

## VIEJOS FRACASOS

***No todo es la gloria del iPhone y el iPad en el mundo de la tecnología. Analizamos aquellas promesas revolucionarias que no fueron***



**EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS:  
DOS INDUSTRIAS  
QUE SE MIRAN**



**UN LINUXERO USANDO  
UNA MAC:  
¿COMO PEZ EN EL AGUA?**

# Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*



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

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



Plan "Todo Incluido"  
por sólo:  
**\$ 240**  
*al año*

Pesos Argentinos - Precio Final

Ingresá hoy mismo a:  
**www.tenetusitio.com**



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

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



# APRENDER EN LIBERTAD

**EL STAFF DE ESTA REVISTA** está compuesto por grandes defensores del software libre, entre quienes me incluyo. No es una postura que hayamos heredado de nuestros padres o hermanos mayores (como quien dice “soy de Boca” o “soy de River”), sino que terminamos volcándonos hacia ese sector del mundo del desarrollo de software por compartir su increíble riqueza educativa, admirar su ejemplo de trabajo colaborativo, su respetable transparencia, su incansable búsqueda de mejoras. Por eso celebramos con gusto desde estas páginas cada proyecto libre relacionado directamente con la educación. Y le damos el lugar que merece, para que nuestros lectores descubran opciones que desconocían, dedicadas a ellos o a sus hij@s.

Nos entusiasmamos mucho cuando nuestro colega Franco Rivero propuso un artículo sobre el “Proyecto RoboTux”, a cargo de Marcelo Duschkin. Franco había tenido una charla extensa con este destacado miembro de la red Gleducar ([gleducar.org.ar](http://gleducar.org.ar)) unos años atrás. Sabíamos que no andaba bien de salud (una larga enfermedad lo aquejaba desde hacía tiempo), y las respuestas eran tan inteligentes y motivadoras que valía la pena reproducirlas.

Dicho artículo fue publicado en la edición anterior de DattaMagazine. Lo que no imaginábamos era que, al intentar contactarnos con Marcelo para avisarle que habíamos estado promocionando su adorado proyecto, un familiar nos informaría de su lamentable deceso. “Personalmente hablando,

compartí mucho tiempo, charlas y anhelos con Marcelo. Si bien no teníamos una relación personal por una cuestión de distancia, siempre estábamos en contacto y nos encontramos varias veces en distintos congresos sobre Software Libre,” nos cuenta Franco. “Esperamos que el material publicado sirva como reconocimiento para quien, en vida, luchó por sus ideales y estuvo tan comprometido con la educación.”

Desde DattaMagazine nos sumamos a las palabras de Franco. Lamentamos la pérdida de un gran educador y gran entusiasta del software libre. Vaya esta edición dedicada a la memoria de Marcelo Duschkin y a todos los Marcelos que hacen de la educación libre su misión personal. Sigamos aprendiendo en libertad.

STAFF

## DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

## COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli

Juan Gutmann

Javier Richarte

Luis Altamiranda

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

Franco Rivero

Uriel Bederman

## HUMOR

Daniel Paz

## DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

[www.ampersandgroup.com.ar](http://www.ampersandgroup.com.ar)

## COMERCIALIZACIÓN

Dattatec.com SRL - Córdoba 3753, Rosario, Santa Fe

[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)

## DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:

[publicidad@dattamagazine.com](mailto:publicidad@dattamagazine.com)

## REDACCIÓN

[lectores@dattamagazine.com](mailto:lectores@dattamagazine.com)

dattatec.  
com  
Tu Hosting hecho Simple!

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

# SUMARIO



**El cine y los videogames: dos industrias que se miran**

pág. 6

**Equipos rápidos y confiables todo el año**

pág. 8

**Átame si puedes**

pág. 10

**Tecnogadgets**

pág. 14

**¿Qué placa de video comprar?**

pág. 18

**En nuestro lab: el Motorola Defy**

pág. 20

**Viejos fracasos: tecnologías en el olvido**

pág. 24

**Aventuras de un linuxero que se le animó a una Mac**

pág. 28

**IPv6: una larga espera para renovar el corazón de Internet**

pág. 32

**“Life in a day”, el filme que respira el mismo aire que la web**

pág. 36

**Columna de software libre**

pág. 38

**Miguelito en el barco**

pág. 42

**Calendario gamer: abril 2011**

pág. 44

**Gemini Rue: un regreso a la vieja escuela**

pág. 46

**Humor**

pág. 50



# EL CINE Y LOS VIDEOGAMES, DOS INDUSTRIAS QUE SE MIRAN

**TÍTULOS GAMER QUE SE BASAN EN FILMES, Y PELÍCULAS CUYOS ARGUMENTOS NACIERON ORIGINALMENTE PARA SER JUGADOS. ESTAS DOS RAMAS DEL ENTRETENIMIENTO ESTRECHAN VÍNCULOS EN UN MOVIMIENTO DE PURA RETROALIMENTACIÓN.**

**HARRY POTTER**, Indiana Jones y Toy Story, por un lado; Street Fighter, Tomb Rider, e incluso Mario, por el otro, son solamente algunos ejemplos de un género inaugurado por

Tron en la década del ochenta.

Les une el deseo de entretener y los millones de seguidores que disfrutan de la diversión que, a su

modo, ambos despliegan en las diversas pantallas del mundo. Pero los lazos entre la industria cinematográfica y la de los videojuegos no culminan en esta consideración: ellos buscan inspiración el uno en el otro, se observan, interactúan y se retroalimentan, en un sendero multidireccional y con líneas argumentales compartidas. Se trata de una tendencia que puede compararse a la que anteriormente había acontecido entre el cine y el universo del cómic, cuando los súper



héroes de Marvel o DC Comics se convertían en figuras excluyentes de las películas más taquilleras.

Pero aquel es otro cantar. Retomando el tema que nos convoca hubo alguien que, invariablemente, ensayó el paso inaugural y ese alguien fue la compañía Disney. El hito data del año 1982 cuando se rodó Tron, escrita y dirigida por Steven Liserberg y protagonizada por Jeff Bridges, película que además fue pionera al incorporar escenas íntegramente generadas por computadoras. Centrando el enfoque en el trabajo de los guionistas, la principal novedad fue la incorporación de los videojuegos como escenarios de la acción. De directa inspiración, tiempo después se presentaron títulos no para espectadores, sino para jugadores: Darwinia, desarrollado por Introversion Software, se basó en la estética y en el argumento de Tron. Le siguió Multiwinia, una versión similar, aunque inscripta en el género de estrategia en tiempo real (RTS). En 2003 apareció Tron 2.0, a cargo de Disney Interactive, y recientemente, acompañando el estreno de la remake filmica en 3D titulada Tron: Legacy, se presentó el juego Tron Evolution distribuido por Sony y desarrollado por Propaganda Games.

En este terreno en el que -como se ha visto- "Tron" se postula como un concepto fundacional, lo cierto es que los fans de las entregas lúdicas son los primeros en acudir a las salas de cine (y acaso ellos sean los dueños de la mirada más crítica al respecto), para ver cómo los realizadores se las han arreglado para trasladar a la pantalla grande la historia que ellos conocen de cabo a rabo. En paralelo, muchos títulos para consolas y ordenadores se basan en historias que han nacido para

el celuloide, y que se adaptan a la acción y entretenimiento interactivo.

### CUANDO EL CINE SE INSPIRA EN LOS VIDEOGAMES

De un tiempo a esta parte, gracias a los avances en lo que respecta a hardware tanto en el desarrollo como dentro de los hogares de los consumidores, los videojuegos han ganado un gran terreno en cuanto a calidad gráfica. Es así que las entregas digitales han ido acoplándose paulatinamente líneas argumentales interesantes, con segmentos que son realmente cinematográficos. De las dimensiones e historia de PacMan a Final Fantasy, Halo o World of Warcraft, ha transcurrido un tiempo en el cual los videojuegos también han comenzado a contar historias. Ni lenta ni perezosa, la industria del cine vislumbró en el cosmos gamer una fuente válida de inspiración.

Ejemplos de entretenimientos digitales que fueron llevados a la pantalla grande son Residen Evil, Alone in the Dark, Prince of Persia, los combates de Street Fighter y Mortal Kombat, e incluso ha existido una versión filmica en la cual Mario, de Super Mario Bros., es protagonista. Estrenada en 1993, y en contraposición con el éxito del fontanero en el mundo virtual, la película fue un rotundo fracaso con pérdidas que se estimaron en más de 40 millones de dólares. Bob Hoskins, quien se "calzó" el bigote para protagonizar al popular personaje de Nintendo, declaró en una entrevista a The Guardian: "¿El peor trabajo que he realizado? Super Mario Bros. Fue una pesadilla." Pero no todos han sido fracasos en esta ida y vuelta: Por nombrar un caso, los píxeles de Lara Croft, protagonista de Tomb Rider, se transformaron en la piel de An-

gelina Jolie. En tan sólo un fin de semana en cartelera en Estados Unidos, la película recaudó la suma de 48 millones de dólares.

### CUANDO LOS VIDEOJUEGOS SE INSPIRAN EN EL CINE

En esta esfera, lo atractivo puede resumirse en la siguiente afirmación: que mientras dure el juego los fans de las películas se sientan protagonistas del argumento. "Si has disfrutado de Harry Potter en el cine, seguramente estarás feliz de ser quien decide sus pasos y atraviesa las aventuras en primera persona", podría ponerse en boca de un desarrollador de videojuegos.

En este sentido, vale mencionar que en esta lógica la estrategia comercial juega sus fichas: las compañías advierten en los filmes taquilleros un potencial éxito para el mundo de las consolas y los ordenadores.

LucasArts (brazo de Lucasfilm) la productora de George Lucas, es un ejemplo elocuente de esta interacción, siendo responsable de numerosas traslaciones del cine a los videojuegos. Entre la frondosa lista aparecen las versiones jugables de Indiana Jones, y las variadas entregas basadas en la saga Star Wars. SpiderMan, Batman o Superman, es cierto, pasaron por el cine y luego han tenido sus versiones para jugar. Pero en rigor, su origen se remonta a los cómics. Más elocuentes son El Padrino, James Bond, Los cazafantasmas, E.T. de Spielberg, Piratas del Caribe, y los más recientes Shrek, Avatar, y las entregas de Pixar como Toy Story, Up o Monster Inc. Solamente algunos ejemplos que dan cuenta de una industria que se sienta en las butacas y deja los pochoclos de lado para tomar el joystick con fuerza.



**NO HAY POR QUÉ PENSAR EN COMPRAR UN EQUIPO NUEVO CADA VEZ: VEREMOS AQUÍ CÓMO PONER A PUNTO NUESTRA PC PARA QUE NOS ACOMPAÑE CON LA MISMA POTENCIA DURANTE TODO EL AÑO LECTIVO O LABORAL.**

**LA TEMPORADA DE TRABAJO**  
pesado está a punto de comenzar, y la configuración de nuestro equipo debe ser óptima para poder funcionar sin problemas a lo largo de todo un año de arduo trabajo o de mucho estudio. Haremos un repaso ahora por las principales herramientas que nos ayudarán a optimizar el funcionamiento de Windows y lo mantendrán para siempre rápido y seguro.

### EQUIPOS RÁPIDOS Y SIN MALWARE

El antivirus es todavía una de las principales herramientas de seguridad de cualquier computadora que utilice Windows, y a la vez es uno de los componentes más importantes en lo que a mantener optimizado el rendimiento del equipo se refiere.

Si bien los niveles de seguridad de Windows, sobre todo los de Windows 7, son cada vez más elevados, la realidad es que todavía es imprescindible contar con un antivirus que analice los dispositivos extraíbles que utilicemos, que nos proteja de software espía al navegar y que certifique que los resultados en los motores de búsqueda no nos lleven a sitios peligrosos, así como que las descargas no refieran a archivos falsos e infectados.

Un equipo limpio, no debemos olvidar, es un equipo que funciona bien: la menor infección tendrá como efecto una merma en la performance general que dejará a nuestra computadora fuera de competencia en poco tiempo.

### PROTECCIÓN DEL DISPOSITIVO EXTRAÍBLE

Los pendrives y las tarjetas de memoria son los principales focos de infección de equipos, para usuarios que suelen llevar su información siempre consigo. Es que las amenazas de inicio son todavía muchas, y si nuestro dispositivo se infecta en un equipo cualquiera, de no estar bien protegidos en cuanto lo conectemos a nuestra computadora la estaremos infectando inmediatamente.

Si bien el Service Pack 1 para Windows 7 resuelve el problema de las infecciones en unidades extraíbles y está listo para ser descargado en <http://www.microsoft.com/downloads/es-es/details.aspx?FamilyID=c3202ce6-4056-4059-8a1b-3a9b77cdfdda>, la verdad es que la mayoría de los usuarios todavía necesita protección extra.

AVG AntiVirus Free Edition incluye una herramienta de protección para las unidades extraíbles que nos asegurará que las que conectemos a nuestra PC no estarán infectadas, ya que las analizará antes de que el sistema operativo pueda tomar control de ellas. Para activarla no tenemos más



que abrir el programa haciendo doble clic sobre su ícono en el área de notificación de la barra de tareas y luego hacer clic en Herramientas > Protección avanzada > Análisis > Análisis del dispositivo extraíble. Al marcar la casilla de verificación Activar análisis del dispositivo extraíble y hacer clic en Aceptar habremos activado todo.

### ANALIZADOR DE VÍNCULOS

Navegar en internet y -quizás sobre todo- ejecutar consultas en los principales buscadores de la red son dos actividades que no hemos dejado de hacer en las vacaciones y que seguramente haremos con muchísima asiduidad durante todo el año. Si no tenemos una aplicación que nos asegure que los vínculos que obtenemos como resultado son confiables, lo más probable es que para mediados de año nuestro equipo requiera una visita severa al servicio técnico. AVG AntiVirus cuenta con un módulo analizador de vínculos llamado LinkScanner que certificará con una estrella verde cada resultado de nuestras búsquedas. Mantenerlo activado como se instala por defecto o utilizar algún otro producto similar elevará exponencialmente el nivel de seguridad y la performance de nuestro equipo.

### PRESERVAR LA IDENTIDAD (Y LA VELOCIDAD)

El spyware y las amenazas contra la identidad como el phishing o el ransomware permiten a los ciberdelincuentes apropiarse de nuestros datos personales. Pero, además, aquellos equipos que estén infectados con este tipo de malware perderán mucha performance, ya que los ejecutables residentes en memoria de estas amenazas suelen consumir una preciosa cantidad de recursos del sistema. Por eso, si queremos que nuestro equipo funcione siempre como cuando nuevo, debemos estar

especialmente alerta.

Casi todos los antivirus incluyen un módulo antispyware, y el mismo Windows cuenta -desde su versión Vista- con Windows Defender, un sistema de protección activa accesible desde el Panel de control.

Sin embargo, lo mejor que podemos hacer es descargar e instalar Spybot Search & Destroy ([www.safer-networking.org](http://www.safer-networking.org)). Esta potente herramienta instala dos componentes residentes que están constantemente monitoreando los cambios en el sistema y, al descubrir algo extraño, nos alerta. Al ser alertados podemos permitir el cambio con el botón Permitir de la ventana de diálogo que se abrirá o negarlo con Denegar. Marcar la casilla de diálogo Recordar mi decisión nos permitirá habilitar o rechazar todos los cambios siguientes que la misma aplicación quiera hacer en el sistema.

Si con el tiempo notamos que la performance de nuestro equipo decayó y que extrañas ventanas o barras de herramientas inundan nuestros navegadores o son constantemente bloqueadas por estos, todavía podemos hacer un análisis manual con Spybot. Para eso iniciaremos la aplicación y, luego de instalar las actualizaciones disponibles, haremos clic en Analizar problemas. Terminado el análisis podremos hacer clic en Reparar y ver cómo los elementos de la lista de infecciones desaparecen sin ninguna dificultad.

### LIMPIEZA DEL REGISTRO

Si hemos seguido todos los consejos aquí indicados, probablemente nuestro equipo empiece y termine el año funcionando a la perfección. Sin embargo, en el caso de que su performance decaiga y necesitemos limpieza de otros tipos, todavía podemos recurrir a aplicaciones como CCleaner (<http://www.piriform.com/ccleaner/download/standard>).

Luego de descargarlo e instalarlo, no tendremos más que hacer clic en Registro > Buscar problemas y luego en Reparar seleccionados para que la aplicación termine con todos los problemas de registro que podamos tener.

Sin embargo, si mantenemos seguro el equipo y somos responsables al navegar no tendremos mayores inconvenientes. Y lograremos, finalmente, nuestro cometido: que el equipo sea siempre tan veloz y confortable como el primer día.

