

iPad

¿Genialidad
o más de lo
mismo?

- ✓ Proyecto Mapear
- ✓ Bioshock 2
- ✓ Motorola Milestone
- ✓ ATI Radeon HD 5970
- ✓ Blackberry Bold 9700
- ✓ ¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas?
Parte II



Registre sus dominios

por sólo

u\$S **399**



•com
•net

www.tengasudominio.com

Editorial



TXT



Internet me sigue

El mes más corto del año, que acabamos de dejar atrás, nos pintó un lindo panorama a los amantes de la web. Por un lado, tenemos una **red social nueva**, desarrollada por un gigante de internet, que cometió algunos errores pero los supo corregir a tiempo. Por otro, comprobamos que la red ya está en condiciones de acompañarnos a todos a cualquier lugar que decidamos ir.

Google nos sorprendió de la noche a la mañana con una red social nueva, llamada **Buzz**.

Tiene algo de **Facebook**, tiene mucho de **Twitter**. Tal vez no llamaría demasiado la atención si no fuera por la comodidad de tenerla ahí nomás, adentro de Gmail.

Arrancó con el pie izquierdo. La configuración de privacidad estaba seteada con estilo liberal: aquellos con los que intercambiabas mails o solías chatear, pasaban a ser tus seguidores directos, más allá de que fueran amigos, compañeros de trabajo, conocidos, proveedores, exparejas o molestos ocasionales. Y tenían acceso completo a tus galerías de fotos de **Picasa**. Los primeros usuarios de Buzz que padecieron las consecuencias de tanta "**apertura**" pusieron el grito en el cielo, obligando a Google a sumar más herramientas a su Twitter para que la seguridad se pudiera configurar a gusto.

Mientras los desarrolladores de **Google Buzz** vivían una semana movida, en Barcelona se llevaba adelante el **World Mobile Congress**, el evento de telecomunicaciones más grande del año. Allí, nos enteramos que la gente de **Symbian** (el sistema operativo, hoy de código abierto, apoyado por Nokia), se comprometió a vender smartphones económicos que arrancarán en 100 euros. Así, un teléfono inteligente, con acceso a internet, va a ser un gadget accesible para una porción muy grande del mercado que hoy mira desde afuera. Hasta hace algunos años, teníamos que movilizarnos nosotros hasta una PC de escritorio para conseguir acceso al **maravilloso mundo** de esa internet que estábamos empezando a conocer. Hoy, gracias a la popularización de las notebooks, netbooks y smartphones, es la red la que nos acompaña hacia donde vayamos.

La tecnología nos permite estar más comunicados que nunca. Así que bienvenidos a una nueva edición de **DattaMagazine**. ¡**Seguimos en contacto!**

Débora Orué
Jefa de Redacción
DattaMagazine by Dattatec
debora.orue@dattatec.com



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

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



EnvialoSimple.com

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

Conózcala en:

www.envialosimple.com/go



Sumario


STAFF**Jefa de Redacción**

Débora Orué

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli

Juan Gutmann

Javier Richarte

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

HUMOR

Daniel Paz

**COLABORA EN
ESTA EDICIÓN**Juan Manuel Bouzada
(alkon.com.ar)**JEFE DE ARTE**

Martín Cardinale

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

**DIRECCIÓN
COMERCIAL**publicidad@
dattamagazine.com**REDACCIÓN**lectores@
dattamagazine.com**3****Editorial****5****Sumario****6****Hardware:** tu equipo por dentro

"ATI Radeon HD 5970". Christian Sochas analiza la última placa ATI doble núcleo, la más potente que el bolsillo puede comprar.

9**Review (I):** reseña de dispositivos móviles

"Motorola Milestone". Ariel Corgatelli prueba a fondo el primer Smartphone de Motorola en llegar a la Argentina con Android 2.0.

12**Análisis:** a fondo

"¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? (Parte 2)". Juan Manuel Bouzada, de Alkon, analiza la posición de Nintendo dentro del mundo de las consolas de videojuegos.

18**Investigación:** informe especial

"¿Genialidad o más de lo mismo?". Magalí Sinopoli estudia las distintas reacciones que se dieron en la web después de la presentación del iPad, la primera tablet de Apple.

22**Seguridad:** protegiendo tu equipo y tu red

"Segurizando equipos en la empresa". Javier Richarte les da las mejores herramientas a los encargados de sistemas que deban controlar y monitorear usuarios.

25**Review (II):** reseña de dispositivos móviles

"Blackberry Bold 9700". Ariel Corgatelli se sigue dejando deslumbrar por los distintos modelos de Research in Motion. Esta vez, analiza uno de los más nuevos y completos.

29**Tecnología:** GPS

"Proyecto Mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS". Juan Gutmann te cuenta sobre una herramienta muy valiosa para los automovilistas sudamericanos, para que salgas a la ruta con todo lo necesario.

36**Software libre (II):** últimas novedades

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

42**Ficción:** literatura para techies

"Mundial 2150." Natalia Solari relata las pasiones, ansias y angustias que vive el planeta ante otra edición del Mundial de Fútbol, donde los nuevos dueños de la pelota intentan revivir las glorias de sus antepasados.

45**Review (II):** críticas de videojuegos

"Bioshock 2: La secuela indispensable". Juan Gutmann se sumerge en otra "segunda parte", y sale satisfecho de poder volver a explorar Rapture, una increíble ciudad oculta bajo el océano.

ATI 5970

Muchas veces hemos hablado de los beneficios de la **API DirectX 11** impulsada por el aceptadísimo **Windows 7**: velocidad, facilidad de programación, soporte multihilo, nuevos efectos gráficos como el SSAO y Tessellation debido al nuevo Shader Model v5.0, DirectCompute, y muchas otras cosas más.

Por el momento, sólo ATI tiene hardware que soporta dicha API nativamente, y mientras Nvidia prepara su famoso y rumoreado Fermi compatible con **DirectX 11** (el cual ya se encuentra cada vez más cerca), el gigante rojo sigue avanzando y continúa sacando placas que van metiéndose poco a poco en los distintos segmentos que existen, tratando de llenar el mercado de placas con DirectX 11, el furor de hoy (aunque haya pocos títulos aún, promete y mucho). Tiempo atrás, la placa más potente era la **HD 5870** de núcleo simple, pero faltaba la frutilla del postre, una placa excesivamente costosa pero extremadamente potente, esa que buscan los hardcore gamers sin importar cuánto vale, con tal de ver más y más FPS. Para ellos, y para el deleite de todo fanático del hardware, ATI nos trae la placa más potente que existe en modo Dual GPU: la **ATI 5970**.



The Beast

Esta preciosura del hardware tiene como denominación en código el nombre "Hemlock", y se trata de una placa de un solo PCB, el cual lleva soldado la "locura" de dos GPU RV870, sí... "dos 5870" montadas en un solo PCB (créase o no). Esto hace que prácticamente sea una placa el doble de poderosa que la 5870, ya que contando las características técnicas de ambos GPU, las especificaciones son escalofriantes: 4.3 billones de transistores, 3200 Stream Processors, 725MHz por núcleo, 160 unidades de textura, 64 ROP's, 2GB de VRAM a 4000MHz en formato GDDR5, manteniendo 256 bits de ancho de banda para su comunicación con el controlador de memoria y con una potencia de cálculo cercana a los 4.65 TFLOPs. Como podrán ver, cada GPU tiene técnicamente lo mismo que un GPU de cualquier 5870, pero con el motivo principal de ahorrar energía, dichos núcleos funcionan a la velocidad de un núcleo de cualquier HD 5850 - 725/4000 -, que no es "poco" ni

Las especificaciones son escalofriantes:

4.3 billones de transistores, 3200 Stream Processors, 725MHz por núcleo, 160 unidades de textura, 64 ROP's, 2GB de VRAM a 4000MHz en formato GDDR5, manteniendo 256 bits de ancho de banda para su comunicación con el controlador de memoria y con una potencia de cálculo cercana a los 4.65 TFLOPs.

de cerca... pero vale la pena mencionarlo como curiosidad técnica. Y claro, toda bestia que se precie de tal, debe alimentarse correctamente, y la 5970 no es la excepción ya que consume 42W en reposo y unos escalofriantes 294W bajo carga máxima. De todas maneras, el consumo está sumamente optimizado y es un gran logro por parte de ATI, ya que 294W no son ni siquiera cercanos a los 340W que consumirían 2 HD 5850 en CrossFireX, y menos que menos a los 376W que consumirían 2 HD



ATI 5970

5870 configuradas de la misma manera. Vale la pena mencionar que, de querer pasar los 300W de consumo, sólo nos queda aplicarle overclock a la placa y subir cada GPU mas allá de los 850MHz que tienen las placas 5870, además de subir la memoria hasta los 5000MHz o más, ya que la 5970 se presta mucho para elevar sus frecuencias gracias a las múltiples etapas de regulación de tensión programables provistos por la firma Volterra. Pero eso sí, mejor que tengan una buena, pero muuuuy buena fuente...

¿La fuente y ya está?

No mis queridos amigos... no piensen que con una fuente están salvados de todo problema con esta pequeña bestia de ATI. Y decimos "bestia" casi literalmente, porque van a tener que recorrer bastante para conseguir un lindo gabinete que pueda albergar semejante placa de video... ¿saben cuánto mide? 130 centímetros de largo! así que si piensan en darse el lujo de comprarse una 5970, vayan comprando un nuevo case, o comiencen a pedir herramientas prestadas para cortar y "modear" sus gabinetes.

Este pequeño monstruo no sólo mide esos increíbles 30cm, sino que como era de esperarse, ocupa dos slots de nuestra PC. El sistema de refrigeración es igual al de la 5870, con grandes tomas de aire detrás de la placa, las cuales se conectan con el blower gigante que incorpora y que hace el trabajo de enviar el calor



hacia el exterior del gabinete. La placa bajo estas condiciones se encuentra correctamente refrigerada (alrededor de 80°C cada GPU bajo carga máxima y unos 55°C en reposo), pero siempre tomando como referencia un buen gabinete, bien espacioso, y con al menos dos ventiladores de 120mm que generen el mejor flujo de aire posible dentro del mismo. Y hablando de fans, por cierto, el blower fan que incorpora la placa de video no es tan ruidoso como parece ser a simple vista, aunque si utilizamos la VGA en un lugar muy caluroso y cada GPU sube arriba de

los 90°C, ahí es donde dicho ventilador se acelera y realmente se hace oír.

De ahí viene nuestro énfasis en generar el mejor flujo de aire posible dentro del gabinete, y más aún teniendo en cuenta que, quien tiene esta placa de video, debe tener un subsistema muy poderoso (y por consiguiente, dicho en criollo: calentón) para generar una armonía de componentes y así poder aprovechar todo el poder que la placa de video puede dar de sí misma.



ATI 5970

Líneas antes nos referíamos a la fuente, pero vamos a ser más precisos en la recomendación... tengamos en cuenta que la placa tiene un TDP de 294W, los cuales toma de varias fuentes: 75W del socket PCI-Express, 75W del molex PCI-E 6 pines y 150W del molex PCI-E de 8 pines, por lo que necesitaremos una muy buena fuente, recomendando como mínimo una PSU de muy buena marca, que no baje de los 45A en la línea de 12v y con 600W disponibles si hablamos de un sistema con pocos discos rígidos y dispositivos ópticos, pero por sobre todo, con poco o nada de overclock. Para este tipo de prácticas o sistemas más pesados, 850W y 60A en la línea de 12v es lo recomendado... fuentes excelentes, pero que acompañan una característica curiosa con respecto a la placa de video: un alto costo, pero no tan alto como subsanar la catástrofe que puede causar una fuente "de cuarta" en semejante equipo. Volviendo a las características de la placa en sí misma y enumerando algunas de sus cualidades finales, posee soporte a Eyefinity, DirectX 11, teselación por hardware, UVD 2.0, y en cuanto a las salidas de video, posee dos DVI Dual Link (adaptables a HDMI mediante conversor) y salida Display Port.

¿Números?

Es realmente difícil sacarle todo el jugo a semejante placa de video hoy en día, pero lo intentamos con un Core i7 860 llevado a 4GHz, 4GB de RAM 1600MHz y un monitor FullHD de 1920x1080 de resolución.

¿Los números? Tan solo vean por sí mismos: en **Call Of Duty Modern Warfare 2** llegamos a una media de 132 FPS en FullHD y 4xAA - 16xAF bajo DirectX 9. Otro shooter que probamos fue el Far Cry 2, con 91 FPS de media también en FullHD con 8xAA - 16xAF bajo DirectX 10. En Resident Evil 5, logramos 149 FPS bajo FullHD y 4xAA - 16xAF bajo DirectX 10. Como era de esperarse, también desempolvamos el DVD de Crysis Warhead, arrojando un maravilloso resultado de 62 FPS (FullHD - Gamer Mode - 2xAA - 16xAF) y créanme que jugarlo de esa manera es realmente una delicia. Por último, y a modo de muestra, en 3Dmark Vantage obtuvimos 22784 Puntos en Performance Store.

Con esto damos por sentado que la HD 5970 es la placa más potente que el bolsillo de cualquier ser humano pueda comprar hoy en día, superando cualquier otra alternativa existente hasta hoy en el mercado. No pudimos echarle mano al overclock por falta de tiempo, pero realmente querer

más rendimiento que esto, sinceramente es para enloquecer :).

Que eNvidia...

Nvidia todavía sigue preparando a Fermi y, por los rumores que andan dando vueltas por ahí, la placa será muy poderosa (quizás aun más que las mostradas por ATI hasta hoy), pero hasta que no veamos nada concreto sobre nuestras manos y el mortífero banco de pruebas, la ATI 5970 se consagra como la placa de video para gamers más potente sobre la faz de la tierra, al menos hoy en día. Esperemos que no sea por mucho tiempo, ya que cuanta más competencia haya, mejores serán los precios, y como siempre, los beneficiados somos nosotros, los usuarios finales. De todas maneras, quien se quiera dar hoy en día el lujo de tener una de estas bestias, la pagará caro (rozando los U\$S 900 en nuestro país) pero realmente tendrá una señora placa dentro de su PC, y con todas las letras.



Christian Sochas
christian.sochas@dattamagazine.com

Informe del móvil Motorola Milestone, Primer móvil con Android™ 2.0

El día jueves 12 de noviembre del año pasado estuvimos presentes en el evento lanzamiento del nuevo móvil Motorola Milestone, que tiene como sistema operativo **Android™ 2.0**.

La presentación estuvo realizada en conjunto con el proveedor de servicios móviles Personal. Por supuesto, en el evento estuvimos utilizando el equipo de forma casi continua. Las primeras impresiones fueron excelentes y claro que nos quedamos con más ganas de probar el producto de forma específica. Para ello, nos comunicamos con la agencia de prensa, que nos facilitó hace muy poco un Milestone para realizar esta review con más detenimiento.

Primeras impresiones:

Milestone es sin duda una excelente propuesta a la hora de utilizar un smartphone de lujo, con la pantalla más grande del mercado, un sistema operativo de avanzada, todos los features que cualquier persona exigente puede pedir y mucho más. Sinceramente, si comparamos el valor con las características del móvil, es la mejor opción del mercado. Estamos seguros que tendrá una excelente pegada en nuestro mercado y, obviamente, a nivel mundial.



Información específica del producto:

El nuevo equipo optimiza la experiencia de Internet móvil, ofreciendo navegación Web más completa y acceso gratuito a miles de aplicaciones y widgets de Android Market™, además de todas las aplicaciones de Google™ que vienen precargadas, como Google Maps™, Latitude™ y Gmail™. Presenta un elegante diseño exterior, con el teclado QWERTY deslizable más delgado del mercado, de 13,7 mm, y una amplia pantalla de alta resolución con función multitáctil, que permite presionar y arrastrar a través de toques múltiples.



Milestone es sin duda una excelente propuesta a la hora de utilizar un smartphone de lujo, con la pantalla más grande del mercado, un sistema operativo de avanzada, todos los features que cualquier persona exigente puede pedir y mucho más.

Algunas de las palabras de los directivos en el evento lanzamiento:

"Estamos muy orgullosos de ser nuevamente pioneros en la industria y de presentar el primer celular con Android™ 2.0 del mundo, iniciando una nueva generación de equipos móviles. Es muy importante para nosotros que Argentina sea uno

Informe del móvil Motorola Milestone, Primer móvil con Android™ 2.0

de los primeros países a los que llega este equipo, porque es un mercado clave para Motorola. MILESTONE superará las expectativas de los usuarios," comentó Germán Greco, Gerente Regional de Producto del área de Mobile Devices de Motorola.

Para navegar en todo momento y lugar

MILESTONE optimiza la experiencia de navegación móvil: cuenta con un completo explorador HTML, rápido procesamiento, Flash 10 Ready, conexión de alta velocidad a través de 3G o Wi-Fi, aplicaciones de Google precargadas y una amplia pantalla de alta definición para poder realizar todas las búsquedas cómodamente.

