

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 4 | N° 37
OCTUBRE 2011



“CONECTAR IGUALDAD” BAJO LA LUPA

Duras críticas de Richard Stallman abrieron el debate sobre los objetivos del plan de inclusión tecnológica.



**ELECCIONES 2011:
LOS CANDIDATOS
PRESIDENCIALES EN LA WEB**



**ENTREVISTA EXCLUSIVA:
GUILLERMO TORNATORE,
CEO DE DATTATEC**

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



¿STALLMAN TOMÓ A ALGUIEN POR SORPRESA?



TODOS SABEMOS que a Richard Stallman las palabras “Microsoft” y “Windows” le provocan alergia. Sabemos bien que suele referirse a la gente de Redmond como “el enemigo,” transformando una causa que apuesta a la libertad, la generosidad, la igualdad de oportunidades y la necesidad de progreso en forma individual y grupal en una cuestión bélica o, peor aún, de extremismo religioso.

Por eso, desde estas páginas siempre lo escuchamos con atención, pero también con mucha cautela. Estamos a favor de las cuatro libertades del software que defiende Stallman, pero entendiendo que existen otros productos (llámeselos Windows o Mac OSX, por ejemplo), que sirven para llevar adelante con excelencia tareas que el software libre actual no puede realizar con los mismos resultados.

Pero para el padre del movimiento del software libre, existe una única opción válida. Todas las demás son malas. Malas de “Maldad”. Como si estuviéramos hablando de una batalla épica entre el Cielo y el Infierno. Insisto, ya sabemos que Richard piensa así. Y cuando vamos a escucharlo sabemos lo que vamos a escuchar. Tomamos nota de lo valioso (que es mucho y muy valioso), y

sonreímos ante los ataques despiadados contra los “enemigos” (porque siempre están presentados en forma de graciosos juegos de palabras, no porque coincidamos con el discurso). Richard Stallman vuelve a ser tapa de DattaMagazine, como en aquella edición de octubre de 2009, cuando celebrábamos nuestro primer aniversario entrevistándolo. Esta vez, coincidiendo con otro cumpleaños de la revista, ilustra la portada por haberle puesto color (y calor) a la Conferencia Internacional de Software Libre 2011, que se realizó en Buenos Aires.

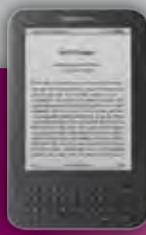
Micrófono en mano, con un auditorio a sus pies escuchando atentamente cada una de sus palabras, Stallman no titubeó a la hora de rebautizar el plan de inclusión tecnológica del gobierno nacional “Conectar Igualdad” como “Conectar a Maldad”.

Ustedes estarán pensando, ¿no era que las netbooks educativas traen dos sistemas operativos: Windows y GNU/Linux? Sí, tal cual. Pero eso no lo conforma. Él quiere sólo GNU/Linux. Y tampoco es muy amigo de Ubuntu, la distro de GNU/Linux elegida para las netbooks.

Repite: todo esto lo sabemos. La pregunta es, ¿era una buena idea invitarlo, sabiendo que la CISL iba a estar muy politizada este año? Sa-

biendo que tantas caras del gobierno iban a estar presentes, en una época donde el software libre está empezando a recibir atención del Estado, ¿era necesario perder el tiempo que se perdió escuchando a los distintos bandos con sus comunicados de prensa a favor y en contra? ¿No era un año para aprovechar la oportunidad única de crecimiento que ofrece el apoyo estatal? ¿Para hacer hincapié en la capacitación docente que permite a los adolescentes descubrir el mundo libre escondido en sus netbooks? ¿Para demostrar que la oferta del software libre es superior a la del privativo en el sector administrativo gubernamental?

Todo lo que dejó la CISL 2011 en un completo informe de Ariel Corbatelli en este número de DattaMagazine, para que Uds. saquen sus propias conclusiones.



iParticipá del sorteo de un Kindle 3 para celebrar el 3er. Aniversario de DattaMagazine!

Entrá en <http://facebook.com/dattamagazine> y hacete fan. ¡El sorteo es el lunes 17 de octubre!

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.AMPERSANDGROUP.COM.AR

COMERCIALIZACIÓN

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

WWW.DATTATEC.COM

DATOS DE CONTACTO

DIRECCIÓN COMERCIAL:

PUBLICIDAD@DATTAMAGAZINE.COM

REDACCIÓN

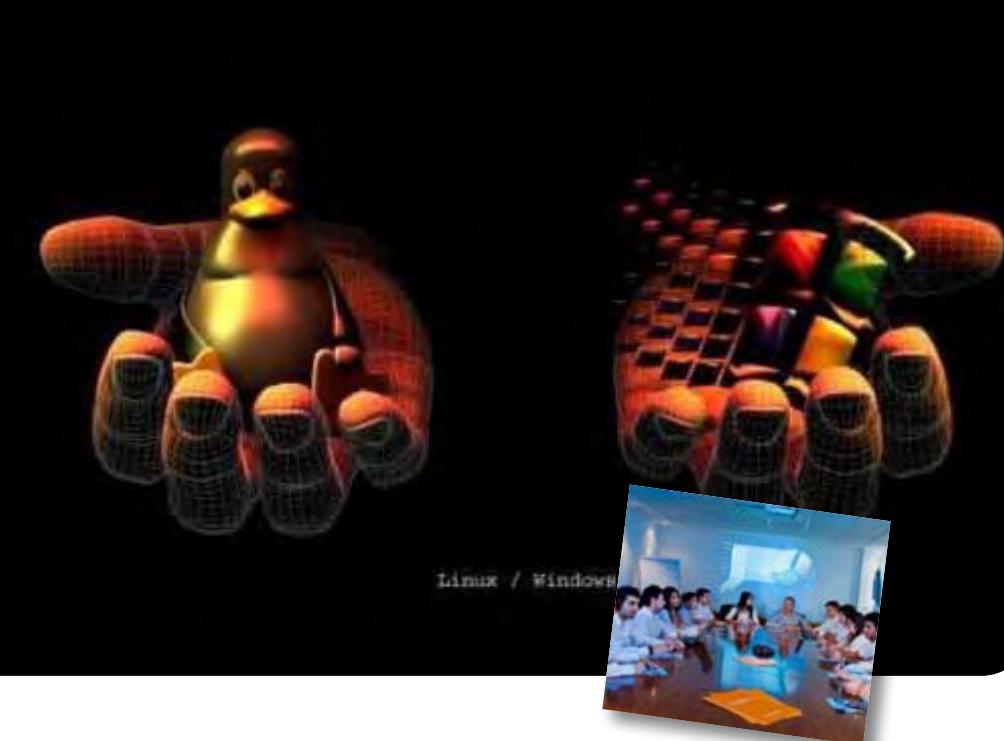
LECTORES@DATTAMAGAZINE.COM

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

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



SUMARIO



ÍLO ÚLTIMO

PÁG. 6

¿QUÉ LES PASA A LAS NUEVAS CONSOLAS PORTÁTILES?

PÁG. 14

XFX AMD RADEON HD 6950 1GB DDR5

PÁG. 20

TECNOGADGETS

PÁG. 22

BITCOIN: UNA MONEDA DIGITAL

PÁG. 26

3 AÑOS DE DATTAMAGAZINE: ENTREVISTA CON GUILLERMO TORNATORE

PÁG. 32

Richard Stallman le puso calor a la CISL 2011

PÁG. 40

INTEGRACIÓN TOTAL DE GMAIL A WINDOWS

PÁG. 48

ESCENARIOS COMPATIBLES: CAMPAÑAS POLÍTICAS Y REDES SOCIALES

PÁG. 54

MOUSE: EL PERIFÉRICO INMORTAL

PÁG. 58

COLUMNAS DE SOFTWARE LIBRE Y LINUX

PÁG. 64

DATTATIPS: TU VIDA DIGITAL FACIL!

PÁG. 68

CALENDARIO GAMER: OCTUBRE 2011

PÁG. 72

HUMAN REVOLUTION REGRESO A LAS FUENTES

PÁG. 74

HUMOR

PÁG. 82

INFORMACIÓN GENERAL

LO ÚLTIMO

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

LA VIDA EN LA NUBE

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

MI BANDA, RÁPIDO Y EN LA WEB

Rockeros del mundo: uníos. Y alegraos, que un nuevo servicio web acaba de ver la luz y favorece muy fuertemente la actividad de músicos independientes esforzados por hacer circular sus creaciones por fuera del circuito comercial clásico.

OneSheet (<http://onesheet.com/>) permite a bandas de cualquier tamaño y región crear páginas web colaborativas, de manera extremadamente simple y muy efectiva. De alguna manera similar a About.me (<http://about.me>), las páginas crudas con el servicio usan como fondo una foto del grupo, e incluyen una barra de herramientas con un acceso directo a la biografía y a todos los servicios web que la banda utilice. A esto se le suma -y este es el punto en el cual el servicio se diferencia de About.me- un reproductor que permite a los visitantes rockear un poco y ver

los videos de YouTube que estén disponibles.

Uno de los grandes aciertos de OneSheet es el inmenso soporte para servicios web con los cuales puede conectar. Además de los clásicos -YouTube, Facebook, Twitter, Vimeo, Tumblr y WordPress. com-, se pueden usar 28 servicios más, algunos de los cuales ni siquiera conocíamos. Esto nos permite aprovechar al máximo un servicio que no tiene fronteras y que aporta mucho a bandas de todos los países, no importa cuál sea el servicio social más utilizado en la región. Y lo mejor es que por tiempo indeterminado todas



las funciones de la versión profesional son gratuitas.

En síntesis, con la caída de MySpace OneSheet trae una bocanada de aire fresco a la vida web de músicos independientes y bandas. E integra un mundo de músicos que ya no tiene un espacio definido de trabajo, sino que por el contrario se expande a nuevos horizontes web y avanza con la democratización del acceso a los contenidos y las licencias abiertas.

EN LA NUBE, EN EL ESCRITORIO Y EN EL TELÉFONO

Microsoft acaba de lanzar la última versión de su software Zune (<http://www.microsoft.com>.

Los OneSheet diseñados con buen gusto se ven realmente muy bien y son excelentes como lanzadores para los servicios web de las bandas independientes.

[com/windowsphone/es-mx/apps/zune-software.aspx](http://windowsphone/es-mx/apps/zune-software.aspx)). Si bien en sus inicios la aplicación estaba estrictamente asociada a la administración del extinto reproductor Zune, hoy por hoy ha crecido y se ha convertido en un potente administrador multimedia que permite tener control sobre todos nuestros contenidos locales y en línea, así como también sobre aquellos disponibles en teléfonos inteligentes que corran Windows Phone en

HOMENAJES Y MÁS HOMENAJES

Steve Jobs dejó su puesto de CEO de Apple en manos de su primer vocero, Tim Cook, y el mundo geek temió -al menos por unas horas- por el futuro del universo tecnológico. Sin embargo, en cuanto se supo que el famoso showman mantendría su puesto de director de la junta en la empresa de la manzanita todo mejoró, y fue ese el momento en el que sus fans empezaron a pensar en homenajes por tantos años de grandeza.

Quizás el más divertido fue el que dio en llamarse Dress Up Like Steve Jobs Day (Día de vestirse como Steve Jobs). Organizada por usuarios de Facebook (<https://www.facebook.com/event.php?eid=130179840411684>), la iniciativa proponía ir a trabajar el 9 de septiembre de jean y remera negra, la vestimenta clásica del inventor del iPod y las iMac. "Este es nuestra humilde, simple y divertida manera de mostrar respeto y aprecio a un hombre que ha contribuido muchísimo a la mejora del mundo. Sabemos que continuará innovando, creando e inspirándonos por años desde su nuevo rol", dicen los organizadores. Las fotos de los homenajeantes se pueden ver en <http://www.iphonelife.com/>.

INFORMACIÓN GENERAL

WINDOWS 8 Y METROUI

El reciente lanzamiento de Ubuntu 11.04 trajo consigo una polémica: la inclusión por defecto de Unity, el lanzador de aplicaciones que renueva la interfaz del sistema. Amado y odiado por igual, acerca en todos los casos la posibilidad a los usuarios de su eliminación. Parece que algo similar está planeando la gente de Redmond para Windows 8: mientras que hace unos meses, cuando les acercamos nuestro informe sobre el tema, el desarrollo de la interfaz gráfica estaba aún muy poco avanzado, ahora parece que MetroUI será parte por defecto del sistema, pero que "en base al gran éxito de Windows 7" será posible deshabilitarla con facilidad. Habrá que esperar para ver qué ocurre finalmente.



Steve Jobs marcó fuertemente la vida (y la economía) de muchos usuarios fanáticos de productos Apple. Se retiró por "un problema hormonal".

La integración de Zune al sistema operativo es altísima, y la administración de imágenes muy pertinente.

cualquiera de sus últimas versiones, 6.5 o 7.

La aplicación es muy potente e intuitiva, y hace gala de la interfaz MetroUI que probablemente potencie a Windows 8. Salvo un incómodo efecto de scroll automático, su usabilidad es muy alta y la integración de contenidos multimedia y -sobre todo- imágenes a la plataforma lo convierten en un reemplazo muy tentador para Windows Media Player, que se queda muy atrás frente a este producto. ¿El próximo Windows incluirá Zune en lugar del clásico reproductor de medios? No podemos saberlo, pero definitivamente sería una gran opción. La posibilidad, además, no parece estar muy lejos de la realidad, ya que la integración de Zune a Windows 7 es total y hasta su instalación expande los menús contextuales -con las opciones [Reproducir con Zune] y [Enviar a/QuickPlay]- y agrega una nueva biblioteca ([Podcasts]) para organizar mejor el contenido.

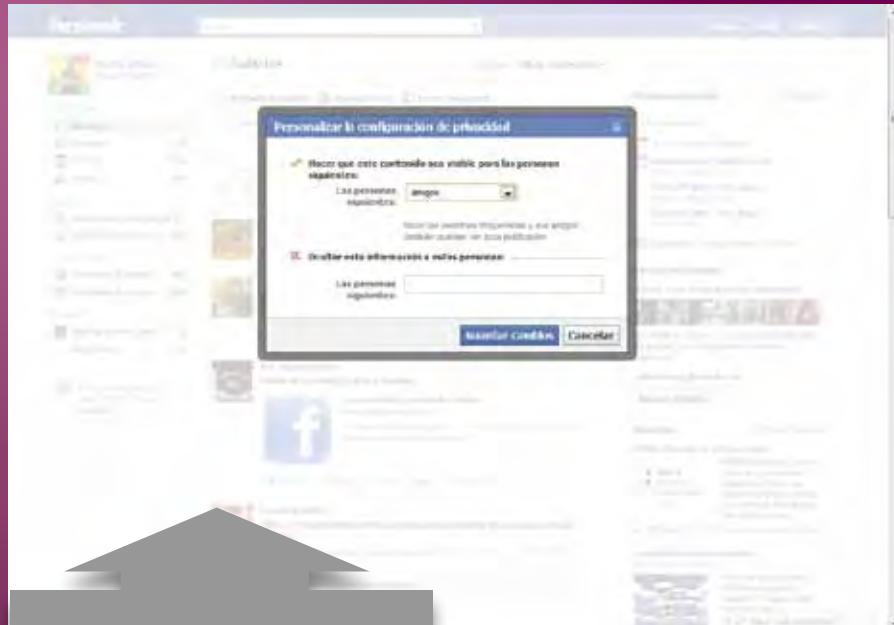


ACCESO DIRECTO

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

SEGURIDAD PERSONALIZADA EN FACEBOOK

Los últimos cambios en Facebook han ido muy lejos en lo que a seguridad respecta. Además de poder configurar un acceso seguro (mediante el protocolo HTTPS) con sólo marcar la casilla [Nave-



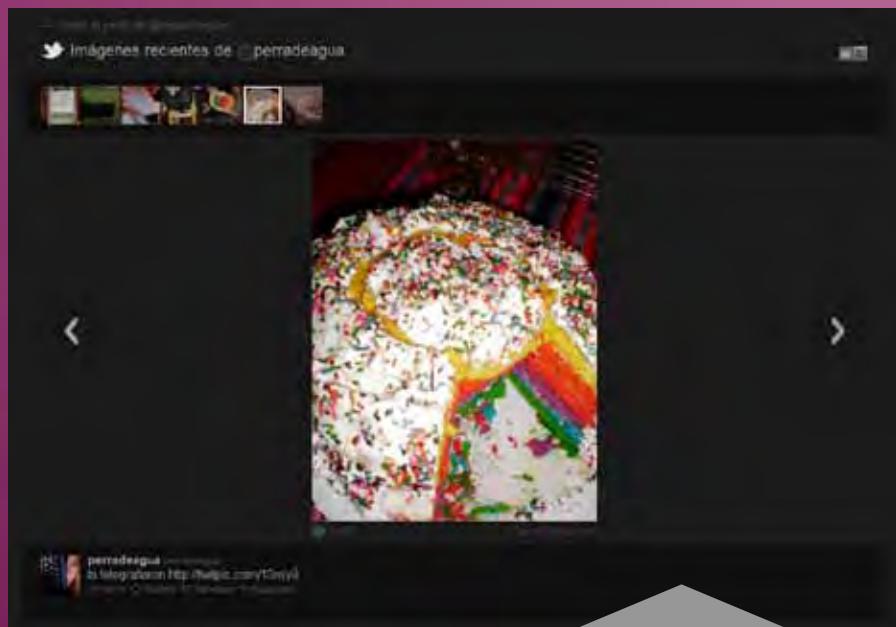
Las novedades en Facebook en lo que a administración de seguridad refiere tienen mucho que ver con las novedades que introdujo Google+ al mundo de las redes sociales.

gación segura] en [Cuenta/Configuración de la cuenta/Navegación segura], ahora podemos también definir con precisión quién podrá acceder a nuestros contenidos. Incluso al momento mismo de publicar.

Para ello se ha rediseñado la ventana de publicación, que ahora ya no contempla la opción [Enlace] porque, directamente, inserta la vista previa en cualquier publicación clásica de las conocidas como [Actualización de estado]. Notaremos que, además, ahora están disponibles los botones [Etiquetar] y [Ubicación], además del desplegable [Amigos] que es el que nos convoca.

Las opciones de este menú desplegable son tres. La primera, [Público], permite que la publicación sea vista por cualquiera que acceda a nuestro perfil. Incluso

INFORMACIÓN GENERAL



los que no son amigos y a los cuales, hasta ahora, al llegar a nuestra landing page veían el odioso cartel [Este usuario sólo comparte información con ciertas personas]. La segunda, [Amigos], permitirá que todos nuestros amigos vean el contenido, y la última [Personalizado...] nos permitirá definir al dedillo quién podrá acceder al contenido. Ahora es posible definir el acceso sólo a personas concretas y denegar el acceso a ciertos usuarios.

Guía visual: novedades en el publicador de Facebook

1. Introduce una actualización de estado. Todos los vínculos serán convertidos en una vista previa, por lo cual la opción [Compartir enlace] desapareció.
2. Permite compartir fotos desde

El botón [Ver detalles] nos permitirá acceder a la información extendida de la imagen y al tuit que la acompaña.

el equipo local, desde un servidor web o desde una cámara.

3. Inserta una encuesta (poll) en el estado.
4. Área de trabajo.
5. Agrega etiquetas de amigos a la publicación. En cualquier caso los nombres ingresados, tengan o no un signo @ antepuesto, serán convertidos en etiqueta automáticamente.
6. Inserta la geolocalización del equipo en la publicación.
7. Indica la zona geográfica detectada por el equipo.

8. Define la privacidad de la publicación.

9. Comparte el contenido con los usuarios definidos en (8).

GALERÍA FOTOGRÁFICA EN TWITTER

Las redes sociales están quemando, y Twitter no se queda atrás. Obligado por la llegada de Google+, que no fue un suceso de usuarios pero sí obligó a la introducción de muchos cambios en la infraestructura de las redes, el gigante del microblogging echó mano a la utilización de metadatos en los tuits y sumó un acortador de direcciones automático y los botones [Añadir una imagen] y [Añadir tu ubicación] en su cuadro de publicación. Por supuesto, al añadir una imagen no se agregan las fotos en sí sino sus vínculos acortados (las imágenes son alojadas por Twitter, y los servicios de terceros como Twitpic o yFrog pueden seguir usándose).

Ahora bien, el agregado de la posibilidad de publicar imágenes en el servidor de Twitter ha dado lugar a la creación de una galería de imágenes para usuarios que hayan

usado el servicio. De este modo, al hacer clic en el vínculo [Ver perfil completo] en la página principal de cualquier usuario que sigamos veremos, en el extremo superior derecho, las últimas 5 imágenes publicadas. Un clic en [Ver todas] nos permitirá acceder a la lista completa.

PENDRIVES SEGUROS

Si hacemos una encuesta entre nuestros amigos notaremos que, sin necesidad de costosos estudios de mercado, estamos en condiciones de decir que 7 de cada 10 usuarios asiduos de pendrives y unidades extraíbles perdieron uno en el último año. De eso, como dijimos, podemos estar seguros. De lo que no podemos estar seguros es de lo que pasó con la información que contenían esos equipos. Una de las mejores cosas que podemos hacer para proteger nuestros dispositivos móviles es encriptarlos. Una buena opción es utilizar BitLocker to go, el sistema de protección para dispositivos móviles incluido en Windows 7. Para configurarlo no tendremos más que hacer clic en [Inicio/Panel de control/Cifrado de unidad BitLocker] y seleccionar el vínculo [Activar BitLocker] para la unidad extraíble que queramos. De allí en más, nadie podrá acceder al contenido del pendrive si no conoce la clave de acceso.

Pero si BitLocker nos resulta difícil de usar o incómodo -sólo podemos acceder en modo solo lectura a los datos previa descarga del lector disponible en <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=24303> en equipos que corran Vista o XP-, probablemente USB Secure (<http://www.newsoftwares.net/usb-secure/>) sea una solución particularmente válida. Muy fácil de usar -alcanza con instalarlo y elegir la unidad a proteger además de una contraseña para ella-, agrega una aplicación portable a la partición que nos permitirá, con solo ingresar la contraseña, tener acceso total al dispositivo en cualquier equipo compatible con Windows 2000 o superiores.

La única limitación de la versión gratuita de USB Secure es la muestra de avisos que recuerdan el carácter gratuito de la versión.



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.

PLAYSTATION 3 PARA TODOS

El 29 de marzo de este año la consola de Sony marcó un hito en su historia y en la de los dispositivos de juegos: vendió, en esas 24 horas, 50 millones de unidades alrededor del mundo. El número se alcanzó luego de que en 2010 las ventas del producto aumentaran drásticamente. En el caso particular de Argentina, mientras que en el período octubre 2009-octubre 2010 se vendieron 80 mil unidades de Sony PS3, en el período noviembre 2010-agosto 2011 la cantidad vendi-



El conector HDMI de la PS3 nos permitirá tener muchas horas de diversión frente al mejor televisor de la casa.



da fue de 180 mil productos, lo cual supuso un incremento del 125%. Lo que queremos decir con tanta numerología es que a la consola nipona le va muy bien y eso le permite, entre una lista larga de cosas, bajar sus precios. Por lo tanto, si estábamos pensando en una nueva consola, estaremos ahora de parabienes. La última revisión de la PS3, con conector HDMI y Bluray, se consigue a partir del 1/9 en la región por AR\$2499 (el modelo de 160GB, AR\$2799 para el de 320GB). La versión combo que incluye el mando PSMove y disco de 160GB cuesta, en cambio, AR\$3199 frente a los AR\$3499 que costaba anteriormente.

EL DISCO RÍGIDO MÁS GRANDE DEL MUNDO

Cuenta la historia que cierto gerente de IBM está obsesionado con conseguir el dispositivo de almacenamiento más potente del mundo. Y que, en su carrera, está dispuesto a casi cualquier cosa. En ese contexto, y en una clara demostración de los intereses de su compañía, el ejecutivo en cuestión logró armar un equipo

El más grande de los equipos de almacenamiento funcionales de la actualidad puede albergar 15 petabytes.

que interconectó 200 mil discos rígidos y -con el hardware y el software adecuado- alcanzó el nada desdeñable número de 120 petabytes. Lo cual se traduce en, aproximadamente, 120 millones de gigabytes.

El gerente se llama Bruce Hillsberg y dirige la sede Almaden de IBM. Allí se montó el dispositivo, que utiliza racks un poco más grandes que los convencionales para hacer caber la inverosímil cantidad de discos. El sistema incluye un conjunto completo de refrigeración por agua derivado del water cooling gamer, que no impide que los discos fallen con cierta frecuencia. El sistema de réplica de datos impide la pérdida de la información, pero complejiza la administración de datos. Que, según Hillsberg, requiere todavía muchísimo refinamiento.



