



dattatec.com

WEBMAGAZINE

Año 2 // Número 13

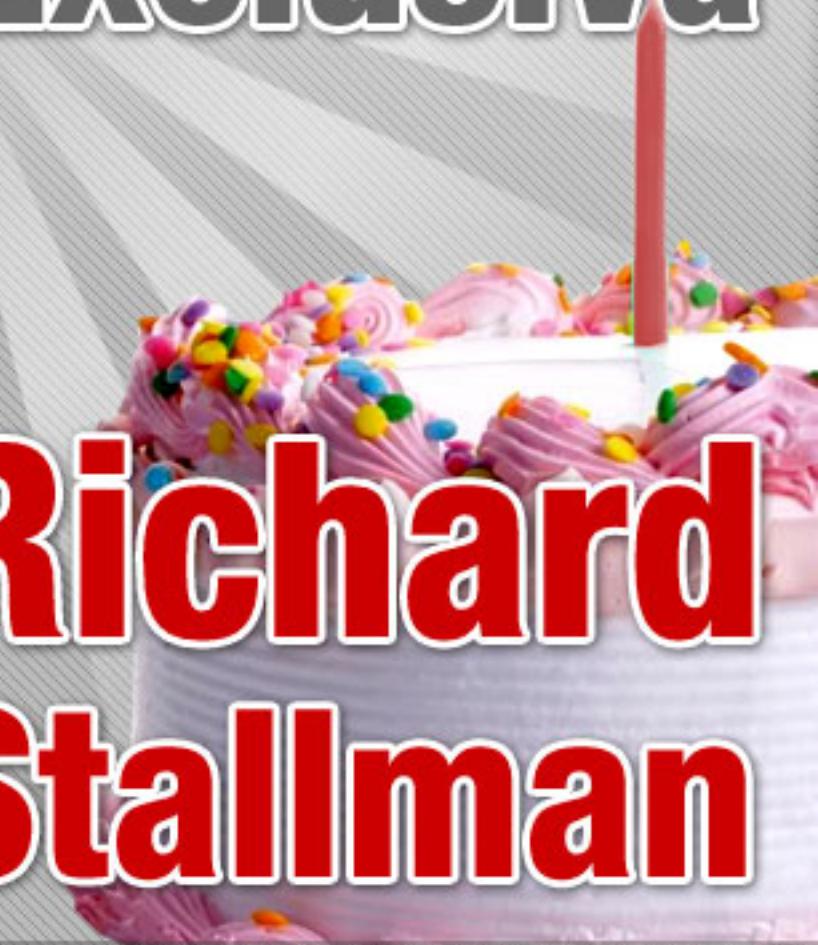
Octubre 09

MES ANIVERSARIO

Entrevista Exclusiva



Richard Stallman



TwoFenster



XNA Game
Studio 3.1

CASE
COOLERMASTER
CM 690



Cómo Optimizar
y Segurizar una
nueva PC



Registre sus dominios

por sólo

u\$S **399**



•com
•net

www.tengasudominio.com

Editorial



TXT

Antes del D.O.S. viene el U.N.O.

Bienvenidos a una edición especial de **DattaMagazine**.

Este mes cumplimos nuestro primer año de vida y vamos a celebrarlo con un número repleto de notas especiales.

Arrancamos con la primera entrevista exclusiva de **DattaMagazine** con una personalidad del mundo de internet y las comunicaciones. Así que, aprovechando su presencia en Wikimania 2009, **Natalia Solari** mantuvo una charla aguda y repleta de acotaciones imperdibles con **Richard Stallman**, padre de la comunidad del software libre.

Aparte, **Ariel Corgatelli** presenció la mayoría de las charlas del evento de la gente de **Wikimedia**, y les cuenta qué temas se trataron y a qué conclusiones llegaron en esta, su primera edición en un país hispano.

Hablando de buenos eventos y buenas coberturas, **Juan Gutmann** estuvo presente en **PyCon Argentina 2009**, donde los mejores desarrolladores del país mostraron todo lo que tiene para ofrecer Python.

Y aprovechando que estábamos con ánimo de seguir conversando, nos animamos a sumergirnos en el mundo de uno de los personajes más coloridos de internet: el Blogger.

Magalí Sinópoli conversó con varios representantes de esa interesante comunidad, con la difícil tarea de trazar el perfil de un blogger.

Siempre con nuestro primer aniversario en mente, decidimos volver al inicio y les recomendamos **qué hacer para proteger su PC nueva**, recién salida de fábrica. Y por si estuvieran pensando en cambiar la actual, les contamos por qué el exterior puede influir mucho en el interior cuando hablamos de gabinetes.

Además, cómo portar un sistema operativo en un pendrive, un resumen de todo lo ocurrido en el mundo del soft libre en el mes y un informe muy didáctico sobre **XNA Game Studio 3.1**.

Y, por supuesto, no podemos dejar de recomendarles un videojuego. En este caso, **Wolfenstein**, un FPS que pomete muchas horas de diversión.

No los distraigo más. **Bienvenidos al segundo año de DattaMagazine!**

Débora Orué

Jefa de Redacción

Dattatec.com Webmagazine



Dattatec.com te invita a conocer sus nuevas webs!

Completamente renovado

Para que estés al día de todo lo que pasa en el mundo de la informática y la tecnología, te invitamos a conocer nuestro renovado Blog de Noticias.

Ahí vas a encontrar actualizaciones diarias con todo lo último en noticias de seguridad, software, hardware, posicionamiento en internet, descargas y agregados indispensables, lanzamientos y curiosidades en general.

También vas a poder enterarte sobre cursos, eventos y jornadas tecnológicas, aparte de conocer nuestras últimas promociones.

Visitanos! <http://dattatecblog.com>



Sumate a nuestro equipo!

¿Te gustaría trabajar en la empresa de web hosting líder de LATAM? Ahora, gracias a la web trabajaendattatec.com es muy fácil enterarte cuando estamos buscando nuevo personal!

Desde el área de Programación al sector de Seguridad, pasando por Ventas, Soporte Técnico y Marketing, entre otros, todos los Departamentos que componen Dattatec.com están representados.

Desde la web vas a poder cargar tu CV online y suscribirte al Feed RSS para enterarte al instante de nuevas oportunidades laborales.

Te estamos esperando! <http://trabajaendattatec.com>

Posicionarte nunca fue tan fácil

Para responder en forma concreta a todas las dudas que despierta un tema tan complejo de dominar como el posicionamiento web, te ofrecemos un nuevo site.

1engoogLe.com fue creado como una herramienta para todos aquellos interesados en subir la ubicación de su sitio en los resultados de búsqueda de Google.

Consiste en una serie de consejos redactados por nuestro Departamento de Posicionamiento, donde se te explica desde cómo optimizar un sitio, pasando por herramientas para encontrar rápidamente en qué posición está tu web, hasta cómo conocer qué sitios te tienen linkeado.

Aprendé cómo estar Primero en Google! <http://1engoogLe.com>

Sumario



STAFF

Jefa de Redacción

Débora Orué

COLUMNISTAS

Luis Altamiranda

Ariel Corgatelli

José Ferrer

Juan Gutmann

Javier Richarte

Christian Sochas

Natalia Solari

PARTICIPAN DE ESTA EDICIÓN

Mauro Montauti

COLABORAN CON ESTE PROYECTO

Alkon.com.ar

JEFE DE ARTE

Martín Cardinale

DISEÑO DE TAPA

Martín Cardinale

DIRECCIÓN COMERCIAL

publicidad@
dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@
dattamagazine.com

3

Editorial

5

Sumario

6

Hardware (1): tu equipo por dentro

"Case Coolermaster CM 690". Christian Sochas analiza una de las partes más importantes de una PC, el gabinete.

8

Netbooks: las portátiles más pequeñas

"Instalando un sistema operativo en netbooks". Luis Altamiranda te explica cómo instalar Ubuntu y Windows XP en una netbook.

13

On the spot: reseña de eventos (1)

"Pycon 2009: 1ra. Conferencia Internacional de Python en habla hispana". Juan Gutmann estuvo presente en el primer evento internacional en habla hispana para programadores de Python.

18

Informe: investigación especial

"Metiéndonos en el misterioso mundo blogger". Magalí Sinopoli se sumerge en la blogosfera para descubrir el perfil de uno de los personajes más populares del cibermundo.

24

On the spot: reseña de eventos (2)

"Resumen de la Wikimania 2009". Ariel Corgatelli estuvo presente en la extensa jornada de los creadores de Wikipedia, realizada por primera vez en un país de habla hispana.

28

Entrevistas: cara a cara

"Soy un activista". Natalia Solari charló con Richard Stallman, el padre del movimiento del software libre, en una entrevista exclusiva para DattaMagazine.

34

Seguridad: tips para proteger tu PC

"Cómo optimizar y segurizar una nueva PC". Javier Richarte te explica cómo dejar a punto una PC que recién salió del fabricante y llegó a tus manos completamente desprotegida.

38

XNA: desarrollo de videojuegos

"Con ustedes... XNA Game Studio 3.1". José Ferrer te describe el conjunto de herramientas creado por Microsoft para el desarrollo de juegos.

41

Software libre: columna mensual

"Columna del mes de software libre". Ariel Corgatelli te ofrece novedades sobre Ubuntu Tweak 0.4.9, la despedida de Microsoft Office de las PCs de los empleados de IBM, Crystal Clear (la nueva beta de Amarok) y Lupo Pensuite 6.75.

44

Reviews: críticas de videojuegos

"Wolfenstein: la saga continúa". Juan Gutmann analiza el octavo título de la saga de Wolfenstein, donde William "B.J." Blazkowicz sigue dándole color al mundo de los FPS.

CASE COOLERMASTER CM 690

A la hora de armar una PC, los usuarios promedio suelen olvidar que el gabinete es una parte muy importante de la PC, es decir, ponen toda su atención en el motherboard, microprocesador, memoria, placa de video, para luego escuchar "dame el gabinete más barato que tengas". Esta frase la escuché muchas veces al día y realmente es fundamental prestar atención a este componente, que es igual de importante que el resto, ya que es el responsable de albergar nuestra PC y mantenerla refrigerada y a salvo. Además, en los usuarios avanzados, el gabinete es sinónimo de interacción, ya que colocamos, desarmamos y armamos muchas veces el equipo, y aquí juega un papel importante la comodidad y seguridad que el producto pueda ofrecer.

Las máquinas que se utilizan solamente con programas de ofimática, no necesitan mucho más que un gabinete barato con algún cooler que (como mínimo) ayude a extraer el aire caliente del gabinete. Lo preocupante es que los más baratos suelen incorporar una fuente de alimentación en el mismo precio, y dentro de todas las marcas que encontramos en el mercado, pocas son "rescatables", y la mayoría, "descartables", pero ese es otro tema que tocaremos en otra edición. Los usuarios



avanzados sabemos que la fuente de alimentación es quizás el componente más importante a la hora de armar una PC de alta gama, y el gabinete le sigue muy de cerca, ya que alguien tiene que hacer el trabajo de refrigerar la gran cantidad de dólares que depositamos en componentes de hardware. En este caso, evaluaremos un gabinete de la firma Coolermaster, muy popular entre los gamers por cierto, principalmente porque la relación entre precio y performance es excelente, y la estética si bien es subjetiva, resulta muy atractivo para la mayoría. Con ustedes, el Coolermaster CM 690.

... en los usuarios avanzados, el gabinete es sinónimo de interacción, ya que colocamos, desarmamos y armamos varias veces el equipo, y aquí juega un papel importante la comodidad y seguridad que el producto pueda ofrecer.

Manufactura excelente...

Al sacarlo de la caja, la primera impresión se resume en una sola palabra: solidez. El gabinete tiene unas terminaciones excelentes por fuera, y tanto su frente como su parte superior, están hechos de chapa mesh (en criollo: agujereada). El body del gabinete en sí mismo es de chapa SECC 1mm, lo que lo hace sumamente sólido pero también algo pesado, hubiese sido la panacea que sea de aluminio, pero el precio también se habría disparado, así que tenemos que conformarnos con este material, pesado pero resistente. Contabiliza 5 bahías de 5 1/4, aunque una de ellas se puede convertir en bahía de 3 1/2 mediante un adaptador que incorpora en la caja de accesorios, y 5 bahías para discos rígidos. El sistema de instalación de los dispositivos (ya sea grabadoras de

**COOLER
MASTER**



CASE COOLERMASTER CM 690



DVD, discos rígidos, Blu-Ray, etc.) es screwless, es decir, sin tornillos: en las bahías de 5 1/4 los dispositivos se sujetan mediante una traba que engancha donde los mismos incorporan los agujeros de montaje, mientras que las bahías de 3 1/2 incorporan un soporte de plástico que "abraza" al disco rígido, y mediante rieles, se pueden meter y sacar de una manera muy fácil. Por cierto, los discos rígidos se instalan de frente al abrir la tapa lateral, por lo que si tenemos una placa de video de gran tamaño, no hace falta retirarla para mover alguno de nuestros discos duros, como sí pasa en gabinetes que los discos van montados de costado. Para instalar los dispositivos ópticos, el gabinete tiene la posibilidad de retirar el frente con gran facilidad y así facilitar el acceso a dichas bahías.

Lo más interesante de este gabinete es su refrigeración y circulación de aire, ya que la configuración de instalación difiere mucho con el resto de los gabinetes: la fuente va en el piso del body, y el resto de los componentes queda arriba de ella, como si fuese una especie de BTX. El gabinete tiene agujeros donde se instala la fuente, para

que las que llevan ventilador de 120mm abajo puedan tomar el aire fresco directamente desde el exterior y finalmente sacarlo por detrás, mejorando ampliamente los rangos de temperatura de trabajo de la fuente debido a que la misma no recibe el calor generado por los componentes.

Los coolers que incorpora de fábrica son 3 de 120mm, uno delante del gabinete (con leds azules), otro detrás y el último ubicado en la tapa de costado. Como bien dijimos, el resto del hardware queda ubicado arriba de la fuente, y debido a esta posición, la ley de la refrigeración en forma de S se cumple a la perfección. Esto es así ya que el ventilador de la parte delantera hace que entre el aire, el de costado ingresa también el aire directamente hacia la placa de video, para finalmente pasar por el fan que se encuentra detrás, y así extraer todo ese aire caliente que proviene de los componentes. Como si esto fuera poco, también tiene la posibilidad de montar dos ventiladores más en la parte superior del gabinete (con agujeros para 120mm y 140mm) pero también se puede utilizar para montar un radiador simple o doble de watercooler, ya que el gabinete tiene espacio de sobra para ello, e incluso incorpora los agujeros para las entradas y salidas de mangueras.

Cabe destacar que el body tiene unas terminaciones excelentes, sin bordes filosos que puedan cortar nuestras manos en el armado, y todo encastra a la perfección, sin holguras ni imperfecciones. Además incorpora una especie de abrazaderas que sirven de guía a

los cables de la fuente y del panel superior. En este panel, encontramos los dos puertos USB, jack para auriculares y micrófono, y por último, un útil conector E-SATA.

690 en diferentes sabores

El gabinete Coolermaster 690 aquí probado es la versión "común", pero también existe la versión Nvidia, que está patrocinado por la marca de VGA's, y las diferencias son principalmente estéticas, ya que las líneas de frente son verdes así como también los leds del ventilador frontal, e incorpora una ventana lateral minimalista de color verde. Obviamente, infaltable, el logo gigante de Nvidia en el frente también viene en el combo. De todas maneras, a modo de accesorio, se puede comprar para el 690 "común" la tapa de costado que viene con la misma ventana que la versión de Nvidia. Realmente es un placer armar la PC en este gabinete, todo queda perfectamente ordenado, sin riesgos de cortaduras gracias a los bordes redondeados (los ensambladores de PC verán este punto como algo importantísimo) y la refrigeración junto con el flujo de aire son impecables. Por el precio al que se ofrece, les aseguro que vale cada centavo pagado, por lo que si la estética del mismo les gusta (algo muy subjetivo), sin lugar a dudas es un gabinete muy recomendado.



Christian Sochas

Instalando un sistema operativo en netbooks

Un sistema operativo no se instala de la misma manera que un programa y, en el caso de las netbooks, esto puede ser un problema.

Para aquellos que no lo saben, las netbooks son computadoras ultra portátiles, vendrían a estar un escalón más arriba que las notebooks sin llegar a estar al nivel de las palm tops. Su principal ventaja es que mantiene el mismo "diseño" que las notebooks pero de menor tamaño y, lo más importante, menor consumo de energía. Para que se den una idea, se calcula que una netbook tiene una autonomía de hasta 9 horas contra las 2 o 3 horas de una notebook.

Pero, para lograr esto, es necesario aceptar ciertos sacrificios. Utiliza procesadores de menor potencia, lo mismo ocurre en lo referido a la parte de video y poseen pantallas de "solo" 10 pulgadas. Y, lo que quizás para muchos sea la diferencia más difícil a la que deban adaptarse, no posee lectora de discos ópticos.

Entonces, se preguntarán, ¿cómo se le instalan los programas? Pues bien, ya sea a través de la red (común o inalámbrica) o utilizando los cada vez más populares pendrives. Pero, ¿y si quiero reinstalar el sistema operativo, donde necesito arrancar la computadora con el CD correspondiente y a partir de allí ir siguiendo los pasos necesarios de la instalación? Aquí es donde se complica el tema.

Eligiendo el sistema operativo

Como primer paso debemos tener en cuenta que no podremos instalarle cualquier versión de Windows. No es que necesite de alguna versión en particular, sino que debemos tomar en cuenta que el procesador de la netbook no es tan poderoso como el de una notebook. ¿Podremos instalarle Windows Vista? Y si... Es más, algunos modelos vienen con el Windows Vista Starter Edition preinstalado, pero jamás lo recomendaría debido al mal rendimiento general que obtendríamos. Lo ideal, sin dudas, sería instalarle el Windows XP.

Pero no está todo dicho, la elección del software libre sigue estando presente. Estas computadoras se llevan de maravillas con Linux. Y no sólo eso, existen versiones ya armadas exclusivamente pensando en las netbooks.

A modo de ejemplo, la gente de Ubuntu (quizás la distribución de Linux más popular del momento), preparó una versión especial de su versión del sistema operativo llamada Ubuntu Netbook Remix (www.canonical.com/projects/ubuntu/unr). Esta viene con los principales programas



la elección del software libre sigue estando presente. Estas computadoras se llevan de maravillas con Linux. Y no sólo eso, existen versiones ya armadas exclusivamente pensando en las netbooks.

preinstalados y una interfase acorde a las restricciones del tamaño de la pantalla, propias de las netbooks.

Instalando un sistema operativo en netbooks



¿Cómo instalarlo?

Partiendo de la base que debemos arrancar la computadora desde algún dispositivo externo con el sistema operativo listo para instalarse, la respuesta obvia sería utilizar un pendrive.

En el caso del Ubuntu Netbook Remix es bien sencillo. Nos descargamos de Internet el archivo imagen (un único archivo que es una copia exacta de un disco) y lo grabamos en nuestro pendrive (con uno de 1 GB de tamaño nos alcanza). Luego lo conectamos a la computadora, le indicamos que arranque desde el puerto USB y no queda más que seguir los pasos habituales de cualquier instalación.

Con Windows XP ya no es tan simple. El sistema operativo de Microsoft sólo se distribuye en formato de CD y, por más tentador que parezca, no es suficiente hacer una imagen del CD original y pasarlo al pendrive para funcione.