### OPTIMIZAR LAS POLÍTICAS DE NAVEGACIÓN

*La principal amenaza contra la seguridad y la performance en los equipos modernos es el usuario. Es decir: ningún equipo será seguro ni funcionará correctamente si sus usuarios no son capaces de navegar conscientemente. Porque ningún equipo funcionará correctamente si en él se descargan todas las aplicaciones que se ofrecen en la red, si se hace clic en Aceptar frente a cualquier cuadro de diálogo -no importa lo que éste diga- o si se descartan todas las advertencias de seguridad, no importa cuán relevantes sean. Si queremos un equipo que funcione en óptimas condiciones, lo primero que debemos hacer es navegar con conciencia y en todos los casos leer y estar atentos a las advertencias de seguridad del equipo. De ese modo lograremos preservar la performance y el buen funcionamiento del equipo y mantener siempre cuidada nuestra seguridad.*

# ÁTAME SI PUEDES

**¿TE RESULTA SENCILLO DESPRENDERTE DE TUS GADGETS Y DESCONECTARTE DE LA VIDA EN LÍNEA? SABER CONTROLAR EL USO DE LA TECNOLOGÍA YA ES UN TEMA QUE OCUPA A ESPECIALISTAS EN SALUD MENTAL Y ADICCIONES.**

**ESTÁ CLARO** que la tecnología está puesta a la orden de las personas, para hacer la vida más fácil y resolutiva. Pero, ¿cuál es el límite entre el buen uso de la misma y el comienzo de un ovillo que puede desembocar en una dependencia tecnológica?

Contar con tantas ofertas en el mercado y enfrentarse a esa necesidad implícita de tener la última generación de cada gadget “indispensable” que sale al mercado, hace que la rutina cotidiana esté liderada, en muchos casos, por estos dispositivos, las plataformas sociales y la red de redes.

Tanto los medios de comunicación, como las pequeñas y grandes compañías, fueron comprendiendo

que el nuevo mundo virtual resulta ser la clave para el desarrollo. No reconocer esto sería una necedad; el acercamiento a las tecnologías ha favorecido al mundo.

Pero, ¿qué pasa cuando todo se centra en ello? ¿Cuando a la hora del almuerzo, cena, o una simple reunión con amigos, sentimos la invasión del bip de un móvil que avisa la entrada de nuevos mensajes de texto o de correos electrónicos de las ocho cuentas que están configuradas en el celular?

Muchos usuarios saben darse cuenta de cuán atados están al mundo tecnológico y toman medidas al respecto, como ser irse de vacaciones sin dispositivos móviles o computadoras portátiles, o

bien, al terminar la jornada laboral, ponen el switch tecnológico en off. Pero otros tantos hacen caso omiso a los síntomas que puede manifestar una posible adicción a las tecnologías.

Lo cierto es que, a partir de la consulta que realizó DattaMagazine a distintos especialistas en el tema, todos coincidieron en el punto de que la adicción a la tecnología existe tal como a las drogas o al juego. Por otro lado, coinciden en que los jóvenes son los que están más expuestos a este riesgo, ya que al nacer inmersos en un mundo donde todo se centra en una base tecnológica, resulta más difícil ver como cotidiano su uso en todos los aspectos, bajo el paradójico



punto en el que si bien un teléfono celular, por ejemplo, brinda cierta independencia, a su vez demuestra que ha dado lugar a que la comunicación personal tienda a desaparecer.

DattaMagazine dialogó con Juan Manuel Romero, fundador que Adicciones Digitales, una organización que promueve el uso saludable de la tecnología, partiendo de charlas, conferencias, talleres en colegios, universidades y empresas, dirigidas a estudiantes, padres, profesores y profesionales en general, en cualquier país de habla hispana: "A los estudiantes les informamos de las ventajas e inconvenientes de la tecnología, y de sus peligros. Les mostramos

casos prácticos y reales y las charlas las impartimos con presentaciones en lenguaje SMS. A los padres les contamos lo que hacen sus hijos cuando están delante de la pantalla o tienen el móvil en sus manos. Los padres, desgraciadamente, no tienen la menor idea. A los profesores les informamos de las repercusiones que tiene el uso de la tecnología para el rendimiento escolar. Está demostrado que a más tecnología peores notas. No la utilizan para estudiar sino para divertirse. A los profesionales les mostramos la mejor forma de utilizar esa tecnología en el ámbito familiar y laboral para evitar la laboroadicción y que su uso se convierta en un beneficio para

## CUANDO LA TECNOLOGÍA DES- TRUYE EL BUEN DESCANSO

Según la Fundación Nacional del Sueño de los EEUU, la dependencia a los dispositivos tecnológicos ha ido destruyendo la capacidad humana de conseguir una buena noche de descanso. Un estudio revela que el 95% de los estadounidenses que utilizan un dispositivo móvil previamente a la hora de descanso, no pueden conciliar una buena noche de sueño. Frente a esto, la conclusión del estudio es que estos ciudadanos no duermen lo suficiente en general, y que cuando logran dormirse, no se consigue un descanso de "buena calidad".

"Aunque estas tecnologías se han vuelto algo común, es claro que tenemos mucho que aprender sobre su uso y diseño adecuados para que complementen los buenos hábitos a la hora de dormir", aseguró David Cloud, director ejecutivo de la Fundación. Por otro lado, "los mensajes de texto, Facebook, leer los tweets de Charlie Sheen, toda esta estimulación mental mantiene su cerebro despierto y evita la liberación de ciertas hormonas que advierten al cuerpo que es hora de ir a la cama", refleja el sitio Mashable.

Por último, "la exposición a la luz artificial que se da entre el atardecer y la hora en que nos vamos a la cama en la noche suprime la liberación de melatonina, la hormona que fomenta el sueño, refuerza un estado de alerta y provoca cambios en nuestro ritmo cardíaco, haciendo más difícil el caer dormido", afirmó Charles Czeisler de la escuela de Medicina de Harvard.

**RECENTEMENTE SE HA DEFINIDO EL SÍNDROME DE ADICCIÓN A INTERNET. AQUÍ ALGUNOS SÍNTOMAS DE REFERENCIA:**

- *Cuando se pasa más tiempo del laboral frente a una PC*
- *Cuando familiares o amigos han manifestado alguna queja con respecto a las horas que se pasan frente a la máquina.*
- *Cuando el estar alejado de la red por varios días genera una sensación de angustia e incomodidad.*
- *Cuando las relaciones personales se resienten por estar conectado.*
- *Cuando existen contenidos o servicios de la red a los que resulta difícil resistirse.*
- *Cuando se dificulta controlar el impulso por conectarse a Internet.*
- *Cuando gran parte del bienestar depende de estar conectado.*

ellos y no en un perjuicio”.

Con respecto a saber cuándo el uso de las tecnologías pasa a ser desmedido, Romero agregó: “Se trata de una adicción, sin duda alguna. Una adicción encubierta o totalmente visible. Todo se produce por el descontrol que se experimenta y el ansia de permanecer más tiempo frente a la pantalla. Una vez que se produce la adicción, no queda más remedio que recurrir a un psicólogo o psiquiatra. Las consultas de estos profesionales están llenas de adolescentes con problemas de adicción. Nuestra labor en Adicciones Digitales es preventiva, y no curativa”.

“Estamos muy atados a la tecnología. Es esencial para nuestra vida cotidiana. No podemos vivir sin ella. No hay casi ningún trabajo en la actualidad que no requiera del uso de los ordenadores. La cuestión es saber utilizarla en su justa medida. Es imposible pensar un mundo sin tecnología en la actualidad. La usamos para todo, desde los coches que van con sus propios ordenadores hasta el móvil, Internet o lo que se nos ocurra”, finalizó Juan Manuel Romero, fundador de Adicciones Digitales.

**LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN**

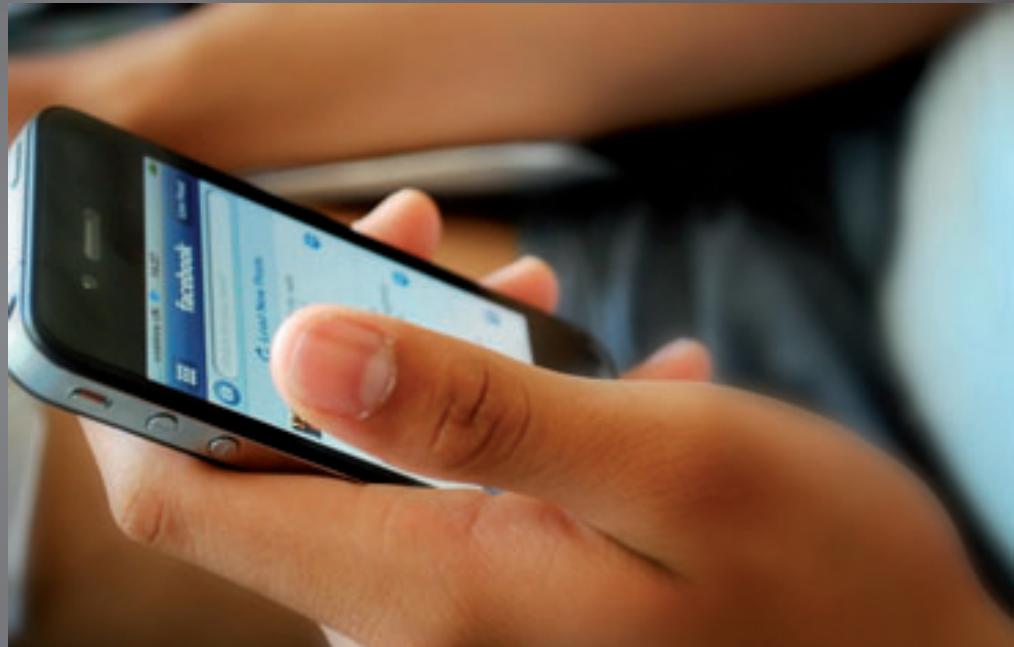
DattaMagazine dialogó con Charo Sádaba, profesora de la Universidad de Navarra y especialista en el manejo del uso de la tecnología en el ámbito de la educación. Sádaba enfatizó la importancia en el tratamiento del buen manejo de las herramientas que brinda el ámbito escolar para evitar el uso desmedido de la tecnología, destacando que “parece haber

acuerdo a que en este caso no son las tecnologías las causantes de la adicción, sino que ponen de manifiesto un desorden en la persona que sufre esta adicción. Sin embargo, es bueno recordar que en la mayor parte de los casos, aunque coloquialmente tendemos a referirnos a “adictos” al celular, a Internet... estamos ante casos de un mal uso o un abuso de estos dispositivos tecnológicos, que no necesariamente hablan de un problema psicológico, sino más bien de falta de voluntad o de hábitos saludables”.

Frente a los casos de jóvenes que padecen esta patología, Sádaba agrega que “cuando intuimos que estamos ante un caso claro de adicción -por ejemplo, la persona sufre accesos de ira o violencia o manifiesta clara ansiedad ante la ausencia o privación de la tecnología- lo más adecuado es ponerse en manos de un profesional. Un psicólogo o un psiquiatra es la persona más adecuada para ayudarnos a solventar esta situación. Por el contrario, si se trata de un caso de mal uso o abuso, hay que ser consciente de que hay que reeducar la voluntad estableciendo pequeñas metas con el fin de adquirir hábitos (por ejemplo, no contestar el celular mientras se está comiendo, o por la noche, o poner un límite a la conexión a Internet...). En la medida en que la tecnología nos hace más fáciles muchas de las cosas de nuestra vida cotidiana, vamos con más frecuencia sintiéndola como imprescindible. Las personas tendemos a acomodarnos y a acostumbrarnos fácilmente a lo bueno; estamos incluso dispuestos a ceder parte de nuestra libertad, o nuestra privacidad, a

cambio de mayor comodidad (por ejemplo, el caso de los escáneres en los aeropuertos: muchas personas están dispuestas a ellos si a cambio consiguen acceder antes y más cómodamente a la zona de embarque). Es por tanto importante que seamos conscientes de que nos vamos “atando” a estos dispositivos porque nos gusta cómo nos solucionan la vida”. Lo cierto es que cada vez resulta más difícil imaginarse la vida sin estos pequeños dispositivos que nos facilitan la existencia, es por eso que la profesora Sádaba agrega: “El hombre siempre ha buscado los medios que le permitieran dominar los elementos y facilitar la vida: la rueda, el tren, la máquina de vapor... todos son avances “tecnológicos” sin los que no podríamos vivir ahora. En cierta manera porque es innato a la condición humana. En el caso de las TIC, me cuesta imaginar un mundo sin ellas porque no lo he vivido. A veces sí podemos echar en falta algunas cosas que nos recuerdan o nos parecen especialmente relevantes: por ejemplo, recibir una carta manuscrita en lugar de un email o un SMS”.

“El problema de la adicción no entiende de edades en la medida en que se trata de una enfermedad que puede manifestarse en cualquier momento y con cualquier elemento. Sí hay elementos de precaución que podemos tener en cuenta: un menor, precisamente porque está en una etapa de formación de su personalidad, debería ir asumiendo de forma progresiva algunos de estos dispositivos y evitar una entrada masiva y sin orden. Por eso es tan importante que sean los padres quienes



**“Estamos muy atados a la tecnología. Es esencial para nuestra vida cotidiana. No podemos vivir sin ella. No hay casi ningún trabajo en la actualidad que no requiera del uso de los ordenadores. La cuestión es saber utilizarla en su justa medida.” Juan Manuel Romero, fundador de Adicciones Digitales**

decidan cuándo entra la tecnología en la vida de sus hijos y que esta responda a una decisión de carácter formativo. Muchas veces los gobiernos, las administraciones, parecen más preocupadas en equipar tecnológicamente los centros educativos que en atender a las necesidades reales de los menores y en formar adecuadamente a los docentes. Es vital trabajar en conjunto y el papel de la escuela puede ser decisivo. Pero por eso es necesario repensar las políticas de inversión, que deben llevar consi-

go un amplio programa formativo dirigido a los profesores para que sepan no sólo usar la tecnología, sino para qué la pueden usar. Hay que pensar que la tecnología es una herramienta fantástica que se pone a nuestra disposición. Es, por tanto, un medio. Y nosotros deberíamos ser capaces de elegir el fin para el que queremos usarla. A nadie le gusta ser dominado por otros: mucho menos por una cosa. Hay que disfrutar de la tecnología y también encontrar momentos para desconectarse”.

# TECNO-GADGETS

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

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

## DOS TELÉFONOS IP

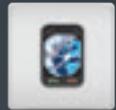
Las llamadas vía Voip (Voz sobre IP) abaratan los costos de las comunicaciones tanto en el mundo corporativo como en nuestra vida cotidiana. Ahora, si utilizamos estos servicios de manera regular, puede que nos resulte algo incómodo la utilización de micrófonos en conjunto con un par de auriculares. Es por eso que para comenzar nuestra edición de Abril de TecnoGadgets, seleccionamos dos teléfonos para utilizar Skype sin dificultades. El primero es el Siemens Gigaset C450. Esta terminal es muy interesante ya que dispone de las dos modalidades, telefonía fija tradicio-

nal y telefonía de VoIP, pudiendo cambiar entre las modalidades con sólo presionar un botón. Incorpora una pantalla color de 4.000 colores y un sistema de manos libres que realmente funciona de maravillas. Por otra parte, el teléfono tiene un generoso alcance de 50 metros en interiores, lo cual no es poco. También es de destacar que este modelo incluye un sistema Eco Mode, que reduce el eco en un 80%.

Nuestra segunda elección recae sobre el Belkin Wi Fi Phone, un dispositivo económico y muy completo. Este modelo se ha transformado



en un estándar, simplemente por su bajo precio y altas prestaciones. Con este dispositivo podremos realizar llamadas vía Skype en forma inalámbrica, y también incluye un software para detectar señales WiFi, de mucha utilidad a la hora de salir de casa con el teléfono. Como pueden observar en la imagen que acompaña la nota, es sumamente transportable y de dimensiones reducidas, muy similares a las de un celular actual.



En esta edición de TecnoGadgets estamos muy selectivos, es por eso que les recomendaremos lo que para nosotros es el mejor combo de Teclado y Mouse, para despuntar el vicio con los mejores juegos que mes a mes recomendamos en DattaMagazine.

Por el lado del teclado, lo mejor que tenemos en el mercado es el Logitech G19, el padre de todos los teclados Gamers. ¿Por qué? Qué mejor que enumerar sus características para responder

## EL MEJOR COMBO PARA JUGAR CON LA PC

la pregunta: pantalla LCD color que nos muestra información durante el juego, retroiluminación con diferentes intensidades, 12 teclas totalmente programables (podemos grabar, por ejemplo combinaciones de teclas en una sola pulsación), teclas multimedia y dos puertos USB extras para conectar periféricos. Si realmente nos agrado esta opción y para completar nuestro Kit, este teclado se complementa muy bien con unos auriculares Logitech G35 y con un Mouse G9 como el que describimos a continuación. El G9 tiene rasgos fuertes que le dan mucha personalidad. Aquí no veremos curvas redondeadas

en su carcasa, siendo su diseño mucho más agresivo. ¿Por qué el G9 es el rey de su rubro? Consideremos que es un Mouse que tiene 3 años en el mercado y aún no ha podido ser desbancado. Nos ofrece una alta precisión de 3200 dpi y hasta 1000 Hz y diferentes modos de sensibilidad para la rueda. En el packaging, además, encontramos diferentes tapas intercambiables para lookear nuestro Mouse, memoria para almacenar 5 configuraciones de perfiles diferentes y hasta la posibilidad de graduar la sensibilidad de traslado, gracias a la utilización de un sistema de pesos intercambiables.