Con **MILESTONE**, el usuario puede combinar todos sus mails para que le lleguen al mismo sitio: tanto el correo electrónico personal (Gmail) como laboral (Exchange) son enviados directamente a la bandeja de entrada. Además, también integra calendarios laborales y personales, acceso al directorio **Global Address book**, que permite estar a sólo un toque de colegas y amigos.

Hablando de funciones multimedia

El Milestone incorpora una cámara de 5 megapíxeles con flash de LED dual, enfoque automático y estabilización de imagen, captura y reproducción de videos con calidad DVD, reproductor de música, conector universal de 3,5mm y la posi-



bilidad de colocarlo en la estación multimedia opcional para que el concentrador multimedia actúe como reloj despertador o reproductor de video.

Hablemos de sus características personales:

Teclado QWERTY deslizable de sólo 13,7mm.

Pantalla ancha multitouch de 3,7" con un ancho de píxel de 854 y un total de más de 400.000 píxeles.

Funciones "Copiar y pegar", "Presionar y arrastrar" y "Doble golpe".

Cámara de 5 megapíxeles con flash de LED dual, enfoque automático y estabilización de imagen.

Posibilidad de administrar y compartir contenidos multimedia entre la PC de escritorio, teléfono y la Web con Motorola Media Link y Motorola Phone Portal.

Completa serie de aplicaciones Google: Google Maps con Latitude, Google Talk™ con Presence, Gmail, Contactos Google y Microsoft Office™ unificados. Navegación: GPS, instrucciones paso a paso (MOTONAV), Google Maps, E-Compass Google Latitude.



Informe del móvil Motorola Milestone, Primer móvil con Android™ 2.0

Resumen y experiencia personal:

Terminando con la parte formal de la review es hora de hablar de la experiencia que obtuve probando el equipo durante varios días.

La experiencia fue formidable. Puedo decir que me hizo acordar a cuando tenía la PDA (Palm TX), ya que la pantalla es formidable. Me puse a navegar por internet **como si estuviera en una PC**: la integración con las diferentes tecnologías fue fantástica. Pude navegar por YouTube y ver videos excelente; de forma automática se abría el player del Milestone a pantalla completa. Leer desde sitios web fue una experiencia móvil diferente. Acceder a la cuenta de Gmail con todas sus funciones fue una muy buena experiencia.

Hablando de las funciones multimedia podría decir que todo lo relacionado a la música fue genial. Partiendo desde el punto de vista que la reproducción es de excelente calidad y la potencia del parlante integrado es muy buena. La disposición de la pantalla del teclado qwerty hace que la experiencia sea muy cómoda. Me gustó mucho la disposición del Android market place, ya que tiene una muy buena disposición con varias categorías bien claras, descripción muy buena de cada software, mucha cantidad de software, buena cantidad gratuita gracias a los kit de desarrollo y el empuje de google en cuanto a la plataforma Android.

Recorriendo las opciones del equipo me encontré con que tiene mucho software pre-

instalado. La integración con la cuenta de **Gmail es total**. Este punto quizás pueda ser algo negativo si vemos la dependencia del mismo. Obvio, ni bien encendemos el equipo, lo primero que nos solicita es el ingreso de nuestra cuenta de **Gmail**. Si bien podemos luego ingresar cuentas al estilo push, el mail principal que se toma para cualquier configuración es el de **Gmail**.

Cuando avanzamos en su uso nos damos cuenta que dependemos de los servicios de **Google**, algo que podríamos destacar como negativo y en lo que respecta a la falta de libertad de ser anónimo en el uso del equipo.

Hablando de las capacidades de la cámara podemos decir que la misma tiene excelentes prestaciones. La cámara para tomar fotografías es excelente y a eso le sumamos que el display es grande, como para observar las fotos tomadas y además realizar cualquier tipo de edición sobre las mismas.

En lo que respecta al video que capturamos, puedo decir que el mismo es de excelente calidad cuando le pedimos que lo tome en alta. Algo que me complicó un poco para mis tareas diarias es la imposibilidad de utilizar la cámara de video sin el seteo del tiempo. Hablando del formato de salida en alta fue 3gp, algo que podríamos decir que es negativo, si lo comparamos con la calidad de la cámara.

El acceso a la tecnología Wi-Fi es muy buena. El consumo de la batería no es muy grande, ya que lo utilizamos casi un día de forma continua sin recargar.

Conclusión

En regla general puedo decir que el Milestone es una excelente opción para el usuario exigente. Un muy buen equipo con excelentes prestaciones y grandes capacidades. La contra más importante es el peso: es casi el doble de un equipo smartphone clásico. Las capacidades multimedia son perfectas. Se puede decir que no es un smartphone, sino una pda con funciones de teléfono.



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dottanmagazine.com

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas?

A continuación podremos comprobar qué tan efectivo es *Wii Sports Resort*.

Wii Sports Resort: ¿Verdad o mentira?

Lo primero que la mayoría quiso saber cuando pudo interactuar junto al videojuego fue si la detección de los movimientos es simplemente perfecta (1:1) como se había asegurado. De cualquier manera, *Wii Sports Resort* no es sólo *Wii MotionPlus*, así que trataremos cada uno de los aspectos más relevantes. El juego abre con un opening. ¿Estúpido mencionarlo? No. Recordemos, el primer *Wii Sports* ni siquiera tenía una introducción. Además, es un opening muy peculiar ya que desde el primer momento se vuelve interactivo y realizaremos algunas de las acciones que incluye el videojuego. Lo primero que se nota aquí es el inmenso avance gráfico con respecto a su antecesor. También utilizaremos características del nuevo control por lo que, desde un principio, se empieza a notar su superioridad en comparación al primer *Wii Sports*.

Iniciado el juego, tendremos a nuestra disposición doce diferentes actividades que se incluyen en el ficticio lugar de *Wuhu Island*, donde debo mencionar que está muy bien diseñada, es vasta y agradable a los ojos. Pero no nos quedemos con eso.

La prioridad del videojuego es la de presentar *Wii MotionPlus*, así que a continuación les indicaré

Segunda Parte



Nintendo®

cómo es que verdaderamente actúa el periférico en cada una de las doce actividades. Será un poco tedioso, pero créanme, sabremos si Nintendo está o no a la altura de las circunstancias. Cabe destacar que me centraré pura y exclusivamente en las funciones del control, aunque es necesario recordarles que *Wii Sports Resort* ofrece varios modos de juego en cada actividad, los cuales por lo general, resultan entretenidos.

Swordplay.

"Swordplay" es una actividad ciertamente indicada para el uso de WM+.

Iniciado el juego, tendremos a nuestra disposición doce diferentes actividades que se incluyen en el ficticio lugar de *Wuhu Island*, donde debo mencionar que está muy bien diseñada, es vasta y agradable a los ojos.

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte II

En esta actividad practicaremos Kendo, un arte marcial japonesa en el que lucharemos con una espada. Donde brilla puntualmente WM+ en este caso no es en el movimiento singular del arma sino en los golpes que podemos aplicar. Con el control regular sólo podríamos impactar al rival con golpes preprogramados, mientras que ahora tenemos total libertad para la ejecución, variando no sólo la posición del arma sino, más importante, el ángulo. Lo negativo es que el personaje nunca se cansa y en consecuencia, a veces estaremos dando golpes rápidos sin prestar atención a la dirección y sentido. Por todo lo demás, se puede volver una actividad muy interesante. Por cierto, en Swordplay no se utiliza el Nunchuk (el personaje avanza automáticamente) sino que se toma el Wii Remote verticalmente como si fuese una espada de dos manos.

Wakeboarding.

Esto es lo que llamamos esquí acuático, sólo que en este caso en particular, se utiliza una tabla y no un esquí. No se acude al Nunchuk y se usa el Wii Remote horizontalmente. El objetivo es elevarse con la ayuda de olas (acción que se realiza automáticamente) y realizar la mayor cantidad de piruetas posibles (acción manual). En este último caso, el control suele seguir fielmente el movimiento de la tabla, pero hay veces que hacemos trucos sin siquiera darnos cuenta. El acto de mover



el Wii Remote rápido puede terminar en una gran pirueta, por lo que no hay un control absoluto del movimiento. Se vuelve un tanto repetitivo y no plantea serios niveles de competitividad.



Frisbee.

Actividad que se basa en lanzar un frisbee hacia determinados objetivos, que pueden ser globos o simplemente sitios específicos.

Aunque no resulta muy emocionante, se ponen de

manifiesto las habilidades de Wii MotionPlus. Hay un seguimiento aparentemente exacto del movimiento de nuestras manos y además, se puede modificar el ángulo en el cual lanzamos el frisbee, lo que demuestra en pantalla un realismo muy impactante. La fuerza también está presente y cumple un rol característico. No utiliza el Nunchuk.

Archery.

Como el nombre lo dice, se trata de arquería. El objetivo no pudo haber sido otro, pues se trata de dar en el blanco utilizando un arco y flecha. Aunque la actividad es muy entretenida, existen dos factores no muy alentadores: en primer lugar, todas las acciones podrían ser efectuadas con el control regular. Es decir, no entra en juego Wii MotionPlus. Por otro lado, no hay una imitación

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte II

muy cercana a la de un arquero, es decir, no se siente como si estuviéramos usando un arco y flecha. Si bien en todas las actividades existe la posibilidad de "engaños" al control de Wii sin seguir las indicaciones que se nos dan, en este caso se pudo haber acudido a WM+ para lograr una mayor inmersión en la experiencia. Pero no se hizo. Se utiliza el Nunchuk.

Basketball.

Una inclusión no muy esperada. No hay indicios del uso de WM+ ya que, por ejemplo, los jugadores se perfilan automáticamente hacia el aro y nunca se experimenta una desviación en el trayecto de la pelota. No se utiliza el Nunchuk y además, los jugadores se desplazan solos por la cancha. En otras palabras, las únicas acciones que controlamos son los pases y los tiros. La simulación es muy buena pero carece de profundidad.

Table Tennis.

El tenis de mesa es una actividad ciertamente indicada para el uso de WM+. Al existir la posibilidad de rotar la paleta, el realismo en la ejecución es casi puro. Comparándolo con el tenis del primer Wii Sports, los avances fueron increíbles aunque no sea precisamente la misma actividad. En este caso sí podemos decidir con claridad hacia qué dirección daremos el impacto y además, es muy importante qué tanto giramos nuestra muñeca. La fuerza está



bastante limitada (por ejemplo si impactamos muy fuertemente la pelota no necesariamente se irá afuera, así que hay ciertas restricciones) pero funciona mejor que en el tenis de su antecesor. Como era de esperar, no utiliza el Nunchuk. Es una de las adiciones más desarrolladas del videojuego.

Golf.

Como mencionamos anteriormente, el swing en Wii Sports era siempre lineal y la única forma de que hubiera una



desviación era ejerciendo demasiada fuerza. En Wii Sports Resort, la configuración ha cambiado. No sólo la fuerza (en caso de ser excesiva) determinará qué tan desviado será el trayecto de la pelota, sino que ahora también el movimiento de nuestro brazo (fundamentalmente la muñeca) nos dirá qué tan acorde será el tiro. Nintendo cumplió de manera formidable en lo que a golf respecta.

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte II

Bowling.

Una actividad pésima en comparación a las otras. En el primer Wii Sports, bowling demostraba un funcionamiento muy bueno del control y resultaba muy entretenido. En Wii Sports Resort no sólo se tomó ese modelo de bowling de su antecesor sino que se lo mantuvo intacto. Ese es en definitiva el problema. En Wii Sports, la bola seguía una trayectoria en línea recta y, si se desviaba, no era por el accionar del control. En Wii Sports Resort, en cambio, se pudo haber aplicado un cálculo más avanzado en el movimiento de la bola porque ahora con WM+ sí está capacitado el mando. Sin embargo, no se lo hizo. No utiliza el Nunchuk.

Power Cruising.

¿Recuerdan la franquicia Wave Race desarrollada por Rare y con presencia en consolas de Nintendo? Piensen en eso pero mucho más avanzado, por lo menos en términos de lo que a controles se refiere. Combinando el Nunchuk y el Wii Remote, se propone manejar una moto acuática. La aplicación es fantástica y realmente se motiva al usuario a que se mueva como si de verdad estuviera manejando. Además, se usan las capacidades del WM+ para acelerar con vehemencia al girar la mano que lleva el Wii Remote (ya que el Nunchuk está incapacitado puesto que no lleva consigo el WM+). No sólo es una de las actividades más efectivas,

sino también de las más divertidas. No es casual que haya sido parte de la E3.

Canoeing.

En este caso se utiliza una canoa y un remo que alternaremos de posición constantemente para impulsarnos. La actividad describe un movimiento circular que el Wii Remote en su naturaleza no podría efectuar. Wii MotionPlus cumple en este caso una excelente función y junto al Wii Remote, detectan perfectamente movimiento y fuerza. Es una experiencia efectiva pero un tanto agotadora. De cualquier manera, reproduce de manera excepcional la función real de la actividad. No utiliza el Nunchuk.



Cycling.

¿Quién pensaría que dentro de un juego de Wii pudiera haber ciclismo? Tomaremos el Wii Remote y el Nunchuk como si formaran un manubrio y los moveremos rápidamente de arriba hacia abajo para avanzar (movimiento lineal por lo tanto no es en verdad necesario el WM+). A su vez, moveremos el "manubrio" (es decir, el Nunchuk y el Wii Remote) de izquierda a derecha para determinar en qué sentido nos trasladaremos. Aunque por sus características es una actividad altamente entretenida, no acude a las funciones de WM+. Vale aclarar que las pistas están bien diseñadas y las carreras por momentos se vuelven emocionantes.



Nintendo®

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte II

Air Sports.

De acuerdo, llegamos probablemente a la peor parte del videojuego. Esta sección está dividida en dos actividades. Por un lado tendremos paracaidismo y, por el otro, podremos manejar un aeroplano a lo largo de la isla.

En el primer caso nuestro objetivo es que nos saquen fotografías (acción automática) al tomarnos de la mano con otros personajes Mii que descienden en caída libre. Luego, cuando alcancemos alturas bajas, se activará el paracaídas y la actividad terminará. Mientras

caemos es posible observar los movimientos de rotación que gracias a WM+ se pueden llevar a cabo. No se usa el Nunchuk y tampoco es una actividad muy profunda. En el segundo caso, existe un modo para un jugador y otro para dos. En el single player, sólo volaremos a través de la isla y nos darán la capacidad de disparar (aunque sin efecto aparente). En el multiplayer, en cambio, cada jugador llevará un globo que indicará la cantidad de puntos de vida (HP). Aquí será necesario disparar al objetivo. Tampoco se utiliza el Nunchuk y, en



términos generales, no es una actividad muy emocionante.

¿Qué se puede decir entonces? Ya habiendo repasado las doce actividades y el comportamiento de cada una en relación a los controles, es importante considerar algunos detalles antes de llegar a un veredicto. Wii Sports Resort es un videojuego definitivamente superior a su antecesor en todo aspecto posible. Los gráficos son mucho más avanzados, existen casi el triple de actividades y cada una de ellas presenta desafíos muy variados y distintas modalidades. En fin, no hay manera de que el primer Wii Sports supere al segundo.

Ahora bien, **¿es realmente Wii Sports Resort lo que aparentaba?** No precisamente. La ejecución de los movimientos no siempre es 1:1 y, las actividades que más se acercan a ese objetivo, son en definitiva y por lo general, las menos interesantes. Por ejemplo, el golf en este caso demuestra casi a la perfección de qué es capaz WM+ pero por sí sola no es una actividad demasiado sugestiva. Un amante del golf en todo caso compraría el videojuego Tiger Woods PGA Tour 10 que hace uso de Wii MotionPlus y es más completo en lo que a golf se refiere.



Nintendo®

¿Es Nintendo dueño de las últimas tendencias tecnológicas? Parte II

El videojuego tiene mucho potencial pero no está aplicado en conjunto; lo que en algunas actividades parece suficiente y efectivo, en otras es escaso y mal aprovechado. Es como si Nintendo hubiera elegido al azar doce actividades para poner en prueba su nueva pieza de hardware y hubiera dedicado más tiempo y esfuerzo en algunas que en otras. Pero esto no es el primer Wii Sports que se vende junto a la consola (a excepción de Japón). Wii Sports Resort es un videojuego aparte, que se puede comprar o no con **Wii MotionPlus**, por lo tanto el público esperaba más de lo que se pudo haber dado.

¿Nintendo engañó otra vez? En su momento, no había otro videojuego que utilizara Wii MotionPlus como Wii Sports Resort. Entonces toda la atención de WM+ estuvo centrada en Resort. Nintendo sacó provecho de la situación, vendiendo el videojuego unas dos veces más caro que el periférico aproximadamente. Aún así, Wii Sports Resort se acerca a las siete millones de ventas a nivel mundial (para el 4/12/09). El título, sin embargo, por la falta de profundidad en el uso de WM+ en algunos casos y por la ausencia de un modo online está lejos de acercarse a una experiencia a largo plazo.