En Internet se pueden encontrar varias guías de cómo hacer el proceso, pero es algo largo y engorroso. Implica bajarse un par de programas de consola (son esos programas que se manejan a través de una pantalla negra de texto), que tienden a asustar un poco al usuario promedio. Además, los métodos no son 100% seguros: hay a quienes les funciona y a quienes no.

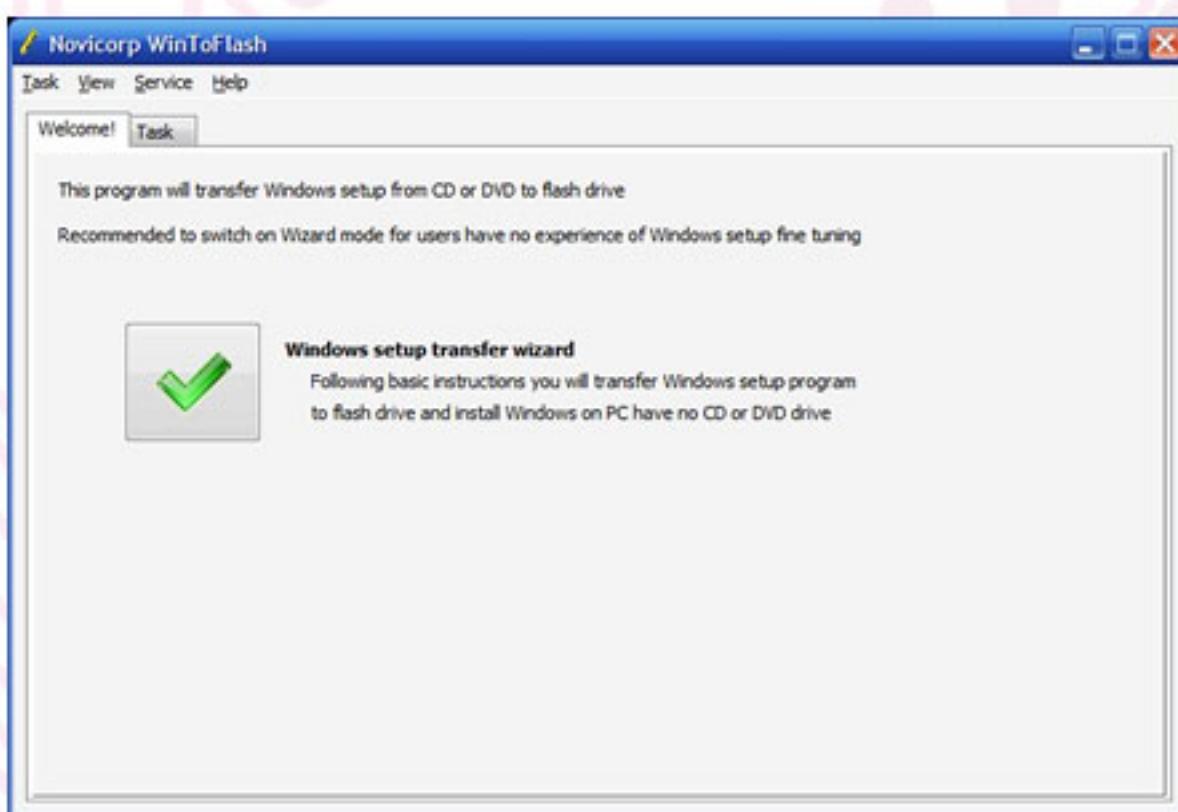
Sin embargo, existe un programa gratuito que lo hace todo por sí solo y de manera mucho más sencilla, llamado WinToFlash (www.wintoflash.com). Vale aclarar que todavía se encuentra en etapa de prueba, y que incluye entre las opciones la traducción al castellano pero que, luego de probarlo, me sentí mucho más cómodo usándolo en inglés, puesto que la traducción deja mucho que desear y termina haciendo las cosas muy confusas.

Para comenzar, el WinToFlash no tan sólo permite armar un pendrive booteable con los archivos listos para instalar Windows, sino que también nos da la posibilidad de partir de un LiveCD (un CD que bootea y carga un entorno operativo directamente sin instalarse), y pasarlo a un

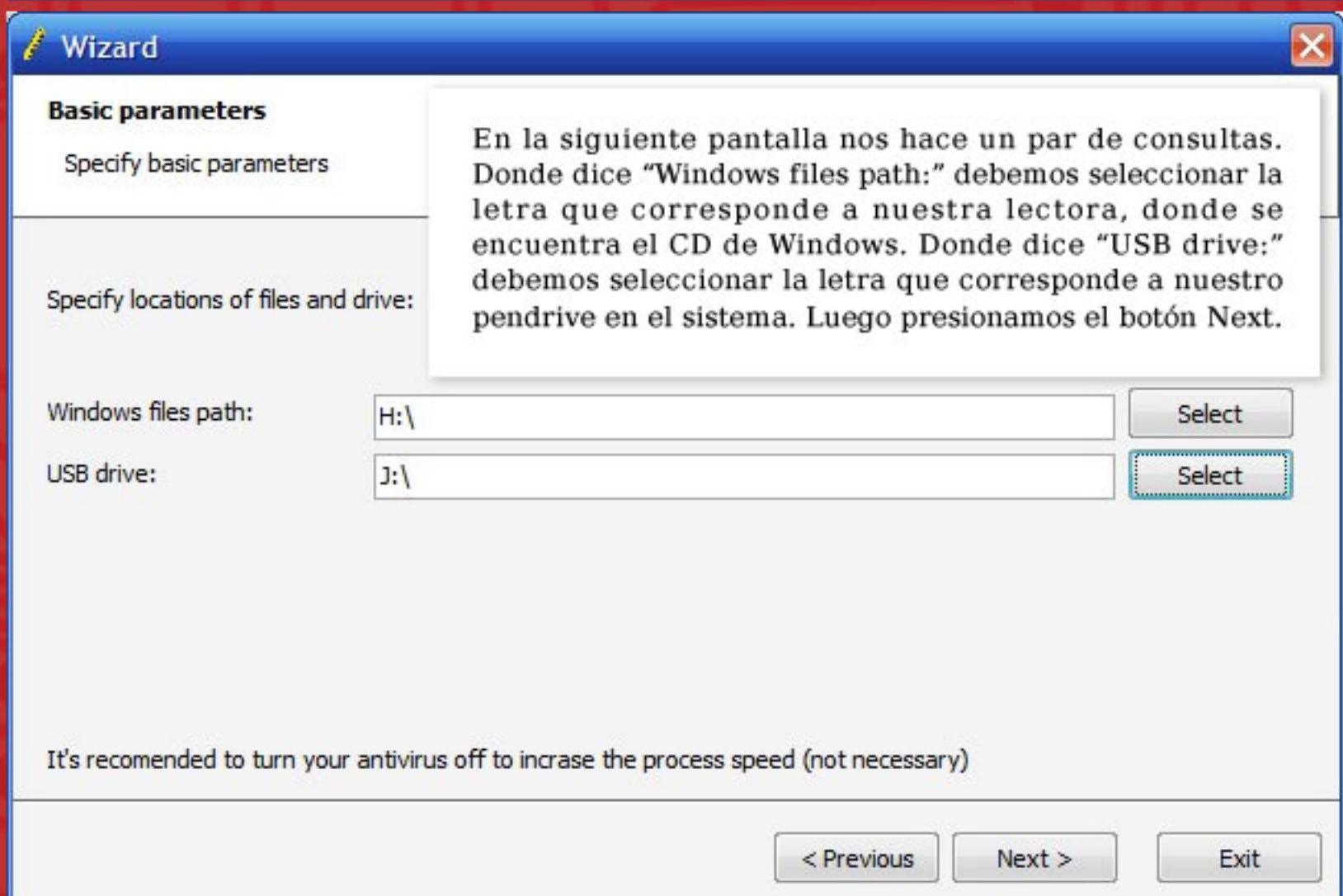
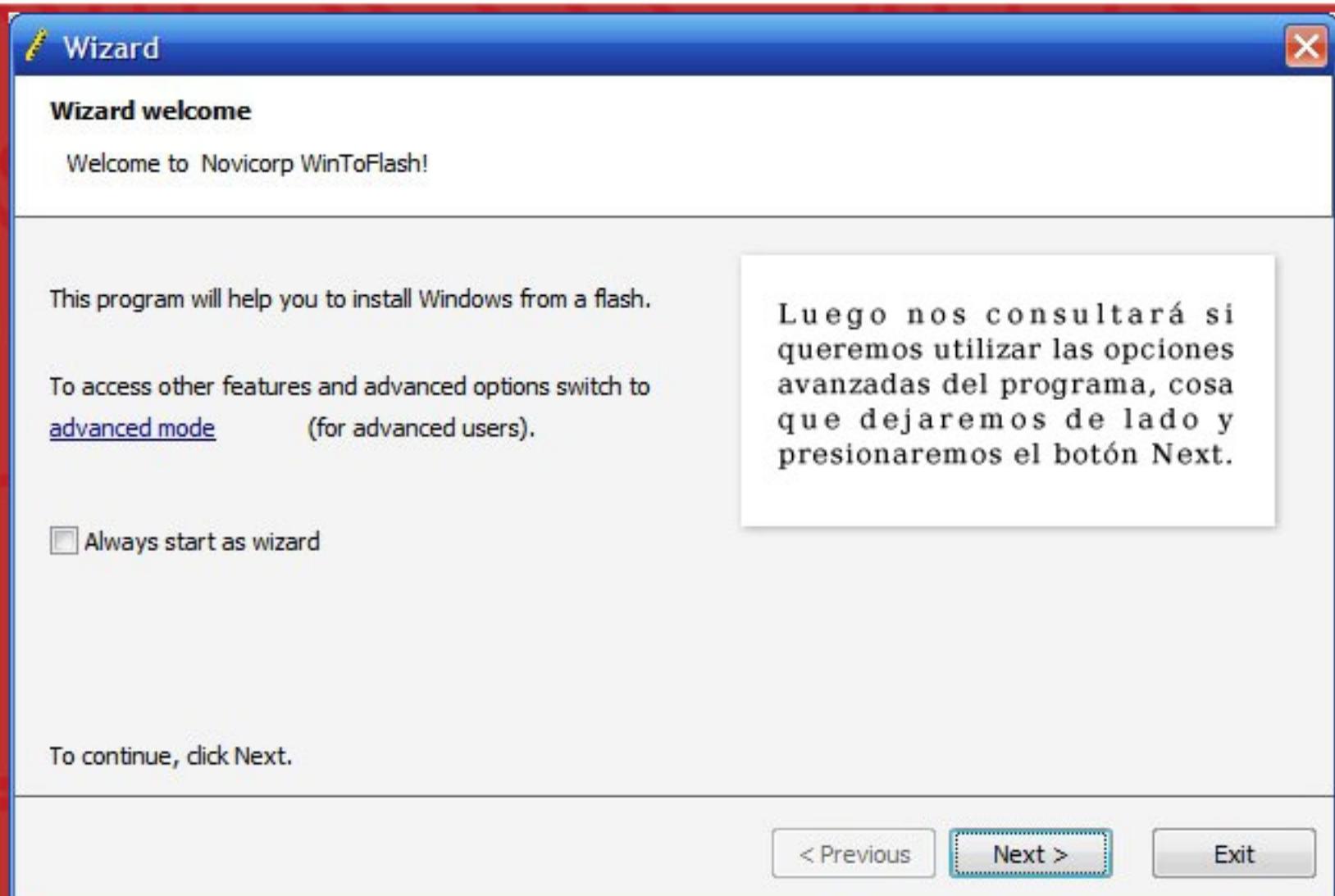
pendrive para utilizarlo de la misma manera. Además, no es un programa que se deba instalar, sino que se descomprime en alguna carpeta de nuestra computadora y se ejecuta desde allí directamente.

Pero vayamos a lo que nos interesa, armar un pendrive para poder instalar Windows XP directamente desde esa unidad. Como primer paso, introduzcamos el CD de instalación de Windows en la computadora y conectemos el pendrive (debemos tener en cuenta que todo lo que tenga el mismo será eliminado).

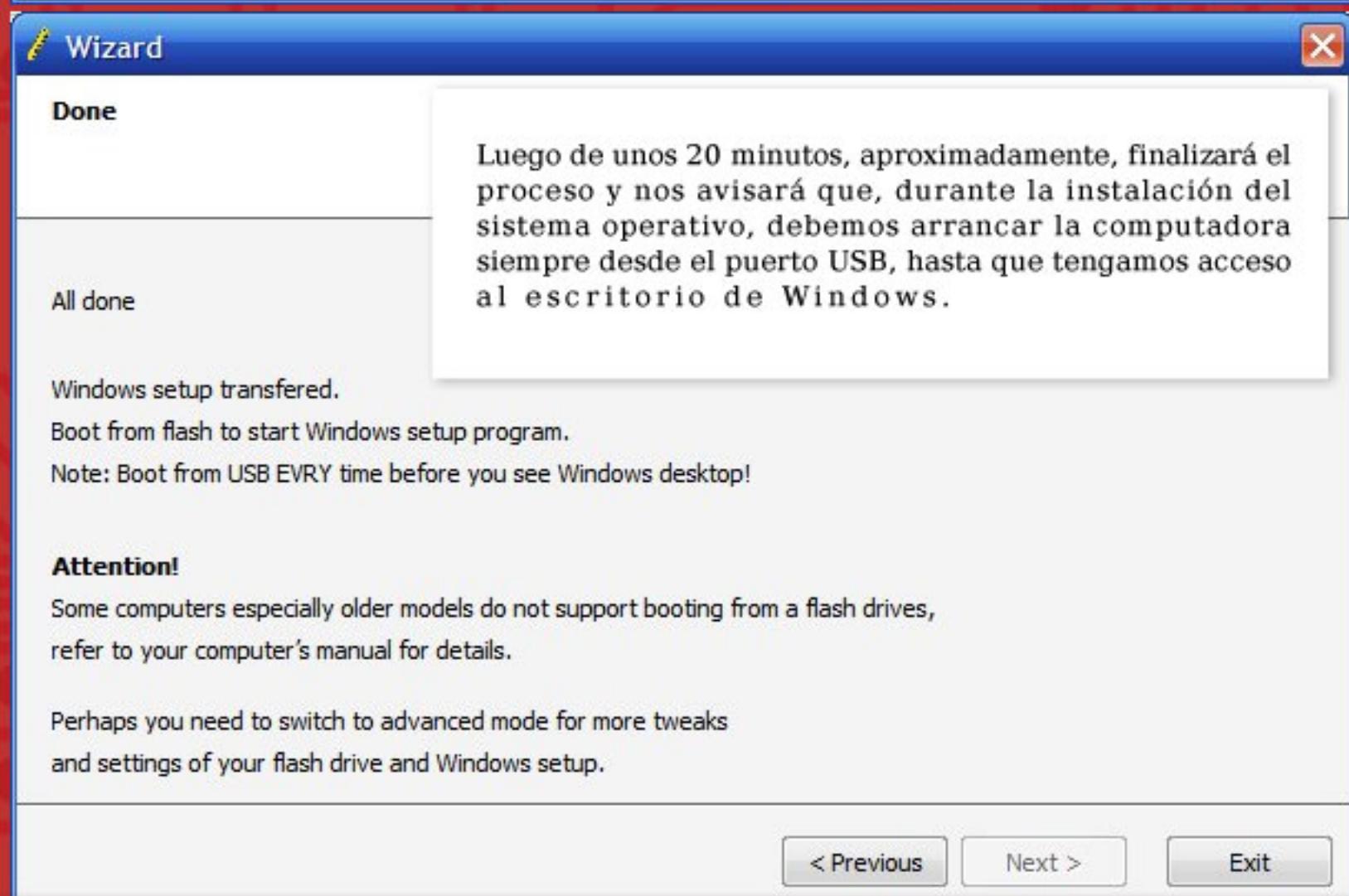
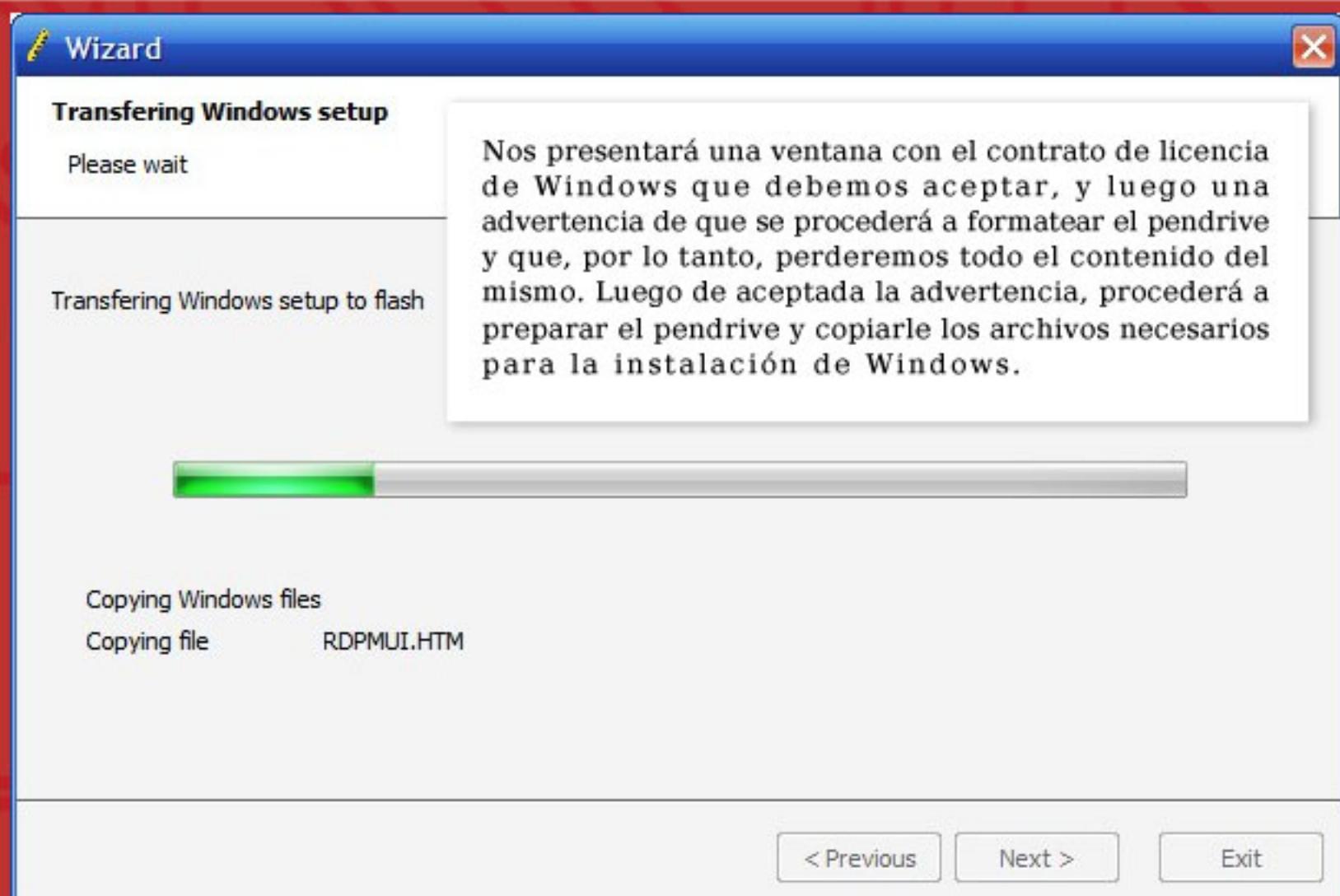
Al abrir el programa, nos encontramos con una pantalla de bienvenida que posee un botón con un tilde verde, que es el que debemos activar para comenzar el proceso en el modo asistente.



