



NOV. 2011
AÑO 4

DATTA MAG

DATTA
MAGAZINE
.COM

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

NETFLIX

NETFLIX:
LO QUE QUIERAS,
CUANDO
QUIERAS

EL REVOLUCIONARIO SERVICIO
DE REPRODUCCIÓN AL INSTANTE DESEMBARCÓ
EN ARGENTINA CON UN AMPLIO CATÁLOGO
DE PELÍCULAS Y SERIES DE TV.

IHOLA, METRO!
TESTAMOS WINDOWS 8
DEVELOPERS PREVIEW

LA WII EN TU PC:
TE PRESENTAMOS
EL EMULADOR DOLPHIN

SU MAN- RIO

06 LO
ULTIMO

14 WINDOWS 8
CADA
VEZ MAS
CERCA

24 KINDLE FIRE,
LO NUEVO
DE AMAZON

30 TECNO
GADGETS

34 LOS JEFES
CONTRA
FACEBOOK

40 DICCIONARIO
DE MEMES

44 NETFLIX
LLEGA A
LA ARGENTI-
NA

50 COMO
SE COMPLE-
MENTAN
LAS NOTICIAS

54 DOLPHIN:
JUGANDO JUE-
GOS DE Wii
EN LA PC

60 SAN LUIS
DIGITAL
UNA FERIA DIFE-
RENTE

64 EL ORIGEN DE LOS
NOMBRES DE
LAS EMPRESAS
TECNOLOGICAS

70 COLUMNA
MENSUAL
DE SOFTWARE
LIBRE Y GNU/LINUX

74 DNTN TIPS

78 CALENDARIO
GRAMMAR

82 DEND ISLAND
PLAYA,
SOL...Y ZOMBIES

86 HUMOR

STAFF

DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN
Débora Orué

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

HUMOR
Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD
www.americanbread.net

COMERCIALIZACIÓN
DATTATEC.COM SRL
Córdoba 3753, Rosario, Santa fe
www.dattatec.com

REDACCIÓN
lectores@dattamagazine.com

DATOS DE CONTACTO
Dirección comercial:
publicidad@dattamagazine.com

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

■ / EDITORIAL

UNO
QUE
PENSAN EN
DIS-
TINTO ●





Se fue Steve Jobs. Admirado por muchos, resistido por otros tantos. Imposible serle indiferente al hombre que definió la industria móvil como la conocemos hoy en día y convirtió a su empresa en la tecnológica con mayor valor de mercado en Wall Street.

Jobs era dueño de un carácter difícil. El empresario argentino Martín Varsavsky relató así su encuentro cara a cara con el co-fundador de Apple en marzo de este año: "me pareció una persona de una agresividad innecesaria, con capacidad para el maltrato, arrogante, negocia de una manera intransigente, como si no tuviera la mitad del éxito que tiene."

Sus empleados, que de por sí no pueden hablar con la prensa por orden de la compañía, off the record siempre acercaron opiniones similares a la de Varsavsky. Tampoco se puede pasar por alto que Foxconn, la empresa asiática que fabrica los iPhones y iPads para Apple, tuvo que rever sus políticas de recursos humanos después que un empleado se quitara la vida luego de extravíar un prototipo del iPhone 4 en 2009, hecho que llevó al análisis sobre los exigentes acuerdos de confidencialidad que pesan sobre el personal ligado directa o indirectamente a Apple.

¿Por qué, entonces, un hombre tan cuestionado recibió tanto espacio en los medios de comunicación de todo el mundo al conocerse la noticia de su deceso? ¿Por qué tantos usuarios de Apple salieron a la calle a llorarlo? "Aunque el mundo no necesita su personalidad (y él mismo tendría que tratar de moderarse), el mundo sí necesita su creatividad ilimitada, su capacidad de transformar una idea en un producto," escribía Varsavsky reexionando sobre su imborrable reunión de 90 minutos con Jobs.

Los productos de Apple, elitistas, cerrados, de la mano de Steve Jobs siempre marcaron tendencia. La compu-

tadora personal no sería lo que es sin su Apple II y su Macintosh. El diseño de los reproductores mp3/mp4 cambió para siempre después del iPod. Los teléfonos táctiles no serían lo que son sin el iPhone. Los smartphones no tendrían tiendas de aplicaciones si no fuera por la Apple App Store. Nadie se hubiera animado a sacar una computadora en forma de tableta si Apple no presentaba antes su iPad.

Steve Jobs fue un vendedor único, un estratega del marketing venerado. Su conanza ciega en sus ideas lo llevó a chocar con muchos colegas, incluso dentro de su empresa (de donde lo terminaron echando en 1985, y pasarían 12 años hasta que pudiera volver). Poco amigo de escuchar a sus clientes, Jobs estaba convencido de que si un producto era lo suficientemente atractivo, se iba a vender. "La mayoría de las veces, la gente no sabe lo que quiere hasta que se lo mostrás," dice una de sus frases célebres.

Imposible ignorar la huella de Steve Jobs en los dispositivos tecnológicos que nos rodean - los creados por Apple y los creados por sus rivales directos. Por eso Steve Jobs es y será recordado. Porque las computadoras que imaginó (en nuestros escritorios, en nuestros bolsillos, en nuestros bolsos), están entre nosotros, incluso de los que jamás compramos productos de Apple.

Los que están lo suficientemente locos como para pensar que pueden cambiar el mundo, son los que lo terminan cambiando," decía aquel famoso y genial comercial televisivo de Apple del 97 con el slogan "Think Dierent" (Pensá Distinto). Perfectamente aplicable al hombre controvertido que perdió una larga batalla contra el cáncer, a los 56 años, el pasado 5 de octubre, dejándonos un legado tecnológico memorable.

LO ULTIMO

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

LA VIDA EN LA NUBE

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

¡/! ¡HASTA SIEMPRE, STEVE!

Steve Jobs fue, ciertamente, un personaje polémico. Amado y odiado por igual cantidad de usuarios y popes de la tecnología, su muerte no le resultó indiferente a (casi) nadie. Co-fundador de **Apple** con Steve Wozniak, fue echado de su propia compañía. Y fundó otra, **Next**, que vendió cuando recuperó el control de su primer amor. Jobs renovó Apple y supo llevarla nuevamente a los primeros puestos cuando creó la recordada línea **iMac**, cuyo diseño ovoide cautivó a una generación entera de diseñadores gráficos.



Desde el momento de su muerte y durante las siguientes 48 horas, la página principal de Apple recordó a su máximo mentor.

El día de su muerte, el **5 de octubre**, las redes sociales colapsaron e hicieron circular una cantidad inmensa de información sobre el inventor del **iPhone**, el **iPad** y los **iPod**. En Argentina, durante el primer minuto en el que se supo que Steve había muerto circularon **2.000 tuits** de todo tipo desde las cuentas de usuarios que no podían creer la información que recibían.

En **DattaMagazine** nos sumamos a los saludos de **Mark Zuckerberg**, **Bill Gates**, **Sergey Brin** y **Larry Page** para la gran familia de Apple. ¡Hasta siempre, Mr. Jobs!

STREAMING

Más y más servicios de streaming para América Latina

El desembarco de **Netflix** en la región activó el lento corrimiento de los consumidores latinoamericanos a la **televisión IP**. Con ella podemos consumir cualquier película y cualquier serie -además de cualquier programa- de cualquier productora del mundo que el catálogo de nuestro servicio ofrezca. Por supuesto, esto requiere **conexión a internet** y un televisor o un receptor compatible con **Wi-Fi** o **Ethernet**. Si disponemos de uno, podemos probar gratis durante un mes **Netflix**, cuyas promociones están disponibles en www.netflix.com.ar.

Las compañías de telecomunicaciones, claro, no están dispuestas a quedarse fuera del negocio. **Telefónica** ya lanzó en la región **On video** (www.telefonica.com.ar/onvideo), un servicio de streaming que cuesta -como todos los de su clase- **AR\$39.99** mensuales. El servicio funciona asociado a **Speedy** y sólo soporta conexiones Wi-Fi.

Telecom, por su parte, presentó en Argentina **Arnet Play**, un servicio accesorio al de banda ancha que funciona de manera similar a como lo hacen los demás de su clase. Play ofrece por el momento valor agregado extra, ya que brinda desde el principio acceso a plataformas de **juego en línea** y estrenos que todavía están en cine.

Todos los servicios ofrecen amplias opciones de configuración, y permiten segmentar canales según el usuario que acceda al televisor. Así, podremos con facilidad evitar que nuestros hijos accedan a material inapropiado.



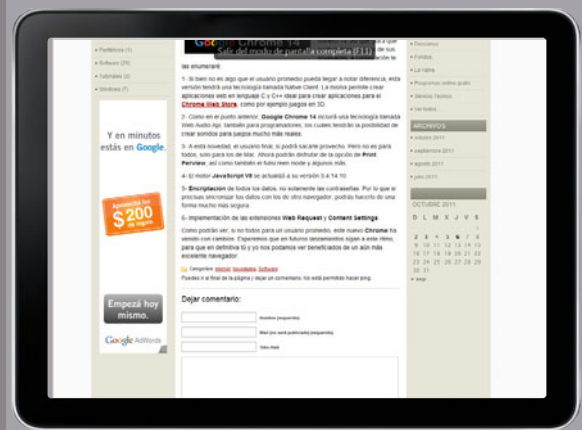
Los servicios de televisión IP funcionan particularmente bien cuando los combinamos con servicios de banda ancha de más de 3Mb y televisores enormes.

OTRO CHROME, Y VAN...

No está claro por qué versión irá el navegador web de **Google, Chrome**, para cuando estén leyendo estas líneas. Sin embargo, lo cierto es que en su arrolladora carrera por la novedad la empresa acaba de lanzar la versión **14**, que tiene como principal novedad una que es invisible a los ojos de los usuarios. Hablamos del soporte para la tecnología **Native Client**, que facilita el desarrollo para aplicaciones compatibles con **Chrome Web Store**. Otra de las grandes novedades también invisibles para los usuarios finales es la **Web Audio API**, una interface de programación que permitirá crear sonidos avanzados para juegos y aplicaciones en línea.

Por el lado de las que serán aprovechadas por quienes navegan con Chrome, las novedades también son varias. Aunque, en principio, no tan importantes. El motor **Java V8** se ha actualizado, así como también el **Modo Pantalla Completa** (que se activa con **[F11]**) y la página de previsualización de impresión rápida con **Google Cloud Print**. En nuestra experiencia, el selector de **color y blanco/negro** jamás funcionó.

Por último, la sincronización de cuentas entre navegadores ahora es completamente encriptada, y ya no es la contraseña lo único que cuenta con un nivel de protección superior. Además, las extensiones **Web Request y Content Settings** han sido incluidas como nativas.



El nuevo Modo Pantalla Completa recuerda mucho a la herramienta Lector de Safari.

FACEBOOK RENOVADO

Google+ todavía no es una red social de uso masivo, y por lo que hemos visto hasta ahora no parece que vaya a intentar quitarle el liderazgo a **Facebook** en cuestiones personales, o siquiera a disputárselo. Sin embargo, es evidente que son muchas las herramientas de Plus que pueden competir con las disponibles en Facebook, y es por eso que la red de Mark Zuckerberg está preparando una interfaz completamente **renovada** que diferenciará mucho la estructura de Facebook de la de Plus.

Timeline es el nombre del nuevo proyecto, que ya está disponible para todos los desarrolladores y varios usuarios seleccionados. Podremos ver avances -y registrarnos para poder usarlo cuanto antes- en <http://www.facebook.com/about/timeline>: allí notaremos rápidamente cómo cambiarán las cosas cuando la migración sea completada. Y cómo la novedad apunta a construir una historia personal en línea, algo en lo que Google+ no está interesada en participar.



Timeline será conocida como "Biografía" en los países de habla hispana.

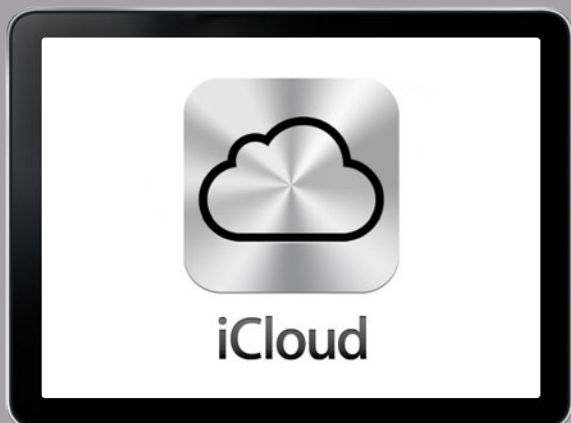
ACCE- SO DIREC- TO

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

INSTALAR IOS5

iOS5, el nuevo sistema operativo para ultraportátiles de Apple, está disponible desde el **14 de octubre** para que todos los felices poseedores de dispositivos compatibles puedan instalarlo. Es compatible con **iPhone 3GS y superiores, iPod Touch de tercera generación y superiores y toda la línea iPad**, y la pertinencia de su instalación está fuera de duda. No sólo incluye más de **200** novedades en muchos casos imperdibles, sino que además incluye herramientas de retoque fotográfico y nuevas funcionalidades para la cámara -incluso en equipos de **foco fijo**- que merecen toda nuestra atención. El nuevo **Centro de notificaciones** es motivo suficiente para la actualización, ya que recaba en un único lugar todas las novedades de mensajería y redes sociales. El dato no es menor: **iOS5 integra Twitter** al sistema operativo, lo cual hace que las novedades sean muchas y constantes.

Para instalar **iOS5** debemos, quizás por última vez, conectar nuestro dispositivo a la PC y esperar a que se nos informe de la disponibilidad de la actualización. Tan pronto como esto ocurra seguiremos las instrucciones en pantalla (hay diferencias mínimas según el equipo que estemos utilizando) y en algunos minutos todo estará listo. Una vez que contemos con **iOS5** podremos prescindir del equipo de escritorio: el nuevo sistema operativo se presenta como **PC Free** y en conjunto con **iCloud** hace que todo nuestro contenido esté en la nube, lo cual nos resuelve cualquier necesidad de sincronización más allá de la instalación inicial de **iCloud** en todos los dispositivos que utilicemos.



iCloud es la nueva Nube de Apple que nos permite sincronizar cualquier tipo de contenido en todos los dispositivos. La música y el video se sincronizan directamente de las tiendas en línea, lo que nos ahorra la subida de datos.

DISEÑO ASISTIDO POR COMPUTADORA GRATUITO Y MUY PODEROSO

DraftSight (<http://www.3ds.com/products/draft-sight/overview/>) es un programa de **diseño asistido por computadora** (CAD), perfectamente compatible con **AutoCAD**, que nos permitirá crear, editar y visualizar archivos **DWG** (es decir, compatibles con AutoCAD) sin gastar un solo centavo.

El dato no es menor: el producto de Autodesk es **costosísimo** y tal vez por esta razón encabeza el **top 5** de las aplicaciones más ilegalmente reproducidas anualmente. La aparición de una alternativa como DraftSight nos permitirá contar con una versión gratuita y perfectamente legal de un producto similar, lo cual nos ahorrará cualquier problema legal y nos evitará instalar productos mastodónticos cuando, en la mayoría de los casos, apenas necesitamos algunas de las funciones disponibles.

Para instalar DraftSight necesitamos un equipo con **Windows, Mac o Linux** que tenga un procesador de doble núcleo de **3Ghz** o superior con **1GB de RAM**. Cualquier placa gráfica compatible con **PCI-Express** alcanza, en tanto el sistema no requiere procesamiento **3D**. En Mac y Linux las exigencias de memoria aumentan a **2GB**.

Descargaremos DraftSight desde <http://www.3ds.com/products/draftsight/download-draftsight/> haciendo clic en el ícono del sistema operativo que sea que estemos utilizando. Los usuarios de **Ubuntu** cuentan con una versión especialmente diseñada, que es distinta a la disponible para quienes corran **Fedora, Suse o Mandriva**. En cuanto hayamos terminado la descarga se nos pedirá un registro, para el cual deberemos entregar una dirección de correo real.

Tan pronto como hayamos hecho esto deberemos responder el correo de confirmación, y estaremos entonces listos para iniciar la aplicación sin problemas.



Si tenemos dudas acerca de cómo DraftSight puede ayudarnos, siempre podemos chequear la guía de inicio en http://www.3ds.com/fileadmin/PRODUCTS/DRAFT_SIGHT/PDF/GETTING-STARTED-GUIDE.pdf.

■ / LAS TIPOGRAFÍAS DE TUS SUEÑOS

Si de algo están siempre ávidos los diseñadores gráficos y web y los editores es de **tipografías**. Un producto que, por algunas razones difíciles de entender para el común de los mortales, se consigue apenas a cuentagotas en la red.

The Lost Type Co-op (<http://www.losttype.com/>) es el mejor sitio de tipografías gratuitas y colaborativas en línea que hemos visto en muchos años. De diseño exquisito (el sitio) y contenido asombroso, ofrece fuentes listas para usar en cantidades industriales.

Al visitar por primera vez la página notaremos que hay una sección (**[Random]**) que ofrece tipografías al azar. Un clic en **[Browse]** nos permitirá elegir las que más nos gusten, y en **[New additions!]** veremos las últimas que la comunidad compartió. En la sección **[Blog]** podremos enterarnos de novedades interesantes que pueden

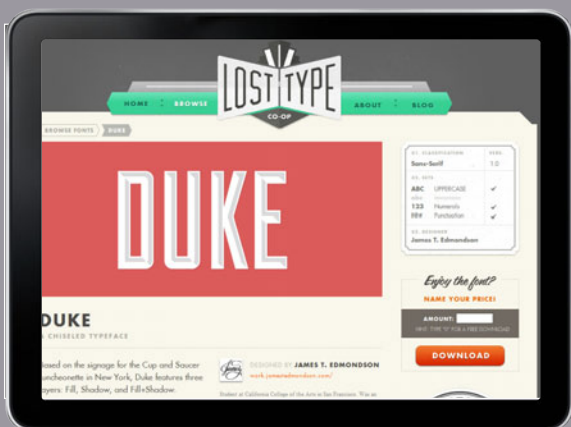
ayudarnos mucho: allí suele publicarse, por ejemplo, la extensión de algún **set** o la recomendación de otras páginas que puedan ayudarnos en nuestro trabajo.

Paso a paso: instalar una tipografía nueva en Windows

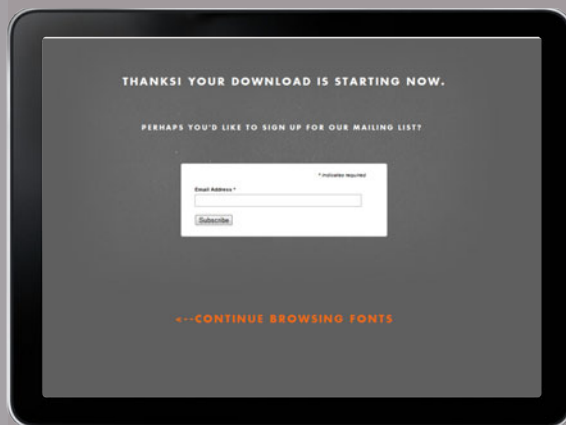
1. Nos conectaremos a <http://www.losttype.com/> y clickeamos en [Browse].



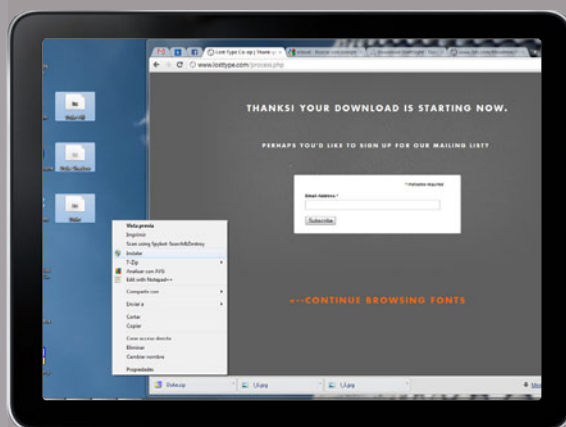
2. Haremos clic en la fuente que más nos guste. En el extremo superior derecho veremos el cuadro con las características del conjunto. Es importante chequear que en el punto [02. Sets] todos los elementos tengan una tilde.



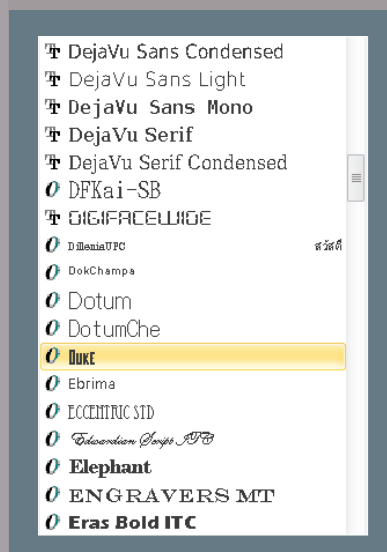
3. Ingresaremos [0] en la línea [Amount] para descargar gratuitamente, u otro importe para donar. Haremos clic en [Download].



4. Descomprimiremos los archivos, los seleccionaremos y presionaremos el botón derecho del mouse sobre ellos. Del menú contextual seleccionaremos la opción [Instalar].



5. Iniciaremos nuestro procesador de texto -o cualquier otra herramienta que utilice fuentes- y elegiremos del menú desplegable la fuente que acabamos de descargar.



CONSUMER ELECTRONICS

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

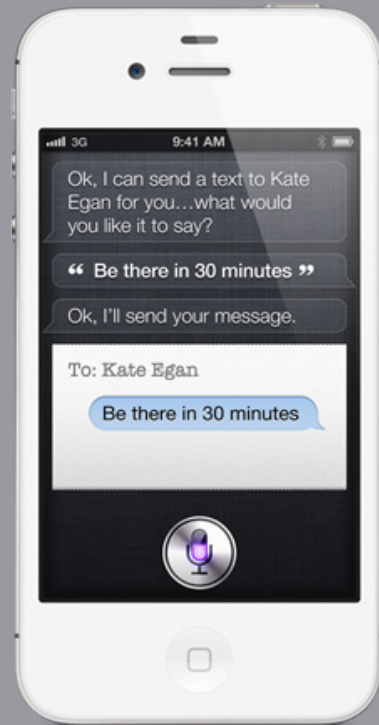
/ MÁS Y MÁS IPHONE

El nuevo iPhone fue finalmente lanzado, y no se llamó **iPhone 5** sino -como ocurrió con la saga anterior- **iPhone 4S**. Las novedades del producto son muchas y muy importantes, y sin dudas la adopción de **iOS5** como sistema operativo es una de las principales. Los cambios, sin embargo, no se terminan ahí, e incluyen entre otros el nuevo sistema de mensajería de Apple, **iMessage**, que compite directamente con **BlackBerry Messenger** y es capaz de enviar imágenes y videos como adjuntos a los mensajes cortos.

A nivel hardware, el nuevo iPhone incorpora el procesador de doble núcleo Apple **A5**, lo cual hace que la velocidad general del dispositivo -según declara la empresa- se duplique, y que la velocidad gráfica se multiplique por **siete**. Guiño para el público gamer: iOS es la plataforma móvil de juegos más utilizada en la actualidad.

La cámara del nuevo iPhone también es completamente nueva. No sólo se le ha agregado un nuevo sensor de **8MP** y la capacidad de grabar video en **1080p**, sino que además sus lentes han sido reemplazadas por completo y la apertura del diafragma ha sido variada a **f/2.4**. De esta forma, el ingreso de luz es muy superior y el dispositivo, en conjunto con una aplicación **Cámara** completamente nueva, es capaz de obtener fotos mucho más nítidas y claras.

Por supuesto, los grandes avances del iPhone 4 (el



El iPhone 4S se consigue en blanco desde el día de su lanzamiento.

foco localizado y las guías que facilitan la aplicación de la regla de los tercios) se mantuvieron y fueron aprovechados al máximo por la herramienta **Retoque automático**, que nos permite ajustar los valores de la imagen con un solo clic.

Otra de las grandes novedades es la integración de **Siri**, un asistente de voz que nos permite "pedir" al dispositivo que ejecute tareas. Con él podremos, por ejemplo, decir en voz alta que se nos recuerde comprar leche al ir al supermercado. El iPhone analizará nuestra voz, geolocalizará el comercio, creará un recordatorio para la compra de leche y nos avisará cuando estemos en el lugar. Una maravilla, al menos en términos teóricos: el sistema está todavía en estado beta y por ahora sólo se consigue para el idioma inglés.

UN GRAN MOMENTO PARA EL IPOD TOUCH

El lanzamiento del iPhone 4S incluyó una renovación completa a nivel sistema operativo para el **iPod Touch**, que ahora soporta **iOS5**. Pero no sólo eso: además, hasta diciembre el mayor de los iPod se consigue en Estados Unidos a un precio promocional de **U\$199**. Así las cosas, si pensábamos comprar uno no debemos desaprovechar la oportunidad. Es un gran momento para conseguir un iPod Touch, dispositivo perfecto para la organización personal y el consumo móvil de multimedia si tenemos resuelto el consumo telefónico con otros dispositivos.

■/ IMÁGENES BAJO EL AGUA

Hasta hace muy poco tiempo, si lo que queríamos era obtener imágenes bajo el agua, necesitábamos una buena cámara y, además, un **compartimiento estanco** compatible que permitiera sumergir el dispositivo sin poner en riesgo su funcionamiento. Además, era necesario también tener una buena idea acerca de cómo sacar fotos bajo el agua, algo que no es tan simple dadas las condiciones lumínicas del mundo acuático.