Desde luego que Wii Sports Resort tiene su encanto y momentos de gran diversión; no obstante, no compensan la parte del gameplay que, con los avances en la tecnología del Wii Remote, pudo haber estado mucho más consolidado. En definitiva, es un videojuego con

Comentarios finales.

Hemos llegado al final de este artículo y es fundamental para mí hacer mención de algunos temas. Me pregunto qué se debe sentir ser Nintendo, pues en este momento es probable que sea una de las compañías más poderosas de todo el mundo. Quizá estaban esperando a que jugadores como yo criticáramos la aparición tardía de WM+ para después compensarlo con algo todavía más grande (como lo podría ser el nuevo Zelda para Wii) y así calmar nuestras inquietudes. Pero tal vez no sea así. Nintendo puede vender un producto aplicando miles de técnicas de marketing que otras empresas no; es más, tiene por encima el lema que dice "Déjale la suerte al cielo" con el cual han logrado crear una filosofía que la

alza como algo más que una compañía.

¿Dejaremos que Nintendo siga creciendo a costas de falsas esperanzas? Está claro, es una compañía y harán lo posible para triunfar, no importa si es a base del engaño. Pero al tener el peso por ser "algo más que una compañía" también saben que si un día ocurre algo inesperado para ellos, los efectos serán catastróficos. Todo lo que puedo esperar de Nintendo ahora es que motiven a sus departamentos de desarrollo, a las second y third parties para que exploten al máximo WM+ y sigan creciendo sin decepcionar a sus jugadores. Nintendo, tu público está listo y a la espera.... **It's showtime!**

Juan Manuel Bouzada
(Colaborador de Contenidos de Alkon)



¿Genialidad o más de lo mismo?



Tras la presentación del "iPad" que causó furor en todo el mundo, algunas opiniones no resultaron del todo alentadoras. Beneficios y desventajas de la nueva vedette de Apple.

Semanas atrás, **Steve Jobs** supo causar alto impacto en la presentación oficial de la nueva tableta iPad al mercado. Adeptos, fanáticos y entendedores de las funciones del iPad, opinan y hasta han creado redes sociales y comunidades para poder intercambiar mundialmente aquellas pequeñas cosas que la tabla aún tiene como "defectuosas".

Algunas de las críticas que se hicieron tras los primeros días de la presentación, fue la atípica puesta en escena que se hizo para dar a conocer el nuevo producto. Actitud que no es común para la empresa, ya que como es costumbre en cada una de las presentaciones de sus productos, suelen realizar un importante despliegue. Si bien esta vez sorprendió la aparición de **Steve Jobs**, un poco más delgado de lo habitual, deslumbró a toda la audiencia al mostrarse totalmente recuperado de su enfermedad.

El **iPad**, su nuevo dispositivo, un esperadísimo 'tablet', no ha defraudado a muchos de los seguidores de la compañía ni a los detractores, dado que, por prestaciones y precio, está destinado a abrir brecha en un mercado nuevo, el de los 'tablet PC'.

"Todo el mundo usa una portátil o un teléfono hoy en día. ¿Hay espacio para un tercer dispositivo?", se preguntaba



Steve Jobs al principio de la presentación. Su respuesta vendría minutos más tarde con esta tableta, diseñada para navegar por la web, gestionar correo, mostrar videos, funcionar como una consola de juegos y leer e-books. "Hay quien piensa que los netbooks son esto, pero los netbooks son peores que los portátiles para todo", comentó ante un auditorio entregado.



Con una pantalla de 9,7 pulgadas, un tamaño de 24x19 centímetros, poco superior al de un **iPhone** y un peso de unos 700 gramos -según el modelo-, el iPad no cabe en un bolsillo pero sí es mucho más portátil que cualquier netbook. Especialmente si, como ha anunciado Jobs, la batería dura diez horas en funcionamiento y hasta un mes en espera. Una de sus grandes novedades es que funciona con un procesador desarrollado por **Apple**, el A4.

La pantalla LED retroiluminada asegura un ángulo de visión de 178° además de buenas características de color y contraste. En cuanto a su resolución, alcanzará los 1024x768 píxeles con 132 píxeles por pulgada.

¿Genialidad o más de lo mismo?

Por supuesto, al igual que su hermano menor, el iPhone, su pantalla será multitáctil, contará con tecnología Bluetooth para conectar dispositivos como un mouse o un teclado, y tendrá brújula y GPS. Apple ya ha preparado diversos accesorios, como un dock con teclado, para hacer más fácil su uso. Además, gracias a sus diversas salidas, podrá conectarse a un televisor o un proyector, entre otros. Carecerá, eso sí, de cámara. Una de sus grandes novedades de hardware es que funciona con un procesador desarrollado por Apple. El A4 es el que permitirá al iPad 'ahorrar' batería y, gracias a su 1 GHz de potencia y a sus 16, 32 o 64 GB de memoria, hará que las aplicaciones del dispositivo funcionen correctamente, si bien hay quienes ya dicen que la memoria es poca.



Especificaciones técnicas

Tamaño y peso

Alto:

9.56 pulgadas (242.8 mm)

Ancho:

7.47 pulgadas (189.7 mm)

Espesor:

0.5 pulgadas (13.4 mm)

Peso:

1.5 libras (0.68 kg) modelo Wi-Fi;

1.6 libras (0.73 kg) modelo

Batería y energía

Batería de polímero de litio de 25 Whr recargable integrada

Hasta 10 horas de navegación web sobre Wi-Fi, visualización de videos o música

Carga a través del adaptador de energía o USB al sistema de la computadora

Pantalla

Pantalla ancha Multi-Touch LED retroiluminada brillante de 9.7 pulgadas (diagonal) con tecnología IPS

Resolución de 1024 x 768 píxeles a 132 píxeles por pulgada (ppi)

Revestimiento oleofóbico

resistente a marcas dactilares

Soporte para mostrar múltiples idiomas y caracteres simultáneamente

Reproducción de audio

Frecuencia de respuesta: 20 Hz a 20,000 Hz

Formatos de audio compatibles: AAC (16 a 320 Kbps), AAC protegida (desde iTunes Store), MP3 (16 a 320 Kbps), MP3 VBR, Audible (formatos 2, 3 y 4), Apple Lossless, AIFF y WAV. Límite de volumen máximo configurable por el usuario

Capacidad

Unidad flash de 16 GB, 32 GB o 64 GB

Procesador

Sistema en chip A4 de 1 GHz diseñado por Apple, de alto desempeño y bajo consumo de energía

TV y video

Soporte para 1024 x 768 con Conector Dock a adaptador VGA; 576p y 480p con Cable A/V compuesto de Apple, 576i y 480i con Cable A/V compuesto de Apple

Video H.264 de hasta 720p, 30 cuadros por segundo, Main Profile nivel 3.1 con audio



¿Genialidad o más de lo mismo?

AAC-LC de hasta 160 Kbps, 48 kHz, audio estéreo en formatos de archivo .m4v, .mp4 y .mov; video MPEG-4, hasta 2.5 Mbps, 640 x 480 píxeles, 30 cuadros por segundo, Simple Profile con audio AAC-LC de hasta 160 Kbps, 48 kHz, audio estéreo en formatos de archivo .m4v, .mp4 y .mov

Idiomas

Soporte de idiomas para alemán, chino simplificado, danés, español, francés, inglés, italiano, japonés y ruso

Soporte de teclado para alemán, chino simplificado (manuscrito y pinyin), danés, español, flamenco, francés (Francia, Canadá), inglés (EE.UU.), inglés (Reino Unido), italiano, japonés (QWERTY) y ruso

Soporte de diccionario para alemán, chino simplificado (manuscrito y pinyin), danés, español, flamenco, francés (Canadá), francés (Suiza), francés, inglés (EE.UU.), inglés (Reino Unido), italiano, japonés y ruso*

Accesibilidad

Soporte para reproducción de contenido con subtítulos

Lector de pantalla VoiceOver

Ampliación a pantalla completa

Blanco sobre negro

Audio mono

Tecnología inalámbrica y celular

Modelo Wi-Fi

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

Tecnología Bluetooth 2.1 + EDR

Modelo Wi-Fi + 3G

UMTS/HSDPA (850, 1900, 2100 MHz)

GSM/EDGE (850, 900, 1800,



1900 MHz)

Sólo datos2

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

Tecnología Bluetooth 2.1 + EDR
Localización

Wi-Fi

Brújula digital

GPS asistido (modelo Wi-Fi + 3G)

Celular (modelo Wi-Fi + 3G)

Pro y AntiPad

Tras la presentación de la nueva tablet de Apple, se encontraron diversas opiniones en la web acerca del funcionamiento, características y hasta de la retórica que sigue la línea de la empresa.

Los adeptos a la firma argumentan que el iPad ha venido a revolucionar el mercado



¿Genialidad o más de lo mismo?

con las distintas funciones que presenta. Entre ellas se encuentran una mejor navegabilidad, el poder gestionar varias acciones a la vez, trabajo muy típico en el sistema operativo que maneja Mac, poder jugar en red, leer e-books y por sobre todo han destacado la durabilidad de la batería en cuanto a portátiles.

Además, el tamaño de 9,7 pulgadas y de 24x19 centímetros, hacen que la tablet sea un dispositivo manejable y fácil de trasladar, pero han dejado en claro que no tiene el tamaño de un iPhone, es decir que no cabe en el bolsillo del consumidor.

Es importante destacar que, mas allá de las contras que se han sabido encontrar en la red, el usuario que es fanático o simplemente consumidor de los productos Apple, ha hecho oídos sordos a las críticas. Por cuestiones estéticas, o de simplicidad a la hora de armar sus productos, Apple ha sabido atrapar a sus consumidores, es decir, ha sabido unificar todos los criterios a la hora de buscar un producto, como una notebook o un teléfono móvil.

Por otro lado están quienes no son usuarios de la marca, o que simplemente se han cansado de la tendencia de la firma y critican que el "nuevo lanzamiento" se trató de un nuevo producto encubierto, ya que se trataría de más de lo mismo.

El precio que se utilizó para el lanzamiento del iPad, no ha dejado conforme a los ojos .

críticos. Como dice el viejo dicho, "a buen entendedor pocas palabras". El que resulta ser consumidor de HP, es difícil que se vuelque a consumir productos de **Apple**.

Sin marcar las diferencia de pertenecer a uno u otro bando también están aquellos que compran lo que estén buscando en el momento de necesitarlo, y en el caso del iPad, seguramente sea la salvación para muchos. La realidad muestra que el iPad tiene muchas similitudes con otros productos de Apple, ya sea en la pantalla Multi-Touch, en la reproducción de audio, la tecnología inalámbrica, la accesibilidad y demás características que posee.

El público que se ha manifestado en contra de iPad, argumenta también que cuando una empresa se repite a sí misma en los productos que lanza, se debe a que no le queda mucha vida útil, o que a la larga terminarían aburriendo a sus usuarios. Pero por otro lado, las generaciones que son consumidoras de la línea Apple, se escudan diciendo que no la cambiarán por nada en el

mundo. Están aquellos que para seguir con la tendencia blanca inmaculada, siguen consumiendo cada uno de los productos de la línea sin importar que sean un poco más costosos que la línea **Microsoft**.

Pero es importante dejar en claro que tras la presentación semanas atrás de Jobs con su nuevo bebé, al menos existirá una opción más a la hora de definir la compra. A veces esto puede resultar perjudicial, ya que al haber más opciones, las dudas son aún mayores. Pero al menos existe un nuevo producto que sabe unificar varios criterios a la hora de hacer la compra.

Jobs se demostró conforme en la presentación del iPad, dejando conforme a todo su auditorio, por su buen aspecto físico, y por las especificaciones técnicas del producto. Entonces, fanáticos, y desertores, iPad, se trata de una tablet que viene a revolucionar el mercado en este 2010 sin importar cuáles sean las estadísticas de ganancia, ya que siempre existe un producto para la gran diversidad de gustos.



Magali Sinópoli.

magali.sinopoli@dattamagazine.com

Segurizando equipos en la empresa

Esta nota está orientada a restringir, limitar, monitorear y controlar a los usuarios de nuestro hogar o nuestra empresa, o bien, si somos los encargados de sistemas en las mismas, evitando así el uso indebido de los equipos, el robo de información, bloqueando el acceso a los webmails o sitios de esparcimiento durante las jornadas de trabajo, etc.



Sitios prohibidos

En todas las versiones de Microsoft Windows existe un archivo llamado hosts, el mismo no tiene extensión. En Windows 9x, se encuentra en la carpeta donde está instalado el sistema (c:\windows) y para el caso de Windows 2000/XP/Vista, este archivo se encuentra en la ubicación c:\windows\system32\drivers\etc\. Al ser un archivo de texto plano, podremos editarlo con el Notepad o bloc de notas. Generalmente termina con esta línea:

127.0.0.1

localhost

A continuación, debajo de esta última le agregaremos las direcciones a las cuales nuestros usuarios no deben ingresar, por ejemplo:

127.0.0.1	hotmail.com
127.0.0.1	live.com
127.0.0.1	msn.com
127.0.0.1	gmail.com
127.0.0.1	yahoo.com
127.0.0.1	youtube.com

En este caso lo que se buscó es negar el acceso a sitios de webmail y ocio (como el glorioso YouTube). El funcionamiento de esto es la redirección de nombre de dominio hacia una dirección IP concreta. El archivo HOSTS se utiliza para un gran número de funciones, en este caso redirecciona los sitios que le especificamos hacia la dirección IP local del equipo donde se está trabajando. Obviamente, al no encontrar un servidor web en la dirección local, el navegador no puede mostrar el sitio. Esto sirve para cualquier web browser, no solamente para Internet Explorer.



El archivo HOSTS se utiliza para un gran número de funciones, en este caso redirecciona los sitios que le especificamos hacia la dirección IP local del equipo donde se está trabajando.

Aplicaciones restringidas

No, no nos referimos al DEP incorporado desde Windows XP SP2, sino a directamente evitar la ejecución de ciertos programas instalados, como mensajeros instantáneos, juegos, software P2P, etc. A software para establecer una contraseña a las aplicaciones instaladas, la cual es solicitada cuando se ejecutan. Los usuarios que desconozcan esa clave, no podrán hacer uso de los programas protegidos.

Existen dos métodos para hacer esto, hay programas básicos que encriptan los ejecutables que elijamos con una contraseña, pero si el usuario decide descargar y reinstalar la aplicación, el ejecutable cifrado se sobre-escribirá con uno nuevo sin protección.

Otra forma, más compleja pero más efectiva, está basada en una aplicación que se instala en el sis-



Segurizando equipos en la empresa

sistema y monitoriza los ejecutables externamente, sin siquiera modificarlos internamente.