Instalando un sistema operativo en netbooks



Instalando un sistema operativo en netbooks



Instalando un sistema operativo en netbooks



Con esto, ya tenemos listo nuestro pendrive para proceder con la instalación del sistema operativo.

¿Es sólo para netbooks?

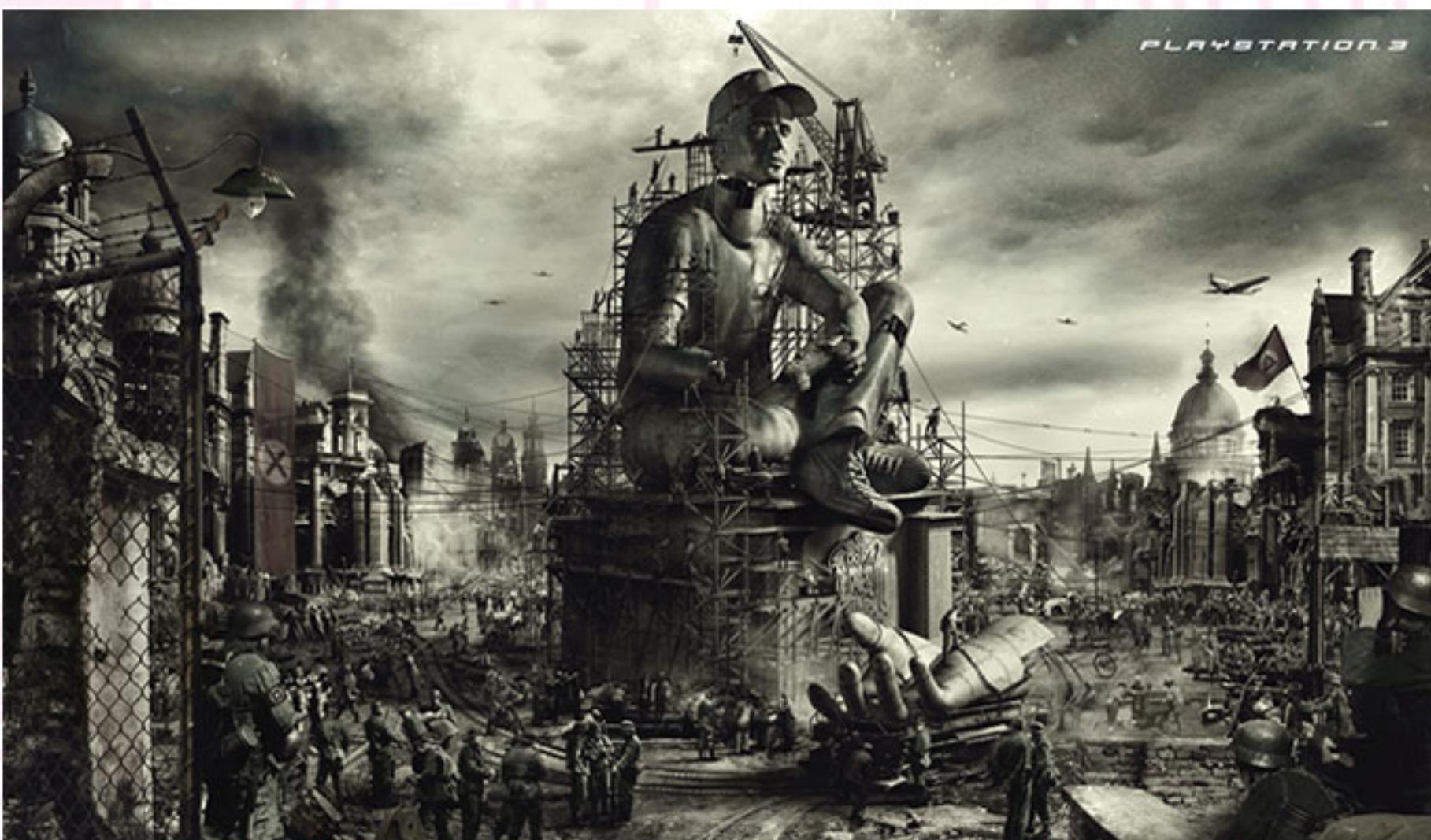
La respuesta es no. Podremos utilizar los métodos para instalar Windows desde un pendrive en cualquier computadora que nos permita arrancar el sistema desde un puerto USB (algo que

se puede hacer en la mayoría de las computadoras más nuevas). Con tener un pendrive de 1 GB ya preparado y reservado para estos casos, serán capaces de instalar Windows en una PC sin lectora de CD (ya sea porque no tiene o porque no le funciona).

Además, utilizar este método tiene una ventaja extra: la instalación se hace más rápida. La velocidad de transferencia de

los datos desde las unidades ópticas es muchísimo más lenta en comparación a la de los pendrives, con lo que los archivos tardarán menos en copiarse al disco de la computadora que estamos instalando.

luis.altamiranda@dattamagazine.com



PyCon 2009: 1º conferencia internacional de Python en habla hispana



En los primeros días de septiembre, se llevó a cabo en Buenos Aires la PyCon 2009, el primer evento internacional realizado en habla hispana para programadores de este popular lenguaje. Python, considerado una herramienta fundamental en el mundo del software libre, se acerca a las dos décadas de vida y su vigencia es mayor que nunca. La mejor prueba de ello son las más de cuatrocientas personas de todo el continente americano que se dieron cita en la ciudad para compartir dos días de charlas y talleres dedicados a todos los aspectos de este lenguaje de programación, que se caracteriza por ser dinámico, portable y fácil de aprender, pero no por ello menos poderoso.



Pese a que el mayor esfuerzo cayó sobre los hombros de los miembros de PyAr, el evento contó con la participación de otras comunidades, como CafelUG, el grupo de usuarios de GNU/Linux de Capital Federal, Buenos Aires Libre (una red de aficionados a la conectividad inalámbrica) y Fundación Vía Libre, entre otras

Los cinco años de Pyar

La comunidad argentina de programadores Python, más conocida en el ambiente como "PyAr", se propuso festejar a lo grande sus primeros cinco años de vida. Pese a que sus integrantes son muy activos, y hacen en forma periódica reuniones, campamentos y otras actividades en distintos puntos del país, para su lustro inicial de existencia se decidieron a organizar la primera conferencia internacional de desarrolladores de este lenguaje que se realiza en idioma español. Para esta gran experiencia inaugural, se eligió como sede la Ciudad de

Buenos Aires, y el evento atrajo interesados de diversos países de América, especialmente del continente sudamericano, y de diferentes provincias del interior argentino, en donde la comunidad PyAr tiene mucha fuerza. Pese a que el mayor esfuerzo cayó sobre los hombros de los miembros de PyAr, el evento contó con la participación de otras comunidades, como CafelUG, el grupo de usuarios de GNU/Linux de Capital Federal, Buenos Aires Libre (una red de aficionados a la conectividad inalámbrica) y Fundación Vía Libre, entre otras, y el aporte de varios sponsors, tanto locales como interna-

PyAr



nacionales. Entre los sponsors locales, se encontraron las desarrolladoras de software argentinas Magic Software Argentina y Atommica, el portal de Internet Popego y la consultora de seguridad informática Core. En cuanto a los sponsors internacionales, Google, el gigante de las búsquedas en la web, y Canonical, la fundación responsable del desarrollo de Ubuntu, la distribución de GNU/Linux más popular de nuestros días, aportaron lo suyo para llevar adelante la PyCon 2009.

Con voluntad todo es posible

Nuevamente, las comunidades del Software Libre han demostrado que con voluntad y dedicación se pueden organizar eventos de gran magnitud y lograr una repercusión relevante. En el moderno edificio de la Universidad de Belgrano, en el norte de la capital argentina, los grupos de voluntarios ya mencionados aunaron sus esfuerzos para coordinar de manera impecable treinta y cinco conferencias, dictadas en tres auditorios distintos. Al igual que en Wikimania 2009, otro importante evento directamente relacionado con el Software Libre que los habitantes de Buenos Aires tuvieron la fortuna de alojar en su enorme urbe, estas organizaciones de voluntarios proveyeron a los participantes de servicio de conexión a Internet vía Wi-Fi, documentación en

audio y video digital de la mayoría de las conferencias, y asistencia permanente tanto a los disertantes como al público de las charlas. Las mismas, que cubrieron tanto los aspectos técnicos como sociales de la programación en Python, se dividieron en tres categorías: Nivel Básico, Intermedio y Avanzado. Aunque la mayoría de los expositores provenían de distintas provincias de la República Argentina, el evento contó con dos invitados internacionales de excelencia: Jacob Kaplan-Moss, uno de los líderes del equipo de

desarrollo de Django, un importante framework destinado al desarrollo rápido de aplicaciones web dinámicas, y Collin Winter, ingeniero de software de Google y principal responsable del desarrollo de Unladen Swallow, una ambiciosa implementación de Python desarrollada especialmente por Google para su consumo interno, que tiene el objetivo de lograr optimizar hasta cinco veces la velocidad de ejecución de CPython (la implementación en lenguaje C del intérprete Python) sin perder compatibilidad con las versiones anteriores del intérprete.



Temáticas de las conferencias

Como decíamos, se tuvo muy en cuenta que, entre el público asistente, habría interesados en el lenguaje Python de todos los niveles, y hubo charlas dirigidas

a quienes recién efectúan sus primeros pasos en este lenguaje, como "Introducción a Python", dictada por Facundo Batista, organizador principal del evento, durante la cual se regaló a los asistentes una copia impresa del

PyCon 2009



Tutorial de Python, un texto introductorio cuya versión original fue escrita por el creador del lenguaje, Guido Van Rossum, y que es considerado la "Biblia" de los programadores de este lenguaje, totalmente traducido al español por los miembros de la comunidad PyAr. Pero, también, hubo charlas apuntadas a los más expertos, como **"Multiprocesamiento en Python"**, que se adentró en los siempre complicados caminos del multithreading, una técnica que es compleja de implementar en cualquier lenguaje, a cargo de Claudio Freire, uno de los desarrolladores del portal Livra.com. Los programadores de diferentes aplicativos masivos a nivel internacional entre los usuarios de Software Libre, como Emesene (un clon de MSN Messenger) o Pycasa (un soft de administración de fotografías capaz de integrarse con Picasa, el servicio de Google para subir y guardar imágenes en la web), explicaron las vicisitudes por las que pasaron al llevar adelante proyectos de código abierto, en los cuales los desarrolladores originales dan el puntapié inicial, pero luego toda una comunidad de usuarios de todo el globo participa en los proyectos, realizando mejoras en el código, traducciones de idiomas o, simplemente, ayudando a probarlos y sugiriendo modificaciones. Algunas charlas se enfocaron en el aspecto humano del trabajo con este lenguaje, como la titulada "Cómo no morir de inanición trabajando con Software Libre", de



particular interés para muchos participantes deseosos de librarse de las malas condiciones laborales que les imponen las grandes empresas del sector.

Python y el escritorio

Aunque el intérprete Python original está pensado para trabajar en modo consola, existen diversos bindings hacia los toolkits gráficos más utilizados del mundo GNU/Linux, que permiten desarrollar aplicaciones que trabajan sobre entornos gráficos. Las bondades y limitaciones de los toolkits más populares (GTK+, QT y wxWidgets) se expusieron minuciosamente en algunas de las charlas, en las cuales se

detalló cómo diseñar interfaces de usuario tanto en forma manual como a través de entornos integrados de desarrollo (IDEs). Además, se mostró la posibilidad de integrar el lenguaje Python con otras plataformas de desarrollo, como .NET, el caballito de batalla de Microsoft en estos tiempos, a través de IronPython, una implementación de Python escrita en C#. Aunque no hubo una conferencia específica sobre Jython, un intérprete escrito en Java capaz de interactuar con la multitud de tecnologías disponibles para el lenguaje creado por James Gosling y controlado por Sun, su existencia y características se mencionaron en varias charlas.

PyCon 2009



Frameworks, herramientas y otros chiches

Hubo diversas charlas apuntadas a divulgar el empleo de varios frameworks o complementos de software destinados a simplificarles la vida a los programadores Python, evitándoles "reinventar la rueda", lo que parece ser el principal espíritu de este lenguaje. Algunos de los paquetes expuestos en las conferencias fueron Django y Plone (orientados a desarrollo Web, aunque este último no es realmente un framework, sino un CMS, Sistema de Administración de Contenidos), Twisted (pensado para desarrollar aplicaciones que hagan uso de distintos protocolos de red), PLPython (un sistema que permite extender las posibilidades del motor de base de datos relacional PostgreSQL con la escritura de funciones en Python), Buildout y VirtualEnv (dos herramientas pensadas para facilitar la integración de proyectos desarrollados en Python). Asimismo, fue muy interesante la ponencia titulada "Juegos Educativos con PyGame", en la cual dos programadores que cuentan con el desarrollo de varios juegos en su haber expusieron las bondades de PyGame, una librería que permite crear juegos sencillos en 2D en poco tiempo y sin mucho esfuerzo, y gracias al uso de la cual se alzaron con galardones en algunas competencias especializadas, como PyWeek, un concurso en el que hay que programar un juego en Python en apenas 36 horas de

trabajo. En otras charlas sumamente entretenidas, se mostró como aprovechar el uso del wiimote, el innovador control de la consola Wii, desde rutinas hechas en Python, y, también, como comunicarse con instrumentos MIDI (como órganos y sintetizadores) y lograr controlarlos a través de sencillos scripts de escasas líneas de código. Otro punto alto del evento fueron las charlas relámpago, en las cuales cualquier participante que así lo

deseara se podía anotar y disponía de cinco minutos para hablar del tema que tuviera ganas, así no estuviera directamente relacionado con Python. Aunque en algún caso se notó en los "disertantes relámpago" los nervios por dirigirse a una audiencia por primera vez, hubo otros participantes que sorprendieron por su histrionismo y simpatía para exponer los temas que habían elegido.



PyCon 2009



Escuchá las conferencias

Quienes no hayan podido asistir y tengan interés en los temas expuestos en las conferencias, pueden encontrar en el cronograma del sitio oficial de la **PyCon 2009**

[\[http://ar.pycon.org/2009/conference/schedule/\]](http://ar.pycon.org/2009/conference/schedule/) las filminas de las presentaciones y el audio de varias de las charlas. Para descargar los materiales, se debe hacer click sobre el título de cada conferencia, lo que nos llevará a una página en la que se detalla la temática de cada una de ellas, y, en la mayoría de los casos, se encuentran enlazadas allí las presentaciones y las desgrabaciones de las ponencias de cada disertante. También, pueden contactarse directamente con la comunidad PyAr a través de su sitio web:

[\[http://python.org.ar/\]](http://python.org.ar/), en el que hallarán las instrucciones necesarias para anotarse en la lista de correos o participar en el canal de chat, que son los medios ideales para empezar a colaborar o realizar consultas técnicas. Y vayan reservando un sitio en sus agendas para asistir a la PyCon 2010, que, no tenemos dudas, será todavía mejor que la 2009.

Nota: Agradecemos a los organizadores por permitir el uso de las imágenes de la conferencia, tomadas por el fotógrafo Ariel Kanterewicz.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Metiéndonos en el misterioso mundo Blogger



Qué encierran éstas bitácoras de ideas cada vez más utilizadas en el cibermundo. Dattamagazine te cuenta sobre el perfil de sus personajes.

¿Porqué es tan difícil definir el perfil de un Blogger? Es que no se trata de una tribu urbana, que sigue una misma moda de ropa o peinado. Puede haber tantos estilos como tantas personas en el mundo, ya que cualquiera puede tener ganas de escribir y hacer un post, ¿o no? Por eso, a la hora de hacer esta nota, **Dattamagazine** indagó a los más variados personajes para entender que a partir de las diferencias es donde el Blogger cobra su poder.

Claro, que según crece la industria de publicación independiente, un número cada vez más grande de editores online corre por encontrar el recurso que más necesita como canal de expresión y comunicación: Bloggers profesionales y escritores de contenido talentosos.

Pero entonces: ¿Un bloguero sería alguien que escribe posts de tres párrafos o alguien que puede sintetizar recursos y puntos de vista múltiples en un informe orgánico, legible de profundidad?

Es difícil decirlo.

Tanto los medios de comunicación virtuales, como aquellos espacios que sirven a las comunidades para enterarse de lo que pasa en el mundo son tildados de "duros", es decir, fríos, utilizando un lenguaje que al lector le cuesta comprender.



Para poder combatir la distancia que genera la virtualidad, es que muchos medios han decidido dar más espacios dentro de sus homes destinadas a blogs con un lenguaje más directo, que al lector no le suenan como raras. Con una apuesta fuerte en este sentido, es que reconocidos periodistas, escritores, o simplemente aquel que se animó sin tener idea, han aprendido a escribir de manera coloquial.

De eso se trata. El blogger puede contar con permisos subjetivos donde el estilo de cada escritor queda libre. Es decir, escribir de forma relajada y hacer una lectura a través de los ojos de quien escribe sin tener demasiado en cuenta la estructura gramatical que exige una nota periodística por ejemplo, es el núcleo de cada blog.

Dattamagazine indagó sobre los distintos estilos de blogs que pueden encontrarse en la red. Para ello consultó a diversos "personajes".



Caso Jorge Gobbi:

www.jorgegobbi.com

Docente de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA), casa de estudios de donde también es egresado. Además, es periodista especializado en tecnología.



El mundo Blogger

¿Qué es ser un Blogger?

- Ha habido muchas discusiones alrededor del tema de "ser blogger". En particular, porque muchos dicen que el blog es sólo la plataforma, y que sobre eso hacemos periodismo, literatura, etc. En mi caso, sí creo que existe el "blogger", en tanto el blog como plataforma te lleva a pensar en más cosas que el texto que vas a presentar. Hay que dejar espacios para los lectores, atender los comentarios, tener alguna idea de diseño y programación, integrar tu blog con las redes sociales, etc. Como verán, ser blogger va más allá de simplemente escribir textos.

¿Cómo es escribir para este tipo de espacios?

-Como en cualquier espacio con ciertas exigencias de actualización permanente: muy interesante pero exigente. Claro, podría escribir en mi blog cada cuatro meses, pero no creo que gane muchos lectores. A otros les resulta un poco desgastante la relación con los lectores, porque a veces las respuestas en los comentarios suele ser un poco brutal. En fin, son los riesgos de todo espacio público.

¿Por qué este tipo de espacio permite un lenguaje más relajado, coloquial?

-Depende el tipo de blog. Si es tuyo, y vos colocás las reglas, es muy factible que te expreses como quieras. Pero un blog más

Jorge Gobbi Vida 2.0

Learn More

Subscribe por RSS | E-mail

Bienvenidos a Jorge Gobbi Vida 2.0

July 4, 2009, 5:50pm | Comments

Este es mi espacio de recopilación de materiales que publico en otros sitios, como mi blog, Flickr, Twitter, YouTube, entre otros sitios. Todos los materiales están ordenados debajo, de manera cronológica. Breve biografía Jorge Gobbi es docente de la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias...