La carcasa del StoreJet 25A es del mismo material que los estuches de los instrumentos musicales profesionales.

UNIDADES ULTRADELGADAS Y RESISTENTES A GOLPES

Los discos rígidos externos son la clase de gadget que los usuarios aprenden a amar con asombrosa facilidad. Ideales para mantener copias de respaldo de la multimedia de los equipos hogareños, para transportar cantidades enormes de información y para reemplazar unidades internas siempre expuestas a tener problemas como consecuencia de fallas de alimentación, tienen un único problema: el de la resistencia frente a golpes. Este problema ha sido solucionado en medida razonable en las unidades más voluminosas de las líneas de discos externos de cada fabricante. La línea Passport de Western Digital, por ejemplo, incluye sistemas de suspensión confiables que mantendrán a salvo los datos luego de golpes y caídas en el escritorio. Pero los modelos más portables, conocidos generalmente como Slim, no incluyen ninguna protección y son extremadamente sensibles a golpes y caídas. El StoreJet 25A de Transcend incluye una feliz novedad que no resuelve los problemas de caídas

pero nos permite llevar el disco en la mochila sin riesgo de que un golpe en el tren deje al equipo fuera de servicio. Es que los ingenieros de la empresa le han agregado un sistema de suspensión, que sumado a una carcasa capaz de absorber pequeños golpes y casi cualquier vibración amortigua impactos y caídas muy ocasionales. Como consecuencia de esto el equipo es 4 milímetros más alto que cualquier dispositivo promedio, pero ofrece un nivel de seguridad que definitivamente hace que esto no sea un problema. La inclusión de las aplicaciones de seguridad y respaldo RecoveRX y Elite mejoran la situación, aunque nosotros hubiésemos preferido utilidades de fabricantes reconocidos del mercado. Disponible en versiones de 500 y 1000GB, utiliza la conexión USB3.0 que es absolutamente compatible con normas anteriores.

UN TODO EN UNO ECONÓMICO Y FUNCIONAL

Las impresoras multifunción son de una flexibilidad destacable. Muy económicas de comprar y sumamente prácticas, ahorran en el escritorio el preciado espacio del escáner y ofrecen funciones de copiado que resuelven problemas domésticos gravísimos a cualquier hora. Sin embargo, cuando utilizan la tecnología de inyección de tinta, tienen una desventaja muy evidente: el costo por impresión es muy alto y la practicidad del aparato suele atentar contra la economía de la casa o la pequeña oficina. Para resolver esa cuestión específicamente están empezando a llegar al mercado los equipos todo en uno láser, que son bastante más

caros que sus pares a chorro al momento de comprar -en promedio los duplican en precio- pero que pueden hacer impresiones con un tercio de la inversión en promedio. En algunos casos el ahorro puede, incluso, ir mucho más allá. Uno de los últimos modelos láser multifunción disponible es el M175 de HP. Diseñado para usuarios SOHO (Small Office Home Office, es decir, hogar y pequeña oficina), es ideal también para casas que usan con asiduidad el escáner y la impresora y cuyos habitantes buscan reducir el costo por hoja impresa. Compacto y con tractor automático para los documentos a digitalizar, incluye un panel LCD pivotante con información importante sobre los niveles de tinta y el estado del equipo. La conexión es la clásica USB2.0, y el equipo no tiene soporte Ethernet ni Wi-Fi.

Una impresora láser en casa puede reducir drásticamente la inversión anual en consumibles, así como acelerar muchísimo los tiempos de impresión.





¿QUÉ LES PASA A LAS NUEVAS CONSOLAS PORTÁTILES?

NINTENDO REDUJO EL PRECIO DE LA 3DS. SONY RETRASÓ EL LANZAMIENTO DE PS VITA, MIENTRAS ANUNCIA QUE LA NUEVA PORTÁTIL PODRÁ FUNCIONAR COMO UN MANDO PARA PS3, EMULANDO LA PROPUESTA DE SUS COMPETIDORES, QUE MOSTRARON WII U, UNA HOGAREÑA QUE INCLUYE UN JOYSTICK CON PANTALLA. ¿CUÁL ES EL PAPEL DE LOS CELULARES Y LAS TABLETAS EN ESTA CAMBIANTE LÓGICA GAMER?

YA NO SON LOS TIEMPOS del Game Boy, el máximo referente del juego fuera de casa lanzado el 21 de abril de 1989 en tierras japonesas, y en cuyo horizonte le esperaban más de 200 millones de unidades vendidas hasta mediados de la primera década del siglo XXI. ¡Cuántos de nosotros hemos disfrutado incluso con sus gráficos súper pixelados, sus controles rudimentarios y el considerable gasto en pilas "doble A" cuando el indicador luminoso se pintaba de rojo y la figura de Mario comen-



zaba a desvanecerse en la breve pantalla! Ocurre que, como nunca hasta entonces, Nintendo nos regalaba la posibilidad de jugar sin cables y en cualquier sitio.

Diversas propuestas de por medio (PSP y DS determinaron las ofertas de Sony y Nintendo en el segmento); hoy las consolas portátiles atraviesan una realidad bien diferente a la que les tocó en suerte a todos los dispositivos antes mencionados. ¿Qué ha ocurrido? Pues si hasta hace no muchos años atrás las consolas portátiles respiraban a sus anchas y sin competencia directa; hoy deben enfrentarse a un competidor gigantesco: la tecnología móvil. Los teléfonos celulares y las tabletas, además de plataformas útiles para la comunicación y el trabajo, se presentan como terminales más que válidas para jugar. Así lo demuestra el creciente caudal de descargas de títulos gamer en tiendas online, terreno en el que aparecen los más grandes de la industria como Apple, Google de la mano de Android y RIM, entre otros; y los desarrolladores más afamados en esta viña, donde se destaca Rovio con su híper popular "Angry Birds", videogame para



móviles que ha batido todos los récords. Con poco que envidiar a los equipos exclusivamente dedicados al ocio digital, los dos popes del segmento del juego portátil han tenido que adaptarse a los nuevos tiempos. Nintendo ya vende 3DS, una alternativa para jugar en cualquier sitio con imágenes tridimensionales, y Sony proyecta el lanzamiento de PS Vita, evolución de la reconocida PSP. Pero no todo es color de rosas para ellos.

NINTENDO: ACTUALIDAD Y FUTURO DE 3DS

Con venturosa promesa en "E3 2010", algunos títulos presentados en la siguiente edición anual de la feria de los videojuegos más reconocida del sector, y aterrizando en las góndolas de los comercios en marzo de este año, el camino inicial de la nove-

"Si bien la estrategia de reducción en el precio de venta puede terminar resultando y Nintendo 3DS resurja como ave Fénix entre las cenizas, no es una maniobra suficiente per se."

dosa consola portátil de Nintendo experimentó la gracia del viento de cola y el musculoso brazo de la novedad. Buenas cifras en ventas,



con más 4 millones de unidades a nivel global. Pero poco tiempo después el éxito mermó y las ventas se ubicaron por debajo de las expectativas: entre junio y agosto la portátil con imágenes tridimensionales fue adquirida tan solo por 1 millón de consumidores.

“¡Una estrategia urgente!”, puede haber sido el grito que se escuchó en las oficinas de los inventores de Mario.

Efectivamente, hubo un viraje de timón. En un movimiento sin precedentes en la firma, los nipones redujeron el precio de 3DS aproximadamente un 30 por ciento, con sólo cuatro meses en el mercado gamer. Nintendo aplicó una antigua máxima del comercio: “Para palear las malas rachas en ventas, que surjan ofertas”. Ante esta situación, aquellos usuarios que ya habían adquirido su consola

se mostraron realmente molestos ante la rebaja y así lo expresaron en diversos foros web. Pronto Nintendo lanzó el denominado “Programa Embajador” mediante el cual procura recompensar a estos primeros compradores con una batería de títulos descargables. ¿Suficiente consuelo?

Si bien la estrategia de reducción en el precio de venta puede terminar resultando y Nintendo 3DS resurja como ave Fénix entre las cenizas, no es una maniobra suficiente per se. Para explicar la reducción en ventas no hay que restringirse únicamente al valor monetario de la consola, sino a una multiplicidad de motivos que se entrelazan.

Uno de los factores a tener en cuenta es el catálogo de títulos, aspecto insoslayable en toda evaluación relacionada a este

segmento. ¿Qué valor tiene el mejor hardware sin buen software? En parte, esta duda asaltó a potenciales compradores de 3DS. Las entregas disponibles hasta el momento se resumen en títulos como “Star Fox 64 3D”, “Street Fighter IV”, “PES 2011 3D”, “The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D” y “Mario Kart 3D”, entre otros. Sobre este punto, Nintendo promete una neta expansión en los próximos meses. Llegarán juegos clásicos y siempre exitosos como “Pokémon” y “Kid Icarus”; además de nuevas entregas a cargo de Capcom, Square Enix, Electronic Arts y Konami con las cuales el desarrollador japonés espera levantar cabeza. El propio Satoru Iwata, presidente de la firma, admitió que “de haber lanzado la consola más adelante, podrían haber preparado más software para los jugadores”. En referencia a ello, en declaraciones al sitio especializado Meristation.com, el jefe de producto de Nintendo de la zona Ibérica afirma que la librería de títulos juega su rol en esta lógica, pero sostiene que no es el factor más relevante de la ecuación. En este sentido, declara: “No se trata de un problema de producto, cualquiera que de verdad haya dedicado tiempo a trastear con una Nintendo 3DS lo tendrá claro; sino de la forma en la que hemos comunicado todo lo nuevo que aportaba. Esto ha provocado que muchos usuarios hayan decidido esperar. Que hayamos rebajado el precio a la distribución es una forma de acortar esa espera”.

Por otra parte, aparece el “factor DS”. Postularse como reemplazante de un gigante no es una faena sencilla. Recordemos que Nintendo DS ha vendido más de 140 millones de unidades desde su lanzamiento en 2004, según el resumen fiscal publicado por la firma el pasado 30 de junio. Con diversas actualizaciones (DS, DS Lite, DSi y DSi XL), 3DS podría marchar por un sendero similar a su hermana mayor. Según una serie de rumores que surgieron desde el sitio 01.net (quienes también anticiparon, con certeza, algunos aspectos sobre Wii U antes de su lanzamiento oficial), Nintendo estaría preparando una nueva versión de 3DS la cual contaría con un segundo stick analógico, aspecto que la emparentaría con PS Vita y que abriría nuevas posibilidades para desarrollos multi-plataforma. Vale mencionar, también siguiendo el trascendido, que aquellos “usuarios-embajadores” también podrán contar con esta adición mediante un periférico. En este sentido, el fabricante japonés cambiaría el eje de atención: una consola que despliega imágenes en tres dimensiones, sin gafas especiales, pero cuya oferta no sea agota en la magia tridimensional.

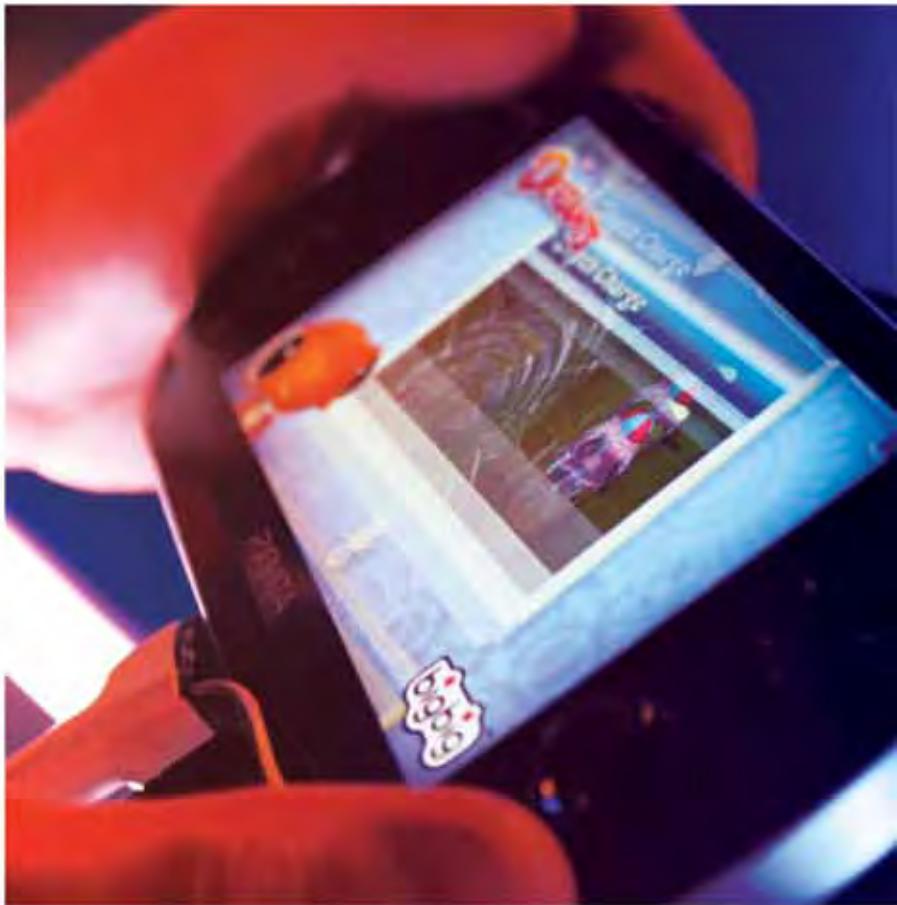
Como si los mencionados factores no bastasen por sí solos, hay quienes afirman que la percepción de las imágenes 3D de la portátil podrían perjudicar la salud visual de los jugadores. ¡Otra mala noticia para el departamento de marketing de Nintendo! ¿Cómo salir a

vender un producto cuyo fuerte es cuestionado desde el punto de vista de la salud? Los nipones sólo han salido al ruedo para minimizar estos efectos y advertir que la consola no es recomendada para que la utilicen niños menores de seis años. “Intentamos informar al público sobre el regulador 3D y el control parental. Hablando sobre estos dos puntos, seremos capa-

“Según Frank Gibeau, CEO de Electronic Arts Games, en la lucha japonesa PS Vita será el gran ganador de la contienda.”



LANZAMIENTOS



ces de dispersar los rumores negativos. También somos conscientes de que Nintendo 3DS no repuntará hasta que no desaparezcan todos esos rumores", admitió al respecto Iwata.

En el marco de la conferencia "Tokyo Game Show" celebrada a mediados de septiembre en tierras orientales, Nintendo anunció el arribo de más clásicos a la portátil como "Mario Tennis 3DS" y una versión adaptada de "Mario & Sonic: Juegos Olímpicos Londres 2012", entre otros. Adicionalmente, y con la mira puesta en el público femenino, anunció la pronta llegada de una edición de la consola con carcasa rosada (Nintendo Mistic Pink 3DS); además de una nueva característica para la oferta: capacidad para grabar video en tres dimensiones mediante la cámara de la misma.

Más allá de los anuncios, son demasiados conflictos para un dispositivo cuyo fin es, simplemente, entretener. Finalmente, la competencia, o la falta de ella. Con PS Vita de Sony prometida para fin de 2011 y luego pospuesta, no es descabellado imaginar que los usuarios podrían estar aguardando a tener más opciones ante ellos antes de optar por una u otra oferta. ¿Es esta una estrategia del otro gigante del sol naciente? Lo cierto

es que Nintendo 3DS se prepara para volver a empezar, incluso luego de haberse mostrado por completo.

SONY: LOS VAIVENES DE PS VITA

Inicialmente prometida para las navidades del año que corre - lapso en el cual las compañías de entretenimiento recaudan aproximadamente la mitad de sus ventas anuales-, la evolución

de PSP que fuera presentada en E3, se sabe, no llegará sino hasta marzo de 2012. Primero fue Tretton, presidente de Sony of America, y luego Hirai, ejecutivo global de la firma, quienes confirmaron que en 2011 solamente Japón gozará de la consola. Una de las causas del retraso fue la catástrofe natural que sacudió las tierras niponas durante los primeros meses del año. Ya en abril Tretton había dicho: "Puede que el terremoto nos obligue a decir que este año llegaremos a un solo mercado".

Desde Sony se encargaron de afirmar que, incluso ante el retraso y frente a la baja en el precio de Nintendo 3DS, PS Vita se mantendrá en un precio de venta de 250 dólares para su versión básica; aunque especialistas ad-

vierten que estas promesas serán infecundas. Para competir con una consola considerablemente más económica hay que estar muy seguro de la oferta propia. ¿Lo está Sony?

Según Frank Gibeau, CEO de Electronic Arts Games, en la lucha japonesa PS Vita será el gran ganador de la contienda. El directivo afirmó que "Sony tiene grandes oportunidades porque posee innovaciones realmente únicas en los modos de control y en la pantalla", y porque su consola "tiene la mayoría de las capacidades que se encuentran en un smartphone". Agrega Gibeau: "No creo que PS Vita esté en el mismo barco que la Nintendo 3DS, que tiene una tecnología interesante, pero creo que hubo algo de confusión sobre esta y los títulos fueron un

poco diferentes". Algunos especularon que la nueva consola de Sony podría acoplarse a la fiebre 3D para su pantalla, emulando a su competidor directo. Mick Hocking, directivo del ala europea de la compañía, lo niega de plano: "Las pantallas 3D pueden funcionar relativamente bien en screens pequeños, pero para ver el mejor efecto es preciso mantener la cabeza muy quieta. Y con un sistema portátil como Vita puede ser que acabes jugando mientras mueves la consola de arriba a abajo. Y hacerlo mientras tienes la pantalla 3D... no parece que las dos cosas mezclen muy bien". Los lazos entre Sony y Nintendo sí se hacen explícitos al considerar una de las novedades que, según un anuncio de Phill Rogers en Develop Conference 2011, PS Vita podrá funcionar como un mando adicional para PS3. De este modo, los jugadores hogareños podrán disfrutar de los títulos con la adición de un control que cuenta con una pantalla. ¡Vaya coincidencia! Nintendo acaba de mostrar lo que será Wii U, una plataforma de juego que cuenta con un mando especial que dispone de un screen, el cual podrá funcionar independiente o conjuntamente con las imágenes que se despliegan en el televisor. Quien no arriesga, no gana. Y vale decir que PS Vita aún no se ha arriesgado, puesto que la única forma de hacerlo no es mostrarse ante la prensa sino ponerse en manos de los jugadores. Una vez que ambas consolas portátiles digan presente en el mercado, podremos arrojar un veredicto para, por fin, decir: Y el ganador es...



XFX AMD RADEON HD 6950 1GB DDR5

QUIZÁ ALGÚN LECTOR PIENSE que nos equivocamos en el título, pero no. Esta vez tenemos sobre la mesa de pruebas a una placa de video no muy vista, la HD 6950 de 1GB. Decimos no muy vista ya que todas las versiones que la mayoría conoce de la HD 6950 vienen con 2GB de memoria, y es lo que también a muchos les atrae de la misma. Hoy vamos a comparar el rendimiento de la versión de 1GB contra la versión de 2GB, y ver si realmente vale la pena estirarse hasta la versión de 2GB o quedarse con la versión de 1GB.

LO MISMO, PERO CON MENOS MEMORIA

Como el título lo dice, esta placa de video se trata nada más ni nada menos que de una 6950 común y corriente, sólo que utiliza menos memoria de framebuffer. Basada en 40 nanómetros, el GPU de la misma

tiene una frecuencia de 800MHz, e incorpora la nada despreciable cifra de 1408 shader processors. Posee 128 Stencil ROPs, 32 color ROPs y 2.25 TeraFLOPS de performance de cómputo. En el apartado de la memoria, incorpora 1GB de RAM del tipo GDDR5, corriendo a una frecuencia de 5000MHz, unidas al controlador de memoria por un ancho de banda de 256 bits.

MAS DETALLES

En cuanto a los conectores de energía, lleva consigo dos conectores de 6 pines, con un consumo aproximado de 150W de TDP. 75W toma del slot PCI-Express y 75W del conector extra, más 75W del otro conector. Su disipador difiere bastante del de referencia (se trataba de un disipador completo, que cubría la placa en su totalidad y tenía un blower que sacaba el aire

caliente hacia fuera). En este caso, la gente de XFX optó por utilizar un disipador de aletas de aluminio, con base de cobre y un ventilador en el medio, que empuja el calor hacia afuera del gabinete. Toda esta disipación maneja un buen rango de temperaturas, manteniendo 38°C en el escritorio de Windows y llegando a una temperatura de 72°C bajo carga máxima.

En cuanto a los conectores de este modelo en particular (HD-695X-ZNFC) tiene dos conectores DVI, un conector HDMI y dos mini Display Port. Posee también los típicos conectores para hacer CrossFireX. Respecto de sus características técnicas y soporte de hardware, tiene soporte completo a DirectX 11, OpenGL 4.1 y UVD.

RENDIMIENTO

Hemos puesto junto a la AMD



Radeon 6950, la misma placa pero de 2GB, funcionando a las mismas frecuencias tanto en la memoria como en la GPU, para poder ver las diferencias entre ellas y cómo impacta la cantidad de memoria. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la AMD Radeon 6950 1GB (en negrita), y el segundo a la AMD Radeon 6950 de 2GB.

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 50 FPS / 51 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 76 FPS / 76 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 72 FPS / 71 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX

OFF): 25 FPS / 26 FPS
• Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 51 FPS / 51 FPS

Como vemos en los resultados, ambas placas rinden de manera muy similar (por no decir igual) a resoluciones altas y con filtros. En las pruebas no se ve diferencia alguna entre la versión de 1GB y la de 2GB. Quizá haya algo más de diferencia pero en resoluciones como 2560x1600, y tampoco debe ser mucha. Ambas funcionan de manera espectacular, y los juegos se mueven muy pero muy holgadamente, salvo en el caso del Metro 2033 que, como bien sabemos, es un juego excesivamente exigente cuando se lo pone al máximo.

“(...) ambas placas rinden de manera muy similar (por no decir igual) a resoluciones altas y con filtros. En las pruebas no se ve diferencia alguna entre la versión de 1GB y la de 2GB.”

CONCLUSIÓN

No quedan dudas que por aproximadamente U\$S 389 (en Argentina), la ATI 6950 de 1GB es una excelente candidata a comprar. Quizá en juegos futuros la versión de 2GB haga un poco más de diferencia, pero en la actualidad, 1GB de framebuffer alcanza y sobra para la mayoría de los juegos.

TECNO GADGETS

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

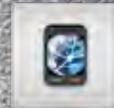
BIENVENIDOS UNA VEZ MÁS
a nuestra selección mensual de Gadgets, en donde revisamos, recomendamos y repasamos a fondo los accesorios tecnológicos que nos quitan el sueño. Como siempre, les traemos una selección variada y para todos los gustos.

LOGITECH FOLD UP KEYBOARD

La iPad 2 está haciendo furor en el mercado portátil, acentuan-

do la tendencia marcada por la primera versión de la Tablet y quitándole mercado a otras opciones transportables como las Netbooks y Notebooks. Esta nueva posición de privilegio que ocupa hoy la tableta de Apple, comparte cartel con una extensa lista de accesorios de empresas que, aprovechando la oportunidad, regaron el mercado de diversas propuestas, muchas de ellas interesantes y de gran calidad. Una de ellas, es este teclado

de Logitech, que se posiciona como uno de los mejores para la iPad 2. El Fold UP Keyboard incluye una importante novedad: no deberemos cargar el teclado por separado y conectarlo cada vez que deseamos tipear texto con la Tablet, sino que permanece oculto y muy bien disimulado en la parte posterior del equipo. Luego, si deseamos utilizarlo, sólo debemos deslizar el teclado el cual se dividirá en dos y quedará frente a la pantalla para



que nuestra experiencia de escritura sea óptima. El teclado se sincroniza mediante Bluetooth, y podemos cargar su batería interna utilizando el puerto USB del accesorio.

SONY ERICSSON LIVE WALKMAN

Por alguna razón, la firma Sony Ericsson piensa que aún puede llamarnos la atención un teléfono que puede cargar toda nuestra colección de música. Quizás la línea Walkman en los celulares de Sony eran impactantes cuando otras empresas aún no ofrecían dichas características de almacenamiento multimedia, pero destacar esto en la promoción de un equipo, hace que la propuesta esté algo desfasada en el tiempo.

De cualquier manera, el Live

Walkman es una interesante oferta, que más allá de la obviedad de poder almacenar música, incorpora un gran potencial dado que incluye un sistema Android 2.3 Gingerbread, que nos abre la puerta a un gran mercado de aplicaciones. Si hablamos de sus características técnicas, la propuesta se completa con una cámara de 5 MP capaz de grabar video en HD, una pantalla de 3.2", Wi Fi, 3G y la posibilidad de conectar diversos tipos de auriculares gracias a la inclusión de un Jack de 3,5mm.