Una de estas aplicaciones es **Password Door**

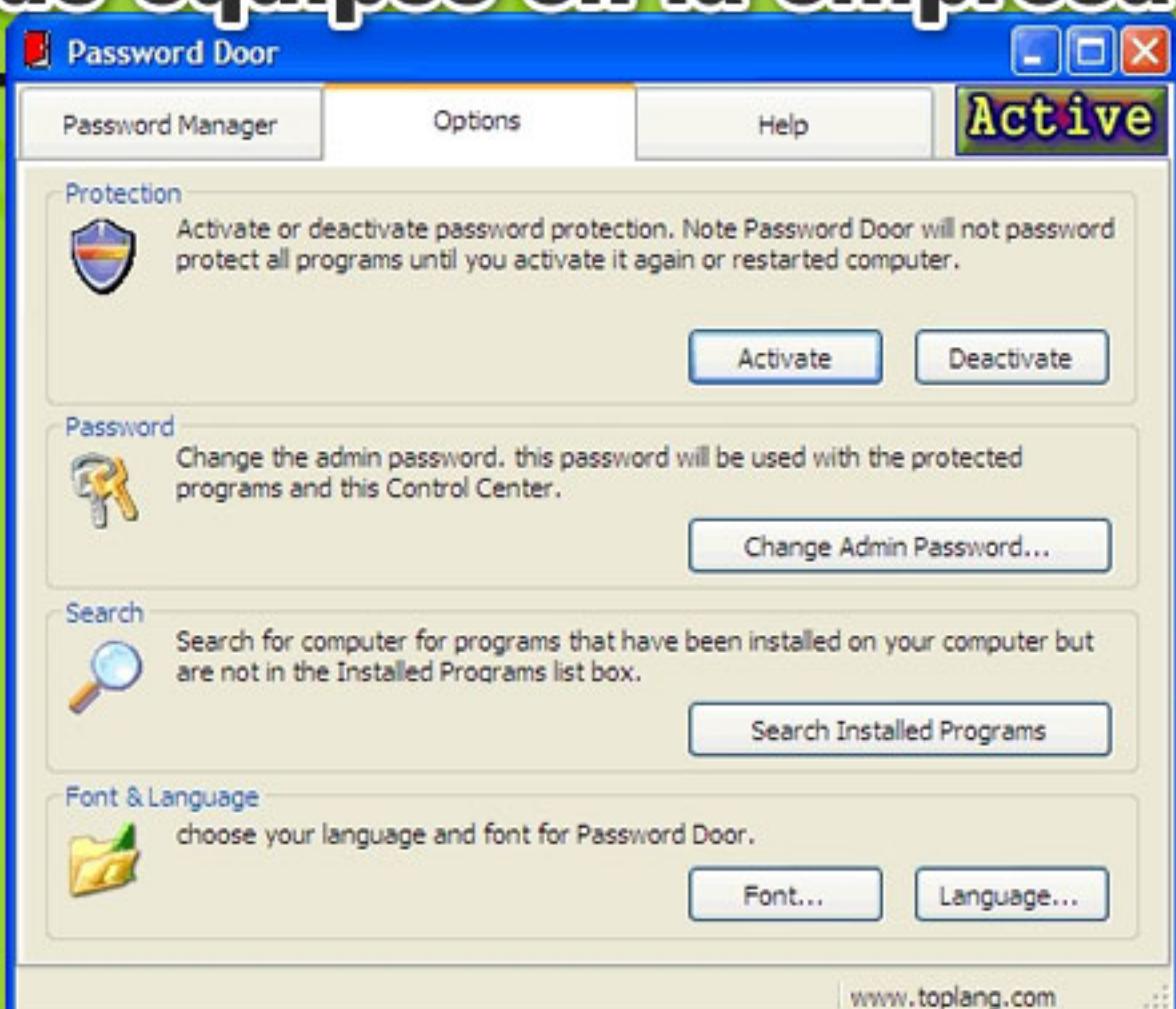
(<http://www.toplang.com/passworddoor.htm>)

Para el caso de una encriptación simple de archivos ejecutables, podemos recomendar la aplicación gratuita ProtectEXE (<http://www.paelh.de/proex.zip>)

Configuración extrema

Hay infinidad de tweakers para Windows que pueden limitar a los usuarios en varios aspectos, como por ejemplo impedir el uso del editor de registro, el administrador de tareas, entre otros. También podemos esconder unidades de disco, de la A a la Z, en Mi PC, el explorador de archivos y el resto de las aplicaciones. Podremos remover la función "Ejecutar..." del menú Inicio, impedir el acceso al Panel de Control, entre otras funciones relativas a la seguridad. Si tuviera que recomendar un solo tweaker, recomendaría el Tweaki for Power Users (<http://www.jermar.com/tweaki.htm>).

Otra opción muy interesante relativa a limitar usuarios curiosos o mal intencionados es, con este mismo tweaker, impedir que aparezca el menú de carga de Windows. Por más que se pulse la tecla F8 y sus variantes, en el arranque del equipo, no aparecerá el listado de opciones que ofrece arrancar en modo seguro o modo consola.



Obviamente, este tweaker permite establecer una contraseña para que otros usuarios no puedan modificar o volver a habilitar las funciones restringidas.

Evitar el robo de información

En un caso extremo de maximizar la seguridad y/o el robo de información, lo ideal es limitar o bloquear el acceso a Internet, a los puertos USB y la disquetera. Los mismos pueden ser desactivados desde el BIOS Setup (configurar la opción Onboard USB Ports en Disabled) y obligadamente colocar una contraseña al BIOS Setup (desde Set Administrator Password en el

menú principal). Como existen formas de borrar la configuración del BIOS Setup, borrando la CMOS RAM desde el sistema operativo o desde el jumper llamado Clear CMOS en el motherboard, dependiendo del nivel de conocimientos de cada usuario podemos optar por seguir con los siguientes pasos o no: Con el tweaker podemos eliminar la función "Ejecutar..." del menú Inicio y además negar el acceso a la consola de comandos (cmd.exe). Todo esto es para impedir la ejecución del comando debug del DOS, ya que desde el mismo se pueden ingresar sentencias para borrar la CMOS RAM y establecer así la configuración de fábrica, que habilitaría nuevamente los puertos USB del equipo.



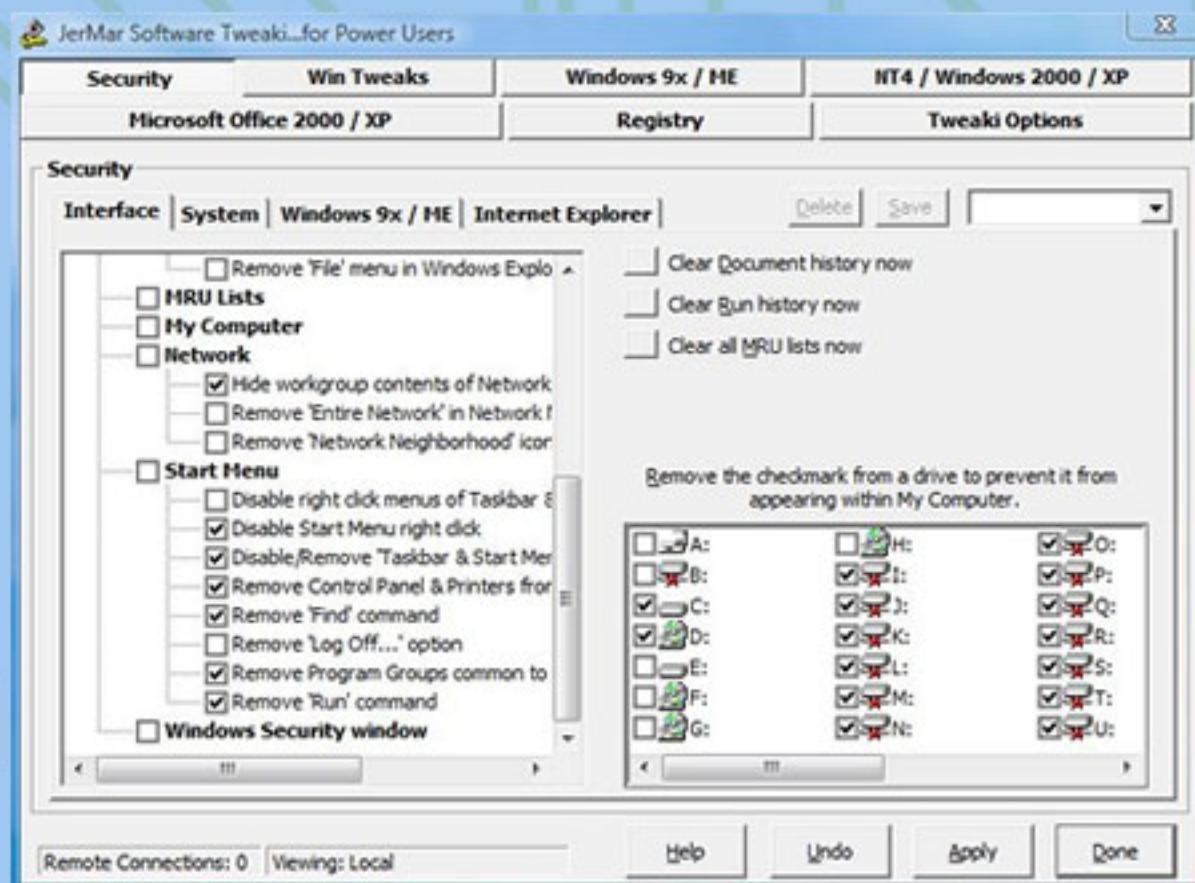
Segurizando equipos en la empresa

Otro detalle importante es segurar el chasis de la computadora por medio de un candado, para evitar el acceso al jumper de borrado de la CMOS. Muchos gabinetes vienen con la posibilidad de colocarles uno fácilmente, es decir, vienen de fábrica con dos pequeñas chapas perforadas en donde se puede colocar la traba, que resulta útil además, para evitar el robo de componentes internos.

Empleados monitoreados

Si bien es una práctica cuestionable, que invade la privacidad de los demás, muchas veces es un recurso necesario. Los keyloggers son aplicaciones destinadas a monitorear todo lo que ingresa por teclado un usuario, qué sitios web visita, qué programas utiliza y además, puede tomar capturas de pantalla a determinados intervalos de tiempo. Toda esta información puede guardarse en el disco local, enviarse por mail o subirla a un servidor FTP con la frecuencia que le indiquemos.

BlazingTools Perfect Keylogger es una herramienta ideal para realizar todas estas tareas. Se puede descargar desde <http://www.blazingtools.com>. El único problema que surge de utilizar este tipo de aplicaciones es que los antivirus suelen detectarlas al ser programas espía, por lo que se recomienda desactivar temporalmente el antivirus al instalar esta herramienta y luego, excluirla del escaneo. Todo antivirus decente tiene una opción llamada Exclusions.



Otra buena opción, para monitorear en tiempo real a los usuarios es emplear el programa Tight VNC Server, que se puede conseguir en

<http://www.tightvnc.com>. Este programa sirve para ver en nuestra pantalla lo que esté ocurriendo en otra PC y en tiempo real.

Instalando su parte que actúa como servidor (VNC Server) en los equipos a monitorear, se puede acceder desde cualquier otro equipo de la red interna, incluso desde afuera, vía Internet; utilizando su componente cliente, llamado VNC Viewer.



Palabras finales

Como hemos visto, no hace falta ser un experto administrador de sistemas para poder controlar a nuestros usuarios. Gestionar las políticas de grupo no es una tarea que se pueda implementar en todos los ámbitos, como el de una pequeña empresa o en el hogar. Otros consejos relacionados, para estos casos, podrían ser: siempre usar la cuenta de Administrador con contraseña (útil además para encriptar los archivos personales), crear cuentas limitadas de usuario y usar siempre el sistema de archivos NTFS.

Javier Richarte

javier.richarte@dattamagazine.com



Blackberry Bold 9700



Antes que nada quiero comentar que los smartphone Blackberry cuentan con mi simpatía, ya que soy un feliz usuario del modelo Curve 8900 desde hace algunos meses con excelentes resultados. Y desde que me enteré de la noticia del lanzamiento del modelo 9700, me dispuse a realizar las gestiones necesarias para poder realizar una completa revisión del producto. Para ello me puse en contacto con la agencia de Prensa IMS Argentina quienes gentilmente me enviaron un equipo completamente nuevo para cumplir con dicha revisión. Para ellos mi agradecimiento.

Como para avanzar un poco en la revisión quiero primero hablar de las características específicas del equipo, para luego entrar en mi experiencia personal y en su uso cotidiano.

Hablando específicamente de sus features:

Presenta un diseño delgado y refinado y está fabricado con materiales de primera calidad. Su peso: 122 gramos (4.3 oz). Las medidas: 109 mm x 60 mm x 14.1 mm (4.3" x 2.4" x 0.55"). Cuenta con un teclado QWERTY completo, altamente táctil para escribir rápido y con comodidad y presenta una magnífica pantalla de alta resolución y a color de 480 x 360 pixeles half VGA+. Las imágenes son impresionantes y nítidas, y los videos se ven de forma continua con excelente definición y claridad.



Soporta redes HSDPA de alta velocidad para uso simultáneo de voz y datos, y descargas y navegación Web rápidas. También cuenta con soporte para redes EDGE cuatri-banda.

Incluye GPS integrado con soporte para geotagging de fotos, además de Wi-Fi incorporado (802.11 b/g), ideal para hotspots, redes Wi-Fi caseras y despliegues inalámbricos empresariales.

Presenta una ranura para tarjeta de memoria micro-SD/SDHC y una tarjeta de 2 GB incluida (soporta tarjetas de hasta 32 GB), y memoria Flash de 256 MB.

Características

Desde el primer momento la gente de RIM habla del BlackBerry® Bold™ 9700, y en general de todos ellos, como un teléfono inteligente. Ofrece funciones y desempeño de alto nivel, con un diseño compacto altamente refinado. Con soporte para redes de alta velocidad 3G HSDPA equipado con GPS, Wi-Fi®, reproductor multimedia avanzado, cámara de 3.2 MP, trackpad sensible al tacto y una pantalla brillante de alta resolución. Su uso destacado es para profesionales y consumidores en general, "el teléfono inteligente BlackBerry Bold 9700 es un símbolo de realización personal".



Informe del Móvil BlackBerry Bold 9700



Cuenta con un explorador Web mejorado capaz de descargar y mostrar páginas Web rápidamente, además de soportar audio y video continuos (algo que debemos destacar ya que en la versión anterior del BlackBerry OS no estaba incluido).

El equipo trae integrado la Suite DataViz® Documents To Go®, utilizable para la edición de archivos Microsoft® Word, Excel y PowerPoint, además de soporte para numerosas herramientas de productividad y organización, incluyendo estado de calendario libre / ocupado, banderas para correos electrónicos, administración de archivos de correo electrónico Exchange, visualización de archivos adjuntos a calendario y reenvío de citas.

Su cámara de 3.2 MP es capaz de grabar video, con flash, enfoque automático, estabilización de imágenes y zoom digital.

Incluye un reproductor de medios avanzado para fotografías, música y video, además de un altavoz externo para sonido estéreo rico, una entrada de audífonos de 3.5 mm y un ecualizador con 12 filtros pre-configurados para personalizar el audio cuando se utilizan audífonos.

Está equipado con un software administrador de medios de escritorio basado en Roxio® Easy Media Creator®, para transferencia de música, fotografías y videos al teléfono

inteligente por medio de High Speed USB 2.0. También cuenta con soporte para BlackBerry® Media Sync lo que facilita sincronizar las colecciones de música digital de iTunes® o Windows Media® Player.

Obviamente, como móvil, contamos con las clásicas funciones telefónicas tales como Marcación Activada por Voz, altavoz, llamada en conferencia y soporte para Bluetooth® 2.0 y Bluetooth Stereo Audio (el soporte para bluetooth es algo que incorporó y nos permite contar con auriculares inalámbricos no sólo para establecer llamadas sino también para poder escuchar música sin cables, algo muy deseado entre móviles con prestaciones multimedia).



Contamos con las clásicas y famosas capacidades de mensajería y correo electrónico BlackBerry, mensajes de texto en cadena y soporte para BlackBerry Messenger 5.0, además de soporte para BlackBerry® Enterprise Server para implementaciones empresariales con administración y controles de TI.

Sobre la batería se puede afirmar que nos brinda una alta autonomía; su capacidad es de 1500 mAh removible.

Resumen de características técnicas provistas:

Tamaño: (Aproximadamente 109 mm x 60 mm x 14.1 mm / 4.3" x 2.4" x 0.55")

Peso: (batería incluida)
Aproximadamente 4.3 oz / 122 g

Memoria: Flash interna de 256MB, ranura para microSD/SDHC

Batería: 1500 mAh (batería criptográfica de litio extraíble/recargable)

Vida de la Batería: en conversación aproximadamente 6 horas (GSM y UMTS)

Tiempo en espera:
aproximadamente 21 días/504 horas (GSM) y hasta 17 días/408 horas (UMTS)

Reproducción música: Hasta 38 horas

Pantalla : color VGA+ de 480 x 360 pixeles de alta resolución; LCD-TFT

Informe del Móvil BlackBerry Bold 9700



transmisivo, con soporte para más de 65.000 colores; 2,44" (diagonal)

Cámaras: 3.2 MP con autoenfoque, estabilización de imágenes, flash, zoom digital 2x, grabación de video; Grabación con videocámara-> Modo normal: 480 x 352 pixeles y Modo MMS: 176 x 144 pixeles

Teclado: QWERTY completo de 35 teclas retroiluminado

Navegación: Trackpad sensible al tacto, tecla ESC, tecla Menú, menús sensibles al contexto Altavoz y micrófono integrados, compatible con auriculares para manos libres, compatible con auriculares Bluetooth, altavoz manos libres integrado

Bluetooth: v2.1; compatibilidad con auriculares mono/estéreo, manos libres y puerto serial, soporte para (A2DP/AVCRP) y perfil de acceso SIM Bluetooth

Auriculares: compatible con auriculares estéreo de 3,5 mm

Soporte de Red: UMTS: 2100/1900/850/800 MHz (Bandas 1,2,5/6); 2100/1700/900 MHz (Bandas 1,4,8); GSM: 1900/1800/900/850 MHz

Reproductor Multimedia: 256 MB de memoria flash incorporada

Compatible con formato

video: XviD (compatibilidad parcial), H.263, H.264, WMV3, MPEG4, Sorenson Spark & On2 VP6 (compatible con Flash)

Compatible con formato

audio: 3gp, MP3, WMA9 (.wma/.asf), WMA9 Pro / WMA



10, MIDI, AMR-NB, Professional AAC/AAC+/eAAC+

Formatos de imagen compatibles:

bmp, jpeg, gif, png, tif, wbmp

Wi-Fi: 802.11 b/g (con soporte UMA)

Certificaciones Wi-Fi: WPA, WPA2, WMM, WMM Power Save, Wi-Fi Protected Setup, Cisco CCX GPS integrado con A-GPS (GPS asistido)

Navegación Web HTML completa

Sistema Operativo:

Blackberry v5.0



Resumen y experiencia de uso

Al haber utilizado el equipo por varios días me encontré con que tiene características magníficas. La comodidad de uso es inigualable. Si bien hay smartphones con prestaciones superiores en cuanto a features, el BB 9700 cuenta con las justas para un profesional de medios, un profesional en general como también para un usuario exigente.