Read More

twitter.com Sep 17 9:34 am



Comiendo la presentación de Wiebe Bijker, uno de los puntos más interesantes de la jornada en el Goethe

twitter.com Sep 17 7:40 am



En el Goethe, en la I jornada internacional de estudios sobre Tecnología y Sociedad. Hay paneles más que interesantes

blogdevideos.com M Sep 17 4:10 am



Algunos eventos que se vienen en Argentina

blogdevideos.com M Sep 17 4:10 am



Algunos eventos que se vienen en Argentina

blogdevideos.com M Sep 18 9:00 am



Algunos eventos que se vienen en Argentina

google.com Sep 18 6:10 pm



BlackBerry Tour mired by trackball problems, Verizon losing patience?

twitter.com Sep 18 6:12 pm



Mira de escuchar The Autors y leer un rato

google.com Sep 18 6:10 pm



Is Google Wave Ready for Its Debut?

Exactly two weeks from today, Google Wave will make its debut on the world stage. It hasn't even been four months since Google Wave was announced, but it has already captured the hearts and minds of communication, tech, and social...

profesional, o de un medio, te obliga a reglas similares a las del periodismo. Dicho esto, creo que muchos blogs son más cercanos a los lectores porque rescatan experiencias de la vida cotidiana, con la que mucho se pueden identificar.

¿Podrías definir el perfil del Blogger?

-No creo que haya un perfil definido. En Argentina, y por el tipo de inserción de la banda

ancha y sus costos, muchos de los Bloggers son de clase media / alta, pero a medida que las conexiones de mayor velocidad se masifiquen, ese perfil deberá modificarse. Es importante tener en cuenta que Internet no es una democracia; la mayor parte de la humanidad no tiene los recursos financieros o educativos para usar la Red, y eso es parte de la llamada "brecha digital", que no sólo se limita a la imposibilidad de comprar equipos destinados al acceso a Internet, como PCs y notebooks.

El mundo Blogger

Home

¿Cómo ves el futuro de los mismos?

-Un par de años atrás, los blogs aparecían con el futuro de la publicación digital. Frases del tipo "en el futuro todos tendremos un blog" parecían obvias. Hoy ya sabemos que no será así, y que mucha gente no necesita tener blog, y que es muy feliz con sus cuentas de Twitter y Facebook. De a poco, los blogs quedan para los usuarios que más tiempo dedican a la Red, y las redes sociales son el espacio de contacto que eligen otros que quieren tener un uso de Internet que les sirva más para vincularse con sus contactos.

Caso Madre Insomne:

[www3.rosario3.com/
blogs/insomne/](http://www3.rosario3.com/blogs/insomne/)

Así prefirió que se la defina, por su nombre blogger. El perfil de la Madre Insomne invita a reflexionar en las noches de insomnio en las que los más pequeños se apoderan del sueño. Un espacio donde la escritora permite vislumbrar aquellas gloriosas cuestiones que permite la maternidad, y las que no resultan tan maravillosas. Un blog que supo diferenciarse del resto.

¿Cómo es escribir para un blog insomne?

-Escribir un blog da ciertas libertades que otros espacios no te dan. Te podés permitir una escritura más relajada y textos cortos. No tiene que ser "una gran columna", pueden ser pensamientos aislados o algo que

EL BLOG DE LA INSOMNE

Con una mano en el corazón: ¡todos los bebés son lindos!

Publicado por Rosario3 Insomne

12 Septiembre

DE QUÉ SE TRATA ESTE BLOG

Las noches suelen invitar a la reflexión. Más aún si se es madre de un bebé que tiene problemas para conciliar el sueño. Dormir o no dormir, esa es la gran cuestión. Como si se tratase de un entrenamiento militar, la mente se esfuerza por no perder su armonía mientras lucha de madrugada contra chupetes, pañales y llantos. Cuando el picaro sueño no quiere venir es inevitable reflexionar sobre los aspectos más maravillosos y no tan maravillosos de la maternidad. Cavilaciones que, matizadas con un desafinado "Aeroz con leche", pueden sonar bastante desequilibradas.

COMENTARIOS RECENTES

- Jazmin en [Dime cómo fue tu parto y te diré quién eres](#)
- Lauri en [Con una mano en el corazón: ¡todos los bebés son lindos!](#)
- Fernanda en [Con una mano en el corazón: ¡todos los bebés son lindos!](#)
- Fernanda en [Con una mano en el corazón: ¡todos los bebés son lindos!](#)
- anaña manni en [Con una mano en el corazón: ¡todos los bebés son lindos!](#)

CATEGORIAS

- Embarazo
- General
- Humor
- Lactancia
- Mujer
- Maternidad
- Salud
- Vivencias

ARCHIVO

- Septiembre de 2009
- Agosto de 2009
- Julio de 2009
- Junio de 2009
- Mayo de 2009
- Abril de 2009
- Marzo de 2009
- Febrero de 2009
- Enero de 2009
- Diciembre de 2008

SEARCH

ARCHIVA

te acaba de pasar. Creo que parte del éxito de los blogs tiene que ver con su formato: hoy la gente no le dedica mucho tiempo a la lectura, pero el blog seduce porque se lee rápido y además es gratis, está disponible en Internet.

Al utilizar, por lo general, un lenguaje directo y coloquial, los textos posteados son fácilmente comprensibles. Y como los blogs tienden a ser confesionales muchas veces los lectores del blog se identifican con el autor.

El mundo Blogger

La contracara es que el blog te obliga a la actualización permanente, a escribir cada pocos días para mantenerlo vivo. Y también tenés que estar pendiente de los comentarios, para moderarlos y porque son parte esencial de todo blog.

¿Cómo ves el futuro de los blogs, irían ganando terreno con el paso del tiempo en la Red?

-Es difícil prever el futuro de los blogs. Hay millones de blogs y millones de bloggers. Muchos, la mayoría, sobreviven unas pocas semanas. Es que los blogs demandan mucho a quien los escribe y además hay tantos blogs que es difícil captar lectores. Pero muchas bitácoras virtuales sí llaman la atención, generan muchísimos lectores y posteos. En lo personal, creo que los blogs más exitosos son los que apelan a un grupo que comparte determinado interés y encuentran en el blog su espacio de reunión y de reflexión.

¿Cómo sería el perfil de un Blogger?

-No creo que exista un perfil de blogger. Hay tantos bloggers como blogs. En todo caso, podría decirse que es alguien a quien le gusta escribir, tiene tiempo para hacerlo y es amigo de Internet.

¿Cuáles son aquellos permisos que otorgan estos espacios?

-Imposible no dejar parte del alma en el blog, al menos a mí me

sucede así. Mi blog nació después de mucho pensar y mucho dudarlo. Soy madre reciente e insomne. Pero lo que escribo no es necesariamente lo que me sucede, en el blog mi realidad está ficcionalizada. Siempre hay algún hecho o dato concreto de donde surge la idea para hacer un poste, pero cuando escribo el

texto toma forma propia, se convierte en otra cosa. Escribir el blog es una especie de terapia, un ejercicio que me divierte y me relaja. De a ratos se siente como una charla entre amigos, sólo que con amigos virtuales. El feedback, que se mide en cantidad de visitas y posteos, es una de las cosas más reconfortantes.

Caso Marta Ortiz:

[http://latramatextualdeopera
prima.blogspot.com/](http://latramatextualdeopera prima.blogspot.com/)

Reconocida escritora rosarina que encontró en la blogosfera un espacio para que alumnos, colegas, amantes de la literatura, puedan alimentar el alma desde sus posteos. Opera Prima es el nombre de su taller literario, que encontró su canal de expresión.

¿Qué ofrece el blog al escritor?
-El blog se ofrece como una página en blanco, o mejor, como un cuaderno infinito, ya que su espacio disponible no tiene límite, por lo tanto es un desafío y una buena excusa para la experimentación.

¿Qué tipo de lenguaje debería usarse en los blogs?

-Creo que el uso del lenguaje de tipo relajado, coloquial y común es porque, a pesar de que se expresa en un espacio público y ubicuo, es un espacio que remite a lo privado, al recorte personal de realidad del que quiere dar cuenta su autor, en el ámbito

que haya elegido. Aunque existe una cantidad creciente y entusiasta seguidora o hacedora de blogs, muchos se niegan rotundamente a indagar en ellos. Tal vez la blogosfera abruma, si se piensa en la enorme cantidad de blogs que se cuentan por millones, no alcanzaría una vida para dar cuenta de ellos. Claro que pretender tal cosa es casi como querer tragarse una librería, no sólo es imposible sino también inútil, ya que la blogosfera encierra tanto joyitas como chatarra. Tal como lo haríamos en la librería, hay que revolver para encontrar el relato de lo imperdible.



Metiéndonos en el misterioso mundo Blogger

¿Permite vislumbrar pequeñas subjetividades de cada escritor? -Sí, creo que sí, muchos escritores publican en su blog textos inéditos, reflexiones, poemas o cuentos propios y de otros autores y hasta novelas por entregas. Puede pensárselo incluso como cajón o estante, lugar donde se apilan o guardan ciertas palabras que no se quieren perder, como si se plasmaran en un cuaderno especial al que se le da un nombre equis. Para el lector suena como leer un libro de otra clase, donde se salta de un concepto a otro e incluso de un sitio a otro, aprovechando los recursos multimediales, y creo que es justamente allí, en lo ecléctico, desordenado y anárquico donde reside su atractivo.

¿Por qué un blog para un taller literario?

-Se trata de un espacio destinado a una comunidad específica y me parece un instrumento idóneo para la difusión de eventos culturales, de reflexiones que hacen a la práctica de la escritura. Es un poco la página en blanco de la que hablé antes, un desafío para los talleristas que publican allí sus textos y la práctica interactiva que se ejerce a través de los comentarios. Quise crear un lugar de encuentro virtual, un sitio de pertenencia capaz de aglutinar personas en torno a un interés común.

Ay, ¡quién fuera blogger!

¿Existe entonces realmente una rivalidad entre periodismo y blog, o de quiénes pueden armar su propio blog? Todo aquel que se anime en todo caso, en fin, hay diversidad de opiniones a la hora de definir un perfil o el otro, pero podrían complementarse.

Sí es importante delinear que el tipo de escritura que se utiliza en los blogs, que no es el mismo que utiliza en diarios online, permite un acercamiento al lector que las notas periodísticas no han podido

lograr. Esa realidad "ficcionalizada" del autor, el lenguaje "común" que se utiliza en las bitácoras, permiten que el lector pueda meterse en el monitor.

Justamente aquí es donde los blogs cobran poder. En la cantidad de adeptos que puedan ir sumando a partir de usos y costumbres que aparecen en la cotidianidad de cada persona. La diversidad permite encontrar al menos uno que encaje con cada lector.

Sitio	Alexa Rank
centropokemon.com.ar	12161
extremista.com.ar	20005
blogdemoviles.com.ar	20051
casomascherano.com.ar	23665
edvx.com.ar	51080
cinesargentinos.com.ar	51124
ilovecolors.com.ar	53616
quelapaseslindo.com.ar	54205
mazcue.com.ar	54778
musik.com.ar	61923
dotpod.com.ar	78114
Blog NSFW	79609
tecnologiait.com.ar	79817
Blog NSFW	81693
diegomattei.com.ar	85824
16.com.1977modell	82824
WESEN PDI	82824
16.com.jibipolofuncion	82824
WESEN PDI	82824
WESEN PDI	82824

Metiéndonos en el misterioso mundo Blogger

Dattamagazine te recomienda:

- 1- www.jorgegobbi.com
- 2- www3.rosario3.com/blogs/insomne/
- 3- <http://latramatextualdeoperaprima.blogspot.com/>
- 4- <http://weblogs.clarin.com/almacen/>
- 5- <http://www.4mosqueteros.com.ar/JuanMascardi/>
- 6- <http://aminomemires.blogspot.com/>
- 7- <http://www.blocdeperiodista.com/>
- 8- <http://www3.rosario3.com/blogs/arregui/>
- 9- <http://desdecuba.com/generaciony/>
- 10- <http://www.juangelman.com/wordpress/>

¿Sabias qué?

Una encuesta a Bloggers, realizada por el Observatorio para la CiberSociedad (1) en colaboración con Netquest (2), pone de manifiesto la evolución del perfil de los Bloggers en la blogosfera. El blogger hispano se trata generalmente de un varón (73%), con edad comprendida entre los 20 y 30 años (51%), con estudios universitarios (70%) y con una antigüedad en la red superior a los cinco años en un 76% de los casos. Son, así mismo, poseedores de un buen número de dispositivos tecnológicos. Al menos un 50% de los mismos disponen un mínimo de cinco dispositivos (teléfono móvil, cámara fotográfica digital, reproductor de MP3, Ordenador Portátil y webcam), es decir, son usuarios frecuentes de tecnologías de todo tipo.

(1) *Espacio para la reflexión, el análisis y la discusión del ciberespacio desde las ciencias humanas y sociales.*

(2) *Servicios para la recolección y procesamiento de datos por Internet.*

**Magalí
Sinópoli.**

magali.sinopoli@dattamagazine.com

Resumen de la Wikimania 2009



La Fundación Wikimedia, quien administra la enciclopedia libre Wikipedia y además otros proyectos colaborativos globales, había anunciado a principios de año que la Ciudad de Buenos Aires sería la sede de la edición 2009 de Wikimania, su conferencia anual de los proyectos Wikimedia.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikimania%C3%ADa>

Para contarles un poco sobre la organización, podemos decir que la candidatura de Buenos Aires fue presentada y desarrollada por la asociación civil **Wikimedia Argentina**. La ciudad resultó elegida entre finalistas como Toronto (Canadá), Brisbane (Australia) y Karlsruhe (Alemania). Se podría decir que Wikimedia Argentina es la versión argentina de la Fundación Wikimedia, organización integrada por una comunidad de voluntarios que desarrolla proyectos vinculados al conocimiento libre.

El evento, de cinco días de duración, atrajo a reconocidos activistas no sólo del país, sino también de países limítrofes, bloggers, especialistas en tecnología wiki, software libre, cultura libre y movimientos sociales de la cultura de internet. Wikimania 2009 se llevó a cabo en el Centro Cultural General San Martín, entre los días 26 a 28 de agosto.

Las ediciones anteriores de Wikimania tuvieron lugar en Frankfurt (Alemania), Boston (Estados Unidos) y Taipei (Taiwán), mientras que la edición 2008 se realizó en la nueva Biblioteca de Alejandría, en Egipto.

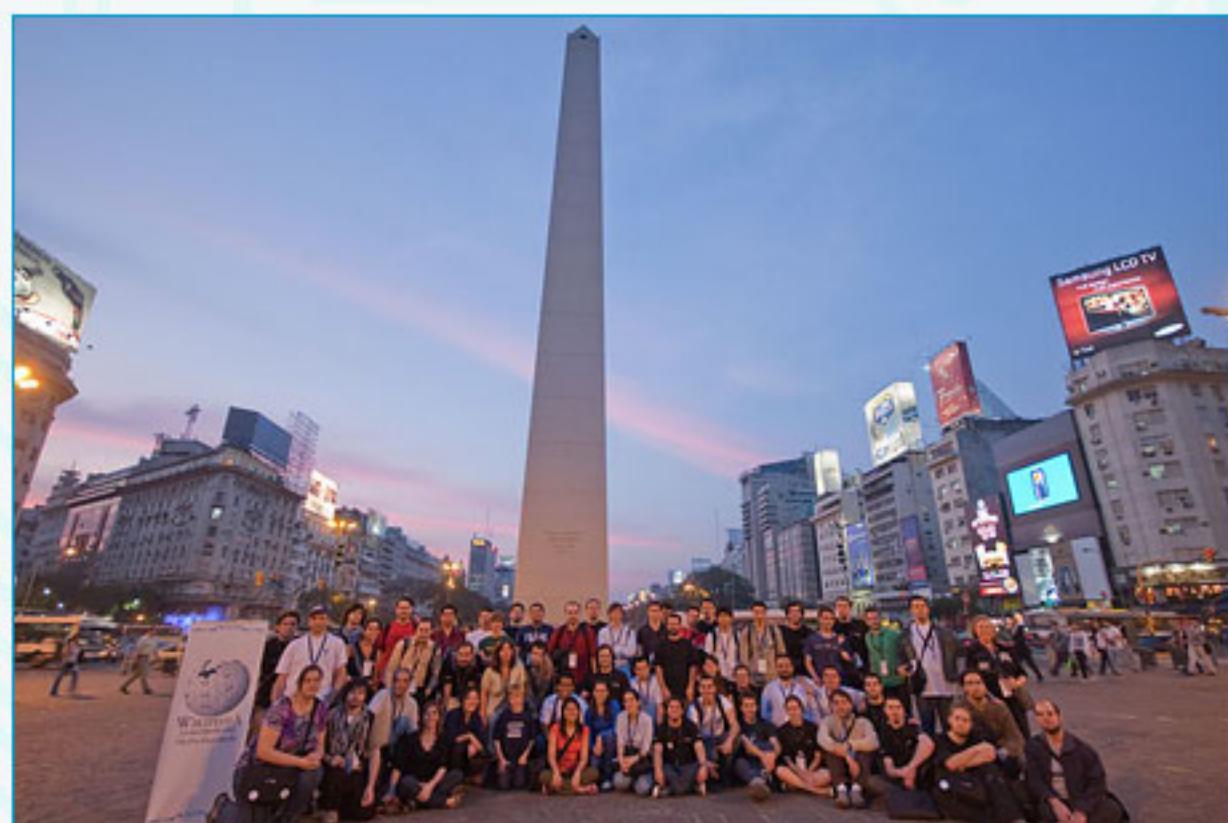
Wikimania 2009 comenzó, tras varios meses de planeación del capítulo local de Wikimedia Argentina, en una breve apertura organizada tanto por los auspiciadores de la jornada como por parte del comité organizador. En la apertura, los presentadores desearon que la Wikimania 2009 fuera del mayor provecho para los usuarios hispanoparlantes como para los de habla inglesa. Todo este evento se desarrolló en el Teatro Alvear de la capital Argentina, y en el edificio de



Buenos Aires, Argentina

Centro Cultural General San Martín.

Tras la sesión de apertura, Richard Stallman inició la charla titulada "Antes, durante y después de Wikipedia", donde relató desde el movimiento de software libre y hasta la cultura libre. Tras esta introducción, Stallman presentó el caso particular de Wikipedia y el ejercicio de la libertad de





Wikimania 2009

contenidos y edición, e indicó como contraejemplo un caso de bloqueo a una página web que sucedió en la versión en español. Tras su charla, y en el minuto de preguntas y respuestas, respondió algunas críticas realizadas a la comunidad de Wikipedia en español, que se vio afectada por los dichos de Stallman, pero no pasó a mayores dentro de la convención, y terminó la sesión para comenzar Wikimania en el Centro Cultural General San Martín.

Tras un breve receso, cada asistente se dirigió a la sede del Centro Cultural General San Martín, situado a unas cinco cuadras, en donde se pudo encontrar cinco salas habilitadas para seguir charlas de distinto ámbito, tanto del mundo académico, técnico y comunitario, donde los asistentes de dos salas recibían la charla tanto en inglés como en español, según fuera su preferencia. Se estimó, por parte de algunos de los organizadores, que la asistencia promedio a cada charla se situó en 25 a 30 personas, y

se agradeció la oportunidad de poseer traducción múltiple para los usuarios hispanoparlantes.

Durante la tarde el ambiente fue más distendido, y Wikimedia Argentina preparó una charla donde se destacó el rol de la educación en las Wikipedias. Se trataron temas de alto nivel entre los expositores. Su duración alcanzó los 60 minutos.