DOS CONSOLAS ALTERNATIVAS Y DE BOLSILLO

La carrera por el oro en el mundo de las consolas de videojuegos es una batalla sin cuartel. Grandes empresas como Nintendo,

Microsoft y Sony se disputan el liderazgo a fuerza de innovación, catálogo de juegos y nuevas experiencias ofrecidas al usuario, para poder captar un amplio mercado. Es por esto que es razonable pensar en una de estas alternativas a la hora de adquirir una consola para nuestro hogar. Pero alejadas del popular mercado comercial, encontramos grandes productos que nos ofrecen horas de diversión a un menor costo. En esta oportunidad les recomendamos dos consolas portátiles alternativas para experimentar, revivir viejas épocas y ser el centro de atención entre nuestros amigos.

- GP2X / Wiz: La consola alternativa por excelencia. Tanto la Wiz como su antecesora, la GP2X, son consolas portátiles potenciadas por un sistema operativo

Linux. A pesar de ofrecernos un modesto catálogo de juegos que corren de manera nativa en el dispositivo, la verdadera utilidad que nos brindan estos equipos es la posibilidad de trasladarnos al pasado y jugar a clásicos videojuegos de antaño gracias a los diferentes emuladores que podremos instalar en la consola. La gran ventaja de la Wiz con respecto a su hermana menor, es que posee una pantalla totalmente táctil, pero lamentablemente ambas se distribuyen sin soporte para Wi Fi o 3G, imposibilitando su uso para conectarnos a Internet.

- Dingoo: Otra consola portátil para nostálgicos. Bajo la misma idea que la Wiz, la Dingoo nos brinda la posibilidad de correr varios Roms de juegos en diferentes emuladores de consolas y sistemas de juegos de antaño. Dentro de los sistemas emulados, encontramos interesantes alternativas como la popular consola Neo Geo, famosa por sus juegos de combate, Game-Boy Advance, Megadrive, NES, y Super NES. Si debemos destacar alguna contra de la misma, quizás una pantalla un poco más generosa hubiese estado bien, aunque el problema pasa a segundo plano cuando la conectamos a nuestra TV, gracias a su salida de audio y video.



LOGITECH WIRELESS SOLAR K750 FOR MAC

Muchas veces, la gran exclusividad que rodea a los productos de Apple, hace que no reciba demasiadas propuestas en cuanto a accesorios, algo que definitivamente sí disfrutan los usuarios de PC. Es por eso que luego de la salida del Solar K750 para PC, los pedidos de usuarios de Mac no tardaron en llegar y desde Logitech respondieron con una adaptación de su novísimo teclado a las computadoras de la manzanita. El Solar K750 for Mac es un teclado que recarga su batería interna directamente con los rayos del sol, contando con hasta tres meses de autonomía en plena oscuridad y con una sola carga, algo realmente genial

y que lo destaca por sobre otras propuestas similares. Por otro lado, la fabricación del K750 for Mac está realizada en aluminio para estar a tono con los demás productos Apple. Una belleza que ya pueden disfrutar los usuarios de Mac.

ISUPPLI GRAMO

Docks de audio para amplificar nuestras colecciones musicales que almacenamos en el iPhone hay y para todos los gustos, pero consideramos que este es sin dudas uno de los más llamativos y originales. El iSuppli Gramo tiene el aspecto de un antiguo tocadiscos, pero a diferencia de lo ofrecido por tal rudimentario gadget, ofrece una base de conexión para reproducir toda nuestra música



directamente desde un dispositivo Apple. El iSuppli Gramo combina de manera eficiente las nuevas tecnologías, con un look retro que luce genial, incluso para vestir nuestro living y llamar la atención de los visitantes a nuestro hogar.

ANGRY BIRDS SPEAKERS

Definitivamente Angry Birds es uno de los juegos que está causando furor en la web en este año. Pero la moda de las aves con muy mal humor y dispuestas a todo, superan la propuesta del juego para trasladarse a nuestro escritorio. En la feria IFA 2011 que se estaba llevando a cabo mientras editamos este número de DattaMagazine, se vieron muchos dispositivos que compartiremos con ustedes el próximo mes,

pero una joyita nos llamó tanto la atención como para incluirlo en esta edición de Tecnogadgets. Los Angry Birds Speakers son una colección de parlantes con forma de aquellas aves que disfrutamos en el juego. Si bien son totalmente transportables, tienen refuerzo para graves y un llamativo look para adornar nuestro escritorio.

TECH TOY DEL MES: CHAIN WORLD

Sí, es un gadget, al menos en parte. En realidad es una locura salida de la mente de Jason Rohrer, un desarrollador que está empecinado en ofrecer diferentes experiencias en la industria del entretenimiento, y con este dispositivo lo acaba de lograr. Chain World no es otra cosa que

un juego (una variante del Minecraft) que sólo existe en un Pendrive. Así como lo leen, no puede ser copiado (al menos esa no es la idea) y sólo puede ser jugado una vez. Este Pendrive va recorriendo el mundo, por lo que, luego de perder nuestra vida, deberá ser enviado a la persona que sigue en la lista de jugadores inscriptos para que continúe la aventura desde donde nosotros nos quedamos. ¿Qué más podemos decir?, nos quedamos atónitos con esta genial propuesta. Ustedes ya pueden anotarse para ser los próximos en la lista en recibir el dispositivo: http://chainworld.swio.ws/?page_id=2, aunque de seguro deberán esperar un buen tiempo, de seguro la espera valdrá la pena.



**UN CONCEPTO IMPLEMENTADO
CON SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO**

BITCOIN: UNA MONEDA DIGITAL

AUNQUE EL CONCEPTO DATA DE FINES DEL SIGLO 19, LAS TRANSACCIONES MONETARIAS EFECTUADAS POR VÍA ELECTRÓNICA COMENZARON A HACERSE REALIDAD A FINES DE LA DÉCADA DEL SESENTA Y COMIENZO DE LOS SETENTA, CUANDO LOS BANCOS DE ESTADOS UNIDOS Y EUROPA COMENZARON A DIGITALIZAR SUS OPERACIONES. PRONTO SURGIERON COMO HONGOS EN CASI TODOS LOS PAÍSES LOS CAJEROS AUTOMÁTICOS, A LOS CUALES LES SIGUIÓ A LOS POCOS AÑOS EL EMPLEO DE LAS TARJETAS DE DÉBITO, QUE SE TRANSFORMARON EN LA FORMA MÁS PRÁCTICA DE REALIZAR PAGOS DIGITALES EN TIEMPO REAL (NO DIFERIDO, COMO SUCEDE CON LAS TARJETAS DE CRÉDITO). EN LOS ÚLTIMOS VEINTE AÑOS SE HAN MASIFICADO LAS TARJETAS MAGNÉTICAS O



“CHIP”, EN LAS CUALES SE PUEDE CARGAR UN MONTO DETERMINADO DE DINERO, Y POSTERIORMENTE UTILIZARLAS COMO MEDIO DE PAGO, UN USO PARTICULARMENTE PRÁCTICO EN CIERTAS INDUSTRIAS, COMO LA DEL TRANSPORTE URBANO. SIN EMBARGO, EL USO DE UNA MONEDA TOTALMENTE VIRTUAL, QUE NO SE “CARGUE” EN NINGÚN MEDIO FÍSICO -COMO UNA TARJETA QUE CONTENGA INFORMACIÓN DIGITAL- ES TODAVÍA NOVEDOSO. UNA DE LAS EMPRESAS PIONERAS EN ESTE TERRENO ES PAYPAL, QUE COMENZÓ SU OPERATORIA CON EL INICIO DEL NUEVO MILENIO. RÁPIDAMENTE IMITADA POR OTRAS COMPAÑÍAS, COMO WEBMONEY Y CASHU, TODAS ELLAS SE BASAN EN UN MODELO CENTRALIZADO. BITCOIN ES UN SISTEMA DE MONEDA VIRTUAL TOTALMENTE DISTINTO. COMPLETAMENTE DESCENTRALIZADO, BASADO EN EL ESQUEMA DE LAS REDES DE INTERCAMBIO DE ARCHIVOS ENTRE PARES (PEER TO PEER, O P2P) E IMPLEMENTADO CON SOFTWARE LIBRE, VIENE GOZANDO DE UN CRECIMIENTO EXPONENCIAL, QUE INCREMENTA LA PREOCUPACIÓN TANTO DE EXPERTOS EN FINANZAS COMO DE AUTORIDADES GUBERNAMENTALES DE DISTINTOS PAÍSES, DEDICADAS AL CONTROL IMPOSITIVO, ANTIFRAUDE Y ANTILAVADO. AQUÍ TE CONTAMOS LO MÁS IMPORTANTE QUE HAY QUE SABER SOBRE ESTE SISTEMA, QUE TIENE TANTO DE POLÉMICO COMO DE INTERESANTE.

HISTORIA DE BITCOIN

El concepto de BitCoin tiene origen en un “paper” publicado por Satoshi Nakamoto en 2008, en una lista de correo frecuentada tanto por aficionados y profesionales de la criptografía, es decir, el arte del cifrado de información, por lo general mediante técnicas matemáticas. Un halo de misterio rodea a Nakamoto, y es muy poco lo que se sabe de él. Aunque él mismo afirma ser de origen japonés, se cree que su nombre es un pseudónimo, adoptado por este experto en matemáticas, programación de computadoras y criptografía, que evidentemente desea mantener su verdadera identidad en el anonimato.

Como veremos, luego de su análisis, el propio Nakamoto comprendió rápidamente que pueden existir en el futuro múltiples razones para mantener su bajísimo perfil. A los pocos días de la publicación del escrito fundacional, el proceso fue registrado en el portal dedicado a alojar proyectos de Software Libre SourceForge.net. La primera versión del software BitCoin, la 0.1, fue publicada el 11 de Enero de 2009. Fue pronto seguida por la 0.2, lanzada a fines de ese mismo año, y luego por la 0.3, liberada en Julio de 2010. Esta última tuvo una gran repercusión entre los más experimentados en informática, gracias al famoso “efecto Slashdot”,

causado por los usuarios del ultrapopular sitio de noticias de tecnología Slashdot.org, en el cual fue posteado el anuncio del release.

¿CÓMO FUNCIONA BITCOIN?

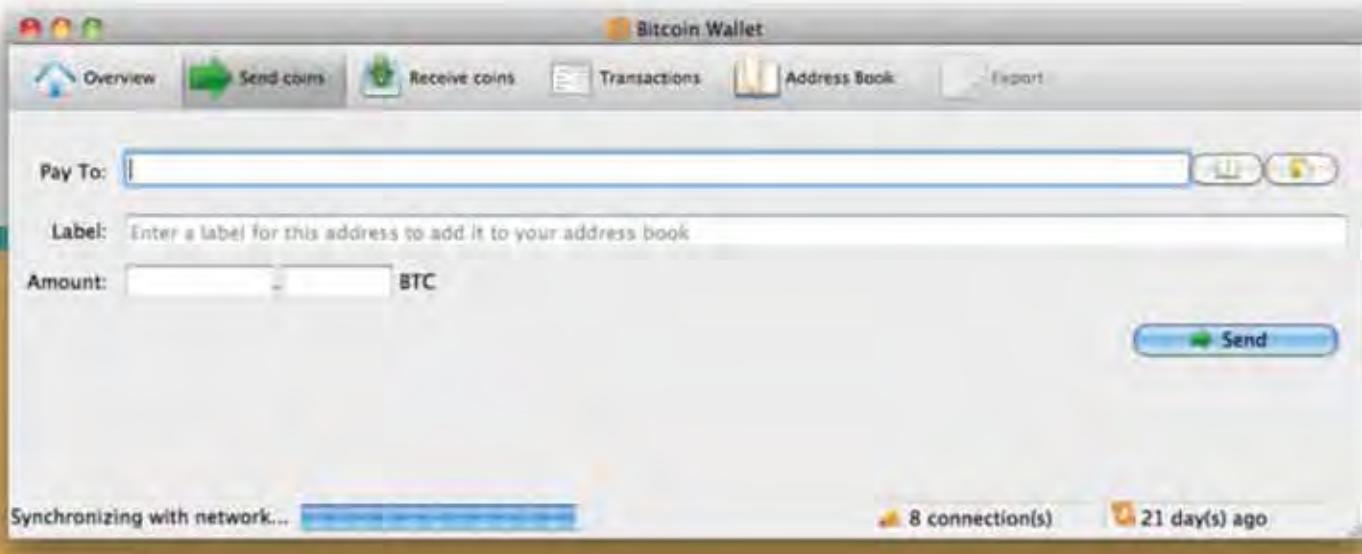
El funcionamiento de BitCoin está definido en el trabajo de Nakamoto, el cual puede encontrarse en la dirección [<http://www.bitcoin.org/bitcoin.pdf>]. Básicamente, consiste en una red entre pares descentralizada, a la cual accede cada usuario con un programa cliente. Además del cliente BitCoin principal, escrito en C++, existen otras implementaciones, como por ejemplo una versión multiplataforma en lenguaje

“Cada usuario de BitCoin cuenta con una o más “wallets” (billeteras), las cuales almacenan una cantidad determinada de claves asimétricas. Cada clave pública presente en estas wallets es llamada “dirección” (address), y a su vez se constituyen en los puntos de recepción de monedas BitCoin.”

Java, llamada BitCoinJ). Cada usuario de BitCoin cuenta con una o más “wallets” (billeteras), las cuales almacenan una cantidad determinada de claves asimétricas. Cada clave pública presente en estas wallets es llamada “dirección” (address), y a su vez se constituyen en los puntos de recepción de monedas BitCoin. Es importante destacar que aunque estas direcciones no contienen información sobre el dueño de la wallet que la almacena, un seguimiento exhaustivo de las transacciones entrantes y salientes hacia un address determinado podría emplearse para individualizar a un usuario en particular. Una vez que una moneda se almacena en una dirección, la clave privada que le corresponde debe ser utilizada para autorizar su uso en una transacción de pago. Cuando una moneda es comprada inicialmente, o al cambiar de dueño -es decir, al ser medio de pago de una transac-

ción entre dos integrantes de la red BitCoin- se le agrega a la información digital contenida en la moneda la dirección de destino en la wallet donde su flamante propietario decide almacenarla. En términos criptográficos, al pagar con una BitCoin, se le agrega la clave pública de la dirección destino, la cual es firmada con la clave privada del usuario que la está “gastando”. Este conjunto le otorga una identidad única a la transacción, garantizando que será recibida por el destinatario deseado, y que su origen también es único y voluntario, ya que sólo su dueño anterior puede usar una de sus propias claves privadas para firmar la operación. La información contenida en la moneda luego de este proceso es transmitida a través de la red entre pares que integran todos los usuarios, y será autenticada por todos ellos (llamados “nodos” en la jerga) mediante uso de criptografía, tomando nota de los montos involucrados en la transacción. El sistema cuenta con exhaustivos chequeos para evitar que una misma moneda sea empleada más de una vez por su dueño como medio de pago, incluyendo un estado que se aplica a cada transacción. Este estado inicialmente es “unconfirmed”, hasta que es validada por la cadena de nodos integrantes de la red, conocida como “block chain”. Para evitar que clientes modificados con fines ilegítimos vulneren esta “block chain”, el trabajo de la misma está protegido con sofisticados algoritmos matemáticos que tornan la posibilidad de una vulnerabilidad en este punto prácticamente imposible. Este trabajo de cada nodo como parte de la cadena implica el uso de un





alto poder de procesamiento en cada equipo informático integrante de la red, por lo cual en algunos casos se aplica un “costo de transacción”, que es pagado a los nodos como forma de estimular su participación. Aunque la mayoría de las transacciones no tienen cargo alguno, debido al costo recién mencionado hay algunas que sí lo tienen, pero el mismo es casi insignificante si se lo pondera contra el monto total de cada operación.

LA BASE DE DATOS BITCOIN

Como podrán inferir, cada moneda digital cuenta entre la información que la compone con los datos de todas las transacciones en las que ha participado, incluyendo las claves públicas correspondientes a las direcciones de sus anteriores dueños. Como a su vez, cada nodo recibe la información pertinente a todas las monedas en circulación, la base de datos que necesita el cliente BitCoin para operar va creciendo exponencialmente con su uso. Actualmente, su tamaño es de alrededor de 600 Mb, y el cliente BitCoin se encarga de descargarla en su totalidad la primera vez que se lo utiliza. Previendo que el tamaño de esta base puede volverse incómodo para los usuarios finales, los desarrolladores diseñaron el almacenamiento de la información para que trabaje con un sistema muy

astuto, llamado “árbol de Merkle”, que almacena estructuras de datos en forma de árbol, pudiendo contener más información en un espacio de storage sensiblemente menor que otro tipo de estructuras. Además, los clientes BitCoin pueden descartar información que cada usuario en particular no va a necesitar (por ejemplo, el histórico de las transacciones más viejas de cada moneda), para evitar que la base crezca hasta tamaños inmanejables.

PRIVACIDAD

Aunque la información de cada transacción se difunde a todos los nodos de la red, los participantes de la misma pueden mantenerse en el anonimato si así lo desean, ya que lo que se difunde son los datos de las direcciones involucradas, que no cuentan con ningún tipo de información personal. Mientras el pagador y el tomador no publiquen las direcciones que les pertenecen, no puede determinarse quiénes son los participantes, aunque sí es posible asociar una dirección a todas las transacciones en las que ha participado. De todas formas, los desarrolladores de BitCoin han asegurado estar dispuestos a colaborar con los gobiernos de los países que así lo requieran, para asegurar que quienes intenten realizar estafas usando esta moneda virtual

como medio sean perseguidos por las agencias de seguridad pertenecientes al país de los damnificados.

BASE MONETARIA, CAMBIO Y COTIZACIÓN

En la actualidad existen más de siete billones de BitCoins en circulación. Aunque su cantidad y valor son muy dinámicos, el primer dato es conocido por los programas cliente participantes de la red en todo momento, mientras que el segundo responde -como con todas las monedas, virtuales o reales- a la ley de oferta y demanda, y otros factores económicos. Existen múltiples “casas de cambio” que compran y venden BitCoins, aceptando otras monedas como medio de pago. Algunas de ellas son también virtuales, es decir, sitios web especializados en la operación con BitCoins. El más importante de ellos, Mt. Gox, canaliza el 80% del volumen de comercialización de esta moneda digital. Su cotización respecto de otras monedas puede obtenerse tanto desde estas casas de cambio como a través del sitio oficial de BitCoin, [http://bitcoin.org], donde también pueden verse gráficos indicando su evolución en el tiempo.

POSIBLES DEFECTOS DEL SISTEMA

Ya enumeradas las características de



EL CRIPTOANARQUISMO

Con este término se entiende el uso de las técnicas de cifrado asimétrico (habitualmente basadas en el empleo de dos claves, una pública y otra privada) como arma para fortalecer las libertades y derechos individuales. Este término fue acuñado por el escritor y científico Timothy C. May, quien se desempeñó como ingeniero en el área de investigación de Intel Corporation durante los primeros años de vida de la compañía. Autor de un escrito bautizado "Cyphernomicon", publicado en 1994 en la lista de correo "Cypherpunks", este texto es considerado un manifiesto fundacional de esta ideología, en el cual se postula la utilización de dinero electrónico anónimo y el derecho a la privacidad como dos de los valores morales más importantes. El escritor norteamericano Vernor Vinge ha afirmado que el criptoanarquismo es "la realización ciberespacial del anarcocapitalismo". Se llama por este término a una forma de anarquismo no colectivista, que defiende como sus máximos valores las libertades individuales a todo nivel, haciendo especial hincapié en sus aspectos económicos, como el libre tránsito y comercio de bienes y servicios. Los conceptos en los que se basa BitCoin tienen mucho que ver con estas ideas, no solamente por la utilización de criptografía, sino también porque al ser un sistema descentralizado, se evita las distorsiones o regulaciones tendenciosas que podría introducir un ente equivalente a un Banco Central. Estos organismos, teóricamente autónomos de los gobiernos de sus países, son responsables de salvaguardar el valor de sus respectivas monedas. En la práctica, está demostrado que esta supuesta independencia suele ser completamente ficticia, lo que le daría la razón a los creadores de BitCoin en su propuesta de crear una moneda que no puede ser controlada por una única entidad.

Este sistema, es menester mencionar las críticas que ha recibido. Los primeros usuarios de la red obtuvieron beneficios que quienes se sumen en la actualidad no pueden aspirar a lograr, ya que el poder de procesamiento necesario para generar una nueva moneda o participar en las transacciones -debido a la gran cantidad de nodos presentes actualmente en la red- supera el medio millón de veces el requerido en los primeros días de actividad del sistema, lo que permitió a los "early adopters" obtener pagos por "costos de transacción" muy superiores a los que se pagan actualmente. Otra dificultad es el alto grado de complejidad técnica involucrada, lo que provoca que la mejora de los clientes existentes y el desarrollo de nuevos sea muy lento en comparación con otros proyectos de código abierto. La falta de protección hasta el momento en los clientes BitCoin para los archivos "wallet" derivó en la aparición de virus, trojanos y otros programas maliciosos, destinados al hurto de las BitCoins almacenadas en las computadoras infectadas. No obstante, este problema pronto será superado, ya que en versiones futuras implementarán cifrados poderosos en esos archivos, para evitar así su acceso por parte de extraños. También se teme la aparición de redes de equipos que mienten ataques distribuidos de fuerza bruta para vulnerar el proceso criptográfico de generación de BitCoins, logrando de esta forma la creación de moneda falsa, indistinguible de la original. Esto podría conseguirse a través de una "botnet", en la cual miles de equipos infectados de usuarios inocentes son controlados en conjunto por un criminal, conocido como "Bot Master", o bien mediante



“Cada usuario de BitCoin cuenta con una o más “wallets” (billeteras), las cuales almacenan una cantidad determinada de claves asimétricas. Cada clave pública presente en estas wallets es llamada “dirección” (address), y a su vez se constituyen en los puntos de recepción de monedas BitCoin.”

la adquisición directa de costoso equipamiento informático especializado en cálculos matemáticos. El alto grado de complejidad de los algoritmos de cifrado empleados torna poco probable este tipo de ataques en la actualidad. Sin embargo, en la medida en que se acrecienta el poder de proceso de las computadoras, y simultáneamente bajan sus precios, esta posibilidad se hace más patente. Por último, autoridades del gobierno norteamericano han expresado su preocupación por el potencial riesgo de que la red sea utilizada por el crimen organizado para lavar dinero proveniente de actividades ilícitas.

ENTIDADES QUE ACEPTAN BITCOINS COMO MEDIO DE PAGO

La mayoría de las empresas que aceptan esta moneda como pago están ligadas a Internet, y/o son proveedores de bienes y servicios estrechamente ligados con el sistema BitCoin. El proveedor de servicios de web hosting bitcoin-hosting.com y el servicio de file storage ubitio.us son ejemplos dentro de la primera categoría, y el sitio de

bienes raíces altamira21.com y las tiendas virtuales (principalmente orientadas a artículos electrónicos) bitcoinworldmarket.com y bitcoinz.ca entran en la segunda. También existen sitios web formados por comunidades de intereses comunes, como el últimamente más que notorio WikiLeaks, la red de navegación anónima FreeNet y la serie Web-televisione Pioneer One, que aceptan donaciones realizadas en BitCoins.

EN RESUMEN

Aunque está claro que BitCoin es un concepto interesantísimo, cualquier cosa que involucre dinero, factores económicos, y tenga la potencial capacidad de afectar los intereses de corporaciones y empresas está destinado a ser polémico. Aunque tiene sus luces y sombras tanto desde el punto de vista técnico como operativo, su rápido crecimiento y difusión está dejando entrever varios hechos interesantes que podemos elaborar como conclusión. Uno de ellos es que el software libre y de código abierto está aquí para quedarse, y pareciera destinado a pelearle mano

a mano -e incluso desplazar- a sus equivalentes propietarios en todas las áreas imaginables de aplicación, ya que las comunidades que se involucran en estos proyectos tienen una capacidad de trabajo y un nivel de convicción que sólo una empresa de gran porte puede igualar. Otro es que el grado de digitalización al que está llegando nuestra vida cotidiana es cada vez más alto, y seguramente en un futuro no muy lejano se producirá una dependencia tan alta de la informática en nuestras vidas que prescindir de las computadoras será algo casi inimaginable. Por último, es evidente que son cada vez más las personas dispuestas a esquivar la intervención arbitraria del estado en sus vidas, y a llevar la lucha por su libertad individual a extremos impensados hace algunas décadas, cuando una gran parte de la población mundial vivía sometida bajo regímenes totalitarios. Tal vez en algunos años podamos disfrutar de los beneficios que puede ofrecer una moneda digital, sin tener que sufrir sus inconvenientes. Solo el paso del tiempo lo dirá, y como suele decirse... el tiempo es dinero.