La comodidad del teclado sinceramente no la encontré en otros móviles. Escribir en un BlackBerry es una excelente experiencia. La disposición del teclado es igual a otros modelos, pero con un muy buen acabado en cada tecla.

Sigue siendo el mejor móvil en lo que cuenta a cliente de correo electrónico, esto es indiscutible. La navegación es perfecta. La pantalla puedo decir que es la más nítida que tuve la oportunidad de utilizar. El texto se lee de forma perfecta. Editar un archivo de word es algo muy interesante. Leer planillas de cálculo es una buena experiencia.

En cuanto a la seguridad, puedo afirmar que BlackBerry sabe darle ese toque que todos los usuarios profesionales necesitan. El no poder instalar software en la tarjeta es algo

Informe del Móvil BlackBerry Bold 9700



que RIM sabe hacer, con lo cual duplica la seguridad. El acceso a la información contenida en el equipo es fantástica. La cámara simplemente justa para un móvil; la grabación de videos muy buena, con buena calidad, a full de la capacidad en megapixeles, el formato 3GP clásico para una cámara de estas características. Obviamente, cuenta con la posibilidad de usar el móvil en 3G, con lo cual la velocidad de acceso a la información en internet, como también el mail push, se incrementa mucho.

Claramente, el Wi-Fi es mejorado, el acceso a la App de BlackBerry es genial. El software incluido es justo para el dispositivo. Algo que quizás debemos comentar es que la store hay veces que no es tan navegable para los usuarios que están acostumbrados a otros móviles, y obvio en lo que respecta a software en nuestro idioma carece un poco. Algo que sí debemos comentar, y que no siempre el usuario tiene en cuenta, es que las políticas de la empresa hacen que la store instalada en cada BlackBerry sea única para el modelo. Es decir, que no todo el software corre en cualquier modelo, sino que el equipo debe tener determinados features y, si no cuenta con ellos, el software no será accesible desde la store. Esto es interesante para destacar y nos demuestra cómo RIM está detrás de la seguridad, como así también estabilidad de cualquier equipo en el mercado.

Qué le falta:

Bueno, esta es una pregunta que siempre me hago cuando pruebo cualquier móvil, y por lo general, excepto algunos modelos de algunas empresas, la mayoría no cuenta con salida HDMI para poder utilizar el móvil en un monitor de PC o, por qué no, en un televisor, algo que estaría por demás bien valorado por los usuarios de BlackBerry. Si partimos de que este móvil cuenta con una excelente definición de pantalla, lo cual nos permite ver videos de YouTube en alta calidad y ver películas en formatos clásicos, por qué no poder conectarlo a una TV y disfrutar en familia de este contenido. Entonces le falta una salida HDMI.

Qué me sorprendió:

La calidad; la resolución de pantalla se compara, sin ir más lejos, con mi BlackBerry 8900.



Conclusión.

Para ir cerrando el informe sólo les puedo decir que el modelo Bold 9700 es un excelente smartphone, que nos brinda opciones más que profesionales con un formato muy interesante, acceso al mundo de internet - se puede realizar desde el servicio prestado por cualquier carrier de telefonía móvil -, como así también hacer uso del equipo con la conectividad Wi-Fi en cualquier parte del mundo, como si fuera un PDA.



Ariel Corgatelli
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

GPS



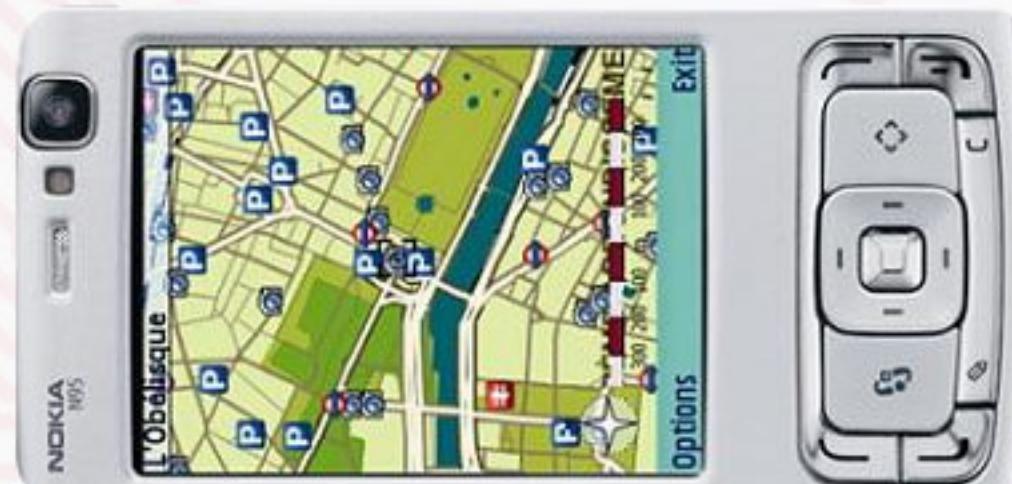
Los dispositivos **GPS (Global Positioning System)** se están volviendo cada vez más ubicuos. El número de conductores que poseen este tipo de equipos es cada vez más alto e, incluso, muchos teléfonos celulares de última generación incorporan esta característica. Para poder sacarle todo el jugo a esta tecnología, el sistema se apoya en tres patas: el dispositivo propiamente dicho, la red de satélites que se encarga de proveer la información de posicionamiento y la información cartográfica con la que debe alimentarse al equipo GPS. En esta ocasión, vamos a centrarnos en esta última. Realizar cartografía para GPS es una tarea que reviste una gran complejidad y conlleva un enorme esfuerzo, y, hasta hace pocos años, sólo estaba al alcance de expertos. Los desarrollos en este sentido para los principales países sudamericanos eran escasos y desactualizados, y, además, al ser productos comerciales, tenían un precio demasiado elevado para las prestaciones que ofrecían. En abril de 2005, una comunidad de aficionados, en su mayoría argentinos, se decidió a solucionar definitivamente este problema que imposibilitaba a millones de sudamericanos disfrutar de esta tecnología y formaron el **Proyecto Mapear** (siglas de "Mapas Electrónicos Argentinos"). Desde entonces, la comunidad no ha dejado de crecer hasta llegar a los más de

300.000 usuarios actuales, y se ha dedicado con tesón a suministrar datos cartográficos detallados de las rutas, caminos y ciudades de los principales países sudamericanos de habla hispana.

Breve historia del sistema GPS

El sistema de navegación satelital tiene origen en una tecnología similar, desarrollada durante la década de 1940, pero

basada en señales de radiofrecuencia emitidas desde distintos puntos terrestres. Creada en principio para los británicos para su aplicación durante la Segunda Guerra Mundial, fue tomada por investigadores norteamericanos para el desarrollo de su red de posicionamiento militar conocida como "LORAN" (LOng RAnge Navigation), ya que extendió su limitado alcance original de aproximadamente 650 km. a casi 2000 km. El concepto de navegación satelital nació unos años después, en 1957.

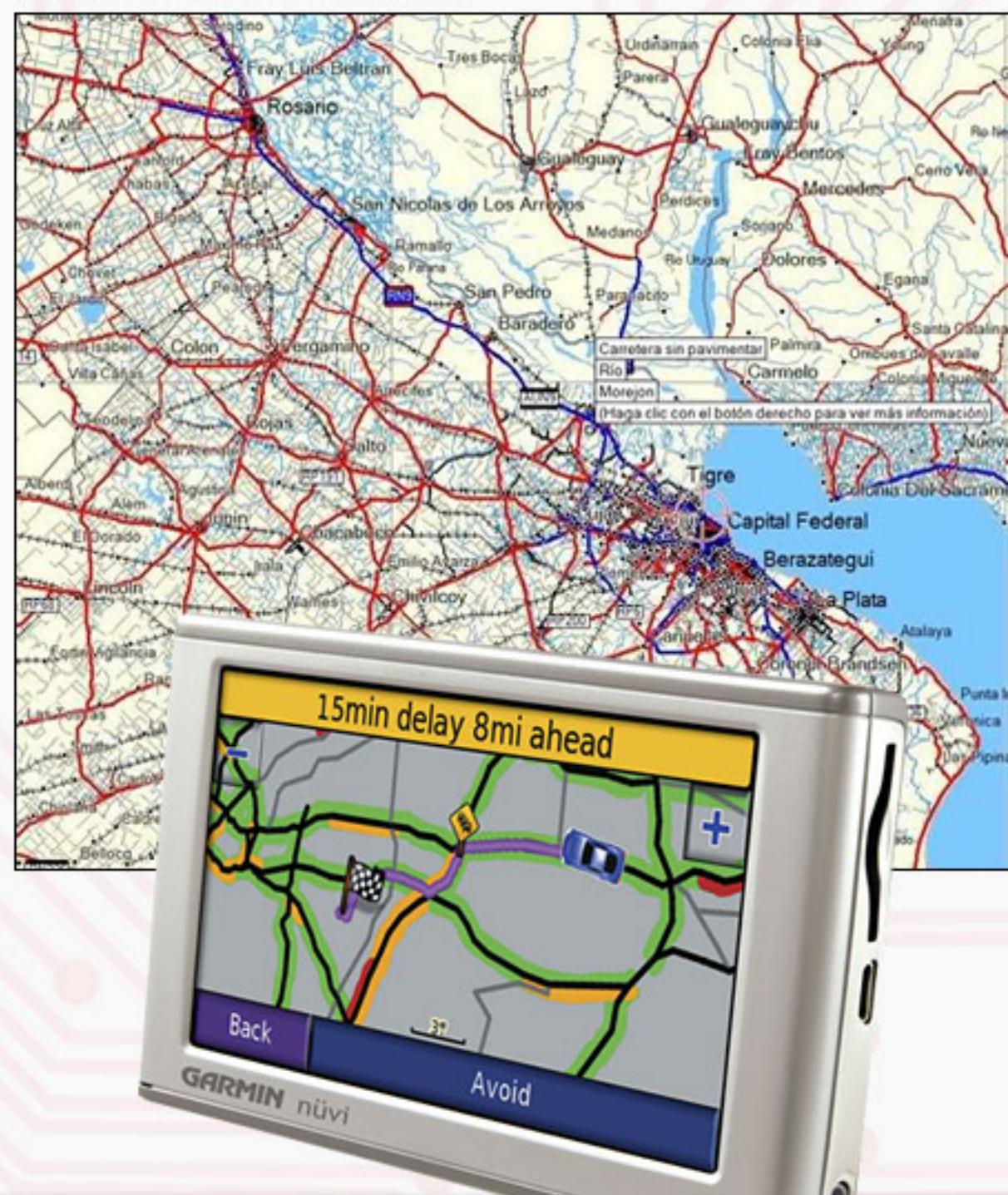


Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

Científicos norteamericanos se sirvieron, paradójicamente, de un satélite ruso, el **Sputnik I** -el primer satélite artificial puesto en órbita- para sentar las bases de este sistema de navegación. Al monitorear las transmisiones de radio del Sputnik notaron que, a causa del Efecto Doppler, la frecuencia de las transmisiones era más alta cuando el satélite orbitaba cerca de ellos, pero bajaba cuando el Sputnik se alejaba. Sabiendo la ubicación geográfica de la base de monitoreo, podían servirse del análisis en estos cambios de frecuencia para determinar con exactitud la posición del satélite. No hacía falta más que invertir el concepto para poder señalar la locación geográfica exacta en nuestro planeta de un vehículo en movimiento y, apenas dos años después, los norteamericanos lanzaron el satélite **Transit 1A**, un prototipo que fue la punta de lanza del sistema de navegación satelital **Transit**, de uso exclusivo de la marina norteamericana. Transit estuvo completamente operativa en 1964. Pese al tremendo potencial de esta tecnología y su aplicación tanto en usos militares como civiles, sus enormes costos de investigación y desarrollo impidieron el avance en este terreno hasta la década del 70, en el que la **"Guerra Fría"** entre norteamericanos y soviéticos llegó a un punto de tensión lo suficientemente alto como para que el gobierno estadounidense se decidiera a financiar el avance del proyecto. En 1973, el Pentágono autorizó la creación de la red **DNSS**,

"Defense Navigation Satellite System", instaurando los fundamentos de lo que hoy es la red satelital de posicionamiento global. Sin embargo, dicha red se mantuvo exclusivamente dentro del ámbito militar hasta 1983, cuando un avión de línea coreano, en el que viajaba un miembro del parlamento estadounidense, ingresó por error al espacio aéreo soviético restringido y fue derribado. Por este motivo, el entonces presidente norteamericano

Ronald Reagan autorizó la apertura de la red para uso civil por parte de los habitantes de todo el globo, aunque limitando su precisión a un margen de error de 100 metros para que su país conservara una ventaja táctica en la aplicación militar de esta tecnología. Dicha restricción fue levantada definitivamente en 2000 por el presidente Bill Clinton, con lo cual el margen de error del sistema quedó reducido a apenas 20 metros.



Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

Cómo emplear la cartografía de Mapear

Hay dos aspectos importantes que los voluntarios de Mapear no se cansan de remarcar. El primero es que el acceso y empleo de los datos cartográficos que elabora el proyecto es totalmente gratuito, y puede descargarse desde la web del proyecto

[\[http://www.proyectomapear.com.ar/\]](http://www.proyectomapear.com.ar/). El segundo es que los mapas elaborados por Mapear pueden utilizarse exclusivamente en dispositivos GPS o teléfonos celulares que hagan uso del software de Garmin. Ocurre que, cuando se inició el proyecto, esta empresa era la única que no solamente permitía a cualquier usuario de sus productos modificar sus mapas o crear nuevos desde cero, sino que también brindaba junto con sus dispositivos el software indispensable para realizarlo. Para usar la cartografía de Mapear, entonces, hace falta contar con un dispositivo GPS con el software de **Garmin** (puede ser uno de los fabricados por la misma Garmin, o un equipo de otra marca que sea compatible con dicho software) o un teléfono celular que incorpore un receptor GPS interno y sea compatible con el software "**Garmin Mobile XT**" (una versión del soft Garmin adaptada para correr en smartphones, válida para móviles con Sistemas Operativos Palm, Symbian y Windows Mobile).



Para subir los mapas al dispositivo, es imprescindible poseer una PC con Sistema Operativo Windows y el software **MapSource** de Garmin. La última versión disponible al cierre de esta edición es la 8.6, que incluye las rutas nacionales y provinciales de Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay. También incorpora caminos, autopistas y las avenidas y calles de todas las ciudades y pueblos de los países mencionados. La cartografía de Mapear se encuentra dividida en "Mosaicos" y, al momento de subirlos al dispositivo, dependiendo de la cantidad de memoria libre de que dispongamos (ya sea en la memoria interna del equipo o en

la tarjeta de memoria externa), podemos elegir subir solamente los mosaicos de las regiones que nos interesen o todos los mapas disponibles (siempre la opción más recomendable, si tenemos el espacio necesario). En el sitio de Mapear se hallan a nuestro alcance instructivos con las instrucciones bien detalladas, que nos ayudarán a concretar esta tarea paso por paso.



Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

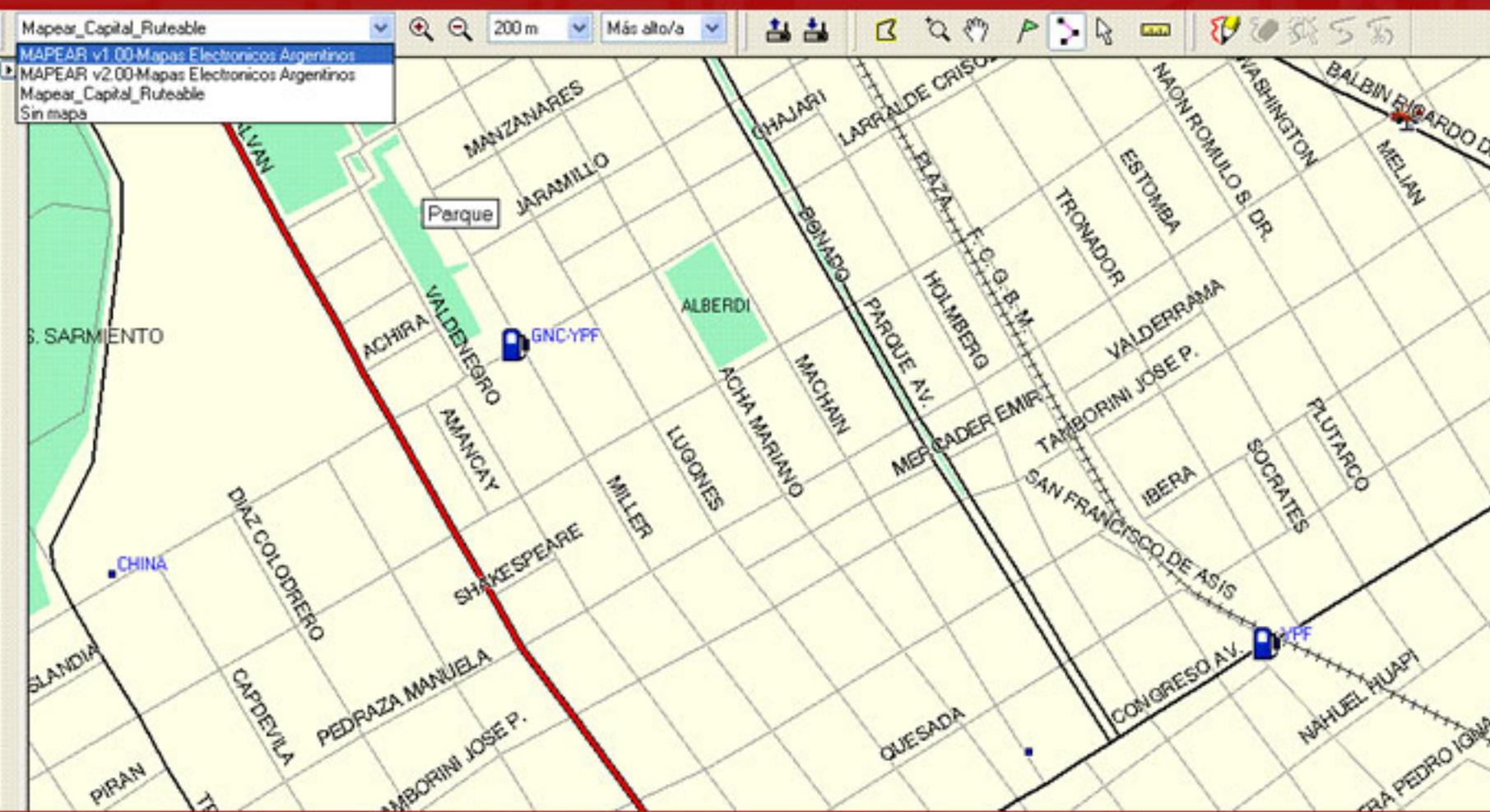
Cálculo de rutas

Naturalmente, los dispositivos GPS no son otra cosa que pequeñas computadoras especializadas y, por lo tanto, no sólo ofrecen la posibilidad de informarnos nuestra ubicación actual, sino también de emplear su poder de cálculo para sugerirnos el mejor camino para trasladarnos desde un lugar a otro. Ya sea que hagamos un viaje corto dentro de una ciudad o vayamos a recorrer miles de kilómetros por diversas rutas, el **GPS** es un aliado invaluable a la hora de programar los recorridos, ya que, además de estar mucho más actualizado que un mapa impreso, puede calcular las rutas más adecuadas según distintos parámetros que sus usuarios les suministren, por ejemplo, elegir la ruta más corta en distancia, o la más breve en tiempo total de

viaje. Asimismo, se puede especificar que queremos evitar autopistas o peajes, entre otros criterios. Inclusive, con un poco de práctica con el software MapSource, podemos armar nuestras propias rutas en la comodidad del hogar, sentados frente a la PC, y luego, al salir con el vehículo, lograr que el GPS nos indique los pasos necesarios para seguir la ruta que programamos previamente. Las actualizaciones constantes de la cartografía del **Proyecto Mapear** son fundamentales para que los cálculos de las rutas sean más eficientes y certeros. Es por ello que debemos chequear periódicamente en el sitio la existencia de nuevas versiones y, en cuanto se libera una actualización, ocuparnos de subirla a nuestro dispositivo.

Información Adicional

Además de contar con la información de las rutas, caminos y calles de estos países, Mapear ofrece abundantes detalles sobre todas las ciudades abarcadas por su cartografía. Por supuesto, cuanto más grandes e importantes sean las ciudades, más van a ser los voluntarios dedicados a trabajar en estos aspectos y, en consecuencia, mayor la información disponible sobre cada ciudad en particular. Esta información adicional nos provee de la ubicación geográfica y las rutas para llegar a una multitud de lugares de interés. Podemos mencionar datos relevantes para los turistas, como hoteles y posadas, servicios de urgencia, como comisarías, destacamentos policiales, hospitales y clínicas,



Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

estaciones de transporte público, como trenes y subterráneos, lugares de esparcimiento e interés cultural, es decir, museos, cines y teatros, establecimientos gastronómicos, desde bares y locales de comidas rápidas hasta elegantes restaurantes, instituciones educativas, tanto escuelas como colegios y universidades, y mucho más. Es especialmente útil la información de la ubicación de diversos servicios para automovilistas, desde estaciones de servicio para carga de combustible hasta gomerías y centros de auxilio mecánico.

Otros servicios cartográficos de mapear

A parte de la cartografía destinada a la navegación por ciudades o rutas, Mapear brinda también un servicio cartográfico para navegación de hidrovías, bautizado como "**Mapear Náutico**". Esta cartografía incluye toda la información existente en las cartas náuticas oficiales en lo que respecta a la navegación, o sea, boyado, canales, naufragios, obstrucciones y batimetría, entre otros datos. También se añade información adicional relacionada, como la ubicación de clubes y guarderías náuticas, repostaderos de combustible y destacamentos de fuerzas de seguridad, así como información turística acerca de restaurantes, recreos y zonas de pesca. El producto más novedoso ofrecido por el Proyecto Mapear es "**Mapear Extremo**", que comprende mapas topográficos de variadas zonas de atractivo turístico, como las Sierras de

Córdoba y El Chaltén, incluyendo las características de todos los cerros y los perfiles de altura por los cuales se llevarán a cabo las actividades "**outdoors**".

Conclusión... y ¡buen viaje!

Los avances en tecnología informática que pueden lograr las comunidades de usuarios cuando se lo proponen están ampliamente demostrados. Un claro exponente de esto es la calidad y madurez del Sistema Operativo GNU/Linux, desarrollado en gran medida por voluntarios. El Proyecto Mapear es otra muestra de que un grupo de aficionados apasionados y bien organizados puede lograr productos de calidad superior a sus equivalentes comerciales. Pero, para ello, es imprescindible que se involucren en el esfuerzo la mayor cantidad de personas posible. El sitio de Mapear alberga un foro en el que sus usuarios pueden compartir información y nuevas ideas, indicar cambios en la car-

tografía de sus zonas de interés y colaborar de diferentes modos. Por ejemplo, si al navegar asistidos por la cartografía de Mapear notamos que algún dato se halla desactualizado (como que un camino que figura habilitado en el mapa en realidad se encuentre cerrado), lo mínimo que podemos hacer es aportar nuestro granito de arena notificando a los responsables del proyecto para que sean capaces de actualizar los mapas. Gracias al esfuerzo de los cartógrafos y dibujantes, pero también de los miles de usuarios que aportan constantemente estas pequeñas contribuciones, el **Proyecto Mapear** es una herramienta esencial para aquellos que recorran los caminos de nuestra hermosa Sudamérica. Esperamos haber contribuido desde estas líneas para que quienes no conocían Mapear puedan empezar a aprovecharlo, y quienes ya lo hacían contribuyan a difundirlo y se involucren más activamente en el proyecto.



Proyecto mapear: Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay en tu GPS

Garmin, la empresa que llevó al GPS del uso militar al civil

Garmin, originada en 1989, toma su nombre de los de sus dos fundadores: el norteamericano **Gary Burrell** y el taiwanense **Min Kao**. Los creadores de Garmin se conocieron en 1983, cuando Burrell, que llevaba dos décadas trabajando para King Radio (una importante proveedora de la marina de los Estados Unidos en tecnologías de radiofrecuencia para aplicación militar), contrató a Kao para desarrollar una red GPS para ser empleada en aviación civil. En 1991, Kao visitó su país natal, en donde contó a viejos amigos sus deseos de fundar una compañía dedicada a explotar estas tecnologías. Uno de sus amigos, un poderoso banquero en busca de nuevas inversiones, convenció a Kao de que podría disponer del capital necesario y Garmin nació ese mismo año, con un capital inicial de cuatro millones de dólares, conformado por el dinero reunido por los amigos taiwaneses de Kao más los ahorros personales de ambos fundadores.

Con ese dinero, contrataron una docena de ingenieros y alquilaron una oficina en la ciudad de Lenexa, en el estado de Kansas. En apenas cuatro años, las ventas de Garmin ya superaban los **100 millones de dólares**, lo que les generó a sus dueños una ganancia neta superior a los 20 millones. En 1999, antes de cumplir los diez años de vida, Garmin vendía productos por más de 230 millones de dólares y lograba ganancias por más de 60 millones. En 2004, Burrell, que fuera hasta entonces CEO de la empresa, se retiró del negocio, dejando su conducción en manos de Kao. La prestigiosa revista Forbes ha estimado que Gary Burrell ha obtenido de Garmin ganancias por 940 millones de dólares, mientras que su amigo Kao, que continúa al frente de la compañía, ha conseguido beneficios por 1500 millones.

Juan Gutmann
juan.gutmann@dattamagazine.com



GARMIN

HUMOR

Daniel
PAZ



Geek con síndrome de abstinencia le cuenta su pena al satélite de Google Earth



Cuando el fuego era una nueva tecnología...



Novedades del mundo libre



Sin dudas este es **el año de Linux**, tal cual lo hablábamos en la edición anterior. Claro que toda la tendencia apunta de forma directa a su uso en dispositivos móviles. Creo que este año va ser muy decisivo en cuanto a las políticas de las empresas en la adopción de nuevos servicios o funciones. Cada día más se está pensando en utilizar software libre en las empresas, dejar de pagar costosas licencias de uso que tienen consigo una caducidad en el tiempo y con el costo adicional de upgrade a equipos.

Las empresas no sólo están pensando en usar software libre por el costo reducido, sino también por estar planteadas a largo plazo. El ejemplo más claro es el desarrollo de MySQL, que si bien la gente de SUN y Oracle había dicho que la fusión de las empresas no iba a generar ningún tipo de consecuencias, ya encontramos un proyecto paralelo, completamente libre y con continuidad en el tiempo. Con este caso específico podemos afirmar que el software libre es un modelo de negocio portable y duradero en el tiempo.

Primeras imágenes de Firefox bajo Android

Luego del lanzamiento de la versión móvil Fennec para algunos modelos de Nokia, Mozilla sigue adelante con sus planes de llevar su navegador a más plataformas móviles, y la idea principal es que tenga las

KDE SC 4.4 "Caikaku"

Luego de muchas betas y algunas Release Candidates, se lanzó a mediados de febrero el escritorio KDE SC 4.4, la compilación de software para escritorio de la organización K D E .

Dentro de las mejoras encontramos:

- Inclusión de una configuración de Plasma para netbooks.
- Nueva gestión de los elementos gráficos en el escritorio y más orientación a la red social.
- Inclusión de un framework de autenticación y la posibilidad de agrupar ventanas en pestañas.

KDE es software libre y está disponible para descarga desde el sitio oficial, renovado con motivo de este lanzamiento. Además, en poco tiempo se actualizarán los repositorios de las distribuciones más usadas, como Kubuntu, Opensuse o Debian.

Cada día más se está pensando en utilizar software libre en las empresas, dejar de pagar costosas licencias de uso que tienen consigo una caducidad en el tiempo y con el costo adicional de upgrade a equipos.

KDE

<http://www.kde.org/announcements/4.4/>



mismas características que la aplicación de escritorio, pero aún el desarrollo se encuentra en una etapa muy temprana (pre-Alpha) y podrían surgir inconvenientes.



Novedades del mundo libre



Por ahora, sólo funcionan algunos eventos del mouse y ciertas ventanas, sin posibilidad de usar el teclado.

Se desconoce el calendario de desarrollo, así que no se sabe cuándo el software llegará a una versión Alpha o Beta que pueda ser testeada. Como suele ocurrir en el mundo tecnológico, habrá que estar atentos para ir siguiendo bien de cerca la evolución de este proyecto.

Última actualización Debian 5.0.4

Esta es la nueva versión estable de uno de los sistemas operativos más populares, basado en el kernel de Linux y herramientas GNU. Se destaca por su estabilidad, seguridad del sistema y actualización de paquetes.

Entre las características más importantes encontramos:

- Núcleo de Linux versión 2.6.26
- Gnome 2.22
- KDE 3.5.10
- XFCE 4.4.2
- LXDE 0.3.2.1
- OpenOffice 2.4.1
- Navegador Iceweasel 3.0.6
- Apache 2.2.9
- GCC 4.3
- MySQL 5.0.51a

Para quienes cuenten con Debian 5.0, solamente es necesario actualizarla a través de apt-get. Su nombre en clave es Lenny.

Seesmic para Android

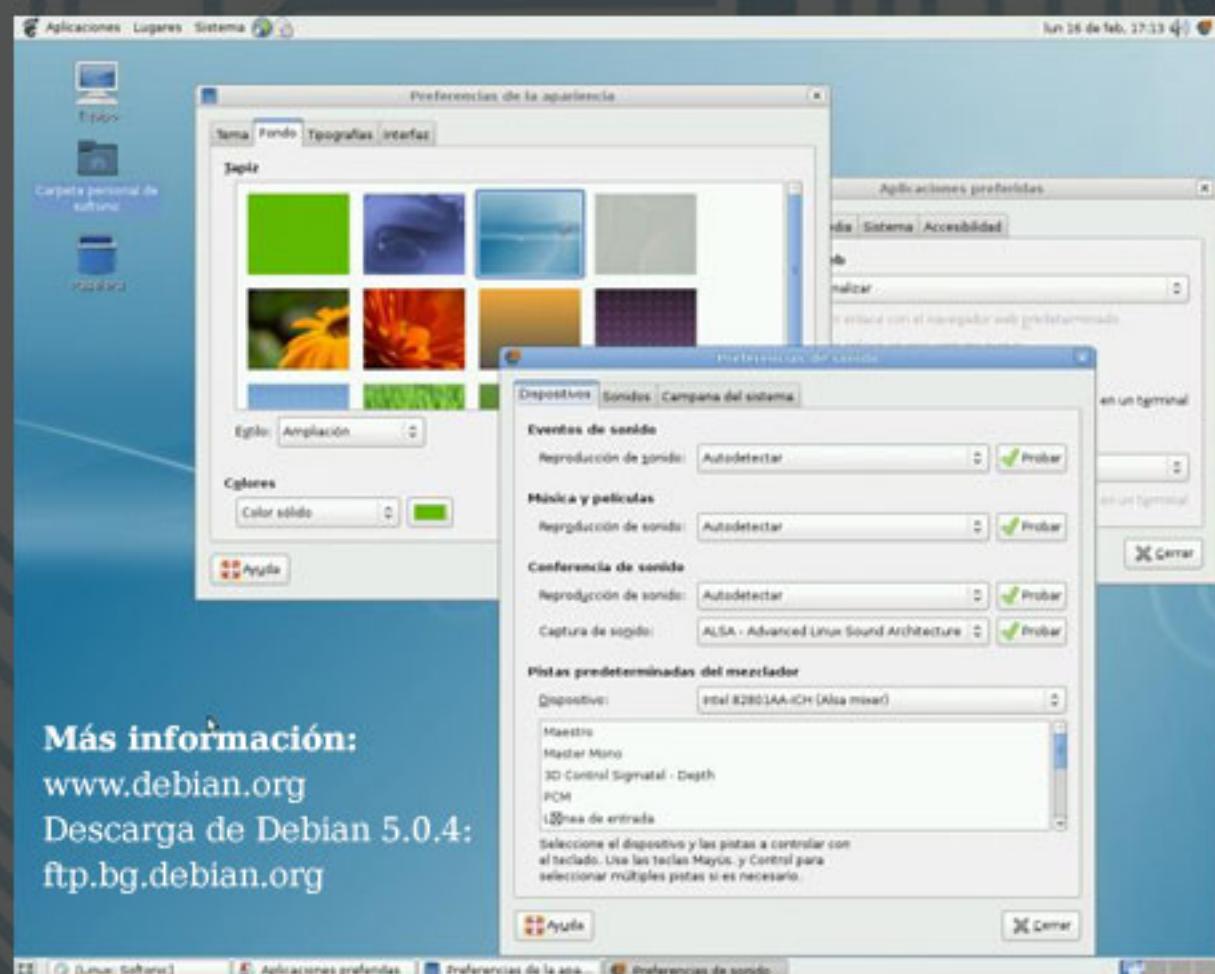
Seesmic, el cliente Twitter para sistemas operativos Android, recibió una actualización habilitando la posibilidad de gestión de varias cuentas. Esta nueva característica vendrá muy bien a los twitteros. Apenas arranca la aplicación vas a poder observar la nueva opción para agregar más usuarios. El cambio entre usuarios es tan fácil como volver a la lista y seleccionar el que quieras usar, e incluso hasta se puede configurar el programa para enviar una misma actualización de estado a varias cuentas a la vez.



