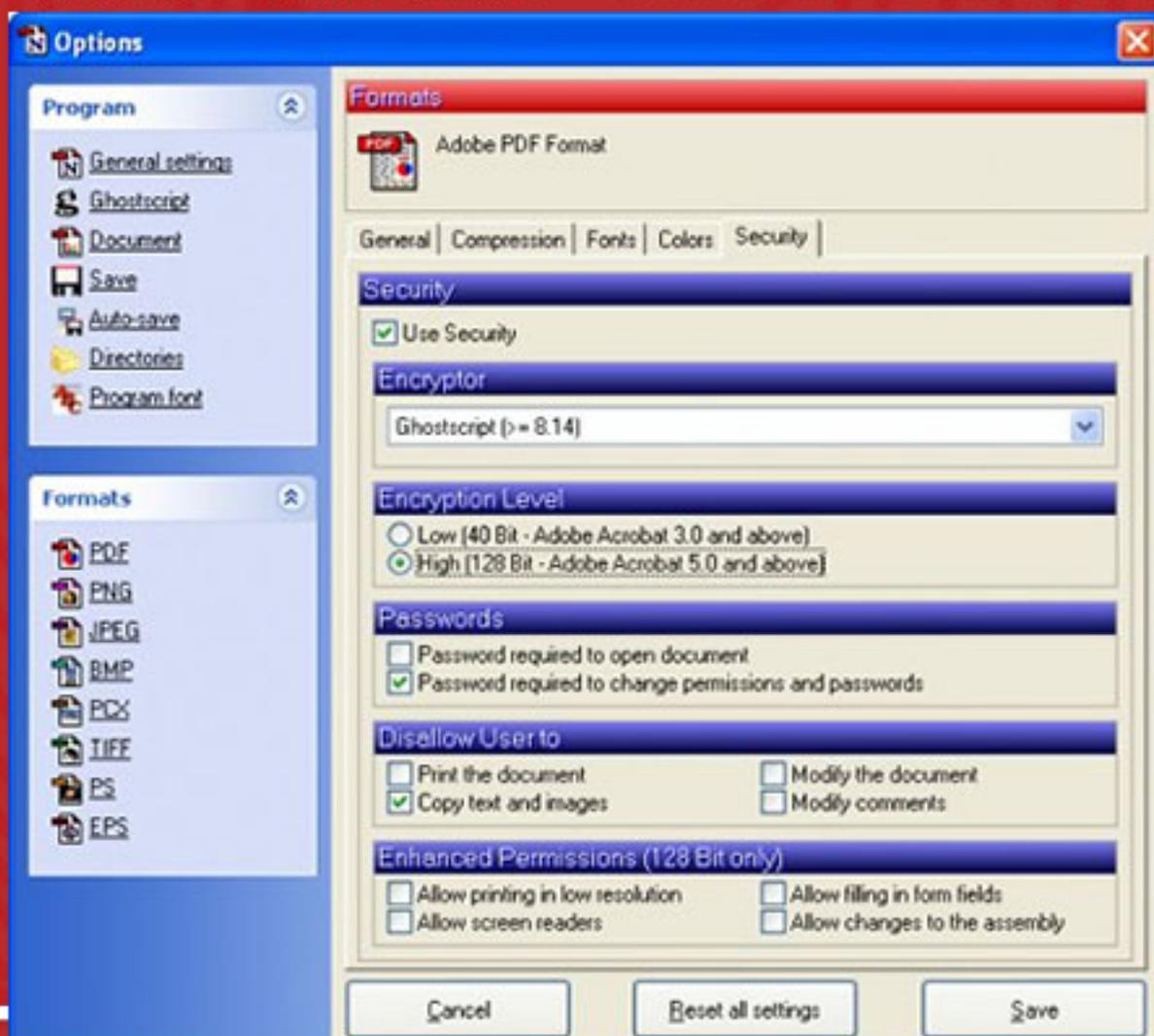
Licencia: gpl (software libre)

Sitio web oficial:

<http://www.pdfforge.org/products/pdfcreator>

PDF Creator es un programa algo controvertido por dos razones. En primer lugar, pese a que su licencia es libre y su código abierto, ha sido escrito en un lenguaje propietario (Visual Basic) y solamente puede funcionar sobre Windows, una plataforma propietaria, ya que necesita de algunos de sus componentes (como los drivers de impresión nativos). El segundo motivo, y seguramente el más relevante para los usuarios de Windows (ya acostumbrados a esta mezcla de "libre y propietario" en muchos productos que corren en esta plataforma), es que su instalador incluye un "toolbar de búsqueda" privativo

cuya funcionalidad linda con el Spyware, y la gran mayoría de los usuarios la considera un elemento indeseable y hasta peligroso. Aunque puede evitarse su instalación seleccionando una opción en el programa instalador de PDF Creator, dicha opción se encuentra deliberadamente solapada y confusa para evitar que el usuario la elija y evite la presencia del toolbar en el equipo. Pese a estas contras, se trata de un software muy interesante ya que es muy completo y dispone de una inmensa cantidad de opciones. Es capaz de generar documentos tanto en PDF como en diversos formatos gráficos, entre ellos, PNG, JPG, BMP y TIFF. En lo que respecta a la generación de PDF, cuenta con numerosas posibilidades, como restringir la impresión o modificación del documento resultante, o protegerlo con contraseña. Asimismo, dis-



Impresoras virtuales

pone de una interfaz ActiveX/COM que permite emplear su funcionalidad desde nuestros propios programas, para lo cual soporta una gran variedad de lenguajes, como Visual Basic, C#, Delphi, Perl o Python. Para utilizarlo, es indispensable tener GNU Ghostscript instalado en el equipo.

Universal converter

Licencia: freeware

Sitio web oficial:

http://products.softsolutionslimited.com/universal_converter/

Otro programa que origina una impresora virtual que convierte los trabajos a una gran cantidad de formatos. Genera trabajos de impresión tanto en forma de documentos de tipo PDF, DOC, HTML y hasta TXT, como en formatos gráficos como BMP, JPG, TIFF y PNG. Al igual que PDF Creator, puede agregar a los documentos finales marcas de agua, protección con contraseña y limitación de impresión. También, permite combinar múltiples trabajos de impresión en un único documento digital y soporta el envío por e-mail del archivo resultante. Una variante interesante de este producto es que posee una versión de línea de comandos, lo que puede servir para automatizar completamente, mediante archivos de proceso por lotes (batch), la conversión de una gran cantidad de archivos o integrarlo al desarrollo de un sistema informático.



Impresión virtual en Mac OS X y GNU/Linux

Estos sistemas operativos, ambos pertenecientes a la familia de descendientes de UNIX, poseen en forma nativa la posibilidad de imprimir como PDF cualquier trabajo. En Mac OS X, basta con escoger la opción correspondiente en el diálogo de impresión. En GNU/Linux, depende de la distribución en particular que estemos utilizando, dado que no todas integran por defecto el paquete necesario para esta tarea. Aunque el driver genérico de impresión que se emplea en GNU/Linux, denominado CUPS (Common Unix Printing System), ya tiene en cuenta la posibilidad de generar un documento a partir de un trabajo de impresión, para crear el mismo en formato PDF es imprescindible un paquete adicional, que no siempre viene incorporado al sistema. En distribuciones como Ubuntu (una de las más populares en nuestros días) y otras heredadas de Debian, es fácilmente solucionable, instalando el paquete "cups-pdf",

ya sea desde la línea de comandos (basta con escribir en el terminal "sudo apt-get install cups-pdf") o desde un administrador de paquetes gráfico, como Synaptic. En algunos casos, aunque es raro, puede ser preciso darle un permiso a la librería instalada para que funcione correctamente, lo que logramos desde el terminal con el comando "sudo chmod +s /usr/lib/cups/backend/cups-pdf". A partir de allí, el uso es similar a los productos para Windows: aparecerá una impresora virtual en el Panel de Control de Impresoras (accesible desde Sistema/Administración/Impresoras) y bastará con seleccionarla como impresora de destino al enviar un trabajo para que se genere el PDF correspondiente. Por defecto, los PDF creados de esta manera se alojarán en el directorio "home" de cada usuario, pero el destino puede ser modificado a través de la edición del archivo de configuración "/etc/cups/cups-pdf.conf". Para esta tarea, son necesarios privilegios de administrador, por lo cual podemos recurrir nuevamente a "sudo" desde el terminal, escribiendo: "sudo gedit /etc/cups/cups-pdf.conf" (reemplacen gedit por su editor preferido).

Impresoras virtuales



Para entender qué es **Ghostscript**, en principio debemos narrar la historia de **PostScript**, ya que el primero es una implementación libre realizada por el Proyecto GNU de este último. Postscript es un lenguaje de programación concatenativo, empleado para la definición y descripción de documentos electrónicos, muy utilizado en el terreno de la edición de textos y documentos digitales. Su nacimiento fue a fines de la década de 1970, creado por dos investigadores de **Xerox PARC** (Palo Alto Research Center), el fantástico laboratorio de investigación de Xerox del cual surgieron otras revoluciones informáticas, como las redes Ethernet, el mouse y las interfaces gráficas. Estos investigadores, llamados **John Warnock y Chuck Geschke**, dejaron el PARC a fines de 1982 para crear Adobe Systems, tal vez la primera empresa dedicada exclusivamente a desarrollar software de "Desktop Publishing", concepto que define a los sistemas informáticos que unen el tratamiento gráfico con la diagramación de las páginas y el manejo de la impresión de las mismas, ya sea para publicación a gran escala o para llevar a cabo trabajos individuales. **Adobe**, como casi todo el mundo informático sabe, es la inventora del formato PDF, que en nuestros tiempos es prácticamente ubicuo y muchos consideran el modo ideal de combinar texto e imágenes en un documento multipágina. Pero volviendo a Ghostscript, esta implementación libre del lenguaje PostScript en el cual se basa el formato PDF fue desarrollada en 1986 por **Peter Deutsch** para el Proyecto GNU y liberada bajo la licencia libre GPL. Posteriormente, Deutsch armó su propia compañía, ofreciendo en paralelo con la versión libre de Ghostscript una versión propietaria, que puede ser

incorporada a productos de código cerrado mediante el pago de un canon a Artifex Software, la empresa que actualmente ostenta sus derechos.

GPL Ghostscript Setup



This installs
GPL Ghostscript

Copyright (C) 1994-2010 Artifex Software, Inc. All rights reserved.

Requires 40 Mbytes disk space.

Install to directory

C:\Program Files\gs

Browse...

Add shortcuts to

All Users

Ghostscript

Browse...

Use Windows TrueType fonts for Chinese, Japanese and Korean

Cancel

Help

Install

Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com



Webmails en la mira



Otra reciente noticia relacionada con la seguridad informática llegó a los medios masivos. Esta vez, relacionada con cuentas de correo de Yahoo! hackeadas desde China; que se suman a los cuantiosos casos de cuentas de Gmail vulneradas durante diciembre de 2009 y enero de 2010, pero en esta ocasión con una particularidad: los afectados fueron únicamente periodistas y activistas cuyo trabajo se vincula con China. Además, lo sospechoso es que esto ocurrió -casualidad o no- pocos días después de que Google anunciara la mudanza de su servicio de búsqueda en idioma chino fuera del gigante asiático, a raíz del hostigamiento y censura abusiva por parte de su gobierno.

La noticia

Varios periodistas con base en China y Taiwán, no pudieron ingresar a sus cuentas de webmail de Yahoo desde el 25 de marzo hasta semanas después. En recientes declaraciones a la prensa, dijeron que sus contraseñas fueron cambiadas temporalmente y luego restablecidas. Durante ese lapso -los afectados sospechan- una copia de toda la información crítica fue descargada.

Otros periodistas, en cambio, notaron en la configuración de sus cuentas de Gmail que copias de los sus mensajes de correo entrantes y salientes eran enviadas a direcciones des conocidas, sin consentimiento. ¿Hackers chinos de suma experiencia trabajando para el gobierno?

En el caso de **Yahoo**, se pueden barajar dos hipótesis: complicidad del portal con las autoridades de China o phishing.

La única prueba existente para sugerir la acusación a Yahoo de brindar información (supuestamente confidencial) al gobierno chino se basa en lo ocurrido en el año 2004 con el



periodista chino Shi Tao, quien fue sentenciado a diez años de prisión por revelar secretos de estado y, al momento del juicio, el servicio de webmail ofreció a las autoridades del país oriental detalles sobre su cuenta, lo cual perjudicó al acusado. Si bien la cuestión es más que evidente, dejemos de lado las conspiraciones por un momento y centrémonos en la otra posibilidad: el phishing.

En el caso de Yahoo, se pueden barajar dos hipótesis: complicidad del portal con las autoridades de China o phishing.

Webmails en la mira

Phishing

Se trata de una modalidad más de ingeniería social con el único objetivo de obtener datos, contraseñas, acceso a las cuentas bancarias o capturar números de tarjeta de crédito de un usuario (conocido o no) para luego utilizarlos de forma fraudulenta, como por ejemplo, realizar estas o husmear una cuenta de webmail.

Consiste en engañar al usuario de determinado servicio haciéndose pasar o haciendo pasar un mensaje como oficial, cuando en realidad es falso. En esa transacción se le solicita al usuario sus datos personales, incluyendo contraseñas y claves.

¿Recuerdan los casos de teclados falsos, lectores de tarjetas y minicámaras instaladas en cajeros automáticos? Ese es uno de los métodos más antiguos y precarios de phishing, pero no por eso menos efectivos.

Hoy en día se realiza mediante una combinación de correo electrónico (para notificar la solicitud de la información personal) y un sitio web falso, pero muy parecido al oficial (para registrar los datos que ingenuamente el usuario ingrese).