3 AÑOS DE DATTAMAGAZINE: ENTREVISTA CON GUILLERMO TORNATORE*

*CEO y fundador de Dattatec.



A screenshot of the dattamagazine.com website. At the top, the header reads 'REVISTA MENSUAL DE TECNOLOGÍA' and 'dattamagazine.com by dattatec'. Below this, a large red banner features the word 'CROWDFUNDING' in white. Underneath, the text 'La financiación colectiva llegó a Argentina' is written. The main visual is a large crowd of small, colorful 3D-style human figures forming a question mark shape. At the bottom left, there's a small image of a person and the text 'CUEVANAL MIRANDO PELÍCULAS Y SERIES AL FILO DE LA LEY'. At the bottom right, there's another small image and the text 'LUGOLICLEAR CONTAMINANTES INTERNET Y EL IMPACTO AMBIENTAL'.

A screenshot of the dattamagazine.com website. At the top, the header reads 'REVISTA MENSUAL DE TECNOLOGÍA' and 'dattamagazine.com by dattatec'. Below this, a large blue banner features the word 'WINDOWS 8' in white. Underneath, the text 'Microsoft prepara su nuevo S.O. y PCs, sin olvidarse de las tabletas.' is written. The main visual shows a dark blue background with a curved line of colorful pixels. At the bottom left, there's a small image and the text 'TECNÓPOLES: 20 AÑOS DE CIENCIA ARGENTINA'. At the bottom right, there's another small image and the text 'REALIDAD AUGMENTADA: LOS MUNDOS REALES Y VIRTUALES SE ENCUENTRAN'.



EN DATTAMAGAZINE estamos de fiesta, y luego de pensar mucho tiempo cómo celebrar los tres años de nuestra revista, fuimos a la búsqueda de Guillermo Tornatore, Director Ejecutivo de Dattatec SRL, una de las empresas IT que más ha crecido en la última década, cuestión que convierte a Guillermo en uno de los empresarios IT más exitosos de Latinoamérica. En esta entrevista, compartiremos sus comienzos, sus anhelos, su visión del mercado corporativo y una mirada profesional y personal del CEO de la empresa de Hosting líder de Latinoamérica.

DattaMagazine: Ante todo, Guillermo, gracias por recibirnos. Te invitamos a contarles a nuestros lectores quién es Guillermo Tornatore.

Guillermo Tornatore: Bueno, nací el 30 de octubre de 1966, cuando este mundo era muy distinto. Quizás desde el lado que se lo mire era un mundo más sencillo y más redondo, donde todo quedaba lejos y la demora de la llegada de la información era grande. Encima de todo eso, viví con mis padres en un pueblo del interior llamado Arroyo Seco (hoy ya es ciudad, aclaro esto porque se me van a enojar los vecinos de aquel entonces), hasta mis 7 años. Recuerdo a alguna tía que venía de viaje de Estados Unidos para Navidad, casi



como a una astronauta. Mis pasiones, como todo chico, eran jugar el mayor tiempo posible, descubrir el entorno casi campestre que me rodeaba y nutrirme de cuanta historia de aventura estuviera dando vueltas por allí; viendo y midiendo mi cuerpo crecer en una jirafa, que era un metro de una revista Billiken pegada en la pared. Luego, por motivos laborales y de mejora, mis papás pudieron comprar su casa en Rosario y nos vinimos a vivir aquí. Todavía tengo la imagen en mi mente de llegar a Rosario, en el camión de la mudanza, a un mundo nuevo, lleno de miedos y desafíos. Mis padres, por cierto, gente muy trabajadora y luchadora. Mi papá empleado del ferrocarril y mozo de noche; mi mamá ama de casa y repostera de barrio, como forma de generar un ingreso extra. Me comenzaron a mostrar que luego de la niñez venía una etapa de lucha y sacrificio, y así

“Recuerdo un gran cartel que veíamos todos los días al ingresar a la escuela (este cartel media más de 30 metros) con una frase del General San Martín: “Serás lo que debas ser o no serás nada.””

siguieron mis años. Llegué a Rosario a una escuela bien de barrio, llamada Gobernador Crespo. Le decían “piojito”, se imaginarán por qué. Era una escuela donde nos mezclábamos un poco de todo, la gente humilde, la gente todavía un poco más humilde (no se conocían



“¿Viste que dicen que cada niño que viene a este mundo llega con un pan bajo el brazo? Yo siempre bromeo que mi primera hija llegó con un servidor bajo el brazo.”

los asentamientos precarios de hoy) y todos los que no íbamos a la otra escuela, con un nivel algo más alto, que se llamaba Colón; también de barrio, pero de clase media.

Mi escuela tenía copa de leche, comedor escolar y merienda por la tarde, así que allí aprendí que todo plato de comida tiene algún encanto; que la sopa sabe bien tanto en verano como en invierno; que la palabra postre también es pelar una naranja y que un helado en el Día del Niño también era un regalo. Si rescato algo (y mucho) de esa etapa es que aprendí a valorar muchas cosas que parecen mínimas, pero que para mucha gente no lo son.

Luego, llegó una beca municipal que me permitió dar el gran salto educativo. En sexto grado pude ingresar al Colegio Salesiano San José, donde aprendí mucha disciplina, paciencia y a pensar. Me enseñó, sobre todo, a razonar, a entender los problemas y buscar soluciones, y en mi formación personal me marcó en amar a mi país y en muchos valores de



vida. Recuerdo un gran cartel que veíamos todos los días al ingresar a la escuela (este cartel medía más de 30 metros) con una frase del General San Martín: “Serás lo que debas ser o no serás nada”.

Datta Magazine: ¿Y la etapa de la secundaria cómo fue para vos?
GT: La cursé también en el San José. Me incliné por estudiar técnico electrónico, porque hay que pensar el momento. Era 1979, don-

de se comenzaban a vislumbrar los avances en la electrónica, pasando del transistor al circuito integrado y la miniaturización de los componentes electrónicos. Quería estudiar electrónica, una de las ciencias de avanzada en ese momento. El colegio me siguió formando en mi disciplina, aumentó mi capacidad analítica de resolver problemas y, sobre todo, los ejemplos de vida que más nos influían en ese momento era la gente que llegaba, por ejemplo, al Instituto Balseiro.

DattaMagazine: Supongo que luego llegó el momento de lanzarse al mercado laboral.

GT: Exactamente, terminé esa etapa y fue literalmente salir a la calle a ganar mi sustento. Corría el año 1986 y todos sabemos lo que es ser joven, tener poca experiencia como para impactar con un CV y, por otro lado y lo más importante, siempre quise y supe que mi camino era ser libre, ser mi propio jefe, y así, haciendo diversos trabajos, transcurrieron algunos años de mi juventud, hasta que un día vi la posibilidad de ingresar a un negocio que recién comenzaba y se empezaba a vislumbrar con gran potencial: la instalación de alarmas domiciliarias. Y nuevamente en mi vida, sin experiencia alguna en dicho rubro, pero sí con una amplia determinación en aprender comencé y, como todo, un cliente trajo a otro y crecí, comencé a tomar empleados y llegué a tener mi primera propia empresa/emprendimiento exitoso.

DattaMagazine: Contanos, ¿cómo fueron los comienzos de Dattatec? ¿Cuál fue la inversión en tecnología y en capital humano?

GT: Ya corrían los años 90 y viajé a Estados Unidos, a una exposición de seguridad para actualizarme en nuevas tecnologías electrónicas, y en aquel país y con viajes subsiguientes pude ver la primera ola de

las .com, sin entender demasiado qué era todo eso, ni cómo era el negocio en sí. Todo era extraño y nuevo para mí, pero vi allí en internet el camino de una nueva era económica y de ampliación del acceso del conocimiento. Así que seguí con mis alarmas, pero evaluando ya cómo daría el salto al mundo de internet, y bueno, una cosa lleva a la otra, y con una idea clara de desarrollar sitios web con la calidad excelente de la gente Argentina, luego vender esos desarrollos en USA y también bajo un modelo de costos totalmente accesible y mediante plantillas, generé un producto que le permitía a las empresas de mi país tener presencia web a un costo totalmente accesible. Esto en plenos inicios de internet y con la convertibilidad todavía pujante, pero entrando ya a su decadencia. No fue un buen clima para vender desarrollos webs, primero porque poca gente aquí sabía del potencial de tener un sitio web, el email casi no era utilizado y los canales de comunicación eran más el teléfono y el fax. Cuesta creerlo hoy, ¿no? Luego, llegó la caída de De La Rúa, la salida de la convertibilidad, nuestro peso que volvió a valer ni un peso, mis costos dolarizados y mis ingresos pesificados, una casa a medio pagar, un país incendiándose, mucha incertidumbre y sólo 200 dólares en el bolsillo. Así que llamé a un gran amigo que tengo en Estados Unidos, que sin poder



“Desde siempre hicimos del proceso de integración vertical uno de nuestros pilares, la menor dependencia posible a factores externos y la posibilidad de tener acceso al cambio de nuestro software es un gran logro que siempre valoramos haber tenido el valor de defender.”

“En 2010 llevamos adelante la certificación de la norma ISO 14001, de Medio Ambiente, con esta certificación logramos grandes aprendizajes y formalizamos nuestro compromiso con el cuidado medioambiental.”

ayudarme económicamente sí podía darme un techo y un plato de comida, para ver si podía empezar con lo que fuera allá. Imaginate, con 200 dólares allá no se puede hacer mucho y menos sin un vehículo con el que moverse en las distancias que tienen sus ciudades, así que tomé su bordeadora de césped eléctrica y comencé a golpear puertas en su vecindario, y en el primer lugar que me dijeron que sí para cortar el césped (debo decir que más que césped tenía un pedazo de la Amazonia en su jardín, estuve cortando desde las 8 hasta las 18 hs), los dueños de esa casa me comenzaron a preguntar a qué me dedicaba en mi país, entonces les conté de mi último emprendimiento de páginas web. Me invitaron a cenar y esa noche me comentaron de una ONG, que se dedicaba a ayudar a las mujeres víctimas de violencia do-

méstica en la cual ellos colaboraban y que necesitaban realizar su sitio web. Me presentaron a su directora, quien me comentó que quería llevar el contenido de un anuario de sus actividades y aportes a la comunidad a un sitio web, y me pide presupuesto. Al día siguiente le digo 700 dólares y que para el miércoles siguiente estaría listo. Se me queda mirando sin entender mucho y me pregunta: ¿para qué miércoles? Y si no faltaba algún cero en el presupuesto. Comencé a sudar frío por el temor de perder el trabajo, a lo cual ella me dijo: “hagamos una cosa, si para el miércoles próximo el trabajo está, te pago mil dólares”. De más está decir que el trabajo estuvo antes, y bueno, allí cambio la suerte. Un trabajo trajo otro y otro; con el dinero que cobraba allá, pude estabilizar la situación aquí, comenzar a invertir en algunas





computadoras para diseño en el living de mi casa, que era nuestra gran oficina.

Luego, en USA pasó lo de las Torres Gemelas y todo volvió a cambiar, el país de la Libertad y el Respeto cambió y se llenó de controles, guerra y un clima enrarecido, junto con que, la verdad, más allá que en lo económico cada vez me iba mejor, sentía que le estaba fallando a mi país, que había un negocio que podía hacer desde aquí y traería trabajo genuino y de nivel mundial, pero no podía verlo. ¿Viste que dicen que cada niño que viene a este mundo llega con un pan bajo el brazo? Yo siempre bromeo que mi primera hija llegó con un servidor bajo el brazo. La historia es esta: una noche, a las 5 a.m., suena el teléfono y era mi mujer que me decía, desde Rosario, que íbamos a ser papás. Imaginá sus miedos y dudas; yo a 8.000 km de distancia, ella aquí en un país apenas saliendo y un futuro incierto. Para mí fue un alivio, un

faro que me marcó el camino a seguir y en qué país quería criar a mi hija. Ese país era mi país, Argentina, y en la ciudad que me dio todo, Rosario, así que bueno, comencé a pensar en cómo sintetizar en un nuevo emprendimiento que fuera posible realizar desde Argentina, que tuviera un alcance mundial y nos permitiera pensar en grande, y allí surge de toda la experiencia de vida vender hosting. Recuerdo que el nombre Dattatec.com lo registré la noche siguiente y allí, comprando un pequeño plan revendedor a una empresa en New Jersey, comenzó todo.

Luego vino mi vuelta definitiva y estos últimos diez años de lucha, que hoy me tienen aquí. Los comienzos fueron duros en esfuerzo y con mucha incertidumbre. La inversión generalmente se evalúa en dinero, si es por esto debemos decir que la inversión inicial fue poca, por no decir cero. Lo que sí, desde el primer peso que comenzó a ingresar se reinvierte todo para

poder crecer; el capital humano es lo mejor de Dattatec, es algo que explica y marca la diferencia.

DattaMagazine: Sabemos del categórico ascenso de la empresa en pocos años. ¿Cuál pensás que fueron las razones del éxito y la aceptación de Dattatec como solución de Hosting?

GT: Acercamos a todas las personas la posibilidad de tener presencia web a un precio muy accesible; un proceso permanente de evolución y mejora continua de todos nuestros procesos.

DattaMagazine: ¿Podés resumirnos algunos logros alcanzados por la empresa en estos años?

GT: Desde siempre hicimos del proceso de integración vertical uno de nuestros pilares, la menor dependencia posible a factores externos y la posibilidad de tener acceso al cambio de nuestro software es un gran logro que siempre valoramos haber tenido el valor de defender. Podemos contabilizar entre nuestros logros y sé que siempre me olvido de algo, porque siempre más que nuestros logros miro todo lo que nos falta hacer.

Son: desarrollo de ferozo.net, nuestro propio panel de hosting; desarrollo de nuestro software de gestión administrativo; desarrollo de Ferozo Site; desarrollo de envialosimple.com; DattaBox; DattaMovil; tener todos nuestros

“Muchas veces escucho a emprendedores pensar desde un inicio en tomar capital o socios o vender. Eso es algo que no nos permitimos. Cuando uno ama su emprendimiento nunca piensa en esos cosas, y como los comienzos de toda empresa son tan duros y no se puede seguir la lógica de la razón y sí la lógica del corazón, hace falta mucha pasión.”

procesos normalizados desde hace años bajo ISO 9001:2000 y ahora, también, bajo ISO de Gestión Ambiental; el proyecto agua.org; y el haber sido la primera entidad avalada por ICANN en ser registrante de dominios en todo el mercado de habla hispana.

DattaMagazine: ¿Cómo viviste la construcción y la puesta en marcha del nuevo edificio de la empresa?

GT: Con mucha pasión y casi sin poder creerlo; el lograr ver día a día el avance constructivo del sueño de nuestro edificio propio.

DattaMagazine: Sabemos del lugar de importancia que ocupa el capital humano en la empresa. ¿Cómo es trabajar en Dattatec? ¿Cuáles son las motivaciones para el crecimiento personal del staff?

GT: Siempre todo se conversa mucho y eso sitúa a todas las personas en una realidad de lucha y con un objetivo muy claro de ser, desde Argentina, un referente en el mercado de hosting.

DattaMagazine: ¿Cuáles son los servicios y soluciones que ofrecen a las empresas que quieren comenzar a utilizar internet como plataforma de negocios?

GT: Dattatec cuenta con un plantel de más de 60 profesionales, avocados a las distintas áreas que componen la empresa. Nuestro equipo participa de cursos y capacitaciones internas relacionadas con el sector donde se desempeña, para elevar constantemente su nivel de profesionalis-

mo, lo que asegura una respuesta calificada a nuestros clientes en todo tipo de consulta dirigida hacia ellos.

Pueden consultar los diferentes servicios que ofrecemos en la empresa desde: ventajasdattatec.com o bien realizar preguntas puntuales en nuestro chat con algún representante de ventas en dattatec.com.

DattaMagazine: ¿Cuál es el compromiso de la empresa con el medio ambiente?

GT: Dattatec.com es una empresa profundamente comprometida con el cuidado del medio ambiente. Entendemos que podemos crecer como empresa, cuidando los recursos naturales y el entorno en que estamos desarrollándonos. Llevamos adelante buenas prácticas dentro de nuestra empresa, prácticas que transmitimos a todo el equipo para que las pueda llevar a sus hogares, y hacer más expansivo el alcance de estos cuidados.

Dattatec.com es una empresa en crecimiento, y queremos crecer en un entorno saludable. Hay muchas cosas que se pueden hacer. En 2010 llevamos adelante la certificación de la norma ISO 14001, de Medio Ambiente, con esta certificación logramos grandes aprendizajes y formalizamos nuestro compromiso con el cuidado medioambiental.

Sumado a esto, también somos empresa certificada como “Libre de Humo de Tabaco”, esta certificación es una iniciativa del municipio de nuestra ciudad para disminuir el consumo de tabaco,

mejorar la calidad de vida de las personas. Es muy importante para nosotros estar bajo sus alcances, ya que aporta al cuidado de la salud de nuestra gente.

Para alcanzar la excelencia de nuestra empresa debemos estar comprometidos con la sociedad y este compromiso implica también el cuidado del Medio Ambiente. Queremos que nuestros proyectos crezcan protegiendo y sustentando el medio ambiente. Por eso en Dattatec.com asumimos el desafío de gestionar nuestros impactos ambientales, tanto directos como indirectos.

Siguiendo los lineamientos de nuestra Política Ambiental, desarrollamos diversos programas e iniciativas que nos permitan optimizar y disminuir cualquier impacto que nuestra actividad genere.

DattaMagazine: Desde tu blog personal (www.guillermotornatorre.com/) vemos cómo te involu-

crás en proyectos sociales. Contanos la importancia que tiene para vos el ayudar a quienes más lo necesitan y cómo colaborás con diferentes instituciones.

GT: Llegué donde estoy un poco por mi inteligencia y mucho por la variedad de posibilidades que tuve. Eso es algo que busco desde mi pequeño lugar: replicar en la mayor cantidad de personas que pueda, el que tengan posibilidades y movilizar a otras a que hagan.

DattaMagazine: Volviendo al mercado IT, luego de tus vivencias, ¿qué le recomendarías a aquellos emprendedores que quieren iniciar una StartUp?

GT: Primero, que amen su emprendimiento. Muchas veces escucho a emprendedores pensar desde un inicio en tomar capital o socios o vender. Eso es algo que no nos permitimos. Cuando uno ama su emprendimiento nunca piensa en esas cosas, y como los comienzos

de toda empresa son tan duros y no se puede seguir la lógica de la razón y sí la lógica del corazón, hace falta mucha pasión.

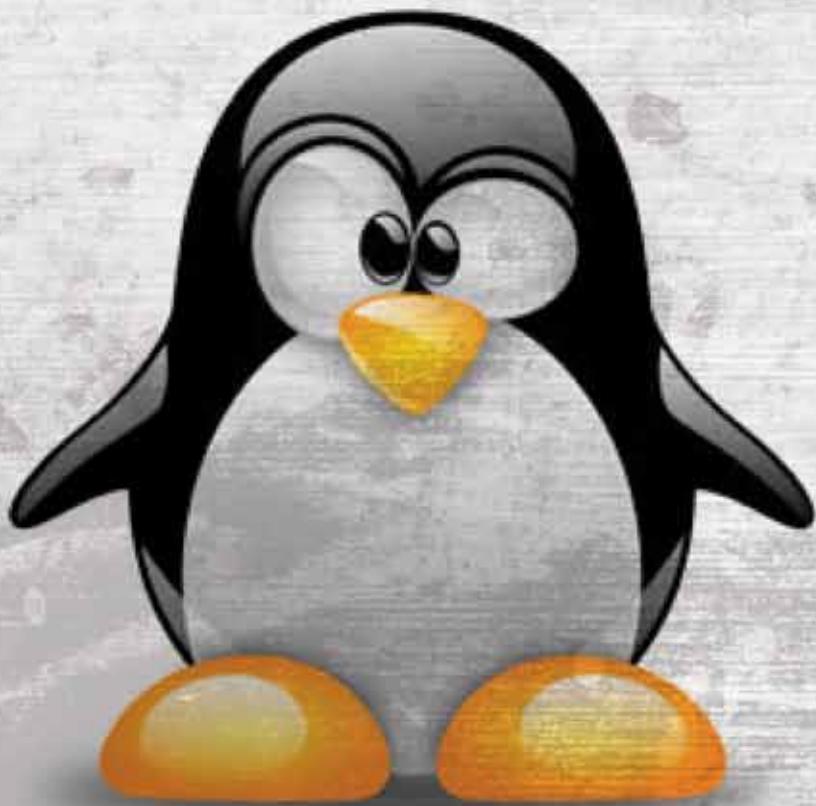
DattaMagazine: ¿Cómo ves el crecimiento de la industria IT en la región?

GT: Es un momento nunca visto en la región. El mundo nos valora y creo que nosotros mismos comenzamos a valorarnos; eso es fundamental.

DattaMagazine: ¿Cuáles son los nuevos objetivos planteados de cara al próximo año?

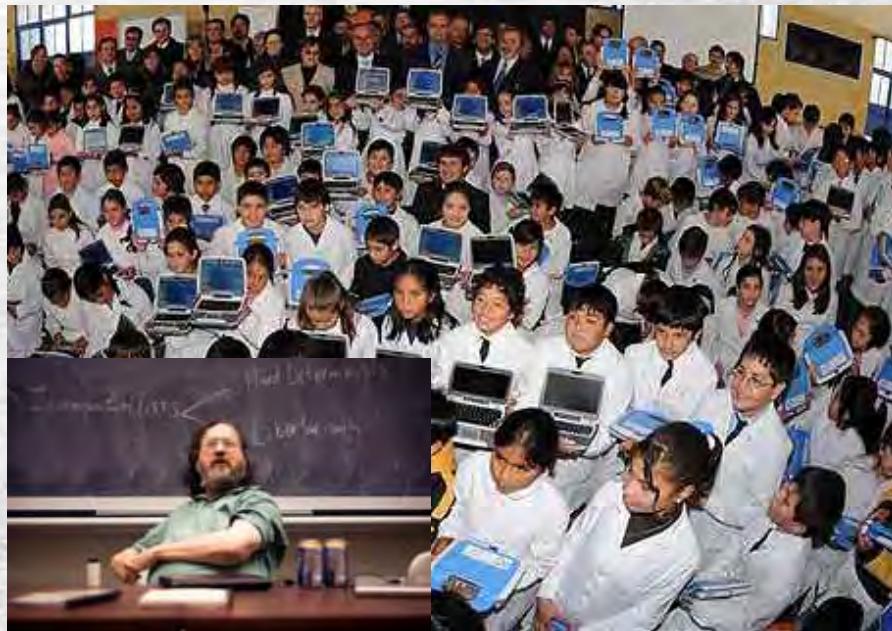
GT: Primero crecer, luego seguir creciendo y si queda algún mes libre, crecer un poco más.

Richard Stallman le puso calor a la CISL 2011





POR ARIEL M. CORGATELLI
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



LOS DÍAS 8 Y 9 DE SEPTIEMBRE se realizó en la Biblioteca Nacional de nuestro país la Conferencia Internacional de Software Libre 2011. Mejor conocida como CISL, se trató esta de la segunda edición celebrada en Argentina. La misma comenzó con un retraso bastante importante (casi una hora), luego del cual tomó la palabra el Ministro y Jefe de Gabinete Dr. Aníbal Fernández, primer orador de la jornada.

PRIMERA CHARLA, A CARGO DEL MINISTRO ANÍBAL FERNÁNDEZ

Se puede decir que durante la primera disertación se destacó el sinnúmero de razones por el cual

desde el Estado no se debe apoyar al software privativo o enlatado. Se enumeró también, uno por uno, cada proyecto que el gobierno nacional está impulsando.

Algunos de los puntos de la charla de Fernández de los que tomé nota y creo, según mi parecer, son importantes están:

- Presentó a la comunidad de software libre la Unidad de Software Público.
- Explicó la necesidad de generar cursos de capacitación para los integrantes de la administración pública, con el fin de utilizar y administrar el software libre.
- Sobre el plan Conectar Igual-

“Stallman rebautizó al plan Conectar Igualdad como ‘Conectar Maldad’ y, además, expresó que ‘el Estado no debe distribuir un programa privativo al público, y menos aún para la educación’.

dad, el ministro explicó que se consolidó la decisión de dotar a estas máquinas con doble boot, basado en Ubuntu.

- La amplia categoría de aplicaciones que corren en estas netbooks, son desarrolladas en software libre, contando con más de 50 aplicaciones amparadas bajo la GPL.
- Expresó la necesidad de emplear software de código abierto en la gestión de gobierno, y se refirió a este tipo de software y a sus desarrolladores como “el brazo de palanca que tiene el estado” como herramienta para una modernización administrativa, sin dependencias de empresas extranjeras de desarrollo.

NOTA CENTRAL



PARECIDOS Y DIFERENTES

Algo que me llamó la atención es la duplicidad de sitios web hablando de lo mismo. Por un lado, está el del software público y por el otro el del software libre. Ambos oficiales, hablando de lo mismo, pero no tanto. Mejor no preguntamos qué diferencias hay, porque creo que ni desde el mismo gobierno deben saber cuáles son. Revisen y juzguenlo Uds. mismos: www.softwarelibre.gob.ar www.softwarepublico.gob.ar

En lo político específicamente:

- Habló del acierto sobre la adopción de la norma japonesa de video de alta definición, acompañada por la implementación del software brasileño Ginga, adaptado a nivel local por profesionales argentinos, miembros de una comunidad de desarrollo liderada por la Universidad de La Plata.
- También mencionó sobre la marcha de la prueba de campo sobre un sistema de "gobierno abierto", a realizarse cerca de fin de año en Berisso, mediante un Portal de Gestión, con software cedido por el País Vasco y adaptado por profesionales de la Universidad Tecnológica Nacional. Una de las frases que más me llamó la atención fue la siguiente: "Los que creemos en el software libre, creemos porque sabemos que como herramienta es lo más potente que tenemos y lo que viene..." (Esta frase no me terminó de cerrar, como tampoco le

puedo ver un trasfondo técnico; sí un trasfondo político).

Conclusión de esta charla inaugural. Se pudo observar que estuvo plagada de tintes políticos y de muestras de las acciones que el estado está llevando adelante. Ya habíamos observado lo mismo el año pasado, pero este año se duplicó esta presencia en toda la CISL.

SEGUIMOS CON EL CISL

No vamos a detallar cada una de las charlas, ya que fueron muchas y hasta muchas en simultáneo, con lo cual me era imposible seguir las. En todo el CISL se pudo observar mucha presencia de diversas empresas relacionadas al software libre, muchos estudiantes y varios invitados internacionales. Entre ellos se destacaron el señor Richard Stallman, presidente de la Free Software Foundation; y Chris Hoffmann, director de in-

geniería y proyectos especiales de Mozilla.

Solamente el primer día, hubo un total de 24 presentaciones simultáneas, además de las plenarias, con lo cual había para elegir y mucho.

CHARLA DE RICHARD STALLMAN (RMS)

Los que conocemos a Stallman, sabemos que siempre está en desacuerdo en todo lo relacionado al uso de software privativo en cualquier ambiente. Pero este año, la charla de RMS tuvo un foco particular, el cual que nunca había tenido. El clásico discurso de Stallman ya lo conocemos pero, claro, se van añadiendo nuevos ítems a su charla como, por ejemplo, el plan Conectar Igualdad.

El objetivo del mismo es hacer llegar las nuevas tecnologías a los estudiantes de las escuelas públicas en forma de netbooks. El jefe de ministros explicó que está basado en dos sistemas operativos reinantes. El primero de ellos es Windows 7 Starter y el segundo Ubuntu 10.04 LTS.

Las herramientas instaladas corren en algunos casos en ambos sistemas, pero en la gran mayoría no. Con lo cual, de forma automática, se generó un gran debate iniciado por RMS.

Explicándolo en pocas palabras, Stallman rebautizó al plan Conectar Igualdad como "Conectar Maldad" y, además, expresó que "el Estado no debe distribuir un programa privativo al público, y menos aún para la educación". Como era de esperarse, estas declaraciones tuvieron repercusión inmediata desde el titular del plan.

PLAN CONECTAR IGUALDAD

Las repercusiones no tardaron mucho en llegar desde la charla "Inclusión digital, social y educativa" en la misma CISL 2011. De la misma participaron Pablo Fontdevila, Gerente Ejecutivo de Conectar Igualdad; Cecilia Sagol, Gerente de Contenidos de Educ.ar y Javier Castrillo, miembro del equipo de Evaluación y Seguimiento del Programa.

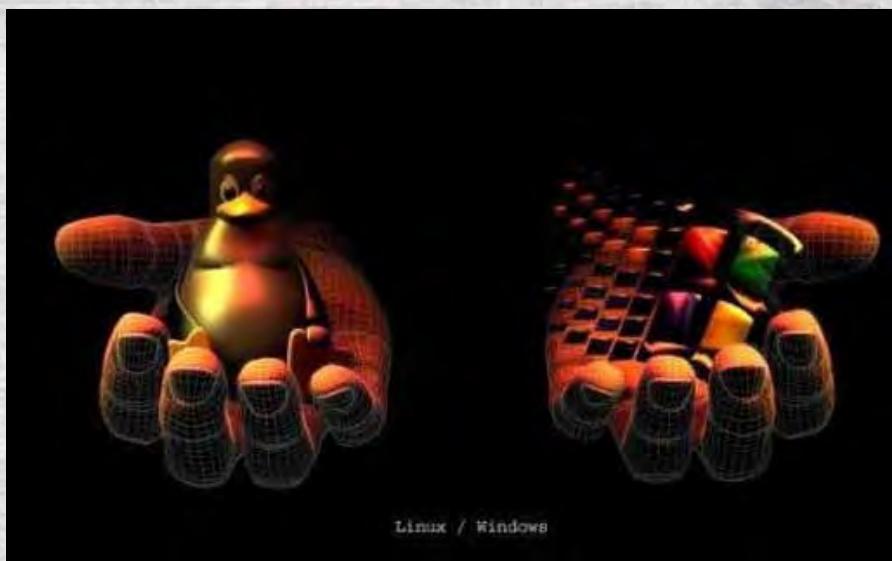
Durante su exposición, Pablo Fontdevila realizó una presentación acerca de los objetivos del Programa, abordando la complejidad de su desarrollo logístico y las características tecnológicas y didácticas de los equipos. Asimismo, destacó no solamente la importancia de la convergencia de políticas públicas que impulsen la inclusión social y la disminución de las brechas digitales, sino también la enorme motivación que las nuevas tecnologías

despiertan tanto en los alumnos como en los docentes a escala nacional.

Y sobre las declaraciones emitidas por Richard Matthew Stallman en torno al Programa Conectar Igualdad, Fontdevila señaló: "Podemos entender que no satisface a ciertas personas la opción del doble sistema operativo de las netbooks, pero esto no amerita que se hable en términos peyorativos de una política pública como Conectar Igualdad; más aún cuando el señor Stallman no ha pisado nunca un aula del sistema escolar argentino".

RESPUESTA OFICIAL DESDE CISL A LAS DECLARACIONES DE RICHARD STALLMAN

"Desde el Comité Organizador de la Conferencia Internacional de Software Libre en Argentina, queremos manifestar nuestra absoluta discrepancia con los conceptos vertidos por el Sr. Richard Stallman acerca del programa Conectar Igualdad, al que



NOTA CENTRAL

ha descalificado desde una visión que no compartimos ni podemos suscribir como propia bajo ningún aspecto.

Por el contrario, consideramos al Programa Conectar Igualdad como la primera política de Estado de inclusión social, educativa y tecnológica que oficialmente reconoce la importancia del Software Libre y permite su difusión entre más de un millón de docentes y alumnos del nivel medio del sistema educativo público, la mayoría de los cuales por primera vez entran en contacto con sistemas y aplicaciones libres gracias a este programa.

Lejos de constituir “una condena al uso de software propietario” para sus beneficiarios, como sostiene Stallman, Conectar Igualdad es, desde nuestro punto de vista, el desafío más grande que haya tenido la comunidad de Software Libre argentina en términos de formación y capacitación para la creación de capacidades a partir del contacto directo y masivo de jóvenes, maestros, padres y madres, a lo largo y a lo ancho del país, con herramientas informáticas que pueden usar, estudiar, modificar y compartir libremente, según los cuatro principios instituidos por el propio Stallman, quien en esta ocasión parece estar siendo asesorado por las mismas personas que en una visita anterior a la Argentina

le aconsejaron no dar una charla en la Universidad de las Madres de Plaza de Mayo, por tratarse un lugar supuestamente “polémico”.

Como la CISL es un espacio que celebra la libertad, la diversidad y la pluralidad de opiniones, hemos invitado al Sr. Stallman aun conociendo su posición, cuyo fundamentalismo lo coloca en nuestras antípodas, precisamente porque formamos parte de esta Argentina en la que rige la plena libertad de expresión, donde los consensos surgen de la discusión democrática y no de la imposición autoritaria de los pareceres minoritarios.”

*Roberto Sahakian
Director Ejecutivo*

*Jorge Cabezas
Director General*

OPINIÓN DE LA FUNDACIÓN VÍA LIBRE CON RESPECTO AL PLAN CONECTAR IGUALDAD

“Desde el Estado, opacando un excelente plan que entrega computadoras a los estudiantes, se sostiene la posición dominante de Microsoft.

Conectar Igualdad es una oportunidad única para nuestro país. El concepto que le da origen, la idea de poner herramientas informáticas en manos de todos los estudiantes de secundaria de Argentina es una estrategia igualadora que tendrá un impacto impredecible en la formación de esta generación de

chicos y chicas ahora con acceso a las redes y un sinfín de información en sus manos.

Sin embargo, el programa tiene un punto lamentable: no tuvo la fuerza política suficiente para soportar la presión de las empresas y el mercado, que logró imponer el doble booteo (se pueden iniciar con dos sistemas operativos) en las máquinas, con lo que una parte importante del potencial transformador de Conectar Igualdad quedó diluida.

Ocurre que un plan de políticas públicas con semejante potencial no debería haber caído en la presión corporativa, aunque se entiende que el poder de firmas como Microsoft, que concentran el 90% de los escritorios del mundo, es demasiado grande, naturalizado y difícil de enfrentar, en particular, si no se tiene la plena convicción de que este plan debe cambiar la mirada hegemónica sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

A esta altura, quienes no saben de la existencia del Software Libre se preguntarán de qué estamos hablando. Hablamos del hecho de que poner Microsoft Windows y sus herramientas informáticas en los escritorios de Conectar Igualdad consolida la posición dominante de uno de los jugadores más fuertes del mercado y retrasa en años, quizás décadas, el desarro-

llo de una informática autónoma y libre por parte de las nuevas generaciones.

Software libre, tal como fue definido hace más de 25 años por Richard Stallman y la Free Software Foundation, son aquellos programas cuyos términos de licencia indican que se pueden usar con cualquier propósito, estudiar cómo están escritos y adaptarlos a las propias necesidades, hacer y distribuir copias idénticas, hacer y redistribuir versiones mejoradas. Usar software libre abre un mundo impredecible de posibilidades, ya que no limita los usos que los chicos puedan hacer con los programas. Estos programas están pensados explícitamente para dar poder al usuario, para darle las herramientas para la real apropiación.

Los programas de Microsoft, sin

embargo, están hechos para ser usados tal y como ellos quieren que sean usados, siempre bajo su estricto control, limitando las posibilidades de estudio y comprensión. La fórmula de ellos es: cómpralo hecho, no hace falta que aprendas a hacerlo. Y esa es la



CHRIS HOFFMANN, DIRECTOR DE INGENIERÍA Y PROYECTOS ESPECIALES DE MOZILLA

Chris realizó una completa pero apretada síntesis histórica, desde Netscape (1986/87) hasta hoy día con Firefox. Habló también de la seguridad y la privacidad en relación con el uso de la Web. Resaltando el tema de las políticas de acumulación de información y datos personales de los usuarios, nombrando casos muy resonantes como los de Apple, Facebook y hasta el mismo Google. Como dato de color, mencionó la famosa frase de Mark Zuckerberg sobre que “hay gente que tiene una exagerada ansiedad por su privacidad”. Y, muy al final de su charla, brindó un consejo a los asistentes, orientado a no dejarse maltratar por estos o cualquier servicio/software en cuestiones de privacidad y seguridad de los datos.

NOTA CENTRAL

fórmula que hoy transmite Conectar Igualdad.

Mientras el software libre pondría en nuestras escuelas un incentivo enorme para el desarrollo de una mirada crítica sobre las nuevas tecnologías, y todas las herramientas para la apropiación, optar por Microsoft implica poner a toda una generación en el rol de eterna consumidora de productos informáticos hechos afuera, específicamente, por una gran corporación.

Esa no es la informática que queremos para nuestro futuro. Ni siquiera es la informática que nos sirve. La decisión de poner Windows en Conectar Igualdad es una elección que no sólo tiene un costo en términos monetarios, sino, y aún peor, un costo de largo plazo que hoy no vemos: hipotecamos otra generación que seguirá pensando que usar una computadora es hacer doble click en un ícono y ejecutar un programa que le es ajeno, que está prohibido estudiar, que está prohibido copiar y mejorar.

Tal vez no sea tarde todavía para dar un giro en este sentido. Uruguay, en sus XO en escuelas primarias usa exclusivamente software libre y tiene niños aprendiendo lógica y programación. Ecuador, Venezuela y Brasil tienen políticas públicas informáticas basadas en Software Libre.

El software libre tiene un desarrollo sólido, cumple con todos los



requisitos y necesidades de un usuario final, evita muchas situaciones donde los usuarios se ven obligados a buscar alternativas ilegales, y ha sido probado y funciona en las computadoras más veloces y avanzadas del mundo. Pero pesan todavía los prejuicios del desconocimiento generalizado, esencialmente sostenido en el uso masivo de productos privativos y el temor a cambiar. Esa inercia es la que debía y debe revertir la política pública en general y en particular el programa Conectar Igualdad. ¿Habremos perdido una oportunidad o estaremos a tiempo de cambiar el camino?

Beatrix Busaniche

Conclusión. En términos generales la CISL fue un éxito. De forma particular, se pudo ver una gran

politización de todo el evento y de la gran mayoría de las charlas. No quiero decir que esté mal, sólo que en ciertos aspectos se puede observar cierto desconocimiento. Además, hay una falta de asesoramiento en materia tecnológica, caso puntual la invitación del señor Richard Stallman. Se sabía el tipo de críticas que iba a realizar sobre el plan Conectar Igualdad, y sin embargo se lo invitó, generando una CISL politizada y monomática.

Quizás el problema pase porque algunos conceptos están desdoblados, como ocurre con “software público” y “software libre” (ver recuadro). Y quizás otro de los problemas radica en la falta de conocimiento o asesoramiento en todo lo relacionado al software libre, ya que la mayoría de las

personas que comulgamos con el software libre, sabemos que Ubuntu no es del todo libre. Si tiene su núcleo Linux, sus utilitarios en base a GNU, pero cuenta con muchísimo software cerrado no amparado en la licencia general y pública.

Con esto no quiero decir que esté mal o que esté mal que se lo implemente en el plan Conectar Igualdad (sería casi imposible implementar otra distribución), pero quizás no era el mejor momento para presentarlo.

Las razones de lo que expreso son muchas. La primera es que si bien hay 50 aplicaciones desarrolladas en software libre, las mismas corren en Windows, no están en los repositorios disponibles como dicta la licencia GPL; los docentes no están completamente instrui-

dos hacia el uso de software libre; y muchas otras razones que no hacen a este plan el abanderado del software libre.

Si ustedes se fijan, la mayor repercusión del CISL vino del lado de Conectar Igualdad, donde la mayor virtud, según los encargados y mismo desde el CISL, es la inclusión, no el uso de Software libre. Cerrando este informe, tengo primero que expresar que todas las palabras y frases utilizadas en esta conclusión se basan en mi opinión personal y en el contexto de la total libertad que nos debe caracterizar al ser ciudadanos de nuestro país (pueden discrepar con la conclusión). Y, obviamente, me hubiera gustado que el CISL se hubiera realizado en un marco más descontracturado y no tan político.



“Conectar Igualdad es, desde nuestro punto de vista, el desafío más grande que haya tenido la comunidad de Software Libre argentina en términos de formación y capacitación para la creación de capacidades a partir del contacto directo y masivo de jóvenes, maestros, padres y madres (...) con herramientas informáticas que pueden usar, estudiar, modificar y compartir libremente, según los cuatro principios instituidos por el propio Stallman.” - Comité Organizador de la Conferencia Internacional de Software Libre en Argentina

INTEGRACIÓN TOTAL DE GMAIL A WINDOWS

CADA VEZ SON MÁS LOS USUARIOS QUE PREFIEREN LA VERSATILIDAD DE LAS APLICACIONES EN LA NUBE AL ESTATISMO DE LAS VERSIONES LOCALES. SIN EMBARGO, LO QUE EN LA MIGRACIÓN SUELE PERDERSE ES LA INTEGRACIÓN AL SISTEMA OPERATIVO. VEREMOS AHORA CÓMO RESOLVER ESO EN WINDOWS CON EL CORREO ELECTRÓNICO DE GOOGLE.

LAS PRINCIPALES VENTAJAS
de Gmail están asociadas a su carácter ubicuo y flexible, aunque quienes pasamos largos años utilizando los clientes de correo integrados en Windows -Outlook Express, Windows Mail, incluso Windows Live Mail- sabemos que se extraña la integración total al sistema operativo y, quizás sobre

todo, la posibilidad de contar con información que hace una vida venimos recopilando en cualquier lugar desde donde accedamos al correo.

Un ejemplo muy representativo es el de los contactos. Si usamos la Libreta de direcciones de Windows o hace tiempo migramos al poderoso Microsoft Outlook, nos

encontraremos con que en Gmail no tenemos acceso a la frondosa libreta de direcciones. Y, si bien las direcciones de correo se recuperan con facilidad, la verdad es que los números de teléfono y las direcciones se extrañan en la nube.

Puede que algo similar ocurra con la integración de las redes socia-



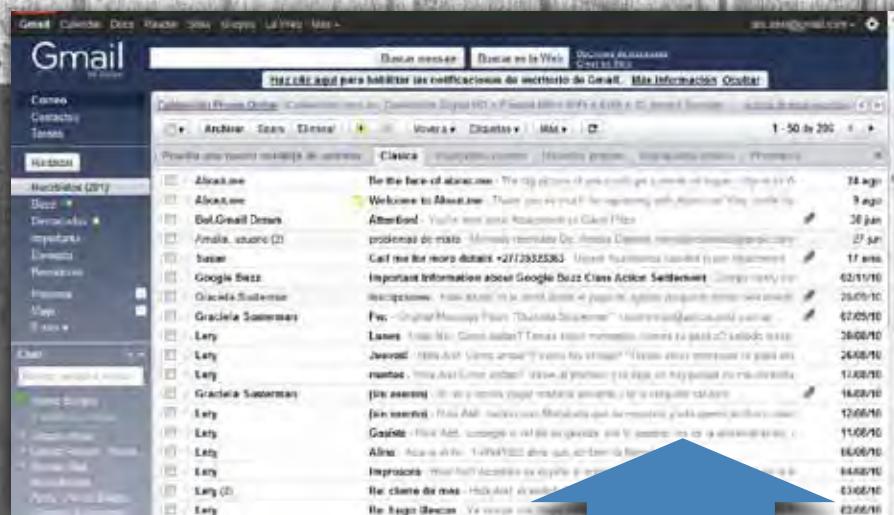
les al cliente de correo y la agenda. Si aprovechamos las ventajas de Outlook Connector (<http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=7985>), por ejemplo, habremos disfrutado con gusto la integración de las cuentas de Facebook y LinkedIn (es improbable que utilicemos la también soportada MySpace) a nuestro sistema de mensajería, algo que al menos en principio habremos perdido con la migración a la nube.

APLICACIONES FREEWARE AL RESCATE

A no desesperar, que no todo está perdido. Una buena combinación de los Labs de Google y un puñado de aplicaciones freeware pueden terminar por integrar a Windows el correo en línea de modo de convertirlo en algo tan poderoso como los clientes locales, pero sin perder una pizca de la flexibilidad de las versiones web. Y todo de manera muy simple y sin gastar un centavo. ¡Manos a la obra!

PANEL DE VISTA PREVIA

Si lo que más extrañamos de los clientes de correo de Windows -cualquiera usemos, incluso Outlook- es el panel de vista previa, no tenemos más que habilitar en



Gmail el Lab Pane Preview (Panel de vista previa). Para ello no tenemos más que hacer clic en [Configuración/Labs] y marcar la opción [Habilitar] para la herramienta en cuestión. Como vimos en DattaMagazine #34, con este agregado la vista predeterminada del correo web es prácticamente igual a la de Microsoft Outlook en lo que a funcionalidad refiere.

Los correos electrónicos en la nube no sólo se ven genial sino que además son al menos tan poderosos como los clientes locales.

Herramientas como Rapportive nos permiten, incluso, emular el funcionamiento de Outlook y plugins del estilo de Social Connector para Facebook (<http://www.microsoft.com/downloads/es-es/details.aspx?FamilyID=CE8B7517-234C-48A1-A655-324A88893B02>).



WINDOWS

The top image shows a Microsoft Office product page on a web browser, featuring the 'Office Hogar y Pequeña Empresa 2010' edition. It includes a product image, a brief description, and links to other editions like 'Office Hogar y Estudiantes 2010' and 'Office Professional 2010'. The middle image is a screenshot of the 'Outlook4Gmail Download and Install' website, showing download links for various Microsoft Outlook versions. The bottom image is a screenshot of the Windows Contacts application (Libreta de direcciones) showing a list of contacts and their details.

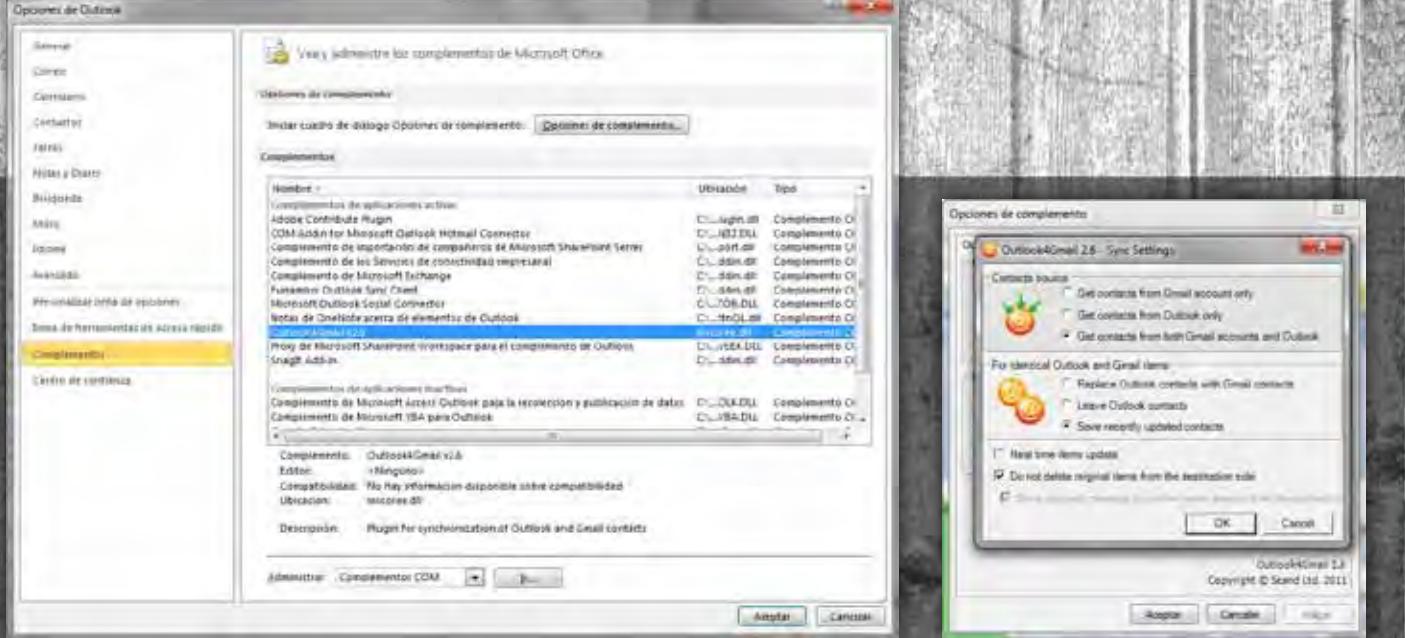
OUTLOOK4GMAIL

EMPEZAREMOS POR SINCRONIZAR LOS CONTACTOS, DE MODO DE TENER SIEMPRE ACCESO A ELLOS. EN ESTA TAREA NOS AYUDARÁ OUTLOOK4GMAIL, UNA HERRAMIENTA GRATUITA Y MUY PODEROSA.

Outlook4Gmail es la aplicación que resolverá la sincronización de contactos con Gmail y nos permitirá compartir los contactos entre todas las cuentas locales y todas las cuentas en la nube. ¿Todas? Sí, Outlook4Gmail nos permitirá incluso definir varias cuentas de Gmail y varias cuentas POP entre las cuales podremos sincronizar contactos. Como podemos ver, esta herramienta no es simplemente un agregado para Gmail, sino una potente aplicación para integrar contactos.

LA LIBRETA DE DIRECCIONES DE WINDOWS

Si en lugar de utilizar Microsoft Outlook utilizamos la Libreta de direcciones de Windows no tenemos por qué temer. Una solución rápida es instalar Outlook, que importará automáticamente los contactos de la libreta de Windows, y avanzar con la sincronización, luego de lo cual podremos -si no lo vamos a necesitar- desinstalar Outlook. En cuanto estén en la nube, los

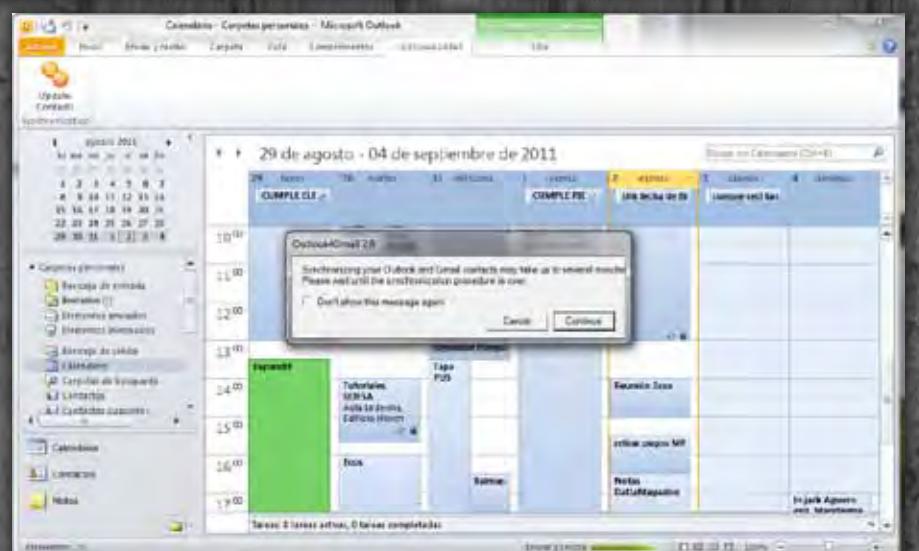


contactos ya no necesitarán ser actualizados en la libreta del sistema: desde el correo web ejecutaremos todas las tareas de administración necesarias.

Si no tenemos Office podemos descargar una versión de prueba gratuita desde http://office.microsoft.com/es-ar/try/?WT%2Emc_id=ODC_esAR_Office_Try con el botón [Pruébelo ahora]. La suite en versión limitada será más que suficiente para la sincronización, y no estaremos rompiendo en lo más mínimo los términos de la licencia al utilizarla.

PASO A PASO: INTEGRAR LA LIBRETA DE DIRECCIONES DE WINDOWS A GMAIL

- Nos conectaremos a <http://scand.com/products/outlook4gmail/install.html> y haremos clic en [Download the latest version] para iniciar la descarga de la aplicación, que es muy liviana.



- Instalaremos el producto, lo cual tomará apenas unos segundos, y luego de hacer clic en [Finish] ejecutaremos Outlook.

- Ya en Outlook, haremos clic en [Archivo/Opciones/Complementos] y seleccionaremos [Outlook4Gmail 2.6]. Por último,

- haremos clic en [Opciones de complemento...].

- Haremos clic en [Add new] y completaremos la información de nuestra cuenta de Gmail. Luego haremos clic en [Options] y elegiremos la configuración que más se aadecue a nuestras necesidades. Recomendamos la predefinida.

WINDOWS

The screenshot shows a Windows desktop environment. On the left, there's a sidebar for 'Oulook4Gmail' containing a list of contacts with checkboxes next to their names: Agustín, Agustina, Nigro, Agustina, Agustina, Aida, Ailin, Alan, Alberto, alberto, Aldo, Aldo, Aldo, aLd, and Ale. The main window is a Gmail inbox with one visible email from 'Claudio Rivas'. The email body contains a message in Spanish about a password issue and a link to a Google+ profile. The Gmail interface includes standard navigation buttons like 'Anterior', 'Siguiente', 'Borrar', and 'Imprimir'.

El panel de contactos de Google muestra información sobre el contacto, opciones para establecer una comunicación y una lista con los últimos correos compartidos.

5. Haremos clic en la cinta de opciones [Oulook4Gmail] y presionaremos el botón [Update contacts]. Haremos clic en [Continue].

6. Veremos, por último, la lista actualizada en la sección [Contactos] de Gmail. El proceso completo de sincronización puede tardar un buen rato.

EJECUTAR LA SINCRONIZACIÓN

Una vez hecha la primera sincronización, probablemente ya no necesitemos sincronizar más nada, en tanto utilizaremos la

cuenta de Gmail para administrar también nuestros contactos. Sin embargo, de necesitar nuevas sincronizaciones, lo mejor será hacer clic en el botón [Update contacts] de la cinta de opciones [Oulook4Gmail] de Outlook. De esta manera tendremos siempre una copia de seguridad de los contactos y la posibilidad de acceder a ellos sin necesidad de iniciar sesión en línea.

INTEGRAR LAS REDES SOCIALES A GMAIL

LA INFORMACIÓN SOCIAL DE UN CONTACTO ES AHORA UN DATO

TAN IMPORTANTE COMO CUALQUIER OTRO. RAPPORTIVE PARA GMAIL NOS LA ACERCARÁ AL INSTANTE.

Windows soporta muchas aplicaciones capaces de integrar las redes sociales al sistema operativo con eficiencia relativa. Mientras que la versión social de Windows Live Messenger brinda soporte extendido para Facebook, LinkedIn y MySpace, adolece de la ausencia de soporte para Twitter y su uso queda relegado a unos pocos fanáticos. Algo similar ocurre con Outlook, aunque hay servicios de terceros como

Twitter Outlook Social Connector (<http://twosc.codeplex.com/>) que resuelven las limitaciones. En cualquier caso, la integración de las redes sociales a la información de contacto es imprescindible e importantísima por razones laborales, personales y de productividad.

Si lo que estamos buscando, entonces, es utilizar Gmail como administración de comunicaciones y por ende lo queremos integrar con Windows, lo mejor será contemplar algún servicio que integre las redes sociales a sus contactos, algo que con cierta timidez hace el panel de contactos del correo de Google.

RAPPORTIVE, UNA SOLUCIÓN SOCIAL

La solución que proponemos para resolver las necesidades sociales de la libreta de direcciones de Gmail -lo cual nos permitirá resolver la integración de las redes sociales a nuestro centro de comunicaciones, y nos liberará de buscar otros modos de integración al sistema operativo- se llama Rapportive y se consigue en <http://rapportive.com/>.

La aplicación tiene el formato de una extensión para Chrome, y tan pronto como hagamos clic en [Install Rapportive] se descargará. Deberemos ejecutar el archivo

y todo estará listo: al reiniciar Gmail podremos verlo en acción al abrir un correo: en el viejo panel de contactos veremos ahora una frondosa lista de datos. Es muy recomendable hacer clic en los botones [Sing in with LinkedIn], [Sing in with Facebook] y [Sing in with Google] para recibir información extendida sobre cada persona.

GUÍA VISUAL: RAPPORTIVE PARA GMAIL

1. Información básica del contacto.
2. Información profesional del contacto.
3. Contacto de Twitter, botón para seguir al contacto ([Follow]) y últimos tuits.
4. Información de Facebook (expansible) y botón de amistad ([Add as a friend]).
5. Información de LinkedIn (expansible) y botón de conexión ([Connect]).
6. Últimos correos compartidos y botón de creación de correo nuevo ([Compose]).
7. Botones de conexión con las principales redes sociales. Si nuestra cuenta de Twitter es pública no será necesario conectar con este último servicio.
8. Notas acerca del contacto. No se compartirán con nadie en ninguna red social.

Erika Marina Alvarez



erika.m.alvarez@gmail.com

Argentina

1

Editora at Sindicatura General de la Nación

2

Guionista at Pakapaka

Redactora at Red Users- ExpandIt
Directora at Uppa Comunicaciones

@lavecinaa

FOLLOW

3

hoy burleteé a lo loco

reply · retweet · 4 days ago

arvejas con atun en honor a @perradeagua

reply · retweet · 5 days ago

me puse mística y no rezó (escucho el awante de la jp)

reply · retweet · 5 days ago

Facebook

ADD FRIEND

4

LinkedIn

CONNECT

5

Recent Mail

COMPOSE

6

To get richer profiles, please sign in with LinkedIn, Facebook and Google Contacts:

Sign in with LinkedIn

do it later

7

Sign in with Facebook

do it later

8

Sign in with Google

do it later

Add a note on this person

8

Your notes are private: only you can read them.

ESCENARIOS COMPATIBLES: CAMPANAS POLÍTICAS Y REDES SOCIALES

**DEL CLÁSICO AFICHE
A LA INTERACTIVIDAD
DE LAS PLATAFORMAS
DIGITALES. LAS NUEVAS
HERRAMIENTAS QUE
PERMITEN ESTAR MÁS
CERCA DE LOS VOTAN-
TES MÁS JÓVENES.**

POR PARTE DE QUIENES DETENTAN la posibilidad de ser electos para un gobierno (y del tipo que fuere, nacional, provincial, ciudadano), de algunos años a esta parte, ha sido más que contundente el aumento en la predilección por las redes sociales a la hora de captar la atención del público votante. En Argentina se ha resuelto, tácitamente casi por unanimidad (el 87 por ciento de candidatos analizados por algunas consultoras), que el hecho de tener presencia en redes sociales como Facebook, Twitter, YouTube, y posicionamiento en los buscadores, representa una forma de comunicación indispensable para que cada candidato dé a conocer su propuesta. Y todo parece conducir hacia un país en donde se ha caído en la cuenta de a dónde va

a encontrarse a los votantes más allá de en los medios tradicionales. Desde quien tiene a cargo la dirección nacional hasta el concejal que recién está dando sus primeros pasos en la labor de darse a conocer, y pasando por los políticos de antaño, casi todos parecen haberse aggiornado a estos tiempos en donde mucho que ver y escuchar hay en la red de redes. Ya nadie puede pasar por alto -y en tono afirmativo- el ruido que generan los usuarios de internet que claman cada vez más por participar (opinando sobre cuanto suceso sea noticia en el diario vivir) de en cuanto debate político se entable. Que al público desde siempre le interesó la posibilidad de inmiscuirse en debates políticos, no es novedad, pero, en estos albores del nuevo



siglo, la realidad (o virtualidad) ha cambiado: este 2011 encontró a la persona común con la posibilidad de ser partícipe de la discusión política puesta de manifiesto en público, con un condimento que no es menor: el de contestar, rebatir, diferir y proponer algo distinto ante las propuestas de los políticos que, otrora, resultaban un monólogo. Y es así que -pecho a las balas- presidente, diputados, senadores, concejales y hasta vocales, se han dado a la tarea de reivindicar su historia y propuestas a través de las redes sociales. Tanto Ricardo Alfonsín, Jorge

Altamira, Alcira Argumedo, Hermes Binner, Elisa Carrió, Eduardo Duhalde, Cristina Fernández de Kirchner y Alberto Rodríguez Saá, todos ellos candidatos y pre-candidatos presidenciales, han sabido redireccionar sus estrategias políticas a las plataformas digitales. De esta manera han sabido acercarse a una comunidad de jóvenes -y no tan jóvenes- que en otro escenario político hubiera resultado impensado. Hoy las redes sociales han logrado una interacción con el mundo político que permite el intercambio de opiniones.

La consultora Politegia, que dirige Javier Irigaray, analizó el comportamiento de los candidatos presidenciales en la web. La investigación develó que “uno de cada 8 candidatos presenta algún tipo de presencia web, ya sea a través de un canal propio, como sitios web y blogs, o en calidad de redes sociales y plataformas 2.0”. Según Politegia, “en los sitios web de los candidatos se puede observar una notable tendencia a incorporar elementos multimedia, que abarca el uso de audios, videos y fotos, y por sobre todo, de integración de redes sociales”, indica y agrega: “El 29% de las páginas web establecen vínculos directos con los canales oficiales de Twitter, Facebook, YouTube y Flickr a través de links o mediante aplicaciones que permiten su inclu-

INFORMACIÓN GENERAL

“Si bien los candidatos se pueden abstener de publicar consignas de campañas y de hablar de política en esas 48 horas de vedo, no se da la misma situación para los militantes.”

sión en el sitio. El 71% restante de los sitios tiene integrado al menos alguna de estas plataformas 2.0 y redes sociales, no quedando ningún sitio de los relevados sin vinculación directa con las herramientas mencionadas”.

Por otro lado, Politegia indica que “sólo un 37% de los candidatos analizados poseen un blog personal (Ricardo Alfonsín, Alcira Argumedo y Eduardo Duhalde)”. Estos tres candidatos utilizan a este método como “una herramienta complementaria al sitio web, desde allí difunden, sobre todas las cuestiones, información y conclusiones sobre sus apariciones y eventos de campaña, y artículos y posts de opinión sobre la realidad social y política del país”. Como conclusión, el informe resalta que “los nuevos medios representan avances tecnológicos que pueden potenciar, y no reemplazar, a los tradicionales. Combinan la

agilidad de la información, con la vitalidad del intercambio y la riqueza de los diversos elementos multimedia, con el fin de darle a la campaña un carácter dinámico y cercano, que motive al ciudadano a identificarse e involucrarse con el candidato y sus ideas”.

COSTOS DE LAS CAMPAÑAS 2.0 EN SANTA FE

Una comparación realizada sobre los datos de tres sitios web que emplean diferentes algoritmos para estimar el valor de una cuenta en redes sociales, indicaría que el titular de la bancada del Frente Para la Victoria (FPV) en la Cámara baja, Agustín Rossi, es el dirigente mejor cotizado, con un promedio de 9.079,45 dólares. Asimismo, Rossi es quien posee la mayor cantidad de seguidores en la red de microblogging Twitter, con más de 48.000 followers.

Por su parte, la cuenta oficial del candidato presidencial por el Frente Amplio Progresista (FAP), Hermes Binner, tiene un valor de u\$s 5.021,77 de acuerdo a los datos obtenidos a través de las páginas What Is My Twitter Account Worth, TweetValue y Twitter Accountant. El candidato presidenciable Hermes Binner y el diputado nacional Agustín Rossi son los políticos rosarinos que mejor se han cotizado según su actividad en Twitter. Detrás de ellos, la lista de los políticos locales que más incidencia han tenido en las redes han sido: el gobernador electo y ministro de Gobierno de Santa Fe, Antonio Bonfatti (U\$ 637,61), la futura intendente de Rosario y diputada nacional, Mónica Fein (586,36), el legislador provin-





cial por la Coalición Cívica, Pablo Javkin (455,80) y el concejal radical Jorge Boasso (442,25).

VEDA ELECTORAL EN LAS REDES

El periodista especialista en informática, Jorge Toum, explicó en un informe cómo se maneja la veda electoral en las redes sociales, una cuestión muy difícil de controlar “ya que las restricciones eran claras hasta hace unos años. Pero la aparición de las redes sociales cambió el panorama”.

“Si bien los candidatos se pueden abstener de publicar consignas de campañas y de hablar de política en esas 48 horas de veda, no se da la misma situación para los militantes. Porque en las redes sociales, si bien es una comunicación pública ya que llega a muchas personas, no deja de ser una comunicación limitada. Si yo cuelgo algo en mi muro diciendo que apoyo a determinado candidato, no deja de estar colgado en mi muro y eso es una comunicación con mis conocidos”, explica Toum en su informe.

En cuanto al impacto del escenario político 2011, Toum dice que “es difícil medir el impacto que tendrán las redes sociales en esta elección. En 2009 las redes sociales empezaban a aparecer tímidamente, pero no eran lo que son hoy Facebook y Twitter. Ahí algunos candidatos hicieron un primer atisbo de presentación de plataformas virtuales, de generación de una serie de herramientas de comunicación que se volvieron más populares para esta elección”, y teniendo en cuenta los antecedentes en otros países, agregó que “la campaña que hizo a través de Internet el ahora presidente de los Estados Unidos, Barack Obama, es uno de los ejemplos mundiales. Hubo varios aciertos: por un lado, al carecer del apoyo de los medios tradicionales, la campaña se volcó casi exclusivamente a internet. Obama fue pionero en publicar videos en YouTube y hacer la militancia de suscripciones a través de ese sitio, entre otras cosas. Pero, además, tuvo una particularidad muy importante, que fue la de la militancia 2.0, que es la que

hace el mismo candidato”. Como conclusión, Toum esgrime que “Hay que tener en cuenta a quiénes se llega a través de estas nuevas herramientas. Fundamentalmente, se trata de personas desde los 18 hasta los 35 años. A ellos es a quien se está apuntando en las redes sociales. No todo el mundo consume productos o noticias a través de Internet. La gran mayoría de las personas que están fuera de esta franja prefiere los medios masivos tradicionales”. Pero más allá de quienes hayan utilizado en mayor o menor medida a las redes sociales para sus campañas políticas, todos llegan a la misma conclusión, y es que las plataformas digitales han permitido un acercamiento que antes resultaba impensado. La conciencia y el compromiso político de las jóvenes comunidades militantes han sido –y seguirán siendo– alimentadas por la presencia en la red de redes. De esta manera, la política Argentina ha comenzado el camino hacia un nuevo aprendizaje: el de hablar fácil.

MOUSE: EL PERIFÉRICO INMORTAL

CON MÁS DE CINCUENTA AÑOS EN EL MUNDO DE LA INFORMÁTICA, EL RATONCITO SOBREVIVE INCLUSO ANTE LAS NUEVAS OFERTAS QUE SUPRIMEN SU USO. EXPLICITANDO ESTA LONGEVIDAD, MICROSOFT PRESENTA TOUCH MOUSE, QUE INTRODUCE EL FUNCIONAMIENTO TÁCTIL EN EL COSMOS DE LA PC SIN RELEGAR AL PEQUEÑO ROEDOR. SU HISTORIA, SU PRESENTE Y SU FUTURO.

HAY QUE DECIRLO: la historia ha sido ingrata con él. Para creer en ello basta reparar en algunas de las vivencias que le han tocado en suerte al ratoncito de la familia informática. Un periférico desdichado pero, por contrapartida, un verdadero Highlander de escritorio que le ha hecho frente a las promisorias novedades del mercado tecnológico y a la perpetua oleada de actualización. Semejante a aquellos que se vigorizan ante la adversidad, el mouse sobrevive luego de cinco décadas desde su génesis, y -



también hay que decirlo- lo hace con buena salud. “Lo que no le mata le hace más fuerte”. Esta sentencia del filósofo alemán Friedrich Nietzsche encaja de maravilla con la esencia de un periférico que ha sabido erigirse como un artículo imprescindible para muchos usuarios. ¡Cuántos de nosotros hemos añorado su cuerpito ovalado al tiempo que, por razones fuerza mayor, debimos pasar largas horas trabajando en el breve rectángulo del touch-pad en una notebook! ¡Y cuántos hemos

sostenido, como si se tratase de una profunda convicción, que los brillos táctiles no le llegan ni a los talones al antiguo periférico! De hecho, un amplio sector del desarrollo informático apunta hacia horizontes distintos a los del mouse, aduciendo perseguir la comodidad y el ahorro de recursos, por ejemplo de espacio. Las notebooks y parientes cercanos, además de las tabletas, hoy super exitosas, son claros paradigmas de ello. Pero todos estos ardores se apagan cuando el usuario, no sin aires de nostalgia techie, decide añadir a esta oferta y vía USB, los beneficios que el ratón arroja a la hora de interactuar con la tecnología.

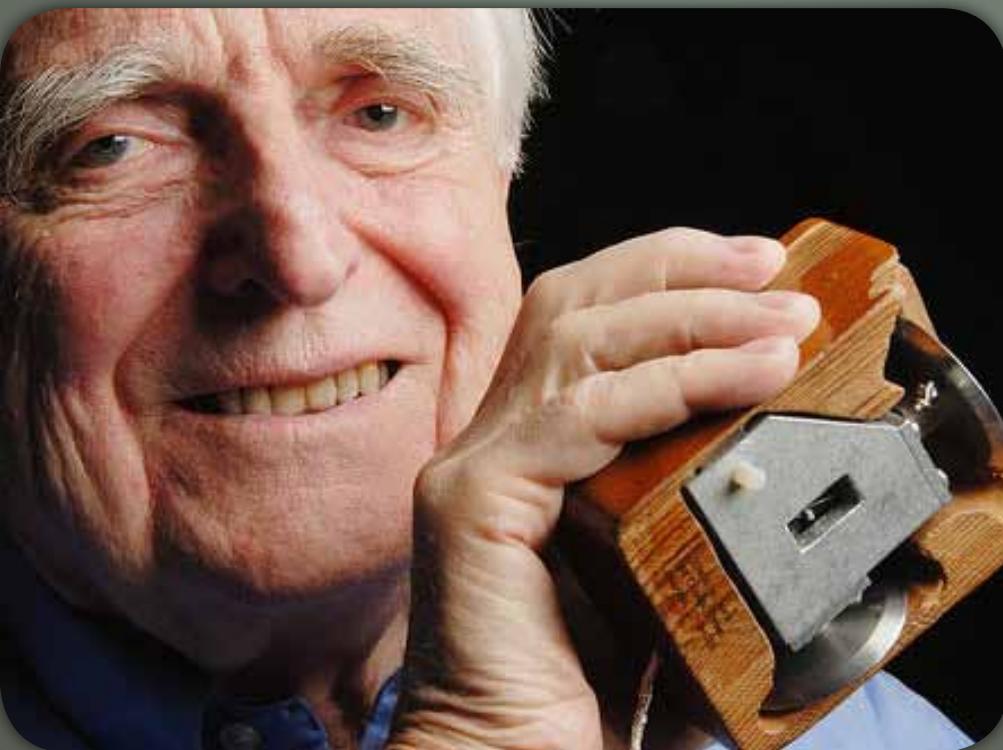
Otro ejemplo de la ingratitud que ha soportado por años el roedor: cuando juntamos billete sobre billete y corremos hasta la tienda como niños para comprar una nueva computadora, el paquete incluye -a modo de cortesía- un teclado y un mouse que a pesar de calidades bastante escuetas, suelen perdurar junto a los equipos más modernos en los cuales enfocamos todos nuestros esfuerzos de actualización. Recién nos fijamos en él cuando su magia deslizante se agota e incluso siendo uno de los periféricos con más

horas de uso en las tareas frente a una PC, es usual que prioricemos la salud del bolsillo por sobre la calidad del mouse. Claro que están aquellos que miman al segmento, pero la gran mayoría parece decir: “Si se mueve y hace clic, suficiente”.

Con sus fundamentadas razones, la medicina tampoco ha sido benevolente con él. Según datos arrojados por la Asociación Argentina de Cirugía de la Mano y Reconstructiva del Miembro Superior (AACM), la mitad de los usuarios que pasan más de ocho horas diarias haciendo uso de la computadora (mouse incluido), desarrollará sintomatologías por sobre-uso, que van desde el denominado síndrome del túnel carpiano, caracterizado por la inflamación de los nervios de la mano; pasando por tendinitis; hasta la pérdida de sensibilidad en la mano, como la imposibilidad de distinguir frío y calor. ¡A no huir despavoridos! Para los amantes del mouse se recomienda pasar por el recuadro “Cinco consejos para utilizar el mouse y no morir en el intento”.

EL MOUSE, UN CINCUENTÓN DE BUENA SALUD

Con un origen que se remonta



“¡Cuántos de nosotros hemos añorado su cuerito ovalado al tiempo que, por razones fuerza mayor, debimos pasar largas horas trabajando en el breve rectángulo del touch-pad en una notebook!”

a la etapa más primitiva de la informática, el primer mouse fue bastante parecido al que utilizamos en la actualidad. Diseñado en la década del sesenta por Douglas Carl Engelbart (1925, Oregon, Estados Unidos) en un laboratorio de la Universidad de Stanford, ubicada en Silicon Valley (plaza que hoy continúa siendo meca tecnológica a nivel mundial); el modelo se registró con el nombre “X-Y Position Indicator for a Display System” bajo el número de patente 3.541.541. Se trataba de un dispositivo diseñado en madera, de aspecto más cuadrado que ergonómico, con un botón en el lomo (de hecho, dicen, se trataba de una moneda de cinco centavos) y dos ruedas metálicas por debajo que, al desplazarse, movían un par de ejes para ejecutar trasla-

ciones verticales y horizontales. De tal forma se presentaba una alternativa al control mediante el teclado, y se establecía un intermediario directo entre el usuario y la máquina de uso sencillo e intuitivo, sin necesidad de ingresar complejas instrucciones de programación.

Sin bronces ni laureles iniciales, el mouse tuvo que esperar algunas décadas para alcanzar la fama. De hecho Engelbart no amasó una fortuna por su gran invento puesto que el diseño patentando adjudicaba todos los derechos y beneficios a la mencionada Universidad. Según ha trascendido, este buen hombre recibió un cheque que rondó los 10 mil dólares, cifra más que escueta considerando que se trata del patriarca de uno de los dispositivos más populares en la historia de la industria tecnológica.

Antes que ello existieron diversos prototipos con un mismo fin: controlar el señalador en el marco de una interface gráfica o, traducido, mover con eficiencia un puntero. Un caso bastante particular es aquel que postuló que esta tarea podía realizarse con las rodillas. Ideado por el propio Engelbart, el particular sistema se ubicaba por debajo del escritorio, liberando las manos para utilizar el teclado. Por supuesto, la idea no prosperó. En esta viña



también aparece un antecedente prehistórico del mouse: una suerte de TrackBall, similar al que incorporan algunos ratones en el lomo e incluso -algo más pequeños y más difundidos- algunos celulares BlackBerry; que funcionaba gracias a una gran bola de bowling en el centro que controlaba los engranajes de una máquina destinada al manejo de radares en el campo de batalla. Una verdadera curiosidad. El marco de estos proyectos, entre los cuales se anota el

mouse además de las primeras videoconferencias y sistemas operativos intuitivos, resulta en extremo interesante. Engelbart, considerado como uno de los próceres de la informática, trabajaba en un emprendimiento que se proponía expandir las capacidades humanas en su interacción con el mundo. Ya en 1950 comenzó a imaginar un futuro en el cual las personas puedan sentarse frente a una pantalla que les brinde información sobre su contexto. Hacia fines de los



CINCO CONSEJOS PARA UTILIZAR EL MOUSE Y NO MORIR EN EL INTENTO

1. Darle descanso a la mano. Al igual que los ojos, los músculos de agotan. En este sentido es recomendable tomar períodos de quince minutos de descanso, cada tres horas de trabajo frente a la PC.

2. En este orden, es bueno desarrollar una breve rutina de ejercicios para las manos, similares a los que realizan los músicos para evitar lesiones en las articulaciones: Abrir y cerrar las manos, masajearlas para estimular la circulación sanguínea, e incluso establecer movimientos de elongación.

3. Los especialistas recomiendan apoyar todo el antebrazo sobre el escritorio, a fin de reducir la presión sobre la mano. Por ello, el periférico no debe ubicarse cerca del borde de la mesa.

4. No escatimar a la hora de comprar un mouse. El mercado ofrece múltiples modelos, muchos de los cuales ofrecen alternativas que van en sincronía con la buena salud de tus articulaciones.

5. A la hora de trabajar, alternar los clics en el mouse con los atajos de teclado.

“Microsoft dio a conocer un mouse que hace explícita la perdurabilidad de este dispositivo empescinado en sobrevivir.

Hablamos de “Touch Mouse”, un ratón que, como su denominación deja entrever, introduce el funcionamiento táctil en el manejo de la PC, sin dejar de lado la típica estructura de un ratón tradicional.”

cincuenta, comenzó a trabajar en las bases del hipertexto y, en tal aventura, surgió la idea de desarrollar un dispositivo capaz de viajar en la pantalla según el deseo del usuario.

Así lo explicó Engelbart en una presentación que deslumbró a un auditorio de doscientas personas: “Cómodamente al alcance de la mano derecha del usuario está un dispositivo llamado ratón, que desarrollamos para evaluación como medio de seleccionar los elementos del texto sobre los que han de operar los comandos.” Por el evidente aspecto del mismo, el ingeniero le llamó “ratón”, aunque no recuerda quién le bautizó de tal modo.

De la mano de la difusión informática, en la década del ochenta comenzó a difundirse el uso del ratón. Equipos como Xerox Star 8010 y las posteriores Commodore Amiga, Atari ST y Apple

Lisa, incorporaron al mouse en su oferta. 1984 fue el año de su despegue hacia la popularidad y Steve Jobs, el carismático co-fundador de Apple, tuvo mucho que ver en el asunto. El hoy ex CEO de la firma de la manzanita enfocó sus esfuerzos en producir el periférico, aunque a un costo que fuera accesible a los bolsillos de los usuarios. Partió de la tecnología de Xerox que rondaba los 400 dólares y desarrolló junto a su plantilla un mouse incluido en Macintosh 128K que no superaba los 35 dólares.

Más tarde llegó el sensor de movimiento óptico que reemplazó a la bolita gris -¿quién no recuerda aquellas jornadas de limpieza, quitando la pelusa de las rueditas internas?-, y desarrollos actuales con cientos y miles de alternativas de diseño, fabricación, e incluso modelos especiales según el uso que se le dé al mismo. Por nombrar un caso, los jugadores de PC son un público más que exigente a la hora de adquirir un mouse: la precisión y el peso son aspectos que pueden determinar la victoria o el fatídico “game over”.

EL ÚLTIMO GRITO DEL RATÓN

Mientras muchos apuntan, más allá de las touch screens, a la pronta difusión del manejo del puntero mediante el movimiento de los ojos e incluso sistemas con base en el reconocimiento de la voz; Microsoft dio a conocer un mouse que hace explícita la perdurabilidad de este dispo-



sitivo empecinado en sobrevivir. Hablamos de "Touch Mouse", un ratón que, como su denominación deja entrever, introduce el funcionamiento táctil en el manejo de la PC, sin dejar de lado la típica estructura de un ratón tradicional.

Con ausencia de botones en todas sus caras, el lomo superior con 23 grados de pendiente -la ideal, según el fabricante- permite realizar diversos gestos con los dedos para minimizar o maximizar ventanas, hacer scroll y, por supuesto, clics. Para la ocasión, los de Redmond presentan diversas alternativas estéticas: Explorer, Arc y Artistic Edition, el último caso, un modelo con un diseño creado por el artista neoyorkino Deanne Cheuk.

"Buscamos la forma de combinar los gestos multi-touch que estaban empezando a infiltrarse en los dispositivos de computación, con la flexibilidad y el control preciso del Mouse. Alcanzar esa nueva riqueza sin perder al verdadero ratón", dijo en la presentación del producto uno de los encargados del proyecto de los de Redmond. Tal como afirma otro de los responsables "la tecnología táctil es eficiente para algunas tareas, pero no en



otras". Por ejemplo, es útil para pasearse en un álbum de fotos deslizando la yema del índice, pero no para hacer clic en una pequeña celda de una planilla de cálculo. Es en esta versatilidad en donde "Touch Mouse" infla el pecho y dice: "Yo puedo hacer ambas y con precisión". Asimismo, como se ha dicho, reafirma un sendero de residuos que no se detienen. Y mientras la industria siga advirtiendo en sus formas un modo eficiente para interactuar con la tecnología, el ratón nos mira desde el escritorio y sonríe a sus anchas. Con o sin cola cableada, con veinte botones para jugar al Counter Strike o sin ellos para pasearse

con los gestos de las yemas; hasta que otra tecnología le mate, el mouse engrosa su musculatura y bebe un nuevo trago de inmortalidad. Dice, desafiante: "Que pase el que sigue".

COLUMNNA DE SOFTWARE LIBRE Y LINUX

UN MES ESPECIAL en lo que respecta al software libre en nuestro país, ya que se celebró el CISL 2011 (Congreso Internacional de Software Libre), en la Biblioteca Nacional. Participaron grandes expositores de todo el mundo, entre ellos el mentor de la movida libre, el señor Richard Stallman. También estuvieron presentes Chris Hoffman, director de proyectos especiales de Firefox; Marcelo D'Elia Branco, coordinador de estrategias en Redes Sociales de la campaña de la presidenta de Brasil, Dilma Rousseff; y otros tantos políticos de toda la región. Otro de los exponentes importantes fue el Jefe de Gabinete, Aníbal Fernández, quien dio inicio a la jornada de Software Libre 2011. Fernández habló del “software público” como gran impulso socioeconómico de

nuestro país y de toda la región, como así también recalcó la necesidad desde el gobierno de brindarle impulso. Obviamente, toda la CISL estuvo teñida de un tinte político basado en un discurso fuerte en base a la implementación de software privativo en el Estado y en las máquinas del proyecto Conectar Igualdad. Richard Stallman criticó duramente dichos equipos. Rebautizó el plan de entrega de netbooks educativas como “conectar maldad” y remarcó que “el Estado no debe distribuir un programa privativo al público, y menos aún para la educación”. Sin embargo, las dos jornadas se realizaron con una concurrencia muy alta, grandes repercusiones y muy buenas críticas de parte del sector tecnológico nacional. Y en el ámbito internacional encon-

tramos noticias importantes, como ser la compra de Motorola por parte de Google; los ataques constantes de Apple hacia Samsung y sus tablets en Europa y el Reino Unido; lanzamientos desde la IFA2011 de muchos smartphones y tablets Android; el desinterés de Intel sobre MeeGoo; los problemas con las web kernel.org y linuxfoundation.com; la disponibilidad del SDK de Android 3.2; y muchos temas apasionantes más. Para cerrar la columna, al final de la misma encontrarán nuestra cita mensual donde les recomiendo dos aplicaciones basadas en software libre, las cuales pueden utilizar para el reemplazo de mucho del software privativo que seguramente utilizan en sus PCs, y una gran solución para quienes desean probar Android y no cuentan con un smartphone que lo soporte.



VULNERABILIDADES EN LAS WEBS LINUX.COM Y LINUXFOUNDATION.ORG

La web oficial del kernel Linux (www.kernel.org) fue la primera en sufrirlo. Ahora, el problema se extendió hacia Linux.com y LinuxFoundation.org, que quedaron fuera de servicio.

El aviso oficial fue: “la infraestructura de la fundación Linux incluyendo LinuxFoundation.org, Linux.com y sus subdominios está fuera de línea por mantenimiento, debido a una brecha de seguridad descubierta el 8 de septiembre de 2011. La fundación Linux ha tomado esta decisión en pro del interés en la extrema precaución y buenas prácticas. Creemos que esta brecha de seguridad tiene conexión con la intrusión en kernel.org”.

Como era de esperarse, la Fundación envió un mail a todos los miembros registrados en ambos sitios, informando el incidente. Además, solicitaron a todos los usuarios que cambiaron las claves de acceso que fuesen utilizadas en estos dominios y las hayan utilizado en otras webs. Como medida de seguridad, por supuesto.

El mail lo cerraron diciendo: “La Fundación Linux toma la seguridad de su infraestructura y la de sus miembros muy en serio y está llevando a cabo todas las vías para investigar este ataque y prevenir los futuros”.

VLC PARA ANDROID

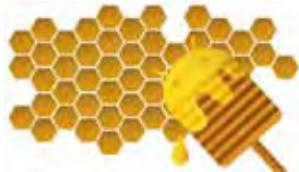
Uno de los problemas más comunes que tenemos los usuarios de móviles es la imposibilidad de poder reproducir cualquier video, ya sea que esté codificado en un formato AVI, MP4, 3GP o el que fuera. Esto es debido a la imposibilidad de poder correr los códigos necesarios para su reproducción. Hoy les traemos una muy buena noticia sobre este tema, de la mano de Videolan. Abrieron un formulario de pedido para poder contar con una beta privada de VLC. Con VLC podremos reproducir cualquier formato de video sin inconvenientes. Es decir, gracias a VLC se podrá decodificar videos que no sean compatibles con el chipset de tu Android.

<http://www.videolan.org/vlc/download-android.html>

UNA MALA NOTICIA: INTEL ABANDONARÍA MEEGO

Anunciado en el Mobile World Congress de Barcelona en marzo del 2010, muy corta vida le esperaba a MeeGo. Según informaron fuentes del sector a DigiTimes, Intel estaría por abandonar la plataforma. Y todo debido a la “falta de entusiasmo” de los fabricantes de smartphones y tablets por el sistema operativo.

Recordemos que Nokia fue el primero que lo abandonó, cuando su nuevo CEO Stephen Elop anunció su acuerdo con Microsoft, y ahora le toca a Intel. Por otro lado, desde Intel explican que el próximo año se centrarán en hardware que funcione con Android o Windows Phone.



DISPONIBLE SDK DE ANDROID 3.2

Una muy buena noticia para los desarrolladores de Android. Se liberó el SDK de Android 3.2 Honeycomb. Con él, los desarrolladores podrán trabajar en la creación de nuevas aplicaciones para las tabletas, como así también para adaptar las existentes en el mundo smartphone.

Las nuevas características para el usuario son: optimización para más tamaños de tablets (7 pulgadas incluidas); compatibilidad de zoom para aplicaciones destinadas en principio para smartphones; nueva compatibilidad con zoom; modo accesible a los usuarios desde un ícono en el menú de notificaciones y mucho más. Algo que también estaba siendo muy esperado para determinadas tabletas, es la posibilidad de acceder a las memorias SD sin problemas.

¡MANDRIVA 2011, YA ESTÁ AQUÍ!

Después de una espera considerada, ya está entre nosotros la nueva versión de Mandriva 2011, cuya denominación es "Hydrogen". Desde ahora, según su anuncio se acabaron las diferentes versiones, es decir ya no hay más versión Free, One y PowerPack. Ahora sólo está disponible la versión Mandriva Desktop en formato Live DVD para versión de 32 y 64 bits.

DEBIAN CUMPLE LA MAYORÍA DE EDAD

El pasado 16 de agosto se celebró el cumpleaños número 18 de la querida distribución GNU/Linux Debian. Y, como ya es costumbre, el Debian Day, el cumpleaños del "sistema operativo universal". Allá por el año 1993, fue Ian Murdock quien comenzó este proyecto, que se fue convirtiendo en todo un estandarte del software libre comunitario avalado, por supuesto, por la más grande comunidad.



GOOGLE COMPRÓ A MOTOROLA MOBILITY

El pasado 15 de agosto nos desayunamos con una gran noticia. La misma tiene como protagonista, nuevamente, a Google quien compró a Motorola Mobility Holdings Inc. El anuncio dice que Google adquirirá a Motorola a \$40.00 por acción en efectivo, o un total de unos 12,5 millones de dólares, una prima del 63% al precio de cierre de las acciones de Motorola el viernes 12 de agosto de 2011. La transacción fue aprobada por unanimidad por las juntas directivas de ambas compañías.

Palabras oficiales: "El compromiso absoluto de Motorola hacia Android ha creado un paso natural para nuestras dos empresas. Juntos, vamos a crear increíbles experiencias de usuario."

Una buena decisión, seguramente muy aplaudida por muchos de los usuarios de Android a lo largo de todo el mundo. Y si bien esta unión es un gran negocio, tenemos que destacar que Motorola es, sin lugar a dudas, quien más empuje estuvo imprimiendo al sistema de Google.

La transacción está sujeta a condiciones de cierre habituales, incluyendo la recepción de las aprobaciones reguladoras en los EE.UU., la Unión Europea y otras jurisdicciones, y la aprobación de los accionistas de Motorola Mobility. La transacción se espera que concluya a finales de 2011 o principios de 2012.

SOFTWARE LIBRE RECOMENDADO

Moodle es un Sistema de Gestión de Cursos de Código Abierto (Open Source Course Management System, CMS), conocido también como Sistema de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) o como Entorno de Aprendizaje Virtual (Virtual Learning Environment, VLE). Es una aplicación web gratuita que los educadores pueden utilizar para crear sitios de aprendizaje efectivo en línea. Con Moodle se podrá llevar adelante cualquier tipo de implementación de educación a distancia de forma simple y sencilla. Más información y descarga en: <http://moodle.org>

Tremulous es un completo videojuego de acción en primera persona, con ambientación futurista.

En él los jugadores pueden elegir entre dos equipos: alienígenas o humanos. Los dos bandos pueden construir estructuras: los aliens nacen de huevos cada vez que mueren, mientras que los humanos nacen de telenodos. La construcción de las bases incluye estructuras de defensa con el objetivo de proteger los nodos/huevos. El objetivo es eliminar al equipo contrario matando a sus adversarios, como también toda la estructura de los enemigos.

Más información y descarga en: <http://www.tremulous.net/>
Android 2.3 para PC: Si querés

probar Android y no tenés un smartphone o una tableta, acá tenés la mejor solución para tu PC con arquitectura X86 (hablando en criollo, una PC común y corriente). El proyecto se llama Android-x86 y su meta es portar el sistema operativo de Google a las plataformas x86. La versión hoy día lograda, se encuentra en un estado RC (versión candidata a final) y corresponde a Android 2.3 Gingerbread. Sus características o funcionalidades son: Kernel 2.6.39.4 con KMS habilitado (resolución nativa en netbooks), OpenGL (tanto Intel como AMD Radeon), soporte WiFi y Ethernet, instalador gráfico con soporta de particiones ex2/ext3/ntfs/fat32, soporte Bluetooth, soporte para unidades USB, soporte para tarjetas SD y muchas más funciones.

Además, se encuentra en versión LiveCD, con lo cual no hay lugar a dudas que es una interesante opción.

Más información y descarga en: <http://www.android-x86.org/>



DATTATIPS: TU VIDA DIGITAL FACIL!



GUÍAS, MINI TUTORIALES, IDEAS, TRUCOS, EXPERIMENTOS Y TIPS PARA SACAR EL MÁXIMO PROVECHO DE TU PC.

BIENVENIDOS a esta nueva sección de DattaMagazine. Desde hace tiempo queríamos ofrecerles una sección totalmente PRACTICA! y súper divertida. En esta sección 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 escribirme 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] APLICACIONES EN NUESTRO PENDRIVE

Si utilizamos más de un equipo para trabajar, llevar todas las aplicaciones de uso cotidiano en nuestro Pendrive, puede ser una gran ventaja. En tal sentido el proyecto PortableApps (<http://portableapps.com/>) se lleva todos los galardones. Básicamente se trata de un proyecto integrado que ofrece herramientas portables de todo tipo, y lo que es más interesante, para todo tipo de dispositivos (no solamente para Pendrives). Cuando ingresamos a la página del proyecto tenemos dos opciones, la primera es descargar la suite completa de aplicaciones que además incluye un estilizado menú que se ejecutará cuando insertemos el Pendrive. Dentro de las suites disponibles, veremos que hay versiones para todos los gustos y para dispositivos de todas las capacidades, por ejemplo la suite más completa ocupa alrededor de 500 MB pero cuenta con toda la plataforma de aplicaciones. Además, tenemos una versión recortada llamada "light"

con los programas más destacados, que sólo ocupa 100 MB. La otra opción es, simplemente, descargar los programas que nos interesan de manera individual. En tal sentido les comentaré cuáles son las opciones más destacadas del proyecto:

- Firefox: Navegador de internet. Encontraremos su última versión y de manera portable.
- OpenOffice: Todo el proyecto OpenOffice en forma portable, incluye Writer, Calc, Impress y Base.
- Clamwin: Un interesante antivirus para escanear una computadora directamente desde el Pendrive.
- PidGim: un cliente de mensajería multiplataforma (soporta MSN, AOL, ICQ, Jabber, Yahoo, etc.)
- Mozilla Thunderbird: El famoso cliente de correo electrónico.
- Gimp: La versión portátil del programa GPL más famoso para retoque fotográfico.
- CoolPlayer: Reproductor de música
- Virtualdub: Potente programa para editar video
- XAMPP: Servidor de Apache, MySQL, PHP y phpMyAdmin



[MINI TUTORIAL] TU PROPIO PODCAST

¿Querés ser una estrella y brillar en la Web? El podcasting brinda justamente eso: ofrecer un producto (programa de audio tipo radio) con grandes posibilidades de llegada, gracias a que su difusión es a través de internet.

Para realizar un podcast, lo más importante es tener algo interesante para decir. Muchos programas tienen una buena edición y difusión, pero terminan siendo aburridos y monótonos. Si siguen nuestro tutorial, de seguro que los fans no tardarán en llegar y prácticamente no podrán salir a la calle por el acoso social (quizás estemos exagerando en este punto).

1. Antes de comenzar, denle forma a su idea. La preproducción es importante, evalúen el contenido, preparen el material, todo acompañado con una envidiable selección musical.
2. Llamen a invitados. Para que no

sea una hora de su propia voz, es importante contar con panelistas que puedan sumar su experiencia. El contacto puede ser vía Skype, para luego grabar la conversación y editarla para que forme parte del episodio.

3. La regularidad es súper importante, no importa si es una vez por semana o una vez por mes, pero traten de mantener la regularidad que anunciaron al comenzar el proyecto: del otro lado habrá oyentes muy interesados y no perdonan la falta de compromiso.

4. Para grabar el programa les recomendamos Audacity, un programa multiplataforma para editar audio, totalmente gratuito que podemos descargar desde: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>
4. ¿Listo para la fama? Con el episodio terminado pueden suscribirse al servicio de www.blip.tv para subir los programas. Luego, Blip nos generará un enlace de descarga para compartirlo con el mundo!

**[LABORATORIO] PROBANDO UN MAC OSX CON LINUX**

¿Qué les parecería tener un sistema operativo Mac sin alejarnos para nada de nuestro Linux? Esto es muy fácil gracias a la completa adaptabilidad de nuestro sistema operativo libre. Si bien existen infinidad de tutoriales al respecto, que nos permiten instalar un dock para reemplazar nuestra barra de sistema y muchos temas de escritorio que le dan una apariencia Mac a nuestro sistema operativo, creemos que la mejor manera de tener un OSX es probando la distribución Lin-X, basada en Ubuntu y con todas las configuraciones de escritorio necesarias para acortar la brecha con el sistema operativo de Apple.

Para comenzar la descarga, solo

basta visitar el siguiente enlace: <http://www.megaupload.com/?d=S48VLV7Q>. Lin-X ocupa poco más de 900 megas, por lo cual deberemos grabarlo en un DVD o virtualizarlo con algún programa para dicha tarea. Como nota de color, es interesante saber que utiliza los mismos repositorios oficiales que la distribución de Canonical y que incorpora mucho software para llevar adelante todas nuestras tareas cotidianas, siendo los más importantes en su última versión 1.1 el paquete de oficina OpenOffice, el programa de retoque fotográfico Gimp, F-Spot como visualizador de fotografías, aMSN y Pidgin como clientes de mensajería, los reproductores Mplayer y Rhythmbox, Firefox, Evolution, entre otras cosas.



[PASO A PASO] INSTALAR UBUNTU DESDE WINDOWS

Realizar una instalación de Ubuntu hoy no es para nada complicado. Aun así, el proceso de una instalación de manera nativa, puede traer alguna complicación a usuarios que están haciendo sus primeras armas en el mundo Linuxero. Para ellos, nuestra recomendación es instalar Ubuntu dentro de Windows, y en este paso a paso les enseñamos cómo hacerlo.

1. Colocamos el CD que hemos obtenido de Ubuntu, e inmediatamente se iniciará este asistente en el cual deberemos seleccionar la segunda opción, “Install Inside Windows”, o sea instalar dentro de Windows.

2. En este paso podremos configurar varias cuestiones, lo primordial es colocar un nombre de usuario y una clave que podamos recordar, ya que luego la utilizaremos para ingresar al sistema cada vez que lo utilicemos.