Otras de las mejoras:

- El tamaño extra grande de las fuentes
- Actualización automática de perfiles
- Autocorrección
- Cambio de contraseña directamente desde el cliente

El software ya está disponible en la Android Market.

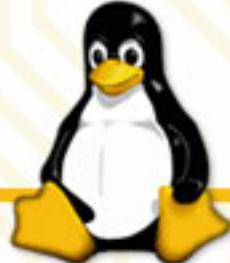


Más información:

www.debian.org

Descarga de Debian 5.0.4:

ftp.bg.debian.org



Novedades del mundo libre

Linus Torvalds usa un Google Nexus One y está encantado

El genio detrás de la creación del kernel de GNU/Linux está encantado con su nuevo gadget, el Nexus One. Linus Torvalds, creador del kernel de Linux, nunca estaba conforme con los teléfonos que compraba pero, gracias a Google, esto cambió.

En su blog dijo lo siguiente: No estaba entusiasmado con comprarlo, pero el día que anunciaron que finalmente activaron el pinch-to-zoom decidí darle una oportunidad. De todas maneras quería una unidad GPS para mi automóvil y pensé que la navegación de Google podría finalmente hacer el teléfono útil.

¡Pero qué diferencia! No siento que estoy arrastrando un teléfono conmigo por si tengo que ponerme en contacto con alguien. Ahora tengo uno útil (y con muy buen aspecto). El hecho de que se pueda utilizar como teléfono es algo secundario.

Se habla, que las ventas de este teléfono no son las esperadas, quizás por falta de promoción, no sé... ¿Ayudará esta declaración de Torvalds a elevar en algo las ventas?

Blog: Linus Torvalds
<http://torvalds-family.blogspot.com/2010/02/happy-camper.html>

Openoffice no estará presente en la versión para Netbooks



Al parecer la gente de Ubuntu no piensa incluir OpenOffice en la versión remix argumentando que las personas que tienen estos equipos lo utilizan para navegar principalmente. Van a incluir el acceso a Google-Docs. También se habló de reemplazar a Firefox por Chromium. Si bien estos cambios no están del todo cerrados, en la etapa de desarrollo se está trabajando con una lista que no incluye a OpenOffice.

Moonlight 3.0 Alfa 1, liberado

Novell anunció la liberación de Moonlight 3.0 Alfa 1. Se trata de la implementación libre y abierta de Silverlight. El software es desarrollado por Novell en colaboración con Microsoft y con ayuda de la Plataforma Mono.

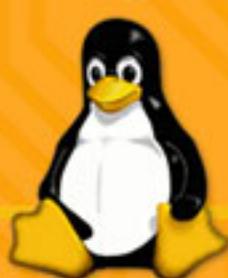
Moonlight funciona con Linux de 32 y 64 bits, con cualquier distro compilando el código fuente, bajo Firefox 2.0, 3.0 y 3.5.



Apple y sus caprichos retiran la palabra Android en la App Store

Al parecer Apple se persigue de forma constante cuando se habla de competidores. Por lo general la competencia leal es buena para cualquier empresa, o por lo menos lo debería ser. Claro que en Cupertino no opinan de la misma manera y censuran cualquier aplicación, cualquier sociedad y ahora palabras cuando no están alineadas a la política de la empresa.

Esta vez, al no recibir respuesta del grupo de desarrolladores de Flash of Genius, quienes ganaron el Android Developer Challenge y a su vez lo comentaron en la página de la aplicación (obvio, para el iPhone), los notificaron para que retiren el comentario y, de no hacerlo, los amenazaron con interrumpir la descarga de la aplicación.



Symbian es Open Source!!!

La Fundación Symbian anunció que finalmente se convierte en un sistema operativo Open Source y gratuito.

Symbian está presente en más de 300 millones de teléfonos móviles (con Nokia a la cabeza), y el hecho de que Symbian se une a Android como sistema Open Source, gratuito y listo para descargar es algo muy importante para esta plataforma, y que redundará en una mayor riqueza para los usuarios de los equipos con este sistema a partir de ahora, y mejores opciones para los programadores.

Recordemos que Nokia compró Symbian en 2008 para anunciar al año siguiente su intención de hacer su código abierto. Tardó un poco más de lo esperado, pero ya la noticia está confirmada!

Para mas información, acceder a su sitio oficial: [Countdown Symbian](#)

<http://www.symbian.org/news-and-media/2010/02/04/symbian-completes-biggest-open-source-migration-project-ever>

symbian

Novedades del mundo libre



mozilla LABS Weave

Mozilla Weave 1.0

Mozilla Weave es una extensión para Firefox que se encarga de sincronizar prácticamente todos los aspectos del navegador a través de distintos equipos. Para usarlo, simplemente instala el add-on en tu navegador de Firefox 3 y ya vas a poder sincronizar marcadores, pestañas, historial de navegación, campos de formularios, contraseñas, personas, y más. Estos elementos quedan almacenados en los servidores de Mozilla.

Si utilizas Firefox en más de una

computadora, o si querés tener resguardado tu trabajo en la nube por si lo tenés que recuperar desde otro lugar, entonces Mozilla Weave es la extensión que necesitas, y podés descargarla desde Mozilla Add-ons para Firefox. Disponible para todas las versiones del navegador, incluyendo el nuevo Firefox para Maemo. También vas a poder descargar Weave para tu celular.

Web oficial: Mozilla Weave
<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/10868>

Nube Libre

KDE inicia ownCloud, lo que vendría a ser "nube libre" bajo licencia AGPL que podrá ser instalada en cualquier servidor, extensible y segura. De esta forma vas a poder almacenar los datos en cualquier lugar sin depender de ninguna empresa (si no querés).

La iniciativa comenzó con una charla de Frank Karlitschek en el campus KDE'10. Sin duda, un



proyecto a seguir muy de cerca, ya que de funcionar bien podría cambiar por completo el panorama y visión actual de la nube (ya que aún muchos desconfían y la ven insegura).

Sitio Web: ownCloud
http://owncloud.org/index.php/Main_Page



Novedades del mundo libre

Disponible la versión estable Fennec para empresas

Luego de la versión Alpha, ya se encuentra disponible la versión estable de Fennec (Firefox para dispositivos móviles).

Algunas de sus características son:

- 1- Weave Sync: sincronización de pestañas, marcadores, historial y contraseñas entre distintos equipos.
- 2- Awesome Bar: barra de direcciones que irá sugiriendo alternativas para autocompletar direcciones.
- 3- Location-Aware Browsing: mapas e información mediante geolocalización.
- 4- Miniaturas de las pestañas

Por ahora funciona con Nokia N900 o N810, pero está prevista su disponibilidad para una gama más amplia próximamente.

Fuente: Mozilla Blog
<http://blog.mozilla.com/blog/2010/01/29/firefox-for-maemo-now-available/>



Fennec
release notes

Red Hat lanza un portal de Open Source

Red Hat lanzó un portal destinado a noticias y artículos relacionados con el mundo del software libre y su aplicación en el ámbito de la vida.

Los apartados principales son: educación, negocios, gobiernos, leyes y vida. De esta manera se busca mostrar el alcance del software libre.

Acceso al Portal

<http://opensource.com/>



Se establece la Wordpress Foundation

Matt Mullenweg, director de Automattic, empresa propietaria de Wordpress, creó la Wordpress Foundation. Como idea principal de la fundación se tendrá en cuenta la gestión de todas las actividades de Wordpress, el desarrollo del CMS, distintas aplicaciones, plugings, temas WordCamps, etc.

Este anuncio trae mucha tranquilidad a todos sus usuarios

Wikio Labs en español ya está en línea

Wikio Labs no es nada más que el laboratorio de investigación de Wikio en el cual podrás encontrar en avant première las herramientas, las experiencias y los desarrollos en curso. Te permitirá seguir las tendencias de la actualidad y de los blogs en gráficos con Wikio Trends o en nubes de palabras clave con Buzz Clouds. También encontrarás los enlaces que entran y salen de tu blog gracias a la Backlink Factory.

Finalmente, en Wikio Sources encontrarás todas las informaciones a propósito de tu blog y de tus blogs vecinos como estadísticas, gráficos, últimos artículos publicados y obtener una instantánea de la situación de un blog en su entorno, su evolución en el ranking, su volumen de publicación en los últimos meses, entre otras informaciones.

<http://blog.wikio.com/es/>

ya que se confirma la filosofía del proyecto, que se mantendrá bajo la licencia GPL. Veremos si esta acción hace eco en varios excelentes proyectos que están dando vuelta en Internet.

Más información: Wordpress Foundation
<http://wordpressfoundation.org/>

Novedades del mundo libre



Ubuntu One también para sistemas Windows

Ubuntu One es el servicio de almacenamiento en la nube ofrecido por Canonical (la empresa detrás de Ubuntu). Ahora parece que planean crear un programa que permita el acceso al servicio desde sistemas Windows.

Por el momento soportaría únicamente el almacenamiento de archivos, ya que el componente necesario para compartir contactos, notas y otras configuraciones no ha sido portado a Windows, pero existe intención de hacerlo.

Por otra parte, una característica que sí tiene Dropbox es la posibilidad de compartir archivos públicamente, sin necesidad de que el receptor del mismo tenga una cuenta. Al parecer ya están trabajando en ello y debería estar listo para el lanzamiento de Ubuntu 10.04.

Resumiendo: Un cliente para Windows; compartición pública. Parece que poco a poco Ubuntu One va supliendo las carencias que más preocupan a los usuarios.

<http://www.omgubuntu.co.uk/2010/01/ubuntuone-being-ported-to-windows.html>

El sustituto de MySQL: MariaDB 5.1 RC

Ya sabemos que **MySQL** es propiedad de Oracle (a pesar de las protestas de su creador). Michael Widenius (creador de MySQL), acaba de presentar la primera RC de MariaDB, una especie de sustituto (fork, en términos informáticos) para el tan conocido gestor de bases de datos. Según anuncia en su blog, MariaDB debería ser capaz de reemplazar sin problemas cualquier instalación de MySQL 5.1.

Ahora le toca el turno a **Oracle** para ofrecer garantías reales que permitan el desarrollo de MySQL en el mismo ámbito de libertad digital en el que se ha venido desarrollando hasta ahora.

Descarga: MariaDB

<http://askmonty.org/wiki/index.php/MariaDB:Download>



Ariel Corgatelli

ariel.corgatelli@dattamagazine.com



MUNDIAL 2150



Las expectativas se concentraban, como siempre en la época en que el año se divide a la mitad y **1460 jornadas** han transcurrido desde la última ocasión, en el sublime esférico. **Millones de ávidos terrícolas** empecinados en someterse a los designios de la fuerza por sobre la mente procuraban que cada milímetro de la pantalla fuera escrutado por sus ojos biónicos. Aunque el verde era ya más bien amarronado, el campo de juego era, otra vez, la escena de una obra improvisada e

ineludiblemente criticada. Ricardo exclamó, utilizando toda la potencia de sus cuerdas vocales, para que Norberto escuchara desde la cama neumática: **"¡Beto! ¡Ya empieza el Mundial!"**

Aunque el verde era ya más bien amarronado, el campo de juego era, otra vez, la escena de una obra improvisada e ineludiblemente criticada.

Noventa selecciones habían presentado en este campeonato la ilusión de sostener la copa en lo alto. Deslumbrantes algunos, más deslucidos otros, los jugadores se disponían a entregar alma a cambio de inmortalidad. O, al menos, eso pretendían aquellos que soñaban con obtener la gloria. Esta les daría como premio invaluable un trofeo ansiado por la multitud de competidores: ser humano.

El primer encuentro se disputó en el gran estadio de las llanuras de Bretórica, allí por la región que los antiguos habitantes de este planeta solían conocer como el Reino Unido, aunque de éste

sólo los estudiosos y dedicados historiadores del pasado podían dar una controvertida explicación del motivo de la denominación "unido". Nadie podía saber ni deducir qué significaba este término en el contexto del delta del Océano Atlántico norte. 150 islotes enemistados entre sí eran el testimonio más indiscutible de que la unión era el incommensurable delirio de unos hombres con pasión por la utopía.

El espectáculo fue mayúsculo, aunque minúscula la capacidad de asombro entre los espectadores.



MUNDIAL 2150

El torneo constaba del mismo despliegue eterno, de la misma tenacidad por parte de los contrincantes y del exactísimo júbilo desmedido que experimentaba el público. A qué se debía esta muestra de algarabía e irrefrenable fervor continuaba siendo en la era de la post informática un auténtico misterio. Siglos de dos decenas más dos persiguiendo una pelota no podían representar ninguna novedad para nadie que haya vivido aunque sea 16 años. Pero, no obstante, los sentidos del pueblo despertaban con cada pitido inicial que el maldecido árbitro intentaba realizar por sobre los gritos claramente desentonados de los seguidores.



Ricardo se aferraba a su osito albiceleste con idéntica fruición a la que había sabido manifestar por alguna de sus ya olvidadas amantes. Su objetivo en este mes era el de no poseer otra meta que la meticulosa observación de cuanta disputa futbolística se le cruzara por los ágiles dedos que comandaban el control remoto de la pantalla en las lentes de sus anteojos de moviled. Aunque una preocupación severa rondaba los límites del campo visual: **Beto se mostraba decididamente indiferente** a los avatares deportivos que incluyeran una pelota, una red y un cuerpo de cualquier tipo. Quizás, una advertencia del estado indolente del Beto había llegado hasta Ricardo en forma de frase lascerante: **"Bocha, este técnico nos va a llevar a la real perdición"**. Ricardo trataba, con entereza y bajo cualquier circunstancia, de hacer caso absolutamente omiso a la voz de su amigo que pugnaba por albergarse en su lisa cabeza. Imposible no conservar la esperanza, aunque su vencimiento ya hubiera sucedido en múltiples oportunidades.

A la selección nacional le había tocado en suerte (para no decir más bien en desgracia) el célebre "grupo de la muerte". Si los robots hubieran sido capaces de transmitir alguna emoción certera, cuando el sorteo fue realizado en las relucientes instalaciones de la FIFRA tanto Ricardo como Beto, como millones de compatriotas,

habrían notado la angustia y decepción en sus rostros pulidos.

Se sabían víctimas de la humillación de antemano, a pesar de que el entrenador considerara que en el fútbol, como en la política, la mano en la lata es válida. Por supuesto, la lata del oponente.

Los enemigos a derrotar en la primera disputa por medio de piernas y garra eran los chipones. Estos no eran ni más ni menos que los que, en tiempos de protohistoria robótica, fueron conocidos como simplemente orientales. Los remotos China y Japón, en un movimiento inverso al Reino antes mencionado, optaron, ante la amenaza de guerra por parte de los estadounidenses en 2075, por aliarse en un territorio único e infranqueable. Se convirtió este en un país productivo y productor de dolores de cabeza para los ya





MUNDIAL 2150

extinguidos norteamericanos. Es más, se comenta seriamente en tesis escritas por eminentes de la ciencia de narrar los hechos anteriores a nuestra existencia que las severas migrañas provocaron el acelerado declive de la civilización en los Estados Unidos. Es por eso que, actualmente, los escasos pobladores del área son poco menos que homínidos con la sola capacidad de sobrevivir al ataque constante de los pensamientos.

Como Ricardo y Norberto habían leído en centenarias publicaciones, ni China ni Japón se destacaban en aquellas épocas como hábiles jugadores del balompié. Pero la situación se había modificado drásticamente en el preciso instante en que los robots se hicieron estandarte inoxidable de los más arraigados sentimientos futboleros y tomaron la pelota en sus pies. La refinada técnica y la voluntariosa destreza de los chipones eran la marca distintiva en los artefactos que superpoblaban el mundo. Así lo eran también sus estupendos robots, máquinas implacables en la labor de convencer al balón de dirigirse al arco contrario. Por supuesto, a diferencia de los deportistas humanos, eran más resistentes, no se quejaban y el dinero les resultaba inútil.

Fue de ese modo que Ricardo vio aniquiladas sus ilusiones en los primeros cinco minutos. Los autómatas chipones convirtieron

15 tantos que contrastaban notablemente con la impericia de los modelo industria nacional. Cuando restaban 5 minutos para que se cumplieran los 60 reglamentarios, y ante un marcador de 85 a 0, a Ricardo se le presentó un atisbo de felicidad comprimido, como una sustancia irreal, como una descarga eléctrica en medio del desierto. Un gol de su amada selección, un error del arquero rival, un acierto del miembro inferior de un sorprendido jugador propio. Ricardo gritó como si de su alarido dependiera la subsistencia de su persona. Desde la otra habitación, Beto, irritado, le

devolvió el aullido: **"¡Bocha! ¡Me despertaste, la progenitora que tuvo la magnífica idea de posibilitar que llegaras a mi vida!"**

El equipo nacional quedó eliminado en primera ronda. No hubo consuelo para robots ni Hombres. Los últimos retornaron a sus tareas mecánicas y recurrentes. Los primeros, pioneros para siempre, tuvieron que soportar estoicamente la transformación de la selección que tanto disgusto les causó en verdaderos niños prodigo de la ciencia y del deporte.