"Diez millones de artículos en la Wikipedia"

De alguna manera, podemos decir que la clave de la cultura wiki es el conocimiento colectivo en la web. El mayor ejemplo es sin dudas la Wikipedia.

Informe de algunas de las charlas

Por razones lógicas no pudimos realizar una cobertura completa de todas las charlas, por lo cual paso a comentarles algunas de las que tuve acceso.

Antes que nada debo aclarar que la mayoría de las charlas se realizaron en inglés, con traducción simultánea al

castellano, y que además se puede decir que era muy grato ver tantas personas de otras culturas en los pasillos, ascensores e instalaciones del centro Cultural.

Todas las instalaciones contaban con WiFi. Quizás se cortaba un poco, pero en general no había problemas de cobertura. Muchos laptops dando vueltas, muchos equipos Apple en los asistentes extranjeros y, la verdad, excelente clima.

My parents went on their honeymoon, and the rest is history – the Pikiwiki project as an example of enhancing outreach

(<http://www.pikiwiki.com/>)

Pikiwiki es un proyecto de colección de imágenes/fotos con licencias libres, el cual tuvo nacimiento gracias a una foto que tomó una persona en su luna de miel, y es de ahí el nombre de la charla. El proyecto es oriundo de Israel, siendo al principio tomado con copyright, hasta que un grupo de amigos de los wikipedistas empezaron a tomar fotos de Israel con CC.





Wikimania 2009

Cooperativo vs Control de Calidad

Federico Heinz Via Libre

Federico realizó una excelente disertación desde lo ético de los contenidos y la calidad de los mismos. Preguntas como, "¿todo lo publicado es de buena calidad?" o "¿cómo sostener un grupo de evaluación de calidad?", fueron respondidas directamente por Federico. Estuvieron relacionadas directamente con el cooperativismo y el contenido libre de la información. Por último, se presentó el proyecto SELF "estrategias para fomentar la calidad como comportamiento emergente".

Uso de Wikipedia para publicación de trabajos de investigación

Olga Cavalli es profesora de la UBA, ITBA e ISEN, ocupándose de la cátedra de introducción a la tecnología. Su primera pregunta fue cómo evaluar a un grupo de gente muy bien formada y motivada, pero sin demasiados conocimientos en tecnología. La verdad, muy elocuentes las fotos que presentó Olga, las cuales eran entregadas por los alumnos directamente, y de ello surgió la idea de armarlo en Wikipedia.

Wikipedia in rural schools: offline wikireaders in Peru
Samuel Klein es el director de contenido, y luego cabeza de la comunidad de desarrollo de One Laptop per Child, desde el año 2006. De aquí Samuel gestó una idea donde intentaban distribuir Wikipedia offline en escuelas peruanas, junto con las OLPC. El principal objetivo es llevar o bien, también podría decirse, acercar herramientas educativas, como así también contenido a escuelas rurales sin libros.

De este proyecto nació Wikibrowse, un lector offline compacto, que incluye 40 mil artículos, elegidos según popularidad.

Jimmy Wales en su charla plenaria

Se podría decir que había mucho público. Todos estaban ansiosos por escucharlo. Además de brindar la charla clásica, en donde explica lo que fue y es la Wikipedia, Jimmy brindó algunos datos con relación a los primeros ocho años de la wiki.

13 millones de artículos escritos en 271 idiomas, más de 17 millones de páginas, más de 325 millones de ediciones y, durante lo que va del año, tuvo 330 millones de visitantes al mes. Es decir, uno de los 10 sitios más visitados del mundo.





Wikimania 2009

Conclusiones personales.

La Wikimania dejó en mi cabeza un sentido mucho más importante, con el cual normalmente evaluaba los contenidos que tenía la Wikimedia. Creo que en muchas oportunidades, uno piensa que los mismos no son del todo fiables, pero no tiene en cuenta todo el equipo de trabajo que está detrás y cómo se maneja el contenido. Hay veces -y no hablo como un total, sino en lo que respecta a las personas en general- en que se toma el contenido de la wiki como un "relleno de información", o bien como material complementario de estudio, y se desmerece mucho la calidad.

Una vez presente en la Wikimania, ya que no pude asistir el año anterior por

razones geográficas, es que me doy cuenta que detrás de la Wiki hay mucha gente, y muy responsable, que vela por el contenido y su total libertad. Hablando con Patricio Lorente, le pregunté un tema que siempre anduve dando vueltas por mi cabeza, y es cómo se modera cuando hay personas mal intencionadas que modifican artículos de la wiki. Y Patricio me respondió muy simple: no duran mucho tiempo ya que los moderadores, o su mismo creador, lo vuelve a su posición real en minutos, gracias a todo el sistema de alertas en la wiki. Volviendo a la Wikimania, puedo definirla como un evento importantísimo, como lo es la

información en general la cual debe ser libre y de acceso simple a cualquier persona en todo el mundo - de ahí todos los proyectos que se presentaron este año, todos los casos de éxito, todos los tips, todas las charlas con tips y evangelización en general, que se dictaron dentro del Centro Cultural San Martín.

Muchas gracias Wikimania por estar todos los años y llevarnos a los usuarios de todo el mundo estas magníficas jornadas de información.

Ariel Corgatelli



ariel.corgatelli@dattamagazine.com

Patricio Lorente, Presidente de Wikimedia Argentina nos cuenta

Estamos en Wikimania 2009, la quinta conferencia anual de la Fundación Wikimedia. Es una fundación que administra proyectos, como ser la Encyclopædia Wikipedia, y también otros populares como Wikicommons - un repositorio de archivos multimedia libre -, o el diccionario Wictionary o Wikivercity.

Estamos discutiendo el pasado, el presente y el futuro de los proyectos, y de la producción colaborativa de contenidos libres en internet.

Estos días han sido muy estresantes, pero al mismo tiempo de enorme interés. Ha venido gente de los cinco continentes. Al día de hoy, creo que ha sido la Wikimania más concurrida, a pesar de que es un evento muy de comunidad. Hemos tenido algunas conferencias de enorme interés, sobre todo en mi área, como contenidos libres de educación y cómo usar estas herramientas en el ámbito educativo.

Estamos en el Centro Cultural San Martín, en el Teatro Alvear, con un enorme trabajo de voluntarios, no sólo de Wikimedia Argentina, sino también de Cafelug, Vía Libre,

de Bs As Libre, que es el encargado de proveer internet inalámbrico a la conferencia, del Colectivo La Tribu, de Red Panal. Para todos ellos, nuestro agradecimiento.

En este evento, que se hace normalmente en julio o agosto de cada año, hay muchas cosas para discutir, pero sobre todo es un encuentro social. Los colaboradores más antiguos, y algunos de los más nuevos de Wikipedia, nos encontramos sobre todo para conocernos y construir una comunidad más estrecha y más fuerte de la que ya existe vía internet. Ha sido un gran honor para nosotros y al mismo tiempo una enorme responsabilidad.

Entrevista a Richard Stallman

Soy un Activista



Tuvimos la oportunidad, en el marco de la realización de la Wikimanía 2009, de conversar con Richard Matthew Stallman o, como él mismo prefiere, RMS. Despojado de todo divismo y armado de sus convicciones, nos brindó casi una hora de agudas reflexiones y algunos comentarios mordaces que apuntaron, principalmente y sin piedad, a su eterno enemigo, el software privativo. Los invitamos, pues, a recorrer el pensamiento de uno de los genios de la informática más combativos y a compartir con nosotros, siempre en libertad y si así lo desean, sus propias conclusiones.

DM: ¿Cómo era el Richard de la niñez? ¿Con qué juguetes elegía jugar?

RMS: No recuerdo mucho mi niñez. Tuve una niñez de mucha tristeza y enojo, y me gustaba jugar con juguetes de construcción y con componentes eléctricos, con baterías... No logré hacer mucho pero me encantaba. Y también me gustaba estudiar la matemática y la física... y otras cosas.

DM: ¿Reconoce alguna influencia en su formación profesional? ¿Hay alguien que marcó su vida o su profesión?

RMS: No lo llamaría formación profesional, soy activista y por algunas de mis conferencias me pagan. Pero no por todas. Mis conferencias en Argentina no me las pagan. Entonces, no lo llamaría profesional. Profesional supone más aspecto de ganancia de la que realmente hay. Pero ¿qué me ha marcado? Muchas cosas me han marcado, pero me he olvidado de la mayoría. Pero recuerdo algunas. Por ejemplo, la guerra de Vietnam y el conflicto y los ataques del gobierno de los Estados Unidos a los disidentes y sus investigaciones en los años sesenta que fueron reveladas más



tarde en el Senado, pienso. Todo esto me ha marcado. Puedo fácilmente ver una tiranía en cualquier Estado, es una potencial, siempre es una potencial y es un gran peligro. Y he leído hoy que el gobierno de los Estados Unidos ha decidido perseguir a los torturadores que iban más allá de las órdenes criminales de Bush, pero no propone perseguir a Bush, ni a

Cheney, ni a los otros que habían ordenado la tortura, que son los criminales peores. Algun día, o en los Estados Unidos o en La Haya, tendrán sus juicios. Para el honor de mi país debe ser en mi país. Mi país debe cumplir con su responsabilidad de perseguir a todos los torturadores, a todos los responsables. Pero no es bueno abandonar la idea. Condenar sí, pero no con desesperanza sino con enojo.

Entrevista a Richard Stallman



DM: ¿Alguna vez intentaron intimidarlo o sobornarlo para que abandone la lucha por el software libre? ¿Alguna empresa o corporación intentó hacer algo así?

RMS: No que recuerde. Quizás de alguna manera al comienzo, cuando nadie realmente sabía. Pienso que, hoy en día, por ejemplo, los desarrolladores de software privativo saben que no sería posible sobornarme así. Pero lo que algunas empresas piden es mi apoyo. Incluso cuando la empresa se comporta bien y cuando sus productos son libres, tienen sólo software libre, estoy dispuesto entonces a decir que es bueno, pero no puedo tomar el lado de una empresa en la competencia. Debo mantenerme disponible para decir lo mismo de otra empresa que lo merezca igualmente.

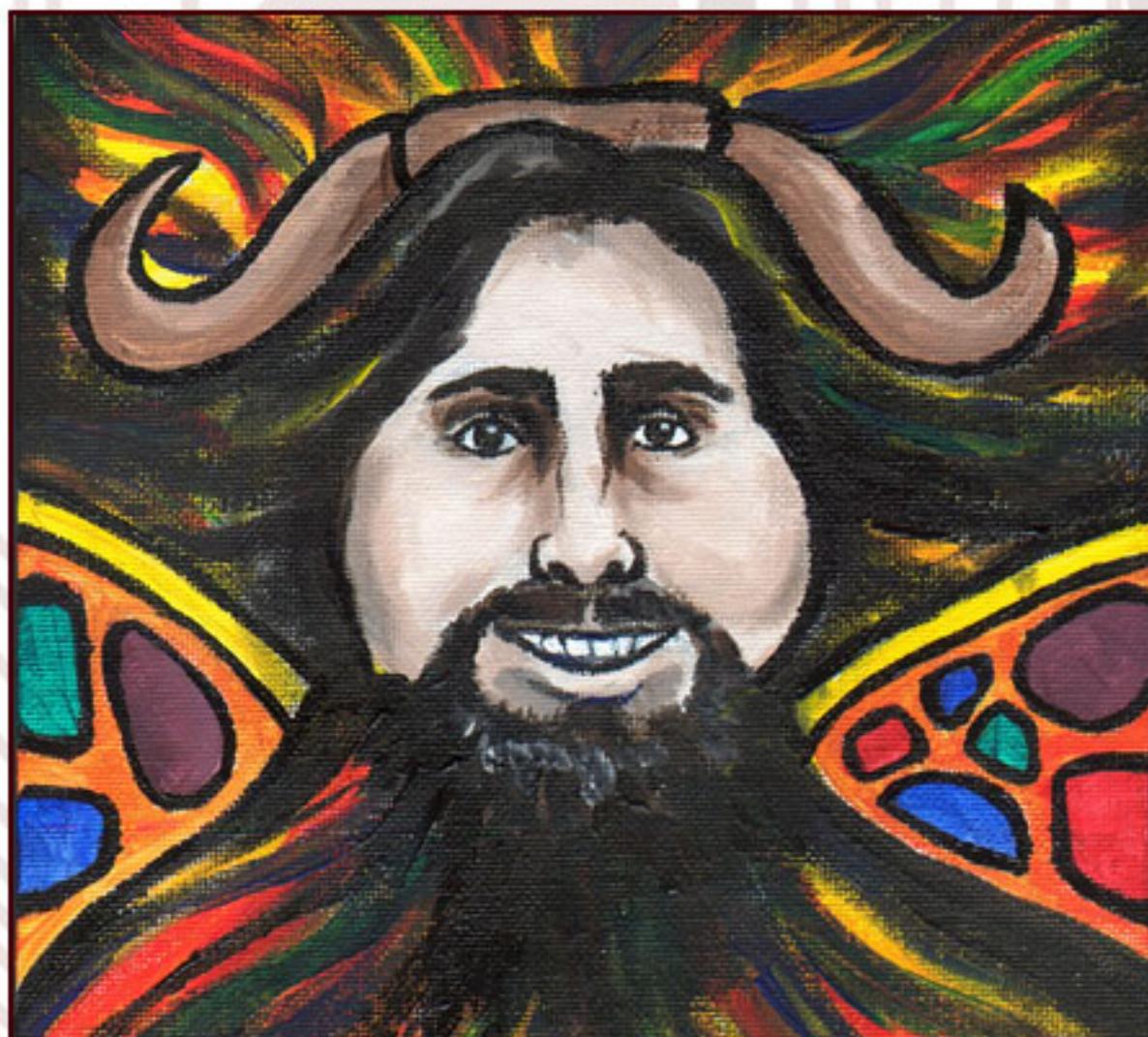
DM: ¿Qué cree usted que deben hacer los gobiernos, desde el Estado, para oponerse al software privativo o para promover el uso del software libre?

RMS: Primero, los Estados deben convertir las escuelas a enseñar únicamente software libre, porque la escuela debe enseñar el espíritu de buena voluntad y el hábito de compartir con los demás. La escuela es un lugar para compartir conocimientos. El software privativo es conocimiento secreto denegado al público, por lo tanto, la escuela no debe nunca admitir ningún programa privativo, debe reconocer que el software

privativo es el enemigo del espíritu de la educación. Segundo, las agencias públicas deben migrar al software libre porque tienen la responsabilidad de mantener el control soberano de su informática. Usar un programa privativo en una agencia pública es perder su soberanía. No se debe nunca. Y también los Estados deben fomentar el uso del software libre en las empresas privadas y por los individuos. Pero en el sector privado no sugiero prohibir el software privativo porque la sociedad no está lista para esa prohibición. Prohibir algo que muchos quieren hacer provoca conflictos sociales, es como la prohibición del alcohol en los Estados Unidos en los años veinte o prohibir la marihuana hoy. Es terrible.

DM: Desde la Free Software Foundation ¿hay algún control en cuanto a lo ético del software que se produce con respecto a su objetivo? Por ejemplo, si se hiciera software para dar difusión a ideas discriminatorias, como el nazismo, ¿existe algún control sobre eso?

RMS: No, obviamente no. Y no debe haber. Estoy en contra de toda censura, incluso de las ideas nazis. Soy miembro de una organización, American Civil Liberties Union, que inició un juicio por el derecho de los nazis a manifestarse. No está a favor de sus ideas, sino a favor del derecho de expresar cualquier idea. Estoy en contra de toda censura. Pero este asunto es otra cosa porque,



Entrevista a Richard Stallman



normalmente, un programa no expresa ninguna idea específica. Si sirve para expresar ideas, puede servir para expresar cualquier idea.

DM: O sea, no es culpa del programa sino del que lo utiliza.

RMS: Exacto.

DM: Algunos teóricos postulan que Internet logra democratizar la capacidad de expresión de la gente, que cualquiera puede tener un blog...

RMS: Sí y no. Porque es cierto, todos pueden tener un blog, pero los medios más atractivos suelen atraer la atención de la mayoría de la gente, como los canales de TV. Entonces, no resuelve totalmente el problema, pero hasta un punto ayuda.

DM: En países como Argentina uno de los principales problemas es la brecha tecnológica. Gran parte de la población no tiene acceso a la tecnología.

RMS: No estoy de acuerdo. Pero sigue.

DM: ¿En qué medida el software libre puede acortar esa brecha entre los que tienen acceso a la tecnología y los que tienen un pobre acceso a la tecnología?



RMS: Critico ese discurso y ese término, brecha digital, por su supuesto. Su supuesto es que tener acceso a la tecnología de la informática es inevitablemente bueno y no tenerlo siempre es malo. Supone que participar en la sociedad informática siempre es bueno y no estoy de acuerdo porque, si esa sociedad nos priva de la libertad, participar es malo. Entonces, no apruebo la meta de dar acceso a la Internet, no en esa forma sencilla, porque debe ser en libertad y para ser en libertad primero hace falta que sea con software libre y sin software privativo. Pero, visto el discurso de la brecha digital, hay muchos proyectos en el mundo de alfabetización digital que enseñan el uso de Windows, es decir, llevan a la gente a la trampa. Y lo

que hacen es malo, es dañino. Porque tener a mucha gente en el país que no sabe manejar Windows es un recurso nacional que no se debe desperdiciar (risas). Enseñarles a manejar Windows es desperdiciar el recurso. No se debe. Entonces, para mí, la meta no es tener acceso a la informática, sino usar la informática en libertad.

DM: ¿En qué otros ámbitos, fuera de la informática, podemos encontrar gente que trabaje con la filosofía del software libre?

RMS: Hay que notar que no digo yo que toda la música debe ser libre, digo que las obras de arte deben ser compartibles. Quiere decir que todo el público debe

Entrevista a Richard Stallman



debe tener la libertad de redistribuir copias exactas no comercialmente, pero no exijo más que eso. Hay otros con posturas más extremas, que quieren eliminar totalmente el derecho de autor, pero esa no es mi propuesta. Para mí la libertad de compartir copias no comercialmente es la libertad esencial para las obras de arte y de opinión. No busco el arte libre, sino lo comarto, comarto copias, sean legales o no, porque prohibir la compartición (sic) es inmoral y esas leyes no tienen fuerza moral. Otra diferencia con el software es que el software, siendo una obra de uso práctico, es posible escribir un reemplazo. Por ejemplo, si hay un compilador de C privativo, no hace falta ganar la libertad de usar ese compilador como software libre. Podemos escribir otro. Es lo que he hecho. Escribí otro compilador de C y lo puse libre. Con una obra de uso práctico es posible, con el arte, pienso que no, porque una canción no reemplaza otra canción. Hace falta cambiar la ley, legalizar la compartición.

DM: ¿Cómo pueden aplicarse las ideas del movimiento del software libre a la vida cotidiana, dejando de lado el campo de la informática? ¿Cómo puede trasladarse esa filosofía?

RMS: Primero, el software libre es software y literalmente no tiene nada que ver con nada que no sea la informática, pero pienso que las mismas ideas se aplican a todas las obras de uso práctico, es decir,

no al arte, no a la opinión, pero sí a las obras de referencia, a las obras educativas, los libros de texto deben ser libres. Porque son para usarse, no sólo para admirar, no sólo para sentir algo, sino para usarse prácticamente. Cualquier obra de uso práctico debe ser libre y los motivos que expliqué en mi conferencia de hoy se aplican.

que hacen es malo, es dañino. Porque tener a mucha gente en el país que no sabe manejar Windows es un recurso nacional que no se debe desperdiciar (risas). Enseñarles a manejar Windows es desperdiciar el recurso. No se debe. Entonces, para mí, la meta no es tener acceso a la informática, sino usar la informática en libertad.