No podemos dejar pasar un mes sin mostrarles una Tablet interesante. Resulta que estas, sin dudas, son los dispositivos que más calientan el mercado de Gadgets (y la cabeza de los consumidores). Es por eso que en esta entrega echaremos un poco de luz sobre la nueva Iconia A1000 de Acer.

A diferencia de la nueva tendencia

### ACER ICONIA A1000

de las 10", la Iconia A1000 presenta una pequeña pantalla de 7" que, como ya vimos en la primera versión de la Galaxy Tab, no resulta del todo cómoda a la hora de utilizarla. Lo interesante de esta propuesta es que vendrá con una versión 3.0 de Android especialmente desarrollado para sacar el máximo provecho de las Tablets. Lo que no ofrece en tamaño de pantalla, la Iconia A1000 sí lo ofrecerá en potencia de procesamiento: aquí se vuelve a apostar a un procesador de doble núcleo (el cual es tendencia en la segunda generación de Tablets). En este caso, se optó de manera muy

acertada por el nuevo Tegra 2 de Nvidia, que junto con los 512 MB de RAM aseguran buen rendimiento a la hora de reproducir videos en alta definición, que pueden ser disfrutados en una TV LCD o LED gracias a su salida HDMI y correr juegos 3D sin ningún problema. La propuesta se completa con una excelente cámara de 5 MP en su parte trasera que incorpora flash y sistema de autoenfoque, y una cámara frontal de 2MP para realizar videoconferencias.

La Acer Iconia A1000 se pondrá a la venta en dos modelos, una con sólo conexión WiFi, y una que incorpora tecnología 3G.

### SMART BABY MONITOR

Dispositivos que nos permiten vigilar a nuestro bebe a distancia y mientras duerme los hay desde hace mucho tiempo, pero este que les mostramos en TecnoGadgets sin dudas tiene un condimento especial. Como primera medida no es un dispositivo común y corriente, sino un accesorio para el iPhone. La idea es montar este pequeño accesorio en la habitación de nuestro niño para poder observar-

lo desde nuestro iPhone mediante la cámara que el Smart Baby Monitor posee, la cual puede ser controlada de manera direccional con nuestro celular, para nunca perder de vista a nuestro retoño. Como si fuera poco, el dispositivo incorpora un micrófono que nos permite escuchar al niño y si se despierta, podremos reproducir una música serena o una canción de cuna que tengamos en nuestro

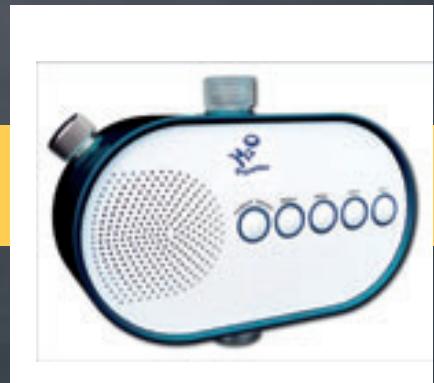


iPhone para que el bebé vuelva a dormirse plácidamente. En fin, si tenemos un niño en casa, no queremos perder rastro de él mientras descansa y si somos adictos a la tecnología, sin dudas el Smart Baby Monitor es la compra obligada del mes.

## H<sub>2</sub>O WATER POWER RADIO

Si somos de cantar bajo la ducha mientras nos bañamos o bien si disfrutamos de escuchar música en la misma, este es nuestro producto. Como quien escribe en TecnoGadgets realmente no es buen cantante, y a riesgo de perder lectores en nuestra sección de accesorios Tech, no lo dejaremos en evidencia, les traemos este excelente dispositivo que nos

permite escuchar radio mientras nos duchamos. Lo más interesante de la H<sub>2</sub>O Water Power Radio es que, además de ser a resistente al agua, en realidad funciona gracias a esta. Así es, no necesitaremos pilas para accionar nuestra radio sino que sólo deberemos instalarla entre la salida de agua y nuestro duchador para que se genere la energía suficiente para dar poten-



cia a la radio. ¿No creen que sea posible?, solo tienen que visitar el siguiente video: [http://www.youtube.com/watch?v=3Szdvuj8EHo&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=3Szdvuj8EHo&feature=player_embedded) y disfrutar de una selección de canciones acuáticas.



Al ver la imagen de esta notebook muchos de ustedes pensarán, ¿qué tiene de original para estar en

## LENOVO THINKPAD T420S

esta sección? ¿Qué tal si les digo que la T420S de Lenovo tiene un rendimiento de más de 30 horas de uso? Así es amigos, esta nueva serie de Lenovo incorpora un pack de batería opcional a la compra que permite alcanzar la friolera cifra de 30 horas de uso corrido,

ideal para cuando estamos de viaje y no queremos llevar el cargador encima. Por otra parte la ThinkPad T420S incorpora un Intel Core i3, 4 gigas de memoria RAM y un disco rígido de 320 gigas, además de una WebCam que permite grabar video en HD (720p).



# ¿QUÉ PLACA DE VIDEO COMPRAR?

**ESTA NOTA ES MUY DIFERENTE** a las que venimos viendo en esta sección de la revista, ya que esta vez no vamos a probar ningún tipo de hardware. En esta ocasión, vamos a dar un pantallazo general acerca de qué placa de video comprar para determinada situación en particular. Varios lectores nos acercaron la duda de que a veces no tienen muy en claro qué placas son de baja, mediana y alta gama, y por ende, no llegan a comprender qué tipo de placa es la mejor para la situación de

ellos. Desde acá, no los culpamos en absoluto... el mercado es tan amplio que a veces se torna muy confuso, entre tantos modelos y nombres que podemos encontrar. Además, las necesidades de cada persona varían según las actividades que la misma haga con su PC, y a veces la única manera de comparar placas es mediante reviews, ya que los datos técnicos suelen tornarse confusos para ver qué placa es mejor. Esto sucede porque algunas placas tienen menos velocidad de memoria, pero

su bus es más grande, o una placa tiene menos clocks en el GPU, pero tiene más cantidad de Stream Processors, entre otras cosas que podemos llegar a encontrar. Ni hablar si tenemos que comparar AMD vs. Nvidia... por datos técnicos es muy difícil, ya que los SP se agrupan y funcionan de manera diferente en ambas placas, por lo que compararlas solamente con datos técnicos se torna una pesadilla. Es por eso que vamos a hacer un pequeño "tour" por las diferentes opciones que



podemos encontrar en el mercado, y que finalmente pueda ayudar a decidir una futura compra.

### LA BAJA GAMA... UN "ENTRY LEVEL"

Esta es la forma más sencilla de entrar al mundo del 3D... con las placas de baja gama. Son placas modestas en datos técnicos, su tamaño no impresiona, no son de levantar temperatura ni traer problemas ya que son piezas de hardware relativamente "sencillas", y por ende, son las placas que entran en el sector más económico del mercado. Ofrecen un rendimiento modesto, acorde con el precio que llevan, y como ejemplo podemos citar la GeForce G210, GeForce GT220, AMD 5450 entre otros (que son piezas que no superan los U\$S 100 en Argentina). Estas placas nos van a permitir jugar de una forma decente, siempre y cuando mantengamos los detalles en medio o bajo, y nos resignemos a resoluciones chicas, como 800x600 o 1024x768. Si lo que se quiere es jugar a algunos juegos, sin tener pretensiones grandes en cuanto a rendimiento, pero sobre todo no preocupar a nuestro bolsillo, esta gama es la ideal para comenzar.

### LA GAMA MEDIA-BAJA

Esta categorización entra en las placas que arrancan desde los U\$S 100 hasta los U\$S 199 aproximadamente. Se trata de placas de video que ya pueden manejar los juegos con una mayor soltura que sus hermanas más chicas, pudiendo utilizar detalles gráficos más altos, pero seguimos manteniendo una performance moderada. Son idea-

les para utilizar la gran mayoría de los juegos a 1024x768 o 1280x720 con detalles medios o altos (según la placa), y en esta categorización entran por ejemplo la GeForce GT 430 (U\$S 115), la GeForce GT 240 1GB GDDR5 (U\$S 145), así como también la AMD Radeon HD 5670 1GB GDDR5 (U\$S 159). Ya en un rango más alto, pero siguiendo dentro de la gama, tenemos la AMD Radeon HD 5750 1GB GDDR5 (U\$S 189), la cual puede manejar detalles en alto y es la que más se acerca a la próxima gama.

### LA GAMA MEDIA

En esta gama, encontramos en general a las placas que están en el rango de los U\$S 200 y U\$S 300. Aquí contamos con aceleradoras que son capaces de manejar casi todos los juegos a un nivel de detalle muy aceptable (entre medio y alto) y con resoluciones de 1440x900 o 1680x1050. En general es la gama que más se recomienda, porque con una VGA de este rango podemos jugar a cualquier juego, y disfrutarlo con la mejor calidad si no nos pasamos demasiado con la resolución del monitor, lo cual en general alcanza para la mayoría de los usuarios. De todas maneras, aquí se da algo fundamental, y es que prácticamente en todos los casos, estas placas necesitan de una fuente de watts reales, con al menos un conector PCIE de 6 pines, así que hay que sumar el costo de la misma al invertir en la placa de video. En esta gama encontramos la AMD Radeon HD 5770 (U\$S 215), la GeForce GTS 450 (U\$S 210), la AMD Radeon HD 6850 (U\$S 289) y la GeForce GTX 460SE (U\$S 279) entre otras.

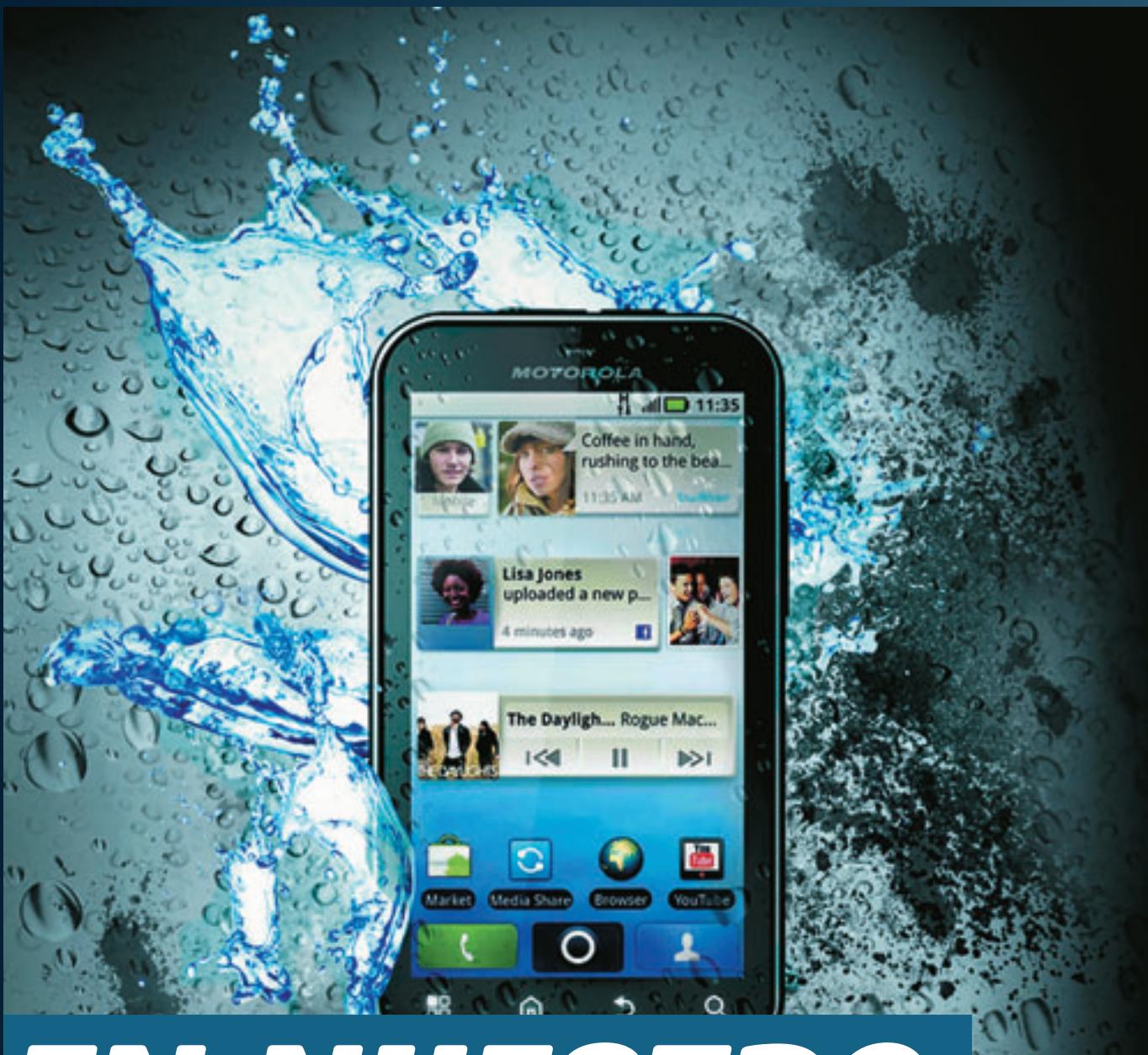
### LA GAMA MEDIA-ALTA

En esta gama, encontramos en general a las placas que están en el rango de los U\$S 300 a U\$S 400, las cuales nos van a permitir manejar con total soltura cualquier juego en detalles máximos y a resoluciones de 1680x1050 o 1920x1080 con detalles altos, sumando filtros avanzados como el Antialiasing. Las placas que entran en esta gama actualmente son varias: la GeForce GTX 460 (U\$S 305), la GeForce GTX 560 TI (U\$S 379), la AMD Radeon HD 6870 (U\$S 390) entre otras. Cabe aclarar que a partir de esta gama, necesitamos una fuente lo suficientemente potente como para manejar con soltura dos conectores PCIE de 6 pines.

### LA GAMA ALTA

Y aquí, llegando a la cima, nos encontramos con la categorización de placas de video que nos pueden dar la mejor experiencia de juego, manejando resoluciones muy altas como 1920x1080, con los detalles al máximo y disfrutando de los filtros más avanzados como la teselación o el antialiasing. En esta gama encontramos la AMD Radeon HD 6950 (U\$S 429), la GeForce GTX 570 (U\$S 519), la AMD Radeon HD 6970 (U\$S 530) y como el más alto exponente, la GeForce GTX 580 (U\$S 750).

Esperamos que con esta reseña les resulte un poco más fácil la elección de su próxima placa de video. Pero como todo, básicamente, se trata de una cuestión de dinero y todo depende del presupuesto que se tenga disponible para gastar.



# ***EN NUESTRO LAB: EL MOTO- ROLA DEFY***



**CREO QUE EL MOTOROLA DEFY** es, sin lugar a dudas, uno de los móviles favoritos por contener las prestaciones básicas de un smartphone actual con aires de grandeza.

¿Por qué digo esto? Antes que nada, porque cuenta con el mismo microprocesador que el Milestone 2, el más potente de los seis modelos con Android lanzados el año pasado en nuestro país.

Además, cuenta con una pantalla excelente para ver videos, leer libros, pdf y hasta disfrutar de juegos.

Las capacidades del equipo son geniales, las opciones multimedia son fantásticas gracias a un parlante de muy buena potencia, teclado QWERTY completo en pantalla, rotación de pantalla automática, sensibilidad táctil y conectividad ya sea mediante Wi-Fi o proveedor.

En cuanto a la cámara, la misma juega un papel primordial hoy día a la hora comprar un Smartphone. Particularmente, creo que se le brinda mucha importancia desde hace mucho tiempo pero es, sin duda, un punto determinante a la hora de comprar un móvil de gama alta.

Hablando específicamente de la cámara, el Defy tiene integrada una cámara de 5 megapíxeles, un estándar hoy día, y puede filmar

en buena resolución dentro del formato 3GP.

Pero creo que lo más atractivo pasa por la característica de ser resistente al agua y al polvo. Es decir, el Defy puede soportar tranquilamente una zambullida en un balde de agua, en un vaso o en algún charco al cual se nos caiga. Para ello tiene todo un dispositivo de contención y estanqueidad montado en cada conector.

Aclaración. El equipo viene sellado por completo en todas sus partes, únicamente el conector micro USB y el jack 3.5 para el conector del auricular no vienen cubiertos, pero para cada uno de ellos está una tapita que lo protege del agua y del polvo. Si por alguna razón las mismas no estuvieran tapando el orificio de cada conector y se sumergiera el equipo, la consecuencia sería clara (móvil arruinado).

***“Cuenta con el mismo microprocesador que el Milestone 2, el más potente de los seis modelos con Android lanzados el año pasado en nuestro país.”***





***“Lo más importante del móvil es que cuenta con la posibilidad de soportar el agua, algo que no se puede tomar como un detalle menor, ya que son muchos los móviles que recurren a un servicio técnico por mojadura.”***

Realizamos una prueba dejando el Defy en un recipiente de agua colmado, para ver qué tan resistente era, y luego llamamos al equipo para ver si respondía. Cuando

estaba sumergido no respondía ninguna tecla, tampoco el display táctil (obviamente por ser capacitivo), y tampoco recibía llamadas. Ni bien lo retiramos del agua y lo accionamos, respondió como así también al llamado desde otro móvil.

Sistema de compartición vía Wi-Fi  
El Defy cuenta con un sistema muy interesante llamado DLNA, el cual permite compartir toda la información que tenemos en el equipo, a su vez como también acceder a la reinante en nuestra red Wi-Fi.

Es decir, uno puede compartir directorios completos del móvil y también acceder a directorios compartidos en nuestra red.

La configuración es más que simple y la misma cuenta con un tutorial que se acciona la primera vez que activamos la utilidad.

Funciones: Reproducir medios; copiar medios al servidor; copiar medios al teléfono y compartir.

Conclusiones. Lo más importante del móvil es que cuenta con la posibilidad de soportar el agua, algo que no se puede tomar como un detalle menor, ya que son muchos los móviles que recurren a un servicio técnico por mojadura (algo que, por lo general, no tiene reparación). Generalmente, son los mismos usuarios los que producen un corto circuito accidentalmente, al intentar encenderlo luego de que se mojara, arruinando el

equipo. (Tip de por medio, si se les mojara un móvil jamás deben encenderlo; es más, deben retirarle la batería e intentar secarlo de alguna manera con un secador de pelo, dejarlo reposar la mayor cantidad de horas posibles y luego, de estar seguros, activarlo).

El Defy incluye esa virtud de soportar el agua, y sus demás características en general son más que buenas. La duración de la batería es clásica, un poco más que el Milestone. El almacenamiento de fábrica es el esperado (pueden ver las características antes mencionadas), la cámara fotográfica es la estándar, el sistema operativo Android hace muy útil al equipo.

Lo malo son los cuatro botones inferiores que, por lo menos a nosotros, nos ocasionó problemas al haberse ejecutado sin intención previa y nos quitó de la actividad que veníamos realizando. No contar con teclado QWERTY físico como en el Milestone 1 y 2 hace que, para las personas que no están acostumbradas a escribir en pantalla, pueda resultarles complicado o difícil. También, una de las contras que encontramos es que para poder retirar la tarjeta MicroSD debemos retirar primero la batería y luego así poder cambiarla.

Por lo demás, nos pareció el equipo con mejor relación valor/prestación de la línea hasta ahora presentada en América Latina por Motorola.

## FICHA GENERAL

### SISTEMA OPERATIVO

*Android 2.1*

### REDES

*WCDMA 850/1700/2100, GSM 850/900/1800/1900, HSDPA 7.2 Mbps (Categoría 7/8), EDGE Tipo 12, GPRS Tipo 12, HSUPA 2.0 Mbps, eCompass/aGPS*

### CÁMARA

*Enfoque Automático  
FLASH LED  
GEO ETIQUETADO  
5 MP megapixeles*

### DURACIÓN MATERIA

*Tiempo de llamada continua: 3G hasta 400 min.;  
GSM hasta 400 min.*

*Tipo de batería: 1540 mAh  
Si ion*

*Tiempo en espera: 3G hasta 400 hrs.;  
GSM hasta 400 hrs*

### NAVEGADOR WEB

*Android HTML Webkit, Adobe® Flash® Lite 3*

### SINCRONIZACIÓN

*Soporta Calendario Corporativo, email y contactos (Exchange 2003 y 2007), contactos, calendario y Gmail de Google, Facebook, MySpace, Twitter, Photobucket, Picasa, Last FM y Contactos de Yahoo Mail.*

### TECNOLOGÍA BLUETOOTH

*Tecnología Bluetooth® Estéreo 2.1+EDR (da soporte a perfiles A2DP, VRCP, HFP, HID, HSP, OPP, PAN, PBAP, SPP)*

### CONECTOR DE AURICULARES

*3,5 mm*

*DLNA (Digital Living Network Alliance)  
Comparte contenido, por vía inalámbrica, con otros dispositivos equipados con DLNA*

### GPS Y SERVICIOS DE LOCALIZACIÓN

*aGPS (asistido) con Google Maps™, Google Latitude™, Google Maps Street View, eCompass, Google Maps™ Navigation*

### RED DE ÁREA LOCAL SIN CABLES (WLAN)

*802.11 g,g,n*

### TIPO DE CONECTOR

*Micro USB*

### VELOCIDAD DE TRANSMISIÓN DE DATOS

*USB 2.0 (480 Mbps max)*

### CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

*Tipo de Pantalla: Cristal Gorilla®*

*Resistente al agua y a las ralladuras, y a prueba de polvo*

*Peso: 118 gramos*

*Tamaño: 59 x 107 x 13,4 mm*

*Tamaño de la Pantalla: 3,7 pulgadas; 480 x 854 píxeles*

*Tipo de Antena: Interna*

# Viejos fracasos: tecnologías en el olvido

**REALIZAMOS UN ANÁLISIS DE LOS AVANCES TECNOLÓGICOS QUE NO FUERON. AQUELLAS VIEJAS PROMESAS REVOLUCIONARIAS QUE LAS EMPRESAS TECH NOS PROMETIERON Y NO LLEGARON A BUEN PUERTO.**

**EN NUESTRO MUNDILLO** tecnológico no todo lo que brilla es oro. Por más que las empresas nos muestren día a día todo su abanico de nuevas tecnologías en el mercado de consumo, sabemos que muchas de ellas esconden al menos un fracaso que ha sido olvidado con el pasar de los años. Si lo analizamos objetivamente tomando algo de distancia, en los productos e “innovaciones” que repasaremos a lo largo de este artículo, veremos que muchos de ellos se han adelantado a su tiempo, no encontrando la respuesta de mercado esperada, cayendo por ello en el olvido. Otros productos, simplemente padecieron su elevado precio de venta no encontrando su nicho en

el mercado y pasaron así a formar parte de estas líneas y esta selección que ya compartimos con ustedes.

#### **MICROSOFT SURFACE**

Hace poco más de dos años, Microsoft nos engañó como a unas niñas haciéndonos creer que en poco tiempo utilizaríamos mapas, realizaríamos transferencias de fotos con sólo apoyar nuestra cámara en un dispositivo táctil y mil cosas más... Todo utilizando el nuevo Surface de la firma. No sólo no nos parecemos a Tom Cruise en Minority Report, sino que cuando el dispositivo se puso a la venta costaba lo suficiente como para que todos miráramos para el otro lado a la hora de pensar en su

adquisición.

De cualquier manera, estamos convencidos que Bill Gates y Steve Ballmer tienen uno en sus hogares para recordar que no basta simplemente con captar la atención de los consumidores para llegar al mercado... Los precios también deben ser acordes.

#### **REALIDAD VIRTUAL**

Hace dos décadas, los diferentes proyectos en realidad virtual no podían faltar en cualquier feria y exposición de tecnología, siendo estos los que acogían las miradas y captaban la atención de todos los visitantes.

La realidad virtual tenía como mayor exponente en cuanto a su



implementación los videojuegos. La idea principal era brindar una nueva experiencia (increíble) al participante. Los principales accesorios fabricados por las empresas fueron los cascos de realidad virtual, que se conectaban a nuestra PC o consola y que nos brindaban controles extras y una inmersión particular en el juego. Normalmente constaban de dos pantallas y censores de movimiento que se disfrutaban mucho en juegos de disparos en primera persona, donde la inmersión era aún más importante, pudiendo incluso controlar a nuestro personaje con los movimientos de nuestra cabeza y realizar las acciones con un control incluido en el pack. Si lo analizamos detenidamente,

es una tecnología que si bien no encontró su lugar en el mercado de consumo, sí tuvo una buena acogida en la tecnología médica y militar.

### APPLE PIPPIN

#### LA CONSOLA DE LA MANZANITA

Si bien el presente de la empresa Apple es un cuento de hadas en el cual no se vislumbra ningún fracaso, la empresa creadora de la famosa línea Mac, el iPod y el iPhone, tiene una historia bastante oscura en el mundo de las consolas. Corría el año 1995 cuando Apple decidió entrar de lleno al mundo de las consolas. ¿Cómo hacerlo? En Apple pensaron que la mejor manera era

licenciando un sistema de consolas de su invención a terceros, para que éstos produjeran la tecnología y lanzaran su propia consola al mercado. De esta manera, y teniendo realmente muy poca repercusión, la única empresa interesada en el producto fue Bandai quien lanzó con muy poco éxito al mercado un reducido número de Pippins tanto en Japón como en EE.UU. ¿El motivo? Fácil, la Pippin fue una consola que tuvo los días contados desde su lanzamiento, ya que en esa época se presentaron grandes productos como la PlayStation 1, que era mucho más potente que la consola de Bandai. El resultado fue bastante obvio: las empresas desarrolladoras de juegos le dieron la espalda, produciéndose sólo 30

## NOTA CENTRAL

juegos para la misma, la mayoría de ellos de la propia Bandai. Técnicamente, la Pippin estaba potenciada por un procesador PowerPC de 66 mhz, un lector de CDRom X4 y podía correr una versión minimalista de Mac OS. Hoy sólo quedan recuerdos de ella y, por supuesto, su propio "museo" online: <http://www.macgeek.org/museum/pippin/>

### HD-DVD

Corría el año 2003, cuando las empresas miembros de la DVD Forum decidieron que era hora de comenzar a pensar en un sustituto viable para el "antiguo" DVD como medio de almacenamiento óptico. ¿El motivo? Comenzábamos a transitar los primeros pasos del mundo en alta definición y el mercado necesitaba un soporte que pudiera albergar más información. La empresa que le puso el hombro a este proyecto desde el primer momento fue Toshiba, aunque luego se sumaron otras compañías, estudios y distribuidoras, que nunca vieron llegar al estrellato a su hijo pródigo. Sigue que el HD-DVD no era la única propuesta viable, del otro lado del ring encontrábamos otro formato de ascendente fama: el Blu-Ray, el actual líder indiscutido del almacenamiento óptico que no tardó mucho tiempo en torcer el brazo del HD-DVD. Si bien los HD-DVD eran inferiores en un primer momento en cuanto a capacidades de almacenamiento (15 gigas por capa), el verdadero problema fue la cantidad de grandes empresas y estudios que apoyaron la iniciativa del Blu-Ray como estándar en almacenamiento óptico de nueva generación. Obviamente que los inmediatamente perjudicados fueron los miles de consumidores que adquirieron un reproductor, cuando aún no estaba asentado ningún formato de manera definitiva. También la empresa Microsoft, que apostó al formato equivocado y lanzó un accesorio para su consola

Xbox 360, la cual hoy se encuentra con problemas de cara a las nuevas demandas de contenidos en HD.

### 3DO

#### LA CONSOLA QUE NO FUE

El proyecto 3DO es muy similar a lo que intentó Apple con la Pippin, desarrollar una consola (de 32 bits en este caso) y licenciar la tecnología para que otros la fabriquen. Si bien tuvo un éxito inicial, puesto que muchas empresas como Panasonic, Goldstar y Samsung lanzaron su propia versión de la consola, el modelo 3DO definitivamente se adelantó al mercado ya que fue lanzado justamente un año antes que la Playstation de Sony. En ese entonces, todos estábamos inmersos en el mundo de los 16 bits con consolas bastante accesibles como la Super Nintendo y la Megadrive, justo cuando las 3DO aparecieron en el mercado con valores realmente prohibitivos de más de U\$S 600, junto con un catálogo de juegos inicial no demasiado atractivo, de los cuales podemos destacar a Road Rush, Rayman y el famoso Fifa 3DO. Cuando el aspecto de los juegos comenzó a mejorar y los precios a bajar lo suficiente como para poder adquirir una, la sombra de la Playstation se hizo presente y ese fue el fin para esta hermosa consola que no supo encontrar su espacio. Pero sin dudas podemos decirles que quienes tuvimos el agrado de jugar una, era una maravilla futurista en lugar y espacio equivocado.

#### EL PROYECTO M2

Mientras la 3DO se ponía a la venta, la empresa no quiso quedarse atrás y, adelantándose a su tiempo, comenzó a idear lo que sería la primera consola de 64 bits. El proyecto fue llamado M2 y, por supuesto, nunca vio la luz, ya que un estudio de mercado realizado por Panasonic vislumbraba otro fracaso

comercial. De cualquier manera, algunos meses antes la consola había sido presentada en sociedad y el lanzamiento estaba previsto en algunos meses más - lanzamiento que, obviamente, nunca llegó.

#### LA (CORTA) HISTORIA DE 3DFX

Cualquier lector que tenga algunos años en este fascinante mundo tecnológico, de seguro habrá escuchado hablar de la empresa 3Dfx, líder indiscutido por más de cinco años en el mercado de placas aceleradoras de video en 3D. Haciendo un breve repaso por sus éxitos más importantes, podemos nombrar a las placas Voodoo 2, que sólo se encargaban de la aceleración 3D, necesitando una placa 2D funcionando en paralelo. Aunque luego de decisiones desacertadas, como la intención de dejar de proveer chips gráficos y tercerizar el armado y comercialización de tarjetas de video, y la salida tarde de muchos modelos de la serie Voodoo 5 con respecto a otras alternativas de sus competidores (Nvidia y ATI), la empresa culminó presentando quiebra en el año 2000. La breve pero importante historia de 3Dfx en el mercado tecnológico dejó un sinsabor más: uno de sus desarrollos más importantes, el API de aceleración 3D propietario de la empresa conocido como Glide. Funcionaba muy bien y superaba en varias ocasiones a los famosos OpenGL y al Direct3D de Microsoft. Obviamente que, con la caída de la empresa y la compra de 3Dfx por parte de Nvidia, Glide pasó al olvido como API de aceleración.

#### PHILIPS CDI

#### ¿NUESTRO PRIMER CENTRO MULTIMEDIA?

No es de extrañar encontrarnos en este informe con empresas que nada tienen que ver con el universo consolero, y Philips es una de ellas.

Aunque, por esta época, glorias de los videojuegos en Laser Disc (siendo Philips una de las involucradas en el proyecto) como Mad Dog McCree, dieron el aliento que la empresa necesitaba para lanzarse de lleno al mercado del entretenimiento. El CD o CD Rom Interactivo no era sólo una consola de videojuegos, Philips quería ir más allá y desarrolló un completo centro multimedia para el hogar. De esta manera, su consola podía reproducir Photo CDs, CDs Karaoke, VCDs, CDs de Audio y algunos juegos interactivos, siendo la mayoría de ellos aventuras gráficas como la saga Myst y Seven Quest; también había muchos programas educacionales que, en conjunto con muchos accesorios para el dispositivo, como un Mouse, un mando de control a distancia vía infrarrojo, vislumbraban una consola muy futurista para su fecha de lanzamiento en 1991. Entonces, ¿por qué su fracaso? En realidad, su precio era muy elevado y era un mercado muy complicado, ya que no era ni una consola ni un reproductor. Quizás los usuarios no estaban preparados para este dispositivo en ese entonces. Todo un tema.

## SEGA DREAMCAST

### EL FIN DE UNA ERA

Podríamos afirmar sin equivocarnos que con la Dreamcast, Sega se jugó su última ficha en el mundo de las consolas. Obviamente, no fue una gran jugada, considerando que la consola pasó a formar las listas de este artículo.

El problema es que Sega venía de mal en peor y realmente no tenía un éxito en ventas desde su fabulosa Megadrive, es por eso que adelantándose a los acontecimientos decide sacar lo que sería la primera consola de 128 bits que competiría de igual a igual con la aún vigente Playstation 2, pero sería lanzada casi un año antes que la consola de Sony.

En esa época, todos estábamos maravillados con el gran catálogo de juegos de la Play 1, y realmente poco importó que Sega nos ofreciera potencia de 128 bits con la posibilidad de adquirir su consola que, sinceramente, tenía pocas franquicias de títulos.

### "NUEVOS" SISTEMAS DE ALMACENAMIENTO

1,44 MB de almacenamiento es muy poco para los estándares actuales, pero es un problema que enfrentamos desde hace muchos años en materia de almacenamiento portátil, un problema que luego fue solucionado por los Pen drives y los diversos dispositivos de memorias transportables que comenzaron a aparecer a principios de la década pasada. De cualquier manera, en los momentos de transición se desarrollaron diversas tecnologías que trataron de presentarse como las opciones viables a los desfasados disquetes. Si tenemos que nombrar a una empresa que apostó por soluciones a las escuetas capacidades de los discos 3/2, debemos hablar de Iomega y de sus diferentes alternativas: Zip y Jaz. Ambos dispositivos de almacenamiento se ofrecían en versiones externas e internas y fueron evolucionando tanto en materia de conectividad (las primeras unidades eran paralelas y luego USB) y capacidad, ofreciendo unidades Zip de 100 mb, 250 mb y hasta 750 mb. Mientras que las capacidades del Jaz superaban a su hermano menor. Otra solución de la época fueron las unidades SuperDisk que, además, brindaban retro compatibilidad con los antiguos discos de 3/2. Obviamente, si están en este informe es porque también pasaron al olvido en el mercado tecnológico.

## NINTENDO VIRTUALBOY

### EL 3D ANTES DEL 3D

Toda empresa tiene un pasado algo oscuro, un fracaso que ocultar y la gran Nintendo también, aunque

no podemos negar que ha podido revertir la situación con creces. El Virtualboy fue lanzado en el año 1995 y la idea detrás de esta llamativa consola era mostrar juegos totalmente en 3D, a través de una especie de casco de realidad virtual (de ahí su nombre). La cosa es que la consola no resultó y los por qué en este caso se multiplican. Como primera medida, se vendía como una consola portátil pero en realidad tan portátil no era, además su calidad en juegos era bastante lamentable, ya que los mismos eran monocromáticos y en esa época las consolas de 32 bits estaban por aparecer en el mercado. Por último, su catálogo de juegos no era demasiado tentador, siendo el mejor exponente el mítico fontanero Mario. Por supuesto, la consola fue un fracaso en ventas, tal así que no se puso a la venta fuera de Japón.

## ATARI JAGUAR

### EL NUEVO LEÓN DE ATARI

Es innegable que en el año 1993 nos encontrábamos inmersos en la riña de las consolas de 16 bits, en la que Sega y Nintendo disputaban el trono. En el medio de la batalla, Atari tuvo la gran idea de adelantarse a su tiempo unos 3 años, lanzando en ese año la primera consola de 64 bits.

La consola disponía de un sistema de cartuchos que después fue reemplazado por su unidad óptica, que se conectaba a la consola (algo así como el Sega CD).

Lo que no podemos negar, pese al mal marketing que hizo que fuera un fracaso en ventas, es que la potencia de la consola era real. Podía mover juegos en 3D (de hecho, fue la primera en hacerlo dándonos a los gamers maravillas como el primer Alien Vs. Depredador, un juego realmente de calidad pero, lamentablemente, uno de los pocos que pasó por la histórica consola de Atari).

# AVENTURAS DE UN LINUXERO QUE SE LE ANIMÓ A UNA MAC

**ARIEL CORGATELLI, DEFENSOR INCANSABLE DEL SOFTWARE LIBRE Y SISTEMAS OPERATIVOS GNU/LINUX, TESTEÓ UNA NOTEBOOK DE APPLE RECIÉN LLEGADA A ARGENTINA. ASÍ VIVIÓ LA EXPERIENCIA DE MANEJARSE CON UN SISTEMA PRIVATIVO.**

**ANTES QUE NADA**, tengo que agradecer a la agencia de Prensa de Apple en Argentina, quienes me gestionaron el préstamo para poder utilizar uno de los últimos equipos en llegar a nuestro país.

Se trata de una MacBook Pro modelo A1278, con 4GB de RAM, microprocesador Intel Core 2 Duo de 2.4 GHz, 3MB de cache L2 compartida, disco rígido de 250 GB a 5400 rpm, pantalla LED de 13.3 pulgadas, procesador gráfico NVIDIA GeForce 320M con 256MB, unidad DVD, ranuras clásicas, retroalimentación del teclado, Mac OS X e iLife integrado, con un peso total de 2kg.

Este artículo dista mucho de ser

una revisión del equipo, sino más que nada está centrado en contar la experiencia que puede llegar a tener un usuario de GNU/Linux utilizando un equipo Apple.

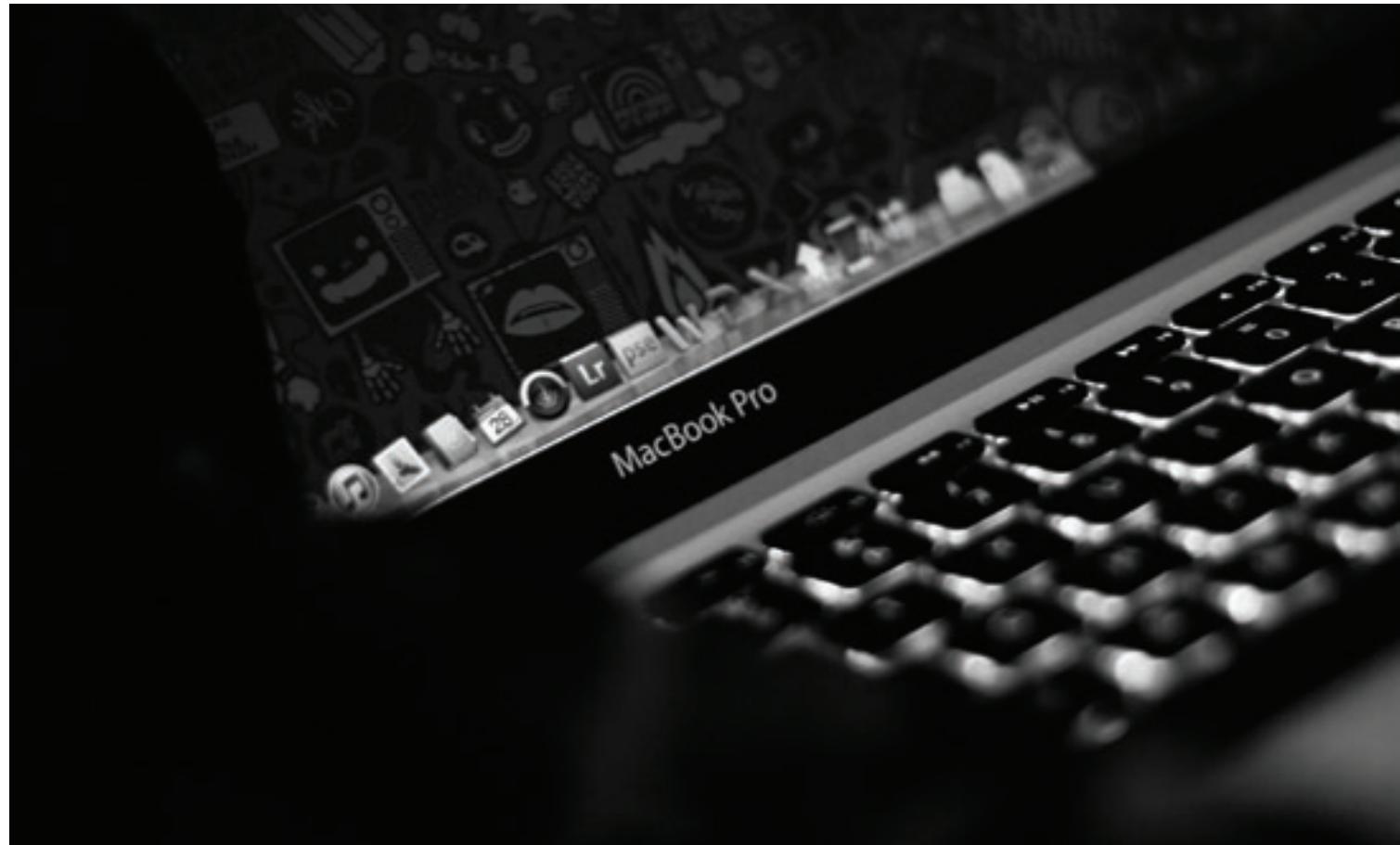
Tengo que reconocer que el equipo se encuentra muy estilizado; el hardware funciona perfectamente, incluso cuando hacemos uso exigido del mismo. La pantalla LED hace que tanto los colores de las imágenes como los videos se vean bien nítidos, el teclado retroiluminado con sensor ambiente la hace ideal para su uso en condiciones donde la luz es escasa.

Bueno, es hora de contarles cómo me fue con el equipo. Claramente, Mac OS X es el sistema más pare-

cido a GNU/Linux de la actualidad, con lo cual me sentí como en casa, algo que no me ocurre con equipos sobre Microsoft Windows.

Luego, el uso del equipo en sí, navegando por los directorios tanto locales como remotos de mi misma red, fue idéntico a estar conectado con una distro Linux.

Las funciones clásicas preinstaladas satisfacen las necesidades de cualquier usuario básico (excepto suite ofimática). Es decir, si sólo vamos a necesitar acceder a nuestro correo electrónico, navegar por internet, chatear con nuestros amigos, escuchar música y ver fotos, el equipo tal cual viene configurado de fábrica es ideal.



Una grata sorpresa me llevé cuando quise realizar la configuración de cualquier función del SO: las “Preferencias de Sistemas” son muy similares al GNOME-Control-Center. No tuve que hacer clic en “Guardar” al realizar cambios.

### FUNCIONALIDADES ÚNICAS

Así se puede describir a “Time Machine”, que integra el sistema operativo. Permite que nuestro sistema operativo guarde un punto de restauración cuando nosotros lo digamos - de todo el sistema, incluso de las modificaciones de los archivos, fondo de escritorio o lo que se les ocurra, y restaurarlo cuando lo deseemos.

Además, el Time Machine puede estar corriendo de forma residente en el sistema para trabajar de una manera mucho más efectiva y nunca perder información o datos del sistema.

Otra de las buenas funciones que viene integrada es el Control parental por defecto, que nos permite a los padres reafirmar la seguridad del equipo para que cuando los menores de nuestra casa estén navegando no se encuentren con sorpresas.

### DIFERENCIAS CON OTRO SISTEMA OPERATIVO

Aclaro que no estuve investigando función por función del sistema

***“La instalación y desinstalación en Mac no existe, es tan simple como ejecutar archivos.”***

operativo Mac, sino que estuve tratando de usarla sin conocimientos y sin necesidad de andar navegando mucho como para conocer funciones que seguro deben ser maravillosas. Con lo primero que me encontré como diferencia importante fue la barra común superior de sistema y de aplicaciones, que se encuentra presente siempre.

## ***“No debemos dejar de lado que el sistema operativo tiene una base Unix, con lo cual los usuarios de Linux nos vamos a sentir muy a gusto con sus funciones.”***

Es decir Lindero, que es el explorar de archivos por defecto de Mac OS, está presente en todo momento desde la barra superior. Si queremos copiar y pegar, por sólo dar un ejemplo, podemos acceder a él desde la misma barra. Si queremos ejecutar alguna opción específica del software que estamos utilizando, deberemos recurrir a ella.

Dentro de la misma barra vamos a encontrar acceso a la información rápida del sistema, tal como hora, Time Machine (si es que está activo), conectividad (ya sea de red, Wi-Fi o Bluetooth), consumo de batería y el acceso a la opción Buscar.

Luego, nos encontramos con un dock inferior integrado con las aplicaciones más populares que el sistema tiene integradas. En nuestro caso, la gente de Apple dejó instalada toda la suite iLife, además de las clásicas incluidas como Finder, App Store, Dashboard, Mail, Safari, iChat, Agenda, iCal, Vista Previa, iTunes, iPhoto, iMovie, Garageband, Time Machine, Preferencias del Sistema, Carpeta de Aplicaciones, Documentos y Papelera.

### **CÓMO INSTALAR APLICACIONES**

Para los usuarios de Windows creo que va a ser un gran cambio, ya que no va a ser necesario descargar un archivo instalador. Con bajar uno para Mac OS desde la web del desarrollador que contenga la extensión DMG y hacer sólo un clic, el mismo se ejecuta sin

instalar.

Si por alguna razón queremos crear un acceso directo a él, sólo lo desplazamos hasta el escritorio y listo; o bien, al ejecutarlo desde la carpeta Descarga, el mismo sistema nos muestra una imagen indicándonos cómo debemos copiarlo en la carpeta Aplicaciones.

Seguro, se imaginarán, así de fácil como se ejecuta un nuevo programa en nuestro sistema operativo, igual de fácil se lo borra. Tal cual, no se equivocaron, es tan simple como mover el archivo a eliminar hacia la Papelera y listo.

La instalación y desinstalación en Mac no existe, es tan simple como ejecutar archivos.

### **CONFIGURACIÓN GRÁFICA**

Desde el comienzo nos vamos a encontrar con un entorno bien pulido, con transparencias y un dashboard genial que nos permite movernos por las diferentes aplicaciones abiertas de una manera muy simple.

Es decir, si tenemos, por ejemplo, el cliente de mail corriendo, Safari y Finder examinando algún tipo de archivo guardado, sólo tocamos la tecla F3, que nos muestra la previa visualización de todas las ventanas abiertas, para que nosotros activemos la que nos hace falta dejando, por supuesto, las demás detrás.

Contamos con un Dashboard personalizable, el cual puede ser accedido en cualquier momento

desde el botón en el dock inferior o desde la tecla F4. En él vamos a encontrar las aplicaciones más básicas como calculadora, estado del tiempo extendido, hora y calendario.

Por supuesto todas las configuraciones gráficas pueden ser modificadas según el gusto del usuario, sin ningún tipo de inconveniente.

### **LO BUENO Y LO MALO**

Lo bueno de usar una Mac es la potencia y la estética con la que el equipo cuenta, la velocidad de la plataforma y la integración total. Además, no debemos dejar de lado que el sistema operativo tiene una base Unix, con lo cual los usuarios de Linux nos vamos a sentir muy a gusto con sus funciones.

Algo bueno que podemos también destacar es que gran cantidad de software de terceros fabricantes, como pueden llegar a ser móviles o cámaras, tienen soft y controladores compatibles con Mac, caso contrario a Linux, donde debemos acceder a los mismos de formas muy variadas.

Lo malo es que el sistema operativo carece de una suite de oficina preinstalada y otra tantas aplicaciones que son de utilidad para el usuario promedio.

### **LA GRAN SOLUCIÓN VIENE DE LA MANO DEL OPEN SOURCE Y EL SOFTWARE LIBRE**



Justamente, conviene utilizar aplicaciones que se enmarcan dentro del software libre, open source o freeware. Para ello, les añado algunos enlaces que les serán de gran utilidad:

<http://www.freemacware.com/category/open-source-mac-software/>

[http://www.apple.com/downloads/macosx/unix\\_open\\_source/](http://www.apple.com/downloads/macosx/unix_open_source/)  
<http://www.opensourcemark.org/>

Y, obviamente, en cada sitio de proyectos vamos a encontrar en la sección Download la versión para Mac. Ejemplos:

**OpenOffice**  
<http://porting.openoffice.org/mac/download/index.html>

**Firefox**  
<http://www.mozilla.com/en-US/firefox/all.html>

**Gimp**  
<http://www.gimp.org/macintosh/>

**Thunderbird**  
<http://www.mozillaMessaging.com/en-US/thunderbird/all.html>

**Miro**  
<http://www.getmiro.com/download/for-osx/>

**VC**  
<http://www.videolan.org/vlc/#download>

**Audacity**  
<http://audacity.sourceforge.net/download/mac?lang=es>

**Opera**  
<http://www.opera.com/browser/>

Conclusión. La experiencia en una Mac para un linuxero es muy satisfactoria. Además, tenemos que tener en cuenta que estos equipos son los únicos que pueden ser utilizados con los tres sistemas operativos actuales, ya sea Mac OS, Windows o Linux. Luego, en lo que se refiere a movernos por todo el sistema operativo no puedo quejarme, ya que encontré todo de forma más simple que en un sistema Windows. Y contiene los mismos principios básicos de “/” y sus homes de usuario. Después, la instalación de aplicaciones es tan simple que realmente facilita la vida a los usuarios, porque sólo se deben ocupar de bajar un archivo y ejecutarlo.



# IPv6: UNA LARGA ESPERA PARA RENOVAR EL CORAZÓN DE INTERNET



**A FINES DE LA DÉCADA** del sesenta, en plena Guerra Fría, el Departamento de Defensa de los Estados Unidos encargó a su agencia de investigación y desarrollo, DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), la creación de una red de telecomunicaciones capaz de resistir un potencial ataque termonuclear que implicara la destrucción de parte de los sistemas que integraran dicha red. El resultado, puesto en marcha en 1969 y bautizado en aquel entonces ARPANET, derivó, durante los ochenta, en la red de redes que hoy conocemos como “Internet”. El protocolo NCP (Network Control Program, “Programa de Control de Red”) sobre el que corría ARPANET fue reemplazado con los años por la suite TCP/IP, que todavía se emplea en nuestros días. V4, la versión actual de IP (Internet Protocol), el componente encargado de direccionar los paquetes de datos desde un punto de la red a otro, sufre de severas limitaciones que se van acentuando exponencialmente con el paso del tiempo. Su reemplazo, IPv6, se encuentra listo hace casi doce años; sin embargo, el momento en el que sustituya por completo a IPv4 aún se halla lejano. Aquí les explicamos las mejoras que traerá su implementación.

### AGOTAMIENTO DE DIRECCIONES DE IPV4

Las direcciones IP en la versión 4 del protocolo están compuestas por 4 bytes, lo que equivale a 32 bits. Estos 32 dígitos binarios permiten una cantidad máxima de 4.294.967.296 direcciones IP, es decir, algo menos de 4300 millones de direcciones únicas. Con el veloz crecimiento experimentado



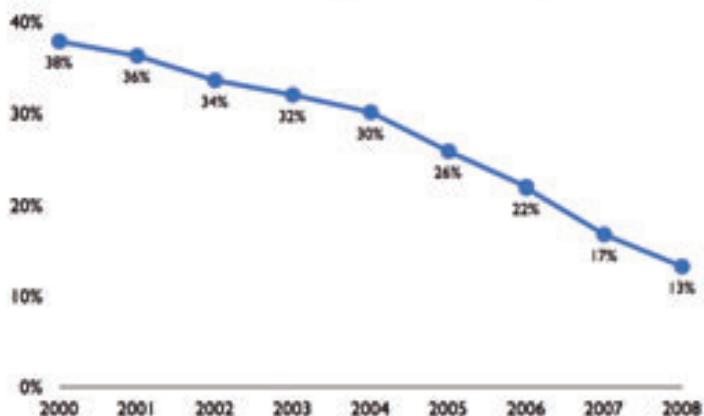
por Internet desde finales de los ochenta, el virtual agotamiento de nuevas direcciones disponibles se veía venir desde hace muchos años. El ente que administra las direcciones IP a nivel global es IANA (Internet Assigned Numbers Authority), otrora perteneciente al gobierno de EE.UU., y, actualmente, una división de ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), un organismo no gubernamental integrado por representantes del gobierno, académicos y de la industria de las tecnologías de la información. A su vez, IANA entrega para su administración en forma descentralizada segmentos de direcciones IP a cinco RIR (Regional Internet Registries), encargados de operar la asignación de segmentos en sus territorios a cargo: África, América del Norte/Central, Asia/Oceanía, Latinoamérica, y Europa/Medio Oriente. IANA ha venido otorgando a las distintas RIRs segmentos de direcciones IP en bloques de algo más de 16 millones por vez, para que, por su lado, las RIR los distribuyan entre ISP (Proveedores de Servicios de Internet), gobiernos, entes académicos y empresas. Hace escasas sema-

nas, IANA acaba de dar a cada una de las cinco RIR los últimos sendos segmentos disponibles, y se estima que la RIR de Asia/Oceanía, en donde se concentra un enorme número de usuarios (recordemos que la penetración de Internet en países como Japón o Corea del Sur es altísima), utilizará todas las direcciones que le han sido asignadas hacia mediados del presente año. Esto ocurre pese a que, durante la década del noventa, se desarrollaron tecnologías destinadas a achicar la demanda de direcciones IP, especialmente a nivel corporativo, como CIDR (Classless Inter-Domain Routing) o la archiconocida NAT (Network Address Translation), que apenas lograron postergar por un breve lapso lo inevitable.

### MEJORAS QUE INCORPORA IPV6

IPv6 es una extensión “conservadora” de IPv4. Aunque el formato de cada paquete de datos es diferente, dado que son optimizadas las cabeceras de los mismos en IPv6 para minimizar el trabajo de los enrutadores y otros equipos de red, el protocolo de transpor-

## Remaining IPv4 Space



**“Entre las ventajas de la “nuevo-viejo” (si se tiene en cuenta que ya supera la década de existencia) versión de IP, sin lugar a dudas la principal es la incorporación de direcciones IP de 128 bits, lo que posibilita disponer de la increíble cantidad de 340 sextillones de direcciones únicas.”**

te (TCP) y otros protocolos que operen en la capa de aplicación (según el “modelo OSI”) deberían funcionar sin cambios o requiriendo leves modificaciones. Entre las ventajas de la “nueva-vieja” (si se tiene en cuenta que ya supera la década de existencia) versión de IP, sin lugar a dudas la principal es la incorporación de direcciones IP de 128 bits, lo que posibilita disponer de la increíble cantidad de 340 sextillones de direcciones únicas. Recordemos que un sextillón es  $10^{36}$ , es decir, un uno seguido de treinta y seis ceros. De este modo, se solucionaría definitivamente el problema de la limitación en la cantidad de direcciones, ya que se dispondría de un conjunto astronómico ( $5 \times 10^{28}$ ) de números IPv6 para cada habitante de nuestro planeta, según el estimado de población global del año 2010. Otros beneficios de IPv6 sobre su antecesor son la incorporación de multicast (la posibilidad de enviar un paquete de datos a múltiples

destinos) de manera nativa, la adopción de SLAAC (Stateless address autoconfiguration) -un sistema a través del cual cualquier equipo conectado a la red puede autoconfigurarse al recibir un paquete especial de su “upstream”, y la obligatoriedad del soporte para IPsec (en IPv4 era opcional), mejorando consistentemente la seguridad en las transmisiones de la red. También posee una extensibilidad superior a su predecesor, lo que brinda la posibilidad de extender opcionalmente tanto la cabecera de los paquetes (lo que permite incorporar nuevas funcionalidades, como, por ejemplo, QoS -Calidad de servicio-) como el cuerpo de los mismos, lo que incrementa, de esta forma, la cantidad de datos que pueden ser enviados en cada datagrama.

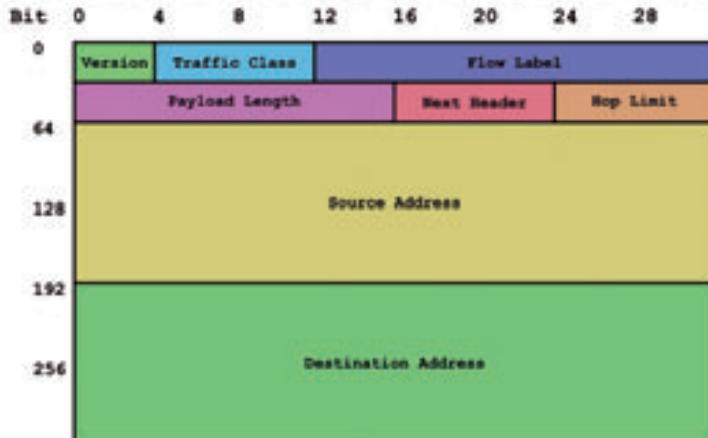
### ESTADO DE SITUACIÓN

Pese a que el agotamiento de direcciones IPv4 era considerado inminente desde hace casi un lustro, la adopción de IPv6 ha demorado muchísimo más de lo necesario. Recién durante 2008, cuando el gobierno estadounidense ordenó a todos los organismos federales la implementación de IPv6, la mayoría de los ISP del globo comenzaron su adopción de manera gradual, seguidos lentamente por las grandes empresas dedicadas al desarrollo de software, que mayormente empezaron a dar soporte a la nueva versión de IP en sus productos en los últimos dos años. Con respecto al software, afortunadamente todos los Sistemas Operativos liberados recientemente integran soporte para IPv6, al igual que lo hacen las versiones nuevas de los lenguajes



de programación más populares para desarrollar aplicativos de red. Java, por ejemplo, lo lleva a cabo desde su versión 1.4 en adelante. En cuanto al hardware, el equipamiento que trabaja principalmente sobre las capas inferiores de la pila OSI, como las placas de red, HUBs y switches, funcionarán sin inconvenientes con cualquier tipo y versión de protocolo, por sus propias características de trabajo “a bajo nivel”. En cambio, los dispositivos que operen a nivel superior, como routers y firewalls, pueden precisar una actualización de firmware, sobre todo los modelos que ya tengan unos cuantos años de aparición en el mercado. Un punto álgido, sobre todo para los ISP, es el de los módems. Sin ir más lejos, se estima que un gran porcentaje de los cablemódems en uso hoy en día no soportan IPv6 y tendrán que ser flasheados o directamente reemplazados por los técnicos del proveedor, lo que requiere un esfuerzo de logística importante por parte de las empresas proveedoras de Internet.

## CABECERA DE UN PAQUETE IPv6



### DISPOSITIVOS MÓVILES

En el campo de los dispositivos móviles, cuya importancia ha crecido rápidamente en los últimos años, con la masificación de smartphones y tablets, la migración a IPv6 es un tema de relevancia. La aparición de equipos que soporten la normativa 4G solucionará definitivamente este tema, aunque todavía el sustituto

de las redes 3G no tiene fecha fijada, ya que existen varios proyectos “candidatos” a satisfacer las necesidades de 4G. En cuanto a los dispositivos 3G existentes, la problemática es similar a la del hardware de red de alto nivel: nuevas versiones de firmware podrán resolver el tema en aquellos equipos que no dan soporte actualmente a IPv6.



# LIFE IN A DAY

# “LIFE IN A DAY”, EL FILME QUE RÉSPIRA EL MISMO AIRE QUE LA WEB

**LA COMUNIDAD DE YOUTUBE AVANZA POR LA ALFOMBRA ROJA Y APARECE EN LOS CRÉDITOS DE UNA “PELÍCULA 2.0” QUE CONTÓ CON EL PADRINAZGO DE LOS PRESTIGIOSOS CINEASTAS RIDLEY SCOTT Y KEVIN MACDONALD. UN EXPERIMENTO FÍLMICO EN EL CUAL INTERNET Y LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS SE POSAN EN EL CENTRO DE LA ESCENA.**

AQUEL HABITANTE DEL FUTURO que pretenda esbozar un retrato fiel de los hombres y mujeres que bordeamos la segunda década del siglo XXI, deberá mencionar inexorablemente el fenómeno que protagoniza Internet en toda su extensión; las lógicas que impone y los hábitos que ha instaurado en nuestras conductas cotidianas. En esta amplísima viña de contenidos online aparecen las creaciones colectivas, aquello que se engloba bajo el concepto conocido como “web 2.0” del cual Life in a Day, una película impulsada



por el portal de videos YouTube, ha sabido recoger buenos frutos.

Ahora bien, ¿qué es la web 2.0? La gran mayoría de los sitios que hoy cosechan éxito de visitas forman parte de esta esfera, por ejemplo las redes sociales. En resumidas cuentas se trata de una jerga estrechamente ligada a lo social, en donde priman la interacción, la cooperación y la posibilidad de compartir puntos de vista particulares. En este sentido el internauta ya no es únicamente receptor sino que junto a ello asume el rol de emisor. Un ejemplo sencillo es la posibilidad de realizar comentarios en un blog o en un periódico, debajo de la nota de un periodista. Se comprende, por tanto, que por web 2.0 no se hace referencia específica a un cambio en los hilados de programación de la red ni a una versión técnica escalonada, sino a una forma de recibir y hacer uso del entorno.

Bajo estas consideraciones puede afirmarse con elocuencia y sin temor a errar el tiro, que Life in a day es una película 2.0. Con las espaldas ensanchadas gracias a la presencia de Ridley Scott (responsable de Thelma y Louise, Gladiador y Hannibal, entre otros trabajos) y Kevin Macdonald (El último rey de Escocia, State of Play) en la tarea de selección y dirección, se trató de un experimento filmico que apeló a la plena participación de los usuarios para crear una línea argumental que dé cuenta del modo en que los seres humanos vivimos en el planeta Tierra. La propuesta tomó forma con estas palabras

publicadas en el blog oficial de Google, propietaria del portal de videos desde 2006: "Cada día 6.7 billones de personas miran el mundo a través de sus lentes únicos. Imagina si existiese un modo de recolectar todas esas perspectivas, combinarlas y moldearlas dentro de una historia de un día en la tierra... Estamos emocionados con el anuncio del lanzamiento de Life in a Day... Puedes filmar lo cotidiano, como una puesta del sol, un viaje al trabajo, un partido de fútbol en el vecindario; o lo extraordinario, como los primeros pasos de un bebé, tu reacción ante la muerte, o un casamiento..."

El proceder se resumió en los siguientes pasos: el 24 de julio de 2010 internautas de más de 180 países alrededor del globo subieron aproximadamente 82 mil piezas de video, que se tradujeron en más de 4 mil horas de contenido. A partir de entonces, los cineastas se encargaron de revisar con minucia el material y en consecuencia realizar una selección de aquellos fragmentos que a su criterio reflejaron con más tino el espíritu de la propuesta antes mencionada. El resultado: una película colaborativa de noventa minutos de duración que fue exhibida al mundo a finales de enero del presente año, en forma abierta y en 25 idiomas en el canal exclusivo dentro de YouTube: youtube.com/lifeinaday.

Con el apoyo de la compañía LG, y parte integrante del prestigioso Festival Independiente "Sundance" que cada año desde 1980 tiene lu-

gar en Utah, Estados Unidos, y que ha sido plataforma de lanzamiento para prestigiosos cineastas como Quentin Tarantino y los hermanos Coen, el film ha marcado un hito fundamental en la historia de un universo compuesto por el Cine y la Web. Miles de miradas convergieron en un proyecto que hubiera sido impensable sin el creciente acceso a las herramientas tecnológicas; múltiples enfoques que se reflejaron en otros millones que accedieron a la hora indicada para convertirse en espectadores, frente a las computadoras personales, del gran filme colaborativo.

"El proceso de trabajo de Life in a Day ha sido una gran fuente de inspiración para mí y para el equipo que me ayudó a ver y a registrar las horas de video recibidas. Cada día teníamos la sensación de estar viendo veinte filmes posibles al ser testigos de las vidas de tantas personas. Es gracias a la habilidad, profundidad y generosidad de tantos participantes que hemos podido realizar una película tan potente, coherente y emocionalmente atractiva, que realmente da una idea de lo que era estar vivo el 24 de julio de 2010", relató el ganador del Premio Oscar, Kevin Macdonald.

Un registro histórico en cuyo seno anida la tecnología, el entorno web y la creatividad, una suerte de Frankenstein compuesto por fragmentos, un documental que, de ser visto en el futuro, acaso en el año 3000, dirá mucho acerca de nosotros, cuanto menos de nuestras conductas 2.0.

# COLUMNA DE SOFTWARE LIBRE

**EL ECOSISTEMA LO ES TODO.** Todos recuerdan que a finales de 2009, y en los tres primeros trimestres del 2010, de lo único que se hablaba era de la nube o la cloud. Si bien no se está descartando o dejando de lado, ahora hablamos del ecosistema de desarrollo, ya sea en la nube o en las plataformas móviles.

Y para eso el software libre es también quien juega un gran papel en todo el mundo. Imagínense que el sistema operativo móvil más vendido es Android, con lo cual estamos hablando de un modelo de negocios desde Google, con su

desarrollo, hasta los desarrolladores con sus aplicaciones. Pero bueno, solo quería hacerles la introducción hacia dónde está apuntando el mundo libre, con dos grandes jugadores como lo son la nube y todos sus servicios, seguido muy de cerca, más en terreno usuario, con las aplicaciones (app) para móviles bajo plataforma Android (en su mayoría gratuitas). Pasando a otro tema, no quiero dejar de lado la posibilidad de contarles que si bien el acuerdo Nokia/Microsoft no tiene tanto que ver con el software libre, sí

trae repercusiones en Symbian y Meego. Estos dos sistemas operativos, basados en software libre, liderados de alguna manera por Nokia, están quedando truncos en el tiempo - por lo menos, es lo que está ocurriendo con Symbian. Y, obviamente, sumándome al comentario de nuestra editora que el mes pasado habló de ello, les dejo algunas de las noticias de dicho acuerdo que, obviamente, tienen alguna relación con el mundo libre. Además les incluyo algunas noticias importantes que acontecieron desde nuestro último contacto.



## **UBUNTU UNIFICA VERSIONES Y DISCONTINUARÁ LA REMIX**

La gente de Canonical anunció a través de su blog oficial que a partir de la versión Ubuntu 11.04 no habrá ediciones diferentes, sólo Ubuntu y no más Desktop Edition o Netbook Edition.

Con la introducción del nuevo Shell para Ubuntu, la compañía insiste en que una sola interfaz para el usuario funcionará igual de bien en todas las plataformas y que la tecnología de fondo trabajará en todas las arquitecturas, incluyendo netbooks, portátiles y PC de escritorio.

De esta forma, sólo habrá dos distinciones entre la versión "normal" (que simplemente será llamada Ubuntu) y la versión para servidores llamada Ubuntu Server. El motivo del cambio de nombre se debe a intereses de marketing, ya que la gente de Canonical detectó que muchos usuarios que se iniciaban en Ubuntu buscaban una versión concreta de la distro que no existía. Ejemplo: "si el usuario tenía un portátil, pasaba tiempo buscando una 'Edición Laptop' (distribución que no existe)", expresó un portavoz de Canonical en una declaración. "Así que estamos regresando a nuestras raíces.

Nosotros pensamos que esto hará que las cosas sean más simples" concluyó.

Más información: <http://blog.canonical.com/?p=528>

## **GOOGLE RETIRÓ 21 APLICACIONES DEL ANDROID MARKET POR MALWARE**

Google se vio en la obligación de retirar 21 apps gratuitas de la tienda por contener malware. Dicho malware era utilizado por ciberdelincuentes para acceder a los smartphones robando información, haciéndose de la clave de root y, obviamente, ejecutar código malicioso.

Todas las aplicaciones estaban desarrolladas por Myournet, y se registran 50.000 descargas. Por lo pronto, Google no ha dado muchas explicaciones al respecto, sólo sabemos que la alarma fue dada por Android Police y desde Mashable vemos la lista de las aplicaciones fraudulentas, que son: Falling Down, Super Guitar Solo, Super History Eraser, Photo Editor, Super Ringtone Maker, Super Sex Positions, Hot Sexy Videos, Chess Ajedrez, Falldown, Hilton Sex Sound, Screaming Sexy Japanese Girls, Falling Ball Dodge, Scientific Calculator, Dice Roller, Advanced Currency Converter, APP Uninstaller, PewPew, Funny Paint y Spider Man.

Fuente: Mashable

## **LIBREOFFICE RECAUDÓ LOS 50.000 EUROS**

Así es, al parecer el llamado de The Document Foundation fue exitoso y en tan sólo 8 días se ha recaudado la suma necesaria para que la entidad se asiente jurídicamente en Alemania. Palabras oficiales:

"Ocurrió en un período muy corto de tiempo y fue más allá de nuestras expectativas", expresaba Florian Effenberger, miembro del comité directivo, quien además reconoce como "héroes" a todos los que han contribuido para sacar adelante el proyecto.

El plazo para realizar donaciones siguió abierto hasta el 21 de marzo y todo el dinero recaudado será empleado para gastos de marketing, hardware, infraestructura, merchandising y el desarrollo de nuevas ideas, según informó la fundación.

Fuente: LibreOffice



## **ACTIVACIONES DE ANDROID EN TODO EL MUNDO - VIDEO OFICIAL**

Desde el canal de Youtube de Android Developers podemos acceder a un video donde muestra, gráficamente, cómo fueron evolucionando las activaciones de los terminales con dicho sistema operativo a nivel mundial, incluso antes de su lanzamiento oficial hasta hoy día.

Fuente y video: <http://www.youtube.com/watch?v=fqFpq9WXbj0>

Disponible: LibreOffice 3.3.1 final  
Es la alternativa de código abierto a la suite OpenOffice. LibreOffice 3.3.1 es la última versión disponible de esta suite ofimática.

En esta versión encontramos:

- Correcciones de código de seguridad.
- Estabilidad de algunas actualizaciones de traducciones.
- Mejoras en Calc (editor de hojas de cálculo), Writer (procesador de texto), Impress (creador de presentaciones), Draw (editor de gráficos vectoriales), Math (editor de fórmulas matemáticas) y Base (gestor de bases de datos).

Más información: <http://www.libreoffice.org/download/releasenotes/>

Descarga gratuita: <http://www.libreoffice.org/download/>

## **ERIC SCHMIDT AFIRMA HABER INTENTADO CONVENCER A NOKIA DE USAR ANDROID**

Eric Schmidt explicó que se decepcionaron desde Mountain View cuando Nokia anunció de forma definitiva su acuerdo con Microsoft. El pronto ex-CEO de Google dijo "intentamos por cierto" convencer a Nokia para pasarse a Android. Y todo esto fue manifestado en su conferencia del MWC 2011, donde explicó que "le habría encantado" tener a Nokia de su lado y, además, señaló que la oferta "sigue abierta".

"Creemos que Android era una buena alternativa para Nokia y lamentamos que haya hecho una elección distinta", expresó Schmidt.

La respuesta de Nokia desde su CEO Stephen Elop fue doble. Por un lado, dijo que no habría aportado mucho a Nokia y que, además, le daría demasiado poder a Google en la cadena de valor.



## THE LINUX FOUNDATION CRITICÓ EL ACUERDO ENTRE NOKIA Y MICROSOFT

La Linux Foundation, uno de los principales desarrolladores de MeeGo, critico la actitud de Nokia de aliarse con Microsoft con una sola palabra: "decepcionante". Algo totalmente contrario a la postura de LiMo Foundation, que vio el acuerdo como algo positivo y que además espera que los beneficie.

Las afirmaciones fueron realizadas por Jim Zenlon, director ejecutivo de Linux Foundation, añadiendo que el software de código abierto es lo que demanda realmente el mercado, por lo que desde Linux Foundation no cambiarán su estrategia y seguirán apostando fuerte a MeeGo.



## CANONICAL Y SU LISTA DE HARDWARE COMPATIBLE CON LINUX

Canonical puso a disposición de los usuarios y fabricantes una completa base de datos de todos los componentes de PC que están certificados para ser utilizados con Linux y, obviamente, con su distribución Ubuntu. La idea es que la misma se convierta en una útil herramienta para los fabricantes, desarrolladores y, también, los usuarios puedan consultar en cualquier momento.

"No ha habido un catálogo completo y actualizado disponible libremente durante mucho tiempo", explicaba Victor Palau, administrador de servicios de Canonical. El objetivo es "acelerar la selección de componentes para máquinas Ubuntu, y permitir que tanto nosotros como nuestros fabricantes asociados nos podamos centrar en aportar valor añadido a la experiencia del usuario", añadía Palau. El listado está disponible en: <http://www.ubuntu.com/certification/catalog>



## LA ESPERA TERMINÓ: ENTRE NOSOTROS YA ESTÁ DEBIAN 6.0 "SQUEEZE"

Así es, después de una espera no tan larga, ya se encuentra disponible la última versión del popular sistema operativo basado en GNU/Linux Debian 6.0. El anuncio oficial extraído desde la misma lista de colaboradores es:

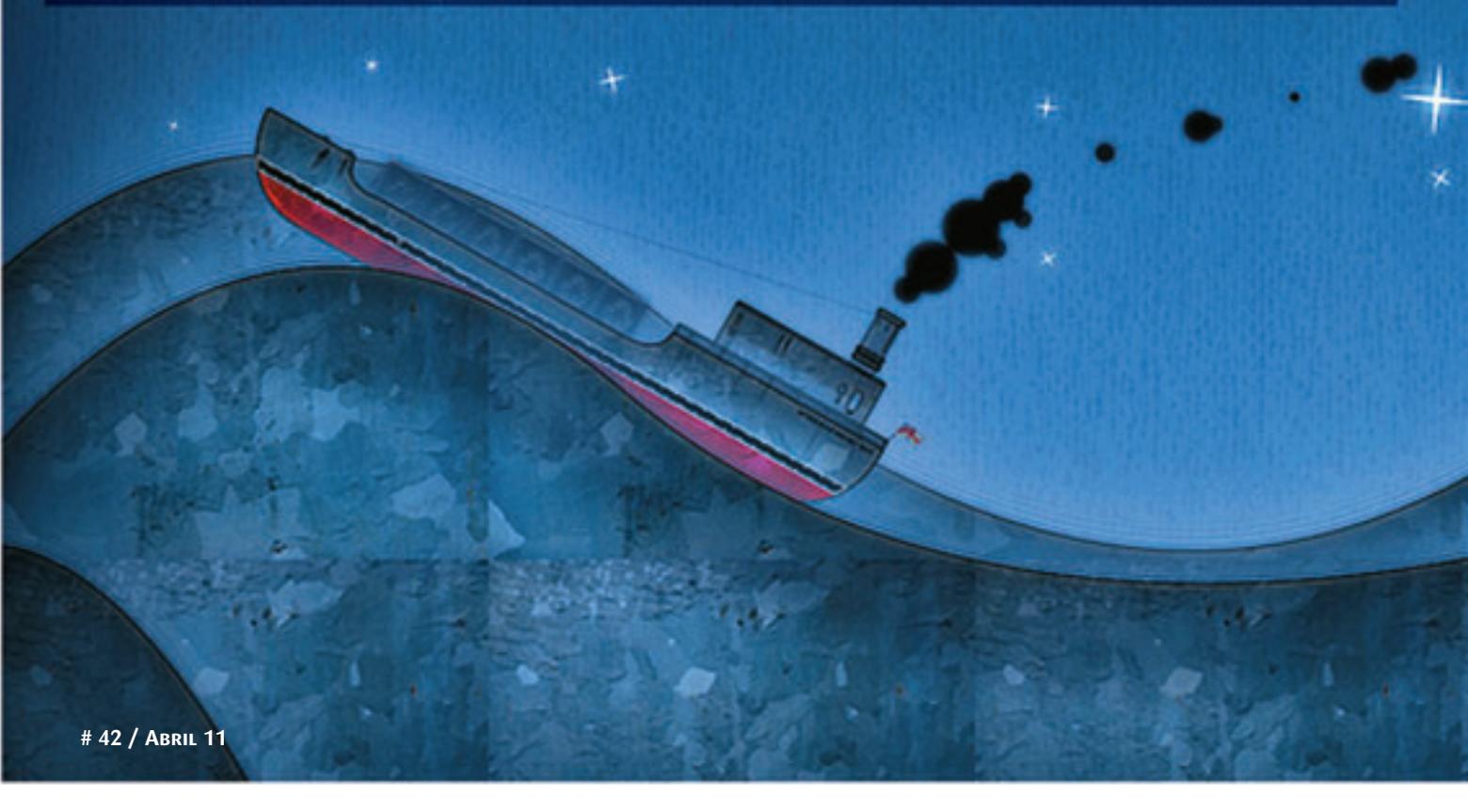
"Después de 24 meses de desarrollo constante, el proyecto Debian se complace en anunciar su nueva versión estable 6.0 (nombre en clave Squeeze). Debian 6.0 es un sistema operativo libre y se presenta por primera vez en dos sabores, ya que junto con Debian GNU/Linux, en esta versión se ha introducido Debian/kFreeBSD como una vista preliminar de la tecnología. Debian 6.0 incluye los entornos de escritorio KDE, GNOME, Xfce y LXDE, así como todo tipo de aplicaciones de servidor. También ofrece compatibilidad con el estándar FHS v2.3 y el software desarrollado para la versión 3.2 de LSB".

Más información en: <http://www.debian.org/releases/squeeze/releasenotes>



FICCIÓN

# MIGUELITO EN EL BARCO





**MIGUELITO SUEÑA QUE RÍE.** Pero la risa no se apiada de él y trueca su lugar por el llanto. Miguelito recuerda que sus padres apenas ejercían el don del habla y se pregunta si el silencio ocupa tanto espacio como el sonido.

Arikuni comanda un barco de cinco camarotes y tres navegantes. El "Takeshi" es amplio como el universo para los seres que en él se albergan. Mecido por una cuna de ritmo azaroso, la embarcación nunca conoce a ciencia cierta qué destino le espera. Arikuni mantiene extensas y prolíficas conversaciones con Miguelito. Cada palabra se apareja con otra y se reproducen en cientos de frases que, a su vez, dan a luz discursos completos. Sólo Willie aparenta indiferencia ante la multiplicación indiscriminada de términos y conceptos.

Miguelito y Arikuni, no obstante, saben que Willie es quien realmente posee el control sobre los sucesos que no pueden evitar que les acontezcan. Willie, en su humildad acentuada por su sencillez, indica de forma sutil pero certera lo que deben hacer en toda ocasión adversa y de las otras. Arikuni respeta a Willie por sobre todas las cosas de esta Tierra y del mar también.

Sin embargo, Miguelito se resiente ante la perspectiva del dominio eterno de Willie en las acciones y omisiones que pueda llevar a cabo. Miguelito repasa la cadena evolutiva sin detenerse en eslabones inútiles y constata que una especie

no puede someterse a otra inferior sin luchar por su dignidad aunque más no sea.

Miguelito le planteó a Arikuni la revoltosa idea del motín. Arikuni la domó con su habitual y convincente parsimonia lingüística, mas no fue capaz de pacificar a su compañero. Miguelito planea cada noche desde que la oscuridad se sienta con ellos hasta el momento en que el sol la despierta el modo de deshacerse de Willie. Cuando el día se dispone a retozar un rato en el cielo, Miguelito piensa en el desinteresado y sereno Willie, y se arrepiente de sus intenciones.

Las intenciones de Willie son, en su gran mayoría, insondables. Fóbico al estancamiento, pero con un ancestral temor al desprendimiento, Willie padece las limitaciones que genera el encierro de un gran cerebro en un cuerpo tan pequeño. Es así que se sirve del solícito Arikuni y del más arisco Miguelito para realizar en la práctica sus brillantes especulaciones teóricas.

Miguelito y Arikuni viven dentro de las redes del pragmatismo y bucean, un tanto desconfiados al principio y cómodos al final, en las aguas de la teoría. El habla les permitió crear lo que no existe y destruir lo que es.

Charles no puede creer lo que observa desde la orilla. En una heladera un poco destalizada, dos ratones y una almeja se trasladan sin miedo a lo que la corriente les

depare. Los roedores murmuran constantemente y el bivalvo ostenta un cerebro colosal que apenas resiste el abrazo de las dos placas que no lo dejan libre. Charles se rasca la cabeza, devora una banana con fruición, enrolla su pilosa cola y, sin titubear ni presumir, despliega sus alas y se aleja de aquellos locos marineros.

## EL TEMA EN ESTE CUENTO

### MUTACIONES GENÉTICAS

A fines del año 2010, científicos japoneses de la Universidad de Osaka crearon, dentro de su "Proyecto de ratón evolucionado", un ratón que canta como un pájaro. Tras la cruda de algunos de estos roedores modificados genéticamente, el ratón que gorjea como un ave nació por casualidad pero transmitirá, de hecho, esta característica a las generaciones venideras. "Las mutaciones son la fuerza motriz de la evolución" sentencia el investigador principal de este experimento de ingeniería genética. Su equipo aguarda que este trabajo sirva para desentrañar el desarrollo del lenguaje humano. La esperanza secreta de los investigadores, por otro lado, es dar origen a un Mickey Mouse. Mientras tanto, Miguelito, Arikuni, Willie y Charles trascienden sus mutaciones y evolucionan a la par de estas letras.

# CALENDARIO GAMER: ABRIL 2011

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

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

### LOS MÁS ESPERADOS

- Gear of War 3 (Xbox 360): Gear

of War es una de las sagas más representativas en la consola de Microsoft, quizás en igual medida que lo es Halo. La tercera entrega de este impresionante Shooter futurista, estará más orientada a la conducción de vehículos y ofrecerá una gran experiencia multijugador.

- Volver al Futuro Episodio 4 (PC, PS3): Hace unos meses, los amantes de la saga Volver al Futuro nos alegramos con la noticia de la salida de esta aventura gráfica entregada en episodios. La misma se centra en lo sucedido luego de la tercera película, estando disponible este mes la cuarta entrega de los cinco episodios anunciados.

- Tiger Woods PGA Tour 12 (PS3, Xbox360, Wii): La entrega anual del popular juego de Golf de EA, una vez más con la participación de la estrella de este deporte, Tiger Woods. En esta ocasión podremos realizar diferentes prácticas antes de encarar una larga

campaña para llegar a alzarnos con el Master de Augusta, uno de los más importantes torneos en el mundo del Golf.

- Jeckyll and Hyde (PC): Seguramente coincidiremos en algo: los juegos de aventuras gráficas escasean. Por suerte, este mes nos encontramos con dos lanzamientos: la cuarta entrega de Volver al Futuro y este título en 3D basado en esta popular historia. Se trata de una aventura con sistema "point and click" en la cual deberemos develar misterios oscuros de una secta en la ciudad de Londres.

- Dance Dance Revolution: Hottest Party 4 (Wii): Vuelve la popular saga que nos invita a transformarnos en bailarines profesionales a los pies de nuestra alfombra de baile o, mejor aún, junto a la Wii Balance Board. En esta entrega se ofrecen 50 nuevas canciones, de las cuales 20



de ellas son reconocidos éxitos que seguramente disfrutamos en varias oportunidades.

- Parasite Eve: The 3rd Birthday (PSP): La primera entrega de Parasite Eve, fue lanzada para la antigua consola PSOne, y en abril hace su aparición en su versión portable. Se trata de un juego de acción en tercera persona, en

donde no faltarán los toques de terror y los problemas y enigmas a resolver. La trama está basada en la novela que lleva el mismo nombre.

- Portal 2 (PC, PS3, Xbox360): Llega la continuación del famoso juego de Valve. Es un juego de lógica y acción que nos plantea diferentes problemáticas de las

cuales deberemos escapar y salir airosos de diferentes laboratorios. El juego luce unos gráficos fantásticos, gracias al motor de Half Life 2 y se puede descargar desde el servicio Steam de la empresa (<http://store.steampowered.com/?l=spanish>).

**REVIEW**



UNA INTERESANTE AVENTURA GRÁFICA DE PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE

# **GEMINI RUE: UN REGRESO A LA VIEJA ESCUELA**

LOS VIDEOJUEGOS DE NUESTROS DÍAS CUENTAN CON UNA PRODUCCIÓN QUE RECUERDA A LAS GRANDES PELÍCULAS DE HOLLYWOOD: EN SU DESARROLLO TRABAJAN DECENAS -Y HASTA CIENTOS- DE PERSONAS, SE INVIERTEN MUCHOS MILLONES DE DÓLARES Y, EN ALGUNOS CASOS, PRECISAN VARIOS AÑOS PARA SER TERMINADOS. EL RESULTADO SUELE SER TÍTULOS CON LOS CONDIMENTOS IDEALES PARA OBTENER UN BUEN RÉDITO ECONÓMICO: GRÁFICOS ESPECTACULARES Y ACCIÓN INCESANTE, DEMASIADAS VECES EN DETRIMENTO DE UN ARGUMENTO POBRE O REMANIDO. EL JUEGO QUE NOS OCUPA EN ESTA OCASIÓN ES TODO LO CONTRARIO: DESARROLLADO EN SOLEDAD POR UN ESTUDIANTE UNIVERSITARIO A LO LARGO DE DOS AÑOS, TOMANDO COMO BASE UN GÉNERO Y ESTILO GRÁFICO YA CASI OLVIDADOS, “GEMINI RUE”, SIN EMBARGO, IMPRESIONA EN VARIOS SENTIDOS MÁS QUE LOS ÚLTIMOS RESONANTES ÉXITOS DE LA INDUSTRIA.



## **INDEPENDENT GAMES FESTIVAL: LA UNIÓN HACE LA FUERZA**

Cualquier cinéfilo que se precie de tal ya conoce perfectamente el “Sundance Film Festival”, el festival de cine al que dio origen el actor y director Robert Redford, que se dedica a promover los filmes de producción independiente, es decir, realizados íntegramente fuera del circuito de los grandes estudios cinematográficos. Gracias al festival Sundance, muchas películas notables consiguen llegar a un público masivo y lograr la repercusión y el reconocimiento que se merecen. Inspirados en este modelo, un grupo de desarrolladores de videojuegos “indie”, en conjunto con el prestigioso sitio web especializado Gamasutra.com, creó en 1998 el “Independent Games Festival”, con los mismos objetivos que el Sundance pero respecto de los nößeles programadores de videojuegos, y con la añadidura del atractivo de sumas de dinero en efectivo a los premiados, para ayudarlos a distribuir esos títulos y avanzar en futuros proyectos. Además de la competencia principal, para dar impulso a los estudiantes universitarios más destacados de las carreras relacionadas con la creación de videojuegos (aunque parezca mentira, en varios países del primer mundo ya existen carreras universitarias con esta orientación) hay una segunda competencia, denominada “Student Showcase”, en la que se entregan ocho “segundos premios” y un “primer premio” a los juegos programados por estudiantes. El título que nos ocupa en esta ocasión ha sido uno de los premiados en el IGF de 2010, seleccionado por sobre casi 200

competidores. Como solía suceder en las dos primeras décadas de vida en la industria de los videojuegos, ha sido escrito completamente por una sola persona: el estudiante de la facultad de “Media Arts” de la UCLA (University of California - Los Angeles) Joshua Nuernberger. A partir del premio, Joshua acordó la distribución del juego con la empresa especializada en juegos independientes Wadjet Eye, quienes le recomendaron realizar a su creación únicamente dos cambios: el título (inicialmente llamado “Boryokudan Rue”) y el agregado de actores de voz para doblar todos los diálogos del juego. Ambas sugerencias, más que acertadas, fueron adoptadas por Joshua, con lo que logró redondear definitivamente un ya de por sí excelente juego.

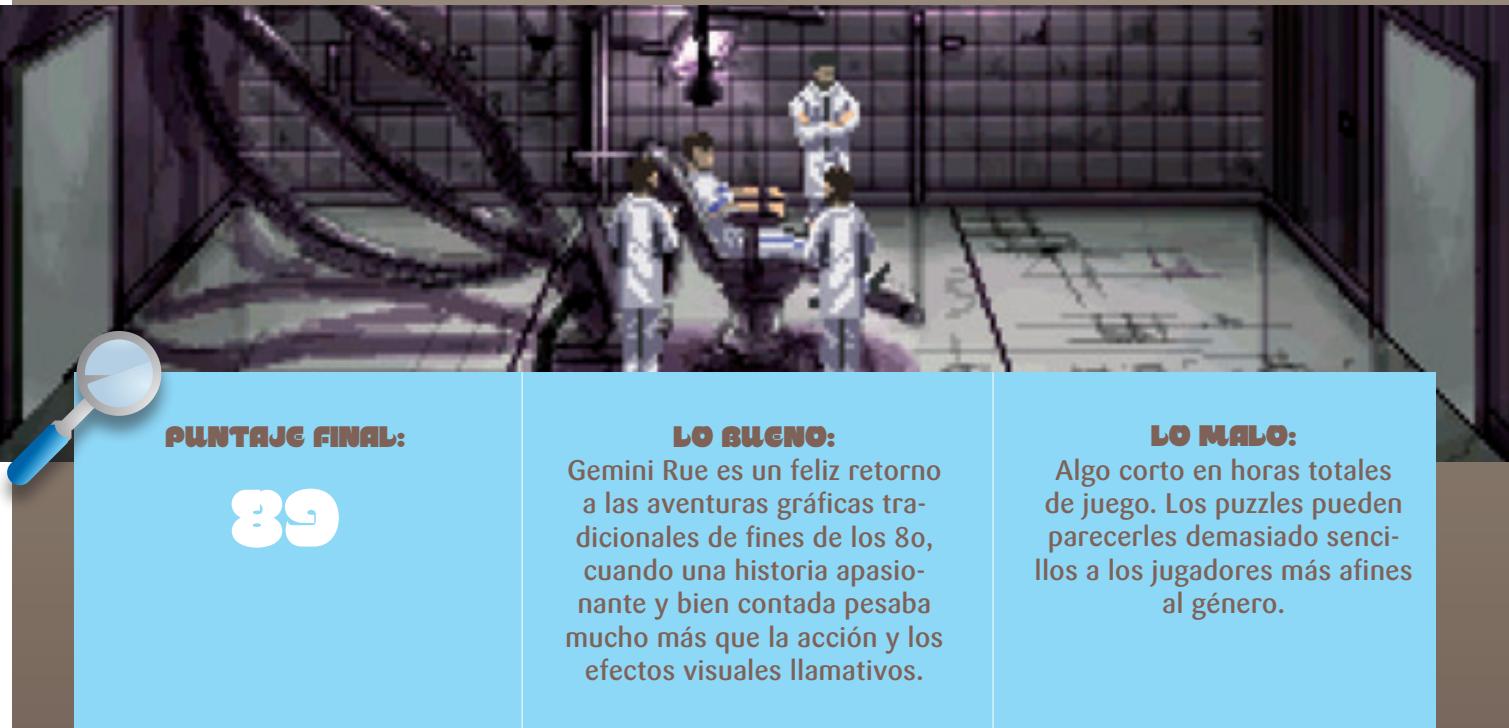
### **INFLUENCIAS**

Con apenas unos pocos minutos de juego, muchos jugadores sentirán una gran afinidad por Nuernberger. Es que es fácil discernir los gustos del programador del juego, que, por cierto, son compartidos por una gran mayoría de los “geeks” informáticos. En lo que respecta al género, interfaz y estilo gráfico, está más que claro que Joshua es un gran admirador de las aventuras gráficas de la empresa LucasArts (anteriormente llamada “LucasFilm Games”), la división de videojuegos del holding empresarial propiedad de George Lucas, realizador de la épica saga de ciencia ficción “Star Wars”. Las aventuras de este tipo, iniciadas en 1987 por el inolvidable “Maniac Mansion” -una invención de Ron Gilbert, considerado un prócer de la industria- y continuadas hasta nuestros días por la serie “Monkey Island”, han cosechado una inmen-

sa base de seguidores, aunque los juegos en este género escasean cada vez más; tal vez por este motivo, nuestro estudiante se decidió a elegirlo para su propia creación. Igual de sencillo es adivinar los gustos literarios y cinematográficos de Nuernberger: la atmósfera y el argumento distópico del juego tienen, por un lado, una gran reminiscencia a la trilogía de novelas del “Sprawl”, del autor de ciencia ficción William Gibson (quien, aunque pocos lo saben, acuñó originalmente el término “ciberespacio”), y, por el otro, a “Blade Runner”, un magistral filme de 1982 realizado por el director Ridley Scott, basado en un libro de Philip K. Dick. Azriel, uno de los dos protagonistas de “Gemini Rue”, recuerda mucho a Deckard, el personaje principal de “Blade Runner”. La actitud, vestimenta (el clásico impermeable) y el relato en off que va complementando el argumento de ambos personajes son claras referencias a las novelas policiales negras y al género cinematográfico del film noir.

### **EL JUEGO**

Tras una introducción en la cual se presenta al segundo protagonista del juego, un personaje bautizado “Delta Seis”, prisionero en un “centro de rehabilitación” tan futurista como siniestro, comenzamos a jugar manejando a Azriel. Un ex “hitman” a las órdenes de una organización mafiosa intergaláctica conocida como los “Boryokudan”, devenido en detective de la policía, llega a Barracus, un eternamente lluvioso planeta (otro guiño a “Blade Runner”) del sistema Gémini, para encontrarse con su amigo Matthias Howard, quien puede suministrarte información sobre su hermano des-



**PUNTAJE FINAL:**

**89**

**LO BUENO:**  
Gemini Rue es un feliz retorno a las aventuras gráficas tradicionales de fines de los 80, cuando una historia apasionante y bien contada pesaba mucho más que la acción y los efectos visuales llamativos.

**LO MALO:**  
Algo corto en horas totales de juego. Los puzzles pueden parecerles demasiado sencillos a los jugadores más afines al género.

aparecido. Durante toda la primera parte manejaremos a Azriel exclusivamente, hasta completar el primer “capítulo”, tras el cual tomaremos el control de Delta Seis. Delta (cuyo nombre real parece ser “Charlie”) ha sido sometido a un lavado de cerebro luego de intentar fugarse del misterioso centro, y gran parte de su epopeya es ir reconstruyendo su memoria perdida como si fuera un rompecabezas, del cual una parte importante de la solución será discernir quiénes son sus enemigos y quiénes sus aliados. Una vez completado el segundo capítulo, aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla un ícono que nos permitirá alternar durante el juego el control de uno y otro personaje, una posibilidad interesante cuando estemos “trabados” en alguno de los puzzles que deben enfrentar los protagonistas o, simplemente, cuando deseemos cambiar de ámbito. Llegando a la parte final, ambos personajes confluirán en un único contexto, y sus historias, aparentemente sin relación entre sí, se entrelazarán para dar lugar a un notable desenlace.

#### INTERFAZ Y GAMEPLAY

Durante la mayor parte del tiempo, el juego se maneja exclusivamente con el mouse. Al mover el ratón, el puntero (con forma de cruz) navegará por toda la pantalla, cambiando hacia la silueta de una especie de “rombo” cuando pase sobre una persona u objeto con el que podemos interactuar. En ese momento, al presionar el botón derecho aparecerá una ventanita en la quearemos capaces de elegir las distintas acciones que podemos tomar, simbolizadas por cuatro íconos: un ojo, una mano, una boca y un pie, que significan, respectivamente: examinar, agarrar o manipular, hablar (en el caso de que estemos interactuando con otro personaje) y patear. Con algunos objetos hay una sola acción que podemos realizar para proseguir, mientras que, en otros casos, contamos con varias opciones. Por ejemplo, una puerta puede ser abierta a los tiros, a patadas o mediante la ganzúa. Sin embargo, cuando alguna de estas acciones no sea factible por alguna razón, el protagonista se negará de plano a llevarla a cabo, por lo general con

algún comentario irónico, a la tradicional manera de los juegos de LucasArts. Debajo de los íconos de acciones, encontraremos el inventario, en el que hallaremos siempre una pistola, una ganzúa y los objetos que recolectemos durante el transcurso de la historia. En la esquina superior izquierda de la pantalla, se ubicará el “Communicator”, un dispositivo que es una suerte de smartphone, que le permite a Azriel contactarse con su compañero, que lo aguarda en órbita en su nave, y también almacenar y consultar la información que obtenga durante el juego, ya sea proporcionada por otros personajes u obtenida de las diversas terminales informáticas públicas que hay en las calles de Barracus. Una innovación en la interfaz en relación a las tradicionales aventuras gráficas “point & click” es que, en algunas oportunidades, deberemos combatir y tendremos que defendernos de los ataques de nuestros enemigos a balazo limpio. El sistema de combate es simple y fácil de aprender, dado que involucra unas pocas teclas (A, D, Control y la barra espaciadora) pero, de todas maneras, las escenas



de acción son una variante bienvenida, que sirve para "cortar" un poco con la dinámica más pausada y "meditativa" del resto del juego.

## GRÁFICOS Y SONIDO

Los gráficos, sin duda, confundirán a los jugadores más jóvenes o de poca experiencia, ya que son de baja resolución y están diseñados en el estilo que tenían las aventuras gráficas de quince o veinte años atrás. Está claro que se trata de una elección puramente estética y, desde nuestro punto de vista, totalmente acertada, ya que se obtiene, de este modo, un buen balance entre lo "retro" de la realización técnica y lo futurista del argumento y la ambientación, además de traer gratísimos recuerdos a la memoria de los jugadores que supieron disfrutar de los juegos de LucasArts. Dentro de estas limitaciones autoimpuestas, tanto los fondos como los personajes están bien logrados y consiguen transmitir perfectamente el ambiente oscuro y opresivo de la historia. La música -compuesta especialmente para el juego- está igualmente bien realizada, aunque aparece en pocas ocasiones. El trabajo de los actores de voz es muy bueno, particularmente el del que encarna a Azriel, cuya voz y entonación, como ya mencionamos, recuerdan fuertemente a películas "noir". El sistema de salvado nos permitirá grabar el juego sin trabas en cuanto al momento o la cantidad de "slots", y

cuenta con "autosaves" en algunos lugares críticos.

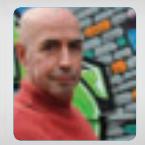
## CONCLUSIONES

"Gemini Rue" es un juego muy especial, que, seguramente, generará grandes pasiones: será odiado o amado incondicionalmente, por dos "razas" de jugadores muy distintas. Los jugadores más jóvenes, adeptos a los juegos de acción frenética o de estilo "consolero" probablemente lo desdeñarán. En cambio, aquellos que transiten su tercera o cuarta década de vida, o quienes gusten de estilos de juego más reflexivos y desafiantes intelectualmente, sentirán que se encuentran ante una pequeña joya. Con estos últimos coincidirán quienes, como nosotros, crean que, aparte de ser una industria comercial (y altamente redituable, por cierto), la realización de videojuegos constituye también una forma de arte. Juegos como éste lo reafirman, y así como muchos amantes del cine disfrutaron intensamente de las obras hechas por el movimiento del "Dogma", en las que el objetivo era filmar bajo condiciones técnicas muy elementales, centrándose, de esta manera, en lo argumental y el trabajo de los actores, estamos convencidos de que los gamers más sensibles e ilustrados sabrán apreciar del mismo modo este poco común juego, cuyos méritos son mayores aún por haber sido realizado totalmente por una sola persona.

## REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

*Los requerimientos "oficiales" para Gemini Rue ya son suficientemente bajos de por sí; sin embargo, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que el juego -debido a su estilo gráfico "retro"- funcionará a la perfección en equipos bastante menos potentes que el aquí especificado. Según su distribuidor, se aconseja contar con un procesador de 1.6 Ghz de velocidad, 1 Gb de RAM y placa de video que integre 128 Mb de memoria. Ya instalado, ocupa en el disco rígido un espacio insignificante para los tiempos que corren: algo menos de 300 Mb. El juego trabaja con Sistemas Operativos Windows XP, Vista o Windows 7. Por sus bajos requerimientos "reales", es un juego ideal para disfrutar en alguna notebook que ya posea unos cuantos años de existencia.*

***"El título que nos ocupa en esta ocasión ha sido uno de los premiados en el Independent Games Festival de 2010, seleccionado por sobre casi 200 competidores."***



Daniel  
PAZ

# ¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca  
registrando un dominio .com

por sólo  
**\$ 45**  
al año



[www.tenetudominio.com](http://www.tenetudominio.com)



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

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

VENDE MAS

TU NEGOCIO  
en INTERNET  
AHORA..!

+ CLIENTES  
+ EFICACIA  
+ PRESENCIA

dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462