Natalia Solari



Los protagonistas de este relato

Robots y Robótica

natalia.solari@dattamagazine.com

Según la definición académica, un robot es una entidad virtual o mecánica artificial. La robótica es, entonces, la ciencia y tecnología que versa sobre los robots. Desde la literatura rusa y el vasto mundo de Isaac Asimov (que acuñó accidentalmente el término robótica) hasta nuestra realidad actual, los robots se han ido haciendo cada vez más presentes en nuestra cotidianeidad. Aunque variados en sus tipos y clases, los androides o antropomórficos son los que mejor representan la idea general que de estos autómatas se tiene. Como uno de los exponentes más acabados que hoy en día existen en el planeta se halla Asimo, un robot humanoide que interactúa con los humanos y puede contribuir con su ayuda en algunas tareas específicas. Este ha sido creado por la empresa japonesa Honda en el año 2000 y, desde ese momento, ha ido evolucionando. Como él, hay tantos similares. Algunos son capaces de proveer servicios médicos, otros están orientados a usos militares o industriales. Y otros se dedican a jugar (aunque aún un poco torpemente) al fútbol, como los héroes deportivos de esta historia.



La secuela indispensable



Puntaje Final:

97



Lo Bueno

Volver a disfrutar de una experiencia increíble como "Bioshock", encontrando respuestas a muchas preguntas que habían quedado sin contestar.



Lo Malo

Haber tenido que esperar tanto para seguir explorando Rapture, la increíble ciudad oculta bajo el océano.

Una tarea difícil

Quienes hayan jugado "Bioshock", el juego más exitoso del estudio californiano 2K, saben bien que definir este juego, y explicarle a otros en qué consiste, no es tarea simple. Los gamers más veteranos, que hayan jugado "System Shock", el RPG/FPS cyberpunk de 1994, que es la musa espiritual de esta saga, también conocen de qué estamos hablando. Para

Hace escasos días, un desarrollador empleado por un gran estudio se quejaba amargamente en reddit.com, un sitio web que es una suerte de cuartel general de programadores y adictos a la tecnología, de estar completamente saturado de la industria de los videojuegos. Citaba entre las causas principales que lo motivaban a cambiar de rubro laboral la "secuelitis". Si bien es muy cierto que, en esta época, abunda en el mercado la repetición de fórmulas exitosas, al punto de liberar continuaciones que son casi un calco de la entrega anterior (o inclusive peores), afortunadamente existen honrosas excepciones. Sin ir más lejos, el mes pasado analizamos en estas páginas "Left 4 Dead 2", un título muy similar a su antecesor, pero ampliamente mejorado en todos sus aspectos. En esta ocasión, vamos a examinar otra secuela que, no obstante presentar pocos cambios en sus aspectos técnicos, no dudamos que causará sensación entre los numerosísimos jugadores que amaron "Bioshock". Ocurre que la precuela de este título es, sencillamente, uno de los mejores videojuegos de la historia, pletórico de acción, originalidad, espectacularidad visual, y dotado de un argumento logradísimo, inspirado en las novelas de una de las grandes de la literatura universal. Y casi todos los gamers que disfrutamos del género FPS nos habíamos quedado con las ganas de seguir recorriendo las entrañas de Rapture, la arrasada ciudad submarina. Tras dos años y medio de espera, "Bioshock 2", disponible para PC, PS3 y Xbox 360, nos brinda la oportunidad tan ansiada.

BIOSHOCK 2



sustentar todavía más la dificultad de esta labor, podríamos recurrir a los lectores de Ayn Rand, seudónimo de Alisa Rosenbaum, escritora ruso-norteamericana nacida en 1905, creadora de un movimiento filosófico-político llamado Objetivismo. Sus novelas y ensayos no están al alcance de cualquier lector, ya que tanto su estilo literario como sus ideas (sus libros no eran otra cosa que un medio para expresarlas) son de una complejidad importante. Sin embargo, quien considere como los valores máspreciados la libertad del hombre y su capacidad de mejorar mediante el uso de su propia mente,

logrará conquistar esa complejidad y tendrá un premio vital: haber aprendido muchas cosas sobre sí mismo y los demás. La novela "La Rebelión de Atlas", la obra máxima de Ayn Rand, ha sido señalada por diversos estudios como la obra de mayor influencia entre los lectores estadounidenses, después de La Biblia. Es en este libro, aunque también en otros de sus textos, que los desarrolladores de "BioShock" se inspiraron para crear este shooter en primera persona, un cóctel de distopía, ciencia ficción retrofuturista, horror, acción y tragedia.

Rapture: el fracaso de una utopía

En "BioShock" descubrimos por primera vez la ciudad submarina de Rapture. Lejos estamos de querer revelar los detalles argumentales de este maravilloso título, para no arruinar la experiencia a quienes todavía no lo hayan experimentado. Pero, para comprender en qué consiste su secuela, debemos obligatoriamente explayarnos un poco sobre su antecesor. Apenas iniciado el juego, el protagonista sufre un accidente de avión que lo deja como único sobreviviente en la

BIOSHOCK 2

inmensidad del Océano Atlántico, en donde descubre un extraño faro solitario en el medio del mar. Este faro es, en realidad, la entrada a la secreta ciudad submarina de Rapture, el sueño utópico de Andrew Ryan, un multimillonario megalómano que desea fundar una nueva sociedad, libre de los vicios de las decadentes y fracasadas sociedades existentes en el mundo. Los valores morales de estos ciudadanos perfectos serían los ideales postulados como supremos por Ayn Rand: la libertad individual, el logro personal basado exclusivamente en el esfuerzo propio y el uso de

la razón, y la ausencia total de organismos gubernamentales parasitarios y despóticos. Rapture es fundada durante la década de 1950 y, al principio, todo marcha maravillosamente. La ciudad, al estar oculta y aislada de las codiciosas garras de los políticos y los colectivistas de todo el planeta, prospera rápidamente y sus científicos realizan descubrimientos y adelantos tecnológicos deslumbrantes, especialmente en el área de la ingeniería genética: desarrollan increíbles poderes que cualquier ciudadano puede adquirir. Sin embargo, inevitablemente

surgen aquellos sentimientos que la sociedad perfecta a toda costa quería evitar: la envidia, la codicia, el uso de la fuerza para obtener ilegítimamente los bienes de otras personas. Los fundadores de Rapture, en un desesperado intento por evitar el hundimiento de su utopía, recurren a los mismos medios de los que inicialmente escaparon: el autoritarismo, la supresión de libertades, los crímenes políticos. La sociedad ineludiblemente se desbarranca y casi todos sus miembros se perversen con el exceso del uso de los nuevos poderes obtenidos gené-



BIOSHOCK 2

genéticamente, al punto de perder la razón y desatar una guerra de todos contra todos, que termina arrasando la utópica y bella ciudad submarina.

Little sisters y big daddys

Mientras la ciudad todavía es próspera, el material genético necesario para desarrollar los "superpoderes", conocido como "ADAM" (Adán), es suministrado por la vida marina. Pero cuando comienza la decadencia de la ciudad y estalla la locura en su población la exploración oceánica se hace imposible. Entonces, algunos científicos toman una decisión aberrante: llevan a cabo modificaciones genéticas en niñas para convertirlas en criaturas maléficas que pueden extraer el ADAM del tendal de cadáveres que van dejando los habitantes enloquecidos de la ciudad. Esta suerte de "niñas vampiro" son bautizadas "Little Sisters". Los sobrevivientes, completamente adictos al ADAM imprescindible para sustentar sus nuevos poderes, las atacan incesantemente para acceder al preciado material genético, por lo cual los científicos realizan una nueva aberración: transforman a los buzos encargados de las reparaciones submarinas en gigantescos monstruos acorazados, encargados de custodiar a las "Little

Sisters" durante su horrenda tarea. Estos "protectores" son conocidos como "Big Daddys", y en "Bioshock" son los oponentes más temibles con los que debe enfrentarse el protagonista para conseguir el ADAM que llevan las Little Sisters. A su vez, a la hora de obtener el ADAM, que permitirá al protagonista hacerse con formidables superpoderes, debemos tomar una decisión ética: consumir a las "Little Sisters", quitándoles la vida, logrando gran cantidad de ADAM a cambio, o salvarlas convirtiéndolas nuevamente en niñas humanas, pero adquiriendo una reducida dosis del preciado material.

Bioshock 2: tiempos de cambio

En "Bioshock 2", encarnaremos nada menos que a un "Big Daddy", y la villana del juego, que empleará todos los recursos a su alcance para destruirnos, es la nueva regente de la ciudad: la Dra. Lang, una psiquiatra que -irónicamente- ostenta ideales colectivistas, los mismos que Ryan, el archirival del protagonista en la precuela, detestara con todas sus fuerzas. Nuestro protagonista, llamado Delta, cuenta con la inmensa fuerza y la coraza protectora que tornaba a los Big Daddys en terribles adversarios en la primera entrega, además de sus brutales armas. Al poseer



BIOSHOCK 2

el traje de buzo blindado, además, podremos acceder al exterior de la ciudad, en el fondo del océano, y a zonas inundadas y que estaban vedadas para el protagonista humano de la precuela. Entre las armas que podremos utilizar se hallan aquellas que, originalmente, fueran herramientas de trabajo de los buzos para el mantenimiento de la ciudad, como un inmenso taladro, una remachadora y un arpón, así como distintas armas de fuego, como ametralladoras y escopetas. Casi todas las armas pueden equiparse con diferentes tipos de municiones y, dependiendo del enemigo que nos ataque, debemos elegir la más adecuada para aniquilarlo. Además de las municiones, tendremos que mantenernos bien provistos de otros pertrechos: kits de primeros auxilios, que devuelven puntos de vida, y jeringas de EVE (Eva), una sustancia azulada que debemos consumir al hacer uso de los superpoderes adquiridos a través del ADAM. Entre dichos poderes, contaremos con la capacidad de lanzar descargas eléctricas y chorros de fuego, congelar a nuestros enemigos para luego romperlos en mil fragmentos, utilizar telekinésis para arrojarles objetos contundentes, hipnotizarlos para que se ataquen entre sí, y muchos más.



A veces, la defensa es el mejor ataque

Para haber perdido la razón, los habitantes de la ciudad pueden ser sorprendentemente organizados a la hora de atacarnos, especialmente cuando estemos custodiando a una Little Sister dedicada a la extracción de ADAM, por lo cual recurriremos al montaje de trampas y otras tácticas defensivas. Todos estos pertrechos los iremos encontrando al investigar los innumerables rincones de la ciudad submarina y, al efectuar esa tarea, también encontraremos dinero que nos permitirá comprarlos en algunas de las máquinas expendedoras que abundan por la ciudad. Asimismo, lidiaremos con los

sistemas de seguridad de la ciudad, como las cámaras, que, al detectarnos, enviarán unos robots de combate que intentarán destruirnos. Tanto las máquinas expendedoras como los sistemas de seguridad pueden ser "hackeados" a través de un minijuego, lo que permitirá que las expendedoras bajaran sensiblemente sus precios y los sistemas de seguridad jueguen a nuestro favor, enviando los robots tras nuestros enemigos. Inclusive, los robots pueden ser hackeados y transformados en nuestros aliados, lo que será de invaluable ayuda cuando nos encontremos bajo el ataque de numerosos adversarios. A medida que vayamos progresando en nuestro

BIOSHOCK 2

recorrido por la ciudad, podremos conseguir nuevos poderes, optimizar los que ya teníamos e incorporar otro tipo de mejoras que nos permitirán sacar más partido a los pertrechos que hallemos, facilitar los "hackeos" y otras ventajas. También irán apareciendo enemigos cada vez más peligrosos, por lo que tendremos que calcular con cuidado cada uno de nuestros movimientos. Afortunadamente, cada tanto encontraremos unas cámaras conocidas como "Vita-Chambers" (cámaras de vida) que obran como una suerte de "checkpoints": cuando nos maten, Delta revivirá en la última Vita-Chamber por la que hayamos pasado.



Gráficos y sonido

Como realmente gran parte del goce que nos entregará este juego es ir descubriendo nuevas posibilidades y sorprendiéndonos con los giros argumentales, preferimos dejar que el resto lo descubran los lectores por sí mismos y adentrarnos directamente en la información técnica. Los gráficos de BioShock 2 son aún más espectaculares que en la precuela. Los claustrofóbicos ambientes submarinos y el excelente diseño de niveles, llenos de sombras iluminadas aquí y allá por alguna luz eléctrica que todavía sobrevive, una fogata encendida por algún sobreviviente o, sencillamente, por los reflejos provenientes del lecho marino, le dan a este juego una ambientación soberbia. Cada pasillo, cada salón por el que transitemos, nos asombrará por el realismo y los cuidados detalles para

lograr reconstruir a la perfección el estilo de vida de los dorados años de posguerra. Cada ventana por la que pasemos nos permitirá apreciar a través del océano maravillosas vistas de la ciudad, una especie de Nueva York submarina, con sus rascacielos, teatros, bares y comercios. La música y los efectos de sonido contribuyen en gran forma a redondear el ambiente, y los diálogos -notablemente guionados- están muy bien logrados, pese a que en este título no se ha recurrido a actores consagrados para ponerle sus voces a los personajes. En cuanto a la jugabilidad, se ha conseguido un impecable balance entre acción y táctica, añadiendo algunos elementos de RPG, especialmente a la hora de seleccionar adecuadamente las mejoras a adquirir y las decisiones éticas que debemos tomar en diversas circunstancias.





FIFA 10



BIOSHOCK 2

Todo el juego está hilado magníficamente por una línea argumental original y entretenida, que, a medida que pasen las horas de juego, se torna cada vez más apasionante, impulsándonos a seguir avanzando para saber cómo va a culminar esta increíble historia. Al igual que en la primera entrega, cada tanto encontraremos grabaciones que han dejado como registro de sus actividades los habitantes de la ciudad en sus tiempos prósperos, lo que nos ayudará a comprender gradualmente como se vivía en esa sociedad utópica y los distintos motivos que ocasionaron su catastrófica caída. Esas grabaciones constituyen un excelente complemento al desarrollo argumental, y muchas de ellas se relacionan directamente con los acontecimientos del "Bioshock" original, brindando respuestas (a veces parciales) a enigmas que habían quedado sin responder.

Conclusión

Quienes hayan disfrutado de "Bioshock" no pueden perderse su continuación. Es realmente un juego indispensable para quienes gusten de los FPS en los que haya que hacer algo más que simplemente dispararle a todo lo que se mueve, y los amantes de la buena literatura lo sabrán apreciar todavía más. Si no jugaron la primera parte, igualmente se encontrarán con un juego muy entretenido y bien realizado, aunque gran parte del jugo que se le puede extraer a este título es saber cómo continúa la apasionante historia de la utopía fracasada de Rapture, por lo que les aconsejamos que, en lo posible, jueguen "Bioshock" antes de encarar esta secuela. Y es especialmente destacable que en estos tiempos, en los que los juegos se caracterizan por su poca originalidad y, por lo

general, debe recurrirse a pobres adaptaciones de películas exitosas en la taquilla para no repetir constantemente las mismas temáticas, se haya recurrido como fuente de inspiración a una gran escritora e idealista como Ayn Rand. Los conceptos de esta autora podrán compartirse o ser resistidos, pero lo importante es que llevarán irremediablemente a estimular el pensamiento y el debate, y que un videojuego ayude a difundirlas ya es suficiente mérito como para que sea parte de nuestra juegoteca.

Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Requerimientos de hardware

Los requerimientos mínimos de Bioshock 2 en PC son bastante razonables para los tiempos que corren. Se necesita Sistema Operativo Windows XP, Vista o Seven; Procesador Athlon 64 de 2.4 Ghz o Pentium 4 de 3 Ghz, 2 Gb de RAM y 11 Gb de espacio libre en el disco rígido, y tarjeta gráfica NVIDIA Geforce 7800GT o ATI Radeon X1900 de 256 Mb de memoria. Pero los desarrolladores recomiendan, para disfrutarlo en todo su esplendor, contar con un procesador de doble núcleo Athlon 64 X2 o Intel Core 2 Duo de 2 Ghz o superior, al menos 3 Gb de RAM y placa de video Geforce 8800GT o Radeon 4830 de, por lo menos, 512 Mb de memoria.

Tenga su sitio en internet ahora mismo...!



 www.dattatec.com 

CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN



.com

Tu empresa, al alcance de todos.

www.tengasudominio.com



 **dattatec.com**
Su Hosting hecho Simple!



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica