

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

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

AÑO 3 | Nº 36
SEPTIEMBRE 2011

CROWDFUNDING

La financiación colectiva llegó a Argentina



**CUEVANA: MIRANDO
PELÍCULAS Y SERIES AL FILO
DE LA LEY**



**¿GOOGLEAR CONTAMINA?:
INTERNET Y EL IMPACTO
AMBIENTAL**

Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*

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

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

Google
Ad Words



Plan "Todo Incluido"
por sólo:

\$ 240
al año

Pesos Argentinos - Precio Final

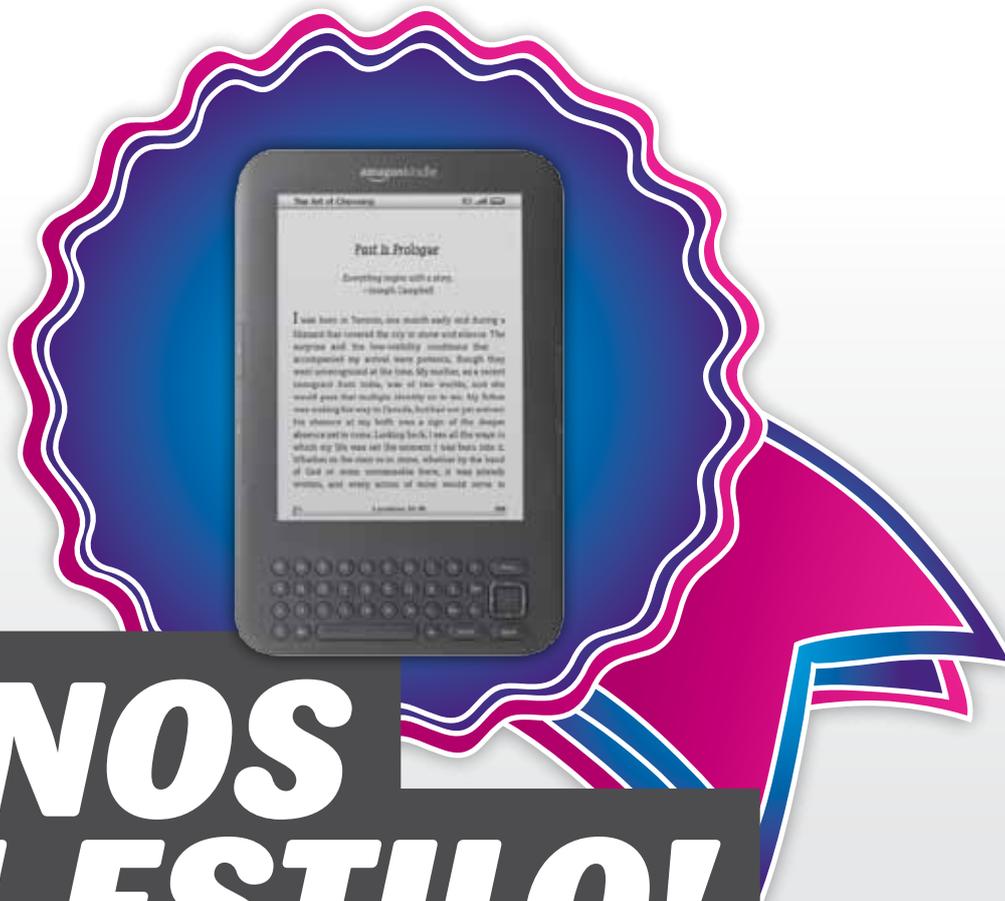
Ingresá hoy mismo a:

www.tenetusitio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



¡LEENOS CON ESTILO!

¡ATENCIÓN, AMIGOS LECTORES!
El mes que viene estamos de cumpleaños en DattaMagazine y queremos celebrar con todos Uds. En un mundo donde las publicaciones en papel tienden a desaparecer, apostamos, fieles a nuestro espíritu geek, a aquellos apasionantes dispositivos tecnológicos que las reemplazarán. Por eso, decidimos sortear al rey de los lectores de libros digitales

entre nuestros seguidores. ¡Tenemos un flamante Kindle 3 Wi-Fi esperando dueño!

Para participar del sorteo, que realizaremos el lunes 17 de octubre, el único requerimiento es sumamente sencillo: hacerse fan de nuestra página en Facebook, la que pueden ver y seguir desde <http://facebook.com/dattamagazine>. ¡Mucha suerte para todos!



DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

DÉBORA ORUÉ

COLUMNISTAS

ALEXIS BURGOS
ARIEL CORGATELLI
JUAN GUTMANN
JAVIER RICHARTE
LUIS ALTAMIRANDA
MAGALÍ SINOPOLI
CHRISTIAN SOCHAS
NATALIA SOLARI
FRANCO RIVERO
URIEL BEDERMAN

HUMOR

DANIEL PAZ

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

WWW.AMPERSANDGROUP.COM.AR

COMERCIALIZACIÓN

DATTATEC.COM SRL - CÓRDOBA 3753, ROSARIO, SANTA FE
WWW.DATTATEC.COM

DATOS DE CONTACTO

DIRECCIÓN COMERCIAL:
PUBLICIDAD@DATTAMAGAZINE.COM

REDACCIÓN

LECTORES@DATTAMAGAZINE.COM

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

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

STAFF



SUMARIO



| | |
|----------------------------------------------------------------|----------------|
| ¡LO ÚLTIMO | PÁG. 6 |
| NACIMIENTO Y MUERTE DE LA ARROBA | PÁG. 12 |
| XFX AMD RADEON HD 6770 1GB GDDR5 | PÁG. 18 |
| TECNOGADGETS | PÁG. 20 |
| MOTOROLA, RIM Y SAMSUNG SE RENUEVAN | PÁG. 24 |
| El crowdfunding llega a la Argentina | PÁG. 30 |
| CUEVANA.TV: EL SITIO ARGENTINO QUE ES FUROR EN EL MUNDO | PÁG. 34 |
| GOOGLEAR CONTAMINA EL MEDIO AMBIENTE! | PÁG. 40 |
| REDES SOCIALES ALTERNATIVAS | PÁG. 44 |
| COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX | PÁG. 46 |
| CALENDARIO GAMER: SEPTIEMBRE 2011 | PÁG. 50 |
| LIMBO: CUANDO MENOS ES MÁS | PÁG. 54 |
| HUMOR | PÁG. 56 |



LO ÚLTIMO

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN DE NOVEDADES DE DATTAMAGAZINE, UN ESPACIO PENSADO ESPECIALMENTE PARA QUE NUESTROS LECTORES TENGAN LAS ÚLTIMAS NOTICIAS Y PUEDAN ACERCARNOS LOS MEJORES COMENTARIOS.

LA VIDA EN LA NUBE
SERVICIOS COLABORATIVOS,
PORTALES, APLICACIONES EN
LA NUBE Y TODAS, TODAS LAS
NOVEDADES DE LA INTERNET 2.0
Y LAS REDES SOCIALES.

CVS REALMENTE TENTADORES

El 1º de agosto se abrió la beta, hasta entonces cerrada, de Visualize.me (<http://visualize.me>). El servicio, sumamente llamativo, se encarga de crear a partir de los datos disponibles en nuestras cuentas de LinkedIn una versión visual del aburrido currículum vitae que presente la red social para profesionales.

Si, al momento del lanzamiento de la beta pública, nuestro país no forma parte del programa de prueba, no debemos desesperar. Todavía podemos aprovechar el sistema de recomendaciones, que nos permitirá comentar a nuestros amigos acerca del servicio y así conseguir una nueva cuenta. Mientras esperamos la invitación podemos aprovechar nuestro tiempo para la actualización de nuestro perfil en línea en Facebook, ya que el servicio también

aprovecha la información profesional disponible allí.

Nuestro perfil de Visualize.me puede ser tan provocador como el de Ashton Kutcher, aunque así y todo quizás todavía nos cueste conseguir trabajo en Hollywood.

SOPORTE PARA RAR Y ZIP EN GMAIL

En su última actualización, la que lo integró con los servicios de Google+, Gmail recibió un agregado importante: el soporte para la administración de archivos comprimidos. Así las cosas, ahora al hacer clic en el vínculo [Ver] de la línea de archivos adjuntos para un comprimido podremos acceder a su contenido sin mayores problemas. El servicio lo brinda Google Docs, que nos permitirá también -al hacer clic en el menú desplegable [Acciones] del archivo que nos intere-

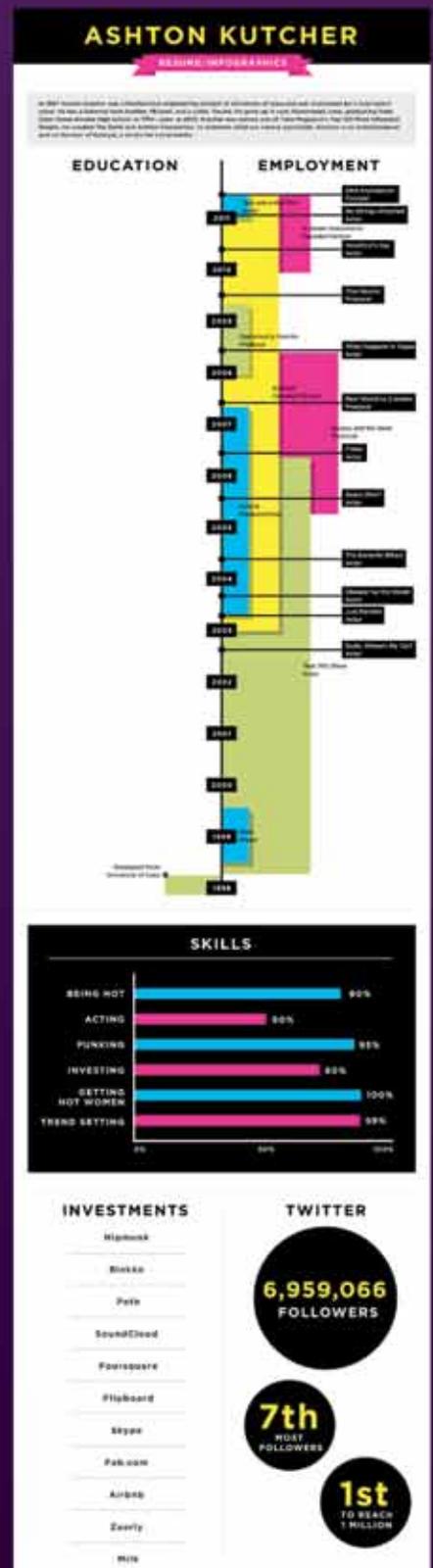


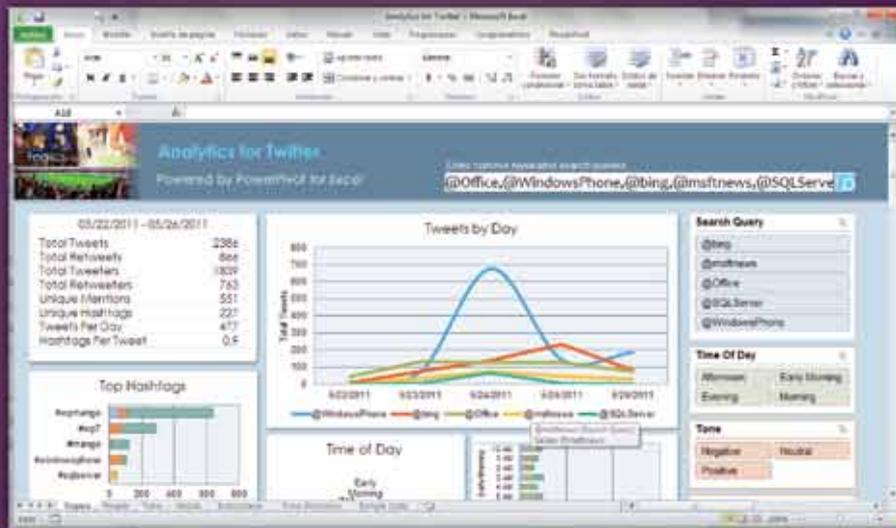
se- descargar el documento con el vínculo homónimo o hacer clic en [Guardar en Google Docs] para tenerlo siempre disponible en la nube. Este agregado, como otros que están por venir y de los cuales no podemos dar precisiones, se suman a la serie que Google está poniendo en marcha en su camino a la estandarización completa del cloud computing. Es que con el agregado de soporte para ZIP y RAR ya prácticamente no necesitaremos un equipo para nada: podremos acceder a todos nuestros contenidos de manera ubicua y desde cualquier dispositivo, no importa su procesador o disponibilidad de almacenamiento. Hace tiempo que podemos trabajar profesionalmente desde un teléfono. Ahora podemos incluso ejecutar tareas avanzadas y hasta resolver problemas de compatibilidad que antes jamás hubiésemos podido siquiera considerar. Y todo, claro, desde la nube. En tanto podremos guardar en línea los documentos comprimidos,

todo el contenido disponible podrá ser compartido con el mundo entero en apenas un par de clics.

AIRE FRESCO PARA LOS COMMUNITY MANAGERS

Los community managers (CM) son componentes cada vez más importantes del departamento de marketing de pequeñas y medianas empresas. Encargados de administrar los perfiles en redes sociales de las corporaciones para las que trabajan, son quienes diseñan la personalidad 2.0 de productos y servicios, e incluso -en muchos casos- de personajes públicos y organismos de estado. El trabajo del community manager se mide, básicamente, a través de estadísticas. Y sólo quien ha hecho el trabajo sabe hasta qué punto la medición exige recabar muchísimos datos para que la cuenta sea precisa: cantidad de followers, número de respuestas, contenidos más visitados, etcétera. Microsoft Analytics for Twitter es





un producto gratuito que puede resolver la vida cotidiana de cualquier community manager, al menos en lo que a Twitter refiere. Extremadamente poderoso y muy flexible, permite hacer búsquedas en un conjunto de tablas dinámicas que ofrecen todos los datos que cualquier CM puede necesitar. Y lo mejor es que esa información puede ser utilizada desde cualquier otra hoja o libro, lo que permite utilizar Analytics -que es, básicamente, un libro especialmente diseñado- como fuente de datos

para cualquier producto. Requiere Microsoft PowerPivot (<http://www.powerpivot.com>) y se descarga directamente desde <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=26213>.

Analytics for Twitter ofrece en cada hoja del libro una importante cantidad de información.

EL 96% DE LOS NORTEAMERICANOS USA FACEBOOK

Según un informe realizado por el sitio web PuroMarketing

(<http://www.puromarketing.com/42/10342/datos-estadisticos-sobre-medios-redes-sociales-empresas-deberian-conocer.html>), el 96% de los norteamericanos utiliza Facebook, lo cual quiere decir que casi 10 de 10 habitantes de los Estados Unidos tiene un perfil en la red social. ¿Exagerado? No: si bien debe considerarse que varios usuarios tienen más de un perfil y son muchas las empresas que en lugar de una página de comunidad -que sería lo correcto- utilizan un perfil de usuario, la verdad es que lejos quedó la época en que las redes sociales eran un puro divertimento y enojaban a los jefes. Hoy por hoy, esos mismos jefes fomentan la conexión profesional a través de servicios 2.0.

Más datos que refuerzan nuestra afirmación (y que fueron extraídos del mismo informe):

*En lo que va del 2011, la inversión en redes sociales por parte de empresas creció un 75%.

*El 97% de las asociaciones sin fines de lucro y ONGs del mundo tiene un perfil de Facebook.

*El 89% de los responsables de marketing cree que el social media es un componente central en lo que a estrategias de comunicación refiere.

*El 80% de los e-marketers cree que Facebook es la mejor forma de generar conciencia de marca.

*46 millones de norteamericanos revisan por lo menos dos veces al día su perfil de Facebook.

Aunque el 92% de los norteamericanos tiene conciencia de qué es Twitter, sólo el 8% lo utiliza a diario.

ACCESO DIRECTO

TRUCOS DE PRODUCTIVIDAD, CONSEJOS Y RECOMENDACIONES. LA INFORMACIÓN NECESARIA PARA LLEVAR AL EXTREMO LA UTILIDAD DE TODOS NUESTROS GADGETS, EQUIPOS, APLICACIONES Y SERVICIOS.

TODO SOBRE MÍ

En la vida 2.0, dejar en blanco el campo Página web de un formulario puede -entre otras cosas- dejarnos afuera de una búsqueda laboral. O ponernos en ridículo frente a colegas. O ocultar nuestra capacidad para, por ejemplo, escribir HTML.

Sin embargo, muchas veces ocurre que simplemente no tenemos una página web que mostrar, o que por alguna razón preferimos no publicitar un sitio determinado. Así y todo, el campo seguirá allí, inquietador, esperando que escribamos algo. ¿Qué hacer?

About.me (<https://about.me/>) es uno de esos servicios web que uno aprende a amar con facilidad. Extremadamente fácil de usar, muy práctico y sumamente útil, se encarga de armar una portada con una rápida introducción acerca de nosotros y accesos directos a los principales servicios web en los que publicamos nuestra información o compartimos datos. Básicamente, claro, redes sociales.

En la siguiente guía paso a paso aprenderemos a crear nuestro propio perfil en línea.

PASO A PASO: UN PERFIL DESDE CERO EN ABOUT.ME

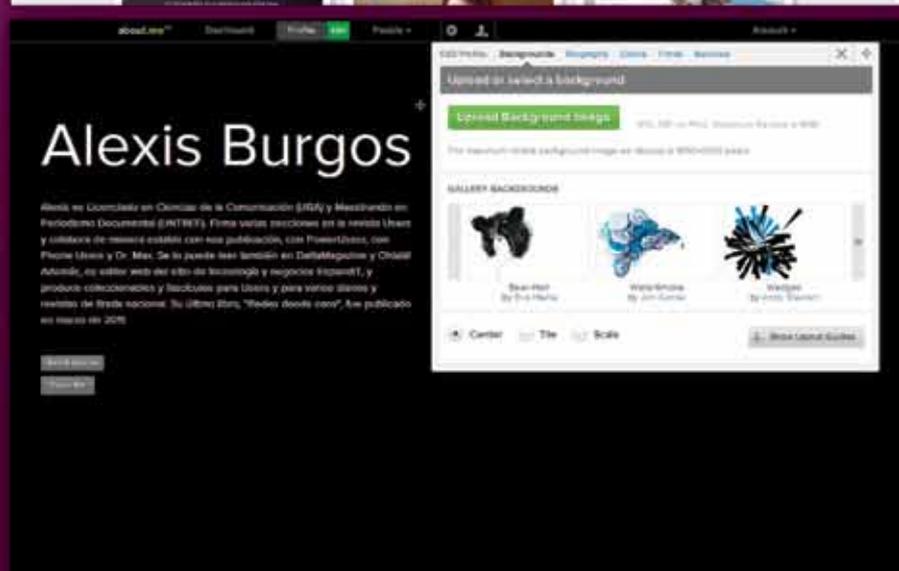
1. Nos conectaremos a <https://>

about.me/ y haremos clic en [Create your profile] luego de completar los campos [Enter email address], [Create a password] y [Pick an about.me URL]. En esta última línea ingresaremos el fin de la dirección personalizada en el sitio.

2. En el segundo paso del asistente

completaremos nombre y biografía. Haremos clic en [Next] y luego en [Upload background image] para elegir una imagen nuestra. Un doble clic sobre ella la insertará en el fondo.