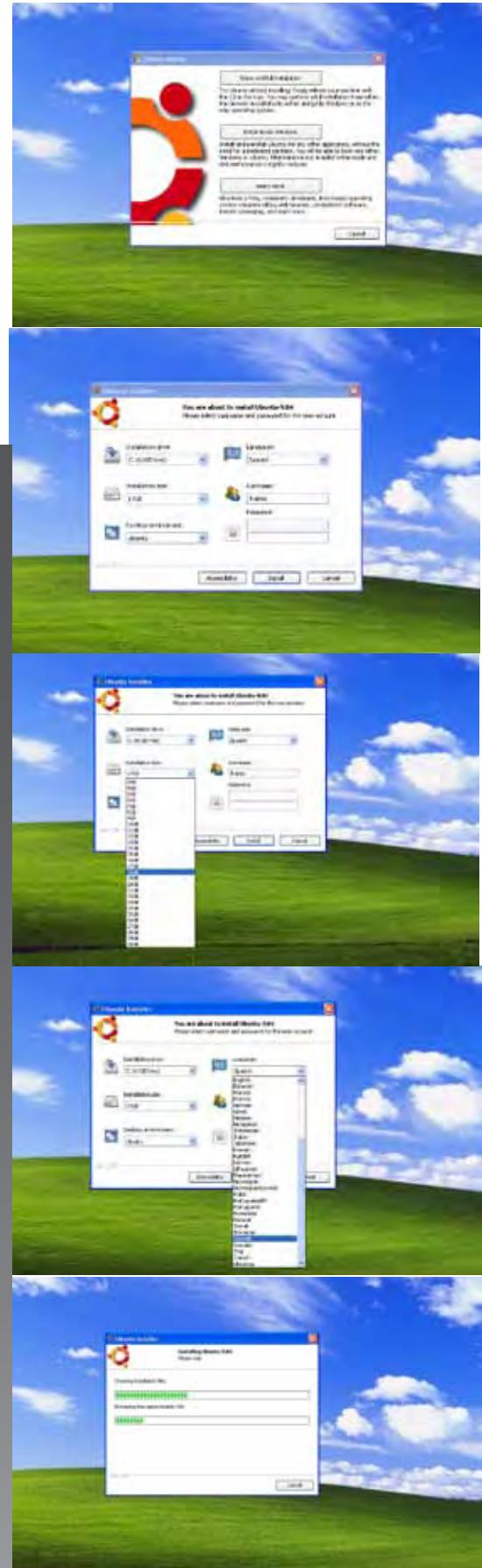
3. También podemos decidir el espacio en disco que delegaremos a la carpeta Ubuntu que se está por crear, siendo recomendable seleccionar al menos 5 gigas para

poder trabajar con más fluidez y poder instalar luego programas adicionales.

4. En este apartado es esencial que seleccionemos el idioma correspondiente a nuestra región, por supuesto que el idioma Español está disponible entre las opciones a elegir.

5. Cuando todo esté debidamente configurado como aquí lo hemos explicado, deberemos hacer clic en la opción Instalar. Inmediatamente Wubi (el asistente de instalación) copiará todos los archivos del CD en la carpeta, para luego completar la instalación. Para esto no deberemos esperar demasiado tiempo, ya que es un proceso rápido que sólo tomará unos minutos

6. Cuando la instalación de Ubuntu termina, presionaremos la opción Finalizar para que nuestra computadora se reinicie y podamos continuar.



CALENDARIO GAMER: OCTUBRE 2011

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

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

LOS MÁS ESPERADOS

- **Batman Arkham City (PC, Xbox 360, PS3)**: Hace poco más de un

año Arkham Asylum nos voló la cabeza y esta segunda parte de las aventuras de Batman redobla la apuesta. Se trata de un título en tercera persona en el cual llevaremos a Batman por las calles de Ciudad Gótica hasta a atrapar al Guasón. En el título, se destaca el enfrentamiento cuerpo a cuerpo, aunque también debemos resolver diversos Puzzles para avanzar en la aventura.

- **The House of Dead: Overkill (PS3)**: Regresa un clásico de los juegos de disparos. Simples pero muy divertidos, así calificamos

los juegos de esta conocida saga. En vez de ofrecernos una nueva aventura zombie, la gente de Sega recicló su viejo título exclusivo para la Nintendo Wii, mejorándolo y adaptándolo a la potencia que ofrece la consola de Sony. El título tiene una gran influencia de las películas clase B de la década del 80 y muchos toques de humor bizarro.

- **The King of Fighter XIII (Xbox 360, PS3)**: El clásico arcade de lucha por equipos de SNK está de regreso en su versión para las nuevas consolas. Con gráficos totalmente renovados pero que



no olvidan sus inicios, regresan al combate conocidos guerreros como King, Iori, Leona, y los hermanos Bogart, que completan una selección total de 31 luchadores de todas partes del mundo. Por supuesto que esta nueva entrega de The King of Fighter, viene acompañada de nuevos combos y modos de combate.

- **Dragon Ball Z: Ultimate Tenkai-chi** (Xbox360, PS3): Una nueva entrega de Dragon Ball Z y sus juegos de lucha en los cuales podemos transgredir los confines de la tierra para trasladar la pelea al

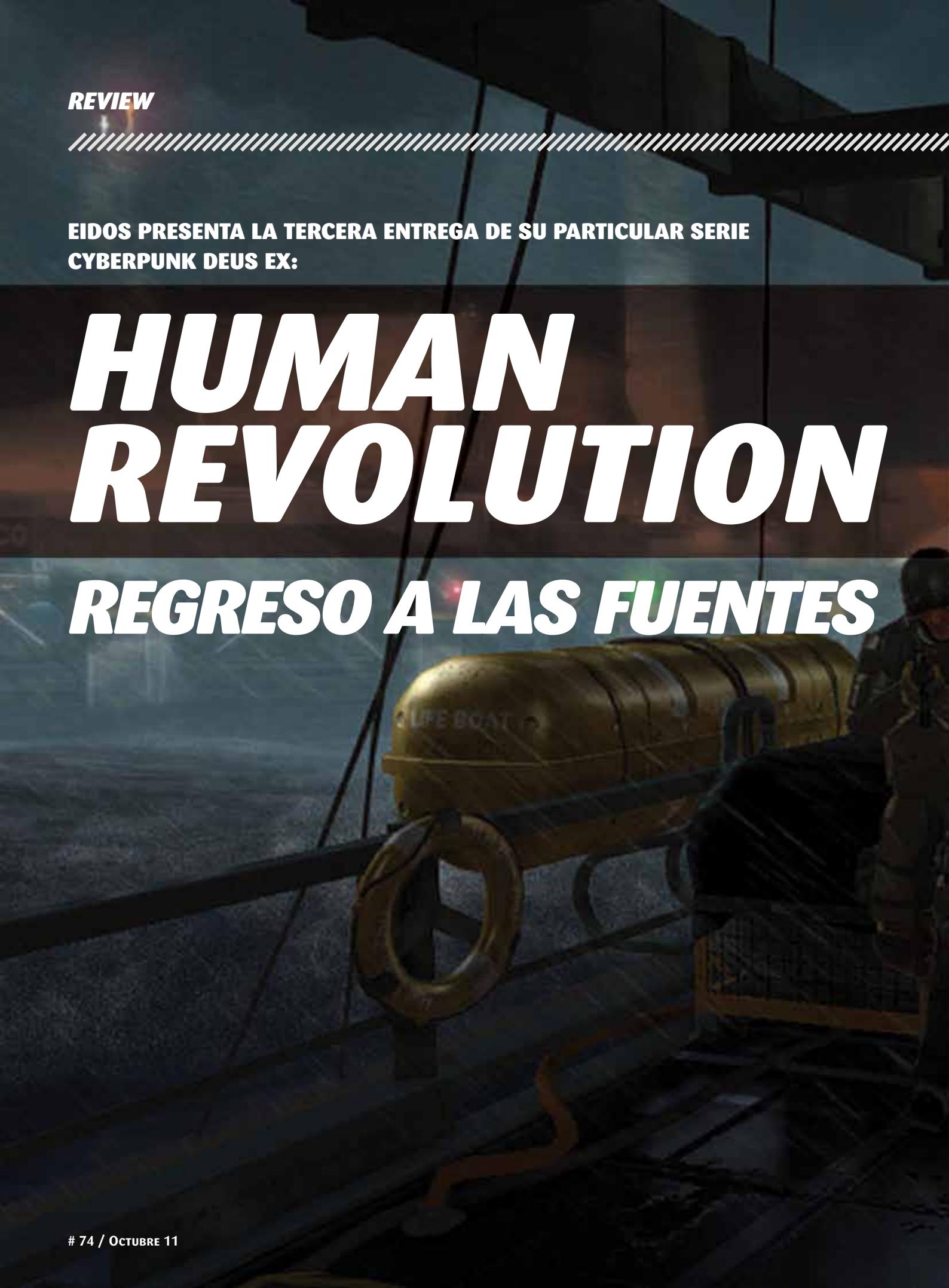
firmamento. Entre los luchadores que podremos elegir, encontramos a Goku, Vegeta, Yamcha, Ten Shin Han, Nappa, Son Gohan y Piccolo. Algo interesante: los escenarios son completamente en 3D y totalmente destructibles.

- **Rage** (Xbox 360, PS3, PC): Sin dudas Rage es el lanzamiento del mes. La nueva criatura de ID Software verá la luz para sorprender a los usuarios de PC y consolas con esta nueva propuesta, que intentará sacar el máximo provecho del nuevo motor Tech 5 desarrollado por la empresa. En esta aventura

en primera persona, deberemos sobrevivir en un mundo pos apocalíptico en el cual seremos atacados por mutantes de todo tipo, mientras transitamos por los desolados parajes de nuestro mundo.

- **Ace Combat: Assault Horizon** (iPhone): Terminamos nuestra selección mensual con este impresionante título de combate aéreo. En esta nueva entrega de Ace Combat, los escenarios son completamente destructibles y se suma a los combates tipo "Dog Fight" una excelente selección de helicópteros.

REVIEW



EIDOS PRESENTA LA TERCERA ENTREGA DE SU PARTICULAR SERIE
CYBERPUNK DEUS EX:

HUMAN REVOLUTION

REGRESO A LAS FUENTES



HAN PASADO CASI 12 AÑOS DESDE QUE ION STORM, LA COMPAÑÍA DEL GENIAL WARREN SPECTOR, LANZARA “DEUS EX”, UNA ORIGINAL COMBINACIÓN DE FPS Y RPG AMBIENTADA EN UN FUTURO DISTÓPICO. LA PROFUNDIDAD ARGUMENTAL Y EL EXCELENTE GAMEPLAY DE ESTE TÍTULO LE VALIERON UN MERECIDO Y RESONANTE ÉXITO DE CRÍTICA Y VENTAS, ASÍ COMO VARIOS GALARDONES, ENTRE ELLOS EL MÁS IMPORTANTE: “G.O.T.Y.” (“GAME OF THE YEAR”, JUEGO DEL AÑO). SIN EMBARGO, LA SECUELA QUE LO SIGUIÓ EN 2003, “DEUS EX: INVISIBLE WAR” FUE PRÁCTICAMENTE UN FRACASO, PROBABLEMENTE DEBIDO A LA SIMPLIFICACIÓN CONCEPTUAL QUE MUTILÓ MUCHAS DE SUS CARACTERÍSTICAS MÁS NOTORIAS, TAL VEZ POR SU ORIENTACIÓN HACIA EL MERCADO DE LAS CONSOLAS, CUYOS CONSUMIDORES SUELEN PREFERIR LA ABUNDANCIA DE ACCIÓN Y ESQUIVAR LA COMPLEJIDAD ARGUMENTAL. CON “DEUS EX: HUMAN REVOLUTION”, PUBLICADO HACE APENAS UNAS SEMANAS PARA PC, PLAYSTATION 3 Y XBOX 360, EIDOS VUELVE NUEVAMENTE AL ESPÍRITU ORIGINAL DE LA SAGA. AUNQUE CUENTA CON ALGUNOS PUNTOS NEGATIVOS, ESTA TERCERA PARTE NOS ENTREGARÁ UNA GRAN CANTIDAD DE HORAS DE ENTRETENIMIENTO.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Aunque los requerimientos de Deus Ex: HR no son exagerados, tampoco son lo bajos que deberían ser para un título que no descolla en el aspecto gráfico. La configuración mínima para poder correrlo sin inconvenientes en PC es Sistema Operativo Windows XP o superior, procesador de doble núcleo de al menos 2 GHz, 2 Gb de memoria RAM (en XP basta con 1 Gb), 9 Gb de espacio libre en el disco rígido, y placa de video NVIDIA GeForce 8xxx o ATI Radeon HD 2000. Para obtener un rendimiento óptimo, los desarrolladores del juego aconsejan contar con un procesador Intel Core 2 Quad o AMD Phenom II X4, 2 Gb RAM, y tarjeta gráfica GeForce GTX 460 o Radeon HD 5850.



LÍNEA DE TIEMPO

Como quienes hayan jugado al "Deus Ex" original seguramente recordarán, el primer capítulo de esta serie transcurre en el año 2052. Su secuela, "Invisible War", tiene lugar dos décadas después, y su guión nos deja entrever cómo han afectado enormemente a la geopolítica global los hechos protagonizados por J.C. Denton, el héroe (o tal vez sería más adecuado llamarlo "antihéroe") del primer juego. En cambio, los sucesos de "Human Revolution" ocurren en el año 2027, constituyéndose de esta forma en una precuela del episodio inicial. La moda de las precuelas, acentuada desde que George Lucas filmara los Episodios I, II y III de "Star Wars", que anteceden en la cronología de la saga de la galaxia "muy, muy lejana" a la trilogía original, tiene

su costado positivo: permiten entender más cabalmente cómo se desenvolvieron los acontecimientos que dieron lugar a una determinada realidad. En el caso que nos ocupa, "Human Revolution" está plagado de pistas -algunas más pequeñas y sutiles, otras más patentes- sobre la forma gradual en que los pliegues de la historia fueron desenvolviéndose para alumbrar la distópica y oscura realidad que se vive en el primer "Deus Ex".

EL ARGUMENTO

El juego comienza con una suerte de prólogo, en el que nos iremos familiarizando con el protagonista y su entorno, y simultáneamente con la sofisticada interfaz del juego. Adam Jensen es un ex comandante de una unidad SWAT





de la policía de Detroit. Expulsado de la fuerza luego de negarse a cumplir una orden controvertida en un operativo que terminó con la muerte de un inocente en un barrio hispano de la ciudad, es empleado por la poderosa corporación Sarif Industries como jefe de seguridad. David Sarif, su dueño, es un genio de la nanotecnología. Incorpora a Jensen a su staff a pedido de la Doctora Megan Reed, una de las principales investigadoras científicas de su empresa, quien se encuentra sentimentalmente ligada a Adam. Sarif Industries se dedica a producir prótesis y mejoras cibernéticas, conocidas como "augmentations", que tienen como objeto desde devolver a quienes han perdido un brazo o una pierna su movilidad, hasta transformar a personas comunes en una especie de "super-hombres", convirtiéndolos en auténticos cyborgs capaces de proezas inalcanzables para un humano "puro". Cuando la Dra. Reed se encuentra a punto de completar un estudio que llevará a Sarif Industries a dar un inmenso salto en este campo, sus laboratorios principales son atacados por un grupo de mercenarios, liderados por tres sanguinarios "aumentados", que destruyen completamente el laboratorio y asesinan a Reed y su equipo de colaboradores, dejando a Jensen -quien intenta en vano evitar la carnicería- al borde de la muerte. La única forma de salvar su vida es transformando al propio Jensen en un "aumentado", reemplazando sus brazos y piernas por

equivalentes cibernéticos, e incorporando un arsenal de mejoras a su cuerpo mutilado. Luego de seis meses de convalecencia, Adam debe regresar de urgencia al trabajo. Una planta perteneciente a Sarif Industries es tomada por un grupo terrorista conocido como "Purity First", liderado por un extremista que se opone a las "augmentations". Sarif tiene muy claras sus prioridades, y enviará a Jensen en una misión con dos objetivos: uno principal -recobrar un arma secreta que se encuentra en desarrollo en esa planta, bajo contrato del gobierno- y otro

secundario, y para él bastante menos importante: salvar a los empleados tomados como rehenes. Es aquí donde el juego empieza verdaderamente, y de aquí en adelante viviremos los sucesos a través de los ojos de un "aumentado" Adam, cuyas capacidades sobrepasan infinitamente a su versión anterior, cuando todavía era un humano "puro".

GAMEPLAY

Como ya mencionamos, "Human Revolution" es un híbrido entre shooter en primera persona

y RPG. A medida que vayamos librándonos de los enemigos y completando objetivos, seremos recompensados con puntos de experiencia (XP), que posteriormente serán canjeados por "Praxis Points". Estos puntos de praxis -que además pueden obtenerse de vez en cuando explotando exhaustivamente las zonas más recónditas de los mapas- se utilizan para mejorar el nivel de las "augmentations" de Adam, o para adquirir nuevas. De esta forma, el protagonista se irá tornando cada vez más poderoso: mejorará su puntería, aumentará su resistencia a las balas hostiles, podrá correr y saltar más rápidamente, mejorará sus habilidades de "stealth" y hacking, y así. El uso de las augmentations consume energía eléctrica, y la recarga "automática" de esta energía demora bastante, por lo cual también es importante procurarnos ítems que permitan una recarga veloz. Mencionando estas posibles mejoras al personaje mediante las augmentations puede entreverse que hay distintas formas de resolver las distintas misiones que le serán asignadas a Jensen. Los fanáticos de los FPS y las armas podrán abrirse camino a tiro limpio, para lo cual contarán con un amplio arsenal: revólveres, pistolas, escopetas, rifles de asalto y snipers. No obstante, antes de cada misión debemos analizar cuidadosamente lo que vamos a llevar con nosotros, ya que el



inventario no es infinito (lo que otorga un mayor grado de realismo), aunque puede ser incrementada su capacidad a través de augmentations. También disponemos de armas no letales, como un rifle de dardos anestésicos o una "stun gun", que nos permiten eliminar los blancos sin matarlos, lo que es recompensado con una mayor cantidad de experience points. A la hora del combate, disponemos de un interesante sistema de "cover", que permite a Adam ponerse a resguardo detrás de paredes, cajas, etc., cambiando el punto de vista de primera a tercera persona, lo cual además es útil para poder tener una vista más amplia de una locación y analizar el recorrido de guardias que transiten por un pasillo transversal. Aunque la AI de los enemigos no es particularmente inteligente (a menudo vaciarán sus cargadores contra lugares de los que nos hemos apartado varios segundos antes),

su sobreabundancia y la poca resistencia inicial de nuestro héroe ya torna el combate en altamente desafiante, especialmente en los niveles de dificultad más altos, lo cual puede ser algo desalentador para los menos hábiles en este terreno. Para colmo de males, a menudo seremos recompensados por completar misiones sin ser vistos, y aunque hagamos blanco en la frente a un vigía cuando apenas empezamos a entrar en su campo de visión periférica, el juego considerará que hemos sido detectados y perderemos este "bonus".

CAMINOS ALTERNATIVOS

Como dijimos antes, no todo se resuelve mediante el uso de la fuerza. Quienes gusten de los juegos de "stealth", al estilo de la consagrada serie "Metal Gear Solid", podrán estudiar cuidadosamente los recorridos de los guardias, la ubicación de las cámaras, torretas y robots de



seguridad, y avanzar agachados y en silencio, ocultándose entre las sombras o detrás de obstáculos para evitar ser vistos. Otra posibilidad es recurrir a las habilidades de hacker de Adam, accediendo a través de un minijuego -el cual encontramos poco interesante y repetitivo- a desbloquear teclados numéricos de seguridad para abrir puertas, o hackear terminales informáticas que nos permitirán recabar información -códigos de seguridad y contraseñas- o modificar la programación de las torretas y cámaras para que se vuelvan contra nuestros enemigos. Dentro de este enfoque "no violento" contamos con todavía más posibilidades: a menudo podremos acceder a lugares que necesitamos visitar para completar una misión buscando caminos alternativos, como a través de los techos, alcantarillas o conductos de ventilación, esquivando de

PUNTAJE FINAL:

81

LO BUENO:

Argumento y ambientación muy logrados. Las misiones pueden resolverse con distintos enfoques, lo que en conjunto con los múltiples finales le otorgan un alto grado de rejugabilidad.

LO MALO:

Elevado nivel de dificultad. Tiempos de carga irritantemente largos. "Boss fights" frustrantes y casi innecesarias.



esta forma los enfrentamientos, y también recurrir al poder de persuasión de Adam (especialmente si lo hemos mejorado a través de una “augmentation” disponible a tal efecto) para que a través del diálogo con algunos NPC nos sean revelados datos que de otra forma hubieran llevado unos cuantos minutos de juego obtener.

BOSS FIGHTS

Lamentablemente, en este tercer capítulo de la serie, los creadores de “Deus Ex” no han logrado despegarse del todo de esa impronta consolera que le dieron a “Invisible War”, y aquí han colado un concepto harto popular en ese mundo: las “boss fights”, peleas contra un adversario particularmente difícil, que tienen lugar al finalizar una etapa determinada en un juego de acción. Aunque confesamos que no somos muy amigos de este concepto en general, aquí molesta más de lo acostumbrado,

por distintas razones. La más grave es que al ser un juego pensado para enfocarse en soluciones que no impliquen el uso de la fuerza (alentando inclusive que se evite su uso, recompensando con más XP a los jugadores que completan objetivos sin matar a nadie), muchos jugadores optarán por un inventario con unas pocas armas livianas, de bajo poder destructivo, y por augmentations orientadas al hacking y el “stealth”, lo cual es una decisión táctica totalmente lógica y racional. Sin embargo, cuando tengan que enfrentar a un boss, se arrepentirán largamente, ya que para superarlo con facilidad y sin morir varias veces es necesario un alto poder de fuego (será particularmente conveniente contar con explosivos), y skills que aumenten las capacidades defensivas y ofensivas de Adam. Además, los “bosses” a los que nos enfrentaremos sufren de algunas de las deficiencias de AI de los enemigos más débiles, y sus patrones

de ataque, aunque más difíciles de detectar y superar, son igualmente repetitivos. Creemos que se podrían haber obviado estos combates por completo, sin que el juego lo sufra en lo más mínimo, o, aunque sea, permitir a los jugadores con un estilo no orientado hacia el combate superarlas de otra manera.

GRÁFICOS Y SONIDO

“Deus Ex: Human Revolution” es un juego bien realizado desde los aspectos técnicos. Aunque los gráficos y las animaciones no son de lo mejor que se ha visto últimamente, especialmente en lo que respecta a los personajes, la ambientación es muy buena y logra transmitir perfectamente el clima oscuro y futurista característico de las historias cyberpunk. Las locaciones están cuidadosamente diseñadas con un alto grado de detalle. Son imperdibles en este sentido los guiños aquí y allá a los “geeks”



“Sarif Industries se dedica a producir prótesis y mejoras ciberneticas, conocidas como ‘augmentations’, que tienen como objeto desde devolver a quienes han perdido un brazo o una pierna su movilidad, hasta transformar a personas comunes en una especie de ‘super-hombres’.”

informáticos, como el “arco de monitores” o el poster de “Final Fantasy” presentes en la oficina de Frank Pritchard, el insopportable experto en seguridad informática de Sarif. Como es habitual en todo FPS de alta complejidad, encontramos en la parte visual algunos bugs de “clipping” y de cámaras, pero no son lo suficientemente serios como para volverse molestos. La música y los efectos sonoros son adecuados, pero el mayor logro en el apartado sonoro sin lugar a dudas se encuentra en el trabajo de los actores de voz. No solamente es excelente el trabajo de quienes doblan a los personajes principales -especialmente el de Elias Toufexis, actor de la serie “Smallville”, que encarna a Adam Jensen- sino que son destacables las conversaciones entre los peatones, los empleados de Sarif Industries, los enemigos y demás, por supuesto ayudados por una gran labor de los guionistas, que han escrito algunas piezas de diálogo particularmente jugosas, que tornan más creíble el universo del juego.

CONCLUSIONES

Una de las contras más importantes de “Human Revolution” es la ausencia de una modalidad multi-jugador. No descartamos que Eidos se decida a desarrollarla más adelante, como sucedió con el “Deus Ex” original, que primero vio la luz como juego “single player” exclu-

sivamente. Ante su éxito comercial, fue liberado en forma de patch el agregado de un modo multiplayer, que tuvo gran repercusión, al punto de que casi doce años después todavía quedan jugadores que se dan cita online para un enfrentamiento entre “aumentados”. Pese a que hemos enumerado algunos déficits relativamente importantes en este título, el saldo es largamente positivo. Si bien no es un juego que vaya a disfrutar demasiado un gamer casual, o aquellos que gusten de la acción frenética, su orientación abierta a los distintos estilos de juego, su elaborado y pulido guión, y una lograda ambientación hacen que valga la pena jugarlo. Aún sin la modalidad multiplayer, gracias a la variedad de soluciones posibles a cada misión, conjugada con la longitud de la campaña single player (no menos de veinticinco horas) y los múltiples finales posibles, “Deus Ex: HR” tiene un nivel de rejugabilidad importante. Por ello, es una buena inversión tanto para los aficionados a los FPS y RPG de ciencia ficción, como para los amantes del género “stealth”. Y por supuesto, si están entre quienes consideran al “Deus Ex” original un juego de culto, no pueden perderse esta tercera parte, que además de ser mucho más fiel al espíritu de aquel que su antecesor, les ayudará a armar mucho mejor todas las piezas del fascinante rompecabezas argumental que es el alma de esta serie.



Daniel
PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$ 45
al año



www.tenetudominio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA..!

+ CLIENTES
+ EFICACIA
+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462