Richard stallman, en breves palabras



Nacido en Nueva York, el 16 de marzo de 1953, pronto supo que la irreverencia hacia los límites establecidos es y sería su lugar de pertenencia, el ámbito en donde sentirse confortable e incomodar a aquellos que se sirven de la supresión de las libertades ajenas para sustentar el beneficio propio. Es así que, mientras trabajaba como programador en la cuna de varios de los mayores avances en tecnología de los últimos 50 años, el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), se transformó en hacker y disfrutó de investigar los alcances del software. Pero cuando, a inicios de la década del 80, la cultura hacker comenzó a derrumbarse debido al golpe

propinado por la creciente comercialización del software, fue el preciso instante en el que Stallman vislumbró el futuro y lo construyó desde su presente. Para evitar la monopolización de las computadoras por parte del software privativo, es decir, aquel que no puede ser modificado ni compartido y del cual no se puede conocer su código fuente, lo que impide la posibilidad de aprender y mejorarlo, Richard contrapuso la única opción factible: creó el sistema operativo GNU, cuya filosofía contempla la libertad como requisito exclusivo de todo software. GNU dio origen a un manifiesto que expone las características del proyecto y le

da basamento teórico. A fin de concentrar los esfuerzos y hacer crecer el movimiento, Stallman fundó la Free Software Foundation (Fundación de Software Libre), organización sin fines de lucro que es, en la actualidad, el bastión de la comunidad informática que se halla a favor de expandir el software por todo el planeta sin cadenas de intereses que lo opriman. Como embajador ilustre, Richard Stallman recorre el mundo haciendo correr la voz de que la información es la más grande proveedora del conocimiento y que sin conocimiento no existe libertad alguna.

Cuatro libertades para un software auténticamente libre

El software libre es una cuestión de la libertad de los usuarios de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. Más precisamente, significa que los usuarios de programas tienen las cuatro libertades esenciales.

- La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito (libertad 0).

- La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para que pueda ayudar al próximo (libertad 2).
- La libertad de mejorar el programa y publicar sus mejoras,

y versiones modificadas en general, para que se beneficie toda la comunidad (libertad 3). El acceso al código fuente es una condición necesaria.

(Extraído de "La definición de software libre", en <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>)

Entrevista a Richard Stallman



diferentes. El software libre responde a problemas éticos que surgen de la posibilidad de cambiar y copiar programas. En otros aspectos de la vida mayormente no hay tales temas, es decir que el problema no existe y no tenemos que corregirlo. Pero se da un poco en la agricultura, porque los agricultores tienen la práctica de replicar las plantas y los animales, y, hoy en día, Monsanto intenta negarles esa libertad. Es igual de injusto. Pero como ve, en la mayoría de los aspectos de la vida no aparecen estos asuntos, no se plantean. Hay otros asuntos éticos. Y no tengo la ambición de convertir la filosofía del movimiento del software libre en una filosofía para todos los aspectos de la vida, porque eso sería manejar una solución en busca de problemas, sería tonto.

DM: Por último, ¿a qué piensa que puede deberse la buena recepción de la que goza aquí, en Argentina, por parte de la gente? ¿Cree que, tal vez, se dé por motivos políticos, porque la gente está más politizada, en general?



RMS: En los Estados Unidos, a la gente le han lavado el cerebro. Los han convencido de que es inútil intentar resistir lo que sea que el imperio corporativo diga. La gente de aquí está menos descorazonada. No diría que el gobierno de aquí está haciendo un buen trabajo en lo que a resistir se refiere, pero la gente no ha abandonado las esperanzas. Todavía creen que hay otras cosas importantes en la vida además de ganar dinero y consumir cosas. La reacción que obtengo es muy

positiva. Como la gente que viene a mis conferencias no representa a todas las capas de la sociedad, no estoy en situación de poder evaluar que tan politizados están.



Natalia
Solari

natalia.solari@dattamagazine.com

Cómo optimizar y segurizar una nueva PC



Métodos y programas recomendados para proteger de las diversas malezas informáticas y sacar el máximo provecho de una pc recién sacada de su embalaje. un artículo para mejorar el rendimiento y la seguridad en netbooks, notebooks y equipos de escritorio a estrenar.

Ya era hora de que alguien lo diga: los equipos nuevos (ya sean portátiles o de escritorio) vienen con una inmensa cantidad de software que beneficia más al fabricante y sus aliados estratégicos que al usuario en sí. Antivirus pesados que vencen al poco tiempo de uso y nos sugieren pagar altísimos costos en licencias para poder continuar su uso. Paquetes de oficina aún más pesados que dejan de funcionar a los tres meses y también nos recomiendan desembolsar unos cuantos cientos de dólares, existiendo soluciones similares gratuitas para descargar de la red de redes. Barras de



En esta nota, desarrollaremos los mecanismos para desinstalar y/o remover esas aplicaciones innecesarias de nuestro flamante equipo de la forma más práctica y automática posible, además de dotarlo de un buen paquete de seguridad integral: antivirus, antispyware y firewall.

búsqueda (de patrocinadores como Yahoo! o Ahead) adosadas al navegador, que el usuario no solicitó; servicios innecesarios, aplicaciones que se inician junto con el sistema operativo y su función es rara vez utilizable. Por ejemplo, el año pasado, el fabricante de equipos portátiles Sony, introdujo una modalidad opcional para entregar equipos nuevos "sin basura", pero con un recargo de 50 dólares sobre el costo final (¿!?!). Un buen intento por limpiar una imagen

que terminó ensuciándola más... En definitiva, una gran colección de software basura que consume valiosos recursos (ciclos del procesador y memoria RAM) y lugar en el disco duro del equipo. En esta nota, desarrollaremos los mecanismos para desinstalar y/o remover esas aplicaciones innecesarias de nuestro flamante equipo de la forma más práctica y automática posible, además de dotarlo de un buen paquete de seguridad integral: antivirus, antispyware y firewall.

Cómo optimizar y segurizar una nueva PC



Removiendo la basura...

Los usuarios novatos, al comprar un nuevo equipo, no notan siquiera que su sistema operativo está plagado de diversas aplicaciones prácticamente inservibles (muchas de ellas se están ejecutando en forma constante desde que se inicia Windows, consumiendo recursos). Los usuarios más avanzados sí notan el exceso de software de poca utilidad y se han empeñado tanto en desechar lo que no sirve (cada vez que adquieren una nueva PC o cada vez que efectúan un System Recovery mediante CD o DVD, para dejar su PC tal cual como vino de fábrica).

Tal fue la cantidad de usuarios cansados de esta (mala) costumbre de los fabricantes, que alguien tuvo la brillante idea de desarrollar un software que, en forma automática, realiza un análisis de todo el software instalado en nuestra reluciente PC en busca de aplicaciones inservibles: barras en navegadores, servicios remotamente usables, aplicaciones pesadas y de escaso provecho para el usuario. El héroe se llama PC Decrapifier (algo así como "removedor de basura de la PC"), es una pequeña aplicación, además es gratuita (al menos para su uso personal) y se actualiza periódicamente.

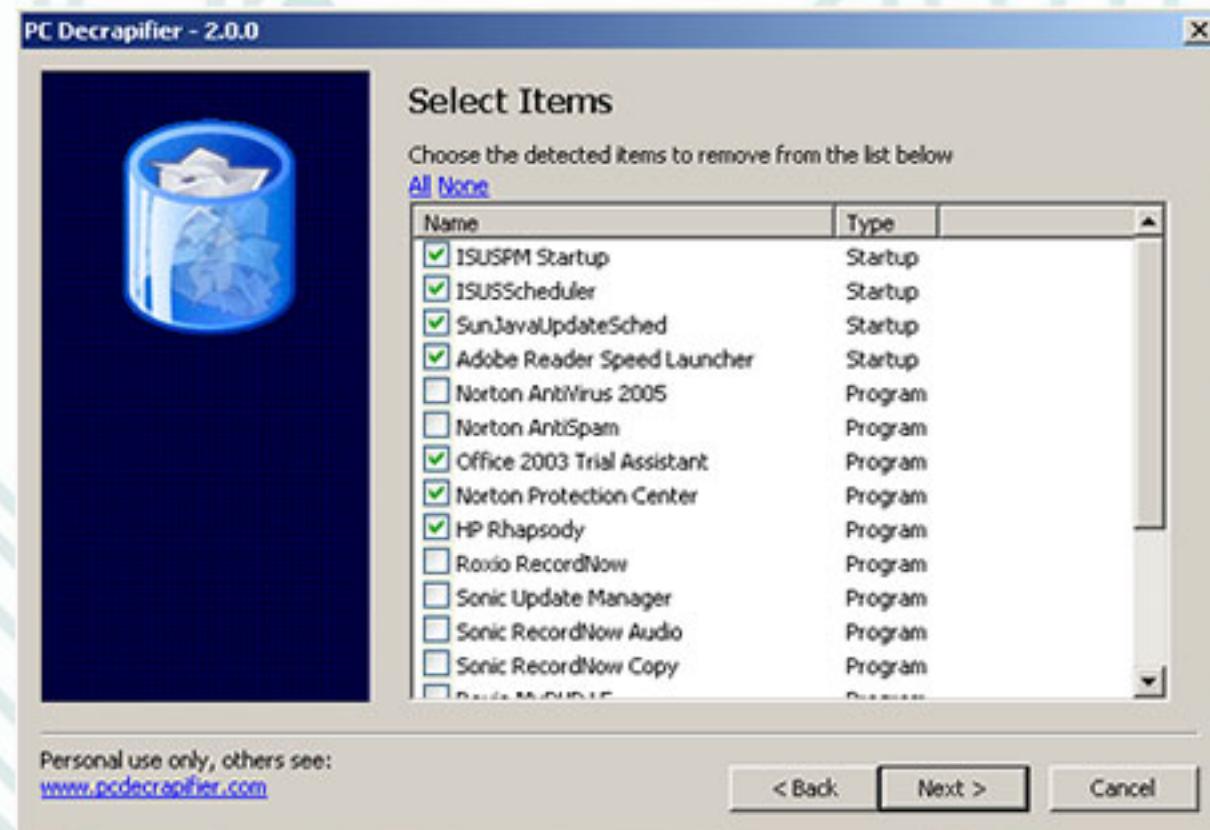
PC Decrapifier

Se descarga gratuitamente de <http://www.pcdecrapifier.com> y consta de un asistente que nos guiará paso a paso (lamentablemente está disponible sólo en inglés). Al ser un software relativamente nuevo, está diseñado para los nuevos equipos con Windows Vista y XP, no será de mucha ayuda en equipos obsoletos, ya que no detectará ítems a remover en esos casos.

En el primer paso podremos comprobar si existen actua-

actualizaciones disponibles para el programa, en el segundo paso nos consulta si se trata de un equipo nuevo recién sacado del embalaje, en el tercer paso nos ofrece crear un punto de restauración por si algo falla y así poder volver al estado anterior.

Luego de unos minutos, se muestra un resumen del análisis efectuado y allí podremos elegir qué componentes desinstalar y cuáles no; las sugerencias de PC Decrapifier son bastante acertadas. Una vez que estemos seguros, en el siguiente paso se eliminarán uno a uno los programas que no necesitemos.





Cómo optimizar y segurizar una nueva PC

XP AntiSpy

Nacido paralelamente a Windows XP, en el año 2001, este pequeño programa se encarga de eliminar o desactivar ciertas funciones incluidas en Windows XP (y Vista) consideradas "espías", innecesarias o molestas para el común de los usuarios. Con el mismo podremos desactivar, con tan sólo unos clicks: el servicio de horario, activar el apagado rápido de Windows, eliminar el Windows Messenger, los globos de notificación, el asistente de búsqueda, el centro de seguridad, el servicio de informe de errores, el Firewall de Windows, las actualizaciones automáticas de Windows, el servicio de indexado, etc.

Se lo puede descargar en forma gratuita desde la siguiente dirección URL:

<http://www.xp-antispy.org/index.php/lang-en/download>

Se actualiza frecuentemente y se espera que también sea compatible con la próxima versión del sistema operativo de Microsoft: Windows 7.

Personalmente creo que es una de las primeras aplicaciones que ejecuto luego de instalar un Windows XP o Vista. Al desactivar tantas funciones innecesarias integradas a esos sistemas operativos, increíblemente el rendimiento general se incrementa muchísimo.

Segurizando la pc

Por razones de espacio, voy a poder mencionar sólo una suite relacionada a la seguridad del equipo. Y si sólo puedo recomendar una, esa es SmartSecurity de Eset, empresa más famosa por su antivirus NOD32, incluido en el paquete SmartSecurity, más un firewall y otras herramientas de seguridad.

Eset SmartSecurity 4

Su instalación es sencilla y automatizada. Una vez instalado el producto, sus módulos prin-

cipales comienzan a revisar toda la actividad en la PC. En comparación con otros productos de diversos desarrollares, el consumo de recursos por parte de este paquete es llamativamente menor, teniendo en cuenta la cantidad de amenazas que detecta. Además, la tecnología de detección heurística que implementa es sumamente efectiva, ideal para detectar y bloquear malware desconocido hasta el momento. Por último, posee una útil opción de exclusión, tanto para tipos de amenazas como para carpetas o archivos específicos.

Cómo optimizar y segurizar una nueva PC



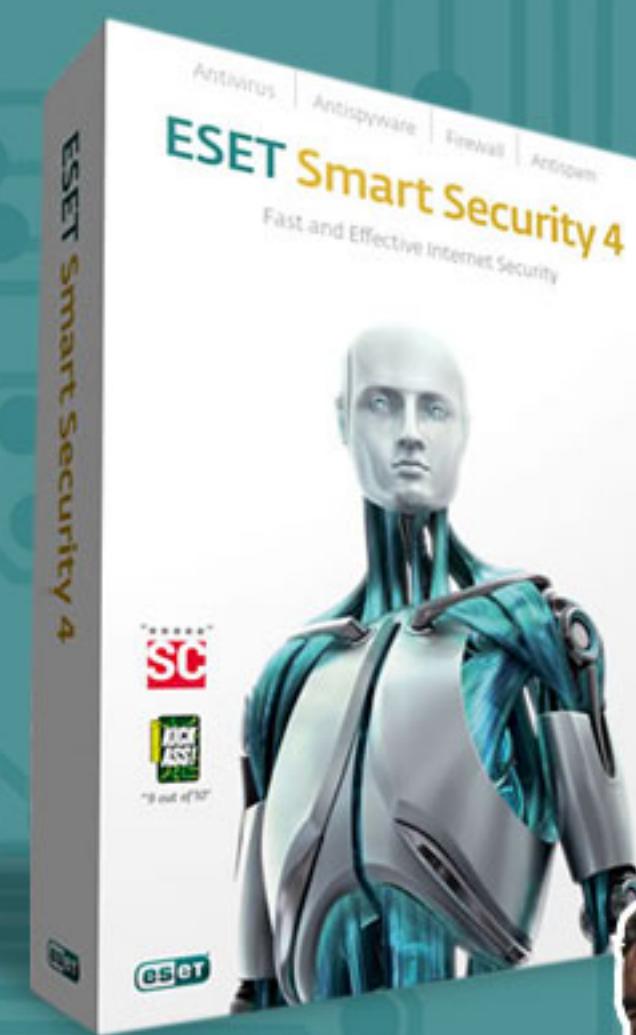
Además de poseer sus dos puntos fuertes, que son la buena relación costo/beneficio y la mínima cantidad de recursos del sistema -como RAM y CPU consumidos, es importante destacar un detalle no menos importante que es su impecable interfaz gráfica: muy cuidada estéticamente y a la vez intuitiva. Su antivirus se conforma por seis módulos principales: cuatro de análisis en tiempo real (uno para Internet, otro para el sistema de archivos, otro para clientes de correo POP3 y, por último, el módulo de análisis de archivos de Office: documentos de Word y planillas de Excel), el motor de actualizaciones online y el de análisis manual del sistema (el cual puede dispararse cuando lo deseemos o programarlo para que analice el equipo completo el día y a la hora que escogamos). Un buen truco para mejorar aún más la performance es desactivar, dentro de la configuración del módulo de análisis del sistema de archivos, las opciones para analizar en tiempo real los archivos abiertos y creados, dejando activada únicamente la que se refiere a analizar archivos ejecutados. De todas formas el consumo de recursos es notoriamente inferior en comparación con otras soluciones de la competencia.

Así mismo lo hace su efectivo antispam, que supera con creces a los que vienen ya integrados en los clientes mencionados. El firewall incorporado posee tres niveles de uso, los cuales se

pueden seleccionar durante la instalación: modo automático, por reglas o interactivo; lo cual ayuda enormemente a los usuarios no muy experimentados en las reglas de un cortafuego. Su antispyware es superior a soluciones stand-alone contra el software espía y malicioso. Las actualizaciones en línea de este producto son constantes, incluso de varias veces en un mismo día, gracias a la tecnología ThreatSense; que no sólo se encarga de descargar e instalar las definiciones de virus sino que además comprende actualizaciones del programa en sí (para corregir errores, agregar

funciones y mejorar la experiencia de uso). Los resultados son satisfactorios: efectividad, rendimiento, integración y estética son los principales puntos a destacar de este producto, que se consigue a un costo más que razonable. Ofrece protección total al descargar archivos de Internet y al enviar y recibir correo electrónico. La experiencia de uso no hace más que querer recomendarlo.

Se descarga desde su sitio web oficial: <http://www.eset.com/>



Javier Richarte
javier.richarte@dattamagazine.com



Con Ustedes....

XNA Game Studio 3.1



El XNA Game Studio 3.1

(GS3.1, de ahora en adelante), es un conjunto de herramientas que permite facilitar el desarrollo de juegos mediante aplicativos que complementan tareas dentro del proceso de creación de los mismos, como por ejemplo, sonido.

Este conjunto de herramientas está conformado por varios aplicativos entre los cuales enumero y describo a continuación:

- XNA Game Studio Device Center
- XACT
- XACT Auditioning Utility
- XNA Framework Remote Performance Monitor

XNA Game Studio Device Center

El Game Studio Device Center permite interconectar la PC con una consola XBOX o dispositivo móvil ZUNE para poder subir los juegos creados a esta consola o dispositivo móvil, y poder probarlos (sobre todo jugarlos). Existe un sinfín de artículos en el MSDN que explican como conectar de manera fácil la PC con la XBOX, como en el link que figura a continuación.

(<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/bb976063.aspx>)



XACT

XACT (Cross-platform Audio Creation Tool), aparte de ser una aplicación para la edición de sonidos, también es una librería y un motor de audio que permite manipular e implementar archivos de sonidos con formato .wav o .aiff en XNA.

Para entender cómo trabaja XACT, hay que tener en cuenta cierta terminología antes.

Wave Banks, es una colección de ondas de sonido agrupadas en un solo archivo con la extensión .xwb.

Wave, es el dato del audio en sí. Sound Bank, contiene una colección de sonidos. En su interior existen referencias de dónde tiene que buscar las ondas de sonido y cómo las tiene que reproducir. NO contiene un archivo de sonido. Por lo general se presta a confusión los términos de Sound Bank y Wave Bank. La diferencia radica en lo nombrado anteriormente. Sound, este reside dentro del Sound Bank y permite obtener la información de una onda de sonido específica. Esta información puede contener varios datos como: de qué forma ejecutar el sonido, con qué efecto, con qué velocidad y mucho más. Los Sounds se componen por uno o más Tracks.

XNA Game Studio 3.1



Tracks, es un grupo de eventos. Uno o más tracks definen un tipo de sonido. Un track tiene que tener sí o sí un evento. Events, los eventos son acciones que se realizan dentro del cuerpo de un track. Por ejemplo, un evento simple sería reproducir un sonido.

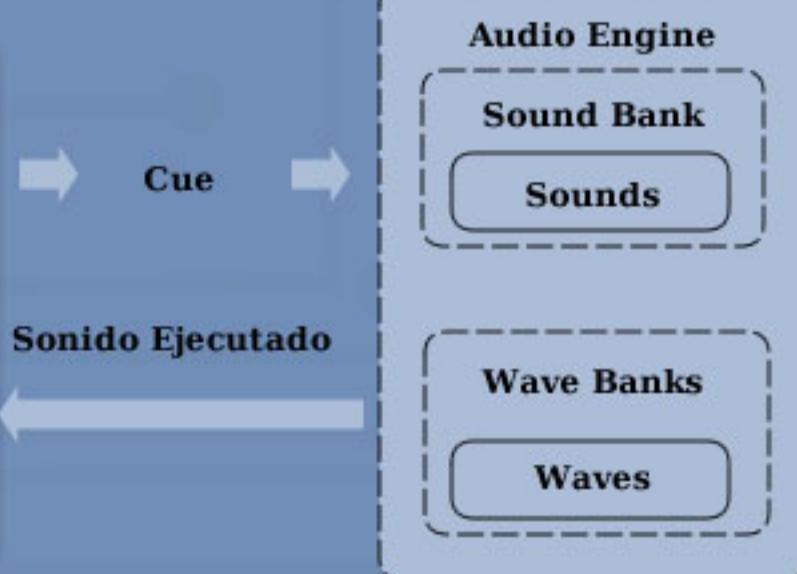
Cue, son los disparadores de los eventos, básicamente son utilizados por los desarrolladores ante un determinado suceso para desencadenar el sonido.

Una vez ya explicados estos conceptos, con el siguiente grafico se muestra cómo trabaja XACT.

Cabe destacar que XNA también ofrece soporte para la ejecución de archivos MP3. Pero fuera del uso de XACT.

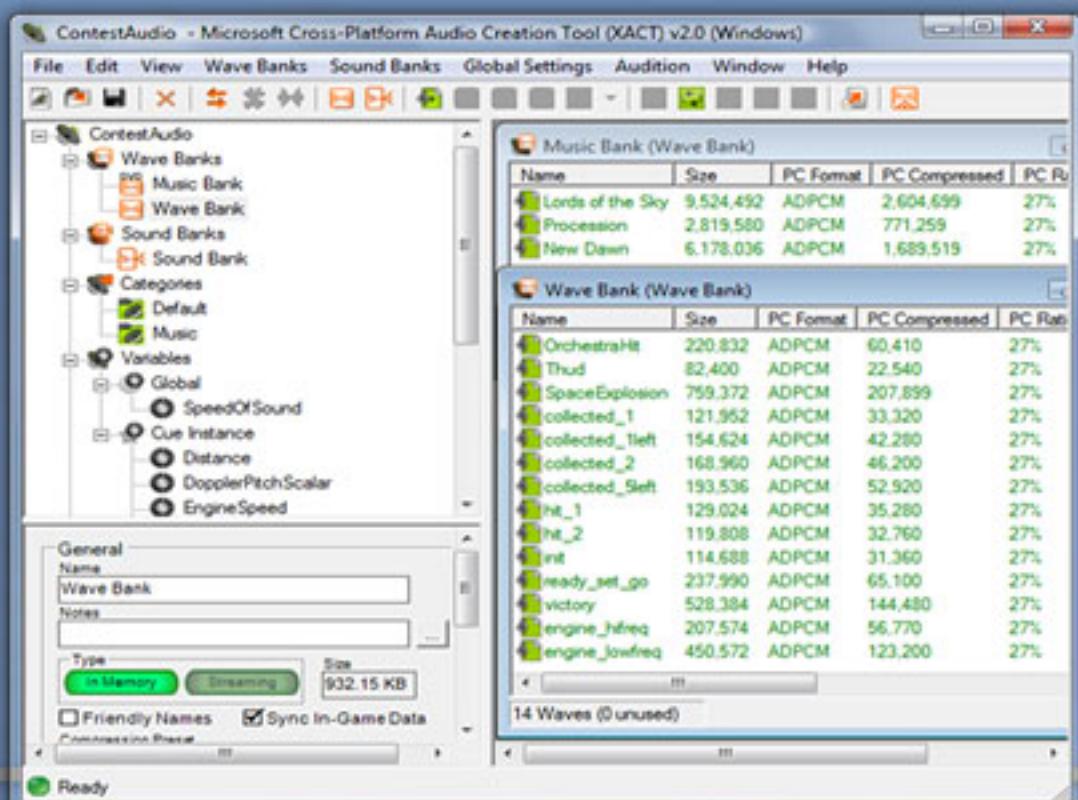


Ejecución Normal Del Juego en XNA.
Cuando se desencadena un evento se acciona el Cue



XACT Audio Authoring Tool

Es una aplicación que acompaña a XACT, que permite de forma dinámica alterar el sonido del juego mientras se está ejecutando el mismo.



XNA Game Studio 3.1



XNA Framework Remote Performance Monitor

Esta aplicación permite realizar análisis de performance en tiempo de ejecución. El mismo realiza cálculos estadísticos directamente provenientes del CLR

(http://es.wikipedia.org/wiki/Common_Language_Runtime). También permite ver la información en un formato gráfico, visualizar los recursos que se liberan y tener disponible la información en archivos .stat.

Características Principales que tiene GS3.1

Esta versión se esperaba con mucha expectativa en el ámbito de los desarrolladores de juegos "Indies" (independientes), ya que dentro de todas las nuevas funcionalidades trae el tan necesitado soporte para video "Windows Media Video" (.wmv). Las versiones anteriores no permitían ejecuciones de video, por lo tanto había que realizar todo el trabajo a mano. Pero con esta funcionalidad el problema ya está resuelto con pocas líneas de código.

Nuevas funcionalidades en el framework de XNA

Avatares, los avatares son personajes tridimensionales

que se muestran en la consola XBOX 360. Con esta nueva funcionalidad permite el uso de un avatar totalmente animado, utilizando clases dentro del framework para animarlo. XBOX Live Party, permite la comunicación entre 2 usuarios de XBOX a través de 8 diferentes canales de voz, siempre y cuando no estén jugando el mismo juego en la misma sesión de red. Video, ahora soporta la visualización de clips de video en formato .wmv para uso de splash screens, logos, etc. Esto permite la ejecución de video full screen, poder obtener una textura de un video en un momento determinado, play, pausa, stop, múltiple ejecución de videos, y más. Mejoras en el audio, algunas mejoras en el manejo de objetos a la hora de ejecutar o parar un sonido. Liberación de recursos, etc.

Mejoras en el Content Pipeline, nuevas mejoras para agregar un tipo personalizado al pipeline Graphics, mejoras en el renderizado de huesos de los modelos XACT, nuevas mejoras en el aspecto de compresión de sonido, acepta la compresión xWMA y permite aplicar filtros a cualquier track o pista.

Cambios en la herramienta de desarrollo

Uno de los grandes problemas que surgían era con el tema de versionado de los proyectos; había cierta incompatibilidad a la hora de migrar proyectos creados bajo versiones anteriores. Los nuevos cambios permiten que se pueda actualizar un proyecto a la última versión sin ningún problema que pueda ocasionar dolores de cabeza.



Novedades del mundo libre



Desde la última entrega de **Dattamagazine** hasta el día de hoy, tenemos muchas cosas para contarles. Pero este mes me voy a centrar en tres temas estratégicos, los cuales cada uno lleva un hilo conductor. El primero de ellos es, sin dudas, un grave problema que en principio es atribuido a la gente del software libre en general, y se basa en el desprecio de sistemas operativos no alineados con las políticas corporativas.

Para explicarlo de una manera simple, les cuento que este mes hubo, en el país del Norte, una acción que dejó en evidencia las políticas de marketing extrañas que lleva la empresa de Redmond, en donde adoctrina a los empleados de Best Buy en contra directa de Linux.

Toda la historia comienza cuando un empleado de la cadena de supermercados de informática/electrónica de EE. UU y Canadá, publicó en un foro de forma anónima un curso que la empresa de Redmond brindó sobre los beneficios de Windows Seven y cómo venderlo despreciando en todo momento al software libre y Linux.

La acción fue simple, además de realizar algo que normalmente es atribuido a la comunidad de software libre, brindó la opción a los empleados de Best Buy de acceder a una reducción del costo final de la licencia a tan sólo u\$s 10.

Para los que deseen leer la noticia completa, como así

Linux Compare

- Linux Compare
- Course Material
- Submit Training

COMPARING WINDOWS 7 TO LINUX-BASED PCs | COURSE OBJECTIVES

Comparing Windows 7 to Linux

After completing this course you will be able to explain to customers the many benefits of choosing Windows 7 instead of Linux. By the end of this course you will be able to:

- ✓ Explain how Windows® 7 can provide a richer and more engaging experience than Linux.
- ✓ Discuss the specific benefits of running Windows 7 on a netbook.

quiz

también acceder a las capturas de pantalla, les brindo el link:

<http://www.gigle.net/microsoft-imparte-un-curso-para-los-empleados-de-best-buy-adoctrinandolos-en-contra-de-linux/>

El segundo punto que les quería destacar es la inclusión de un nuevo sistema de manejo de la memoria Swap en la linea de Kernel Linux 2.6.31, en donde trae como ventaja el aceleramiento de acceso a la memoria virtual en los equipos de baja RAM. Algo que quizás llegue un poco tarde, pero de cualquier manera hay que festejarlo ya que es algo muy necesario para equipos de bajos recursos.

Y la ultima reflexión que me gustaría compartir con ustedes es en base a la conferencia de prensa de Gartner, a la cual tuve la oportunidad de asistir y realizar una completa cobertura en vídeo. En ella se habló principalmente de la tendencia en software y la importancia de la nube en las empresas a futuro, en donde las mismas podrían pasar a ocupar el lugar que hoy en día ocupa el software privativo.

Con esto sin dudas se puede decir que, además de ser un golpe directo a varias empresas de software, es un apoyo completo al software libre, ya que el mismo es utilizado 100% en la tecnología de web o nube.

Novedades del mundo libre

Conclusión, con estos tres temas intenté resumir las noticias más importantes del mes, donde cada una de ellas, tal cual explicaba al principio, trae un hilo conductor: el software libre y la importancia en alza que va tomando cada día, como ocurre con la nube, donde el usuario utiliza software libre, quizás sin saberlo.

Ubuntu Tweak 0.4.9

Esta herramienta nos permite simplificar la configuración de algunos parámetros de un sistema Ubuntu. Entre las novedades más importantes de esta última actualización se destaca el soporte para Karmic Koala, la opción de manejar las fuentes de terceros por separado a las fuentes comunes, nuevo sistema de notificaciones, corrección de algunos bugs y mejoras en seguridad. Ubuntu Tweak 0.4.9 incluye además aMule, Repositorio Google Testing, Smplayer Testing, GIMP Testing, Back In Time, Geany, SpiceBird, Moblin Testing, PlayOnLinux, RedNotebook, Qt, Mono, Exaile, Clutter, Ubuntu X Unstable, Gloobus, etc. Para ver la lista completa de cambios y novedades de Ubuntu Tweak 0.4.9: www.getdeb.net.

Más información y descarga:
ubuntu-tweak.com.



Los trabajadores de IBM, ya no tendrán Microsoft Office en sus PCs

IBM retirará, en breve plazo de los puestos de trabajo de sus 390.000 empleados, la suite ofimática Microsoft Office, reemplazándola por la suite de código abierto Lotus Symphony, desarrollada por la compañía. Además, todos los documentos de IBM utilizarán el formato estándar ODF, frente al OOXML promocionado desde Redmond. Las copias de Windows que todavía se ejecutan en las PCs corporativas de IBM podrían correr la misma suerte. Esto tiene como fin ahorrar

costos, promocionar sus propias herramientas y, por último, dejar de abonar licencias a Microsoft.

Lotus Symphony, es una suite ofimática que incluye procesador de textos, hoja de cálculo y herramienta de presentaciones. Está basada en OpenOffice.org y se ofrece como software libre con descarga y uso gratuito. IBM financia la suite cobrando a empresas un soporte remoto ilimitado, a un costo de 25.000 dólares, para compañías de hasta 20.000 usuarios.

El soporte se extiende a clientes del software de comunicación y colaboración Lotus Notes, y cuyo costo es muy inferior al empleo de la adquisición de licencias de software como Microsoft Office.

Lotus. Symphony. Presentations

Licensed Materials - Property of IBM. L-0075-T01JUR. © Copyright IBM Corporation and its licensors 2000, 2007.
 All Rights Reserved. IBM, the IBM logo, Lotus and Symphony are trademarks of IBM Corporation in the United States, other countries, or both. Built on Eclipse is a trademark of Eclipse Foundation, Inc. Other company, product or service names may be trademarks or service marks of others. This Program is licensed under the terms of the license agreement accompanying the Program. This license agreement may be either located in a Program directory folder or library identified as "License" or "Non-IBM License". If applicable, or provided as a printed license agreement. Please read the agreement carefully before using the Program. By using the Program you agree to these terms.

BUILT ON

Novedades del mundo libre

Amarok sacó una beta de su nueva versión, su nombre es Crystal Clear

Muchas de las novedades o cambios introducidos en Amarok han sido siguiendo los comentarios y sugerencias de los usuarios. Por ejemplo, la posibilidad de modificar la estructura visual o disposición de los diferentes elementos visuales. Incluso se puede solapar elementos o ponerlos en diferentes pestañas.

Otro cambio es que ahora se puede insertar un CD o un dispositivo USB y aparecerá en la pestaña "Colección," permitiéndote reproducir la música que tengas o bien copiarla al disco duro. Trata todas las "colecciones" como si fueran locales.

La lista de reproducción también ha mejorado, ahora vas a poder organizar las canciones según tus preferencias y cambiar cómo se agrupan. Los temas se pueden guardar como si fueran un bookmark.

Más información:
<http://amarok.kde.org/en/releases/2.2/beta/1>



Lupo Pensuite 6.75 listo para descargar

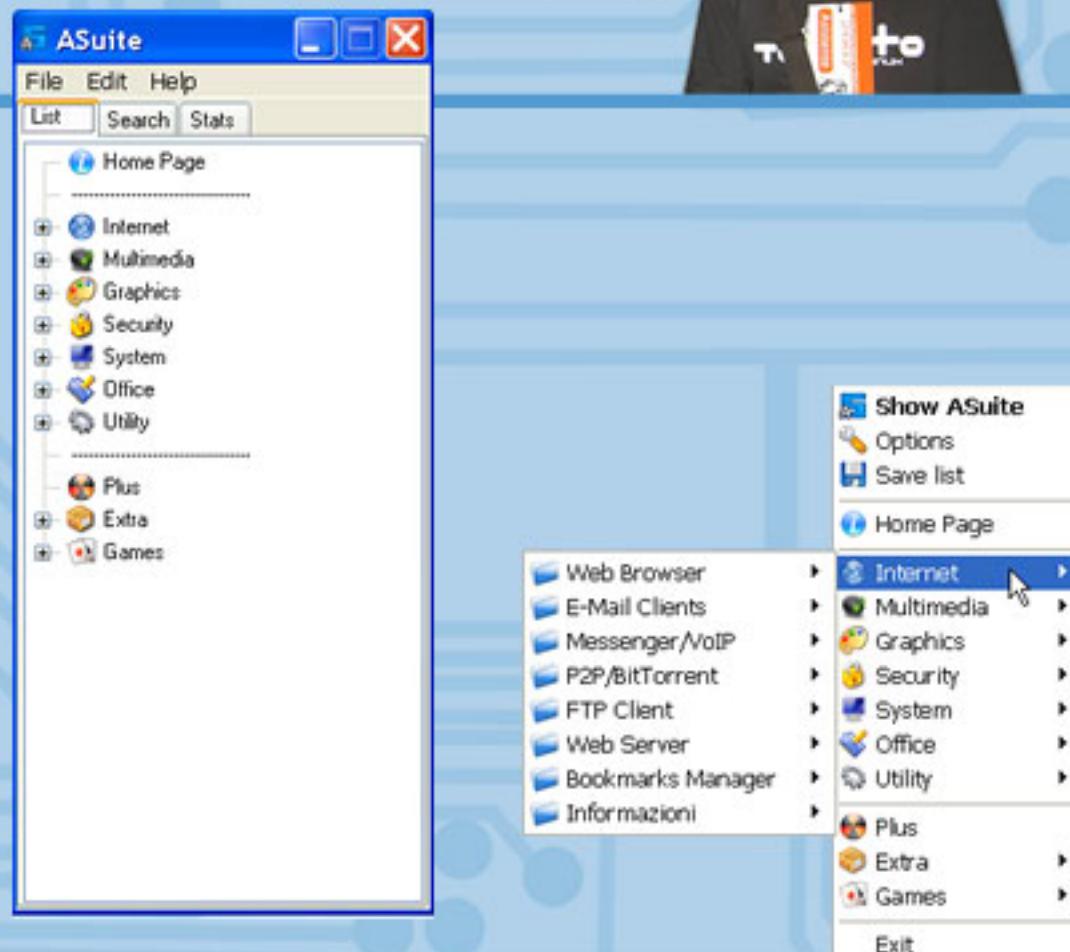
Lupo Pensuite reúne una colección actualizada de las mejores suites de programas gratuitos y portables de la red, para ser cargadas desde un USB.

Entre los programas actualizados que ofrece la suite encontramos FileZilla, Firefox, Foxit Reader, GIMP, Opera, Pidgin, Skype, Thunderbird, Notepad, etc. Entre los programas sustituidos en esta versión, se encuentran, Gnumeric Plus v1.9.3 beta, LockNote v1.0.4 o Miranda Plus v0.8.1, entre otros.

Como en actualizaciones anteriores, existen diferentes versiones de Lupo Pensuite:
 -versión Lite, cuya descarga pesa 70MB y dispone de un paquete de aplicaciones esenciales.
 -versión Full, que pesa unos 200MB, incluye un completo listado de programas organizados en categorías como Internet, Multimedia, Gráficos, Sistema o Seguridad
 -nueva versión Zero, que pesa 2MB e incluye únicamente el lanzador open source para crear nuestra propia suite con los programas que queramos.

Descargas:
www.lupopensuite.com

Ariel Corgatelli,
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



La saga continúa



id Software, la empresa de **John Carmack**, el laureado desarrollador responsable de disparar la popularidad de los shooters en primera persona gracias a títulos como **Doom** o **Quake**, ha creado en conjunto con Raven, Pi Studios y Endrant un nuevo título de la serie de juegos Wolfenstein. Distribuido por Activision en todo el mundo desde los últimos días de agosto, el octavo capítulo de la saga (aunque, argumentalmente, puede ser considerado la secuela de **"Return to Castle Wolfenstein"**, de 2001) nos pone nuevamente en la piel de William "B.J." Blazkowicz, el invencible soldado norteamericano que se hiciera famoso con el iniciador de la fiebre de los FPS: **Wolfenstein 3D**.



Veinticinco años de historia

Aunque casi todos escuchamos mencionar la palabra "Wolfenstein" por primera vez en 1992, con la edición del revolucionario "Wolfenstein 3D", los primeros juegos de la saga datan de 1981 y 1984, respectivamente.

Comercializados en esos años por MUSE Software para las computadoras hogareñas de la época, como la Commodore 64 y la Apple II, "Castle Wolfenstein" y "Beyond Castle Wolfenstein" eran dos arcades de crudos gráficos, similares a los que se encontraban en los salones de videojuegos de aquellos tiempos. Pero, efectivamente, fue recién con el lanzamiento de Wol-

enstein 3D, el segundo título creado por id Software, que el soldado polaco-americano más rudo y célebre de la historia de los videojuegos hizo su debut. Muchos recordarán la experiencia de recorrer por primera vez en perspectiva de primera persona las entrañas de un castillo plagado de soldados nazis y perros pastores alemanes, con un motor gráfico 3D que, pese a su sencillez (los movimientos de cámara sólo permitían mirar hacia los costados, pero no hacia arriba y abajo) y a sus texturas pixeladas, en su momento fue auténticamente revolucionario. Un detalle muy notorio de aquel juego era el rostro del pro-

Puntaje Final:

80



Lo Bueno

Los gráficos. La buena selección de armas y poderes, y la posibilidad de mejorar ambos. La velocidad de la acción, que no da tregua. Los combates intensos. El muy buen modo multijugador.

Lo Malo



El argumento no es muy original ni las misiones son muy variadas. La AI de los enemigos es mediocre. Las escenas entre misiones no están a la altura de la calidad gráfica del resto del juego.

tagonista, B.J. Blaskowicz, que aparecía en la parte inferior de la pantalla, en el medio del HUD, y cuyas facciones se iban deteriorando hasta quedar casi absolutamente desfigurado, a medida que iba recibiendo impactos de bala y mordeduras de los perros, en una original variante del "medidor de vida" habitual en los videojuegos de



aquel entonces. Su enorme éxito provocó la comercialización de una secuela ese mismo año, llamada "Spear of Destiny", y, luego, id Software se dedicó por completo a la serie "Doom", dejando a B.J. y la Segunda Guerra Mundial de lado hasta casi una década después. En 2001, salió "Return to Castle Wolfenstein", cuyos soberbios gráficos, elevado nivel de acción y elaborado argumento fueron aclamados por crítica y público. En 2003, vio la luz "Wolfenstein: Enemy Territory", una adaptación multijugador de "Return to Castle" que se podía descargar de Internet en forma gratuita y gozó de muy buena aceptación entre la comunidad

de modders y jugadores de FPS multiplayer. Finalmente, en 2008, se publicó "Wolfenstein RPG", una crusa de FPS y RPG muy inspirado en "Wolfenstein 3D", desarrollado para Iphone y otros teléfonos móviles.

El regreso de los nazis místicos

La encarnación 2009 de Wolfenstein sigue la línea argumental de "Return to Castle Wolfenstein". Durante la Segunda Guerra Mundial, los nazis, desesperados por lograr el triunfo, recurren a las ciencias ocultas con la esperanza de obtener poderes sobrenaturales que les den una ventaja sobre

sus enemigos. En esta ocasión, se sirven de las investigaciones de una desaparecida agrupación secreta de místicos alemanes, la Sociedad de Thule, para descubrir los misterios del Sol Negro, una dimensión paralela a nuestro mundo en la cual se puede adquirir un poderío sobrehumano.



Wolfenstein

Para el que piense que los guionistas del juego están desvariando, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que, por el contrario, los creativos detrás del argumento han hecho una rigurosa tarea de investigación para contextualizar el juego. Tanto la Sociedad de Thule como el interés nazi en la dimensión del Sol Negro fueron muy reales y, de hecho, han sido mencionados numerosas veces tanto en obras de ficción (entre ellas, la novela "El Péndulo de Foucault", del escritor italiano Umberto Eco) como en trabajos de investigación, entre los que se destaca la obra del historiador de Oxford Nicholas Goodrick-Clarke "The Occult Roots of Nazism". Pero, volviendo al

argumento de Wolfenstein, el juego comienza con una escena prerenderizada, en la cual el protagonista, B.J. Blaskowicz, huye de un navío de guerra alemán, tras haber robado un artefacto de poderes sobrenaturales, un medallón conocido como "El Velo". Al informar el hallazgo de la misteriosa pieza a sus jefes, recibe la misión de investigar a fondo las actividades ocultistas de los nazis y desbaratar sus siniestros planes. Desde la primera misión del juego, podemos emplear el medallón para pasar del mundo real a la dimensión del Velo con la simple presión de una tecla. A pesar de que en la parte superior de la pantalla se encuentra una brújula que nos indica en qué

dirección debemos avanzar para hallar nuestro objetivo, cuando no sepamos por dónde seguir, podemos apelar al Velo para que nos señale el camino. El pasaje a la dimensión oculta nos reporta, además, otros beneficios, como acceder a puertas secretas, invisibles en el mundo real, o poder ver a nuestros enemigos en la oscuridad. La dimensión del Sol Negro está habitada, también, por unos extraños y horribles seres, una suerte de "piojos gigantes", que, a veces, nos atacan, pero al destruirlos explotan en una descarga eléctrica que aniquilará a cuento enemigo se encuentre cerca.





Poderes y armas

A lo largo de las misiones, iremos hallando unos cristales que, al ser incrustados en el Velo, le brindarán habilidades especiales que nos ayudarán a superar con facilidad algunos obstáculos con los que nos cruzaremos. Estas habilidades nos permiten enlentecer el paso del tiempo (una suerte de "bullet time"), protegernos de las balas enemigas con un "escudo mágico" o multiplicar varias veces el poder de nuestros ataques. Naturalmente que el uso de estos poderes no es "gratis", sino que dependemos de la cantidad de "energía" cargada en el Velo, la cual se agota velozmente al activarlo. Sin embargo, encontraremos cuantiosas fuentes de "recarga" de esta energía sobrenatural, entre ellas, "lagunas de poder", o unos barriles que contienen una sustancia gelatinosa de color azul, que, además de permitirnos recargar el medallón, tienen una característica muy particular: al estallar (disparándoles o arrojando una granada en su proximidad) suspenden la gravedad por unos segundos, durante los cuales los soldados enemigos quedarán flotando en el aire, totalmente desorientados, circunstancia que podemos aprovechar para despacharlos. Además de los poderes que nos otorga el velo, disponemos de una interesante selección de armas.



Comenzaremos el juego portando un clásico de la Segunda Guerra: la ametralladora MP-40, que llevaron los soldados alemanes durante ese conflicto, equipada con un cargador de 32 balas. Aunque no es un arma particularmente potente ni precisa, ya que tiene un alto efecto de retrocarga, la munición para esta ametralladora abunda a lo largo de todo el juego y, a falta de otras armas más efectivas, nos sacará de más de un apuro. Podemos optimizar la eficacia de todas las armas de dos maneras: disparando agachados o presionando el botón derecho del mouse, opción que nos permite apuntar el arma a través de su punto de mira, lo que eleva considerablemente su rendimiento, aunque también nos vuelve más vulnerables, ya que, de esta manera, nos

moveremos lentamente y nuestro ángulo de visión se reducirá considerablemente. Otras armas "históricas" que podemos emplear son el fusil de asalto MP-43, la carabina KP-98, de tremendo poder y magnitud (sobre todo, cuando adquirimos la mira telescopica, aunque carga apenas cinco balas y su tiempo de recarga es eterno), bazucas, lanzallamas y granadas de mano (muy adecuadas a corta distancia contra grupos grandes de enemigos). También disponemos de armas "ficticias" que conseguiremos en etapas más avanzadas del juego, al liquidar a poderosos soldados que combaten con mejoras "cibernéticas", como el lanzador de partículas, la pistola Tesla, que electrocuta a los enemigos con rayos de alto voltaje, o la temible Leichenfaust 44, que vaporiza a los oponentes.

Wolfenstein

Una ayudita de mis amigos

Afortunadamente para nosotros, B.J. Blazkowicz no está solo en el extenso periplo que le toca afrontar durante las batallas en la ciudad de Isenstadt. Contaremos con la valiosa ayuda de los miembros de la resistencia alemana y los místicos de una organización secreta rusa denominada "Golden Dawn", que, además de asignarnos diversas misiones, combatirán a nuestro lado en varias ocasiones. Si bien la AI que maneja estos personajes no es de lo más eficaz, este hecho se compensa con que la inteligencia de los soldados enemigos tampoco es muy alta. No se ponen a cubierto al ver caer un compañero en sus narices, no se relevan ni atacan mancomunadamente y tardan en reaccionar cuando arrojamos una granada a sus pies. Sin embargo, la gran cantidad de contrincantes que nos atacarán en oleadas incesantes hace que el desafío de sobrevivir a los combates no pierda interés. Hay tipos especiales de soldados, que están equipados con poderes ciberneticos o místicos; estos últimos los obtienen gracias a un "hechicero" que, en general, se encuentra en las proximidades y, si se acaba con él, sus secuaces perderán sus poderes. Debemos hallar el arma más adecuada para sobrevivir contra cada tipo de enemigo. En el transcurso de los combates, encontraremos bolsas con monedas de oro y, también, conseguiremos una paga



importante al completar objetivos. El dinero que acumulemos de este modo, podemos gastarlo en el Mercado Negro, cuyos integrantes nos venderán municiones y complementos de diverso tipo para nuestras armas, como silenciadores, cargadores de mayor capacidad y modificaciones que aumentarán la eficiencia de las armas y disminuirán su retrocarga. En algunos casos, también podremos acceder de esta forma a mejorar los poderes del Velo. En las primeras misiones, muchas de estas optimizaciones están "bloqueadas", pero es posible desbloquearlas completando objetivos y, además, encontrando y leyendo documentos y libros que están distribuidos en lugares estratégicos de los mapas, por lo general, bien escondidos y alejados de las rutas más

accesibles. Por cierto, para navegar eficazmente Isenstadt y sus laberínticos callejones, contamos con un mapa (accesible a través de la tecla TAB), en el que están marcadas la ubicación de los refugios aliados, el Mercado Negro y el actual objetivo de cada misión.

Características técnicas

Al igual que su precuela, "Return to Castle Wolfenstein", los gráficos durante el juego y los efectos visuales están bien logrados y son muy realistas debido a una versión modificada del engine 3D Id Tech 4 (desarrollado para "Doom III"), el nuevo caballito de batalla de Id Software, y al motor de física Havok. Los enemigos sangran profusamente y se desploman en forma espectacular al ser alcanzados por nuestros



disparos, y los objetos con los que podemos cubrirnos caen al suelo o vuelan en pedazos de manera muy realista cuando somos nosotros los que recibimos las descargas enemigas. Los efectos sonoros y la música son adecuados y acompañan bien la atmósfera. Los puntos más flojos del juego en el aspecto técnico son las escenas entre misiones, cuya animación no es de lo mejor, sobre todo en los rostros de los personajes. Este es un detalle casi imperdonable luego del excelente nivel obtenido en esta materia por juegos como Oblivion, que ya tiene más de tres años en el mercado. Los doblajes de los actores de voz son algo mediocres, consecuencia, tal vez, de no haber recurrido a intérpretes de renombre, como se acostumbra en la actualidad. Pese a estas fallas menores, el aspecto general del juego es muy bueno, más que nada si se tiene en cuenta que los requerimientos mínimos de hardware son bastante modestos para los tiempos que corren. Otro ítem a favor es el sistema de salvado del juego. Pese a que no somos partidarios de los sistemas de "checkpoints" (Puntos de Control), popularizados por los juegos de consola, tenemos que reconocer que aquí están muy bien implementados. El sistema es absolutamente automático y no requiere intervención por parte del jugador, lo que contribuye en forma decisiva al ritmo frenético del juego. Tanto

el salvado como la recuperación al morir son muy rápidos, lo que constituye otro aspecto importante: nada más frustrante que tener que esperar treinta segundos a que se cargue un "save" cada vez que nos matan, sobre todo en algunos puntos muy arduos, en los que moriremos múltiples veces hasta que aprendamos a superarlos.

Multiplayer

La inclusión de varias modalidades multiplayer, para competir contra otros jugadores por Internet, le garantizan una larga vida útil luego de que hayamos terminado con las misiones single player. Existen tres modos multijugador: Deathmatch por equipos,



Wolfenstein

Objective y Stopwatch. En el modo Objective, el equipo aliado debe completar distintos objetivos, mientras que el bando alemán debe evitarlo. El modo Stopwatch es similar, pero cada jugador participará en ambos equipos en forma alternada, y ganarán quienes logren mejores tiempos al concluir las misiones. En multijugador se combate en ocho mapas diferentes y, al igual que en la campaña para un jugador, alternaremos entre espacios a cielo abierto y claustrofóbicas bases subterráneas, en donde podemos toparnos con el enemigo al doblar por un pasillo. Al empezar una partida online, debemos elegir una clase: soldado, médico o ingeniero. Según por la que optemos, tendremos un poder del Velo. Los poderes en multijugador no coinciden con los poderes de la campaña single player, sino que se adecúan a la clase correspondiente. Por ejemplo, el médico obtendrá un poder que le permitirá curar a sus compañeros de equipo. Todas las armas están disponibles desde el principio, sin embargo, del mismo modo que en la campaña single player, las mejoras deben desbloquearse.



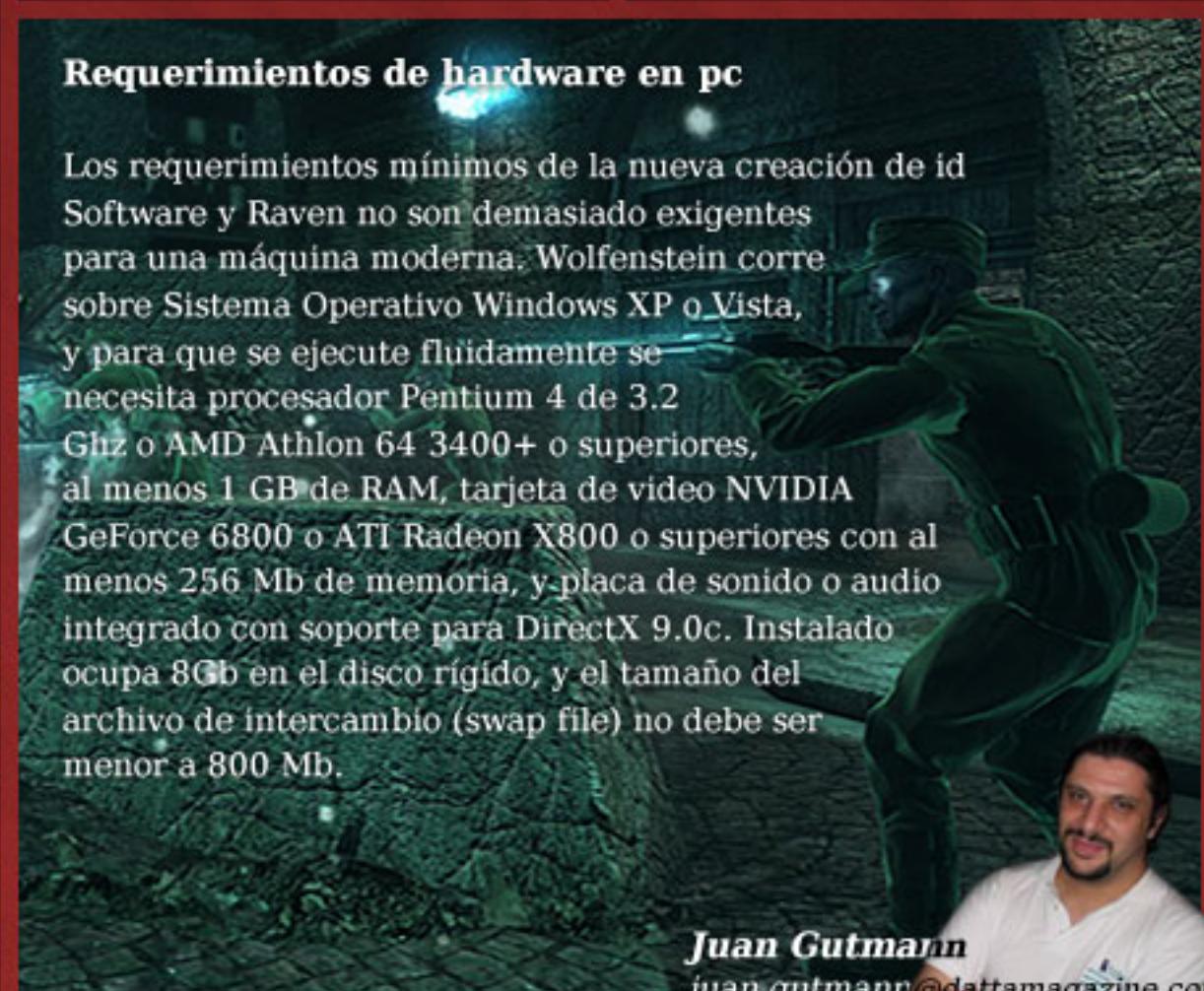
Conclusiones

Si bien este juego no alcanzará la gloria, es un título muy entretenido, particularmente para los amantes del género FPS. La campaña para un solo jugador garantiza muchas horas de diversión, especialmente en los niveles de dificultad más altos, y la inclusión de varias modalidades multiplayer le proporcionan una larga vida útil luego de que hayamos finalizado con las misiones en solitario. La frenética velocidad de la acción asegura importantes dosis de adrenalina al jugador y los logrados gráficos agregan espectacularidad visual a las

batallas. Los combates contra el jefe final de cada misión (un clásico en todos los juegos de la saga Wolfenstein), en algunos casos, rozan lo épico, y nos obligarán a recurrir a nuestras más destacadas habilidades para superarlas exitosamente. No caben dudas de que id Software maneja el género a la perfección y, hasta en sus títulos menos lucidos, se las arreglan para hacer un producto muy decente. Para quienes disfrutaron del clásico Wolfenstein 3D, el auténtico iniciador de los shooters en primera persona, se añade una dosis de nostalgia que asegura que la adquisición de este juego será una buena inversión.

Requerimientos de hardware en pc

Los requerimientos mínimos de la nueva creación de id Software y Raven no son demasiado exigentes para una máquina moderna. Wolfenstein corre sobre Sistema Operativo Windows XP o Vista, y para que se ejecute fluidamente se necesita procesador Pentium 4 de 3.2 Ghz o AMD Athlon 64 3400+ o superiores, al menos 1 GB de RAM, tarjeta de video NVIDIA GeForce 6800 o ATI Radeon X800 o superiores con al menos 256 Mb de memoria, y placa de sonido o audio integrado con soporte para DirectX 9.0c. Instalado ocupa 8Gb en el disco rígido, y el tamaño del archivo de intercambio (swap file) no debe ser menor a 800 Mb.



Juan Gutmann

juan.gutmann@dattamagazine.com

Tenga su sitio en internet ahora mismo..!



 www.dattatec.com 

CERTIFICAMOS ISO 9001:2000



GESTIÓN DE CALIDAD EN TODOS NUESTROS PROCESOS

Dattatec.com es una Entidad Registrante acreditada por ICANN



.com

Tu empresa, al alcance de todos.

www.tengasudominio.com



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



Primera entidad
acreditada por ICANN
en Hispanoamérica