3. Podremos arrastrar y soltar el cuadro de texto con la biografía donde más nos guste. Haremos



INFORMACIÓN GENERAL



clic en [Fonts] para elegir la tipografía del texto. En [Colors] definiremos colores y opacidad para la caja de texto.

4. Por último, haremos clic en [Add a service] para agregar nuestras cuentas. Debemos autorizar todas o hacer clic en [Add a link instead] para sólo mostrar un acceso directo.

MENSAJES SIEMPRE A TIEMPO

Si bien son muchos los tableros de redes sociales que nos permiten programar tuits y mensajes (Hootsuite, Tweetdeck y Digsby son sólo algunos de ellos), la verdad es que muchas veces lo que necesitamos es una forma rápida y ocasional de resolver el problema. Socialoomph (<http://www.socialoomph.com/>) nos resuelve con creces esta nece-

ESTADÍSTICAS

Si hacemos clic en [Dashboard] accederemos a un completo medidor de estadísticas de nuestro perfil en about.me. Especialmente recomendado para quienes estén buscando trabajo o administrando cuentas de terceros, nos permitirá enterarnos acerca de qué datos son los más relevantes para los visitantes y dónde deberíamos hacer más hincapié en el futuro.

sidad, y nos permite incluso programar eventos reiterados, como cumpleaños y fechas importantes. Pero eso no es todo: con Socialoomph podremos, además, extender nuestro perfil en redes sociales, de modo de promocionar servicios que no están contemplados por defecto, o agregar información profesional importante que no puede agregarse en Twitter por defecto.

Para aprovechar estas ventajas no tendremos más que hacer clic en [Register now] y crear una cuenta en el servicio, que antes era conocido como TweetLater.

Todas las características de Socialoomph son gratuitas para Twitter, aunque deberemos pagar un pequeño cargo para conectar otras redes sociales.

ENCUESTAS Y FORMULARIOS EN REDES SOCIALES

¿Necesitamos hacer una encuesta

o sondear un producto en línea y las preguntas de Facebook nos resultan insuficientes? Twtpoll (<http://twtpoll.com>) nos permite crear preguntas y encuestas en línea que publicaremos en Twitter y compartiremos donde queramos. En su versión gratuita no tiene límite para la creación de formularios, pero soporta sólo 400 votos en consultas y 100 respuestas en encuestas y formularios.

El servicio de Twtpoll es muy fácil de usar y nos permite crear todo el soporte en sólo 3 pasos.

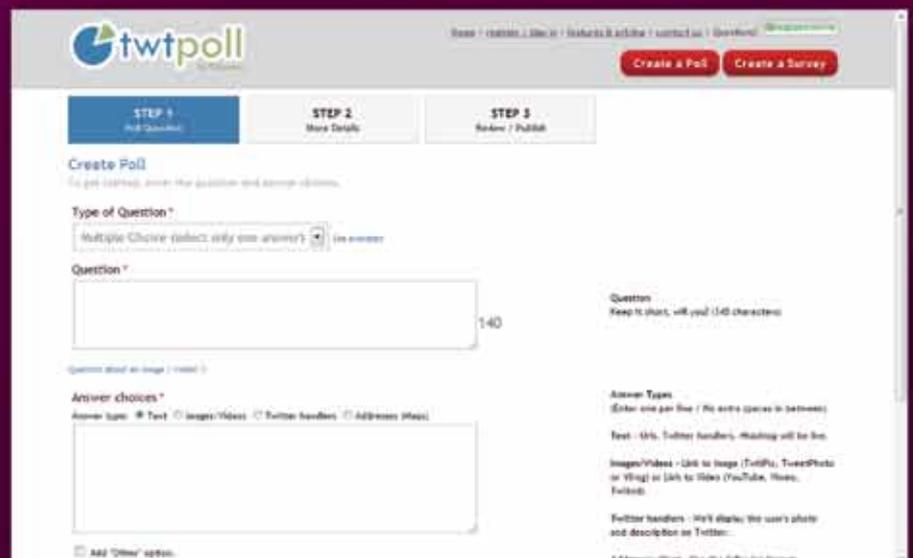
MUCHA MÁS INFORMACIÓN EN GOOGLE+

La nueva red social de Google generó una importante cantidad de seguidores en sus primeros días de vida. Infinitamente más exitosa que Wave y Buzz, llamó la atención de millones de usuarios, muchos de los cuales todavía están peleando por conseguir una cuenta. Quienes hayan completado su perfil, habrán notado que la insignia por defecto contempla bastante poca información personal. Si bien esto no es un problema, puede complicarnos cuando nos interesa compartir con otros usuarios tanto cuanto podamos nuestros sitios web u otros servicios colaborativos. Es allí donde este pequeño truco se vuelve muy útil. Si analizamos los campos disponibles, notaremos que [Empresas] tiene un límite mucho más amplio en caracteres que los demás, eso sin contar el extra que supone el hecho de que se mostrará siempre

debajo de nuestro nombre. Así las cosas, si aprovechamos ese campo para escribir nuestra bio con toda la información que nos interese compartir, ya nada quedará afuera. Y podremos agregar toda la valiosa información que no entraba en condiciones normales.

CONSEGUIR UNA CUENTA DE GOOGLE+

¿Todavía no tienen una cuenta de Google+? ¡Ningún geek que se precie de tal puede quedarse sin probar la nueva red social! Si quieren hacerlo, no tienen más que pedirnos una invitación. Con gusto haremos llegarles una.



CONSUMER ELECTRONICS

DISCOS PORTÁTILES, REPRODUCTORES EXQUISITOS, MOUSES ERGONÓMICOS Y MONITORES 3D. LO MEJOR DE LA ELECTRÓNICA DE CONSUMO, AQUÍ Y EN EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE DATTA-MAGAZINE.

RÁPIDO, LIVIANO Y ELEGANTE

EL STORE 'N' GO SSD DE VERBATIM NOS ACERCA VELOCIDAD Y ELEGANCIA A UN PRECIO COMPETITIVO. SIN EMBARGO, SU CAPACIDAD TODAVÍA RESULTA UN POCO LIMITADA.

Uno de los dispositivos más difíciles de clasificar de los que probamos este mes fue el Store 'n' Go USB3.0 External SSD Drive de Verbatim, un disco rígido en estado sólido cuya experiencia de uso es muy positiva, aunque cuesta entender a qué tipo de usuario está orientado.

PERFORMANCE INMEJORABLE

La performance del producto es su principal virtud. Con tasas de transferencia de 150MB para lectura y 60MB para escritura, sorprenderá a cualquier usuario asiduo de dispositivos externos. Estas velocidades, claro, las conseguiremos sólo si contamos con una controladora USB3.0, algo de lo que probablemente todavía no disfrutaremos si hace un tiempo que no actualizamos el equipo. En cualquier caso, el estándar es compatible con USB2.0, y los resultados cuando usamos ese estándar siguen siendo

superiores a los de cualquier disco con partes mecánicas.

NADA DE RUIDO, NADA DE CALOR

Como buen exponente del género, el Store 'n' Go SSD no hace ningún ruido y tampoco genera nada de calor. Es resistente a golpes, consume extremadamente poca energía -según datos de fábrica, la misma que requiere un pendrive de igual capacidad para funcionar- y cuenta con 3 años de garantía, algo que llama la atención si pensamos que los discos mecánicos de la misma línea incluyen una de 7.

DISEÑO Y CONTRADICCIONES

No es posible decir que el diseño del producto en sí -es decir, de la unidad SSD- está cuidado, aunque en el outfit la apariencia general es muy buena y elegante. Es que la carcasa del dispositivo aparenta muy mala calidad, y a diferencia de otros productos de la marca -como el Wallet Drive- aquí no hay conectores ocultos ni marcas grabadas. El plástico de los extremos, además -el cuerpo principal es de aluminio-, es de un color sin ninguna gracia

que pretende hacer juego con el cable, cuya tonalidad es más oscura y simpática. Sin embargo, al rescate se incluye en el paquete una funda de tela de excelente calidad y -ahora sí- muy buen diseño que nos permitirá mantener allí dentro el aparato, que no necesitaremos sacar siquiera para conectar al cable USB, que tiene el largo justo.

Pero entonces, más allá del diseño descuidado de la unidad principal -que se puede disimular con facilidad- ¿cuál es el problema? El problema es que, para mantener el precio, el dispositivo se vende con una capacidad de 32GB, lo cual lo pone en competencia con los mucho más económicos pendrives de alta gama e incluso con ciertos servicios de alojamiento en la nube como Windows Live SkyDrive. Los únicos usuarios realmente beneficiados por un dispositivo de estas características, entonces, serán los responsables de IT que deban ejecutar instalaciones de productos constantes desde una unidad veloz y compatible con arranque local, así como también aquellos que deban mover grandes cantidades de archivos pequeños, situación en la





La nueva Mac Mini, que en Estados Unidos se consigue por alrededor de U\$600, suma Thunderbolt y Mac OS X Lion de manera predeterminada en su última actualización. De 7.7" cuadradas y 1.4" de espesor, se consigue en versiones de doble núcleo con procesadores Intel Core i5 e i7, y hay una con procesador i7 de cuatro núcleos. Su nueva versión está potenciada por una placa de video AMD Radeon HD6630M, y

cual la diferencia de rendimiento entre este equipo y un pendrive, ciertamente, no tiene parangón.

CONTROL EN TODOS LADOS

EL RING MOUSE DE GENIUS LLEVA UN PASO MÁS ALLÁ EL CONCEPTO DE DISPOSITIVO SEÑALADOR, Y NOS PERMITE TRABAJAR CON LOS EQUIPOS INCLUSO A DISTANCIA.

Quienes suelen dar charlas o clases con ayuda de proyectores y frente a una buena cantidad de personas tienen claro que muchas veces la necesidad de un dispositivo señalador excede las capacidades de un simple puntero. Y, salvo en casos muy puntuales, difícilmente tenemos a nuestra disposición grandes pantallas táctiles o punteros que pueden además funcionar como mouse completo. El Ring Mouse de Genius lleva a la práctica una idea genial: concentra en una especie de súper anillo todas las cualidades de un buen mouse, que controlaremos a través de un trackpad con el pulgar. Muy práctico y sumamente poderoso, nos permitirá trabajar a una distancia de hasta diez metros en cualquier aplicación que



estemos proyectando, lo cual nos permitirá efectivamente ejecutar tareas frente a nuestros alumnos en clases y conferencias. Por supuesto, el Ring Mouse tiene también otros usos menos doctos, y permitirá a los más holgazanes controlar Media Centers y equipos de living sin mover un dedo del sillón.

EL TAMAÑO NO IMPORTA

LA NUEVA MAC MINI SUMA CAPACIDAD Y PODER DE PROCESAMIENTO EN UN CUERPO BELLÍSIMO Y COMPATIBLE DE MANERA NATIVA CON THUNDERBOLT.

se ha eliminado la unidad óptica del cuerpo principal. Esto no debería ser un problema, ya que el equipo no sólo se puede conectar a la unidad de cualquier otro componente de la red, sino que además se puede utilizar como MacBook Air SuperDrive, lo cual la convierte técnicamente en un disco externo para la LAN.

La Mac Mini estará disponible en América Latina durante el mes de agosto, y se venderá en configuraciones con discos SATA 7200RPM de 500 y 750GB, además de una con disco SSD de 256GB.



**NACIMIENTO
Y MUERTE
DE LA ARROBA**

EN EL PLENO AUGE DE LAS REDES SOCIALES, LA FAMOSÍSIMA @ PARECE EMPRENDER SU LENTA DESPEDIDA. CON UNA HISTORIA QUE SE REMONTA AL SIGLO XV Y CUARENTA AÑOS MEDIANDO EN LAS DIRECCIONES DE EMAIL, HOY PARECE HABER RELEGADO SU NATURALEZA A ENCABEZAR LOS NOMBRES DE LOS USUARIOS EN TWITTER Y A LEVANTAR LA BANDERA DEL NO-SEXISMO. ¿DESAPARECERÁ PARA DAR PASO A NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN?

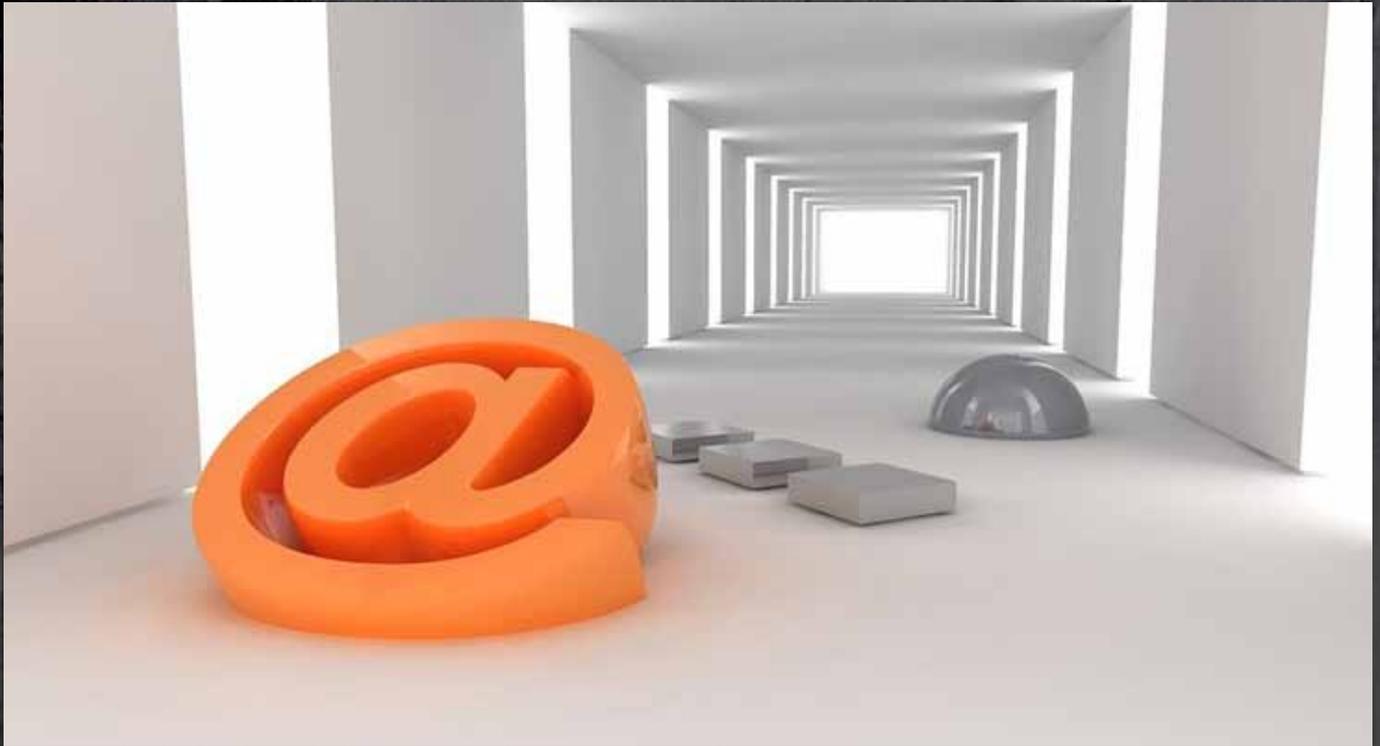


COMO UNA FAMILIA de mamushkas, semejante a las cuantiosas capas que va descubriendo la cebolla, y en simetría con las incesantes sorpresas que contiene la caja de Pandora, la historia del símbolo arroba, hoy híper popular gracias a diversas herramientas informáticas, sorprende por su volumen y su profundidad en los siglos y los mapas. Su notoriedad actual debe agradecérsela al email, ocupando el espacio intermedio entre el nombre de usuario y el del servidor, y erigiéndose como un emblema elocuentemente asociado a la comunicación moderna. Semejante estatus tiene su propio relato histórico: hace poco más de cuatro décadas, un 21 de junio de 1971, Ray Tomlinson se convirtió en el patriarca de la “arroba postal” al enviar el primer correo electrónico desde la ruta `tomlinson@bbnn-tenexa`. ¿Fue antojadiza la elección de este símbolo?

Es válido afirmar que el capricho no metió el hocico en esta implementación. La idea de Tomlinson, ingeniero informático oriundo de Nueva York, fue emplear un signo que generara continuidad, que se encontrara en los teclados de las

computadoras pero que al mismo tiempo no formase parte de los nombres propios de las personas y los servers. En este sentido, hubiese sido de muy poca utilidad utilizar una letra tradicional a riesgo de que se extraviara en la fórmula. Ahora bien, ¿qué hacía allí la arroba, si su uso era casi nulo? Ocurre que el símbolo que nos convoca mantuvo cierta vigencia luego de una serie de periplos históricos, presentándose en los registros contables en los cuales se utilizaba para establecer el precio unitario de un producto. Por ejemplo, en una factura era posible encontrar la siguiente frase: “20 productos @ 1 dólar; total = 20 dólares”. Es así que las máquinas de escribir de uso comercial fabricadas a finales del siglo XIX contaron con este signo que más tarde heredaron los primeros ordenadores - entre ellos la computadora PDP-10 desarrollada por DEC desde finales de los sesenta, la cual utilizó el mencionado programador y que se hizo popular en muchos laboratorios de investigación. La lógica vuelve a decir presente cuando se contempla que en idioma inglés “arroba” se dice “at”, término que se traduce por

“La idea de Tomlinson, ingeniero informático oriundo de Nueva York, fue emplear un signo que generara continuidad, que se encontrara en los teclados de los computadores pero que al mismo tiempo no formase parte de los nombres propios de las personas y los servers.”



“Por caso, para hacer referencia a un grupo de chicos y chicas, se escribe, sin más, ‘chic@s’.”

“a”, “en”, “hacia” o “de”; de tal modo las direcciones de email indican la ubicación de un usuario “en” determinado servidor. Por ejemplo, sobre el titular de esta nota y junto a la fotografía de mi rostro, podés leer mi dirección electrónica para esta publicación, que significa “urielbederman” en “dattamagazine.com”.

Cual prócer, Tomlinson tuvo su monumento hacia la inmortalidad. Por plantar la semilla germinal del correo electrónico, en 2009 fue galardonado con el Premio Príncipe de Asturias de Investigación Científica y Técnica, el cual compartió con Martin Cooper, uno de los inventores de la telefonía móvil. Además del ya repasado, entre sus lauros aparece el trabajo en la red mi-

litar ARPANET (predecesora del Internet moderno), el desarrollo de un software denominado SNDMSG, el cual enviaba mensajes entre diversas terminales de un mismo equipo y la posterior adaptación de estos sistemas a una red más amplia; todo esto en el marco de la compañía BBN Technologies, firma donde aún continúa desempeñándose.

En estricta referencia al hito más destacado de su carrera profesional, rescatamos algunos fragmentos del artículo “El hombre que hizo que dejes de utilizar la lapicera,” que reproduce el sitio npr.org:

“¿Cuándo fue la última vez que has escrito una carta a mano? Seguramente eso ocurrió hace mucho tiempo y el responsable

de ello es Ray Tomlinson... Él comenzó a trabajar para poder comunicarse con colegas que no contestaban sus teléfonos y finalmente encontró una manera de enviar mensajes de un ordenador a otro...”

Más adelante reproducen declaraciones de Tomlinson que dan cuenta del jugoso detrás de escena del mítico primer email de una computadora a otra, y el infortunado olvido para los amantes de la precisión histórica:

“Ambos teclados estaban a unos tres metros de distancia. Podía deslizarme con las rueditas de mi silla para tipear un mensaje en uno y luego ir al otro y ver lo que estaba intentando enviar... El contenido del primer email fue completamente olvidable. Luego, olvidé de veras qué es lo que había escrito en él...”

Décadas mediante, cuando millones de personas utilizamos diariamente la arroba (única preposición del teclado), Tomlinson admite que si bien imaginó someramente el alcance de su invención, no creyó que fuera a ganar notoriedad tan rápidamente. En ocasión del cuarenta aniversario de la arroba tal como hoy la conocemos, el sitio ReachMail publicó una infografía titulada “La historia del email,” la cual expresa sintéticamente la evolución del correo electrónico

a través de acontecimientos y personajes de fama. Veamos algunos de estos ítems ordenados cronológicamente.

-1976: La reina Elizabeth II de Inglaterra es la primera cabeza de Estado en enviar un correo electrónico.

-1982: Se utiliza por primera vez el término “email” y un usuario inventa el emoticón :) para denotar una sonrisa.

-1997: Microsoft se mete de lleno en la viña de los correos electrónicos al adquirir Hotmail por 400 millones de dólares y, a su vez, lanzar el software Outlook.

-1998: Con Tom Hanks y Meg Ryan como protagonistas, el

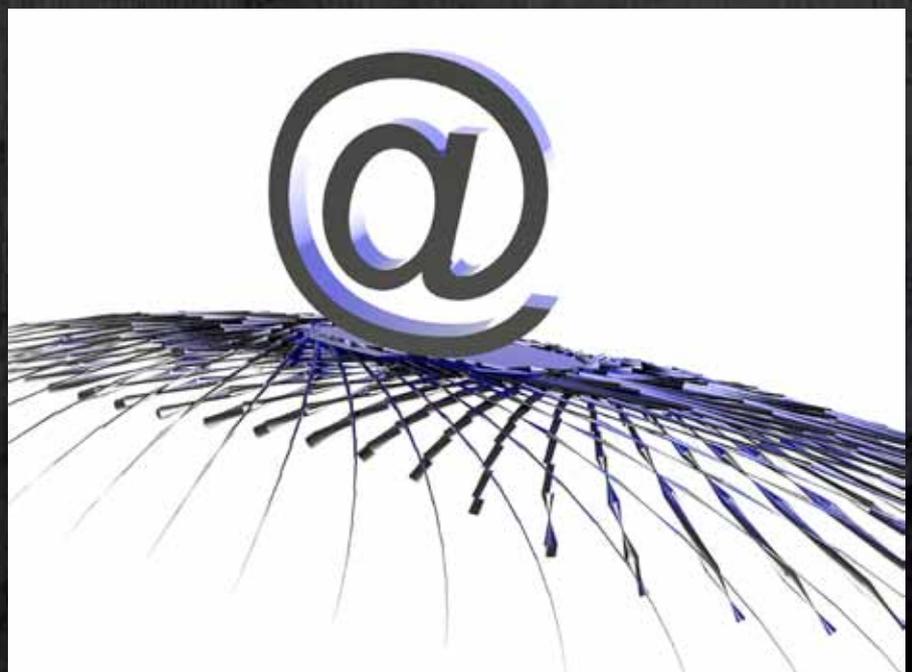
estudio Warner Bros. presenta en los cines del mundo la exitosa película “Tienes un email”, y el prestigioso diccionario Oxford incorpora el término “spam” en referencia al correo chatarra.

-2003: Homero revela su dirección de email en un capítulo de “The Simpsons”. ¿Manejará alguien la cuenta “chunkylover53@aol.com”?

-2004: Se introducen los correos con contenido multimedial.

-2007: Google presenta Gmail en disponibilidad para cualquier usuario de Internet.

-2008: El por entonces candidato a presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, se vale de la Web para llevar adelante su campaña



electoral y recopila una base de más de 13 millones de direcciones de correo electrónico.

VOLVER SOBRE LOS PASOS

La mirada retorna al símbolo arroba, y una mamushka descubre un nuevo capítulo bajo su piel. Encontramos una serie de datos que para muchos pueden resultar sorprendentes. La información da cuenta que el símbolo en cuestión es anterior a Internet e incluso precede a las máquinas de escribir. Más aún, su historia se remonta a

la Edad Media. Por un lado, especialistas en estas arenas advierten que los árabes la utilizaban hace siglos, relacionándola con el término “ar-roub”, una medida que significa “una cuarta parte”. En efecto, arroba es también un signo que representa una unidad de masa equivalente a la cuarta parte de un quintal, es decir, unos once kilos aproximadamente. A modo de nota al pie, vale decir que el quintal es una antigua medida que equivale a poco más de 46 kilogramos.

Por otra parte, la grafía de una letra “a” encerrada en un círculo formó parte del trabajo de los copistas de libros latinos, que simplificaron en “@” la frecuentemente utilizada preposición “ad” que se traduce como “hacia” o “hasta”. Estos datos adicionales son coherentes con su posterior uso para asuntos postales e indicar el destinatario. Efectivamente, los hallazgos más antiguos en donde aparece la arroba son cartas. Una data de 1448 enviada de Castilla hacia el Reino de Aragón; la otra está fechada el 4 de mayo de 1536. Esta última, que fue descubierta e investigada por un catedrático de la Universidad La Sapienza, se trata de una carta enviada desde Sevilla a Roma por un comerciante italiano llamado Francesco Lapi, en donde se detalla el arribo de cargamentos a bordo de tres barcos provenientes del continente americano. Al igual que en el caso antes mencionado, la arroba se utilizaba para



determinar medidas y unidades de correspondencia entre productos y valores.

Si bien los versados advierten que el símbolo viajó por mares y siglos, y que incluso durante la primera mitad de siglo XX fue utilizado en libros de matemática e ingeniería como representación del área y para la interpretación de planos, su uso fue discontinuándose con el paso de las décadas. Eso, hasta que Tomlinson le ubicara en el centro de la escena, bajo las luces y brillos de la fama.

DE OTROS USOS Y FORMAS

Basta con tipear “arroba” en el Diccionario de la Real Academia Española (rae.es) para acceder a las diversas acepciones que le corresponden al término. Existen usos que, en directa relación con las medidas y el peso, indican abultamiento y abundancia cuando el mismo se transforma en adverbio o cuando se verbaliza. Pero, tal como hemos indicado, su renombre debe agradecerse al éxito de la Web y su naturaleza netamente global. En este sentido, las diferentes lenguas han buscado su particular modo de llamarle a la arroba, terreno donde aparecen casos interesantes y también graciosos. Algunos apelan a su carácter visual: en catalán se le llama “cargól” y en italiano “chiocciola” - ambos significan caracol y representan a la circularidad del signo. Son similares los usos en rumano, en búlgaro o en alemán que en su

idioma le llaman “cola de mono”; los daneses que le llaman “snabela”, o “a con trompa”; y el caso del hebreo y el ydich que para referirse a la arroba hacen uso de la palabra “strudell”, emparentándola con las vueltas del famoso postre hojaldrado con aquellas que dibuja el signo. Son más formales el estonio, que le llama “marca comercial”; el francés con “a commercial”; el noruego que dice “alfa enroscada”; o aquel que habla en japonés y que cuando menciona su dirección de correo electrónico intermedia “atto maaku” o “marca de at”, en referencia al modo en que se le llama en idioma inglés.

La arroba también pasó a ocupar un particular espacio en el movimiento no-sexista, ensanchando su empleo como simplificador; en este caso se trata de un recurso gráfico para hacer alusión a ambos géneros con un mismo signo. Por caso, para hacer referencia a un grupo de chicos y chicas, se escribe, sin más, “chic@s”. Si bien esta economía del lenguaje es innecesaria según la Real Academia Española, es otro de los ámbitos en los cuales este signo respira y es, por tanto, un ancla para su supervivencia.

SU ACTUALIDAD

El tiempo no ha detenido su marcha y de su mano hemos visto el nacimiento y posterior éxito de las redes sociales en la Web, con Twitter y Facebook a la cabeza, y verdaderas enemigas de muerte

del email. De hecho, el resumen del mundo digital que cada año publica la consultora comScore, da cuenta del declive del correo electrónico frente al social media. Centrando la mirada en los usuarios estadounidenses, el estudio advierte que entre el público que va de los 12 a los 17 años, el empleo del email se cayó casi un 60 por ciento. Un camino similar por el que circula, hacia un abismo en apariencia inevitable, el SMS.

Aquel signo medieval dibujándose en las manos de los copistas; la figurita que atravesó los océanos en buques y anotaciones comerciales; aquella que supo sobrevivir en los registros contables para dar cuenta de medidas y de pesos; y que viviera su etapa de gloria gracias al email, luego de cuatro siglos de aquel primer documento hallado en el Reino de Aragón, hoy parece dilapidar su brillo para ser un actor secundario de Twitter. La red de microblogging, en la cual este signo se coloca por delante del nombre de los usuarios, es hoy su escenario para la perdurabilidad.

¿Llegará la arroba a las cinco décadas entre nosotros, intermediando en las direcciones de email? ¿Asistimos a su lenta muerte? ¿Los jóvenes del 2021 nos mirarán asombrados cuando hablemos de ella, al igual que lo hacemos nosotros ante un telégrafo o un wincofon? La historia, circular como ella, será quien dará el veredicto.



XFX AMD RADEON HD 6770 1GB GDDR5

SEGURAMENTE nuestros lectores habrán escuchado sobre la famosa ATI Radeon HD 5770, una placa muy buena por precio y performance, y que hoy en día sigue bien vigente ya que se sigue defendiendo muy bien en los juegos. En esta ocasión, tenemos bajo la lupa a la sucesora de la misma, la AMD Radeon 6770. Para ir adelantando un poco de qué se trata la nota, les comentamos que esta placa de

video es muy, pero muy similar a la 5770, tanto en especificaciones como en potencia. AMD ha decidido volver a lanzarla bajo otro nombre, que cumpla con las nomenclaturas actuales de la marca.

UNA VIEJA CONOCIDA

Como el título lo dice, esta placa de video se trata nada más ni nada menos que de una 5770 renombrada a 6770. Tengan cuidado los

poseedores de una 5770... no van a ver diferencia de rendimiento al comprar esta placa de video, así que para todos aquellos que estén en esa situación, se van a tener que estirar hasta una 6850 o más para notar una diferencia de rendimiento considerable. Está basada en un proceso de fabricación de 40 nanómetros, y posee 800 stream processors dentro de su GPU. Los mismos funcionan a



850MHz, mientras que la memoria de 1GB GDDR5 trabaja a 4800MHz (1200MHz x 4) bajo un bus de 128 bits, dando un total de ancho de banda de 80GB/s. En cuanto a las unidades de textura, contabiliza 40 en total, mientras que los ROPs se quedan en 16 unidades.

MAS DETALLES

En cuanto a los conectores de energía, lleva un solo conector de 6 pines, ya que al tener un consumo de 110W TDP, 75W toma del slot PCI-Express y 75W del conector extra. Su disipador difiere bastante al de referencia de la 5770, ya que este último se trataba de un disipador completo, que cubría la placa en su totalidad y tenía un blower que sacaba el aire caliente hacia fuera. En este caso, la gente de XFX optó por utilizar un disipador de aluminio (pintado de negro) que cubre la totalidad del GPU solamente, mientras que las memorias han quedado al desnudo y no tienen ningún tipo de disipación, pero debido a la forma del cooler, las memorias reciben aire fresco del ventilador. Toda esta disipación maneja un buen rango de temperaturas, manteniendo 36°C en el escritorio de Windows y llegando a una temperatura máxima de 72°C bajo carga máxima.

Entre otros detalles, todos sus capacitores son de estado sólido y posee 3 etapas de regulación de tensión en la VRM. En cuanto a los conectores de este modelo en particular (HD-677X-ZNLC) tiene un conector VGA, un conector DVI y

un conector HDMI. Posee también los típicos conectores para hacer CrossFireX.

Respecto de sus características técnicas y soporte de hardware, iguala a la ATI 5770, con un soporte completo a DirectX 11, OpenGL 4.1 y UVD.

RENDIMIENTO

Hemos puesto junto a la AMD Radeon 6770, a la GTS 450 para poder ver las diferencias entre ellas, ya que en precio están muy parejas y, además, agregamos en los resultados a la 6850. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la AMD Radeon 6770 1GB (en negrita), el segundo a la GeForce GTS 450 y el tercero a la AMD 6850:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 28 FPS / 21 FPS / 38 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 43 FPS / 39 FPS / 60 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 47 FPS / 33 FPS / 61 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 14 FPS / 11 FPS / 20 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 30 FPS / 22 FPS / 37 FPS

Como vemos en los resultados, la GeForce GTS 450 se la ve superada por la 6770. Aún siendo placas de mediana gama, todas las placas tienen una excelente performance bajo resoluciones más chicas, ya que se han probado al máximo en 1080p, y en muchos juegos la 6770

“Lo que vemos algo fuera de lo normal es su renombramiento; no debemos olvidar que es una 5770 renombrada a 6770, y esto puede causar muchas confusiones en la mayoría de los usuarios que se guían por el modelo de las placas de video.”

se defiende bastante bien en esta resolución tan alta.

CONCLUSIÓN

No quedan dudas que por U\$S 199 / U\$S 210 es una de las mejores placas a comprar hoy en día. Lo que vemos algo fuera de lo normal es su renombramiento; no debemos olvidar que es una 5770 renombrada a 6770, y esto puede causar muchas confusiones en la mayoría de los usuarios que se guían por el modelo de las placas de video. A no olvidarse... no se trata de un producto nuevo, sino que se trata de un producto ya muy probado (y efectivo), pero comercializado bajo otro nombre... uno más actual.

TECNO GADGETS

**REALIZAMOS UN RECORRIDO POR LOS GADGETS
MÁS NOVEDOSOS QUE ENCONTRAMOS EN EL MER-
CADO DE CONSUMO**

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



**THRUSTMASTER FERRARI
WIRELESS GT COCKPIT 430
SCUDERIA EDITION**

Comenzamos nuestra selección mensual con una delicada pieza de

colección que, seguramente, los amantes de los juegos de conducción estarán deseando tener. Este gadget con semejante nombre de la empresa Thrustmaster, no es otra cosa que el cockpit perfecto para embarcarnos en nuestras aventuras sobre ruedas en diferentes simuladores de conducción. El dispositivo está compuesto por un kit de volante y pedales totalmente retráctiles, ya que al carecer de una butaca, este se puede graduar para acomodarse y utilizarse en cualquier silla o sillón. La pieza está construida totalmente en metal y cuenta con una base que pesa más de 10 kilos, por lo que lo ideal es montar nuestra cabina virtual de manejo en algún lugar fijo de nuestra casa. Pero la propuesta no se conforma con dichas características y va más allá, dado que esta maravilla se trata de una réplica perfecta de la pedallera y volante de una Ferrari F430;



POR FRANCO RIVERO # franco.rivero@dattamagazine.com



GADGETS

la gran diferencia es que en vez de gastar miles de dólares en tener una experiencia "Ferrari", sólo deberemos desembolsar poco más de 700 dólares, que es lo que cuesta el GT Cockpit 430 en nuestra región.



EUROCASE DRUM KIT EU-G400 STOMP

Seguimos con los accesorios para consolas, en esta ocasión, les mostramos esta batería de la firma Eurocase, que de seguro será disfrutada por aquellos que gusten de los juegos de interacción y percusión. La EU-G400 Stomp es totalmente inalámbrica y puede sincronizarse fácilmente a las consolas de Sony (PS2 y PS3) y a la Nintendo Wii. La propuesta se completa con cuatro pads de percusión, un pedal de bombo, controles direccionales en el centro y un set de palillos para tener una buena experiencia musical. Esta propuesta nacional que no supera los \$500 es ideal para acompañar nuestras largas noches de Rock Band y demás juegos que nos permiten soñar con ser una estrella de Rock... al menos por un instante.

DOS SÚPER MONITORES

La moda 3D no sólo llegó al cine, sino que se instaló en nuestro living



y ahora también en nuestros escritorios. Es por eso que en nuestra comparativa seleccionamos dos súper monitores que ya encontramos en el mercado.

- ViewSonic V3D241WM: Abrimos nuestra selección de súper monitores con un gran exponente. Decimos esto porque este modelo de ViewSonic nos permitirá ingresar a las grandes ligas y disfrutar a pleno de imágenes, juegos y películas en 3D. El V3D se presentó en la feria CES de este año y se trata de un monitor LED Full HD (1080p) de altas prestaciones y un tamaño de 24". Siguiendo con sus características técnicas, el V3D soporta una resolución de pantalla nativa de 1920x1080 píxeles con un tiempo de respuesta de 2ms. Además, tiene dos parlantes para la reproducción de sonido e incluye un puerto USB para la conexión de las gafas que nos transportarán (casi literalmente) a otra dimensión.

- Samsung-FX2490HD: Con este modelo nos vamos metiendo en la más alta gama de monitores, que además poseen una clara tendencia a la elegancia. El FX2490 es un monitor de la nueva familia de Samsung para la alta gama que impacta por su base cromada en forma de pie que vestirá nuestro escritorio. Incluye una pantalla de 24", con una resolución

de 1080p y sintonizadora de TV. En el apartado de conectividad, se destacan las entradas HDMI, y un puerto USB para la reproducción de contenido sin la intervención de nuestra computadora. Como si fuese poco posee una salida de audio 7.1.

- Un accesorio ideal: Desde hace algún tiempo la empresa Nvidia comercializa su propio sistema 3D el cual puede ser utilizado con cualquier monitor LCD o LED.

El paquete de Nvidia contiene un par de gafas 3D con un emisor de infrarrojos que dividirá la imagen de tal manera que podremos disfrutar de todos los juegos que tengamos instalados, sin necesidad de que estos estén especialmente diseñados para soportar esta tecnología.

Por otra parte, las gafas se recargan gracias a un puerto USB incorporado sobre una de sus patillas, por lo que no deberemos sufrir gastos extras adquiriendo baterías de alta duración.

Sin dudas esta propuesta de Nvidia es un kit que trae algo de aire para los antiguos monitores que no migraron hacia la tercera dimensión y aun así tienen mucha vida por delante.



SAMSUNG Q

A veces los ahorros no alcanzan y

tenemos que tomar partida en la decisión de cambiar nuestro teléfono móvil o pasarnos a las listas de las Tablets para tener una buena experiencia de conectividad. Esta propuesta de Samsung es interesante por esa razón: nos trae lo mejor de los dos mundos, e intenta fusionar las dos experiencias en un solo dispositivo. El Q es una Tablet que además permite realizar llamadas y disfrutar de aplicaciones en un sistema operativo. Para ello cuenta con una pantalla de 5" plegable, por lo que podremos cerrar el dispositivo para llevarlo cómodamente. El Samsung Q aún no está a la venta, pero se espera que sea presentado de manera oficial (revelando incluso sus características completas) en los próximos meses. Para ir saciando la sed Geek, si quieren pueden visitar este video del dispositivo en funcionamiento en la feria CES: http://www.youtube.com/v/YtN_TkZUOt4?version=3



SONY MHC-EC59

El pasado mes de agosto, Sony presentó en nuestro país su nuevo Minicomponente de la familia Genezy, con la cual trata de reinterpretar la utilidad de un equipo de estas características en tiempos donde la PC es la vedette en la reproducción

de medios. Esta propuesta de Sony, cuenta con una interesante potencia de 60W y la posibilidad de reproducir música directamente desde una unidad USB. Como si fuese poco, también podremos sintonizar nuestras estaciones preferidas y grabar en tiempo real nuestras canciones predilectas directamente en un Pendrive.

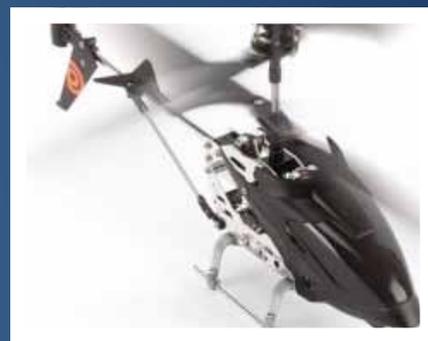
Para los nostálgicos que aún cuentan con su colección de discos en CD, el equipo trae una bandeja para este soporte y también una salida para auriculares. Este nuevo Genezy apenas supera los \$1000, por lo cual es una interesante alternativa si están pensando en adquirir un Minicomponente.



MOTOROLA EX212

Desde TecnoGadgets les venimos demostrando mes a mes que los celulares tipo Clamshell (con tapita), aún no tiraron la toalla. Es más, también les hemos presentado algunos modelos lo suficientemente impactantes como para considerar su compra. En esta ocasión, nos cruzamos con el nuevo EX212 de Motorola y no queríamos dejar pasar la oportunidad de compartirlo con ustedes. Se trata de un típico celular para mercados emergentes, con suficientes características

para conformar a la mayoría de los usuarios (pero de seguro no a Geeks como nosotros). Incorpora una cámara de 2 MP, pantalla TFT de 2,4" y algo que realmente nos agradó: la posibilidad de incorporar dos tarjetas SIMS para administrar dos líneas con un solo celular.



TECH TOY DEL MES: GRIFFIN HELO TC

Lo sabemos, este mes seleccionamos muchos accesorios dedicados exclusivamente para el ocio. La verdad es que no lo podemos evitar, el día del niño en el mes de agosto nos pegó bastante fuerte y en este número despuntamos el vicio gamer en nuestra sección de Gadgets. Para cerrar este mes a todo juego, nada mejor que un gran juguete como es esta pequeña maravilla de la empresa Griffin. El Helo TC es un helicóptero a radiocontrol como cualquier otro, pero con una salvedad que lo convierte en la estrella del mes: el aeromodelo en vez de un control remoto se distribuye con una App para que el mismo pueda ser controlado utilizando el iPhone o el iPod Touch. ¿Vale la pena decir algo más? La verdad que NO. Hasta el mes próximo, amigos.



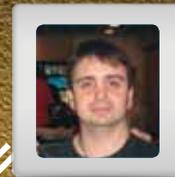
MOTOROLA, RIM Y SAMSUNG SE RENUEVAN

**TE PRESENTAMOS LOS
NUEVOS MODELOS DE
SMARTPHONES DE TRES
MARCAS LÍDERES QUE
YA LLEGARON AL MER-
CADO ARGENTINO.**

ESTE MES compartimos con ustedes el lanzamiento de los smartphones más poderosos para el mercado corporativo. Primero, comenzaremos con la opción para el sector empresarial de Motorola, bajo el nombre PRO, donde se esconde un moderno y completo smartphone equipado con An-

droid. Brinda toda la potencia y flexibilidad de este sistema, con el soporte de la gran mayoría de aplicativos empresariales como también los más altos estándares de seguridad bajo Android.

Luego pasaremos a la renovada línea de BlackBerry Bold y Torch.



Hablar de los smartphones BlackBerry es hablar de equipos bien corporativos. Años atrás RIM sólo producía teléfonos sobrios y con poco hardware para el usuario exigente. Es decir, antes los BlackBerries no eran equipos que contemplaran la diversión del usuario o funciones multimedia. Hoy día esto ha cambiado radicalmente. La firma cambió su enfoque corporativo para sumar también a los usuarios casuales. Quienes necesitan un móvil potente para estar conectados en todo momento, pero que a su vez quieran disfrutar de un equipo para distraerse, jugar y hasta poder utilizarlo como cámara digital y filmadora, no pueden dejar de analizar lo que les ofrece RIM.

Por último, nos encontraremos con el mayor lanzamiento de la firma Samsung, el Galaxy S II. Es su modelo tope de gama, con mucha potencia y un estilo único. De su potencial no puede desprenderse ninguna duda, ya que además de estar equipado con un microprocesador de doble núcleo, cuenta con una excelente pantalla, con un diseño muy refinado, muy sensible al tacto en todo su display y unos features magníficos. Quizás insuperables por un modelo de sus características. Vayamos al detalle de cada modelo:

MOTOROLA PRO

Optimizado para uso empresarial, Motorola PRO ahora está disponible en Argentina. Motorola

Mobility de Argentina S.A realizó el lanzamiento en el país el pasado 14 de julio. El Motorola PRO fue denominado por la firma como una fuente inagotable de productividad, con pantalla multitouch y teclado QWERTY físico, que permite tipear y redactar mensajes de texto de manera más eficiente. Además, el equipo cumple con los exigentes requerimientos de conectividad y seguridad de nivel empresarial, garantizando así que la información crítica sea mantenida bajo la más estricta confidencialidad.

Motorola PRO viene equipado con funciones capaces de satisfacer las necesidades de productividad de

“El Motorola PRO fue denominado por la firma como una fuente inagotable de productividad, con pantalla multitouch y teclado QWERTY físico, que permite tipear y redactor mensajes de texto de manera más eficiente.”





los usuarios, tales como la Quic-koffice Mobile Suite precargada, que permite acceder a documentos Microsoft Office y editarlos en movimiento. También cuenta con funcionalidades para acceder a correo electrónico corporativo y sincronización de contactos y calendario. Motorola PRO es, además, un smartphone Android compatible con las redes GSM tradicionales (Global-ready); permite la implementación de servicios inalámbricos de voz en más de 220 países y cobertura de datos en más de 200 países, garantizando así que el usuario se mantenga permanentemente actualizado con su trabajo mientras viaja por el mundo.

“Motorola PRO es una avanzada solución de nivel empresarial que permite que el usuario disfrute de una experiencia Android total”, dijo Germán Greco, director de producto de Motorola Mobility. “Motorola PRO viene a consolidar las necesidades laborales y personales del usuario. Este es precisamente otro de los motivos por el que Motorola PRO está estableciendo un nuevo estándar para el sector empresarial, permitiendo que los usuarios disfruten de todos los beneficios que ofrece un smartphone con entrega de correo electrónico corporativo full push y seguridad de nivel empresarial.”

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS Y ESPECIFICACIONES

Admite correo electrónico Exchange y Gmail para empresas. Búsqueda en directorio corpo-

rativo, calendario unificado para empresas y sincronización con Google Calendar. Navegación tipo PC con Adobe Flash Player 10.1 en pantalla luminosa completa de 3,1” con funcionalidad de toques múltiples basada en Android 2.2.

Permite visualizar, editar y compartir documentos, incluidos hojas de cálculo Microsoft Excel, presentaciones PowerPoint y documentos Word.

Funciones de seguridad incorporadas; incluye integración VPN de cabeceras múltiples AuthenTec IPsec, inhabilitación remota de dispositivos y tarjetas SD, y protección por contraseña compleja. Encriptación de equipos y tarjetas SD disponible a partir de principios de 2011.

Widgets en vivo para la transmisión de mensajes de correo electrónico a la pantalla de inicio; el cliente puede filtrar los widgets para separar el correo electrónico laboral del personal.

Cámara de 5 megapíxeles con enfoque automático y flash LED dual y video de calidad DVD.

Conectividad DNLA compatible con Wi-Fi.

Android Market – Brinda a clientes acceso a más de 200.000 aplicaciones.

BLACKBERRY BOLD 9900, 9930 Y TORCH 9810, 9850 Y 9860

Research in Motion (RIM) anunció el pasado 3 de agosto su nueva gama de equipos basados en el sistema operativo BlackBerry 7. En total, cinco nuevos smartphones BlackBerry, dos nuevos modelos BlackBerry Bold y tres nuevos modelos Black-

“Los nuevos smartphones BlackBerry Bold 9900 y 9930 son los más finos de RIM y cada uno ofrece un teclado grande y una pantalla táctil brillante.”

Berry Torch, todos con el potente BlackBerry 7 OS (lanzado con 225 partners en todo el mundo).

Los nuevos smartphones BlackBerry Bold 9900 y 9930 son los más finos de RIM y cada uno ofrece un teclado grande y una pantalla táctil brillante. El nuevo smartphone BlackBerry Torch 9810 aprovecha la popularidad del BlackBerry Torch 9800 y combina una pantalla táctil grande con un cómodo teclado deslizante. Los BlackBerry Torch 9850 y 9860 presentan un nuevo diseño totalmente táctil con la mayor pantalla en un smartphone BlackBerry hasta la fecha.

“Es el mayor lanzamiento global de smartphones BlackBerry de nuestra historia”, dijo Mike Lazaridis, President and Co-CEO de Research In Motion. “La solución BlackBerry ofrece al mundo la mejor experiencia de comunicación móvil en

su categoría. A los usuarios les encanta y estarán entusiasmados con su mayor rapidez de ejecución, una navegación optimizada y mejores características multimedia que encontrarán en los nuevos y potentes smartphones BlackBerry Bold y BlackBerry Torch”.

HABLANDO DE BLACKBERRY 7 OS

BlackBerry 7 cuenta con una nueva generación de navegador, una experiencia de navegación significativamente más rápida y fluida. La combinación de un mejor rendimiento del motor del navegador WebKit con las mejoras del potente hardware que ofrecen los smartphones basados en BlackBerry 7, proporcionan una velocidad que resulta un 40% mayor que con smartphones basados en BlackBerry 6 y hasta un 100% más rápido que con smartphones basados en BlackBerry 5. Las mejoras adicionales incluidas en esta generación del navegador BlackBerry han optimizado también el zoom y las vistas panorámicas para aportar mayor fluidez en la navegación así como la ejecución de HTML5 para ofrecer experiencias de juego y video increíbles.

Los nuevos smartphones basados en BlackBerry 7 traen consigo la tecnología Liquid Graphics, y cada smartphone combina un procesador de gráficos de alto rendimiento con una CPU rápida y una pantalla de alta resolución, todo para proporcionar una interfaz táctil muy sensible y receptiva con gráficos increíblemente rápidos y fluidos.

Además, estos smartphones dan continuidad a las tradicionales características, email, mensajería y aplicaciones sociales que aporta a los usuarios la conectividad y productividad en su día a día. Recientes mejoras incluyen el nuevo lanzamiento de BBM (BlackBerry Messenger). La actualización de la aplicación Boletín Social (2.0) (Social Feeds) se ha ampliado para recoger actualizaciones de medios, podcasts y favoritos todo en una única visualización. La nueva aplicación de Facebook para smartphones BlackBerry (2.0) presenta características como el Facebook chat e integración con BBM que hace más sencilla la conexión con los contactos de Facebook en tiempo real.

BLACKBERRY BOLD 9900 Y 9930 CON PANTALLA TÁCTIL Y TECLADO

La serie BlackBerry Bold 9900 es el smartphone más fino de la historia (midiendo sólo 10,5 mm). Los nuevos smartphones BlackBerry Bold 9900 y 9930 también son los primeros smartphones BlackBerry en ofrecer soporte para NFC (Near Field Communications), una nueva tecnología que permite muchas capacidades nuevas, incluyendo la posibilidad de aparear accesorios o leer SmartPoster tags con un simple toque al teléfono.

BLACKBERRY TORCH 9810 CON PANTALLA TÁCTIL Y TECLADO DESLIZANTE

Aprovechando el conocido diseño del smartphone BlackBerry Torch 9800, el nuevo BlackBerry Torch

“El Samsung GALAXY S II cuenta con Android 2.3.3 Gingerbread y procesador Dual Core de 1.2 Ghz, el cual le permite realizar múltiples tareas simultáneamente y navegar por Internet a la más alta velocidad.”

9810 es más rápido y más fluido con características de hardware de alto rendimiento y el nuevo BlackBerry 7 OS, proporcionando una experiencia multimedia mejorada. Con una gran pantalla táctil de 3,2" y de alta resolución y un característico teclado BlackBerry que desliza fácilmente para permitir escribir con rapidez, el BlackBerry Torch 9810 proporciona lo mejor de ambos mundos.

BLACKBERRY TORCH 9850 Y 9860 COMPLETAMENTE TÁCTILES

Los smartphones BlackBerry Torch 9850 y 9860 ofrecen la experiencia rápida y fluida de BlackBerry 7 en un nuevo y estiloso diseño completamente táctil. Con una nueva y espectacular pantalla de 3,7", la mayor de la historia del smartphone BlackBerry, los nuevos smartphones BlackBerry Torch 9850 y 9860 completamente tácti-

les están optimizados para mostrar webs, fotos, vídeos y poderosas experiencias de juego y a la vez, siguen proporcionando la experiencia de comunicación y colaboración en tiempo real tan apreciada por millones de usuarios de los smartphones BlackBerry en todo el mundo.

SAMSUNG GALAXY S II

Samsung Electronics presentó el pasado 11 de agosto en Argentina el lanzamiento más esperado. El nuevo GALAXY S II, el smartphone más potente y delgado del mercado. Con apenas 8.5mm de espesor, pantalla Súper AMOLED Plus de 4.3" y procesador Dual Core Exynos 1.2 Ghz.

Desde su presentación en el Mobile World Congress en febrero de este año, el Samsung GALAXY S II despertó gran expectativa en todo el mundo. A menos de 90 días de su lanzamiento al mercado internacional, lleva vendidas 5 millones de unidades.

El Samsung GALAXY S II cuenta con Android 2.3.3 Gingerbread y procesador Dual Core de 1.2 Ghz, el cual le permite realizar múltiples tareas simultáneamente y navegar por Internet a la más alta velocidad. Su última versión de Touchwiz 4.0 permite personalizar el equipo en forma intuitiva y efectiva. No más interrupciones en la reproducción de juegos y vídeos.

La pantalla Súper AMOLED Plus 4.3" del nuevo GALAXY S II tiene un alto contraste de colores, cuenta con bordes de letras más detallados y

otorga una visibilidad y realismo superiores. Este panel introduce un mayor número de sub píxeles por pulgada y a su vez equilibra la proporción de colores (tecnología Súper AMOLED pasó de los 768.000 a los 1.152.000 sub píxeles).

Este nuevo modelo cuenta con la tecnología AllShare (DNLA), conectándose sin cables a la TV, computadora portátil, cámara de fotos o incluso al equipo de música para reproducir archivos multimedia directamente desde el smartphone.

Asimismo, el Samsung GALAXY S II cuenta con una cámara frontal de 2MP y una posterior de 8 MP con flash LED, función de detección de sonrisa, grabación y reproducción en Full HD (1080p x 30fps).

Social Hub: Permite interactuar con todos los contactos del teléfono y de las redes sociales integradas, desde un sólo lugar. Se puede acceder a todo tipo de mensajes (push e-mail, texto, VM y SMS) y responder directamente, sin recurrir a las aplicaciones individuales; actuando como un verdadero centro de la vida social.

Readers Hub: Consolida aplicaciones e-reading tales como libros electrónicos, revistas y diarios. Los usuarios pueden disfrutar de una lectura unificada navegando a través de "Mi Biblioteca", "Tienda" y "Lectura". Su texto nítido y definido también permite la opción de ampliación de caracteres, vistas de texto y página (en

revistas y diarios), acceso a audio (en diarios), opción de compartir (en revistas). Actualmente, se pueden encontrar en esta aplicación más de 2 millones de libros, más de 1.600 periódicos y más de 3.000 títulos de revistas están disponibles.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Redes soportadas: GSM

850/900/1800/1900 HSPA+ 21

850/900/1900/2100

Sistema operativo: Android 2.3

Gingerbread

Pantalla: 4.27" WVGA (480x800)

Super AMOLED Plus

Procesador de Aplicaciones de

Doble Núcleo de 1 GHz

Principal (Trasera): Cámara AF de

8.0 Mega Pixeles con Flash LED

Frontal: Cámara de 2.0 Mega

Pixeles

Sistemas: Single Shot, Beauty

Shot, Panorama Shot, Smile Shot,

Action Shot, Cartoon Shot

Códecs soportados: MPEG4/

H.264/ H.263/ DivX VC-1 MP3,

AAC, AAC+, eACC+

Reproducción: FULL

HD(1080p)@30fps

Grabación: FULL

HD(1080p)@30fps

Conector de audifonos de 3.5mm

y Altavoz, Radio FM Estéreo con

RDS, Grabadora de Voz

Servicios preinstalados: Social Hub

- Contactos Integrados, Calendario

Integrado, Bandeja de Entrada Unificada.

- Premium: Notificación push SNS, Push Email y Push IM

- Básico: POP3/IMAP Email y IM (Disponibilidad de Social Hub varía

según país y operador de telefonía móvil)

SOFTWARE PRECARGADO:

Android Market; Samsung Apps

Soporte para Adobe Flash

Samsung TouchWiz 4.0, Kies Air,

Voice 2Go

QuickType by SWYPE

Visor / Editor de Documentos

Android Browser, RSS Reader

Google Voice Search™

Administración de Teléfono Perdido (www.samsungdive.com)

HARDWARE

Tecnología Bluetooth® v 3.0 + HS
USB 2.0

Wi-Fi 802.11 (a/b/g/n) / WiFi

Direct

Acelerómetro, Luz, Brújula Digital,

Proximidad, Sensor de Giroscopio

DIMENSIONES

16/32GB + microSD (hasta 32GB)

125.3 x 66.1 x 8.49mm, 116g

1650mAh





El crowdfunding llega a la Argentina

REALIZAMOS UNA ENTREVISTA CON LOS RESPONSABLES DE BANANACASH, UNA NUEVA STARTUP NACIONAL.

DESDE LAS PÁGINAS de DattaMagazine siempre intentamos darle un lugar a los diferentes proyectos que los nuevos emprendedores llevan adelante. Consideramos que, el crecimiento de la industria tecnológica, es de suma importancia y que el futuro está en manos de brillantes idearios de novedosos proyectos que intentan hacerse un lugar en la web y que tienen como objetivo crecer para volverse redituables.

Bajo esta concepción, el mes pasado nos reunimos con Juan Ozcoidi,

responsable del proyecto Bananacash, el primer sitio de Crowdfunding en nuestro país.

DattaMagazine: *Juan, contanos de qué se trata el concepto de "Crowdfunding".*

Juan Ozcoidi: El crowdfunding, o financiación colectiva, se presenta hoy en el mundo como una modalidad alternativa de financiación. A través de la misma, músicos, cineastas, grupos de teatro, artistas plásticos, fotógrafos, desarrolladores web y emprendedores en



POR FRANCO RIVERO
franco.rivero@dattamagazine.com

general pueden impulsar campañas para difundir sus proyectos y recibir los fondos necesarios para llevarlos a cabo.

De la mano de recursos multimedia, el usuario describe su proyecto, define el monto que necesita recaudar para su producción y cuenta cómo se invertirán los fondos. También define recompensas por cada tipo de aporte. Las recompensas varían según la magnitud de la contribución y pueden ser, entre otras cosas: agradecimientos, acceso a material y/o contenido exclusivo, invitaciones a avant premieres, meetings con los artistas, reconocimiento como productores, etc. Así, además de que el dueño del proyecto disponga de los fondos, la comunidad cumple un rol activo sintiéndose parte en alguna medida de la iniciativa.

DattaMagazine: ¿Qué ofrece BananaCash como plataforma?

JO: Bananacash es una plataforma que permite implementar campañas de Crowdfunding en la web y así hacer más transparente el proceso, facilitar la difusión, dar a conocer las actualizaciones del proyecto y potenciar la comunicación y el contacto entre emprendedores y colaboradores. De hecho, es válido pensar en el Crowdfunding como un medio para poner a prueba el proyecto y saber, de antemano, la repercusión

que puede llegar a tener frente a la audiencia.

Un punto importante para destacar es la difusión de la campaña. Si bien BananaCash difundirá en su home, en sus newsletters y en sus cuentas de redes sociales los proyectos más atractivos, los dueños de las campañas deben llevar adelante acciones para que sus allegados e interesados sepan de su existencia y se predispongan a colaborar.

DattaMagazine: ¿Qué repercusiones ha tenido este modelo de negocios en otros países?

JO: En estos momentos, el Crowdfunding es muy popular

en Europa y Estados Unidos. Plataformas de Crowdfunding en el mundo, principalmente en USA, están presentando un crecimiento exponencial y cada vez se habla más de este modelo en los medios de comunicación más reconocidos a nivel internacional.

En Estados Unidos, las plataformas más importantes son las de Kickstarter e IndieGoGo. Ambas tienen en su haber una gran cantidad de proyectos exitosos y el número crece día a día.

Uno de los casos más emblemáticos es el de LunaTik.com. El proyecto consistía en transformar un iPod Nano en un reloj pulsera. El monto objetivo



bananacash CASAR LOMO FOTOS DEBILS CUERPOCANTO PROYECTOS

La plataforma de financiación colectiva de América Latina

Síguenos en

USD 0
de USD 1000 quedan 120 días 0 contribuciones

\$3 - **Contribuir**

RECOMPENSAS

Contribución de USD 3

1. Un crédito como Productor/Contribuidor en la película.
2. Un chequeo ecológico diseñado por María Tóxico (<http://www.marco toxico.com>) de Benavente a la "Comunidad Durazno".
3. Una entrada a la Agrad Premiere Online Exclusiva.

Contribución de USD 10

1. Un crédito como Productor/Contribuidor en la película.
2. Un chequeo ecológico diseñado por María Tóxico (<http://www.marco toxico.com>) de Benavente a la "Comunidad Durazno".
3. Una entrada a la Agrad Premiere Online Exclusiva.
4. Material Extra de la Película Via ONLINE (¡Venimos a aportar a la conservación del mundo con más DVD!).

Contribución de USD 29

1. Un crédito como Productor/Contribuidor en la película.
2. Un chequeo ecológico diseñado por María Tóxico (<http://www.marco toxico.com>) de Benavente a la "Comunidad Durazno".
3. Una entrada a la Agrad Premiere Online Exclusiva.
4. DVD Original de la película realizado gracias a las campañas ecológicas.

Contribución de USD 30

1. Un crédito como Productor/Contribuidor en la película.
2. Un chequeo ecológico diseñado por María Tóxico (<http://www.marco toxico.com>) de Benavente a la "Comunidad Durazno".
3. Una entrada a la Agrad Premiere Online Exclusiva.
4. EL ACCESO EXCLUSIVO DEL FAN AL PODERAR SE PODRAN conocer a los protagonistas (Daniel Pérez Blasquez y Eugenio) a todo el equipo de trabajo. Con acceso a todos de heridos (Acto y delicias de catering. Nevada sala del restaurante en Argentina. Provincia de Buenos Aires, Entre Ríos, Santa Fe, Tucumán, Salta, Jujuy, Buenos Aires, Córdoba, Mendoza, otros. Seemoo 20 lugares para elegir.

Contribución de USD 90

1. Un crédito como Productor/Contribuidor en la película.
2. Un chequeo ecológico diseñado por María Tóxico (<http://www.marco toxico.com>) de Benavente a la "Comunidad Durazno".
3. Una entrada a la Agrad Premiere Online Exclusiva.
4. Un Durazno hecho de zanahoria por www.vegetariano.org.
5. Una heladera y exclusiva reserva de nubes (diseñado por Vago Pletter) y como si que tiene puntos Nuvem! (tostamos Duraznos).

RESUMEN

El sabor de un viaje hacia la memoria. El primer documental creativo en Bolivia & Argentina hecho con crowdfunding, telemadía y producción ecológica.

DESCRIPCIÓN

DOCUMENTAL CREATIVO (road movie)

FINANCIACIÓN (crowdfunding)

IDENTIFICADA

PRODUCCIÓN (ecológica)

ARBOLO LINE ORGANICO presenta en coproducción con LegadoCine y en producción Asociada con: SERENIFILMS y GRAPPO-41. DURAZNO es un proyecto creativo de trabajo JOGUEAR con Educación, cultura y salud. FOMOS RECICLAJES producidos por FERNANDA PESQUERA. Productora Ejecutiva CAROLINA ALVAREZ. Productora Ejecutiva LAURA RUOCCOCHI. EQUIPO DURAZNO: Jefe de Producción: (Gloria) Fina, Dirección de Fotografía: (Damián) Pizarro. Dirección de (Gloria) Fina, Dirección de (Gloria) Fina, Dirección de (Gloria) Fina. Durazno es un proyecto creativo de trabajo JOGUEAR con Educación, cultura y salud. FOMOS RECICLAJES producidos por FERNANDA PESQUERA. Productora Ejecutiva CAROLINA ALVAREZ. Productora Ejecutiva LAURA RUOCCOCHI. EQUIPO DURAZNO: Jefe de Producción: (Gloria) Fina, Dirección de Fotografía: (Damián) Pizarro. Dirección de (Gloria) Fina, Dirección de (Gloria) Fina, Dirección de (Gloria) Fina.

de la campaña era de U\$S 15.000 y llegaron a recaudar U\$S 942.578. Los analistas ven al Crowdfunding como una alternativa válida para la obtención de fondos. De allí el surgimiento de plataformas de financiación colectiva en varios países.

DattaMagazine: ¿Hasta el momento no se habían instaurado propuestas de este tipo en nuestra región?

JO: Tenemos el orgullo de ser los primeros de habla hispana en América Latina. Al momento de lanzar BananaCash, existían algunas plataformas en Brasil. Hoy ya están surgiendo otras propuestas en diferentes países de la región. Y, si bien hasta hoy no existían plataformas como la nuestra, sí existen casos de éxito. Durazno es el caso latinoamericano de Crowdfunding por excelencia. Desde su concepción plantea un sentido comunitario donde quien contribuye forma parte del proyecto y se transforma en un espectador 2.0. Sus productoras impulsaron campañas exitosas en plataformas de Estados Unidos y hoy son nuestras partners ayudándonos a reclutar proyectos y a difundir BananaCash.

DattaMagazine: ¿Cuáles son los beneficios para los usuarios que quieran utilizar este servicio?

JO: Destacamos dos perfiles de usuarios: quienes impulsan sus proyectos y quienes ingresan al sitio para colaborar y contribuir. Para los dueños de los proyectos, los beneficios están relacionados,

en una primera instancia, con la disponibilidad concreta de una metodología alternativa de financiación y así poder llevar adelante la producción. Todo esto, a través de una plataforma que hace más transparente el proceso y logra una mayor eficacia. Además, se dispone de un entorno que permite difundir el proyecto, darlo a conocer y recibir feedback de la comunidad sumamente valioso. Por su parte, los potenciales colaboradores encuentran un espacio donde pueden conocer proyectos y sentirse parte de los mismos colaborando con ellos. Es reconfortante para muchos, y propio de la Web 2.0, tener una participación activa en la generación de contenido.

DattaMagazine: *¿Cómo está compuesto el equipo de trabajo de la Startup?*

JO: Javier La Banca, Guillermo Narbaitz y yo fundamos BananaCash. Hoy, somos un grupo de 6 personas que trabaja en el desarrollo y actualización de la plataforma y en la moderación y reclutamiento de proyectos.

DattaMagazine: *¿Cuáles son los planes a futuro?*

JO: BananaCash, desde sus inicios, tiene un alcance regional. En la actualidad, está disponible en Argentina, Colombia, México y Chile. Nuestro siguiente paso es Brasil. Nuestros planes son consolidarnos en la región e impulsar proyectos artísticos y creativos exitosos en cada uno de los países donde estamos presentes.



DattaMagazine: *¿Cómo pensás que recibirá el consumidor este nuevo tipo de servicio?*

JO: El feedback que hoy tenemos ya es muy bueno. Los distintos perfiles a los que apuntamos desde cada una de nuestras categorías (Arte, Cine y Video, Cómic, Comida, Danza, Diseño, Fotografía, Juegos, Literatura, Moda, Música, Teatro y Tecnología), lo ven como algo muy positivo no sólo a nivel individual, para beneficio propio, sino también a nivel social.

Claro está que es un concepto desconocido para muchos en la región y es necesario superar un proceso de “evangelización”. A medida que los proyectos exitosos vayan surgiendo, los usuarios reconocerán los beneficios de forma más sencilla y se animarán cada vez más a utilizar el modelo para sus propios objetivos.

“A través del crowdfunding, músicos, cineastas, grupos de teatro, artistas plásticos, fotógrafos, desarrolladores web y emprendedores en general pueden impulsar compañías para difundir sus proyectos y recibir los fondos necesarios para llevarlos a cabo.”



cuevana

shows

Movies

Live

Forums

The Big Bang Theory

CONOZCAN ESTA EXCELENTE WEB DEDICADA AL VIDEO STREAMING DE PELÍCULAS Y SERIES

CUEVANA.TV: EL SITIO ARGENTINO QUE ES FUROR EN EL MUNDO



HACE ALGO MÁS DE SEIS AÑOS ERA IMPENSABLE CONSUMIR CONTENIDOS AUDIOVISUALES EN NUESTRA COMPUTADORA SIN UNA PREVIA Y TEDIOSA DESCARGA DEL ARCHIVO COMPLETO. HASTA QUE EN 2005 TRES COMPAÑEROS DE TRABAJO, EMPLEADOS EN LA FIRMA DE “DINERO DIGITAL” PAYPAL, FUNDARON EL PORTAL YOUTUBE. EL PRIMER SITIO DE STREAMING DE VIDEOS A TRAVÉS DE LA WEB SE CONVIRTIÓ EN UNO DE LOS MÁS POPULARES, AL PUNTO DE QUE MENOS DE DOS AÑOS DESPUÉS DE SU LANZAMIENTO GOOGLE LO ADQUIRIÓ POR LA INCREÍBLE SUMA DE 1650 MILLONES DE DÓLARES. LA DIFUSIÓN DE VIDEOS EN FORMA DE STREAMING DESDE LA WEB SE VOLVIÓ UBICUA Y PERMEÓ EN TODAS LAS CULTURAS Y CAPAS DE LA SOCIEDAD: SUBÍAN A YOUTUBE SUS FILMACIONES CASERAS DESDE MATONES ESCOLARES DE CUARTA CATEGORÍA HASTA TALENTOSOS MÚSICOS AMATEURS, TODOS ELLOS DESEOSOS DE MOSTRARLE AL MUNDO LO QUE ERAN CAPACES DE HACER. LA MASIFICACIÓN Y EL BAJO COSTO DE LOS CELULARES EQUIPADOS CON CÁMARAS ACENTUÓ TODAVÍA MÁS ESTA TENDENCIA, Y LOS AVANCES DE LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA PERMITIERON A QUIEN TUVIERA UN PEQUEÑO ESPACIO EN LA WEB LA POSIBILIDAD DE INCRUSTAR VIDEOS EN SU PROPIA PÁGINA EN APENAS MINUTOS. CUATRO AÑOS DESPUÉS DE LA APARICIÓN DE YOUTUBE NUEVAMENTE TRES JÓVENES EMPRENDEDORES, EN ESTE CASO ORIUNDOS DE LA PROVINCIA ARGENTINA DE SAN JUAN, FUNDARON CUEVANA.TV, UNA WEB DEDICADA A DIFUNDIR MEDIANTE VIDEO STREAMING TANTO PELÍCULAS COMO SERIES. HE AQUÍ LA HISTORIA DETRÁS DE UNO DE LOS SITIOS MÁS VISITADOS DE AMÉRICA LATINA.

LOS INICIOS

Los tres creadores del sitio, todos ellos muy jóvenes, crecieron mirando con pasión algunas de las series televisivas consideradas “de culto” en estos últimos años, como “Lost”. Al igual que muchos de nosotros, no soportaban la idea de tener que esperar meses para poder ver los capítulos que ya se habían difundido en la TV de sus países de origen, por lo cual se dedicaban a una tarea algo tediosa: descargar cada capítulo con un software P2P, como eMule o BitTorrent, luego rastrear el archivo de subtítulos que estuviera correctamente sincronizado con la versión descargada, para poder recién allí dedicarse a disfrutar de las aventuras de Locke, Jack, Sayid y compañía. Todo este proceso, además de engorroso, está sin dudas fuera de las ligas de los usuarios menos experimentados en el uso de una PC. Nuestros amigos, que se encontraban estudiando carreras universitarias relacionadas con la informática en la provincia de Córdoba, pensaron que tenía que haber una forma más sencilla para el usuario común de acceder de esta forma a este tipo de contenidos. Así nació Cuevana: en apenas dos semanas, y partiendo de un prototipo muy básico, tenían un sitio web completamente funcional, ya con nombre y dominio propios. Lentamente comenzaron a subir contenidos al sitio, y el boca a boca y el “efecto contagio” tan común en las redes sociales más populares, como Twitter y Facebook, hicieron rápidamente su trabajo. El crecimiento del tráfico fue exponencial, y rápidamente debieron sumar más personas al equipo, hasta llegar al staff actual,



“(...) tres jóvenes emprendedores, en este caso oriundos de la provincia argentina de San Juan, fundaron Cuevana.TV, una web dedicada a difundir mediante video streaming tanto películas como series.”

compuesto por diez personas, que trabajan desde distintos puntos del país. A diferencia de la típica “dot com” americana, Cuevana no opera desde una costosa oficina ultramoderna en un polo tecnológico, sino que es mantenida por

los miembros del staff, oriundos de distintos lugares del país, desde la comodidad de sus propios hogares.

USANDO CUEVANA

Acceder a los contenidos alojados en Cuevana es casi tan fácil como ver videos en YouTube, algo que sabe hacer cualquier usuario de computadora que posea conexión a Internet. La única diferencia (aunque fundamental, como veremos más adelante), es que el material distribuido por Cuevana no se encuentra directamente en sus servidores, como en el caso de YouTube, sino que se almacena en los portales web que se dedican a ofrecer el servicio de alojamiento de archivos, como MegaUpload o BitShare. Por esta razón, la primera vez que se accede a Cuevana se debe descargar e instalar una extensión para nuestro navegador favorito, que permita trabajar con esta operativa. Aunque el sitio recomienda el

empleo de Mozilla Firefox, Google Chrome o Safari, también existen plugins para Opera e Internet Explorer. Una vez que tenemos funcionando la extensión correspondiente a nuestro web browser, no tenemos más que navegar el índice de Cuevana. Podemos elegir entre más de 200 series televisivas, con todas las temporadas que se hayan emitido hasta el momento -incluyendo una buena cantidad de series latinoamericanas, algunas de ellas legendarias: desde “El Chavo del Ocho” hasta “Cha Cha Cha”- o también optar por algún largometraje, de los que se ofrece también una gran selección. En la enorme mayoría de los casos la calidad de la imagen es excelente (“calidad de DVD”, en un término no muy técnico pero perfectamente entendible para el usuario promedio) y por lo general incluyen subtítulos en español. Quienes tengan una conexión de banda ancha de baja velocidad (1 Mb o menos) sufrirán con el eterno “Buffering...” al que nos ha acostumbrado YouTube, pero este irritante problema tiene una sencilla solución: basta con pausar el video al iniciarse su ejecución, y dejar que cargue durante algunos minutos antes de comenzar la reproducción, para luego poder sentarnos en nuestro sillón favorito a ver la serie o película de corrido sin tener que levantarnos para otra cosa que no sea recargar el balde de pochoclo.

LA COMUNIDAD

Aunque entre las tareas del staff se encuentran no sólo mantener y mejorar el sitio -de hecho, están

preparando una nueva versión que verá la luz en breve- sino también la incorporación de nuevos contenidos, tarea fundamental para una web de estas características. Sin embargo, y como suele suceder en torno a este tipo de productos, se ha formado rápidamente una comunidad compuesta por una enorme cantidad de usuarios, que además de contribuir agregando material al sitio -subiéndolos a los

LA CUESTIÓN LEGAL

Mencionábamos antes que el hecho de alojar los contenidos no en servidores propios, sino aprovechando los servicios de portales de “file hosting” era importante. Más allá de los pros y contras que puedan encontrarse en esta decisión desde el punto de vista técnico (no hay dudas que el principal beneficio es el ahorro en ancho de banda, que con este enfoque es enorme; un sitio de

estas características que deba costear el costo de transferir semejante cantidad de gigabytes a sus cientos de miles de usuarios le abonará a su proveedor de web hosting una factura abultadísima cada mes), es probable que este enfoque haya surgido de un cauteloso análisis de las posibles repercusiones legales que puede provocar el éxito de un sitio web como Cuevana. Es sabido que la mayoría de las productoras de series televisivas no sólo no persigue activamente la difusión de sus creaciones a través de Internet, sino que por el contrario, muchas veces suelen estimularlo secretamente -recordamos ciertos “leakings” de inicios de temporada de series muy exitosas, como “Prison Break” cuyo “timing” era demasiado óptimo respecto del impacto publicitario como para ser casualidad- ya que son conscientes de que la difusión de sus contenidos a través de la

127 Hours

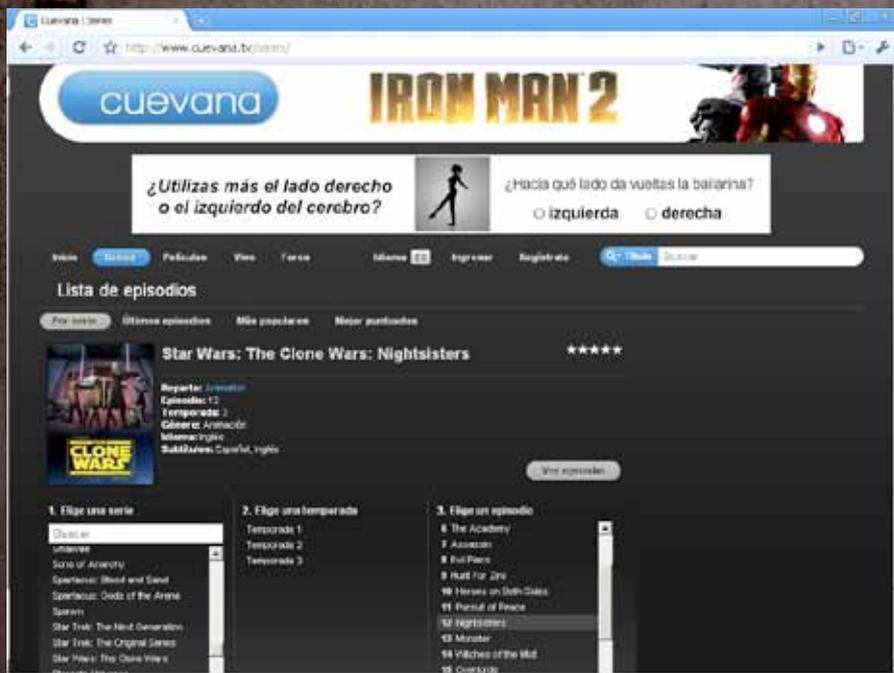
Basada en la historia real de Aron Ralston, un intrépido montañero norteamericano, sufrió una caída. Tras varios días inmovilizado e incapaz de encontrar una solución, tuvo que tomar una dramática decisión.

Ver



portales de “file hosting” y luego enlazándolos en la base de datos de Cuevana- también participan creando subtítulos, escribiendo críticas y colaborando de diversas formas. El material aportado por la comunidad es “homologado” por el staff, y debe cumplir con ciertas características: además de los méritos artísticos de una película o serie en particular, se evalúan detalles técnicos del archivo en cuestión, como la resolución del video y la calidad de la imagen y el sonido. Posteriormente se completan los créditos de la serie o película (dirección, reparto, etc.) y se adjunta el afiche promocional de la misma a su página.





ciertas características de la legislación argentina (que, para ser justos, comparten también muchos otros países), Cuevana no aloja el material en sus propios servidores, solamente los enlaza. Esta sutil pero importante diferencia es interpretada por muchos especialistas en leyes de nuestro país como completamente lícita, y la mejor prueba de ello es que hasta el momento los responsables de Cuevana no han sufrido ningún tipo de problemas en este aspecto.

TU OBSOLETO MODELO DE NEGOCIO NO ES MI PROBLEMA

Con esta frase, cientos de miles

web les reporta más beneficios que pérdidas. Con los grandes estudios cinematográficos es otro el cantar: ellos gastan pilas de millones de dólares en perseguir a quienes comparten sus películas a través de Internet, llegando a extremos de dudosa moralidad al pretender cobrar por la vía judicial cientos de miles de dólares a ancianitas jubiladas o preadolescentes que han cometido el terrible delito de descargar una película desde la web, intentando en vano hacer de ellos “un ejemplo” para lograr por la vía del miedo desalentar este tipo de prácticas. La realidad, como todos bien sabemos, es que la difusión de contenidos por Internet llegó para quedarse, y no hay amenaza legal que pueda cambiar este hecho. Aprovechando



de activistas españoles han protestado online contra la SGAE, un poderoso y burocrático organismo de la península ibérica que dice representar los intereses de autores y músicos, cuando en la práctica sus verdaderos objetivos son recaudar grandes sumas de dinero y hacer lobby en el parlamento para obtener leyes que los favorezcan. Mencionamos esta frase porque creemos que viene muy al caso, ya que el éxito de Cuevana está revelando que efectivamente la comercialización de contenidos audiovisuales a través de medios físicos ya tiene escrita su acta de defunción; sólo es cuestión de tiempo que se la complete con una fecha exacta. Los creadores de Cuevana han declarado que están abiertos a acordar con los dueños de los derechos para lograr un modelo de difusión que no permita cuestionamientos legales de ningún tipo, y bajo el cual se beneficien los productores, los distribuidores y principalmente -de eso se trata- el usuario final. Los ingresos que percibe actualmente el sitio son mediante avisos publicitarios, y les alcanza para cubrir los costos de mantenimiento del mismo y que sobre algo para repartir entre el staff, pero ellos aclaran que este dinero no les permite dedicarse con exclusividad al sitio, y todos tienen otros trabajos que les aseguren su subsistencia. Su principal motivación a la hora de crear y mantener el sitio, según aseguran, es permitirle a los

usuarios disfrutar con facilidad y comodidad de las mismas series y películas que ellos consumen cotidianamente, y también de la satisfacción y diversión que obtienen del propio trabajo técnico que implica haber realizado desde cero uno de los websites más concurridos por el público de habla hispana en los últimos dos años. Sobre todo teniendo en cuenta que al comenzar, los tres amigos que dieron origen a Cuevana no eran expertos en las tecnologías necesarias para desarrollar y mantener un sitio web de alta exposición (se calcula que actualmente reciben más de medio millón de visitas por día). Hay analistas que apuntan (con algún grado de maliciosidad) sus dudas sobre la teoría del “buen samaritano” que busca “crear una comunidad que comparta sus intereses”, sino que consideran más probable que la intención final sea terminar vendiendo el site a algún gigante de la industria en muchos millones de dólares, tal cual sucedió con YouTube. Más allá de sus verdaderas motivaciones, para nosotros lo importante es que para los usuarios finales de la industria del entretenimiento cada vez haya mayor diversidad y calidad en los contenidos, y se pueda acceder a ellos con mayor comodidad y a un precio justo. Creemos que la existencia de un portal como Cuevana contribuye a lograr ese objetivo, y por lo tanto desde estas páginas celebramos su existencia.

“Aprovechando ciertas características de la legislación argentina (que, para ser justos, comporten también muchos otros países), Cuevana no aloja el material en sus propios servidores, solamente los enloza. Esto sutil pero importante diferencia es interpretado por muchos especialistas en leyes de nuestro país como completamente lícito.”



GOOGLEAR CONTAMINA EL MEDIO AMBIENTE!

ESPECIALISTAS EN MEDIO AMBIENTE AFIRMAN QUE LOS HÁBITOS CONTAMINANTES NO SON ÚNICAMENTE ASUNTOS DE HARD Y QUE BUSCAR EN GOOGLE O ENVIAR EMAILS SON TAMBIÉN FACTORES QUE, A SU ESCALA, DAÑAN EL PLANETA. SI BIEN LOS MILLONES DE INTERNAUTAS POTENCIAMOS ESTA LÓGICA, ES POSIBLE REDUCIR EL IMPACTO Y AFIRMAR QUE LA TECHIE-ECOLOGÍA TAMBIÉN COMIENZA EN CASA.



PUESTOS A HABLAR de la relación entre el consumo de tecnología y la conciencia ecológica, existe un tipo de contaminación conocida como e-waste, la cual hace referencia a los desechos electrónicos o, dicho en criollo, a toda tecnología que ya no brilla y que en nuestro rol de usuarios despojados consideramos basura, un elemento más digno de un contenedor de chatarra que de nuestro escritorio. Al respecto, según datos de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) cada año se producen alrededor de 50 millones de toneladas de esta clase de residuos; cifras que, en evidencia, afectan la salud del ecosistema. Rebosando lirismo futurista, la película *Wall-E* producida por Disney-Pixar y ganadora de un premio Oscar a la Mejor Película de Animación en 2008, retrata esta escena hacia el año 2805 cuando el Planeta Tierra se ha convertido en un gran bote de basura electrónica. En tal contexto, un robot recolector enamora a Eva,

un mecanismo programado para encontrar el brote vegetal en medio de la tierra olvidada. ¿Apocalíptico o esperanzador? Sea como fuere, a través de un argumento en apariencia inocente el filme advierte acerca de un mercado que parece apuntar a la constante actualización, donde lo nuevo es pronto caduco y la novedad es velozmente un desecho. Bajando de la pantalla grande hacia la escena real, lo cierto es que la industria tecnológica se esfuerza para que el futuro de la tierra no sea el que retrata *Wall-E*, enfocándose progresivamente hacia el desarrollo de equipos que cumplan con una serie de normas que vayan en concordancia con una tendencia de producción que respete el medio ambiente. En efecto, Consumer Electronic Association (CEA), el organismo responsable de la organización de CES, una de las ferias tecnológicas más importantes del segmento, elabora cada año un informe de sostenibilidad que da cuenta de las eco-iniciativas que emprenden las compañías del sector. Los últimos resultados publicados en la edición 2011 que tuvo lugar en la ciudad de Las Vegas, durante la primera semana de enero, son en verdad optimistas y marcan un neto progreso en esta viña: desarrollos más eficientes en términos energéticos, diseños verdes con materiales renovables, reducción en los costes de los materiales y la búsqueda de contagiar a los usuarios con conductas en pos de la buena salud ambiental y, en consecuencia, la de las propias personas que habitamos

el planeta y disfrutamos de una tableta, un reproductor de música o de un televisor high definition. Respecto a este último punto, la investigadora mexicana Gabriela Riquelme Alcantar advirtió en una mesa de debate titulada “La sociedad ante el nuevo fenómeno de los desechos tecnológicos”:

“Con frecuencia nos hemos preguntado ¿a dónde van los controles remotos, o un carrito eléctrico, un reproductor musical portátil, una afeitadora, una carcasa de computadora, los teléfonos celulares, las impresoras y las baterías que a diario desechamos por adquirir nuevos modelos o porque su funcionamiento ya lo consideramos obsoleto y no nos brinda el servicio deseado? Y es que el problema de la renovación y la innovación es el desperdicio; este

“El problema de la renovación y la innovación es el desperdicio; este mundo moderno electrónico lanza al mercado cientos de artículos por mes con más memoria, más capacidad, más alcance, más baterías... y más basura.”



“(...) se resalta el rol de las memorias externas, los cuales posibilitan contar con información valiosa sin la necesidad de imprimir y por tanto reducir el consumo de un recurso valioso como el papel.”

mundo moderno electrónico lanza al mercado cientos de artículos por mes con más memoria, más capacidad, más alcance, más baterías... y más basura.”

Dice más adelante a modo de conclusión: “Es importante hacer un llamado, pues la importación ilegal de basura tecnológica está causando daños irreparables al medio ambiente y a miles de trabajadores que se dedican a esta actividad. Muchos autores sostienen que los basureros tecnológicos del siglo XXI también son los desperdicios de la guerra del

siglo pasado. De nosotros depende la solución”, advierte.

Pero la contaminación no es puramente palpable. Estudios recientes se interesan en nuestros hábitos que, si bien están relacionados a elementos físicos, son esencialmente intangibles.

La contaminación que no se ve. Como hemos dicho, la contaminación tecnológica no agota su lógica puramente en el hardware. Una serie de tratados fundamentados dan cuenta de los efectos ambientales que provoca navegar en Internet, realizar una búsqueda en Google o enviar un email. ¿Contaminan nuestros hábitos, incluso los más breves?

Centraremos la mirada en dos estudios, e iremos cronológicamente. El primero, publicado en el año 2009 por físicos de la Universidad de Harvard y difundido por The Times, afirma que cada búsqueda realizada en Google genera 7 gramos de dióxido de carbono y que, a modo gráfico, realizar dos búsquedas produce tanto CO₂ como hervir agua en una pava eléctrica. El informe también evalúa que las emisiones que produce la navegación en sitios comunes, y el incremento en esta materia cuando se trata de páginas que cuentan con información más compleja, como videos o animaciones.

¿Cuál es el fundamento de ello? Según anota el responsable del equipo de investigación, el gigante de los buscadores (no el único, aunque allí exhibido como representante del impacto Web), opera con grandes centros de datos alrededor de todo el mundo los cuales consumen mucha energía cada vez que solicitamos su

poderosa y precisa ayuda. Puesto en hechos, cuando presionamos su lupa o la tecla enter estamos pidiendo a los miles de servidores de Google que compitan por arrojarlos los mejores enlaces posibles. Este movimiento se traduce en consumo de recursos y finalmente, en niveles de CO₂. Ello se cruza con otros factores, los cuales ya son externos a los de Mountain View y que están determinados por el modelo del equipo que utiliza el usuario, cuántas horas deja encendida su computadora, etc.

El éxito tiene sus reveses y Google se vio envuelto en una lógica que, si bien le corresponde en parte, no le es puramente propia. A través de su blog oficial nos dice que “en el tiempo que toma hacer una búsqueda, tu propia computadora va a usar más energía que todo Google en responder la consulta”, “que los servidores trabajan en milésimas de segundo”, y que “una búsqueda en Google insume 0.2 gramos de CO₂”, cifra que se ajusta a los estándares requeridos por las organizaciones ambientalistas, incluso las gubernamentales. Otra buena a su favor: considerar que, en muchas ocasiones, realizar una búsqueda en su entorno evita subirse a un auto para llegar a otro sitio al que Google nos permitió acceder sin levantarnos de nuestro sofá preferido, en extremo menos contaminante que un caño de escape.

El segundo estudio que citaremos es reciente y corre por cuenta de la Agencia de Medio Ambiente y Gestión de la Energía de Francia (ADEME). Este organismo centró su atención en una serie de hábitos comunes a los usuarios de Internet,

como enviar un email o -nuevamente, no veamos allí un chivo expiatorio sino un representante de la Web realizar una pesquisa en Google. El estudio indica que enviar un correo de 1 mega a un único destinatario emite 10 gramos de CO₂. ¿Una cifra irrelevante? No cuando se multiplica por miles y millones de internautas alrededor del globo durante un determinado período de tiempo; no cuando se contempla que los envíos múltiples aumentarán las emisiones; no cuando se considera que al cargar datos adjuntos se incrementa el consumo de recursos. Tal como se dijo anteriormente, las cifras varían según la propia conciencia ecológica de los equipos utilizados y, adicionalmente, de los propios usuarios. En esta línea, un eco-internauta comprende la importancia de sus acciones, contempla imprimir el contenido de un correo recibido, cuándo es conveniente leerlo desde el monitor o hacerlo en papel, y si los múltiples destinatarios

que reciben tal mensaje realmente estarán interesado en él. Tal como decía la abuela, “la limpieza comienza en casa”. Por ello, una vez que contamos con la información necesaria se comprende que la techie-ecología también es un hábito que depende de nuestro primer paso. ¿Hay que dejar de enviar correos y realizar búsquedas en Google? Por supuesto que no, pero sí es importante emprender un uso racional y consciente de los recursos. Veamos algunos “eco-tips” que por breves no son menos importantes que los “grandes consejos ambientales”. Siempre que sea posible, es bueno realizar búsquedas directas. Tal como hemos visto, las emisiones se reducirán en forma considerable si exigimos en menor medida los servidores de los grandes sitios web. En esta línea, especialistas recomiendan almacenar sitios en la sección “favoritos” de los navegadores. Por otra parte, se resalta el rol de

las memorias externas, las cuales posibilitan contar con información valiosa sin la necesidad de imprimir y por tanto reducir el consumo de un recurso valioso como el papel. Ahora bien, ADEME advierte que en muchos casos las empresas obséquian pendrives vacíos a modo de souvenir y que, consecuentemente, este dispositivo cuenta con un doble filo. Por ello: si es fabricado, que sea utilizado.

Adicionalmente, surge el siguiente dilema: ¿Qué resulta menos nocivo para la salud ambiental?, ¿utilizar un equipo ultra moderno o uno relativamente antiguo? El mencionado estudio advierte que si bien la industria cada día se acopla a las “tendencias verdes”, la constante renovación de dispositivos incrementa la presencia de desechos y que, por tanto, contamina. En tal sentido, un usuario inteligente deberá establecer lo que podemos denominar su propia política de renovación: actualizarse, pero a su debido tiempo; entregar la computadora o equipo que ya no utilice a quien sepa que puede serle útil y, en caso de desecharlo, hacerlo a través de los canales indicados y mediante una correcta separación de los residuos.

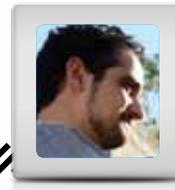
En conclusión: Ni Google es un monstruo contaminante, ni tampoco estamos aniquilando el medio ambiente cuando enviamos un correo electrónico. En cambio, estos estudios son importantes en la medida que despierten la propia conciencia como usuarios y amantes de la tecnología. A fin de cuentas, la abuela tenía razón: todo héroe comienza dando el ejemplo en casa.





REDES SOCIALES ALTERNATIVAS

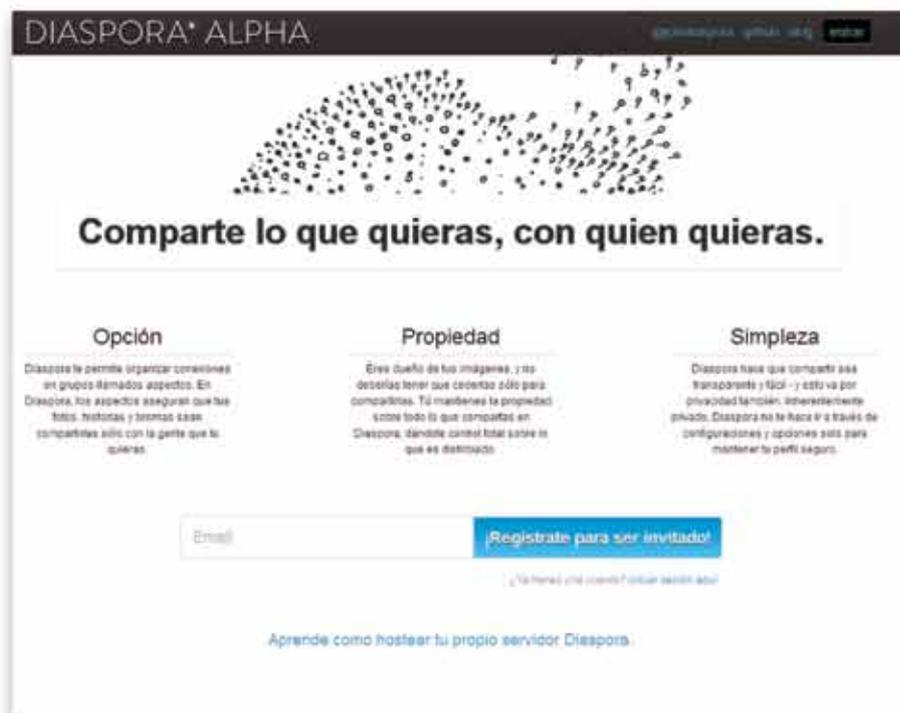




FACEBOOK ES LA RED SOCIAL

por excelencia hoy en día, quizás pronto lo sea Google+ por su inevitable parecido en todo sentido, aunque con algunas mejoras ya implementadas y otras tantas en camino. Pero muchos usuarios no están conformes con Facebook por diversos motivos: no es fácil dar de baja una cuenta en forma definitiva, los constantes cambios en la privacidad suelen dejar expuestos a los usuarios que prefieren un perfil bajo, los crecientes rumores sobre la venta o cesión de información personal a empresas privadas, etc. Estos factores negativos son los que ahuyentan a multitud de usuarios de redes sociales tan masivas hacia otras más amigables y no tan invasivas, aunque menos populares.

Otra causa de la existencia de redes sociales alternativas es que Facebook es demasiado general y superpoblado; ciertos usuarios se sienten más identificados en redes sociales específicas (por ejemplo, sobre comida gourmet o para los amantes de la tecnología), o se encuentran más cómodos en entornos virtuales alejados de los que frecuentan su tía abuela, su vecino o esos compañeros de la primaria que no vemos hace veinte años...



LADO B

Vayamos al grano y comencemos el recorrido por las redes sociales que no juegan en primera - quizás encuentren lo que sin saber estaban buscando.

DIASPORA

Esta red social nace como la antítesis de Facebook. Se trata de una red social en la que la prioridad es la privacidad y, como interesante agregado, es de código abierto; es decir, no debemos adaptarnos al diseño definido por la red social en sí, ya que podemos hacerle todo tipo de modificaciones a la interfaz gráfica (tal es así, que hasta podemos modi-

ficar Diaspora para crear nuestra propia red social). Por el momento está en período de prueba (más precisamente en fase alpha), es libre de publicidad y utiliza métodos de encriptación para conservar contenidos, de manera que no hay forma de que otros usuarios que no formen parte de nuestra lista de contactos puedan rastrear ni visualizar aquello para lo que no tienen permiso.
<http://joindiaspora.com/>

GLEEDEN

El lema de esta curiosa red social es 'La vida es demasiado corta, ten una aventura'. Claramente, esta comunidad invita a los usua-

REDES SOCIALES

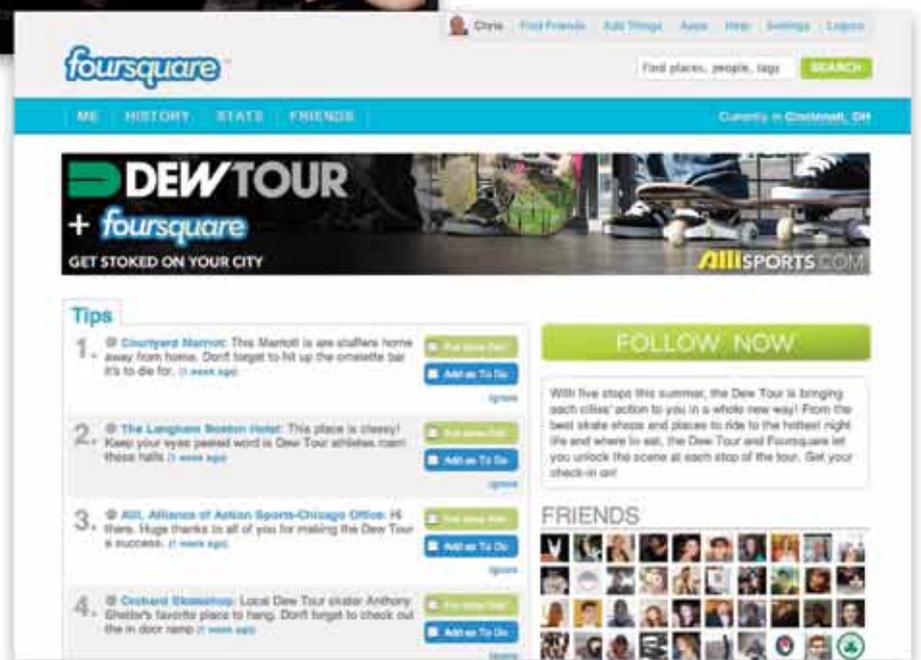


“Otro caso de la existencia de redes sociales alternativas es que Facebook es demasiado general y superpoblado; ciertos usuarios se sienten más identificados en redes sociales específicas.”

rios de Internet a la búsqueda de amantes o esporádicos affairs. Su actividad ha sido cuestionada desde distintos sectores por fomentar la infidelidad, sin embargo, esta original red social no para de crecer, a pesar de no ser gratuita para usuarios masculinos, ya que para acceder a funciones como mantener sesiones de chat o hacer obsequios a otros contactos es necesario adquirir créditos. De origen canadiense, Gleeden ya tiene su versión local en los países más importantes del viejo continente (cada una traducida al idioma correspondiente), y planea el desembarco en América latina, luego de haberlo hecho exitosamente en Australia y Estados Unidos.
<http://es.gleeden.com/>

QUORA

En Yahoo Answers llegué a leer barbaridades de todo tipo. No suele



ser un servicio online que tenga un buen respaldo a la hora de preguntar sobre cuestiones delicadas (anticoncepción, automedicación, aspectos sexuales, etc.). Es aquí donde ingresa Quora a escena; se trata de una red social o servicio on-

line donde sólo responden expertos en cada área. Los usuarios pueden opinar, votar y editar las respuestas más significantes, pero sólo eruditos con identidades verificadas tienen la palabra definitiva. Lamentablemente, se encuentra disponible sólo en



inglés, pero tal vez en el futuro logre expandirse a más idiomas.
<http://www.quora.com/>

FOURSQUARE

Foursquare es la red social por excelencia en materia de geo-localización. Gracias a la combinación de la web 2.0, los GPS y redes masivas como Twitter o Facebook, Foursquare recopila en su base de datos lugares públicos como pubs, restaurantes o museos. Cada usuario puede publicar dónde se encuentra en cada momento para que sus amigos conozcan sobre esos sitios, o bien, para que se unan directamente a nosotros. En el caso de que los contactos que quieran encontrarse con amigos en esos lugares pero no sepan cómo llegar, Foursquare brinda un mapa para que podamos contar con la dirección y el cómo llegar. Una innovadora idea, similar a Google Latitude, que usada con moderación (este tipo de sobre-exposición pública puede generar problemas) es un muy buen recurso para que boliches, cafeterías o teatros se den a conocer.
<http://foursquare.com/>

MISO

Así como existe Foursquare para geo-localización, también existe una red social para películas y series. Los usuarios que quieran unirse a este servicio gratuito pueden hacer pública su actividad, al estilo de 'A



REDES SOCIALES



“Se trata de una red social en la que la prioridad es la privacidad y, como interesantísimo agregado, es de código abierto.”

punto de ver el nuevo capítulo de LIE TO ME'. Los usuarios que desconozcan esa serie de TV pueden clicar en su nombre para conocer más acerca de ella. Lo mismo ocurre con títulos de cine.
<http://gomiso.com/>

FOODSPOTTING

Y ya que mencionamos Miso para recomendar series y películas, no

podemos dejar afuera a Foodspotting, una red social no sólo para recomendar restaurantes, sino también platos o bebidas. La idea de Foodspotting es que si nos gusta lo que sea que estemos comiendo o bebiendo en una casa de comidas, le saquemos una foto y la subamos a la red social. Usada tanto por locales como por turistas, Foodspotting nos permite hacer búsquedas por lugar geográ-

fico (se basa en la tecnología de Google Maps), restaurante, plato o bebida. Luego, otros usuarios pueden votar y comentar las publicaciones. De esa forma, podemos ubicar más fácilmente cosas como por ejemplo: el mejor asado en Buenos Aires o la más sabrosa pasta en Berlín. Está disponible como aplicación para smartphones y como servicio online.
<http://www.foodspotting.com/>

XING

Conocida inicialmente como OpenBC, Xing es una red social similar a la reconocida LinkedIn, es decir, se trata de una red social para contactos profesionales. Xing es una poderosa red para búsqueda y oferta laboral, en la cual también participan empresas. Xing adquirió dos empresas similares, una de origen español y otra con base en Latinoamérica como forma de expandir su mercado hacia los hispanoparlantes. Sin embargo, LinkedIn creció tanto en los últimos años que hasta tiene base local en Argentina, y 34 millones de usuarios a nivel mundial. Por eso, en plan de hablar de redes sociales alternativas, recomendamos Xing que tiene una cuarta parte de esa cifra. <http://www.xing.com/>

HOOBING

Con casi tres años de vida, esta red social se centra en brindar ayuda a sus usuarios en la búsqueda de destinos turísticos, pero por sobre todas las cosas, de hotelería. Además de turistas, se pueden registrar hoteles para ofrecer sus servicios, costos, disponibilidad, ofertas y promociones. <http://www.hoobing.com/>

SOCIALGO

Si la red social que buscamos no

existe, a no preocuparse... SocialGo es un servicio gratuito para crear nuestra propia red social - incluso brinda la posibilidad de monetizarla. Sólo nos resta buscar una buena excusa para crear una red social, esperar que los usuarios se sumen y listo. Usuarios de todo el mundo ya han creado cientos de redes sociales gracias a SocialGo, sobre los temas más diversos (moda, política, videojuegos, etc.). <http://www.socialgo.com/>

TODO EN UNO

Aquellos usuarios que utilicen múltiples redes sociales en forma simultánea, reniegan contra el hecho de tener que publicar el

mismo contenido en cada uno de esos servicios, pasando por todos ellos para postear, por ejemplo, sus novedades. Afortunadamente, existe un servicio online gratuito llamado HelloTXT con el cual podemos conectar todas nuestras demás cuentas y publicar contenido una vez para que impacte en todas con un solo clic. Las redes sociales soportadas, por el momento son: Facebook (múltiples cuentas y páginas), Twitter (múltiples cuentas), MySpace, FriendFeed, Jaiku, Peoplesound, LinkedIn, Yammer y Flickr, entre otras. Está disponible para Android y para iOS (iPhone, iPad y iPod Touch). <http://www.hellotxt.com/>

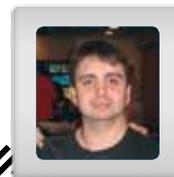


COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

OTRO MES DIFÍCIL pasamos los fans del mundo del software libre. Primero, hubo retrasos de la nueva línea del kernel Linux 3.0, algo que se terminó solucionando el mismo mes en que se comunicó la demo. Por otro lado, el señor Linus Torvalds nos sorprendió con una de sus clásicas declaraciones, esta vez dando un duro golpe a GNOME 30. Lo comparó con LXDE, al que considera superior según su experiencia. También hubo críticas hacia Android, en base a su desarrollo basado en Software Libre. Está cuestionado por ser el sistema más cerrado dentro de los más abiertos, según el informe de la consultora VisionMobile. De cual-

quier manera, en algunos blogs al informe lo trataron de forma capciosa, hasta comparándolo con sistemas operativos móviles completamente cerrados (al fin de cuentas está basado en el Kernel Linux). Después, hubo una fuerte campaña contra Gmail y Docs de parte de Microsoft, siguiendo con sus continuos ataques hacia Google en general. Nos encontramos con empresas como Apple, Oracle y hasta Microsoft, quienes demandan a Google por el desarrollo de Android, cada uno por diferentes temas relacionados a patentes, escondiendo un claro ataque a un contrincante con mucho más espalda en sistemas móviles.

También hubo algunos anuncios, como el de Mozilla y su “Sistema Operativo Móvil,” la versión KDE 4.7 y, por último, la extensión del convenio firmado por Microsoft y Novell. Como habrán visto, este es un panorama completo de lo que fue sucediendo este mes en relación al software libre - open source y GNU/Linux. Y, para cerrar la columna, al final de la misma encontrarán una mini-sección en donde cada mes recomendaré tres aplicaciones basadas en software libre, que podrán utilizar para reemplazar mucho del software privativo que seguramente utilizan en sus PCs.



A LINUS TORVALDS NO LE GUSTA GNOME

Linus Torvalds, el inventor del kernel Linux, una vez más muestra su descontento hacia GNOME. Esta vez, con su versión 3. Y, además, arremete diciendo que hasta Xfce es mejor y más fácil de usar. Algunas de sus declaraciones, realizadas a los desarrolladores de Fedora, quienes realizaron algunos cambios oportunos en el kernel, fueron: “Mientras están con eso [hablando específicamente de las actualizaciones del kernel], ¿podrían también desarrollar un fork de gnome y dar soporte a un entorno GNOME 2? Quiero mis viejas interfaces de vuelta. Aún no me he encontrado con nadie al que le guste ese horroroso escritorio que es GNOME 3 . Evidentemente, no está muy conforme con GNOME y su línea. Recordemos que tampoco lo está con Unity. Pero, bueno, habrá que tener paciencia y avanzar en el desarrollo para poder satisfacer a la gran cantidad de usuarios de GNOME.



MICROSOFT UTILIZA SERVIDORES LINUX PARA SUS SERVICIOS

Si bien ya conocíamos que Microsoft utilizaba servidores bajo plataforma Linux para los upgrades, no lo habíamos podido registrar hasta ahora (por lo menos, nosotros). Lo cierto es que Microsoft, así como tantas otras empresas, utiliza servicios de terceros para brindar sus soluciones a lo largo del mundo. Y, en este caso puntual, nos encontramos que tiene contratados los servicios de Akamai para search.microsoft.com, download.microsoft.com y microsofttranslator.com. Akamai utiliza la plataforma Linux para sus servers. Y, como es sabido, la gran mayoría de servidores corren bajo plataforma Linux por varios motivos; los más importantes son la gran seguridad, la estabilidad y la escalabilidad.



MICROSOFT CRITICA FUERTEMENTE A GMAIL POR SU PRIVACIDAD

Microsoft realizó un video muy directo, donde el protagonista es una especie de “Gmail Man”, evidentemente encarnado en el sistema de correo electrónico de Google, revisando los mails de sus usuarios. Y todo con motivo de una campaña donde se impulsa la suite Office 365, que la empresa propone como alternativa a las soluciones de Google. Compartimos el video, para que ustedes mismos saquen sus propias conclusiones. <http://www.youtube.com/watch?v=OrkAuwaoFGg>



EL CEO DE SUN APROBÓ EL USO DEL CÓDIGO DE JAVA EN ANDROID

Si bien no es oficial, se puede leer desde un blog oficial de la Ex SUN (año 2007), cómo de forma específica quien fuera CEO brindaba el visto bueno al sistema operativo de Google.

Jonathan Schwartz publicaba sus “más sinceras felicitaciones a Google por el anuncio de su nueva plataforma móvil Java/Linux, Android. ¡Felicidades!,” rematando, “Hoy es un día increíble para la comunidad de código abierto y un apoyo masivo a dos de las comunidades más prolíficas de la industria del software libre, Java y Linux”. Como se imaginarán, el blog desapareció con la simple razón de poder obviar las pruebas. Estas declaraciones son un punto muy importante para dar vuelta la demanda que Oracle le inició a Google por la utilización de Java en Android.

Veremos cómo avanza la demanda, ya que el mismo Schwartz podría ser llamado a declarar por la jueza Donna Ryu de la Corte del Distrito Norte de California quien, a su vez, llamó a Larry Page (actual CEO de Google) por este motivo.

Fuente: Engadget



LISTA PARA LA DESCARGA KDE 4-7

El equipo de KDE anunció la disponibilidad de su versión final de KDE Software Compilation 4.7. Dicha actualización era muy esperada entre los usuarios de este popular entorno gráfico (bajo plataforma Linux), el cual incluye grandes cambios.

Dentro de los features encontramos: gestor de ventanas Kwin soportará OpenGL-ES 2.0; mejoras en la interfaz de dolphin; KDM integrado por un gestor de arranque Grub2; Marble contiene soporte sin conexión para la búsqueda en el mapa mundial 3D; nuevo sistema de sombras para Kwin; actualizaciones de Kmail, DigiKam, Kontact 2, digiKam SC 2.0, Marble, Gwenview, todas a su versión 2.0; cuenta con nuevo set de iconos Oxygen, muchos bugs corregidos y un sinfín de utilidades dispuestos en este maravilloso entorno gráfico.

UBUNTU ONE AUMENTA EL ESPACIO GRATUITO A 5GB

Excelente noticia para los usuarios de Ubuntu. Los usuarios de esta distro podrán compartir desde la nube 5GB de almacenamiento para las cuentas gratuitas. Es decir, de 2GB que teníamos aumentaron a 5GB. Y todo, al parecer, es porque la nube de Canonical ha llegado al millón de usuarios.

Y, además, se anunció el cambio de plan del servicio Ubuntu One Music Streaming para equipos móviles (iPhone y Android), que permite contratar el servicio hasta los 20GB por 4 dólares.

MOZILLA TRABAJA EN LA CREACIÓN DE UN SISTEMA OPERATIVO MÓVIL

Se llamaría Boot To Gecko y estaría orientado, como se imaginarán, a equipos móviles y tabletas. Su único objetivo es desplazar las tecnologías propietarias, reemplazándolas por tecnologías abiertas que puedan igualar las capacidades de las aplicaciones nativas incluidas en iOS, Android o Windows Phone. Sin lugar a dudas, una ardua tarea comenzó la gente de Mozilla, pero se trata de una gran causa y un gran proyecto.

Comentario aclaratorio de Guillermo Movia, integrante de Mozilla Hispano

El proyecto, que aún está en sus inicios, tiene como objetivo posibilitar el uso de aplicaciones web con tecnologías abiertas y libres, no sólo en dispositivos móviles (aunque, obviamente, hay un interés grande en este tipo de equipos).

Este sistema se desarrollará de forma abierta y se convertirá en estándares las partes necesarias. Como bien dice en el wiki, el objetivo no es un FirefoxOS, sino armar las bases para que existan aplicaciones que funcionen con estándares y puedan acceder a los periféricos de un equipo (como la cámara de video, el micrófono, etc.) y de esta forma permitir un sistema libre basado en la web.



MICROSOFT Y SUSE EXTIENDEN SU ALIANZA

El acuerdo entre Microsoft y SUSE está vigente desde hace cinco años, y con la extensión del mismo habría continuidad hasta el 1ro. de enero de 2016. Y todo ello gracias a que Attachmate decidió renovar dicho acuerdo.

Los términos del pacto entre ambas compañías implican, como primera medida, que Microsoft compre certificados de SUSE Linux Enterprise por un valor de 100 millones de dólares. Y, además, permitirá que los clientes de Microsoft, al utilizar versiones enterprise de SUSE, puedan acceder a servicios de suscripción beneficiando a SUSE. Todo un embrollo legal de por medio.



SOFTWARE LIBRE RECOMENDADO

Aplicaciones de código abierto para reemplazar otras privativas en tu PC.

AMSN (MENSAJERO)

aMSN es un clon de código abierto (software libre) del MSN Messenger, con características como: Mensajería fuera de línea; Clips de voz; Integración con Imágenes de usuario; Emoticones personalizados; Soporte para varios idiomas; Soporte para Webcam de forma automática; Iniciar varias sesiones al mismo tiempo; Alarma para eventos; Soporte para conferencias (Chats en grupo) y muchas más opciones.

Además, se puede utilizar en Windows o en Linux sin ningún tipo de problemas.

Ventajas: Es multiplataforma; en muchas oportunidades cuando el cliente de MSN oficial no funciona, sí lo hace aMSN.

Desventajas: Si bien tiene una apariencia similar al mensajero de Microsoft, lejos está de su cuidada estética.

Se descarga desde: <http://www.amsn-project.net/>



FIRESTARTER (FIREWALL)

Firestarter es una aplicación que permite realizar el filtrado de paquetes que ingresa a un equipo con GNU/Linux. Tiene una interfaz por demás agradable, simple y de fácil entendimiento para cualquier usuario no experto.

En ella podrás configurar no sólo filtrado de puertos, sino también redireccionado de puertos a otros equipos de tu misma red. Y, como adicional, cuenta con la opción de realizar, con un solo clic, un proxy transparente basado en NAT.

Ventaja: Su simple configuración y sus opciones por defecto brindan una excelente seguridad para un desktop o servidor sin conocimientos previos.

Desventaja: No en todas las distribuciones se encuentra disponible para la instalación.

Se descarga desde: <http://www.fs-security.com/>

BLENDER (CREADOR DE CONTENIDO EN 3D)

Blender es, sin lugar a dudas, la mejor aplicación para el arte en 3D. Y, además, se encuentra amparada en el software libre para su distribución. Con ella podrás modelar, animar y crear gráficos tridimensionales, al mejor estilo profesional. Brindando el mejor resultado que sólo se puede obtener con programas privativos.

Ventajas: La mayor ventaja es su disposición para trabajar de forma libre con cualquier proyecto 3D.

Desventaja: A diferencia de las opciones privativas, su interfaz no está del todo lograda para un usuario novato.

Se descarga desde: <http://www.blender.org/>



CALENDARIO GAMER: SEPTIEMBRE 2011

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

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

LOS MÁS ESPERADOS

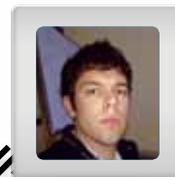
- Star Fox 64 3D (3DS): Seguramente la nueva generación de

jugadores (los pequeños lectores de DattaMagazine), no estarán informados sobre esta saga de Nintendo. Star Fox es un juego con el cual podremos pilotar diversas naves y disfrutar de muchas aventuras espaciales. Para esto nos pondremos en la piel de un grupo de animales (que ofician de pilotos) que nos brindarán toda su capacidad para responder al fuego enemigo. Esta versión de Star Fox se estrenó originalmente para la Nintendo 64 y ahora la podremos disfrutar en la nueva portátil de la empresa nipona.

- **Driver:** San Francisco (Xbox360,

PC, PS3, Wii): Los amantes de los videojuegos le debemos mucho a Rockstar, ya que mucho más allá de su exitosa saga GTA, fue una de las primeras empresas que nos ofreció total libertad de acción en un juego. Por su parte, Driver, ha seguido los pasos de GTA, ofreciéndonos una propuesta similar, pero en materia de conducción. Esta cuarta entrega del título se sitúa tiempo después que la tercera parte y promete grandes gráficos y la posibilidad de manejar los mejores bólidos de acero sin que tengamos problemas con la ley.

- **Warhammer 40000 Space**



Marine (Xbox 360, PS3, PC): Muchos de ustedes deben estar pensando en este título como una nueva entrega de los populares juegos de estrategia de la serie Warhammer. Error, amigos. Parece que la franquicia está tomando nuevos rumbos, es por eso que en esta oportunidad, Space Marine es un título de acción en tercera persona. El juego contará con 15 tipos de armas y mucho combate cuerpo a cuerpo.

- **The Monkey Island Special Edition Collection** (Xbox360, PS3, PC): Amamos a Monkey Island, y no es para menos, se trata del

padre de las aventuras gráficas. En esta ocasión, LucasArts, nos trae una excelente noticia para los fanáticos, ya que esta entrega es una reedición de los títulos The Secret of Monkey Island: Special Edition y Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge. En realidad, la novedad es que los mismos fueron readaptados a nuestra época, por lo que podremos disfrutar de ambos juegos en calidad HD.

- **Mortal Kombat Arcade Collection** (Xbox 360, PS3, PC): Parece que hay pocas ideas este mes en la industria Gamer y las empresas nos llenan de reediciones. En esta

oportunidad, se trata de una colección especial del famoso juego de lucha que incluye las versiones originales de Mortal Kombat, Mortal Kombat 2 y Ultimate Mortal Kombat 3.

- **Fifa 12** (iPhone): Aunque su salida está destinada para todas las plataformas, en este número decidimos destacar la versión para el celular de Apple. Como es costumbre, para estas fechas EA renueva todas sus franquicias deportivas, y septiembre es el mes elegido para que Fifa 12 nos traiga el mejor fútbol para disfrutar en el iPhone.

REVIEW

**UNA PEQUEÑA OBRA DE ARTE "INDIE"
QUE SORPRENDE POR SU ESTÉTICA**

LIMBO: CUANDO MENOS ES MAS





ARNT JENSEN ES UN EXPERIMENTADO DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS DE ORIGEN DANÉS. HABIÉNDOSE DESEMPEÑADO EN IO INTERACTIVE, RESPONSABLE ENTRE OTROS TÍTULOS DE LA EXITOSA SAGA DE “HITMAN”, DEJÓ SU PUESTO EN ESTA COMPAÑÍA EN 2006 PARA FUNDAR JUNTO CON SU AMIGO DINO PATTI SU PROPIO ESTUDIO INDEPENDIENTE: PLAYDEAD. “LIMBO” ES EL PRIMER EMPRENDIMIENTO DE ESTA JOVEN EMPRESA. EN PRINCIPIO ERA UN PROYECTO QUE IBAN A ENCARAR AMBOS EN SOLEDAD, PERO PRONTO CRECIÓ HASTA REQUERIR UN EQUIPO DE OCHO PERSONAS ESTABLES MÁS OTRAS TANTAS COLABORANDO EN FORMA EXTERNA. EL IMPECABLE RESULTADO, QUE OSTENTA UN ORIGINAL ESTILO MINIMALISTA, FUE PUBLICADO EN 2010 PARA XBOX 360 Y PLAYSTATION 3. TRANSCURRIDO EL PERÍODO DE EXCLUSIVIDAD HABITUALMENTE REQUERIDO POR LOS FABRICANTES DE ESTAS CONSOLAS, HACE APENAS UNOS DÍAS LOS GAMERS DE PC TUVIMOS LA FORTUNA DE QUE ESTE APASIONANTE VIDEOJUEGO FUERA PUBLICADO PARA NUESTRA PLATAFORMA PREFERIDA. ENTRETENIDO, INNOVADOR Y ÚNICO SON ALGUNOS DE LOS ADJETIVOS QUE LE CABEN, Y QUE LO HAN HECHO MEREDEDOR DE VARIOS PREMIOS. VEAMOS LAS RAZONES QUE JUSTIFICAN LOS GALARDONES Y ELOGIOS QUE HA COSECHADO.

LA NO-HISTORIA

Limbo es uno de esos videojuegos cuyo nudo argumental está envuelto en un total misterio. Al comenzar el juego, no sabemos quién es el protagonista, de donde viene ni donde está. Mucho menos claro es el objetivo que debemos perseguir. Cuando comienza el juego, nuestro personaje, un niño de unos diez años, despierta en un lugar extraño. Los gráficos en blanco y negro -o mejor dicho, en una gama de grises- representan a la perfección un mundo casi de pesadilla, que recuerda al tono de algunas películas de animación creadas en la Europa Oriental de las décadas del 50-60. De nuestro héroe apenas si veremos su contorno dibujado claramente en un negro intenso contra un fondo ocasionalmente iluminado, aunque sus brillantes ojos nos ayudarán a encontrar su ubicación incluso en los ambientes más oscuros. Apenas comencemos a recorrer esta especie de “Limbo” en la que ha despertado nuestro personaje, quedará en evidencia que es un sitio decididamente hostil. Accidentes geográficos, trampas mortales, insectos gigantes y los ¿fantasmas? de otros niños intentarán acabar con la vida de nuestro protagonista en forma incesante. Para superarlos con éxito, muchas veces deberemos extremar nuestra habilidad con los controles, ya sea el teclado o el joystick; pero la mayoría de las veces, será cuestión

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Otro de los beneficios de este excelente título son sus bajísimos requerimientos del sistema para los tiempos que corren. La versión de PC se ejecuta sobre Sistema Operativo Windows XP o superior, y requiere de un procesador cuya frecuencia de trabajo sea no menor a 2 GHz. En cuanto a la memoria RAM, bastará con 512 Mb. Una vez instalado, ocupa en el disco rígido apenas 150 Mb (!). En cuanto a la tarjeta gráfica, cualquiera que soporte DirectX 9.0c por hardware y Shader Model 3.0 será suficiente, requisitos que inclusive cumplen algunos chips de video integrados al motherboard.

ARCADE
LIMBO

de observar cuidadosamente el entorno que nos rodea y las estructuras y objetos que se encuentran allí presentes, y agudizar el ingenio para completar los innumerables puzzles a los que se enfrentará el niño perdido.

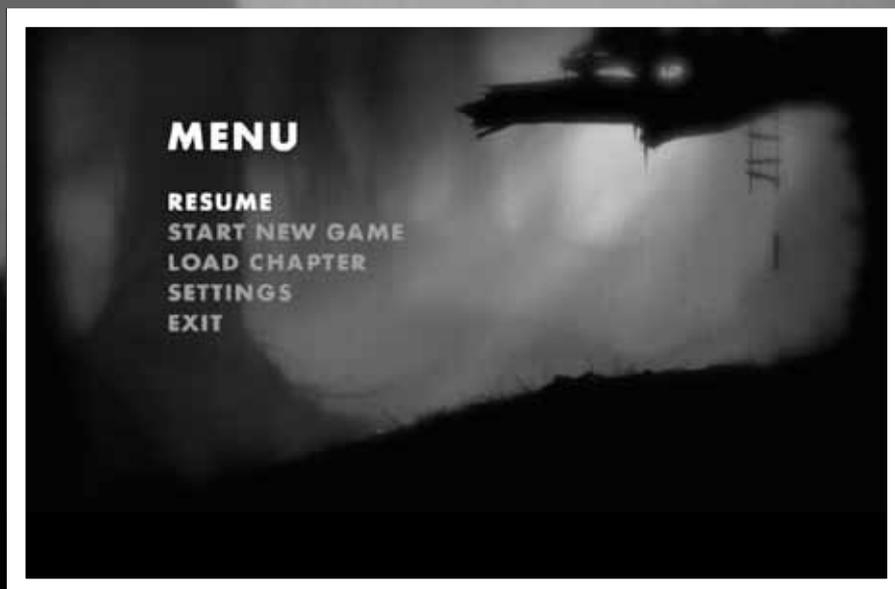
INFLUENCIAS

Podemos categorizar a este juego como integrante del género de plataformas 2D. La animación del personaje y la intuitiva forma de moverlo, caminando en distintas direcciones, trepando y saltando, recuerda incontestablemente a un título considerado fundacional en este género: el "Prince of Persia" original, una creación del programador norteamericano Jordan Mechner, que fue lanzado en 1989, iniciando una saga que todavía hoy sigue siendo explotada. Sin ir más lejos, desde estas mismas páginas hace pocos meses analizamos el entretenido "The Forgotten Sands", último capítulo de la serie. Ya que hablamos de posibles fuentes de inspiración de "Limbo", el enigmático aire del universo del juego y algunas de las extrañas criaturas que lo pueblan bien podrían estar

inspiradas en otro videojuego que siguió la línea del primer "Prince of Persia", que en su momento también fue elogiado por su ambientación única y su estética: el recordado "Out of This World", que se comercializó en algunos países con el nombre "Another World".

JUGABILIDAD

Como ya mencionamos, el niño-personaje protagonista es muy sencillo de manejar: apenas si contamos con las cuatro teclas de dirección, y una tecla adicional de "acción", que le permitirá manipular algunos objetos para poder ir resolviendo los diversos puzzles que nos iremos encontrando. Los primeros son fáciles de superar, particularmente para los jugadores con experiencia en el género, pero a medida que vayamos avanzando se irán complejizando, al punto de que en muchos casos el pobre niño perdido encontrará la muerte reiteradas veces hasta que demos con la solución correcta. En algunos de estos rompecabezas juegan un papel importante las leyes de la física, como la inercia o la gravedad. Los fanáticos de "Portal" y



“Portal 2” tendrán alguna ventaja sobre el resto de los gamers a la hora de enfrentarse con estos problemas puntuales. Afortunadamente, el juego está colmado de “checkpoints” en lugares estratégicamente elegidos, por lo cual además de ser innecesarias las opciones de grabar o recuperar el juego, no nos encontraremos rejugando irritantemente un punto que ya hayamos superado, pudiendo de esta forma dedicarnos exclusivamente a trabajar sobre el puzzle que nos esté “trabando” en ese momento. Volviendo al movimiento del personaje, nuestro niño perdido puede caminar, correr, saltar, subir o bajar escaleras, trepar por sogas, cadenas, tuberías, y mover estructuras para poder acceder a lugares que de otro modo le estarían vedados. Puede soportar caídas desde alturas relativamente importantes, aunque si cae desde un lugar demasiado elevado, encontrará automáticamente la muerte. Ocasionalmente nuestro

héroe será infectado por una suerte de “parásito” cerebral, que lo obligará a desplazarse en un único sentido; al exponer a este maldito gusano a una fuente de luz, quedará lo suficientemente atontado como para permitirnos cambiar el rumbo temporalmente, alternando entre las dos direcciones posibles hasta dar con una suerte de “tentáculos” que penden de los techos y deglutirán al indeseable parásito, liberándonos de su influencia y permitiéndonos nuevamente dirigirnos adonde nos plazca.

GRÁFICOS Y SONIDO

El hecho de haber optado por un estilo gráfico casi monocromático, ya que el juego entero está realizado en una escala de grises, determina un resultado final realmente sorprendente. Además de realzar el excelente trabajo hecho con el manejo de luces, sombras y partículas, contribuye a crear una ambientación logradísima, que mantiene nuestra expectativa

“Los gráficos en blanco y negro -o mejor dicho, en una gama de grises- representan a lo perfección un mundo casi de pesadilla, que recuerda al tono de algunas películas de animación creados en la Europa Oriental de las décadas del 50-60.”

“Habiendo visto en los últimos tiempos muchos títulos entretenidos, pero absolutamente remonidos y exentos de originalidad, tanto desde el punto de vista argumental como desde lo estético, “Limbo” es una boconada de aire fresco.”

e interés a lo largo de las pocas horas que requiere completar el juego. Esta elección estética ayuda también a integrar con una continuidad impecable locaciones muy disímiles entre sí: un bosque brumoso, un pantano fétido, una ciudad abandonada, las entrañas de lo que parece ser una antigua fábrica metalúrgica. Los puzzles en cada una de estas locaciones están directamente relacionados con estos lugares. En los bosques seremos perseguidos por arañas gigantes, en el pantano tendremos que buscar la forma de cruzarlo sin ahogarnos (como muchos niños pequeños, nuestro gurrumín no puede nadar), en la fundición evitar peligrosos pisos electrificados y gigantescos pistones o engranajes que nos aplastarían en un santiamén, y así sucesivamente. En cuanto al aspecto sonoro, el juego carece por completo de música, en otra decisión de diseño tan original como acertada, ya que esto, sumado a los excelentes efectos sonoros, contribuye en gran manera a lograr un ambiente de tensión constante, y también

a dar una mayor sensación de inmersión. Jugar a “Limbo” en una habitación oscura y con auriculares es realmente una experiencia muy especial, que vale la pena atravesar.

REPERCUSIÓN Y PREMIOS

Habiendo visto en los últimos tiempos muchos títulos entretenidos, pero absolutamente remonidos y exentos de originalidad, tanto desde el punto de vista argumental como desde lo estético, “Limbo” es una bocanada de aire fresco. Mientras los grandes estudios siguen apostando a fórmulas ya probadas y que les aseguren el éxito comercial, tomando pocos o ningún riesgo, un pequeño estudio independiente como Playdead les ha demostrado que sí es posible aplicar innovación y talento para hacer algo distinto y original, y que además sea redituable económicamente. “Limbo” recaudó durante 2010 a través del punto de venta en línea oficial de Xbox 360 (Xbox Live Arcade) suficiente dinero en ventas como para generar más de siete millones de dólares de ganancia



neta. Esta pequeña joyita no sólo se alzó con un interesante triunfo económico, sino que cosechó incontables elogios entre crítica especializada y público, además de alzarse con un enorme número de premios y nominaciones. Algunos de los premios que obtuvo son: a la “Excelencia Técnica” y “Excelencia en Artes Visuales” en el Festival de Juegos Independientes de 2010; “Juego del Año”, “Mejor Juego Independiente” y “Mejores Artes Visuales” en el Paris Game Show de 2010, y también “Mejor Juego Independiente” en el 2010 Spike Video Game Awards. Pero probablemente lo más importante para sus desarrolladores sea haber obtenido el reconocimiento de sus pares, ya que en el 11th Annual Game Developers Choice Awards, donde los miembros de la industria premian el trabajo de sus integrantes, obtuvo la mayor cantidad de nominaciones (siete) y finalmente se llevó el galardón a “Mejores Artes Visuales”.

CONCLUSIONES

Nos encontramos en presencia

de uno de esos juegos en donde en lugar de profundizar en el análisis, no podemos decir mucho más que “adquiéranlo cuanto antes”. Siempre es un placer poder recomendar un título de alto nivel, pero aún lo es más cuando es fruto del esfuerzo y talento de un grupo reducido de personas, que no cuenta detrás con el apoyo y los millones de los gigantes de este mercado. Como si esto fuera poco, además de ser innovador, de una gran belleza desde el punto de vista visual y entretenido de jugar, ofrece una de las mejores relaciones “precio por valor” del mercado, y demanda bajísimos requerimientos al sistema en el que va a instalarse. Esto posibilita que una gran cantidad de aficionados puedan disfrutarlo, sin necesidad de invertir miles de dólares en una poderosa computadora de última generación. No caben dudas de que el debut de Playdead en esta industria no podría ser mejor, y esperamos ansiosamente su próxima producción.

PUNTAJE FINAL:

94

LO BUENO:

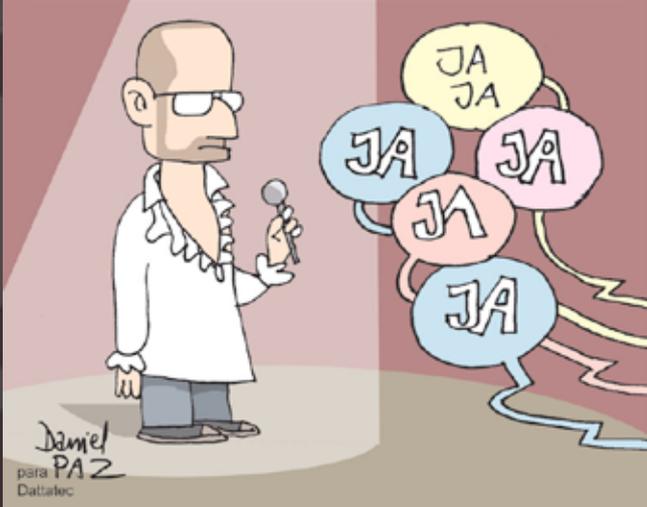
Estética bella y original. Puzzles ingeniosos. Altamente entretenido y adictivo.

LO MALO:

Duración breve. Final abierto, que puede resultar inconsistente a algunos jugadores.



2016. EE. UU. Google compra la última compañía de telefonía e internet que quedaba y empieza a comprar cosas al pedo. Por ejemplo, compra la polera negra de Steve Jobs y lo obliga por contrato a usar camisas de pirata



Daniel PAZ para Dattatec

El "efecto Google" hace que la gente cada vez use menos la memoria



Daniel PAZ para Dattatec

Luego de un desengaño amoroso, Melina se pasa al Lado Oscuro de Powerpoint. Deja de mandar presentaciones con gatitos, arcoiris y frases de Paulo Cohelo y empieza a mandar pronósticos apocalípticos de Lilita Carrió con música de Evanescence



Daniel PAZ para Dattatec

Investigaciones recientes demuestran que Biolcati siempre se las agarró con las nuevas tecnologías. Aquí lo vemos en 1973 quejándose del triunfo electoral de Cámpora



Daniel PAZ para Dattatec

Daniel PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$45
al año



• com

www.tenetudominio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

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

+ CLIENTES

+ EFICACIA

+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462