Esto último sigue siendo exactamente así, aunque ya no necesitaremos un compartimiento estanco ni una cámara especial. La nueva **Benq LM100** nos ofrece la posibilidad de sumergirla en hasta **5 metros** de profundidad durante hasta 2 horas, lo cual es más que suficiente si no somos buzos profesionales. El equipo, además, soporta temperaturas de **hasta -10°**, lo cual la convierte en ideal para nuestras vacaciones más extremas.



La LM100 se consigue en azul, naranja, rojo y negro

La LM100 soporta también las nuevas memorias **SDXC** de hasta **64GB**, característica que podremos aprovechar para también filmar bajo el agua. La capacidad de filmación del equipo es de **720p**. El sensor CCD es de **14MP** y una memoria interna de apenas **10MB** que no nos permitirá sacar siquiera una foto en máxima resolución, por lo cual comprar una memoria extraíble será imprescindible.

La LM100 tiene una pantalla de **2.7"** y un lente gran angular de **25mm**. Su construcción la hace resistente a fines de semana en la arena, e incluso está certificada a prueba de hijos pequeños y esposas torpes. Para facilitar el uso familiar, el equipo incluye escenas predeterminadas para no tener que acceder a las opciones de configuración manual, y tiene un set completo de efectos **LOMO** que en algunos casos pone en ridículo a **Instagram**.

Encontraremos más información sobre la LM100 en <http://latam.benq.com/product/dsc/lm100>. Se espera que el equipo llegue a América Latina a principios de noviembre, y que su costo sea de aproximadamente **U\$200**.

UNA INVERSIÓN SIEMPRE CORRECTA

Invertir en buenos mouse y teclados para nuestro equipo de escritorio es siempre una buena idea. Es que un teclado más cómodo o un mouse apenas más preciso eleva a niveles impensados la experiencia de uso de nuestra PC, y hace que nuestra vida cotidiana -que incluye una inmensa cantidad de horas frente al equipo- sea mucho, muchísimo mejor.

El **Ergo Mouse Inalámbrico** de Verbatim puede alcanzar este objetivo con una inversión mínima. Muy económico y sumamente versátil, el dispositivo cuenta con un sensor **láser** de 2000DPI y un diseño que evitará la fatiga que producen los mouse genéricos después de un tiempo prolongado de uso.

El Ergo Mouse utiliza el ya clásico receptor **Nano** de la marca, que desafortunadamente sólo permite conectar un único dispositivo. Esto, en la práctica, quiere decir que si pensamos sumar un teclado al conjunto deberemos utilizar un segundo conector. Por otra parte, la alimentación del mouse es a través de 2 pilas **AAA**, lo cual implica que compremos un conjunto recargable o tengamos siempre a mano un par de baterías de recambio.

Alexis Burgos
alexis.burgos@dattamagazine.com



El Ergo Mouse es realmente muy cómodo, pero ocupa un buen espacio en el escritorio.



■ / WINDOWS 8

CADA VEZ MENOS CERCA

Falta cada vez menos para que Windows 8 esté entre nosotros: Su última versión estable, la de evaluación para desarrolladores, está ya en la calle y en DattaMagazine la probamos para nuestros lectores. Con ustedes, el Windows que viene.

- ▶ Hace apenas algunas semanas, Microsoft publicó en <http://msdn.microsoft.com/en-us/windows/apps/br229516> una nueva versión de evaluación de **Windows 8**, esta vez destinada a los desarrolladores que ya estén preparando software compatible. La versión de evaluación, conocida como **Developers Preview**, no debe ser confundida con una versión **beta**: lejos de eso, esta versión de prueba no está pensada para ser usada sino para tener una idea de cómo será el *release* final. Eso no quita, claro, que sea perfecta para los ansiosos: tiene la interfaz **MetroUI** finalmente integrada, las pantallas de inicio y cierre que se usarán efectivamente y un rediseño completo en el menú [**Inicio**] y las carpetas. Inmensamente más avanzada que la que evaluamos hace apenas unos números, esta preview es menos funcional pero mucho más parecida a lo que finalmente será el producto. Veremos ahora cómo instalarla y qué tiene para ofrecernos.



Cuando bloqueamos el equipo, la pantalla muestra la fecha y hora sobre un papel tapiz en lugar de la pantalla de inicio de sesión. Debemos arrastrar la imagen hacia arriba para iniciar sesión.





Alexis Burgos
alexis.burgos@dattamagazine.com



5

INSTALACIÓN Y PRIMER ARRANQUE

La instalación de windows 8 es extremadamente simple, aunque en esta versión de prueba presenta grandes cambios en relación con la de su antecesor directo.

La instalación de la versión de prueba para desarrolladores de Windows 8 es muy simple. Tan pronto como iniciamos el equipo con el disco de instalación comienza el asistente que conocemos desde **Windows Vista**: nada cambia, en apariencia, hasta que la copia y descompresión de archivos termina.

Luego del primer reinicio es que afloran los cambios. No sólo la pantalla de espera es distinta -el logo de

Windows en movimiento fue reemplazado por una rueda en blanco y negro, por ejemplo- sino que además en lugar de nombres de usuario y contraseñas se nos exigen credenciales de **Windows Live** para crear perfiles.

Todavía podemos asignar un nombre a la máquina, algo que haremos en el primer paso del asistente.

Usuarios locales en Windows Live

La exigencia de una cuenta de Windows Live tiene que ver con que **Sync**, el componente de sincronización del paquete **Essentials** (<http://essentials.live.com>), es la herramienta por defecto para la sincronización. Así, con nuestra cuenta podremos sincronizar preferencias, marcadores y configuraciones del sistema en general con cualquier equipo que corra Windows. Si tenemos en cuenta la integración de Windows 8 con **Windows Phone 7** y su soporte para **Tablet PCs**, rápidamente notaremos que Microsoft propone al universo de servicios **Windows Live** como una clara competencia para la **Cuenta Google** o **iCloud**. En cualquier caso, al menos por ahora su uso es limitado. Amaríamos, por ejemplo, la integración de **SkyDrive** al escritorio y del **Calendario** al sistema operativo, aunque no está claro cuánto de eso efectivamente estará disponible en la versión final del sistema.

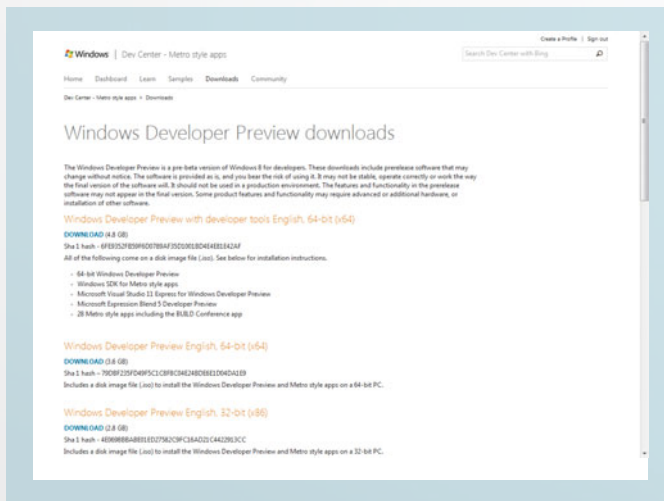
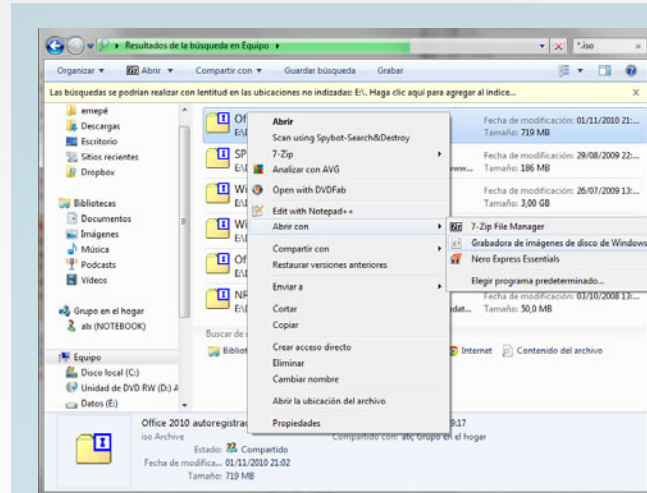
Si no tenemos una cuenta en Windows Live al momento de instalar el sistema no debemos preocuparnos. La detección de hardware de Windows 8 es prácticamente **perfecta** y no conocemos casos en los que no haya detectado adaptadores de red para conectar. Incluso es capaz de administrar placas Wi-Fi genéricas, algo que su antecesor raramente lograba durante la instalación, aunque lo resolvía con éxito durante el primer inicio.



INSTALAR EN UNA MÁQUINA VIRTUAL

Así como lo hicimos cuando evaluamos el **Milestone 3 (M3)** de Windows 8 hace apenas unos números, hoy les recomendamos instalar la versión de prueba para desarrolladores en una **máquina virtual (VM)**. Los requisitos de hardware para el equipo son esta vez menos que en el M3: alcanza con asignar **1GB de RAM y 10GB de disco** a la máquina en cuestión. Recomendamos utilizar **Virtual Box (www.virtualbox.org)** para crear las VM.

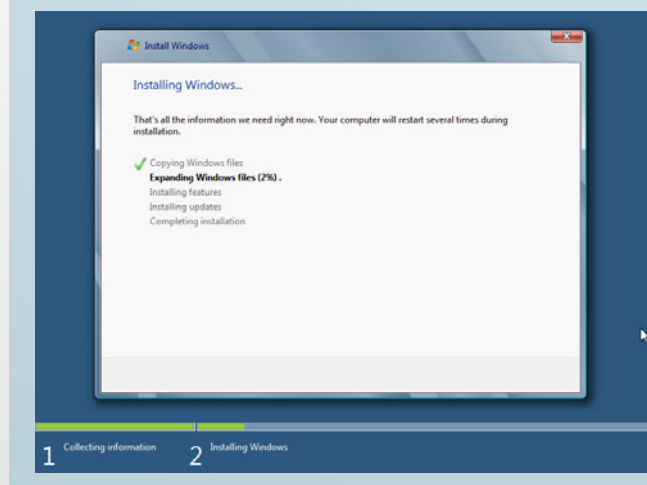
Paso a paso:
instalar Windows 8 Developers Preview



1. Nos conectaremos a <http://msdn.microsoft.com/en-us/windows/apps/br229516> y haremos clic en el botón [Download] de la versión que más se adecue a la configuración de nuestro equipo. La recomendada es [Windows Developer Preview English 64-bit (x64)]

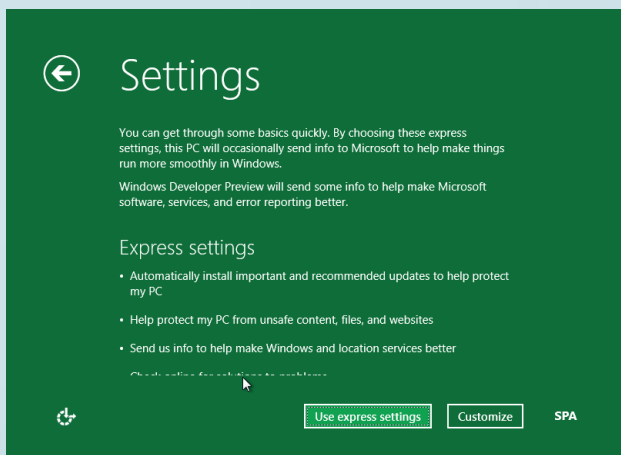


2. Seleccionaremos el archivo descargado y haremos clic con el botón derecho del mouse sobre él. Del menú contextual seleccionaremos la opción [Abrir con/Grabadora de imágenes de disco de Windows]. Insertaremos un DVD y esperaremos a que termine el proceso



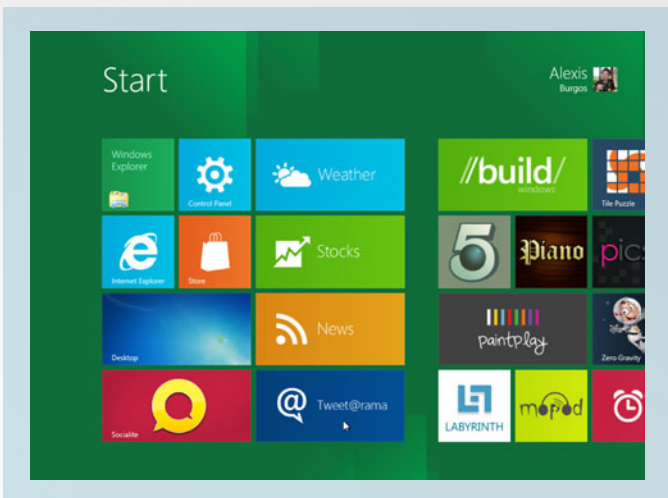
58

4. Al finalizar la primera parte de la instalación deberemos establecer las configuraciones finas. Haremos clic en el botón [Use express settings].

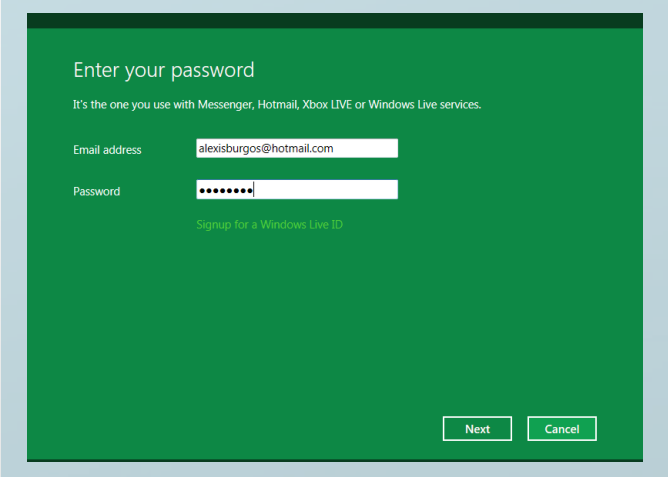


3. Iniciaremos el equipo con el DVD insertado. Presionaremos cualquier tecla cuando se nos pida y aceptaremos las opciones por defecto de la primera parte de la instalación. Tengamos en cuenta que toda la información disponible en el disco será eliminada.

5. Cuando se nos pida, insertaremos nuestro nombre de usuario y contraseña de **Windows Live**. Luego presionaremos [Next] o haremos clic en [Signup for a Windows Live ID] si no tenemos uno.



6. Listo: veremos la pantalla inicial de **MetroUI** y estaremos en condiciones de empezar haciendo clic sobre lo que sea que nos interese.



WINDOWS

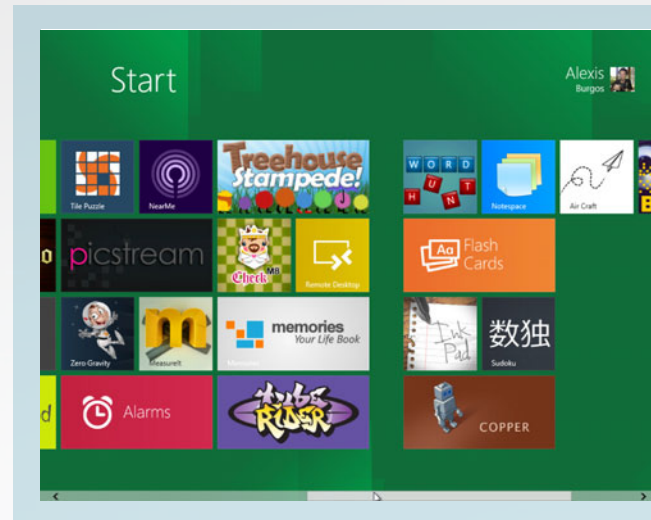
MEMORIA DE VIDEO

Windows 8 funciona de manera predeterminada en modo **widescreen**, razón por la cual necesitaremos para poder interactuar sin problemas con el sistema una placa de video capaz de mostrar resoluciones superiores a **1280x1024**. Esto no es, probablemente, un problema para casi ningún equipo moderno. Sin embargo, probablemente lo sea para una **máquina virtual**, ya que estas por defecto se configuran con **16MB** de memoria. Si usamos una, la recomendación es elevar la memoria de video a **64MB**.

EXPERIENCIA METROUI

La nueva interfaz, organizada por hubs al estilo Windows Phone 7, es ideal para equipos con pantalla táctil. Por el momento, resulta un poco incómoda para equipos clásicos.

Como hemos ya varias veces dicho en **DattaMagazine**, MetroUI es una interfaz ideal para su utilización en **Tablet PCs** y equipos ultraportátiles donde apenas navegaremos por la red y accederemos a contenidos predeterminados. Es decir, es ideal para equipos que están pensados para **consumir contenido** pero no para **producirlo**. Dada esta situación, la sensación que cualquier **power user** (o simple trabajador, por ejemplo) tendrá al arrancar Windows 8 por primera vez es que hacer cualquier cosa que no esté contemplada por MetroUI es simplemente un incordio.



Luego de haber iniciado sesión por primera vez nuestros favoritos y los sitios registrados en nuestra cuenta de Windows Live pasarán a formar parte de Metro.

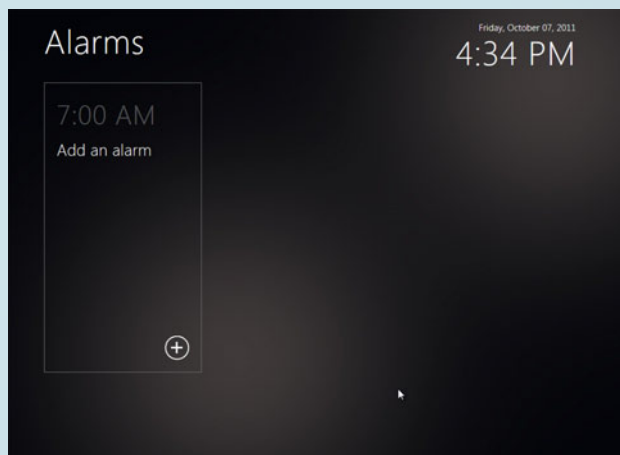
TODO EL CONTENIDO EN UN LUGAR

El recorte automático de contenido que hace Windows para configurar Metro es claro. Por defecto hay tres grupos de elementos, que se conocen como **hubs**, un término familiar para los usuarios de Windows Phone y otras plataformas móviles similares. En el hub más distante, el del extremo derecho (en algunos monitores para acceder a él hay incluso que hacer **scroll**), hay algunos juegos y ciertas aplicaciones del sistema de uso menor según Microsoft. Las **sticky notes**, por ejemplo, ahora llamadas **Notespace**. O un tablero para escribir con el dedo o un **stylus** llamado **Ink pad**. O un

El programador de alarmas puede ayudarnos a que la PC funcione... como despertador.



El cliente de Twitter no sólo es muy bueno, sino que además tiene una interfaz realmente llamativa y eficaz.



Sudoku.

En el hub del centro, que no es el central, encontraremos además de nuestros favoritos la conexión a escritorio remoto (**Remote Desktop**), que nos permitirá acceder a contenidos en otros equipos, y la configuración de las **alarmas**. En este punto queda clarísimo hasta dónde el sistema apunta a la integración con ultraportátiles: de otro modo no se explica por qué habría de incluirse un programador de alarmas sonoras al margen de un calendario.

Por último, en el hub principal -que es el del extremo

izquierdo- encontraremos accesos directos al **Explorador de Windows**, al **Panel de control**, al **navegador** y al **escritorio clásico**, además de a algunas aplicaciones de terceros para el manejo de redes sociales y aplicaciones en línea. Llama la atención el agregado de **Tweet@rama**, un cliente de Twitter que se ubica entre las aplicaciones más destacadas. Toda una novedad si se tiene en cuenta que, al menos hasta el momento, **Windows Live Messenger Social** soporta **LinkedIn**, **Facebook** y la casi extinta **MySpace** pero no la principal red de microblogging.

CONFIGURACIÓN AS YOU GO

A medida que vamos utilizando los elementos de Metro estos muestran contenido adecuado a nuestras preferencias. Por ejemplo, el medidor del clima -mientras no lo hayamos usado- simplemente dice **Weather** en el frente, mientras que una vez que lo ejecutamos (y entonces definimos ubicación y fecha) muestra miniaturas del estado del tiempo y el pronóstico extendido. Lo mismo ocurre con el cliente de Twitter, el de **RSS**, el de **acciones (Stocks)** y el del explorador, que agrega miniaturas de las carpetas a las que más accedemos.

EL NUEVO ESCRITORIO

El escritorio de windows existe todavía en windows 8, y las carpetas del explorador son más potentes que nunca. Sin embargo, la integración de metro hizo que desapareciera el viejo menú inicio y cambió el funcionamiento general del acceso a programas.

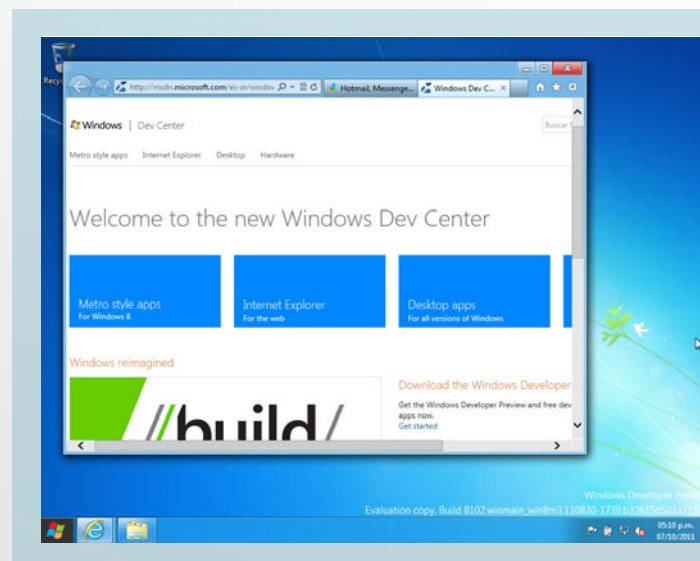
Escritorio es una de las opciones de Metro, y su función es precisamente mostrar el **escritorio clásico** de Windows, que ya no es tan clásico como solía ser. Si bien en esta Developers Preview tiene la combinación de colores que conocemos por defecto en Windows 7, lo cual lo vuelve muy familiar, los cambios son varios y bastante profundos. El primero de los grandes está en el menú **Inicio**, ¡que ya no existe tal como lo conocemos! Para las demás novedades hay que esperar un poco: empiezan a aparecer al abrir una carpeta.



Con ustedes, el escritorio de Windows 8. Aunque luce como el de Windows 7 todavía, esconde profundos cambios.

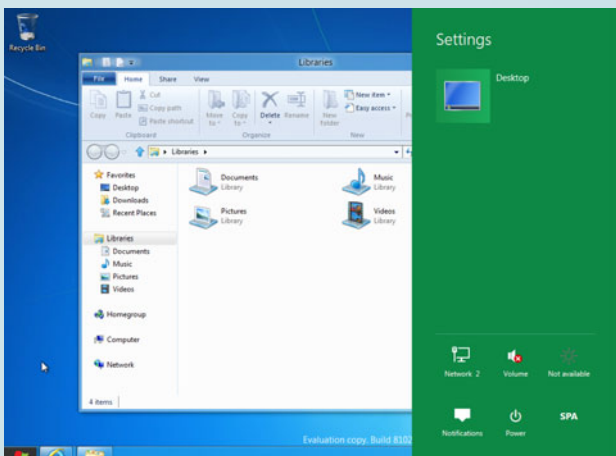
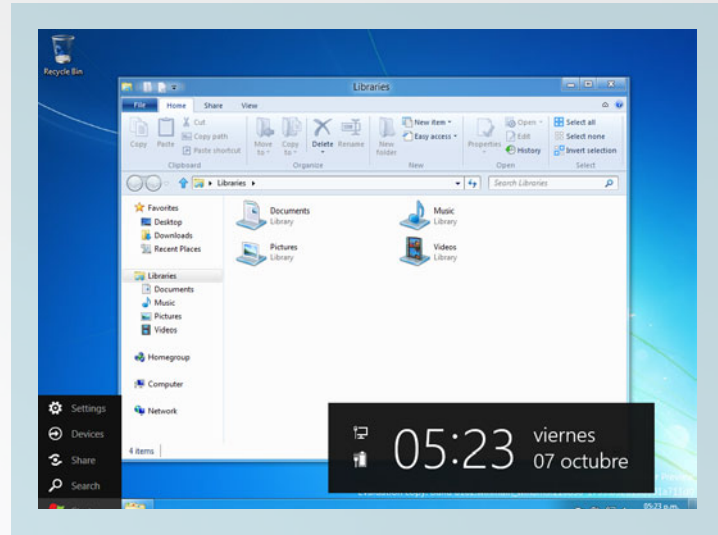
EL NUEVO MENÚ INICIO

Al hacer clic en el menú **Inicio** ahora, sin más, seremos redireccionados a Metro. El cambio no sólo es mayúsculo sino que, además, resulta **desconcertante** durante las primeras horas -insistimos: horas- de uso del sistema, aunque al segundo día uno se acostumbra y todo empieza a fluir. Cabe aclarar que no hemos tenido la posibilidad de instalar ni correr aplicaciones de terceros en esta versión de prueba: si bien todo parece indicar que los programas se instalarán en diferentes hubs (que funcionarán como reemplazo de los grupos del menú), no está claro cuán práctico será el acceso a ellos. Por ejemplo, ¿qué ocurrirá si tenemos varias aplicaciones abiertas y sólo queremos ejecutar la **Calculadora**? ¿De veras deberemos acceder a Metro? Por suerte, por lo pronto el comando **Ejecutar** todavía funciona y su combinación de teclas sigue siendo **[Win+R]**.



8

Las nuevas opciones del menú Inicio. No apto para nostálgicos.



[Settings] para el escritorio y el explorador de Windows. Nótese el botón de encendido ([Power]) y las notificaciones que reemplazan al Centro de actividades.

Hay más. Si llevamos el puntero del mouse al extremo inferior izquierdo de la pantalla -no lo pierdan de vista: ya no pueden hacer clic sobre **[Inicio]** ni presionar la tecla **[Win]** del teclado, porque terminarán en Metro- veremos un reloj gigante con fecha e indicadores de **carga de batería y conexión** en el extremo opuesto de la pantalla, y los comandos **Settings (Configuración)**, **Devices (Dispositivos)**, **Share (Compartir)** y **Search (Buscar)** en el espacio donde antes estaba el menú completo.

No se adelanten: ni **[Settings]** nos llevará al Panel de control ni **[Search]** al cuadro de búsqueda. Los elementos son, en cambio, contextuales y se aplican a las ventanas abiertas.

WINDOWS

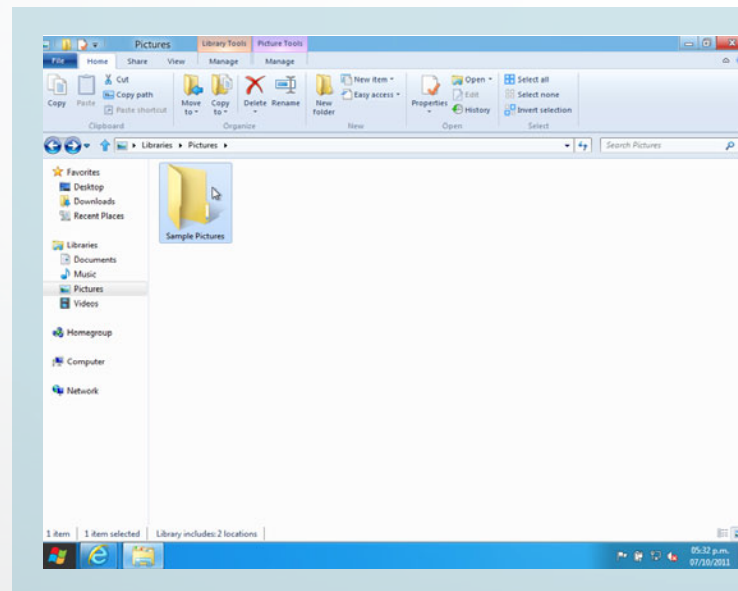
CARPETAS SÚPER PODEROSAS

Las carpetas del explorador de Windows han sido realmente renovadas. La principal novedad, ciertamente esperable, es la inclusión de las **cintas de opciones** en lugar de las clásicas barras de herramientas o las híbridas opciones de menú de **Windows 7**. La decisión de incluirlas nos encanta, ya que nos permiten aprovechar lo mejor que tienen para ofrecer en un espacio que realmente las aprovecha. Por ejemplo, es posible hacer doble clic sobre las etiquetas y minimizar las cintas, agregar cintas de aplicaciones de terceros y hasta incluso adecuar la cantidad de opciones al tamaño por defecto de las ventanas.

Las cintas por defecto son tres, y está disponible también -con el mismo estilo de **Office 2010**- el botón **[Archivo]**. En él encontraremos opciones de administración secundarias (y alguna avanzada, como la feliz posibilidad de abrir una **consola de la línea de comandos** en la ubicación) y una lista de sitios favoritos que pueden anclarse a la lista. Justo encima del botón **[Archivo]** hay una pequeña barra de **acceso rápido** que, igual que en Office, puede también personalizarse. Las herramientas por defecto son **[Propiedades]** y **[Nueva carpeta]**.

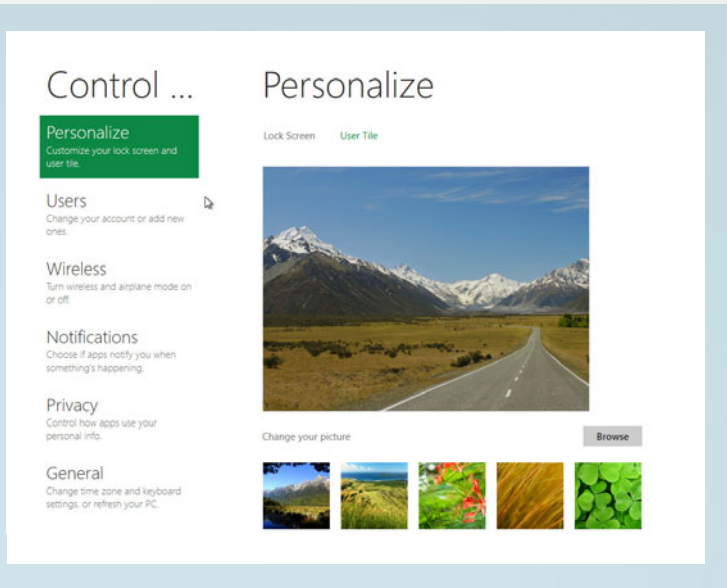
Cinta Inicio

En la cinta **[Home]** encontraremos las opciones clásicas de administración de archivo, así como también opciones de selección y creación. En esta y todas las cintas, también como en Office, al acceder a contenidos de ciertos tipos se nos mostrarán nuevas cintas y subcintas que extenderán las opciones disponibles.



En esta carpeta vemos las cintas por defecto, dos cintas extra (ambas de nombre **[Manage]**) y subcintas para cada una de las extra.

8



También el Panel de control de Windows 8 fue completamente renovado, aunque las opciones son todavía un poco limitadas.

Cinta Compartir

En [Share] encontraremos opciones para compartir entre usuarios y grupos, aunque es probable que mediante extensiones puedan sumársele capacidades sociales a la cinta. Aquí están también disponibles las opciones de envío: compresión, creación de discos ópticos, envío por fax y correo e impresión. Las viejas opciones avanzadas para compartir archivos en la red están disponibles aquí en la opción [Advanced Security].

Por último, en [View] encontraremos las opciones para controlar los **paneles** de la ventana, la forma en la que se mostrará el contenido según su tipo y un control de **vista actual** que nos permitirá determinar, por ejemplo, el ancho conjunto de las columnas y el agrupamiento de los contenidos. Algo, esto último, sumamente controvertido en Windows 7. En la cinta [View] se ha agregado con muy buen tino un botón [Refresh] que actualiza los contenidos luego de cambios en la configuración de la vista, lo cual es especialmente pertinente si tenemos en cuenta que la mayoría de las opciones antes estaba disponible en las **Opciones de carpeta**, que refrescaban el contenido al hacer clic en [Aceptar].

Por último, también desde aquí controlaremos opciones avanzadas como el **ocultamiento de los nombres para las imágenes y videos**, el mostrado de las extensiones de archivos y una nueva funcionalidad que nos permitirá ocultar los elementos seleccionados.



Dave's kindle

Newsstand

Books

Music

Video

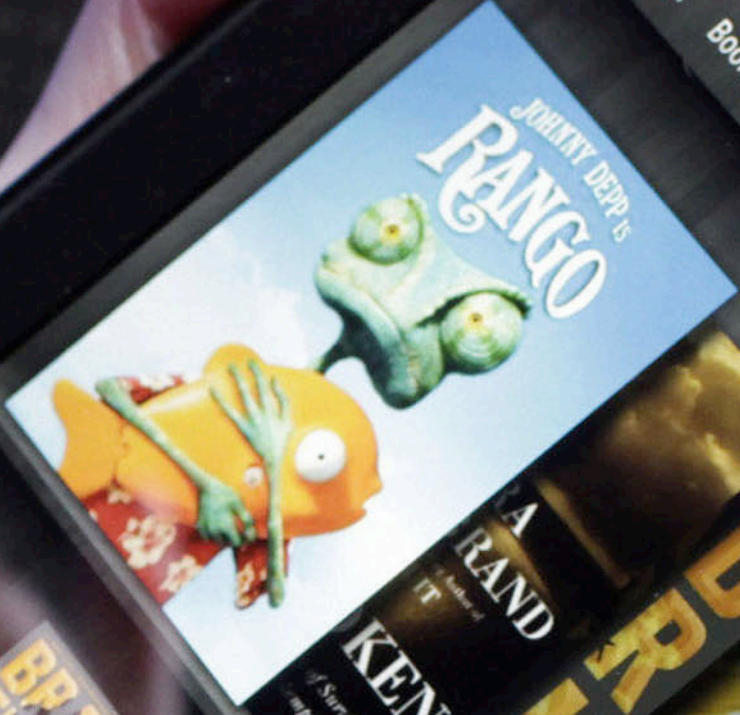
Docs

Apps

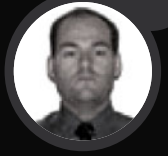
Web

Search

11:29



Luis Altamiranda
luis.altamiranda@dattamagazine.com



KINDLE FIRE, LO NUEVO DE AMAZON

Decir Amazon es sinónimo de comercio electrónico. Fue, sin dudas, la primera gran empresa que se posicionó en el mercado de vender productos utilizando internet como medio exclusivo para llevar a cabo dicha tarea. En un comienzo fueron libros. Luego se sumaron CDs de música. Después vinieron las películas. Hoy en día, Amazon vende desde ropa hasta artículos electrónicos, ya sea a través de su propia tienda como así también de vendedores asociados a la misma, contando con sitios web localizados en los principales países del mundo.

KINDLE FIRE



Volviendo a sus inicios, y adivinando un nuevo nicho del mercado que podía explotar, en el año 2007 lanza el primer modelo de Kindle. Seguramente están familiarizados con el gadget, ya que el mes pasado sorteamos uno entre Uds., nuestros lectores. Se trata de un lector de libros electrónicos, que en su primera generación contaba con una pantalla de tamaño razonable (6 pulgadas y 600*800 pixeles de resolución), con un escueto teclado que, mediante alguna conexión a una PC o a internet, permitía almacenar en su interior publicaciones (libros, revistas, diarios) en formato digital.

Bastante bien le fue con el nuevo negocio. Por un lado, Amazon ofrece la venta del dispositivo y por el otro la venta del contenido para el mismo. En un principio, quizás resultara extraño leer un libro en un aparato electrónico, pero sin embargo tuvo sus seguidores desde el primer momento.

En la actualidad, los lectores de libros electrónicos (o e-book readers como se los suele denominar), ya son algo más habitual. Con el auge de las tablet PC (iPad y similares) se toma como algo más natural la lectura en este tipo de dispositivos. Es más, quienes nunca vieron un Kindle de cerca, muy fácilmente podrían confundirlo con una tablet PC.

APROVECHANDO LA TENDENCIA

Un buen día, nació el iPad y, con su éxito, el concepto de tablet PC se puso de moda en todo el mundo. Todas las empresas quieren tener su tablet PC, su "porción del mercado" luego de que Apple abriera el camino para el resto. Y Amazon no quiso perder esta oportunidad. Es por esto que acaba de anunciar el lanzamiento al mercado de Kindle Fire.

Las versiones anteriores de Kindle se caracterizaban por poseer una pantalla monocromática, con unos escasos 16 tonos de grises (más que suficientes para la tarea de "mostrar" el texto de un libro) que, con la presentación de distintas versiones a lo largo de estos años se han perfeccionado buscando la posibilidad de no cansar la vista del usuario. El nuevo modelo nos ofrece una generosa pantalla táctil LCD de 7 pulgadas (con 1024*600 pixeles de resolución) y 16 millones de colores. Y hay aún más: procesador de doble núcleo de 1 GHz de velocidad, 8 GB de memoria interna y conexión Wi-Fi. Todo esto en un dispositivo del tamaño de una caja de DVD.

Como imaginarán, lejos quedó el concepto de lector de libros electrónicos. Estamos frente a una tablet PC con

todas las letras, controlado por el sistema operativo del momento: Android.

Amazon aprovechó el gran auge del sistema operativo de Google y decidió incorporarlo a su nuevo dispositivo, no sin antes hacerle algunas modificaciones. Más allá de lo que se puede presuponer que incorporará la versión más actualizada de Android, los desarrolladores del Kindle Fire optaron por modificar una versión estable y ampliamente desarrollada (2.3) para adecuarla a sus necesidades.

Entre las diferencias encontramos, por ejemplo, la ausencia del tan popular Android Market para ser reemplazado por el propio Amazon App Store. Esto sin dudas limitará la libertad de elección de los usuarios del dispositivo, pues quedarán a merced de las aplicaciones que Amazon "certifique" para poder utilizar en sus Kindle Fire. Por ejemplo, existen formatos populares de libros electrónicos que no son reconocidos (hasta ahora) por ningún Kindle, pero existen apps en la tienda de Android para leerlos en cualquier equipo que utilice el sistema operativo de Google. Al no poder acceder libremente a Android Market, los usuarios deberán conformarse con las aplicaciones que Amazon considere apropiadas.

Al momento de acceder a internet, Amazon ha desarrollado su propio navegador (denominado Amazon Silk), cuya mayor particularidad es que opera a medio camino entre el Kindle Fire y los servidores de EC2 (Amazon Elastic Compute Cloud). Dicho de otro modo, el dispositivo no accede directamente al contenido de internet, sino que lo hace a través de servidores intermedios propiedad de Amazon con el objeto de acelerar la navegación y evitar el tráfico de datos innecesarios. Esta forma de trabajar es similar a la utilizada por el navegador Opera y su versión Mini para celulares.

LA ESTRATEGIA DE AMAZON

Presentando Kindle Fire con un precio inicial de 199 dólares en Estados Unidos, la mitad del costo del iPad y tablets similares, sin lugar a dudas Amazon sale a inundar el mercado con su dispositivo. Este bajo precio al público es, según se rumorea, inferior al costo del equipo en sí mismo. Efectivamente, aún comercializándolo a pérdida, la ganancia de Amazon pasa por otro lado: el contenido. Al iniciar la nota hacía un recuento de la experiencia de Amazon en el mercado y sin lugar a dudas si alguien que sabe de vender libros y películas por internet, son ellos. La opción cada vez más habitual de vender contenido descargable en lugar de utilizar formatos físicos, abre un mercado nuevo al que muy bien apunta Amazon y su nuevo Kindle.

De hecho, por el momento será lanzado solamente en Estados Unidos, que es donde la empresa tiene bien armados y aceitados los servicios de venta online de música y videos. De esta manera, se evidencia



KINDLE FIRE

lo que comentaba antes: el contenido es lo primordial para Amazon y de allí es que sacará ganancias; no de la venta de Kindle Fire sino del contenido que sus dueños le comprarán.

Esta estrategia no es nueva, lo mismo sucede con las consolas de videojuegos donde la ganancia real de las empresas es por la venta de los juegos, de las impresoras y de sus insumos, de elevados costos.

El 15 de noviembre será el lanzamiento oficial, pero cinco días después de su presentación oficial al público, se realizaron 250.000 reservas para el nuevo dispositivo. La recepción en el público y la prensa ha sido más que satisfactoria para Amazon, puesto que durante la presentación se dejó ver un dispositivo sólido, con funciones claras, un muy bajo costo y el "sello" de calidad que implica poder acceder a los contenidos administrados por Amazon por sobre todas las cosas.

Con .TV la gente te ve.

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

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

la
gente **.tv**



dattatec.com

Los especialistas en dominios



TECNO GADGETS

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

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

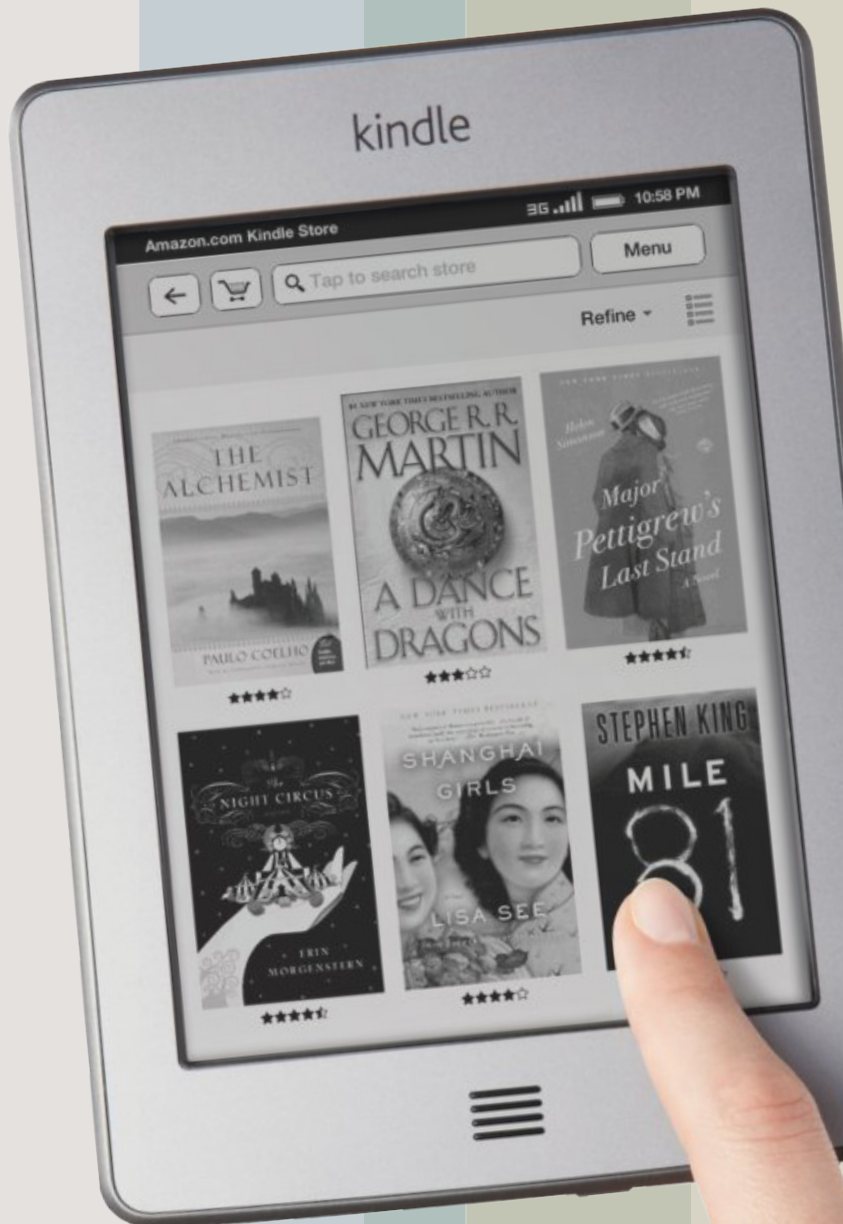
AMAZON PRESENTÓ SUS NUEVOS E-READERS

La gran librería online decidió renovar su viejo y querido Kindle (el e-reader más famoso, el cual sorteamos el mes pasado en DattaMagazine), anunciando la disponibilidad de tres nuevos modelos.

El Kindle clásico ahora se ofrece en un tamaño mucho más compacto, siendo 18% más pequeño y 30% más liviano, resultando ideal para transportarlo y leer mientras viajamos. El equipo cuenta con una pantalla de 6", sin el famoso teclado QWERTY, con conexión Wi-Fi y una gran autonomía en su batería, que hace que dure más de un mes con una sola carga.

Otro de los modelos es el Kindle Touch, el cual (como lo sugiere su nombre) cambia los botones tradicionales por un sistema táctil para interactuar con los libros electrónicos. El Touch es aún más pequeño que el clásico y logra una autonomía de más de 2 meses en su batería, permitiendo cargar más de 3.000 libros.

El último de los nuevos modelos es el Touch 3G el cual, además de contar con la clásica conexión Wi-Fi, ofrece internet mediante un chip 3G de telefonía celular.



Los nuevos modelos de Kindle pronto estarán en el mercado mundial.



Amazon elevó la apuesta y presentó su nueva Tablet con Android.

NUEVA AMAZON KINDLE FIRE

Además de renovar toda su línea de lectores digitales, Amazon elevó la apuesta y de la mano de su CEO Jeff Bezos presentó su nueva Tablet. Seguramente la primera intención es tratar de compararla con la iPad 2 y realmente no está bien hacerlo. La Fire es una Tablet que busca consolidarse en el rango económico del mercado, ofreciéndose a un precio de casi 200 dólares por lo que, podrán imaginar, que su hardware es menos potente que el incluido en la Tablet de Apple. Como primera medida cuenta con una pantalla de 7", está potenciada por un procesador ARM de doble núcleo y 8 GB de almacenamiento interno. Las grandes contras de la Fire vienen de la mano de sus posibilidades en cuanto a conectividad: ofrece sólo Wi-Fi (sin 3G y Bluetooth), y no tiene salida HDMI por lo que es imposible conectar la Tablet a nuestro LCD/LED.

Para contrarrestar un poco brutos falencias, Amazon se subió a las espaldas de Google e incluyó Android Froyo (muy modificado) como sistema operativo de su nueva Tableta. Encontrarán más información sobre la Kindle Fire en este número de DattaMagazine.

MOTOROLA MILESTONE 3 EN ARGENTINA

La llegada de Android a las huestes de Motorola no sólo ha causado una revolución, sino que también ha salvado (literalmente) a la empresa. Motorola no metía un éxito de ventas desde su popular V3 y sus nuevos celulares con el sistema operativo de Google le han dado un respiro a esta empresa venida a menos.

Dentro de los celulares más aceptados por el público, sin dudas se encuentra el Milestone (Droid), el cual, justamente, tiene que ver con esta noticia. Este mes de noviembre la tercera versión del Milestone llegará a nuestras Pampas, primero de la mano de la empresa Claro, empresa que lo ofrecerá a un accesible precio de \$1500. La verdad es que luego de ver los videos promocionales, no encontramos demasiada diferencia con las versiones anteriores, siempre hablando del aspecto estético del equipo.

Aunque, debemos reconocer que su Micro de 1 Ghz de doble núcleo y su pantalla de 4", lo convierten en un dispositivo ideal para jugar y navegar por la Web. La experiencia Milestone se completa con una poderosa cámara de 8 MP y un teclado completo de manera Slider (que ya vimos en sus anteriores versiones), cuestiones que lo convierte en un accesorio apropiado como plataforma de trabajo en la Web.



El Milestone 3 desembarca en nuestro país para ofrecernos una gran experiencia de navegación Web.

LACIE LITTLE BIG DISK THUNDERBOLT

Muy de a poco las propuestas que utilizan el puerto Thunderbolt van ganando presencia en el mercado.

Les recordamos que se trata de una tecnología de Intel (que ya se incorpora en las nuevas Mac), que ofrece grandes velocidades y tasas de transferencia súper rápidas; pensada y desarrollada como sustituto de los antiguos puertos USB y Firewire. Siendo una de las empresas líderes en el mercado del almacenamiento externo, Lacie ofrece este lookado disco transportable que hace uso de la tecnología Thunderbolt y que adopta algo de "actitud Mac" en su diseño exterior.

Estos nuevos discos ya se ofrecen en capacidades de 1 TB (a una velocidad de 7200 RPM) y 2 TB (a una velocidad de 5400) y, si podemos esperar, en los próximos meses se pondrá a la venta el modelo SSD.



Lacie nos ofrece este disco externo que utiliza el nuevo puerto Thunderbolt.

DOS MOUSES PARA JUGAR

En la mayoría de los juegos, sin importar el rubro, el Mouse es un dispositivo de suma importancia. Si somos fanáticos y amantes de la precisión, con más razón deberíamos seleccionar un ratón que esté a la altura de las circunstancias y de nuestras demandas. A continuación, les recomendaremos dos de los mejores mouses del mercado para tener una gran experiencia a la hora de jugar.

OCZ Behemoth: El famoso fabricante de fuentes de alimentación y memorias RAM, se mete en un terreno desconocido para ofrecernos esta interesante propuesta, que tiene como premisa brindarnos una grata experiencia de juego a un precio muy acomodado. El Behemoth es un Mouse láser de alta precisión.

Lo primero que nos llamó la atención al probarlo es la comodidad en su uso, pasamos horas jugando y realizando diversas actividades y notamos que la mano descansa perfectamente posada en él. Es el primer Mouse del mercado en contar con doble láser para obtener altas precisiones a la hora de jugar, además de disponer de cinco botones de acción completamente programables. ¿Lo más interesante?, algunos afirman que hasta puede hacerle sombra a uno de los mouse gamers por excelencia: el G9 de Logitech.

Cooler Master Storm Sentinel Advance: Otro Mouse láser de altas prestaciones que sorprende por provenir de una empresa ajena al mundo de los periféricos, y concentrada en el mercado del modding. El Storm Sentinel es un Mouse que se luce en nuestro escritorio gracias a su fabuloso diseño y sus curvas redondeadas.

Un dato de color: el Storm Sentinel incorpora en su lomo una pequeña y sugestiva pantalla OLED que nos indica el perfil seleccionado (que varía la precisión), entre otras cosas.



CONECTIVIDAD PARA NUESTRA VIEJA PORTÁTIL

Si bien hoy en día casi todos los modelos de computadoras portátiles vienen con todos los estándares de conectividad incorporado, existen muchos modelos algo antiguos a los cuales no les vendría nada mal una pequeña actualización, ¿verdad? Manos a la obra, entonces. Veamos cómo podemos renovar nuestro equipo en materia de conectividad.

Adaptador Bluetooth: La tecnología Bluetooth es, hoy en día, el estándar para conectar dispositivos inalámbricos, así que si tienen una portátil que no posee esta funcionalidad, podemos adquirir un receptor Bluetooth para añadir esta característica a nuestra PC. Si bien existen varios adaptadores, les recomendamos el micro Bluetooth que son tan diminutos que casi no sobresalen del puerto USB

Adaptador Wi-Fi: Existen varias maneras de dotar a nuestra portátil de la posibilidad de acceder a redes Wi-Fi. En una notebook podremos adquirir una placa PCMCIA o Express Card; son una especie de tarjetas que se colocan en una ranura de expansión, quedando la tarjeta alojada dentro de la PC. Si en vez de eso contamos con un puerto lector de tarjetas Flash, podemos utilizarlo y colocar una tarjeta SD Wi-Fi, que brinda inmediata conexión a nuestro equipo.

Este mes les presentamos dos mouse para jugar con algo de estilo.

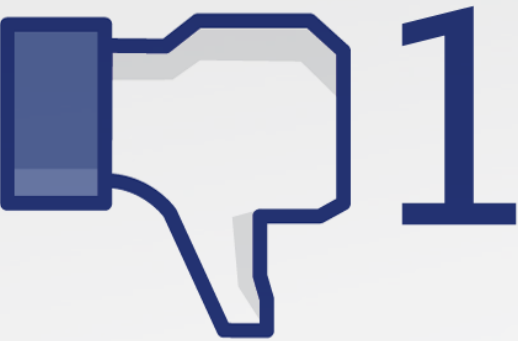
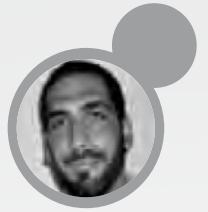


Un juego bien loco. ¿Pensaron alguna vez jugar con su impresora?

TECH TOY DEL MES: RECEIPT RACER

Supongo que ninguno de ustedes evaluó la posibilidad de jugar con su impresora. Por más loco que parezca, nunca faltan desarrolladores que piensen en las posibilidades más extrañas en materia de entretenimiento.

Receipt Racer es un sistema de realidad aumentada que cuenta con una impresora en la cual se va imprimiendo la pista de carreras (con obstáculos y todo), un pequeño proyector que muestra nuestro "vehículo" en el circuito impreso y un mando ordinario de Playstation que nos permite "conducir" dicho auto. En fin: nuestra catarsis, nuestra locura mensual para despedirnos de Tecno Gadgets hasta el próximo mes. Ah, si quieren ver a Receipt Racer en acción pueden disfrutar del siguiente video: <http://vimeo.com/24987120>. Locura y sorpresa asegurada.



LOS JEFES CONTRN FACEBOOK

Muchos de los que toman las decisiones en comercios y empresas sostienen que pasear por los caminos sociales de la Web se traduce en una considerable merma en el desempeño de los empleados. Otros, en cambio, aducen que el uso consciente de esta plataforma relaja y que, por tanto, incrementa la productividad. ¿Facebook es mala palabra en tu trabajo o simplemente un lindo recreo?



Las capacidades multitarea son aplaudidas a rabiar en el poblado mundillo tecnológico. Las compañías presumen que sus equipos son útiles para entretener, comunicar y trabajar eficientemente en un mismo movimiento (¡aproveche la oferta señor!), y los usuarios agradecemos la apertura de este particular universo en donde un procesador de texto o una planilla de cálculo conviven armoniosamente con un servicio de mensajería instantánea o, por caso, un álbum de fotografías tomadas en las Bahamas. Pero la moneda informática se lanza al aire y al caer exhibe una de sus contracaras: **que nuestra herramienta de trabajo sea un espacio parecido a un club de amigos puede resultar un aspecto negativo para la buena salud de nuestro desempeño laboral.**

“Es como meter en la licuadora una máquina de escribir, una calculadora y un parque de diversiones entero”, dijo una vez un compañero de redacción señalando a la *notebook* que se erguía frente a sus ojos, ofuscado por la distracción, por esa incontrolable compulsión de revisar el correo, chequear muros y enterarse de las noticias en algún periódico digital, incluso en medio de una tarea que le habían encomendado en carácter urgente. Desde los escritorios cercanos reímos por la ocurrencia, aunque la imagen que propuso (esa licuación) expresó una cruda realidad que ahora mismo vivo en carne propia. Mientras escribo esta nota en OpenOffice (el Word de código abierto y distribución gratuita ahora desarrollado por Oracle), una ventana anaranjada con su titilar me llama desde la barra de herramientas. Bill Gates me dice con su Windows que hay tres actualizaciones de sistema pendientes, y Facebook está agazapado en una de las pestañas del Chrome con ese innato poder de atracción que tanto bien le hizo a la billetera de Mark Zuckerberg.

Procuró eliminar toda distracción, concentrarme en la hoja de texto, en mis dedos sobre el teclado y abordar el debate que nos convoca: el uso de Facebook en el horario de trabajo. Existen posturas contrapuestas sobre este respecto: aquellos que aducen que la red social distrae a los empleados y que, por tanto, es un hábito que se traduce en una merma en el desempeño laboral; y los que afirman que establecer períodos de navegación entre muros y perfiles relaja a los trabajadores, en una suerte de descanso digital que, a fin de cuentas, insufla de buen ánimo al trabajador.



LOS ANTI-FB

Con vocales alargadas y micrófono colgante en mano, el presentador de la velada anuncia: “¡En esta esquina del *ringside*, el aaaaaanti-Facebook: defensor de la productividad, la concentración y la seguridad informática”. Este metafórico púgil es el representante de múltiples compañías alrededor del mundo que han decidido bloquear el acceso a Facebook desde su red de computadoras. De hecho, un estudio a cargo de *Cisco Systems* da cuenta de un incremento del 20 por ciento en el número de empresas estadounidenses que toman esta decisión; mientras que otro divulgado por *Robert Half Technology* informa que más del 50 por ciento de las firmas de aquel país prohíbe el acceso social desde las oficinas. En la Argentina no somos ajenos a esta lógica; basta repasar foros nacionales para toparse con oficinistas ansiosos por encontrar una herramienta que sea más poderosa que el bloqueo. Entre las propuestas aparece revisar la dirección DNS del ordenador, modificar el archivo Hosts de Windows, ingresar a páginas puente como *unblock-facebook.net* o intentar conectarse mediante un Wi-Fi vecino. Incluso existe una herramienta Web mediante la cual es posible acceder al muro de Facebook, aunque ningún jefe se dará cuenta de ello puesto que las actualizaciones se presentan con el formato de una planilla de Excel.



La decisión de bloquear Facebook en el trabajo coincide en tres puntos fundamentales:

A- Que, como se ha dicho, la participación en redes sociales durante el horario de trabajo es causante de una notable reducción en el desempeño y que, por tanto, provoca una considerable reducción en la productividad laboral.

Un informe de la consultora estadounidense *United Sample* argumenta que la Web 2.0 es responsable del 60 por ciento de las interrupciones durante el trabajo, que en promedio un empleado dilapida cada día una hora completa en Facebook, Twitter y parientes cercanos, y que ello se transcribe en pérdidas de más de 10 mil dólares anuales por contratado.

Con base en entrevistas a quinientos empleados, el detalle demuestra que el 23 por ciento de aquellos lapsos se pierde en el intercambio de *emails*, el 10 por ciento en diversos programas, el 9 por ciento en Facebook, el 6 en softwares de mensajería como MSN Messenger, el 5 por ciento en mensajes de texto y 3 en las búsquedas web.

“El resultado de este estudio es un tanto irónico. La tecnología, que fue pensada a priori para ahorrar tiempo al trabajador, tiene en realidad el efecto contrario”, explica Yaakov Cohen, consejero delegado de Harmn.ie. “Ha llegado el momento de reconquistar Internet y buscar maneras de controlar la adicción a la red”, añade.

B- Que este hábito es causal de conflictos relacionados a la seguridad informática, abriendo una puerta de acceso a virus, spam y malwares. De hecho, se calculan pérdidas anuales millonarias a causa de dichas intrusiones. Sobre este ítem, el especialista en el segmento Bitdefender divulgó un informe el cual contempla los recientes cambios en Facebook, entre ellos la incorporación de la función *Timeline*, una

suerte de línea del tiempo mediante la cual los usuarios comparten los hitos más importantes de sus vidas. “Con cada vez más información sobre el usuario en su perfil, el problema de robo de cuentas se convertirá en una amenaza cada vez más importante”, sostiene una de las responsables del estudio y agrega que esta red social “está haciendo mucho en cuanto a la mejora de la interacción, pero no hay pasos importantes en materia de seguridad”. En paralelo, la red con 800 millones de cuentas registradas incorporó modificaciones en sus listas, pudiendo diferenciar entre amigos, conocidos y compañeros de trabajo, entre otros. Según Bitdefender, esta situación resulta un arma ideal para los ciberdelincuentes, puesto que la información es pública e indexable en los buscadores. “Los atacantes sabrán exactamente en qué empresa está trabajando una persona, qué trabajo tiene en ella y, aún más, en qué proyecto particular está ocupándose”, sostienen. Además, que la participación de los empleados puede ser un canal de divulgación de información confidencial de la compañía.



C- Y que la interacción virtual de los integrantes de la empresa puede dar paso a engorrosas situaciones. En esta viña fue famoso un caso ocurrido en España, cuando un juez le dio la derecha a la decisión de una compañía que despidió de la plantilla a una empleada que dedicaba gran parte de su jornada a conectarse a Internet. Esta empresa sostuvo que “los recursos tecnológicos son puestos a disposición del usuario para el desarrollo de sus obligaciones laborales” y que “el uso para fines personales está permitido siempre y cuando no genere coste adicional para la empresa y no se consuman recursos necesarios para la actividad empresarial”.

Otro caso elocuente en este terreno es el de una empleada que publicó en su muro de Facebook el siguiente mensaje: “¡Odio mi trabajo! Mi jefe es un total pervertido que siempre me encarga las tareas más tediosas para hacerme molestar, y me mira constantemente. ¡Pervertido!”. Pocos minutos más tarde, llegó la respuesta por parte del jefe que, casualmente, tenía a esta empleada entre sus contactos en la red social. El directivo publicó: “Supongo que olvidaste que me tenías agregado como amigo... Has trabajado cinco meses aquí, ¿y aún no te has dado cuenta que soy gay? Sé que no camino por toda la oficina como una reina, pero no es que sea exactamente un secreto. Por otra parte, tus <tareas tediosas> se llaman tu <trabajo>...”. Finalmente, el jefe 2.0 sentenció, en el mismo contexto virtual: “Aún te quedan dos semanas de tu contrato de prueba por seis meses. No te molestes en venir mañana, te mandaremos un cheque de tu sueldo por correo y puedes venir cuando gustes a recoger tus cosas”.

Además del bloqueo existen herramientas que, lejos del castigo impuesto, ayudan a que la naturaleza multi-tarea simplifique por un rato su esencia. Una de ellas es la interesante “Om Writer”, ideal para escribas informáticos que quieren dejar de lado las distracciones. En su nueva versión “Dana”, se trata de una aplicación que despliega una plantilla de texto y elimina cualquier eventual ventana emergente. Además incluye tonalidades y melodías que apuntan a la relajación del usuario a la hora de trabajar. “Bienvenido nuevamente a la concentración”, versan desde el sitio oficial. Aconsejo que no se lo muestren a Mark Zuckerberg, a ver si el muchacho se enoja...





LOS QUE LE DICEN SI

Como aquellos padres permisivos y relajados, esos que dejan que el niño se golpee "porque en la experiencia reside el aprendizaje", **también están los jefes que admiten una alternativa a la prohibición y al bloqueo: el uso medido de la herramienta, en este caso Facebook.** En esta línea de pensamiento se inscribe una investigación a cargo de especialistas de la Universidad londinense de Goldsmiths, en la cual se afirma que **permitir el acceso a las *social media*, lejos de traer malas noticias para la salud empresarial, aumenta la productividad.** A esta tendencia, cada vez más difundida en las oficinas más vanguardistas del planeta laboral, se le denomina "e-descanso". Sus defensores sostienen que estos lapsos medidos y controlados, que por lo general no superan los quince minutos, aumentan la seguridad y la confianza de los empleados.

Otro estudio consecuente con esta filosofía fue divulgado por la Universidad de Melbourne, el cual asegura que los trabajadores que navegan por razones personales durante la jornada laboral son un 9 por ciento más productivos que aquellos que no lo hacen. Brent Coker, líder de la investigación basada en trescientos encuestados, afirma que es preciso desconectarse por un rato para volver a la concentración y que la relajación discreta conecta la mente con el resto del cuerpo, de modo que permiten un mayor enfoque en el trabajo y el resultado es un incremento de la productividad.

"Las compañías gastan millones en *softwares* que impiden a los empleados ver videos o usar redes sociales, bajo la pretensión de que cuesta millones por la baja productividad", afirma este defensor de los descansos con aire digital y agrega que "otro es el caso de los adictos a Internet, quienes generan un efecto reverso al demostrar irritabilidad al momento que no pueden mantenerse conectados".

De ser cierta esta postura que se presenta al epílogo de este artículo (así lo cree este cronista), una vez más, el antídoto parece estar en la receta del mismísimo veneno. Finalmente, Facebook se ha postulado como una suerte de patio, como el nuevo espacio al que muchos salen "a tomar aire", a dialogar con amigos y compañeros; en fin, un recreo. Los mismos que históricamente se han topado con un nuevo timbre que anuncia el regreso al aula, al trabajo, a la responsabilidad que llega después de un descanso.



¿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!



Javier Richarte
javier.richarte@dattamagazine.com

DICCIONARIO DE MEMES

Los memes son imágenes que representan un concepto difundido por Internet. Cada día aparecen más y más, multiplicándose; por eso ya es hora de publicar un glosario gráfico con los principales memes, los más usados, para no quedarnos afuera de los chistes que circulan por la red de redes.



Los memes gráficos suelen difundirse por correo electrónico, blogs, redes sociales y otros servicios web. Suelen propagarse tan rápidamente que en ocasiones surge uno nuevo y su significado permanece desconocido para muchos usuarios.

Los típicos memes no son más que la cara (ya sea dibujada o en fotografía) de un personaje que representa furia, tristeza extrema, decepción, impaciencia o sorpresa, entre tantas otras expresiones, como reacción ante una situación ocurrida generalmente por accidente.

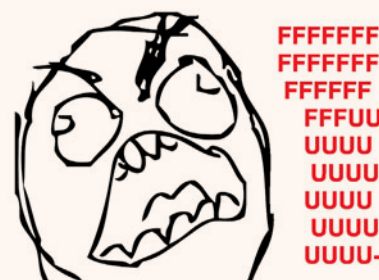
Los memes existen desde hace unos ocho años aproximadamente, mientras muchos han caído en desuso o se han tornado trillados, otros adquieren popularidad global; por esa razón, este artículo tratará los más importantes actualmente.

Uno de los memes más virales (en conceptos de difusión) es el famoso **Rage Guy**, un entrañable personaje que nos sirve para expresar fastidio o furia en las redes sociales o comunidades virtuales (como 4chan, 9GAG, Reddit o Tumblr), a partir de este personaje han surgido variantes y nuevos memes.

La popularización masiva de los memes fue en el año 2008, cuando los usuarios comenzaron a graficar (generalmente con Paint, en plan lo-fi, pero de igual efecto cómico) pequeñas historietas de cuatro recuadros en el que al final aparecía un meme. Hoy en día los memes pueden publicarse solos, como cierre de una frase escrita y también en historietas más largas, incluso combinadas con otros memes. También se los emplea mucho en los **demotivational posters**, junto a un título y una frase.

El surgimiento de cada meme en las comunidades virtuales es espontáneo, y depende de la aceptación por parte del resto de los usuarios: puede caer en el olvido o convertirse en uno de los más usados en todo el mundo.

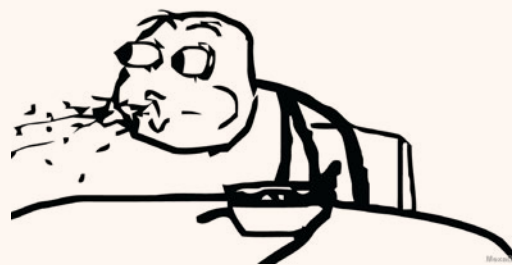
4chan es uno de los imageboards más importantes del mundo; se trata de un sitio web donde los usuarios pueden publicar anónimamente todo tipo de imágenes (principalmente sobre manga, hentai y humor en general). De aquí ha nacido un gran número de memes, sobre todo los primeros. Hoy en día, Reddit y -principalmente- **9GAG** (por su intuitiva y funcional interfaz) son los sitios de mayor actividad en cuanto a contenido gráfico-humorístico. Sus usuarios pueden subir imágenes propias o de otras fuentes, siendo la mayoría memes o breves historietas conteniendo uno o más memes.



/RAGE GUY

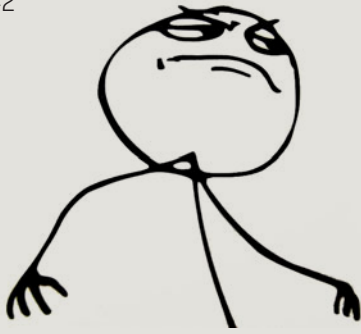
Nacido en 4chan, este famoso meme creado en el año 2008 representa enardecimiento repentino ante una determinada situación. Por ejemplo, en breves historietas de cuatro instancias, los recuadros anteriores hacen referencia a situaciones cotidianas en las que perdemos el control, como que aparezca la ballena en Twitter o recibir invitaciones al CityVille en Facebook.

La expresión «FFFFFFUUUUU» no significa que el personaje esté bufando sino que hace clara referencia al insulto más famoso de cuatro letras en el idioma inglés autocensurado.



/CEREAL GUY

Concebido originalmente como una parodia de un comercial estadounidense de cereales a la cual dos años después -en 2009- le agregaron el alimento siendo escupido. Este meme se utiliza como expresión de sorpresa, generalmente al final de tiras cómicas creadas por usuarios o para insertar en discusiones en foros o redes sociales, cuando alguien dice algún disparate



/FUCK YEAH

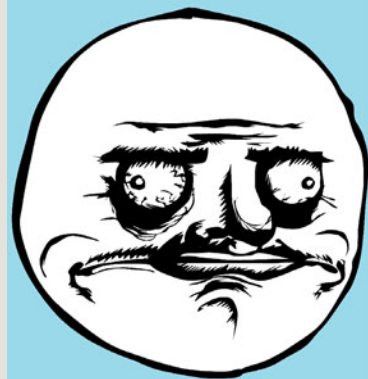
Este meme viene a ser la antítesis del Rage Guy: ilustra una actitud triunfante o de satisfacción total. Su primera aparición fue en 4chan en el año 2010 para expresar la superación de un usuario luego de decir algo interesante, sintiéndose un ganador absoluto.

Ésta es la versión original del meme, pero sufrió miles de variantes que conservan sólo la frase, reemplazando la imagen por prácticamente cualquier cosa: otros dibujos y hasta fotografías.



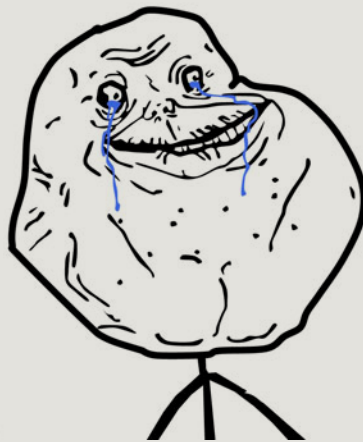
/RICKROLLING

No es exactamente un meme, sino más bien una práctica usada en foros y redes sociales donde se generen debates calientes o profundos. En algún punto un usuario decide publicar un enlace -generalmente creado usando un acortador de URLs para enmascararlo- con supuesta información seria y relevante para enriquecer la discusión, pero el enlace nos lleva a YouTube, más precisamente al video de la canción «Never gonna give you up», un cliché pop de los años 80, de la mano de **Rick Astley**. Para apreciar la magnitud de esta práctica, puedo mencionar que otros videos de Rick Astley (de la misma época y con similares puestos en los charts) suman alrededor de un millón de visitas cada uno en promedio, mientras que la canción en cuestión -la del rickrolling- asciende a **casi 40 millones de visitas**. Es decir, millones de usuarios han sido «rickrolleados»



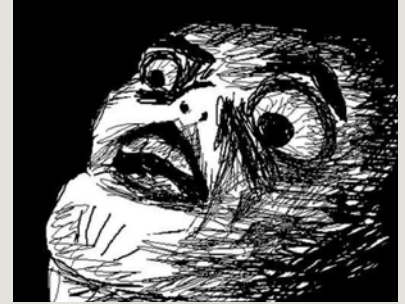
/ME GUSTA

Es el primer meme con nombre en español difundido originalmente en la comunidad virtual Reddit y el significado de su nombre no está estrictamente relacionado con el «me gusta» de YouTube o Facebook, sino irónicamente a situaciones que en realidad nos provocarían asco o repulsión. En un principio se lo usaba como expresión de depravación sexual, pero su uso se amplió.



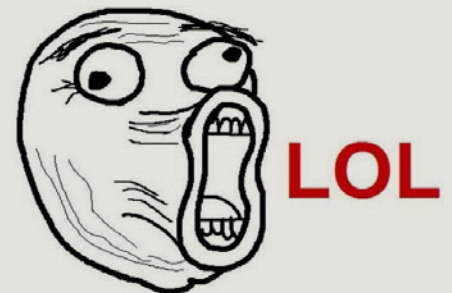
/FOREVER ALONE

Su traducción del inglés es «solo para siempre», y es el personaje de un meme que articula una sensación de soledad y despecho. No se conoce el origen de este meme con precisión, pero hay versiones que aseguran que nació como un personaje secundario en una tira del Rage Guy, pero cobró tanta popularidad que obtuvo su «independencia», llegando incluso a convertirse en uno de los memes más usados mundialmente.



/OH MY GOD

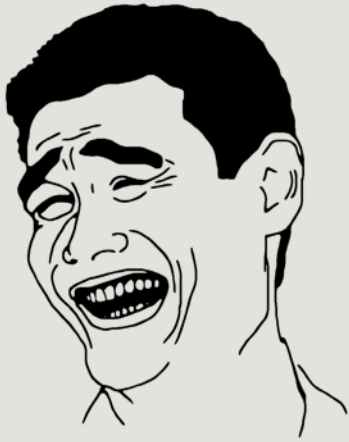
Meme también conocido como «Oh crap», cuyo origen es un tanto incierto y hay varias versiones que afirman ser la correcta. Algunas versiones relatan que el origen del personaje de este meme descubre que sus galletitas tienen pasas de uva y pone esa cara de repulsión. Lo importante es su significado: el personaje es utilizado para expresar terror o espanto.



LOL

/LOL

La famosa expresión del inglés «laughing out loud» (algo así como «me muero de risa») tiene su propio meme; su origen es incierto, seguramente nacido en 4chan o Reddit. Lo indudable es que se lo emplea para comunicar que algo fue muy gracioso, es una expresión de carcajada aunque está siendo reemplazada por un meme más actual: Yao Ming.



/YAO MING

Es la representación gráfica de una persona de carne y hueso de origen chino que juega al basket en el equipo Houston Rockets. En una conferencia de prensa, uno de sus compañeros de equipo contó una anécdota y Yao se empezó a reír a carcajadas. Las cámaras capturaron ese momento y su cara recorrió Internet, para luego convertirse en un meme dibujado en blanco y negro. Este meme se usa, justamente, para expresar carcajadas.



PUKE RAINBOWS

/PUKING RAINBOWS

Esta expresión, traducida al español, significa «vomitando arcoíris», y se originó en un post de un blog cuyo autor viajó a Japón y relató que al ver tantos colores en los productos de las góndolas de los supermercados pensó «esto parece como si un arcoíris hubiese vomitado».

De allí, luego surgió la idea de parodiar cuestiones demasiado románticas o empalagosas con este meme, como por ejemplo: presentaciones de PowerPoint con ositos rosados, corazoncitos y poesía muy cursi.



/TROLLFACE

Este meme es también de los más populares y representa la expresión facial de un usuario que está trolleando (insultar o agredir) no con la intención de debatir sino con la de enardecer a otros usuarios en foros o redes sociales. Cuando otro usuario lee el hilo de discusión y percibe que hay alguien diciendo disparates sólo para enfurecer al resto, publica esta imagen (o un link a ella). También se gestó en 4chan en el año 2008.

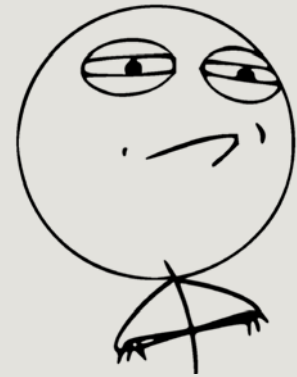


/ADVICE DOG

El advice dog es un meme que consta de la cabeza de un cachorrito de labrador en la parte central rodeado de coloridas franjas radiales con dos frases en plan de consejo, una arriba de la imagen del perro y otra debajo. El meme que no posee frases es simplemente un modelo para que le agreguemos el texto que se nos antoje.

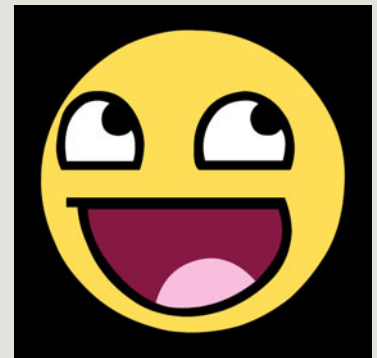
Los consejos son generalmente irónicos y afilados, aquí algunos ejemplos: «Leer un mail urgente de tu jefe / Marcarlo como no-leído antes de que vuelva a su despacho», «Coma libros / Vuélvase más sabio», «Destruya todas sus posesiones / No limpie la habitación nunca más».

Luego del arrasador éxito de este meme, surgieron decenas de variantes con consejos similares pero con otros personajes centrales: un velociraptor filósofo, un lobo, un pingüino, etc.; todos ellos con distintas categorías de consejos.



/CHALLENGE ACCEPTED

Este meme significa "Desafío aceptado", y es uno de los memes más recientes que alcanzó popularidad masiva (rondando noviembre de 2010). Se lo emplea para ilustrar confianza y firmeza ante situaciones o propuestas realmente muy difíciles o imposibles de lograr.



/AWESOME FACE

También conocido como «epic smiley», este meme nacido en el año 2007 representa aprobación total, aunque también puede emplearse irónicamente para demostrar lo contrario: desprecio o burla.

La popularidad de este meme es tal que no sólo tiene página en Facebook sino que actualmente ronda los 50.000 fans. Además de ser uno de los memes más usados, existen skins para Firefox y todo tipo de juegos desarrollados en Flash que incluyen este simpático personaje.

/ NOTA CENTRAL





NETFLIX LLEGA A LA ARGENTINA

El popular servicio de streaming de video llegó a nuestro país para ofrecernos horas y horas de entretenimiento cinematográfico a precios súper reducidos.

El mes de septiembre fue el elegido por la empresa Netflix para comenzar a operar en nuestra región. Decimos sólo es porque, en realidad, Argentina sólo es una parte de la estrategia de expansión que está experimentando esta empresa, lanzando su servicio de manera progresiva en diversos países de Latinoamérica, incluso antes de llegar al mercado Europeo.

Pero no nos apuremos, para aquellos que no lo saben, Netflix es una popular empresa estadounidense que fue catalogada durante mucho tiempo como el verdadero verdugo de los videooclubes tradicionales. La cuestión es bastante simple: lejos quedaron aquellos tiempos en los cuales nos dirigíamos hasta un local a alquilar nuestras películas favoritas, ahora lo que Netflix nos ofrece es ver películas y series de manera online aprovechando nuestra conexión a internet y abonando el costo de un plan mensual para utilizar su plataforma. Por supuesto que en DattaMagazine lo estamos utilizando desde el primer momento y ya pasamos a contarles todas nuestras experiencias.

COMENZAMOS

A la hora de probar el servicio de NetFlix, es importante saber cuánto dinero debemos desembolsar por mes para poder suscribirnos. Por suerte, la empresa ofrece un mes gratis de prueba en el cual podremos evaluar el servicio ofrecido y analizar si queremos quedarnos con él. Debemos tener en cuenta que, si no nos damos de baja, NetFlix comenzará a cobrarnos pasado los 30 días de manera automática. El costo mensual del servicio no resulta para nada caro; por sólo \$40 tendremos acceso ilimitado a todas las series, películas y documentales que están cargados en la página de la empresa.

Para darnos de alta, deberemos ingresar al sitio de NetFlix (www.netflix.com) y completar un pequeño formulario seleccionando nuestro nombre de usuario, contraseña y dando de alta nuestra tarjeta de crédito, con la cual se efectuará el pago. Este último paso deberemos efectuarlo incluso para acceder al mes de prueba gratuito que nos brinda la empresa.

Lo ideal es no apresurarnos a ver el catálogo de películas que NetFlix tiene disponible, sino que es una buena idea perder algo de tiempo y pasar por el asistente de configuración que nos consultará sobre nuestros gustos fílmicos. De esa manera, el sistema podrá mostrarnos películas de nuestro interés en un catálogo dividido en géneros.

LA HORA DEL ENTRETENIMIENTO

Seleccionar la película que deseamos ver es realmente muy simple. En la barra superior veremos un menú llamado "géneros", que muestra las películas convenientemente divididas en rubros. Una vez que seleccionemos el tipo de film que deseamos disfrutar, podremos interactuar con la selección de películas que se muestran en el centro de la pantalla. Allí veremos las carátulas de los títulos seleccionados, los cuales se pueden ir pasando de forma animada con solo mover el mouse en línea recta de manera horizontal. Cabe destacar que si dejamos el mouse sobre un título, podremos ver la duración de la película, una breve sinopsis y la calificación que otros usuarios de NetFlix le dieron al filme, algo genial a la hora de seleccionar lo que queremos ver.

Cuando al fin nos decantamos por una película, serie o documental, no tenemos más que hacer un clic sobre la misma para que NetFlix comience la reproducción. Es importante saber que si no tenemos SilverLight instala-

lado, la instalación del plugin se iniciará automáticamente y, luego de terminada, podremos comenzar al fin con la reproducción.

Lo más interesante del sistema es la velocidad con la que carga las películas. En nuestras pruebas con conexiones de baja velocidad (1 MB), pudimos ver todas las películas esperando sólo algunos segundos en la carga inicial, todo sin soportar cortes de ningún tipo.

Esto es así porque el sistema detecta la velocidad de nuestra conexión y ajusta la calidad del video para que tengamos una buena experiencia en la reproducción. Lamentablemente y gracias a esto, pueden olvidarse de reproducir contenido en HD si no contamos con algunos MB extras de velocidad.

En la barra que encontramos debajo de la reproducción, tendremos acceso a la configuración del idioma y subtítulos, aunque es importante saber que no todas las películas están dobladas al español y subtituladas, algo que, por lo que pudimos averiguar, se irá resolviendo de manera gradual.

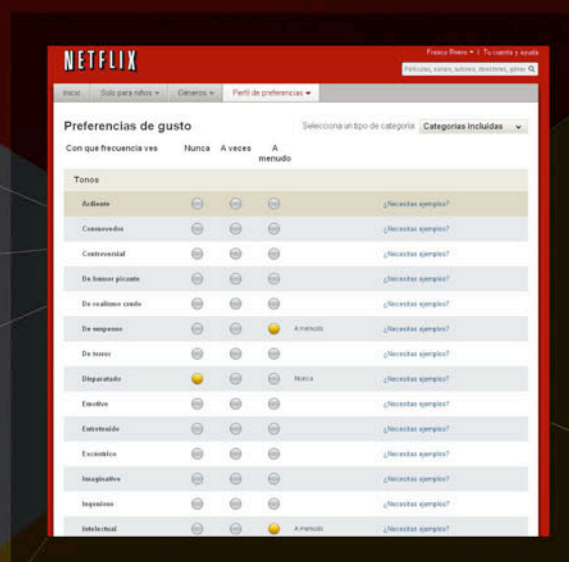


/ La reproducción de contenido puede ser con una PC o también con una consola de última generación.



¿SOLO EN LA PC?

Algo totalmente erróneo es pensar que para tener una buena experiencia con Netflix deberemos sentarnos en el escritorio de la PC, cuestión aburrida si la hay. Una buena idea es montar un pequeño centro multimedia en nuestro living, utilizando alguno de los modelos de Nettop que encontramos en el mercado o disponiendo de una consola de última generación que podamos conectar a un TV LCD. Por supuesto que el gran despegue de Netflix se observará con la disponibilidad de los nuevos televisores con internet, que nos permitirán simplificar y unificar experiencias relacionadas con el entretenimiento y la conectividad, aunque lamentablemente el costo de dichos dispositivos es bastante elevado en nuestro país, al menos por ahora.



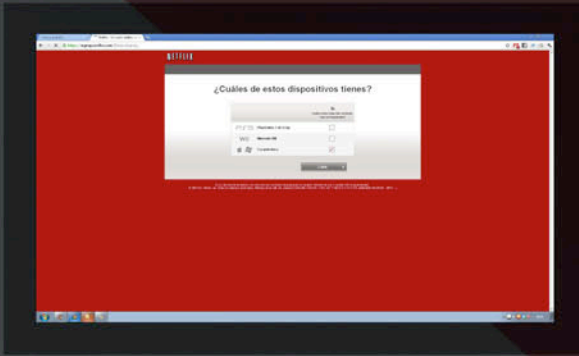
/ Cuando nos damos de alta en el servicio, podemos seleccionar el dispositivo que tenemos para reproducir.



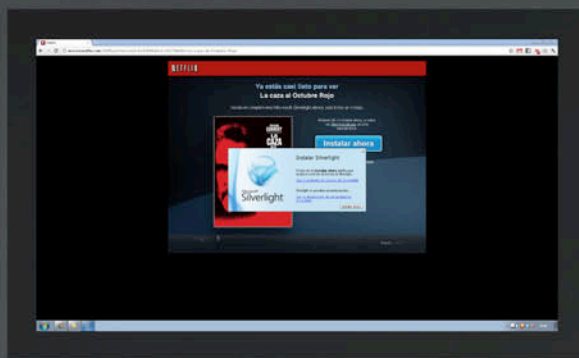
DEL OTRO LADO DE LA BALANZA

Netflix no está solo en la región. Para equilibrar la balanza, el pasado mes de octubre la firma Blockbuster confirmó que próximamente lanzaría un sistema similar a Netflix, definido por su CEO como "el paquete de entretenimiento doméstico más completo jamás creado". Obviamente que tendremos que esperar para saber cuál será la propuesta de manera concreta, qué modelo de negocios adoptará la compañía y cuánto tardarán en expandir fronteras y llegar a nuestra región.

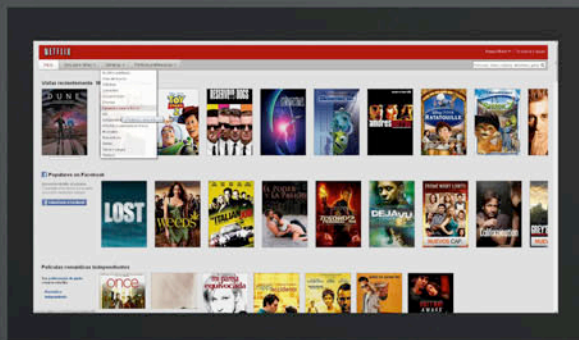
Sin embargo, un competidor más directo en nuestro país es Telefónica con su sistema On Video, que ofrece a través de la contratación del servicio de Speedy. La alternativa de Telefónica se ofrece a un precio similar y ya cuenta con varias de las producciones locales que podemos disfrutar en los canales de cable.



Una buena idea es perder algo de tiempo y completar el formulario sobre nuestros gustos fílmicos, para que Netflix pueda adaptar el contenido para nosotros.



Instalando SilverLight.



Aquí vemos los diferentes títulos que encontramos en la pantalla principal del sistema.



Ahora sí, a disfrutar de nuestra película favorita.

NET

ENTREVISTA CON JONATHAN FRIEDLAND

(Vicepresidente
de Comunicaciones Globales
Corporativas de Netflix)

FLIX

¿ADIÓS AL CABLE?

Definitivamente, ¡NO! Tal y como está el servicio de NetFlix, no lo podemos considerar como reemplazo a la TV por cable, más bien diríamos que se trata de un exquisito complemento. Aunque bien podría ser la plataforma principal de aquellos usuarios que no miran mucha televisión y, cuando lo hacen, es para disfrutar de películas o series - en ese caso, podríamos considerarlo. Lo bueno de la llegada de NetFlix a nuestro país, es que ahora tenemos opciones de calidad para acceder a contenido de manera legal y a precios ajustados a nuestra situación económica. Esperamos que la empresa pueda crecer en nuestra región y seguir ofreciendo entretenimiento a raudales.

Aún después de utilizar el servicio durante más de un mes, teníamos varias dudas con respecto a su disponibilidad y también sobre las diversas formas en la que podíamos pagarlo. Por eso, nos comunicamos con Jonathan Friedland, gracias al contacto de Laura Conde de Mazalan Comunicaciones, quien ofició de intermediaria.

DattaMagazine: ¿Piensan incluir algún sistema de pago electrónico, como Paypal, en la región?

Jonathan Friedland: Sí, estamos revisando distintos canales de pagos, incluyendo Paypal.

DattaMagazine: ¿Cuántos títulos tienen pensado cargar en los próximos meses?

JF: Tanto en Estados Unidos y Canadá como en Latinoamérica, Netflix ofrece miles de horas de películas y series. En el caso puntual de Argentina, esperamos duplicar los contenidos disponibles actualmente antes de finalizar el año.

DattaMagazine: Se habló de la firma de contratos con productoras locales. ¿Qué nos puede decir de eso?

JF: Ya hicimos un acuerdo con Telefó y Dorimedia en Argentina.

Netflix administra las licencias de películas y series en función del mercado. En estos primeros meses que el servicio está funcionando en Argentina, analizaremos qué tipo de contenido les gusta a los argentinos e incrementaremos los títulos en esa dirección.

Actualmente, estamos ofreciendo una amplia selección de películas y series de varios estudios y cadenas asociadas, incluidos Disney, Sony, Paramount, NBCUniversal, CBS, MGM, Lionsgate, Summit, Relativity, BBC, Televisa, Telemundo, TV Azteca, Caracol, Telefó, Bandeirantes y RCTV.

Al igual que en los EE. UU., las películas y series que ofrecemos serán en gran parte títulos de catálogo. Sin embargo, contamos con miles de horas de películas y series disponibles, por lo que creemos que nuestros miembros de Latinoamérica encontrarán suficiente contenido que les interese y entretenga.

DattaMagazine: ¿Ofrecerán soporte para la plataforma Netflix en GNU/Linux?

JF: No tenemos planes en este momento para hacerlo.

COMO SE COMPLE- MENTAN LAS NOTICIAS

El escenario de los medios de comunicación escritos, como el impreso y el digital, han sabido demostrar que hoy no presentan rivalidades. Uno es inherente al otro.

Los gurús de los medios de comunicación temían por la desaparición del diario en papel con la llegada de los soportes digitales. Pero en contrapartida, la complementación que han logrado, les ha servido para entender que la llegada de la era 2.0 no ha intentado suplantar a la imprenta gráfica, sino por el contrario, se han amoldado de tal manera, que pudieron brindar al lector herramientas que los hacen irremplazables, y desmitificar el fantasma de que el diario impreso desaparecerá con el tiempo.

La sociedad en su conjunto ha ido adquiriendo hábitos propios de la era virtual. Antes era impensado hacer una lectura de tres diarios durante la jornada laboral. Hoy, la inmediatez de la noticia, la falta de una lectura profunda por parte de los internautas, y la ausencia del arte de lo retórico, han hecho que los medios digitales no hagan tambalear al hijo pródigo de Gutenberg. Para contextualizar la opinión de los profesionales de la palabra en el diario impreso, un taller de crónica periodística que se está dictando en la ciudad de Rosario, logró sintetizar aquellas diferencias que permitieron entender, al menos a sus asistentes, que el diario impreso no iría a desaparecer con el tiempo con el auge de las lecturas digitales.

Tal fue el caso en el módulo de Sebastián Riestra, periodista, escritor, y Secretario del diario La Capital, el periódico más antiguo del país. Una vez en clase,

Riestra combinaba aquellas cuestiones que había que tener en cuenta a la hora de relatar una crónica periodística, sin dejar de lado los conocimientos narrativos y lingüísticos.

Segunda clase de Riestra. Los alumnos entran al aula y se encuentran con una pila de diarios sobre la mesa del docente, y pasados unos minutos, lo ven que éste comienza a hacer bollos de papel para luego arrojarlos a la audiencia. Atónitos, sin entender hacia dónde se dirigía, esperaron la explicación.

Si bien, es común ver el diario impreso en el fuego del asado del domingo, o para envolver pescado en la tienda de la costanera, o aquellas hojas que han tenido más suerte, quizás verlas como envoltorio de alguna mudanza, Riestra explicó que la esencia está en aquello que el lector busca en las hojas de un diario impreso, la descripción casi novelística del suceso. Cuestión que según él "nunca podrá reemplazarse con lo que busca el lector digital".

La belleza que la descripción aporta a la lectura en la nota del medio impreso, es una de las particularidades que Riestra describe como "irremplazables". No sólo por la retórica que pueda usar el periodista que escribe, o por la sencillez con la que detalla el acontecimiento, sino por la perspicacia que tiene cada trabajador de la palabra para poder llevar a su lector lo más próximo posible del verdadero acontecimiento. A tal punto, sintetiza Riestra, "que debemos llevarlos a poder sentir los aromas de los que fuimos testigos".



La descripción cuasi perfecta del contexto, resultó el escudo más impenetrable para los medios impresos ante el aluvión del periodismo digital.

LA NARRATIVA DIGITAL

La mayoría de los usuarios de Internet (42%) suele leer la edición impresa del periódico, aunque también es importante el porcentaje que combina ambos soportes (27%). La lectura exclusiva de la edición digital del periódico sólo se observa en un 10% de los internautas.

Aquellos que combinan ambos soportes, la mayoría (68%), suelen leer la edición impresa de un periódico y la edición digital de otros diarios diferentes, mientras que un 27% suele leer la edición impresa y digital del mismo periódico. La principal razón que motiva la lectura del periódico en sus dos versiones es la de obtener información actualizada (57%) y, en segundo lugar, el conocer cómo trata la información otro periódico (33%), así como acceder a servicios o contenidos sólo disponibles a partir de Internet (27%).

La lectura del periódico impreso, además de ser un hábito muy instalado, continúa suscitando la preferencia en los usuarios más jóvenes de la red. Los motivos que sustentan esta preferencia residen principalmente en la facilidad de lectura y, en segundo término, en la movilidad que brinda este soporte. Quienes prefieren, en cambio, la versión en Internet, hacen referencia a la facilidad de encontrar la información que interesa y, en segundo término, a su gratuidad.

Rubén Darío Buitrón, editor General del diario El Universo en Guayaquil, Ecuador y colaborador de Sala de Prensa, opina en un blog orientado a los trabajadores de prensa, acerca de la rivalidad infundada que muchas veces se genera entre ambos soportes: "Cuando hablamos de nuevos enfoques en los contenidos informativos por Internet, en medio del vértigo que lleva al mundo por la autopista de la información, los periodistas debemos tener en cuenta un primer asunto fundamental en el que quiero ser concluyente: no existe la oposición periodistas digitales vs. periodistas de prensa, no existe periodismo blanco vs. periodismo

rojo, no existe periodismo occidental vs. periodismo oriental y no existe periodismo "militante" vs. periodismo "objetivo". Lo único que existe es periodismo bueno y periodismo malo".

Se trata de un periodismo que no puede olvidar su esencia, su deber ser. Un periodismo en el cual no es posible hacer oposiciones y antónimos ni hablar de que la tecnología traerá nuevas formas de asumirlo como un oficio al servicio del público: el buen periodista, antes, ahora y en el futuro, se define como un profesional éticamente responsable, debe servir a sus lectores, ser sensible con sus necesidades, reflejar sus tendencias de vida, ayudarlos a tomar decisiones para mejorar su existencia, entregarles antecedentes, consecuentes y contextos para que los lectores entiendan mejor la parte de la realidad que les está contando, ser útil a los ciudadanos, prestarles servicios.

En otras palabras, el buen periodista es aquel profesional capaz de orientar al lector en sus dudas y en sus tribulaciones, desde las más domésticas y simples hasta las más decisivas para el lector como individuo y para la sociedad a la que pertenece", agregó Buitrón.

Según Buitrón, otro fenómeno que lleva a la debilitación de los medios tradicionales "son los del periodismo ciudadano y los blogs. Esta plataforma tecnológica lleva a la libertad de expresión a su máximo nivel, haciendo que cualquiera sin demasiados conocimientos técnicos y sólo con saber escribir pueda llegar a millones de personas. Así se elimina el control de la información por parte los grandes medios. Ya no son dueños exclusivos de la verdad, o mejor dicho de su verdad. Además de debilitar a los medios tradicionales, y a los impresos por sobre todo, el blog y sus características van a modificar al periodista de hoy en día, que no debe ver con buenos ojos que cualquiera frente a una computadora puede realizar su función".

Y para finalizar, Buitrón dispara que "el buen periodista es un profesional atento a las necesidades del público, fiel y exacto en la descripción de los hechos y del rol que juegan cada uno de los actores activos y pasivos de esos hechos".



Y EN EL MEDIO, EL CUENTO DE LA BUENA PIPA

Érase una vez una historia que se repetía foro tras foro con la misma pregunta y siempre sin terminar de responder: ¿Vienen los medios digitales a auspiciar de reemplazo de los medios gráficos tradicionales? Y acá podría detenerse varias líneas esta redacción para poder dar, si bien no las únicas, algunas explicaciones que llevarán al lector a poder concluir un poco menos subjetivamente, ya teniendo en cuenta muchas de las diversas diferencias (de técnicas, de relato, entre otras) que se plantea desde la web y desde un medio impreso.

Esta historia comenzó cuando aparecieron los primeros indicios en Internet relacionados con la información al público masivo de los hechos que se dan como noticia y la posibilidad de su vuelco casi instantáneo a la red de redes. Así lo hicieron, a la vanguardia, Los Andes en septiembre de 1995 (Los Andes Online) y La Nación en diciembre del mismo año (La Nación Online).

En principio, nadie se preguntaba mucho acerca de qué rol vendrían a cumplir los medios dentro de este nuevo “soporte”, sin embargo, y con el transcurso de los años, y de la instauración lisa, llana y rotunda de Internet en la vida económicosociocultural del común de las personas, no tardaría ya en emplazarse una pregunta que sería llevada -hasta el día de hoy- al tapete de la duda casi ad-infinitum, y en la que muchos que intentan responderla, caen en la trampa de terminar confrontando por tantas disidencias y desencuentros que suscita el tema.

La pregunta es objetiva, la respuesta, algo más que subjetiva: ¿Es posible pensar a los medios de comunicación digital como parte inherente a la personalidad de los medios gráficos?, o ¿es factible una lucha de poderes entre estas dos opciones de entrega de información y formación de opiniones? La respuesta, si bien no al azar, sí quedará librada a los distintos niveles de nutrición intelectual de cada lector, que se hallará desde distintos puntos de vista para opinar sobre el tema.



Finalizando, debería dejarse en claro que cada medio, por su naturaleza distinta el uno del otro, posee tanto técnicas como procedimientos y tiempos disímiles. Mientras que, por su parte, los medios impresos tienen un tiempo de captación de un suceso que será catalogado dentro del plano de aquello que considerará información, otro tiempo para producirlo, y otro tiempo para pasarlos por algún o algunos editores para luego salir airoso a través de las rotativas.

Los medios de información digital corren otro destino irrenunciable: la inmediatez es uno de sus leitmotiv. Algunas razones que indicarían la causa de esa celeridad podría estar dada por cuestiones como:

- * La agilidad con que la competencia plasma una noticia y el no querer quedarse último en proclamar un “destacado del día”.
- * La imposibilidad de dirimir entre qué noticia será más efectiva que otra y, así, con menos filtros y con la buena noticia de que la tecnología provee de medios para subir artículos o hechos en forma simultánea a la que están sucediéndose.

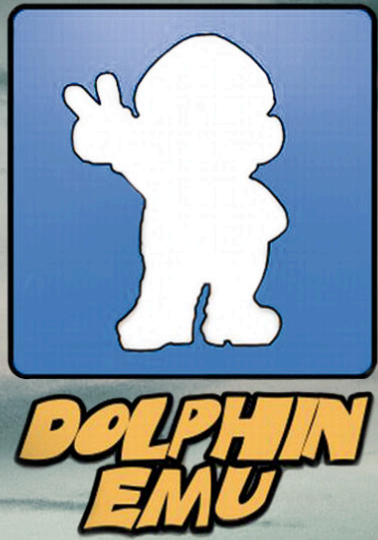
En definitiva, casi todo acontecimiento podrá ser juzgado por quienes son cazadores de lo cotidiano mientras desayunan o almuerzan en alguna oficina microcéntrica o no, o sencillamente desde su hogar.

DOLPHIN: JUGANDO JUEGOS DE WII EN LA PC

UN SOFTWARE
MULTIPLATAFORMA QUE
EMULA LAS ÚLTIMAS
CONSOLAS DE
NINTENDO



Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com





Con el paso del código de un modelo propietario a la publicación del mismo, transformándose en software libre y de código abierto, se formó rápidamente en torno a este programa una gran comunidad de desarrolladores y usuarios que, mediante un esfuerzo mancomunado, le otorgaron un enorme salto cualitativo. Su principal logro en esta etapa fue dar soporte a la emulación de Nintendo Wii, la nueva estrella en el firmamento de las consolas, gracias a sus innovadores controles. Aunque todavía no son muchos los juegos que puede ejecutar, en comparación con la gran base disponible, lo sorprendente es que los que sí corren lo hacen igual de bien -e inclusive mejor- que en la consola auténtica. Conozcan en este artículo todo lo que Dolphin ofrece en la actualidad.



BREVE HISTORIA DE DOLPHIN

Este proyecto comenzó en 2003 como un experimento. En aquel momento sólo se soportaba la emulación de GameCube, pero con múltiples y serios problemas: la mayoría de los juegos no funcionaba, y los que lo hacían eran extremadamente lentos y carecían de sonido. Debido a estos inconvenientes, sus programadores abandonaron el desarrollo apenas un año después. Sin embargo, al tiempo retomaron el trabajo, agregando un soporte básico de audio. El despegue definitivo del proyecto comenzó en 2008, cuando sus creadores tuvieron la acertadísima idea de liberar sus fuertes, publicándolos bajo la licencia GPLv2 en un repositorio de Google Code, el portal del gigante de las búsquedas dedicado a alojar software open source.

Esa primera versión abierta ya implementaba un soporte mínimo para la emulación de la Wii, la consola de séptima generación de Nintendo, lanzada al mercado en 2006. Como ya mencionamos, la publicación del

Hace ya unos cuantos números atrás les contábamos la sobre la existencia de M.A.M.E y M.E.S.S., dos paquetes de software muy afines entre sí, diseñados para emular las máquinas de videojuegos de las galerías recreativas en el primer caso, y las veteranas computadoras hogareñas y consolas de juego de 8 bits en el segundo. Mencionamos en aquel entonces que también existían otros emuladores, capaces de ejecutar los juegos escritos para consolas más modernas, como Playstation 2 o Nintendo GameCube, aunque lo hacían con diversos inconvenientes, a la vez que requerían de PC con configuraciones muy poderosas. Su instalación y uso tampoco era de lo más amigable. Dolphin era uno de aquellos emuladores, diseñado para correr juegos de GameCube, aunque en sus primeros años de vida traía más dolores de cabeza que satisfacciones.



Put on and tighten the wrist strap.
Hold the Wii Remote securely and do not let go of it.



código despertó inmediatamente el interés de muchos desarrolladores apasionados por la emulación, y en lugar de liberarse nuevas versiones en forma esporádica, comenzaron a aparecer nuevos builds con mejoras consistentes de forma regular. A principios de 2009 Dolphin ya era capaz de ejecutar una de las primeras versiones del Sistema Operativo de la Wii, y para mediados de ese año ya podían jugarse con pocos inconvenientes la mayoría de los títulos de GameCube y varios de Wii. Durante todo el 2010 se incorporaron un sinfín de mejoras y se corrigieron problemas que impedían la ejecución de diversos juegos. También se incluyó el soporte para los controles WiiMote, enormemente ansiado por los usuarios.

VERSIÓN ESTABLE Y DE DESARROLLO

La última versión estable de Dolphin es la 3.0, publicada en Junio de 2011 para GNU/Linux, Mac OS X y Windows (XP y posteriores). No obstante, y siguiendo la costumbre tomada por los desarrolladores desde la

apertura del código, casi todas las noches se liberan nuevas "revisiones" de la versión de desarrollo, que incorporan nuevas características y corrigen pequeños problemas con algunos juegos. Se recomienda comenzar por la versión estable, y ante algún problema puntual con algún título, instalar aparte la última revisión de desarrollo para ver si de esta manera se subsana el inconveniente. A partir de esta versión se ofrece compatibilidad total con los controles WiiMote y Nunchuk, soportando hasta cuatro simultáneamente; el único requisito es que la PC en la que corre Dolphin cuente con un dispositivo Bluetooth, ya sea interno o externo (por USB). Su característica más notable sin duda es la de superar ampliamente la máxima resolución gráfica ofrecida tanto por GameCube como por Wii (480p), ya que si la configuración de nuestro equipo lo permite y contamos con un monitor apropiado, seremos capaces de disfrutar nuestros títulos favoritos en hasta 1080p. Algunos de los juegos que soporta Dolphin actualmente son Donkey Kong



Dolphin

noticias y otros servicios a través de Internet.

Todavía existen muchos títulos que funcionan mal o no funcionan, sobre todo en la plataforma Wii (en GameCube la gran mayoría son jugables), aunque los desarrolladores prosiguen trabajando a destajo para incorporar parches y mejoras que solucionen estos problemas, especialmente en el caso de los juegos más populares entre los aficionados.

REQUISITOS DE HARDWARE

Los requerimientos mínimos de hardware de Dolphin



Country Returns, Final Fantasy Crystal Chronicles, Luigi's Mansion, Mario Kart, New Super Mario Bros., Pro Evolution Soccer 2011, Resident Evil (4, Zero, Darkside & Umbrella Chronicles), Sonic Unleashed, Sonic the Hedgehog 4, Super Mario Galaxy 1 y 2, y Wii Sports Resort, entre otros.

LIMITACIONES

Existen cosas que Dolphin no puede hacer, o aún hace con muchos inconvenientes en comparación con la Wii original. La emulación del servicio de Virtual Console, que permite a los propietarios de la Wii adquirir y jugar títulos creados para modelos de consolas anteriores de Nintendo (como SNES y Nintendo 64) está en una etapa preliminar y soporta sin inconvenientes muy pocos juegos. También hay problemas con la mayoría de los "Wii Channels", canales que permiten adquirir juegos, expansiones (DLC), contenido multimedia,

no son muy exigentes. Se necesita un procesador Intel Pentium 4 o AMD Athlon 64 y una tarjeta gráfica con soporte de DirectX 9.0c por hardware. No se especifica la cantidad mínima de memoria RAM necesaria, y una vez instalado ocupa la minúscula cantidad de alrededor de 5 Mb en el disco rígido. Sin embargo, para la mayoría de los juegos -especialmente los de Wii- esta configuración se quedará corta si queremos que corran fluidamente y sin problemas de gráficos o sonido. Para poder jugar todos los títulos a pleno, es recomendable contar con un procesador de dos o más núcleos (Intel DualCore o Athlon 64 X2 o superiores), 1 Gb de memoria RAM, y una placa de video de NVIDIA o ATI que mínimamente soporte Pixel Shader 2.0, aunque idealmente debería ser cualquier tarjeta de gama media o alta de estos fabricantes. En cuanto al espacio en disco, tengamos en cuenta que Dolphin trabaja con las imágenes .ISO de los DVD de los juegos originales, por lo cual vamos a necesitar entre 2 y 8 Gb por título.

Este tamaño depende de cada juego en particular; naturalmente, los más recientes ocuparán más espacio. En cuanto a los controles, aunque no hay dudas que lo ideal es contar con los controles inalámbricos característicos de la Wii, si carecemos de ellos se puede jugar sin inconvenientes con teclado, mouse o joystick.

TRIFORCE

Además de emular a las consolas GameCube y Wii, Dolphin también es capaz de hacer lo propio con el board Triforce, el corazón de diversos arcades desarrollado en conjunto por las empresas japonesas Namco, Nintendo y Sega. Gracias a la similitud entre el hardware de este motherboard dedicado y el de la consola GameCube, incluir el soporte para esta plataforma pudo realizarse con poco trabajo. Es importante mencionar que conseguir los juegos para Triforce es mucho más complicado que hacerlo con los de GameCube o Wii, ya que se necesitan los volcados de los GD-ROM (un formato de disco óptico similar al CD-ROM, pero de mayor capacidad y extremadamente difícil de copiar) que se encontraban en el interior de estas máquinas de las galerías recreativas. Pese a ello, es interesante que los fanáticos de juegos arcade de culto como los de la saga "Virtua Striker" y "The Key of Avalon" tengan la posibilidad de disfrutarlos en sus escritorios o laptops.

OBTENER DOLPHIN

El emulador se baja de su sitio oficial, ubicado en [<http://dolphin-emulator.com/>]. El sitio web es realmente completísimo. Está disponible en siete idiomas (inglés, portugués, alemán, español, francés, italiano y ruso), y además de alojarse allí los releases estables y de desarrollo del emulador, en versiones tanto para procesadores de 32 como de 64 bits, encontraremos demos en video de Dolphin en acción, una sección de noticias (para enterarnos de las últimas novedades que incorporan las versiones más recientes), y apartados que nos asistirán en su uso diario. Preguntas Frecuentes y Soporte resolverán nuestros problemas más inmediatos, pero también hay una completa Wiki con una lista de compatibilidad para juegos de las tres plataformas, que nos indican las opciones de configuración más adecuadas para correrlos sin complicaciones. Por último, hay un foro donde la comunidad intercambia sus experiencias o sencillamente charlan sobre su pasatiempo favorito,

que se constituye en el lugar ideal para plantear dudas de mayor complejidad. Y como todo proyecto de código abierto que se precie de tal, dispone también de un canal de chat en el servidor IRC Freenode, donde se dan cita las comunidades de casi todos los proyectos de software libre. Si necesitamos una respuesta rápida, posiblemente este sea el método de contacto más adecuado. Para acceder, puede hacerse con un cliente IRC (servidor irc.freenode.org, canal #dolphin-emu) o a través del webchat que ofrece FreeNode en la página [<http://webchat.freenode.net/?channels=#dolphin-emu>].

EN RESUMEN

En los meses que transcurrieron luego de la aparición en el mercado de la Wii, esta consola provocó un intenso debate. Mientras que sus críticos apuntaron a la baja calidad gráfica en comparación con sus competidoras de la séptima generación, la Playstation 3 de Sony y la XBOX 360 de Microsoft, la gran mayoría de los periodistas especializados y de la comunidad gamer la distinguió por su enfoque totalmente único e innovador, al punto que recientemente sus competidores han incorporado sistemas de mando inalámbrico inspirados (por no decir descaradamente copiados) de la Wii. Esta consola tuvo el enorme mérito de incorporar al mundo de las consolas a todo un grupo de personas que no estaban interesados en lo más mínimo en los videojuegos tradicionales, pero que encontraron enormemente divertido el enfoque más físico y energético de los juegos de Wii. Estudios médicos encontraron que aunque indudablemente no es un reemplazo adecuado para el ejercicio físico, el despliegue realizado durante una larga sesión con la Wii puede contribuir a la baja de peso, e inclusive ha sido utilizada como herramienta de rehabilitación para pacientes de una enfermedad gravísima como lo es la parálisis cerebral. Que una comunidad de gamers y desarrolladores hayan invertido cientos o miles de horas de su tiempo para acercar estos logros a los usuarios de PC es un esfuerzo digno de ser destacado, al igual que lo es el enorme desafío que representa para los programadores lograr la emulación por software de un equipo informático complejo, como lo es una consola de última generación. Por estas razones, el Proyecto Dolphin merece nuestra humilde contribución a su difusión desde estas páginas.

SAN LUIS DIGITAL:



UNA FERIA DIFERENTE

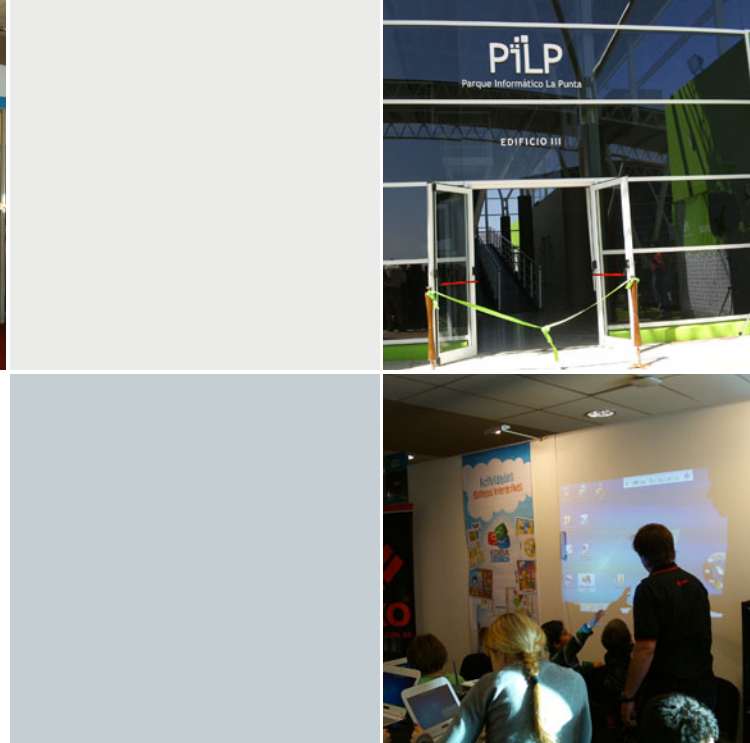
Igual que el año pasado, tengo que arrancar el informe de la misma manera, como para evitar cualquier mal interpretación.

De forma personal, no estoy ligado a ningún partido político y, principalmente, como buen periodista (al menos eso creo) traté desde el primer momento de buscar una mirada diferente a la situación de San Luis en materia de tecnología, y no juzgarla desde cualquier punto de vista o de otras opiniones recibidas.

Algo que no puedo dejar de mencionar es que esta fue mi segunda visita a la provincia y a la feria, y tenía como meta hacer hincapié en las cosas que el año pasado me habían quedado en el tintero.

El inicio de nuestra visita a San Luis Digital 2011, fue el miércoles 28 de septiembre desde la puerta del Hotel Sheraton Retiro. Partimos hacia la provincia puntana en dos chárteres con buenos amigos y colegas.

Un punto a favor del viaje fue poder trabajar desde mi Tablet (Samsung Galaxy Tab 7), gracias a que el chárter contaba con Wi-Fi. Llegamos bien temprano a la provincia. Comenzamos al mediodía en el complejo de la Universidad



de la Punta, donde se inauguró el tercer edificio del Parque Informático de La Punta (PILP).

Se trata de una infraestructura que prevé albergar alrededor de 150 perfiles, en sus 1600 metros cuadrados de extensión. Construido en sólo 10 meses, con catorce oficinas, tres salas de reuniones, tres depósitos, bufet y baños, repartidos en planta baja y primer piso. Este PILP integrará el polo tecnológico, que cuenta con veinte firmas distribuidas en 6.370 metros cuadrados, sumados los tres edificios, donde trabajan 450 perfiles. El Parque se encuentra ubicado en el campus de la ULP, lo que es destacado por los empresarios como su principal ventaja. Asimismo, la Universidad tiene una carrera de software cuyo plan de estudios está adaptado específicamente a las necesidades del sector.

Luego de la inauguración, partimos para las terrazas del Portezuelo, en donde se realiza la Feria de San Luis Digital. Acto seguido, nos dirigimos al salón blanco, en donde la Rectora de la Universidad de la Punta, Alicia Bañuelos y



el jefe de Gabinete, Claudio Poggi, explicaron una por una cada acción de parte de la Universidad privada y desde el Gobierno de la provincia

LOS PUNTOS DESTACADOS FUERON

• Telefonía Wi-Fi

Alicia Bañuelos anunció que el gobierno provincial comenzará a brindar el servicio de telefonía sobre la red Wi-Fi. Este sistema de comunicación seguirá el modelo de ejecución de otras iniciativas llevadas adelante por la ULP, por lo que se irá desarrollando desde la periferia al centro.

“Hay lugares de San Luis que no son de interés para las compañías telefónicas, no son rentables. Pero en esos lugares hay Internet y creemos que es fundamental llevar telefonía, por eso vamos a proveer de telefonía Wi-Fi donde las compañías no llegan”, aseveró Bañuelos.

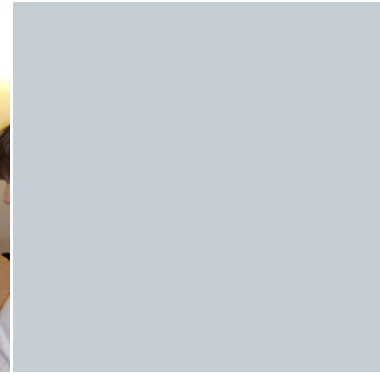
En referencia a esto, José Jerez, director de la Autopista

de la Información (AUI), comentó que hace varios meses se está desarrollando una prueba piloto, en la localidad de Estancia Grande. Especialistas del Data Center analizaron el software y el hardware de la red de Internet para adaptarlo al servicio de telefonía con el protocolo IP.

“Queremos llegar con este servicio, primero, a todos los lugares más alejados de la ciudad de San Luis, donde no pueden tener otro tipo de telefonía, ya sea celular o fija. Se iniciará por diez localidades alejadas de la capital provincial y se irá avanzado. La idea del Estado es ofrecer este servicio como un plan social. Consideramos que es un servicio básico y esencial, que debe estar en todo el territorio provincial”, agregó. Las llamadas fuera de la red Wi-Fi, o sea a la red pública que hoy ofrecen otras compañías, deberán asumirlas los usuarios de forma prepaga mediante una tarjeta.

• El Portal Puntano y el Casillero Digital

Otro de los principales anuncios de San Luis Digital 2010 fue el lanzamiento del Portal Puntano y el Casillero Digital.



Alicia Bañuelos explicó: “Este portal permitirá, a través de la CIPE, hacer trámites y poner en práctica el Casillero Digital, en el cual el Estado pondrá toda la documentación de los ciudadanos firmada digitalmente” y manifestó que “la Provincia de San Luis es el único Estado de Iberoamérica que tiene su administración trabajando con expediente digital y que todos los funcionarios usan firma digital.”

• Inauguración del tercer edificio del Parque Informático La Punta (PILP)

Se trata de una infraestructura que prevé albergar alrededor de 150 perfiles, en sus 1600 metros cuadrados de extensión. El nuevo edificio fue construido en sólo 10 meses y cuenta con catorce oficinas, tres salas de reuniones, tres depósitos, bufet y baños, repartidos en planta baja y primer piso.

Respecto de la apertura del PILP III, Alicia Bañuelos señaló que tiene un “simbolismo muy especial”, porque se cumple con el sector IT, tal cual se prometió, y se cumple con una de las premisas de la agenda digital puntana. “San Luis Digital tiene entre sus objetivos exportar, desde la provincia, productos con contenido tecnológico. Para esto se necesita a la industria, que emplea a sanluiseños formados en esta universidad y en otras, que deben estar a la altura de las empresas que se radican en la provincia”, subrayó Bañuelos. Asimismo, prometió “seguir construyendo edificios en la media que haya más empresas que quieran instalarse”.

• Resumen de los anuncios y acciones del gobierno de San Luis presentados en SLD2011

En el marco del evento, Alicia Bañuelos, Rectora de la Universidad de La Punta (ULP), anunció el lanzamiento de Telefonía Wi-Fi y el portal puntano. El evento contó con 216.567 visitas. Más de 31.622 alumnos de toda la provincia recorrieron los 150 stands de la feria, conocieron los últimos desarrollos tecnológicos, disfrutaron de actividades recreativas y participaron de múltiples propuestas.

En el Campus de la Universidad de La Punta (ULP) se capacitaron 4450 docentes y 23678 personas siguieron el evento online. Se inauguró el tercer edificio del Parque Informático La Punta (PILP).

• Recorriendo la feria

La feria era muy grande para recorrerla de forma rápida, ya que contaba con más de 150 stands de diferentes empresas y organismos. Dos pisos completos teníamos además de la planta baja, las terrazas y el primer piso, con lo cual se me hizo imposible asistir a todas las charlas que se iban dictando en el salón blanco. Tengo que reconocer que encontré muchísima gente dando vueltas, muchos estudiantes en todos los pasillos y eso se debía, en primera instancia, a que casi todos los colegios de la provincia estaban en las terrazas del portezuelo (recordemos que este año coincidió con una gran jornada de docentes en la provincia, con lo cual los chicos no tenían clases).

A los chicos se los veía muy entusiasmados por concursar en cada stand.

Toda el área de robótica estaba inundada de personas, ya que ahí no sólo había robots, sino también se encontraba un centro de control remoto donde había un tiburón volador a radio control, robots que recorrían un camino, plantas musicales y muchas más atracciones.

En relación al año pasado, me encontré con los salones



San Luis Digital 2011 tuvo como misión lanzar la iniciativa de un plan a 20 años para que cada sanluiseño ingrese en la “sociedad del conocimiento”. Este gran proyecto será instrumentado por la Universidad de La Punta (ULP) y pretende sacarle provecho a la “autopista de la información”, implementada en la provincia en 2004.

Para llevarlo adelante, la provincia ofrece facilidades en el acceso a espacio físico, un fondo para el financiamiento del Capital de Trabajo, un incentivo financiero para la contratación de mano de obra local y la accesibilidad a los beneficios impositivos. El plan intenta llevar adelante una inclusión digital del entre el 70% y el 75% dentro de la provincia.

más ordenados, con mayores espacios para la interacción de los chicos. Había, por ejemplo, una radio, un espacio de juegos cerrado para los más chiquitos, una sala de televisión, sala de computadoras, salón completo de ajedrez y muchos más salones que no llegue a visitar.

El espacio era el mismo que el año pasado, pero el orden era mayor, mucha seguridad en todo el predio, muchos chicos visitando y realizando tareas.

El día viernes 1 fue todo un desafío poder procesar la gran cantidad de fotografías que tenía en mis equipos (tableta, smartphone y cámara HD), subirlas a la galería de fotos y editar los videos. Para destacar es la velocidad de conexión que teníamos en la sala de prensa, en donde había laptops Coradir con micros Intel Core I3 disponibles para nuestras tareas, con conectividad a Internet a velocidades de 20mb de bajada y 10mb de subida.

Gracias a esta velocidad fue que me dediqué a subir varios videos cobertura a mi cuenta en Twitvid (www.twitvid.com/videos/arielmcorg).

• **Cena con el gobernador**

Al igual que el año pasado, el Gobernador de la provincia nos reunió en la casa de gobierno para una cena con todos los periodistas.

En ella, se expuso a todas las preguntas necesarias de todos los colegas. Tengo que reconocer que una sola

pregunta estuvo relacionada a la Feria, las demás eran todas preguntas políticas. Algo que era de esperar, ya que este año no sólo visitábamos la feria periodistas de tecnología, sino también había de otras índoles como políticos, económicos, etc.

Creo que es hora de ir cerrando.

• **Vayamos al resumen de San Luis Digital**

Mi conclusión va ser muy similar a la que realicé el año pasado. La impresión que me vuelvo a llevar es muy buena; se ven las obras, se maneja el presupuesto de forma correcta, cuentan con excelentes programas para los chicos, las carreras universitarias son optimizadas para las necesidades puntuales de la comunidad. No puedo empañar nada de lo que vi, ya que todo lo mostrado fue, por mi parte, re chequeado con alumnos que estaban en la feria y hasta con gente del lugar.

Si tuviera que resumirlo con pocas palabras, tendría que decir “otro país”.

Más información

<http://www.sanluisdigital.edu.ar>

<http://www.ulp.edu.ar>

EL ORIGEN DE LOS NOMBRES DE LAS EMPRESAS TECNOLÓGICAS

Una fruta predilecta, apellidos combinados, denominaciones azarosas y resultados de bromas, hoy son reconocidos mote de las empresas más poderosas del mundo tech. Apple, Hewlett Packard, Google y Yahoo!, son solamente algunos ejemplos de términos que nombramos a diario y de los cuales poco sabemos acerca de su origen, el cual se revela en esta nota en la que aparecen accidentes geográficos, ocurrencias de niños, e incluso un cuento de Jorge Luis Borges.

“La costumbre nos teje, diariamente, una telaraña en la pupila”, decía el escritor argentino Oliverio Girondo, un tipo más contemporáneo al telégrafo que a las tabletas. Trasladando esta reflexión poética al universo tecnológico moderno, resulta interesante notar el modo en que la repetición ha vuelto natural una serie de hábitos lingüísticos, en verdad ajenos a nuestros diccionarios. Por ejemplo, que Google sea sinónimo de buscar y encontrar, y que una fruta se asocie directamente a una compañía de desarrollo antes que a la naturaleza, a la dulzura o a una regia tarta.

¿Cuánto sabemos acerca del origen de los nombres que se estampan en nuestros monitores, en la espalda de los celulares que cargamos en el bolsillo y en los cabezales de los sitios web que visitamos a diario?



Think Different



Apple Computer, Inc.

Lector curioso, ávido de revelaciones, en esta nota nos hemos propuesto hurgar en la historia, meter el hocico ahí donde no muchas veces lo hacemos en la vorágine de lanzamientos y detalles de especificaciones, para que estas pequeñas indiscreciones logren deshilar los hilos de esa telaraña que teje la costumbre.

INSTALANDO CAPRICHOS

Las grandes ideas no siempre son el resultado de una epifanía, término que los griegos utilizaron para dar cuenta de revelaciones provenientes del más allá. En algunas ocasiones tampoco han derivado de profundas reflexiones por parte de asesores, sesudos publicistas o de las modernas *brain stormings*, las tormentas de ideas que prometen alcanzar, por asociación, la mejor de todas ellas. En el terreno que nos convoca, muchas veces el capricho, el azar e incluso las bromas han sido el impulso para instalar algunos motes que hoy mencionamos a diario.

Uno de estos casos es el de Apple. Luego que Tim Cook ocupase el puesto de CEO, tras el anuncio del nuevo iPhone 4S y el posterior fallecimiento de Steve Jobs, el nombre de esta firma, una vez más, volvió a ser protagonista excluyente en boca de los usuarios, en repasos televisivos y en caudalosos ríos de tinta. Entre las mil imágenes se ha visto la repetida figura de Jobs sosteniendo en su mano el rojo fruto que da nombre a la compañía que creó, junto a su tocayo Wozniak, cuando apenas contaba veintiuna primaveras. ¿Por qué una manzana?

El propio co-fundador y amigo de Jobs devela su verdad en este video: <http://bit.ly/cU7qJl>. En él declara que el hermano de Steve, quien trabajaba en una plantación de manzanas, fue quien inspiró al genio informático. “Durante aquellos días no teníamos dinero para montar una industria, no contábamos con oficinas,



no teníamos empleados, entonces cualquier cosa era válida. Éramos jóvenes y no teníamos nada”, sostiene Woz. En paralelo a estas palabras circulan numerosas versiones acerca de este bautismo, las cuales tiñen de leyenda la tradición de los de Cupertino.

Están quienes lo emparentan con un homenaje a la casa discográfica de Los Beatles; quienes hablan de la relación con el ingenio de Newton cayendo desde la rama de un árbol; aquellos que hablan del pecado original; e incluso el sitio británico *Today I Learned* afirma que Steve Jobs amenazó a sus colegas con llamar así a la compañía si no lograban dar con un nombre mejor que aquel que ellos habían propuesto: “5 O’ Clock”.

El azar también dice presente en este informe. Un caso elocuente es el de HP, empresa líder dentro de la industria informática. La historia cuenta que William Hewllet y David Packard, estudiantes y compañeros de la Universidad de Stanford, quienes habían comenzado sus experimentos en un garaje, decidieron lanzar una

moneda al aire para determinar el orden en el cual aparecerían los apellidos. Evidentemente, William ganó la compulsión para encabezar las iniciales de la exitosa firma con sede central en Palo Alto, California - idéntico anclaje para Apple y el joven Mark Zuckerberg, hoy exitoso gracias a Facebook.

Desde Palo Alto, viajando por la carretera 82 aparece Mountain View, sede del gigante Google, particular espécimen dentro de este repaso. En este caso debemos enfocar la mirada en el mundo de las matemáticas, puesto que el primer nombre que llevó la empresa, resultado de la tesis doctoral de Larry Page y Sergey Bin, fue “Googol”, que se pronuncia “Gúgol”. Esta palabra fue originalmente acuñada por Edward Kastner, un “matemático profano” y significa diez elevado a cien. Según la historia, Kastner, a su vez, eligió este término gracias al ingenio de su sobrino de tan sólo ocho años. Dice el científico en su obra *Matemáticas e imaginación*: “Los niños expresan en sus palabras la verdad casi con la misma frecuencia que los científicos.



que "Moore-Noyce", por su pronunciación en inglés, era directamente relacionado a *more noise*, "mucho ruido", una vinculación no muy conveniente para un procesador de computadora.

Entre muchas otras, en esta viña aparecen AT&T, síntesis de "American Telephone & Telegraph Corporation" -la alusión al telégrafo se explica por su fundación en 1885, pocos años antes del nacimiento del poeta Gironde que inauguró esta nota-; "International Media Machines" para explicar el nombre de IBM; el carácter plenamente descriptivo de General Electric, compañía fundada por Thomas Edison en 1892; Compaq, para dar la idea de la computación en un mismo paquete; y Cisco cuya denominación hace referencia a San Francisco, ciudad natal de sus dos fundadores.

En 1928, cuando los oídos del mundo disfrutaban de la música a través de las vitrolas, Paul Galvin da forma a su propia empresa de manufactura de radios para coches. A aquellos primeros modelos les llamó Motorola, denominación que mixtura de "motor" y "vitrola". Cuando décadas más tarde los desarrollos de la firma tornaron hacia el segmento de la telefonía móvil, la marca ya



estaba instalada y poco importó que los automóviles ya no formaran parte de la oferta, reminiscencia que permanece en las entrañas de su alias.

Sony hace referencia al sonido; Linux al nombre de su creador, Linus Torvald; y Lotus deriva de una pose de Yoga, una ocurrencia de Mitch Kapor, fundador de la firma de *software* (ahora propiedad de IBM), quien por entonces era profesor de meditación trascendental.

DE CAUDALES SUDAMERICANOS, LETRAS Y LITERATOS

En el repaso aparecen aquellos que, puestos a bautizar, atinan su mirada en el mundo de las letras. En los inicios del *boom web*, cuando los buscadores exhibían sus resultados por orden alfabético, ¿qué mejor que llamar a una empresa con un nombre que comience con la letra "a"? En ello pensó Amazon a la hora de su génesis y el registro, pionero en el género, se realizó con el ".com" siguiéndole al nombre. Por la naturalidad de mencionarlo en inglés, esa telaraña,



no siempre recordamos que este nombre refiere al río sudamericano, el más largo y caudaloso del mundo, que atraviesa las selvas brasileras. En ese poderío, según trasciende, también han pensado los responsables de la exitosa librería online que por estos días estará presentando Kindle Fire, una tableta de bajo costo que promete ser una firme competidora para iPad 2.

En caudales también se mece Adobe. La historia cuenta que por detrás de la casa de uno de sus fundadores, John Warnock, pasaba un arroyo con ese nombre al que hoy relacionamos más que al agua, al paquete de *software* para manejar imágenes, visualizar documentos PDF, diseñar sitios web, editar videos o acceder a animaciones, entre otras tantas participaciones de esta marca.

Para finalizar el presente repaso abordaremos el caso de Yahoo!, materia sobre la cual reina cierto desconcierto y pocas precisiones. Lo cierto es que la compañía con sede central en la calle 701 de la Primera Avenida en Sunnyvale, California, inicialmente llevó un nombre extenso y poco conveniente para la mnemotecnia: "*Jerry's Guide to the World Wide Web*". El

cambio fue sabio, ¿pero por qué Yahoo!, esa suerte de grito festivo?

La versión que mayor consenso reúne es la que afirma que el nombre proviene de *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. En esta obra, el escritor irlandés describe a una tribu denominada *Yahoos* como criaturas salvajes, algo sucias y de costumbres desagradables. El propio Jorge Luis Borges, en su cuento *El informe de Brodie*, incluido en el libro homónimo, menciona a esta tribu primitiva y de costumbres eminentemente instintivas. Pero bien, ¿dónde ingresa el sitio web en esta descripción? Pues según la leyenda, el padre de uno de los fundadores despectivamente le llamaba Yahoo a su hijo, por su aspecto siempre desarreglado y algo bruto.

Entre halos misteriosos, algunas precisiones, caudales, derivaciones, diminutivos y estrategias comerciales; navegan los nombres de las compañías. Y con el paso del tiempo, incluso cuando ha intervenido el azar y la contingencia, creemos que no podrían llamarse de otro modo, igual que cuando asociamos un rostro a un nombre y a ningún otro.

COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

Octubre arrancó con mucho movimiento y varios lanzamientos importantes. Pero no podemos pasar por alto un acontecimiento que dio mucho que hablar. Sí, nos referimos a la muerte de Steve Jobs, quien hace muchos años padecía una enfermedad incurable, la cual terminó con su vida.

De forma automática, muchas personas salieron a hablar de él; quizás muchos no lo conocían, otros sí, pero la declaración que más dio que hablar fue la de Richard Stallman. El padre del movimiento del software libre vuelve a estar en las webs de todo el mundo por sus polémicas declaraciones, quizás no tan atinadas y con varios puntos de vista para su correcta comprensión (debajo encontrarán el detalle de las mismas).

Luego, tenemos como lanzamientos importantes del mes a Firefox 7, Thunderbird 7, Ubuntu 11.10 Oneiric Ocelot y Android Ice Cream Sandwich.

Por otro lado, tenemos una buena noticia para la industria de la movilidad y habla de la creación de Tizen OS, el cual viene a salvar el buen nombre de MeeGo, recientemente abandonado por Intel. Además, les ingreso un breve informe de los tres

últimos smartphones lanzados por la firma Motorola en Argentina (quienes prometieron lanzar tres modelos más este mismo año).

Y para cerrar la columna, al final encontrarán nuestra cita mensual en donde recomiendo aplicaciones basadas en software libre, las cuales pueden utilizar para el reemplazo de mucho del software privativo que seguramente utilizan en sus PCs. Una de ellas es GParted Live, una distro ideal para manipular particiones de disco. Luego Scribus, para quienes desean editar su propia revista y no pueden pagar una licencia de Indesign y, para cerrar, OpenArena, un excelente juego de rol multijugador presente en la mayoría de las distros.



RICHARD STALLMAN HABLA DE STEVE JOBS

Duras declaraciones de Richard Stallman sobre Steve Jobs:

"Steve Jobs, el pionero de la computación convertida en jaula encantadora, diseñada para quitar a los tontos su libertad, ha muerto.

Como dijo el alcalde de Chicago Harold Washington de su corrupto predecesor el alcalde Daley, "no me alegra que esté muerto, pero me alegra que se haya ido". Nadie merece morir (ni Jobs, ni el Sr. Bill, ni la gente culpable de mayores males que los de aquellos). Pero todos merecemos el fin de la influencia maligna de Jobs en la informática de las personas.

Desafortunadamente, esa influencia continuará a pesar de su ausencia. Sólo podemos esperar que sus sucesores, en tanto intenten continuar con su legado, lleguen a ser menos efectivos".

SOFTWARE LIBRE RECOMENDADO



GParted Live es una mini distro, la cual nos permite realizar configuraciones en la tabla de particiones de nuestro disco rígido de forma simple.

Más información y descarga en:

<http://gparted.sourceforge.net/livecd.php>



Scribus es un programa de código abierto que ofrece diseño de página profesional de Linux / UNIX, Mac OS X, OS / 2 Warp y 4/eComStation, preparado para la producción gráfica de prensa. En Scribus encontraremos características profesionales de publicación, tales como separaciones de color, CMYK y colores directos, gestión de color ICC y creación de PDF versátil.

Más información y descarga en:

<http://www.scribus.net/canvas/Scribus>



OpenArena es un proyecto de contenido libre. Su objetivo es la creación de nuevos medios de comunicación originales, mientras que proporciona un juego multijugador independiente en el proceso. Excelente juego, incluido en la gran mayoría de las distribuciones populares de GNU/Linux.

Más información y descarga en:

<http://openarena.ws/smfnews.php?files>



RICHARD STALLMAN HABLÓ DE ANDROID

Como era de esperarse, Richard Stallman (gurú del software libre y padre del mismo) habló de Android y de sus sospechas sobre su futuro durante una entrevista con The Guardian.

Le realizaron muchas preguntas, pero nosotros destacamos las que pueden generar más controversia entre los usuarios y “fanáticos” del software libre.

Cuando se le preguntó si Android respeta la libertad de los usuarios, respondió: *“La preocupación no es si Android está abierto, sino si permite a los usuarios ser libres”*. En este sentido, afirma que no es completamente libre ya que incluye firmware, aplicaciones y otros contenidos que no lo son, rematando con: *“Android es muy diferente del sistema operativo GNU/Linux, ya que contiene muy poco de GNU (...), de hecho, casi el único componente en común entre Android y GNU/Linux es Linux, el kernel”*.

Y la sospecha de Stallman es: *“Google puede tener la intención de convertir Android en propietario,”* basándose en que no ha liberado el código de las últimas versiones (si bien el mismo Andy Rubin aseguró que se trata de una medida temporal).

En este sentido, el gurú del software libre considera que la liberación del código de las primeras versiones de Android puede ser una *“táctica temporal para obtener ayuda de la comunidad”*, aunque espera que no sea así.

De cualquier manera, la entrevista cerró con el reconocimiento de que *“los teléfonos Android son considerablemente menos malos que los de Apple o Windows”*.



MOTOROLA Y CLARO PRESENTARON EN ARGENTINA LOS EQUIPOS: MILESTONE 3, SPICE KEY Y EL MOTOKEY XT

Claro Argentina y Motorola Mobility de Argentina S.A. anunciaron la disponibilidad de tres nuevos modelos de equipos Android en el país.

El Motorola MILESTONE 3, es el nuevo y optimizado miembro de la reconocida familia de equipos MILESTONE de Motorola; el Motorola SPICE Key es un moderno y elegante smartphone amigable para cualquier bolsillo, y el Motorola MOTOKEY XT ofrece un completo teclado QWERTY y pantalla táctil en un modelo ultra delgado, transportable y elegante diseño. Los tres modelos estarán disponibles en Argentina a través de Claro.



MEEGO YA FORMA PARTE DEL PASADO, DEMOS LA BIENVENIDA A TIZEN OS.

Hace poco tiempo que corre el rumor sobre la extinción del sistema operativo que en su momento crearon Nokia e Intel para poder competir con Android, y es hoy que ya tiene nombre su sucesor: Tizen OS.

Linux Foundation es quien se encarga de dar luz sobre la incertidumbre y nos cuenta que este nuevo sistema operativo será una plataforma de código abierto basado en GNU/Linux y con la colaboración de LiMo Foundation (una entidad integrada por megacorporaciones como Panasonic, SK Telecom y NTT DoCoMo).

Dentro de las características más destacadas de esta nueva plataforma podemos observar el soporte de aplicaciones basadas en HTML5 y WAC. Sobre su portabilidad pudimos saber que lo encontraremos en Smartphones, Tablets, Netbooks y hasta en televisores.

Hablando sobre su lanzamiento, se sabe que en MeeGo ya se comenzó la transición y buscan asegurarse que los usuarios puedan hacer el cambio de manera sencilla y amena; su ingreso al mercado está programado para el primer trimestre de 2012, dando lugar a los nuevos dispositivos con este sistema operativo para la primera mitad del año.

Se escuchan rumores de que esta plataforma estaría también respaldada por Samsung, pero todavía no está nada confirmado. ¿Posible retiro de la surcoreana de las filas de WPhone? El tiempo lo dirá.



SYMBIAN ANNA YA ESTÁ DISPONIBLE EN ARGENTINA

Symbian Anna es la última actualización disponible del sistema operativo de Nokia, que mejora significativamente la experiencia del usuario en los dispositivos móviles Nokia N8 y Nokia C7.

La última actualización de software disponible para teléfonos inteligentes Symbian se puede descargar en todos los equipos Nokia con Symbian ^3.

Una nueva interfaz de usuario, un teclado virtual QWERTY en modo retrato o vertical, una vista de pantalla dividida para mensajería, mejoras de Nokia Maps, mejor navegación por la web y una mayor seguridad son sólo algunas de las mejoras que los usuarios podrán disfrutar. Symbian Anna se puede descargar usando la última versión de Nokia Ovi Suite (www.ovi.com/ovisuite) desde la PC.

"Symbian Anna representa una importante actualización de la experiencia del usuario y demuestra nuestro compromiso constante con Symbian, el cual se verá reflejado hasta en 10 teléfonos más que serán introducidos en los próximos 12 meses, con actualizaciones a la experiencia del usuario y soporte para este sistema por lo menos hasta el 2016", declaró Ilari Nurmi, Vicepresidente de Nokia.

DATTA TIPS TU VIDA DIGITAL FACIL!

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

Antes de pasar a compartir los DattaTIPS que preparamos

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



[IDEA] Navegadores Alternativos para Linux

La cantidad de navegadores que encontramos en nuestro mundo libre es realmente impresionante. Es por eso que dedicaremos estas primeras líneas de DattaTIPS, para adentrarnos en un mundo más allá del reconocido navegador de Mozilla.

Midori

URL: http://www.twotoasts.de/index.php?/pages/midori_summary.html

Es uno de los navegadores más rápidos y ágiles de la actualidad, ya que está pensado para que consuma una pequeña cantidad de recursos. Esta agilidad la consigue utilizando el mismo motor que el famoso navegador Safari de Mac OS X (WebKit), por lo que también nos asegura una alta compatibilidad con cualquier sitio web.

Flock

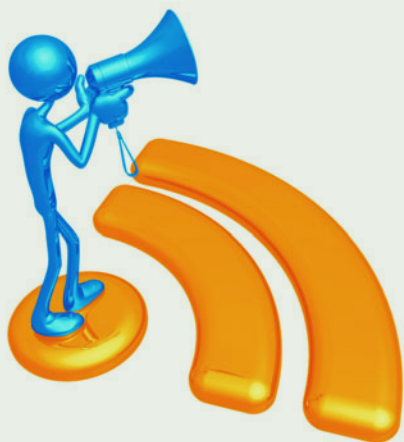
URL: <http://www.flock.com/>

También conocido como "el Navegador Social", Flock está pensado para quienes tienen una vida digital realmente ajetreada, ya que su razón de ser es brindar una solución integrada al poseer en una sola aplicación un navegador Web, la posibilidad de gestionar nuestras cuentas en Flickr, del.icio.us, Technorati, gestionar las diferentes redes sociales y todo lo que un fanático de la nube necesita. Flock comenzó siendo un navegador basado en Firefox, pero desde hace más de un año migró hacia las huestes de Chromium, el proyecto de código abierto de Chrome.

W3M

URL: <http://w3m.sourceforge.net/>

Estamos convencidos de que en el mundo de Linux no existen fronteras si hablamos de reciclado de Hardware. En tal caso, podemos usar el navegador W3M si es que contamos con una PC con bajos recursos que no tiene instalado un GUI gráfico. Dentro de los tantos navegadores para consola, W3M es el que les recomendamos, ya que es 100% software libre (otro similar pero Freeware es Links). Dentro de sus características encontramos soporte para utilizar el Mouse y además consume muy pocos recursos del sistema.



[MINI TUTORIAL] Cómo Tener un Blog Popular

La vida de un blogger a veces suele ser muy frustrante. Muchos usuarios que comienzan con un Blog suelen caer en la desesperación al no ver un gran movimiento de usuarios y comentarios en su nuevo emprendimiento, es por eso que a continuación veremos una serie de Tips que les serán útiles para cuando comiencen su nuevo proyecto en la Web:

1- Hay que tener paciencia; y no quedarnos en el intento.

Un blogger exasperado por las pocas visitas nunca llega a buen puerto; es obvio que los primeros meses no tendremos un gran afluente de gente, pero todo irá mejorando a medida que pase el tiempo, siempre y cuando le presten atención a los demás Tips de la lista

2- Contenido de Calidad: un buen contenido y un blog con una temática definida es mejor que “de todo un poco”. Siempre midan su popularidad en referencia a lo que apuntan, por ejemplo: hay más posibilidades de incrementar visitantes si el blog habla de Fútbol y no de Metafísica!!! En cuanto al contenido, “Copiar y Pegar” es una mala práctica, traten de establecer una forma de escribir identificable hacia su persona.

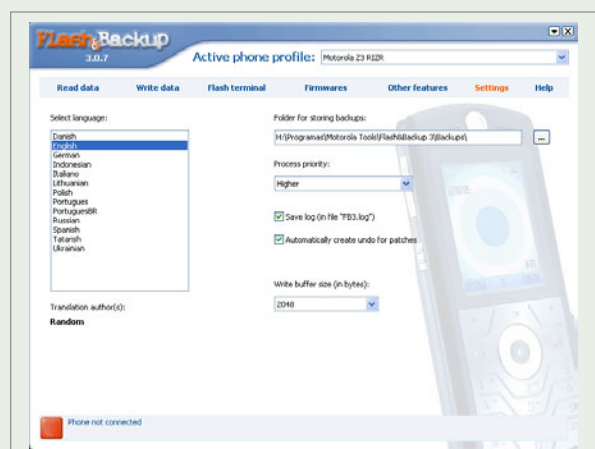
3- Recursos: ofrecer recursos en el blog es una buena táctica para atraer visitantes. Por ejemplo, pueden complementar los artículos escritos con algún Podcast,

entrevistas, encuestas y cosas divertidas; también traten de elegir recursos que tengan que ver con su sitio y no le metan cualquier cosa que esté dando vueltas a su pobre plantilla.

4- La Noticia Controvertida: siempre es bueno escribir una noticia algo controvertida que dé lugar para el intercambio de opiniones que, definitivamente, enriquecerán la idea original.

5- Traten de incluir al menos 4 entradas por semana, y mantenerse en eso. No desacostumbren al lector a “una semana subo 6 artículos y la próxima semana ninguno”.

6- Sí, el Blogroll (intercambio de enlaces con otros sitios) está bueno, pero tiene que ser un blogroll selecto, no salgan a buscar links por cualquier sitio; traten de que mantenga una temática similar a su blog.



[LABORATORIO] Copias de Seguridad de nuestro Móvil con Flash Backup

Si gustan experimentar, actualizar, flashear y moddear su celular, de seguro conocerán esta excelente aplicación. En cambio, si son novatos en este tipo de actividades, es una interesante oportunidad para conocer a Flash Backup. El programa se instala en Windows y sincroniza nuestro

móvil vía USB. Una vez instalado, debemos seleccionar el modelo de nuestro móvil de la lista disponible para que el programa entre en acción. Más allá de otros aportes, lo más destacable es la posibilidad de realizar Backups del sistema de arranque de nuestro móvil (bootloader), PDS (que contiene toda la información de nuestro móvil), sistema, firmware, firmas digitales, etc.

Una excelente alternativa para quienes ponen a prueba de manera constante a su móvil, y necesitan restablecer el funcionamiento de su terminal, luego de una actualización que no llegó a buen término.

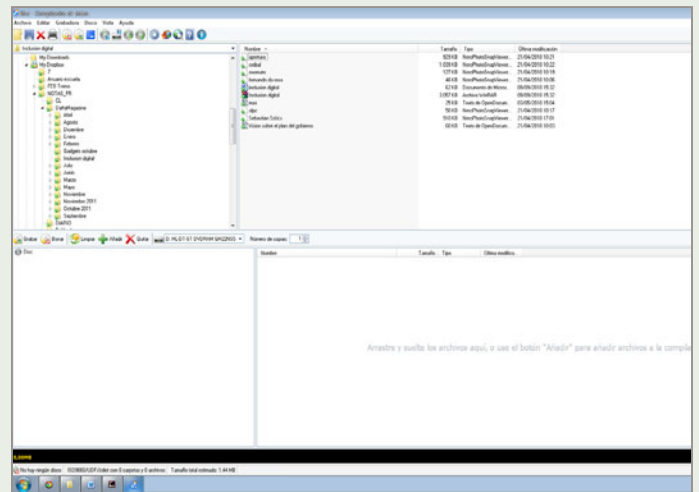
[PASO A PASO] + [GUIA VISUAL] Grabar discos ópticos con CDBurner XP

Para comenzar, descargaremos el programa desde la página de descargas del proyecto: <http://cdburnerxp.se/es/download>. El sitio está completamente en español y, además, podemos informarnos allí acerca de diferentes cuestiones interesantes antes de llevar a cabo la instalación, como asegurarnos que nuestro dispositivo de grabación esté soportado leyendo la siguiente lista de compatibilidades con hardware: <http://cdburnerxp.se/es/testeddrives>. Luego de instalar la aplicación, podemos seguir estos simples pasos para poder grabar nuestros discos ópticos.

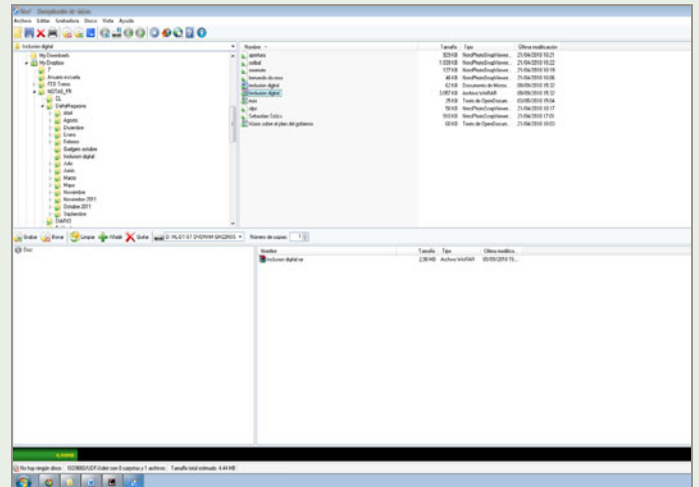
1. En este primer paso seleccionaremos la tarea de grabación que deseamos realizar, dado que luego, la interfaz del asistente de grabación se ajustará a la opción aquí seleccionada.



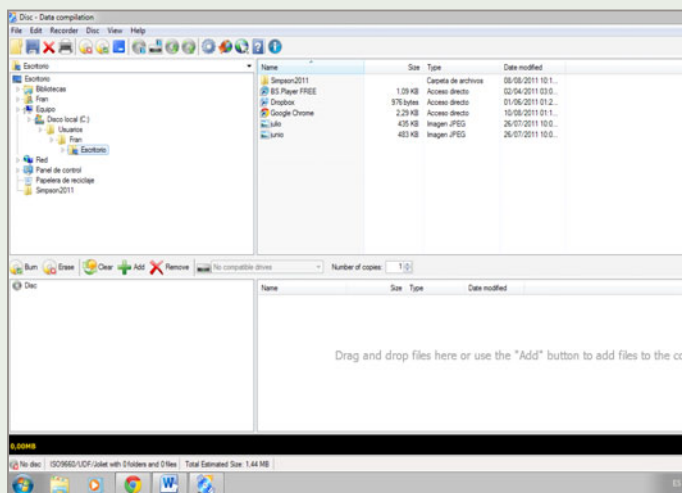
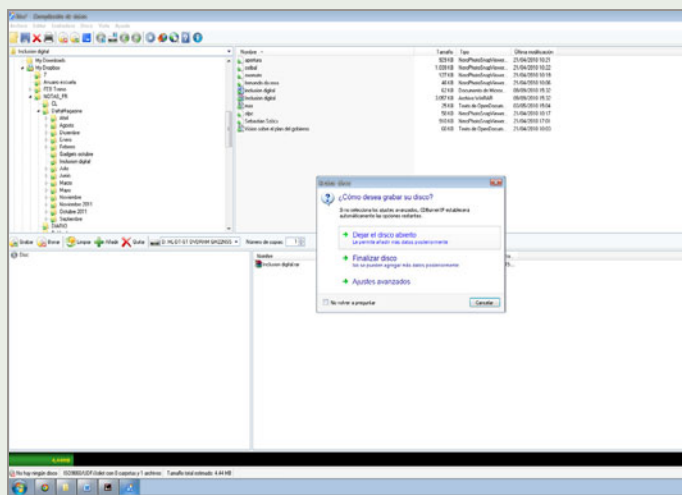
2. Cuando grabamos un CD de datos (al igual que un disco de audio), se nos mostrará esta pantalla dividida, en donde deberemos seleccionar la carpeta a grabar a la izquierda y su contenido se mostrará en la ventana superior de la derecha.



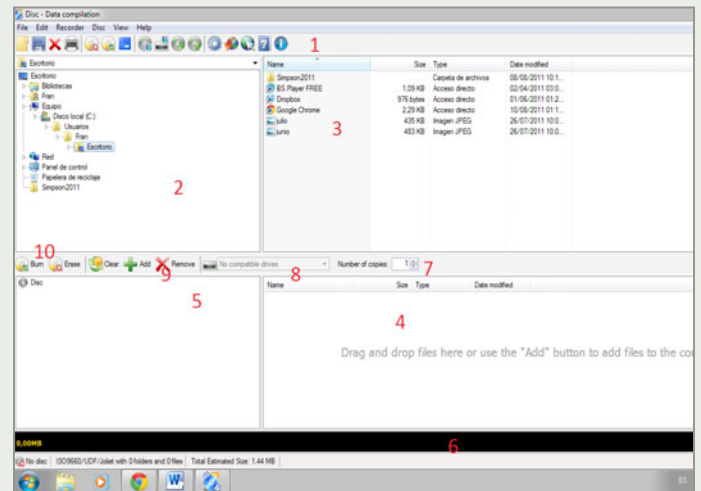
3. Luego, simplemente, deberemos arrastrar el contenido en forma manual hacia la ventana inferior. A medida que agregamos carpetas y archivos, automáticamente la barra inferior nos informará del espacio disponible que nos queda en el disco virgen.



podremos indicar la cantidad de copias que necesitamos y comenzar la grabación. Una vez realizado esto, podremos indicar que el asistente deje el disco abierto para agregar más contenido o bien que lo cierre al finalizar.



En la barra de herramientas principal encontraremos diferentes herramientas, opciones de configuración e incluso acceso a un caratulado que nos permitirá realizar las portadas de nuestros discos.



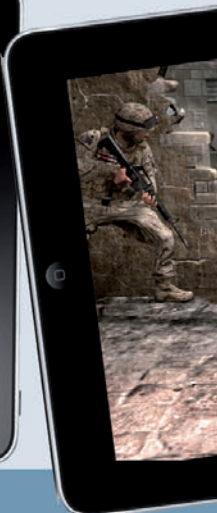
1. En la barra de herramientas principal encontraremos diferentes herramientas, opciones de configuración e incluso acceso a un caratulado que nos permitirá realizar las portadas de nuestros discos.
2. En la primera ventana, podremos seleccionar de qué unidad o carpeta provendrá la información a grabar.
3. En la segunda ventana se mostrará el contenido de la carpeta seleccionada anteriormente.
4. En la tercera ventana se mostrará el contenido que hemos añadido para grabar en el disco.
5. En la cuarta y última ventana, se mostrará la constitución de nuestro disco óptico, según los datos que agregamos para grabar.
6. La barra inferior mostrará el estado del disco y su capacidad ocupada. Esto variará según hayamos insertado un CD o un DVD.
7. Esta opción permite indicar el número de copias que necesitamos.
8. Si tenemos varias grabadoras instaladas, desde aquí podremos indicar en cuál queremos realizar la tarea de grabación.
9. Si hay contenido que no queremos, podremos borrarlo con esta opción.
10. Inicia el proceso de grabación del disco.



CALENDARIO GAMER: NOVIEMBRE 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.



Este mes tendremos un nuevo título de Need For Speed para quemar algo de caucho en las rutas.



Seguimos sin soltarle la mano a Ezio, dispuesto a vengar a toda su familia.



LOS MÁS ESPERADOS

• **Need For Speed: The Run** (PC, Xbox 360, PS3, Wii, 3DS): EA no nos hace esperar mucho entre título y título, y eso es genial para los fanáticos de la velocidad. El nuevo The Run, de la franquicia Need For Speed, nos propone desafiar nuevamente a la ley, esta vez dentro del mercado de las apuestas y carreras ilícitas, en las cuales nos encontraremos verdaderamente solos ya que las mismas no respetan ningún tipo de regla. Para esta ocasión, EA utiliza un nuevo motor de desarrollo que no sólo asegura grandes gráficos de alta calidad, sino también un alto contenido de realismo gracias al engine físico del título.

• **Assassin's Creed: Revelations** (PC, Xbox 360, PS3): El universo de Assassin's Creed sigue en pleno desarrollo. En esta ocasión, se trata de otra expansión del segundo título de la serie y la última en donde podremos encarnar a Ezio. En esta entrega, la acción se desarrolla en Constantinopla y, al igual que en las entregas anteriores, tendremos una gran interacción con el medio y la gran calidad gráfica que disfrutamos en el juego original.

• **Call of Duty: Modern Warfare 3** (PC, Xbox 360, PS3, Wii): Se nota que se acercan las fiestas, amigos. Este mes está cargado de tanques y de lanzamientos súper importantes. Para el que no la conozca, les diremos que la serie Modern Warfare de COD, nos traslada a conflictos

bélicos actuales, dejando atrás la segunda guerra mundial en la que se basa la serie. En esta entrega, viviremos una encarnizada lucha contra terroristas, entrando en acción en diferentes partes del globo como Alemania, EE.UU., Medio Oriente y Rusia.

• **Rayman Origins** (PC, Xbox 360, PS3, 3DS, PSP): Imagino que muchos de los Gamers que, como quien suscribe, peinan canas, recordarán con alegría los primeros títulos de Rayman en PC y consolas. Para aquellos que no saben de qué hablo, les cuento que Rayman es un simpático personaje que habita un mundo lleno de colores y nos ofrece una muy entretenida aventura clásica de plataformas. Lo bueno de este lanzamiento es que los desarrolladores decidieron volver a las clásicas dos dimensiones, algo genial en un mundo plagado de 3D. Si gustan de escenarios coloridos, no pueden ni dudarlo, Rayman Origins les ofrecerá horas de diversión.

• **Creatures 4** (iPhone): ¡Es increíble cómo han evolucionado los juegos en los que podemos crear nuestro propio niño virtual! Esta nueva versión de Creatures para el teléfono de Apple permite crear criaturas de todo tipo, las cuales incluyen su propio ADN. Luego, en el juego podremos hacer que nuestros adorables monstruos de laboratorio crezcan, aprendan, interactúen y se reproduzcan frente a nuestra diminuta pantalla del iPhone.



Una nueva entrega de COD, basada nuevamente en conflictos actuales.

04

Este mes las dos dimensiones vuelven a estar de moda, gracias a Rayman Origins.

05

El iPhone de Apple nos permitirá crear nuestra propia criatura portátil.

DEAD ISLAND



Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com



PLAYA, SOL...Y ZOMBIES

OTRO TITULO QUE
SE SUMA
EXITOSAMENTE
A LA MODA DE LOS
NO MUERTOS



Puntaje Final: 80

Lo bueno: Inmensamente adictivo y entretenido, especialmente jugándolo en red con tres amigos.

Lo malo: Idea general poco original. Argumento débil. Gameplay repetitivo, especialmente en el modo de un solo jugador.

Requerimientos de hardware en pc

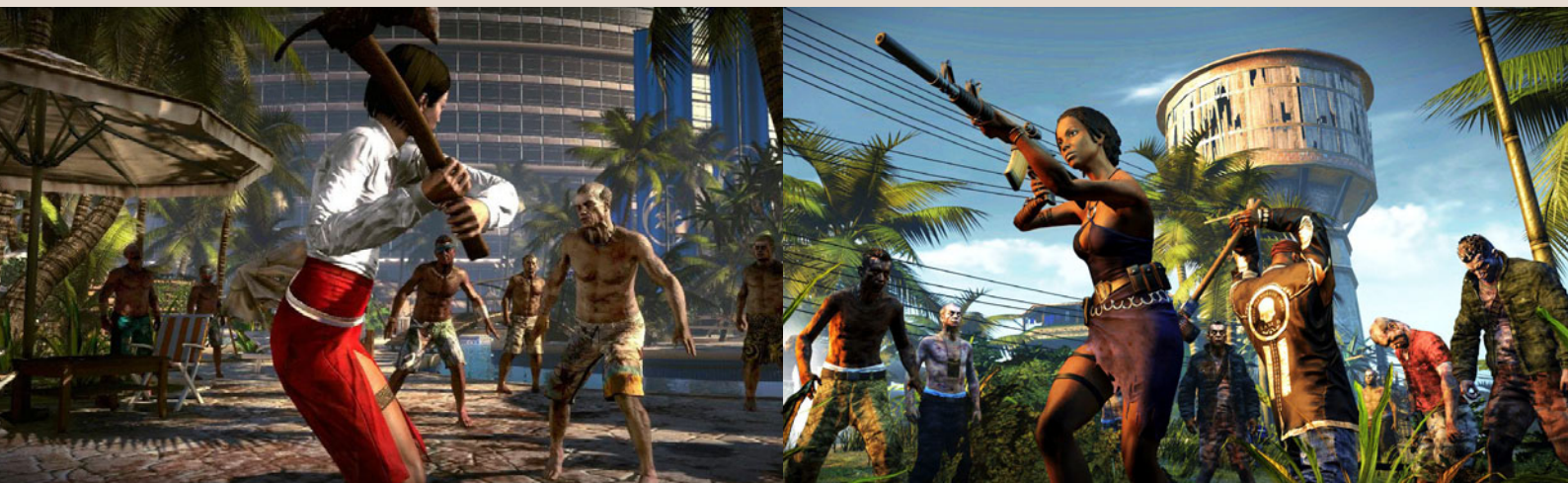
La versión de Dead Island para PC requiere Sistema Operativo Windows XP, Vista o Win 7, Procesador Intel Core 2 Duo o AMD Athlon X2 de 1.8 Ghz, 1 Gb de memoria RAM y 15 Gb de espacio libre en el disco rígido. En cuanto a la placa de video, se requiere que cuente con 256 Mb de memoria integrada y soporte por hardware de DirectX 9.0c. Las tarjetas recomendadas son NVIDIA GeForce 6800 / ATI Radeon X1600 o superiores.

**UN SUEÑO TORNADO EN PESADILLA**

Dentro de la escasa novedad que ya de por sí aporta el hecho de que Dead Island es «otro juego más donde hay que matar zombies», una elección poco usual y que con el transcurrir del juego devela ser sorprendentemente acertada es el contexto en el que tiene lugar el juego. Los libros, películas y videojuegos más reconocidos de este género suelen tener lugar en enormes urbes devastadas luego de unos pocos días de «apocalipsis zombie». En cambio, los creadores de este título han elegido como locación un lugar de ensueño: un fantástico resort turístico en la bellísima -y ficticia- isla de Banoi, supuestamente ubicada en las proximidades de Papúa-Nueva Guinea, cerca del continente de Oceanía. Como la historia comienza apenas desatada la crisis, todavía la mayor parte de los atractivos turísticos de la isla parecen intactos: las playas con su arena blanquísima, el mar y las piscinas con el agua cristalina, los pintorescos bares hechos de troncos y techos de paja, con tragos tropicales todavía esperando en la barra ser consumidos. Lástima que la originalidad se agota en la elección de la locación, ya que los

cuatro personajes jugables -dos hombres y dos mujeres- son algo estereotipados y similares entre sí: todos perdedores que buscan su redención, al mejor estilo «Lost». Logan, un jugador de fútbol americano retirado prematuramente a causa de una lesión en una rodilla, perseguido por la justicia por haber causado una muerte en una carrera ilegal de autos, es experto en la lucha con armas y objetos arrojados. Sam B., un afroamericano ex adicto a las drogas y el alcohol, convertido en rapero venido a menos al pasar el cuarto de hora de su único hit (el pegadizo tema de la cinemática de apertura, «Who Do You Voodoo, Bitch?»), hábil en el combate con objetos contundentes. Purna, una bella ex policía australiana, expulsada de la fuerza luego de hacer justicia por mano propia contra un abusador de menores rico y poderoso, está altamente entrenada en el uso de armas de fuego. Xian Mei, nacida en Hong Kong, especialista en artes marciales y letal con las armas cortantes -cuchillos, espadas y demás-, ha dejado su país con la expectativa de recorrer el mundo y vivir aventuras, pero terminó como una empleada de bajo rango de un lujoso hotel de Banoi. Tanto en modo single player como en multijugador, cualquiera de

Son cada vez más los estudios provenientes de Europa Oriental que se dedican al desarrollo de videojuegos. Techland es una empresa polaca, fundada en 1991, que nació como distribuidora, aunque comenzó a desarrollar sus propios productos unos años después. Empezó a ganar renombre en el mercado a mediados de la década de 2000, gracias a un interesante motor gráfico que licenciaron a otras compañías: Chrome Engine. En los últimos años lograron mayor exposición gracias a la saga de Western FPS "Call of Juarez", que tuvo buena repercusión entre los consumidores y la prensa especializada. En esta ocasión, Techland ha trabajado con la última versión de su engine, Chrome 5, sobre un género completamente distinto: el híbrido FPS/RPG (una combinación muy en boga últimamente) de Survival Horror "Dead Island", un producto claramente inspirado en el laureado FPS multijugador cooperativo de zombies "Left 4 Dead", una creación de Valve, una de las empresas líderes de la industria. Afortunadamente, el título que nos ocupa en esta ocasión, lanzado recientemente para PC, Playstation 3 y XBOX 360 dista de ser un simple clon de "L4D", sino que más bien tomando a este último como fuente de inspiración, logra tener personalidad propia, gracias a haberse centrado en el combate "melée", indudablemente la marca de fábrica de este juego.



ellos es una buena elección, y aunque todos se las traen con cualquier tipo de arma, lograrán su máximo rendimiento al combatir con las de su especialidad, complementándose a la perfección cuando juguemos multiplayer, el cual naturalmente es de características cooperativas.

ARGUMENTO

Al comenzar el juego, acaba de irrumpir en la isla una extraña y extremadamente contagiosa enfermedad que transforma en zombies sedientos de sangre a todos aquellos a los que infecta. Para peor, la "zombificación" se transmite a través de las mordidas, por lo cual la difusión de la enfermedad es exponencial. Por alguna razón, nuestros cuatro héroes son inmunes al contagio, y por ende los pequeños grupos de sobrevivientes, que se han refugiado en diversos lugares de la isla, requerirán constantemente su asistencia para concretar distintas misiones. Algunas de ellas forman parte de la trama principal, que inicialmente consiste en proveer víveres y otros elementos de supervivencia a los pequeños grupos de "sanos", y luego

apunta a encontrar el origen de la infección, para poder así elaborar una vacuna que la cure. Además, existen montones de misiones (quests) alternativos, que derivarán en recompensas en XP -puntos de experiencia-, ítems útiles tanto defensivos como ofensivos, y dinero en efectivo, el cual puede emplearse de distintas maneras. La principal forma de gastarlo es en los "workbenches", bancos de trabajo a los que debemos recurrir para mejorar (modear) o reparar nuestras armas, las cuales se van dañando, y por ende perdiendo efectividad, irritantemente rápido. Por cierto, algunos de los quests presentan interesantes "puzzles" en los que habrá que extremar el ingenio, a la manera impuesta por otro FPS de Valve que ha inspirado a toda una generación de desarrolladores de videojuegos: "Half-Life". El orden en el que realicemos tanto las misiones del quest principal como las alternativas queda a nuestro total arbitrio, incorporando de esta forma características de mundo abierto (sandboxed), que siempre contribuyen a lograr en los videojuegos un efecto mucho más creíble y entretenido que aquellos que transcurren en forma cerrada y lineal.



EL COMBATE

En el primer tramo del juego tendremos que defendernos con los objetos contundentes que tengamos a mano: una tabla de madera partida, un viejo caño oxidado, el remo de una canoa. Elementos precarios, pero sorprendentemente efectivos a la hora del combate. Las peleas son extremadamente divertidas -y sangrientas- gracias a un modelo de daños localizado, que permite apuntar al tronco, piernas, brazos y cabeza de los enemigos. Contra los zombies de menor peligrosidad, un par de palazos bien puestos en la cabeza los anulará sin problemas, pero existen otros más peligrosos, a los que conviene limitar su movilidad haciendo blanco en sus piernas o brazos. Más adelante comienzan a aparecer los objetos cortantes, primero de menor categoría, como cuchillos de cocina, y luego más poderosos, como machetes o una filosa hoz, que nos permitirán decapitar a los no-muertos más lentos en un santiamén, o impedir que los más resistentes nos destrocen amputándoles sus extremidades. Ya bastante avanzado el juego, dispondremos de armas de fuego, aunque lamentablemente será más frecuente tener que usarla contra personas que están bien vivas, cuyas

motivaciones egoístas y malévolas parecen querer dejarnos como lección que no hay peor monstruo que el ser humano común y corriente, especialmente cuando está sometido a situaciones límite. Un ataque del que disponemos en forma permanente, que tiene la particularidad de ser el único contra el que los enemigos no pueden defenderse, es la patada. Si bien cuenta con un bajo poder destructivo, nunca se agota ni consume "stamina", como sí lo hace el combate con armas "melée" o el "sprint", es decir, hacer correr a nuestro personaje, lo cual a veces puede ser una buena solución cuando nos persiga una gran turba de zombies y contemos con pocos puntos de vida o armas en malas condiciones. Para no tener que caminar o correr largas distancias, ya que la isla tiene unas dimensiones bastante importantes, podemos trasladarnos en vehículos (por lo general, camionetas estilo 4x4, en las que a veces deberemos llevar provisiones), que además de ahorrarnos tiempo en el desplazamiento de un lugar a otro, son extremadamente útiles para eliminar grupos grandes de zombies, pasándoles por encima en la mejor tradición de la saga "Carmageddon".



EL COMPONENTE RPG

Los puntos de experiencia que acumulemos durante el combate y al completar los quest nos permitirán ir subiendo el nivel de nuestro personaje. Con cada "level up", podemos incorporar a nuestro protagonista una habilidad, elegida de un "árbol de habilidades", dividido en tres ramas: Fury, Combat y Survival. Las habilidades de cada rama son distintas para cada uno de los personajes, en forma acorde con su especialización, y como sucede siempre en todos los RPG en los que estas habilidades están dispuestas en forma de árbol, para poder acceder a las más interesantes primero debemos activar las de menor categoría. Las mejoras que pueden incorporarse de esta manera harán a nuestro héroe más resistente a los ataques, más temible a la hora del combate -sobre todo con las armas que mejor maneja cada uno de ellos-, y tremendamente poderoso al desatar un modo "furia" que puede emplearse en determinadas ocasiones. Además de mejorar nuestros puntos de vida mediante el "skill tree", podemos recuperar energía consumiendo medicinas, alimentos o bebidas, aunque si las

mismas son alcohólicas, nos provocarán un mareo que nos dejará vulnerables momentáneamente. Indudablemente, un mejor uso para el abundante alcohol que se encuentra en los innumerables bares de la isla es su conversión en bombas molotov, altamente efectivas contra los rivales más difíciles.

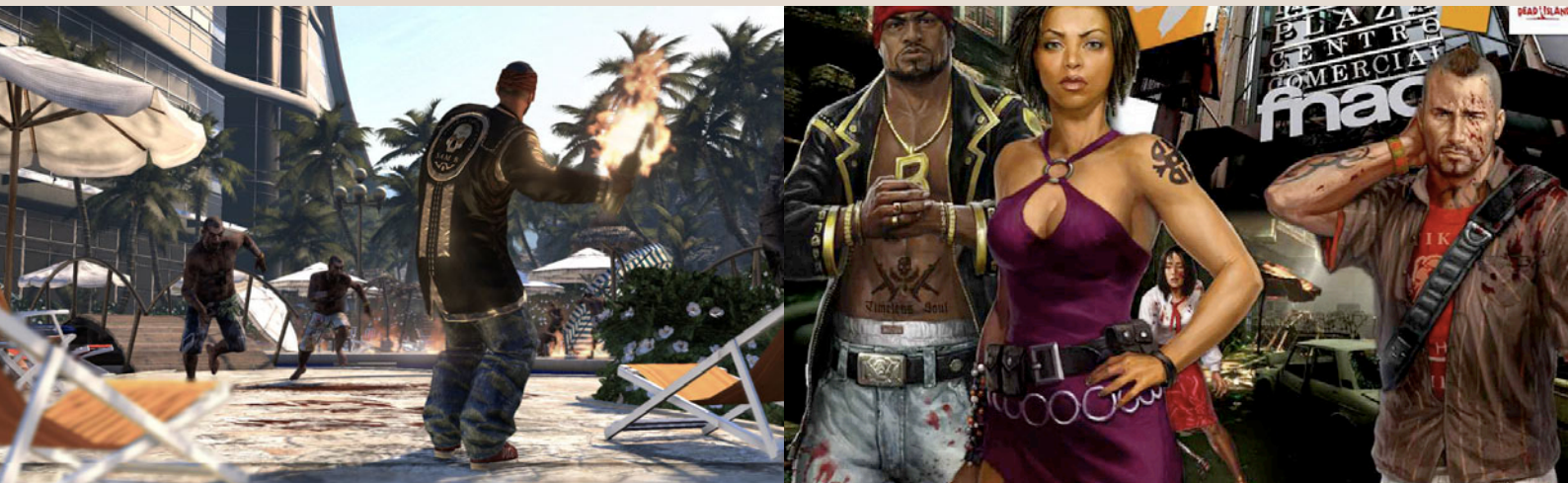
LOS ENEMIGOS

Aunque no son tan variados e imaginativos como en "Left 4 Dead", aquí también existen diversos tipos de zombies. Tenemos los "Walkers", bastante lentos y tontos; "Infected", más rápidos y agresivos; «Suiciders», zombies desfigurados de gran tamaño y energía; «Butcher», que aunque apenas son una masa flaca de carne y huesos, son más peligrosos de lo que aparentan; "Thugs", zombies altos y musculosos, de enorme fuerza, que requieren numerosos ataques para quedar fuera de combate; "Rams", unos enmascarados de aspecto siniestro, y "Floaters", unas criaturas repugnantes que lanzan un vómito ponzoñoso. A medida que avancemos a los "capítulos" en los que se divide el juego más próximos a

un pasillo con la escalofriante sombra de una horripilante bruja. Los efectos sonoros y la música están bien logrados y acompañan de forma eficiente. En cambio, los doblajes de los protagonistas y los personajes no jugadores son discretos y dejan gusto a poco, aunque los gruñidos y aullidos de los zombies sí están bien hechos y son muy creíbles. Las "cut scenes" cinemáticas son adecuadas, y no hay un abuso de ellas, apareciendo en pocas ocasiones, en lugares correctos como para redondear mejor el argumento, que no es precisamente el punto fuerte de este título.

CONCLUSIONES

Dead Island es un buen juego, muy adictivo y entretenido, tanto en single player como multiplayer, aunque está claro que es en esta última modalidad en la que el juego explota su máximo potencial, y entrega las mayores dosis de adrenalina y diversión. Aunque no se destaca por su originalidad ni por su virtuosismo técnico, su buena jugabilidad y la gran cantidad de guiños adecuados para los



su conclusión, habrá mayor abundancia de los más difíciles de superar. También habrá que combatir, como ya mencionamos, a otros humanos. Habrá que prepararse para que nuestro personaje muera reiteradas veces, aunque afortunadamente reapareceremos (respawn) a los pocos segundos en una zona muy cercana, con la única contra de resignar parte de nuestra reserva monetaria. Esta pérdida puede ser morigerada eligiendo el atributo adecuado del árbol de habilidades.

GRÁFICOS Y SONIDO

El juego se luce en el aspecto gráfico particularmente en los fondos, brillantes y coloridos, explotando de gran forma el espectacular ambiente de un resort paradisíaco. En cambio, los personajes, enemigos, vehículos y sus respectivas animaciones, si bien son correctos, no se destacan ni son tan impresionantes como podrían serlo. Al transcurrir una buena parte del juego a cielo abierto y bajo la brillante luz del sol, tampoco abundan los momentos de pánico genuino como sí sucede en "Left 4 Dead", cuando recorriendo un túnel oscuro a la débil luz de una linterna, nos encontramos al doblar por

amantes del género de terror hacen de éste un título que nos dará una buena cantidad de horas de entretenimiento. La gran cantidad de misiones alternativas y la posibilidad de completarlas con cuatro personajes distintos le entrega un grado de rejugabilidad razonable, y la combinación de Shooter en Primera Persona con Role Playing Game lo torna atractivo para los aficionados de este género híbrido, cuya popularidad viene en alza en los últimos tiempos, ya que son dos estilos que se entrelazan de gran manera, potenciándose mutuamente. Quienes prefieran enfrentarse con mayores desafíos intelectuales o busquen esquemas de combate más tácticos y realistas posiblemente encontrarán a este juego bastante repetitivo. Pero la gran mayoría de los amantes de los videojuegos pasarán un buen rato cada vez que se pongan en la piel de uno de los cuatro héroes, especialmente si comparten el momento jugando en modo cooperativo con otros amigos.

PODES CREEER
ESTA COSA

HUMOR



Por Daniel Paz
daniel.paz@dattamagazine.com

Muchos iPhones viejos denunciaron a sus dueños por discriminación

... EL MUY CANALLA ME DEJÓ DE LADO POR UN I PHONE 4S QUE NO ES MEJOR QUE YO EN NINGÚN ASPECTO, PERO CLARO...

¡¡ ES BLANCO !!

INADI

Daniel
para PAZ
Dattatec

Durante tres días BlackBerry no funcionó del todo bien

¿PODES CREEERLO ? ESTA COSA SOLO SIRVE PARA HABLAR POR TELEFONO

¡¡ NOOOO !!

Daniel
para PAZ
Dattatec

1976. Steve Jobs le pone a su empresa el mismo nombre que la compañía discográfica de los Beatles. Eso no le gusta nada a Yoko Ono



Daniel
para PAZ
Dattatec



Daniel
para PAZ
Dattatec

Fotos obtenidas por un vecino revelan que lo que cayó en Monte Grande y provocando grandes destrozos, no fue un meteorito

Email Marketing con tu marca

Ganá dinero ofreciendo a tus
clientes la mejor herramienta.



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