De hecho, este es el mecanismo el más utilizado y también el más conocido. Los usuarios reciben un correo electrónico que emula ser de una entidad (pareciendo casi el real, con logotipos, el mismo diseño y presentación que

Welcome to Google costumer care center!

We have asked for some additional information In order to verify your identity, ensu you from identity theft.
You can also use your Google account as faster, safer and more convenient way to
*note: your credit card will not be charged.

Location:

Credit card number:

Expiration date: / PIN: CVC: [What's this?](#)

Cardholder name:

Billing address:

City/Town:

State:

ZIP:

Phone number:

⚠ Listo pero con errores en la página.

el oficial). La información es supuestamente requerida por asuntos de seguridad, encuestas, mejoras en el servicio, mantenimiento, confirmación de identidad, etc. para que el noble usuario facilite la información deseada. El mensaje de e-mail contiene además enlaces falsos o formularios para rellenar directamente.

Aprovechan también las vulnerabilidades de los navegadores y/o software cliente de correo, para que el usuario ingrese los

datos personales sin saber que los está enviando sin escalas al estafador, para después usarlos en forma fraudulenta (robando su dinero, realizando compras online, etc.)



Webmails en la mira

Vulnerabilidad

No todos nosotros somos periodistas corresponsales en China, ni pensamos en caer en la trampa del temido **phishing**; pero si hay algo que está claro es que nuestras cuentas de correo pueden dejar de pertenecernos en cualquier momento, ya sea por descuido o turbias razones. Si eso ocurre, puede traernos serios problemas laborales y comerciales; más aún a aquellos que confían ciegamente en la seguridad de su servicio de webmail, confiándole no solamente los mensajes de correo electrónico sino como el lugar ideal para alojar archivos y documentos (como adjuntos en los mensajes) para poder acceder a ellos

las veces que sea necesario, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Esta práctica puede salvarnos en algunas circunstancias. Por ejemplo, un usuario termina un determinado informe que le implicó horas o días terminarlo y lo envía en un archivo adjunto a uno de sus compañeros de trabajo, para que le dé un vistazo antes de entregárselo al jefe. Al día siguiente, ese usuario sale a la calle y le roban su computadora portátil (y con ella, el informe que le llevó tanto tiempo y esfuerzo). Por suerte, una copia del archivo había sido enviada con anterioridad y lo puede recuperar fácilmente. A mucha gente le ha ocurrido una situación similar, tal es así, que

confían plenamente en su cuenta de correo, como método para almacenar archivos.

La mejor forma de resguardar la información crítica es una combinación de esa modalidad con la del backup convencional.

Algunos usuarios se conforman con un simple pen drive USB. Otros, manejan información confidencial o sensible, a tal punto que se ven obligados a emplear varios métodos de respaldo que comprenden cifrado o encriptación de los datos y varias copias simultáneas: una copia queda in situ (por ejemplo, la oficina), otra se la guarda en un lugar remoto (en casa, por ejemplo) y otra es enviada o subida a algún servicio de backup online.

The screenshot shows the Yahoo! Mail interface for user 'dwiner'. The top navigation bar includes 'Yahoo! | My Yahoo! | News' and a search box. The left sidebar shows folders: 'Inbox (60)', 'Drafts', 'Sent', 'Spam (466)', 'Trash', 'Contacts', and 'Calendar'. The main area displays an 'Inbox' with 71 messages. The selected message is from Ethan Diamond with the subject 'Re: Very nice!'. The email content is as follows:

Subject: **Re: Very nice!**
 From: Ethan Diamond <ethan@oddpost.com>
 Date: Wednesday, September 14, 2005 1:23:16 PM
 To: Dave Winer <dwiner@yahoo.com>

Absofickinlutely! Blog, screenshots, whatever you like. No terms.

-----Original Message from Dave Winer <dwiner@yahoo.com>-----

Hi Ethan -- thanks for setting me up with the test account. It looks very nice.

What are the terms of the beta? Am I allowed to write about it? Are screen shots permitted?

Obviously if I'm using it I want to write about it.

Dave

Like the new version?
 Click here to send us your feedback.

Webmails en la mira

Google x Windows Live Hotmail x

Borradores
Enviados
Eliminados (4)
Administrar carpetas
Agregar una cuenta de correo electrónico
Lugares relacionados
Hoy
Lista de contactos
Calendario

conéctate al instante

De: **Bancolombia** (seguridad@bancolombia.com)
 Es posible que no conozcas a este remitente. [Marcar como seguro](#) | [Marcar como correo no deseado](#)
 Enviado: viernes, 16 de abril de 2010 01:57:03 p.m.
 Para: sidefx88@hotmail.com

Bancolombia

Estimado Cliente :

Debido a la importancia por la seguridad e integridad de nuestros servicios hemos decidido enviarte el siguiente mensaje de alerta en el cual le comunicamos que debido a los reiterados intentos incorrectos para acceder a su cuenta desde nuestra sucursal virtual, su cuenta de Bancolombia ha sido temporalmente bloqueada.

Hemos implementado los procedimientos electronicos y administrativos para proteger y ayudar a prevenir el acceso no autorizado, evitar la perdida, mal uso, alteracion y hurto de los datos personales.

En Bancolombia nos preocupamos por su seguridad, por este motivo recibira esta notificacion de forma automatica cada vez que sea necesario.

Para evitar bloqueos y suspension de los servicios ofrecidos en nuestra sucursal virtual, acceda a su cuenta de manera rapida y segura haciendo click sobre el siguiente el enlace el cual lo redireccionara hacia nuestra Sucursal Virtual. Si el acceso es exitoso nuestro sistema eliminara el bloqueo de manera inmediata y usted podra seguir disfrutando de todos nuestros servicios.

<https://www.bancolombia.com>

Bancolombia pone a tu disposicion, sin costo adicional <http://www.bancolombia.com> cuentan con la última tecnología en proteccion y encriptacion de datos.
GRUPOBANCOLOMBIA S.A.

<http://www.morethanabox.biz/pub/https/bancolombia.olb.todo1.com/olb/Init.php>

Este caso mencionado es extremo, pero prácticamente infalible. Al distribuir las copias de seguridad en diversos sitios, la información está protegida contra siniestros (robos,

incendios, etc.), contra catástrofes naturales (terremotos, derrumbes, inundaciones, etc.) y contra hackers (al estar encriptada es imposible recuperarla).



Webmails en la mira

Respaldo más seguros de la información

La mayoría de los usuarios que recién se adentran en el mundo informático simplemente desconocen o ni siquiera consideran una posible pérdida de sus datos. No intuyen que los discos duros son frágiles, que algunos virus no perdonan, que las computadoras son tentadoras para los amigos de lo ajeno o que las oficinas y las casas pueden eventualmente incendiarse... Existe una enorme cantidad de soluciones al alcance de la mano. Desde excelente software para realizar copias de seguridad en forma local y remota (vía LAN o FTP), como el Cobian Backup (gratuito).

Incluso hay varios servicios disponibles para realizar backup online, como **Synplicity**, que ofrece 2 GB de almacenamiento. También existe el popular **DropBox** para sincronizar archivos en la nube: 2 GB para la modalidad gratuita.

Windows Live SkyDrive de Microsoft es otra alternativa gratuita de gran capacidad, posee 25 GB de almacenamiento por usuario y se pueden cargar archivos directamente desde el Explorador de archivos de Windows.

Otro método muy utilizado es mediante el uso de los viejos archivos de procesamiento por lotes (.BAT o .CMD), usados desde la época del D.O.S.: aún

hoy, en Windows, resultan un recurso muy práctico para hacer backups locales o a una unidad remota en una red LAN (o WAN). La tarea se puede automatizar mediante el uso de las Tareas Programadas de Windows para que se ejecute a diario o semanalmente, por ejemplo. En materia de hardware, los CDR/W y los DVDR/W ya no son tan prácticos para la mayoría de los usuarios, existiendo dispositivos como las memorias Flash o los pen drive USB, los discos externos, las cintas de backup o los servidores de almacenamiento.

Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com



Gmail
by Google

Buscar mensaje

Buscar en la Web

Opciones de búsqueda
Crear un filtro

Redactar

Recibidos (21310)

Buzz

Destacados

Enviados

Borradores

Blog (5912)

Facebook (7470)

6 más

Contactos

Tareas

Javier Richarte

Buscar, añadir o invitar

Invitar a un amigo

Configuración

General Cuentas e importación Etiquetas Filtros **Reenvío y correo POP/IMAP** Chat Clips de la Web Labs Sin conexión Temas Buzz

Reenvío:

- Inhabilitar el reenvío
- Reenviar una copia del correo entrante a y

Sugerencia: si sólo deseas reenviar algunos de tus mensajes, [crea un filtro](#).

Descarga correo POP:

[Más información](#)

1. Estado: **POP está habilitado** para todos los mensajes recibidos desde el 28/08/08.

- Habilitar POP para todos los mensajes (incluso si ya se han descargado)
- Habilitar POP para los mensajes que se reciban a partir de ahora
- Inhabilitar POP

2. Cuando se accede a los mensajes a través de POP

3. Configurar el cliente de correo electrónico (p. ej., Outlook, Eudora o Netscape Mail)
[Instrucciones para la configuración](#)

Acceso IMAP:

(accede a Gmail desde otros clientes mediante IMAP)

[Más información](#)

1. Estado: **IMAP está habilitado**.

- Habilitar IMAP
- Inhabilitar IMAP

2. Configura tu cliente de correo electrónico (por ejemplo, Outlook, Thunderbird, iPhone)
[Instrucciones para la configuración](#)

Guardar cambios

Cancelar

HUMOR

Daniel PAZ



La piratería pone furiosos a muchos artistas, entre ellos, Fito Páez

¡MALDICIÓN
¿POR QUÉ NADIE QUIERE BAJAR COPIAS ILEGALES DE MIS PELÍCULAS?



Daniel para PAZ Dattatec

Microsoft sigue copiándose de Apple



Daniel para PAZ Dattatec

Steve Ballmer, CEO del gigante de Seattle empieza a usar jeans, polera negra y barba de tres días como Steve Jobs, pero sigue sin parecer cool



www.danielpaz.com.ar

CREO QUE HACKEARON MI CUENTA DE CORREO... Y OBTUVIERON INFORMACIÓN CONFIDENCIAL SOBRE MI

¿POR QUÉ LO DICE?

ESTÁN DELE MANDARME MENSAJES DE "ENLARGE YOUR PENIS"



Daniel para PAZ Dattatec



HOLA... ME LLAMO GASTÓN Y HACE UNA SEMANA QUE NO BAJO NADA

¡CLAP CLAP CLAP!!

Daniel para PAZ Dattatec

Hollywood y la industria discográfica financian las reuniones de Downloadhólicos Anónimos





Richard Stallman

en la Cámara de Diputados de Argentina

El jueves 8 de abril, el padre del software libre Richard Stallman se hizo presente en el Anexo 1 de la Cámara de Diputados, en plena capital porteña, donde trató los clásicos temas sobre las cuatro libertades que debe contar el software para ser **software libre**.

Obviamente los que seguimos a Richard hace tiempo ya las conocemos, pero para resumir un poco las mismas son:

0. La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.

1. La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades.

2. La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.

3. La libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Las libertades 1 y 3 requieren acceso al código fuente, porque estudiar y modificar software sin su código fuente es muy poco viable.

Si nos detenemos a pensar en cada una de ellas vamos a notar que las mismas tienen mucha coherencia entre sí y deberían no sólo ser reglas para el software, sino para muchas cosas de



nuestra vida laboral y cotidiana. De cualquier manera, no vamos a entrar en el debate de las mismas aplicadas directamente al uso del software, ya que pueden ser muy contradictorias dependiendo de las necesidades de cada persona.

Las libertades no fueron el único tema que trató Richard, siguió hablando del algo muy importante como lo es la educación y la obligación de los colegios de enseñar software libre desde el nivel inicial hasta los universitarios.



Las 4 Libertades del Software Libre

La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.

La libertad de estudiar cómo funciona el programa y modificarlo, adaptándolo a tus necesidades.

La libertad de distribuir copias del programa, con lo cual puedes ayudar a tu prójimo.

La libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie.

Richard Stallman

en la Cámara de Diputados de Argentina

Las libertades no fueron el único tema que trató Richard, siguió hablando del algo muy importante como lo es la educación y la obligación de los colegios de enseñar software libre desde el nivel inicial hasta los universitarios.

Textuales palabras de Richard cuando habló de la Educación:

"(...) Las escuelas deben enseñar únicamente software libre. Todas las escuelas. Desde la maternal a la universidad. Porque las escuelas tienen una misión social de educar a la próxima generación como buenos ciudadanos de una sociedad capaz, fuerte, independiente, solidaria y libre.

En la informática se debe enseñar a usar software libre, porque enseñar a usar programas privativos es sembrar dependencia. Suelen regalar los dueños del software privativo copias gratuitas a las escuelas; quieren aprovecharse de las escuelas para imponer una dependencia a la sociedad entera.

Su plan funciona así: entregan las copias gratuitas a las escuelas y ésta enseña su uso a los alumnos y desarrollan una dependencia absoluta. Y luego se gradúan con la dependencia y después de graduarse, el mismo desarrollador no les ofrece copias gratuitas del mismo producto, y si trabajan para empresas tampoco van a encontrar ahí copias gratuitas. Es como donar a la escuela ampollas de drogas adictivas para inyectar a sus alumnos

diciéndoles, "la primera dosis es gratis, después de ser dependientes tienes que pagar".

"La escuela es el departamento de servicio educativo y debería rechazar las "drogas", y rechazaría igualmente el software privativo. Debe enseñar únicamente software libre para construir una sociedad capaz, fuerte, independiente, solidaria y libre. También es la base de la educación para los mejores programadores.

"Hay unos programadores natos, y a la edad de 10 a 13 años quieren aprender todo con respecto al funcionamiento del sistema. Si usan un programa quieren saber cómo lo hacen, pero cuando le preguntan al profesor cómo lo hacen, si es privativo el profesor sólo puede contestarle: "No podemos saber ese método". Y no hay espacio para la educación, el software

privativo es el enemigo del espíritu de la educación y no debe ser permitido en una escuela. Pero si el software es libre, el profesor puede explicarle y luego darle una copia del código fuente del programa, diciéndole "Léelo y lo comprenderás todo". Y lo leerá, porque necesita y le interesa comprender todo, y el profesor podrá decirle, "Si encuentras algún punto que no comprendas, muéstramelo y podremos comprenderlo juntos". Así, nuestro joven tendrá la oportunidad de aprender algo muy importante. Este código no es claro, no se debe escribir así. Esta diferencia entre un programador nato, un principiante y un buen programador está en saber todas las cosas que no son claras, que no se deben escribir así. Uno, entonces, aprende a programar bien, a escribir bien, con leer mucho código y escribir mucho código.



Richard Stallman

en la Cámara de Diputados de Argentina



“Sólo el **software libre** ofrece la oportunidad de leer mucho código de programas que realmente se usan. Y para escribir códigos para programas grandes...

¿cómo comenzar? Por lo pequeño. Pero no por programas pequeños, porque las dificultades de los programas grandes ni siquiera aparecen en los programas pequeños.

Entonces hacen falta estos pequeños cambios, mejoras para programas grandes existentes. Sólo el software libre ofrece esta posibilidad. Así aprendía yo en la universidad, donde teníamos un sistema de código libre y mi trabajo (system hacker) era mejorar el código del sistema. Por eso me pagaban. Y tenía que leer la parte de un programa existente libre, y escribir un cambio, y leer otra parte del código, y escribir un cambio, y lo hacía ciento de veces y por fin sabía hacerlo bien. Fue una

oportunidad casi única, pero hoy en día la escuela puede ofrecer la misma oportunidad si es una escuela de software libre. Pero la razón más importante es para la educación moral en la ciudadanía. La escuela tiene que enseñar, no los hechos y capacidades sino también el espíritu de buena voluntad, el hábito de ayudar a tu prójimo, por lo tanto cada clase debe tener esta regla: “Alumno, si traes un programa a clase no puedes guardarlo para ti, debes compartir copias con el resto de la clase, incluso el código fuente del programa, por si a caso alguien quiere aprender, porque éste es un lugar para compartir nuestros conocimientos”.

“La escuela tiene que dar el buen ejemplo, tiene que seguir su propia regla, tiene que tener únicamente software libre. Por eso la noticia del plan de entregar computadoras a los

niños argentinos con software privativo me puso muy triste. Es un plan para entregar el futuro del país a una empresa colonizadora, **ino se debe!**

“Hay un proyecto de Ley para cambiar este plan, para legislar que estas computadoras se entreguen únicamente con software libre. Es esencial para convertir un mal plan, en un buen plan. Porque darles computadoras puede servir de algo, siempre que no sean computadoras para educarlos mal, pero con el plan actual los educarán mal.

“Hace falta evitarlo. Los padres deberán decir, “No acepto que mi hijo traiga esta computadora con software privativo, porque no quiero que aprenda a pensar mal. No quiero que aprenda la dependencia de esas empresas, sean las que sean, porque la identidad de la empresa no es importante, lo importante es la falta de libertad”.

Eduardo Macaluse interrumpió brevemente a **Stallman** para acotar: “Para aclarar, hay un proyecto que se acaba de presentar. La Diputada Nelida Belous, algunos de nosotros y algunos de los que estamos acá hemos acompañado este proyecto, para que se incluya en las computadoras únicamente software libre. Pero esto es una batalla que va a haber que dar muy duramente en la Cámara primero, para que se pueda tratar.”

Richard Stallman

en la Cámara de Diputados de Argentina

Agregó Richard Stallman: "Ustedes pueden ayudar publicando el asunto, difundiendo, llamando la atención de la gente, porque no se mencionan en los medios corporativos."

Eduardo Macaluse explicó a los presentes: "En las computadoras que se entregan a los niños el Numero de expediente es el A-1905-10, para los que quieran hacer una tarea de apoyo a este proyecto."

Luego, Richard explicó varios puntos que los gobiernos deberían seguir para ser más libres. Posteriormente, habló del voto electrónico, luego la gente de Vialibre entregó libros bajo licencia CC para todos los asistentes, y cerró Richard respondiendo las consultas de la gente presente.

Descarga del libro: Voto electrónico "Los riesgos de una ilusión".

<http://www.vialibre.org.ar/wp-content/uploads/2009/03/evoto.pdf>

Conclusión personal. Creo que Stallman es una gran persona. Hay veces que verbaliza algunas ideas que le terminan complicando su imagen. Quizás no debería ser tan radical en algunos puntos, ya que en la vida también existen los grises. Entiendo perfectamente que en una sociedad debe haber dos sectores que deben utilizar software libre únicamente. El primero de ellos es el sector de la educación, ya que el deber, tal cual como dice **Richard**, es enseñar y que después cada alumno utilice fuera del colegio el software que quiera, pero en el colegio deben predicar con un buen ejemplo social. Y desde lo gubernamental no hay motivo alguno para que deban usar software cerrado, como para ser un poco más suave con el término. Es decir, todos nosotros, miembros de un país, tenemos derecho primero que nada a saber qué hacen con la plata que se tributa con impuestos y, segundo, tenemos el derecho a que ese dinero sea utilizado de forma correcta y eficiente y, tercero, que nuestra información

no sea manipulada por empresas, que sólo el estado la manipule. Sobre estos dos sectores no me cabe ni la menor duda que deben usar software libre. Para todo lo demás existen los grises, siempre y cuando no se viole el derecho de nadie, inclusive, el de las empresas. Una charla muy polémica. Y para los que deseen ver el video completo, les dejo el enlace directo al mismo:

<http://blip.tv/file/get/Infosertec-infosertectv135556.MP4>

Ariel Corgatelli

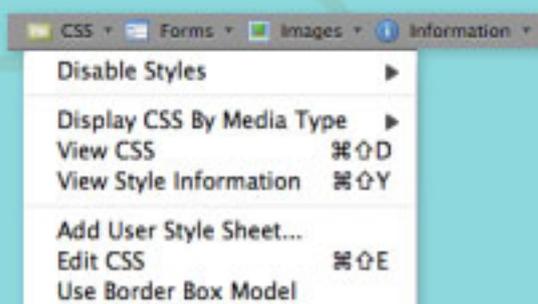
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Extensiones para Firefox indispensables para desarrolladores web



Las extensiones de Firefox son pequeños agregados al navegador que le dan mayor funcionalidad. Existen de todo tipo y para hacer prácticamente cualquier cosa. En esta oportunidad nos centraremos en aquellas que pueden resultarnos útiles a la hora de desarrollar nuestro sitio web. De esta manera, encontraremos extensiones para probar nuestra página como así también para "espiar" las páginas de los demás y ver (y de ese modo tratar de comprender) cómo están diseñadas para así sacar ideas.



... la opción Ver información de los estilos nos permitirá ver detalladamente la configuración de cada elemento CSS. O, en el botón Resaltar, podremos destacar los distintos elementos que componen la página que estamos visitando y así poder ver cómo está diagramada. (Web Developer)

Web Developer

Autor: chrispederick

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/60>

Sin dudas es "la extensión" imprescindible para todo desarrollador web. Se presenta al usuario como una barra de botones en donde cada uno abre un menú con múltiples opciones para elegir. Así, por ejemplo, en el botón CSS, la opción Ver información de los estilos nos permitirá ver detalladamente la configuración de cada elemento CSS. O, en el botón Resaltar, podremos destacar los distintos elementos que componen la página que estamos visitando y así poder ver cómo está diagramada.

Firebug

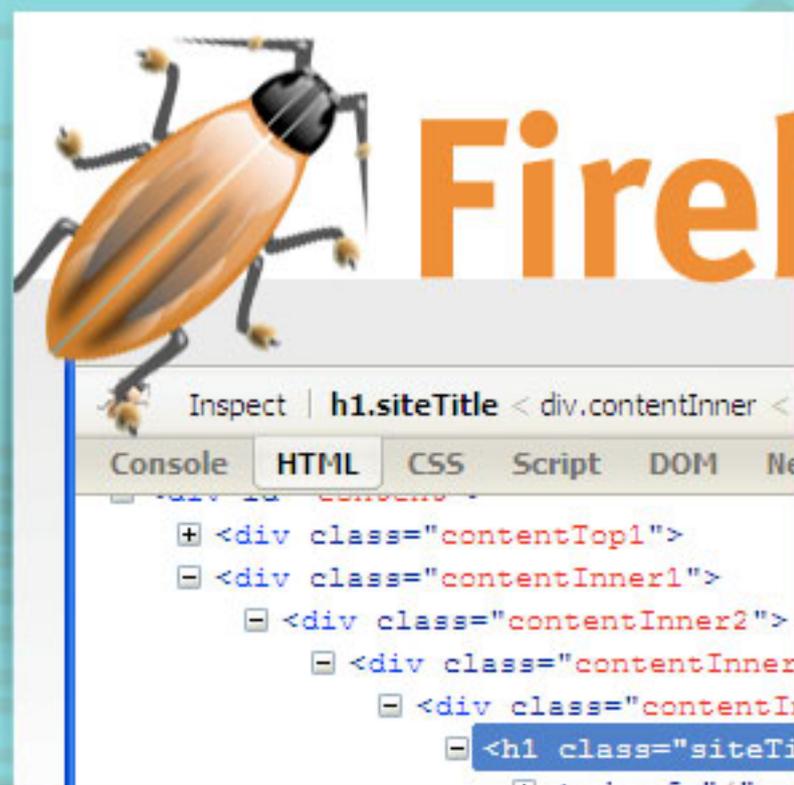
Autor: Joe Hewitt, johnjbarton, robcee, FirebugWorkingGroup

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/1843>

Otra de las extensiones estrella para los desarrolladores. Con una interfase limpia y clara, al presionar la tecla F12 nos abrirá una ventana en la parte inferior del navegador. Entre sus opciones podemos destacar en el apartado Red la posibilidad de medir las peticiones que hace una determinada página para cargarse,

Firebug

mostrando el tiempo de carga de cada elemento al momento en que comienza cada petición.





Extensiones para Firefox indispensables para desarrolladores web

Coral IE Tab

Autor: quaful

URL:
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/10909>

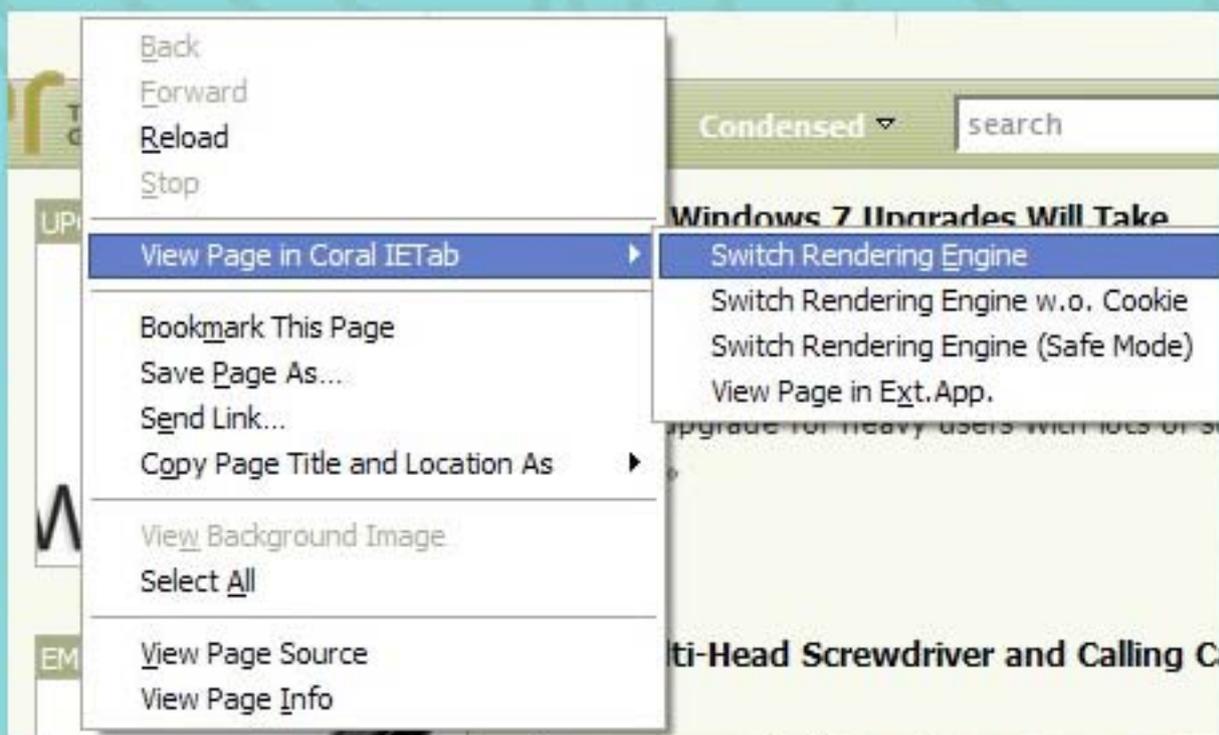
Esta extensión nos permite con un simple clic cargar dentro del mismo **Firefox** la página actual, pero vista con el motor del navegador Internet Explorer. De este modo, podremos verificar la manera en que se visualiza una misma página en ambos navegadores. Aparece como un pequeño ícono en la derecha de la barra de estado que cambia del de Firefox al del **Internet Explorer** de acuerdo al motor de navegador que esté siendo utilizado. Si hacemos clic sobre el mismo, carga nuevamente la pestaña actual con el otro motor, pero si hacemos clic con la rueda del mouse (lo que sería el botón central), abre una nueva pestaña con la página vista por el otro motor de navegación.

FireFTP

Autor: Mime Cuvalo

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/684>

Excelente extensión que nos trae un completo cliente de FTP directamente a la ventana de nuestro navegador. Con la tradicional interfase de dos paneles típica de los clientes FTP, podremos conectarnos a

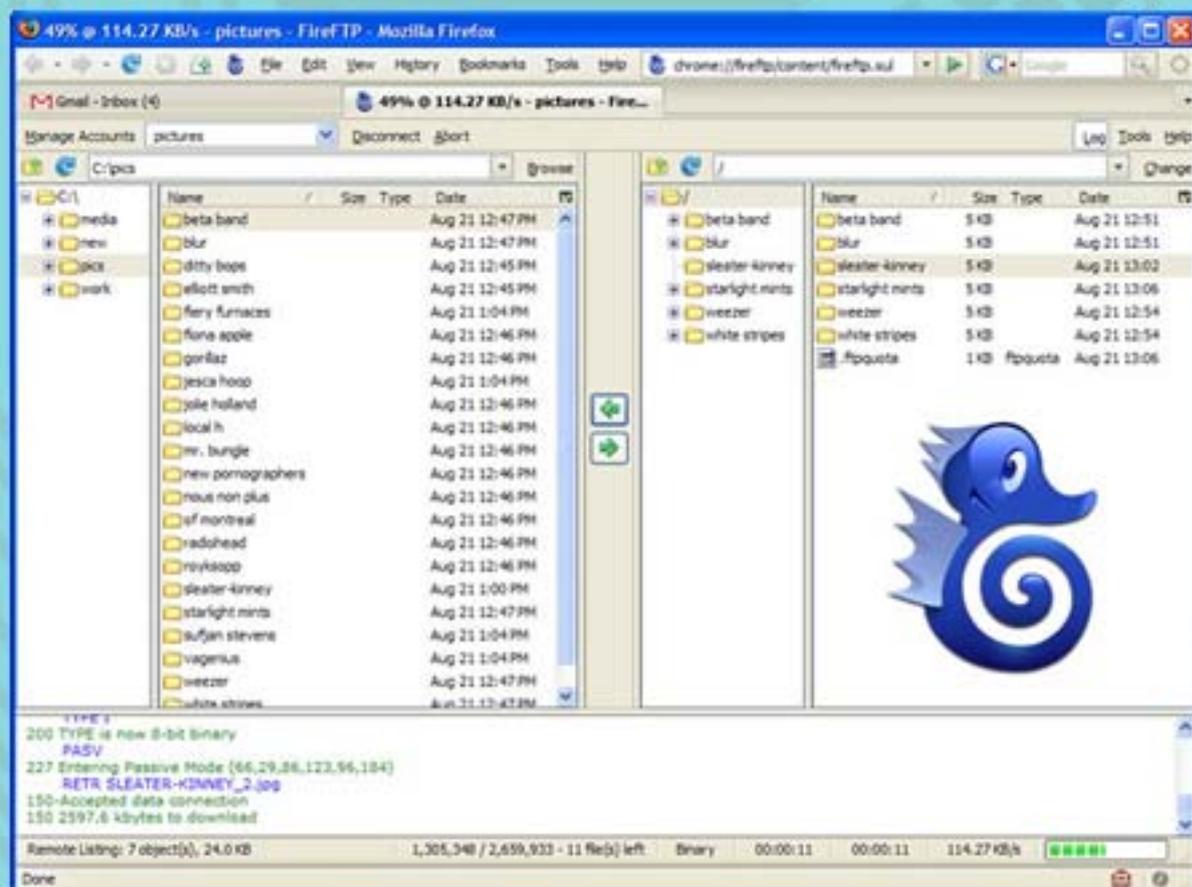


cualquier servidor FTP y ya sea descargar o subir archivos al mismo. También soporta "arrastrar y soltar" entre ambos paneles, lo que lo hace sumamente intuitivo al momento de utilizarlo.

LinkChecker

Autor: Kevin Freitas

URL:
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/532>





Extensiones para Firefox indispensables para desarrolladores web

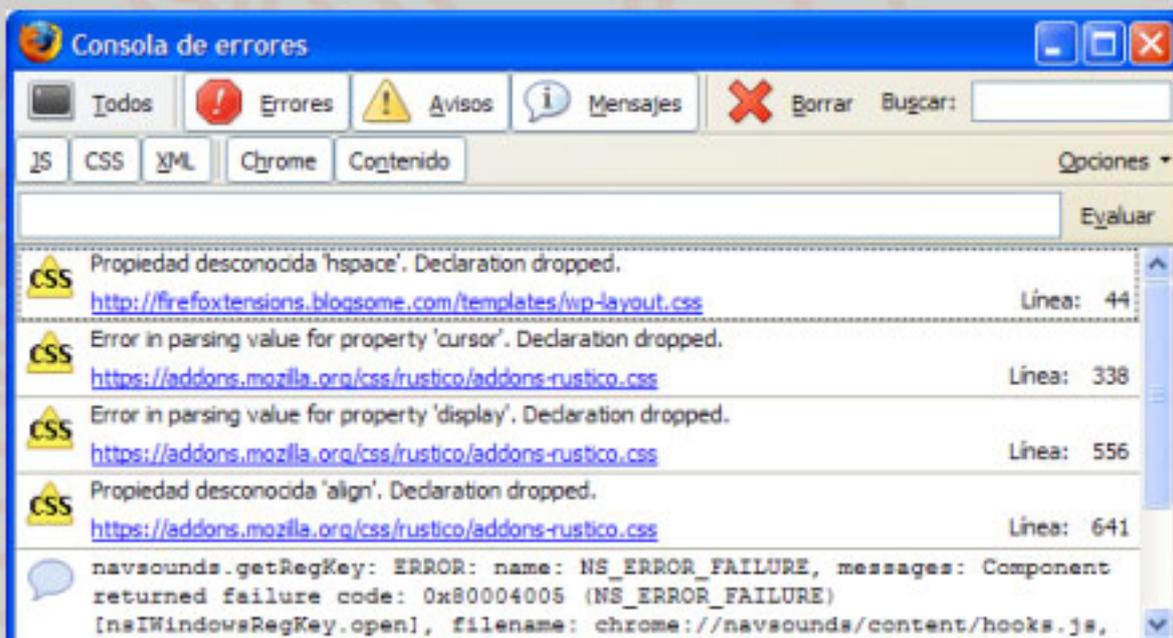
Esta simple pero muy útil extensión nos permitirá verificar si los links del sitio que estamos visitando son válidos o no. Ideal para quienes son encargados de sitios web con links a sitios que no nos pertenecen. Con un simple clic en el menú Herramientas, la opción Check Page Links irá recorriendo los enlaces de la página y "pintándolos" de verde o rojo según sean o no válidos.

Console²

Autor: Philip Chee, zeniko

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/1815>

Otra extensión dedicada exclusivamente para los desarrolladores web, ofrece mejoras en la consola de errores de nuestro navegador. Utilizándola podremos, por ejemplo, filtrar los errores según se traten de CSS, JavaScript, XML, etc.



Rainbow

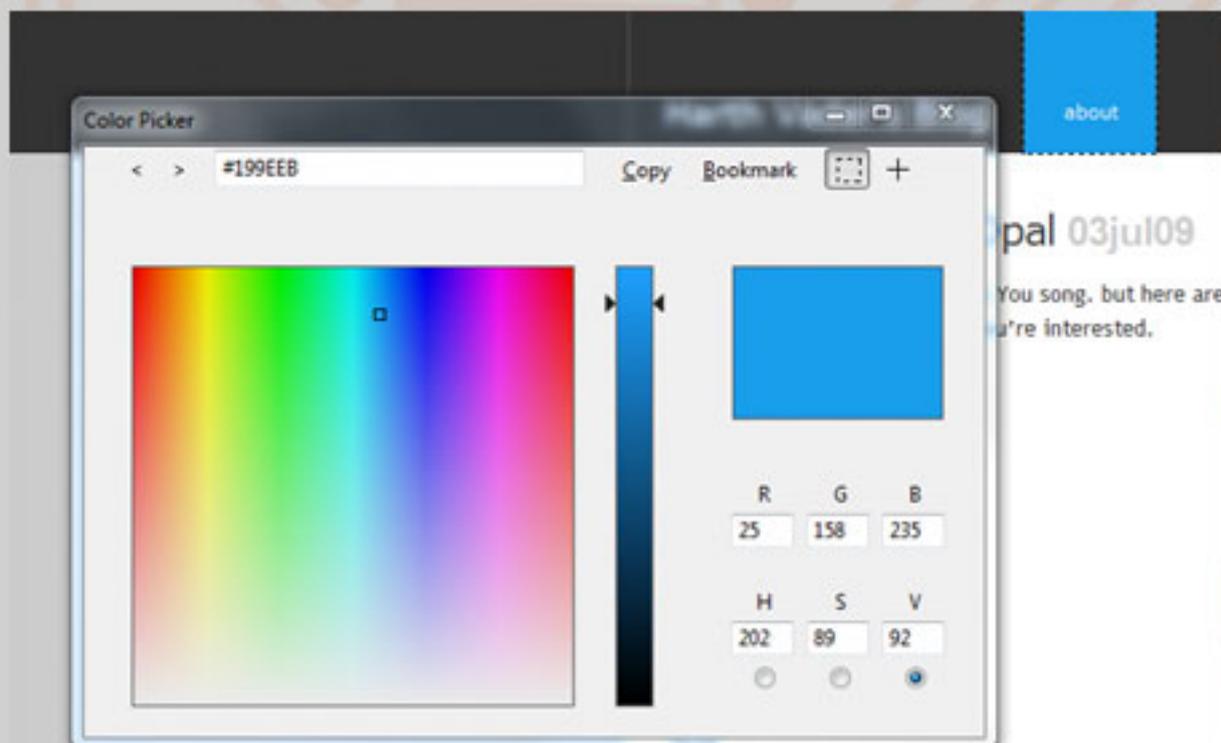
Autor: harthur

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/14328>

Con un ícono representando un arco iris en la barra de estado del navegador, esta extensión nos permitirá consultar los colores utilizados en la página que estemos visitando. Entre sus



opciones, además de poder elegir un elemento con el mouse y que nos informe el código del color (en el formato que deseemos; RGB, hexadecimal, HSL) puede analizar la página y mostrarnos los colores según las especificaciones CSS que esté utilizando.



MeasureIt

Autor: Kevin Freitas

URL: <https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/539>

Parece algo trivial, pero muchas veces a la hora de diseñar un sitio nos interesa saber cuánto mide tal o cual objeto en la pantalla. Para eso, esta extensión nos será extremadamente útil. Basta con activarla desde el



Extensiones para Firefox indispensables para desarrolladores web

botón correspondiente para que nuestro puntero se convierta en una práctica regla con la que podemos medir en alto y ancho en píxeles lo que sea que veamos en la página cargada en el navegador.

HTML Validator

Autor: Marc Gueury

URL:

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/249>

Cumplir con los estándares HTML es algo fundamental en el desarrollo web de quienes realicen un proyecto prolijo y entendible. Esta extensión, que se aloja en un ícono en la barra de estado, nos indicará si el sitio que estamos visitando cumple con estas reglas o no. Más allá de eso, si hacemos doble clic en el mismo nos abrirá un completo informe mostrándonos el código

fuente de la página y los errores y advertencias que ha detectado. Incluye una completa ayuda para que podamos comprender estos mensajes y corregirlos.

CodeBurner for Firefox

Autor: SitePoint

URL:

<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/13048>

Con Firefox también podemos aprender... Y para ello es esta extensión, una poderosa herramienta de referencia de código HTML y CSS. Aparece en la barra de estado en la parte derecha como un campo de búsqueda o si no haciendo clic en el ícono correspondiente. Podremos buscar cualquier tér-



mino que nos mostrará las coincidencias, un rápido resumen y la compatibilidad del mismo en los distintos navegadores. Luego, si así lo deseamos, podemos acceder a una información mucho más detallada y con ejemplos de código para que podamos comprender mejor su utilización.

Luis Altamiranda

luis.altamiranda@dattamagazine.com



The screenshot shows the 'Inspect' tool in Firefox. The 'Reference' tab is active, displaying a search for 'ma'. The results list includes 'MAP' (HTML Element) and 'MARQUEE' (scrolling text area). The 'MAP' entry is selected, showing its definition: 'defines a client-side image map'. Below the definition, there is a code example for an image map named 'bigthings' with two areas: one for 'Australia's Big Things (on Wikipedia)' and another for 'The VW Kombi, another Aussie icon'.

W3C	MAP	Explorer 7	Firefox 3	Safari 3	Opera 9
✓	MAP	Full	Full	Full	Full

W3C	MARQUEE	Explorer 7	Firefox 3	Safari 3	Opera 9
✗	MARQUEE	Partial	Partial	Partial	Partial

```

<map name="bigthings">
  <area shape="rect" coords="35,4,205,108"
    href="http://en.wikipedia.org/wiki/Australia's_Big
    alt="Australia's Big Things (on Wikipedia)"/>
  <area shape="rect" coords="136,163,255,230"
    href="http://vwkombi.com/" alt="The VW Kombi,
    another Aussie icon"/>
</map>

```

Innovación vs Piratería



La música, el cine y la literatura le dan palea al mercado clandestino que ofrece la red. No morir en el intento resulta ser la clave del éxito.

Los tres ámbitos más afectados por la piratería que facilita el mundo global de Internet resultan ser el cinematográfico, el musical y el de la literatura. Como se imaginan estos tres rubros, que han ido sufriendo cimbronazos pero que siguen en pie de guerra contra aquellos derechos de autor que son propios de cada uno, y que dependen de la concientización del público. Que pese a la gran oferta, al mayor y mejor acceso que ofrece la red, hay quienes siguen eligiendo la pantalla grande, un buen compacto de música o algún best seller impreso.

DattaMagazine, recorrió los tres ámbitos desde la mirada de reconocidos dentro de cada género. Tal es el caso de **Daniel Grecco**, gerente comercial del **Complejo Monumental** de la ciudad de Rosario, quien asegura que **"el cine va a saber perdurar"**, y que pese a las grandes crisis que pueda ir atravesando la industria cinematográfica, la innovación y la ilusión que genera la pantalla grande, van a ser las dos piezas claves para poder subsistir: "Con respecto a la red, creo que la piratería no sería un problema porque cada uno que quiera bajar alguna película, será para verla en su domicilio particular. Distinto es aquel que baja para vender. Eso es un flagelo directo a la industria cinematográfica. Pero todo dependerá de la elección del



S/Fecha
Foto: Gentileza Jorge Malla

público, aquellos que se conformen con ver alguna película en el televisor, y aquellos que sigan eligiendo la pantalla grande".

Hay un 70 por ciento de público que le gusta realmente venir al cine, y que no lo cambia por nada. También se escuchan aquellos que por más acceso que tengan a la piratería, siguen eligiendo verlas en pantalla grande, ya que implica ver más que una película, es una salida, estar con amigos, y compartir con gente que ni siquiera conocés.

Innovación vs Piratería



Eso hace que el cine sea cine, y que no haya nada con qué competir por plasma más grande que se tenga.

“Creo que más allá de la piratería, una de las principales amenazas que sufre el cine es el problema económico, ya que las clases medias son las que más se resienten y dejan de venir al cine.

En el **Complejo Monumental** supimos adaptarnos a las economías de cada uno. Es por ello que ponemos días semanales donde se reduce el valor de las entradas”, contaba a **Datta Magazine Daniel Grecco**.

Con respecto a las nuevas tecnologías y a las innovaciones que está aplicando la industria cinematográfica para poder hacer más ardua la competencia contra la piratería, apareció la tridimensión.

Tal como manifestó **James Cameron** cuando analizó su nueva película “Avatar”, y dijo que una “**experiencia revigorizada**” en el cine va a permitir que la gente esté dispuesta a pagar dinero para experimentar el mismo contenido de diferentes maneras.

Grecco, por su parte, agregó: “A diferencia de décadas anteriores, hoy la gente va a ver “la película”, dependemos mucho del título de la cartelera, y del auge del 3D que tuvo explosión ahora, pero esto venía desde los años 50. Hoy hay un furor por esta tridimensión, es por ello que estamos próximos a implementarlo en nuestras salas, para no quedarnos fuera del mercado. La mayor recaudación en películas se dan en las que son **3 D**”.

La ciudad de Rosario decidió darle pelea al mercado clandestino, es por ello que la gestión de Mariano Savia a la cabeza la **Guardia Urbana Municipal (GUM)**, dependiente La Subsecretaría de Prevención y Seguridad Ciudadana, realiza controles sorpresivos y frecuentes en distintas entidades.

Semanas atrás se realizó un procedimiento conjunto entre la Subsecretaría de Prevención y Seguridad Ciudadana y el área de Seguridad Personal de la URII, donde se secuestraron 32 grabadoras y se detuvo a dos personas. La **Subsecretaría de Prevención y Seguridad Ciudadana de la Municipalidad de Rosario**, a través del personal de la Guardia Urbana Municipal (GUM), desbarató en la zona de bulevar Avellaneda y 27 de Febrero un laboratorio destinado al copiado, distribución y venta clandestina de películas, donde se secuestraron 32 grabadoras de CD y DVD y 30 mil compactos, cifra que equivale al total secuestrado a lo largo del año. “Es el secuestro de películas más grande de los últimos 20 años”, aseguró **Mariano Savia**, responsable de la GUM, y abundó en que la piratería de películas “afecta a casi 200 fuentes laborales en cines y videos” a la par de que en este tipo de comercios la evasión fiscal es moneda corriente.

Lo destacado del allanamiento es que a diferencia de otras veces, en que se secuestran copias en comercios de la vía pública, esta vez se detectó el laboratorio

donde se grababan, copiaban y vendían las películas clandestinas que luego se distribuían en la ciudad.

Como consecuencia del operativo, que se realizó en forma conjunta con el área de Seguridad Personal de la URII, a cargo de **Guillermo Morgans**, también fueron detenidas dos personas, una mujer de alrededor de 30 años que dijo ser la dueña del local y un hombre de aproximadamente 35 años. El hecho está en manos del juzgado de Instrucción 14 por violación de propiedad intelectual.



Innovación vs Piratería



La lucha de la palabra escrita

El mundo de la literatura está en peligro. La falta de registros por parte de los autores pone en riesgo y expone la autoría de los escritores que confían en la voluntad de aquellos lectores que navegan en la búsqueda de una buena lectura.

DattaMagazine tuvo la oportunidad de dialogar con **Angélica Gorodischer**, una **emblemática escritora** nacida en Buenos Aires pero que reside en Rosario quien, coincidentemente, semanas atrás había sido víctima de un robo de autoría: "En mi caso, no suelo registrar nada, ya que nunca me había pasado nada, pero hace poco fui víctima de un episodio de piratería. En resumidas cuentas, encontré una obra mía publicada bajo el nombre de otro señor, pero bueno, es mejor olvidarlo".

"Nosotros, en nuestro país, no tenemos algo que tiene España, que es muy interesante, que es una asociación civil que se ocupa de los derechos de autor. Incluso, hacen congresos para escritores de lengua castellana, en donde se hablan de los derechos de autor y los retroderechos, lo que comprende, reproducción, Internet, hacer películas, o adaptaciones a comics, entre otras cosas por el estilo. Aquí en Argentina no tenemos eso, y la verdad es que da lástima. Yo creo que eso debe realizarse, más que los escritores mismos, gente de la ley, ya que son los que manejan bien el tema. El temor ante la piratería, que a



Angélica Gorodischer

través de Internet se tiene mejor y mayor acceso, nos pone como víctimas más que nada", comentó **Gorodischer**.

Con respecto a las recomendaciones que se deben tener a la hora de colgar algún libro, cuento o historia a la red, Angélica recomienda "que hay que registrar todo bajo el Registro de Propiedad Intelectual, así se trate de una obra corta. En mi caso, es mi editor el que se encarga de eso. Hay también escritores que cada cosa que producen, la registran, y está muy bien, pero depende de la modalidad de trabajo de cada uno".

Entre algunas de las obras de **Gorodischer** se encuentran: **Cuentos con soldados** (Ed. Club del Orden de Santa Fe, 1965), **Opus Dos** (Minotauro, 1968); **Las Pelucas** (Sudamericana, 1969); **Bajo las jubeas en Flor** (Ediciones de la Flor, 1973); **Casta luna electrónica** (Andréomeda, 1977); **Trafalgar** (El Cid Editor, 1979); **Mala Noche**

y **Parir hembra** (La Campana, 1983); **Kalpa Imperial** (Minotauro, 1983), **Floreros de alabastro, alfombras de Bokhara** (Emecé, 1985); **Jugo de Mango** (Emecé, 1988); **Las Repúblicas** (Ed. de la Flor, 1991); **Fábula de la virgen y el bombero** (Ediciones de la Flor, 1993); **Técnicas de supervivencia** (Ed. Municipal Rosario, 1994), **La noche del inocente** (Emecé, 1996).

Varios de estos títulos fueron reeditados con posterioridad a las fechas que se indican de sus primeras ediciones por otros sellos en la Argentina y en España.



Innovación vs Piratería

Internet propietaria de la música

Algunos aducen que el rubro que primero sufrió las consecuencias de la piratería fue el de la música. Pero en la entrevista que **DattaMagazine** mantuvo con **Sergio Barrilis**, presidente de la **Asociación Civil Músicos Independientes (ACMI)**, comprobó que la piratería está inmersa en la sociedad desde que nacieron las fotocopias.

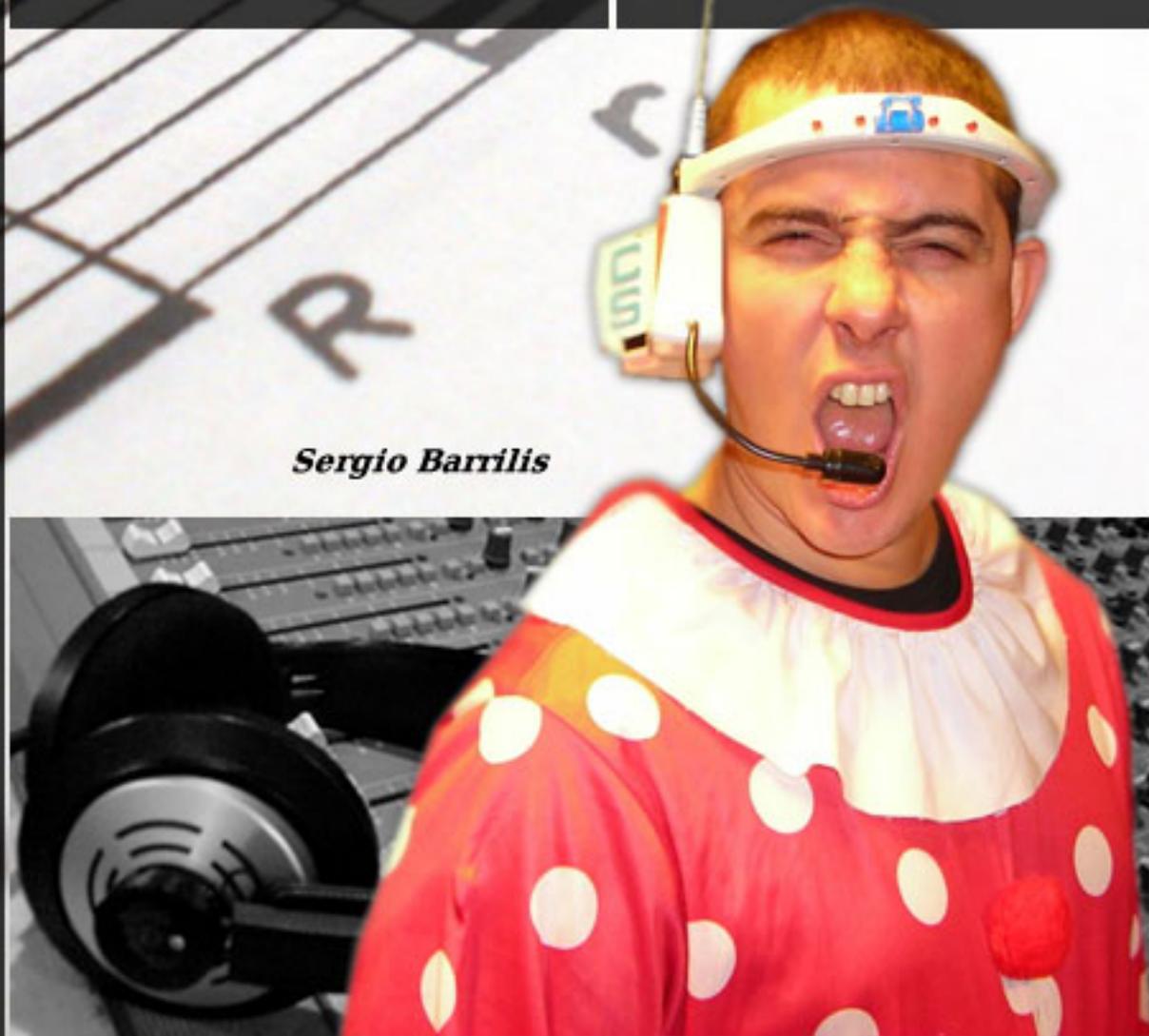
Esta **ONG**, que nace en Rosario, se encarga de hacer valer los derechos de cada músico independiente, brindando la posibilidad de poder poner en las bateas las producciones que desarrollen.

Barrilis argumenta que en el momento en el que cada autor decide subir su música a la red, es el momento en el que se pierden los derechos: "Con respecto a los registros de autor, hoy en día se ceden los derechos desde el momento que se sube a Internet. Es allí donde se pierden todos los derechos por sobre la producción. Por ahí, esas cosas no se saben por algún problema de desinformación. La carta de derechos de autor que tiene que ver con la Convención de París dice que no es negociable, es decir, aquel autor creador que lo registra es propietario hasta la muerte. Esto pone en evidencia que desde el momento en el que firmamos con alguna compañía discográfica estamos cediendo nuestros derechos, lo que hace que sea en

cierta forma ilegal. Entonces, si nos remitimos a la aplicación, es legal. Hoy se firman contratos por la red, que dicen que los derechos pasan a ser de las compañías por Internet, y las mismas no tienen legislación jurisdiccional ya que dependen del lugar físico en donde se ubica el servidor. Puede tratarse de un servidor de California que esté alojado en Indonesia, y las legislaciones son según las leyes de cada país. Internet no está siendo legislada, está siendo explotada que es muy distinto".

Por otra parte, su opinión con respecto a los cuidados que se deben tener son: "El hecho en sí de intercambiarlos gratuitamente, tiene dos o tres facetas que hay que conocerlas para saber cómo

manejarlas. Por un lado, saber que la industria discográfica es un negocio que ya lleva unos 70 años, y que fue a través de ese tiempo especializándose en la manera de hacerle ganar dinero a los creadores de las compañías que luego se hacían dueños de los canales de publicidad y distribución, y casi siempre con el detrimento del artista otorgándoles muy pocos beneficios a los que verdaderamente produce. "Entonces, con la llegada de Internet, el artista se vio beneficiado ya que le dio una opción para difundir lo suyo sin tener que pagar ni establecer contratos con compañías que se quedarían con ganancias irrisorias.



Sergio Barrilis

Innovación vs Piratería



“Igualmente, estamos en un período en el que se está discutiendo desde el punto de vista humano de la creación, ya que es un deber que estén protegidas. Francia, por ejemplo, está regulando la bajada de material a los servidores de Internet, haciéndoles pagar un canon para distribuir entre los autores. Esto me parece una forma probable en la que se pueda llegar a dirimir esta cuestión. Por un lado, el creador tiene derecho a proteger su obra y cobrar por la misma. En toda esta cuestión está involucrada la ciencia, ya que es importante por las innovaciones científicas, ya que están las patentes que están reguladas por los derechos de autor”.

“La sociedad está obligada a formar parte de este sistema. Lo que hay que hacer es buscar las herramientas que articulen este sistema para que todos se vean beneficiados de igual manera. El autor tiene el derecho de hacer valer su trabajo y cobrar por el mismo. Hay que tener cuidado con la democratización de las obras que ofrece la red. La gente tiene que entender que el acceso a la cultura debe ser fácil, pero también controlado”, culminó Barrilis, presidente de Asociación Civil de Músicos Independientes.

Complejo Monumental y su historia

En 1910, en esta popular esquina, existía el Café San Martín que ofrecía funciones de cine. Al tiempo, se realizaron algunas reformas y pasó a llamarse Cine San Martín, donde funcionó hasta 1934. En 1930 se colocó el equipo sonoro y con la construcción del actual edificio pasó a llamarse Cine Monumental, abriendo sus puertas un 19 de diciembre de 1935 a las 21.15hs.

En sus instalaciones tenía equipos

Kalee 11 y Sonido A.E.G. En 1942, la sala es comprada por la S.E.R. En Mayo de 1955 se colocó la pantalla panorámica y luego el 10 de noviembre del mismo año, se estrenó la primera película en Cinemascope: **"El Manto Sagrado"**, con sonido magnético a cuatro bandas. También se cambiaron los proyectores Micron 30. Se consideró la primera sala con sistema Cinemascope, ya que días antes el Cine Radar intentó reproducir películas



Innovación vs Piratería

con ese sistema pero sus funciones no llegaron a ser óptimas. Solo funcionó un día y luego de un cierre se reformó parte del edificio reabriendo nuevamente en mayo de 1957. En el año 1968 se colocó el equipo de aire acondicionado. El cine funcionó hasta el 31 de octubre de 1996, debido a que cerraron para construir el complejo con cuatro salas, lo que sería el primer complejo que tuvo la ciudad.

El Cine Monumental reabrió sus puertas el 21 de Agosto de 1997 con equipos de proyección Victoria 10, Torre de Lentes, Platos de proyección continua, sonido Dolby Digital, D.T.S. Procesadores C.P. 500 Proyección code última generación de los laboratorios Dolby, además la parlantaria J.B.L. (única en la ciudad), la instalación de todos los equipos de sonido, pantallas y los diseños de las salas estuvieron a cargo de D. Grecco, J. Sobral, con la asistencia de O. Carballo, O. Deabate, H. Delia, O. Dominguez y A. Salvatore.

Fuente:

www.complejomonumental.com.ar



Asociación Civil Músicos Independientes

Integrada por músicos, comunicadores y personas afines a la cultura, la ACMI tiene por objeto elaborar y gestionar proyectos culturales que tiendan a proteger, desarrollar y difundir el patrimonio cultural, impulsar procesos de formación e investigación en al ámbito artístico, participar en espacios de reflexión aportando ideas para

políticas culturales, brindar información al colectivo de artistas, interrelacionar con otros organismos con similares inquietudes, producir e impulsar eventos, charlas, reuniones, festivales y cualquier otra actividad tendiente a difundir la diversidad cultural y artística de la comunidad.

www.musicosindependientes.com



Magali Sinópoli.

magall.sinopoli@dattamagazine.com

Novedades del mundo Libre



Este mes fue muy movido en lo que se refiere a lanzamientos de distribuciones. Muchas betas disponibles, algunos lanzamientos de distribuciones ya finales como **Ubuntu 10.04** (la cual debe estar disponible cuando estén leyendo esta columna), y más avances en cuanto a la usabilidad de las distribuciones GNU/Linux. Ahora también, no queremos dejar afuera dos temas importantes el mercado local (Argentina).

El primero de ellos es la demanda que presentó la empresa Pixart Argentina contra Microsoft de la misma región. Fue por abuso de posición dominante. Y la segunda es la presencia del padre del Software Libre. Sí, **Richard Stallman**, quien habló mucho centrándose en un tema muy delicado, como lo es la educación y el software libre. Sobre este último tema van a encontrar un informe completo en esta misma edición sobre lo acontecido en nuestro país, más precisamente en la Cámara de Diputados, donde habló de los temas ya clásicos, como lo son las 4 libertades, y algunas otras cosas más interesantes.

No los entretengo más, les añado un resumen de las noticias más importantes que tuvieron lugar desde nuestro último contacto.



Lanzamientos de nuevas versiones:

Disponible Ubuntu 10.04 beta 2

Se encuentra a disposición de cualquier usuario interesado apenas 20 días después del lanzamiento de la primera versión Long Term Support (LTS) de la distribución Ubuntu 10.04. Esta nueva versión se centra en resolver algunos bugs de la versión anterior, e incluir soporte para las últimas versiones de escritorio GNOME 2.30, KDE 4.4.2, no agregando nuevas características.

Entre las novedades que ya constatamos en Ubuntu 10.04 beta 1, se destaca un arranque más rápido, optimización para cloud computing, cambios en el diseño con nuevos temas, kernel **Linux 2.6.32-16.25**, uso por defecto de Nouveau como controlador para

Muchas betas disponibles, algunos lanzamientos de distribuciones ya finales como Ubuntu 10.04 (la cual debe estar disponible cuando estén leyendo esta columna), y más avances en cuanto a la usabilidad de las distribuciones GNU/Linux

gráficas de **NVIDIA** o cambio como motor de búsqueda por defecto en Firefox a Yahoo!.

De seguirse los planes previstos y contando con el pequeño retraso sobre la previsión oficial, tras el Ubuntu 10.04 beta 2 se espera una versión candidata en las próximas semanas, que daría paso a la versión final de Ubuntu 10.04 a principios de mayo.

ubuntu - File Browser

File Edit View Go Bookmarks Help

Back Forward Home Stop Refresh Home 100% Icon View

Places

- ubuntu
- Desktop
- File System
- Network
- IBM_PRELOAD
- cdrom0
- Trash
- Documents
- Music
- Pictures
- Videos
- Downloads

Desktop Documents Downloads Music Pictures Public Templates Videos Examples

9 items, Free space: 18.3 GB

Más información y descarga:
www.ubuntu.com



Novedades del mundo libre

Disponible: Linux Mint 8 LXDE

Linux Mint 8 dispone de una nueva versión de su sistema operativo desarrollado a partir de Linux Mint 8 Main Edition y basada en el escritorio LXDE.

Entre las características más importantes encontramos: Linux 2.6.31, Openbox 3.4.7.2, PCMan FM 0.5.2 y Xorg 7.4. Para aquellos interesados en conocer con más detalle las novedades de esta distro, pueden acudir a las notas de lanzamiento de Linux Mint 8 LXDE.

Junto a este lanzamiento también se ofrece Linux Mint 8 Xfce, con similares características que el anterior pero con entorno de escritorio Xfce (notas de lanzamiento Linux Mint 8 Xfce).

Con objeto de comparar las prestaciones de ambas versiones el equipo de desarrollo de Linux Mint ofrece una comparación de ambos sistemas:

RAM en reposo:

- * LXDE: 141MB
- * Xfce: 154MB

RAM durante la instalación:

- * LXDE: 246MB
- * Xfce: 262MB

Tiempo de arranque hasta la pantalla de login:

- * LXDE: 26.79 segundos
- * Xfce: 26.46 segundos

Tiempo de la pantalla de login al escritorio:

- * LXDE: 3.77 segundos
- * Xfce: 9.63 segundos

Descarga: Linux Mint 8 LXDE

<http://www.linuxmint.com/blog/?p=1339>



Disponible: Mandriva Linux 2010.1 beta 1

Esta es la última versión en desarrollo de una de las distros más populares entre la comunidad Linux, que ocupa la posición 7 en el último Ranking Distribuciones Linux y que según los datos de la propia Mandriva es la elegida por más de 3 millones de usuarios en todo el mundo. El sistema operativo Linux está orientado a PC de escritorio y servidores.

Entre las novedades encontramos: Kernel Linux 2.6.33.1, KDE 4.4.2, GNOME 2.30.0 y las

nuevas versiones de aplicaciones como Firefox 3.6.2, SongBird 1.4.3, OpenShot 1.1, OpenOffice 3.2 o Chromium.

Para conocer en detalle toda la funcionalidad de Mandriva Linux 2010 Spring podés acceder a sus notas de lanzamiento.

Los desarrolladores lanzarán una segunda beta antes de la Versión Candidata (RC) que precederá a la edición final de Mandriva Linux 2010.1 prevista para junio de 2010.

Para acceder a Mandriva Linux 2010.1 beta 1:

<http://wiki.mandriva.com>



Novedades del mundo libre

Disponible: JoliCloud 0.9 pre-final

Esta es la nueva versión de la distribución GNU/Linux orientada a netbooks que se basa en aplicaciones de la web, basado en el kernel de Linux y optimizado para el trabajo en la nube.

Además de las mejoras del rendimiento y estabilidad, entre las novedades de esta nueva versión de JoliCloud se destaca: cambio del navegador por defecto de **Firefox a Google Chrome** (Webkit), mayor soporte para el estándar HTML5, nuevo gestor de redes con soporte para más de 100 tarjetas 3G o mejoras en el soporte Wi-Fi.

Se espera que este sea el último lanzamiento antes de la versión final de JoliCloud.

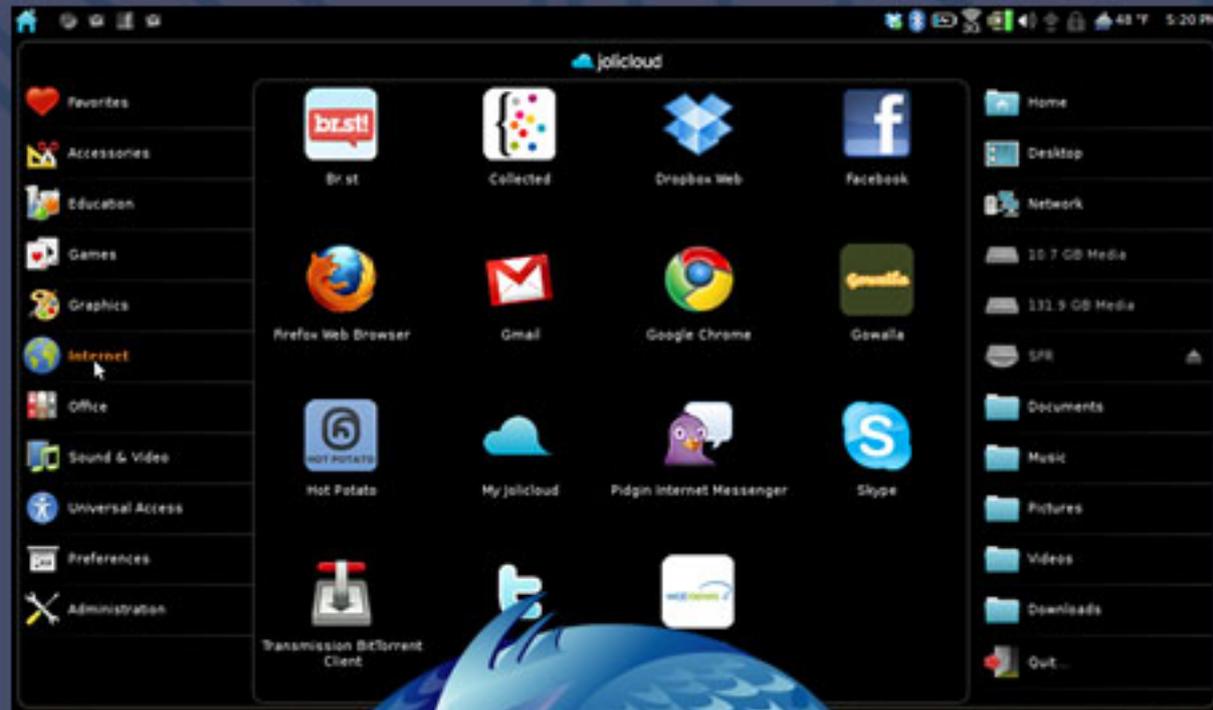
Podés obtener más información acerca las nuevas características de JoliCloud 0.9 pre-final desde www.jolicloud.com.

Descargas: JoliCloud 0.9 pre-final

<http://www.jolicloud.com/download#jolicloud>

Comprobá si tu netbook es compatible con JoliCloud 0.9 pre-final:

www.jolicloud.com/product/compatibility.



Disponible la versión: Mozilla Thunderbird 3.0.4 Final

Entre los bugs de seguridad considerados como críticos, solucionados por esta actualización, se destaca un error de memoria que podría ser aprovechado por un atacante para provocar una denegación de servicio y una vulnerabilidad que podría permitir la ejecución de código arbitrario.

Entre las novedades ya señaladas de Thunderbird 3, se destaca su nueva interfaz con pestañas para visualizar los mensajes recibidos, nuevas herramientas de búsqueda, carpeta de archivo donde

guardar los mensajes y un nuevo asistente para la creación de cuentas.

Thunderbird 3.0.4 Final está disponible para sistemas operativos Windows, Linux y Mac OS X.

Debido a los bugs de seguridad y estabilidad solucionados, Mozilla recomienda actualizarse a Mozilla Thunderbird 3.0.4 desde <http://es-es.www.mozillamessaging.com>

Fuente: [mozillamessaging http://es-es.www.mozillamessaging.com/es-ES/thunderbird/](http://es-es.www.mozillamessaging.com/es-ES/thunderbird/)

Novedades del mundo libre



Disponible RedHat 5.5

Esta es la última versión trae como novedades: optimización del soporte para los procesadores Boxboro-EX de Intel, Magny-Cours de AMD e IBM Power 7, mejoras en el área de virtualización con la integración de soporte para múltiples tarjetas 10 GigE SR-IOV, y mejoras de la interoperabilidad de OpenOffice para soportar los documentos de Microsoft Office 2007. También se habilitó la opción Detect Hung

Task del núcleo (CONFIG_DETECT_HUNG_TASK), que permite detectar tareas que se han quedado "pegadas" o que hayan entrado en un estado de "sueño ininterrumpible" (D-State).

Aquellos usuarios de Red Hat que ya sean suscriptores de esta distribución y deseen actualizarse a Red Hat Enterprise Linux 5.5 o acceder a una prueba por 30 días, pueden hacerlo desde www.redhat.com.

Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



TUX

WWW.TUX.FREE.COM.AR

La vida ínfima de las mosquitas



Cuatro pares de cromosomas. Veintiún días para trasladarlos en un vuelo sin descanso ni otro reconocimiento que el del área a atacar y deglutir. De todos los alimentos, el único que por naturaleza no le está prohibido es la fruta.

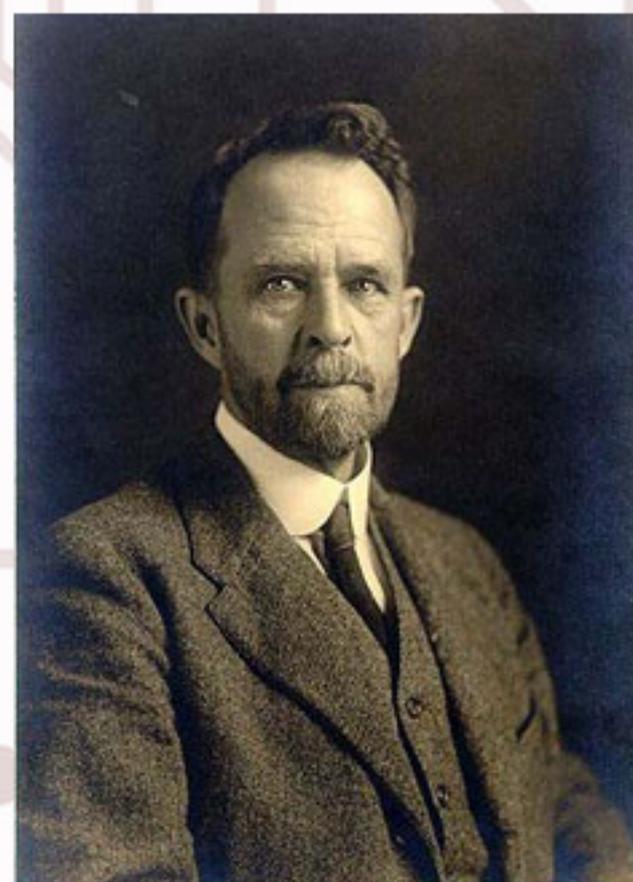
Nanómetros. Esa es la medida de Morgan, aunque el alcance de su ambición sea bastante mayor. De todos los territorios a explorar, el único que le está permitido es el de un pequeño insecto insospechadamente parecido al Hombre.

Morgan habita en el cuerpo de una mosca de la fruta. Ella, no obstante, cree que el universo se reduce a esa pulpa en franco estado de descomposición. Morgan, sin embargo, está programado para consustanciarse con la pulpa misma del animal y nutrir a un grupo de ávidos científicos con algunos saberes que aún no son conocimientos.

La mosquita y Morgan viajan a través del espacio y comparten el tiempo. Morgan se fortalece mientras el insecto crece. El insecto sólo se debilita con el paso de las jornadas. Morgan y la mosquita no sienten culpa ni remordimientos.

En una ocasión, un filósofo se preguntó por la esencia de la existencia, por la construcción de la realidad en torno a la vida del ser que la crea y recrea. El humano busca un fin último, una excusa para avanzar en líneas rectas o zigzagueantes. La mosquita no tiene otra forma de llegar a su meta.

Morgan está en ella para desentrañar misterios ajenos. Desciende por toboganes helicoidales inspeccionando genes, al encuentro de aquel que le brinde la información precisa, la sustancia necesaria. Enfermedades humanas esconden su cura en los recónditos vericuetos de insectos minúsculos.



May 30, 1920.

T. H. Morgan.

El siglo comenzó con esperanzas para los más grandes depredadores de la Tierra. Ellos recuperarán la memoria, eliminarán las células nocivas, desecharán la dulce materia sobrante. Las mosquitas no se preocupan por células y utilizan su memoria para hallar los sobrantes de dulces materias.

De todos los territorios a explorar, el único que le está permitido es el de un pequeño insecto insospechadamente parecido al Hombre.



La vida ínfima de las mosquitas



A Morgan no le apetece el néctar de los vegetales. A él le provocan hambre las células y busca abarrotar su memoria con el contenido genético que hay en ellas. Con ese objetivo fue programado y con ese fin no conoce otro medio que las moscas.

Las moscas se reproducen velozmente y a diario. Su descendencia puebla las pesadillas del agricultor y las fantasías del genetista. La mosca de la fruta se contenta simplemente con permanecer despierta.

En eterna vigilia, Morgan cosecha lo que no siembra. Los frutos serán de sus creadores, los humanos. Para la mosquita solamente quedan los restos de la cena.

Mosquita y Morgan son valiosos mientras sirvan. Las similitudes entre ellos son tan significativas como las de insectos y Hombres. Pero ellos no lo comprenden ni les interesa. En simbiosis permanente, el nanobot y el invertebrado se albergan en un constante presente sin otro anhelo que escapar de las manos enemigas. Los humanos acechan.

Pero esta mosca está protegida de las pedestres inclemencias. Su presente es el futuro de una especie que se dice superior. La misma que engendró a Morgan y lo proclama adelantado en tierras aladas. Sin embargo, las alas son de la mosca y no de los humanos.

Porque lo pequeño es hermoso. Y Morgan y la mosquita son ínfimos.



natalla_solari@dattamagazine.com



Los protagonistas de esta historia

Nanotecnología

La nanotecnología se dedica, dentro de las ciencias aplicadas, al control y manipulación de la materia a escala nanométrica, es decir, a nivel de átomos y moléculas. Un nanómetro equivale a una milmillonésima parte de un metro. Los nanobots, como Morgan, pueden tener el tamaño de varias capas de moléculas o átomos. Dado lo cual esta tecnología puede ser utilizada en diferentes áreas científicas. Varias empresas se encuentran envueltas en la investigación y desarrollo de este campo para aplicaciones en medicina, matemáticas, informática, bioquímica y biología molecular, entre otras ramas de las ciencias exactas y naturales. En el ámbito de la medicina, se busca hallar nuevos métodos de diagnóstico y tratamiento de enfermedades, así como el monitoreo de la salud en pacientes sanos. Por lo tanto, se puede suponer que épocas en las que Morgan pulule por nuestros cuerpos y los de otros animales no están muy lejanas.

Drosophila Melanogaster

La mosca de la fruta es una especie frecuentemente utilizada para experimentación genética e investigación de enfermedades dado que poseen en su genoma el equivalente identificable al 61% de genes de trastornos de salud propios del Hombre, así como el 50% de sus secuencias proteínicas tiene análogos en los mamíferos. Este insecto se ha hecho popular en los laboratorios gracias a Thomas Hunt Morgan, premio Nobel de Medicina de 1933, que demostró que los cromosomas son portadores de los genes basándose en el estudio de las moscas. Actualmente, estos animalitos no sólo ofrecen pronósticos alentadores en el estudio del Alzheimer, el cáncer o la diabetes, sino que han volado al espacio interestelar para proporcionar información acerca del efecto de los viajes espaciales en los genes de los astronautas. Nueve generaciones de drosophilas habrán conseguido lo impensable para tan pequeño insecto: merodear por las estrellas.

De Rusia con amor

METRO 2033



Un notable fps distópico ambientado en una Moscú postnuclear

Luego de varios meses de ver al mercado saturado de videojuegos bien hechos desde lo técnico, pero remanidos y poco originales, empezábamos a temer que ya no habría nada nuevo bajo el sol. Finalmente, llega para **PC y XBOX 360** una bocanada de aire fresco, de un lugar inesperado: las no menos gélidas tierras ucranianas. El novel estudio 4AGAMES, un desprendimiento del equipo de desarrollo de la saga **S.T.A.L.K.E.R.**, nos trae esta excelente adaptación de una novela de ciencia ficción redactada en 2002 por un joven y talentoso escritor ruso, quien la publicó gratuitamente en su sitio web y logró una repercusión enorme.

El nacimiento de metro 2033

Hace algo más de ocho años que Dmitry Glukhovsky, que entonces tenía apenas 23 años de edad, comenzó a publicar en la web su más reciente creación: Metro 2033, una distopía que transcurre en un futuro cercano en el cual nuestro planeta ha sido arrasado por un holocausto nuclear, que casi ha extinguido a la humanidad y ha acabado con la mayoría de los adelantos tecnológicos conseguidos en el siglo XX. Miles de lectores se transformaron en fanáticos seguidores de la novela virtual por entregas de Dmitry, por lo que el resultado de su imaginación y capacidad narrativa dio sus frutos. Al momento del lanzamiento de su adaptación como videojuego, Metro 2033 fue leída en la web por más de 2 millones de personas, impresa en forma de libro en Rusia con



cerca de medio millón de copias vendidas y los derechos para su publicación adquiridos por editoriales de más de 20 países. La calidad de las traducciones del libro a diversos idiomas está asegurada, ya que el autor, además de hablar su ruso nativo, domina a la perfección el inglés, francés, alemán, hebreo y español. Se dice que Glukhovsky se encuentra en conversaciones con estudios cinematográficos de Hollywood interesados en llevar la historia

Puntaje Final:

92



Lo Bueno

Argumento elaborado e interesante. Soberbia ambientación. Gráficos y sonido muy logrados y con especial atención a los pequeños detalles. Jugabilidad muy entretenida y extremadamente adictiva.



Lo Malo

Dificultad algo elevada, especialmente para jugadores con poca experiencia en FPS. Carece de modos multijugador.

a la pantalla grande. Mientras tanto, Dmitry no descansa, ya que ha publicado hace poco una secuela, bautizada Metro 2034, que se ha convertido en un bestseller en su suelo natal, dado que se vendieron 300.000 copias en apenas seis meses. Fiel a sus orígenes, el joven autor ha publicado también en la web este nuevo libro, en donde ha sido leído por más de un millón de navegantes.

METRO 2033



El argumento

Dos décadas antes del comienzo del juego, el mundo ha sido devastado por una guerra termonuclear global. Moscú, la ciudad natal de Artyom, el protagonista del juego, ha sido completamente arrasada por el fuego atómico y sólo lograron sobrevivir unos pocos miles de personas que se refugiaron de la destrucción y la radiación en los túneles de la inmensa red de subtes que atraviesa la ciudad. De esta manera, nuevas poblaciones han surgido, al amparo de las distintas estaciones del metro que las mantienen seguras muchos metros bajo tierra. Pero este mundo subterráneo abriga también numerosos peligros. Diferentes

tipos de mutantes habitan las áreas despobladas de los túneles, desde los molestos "Lurkers", probables descendientes de ratas de los túneles, que suelen encontrarse en grupos reducidos, acometiendo inesperadamente y corriendo a esconderse para evitar represalias, hasta los temibles "Nosalis", criaturas gigantes, poderosas y agresivas, que agreden en grandes manadas y son terriblemente sanguinarios. Aunque, a veces, se aventuran en grandes grupos en las áreas ocupadas por humanos, empujados por el hambre, y atacan a los moradores de los diversos asentamientos. De los "Nosalis" hay diversas variedades, probablemente debido a muta-

ciones originadas en distintos animales, pero todas son formidables adversarios y, en más de una oportunidad, deberemos defender las poblaciones humanas de sus embestidas. El nudo de la historia se desarrolla alrededor de los rivales más siniestros: los "Oscuros" (Dark Ones), mutantes de ascendencia humana, que poseen vastos poderes mentales, capaces de enloquecer a rudos soldados en escasos segundos. Al inicio de la historia, el padre de Artyom, líder de la estación en donde vive nuestro joven protagonista, recibe la visita de Hunter, un intrépido Ranger (un grupo especial de soldados bien entrenados y armados,

METRO 2033

dedicados a recorrer el Metro para proteger a los humanos y eliminar sus potenciales amenazas), que viene a advertirles que los ataques de los Oscuros son cada vez más frecuentes y dañinos, y amenazan la existencia misma de los habitantes de la estación. Artyom promete a Hunter llevar un desesperado pedido de ayuda a Polis, la población humana más importante del Metro (y la más parecida a una ciudad-estado, con gobierno y ejército propios), pero, para ello, tendrá que recorrer extensos y peligrosos kilómetros bajo tierra. Las aventuras de Artyom lo acarrearán, asimismo, a la inhóspita superficie, en la que

sobrevivir es notablemente más difícil, ya que, además de enfrentarnos con un ambiente hostil debido a la radioactividad y el frío, habrá que sobrellevar el ataque de otros poderosos tipos de mutantes, como los Demonios, criaturas voladoras que pueden tomar a sus víctimas con sus garras y soltarlas desde una gran altura hacia una muerte segura, o los Bibliotecarios, colosales criaturas simiescas de gran velocidad y fuerza. La ironía más feroz de este terrible futuro es que, a menudo, los rivales más difíciles de Artyom no serán ninguna de estas malvadas criaturas, sino

criaturas, sino sus propios congéneres humanos. El Metro también alberga bandidos, dispuestos a asesinar a cualquiera que caiga en sus manos para obtener sus bienes, y dos facciones ideológicamente opuestas (los comunistas y los nazis) se encuentran librando una atroz guerra sin cuartel y poseen bajo control cuantiosas estaciones subterráneas, las cuales gobiernan en forma despótica, guardando por los sobrevivientes neutrales tan poca compasión como por sus enemigos.

Requerimientos de hardware

Metro 2033, en su versión de PC, se ejecuta con Sistema Operativo Windows XP o Windows 7. Se recomienda como mínimo contar con un CPU de dos núcleos de, al menos, 2.4 Ghz de frecuencia de operación, 1 Gb de RAM y 12 Gb de espacio disponible en el disco rígido, y placa gráfica GeForce 8800 o ATI 3850. Para poder apreciarlo en todo su esplendor, se aconseja disponer de un procesador Intel Quad Core de 3 Ghz o equivalente, 2 Gb de memoria RAM y tarjeta de video GeForce GTX 470 / ATI HD 5850 o superiores. En base a nuestra práctica con este gran título, con placas de video de menor potencia a las mínimas sugeridas se puede obtener también una buena experiencia, siempre y cuando soporten DirectX 9.0. Para ello, deberá emplearse una resolución no mayor a 1024x768 y configurar calidades medias o bajas en las opciones de detalle gráfico del juego.



METRO 2033

Armas y equipamiento

El juego dispone de un interesante arsenal que ayudará a Artyom a completar sus complicadas misiones.

Comenzaremos con una escopeta de doble cañón, con un importante poder de fuego, capaz de liquidar a un Nosalis de un único y certero disparo en la cabeza, pero ese poder tiene un costo alto: la escopeta carga solamente dos disparos por vez y el tiempo de recarga es demasiado largo como para defendernos con efectividad durante la acometida de una gran manada de mutantes. Con posterioridad, iremos consiguiendo o comprando distintos tipos de armas. Algunas de ellas, originarias de la preguerra, como revólveres de seis tiros (algunos de ellos con adaptaciones muy útiles realizadas por los sobrevivientes, como el agregado de culatas estilo rifle, miras telescópicas y silenciadores), fusiles de asalto Kalashnikov y escopetas de repetición, y otras más caseras, creadas durante los últimos años, como primitivas pero eficaces armas neumáticas que arrojan dardos y unas ametralladoras no muy eficientes pero que nos sacarán de apuro en múltiples ocasiones. También, contaremos con una variedad casera de explosivos, estilo "bombas de caño", que serán muy provechosos para defendernos de grupos grandes de enemigos. Además de las armas de fuego, dispondremos

de diferentes tipos de cuchillos: una filosa hoja estándar de combate y, también, cuchillos arrojadizos, que serán prácticos cuando haya que eliminar un enemigo de modo silencioso o cuando escasee la munición. Justamente, las balas son un tema muy particular en el juego, ya que la munición de grado militar de preguerra, mucho más efectiva contra cualquier clase de enemigos que otros tipos de balas, es usada por los habitantes del Metro como moneda para la compra y venta de armas, equipamiento y otras especies de municiones, defabricación casera, bastante más abundantes pero mucho menos eficientes que las de

grado militar. De todas maneras, las balas escasean en el desolado futuro de 2033, y dedicaremos buena parte de nuestro tiempo a recorrer los laberínticos túneles en busca de munición para nuestras armas. El encuentro de un soldado humano caído provocará siempre un sabor agrisado, ya que a la angustia de saber que cada vez quedan menos sobrevivientes humanos, se contrapone el alivio de poder pertrecharnos con las armas o municiones que portaba el fallecido, siempre escasas e imprescindibles. Además de las armas, también podemos conseguir o comprar armadura que nos protegerá en mayor forma contra los ataques



METRO 2033

enemigos, y otro elemento imprescindible: las máscaras de gas y sus filtros. Existen áreas del metro en los que el aire es venenoso e irrespirable, condición que, asimismo, afecta a toda la superficie, y al recorrerlas necesitaremos máscaras de gas con sus correspondientes filtros para sobrevivir. El problema es que las máscaras de gas son frágiles, dado lo cual pueden rajarse o romperse ante los ataques enemigos, y los filtros duran unos pocos minutos, por lo que de extrema importancia estar bien provisto de repuestos.

El combate

Uno de los puntos fuertes de este sobresaliente título es las grandes dosis de adrenalina que nos entrega a la hora de los enfrentamientos con enemigos. Los distintos escenarios del juego nos obligarán a tomar diversos enfoques: desde el combate al descubierto en la superficie, en la que deberemos enfrentar, asistidos por otros compañeros, a enormes hordas de mutantes a balazo limpio, hasta la lucha en solitario en los oscuros túneles del metro, en donde habrá que extremar nuestras habilidades "stealth" para eliminar a los enemigos uno por uno en forma callada y sin llamar la atención del resto. Para ello, podemos ayudarnos apagando las pocas luces que encontremos, ya sea "a mano" o con un certero balazo, y será de gran conveniencia portar armas



silenciosas, como cuchillos arrojadizos o armas de fuego equipadas con silenciador. Algunos enemigos poseen binoculares que permiten visión nocturna, y obtenerlos nos garantizará poder completar estos desafíos con un nivel mayor de éxito. Todas las armas de fuego tienen algún grado de recarga, lo que dificulta hacer puntería, pero, si se mantiene presionado el botón derecho del mouse, conseguiremos un primer plano del punto de mira del arma, lo que posibilita dar en el blanco con más facilidad, especialmente estando agachados. También, habrá que estar atento a distintas trampas puestas a lo largo de los túneles: podemos encontrarnos básicamente con dos tipos, las "booby traps" que detonan explosivos o las mecánicas estilo "Indiana

Jones", que precipitarán hacia nosotros grandes troncos con púas que nos dejarán ensartados como una brochete. Con algo de habilidad, estas trampas pueden ser evitadas o, inclusive, desarmadas para obtener el explosivo y emplearlo en nuestro beneficio.

Gráficos y sonidos

Metro 2033 destaca en los rubros técnicos. Los gráficos son soberbios, tanto a nivel de ambientación y detalle, como de animación y jugabilidad. Los túneles en semipenumbras o el arrasado paisaje de la superficie de Moscú están fielmente recreados y recorrerlos es un goce para la vista, gracias al muy buen motor gráfico 4AEngine, creado especialmente por la desarrolladora para este juego, que funciona de maravillas con el motor de física NVIDIA Physx.

METRO 2033

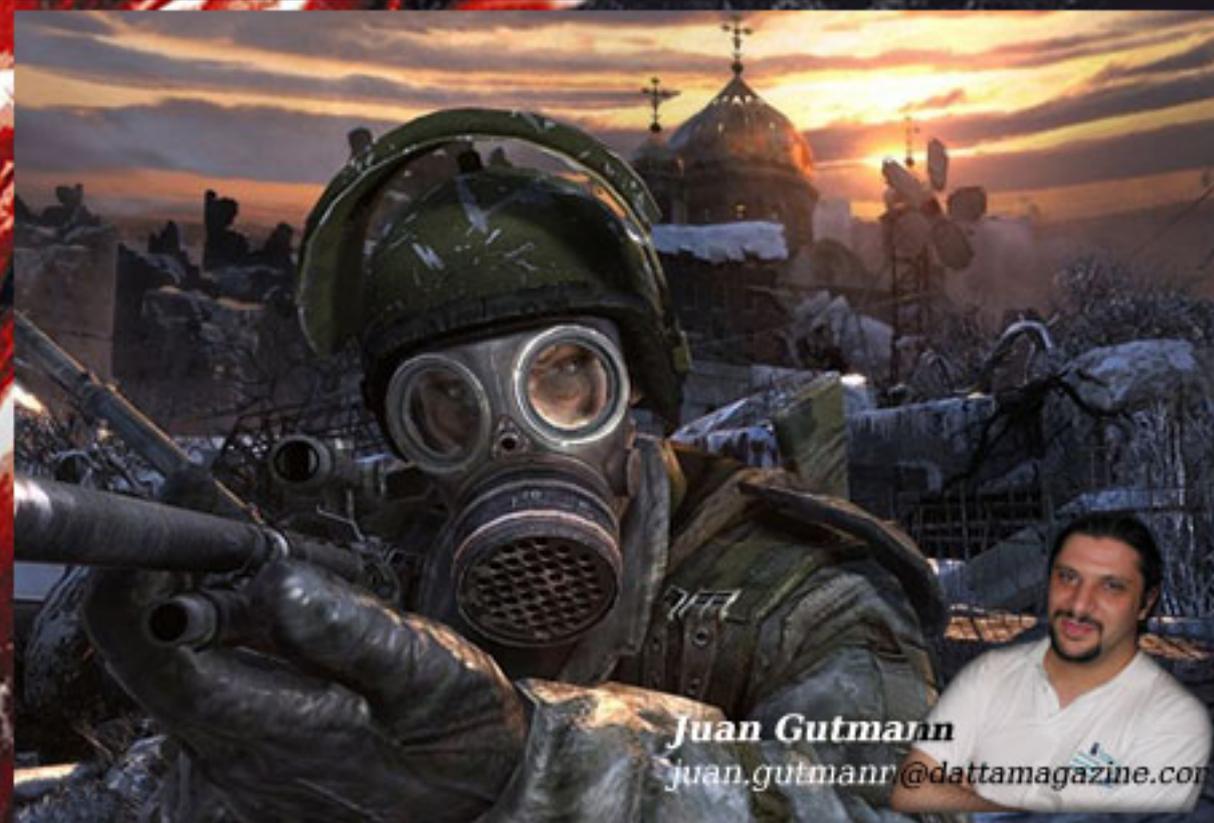
Tal vez, los modelos de los personajes no jugadores no estén tan logrados como en otros títulos de última generación, pero ante la riqueza gráfica de los escenarios, trabajados hasta en los más pequeños vericuetos, es un dato que pasa casi desapercibido. En cuanto a los efectos sonoros, también están muy bien realizados, lo que contribuye en gran medida al desarrollo del juego, ya que, además de su muy buena calidad, muchas veces las pistas auditivas nos asistirán a fin de superar algún trance difícil. Los actores de voz sobresalen en el idioma ruso original de este título, pero, lamentablemente, en otros idiomas, como el inglés, suenan un tanto desabridos y faltos de emotividad. La interfaz de control del jugador y sus cuantiosas posibilidades están muy logradas, y, aunque hay que memorizar unas cuantas teclas, algunas de las cuales tienen diferentes opciones (presión breve o sostenida), el juego las va introduciendo gradualmente y recordándonos cuáles son en los momentos críticos.

Conclusiones

Apenas rascamos la superficie argumental de Metro 2033, pero lo hemos decidido de este modo desde el análisis en forma absolutamente deliberada. Ocurre que la historia de este juego es probablemente su punto más fuerte, ya que es

realmente novedosa, atrapante y bien narrada, lo que logra la inmersión casi total del jugador durante las entre 10 y 12 horas que lleva completar el juego. Al concluirlo, contaremos con dos finales posibles, que dependerán de algunas acciones y decisiones que hayamos tomado en el transcurso del juego, las que son tan sutiles que nos impulsan a rejugarlo para descubrir las actitudes que debemos variar para acceder a los distintos finales. Sabemos que el autor de la novela ha quedado ampliamente satisfecho con la adaptación, lo que garantiza su calidad argumental. Si le sumamos a este hecho, sumamente importante en estos tiempos en los que la falta de originalidad es regla, que este título descolla en los aspectos técnicos y es extremadamente entretenido de jugar, podría decirse que, probablemente, Metro 2033 alcance en escaso tiempo el

estatus de clásico del género. Por lo pronto, que un título realizado por rusos y ucranianos obtenga el volumen de ventas y repercusión que ha logrado este juego es poco común de por sí, y el acontecimiento de que, a semanas de estrenado, ya posea su propia Wiki, realizada por los aficionados al juego, no es un dato menor. Se echa de menos algunas horas más de juego, sobre todo teniendo en cuenta la falta de modos multijugador, lo que nos lleva a una conclusión algo irónica: luego de varios meses de quejarnos que en el mercado únicamente se publicaban secuelas, ni bien terminamos de jugar Metro 2033 ya estamos anhelando que 4AGAMES publique su continuación. Si disfrutaron de los FPS, estamos seguros de que, una vez que lo jueguen, compartirán con nosotros este deseo.



Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com

Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



www.dattatec.com



CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN





www.tengasudominio.com



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica