

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 3 | N° 29
FEBRERO 2011

WANTED

LOS GADGETS MÁS BUSCADOS DE 2011



**TE TRAEMOS LOS
DISPOSITIVOS MÁS
INTERESANTES
PRESENTADOS EN EL
CONSUMER ELECTRONICS
SHOW DE ESTE AÑO.**



**DRAGORA: UN SISTEMA
OPERATIVO PARA PCs CREADO
EN EL NORTE ARGENTINO.**



**ATI RADEON 6850: LA PLACA
QUE OBLIGÓ A NVIDIA
A BAJAR SUS PRECIOS.**

Hacé crecer tu negocio con un *Sitio Web*



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

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



Plan “Todo Incluido”
por sólo:
\$ 240
al año

Pesos Argentinos - Precio Final

Ingresá hoy mismo a:

www.tenetusitio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!



TABLETAS AQUÍ, ALLÁ Y EN TODAS PARTES

PARA LOS QUE NO ESTUVIERAN

al tanto, el Consumer Electronics Show (CES) es el evento donde, durante cuatro días, las empresas más importantes del mundo tecnológico muestran los gadgets más esperados del año.

El CES 2011, que transcurrió desde el 6 al 9 de enero en Las Vegas y cubrimos extensamente en este número de DattaMagazine, se puede resumir en una palabra: tabletas. Tabletas por aquí, tabletas por allá. De todos los tamaños, de todos los colores. Tabletas de Motorola, tabletas de RIM, tabletas de Lenovo, tabletas de LG, tabletas de Asustek, tabletas de Dell, tabletas de HP. Y hasta la promesa de Sony de convertirse en el segundo vendedor de tabletas a nivel mundial para 2012, por más que no presentó ninguna.

La gran mayoría corre Android, el sistema operativo de código abierto

desarrollado por Google. Y si bien tanta presencia es muy positiva para el gigante de internet, las distintas compañías que eligieron Android para potenciar sus tabletas deberán trabajar mucho para ofrecer a sus potenciales clientes una experiencia diferenciadora.

En este sentido, se destacaron los dispositivos de RIM y HP, que no usan Android y apuntan al mercado corporativo, el único rincón que no ha caído rendido a los pies de Apple y su iPad. RIM estará lanzando su Playbook entre este mes y el mes que viene, confiada con las buenas críticas de consiguió entre los asistentes al CES.

HP viene un poco más atrasada, pero igual tiene a todos expectantes. Este mes tiene preparado un evento donde va a presentar su primera tableta con webOS, el software que pasó a sus manos cuando adquirió a Palm el año pasado.

“Apple no puede esperar quedarse con todo el mercado de las tablets,” disparó Paul-Henri Ferrand, responsable de marketing para consumidores de Dell, resumiendo el sentimiento de tantas empresas que llevaron sus flamantes tabletas al CES 2011.

Motorola también se tiene fe. Tiene pensado vender un millón de tabletas Xoom (las primeras con Android 3.0 Honeycomb) en tres meses. Ya mandó a fabricar 800 mil unidades.

Apple, por su parte, no llevó su iPad 2 al CES (en realidad, ni siquiera presentó la primera generación de su tablet ahí el año pasado), aunque tiene pensado lanzarla durante el primer trimestre del año. Tanto apuro no tiene. La empresa que dirige Steve Jobs controla el 95% del mercado de tablets.

No es para menos, es un mercado que ella misma creó.

Febrero 2011

dattamagazine.com

STAFF

JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli

Juan Gutmann

Javier Richarte

Luis Altamiranda

Magalí Sinopoli

Christian Sochas

Natalia Solari

Franco Rivero

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:

publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

SUMARIO



Con Mublet sabés donde ir, donde están tus amigos, donde están las mejores promociones y eventos.

¿Sos nuevo en Mublet? Regístrate rápido y comienza a disfrutar de las mejores promociones y eventos.

Compartí música, videos y fotos con tus amigos

Accedé desde tu celular

Claves para una correcta capacitación

pág. 6

Tecnogadgets

pág. 10

Drágora 2.1: del norte argentino para todo el mundo

pág. 14

El fenómeno iPad

pág. 18

Así se vivió el Consumer Electronics Show 2011

pág. 22

MSI AMD Radeon 6850 1GB GDDR5

pág. 32

Mublet

pág. 34

Columna de software libre y GNU/Linux

pág. 38

Una de arena y otra de cal

pág. 42

Star Wars: The force unleashed II. El poder de la fuerza

pág. 44

Humor

pág. 50



CLAVES PARA UNA CORRECTA CAPACITACIÓN

A LA HORA DE DECIDIR QUÉ CURSO, MASTER O POSTGRADO COMENZAR EN ESTE 2011, EL ABANICO DE OFERTAS PARECE AMPLIARSE. AQUÍ ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA COMENZAR ESTE AÑO CON EL ESCENARIO DESPEJADO.



COMO TODO COMIENZO DE CICLO, las iniciativas para la profesionalización o la capacitación parecieran aflorar en esta época del año. Para organizar el ciclo del 2011, el abanico de oportunidades en materia de especialización tecnológica pareciera ampliarse, abriendo el panorama que, según los especialistas, ha sido uno de los rubros más demandados en la ciudad de Rosario y sus alrededores.

Una de las iniciativas que ha demostrado muy buena recreación en Rosario, han sido las denominadas “Mini Charlas Tecnológicas” del Bicentenario. Un ciclo de conferencias sobre diferentes aspectos tecnológicos de la información, organizadas por la Universidad Tecnológica Nacional (UTN).

Las Mini Charlas Tecnológicas se dictan desde el 2008, donde anualmente cuentan con la presencia de renombrados especialistas del rubro, para poder exemplificar con casos de éxito locales y nacionales, los mejores resultados de diversas aplicaciones o plataformas.

DattaMagazine dialogó con el Ing. Ezequiel Porta, organizador del ciclo Mini Charlas Tecnológicas, y destacó la gran concurrencia que, año tras año, va demostrando un incremento de asistencia: “A medida que van transcurriendo las ediciones, notamos que aumentó la cantidad de inscriptos

y de asistentes. En la edición de 2008 llegamos a contar con 170 asistentes. Entre ellos, se encuentran tanto alumnos de la propia Universidad o de otras instituciones educativas, como graduados, profesionales y empresarios. Como dato anecdotico de la primera edición, al finalizar la disertación uno de los asistentes le ofrece una oportunidad laboral a un disertante y semanas después éste se encontraba trabajando en la empresa”.

“Las Mini Charlas Tecnológicas son una serie de disertaciones que realizan en su mayoría estudiantes avanzados de la carrera de Ing. en Sistemas de Información de UTN Rosario, que tiene por finalidad exponer a la comunidad temas relacionados a tecnología. Estos pueden surgir de temas de interés que los propios disertantes se encuentran investigando, estudiando o trabajando, y también aquellos que además de estudiar, se encuentran trabajando en forma independiente o en relación de dependencia. Casos concretos de las ediciones anteriores, tienen a alumnos a punto de recibirse con su propia mini empresa de desarrollo web, que mostraron cómo hacer maquetación XHTML y aplicar técnicas que permitan hacer que las páginas sean multibrowser. En esta última (2010), un alumno que trabaja para una empresa que implemen-

ta Share Point, mostró los puntos a tener en cuenta en la implementación real de dicha tecnología”, explicaba Porta, quien también agregó que las charlas en un principio surgieron “como una forma en que los alumnos de la asignatura en la cual soy Jefe de Cátedra (“Tecnologías de desarrollo de Software IDE”) pudieran exponer sus trabajos o investigaciones. La primera versión se realizó en la fecha en que la asignatura cumplía su primer año de dictado (agosto 2008), y se eligió el día siguiente al 19 de agosto por ser la fecha donde se conmemora al estudiante Universitario Tecnológico Nacional”.

Según Porta, las Mini Charlas Tecnológicas no sólo sirven a la capacitación de quienes decidan su cursado sino, también, uno de los principales objetivos es ser una herramienta de utilidad a todos aquellos estudiantes que busquen insertarse en el mundo laboral de las tecnologías: “Se espera poder generar un espacio donde los alumnos de la carrera puedan encontrar un lugar donde exponer sus descubrimientos, investigaciones o desarrollos propios a la comunidad en general. Donde puedan asistir profesionales y graduados para acercarse a temas de tecnología que tengan poco o nulo conocimiento e intentan mantenerse actualizados o encontrarse con pares que estén en el



“*Mini Charlas Tecnológicas son un ciclo de conferencias sobre diferentes aspectos tecnológicos de la información, organizadas por la Universidad Tecnológica Nacional (UTN).*”

tema y así generar contactos que enriquezcan sus saberes. Además de generar un lugar donde empresarios y futuros profesionales puedan, por qué no, contactarse y generar una futura relación laboral o permitir a los disertantes darse a conocer como profesionales”, puntualizó el Ing. Porta.

ABRIENDO LAS PUERTAS DEL MUNDO LABORAL

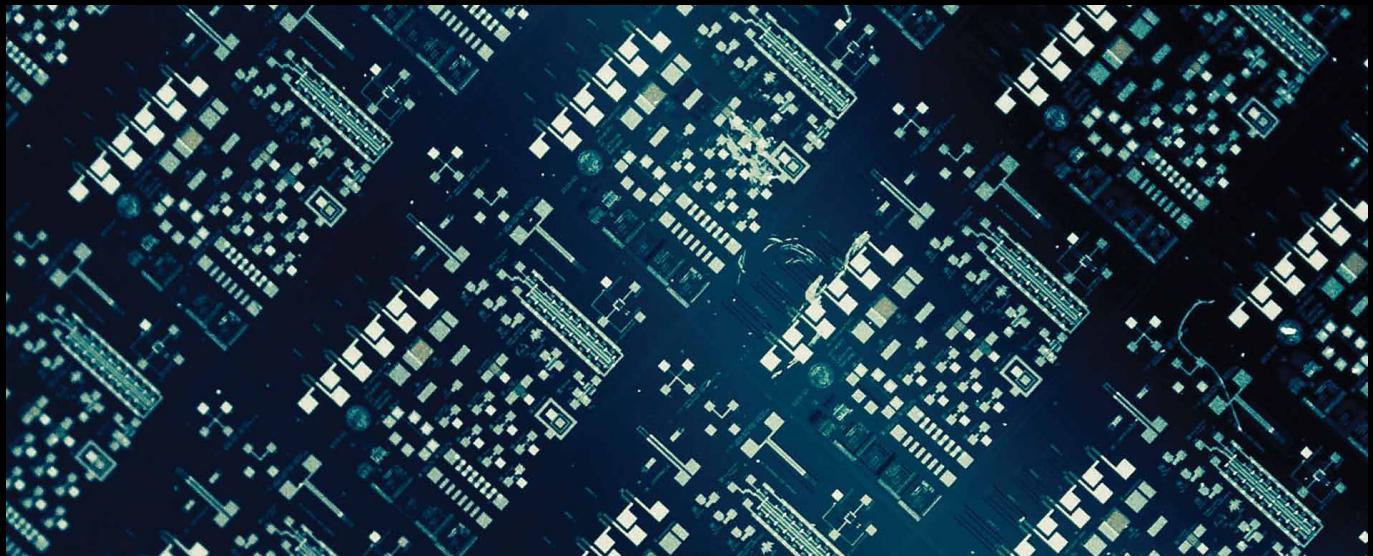
La tecnología ha sabido demostrar que va ganando terreno. No sólo en avances de tal o cual aplicación, sino que con el paso del tiempo, las grandes compañías han ido entendiendo que gran parte del secreto del éxito iba a estar dado por sus sucursales virtuales.

Esa es una de la razones por las

cuales el e-commerce ha cobrado vida en este último tiempo, como así también las campañas de marketing viral a las que muchas empresas han decidido apostar, a través del envío de newsletters, paquetes promocionales, saludos navideños. Es decir, ver cómo las políticas empresariales se han ido volcando a las computadoras, entender que, de a poco, las herramientas estratégicas para el mercado tecnológico muchas veces pueden ser en pos de un mayor y mejor rédito económico, cuando estas están bien enfocadas. Es por ello que, en materia de capacitación laboral, las ofertas pueden ser muchas, “desde hace un tiempo la ciudad cuenta con una amplia variedad de ofertas de capacitaciones en diferentes modalidades (disertaciones, ex-

posiciones, cursos) con oradores locales o del exterior, muchas de ellas de forma gratuita. Considero que el nivel de profesionales, empresas y establecimientos educativos que tiene la ciudad permite que esto ocurra. Ya sea desde las mismas empresas, o desde Universidades como en UTN que con este granito de arena tratamos de aportar a través de las Mini Charlas Tecnológicas o el grupo de la cátedra de Diseño de Sistemas con el Foro de Arquitectos de Rosario (RAF), gestado por uno de los docentes de nuestra cátedra, donde se generan reuniones de arquitectos de software en torno a exposición y discusiones sobre temas afines”, agregaba Porta.

“La tecnología sigue avanzando día a día, y para poder seguir actualizado es necesario seguir capacitándose, lo cual genera un sinnúmero de oportunidades en materia de educación. Es una buena oportunidad, aprovechar este hecho para acercar el conocimiento a todo el conjunto de la sociedad, y a partir del cual se pueda contribuir a que la misma sea más justa y equitativa. Por



ejemplo, un alumno me comentaba hace poco sobre un proyecto. Planea hacer un estudio de diferentes tipos de sitios (incluidos los del estado), para verificar si están preparados para ser inclusivos respecto a personas que tengan capacidades diferentes a nivel accesibilidad", agregaba Porta en relación a los motivos de consulta de las personas que se inscriben en los cursos que se dictan en la UTN. Y agregó que "están orientados a la comunidad de profesionales, empresas y estudiantes tanto de UTN como de otras instituciones educativas que tengan interés por las temáticas tratadas. Hasta el momento, los temas se relacionaron al área de Sistemas de Información, aunque es posible que puedan darse disertaciones sobre tecnologías orientadas a otras áreas, de forma tal de hacer extensiva al resto de carreras que se dictan en la institución".

Más información sobre las Mini Charlas Tecnológicas en <http://www.ministecnologicas.com.ar/>

SEMANA DATTATEC

La última semana de noviembre

de 2010, Dattatec, la empresa de hosting líder de Latinoamérica, organizó la "Semana Dattatec", cargada de conferencias y charlas donde pasaron figuras emblemáticas del ámbito tecnológico.

Las jornadas estuvieron enfocadas en las claves del comercio electrónico 2.0, tendencias del Mercado, Tecnologías y buenas prácticas a seguir para alcanzar el éxito. La idea central de la iniciativa fue desarrollar una reflexión sobre las oportunidades que el eCommerce brinda a los profesionales, PyMES y emprendedores, acercándoles herramientas y conocimiento.

Estas jornadas estuvieron acompañadas de la inauguración de un nuevo Dattacenter y el nuevo edificio donde funciona la empresa radicada en Rosario, que cuenta con 70 empleados, más de 1.000 servidores, 150.000 sitios webs alojados, 75.000 clientes activos, 63.000 dominios registrados y más de 2.000 webmasters registrados en el Directorio de Webmasters.

El gobernador de Santa Fe visitó las instalaciones y destacó los lo-



gos realizados en su trayectoria y por haber apostado a la ciudad en materia tecnológica: "Nos coloca en un lugar destacado en el mundo. Son empresas que brindan la posibilidad de estar ubicados en lugares estratégicos. Es altamente positivo, por la mano de obra que brindan y por la resolución de problemas de alta tecnología e incorporación de conocimiento".

GADGETS # Impossible no quererlos

TECNO-GADGETS

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



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

PORTRRETRATOS DIGITALES KODAK



Dentro de la gran oferta en marcos digitales que encontramos en el mercado actual, sin dudas la empresa Kodak es una de las que nos presentan los modelos más interesantes. En esta ocasión seleccionamos dos modelos con diferentes prestaciones y pensados para dos sectores determinados:

• Kodak Easyshare M820: Si queremos ingresar con el pie derecho al mundo de los marcos digitales y nos podemos permitir una compra sustanciosa, Kodak nos ofrece esta solución totalmente táctil. Podremos pasar las fotografías con sólo

deslizar nuestros dedos por sobre la pantalla como lo haríamos en un teléfono de última generación. Por supuesto que soporta todos los formatos de reproducción de contenido y, además, es dueño de un diseño enviable.

• Kodak Easyshare EX811: Otra solución de la empresa Kodak, el EX811 tiene la particularidad de no necesitar que las fotografías se almacenen en forma nativa en el marco. Para esto incorpora conectividad Wi Fi, que permite conectarse a nuestra PC y levantar las fotos que allí tengamos almacenadas. Con una pantalla de 8" es el más caro de los modelos aquí presentados, pero también el más completo.

EL REGRESO DE LA PLAYSTATION 2



En momentos donde estamos sumamente cautivados por la alta definición y las prestaciones en

reproducción de Blu-ray que nos ofrece la Playstation 3, ¿quién se plantearía adquirir una Playstation 2 de la generación pasada? Bien, los de la idea han sido la misma gente de Sony, quienes han lanzando su nuevo televisor Sony Bravia KDL-22PX300 de 22", el cual no deja de ser una TV común HD Ready (y no Full HD), de mediana calidad, pero que incorpora una gran novedad. Si observan debajo, en la base del televisor encontraremos una Playstation 2. Así es, incluida en el dispositivo de manera nativa. Mas allá del acierto o no de esta incorporación, en TecnoGadgets somos muy selectivos en nuestra elección mensual de dispositivos, pero pensamos que a todos ustedes les llamaría la atención este híbrido entre consola y TV LCD.

Por supuesto que la Playstation incorporada permite jugar todos los juegos que salieron hasta la fecha para su versión 1 y 2, además de reproducir contenido en DVD.

GOOGLE NEXUS S



Luego de haberse retirado oficialmente del mercado de dispositivos móviles, Google redobla su apuesta en un rubro en el que no le fue nada bien con su propuesta anterior. En esta ocasión, la empresa aprovechará el éxito que está experimentando su sistema operativo móvil (Android), para lanzar su segundo celular y tratar de cosechar más ventas que las que supo hacer el malogrado Nexus One.

Esta nueva incursión de Google es desarrollada por Samsung, una empresa que ofreció una gran batería de celulares Android durante 2010 y que se ha posicionado como una de las que más ha crecido en el mercado. Si hablamos de lo que ofrecerá este Nexus S, nos encontramos con historias repetidas en otros modelos ya disponibles, como una gran pantalla Super AMOLED de 4", tecnología desarrollada directamente por Samsung, un gran poder de procesamiento gracias a su micro Cortex A8, el cual promete un gran rendimiento en el apartado gráfico que seguramente será muy explotado en materia de juegos. Además la gente de Samsung ha optado por instalar una tarjeta de 16 gigas de almacenamiento interno sin permitir ninguna expansión de la misma, y una cámara de 5 MP que filma en alta definición. Obviamente, y hablando del sistema operativo, el Nexus S incorporara la ultima versión

estable de Android, estando disponible el celular en el mercado en el momento que ustedes estén leyendo este artículo.

FREESCALE TABLET



No todas las tablets del mercado están fabricadas por grandes marcas, existen muchos emprendimientos desarrollados por pequeñas empresas que se animan a aportar su granito de arena en este competitivo mercado. Uno de estos modelos genéricos es la Freescale, que sorprende desde el vamos por su precio tentativo de lanzamiento al mercado: sólo U\$S 200. Nada mal si tenemos en cuenta que muchos modelos de primeras marcas duplican o triplican este valor. Una de las ventajas más eviden-

tes de la Freescale es su importante aporte de un teclado físico, que se desmonta totalmente convirtiendo la PC en una Tablet, por lo que si deberíamos definir correctamente al dispositivo, tendríamos que decir que es una Smartbook.

Pasando al apartado técnico, notamos que la Freescale es algo modesta en cuanto a su hardware. Está potenciada por un procesador de 1 GB, 512 MB de memoria RAM, un disco duro que varía entre 4 y 64 GB dependiendo el modelo elegido (capacidad ampliable gracias a su Slot de memoria SD), conexión Wi Fi y GPS incorporado. Aparte del escueto apartado técnico, nos parece que la pantalla de 7", queda algo pequeña para otros usos diarios que podríamos darle a estos dispositivos, como utilizarlo para leer libros electrónicos – aunque, considerando el precio, tampoco está tan mal.

Esta previsto que esta tablet vea la luz en la segunda mitad de este año en dos modelos, una versión con GNU/Linux como sistema operativo, y otra versión con Android (basada también en el kernel Linux). Para finalizar, es muy probable que encuentren este dispositivo distribuido por otras marcas, dado que el mismo está pensado para el mercado OEM, por lo cual cualquier empresa podrá licenciar el dispositivo y distribuirlo con marca propia.



Nos encantan los rumores y los filtrados de información, es por eso que les traemos dos que cobran cada vez más fuerza y que de a poco se transforman en realidad.

El primero tiene que ver con el tan augurado teléfono celular Playstation de Sony, el cual tiene luz verde para saltar a la fama y estar disponible en este primer trimestre de 2011. Los bosquejos que se han filtrado muestran un celular Playstation muy similar a lo que vimos en la PSP GO, con un teclado con cursores y botones deslizable de manera horizontal. Si hablamos del sistema operativo, como era de esperar, Sony se ha inclinado por Android, creando para dicha plataforma un sistema que funcionará con una nueva tienda de juegos para correr títulos de manera nativa. Desde aquí lo único que deseamos es que no se transfor-

me en un nuevo N-Gage. Por otro lado, Apple vuelve a ser noticia con su iPad 2, la cual estaría disponible en el primer trimestre de 2011. Las novedades que se filtraron, y se esperan sean incluidas en la nueva versión de la popular tablet, no dejaron del todo conforme a sus seguidores ya que, como siempre, Apple brinda nuevas características con cuentagotas. Dentro de lo más interesante está la tecnología de pantalla Retina Display (propiedad de Apple), que ya fue utilizada en el iPhone 4, logrando una mejor calidad de imagen que las Super AMOLED de Samsung, una cámara frontal para realizar videoconferencias y otra posterior de al menos 5 MP para tomar capturas de calidad. Además, se prevé que el dispositivo incluya más memoria RAM y un procesador de doble núcleo para aumentar el rendimiento, y por supuesto desde DattaMagazine aseguramos que será un éxito de ventas.

JUGANDO CON ONLIVE



El mercado de las consolas de videojuegos es uno de los más lucrativos de la industria. La idea es que una nueva generación de consola aparezca en el mercado cada 5 o 6 años para renovar experiencias y calidad en los videojuegos que disfrutamos. Lo propuesto por Online es totalmente diferente, dado que es una consola que no corre los juegos de manera nativa sino que se distribuye su base (no más grande que un disco externo) con un Gamepad inalámbrico y se conecta a Internet desde donde ejecuta los juegos de manera remota en los servidores de OnLive. Interesante, ¿verdad? De esta manera no tendremos que renovar la consola, dado que los encargados de renovar la experiencia y el apartado técnico son los que nos están brindando el servicio, por el cual se paga una cuota mensual.

Si hasta aquí les pareció fantástica la propuesta, es interesante saber que OnLive planea aterrizar con su sistema en las nuevas tablets, ofreciendo un servicio similar para el mercado portátil durante este 2011.

DRAGORA 2.1: DEL NORTE ARGENTINO, PARA TODO EL MUNDO

SE PUBLICÓ LA NUEVA VERSIÓN DE ESTA INTERESANTE DISTRO GNU+LINUX ORIGINADA EN EL NORTE DE NUESTRO PAÍS

TRANSCURRIDO algo más de un año desde la liberación de la última versión estable de Dragora, la 1.1 (nombre clave “stargazer”), el 31 de diciembre de 2010 fue lanzada la nueva versión final de esta distribución GNU+Linux de reconocimiento internacional, que se destaca no sólo de otras distros nacionales sino también de aquellas creadas en otros países, por ser

de las pocas distros escritas 100% desde cero, sin basarse en alguna de las principales distribuciones del mercado (aunque tomando Slackware como “fuente de inspiración”) y, al mismo tiempo, incorporar únicamente soft libre, inclusive en el Kernel, lo que le ha valido la recomendación de la Free Software Foundation, el organismo liderado por el venerable Richard Stallman, encargado de difundir el software libre y de código abierto. En este proyecto, liderado por el desarrollador santiagueño Matías Fonzo, se han añadido muchas novedades desde que compartiéramos con nuestros lectores una breve reseña desde estas páginas, en DattaMagazine #15. En esta oportunidad, entonces, analizamos en detalle todo lo que Dragora 2.1 (nombre

clave “dio”) tiene para ofrecer.

AÑO NUEVO, VERSIÓN NUEVA

Los primeros días del último mes de 2010, con la aparición de Dragora 2.1 RC 1 (Release Candidate, “candidata para el lanzamiento”), se hizo evidente que la llegada de la versión final era inminente. El desarrollador principal trabajó duro para que junto con el nuevo año estuviera lista la versión estable, cuya publicación tuvo repercusión en importantes portales dedicados al software libre en general (como FreshMeat.net) y a los Sistemas Operativos de código abierto en particular (DistroWatch.com). Entre los múltiples cambios que podemos mencionar en Dragora dio, probablemente el más relevante sea la incorporación de una nueva arquitectura



tura sobre la cual puede ejecutarse. Ahora podemos obtener Dragora en ediciones tanto para procesadores de 32 bits como de 64 bits. Asimismo cabe destacar la implementación de Runit, un reemplazo para sysvinit y otros tipos de sistemas de inicio; en otras palabras, es el programa encargado de llevar a cabo el arranque y cierre del sistema. Las ventajas de Runit sobre el tradicional sysvinit es que Runit es capaz de realizar el seguimiento sobre la ejecución de cada uno de los demonios o servicios lanzados, además de poder correrlos en paralelo. Por otro lado, suma mejoras en el nivel de seguridad en el cual se ejecutan los servicios iniciados, lo que deriva en un grado mayor de solidez del Sistema Operativo en su totalidad. Otros cambios y novedades ya abarcan detalles más técnicos, como la implementación de un nuevo sistema de administración de paquetes llamado "pkg" en reemplazo de los comandos "drugin" y "dragout" (herramientas para instalar y remover paquetes), y el cambio del árbol de jerarquía del sistema de archivos, modificándolo para simplificarlo y consolidar directorios con archivos afines. La descripción de la nueva estructura del árbol de directorios puede encontrarse en el sitio oficial de Dragora, [<http://www.dragora.org/>], que está actualmente en etapa de rediseño y traducción, para incluir todo lo respectivo a esta nueva versión.

DESCARGA DE DRAGORA 2.1

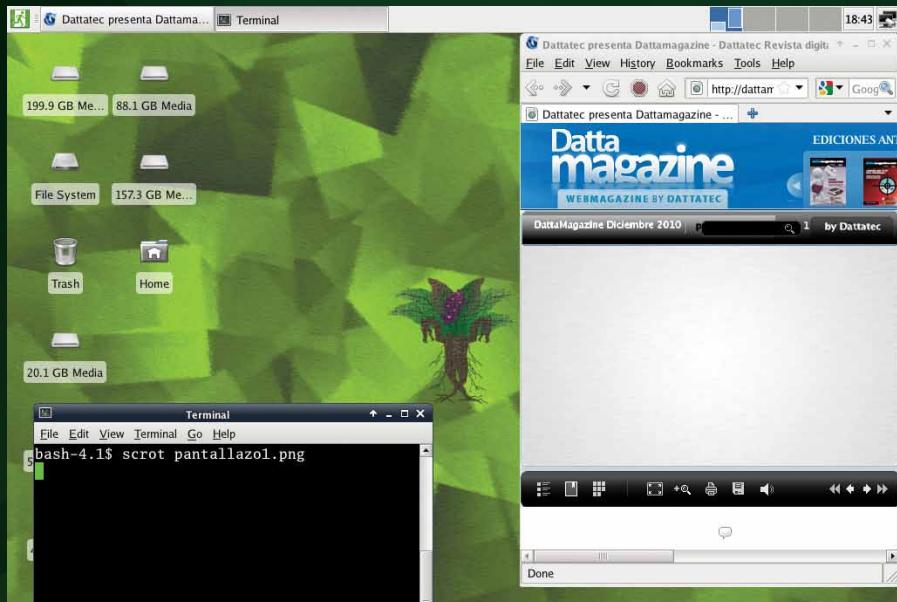
Debido a la reciente aparición de la nueva versión estable, todavía no se encuentra replicada en todos los mirrors. Pueden encontrarla en todas sus versiones y arquitecturas

en la dirección [<http://dragora.hermann.com.ar/>], o bien descargar la 2.1 en [<http://dragorastorage.usla.org.ar/Dragora-2.1/dragora-2.1-i486.iso>] (32 bits) y [http://dragorastorage.usla.org.ar/Dragora-2.1/dragora-2.1-x86_64.iso] (64 bits). Cabe destacar que todas las ISO son CD de instalación tradicionales. No son LiveCD, por lo cual si desean probar Dragora sin modificar la configuración de sus equipos, es aconsejable hacerlo sobre algún tipo de máquina virtual (VM). Les aconsejamos, en este caso, optar por VirtualBox, un excelente software de virtualización libre, gratuito y de código abierto, originalmente desarrollado por la empresa Sun y actualmente bajo la órbita de Oracle, el gigante de las bases de datos. VirtualBox puede conseguirse en [<http://www.virtualbox.org/wiki/Downloads>]. Si ya poseen VirtualBox, pueden encontrar algún problema al instalar Dragora sobre VirtualBox 3 o versiones anteriores, por lo cual les aconsejamos hacer el "upgrade" a VirtualBox 4, con el cual Dragora 2.1 funciona a la perfección, aunque es necesaria la instalación de las "VirtualBox Guest Additions" para lograr una resolución superior a 800x600.

INSTALACIÓN

Luego de bootear el equipo con la ISO de instalación, podemos optar por comenzar el proceso de setup con dos variantes distintas del núcleo Linux: una pensada para procesadores basados en la familia Intel x486 y otra para equipos más modernos, con CPU Pentium o superiores, que incluye soporte para equipos con más de un procesador. Despues de hecha la respectiva elección, podemos lanzar el ins-

talador con el comando "setup". El instalador sigue trabajando en modo texto, pero, de todas formas, es sencillo de utilizar y algo más amigable que en ediciones anteriores, aunque todavía requiere que el particionado del disco rígido se realice de manera manual, a través de los programas fdisk o cfdisk. Esta resulta ser una tarea que si bien no es nada complicada, precisa de algunos conocimientos técnicos para poder llevarla adelante sin riesgos para la integridad de los datos preexistentes en el equipo. Una gran ventaja del nuevo instalador es que posibilita evitar la creación de la tradicional partición para la memoria virtual (swap), habilitando en su lugar el empleo de un archivo de intercambio, de un modo similar a lo que ocurre en otros S.O., como los de la familia Windows. Esto allanará el camino a los usuarios que ya tengan tres particiones primarias en su disco rígido, permitiendo la instalación de Dragora en una única partición. Claro está que quienes deseen crear una partición dedicada para el swap pueden hacerlo sin inconvenientes. Al momento de formatear la o las particiones destinadas a contener el S.O. propiamente dicho, podemos optar por diversos sistemas de archivos: ext3, ext4 y jfs (este último, creado por IBM) son filesystems modernos, que agregan "journaling" y, por ende, son considerablemente más seguros a la hora de evitar pérdidas de datos. También puede optarse por xfs, un sistemas de archivos de alta performance desarrollado por Silicon Graphics, Inc, o por ext2, el históricamente tradicional en el mundo GNU/Linux, que aunque posee menos "overhead" sobre la performance del equipo, espe-



cialmente en PC algo veteranas, es más primitivo y, en consecuencia, más propenso a la corrupción de datos ante un “crash” lógico.

PAQUETES DEL SISTEMA

Una vez terminadas las operaciones relativas al particionado y formateo de archivos, proseguimos con el copiado de los paquetes a instalar, el cual puede realizarse desde el CD, o bien desde otro medio físico más veloz (como un disco rígido) previamente montado, para optimizar los tiempos de instalación. En este paso vamos a seleccionar las series de paquetes de software a instalar (aunque en modo experto es posible realizar la elección individualmente, paquete por paquete) entre los siguientes: Sistema Base, Compiladores y Debuggers, Editor Emacs (el célebre y poderoso editor de programación escrito por Richard Stallman), Java (que contiene lo indispensable tanto para escribir como para ejecutar programas escritos en este lenguaje), Kernel (que comprende las imágenes, headers y módulos del Kernel Linux-Libre 2.6), Librerías del sistema, Aplicaciones y librerías multimedia,

Módulos (imprescindibles para el desarrollo de software en diversos lenguajes), Soporte para trabajo en red, Soporte de Impresión, Soporte para scanners, Herramientas del Sistema, y Librerías, aplicaciones, administradores de ventanas y el servidor Xorg necesarios para ejecutar el entorno gráfico. Es aconsejable para los usuarios menos expertos incluir todos los grupos, ya que excluir algunos de ellos (como Sistema Base o Kernel) podría ser problemático. Finalizada esta selección, se inicia la copia de los paquetes elegidos, lo cual lleva unos minutos.

BOOTLOADER, SUPERUSER, SERVICIOS Y DEMONIOS

Una vez instalados todos los paquetes, debemos elegir el bootloader que vamos a usar. Se trata del programa que se ocupa de cargar el Sistema Operativo, y, en la situación de que tengamos varios S.O. instalados en la máquina, nos permite elegir con cual de ellos deseamos iniciar el equipo. Dragora nos da la posibilidad de optar por LILO (Linux Loader) o GRUB (Grand Unified Bootloader), el boot mana-

ger del Proyecto GNU. El primero de ellos es algo antiguo y obsoleto, por lo que claramente GRUB es una opción muy superior, pero, de todas maneras, quienes estén acostumbrados a trabajar con LILO pueden optar por él. Luego se nos ofrece la oportunidad de cambiar el nombre del superusuario (root) por otro de nuestro gusto y establecer la contraseña del mismo. A continuación, seleccionar los demonios que nuestro sistema va a ejecutar: ejecución de trabajos programados, servidores de red e impresión, administrador de discos en RAID, logs (registros) del sistema, servidores de sonido, etc. Si queremos que el equipo se inicie en modo gráfico, aquí es indispensable seleccionar el demonio xdm (X Display Manager). También debemos escoger los servicios que correrán en segundo plano, casi todos optativos: soporte para Bluetooth, FUSE (“File System in User Space”), HALD (monitoreo de periféricos), MessageBus y PCMCIA (necesario sólo para Notebooks que soporten este tipo de placas). Ya casi concluyendo la instalación, elegimos el entorno gráfico con el que vamos a trabajar entre Xfce, un entorno de escritorio de excelente desempeño y escaso consumo de recursos, aunque no tan completo y poderoso como los más populares GNOME o KDE, o bien dos administradores de ventanas más sencillos: IceWM, más similar al entorno gráfico clásico de Windows 2000 o XP, o el super-minimalista ScrotWM, un “tiling Window Manager”, que dispone las ventanas en forma de mosaico, en un enfoque poco tradicional pero que cada vez tiene más adeptos. Si una vez instalado Dragora decidimos cambiar nuestra elección inicial del entorno gráfico, es factible hacerlo simplemente empleando la herramienta “wmconfig” dis-

“En este proyecto, liderado por el desarrollador santiagueño Matías Fonzo, se han añadido muchas novedades desde que compartiéramos con nuestros lectores una breve reseña desde estas páginas, en DattoMagazine #15.”

ponible a tal efecto. Terminamos seleccionando la localización (para los usuarios de Windows, es equivalente a la “Configuración Regional”), el sistema horario a emplear (“Local” o “UTC”) y la zona horaria que corresponda a nuestro lugar de residencia. El instalador nos invita a reiniciar el equipo con el “saludo de los tres dedos” (CTRL-ALT-DEL) y ya podemos empezar a trabajar con Dragora 2.1.

SOFTWARE INCLUIDO POR DEFECTO

Entre muchos otros paquetes que integran la instalación estándar de Dragora 2.1, podemos mencionar los siguientes: Kernel: Linux-libre 2.6.34.7. Herramientas de desarrollo: el compilador GCC 4.5.1 y su librería estándar Glibc 2.12.1+, los lenguajes Tcl/Tk, Clisp, Lua, Python (2.6) y Ruby, los editores Emacs, Guile y GVim, y los sistemas de control de versiones Git, Mercurial, Subversion y Bazaar. Multimedia: las librerías y servidores de sonido PulseAudio, OpenAL y ALSA, los códigos para audio y video OGG Vorbis, FFmpeg y GStreamer, el software de grabación de CD/DVD Xfburn, y los reproductores multimedia Parole, Xine y Exaile. Internet: el navegador IceCat (versión 100% libre de Mozilla Firefox) con soporte para FLASH preinstalado, el cliente de correo Claws Mail, el multimensajero instantáneo Pidgin, el cliente de IRC X-chat, el webproxy/cache Polipo, el sistema de navegación anónima y segura TOR (The Onion Router) y el cliente de

FTP gFTP. Utilidades varias: el administrador/navegador de archivos Thunar, el manager de compresión Squeeze, el editor de imágenes y fotografías GIMP, el visor de imágenes Ristretto, el editor sencillo estilo “Bloc de Notas” Mousepad, y el visor de PDF ePDFViewer. Para los usuarios de redes Wi-fi, se incluye el práctico administrador de conexiones inalámbricas Wicd.

CONCLUSIONES

Dragora 2.1 es una versión optimizada y más madura de una distribución ya de por sí flexible y poderosa, orientada hacia usuarios con experiencia previa en el mundo GNU/Linux y a desarrolladores interesados en profundizar sus conocimientos sobre el funcionamiento y arquitectura de esta familia de Sistemas Operativos Libres. Al no contar aún con un repositorio de software adicional ya preparado para correr en Dragora tan grande como los de las distros más populares (como Debian o Ubuntu), la obtención e instalación de software no es tan sencilla como para ser accesible para usuarios neófitos en el mundo del software libre. Sin embargo, tampoco es una distribución tan compleja y exigente como Gentoo Linux, que cubrimos hace poco en estas páginas, y cuenta con una activa comunidad preparada para ayudar a los nuevos usuarios a llevar a buen puerto cualquier empresa que emprendan con esta interesante distribución. Además de las listas de correo, a las que se puede acceder desde

la web oficial, pueden ingresar al canal de chat IRC, ubicado en el servidor IRC.FREENODE.NET, canal #Dragora, para lo cual es necesario un cliente IRC, o también es factible chatear directamente desde el navegador accediendo a la URL [<http://webchat.freenode.net/?channels=dragora>]. Seguramente el nuevo release ayudará a acrecentar la popularidad de la distro, ya de por sí es una de las distros argentinas más reconocidas, no solamente en nuestro país, sino también en otros países, como Estados Unidos, Alemania, España o Italia. Por cierto, el proyecto necesita de voluntarios que aporten su granito de arena para realizar distintos trabajos: testear, documentar, traducir a otros idiomas y desarrollar son algunas de las tareas en las que quien desee colaborar puede participar, contactándose con sus desarrolladores a través del sitio web oficial. Ya de por sí, el descargarla, usarla y difundirla entre nuestros conocidos es una forma de ayudar a su mejora y crecimiento. También es oportuno destacar el exhaustivo trabajo intelectual puesto en la realización de la distribución, por lo que creemos oportuno el apoyo o la colaboración económica de acuerdo a las posibilidades de cada usuario, para que continúe enriqueciéndose este loable proyecto. Cualquiera sea la forma en la que deseen realizar su aporte, encontrarán la información necesaria en la página [http://www.dragora.org/wiki/informacion_general:ayuda_al_proyecto].

REVIEW # Tabletas

EL FENÓMENO IPAD





ANTES DE COMENZAR

con el artículo, tengo que exponer mi opinión en base a las tabletas. La cual, si se quiere, es muy drástica, ya que después de haber tenido un iPad por un período de un mes no le encontré muchos usos laborales. Y es más, podría afirmar que las tabletas basan su popularidad en la supuesta portabilidad, que se ve opacada por las funciones que nos permiten realizar.

Es decir, las tabletas deberían contar con una regla general: su valor debería ser más reducido en relación a las funciones que cubren y la función que, por ejemplo, nos puede brindar una netbook, recordando que las net tienen un costo inferior al 50 % de cualquier tableta y no sólo hablando de la de Apple.

Con todo esto no quiero decir que el iPad sea un mal producto. Obviamente, es una belleza tecnológica, pero muy costosa y que cuenta con varias limitaciones.

Diferencias entre las demás tabletas. La diferencia fundamental entre las demás tabletas del mercado es, en primera instancia, el costo elevado del iPad en relación a otros sabores, como la Galaxy Tab o la Dell Streak.

Segundo, las funciones y conectividad que tiene cada una (recordemos que el iPad sólo tiene una conexión propietaria de Apple, en la cual para conectar, por ejemplo, una tarjeta SD es necesario un adaptador). Tampoco cuenta con ranuras de ampliación de memoria, mucho menos hasta ahora (iPad 1) una cámara frontal y otra trasera y, luego,

se encuentra completamente regida por la tienda de Apple con todas sus bondades y "caprichos".

Ahora, hablemos un poco de las características del iPad y sus diferentes modelos antes del lanzamiento del iPad 2, el cual estaremos actualizando en el número próximo, teniendo en cuenta que pudimos acceder a un equipo Sampler de Apple gracias a la agencia de Prensa en Argentina Colombo. Arrancemos por la fecha de lanzamiento en Argentina. Fue el 17 de septiembre de 2010 y se realizó en el Shopping Unicenter ubicado en la Zona Norte de la Provincia de Buenos Aires. Ahí estuvimos presentes, siendo ese nuestro primer contacto con el equipo.

"El iPad permite a los usuarios conectarse con sus aplicaciones y contenido de una manera más íntima, intuitiva y divertida que nunca", explicaba Apple. Los usuarios pueden navegar por Internet, leer y enviar correo electrónico, disfrutar y compartir fotos, ver videos en alta definición, escuchar música, jugar, leer libros electrónicos y mucho más, todo esto usando la revolucionaria interfaz Multi-Touch. El iPad sólo tiene 0.5 pulgadas de espesor y pesa 1.5 libras; más delgado y más ligero que cualquier Laptop o netbook y ofrece hasta 10 horas de duración de la batería.

Precio y Disponibilidad:

<http://apple.com/la/ipad/buy/>

Hablemos de nuestra experiencia. Probamos el equipo provisto de 3G y 32GB de capacidad, el modelo intermedio de toda la gama existente.

Una de las cosas que se debe destacar es la facilidad de uso que tiene el equipo, haciendo que el mismo pueda ser manipulado por cualquier persona, sin muchos conocimientos previos (esto es algo muy importante para destacar).

Luego, las aplicaciones instaladas por defecto cubren la gran mayoría de necesidades de los usuarios, su display multi touch es una completa maravilla y en él se puede, por ejemplo, observar fotos de una manera inigualable. En cuanto a la reproducción de videos, ya sean caseros o películas, debemos en primera instancia utilizar el software disponible dentro del equipo o bien utilizar software de terceros instalados desde el App Store.

APP STORE. Para iniciar e instalar cualquier aplicación, primeramente debemos crear una cuenta en iTunes. La primera opción es crearla sin el ingreso de una tarjeta de crédito válida, como para poder únicamente instalar aplicaciones gratuitas, y la segunda opción, más completa, es la de ingresar una tarjeta que ya nos permitirá acceder a toda la gama de software disponible en la región.

UN DÍA CON EL IPAD

Utilizando el iPad todo un día, puedo contarles que el mismo se desempeñó de una forma excelente para mis tareas diarias no laborales. Es decir, pude navegar por internet, acceder a mi correo electrónico, ver mis fotos (luego de haberlas transmitido vía bluetooth), utilizar las redes sociales y hasta leer libros electrónicos, como así también revistas en PDF desde el

mismo visor de E-Books.

Jugando un poco, acá me encontré con varias y gratas sorpresas, una de ellas el haber encontrado un clásico, el PacMan, que no tenía limitación. Luego, en los demás juegos, con acelerómetro incorporado se apreciaba la gran calidad gráfica y la forma que nos integra al juego es fantástica.

En cuanto a la batería, la misma tiene una excelente autonomía y la carga del equipo se puede realizar tranquilamente de noche cuando estamos durmiendo, para contar con el equipo cargado a la mañana siguiente.

Uno de los problemas que pude observar es que, en varias oportunidades, el iPad quedó encendido, lo que descargaba la batería. Esto se soluciona rápidamente desde las configuraciones o ajustes generales, indicándole que se apague a un determinado tiempo de inactividad. Tengamos en cuenta que el iPad es algo así como una PC y, por defecto, queda activo como tal.

Rotación de la pantalla. Una excelente opción cuando estamos, por ejemplo, navegando y debemos escribir algo en Safari, o mismo cuando estamos escribiendo un mail. Simplemente es muy sensible a los movimientos, con lo cual deberemos tener mucho cuidado, ya que la pantalla puede girar 360 grados. Este quizás sea un problema cuando estamos divirtiéndonos con un juego provisto de acelerómetro, ya que si movemos mucho el iPad podremos salir completamente del mismo o invertir la pantalla.

GAME CENTER. Esta es una excelente plataforma en donde podemos encontrar de forma simple los juegos más populares, tanto gratis como de pago, desde una interfase unificada. Obviamente, es una GUI que luego nos lleva a la store donde encontraremos más detalles, comentarios, puntuación y capturas del juego elegido.

Algunas aplicaciones interesantes. El iPad trae algunas aplicaciones interesantes que pueden ser de mucha utilidad para los usuarios:

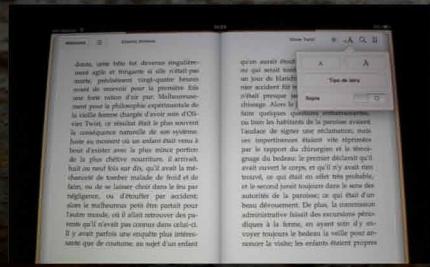
Block de notas. La primera de ellas es el block de notas, el cual puede servirnos de mucho, ya que en él contamos con una interfase intuitiva y toda la potencia para la corrección automática o no de la ortografía. Luego, los documentos pueden ser exportados a otras aplicaciones o bien enviados por mail.

CONTACTOS. Una buena particularidad cargada que se comparte en toda aplicación de la iPad.

MAPAS. El sistema de mapas funciona con el clásico de Google y es realmente magnífico buscar dentro del mismo.

IBOOKS. Simplemente la mejor aplicación hasta el momento que he utilizado para leer libros electrónicos, con muchísimas funciones, además de una rapidez genial a la hora de manipular libros de gran capacidad. También tenemos que recordarles que está la opción para leer archivos en PDF y de forma separada a nuestra biblioteca de libros.

KEYNOTE. Simplemente fantástica





“Podría afirmar que las tabletas basan su popularidad en la supuesta portabilidad, que se ve opacada por las funciones que nos permiten realizar.”

esta aplicación de gran calidad para realizar presentaciones con varios asistentes predefinidos.

PIANIST PRO. Excelente aplicación en donde podemos poner a prueba nuestra creatividad para tocar música desde un órgano electrónico profesional.

iPod. Una clara aplicación de Apple, con la cual ganó mucha popularidad en los dispositivos personales de música portada directamente al iPad.

FOTOS. La aplicación por defecto para acceder a nuestras fotos cargadas en la iPad de forma simple y con una visualización excelente. Las opciones de zoom out y zoom in son impresionantes en el iPad, y no sólo por ellas mismas, sino por la gran calidad de la pantalla, que nos permite observar pequeños detalles de nuestras fotos sin necesidad de acceder a opciones de zoom estándar.

MAIL. El iPad incorpora una opción muy buena para el acceso a nuestras cuentas personales de e-mail, tales como Microsoft Exchange,

Mobileme, Gmail, Yahoo!, AOL y las propias.

SAFARI. Obviamente, el navegador por defecto del iPad, que cuenta con el sistema de corrección ortográfica cuando escribimos en cualquier espacio destinado para el ingreso de texto, desde cualquier sitio, y el autocompletado para las direcciones web ingresadas.

APP STORE. Aplicación con la cual debemos estar familiarizados para acceder a las diferentes aplicaciones de la tienda.

ITUNES. Clásica utilidad para sincronizar nuestro equipo personal con el iPad y así poder transferirle todo nuestro material.

EL IPAD COMO RETRATO DIGITAL
El iPad tiene una excelente función que permite que se lo pueda utilizar como retrato digital o cuadro digital en donde nosotros lo deseemos. La forma simple de activarlo es cuando arrancamos el iPad y nos encontramos con la opción de “desbloquear

el equipo”. Al lado hay un pequeño ícono de una flor. Al hacer clic allí, el dispositivo se convierte en el marco digital de forma automática.

CONCLUSIÓN FINAL

El iPad es un excelente equipo que nos permite estar conectados desde cualquier lado, con la única limitación de ser de Apple y deber cumplir con sus “caprichos” en cuanto a las aplicaciones que se pueden instalar. El caso emblemático es el retiro de VLC de la tienda. Y lo otro que debemos tener en cuenta es el gran costo del equipo y las limitaciones impuestas hacia la conectividad clásica de dispositivos externos, haciendo necesario la adquisición de accesorios como el Camera Connection Kit.

Y sobre las tabletas en general sólo puedo decir que su costo es muy elevado en relación a las netbooks, llegando casi al doble siendo muy inferior en sus prestaciones.

Con lo cual, para que las tabletas sean completamente atractivas, deberían estar en el orden del valor de las netbooks.



Así se vivió el Consumer Electronics Show 2011

EL INTERNATIONAL Consumer Electronics Show (CES) o Feria Internacional de Electrónica de Consumo, en español, es sin lugar a dudas uno de los eventos más importantes que se realizan a prin-

cipios de cada año. Allí las empresas tienen la gran oportunidad de mostrar sus avances, prototipos y los equipos que estarán lanzando al mercado durante el año. El CES se realiza en la ciudad

de Las Vegas, Nevada (Estados Unidos), y está patrocinado por la asociación Consumer Electronics. Se desarrolla en el Centro de Convenciones de Las Vegas, donde se habilitan diferentes avenidas



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



o pasillos para cada especialidad de la muestra. El CES es considerado hoy día como la Feria más importante del sector, luego de la cancelación del Comdex.

VAYAMOS UN POCO A LA HISTORIA DEL CES

El primer CES se celebró en junio de 1967 en la ciudad de Nueva York. Y desde 1978 hasta 1994 el evento se realizaba dos veces al año, el primero de ellos en Las Vegas - y conocido por ese entonces como Winter Consumer Electronics Show (WCES) - y el otro en junio, pero en la ciudad de Chicago, conocido como Summer Consumer Electronics Show (SCES).

Desde el año 1995 la feria pasó a celebrarse una vez al año, con sede en Las Vegas.

Hagamos un recuento de los

momentos más importantes que sucedieron en distintas ediciones del CES:

2005. Se celebró del 6 al 9 de enero de 2005. El evento comenzó con un discurso de apertura del propietario de Microsoft, Bill Gates, quien tuvo un pequeño problema cuando un producto que se estaba presentando falló en vivo. 2006. Samsung enseñaba una televisión de plasma de 102 pulgadas. Además, dentro de la Feria se hacía una puja muy fuerte por el formato Blu-ray o bien el HD DVD. 2007. Este año la asistencia fue perfecta e impactante. Más de 150.000 personas en los 155.310 metros cuadrados de Feria. La estrella y los temas más tocados fueron el sonido de alta definición y el cine en casa.

2008. Los juegos con DirectX 10 eran los que se llevaban todo el

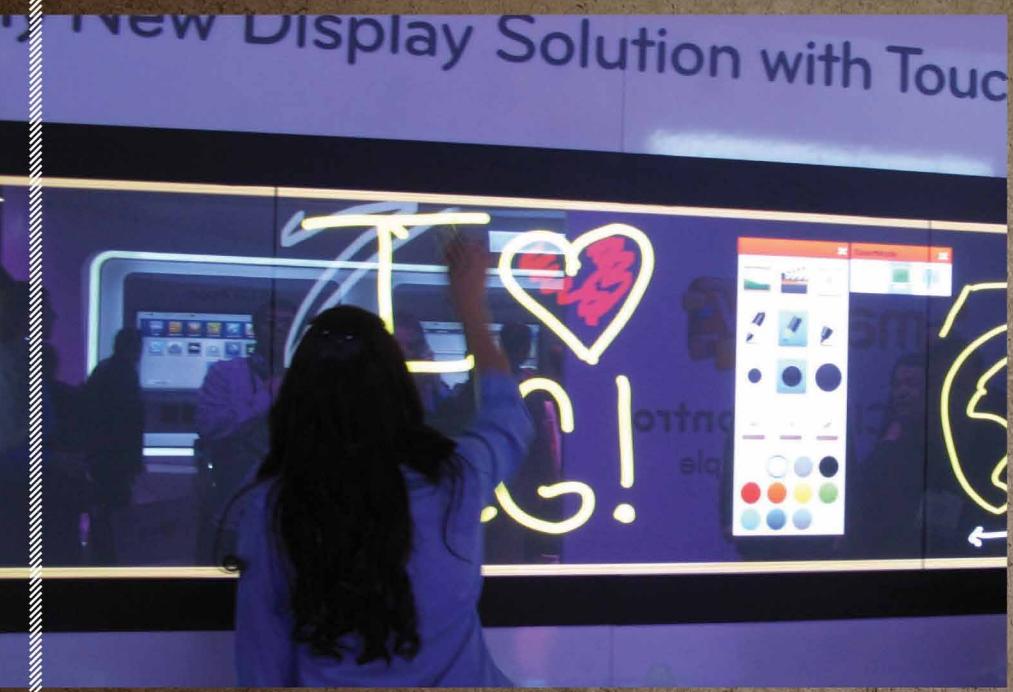
crédito. Ellos fueron "Age of Conan" y "Crysis".

2009. Fue la última conferencia de Bill Gates como jefe de Microsoft, quien le pasaría la posta a Steve Ballmer, actual CEO de la compañía.

2010. Uno de los temas centrales era el anuncio de la primera descarga de Windows 7 Beta y que, además, incluiría la gama de productos "Essentials".

2011. Muchos anuncios y sin lugar a dudas el año de las Tabletas, pero a no impacientarse porque tenemos un completo resumen marca por marca de lo que se fue anunciando. Sin lugar a dudas, uno de los productos más destacados fue el Motorola Atrix 4G con sus dos accesorios.

Algunos de los productos estrellas presentados desde el comienzo del CES fueron: Video-



grabadora (1970), Reproductor Laserdisc (1974), Pong consola para el hogar de Atari (1975), Videocámara (1981), Reproductor de Compact Disc (CD) (1981), Commodore 64 (1982), Nintendo Entertainment System (NES) (1985), CD-i (1991), Virtual Boy (1995), DVD (1996), HDTV (High-definition television) (1998), Grabador de Vídeo Personal (DVR) (1999), Microsoft Xbox (2001), Reproductor de HDTV y DVD (2005), Lector dual de Blu-ray disc y HD DVD (2007).

LLEGO LA HORA DE HABLAR DE ESTE CES 2011

Antes que nada, quiero destacar la gran imposición de las tabletas presentes en toda la Feria. Se presentaron, aproximadamente, unas 80 con un factor común: Android como sistema operativo. Extrañamente, un gran ausente físico fue Google, que no contó con stand ni participó de las conferencias. Aunque, si lo vemos desde otro punto, no hay duda que de forma omnipresente estuvo en todo el CES con Android.

Una sola tableta presentada por RIM, la BlackBerry PlayBook, estaba equipada con el sistema operativo de la firma. Las demás, el 99 % con Android. Muy pocas con la versión 2.1, otras tantas con la 2.2 y hasta se vieron modelos con el próximo sistema 3.0.

Después, se vieron equipos de consumo de todas las especies, hubo autos completamente electrónicos y gadgets para el hogar como cafeteras inteligentes. Una gran parte estuvo dedicada a la robótica, mucho a comunicación desde móviles, también y como no podía ser de otra manera, muchos equipos de cómputo, ya sean smartbooks, netbooks, laptops y desktops.

Mucha innovación en lo que se refiere a televisión 3D, aunque cabe destacar que este año es como que se tocó más la tierra cuando se hablaba de la tele en tres dimensiones. El año pasado mucho se habló y no tuvo el éxito que se esperaba por varias razones. La primera de ellas, el gran consto de

“En el CES las empresas tienen la gran oportunidad de mostrar sus avances, prototipos y los equipos que estarán lanzando al mercado durante el año.”

los televisores, y la segunda por la necesidad de contar con gafas para cada integrante de la familia, algo que se hacía costoso y engorroso para muchas personas. Con respecto a esto, la gente de Toshiba y Panasonic estuvo trabajando en una tecnología que permite acceder al 3D sin necesidad de gafas pero, claro, la incomodidad está dada por tener que estar en casi línea recta con el monitor y no poder utilizarlo más de dos personas, dependiendo mucho del espacio físico frente a la pantalla.

Otra cosa que llamó mucho la atención fue la gente de Samsung, con su excelente pantalla flexible, luego Motorola con su Atrix, el cual permite usar un dock con LCD y teclado, que a su vez presentaron una tableta. Después, Sony con su Xperia Arc, BlackBerry con su PlayBook y tantas otras novedades presentadas.

Las empresas que estuvieron en este CES fueron muchas y las más renombradas de todo el mundo. Por eso, se nos hace muy difícil incluir en un informe todas y cada una de ellas, con lo cual vamos a ingresar algunos de los informes oficiales vertidos luego del CES.

LENOVO

LENOVO Y SUS EQUIPOS ALL-IN-ONE DE IDEACENTRE

Lenovo presentó cuatro nuevas computadoras de escritorio All-in-one de las marcas IdeaCentre y Lenovo en el CES 2011 con modelos que redefinen las capacidades de diseño, rendimiento, estilo y entretenimiento en el formato de una computadora de escritorio. La IdeaCentre A320, B520, B320 y la Lenovo C205 cuentan con un diseño exclusivo para satisfacer las necesidades y preferencias de los consumidores individuales.

“Observamos que la unidad de negocios de las All-in-one IdeaCentre de Lenovo crece un 150% de año a año, un logro significativo para Lenovo y una demostración de que los clientes desean contar con diseños y experiencias únicas que pueden obtener en nuestra oferta de productos” expresó Dion Weisler, Vicepresidente de operaciones comerciales de Lenovo. “Las nuevas computadoras AIO de Lenovo completan nuestra oferta existente de productos para brindar los equipos adecuados para cada individuo y para cada familia que busque un rendimiento potente con funciones de avanzada, como las capacidades táctiles y las de 3D, monitor HD y diseño elegante”.

IDEACENTRE A320 - EL DISEÑO MÁS DELGADO DE AIO EN LA INDUSTRIA

La IdeaCentre A320 AIO (All-in-one) redefine el concepto de computadora para el hogar con su icónico diseño ultradelgado y funciones. Al ser el diseño más delgado de AIO en la industria, la A320 mide tan solo 18,5 mm de profundidad en su punto más delgado. Los usuarios pueden disfrutar del asombroso video HD

con la pantalla ancha de 21,5” y la nueva tecnología de pantalla LED de alto contraste. La AIO también incluye el nuevo procesador de 2º generación Intel® Core™ i5 con la tecnología Intel® Turbo Boost 2.0 y una completa variedad de conectores incluyendo la entrada y salida HDMI y un lector de tarjetas integrado.

IDEACENTRE B520 - ENTRENIMIENTO MÁXIMO CON LA PRIMERA ALL-IN-ONE MULTITOUCH A NIVEL MUNDIAL QUE NO TIENE MARCO

La computadora IdeaCentre B520 AIO es la más potente y es ideal para los clientes que buscan disfrutar de un alto rendimiento en juegos y entretenimiento para la familia en una sola máquina. La IdeaCentre B520 brinda lo máximo en entretenimiento que funciona a la perfección al combinar gráficos de alto rendimiento y el nuevo procesador de 2º generación Intel® Core™ i7 en un diseño AIO compacto. Al ser el primer diseño AIO sin marcos de la industria con pantalla multitouch, la B520 utiliza la tecnología táctil capacitiva de proyecto (PCT) para una experiencia multitouch más precisa y cómoda para el usuario. La B520 incluye una pantalla Full HD de 23 pulgadas con la solución opcional 3D Vision de Nvidia, optimización de sonido SRS® Premium Sound y un mouse opcional 3-en-1 con juegos con sensor de movimiento y funciones de mouse aéreo. La B520 permite sumergirse en una experiencia de entretenimiento familiar y de juegos.

IDEACENTRE B320 - LA COMPUTADORA QUE ES ADEMÁS UNA TV

La IdeaCentre B320 multitouch de 21,5 pulgadas incluye Hardware TV (HWTv) 1 por lo que puede usarse como una televisión HD regular y

una computadora... Con HWTv los usuarios no necesitan iniciar su computadora para ver televisión y pueden cambiar fácilmente entre los modos computadora y TV con sólo presionar un botón o disfrutar de ambos modos al mismo tiempo con la función de pantalla partida. La pantalla Full HD es compatible con la tecnología multitouch y se incluye con el nuevo procesador de 2º generación Intel® Core™ i5.

LENOVO C205 - DISEÑO COMPACTO DE ALL-IN-ONE A UN PRECIO ACCESIBLE

La Lenovo C205 es una computadora accesible con diseño ultradelgado que ahorra espacio. Con una pantalla HD 16:9 de 18,5 pulgadas y una pantalla opcional intuitiva táctil “Single-touch”, es la opción ideal para los clientes estándar que buscan una computadora de bajo costo que les brinde tanto entretenimiento como información y que se adapte a los espacios pequeños de su hogar. Con el soporte de gráficos 720p de alta definición, una cámara web de alta calidad, micrófono y parlantes integrados, puede compartir imágenes y videos y chatear en línea en forma más simple y conveniente. Esta AIO está disponible con los procesadores hasta AMD Dual Core E-350 con gráficos individuales AMD Radeon™ HD 6310.

SAMSUNG

SAMSUNG Y SUS NUEVAS PORTÁTILES DENTRO DEL CES 2011

Samsung Electronics presentó su línea de notebooks de 13” más liviana, la Serie 9 y la Sliding PC 7. Con sólo 1,31kg (con la batería puesta) y 16mm de profundidad, las notebooks Serie 9 de Samsung son las computadoras portátiles más ligeras y delgadas, pensadas

para aquellos que buscan lo mejor de lo mejor: diseño, rendimiento y utilidad. Equipada con Microsoft Windows® 7 y con la nueva plataforma de procesador Intel® Atom™, alias “Oak trail”, la Samsung Sliding PC Serie 7 maximiza los beneficios de una Tablet PC; compacta, liviana y fácil de llevar, y Note PC; fácil de tipar, de alta productividad y rendimiento. La pantalla se desliza hacia arriba y hacia afuera con elegancia para revelar un teclado similar al de una típica notebook. Sin embargo, el usuario puede utilizar la pantalla táctil intuitiva, teclado y mouse también.

Entre otros equipos de alta gama y destacado diseño, mostró por primera vez su Sliding PC, que combina lo mejor de una netbook y una tableta.

SERIE 9

Las nuevas notebooks Samsung Serie 9 están equipadas con un monitor “SuperBright Plus” (400 nits) con 16 millones de colores y revestida en Duralumin, un material de avanzada y de alta durabilidad, que se utiliza generalmente en aviones. La pantalla también incluye características para mejorar el rendimiento. Utilizando sensores de luz ambiental, el Brillo Automático controla los niveles de luz en los alrededores de la computadora y automáticamente ajusta el brillo del monitor para garantizar una experiencia óptima y ahorrar batería cuando fuere necesario.

SLIDING PC SERIE 7

La Samsung Sliding PC Serie 7 presenta una pantalla LCD multi-táctil de 10,1 pulgadas que soporta resolución de alta definición (1366×768) y una visibilidad externa (340 nits). Gracias a su diseño delgado y liviano, la Sliding PC Serie 7 permite movilidad sin

comprometer la funcionalidad de su vida personal o profesional.

La Sliding PC Serie 7 viene con aplicaciones claves pre cargadas que se optimizan para la pantalla táctil. Esto incluye las aplicaciones de Samsung para música, videos, fotos, notas, clima, reloj, brújula, etc. Además, Microsoft Bing maps proporciona herramientas muy útiles para ayudar en las búsquedas, inclusive el buscador de voz intuitivo de Bing, que permite a los usuarios tipar con su voz para encontrar lo que está buscando. Más aplicaciones táctiles estarán disponibles vía Samsung App Manager y Windows Product Scout.

MOTOROLA

MOTOROLA MOBILITY, EL SMARTPHONE MÁS PODEROSO DEL MUNDO Y LA PRIMERA TABLETA CON ANDROID

3.0

Motorola Mobility, Inc. anunció una nueva gama de poderosos equipos móviles, que van desde la primera tableta capaz de operar sobre Android 3.0 Honeycomb hasta el smartphone más potente del mundo, brindando a los consumidores nuevas maneras de permanecer conectados tanto en su vida personal como laboral.

Los equipos incorporan niveles sin precedentes de rendimiento y potencia informática con componentes de software y diseños totalmente innovadores para ofrecer a los consumidores de hoy, tan ávidos de tecnologías móviles, un incomparable nivel de conectividad a la información y a los contactos que necesitan, ya sea en sus hogares o en movimiento. También vienen a reafirmar el compromiso asumido por Motoro-

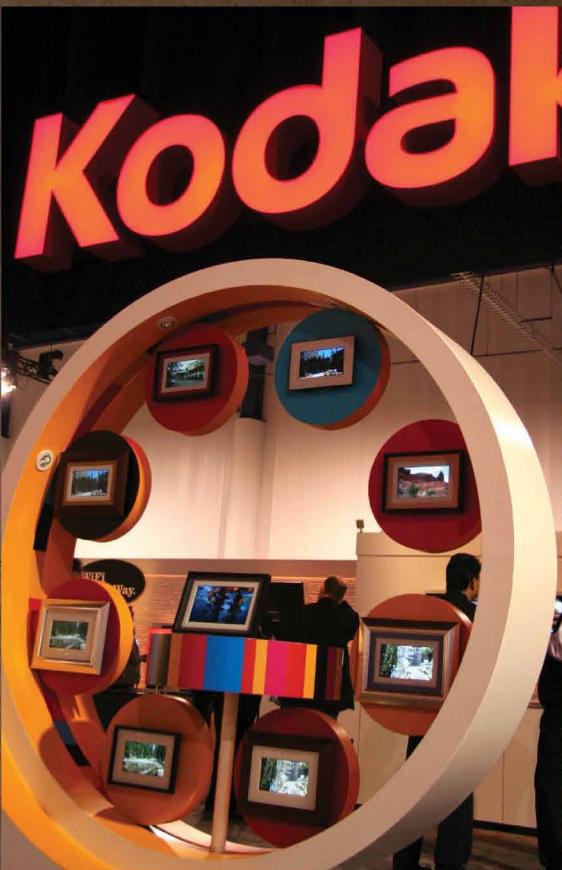
la Mobility para con el desarrollo de tecnología intuitiva que ayuda a simplificar, conectar y enriquecer la vida de las personas.

“Motorola está trayendo al mercado tecnologías totalmente innovadoras que permitirán a los consumidores hacer más con sus equipos móviles,” dijo Sanjay Jha, Presidente y CEO de Motorola Mobility. “Estamos innovando en todas las áreas, no sólo en smartphones; revolucionamos la computación móvil con experiencias que permiten utilizar su equipo móvil para hacer cosas que seguramente nunca se imaginaron que fueran posibles de realizar con un dispositivo de esta naturaleza.”

La nueva línea de equipos de Motorola Mobility se construye sobre el ya consolidado liderazgo Android que la empresa supo conseguir en 2010 con el lanzamiento en el mundo de 23 smartphones basados en Android que lideraron el mercado, 10 de los cuales fueron presentados en Argentina. El sólido portafolio de productos previsto para 2011 proveerá experiencias móviles aún más flexibles para aplicaciones empresariales, hogareñas y de entretenimiento.

MOTOROLA ATRIX: EL SMARTPHONE MÁS PODEROSO DEL MUNDO

El Motorola ATRIX cuenta con procesador dual-core - el procesador más rápido que pueda ofrecer cualquier teléfono móvil. Ha sido diseñado fundamentalmente para actuar como el principal concentrador digital del usuario para crear, editar e interactuar con documentos, medios y contenido. Esto se ve simplificado por la aplicación webtop de Motorola y su increíble e innovador set de accesorios, tales como el Laptop



Dock, que brinda a los usuarios una pantalla más grande, un teclado más práctico y la funcionalidad trackpad que les permite obtener con sus equipos una experiencia mejorada y más interactiva, similar a la que se obtiene en una computadora.

CARACTERÍSTICAS DEL MOTOROLA ATRIX:

- Procesador dual-core de 1GHz cada núcleo, capaz de abrir páginas Web dos veces más rápido que cualquier otro smartphone, lo que le permite entregar juegos más rápidamente y reproducir video Full HD 1080p en televisores de pantallas de grandes dimensiones con su salida HDMI integrada.
- Memoria RAM de 1GB, lo cual duplica la capacidad de almacenamiento en RAM que se puede obtener con cualquier otro

smartphone para la entrega de funcionalidades multitareas sin esfuerzo alguno (funcionalidades tales como la posibilidad de mirar una película mientras recibe y responde un mensaje de correo electrónico).

- La primera pantalla PenTile qHD del mundo especialmente diseñada para un smartphone; un display de 4" que ofrece alta resolución y color de 24 bits, facilitando la lectura tanto en interiores como en exteriores.
- Cámaras frontal y posterior 5MPx con Dual Flash Led y la posibilidad de grabar en HD.
- Práctico lector biométrico de huellas dactilares que le permite desbloquear su teléfono fácilmente, a la vez que le ofrece mayor seguridad
- Hasta 48GB de capacidad de almacenamiento (16GB de memoria

interna y tarjeta MicroSD de 32GB opcional) – suficiente como para almacenar miles de canciones, fotos y películas.

- Súper delgada y con una gran batería de 1930mAh para mayor tiempo de llamadas y en espera.

Motorola XOOM: La primera tableta en ofrecer Android 3.0 Honeycomb

La Motorola XOOM viene a redefinir el concepto de "tableta", proporcionando al usuario distintas maneras de entretenerte, conectarse con amigos y mantener su productividad en movimiento. Motorola XOOM es el primer equipo en incorporar Android 3.0 Honeycomb del mundo, el nuevo y poderoso sistema operativo de Google, especialmente desarrollado desde cero para equipos tipo tableta. Con el mejor procesador

dual-core de 1GHz cada núcleo de su clase, Motorola XOOM es delgada y de líneas elegantes, y ofrece una innovadora experiencia de computación móvil.

Constituye la primera tableta capaz de conectarse con el nuevo servicio Google Mobile Innovation, a través del cual el usuario tiene acceso a libros, música y películas en cualquier momento y lugar, y todo en tecnología HD especialmente optimizada para la pantalla de 10,1" (16:9).

CARACTERÍSTICAS DE LA MOTOROLA XOOM:

- Pantalla ancha de 10,1" (16:9) de alta definición (1280x800); ideal para mirar videos en HD en modo horizontal y lo suficientemente ancha como para tipear en pantalla utilizando ambas manos en modo vertical.
- Si bien constituye la tableta de 10,1" más compacta del mercado, entrega 51% más de video que su principal competidor gracias a la sección frontal del equipo.
- Sus exclusivas opciones de carga permiten la transmisión de contenido HD vía HDMI y facilita la conexión con accesorios de PC, tales como mouse y teclado.
- Incluye videocámara HD de funcionamiento completo y cámaras frontal y posterior de 5MP para visualizar y editar videos y fotos al instante.
- Hasta 64GB de capacidad de Almacenamiento (32GB de memoria Interna y Tarjeta MicroSD de 32GB opcional).



LG Y SUS NUEVOS DISPOSITIVOS SMART

LG Electronics presentó en la edición 2011 del Consumer Electro-

nics Show (CES) de Las Vegas, una gama completa de productos con tecnologías inteligentes destinadas al entretenimiento.

Uno de los lanzamientos más importantes de LG en el CES 2011 fue su exclusiva tecnología Smart TV, que combina lo mejor de la TV con conexión a Internet con una experiencia de usuario más sencilla. Las funciones que facilitan el acceso a una amplia selección de contenidos online, las aplicaciones para descarga, las capacidades del LG Smart TV, el tablero de control online y su control remoto Magic Motion, hacen que el uso inteligente de la TV y el acceso online a contenidos, tanto locales como globales, sea intuitivo y simple.

Otra de las estrellas de LG fue el LZ9700, el TV FULL LED 3D más grande del mundo, que ofrece una experiencia más envolvente gracias a la tecnología 3D y a su increíble tamaño de 72 pulgadas. Un panel de LED ilumina completamente la pantalla y profundiza la experiencia de uso al combinar imágenes 3D con el TV FULL LED más grande del mercado, produciendo imágenes excepcionalmente naturales y realistas.

“La televisión inteligente de LG representa lo más avanzado en televisores con conexión a Internet, ofreciendo a sus usuarios una diversidad de opciones para el entretenimiento”, aseguró Havis Kwon, Presidente y CEO de la división Home Entertainment de LG Electronics. “Escuchando a nuestros consumidores, hemos logrado fabricar un TV inteligente tan fácil de manejar que cada miembro de la familia ahora podrá experimentar sus beneficios hoy y no en un futuro distante”, agregó el Ejecutivo.

LG también presentó el LW6500, un TV que eleva las imágenes en 3D a un nuevo nivel de brillo y nitidez utilizando gafas polarizadas 3D similares a las disponibles en los cines. Asimismo, posee un panel con film retardador que elimina las imágenes borrosas y los parpadeos que suelen percibirse en los lentes 3D convencionales. Por su mejor polarización y sin electricidad, los anteojos 3D del LW6500 no necesitan ser recargados.

Con la incorporación de Media Link a las actuales funciones de LG USB y DLNA la tecnología Smart Share otorga a los usuarios de LG Smart TV la libertad de acceder a los contenidos de su PC mediante la TV. En adición a esto, Media Link también proporciona información simultánea sobre el contenido que se está viendo, incluyendo sinopsis, perfiles de actores e índices de audiencia.

El broche de oro del LG fue la presentación de la línea de monitores SUPER LED que incluye el monitor E2290V LED de sólo 7.2 mm, el diseño más delgado jamás visto en un monitor LED.

INTEL

INTEL PRESENTÓ LA TECNOLOGÍA SANDY BRIDGE O LA SEGUNDA GENERACIÓN DE LOS CORE2

“La 2^a Generación de procesadores Intel Core representa el mayor avance en desempeño y capacidades de procesamiento sobre cualquier otra generación anterior”, dijo Mooly Eden, Vicepresidente y Gerente General del PC Client Group de Intel. “Las capacidades visuales integradas que permiten estos nuevos procesadores son impresionantes; esto, combinado

“Mucho innovación en lo que se refiere a televisión 3D, aunque cabe destacar que este año se tocó más la tierra cuando se hablaba de la tele en tres dimensiones. El año pasado mucho se habló y no tuvo el éxito que se esperaba.”

con un rendimiento adaptativo mejorado, va a revolucionar sin duda la experiencia que tengan los usuarios frente a su computadora de un modo que se volverá evidente la gran performance que entrega esta tecnología. Los usuarios verán y apreciarán un desempeño visiblemente más inteligente”.

NUEVAS EXPERIENCIAS VISUALES PARA LOS ESTILOS DE VIDA DE HOY.

Entre las características más importantes, se destacan Intel Insider, Intel Quick Sync Video y una nueva versión de la premiada tecnología Intel Wireless Display (WiDi), que ahora añade 1080pHD y protección de los contenidos para aquellos que deseen transmitir contenido premium en HD de la pantalla de sus laptops a sus televisores.

La familia de procesadores Intel Core de 2^a Generación posee la primera microarquitectura “visiblemente inteligente”, que combina tecnología gráfica, visual



y en 3D con microprocesadores líderes en desempeño en un único chip. La incorporación de la nueva arquitectura Intel® HD Graphics a cada oblea de 32nm permite importantes mejoras en el desempeño de gráficos sobre generaciones anteriores, tanto para el procesamiento de multimedia en alta definición (HD) como para juegos en general. Los chips mejoran el desempeño y, al mismo tiempo, ofrecen una gran duración de batería y permiten diseñar laptops y PCs all-in-one más delgadas, livianas e innovadoras.

La nueva tecnología de gráficos de procesador entrega capacidad de procesamiento acorde a las exigencias de las tareas que requieren la mayoría de los usuarios: video de alta definición (HD), fotos, juegos en general, multitareas, redes sociales y uso de multimedia online. Las tecnologías visuales mejoradas en esta nueva generación, tales como Intel HD Graphics, están integradas a todos los procesadores Intel Core de 2^a

Generación. Para los consumidores, esto es una enorme ventaja en su experiencia de uso ya que mejora la administración de la energía en general, brindando mayor eficiencia y una mayor duración de la batería.

Además, esta nueva generación entrega otra sorprendente característica. Se trata de Intel Insider, que les da a los consumidores acceso a películas en sus PCs en full-HD (alta definición), posibilidad que no estaba disponible antes. En colaboración con los estudios de Hollywood y Bollywood, junto con los principales distribuidores de contenido, como CinemaNow, Dixons Retail, Hungama Digital Media Entertainment, Image Entertainment, Sonic Solutions, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Warner Bros. Digital Distribution y otros, Intel crea un ambiente protegido para la distribución, el almacenamiento y la reproducción de contenido de primera calidad. Esto les permite a los propietarios de contenidos y a los servicios de video lanzar online



más películas en alta definición. Se espera que la distribución comercial de contenido premium de alta definición utilizando la tecnología Intel® Insider™ comience en el primer trimestre de 2011.

Otro elemento extraordinario de la experiencia visual integrada a la familia de procesadores Intel Core de 2^a Generación es Intel Quick Sync Video. Esta aceleración de hardware integrada evita la espera a la hora de editar y compartir videos, ofreciendo un desempeño sorprendente que completa en cuestión de minutos lo que antes tomaba horas. Ahora los consumidores pueden editar, convertir y compartir videos con amigos y familiares más rápido que nunca. Esto permite que la conversión de un video en HD al formato de reproducción de iPod, que solía tardar cuatro minutos, tome ahora apenas 16 segundos.

Los procesadores Intel Core i3,

i5 e i7 de 2^a Generación también incluyen la Intel Turbo Boost Technology 2.0, versión mejorada de su predecesora. Esta característica reasigna automáticamente los recursos del núcleo del procesador y de los gráficos de procesador para acelerar el desempeño, dándoles a los usuarios un aumento de performance inmediato cuándo y dónde se necesiten.

SONY ERICSSON

SONY ERICSSON Y EL XPERIA ARC

En el CES se pudo ver el Sony Ericsson Xperia Arc conocido anteriormente por su nombre en código "Anzu". Una maravilla tecnológica, empecemos por contarles que su SO es Android 2.3 Gingerbread, pantalla táctil de 4.2 pulgadas, tecnología "Reality Display" utilizada en los televisores Sony BRAVIA, cuenta también con una cámara de

8MP y quizás un feature muy interesante como lo es la salida HDMI.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL XPERIA™ ARC DE SONY ERICSSON

Cámara: Cámara de 8,1 megapíxeles; Zoom inteligente de hasta 2,46x; Apertura: f/2,4; Autoenfoque; Detección de rostros; Flash de LED; Geo tagging; Estabilizador de imágenes; Supresión de ruidos; Envío a Internet; Detección de sonrisas; Sensor CMOS Exmor R para plataformas móviles; Enfoco táctil; Captura táctil; Luz para filmación de video; Grabación de video de alta definición, en 720p. Rotación automática; Teclados (en pantalla, QWERTY); Fondo de pantalla con fotos; Pantalla "Reality Display"; Sony Mobile BRAVIA® Engine; Pantalla táctil; Animación de fondo de pantalla; Dimensiones: 125 x 63 x 8,7 mm; Peso: 117 gramos; Conector de audio de 3,5 mm; aGPS; Tecnología Bluetooth; HDMI; Módem; DLNA; Dispositivo

USB de almacenamiento; Conexiones de USB; Wi-Fi; Navegación paso a paso Wisepilot. Motor gráfico móvil Sony Bravia; Pantalla TFT con 16.777.216 colores; Superficie capacitiva multi-táctil; 4,2 pulgadas (10,67 cm); 854 x 480 píxeles (FWVGA); Recubrimiento a prueba de fragmentación sobre cristal mineral resistente a rayones.

Memoria del teléfono: Hasta 512 MB; Respaldo para la tarjeta de memoria; hasta 32 GB.

Sistema operativo: Google Android 2.3; Procesador: Qualcomm de 1 GHz.

NVIDIA

NVIDIA Y SU “PROYECTO DENVER”

NVIDIA anunció sus planes para crear núcleos de alto rendimiento basados en la arquitectura ARM, diseñados para soportar productos como computadoras personales, servidores, estaciones de trabajo y supercomputadoras.

NVIDIA obtiene licencia para Arquitectura ARM para crear procesadores de nueva generación que agregan la CPU a la GPU. – Con enfoque desde computadoras personales hasta supercomputadoras. Conocido bajo el nombre clave de “Proyecto Denver”, esta iniciativa incluye una CPU NVIDIA corriendo el set de instrucciones ARM, que será integrado al mismo chip que una GPU (unidad de procesamiento gráfico) NVIDIA.

Este nuevo procesador es resultado de una sociedad estratégica, también anunciada en el CES, en la que NVIDIA ha obtenido los derechos para desarrollar sus propios núcleos de CPU de alto rendimiento basados en la próxima arquitectura

ARM. Además, NVIDIA obtuvo licencia para el actual procesador ARM Cortex-A15 para sus procesadores móviles Tegra de próxima generación.

“ARM es la arquitectura de CPU con mayor crecimiento en la historia,” comenta Jen-Hsun Huang, Presidente y Jefe Ejecutivo de NVIDIA. “Esto marca el inicio de la era de ‘Internet en todos lados’, donde cada dispositivo habilita acceso instantáneo a Internet, usando avanzados núcleos de CPU y veloces sistemas operativos.”

“La amplia presencia y modelo de negocio abierto de ARM la convierten en la arquitectura perfecta para la nueva era. Con Proyecto Denver, estamos diseñando un núcleo de CPU ARM de alto rendimiento en combinación con nuestra GPU masivamente paralela para crear una nueva clase de procesadores,” dijo Huang.

Warren East, Jefe Ejecutivo de ARM comentó: “NVIDIA es un socio clave para ARM y este anuncio muestra el potencial que esta sociedad brinda. Con esta licencia de arquitectura, NVIDIA estará al frente de los diseños de SoC (Sistemas en Chip, en inglés), permitiendo que la era de Internet en todos lados se vuelva realidad.”

Conclusión final. Sin lugar a dudas, el CES es una de las mejores y más innovadoras ferias de tecnología en consumo, donde se pueden observar equipos de punta, gran innovación y todas las tendencias que se estarán presentando en el año. Como en cada feria, podemos observar productos interesantes y otros que no lo son. Este año brilló por demás la moda de las tabletas, y hubo también varios híbridos dando vueltas. En lo que a dispositi-

tivos convencionales se refiere, no hubo mucha innovación, tan sólo features más potentes, algunos productos con la conectividad inalámbrica incluida y, por lo visto, se está apostando mucho a estar conectado en el hogar de forma inalámbrica para el entretenimiento. Es decir, a lo que puede ser el cine en casa desde un dispositivo que no tenga que estar conectado a nuestro televisor.

En lo que a smartphones se refiere, el liderazgo lo tuvo sin lugar a dudas la gente de Motorola con su estrella de doble núcleo Atrix y, seguido, la gente de Sony Ericsson con Arc. Sobre dispositivos multimedia, las cosas variaron desde Panasonic con sus LEDTV y LG con su sistema smart. Sobre Samsung podemos decir que nos asombró mucho con las pantallas Amoled, las cuales sin lugar a dudas dejaron muy abajo a la gente de Apple y su iPhone/iPad.

No hubo presencia evidente desde Cupertino, sólo se vieron fundas del próximo iPad 2, pero nada confirmado, y mucho gadget raro dando vueltas. Microsoft con sus novedades de Kinect y juegos también dando vueltas (reconozco que no es mi fuerte).

Cerrando el informe, muy, muy bueno el CES 2011 y sólo resta esperar que las empresas cumplan con todas las fechas de lanzamiento anunciadas.

Página Oficial del CES
<http://www.cesweb.org/>



MSI AMD RADEON 6850 1GB GDDR5

LUEGO DEL INFORME de la Radeon 6870 de nuestro número anterior, esta vez tenemos en el banco de pruebas a la hermana menor de la misma, la Radeon 6850. Esta placa monta el GPU con su nombre en código "Bart", precisamente el Barts Pro, que vendría a ser una versión reducida y recortada del Barts XT (GPU que monta la 6870). Se trata de una tarjeta que viene a ocupar un sector de mediana gama en la nueva serie

6xxx, ya que las placas más potentes van a llevar el número 69xx (de las cuales hablaremos en los próximos números de la revista). Concretamente, esta placa salió a la venta para competir con la conocidísima y exitosa placa de Nvidia: la GTX 460. Pasemos a ver un poco de qué se trata este nuevo producto de AMD.

NUEVA COMPETIDORA

Los ingenieros de AMD necesitaban

darle una respuesta a la placa que más se está vendiendo de Nvidia: la GTX 460. Algunas versiones con overclock aplicado (o si lo aplica el propio usuario) llegan a los niveles de una GTX 470 por mucho menor precio, y AMD no tenía ningún producto que pueda llenar ese vacío. La alternativa a la GTX 460 estándar es justamente la placa que tenemos hoy en el banco de pruebas, la 6850. Ya olvidense de



la 5850, ya que en rendimiento se sitúa un escalón abajo de ella, pero está un escalón más arriba de la 5830, así que es un producto que está en medio del camino: supera una 5830, pero muy pocas veces supera una 5850.

Como dijimos anteriormente, el modelo de AMD estrena la GPU Barts Pro, un recorte del Barts XT, la cual sufrió un recorte de 2 SIMD de 80 Stream Processors cada uno, por lo cual el Barts Pro posee 12 SIMD Clusters con 960 Stream Processors (1120 en Barts XT), 32 ROPs y 48 unidades de textura, todo corriendo a una frecuencia de 775MHz. El GPU está realizado en 40nm, dando un TDP estimado mayor a 127W y llevando consigo 1.7 billones de transistores.

En el apartado de la memoria, incorpora 1GB en formato GDDR5, funcionando a una frecuencia de 4000MHz efectiva (1000MHz x 4) y utiliza un bus de 256 bits, dando como resultado un ancho de banda estimado de 128GB/s.

NOVEDADES DE TECNOLOGÍA

Esta placa de la nueva serie 6000 incorpora alguna novedades en el apartado tecnológico: Display Port versión 1.2, HD3D, UVD3 y HDMI 1.4a. Sigue teniendo la tecnología Eyefinity para varios monitores, se ha mejorado el motor de teselación, duplicando la performance de la serie 5000, y se ha agregado un nuevo método de Antialiasing: Morphological AA.

El Universal Video Decoder llegó a su versión 3 y trae consigo muchas mejoras decodificando contenido HD 1080p. Esta vez compatible con Windows y su modo Aero (reproduce sin deshabilitarlo), la capacidad de controlar la gamma independien-

temente del escritorio de Windows, blancos más brillosos y radiantes, sumando el sistema Dynamic Video Range que controla los niveles de negro y blanco "en vivo", mientras reproduce el contenido.

Por otro lado, la tecnología HD3D es la que nos permite ver películas Bluray en 3D, y nada más, no se ilusionen con los juegos... AMD todavía no ha dado el salto que dio Nvidia para armar una tecnología 3D para juegos, pero algo es algo. Y el Bluray en 3D lo vamos a poder ver siempre y cuando tengamos todo el equipo que se necesita: un TV 3D, sus correspondientes anteojos, un cable HDMI 1.4a y un software que pueda mostrar en pantalla el contenido digital propiamente dicho.

CALOR Y CONSUMO

Como dijimos anteriormente, el GPU de esta placa de video está fabricado bajo un proceso de 40nm, al igual que las GPU que montan la 5850 y 5870. El cooler que trae de fábrica es de doble slot (ocupa dos lugares en nuestra bahía PCI) y sigue el conocido sistema de blower al igual que su hermana mayor, la 6870 (es decir, un ventilador trasero que empuja el aire hacia fuera de nuestro gabinete). Trabaja de manera muy efectiva y durante las pruebas no ha superado los 67°C bajo carga máxima, mientras que el ruido generado no es molesto. Si se hace oír si estamos cerca del gabinete, pero no es nada grave comparado con el ruido que puede hacer el ventilador original de fábrica de nuestro CPU, digamos que es un ruido de leve a bajo.

RENDIMIENTO

Si bien esta placa de video en

general se posiciona debajo de la 5850 y por encima de la 5830, su rendimiento es excelente para el precio al que se vende, y en todos los juegos podremos disfrutar de un nivel de detalle alto, y con filtros activados en algunos. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la ATI 5850, el segundo a la nueva AMD 6850 (en negrita), y el tercero a la Nvidia GeForce GTX 460:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 43 FPS / 38 FPS / 34 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 4xAA 16xAF): 50 FPS / 60 FPS / 62 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 64 FPS / 61 FPS / 53 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 19 FPS / 20 FPS / 17 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 4xAA 16xAF): 38 FPS / 37 FPS / 36 FPS

CONCLUSIÓN

AMD generó un buen producto con esta 6850, posicionada de manera excepcional en precio (U\$S 299 aproximadamente en Argentina) y de excelente performance. Nvidia no tuvo otra opción que bajar drásticamente el precio de su caballito de batalla, la GTX 460, que hace unos meses estaba en U\$S 360 y ahora se puede conseguir por U\$S 300. Las dos son muy buenas opciones, pero en este caso, festejamos por AMD, que logró una placa del rendimiento de una GTX 460 a un precio inferior a los U\$S 300, y obligando a la competencia a bajar sus precios. De eso hablamos, de que con la competencia, los beneficiados somos nosotros, los usuarios.

MUBLET

PROBAMOS LA NUEVA RED SOCIAL ARGENTINA, DESARROLLADA POR EL GRUPO CLARÍN, QUE INTENTA BUSCAR UN LUGAR EN ESTE COMPETITIVO MERCADO QUE CUENTA CON CADA VEZ MÁS OPCIONES.

EN PLENO FUROR de la conectividad, las redes sociales intentan seducir más y más a su público para que cada vez pase más tiempo utilizando sus servicios. Esto a cuenta de brindar más integración de tareas, para que los usuarios no tengan la necesidad de abandonar la red, buscando funcionalidades que no encontráramos en la misma.

En el trajín diario nos encontramos embebidos con una realidad: las redes sociales aún están madurando y podemos observarlo detenidamente con el gran suceso llamado Facebook, que sigue adaptándose, mejorando, evolucionando conforme llegan nuevos requisitos por parte de los usuarios, pero siempre

focalizados en brindar una gran integración de tareas. Por otro lado, en esta vorágine social, muchas otras redes, a pesar de contar con una interesante masa de usuarios diarios, aun están buscando su modelo de negocios para monetizar el servicio. Como podrán imaginar, este nuevo mundo social no ha llegado a su evolución plena. Lo vemos, por ejemplo, en las nuevas apuestas, muchas de ellas frescas, que intentan encontrar su lugar en este nuevo universo de la comunicación. En esta búsqueda nos encontramos con Mublet, un emprendimiento argentino, que brinda servicios muy interesantes y en nuestra lengua, a usuarios cada vez más demandantes e inconformistas.

¿DE QUÉ SE TRATA?

Como decíamos al comienzo, Mublet es una Red Social del Grupo Clarín. Mas específicamente constituye la red para usuarios del servicio Tipete (<http://www.tipete.com/>), una comunidad que no para de crecer día a día. Dentro de sus posibilidades y luego del registro que se realiza desde el sitio oficial www.mublet.com, Mublet ofrece nuevas experiencias a los visitantes, la mayoría de ellas basadas en la geolocalización, un servicio que cuenta con cada vez más adeptos. Dentro de las posibilidades podremos encontrar las mejores promociones, información asociada (estilo realidad aumentada), y una suerte de base de



datos sobre qué lugares interesantes podríamos visitar que estén cerca de la zona donde nos encontramos.

Si vamos un poco más allá, no podemos negar que Twitter constituye el sistema de Microblogging más importante de la actualidad. Mublet también hace lo suyo en esta área y nos ofrece un completo sistema de Microblogging con el cual, obviamente, podremos seguir a nuestros contactos y lograr cierta popularidad en nuestras actualizaciones de estado para lograr una masa de usuarios que serán potenciales seguidores. Además, desde Mublet podremos acceder a servicios característicos que encontramos en las redes sociales más

populares, como por ejemplo, subir y compartir fotografías, videos y enlaces e integrar Mublet con otros servicios populares como Facebook.

Por otro lado, la carta más importante del servicio es la posibilidad de acceder de manera remota utilizando nuestro teléfono celular. Mublet ya está disponible para dispositivos Android, iPhone y todos los celulares de RIM (Blackberry).

Para finalizar, y según las palabras de Alejandro Mondrzak, Gerente General de CMD, "Mublet viene a ocupar un espacio que hasta el momento estaba vacío en Argentina: un sitio que concentra en un solo lugar las mejores promociones existentes

en una zona determinada, junto con la posibilidad de ubicar geográficamente a amigos y contactos. Una nueva experiencia en Internet que permite maximizar el uso de las redes sociales gracias a la funcionalidad de geolocalización."

Si quieren saber cómo evoluciona este novísimo servicio, pueden ingresar diariamente al blog oficial de Mublet, el cual es actualizado de manera regular: <http://blogs.clarin.com/mublet/>.

Entrevista con Agustín Wallasch (Jefe de Producto de CMD)

DattaMagazine: Agustín, contanos un poco cómo surgió la idea de Mublet.

The screenshot shows the Mublet homepage. At the top left is the Mublet logo with a bee icon. Below it is a tagline: "Con Mublet sabés donde ir, donde están tus amigos, donde están las mejores promociones y eventos." To the right are buttons for "Inicia Sesión" (Login) and "¿Tienes una cuenta?" (Do you have an account?). Below these is another button: "Podés usar tu Usuario de Tipetell". A large central graphic features a smartphone displaying a map with various location markers, including a yellow grid area and a red sign indicating "50%". Three arrows point from this central image towards the right side of the page. On the right side, there's a box titled "¿Sos nuevo en Mublet?" (Are you new to Mublet?) containing text: "Registrate rápido y fácil", "Compartí, disfrutá y creá contenido", and "Contactate con tus amigos y mucho más". A "Registrate" button is at the bottom of this box. Below this box is a navigation bar with five dots. At the bottom of the page are four circular icons with text below them: "Compartí música," (Share music), "Accedé desde tu" (Access from your), "Personalizá tu" (Personalize your), and "Participá en" (Participate in).

Agustín Wallasch: Los sitios de Internet basados en geolocalización están experimentando en todo el mundo un gran crecimiento gracias al avance del acceso a Internet a través de dispositivos móviles. Las Webs tradicionales y móviles están contando cada vez más con la ubicación para enriquecer la experiencia del usuario y diferenciarse. Sumado a este punto, en Argentina estamos viviendo la ola de promociones y descuentos. Nosotros pensamos en la idea de unir estos puntos complementados con poder ofrecer al usuario la posibilidad de geolocalizarlo, para poder mostrar todo lo que está haciendo, y así surgió Mublet. A través de Mublet los usuarios podrán no sólo encontrar las mejores promociones, ofertas y los lugares más relevantes cerca

suyo, sino también ubicar a sus amigos e interactuar con ellos para disfrutarlas en grupo.

Mublet cuenta, además, con funcionalidad de microblogging, dashboard, amigos, grupos, follow, followers, estados, manejo de fotos, videos, archivos y está integrado con otras redes sociales como Twitter y Facebook.

Los usuarios podrán disfrutar de las funcionalidades de Mublet desde la comodidad de su hogar, ubicando una zona de interés. DattaMagazine: ¿A qué tipo de usuarios apunta?

AW: El usuario medio de Mublet es aquel que tiene entre 13 y 35 años, integrado a la tecnología y a las redes sociales. Mublet técnicamente es un producto avanzado, por eso necesita que el usuario pueda desenvolverse bien con la tecnología que el producto necesita.

DattaMagazine: ¿Cómo prevén que será el crecimiento del servicio?

AW: Somos conscientes que tenemos diferentes etapas a vencer: primero lograr que el usuario llegue a Mublet. Luego construir un producto usable y entendible fácilmente. Como último paso, debemos vencer ciertas barreras y temores unidos al concepto de geolocalización capacitando al usuario. Por esto, creemos que el crecimiento va a ser paulatino, y apuntamos todos los esfuerzos a tener el producto fuerte en la calle y con mucha presencia el segundo trimestre de este año.

DattaMagazine: ¿Cómo busca captar usuarios Mublet con la creciente embestida de servicios como Facebook y Twitter?

AW: Como te decía antes, Mublet está integrado con otras redes sociales como Twitter y

“Mublet ofrece nuevas experiencias a los visitantes, la mayoría de ellas basadas en la geolocalización, un servicio que cuenta con cada vez más adeptos.”

Facebook. De ninguna manera busca competirles a estas redes, sino ser un agregado que les aporte más valor a las mismas. El usuario, dentro de Mublet, puede sincronizar sus cuentas, y toda actividad que realice en Mublet puede integrarla a su red en Twitter y Facebook, como también es posible el camino inverso.

Cuando los usuarios más utilicen Facebook y Twitter integrado con Mublet, la retroalimentación entre todos estos servicios será mayor y, sin dudas, Mublet se verá beneficiado.

DattaMagazine: ¿Planean incorporar nuevas características y servicios?

AW: Sí, el crecimiento de la oferta hacia el usuario por parte del producto será muy fuerte durante el año 2011. Como primera instancia estamos pensando en consolidarnos en todos los dispositivos móviles con versiones dedicadas para cada sistema operativo. También está en nuestro plan integrarnos a Open Social y Open ID para abrir las

The screenshot shows the official blog of Mublet. At the top, there's a header with the logo of 'viaRESTÓ' and the URL 'www.viaresto.com'. Below the header, it says 'Más que una Guía de Restaurantes'. The main content area features a large image of a bee and the text 'El Blog Oficial de mublet'. Below this, there's a section titled '¿Cómo subir fotos a mublet?' with a timestamp '12/09/2010 | Por Mublet | # Enlace permanente'. The text explains how to add photos to Mublet by selecting 'Fotos' from the 'Contenidos' menu or the desktop bar. It also mentions that once in the photo screen, you can click 'Crear Nuevo Álbum'. On the left side, there's a sidebar with a 'mublet' logo and links for 'Agregar esto a Favoritos' and 'Reportar esto'. Below that is a 'Mapa de Imagen' section with a button for 'Crear nuevo álbum'. The right side of the screenshot shows a sidebar with a list of tweets from users like @ebayot1, @quuack, and @GabrielaVentura, discussing various topics related to Mublet and its features.

apps e integraciones con redes ya establecidas. Como avance del microblog nuestra idea es profundizar en los audio blogs. Tenemos varios puntos más planeados y con fecha de ejecución. Sin dudas que el 2011 será un año en que el producto va a progresar mucho.

EN CONCLUSIÓN

Como seguramente habrán notado en este artículo, Mublet tiene todo para crecer en 2011 y volverse rápidamente en una opción tentadora para los usuarios que no paran de probar diversas al-

ternativas para estar vigentes en el “mercado” social de la Web. Mublet comenzó con el pie derecho en su andar, sumando características a un servicio en crecimiento como lo es Tipete, teniendo una fuerte presencia en el mercado de móviles y utilizando nuevas tecnologías que potencian nuestra ubicación para ofrecernos cientos de servicios asociados.

COLUMNNA DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/ LINUX

COMO TODOS LOS MESES, aquí se encuentra nuestro espacio para el software libre y GNU/Linux. Ya en el segundo mes del año y con toda la carga de las novedades lanzadas en el CES 2011 (en este mismo número encontrarán un informe especial al respecto). Tengo que decir que se reafirma la importancia de

Android como sistema operativo libre no sólo en dispositivos móviles, sino también en tabletas, smart-books y demás dispositivos. Otro tema que no podemos dejar fuera este mes es el lanzamiento oficial de Firefox 4, la actualización del navegador tan esperada por los usuarios de software libre a lo largo

de todo el mundo. Ni tampoco la unión de Broadcom dentro de la Linux Foundation, con lo cual las placas de la empresa estarán soportadas de forma nativa en el kernel Linux. Y, como siempre, les contamos en pocas páginas lo que ha pasado en materia de la libertad desde nuestra revista DattaMagazine.



BROADCOM SE UNE Y FORMA PARTE DE LA LINUX FOUNDATION

Broadcom, el gigante de las telecomunicaciones, fabricante de tantos y diversos productos relacionados con la red (routers, módems, WiFi...) decidió unir sus fuerzas con la Linux Foundation. Este movimiento lo venía esperando toda la comunidad, ya que con ello se puede acceder a drivers de forma libre dentro del kernel Linux. Sin dudas es un excelente anuncio por parte de una empresa grande, que beneficiará a todos los usuarios que utilizamos el sistema operativo libre.

GOOGLE LE CONTESTÓ A RICHARD STALLMAN: NO EXISTE LA “COMPUTACIÓN DESCUIDADA”

El director de producto de Google para empresas, Rajen Sheth, aseguró que el modelo cloud es seguro, fiable y rentable. Y, además, Sheth recalcó que Chrome OS cuenta con herramientas de seguridad para garantizar la privacidad de los datos de los usuarios, como así la tecnología sandbox o los procesos de verificación. Lógicamente, la gente de Google salió a contestarle al fundador de la Free Software Foundation en base a las críticas de Chrome OS. Recorremos que RMS dijo que Google quiere “empujar a la gente a la computación descuidada”.

GOOGLE TRANSLATE SE ACTUALIZA AHORA EN “MODO CONVERSACIÓN” PARA 53 IDIOMAS

Google anunció a mediados de enero la nueva versión de Google Translate para Android, que incorpora la capacidad de reconocimiento por voz para que el usuario tenga la opción de “comunicarse de manera fluida con una persona cercana en otro idioma”. Awaneesh Verma, product manager de la compañía, señalaba que la nueva herramienta se encuentra en fase experimental dado que “los factores como los acentos regionales, el ruido de fondo o el habla rápida pueden hacer que sea difícil entender lo que el usuario está diciendo”.

LINUX FUNCIONARÁ EN TODA RUSIA DE MANERA OBLIGATORIA

Aparentemente, el sistema operativo libre y abierto se impondrá a golpe de amenaza autoritaria como solución única y excluyente en todo un país. Su economía no anda bien y se pretende con esta orden ahorrar mucho dinero en licencias e independizarse de sistemas norteamericanos como Microsoft Windows o Apple Mac. El presidente del gobierno ruso, Vladimir Putin, ha ordenado: “la creación de un único repositorio de software libre utilizado en los órganos federales del poder ejecutivo”. El proceso de migración comenzará en los próximos días y finalizará en 2014.

FIREFOX 4 ENTRE NOSOTROS

La nueva versión de Firefox se había programado para noviembre del año pasado, pero los problemas gestados a raíz de su nueva función de aceleración por hardware hicieron que se pospusiera. La noticia de que estaría lista para febrero vino del lado de PCWorld. Además, el directivo de Mozilla Damon Sicore solicitó en su momento que “todo el mundo ayude a probar el producto hasta que aparezca la versión estable”.

VLC MUY PRONTO PARA ANDROID

Comencemos explicando que el uso de un reproductor multimedia potente y que, además, soporte todos los formatos en un móvil es complicado. Y en los dispositivos corriendo con Android esto es todavía peor. Pero, por suerte, tenemos una muy buena opción en camino. Con la llegada de VLC para Android podremos reproducir videos en formatos: DivX, Xvid, MPEG, MKV, AVI y FLV. El líder desarrollador del proyecto VLC, Jean-Baptiste Kempf, comentó que en unas semanas habrá una aplicación disponible desde el Android Market. Y de la misma se espera que tenga compatibilidad con la mayoría de los dispositivos.

SOFTWARE LIBRE # Últimas novedades

DISPONIBLE PARA SU DESCARGA: JOOMLA 1.6

Esta es la nueva versión del popular sistema de gestión de contenidos Open Source. Dentro de las nuevas características encontramos:

- Corrección de errores y bugs de versiones anteriores.
- Nuevo soporte para idiomas.
- Cambios en su diseño.
- Mejoras de usabilidad.
- Mejoras en el ACL (Lista de Control de Acceso).
- Actualizaciones de extensiones con un solo clic.

Junto con Drupal y WordPress, Joomla es uno de los CMS de código abierto con mayor popularidad, así lo demuestra la clasificación de las mejores plataformas para la gestión de contenidos del Open Source Awards. El lanzamiento de Joomla 1.6 se produce días después de la llegada de Drupal 7.

Más información y descarga de Joomla 1.6: www.joomla.org.



NOVELL IMPULSA LA SOLUCIÓN DE GESTIÓN DE CLOUD COMPUTING

Novell anunció avances significativos en la solución de gestión de cloud computing más completa de la industria. Diseñada en base a la heterogénea realidad de los entornos IT, Novell Cloud Manager brinda a sus usuarios libertad y flexibilidad para crear y gestionar nubes privadas que soportan a los hypervisores, sistemas operativos y plataformas de hardware líderes del mercado.

La última versión importa hosts y máquinas virtuales a la nube mientras aprovecha la infraestructura existente y optimiza la asignación de recursos.

“Las empresas están haciendo de los temas de cloud computing y virtualización una prioridad cada vez más central; éstos necesitan ser capaces de integrarse y aprovechar sus activos existentes”, dijo Jim Ebzery, Vicepresidente Senior y Gerente General de Security, Management and Operating Platforms de Novell.

“Novell Cloud Manager es la única solución de gestión de la nube que permite a los clientes absorber sus hosts virtuales existentes, junto con las máquinas virtuales dentro de sus nubes privadas, de manera tal que puedan ser gestionados desde un solo producto tal como si fueran nuevas instancias”.



NOVELL SE UNE AL PROGRAMA DE ADOPCIÓN TECNOLÓGICA WINDOWS AZURE DE MICROSOFT

Novell anunció a mediados de enero que se unía al Programa de Adopción Tecnológica Windows Azure de Microsoft, para centrarse en los desafíos de seguridad en la nube a través del Novell Cloud Security Service. Microsoft y Novell trabajarán juntos antes del lanzamiento en las pruebas internas y en la validación de Novell Cloud Security Service sobre Windows Azure, con la finalidad de ofrecer un marco de trabajo consistente en cuanto a administración de acceso, seguridad y compliance para las aplicaciones alojadas en la nube de Microsoft, Windows Azure.

SONY CONTRA LOS HACKERS

Sony presentó una demanda a los hackers de la PS3. La firma presentó una denuncia contra George Hotz, Sven Peter y Hector Martin por los recientes avances realizados en el jailbreak de su sistema PS3. Sobre este tema no se termina bien de entender si el hackeo tiene de fondo la utilización del mismo para ventas de chips y la integración con software por detrás del sistema, o simplemente lo que buscan es la posibilidad de que Sony instale Linux en las PS3 como en sus primeros modelos.

VLC Y EL APP STORE

A mediados de enero, los usuarios de la tecnología de Cupertino se encontraron con la sorpresa del retiro de VLC en la App Store. Pero la noticia hoy está ligada a uno de los desarrolladores, Rémi Denis-Courmont, quien publicó la verdadera historia del retiro. Contó:

“El 7 de enero un abogado de Apple me dijo que VLC Media Player había sido retirado de la App Store. Así es como me enteré de la noticia. No se sabe con certeza por qué Apple ha eliminado VLC, y Apple probablemente nunca dirá la verdad”. La posible explicación, según Denis-Courmont, es VLC fuera eliminado “simplemente porque [Apple] no puede soportar el software distribuido bajo la licencia GPL en sus tiendas.”



ORACLE PRESENTA ORACLE SOLARIS 11 EXPRESS

Oracle anunció que Oracle Solaris 11 Express se encuentra disponible, con lo cual la firma intenta demostrar el compromiso continuo y la inversión en investigación y desarrollo de Oracle Solaris. Permite la implementación en producción de las últimas funciones de Oracle Solaris 11, también disponible en Oracle Exadata y Oracle Exalogic Elastic Cloud.

“Nos entusiasma anunciar el lanzamiento de Oracle Solaris 11 Express a fin de que nuestros clientes puedan implementar nuevas funciones avanzadas de Solaris 11 en un amplio conjunto de plataformas, como así también Oracle Exadata y Oracle Exalogic,” dijo John Fowler, vicepresidente ejecutivo, Systems, Oracle. “A través de las mismas técnicas de diseño con las que se logró la legendaria y prestigiosa reputación de Oracle Solaris, esperamos que Oracle Solaris 11 reduzca aún más cualquier tiempo de baja a través de una implementación, mantenimiento y actualización más rápidos y sencillos; y ofrezca un sistema operativo altamente virtualizado y eficaz para satisfacer los requerimientos de desempeño y escalamiento respecto de las futuras e inmediatas implementaciones basadas en nube y virtualizaciones”.

MYSQL 5.5 YA ESTÁ DISPONIBLE EN EL MER- CADO

Con el objeto de destacar su compromiso de ofrecer innovaciones a los usuarios de MySQL, Oracle anunció que MySQL 5.5 ya está disponible en el mercado.

- MySQL 5.5 ofrece considerables mejoras que permiten a los usuarios obtener el desempeño y la escalabilidad de las aplicaciones Web en los distintos entornos operativos, incluyendo Windows, Linux, Oracle Solaris y Mac OS X.
- MySQL 5.5 Community Edition, cuya licencia se otorga a través de la Licencia Pública General de GNU (GPL de GNU, por sus siglas en inglés), y puede descargarse gratuitamente, incluye InnoDB como el motor de almacenamiento predeterminado.
- Esta versión contó con una importante participación y comentarios de la comunidad de usuarios sobre MySQL 5.5 Release Candidate, lo que permitió a Oracle brindar un producto ampliamente probado.



ORACLE®
SOLARIS

UNA DE ARENA Y OTRA DE CAL

“**MUY BIEN**”, se dijo Rosalinda, “la vida es tan vida sea el material de esta animado o inerte”. Dejó trepar su mirada al cartel en lo alto de un edificio bajo y decidió que era ya tiempo de modificar hábitos nocivos y, de algún modo, deleznables. Entró al lugar por voluntad propia a pesar de la convicción prestada. En el ingreso al instituto había una colossal fotografía del egreso de todos aquellos que participaron de la iniciativa y

comprendieron que era una meta. Rosalinda sintió melancolía por anticipado.

Los mineralistas eran bastantes pero reservados. Deseaban evitar la difusión de sus costumbres para impedir que se acercara gente por esnobismo o excentricidad. El mineralismo era, decididamente, una cuestión ideológica. El lema que unía a sus acérrimos militantes era “de la parrilla, el carbón”.

Rosalinda leyó con fruición un folleto que encontró sobre una mesa de granito como si también fuera comestible. En él se explicaba el origen de la especie mineralista. “En un principio, fue la carne. Pero el hombre tomó conciencia del daño que infligía a sus hermanos animales y comenzó a comer vegetales. Hasta cierta época se creyó que esta era la forma evolucionada de evitar la muerte de otros seres



que habitan nuestro planeta. Mas un ser humano entre otros tantos descubrió el error grosero en ese concepto. James W., nuestro padre fundador, reveló que los vegetarianos son, en realidad, asesinos de frutas y verduras. Las plantas también viven y, para aquellos que argumenten que sólo se alimentan de los frutos que brindan, les recordaremos que ellos portan la semilla de una nueva, dado lo cual comer una manzana equivaldría, dicho de manera directa, al aborto de un futuro manzano. Por eso James W. decidió empezar a ingerir piedras. Y comprobó que el aporte nutricional que estas ofrecen es más que adecuado. Años más tarde, el mineralismo engendra seguidores por todo el mundo y los seguidores engendran niños convencidos de que el mineralismo es la única opción para no cometer una matanza indiscriminada de animales y vegetales. El porvenir es nuestro.”

Rosalinda se preguntó, entonces, de quién es el presente. No demoró en hallar la respuesta en un afiche situado en la pared enfrente a su vista. Una roca verde le sonreía con dientes de ternero. La inscripción rezaba y, además, oraba: “Las ventajas nutritivas de los seres vivos en un cascote. Ni crudo ni cocido, siempre a punto”. Rosalinda descubrió así que estos minerales eran transgénicos. Combinación sabia de propiedades naturales ajenas, el carbón tenía gusto a chorizo y la materia prima del chorizo descansaba en el chiquero. Un niño observaba al cerdo extasiado mientras masticaba una roquita roja buena para el desarro-

llo adecuado de los huesos.

La biblioteca del sitio alojaba todo tipo de recetarios. En bloques de mármol estaba tallado el modo más eficaz de tiernizar la piedra. Y alguno que otro anecdotario en el que se contaba cómo un mineralista había podido sobrevivir a la escasez de alimentos comiéndose su propia casa. Rosalinda lamentó ser inquilina.

Cuando Rosalinda retornó a su hogar se despidió definitivamente de su heladera. Se felicitó por el ahorro oportuno de energía eléctrica. Y se dedicó a cultivar un jardín zen, prolífico en los extremos y desordenado en el centro. Encerrada en el medio de su balcón una planta de tomates le agradecía a puro brote su nuevo destino ornamental. La que temía en silencio era la maceta.

EL ASUNTO EN ESTA HISTORIA

ALIMENTOS TRANSGÉNICOS

Los alimentos transgénicos son aquellos sometidos a manipulación genética. Es decir, a determinada planta (como, por ejemplo, la soja) se le incorporan genes de otra para producir una nueva especie con características particulares. La modificación del ADN es parte fundamental de este tipo de práctica científica. Con defensores y detractores, la Argentina es, hoy en día, uno de los cinco principales productores mundiales de esta clase de cultivos. Si bien las

piedras carecen de ADN, no sería de extrañar que, en un futuro, ante la eventual escasez y depredación de vegetales y animales alguien se las arregle para lograr que reúnan propiedades de ambos reinos dado que las rocas no se reproducen, pero sin dudas que se multiplican.

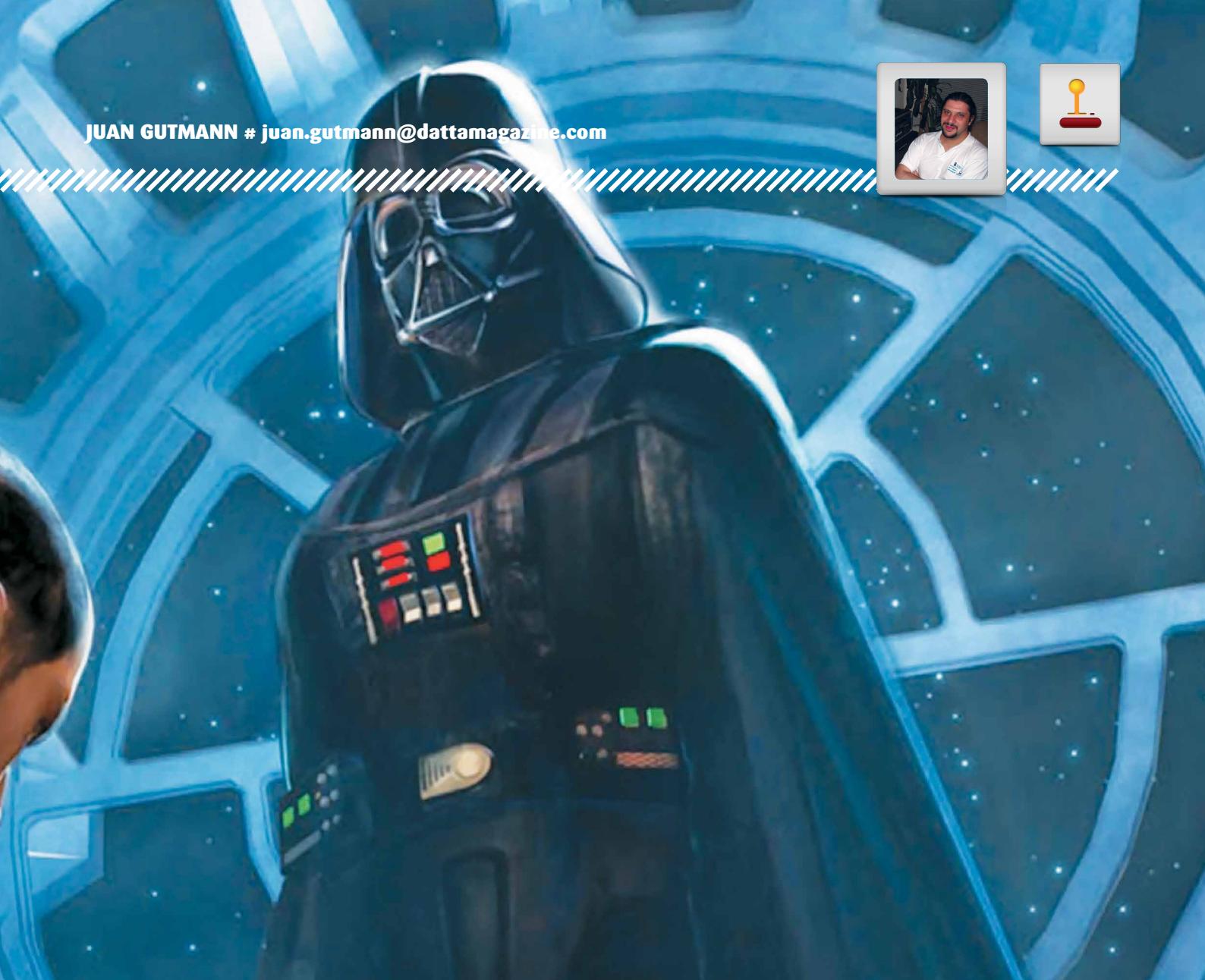
“Años más tarde, el mineralismo engendra seguidores por todo el mundo y los seguidores engendran niños convencidos de que el mineralismo es la única opción para no cometer una matanza indiscriminada de animales y vegetales.”



LUCASARTS NOS LLEVA NUEVAMENTE A UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II EL PODER DE LA FUERZA

EN UNA RECORDADA ESCENA DE LA PELÍCULA “STAR WARS” ORIGINAL (HOY CONOCIDA COMO EPISODIO 4, “A NEW HOPE”) DARTH VADER LE RECUERDA AL ALMIRANTE MOTTI -DE UNA FORMA NO MUY AMABLE, POR CIERTO- QUE EL ARMAMENTO Y LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADOS SON INSIGNIFICANTES COMPARADOS CON EL PODER DE LA FUERZA. LOS DESARROLLADORES DE “THE FORCE UNLEASHED” Y SU SECUELA, QUE AQUÍ ANALIZAMOS, SE PROPONEN RECORDARLE AL JUGADOR QUE ESTO ES UNA GRAN VERDAD. STARKILLER, EL EXTREMADAMENTE PODEROSO APRENDIZ SECRETO DE DARTH VADER, HA REGRESADO EN FORMA DE CLON PARA PROTAGONIZAR LA SECUELA DEL JUEGO QUE LO HICIERA FAMOSO. NUEVAMENTE EL JOVEN APRENDIZ RENIEGA DE SU MAESTRO PARA COMBATIR JUNTO A LOS REBELDES, EMPLEANDO PARA ELLO LOS IMPRESIONANTES PODERES DEL LADO OSCURO.



TODOS CONTENTOS

La gran mayoría de los seguidores de la saga creada por George Lucas suelen sufrir una gran dicotomía al jugar a algunos de los títulos lanzados por LucasArts que los llevan a vivir dentro del universo que tantas veces han disfrutado desde la pantalla del cine o el televisor. Ocurre que en distintos juegos podemos optar por enfocar al protagonista en seguir el camino de los Jedi y luchar por el bien, la paz y la justicia, o bien dejarlo tentarse por el lado oscuro e imponer su voluntad a sangre y fuego, llevándolo por el sendero del mal. Aunque esta dualidad aporta un interesante valor de rejugabilidad (juegos como "Knights of the Old

Republic" a menudo eran jugados de principio a fin dos veces, una siguiendo el camino de los Jedi y otra el de los Sith) casi todos coincidimos en que aunque preferimos combatir el mal, los poderes del lado oscuro son mucho más interesantes y entretenidos. Para "The Force Unleashed" y su secuela, que nos ocupa en esta ocasión, la gente de la división de videojuegos del holding encabezado por el buen George ha encontrado una interesante solución para dejar a todos contentos: combatir al Imperio junto a los rebeldes, pero con los poderes del lado oscuro.

LA FUERZA ES PODEROSA EN ÉL
Galen Marek, conocido como

Starkiller, era un niño con una gran conexión con La Fuerza, que fue encontrado de pequeño por Darth Vader. Lord Vader, reconociendo el inmenso potencial de Marek, lo toma en secreto como aprendiz, y Starkiller se transforma con el tiempo en un joven Sith extremadamente poderoso. El propósito de Vader, como buen Sith, es el de traicionar a su amo, el todopoderoso Emperador Palpatine, desplazándolo para ser él quien gobierne la galaxia. El Emperador no es fácil de engañar, y descubre la existencia del aprendiz secreto, obligando a Vader a aniquilarlo. Tan ladino como su maestro, Lord Vader finge cumplir con el pedido, pero en realidad salva

“El clon de Marek de alguna forma mantiene una conexión a través de La Fuerza con su original, compartiendo algunos de sus recuerdos y sentimientos, por lo que se niega a seguir las órdenes del Señor Oscuro y protagoniza una espectacular fuga.”

la vida de Starkiller y le encarga colaborar con la creación de una fuerza rebelde que se oponga al Imperio, con la finalidad de distraer la atención del Emperador sobre sus propios planes. En apariencia, a Vader el tiro le sale por la culata, ya que el joven Marek conoce así al Maestro Jedi Rahm Kota, de quien se vuelve un devoto seguidor, y a la piloto rebelde Juno Eclipse, de quien se enamora perdidamente. De esta forma, Starkiller termina empleando sus enormes poderes sobre el lado oscuro de la fuerza para ayudar a la causa de la rebelión.

EL REGRESO DE STARKILLER

Un punto polémico de esta serie de juegos, cuyos hechos suceden durante los años que transcurren entre el final de “Episodio 3” y “A New Hope”, es que uno de los dos finales de la primera entrega de “The Force Unleashed” es escandalosamente contradictorio con el “canon” de

Star Wars, conformado por los argumentos de las películas, libros, revistas de historietas y juegos publicados hasta el momento. En este final “no canónico”, Starkiller acaba con Darth Vader y lo reemplaza como aprendiz del Emperador, lo que indignó a muchísimos “geeks” seguidores de las historias de la Guerra de las Galaxias, cuya pasión sólo puede ser comparada con los “trekkies”, fanáticos de la saga “Star Trek”. En el otro final, que es el considerado como correspondiente al canon, Starkiller sacrifica su vida por la rebelión, creyendo firmemente que el Imperio debe desaparecer y una Nueva República ser conformada, para que vuelvan a reinar la paz y la justicia en la galaxia. Sobre este final canónico se construye la historia de su secuela, que comienza cuando Darth Vader visita a un clon de Starkiller creado en Kamino, donde se originaron los ejércitos de clones que luego de

creado el Imperio se transformaron en los Stormtroopers Imperiales. Vader ha encargado un clon de su aprendiz con la intención de retomar su plan secreto para desplazar al emperador. Sin embargo, las cosas nuevamente no funcionan según sus deseos: el clon de Marek de alguna forma mantiene una conexión a través de La Fuerza con su original, compartiendo algunos de sus recuerdos y sentimientos, por lo que se niega a seguir las órdenes del Señor Oscuro y protagoniza una espectacular fuga. Una vez libre, gran parte del argumento se centrará en los intentos de Starkiller por rescatar a las dos personas que más le importan en el universo: el Maestro Kota y la Capitana Eclipse.

SISTEMA DE COMBATE

Starkiller usa con devastadora efectividad dos sables de luz, tanto como principal método de ataque como de defensa. Los ataques con los sables

PUNTAJE FINAL:

82



LO BUENO:

Los gráficos, los efectos sonoros y la música. Las actuaciones de voz. La ambientación. Gran variedad de misiones y lugares para descubrir. Es casi una gran expansión de Fallout 3.

LO MALO:

Comienzo algo lento. La importante cantidad de bugs, aunque ninguno crítico, demuestra que se apuró el release del juego. Es casi una gran expansión de Fallout 3.



pueden repetirse para formar un combo, y también combinarse con el uso de los principales poderes de la fuerza que maneja nuestro protagonista. Ellos son: Force Grip (la habilidad telekinética de desplazar y elevar por el aire objetos o enemigos), Force Push (similar a Grip, pero creando una bola de energía que “empuja” todo lo que se encuentre en la dirección en la que la arrojemos) y Force Lightning, el mortal ataque con rayos eléctricos, famoso por ser uno de los trucos preferidos del Emperador Palpatine. Más adelante en el juego también adquiriremos otros poderes, como el truco mental Jedi, que puede provocar que nuestros enemigos se arrojen al vacío o se ataquen entre sí, o Repulse, que crea una inmensa oleada de energía que se dispersa en todos los sentidos simultáneamente. Tenemos una cantidad de “puntos de fuerza” que al agotarse nos impiden continuar atacando con estos poderes, pero afortunadamente los mismos se recargan a tope tras unos pocos segundos de no usar La Fuerza. Como dijimos, los tres poderes básicos pueden combinarse con los ataques de los sables, siendo muy eficaces cuando se los emplea para finalizar un combo. También podemos arrojar los sables hacia un objetivo determinado, lo que en ocasiones será muy útil. Consecuentemente con un personaje entrenado en la vía del lado oscuro, con el transcurrir del com-

bate sucederán dos cosas: a medida que vayamos matando enemigos, se irán recargando nuestros puntos de vida, y también se irá incrementando la “furia” que siente nuestro protagonista. Cuando la furia esté a tope, podemos activar el poder de “Force Fury”, que multiplica muchas veces la efectividad de los distintos ataques, posibilitando acabar en pocos segundos al enemigo más duro. Este poder es ideal para emplear en situaciones donde debemos enfrentarnos a muchos enemigos difíciles en forma simultánea.

TARGETING Y SECUENCIAS

Durante el combate, el juego sufre de la misma limitación que muchos otros juegos en tercera persona escritos originalmente para consolas: el “targeting”. Este era uno de los problemas más serios del “Force Unleashed” original, que elegía automáticamente los blancos de los ataques, y demasiado a menudo lo hacía erróneamente, asignando como blanco de un ataque o de un “Force Grip” al enemigo u objeto menos indicado. En esta secuela, el problema es menos marcado, no solo porque el “targeting” automático ha sido mejorado, sino porque se ha agregado una tecla que nos permite cambiar el blanco actual, lo que aliviana bastante la situación cuando debemos combatir a muchos enemigos en forma simultánea, aunque no lo soluciona del





todo. Otra falla inherente al sistema de “targeting” de esta serie de juegos es que al escoger el blanco equivocado, las cámaras insisten en querer seguir a ese objetivo, aunque el personaje esté mirando (e incluso desplazándose) en el sentido contrario. Pese a estas contras, de todas formas manejar el personaje y combinar los distintos tipos de ataques es el punto más entretenido de todo el juego. Al enfrentarnos a enemigos particularmente peligrosos, cuando estemos cerca de aniquilarlos se disparará una secuencia de acciones que debemos tomar para poder finalizarlo con éxito. El juego irá indicando en pantalla las teclas o botones del mouse que debemos apretar, y si debemos hacerlo en forma sostenida o repetida. Completar la secuencia implica la destrucción del enemigo, acompañada de una animación espectacular, lo que al principio es muy gratificante, pero con el paso de los minutos se vuelve rápidamente reiterativo. Esto se da especialmente al final de algunos niveles, al enfrentarnos con “bosses” muy poderosos, en los que hay que realizar la misma secuencia múltiples veces hasta vencerlo. Por cierto, uno de estos “bosses” está descaradamente copiado del famoso “Coloso” del excelente juego de PS2 “God of War”. Sorprende que LucasArts también haya caído en el mal ejemplo de muchos otros estudios: copiar sin ponerse colorado los puntos salientes de otros títulos exitosos del mercado.

EL ELEMENTO RPG, SIEMPRE PRESENTE

No hay juego que en los últimos años no haya incorporado algún elemento del género de Role Playing. “Force Unleashed II” no es la excepción. A lo largo de los distintos niveles que vamos recorriendo, se encuentran distribuidos “holocrons”, artefactos Jedi que permitan mejorar de diversas maneras a nuestro personaje. Algunos nos aportan más puntos de vida o de “poderes de Fuerza”, otros suman puntos de experiencia (los que también se ganan, aunque lentamente, durante el combate) que permiten mejorar los poderes de La Fuerza, y otros nos permiten cambiar los cristales de los sables de luz, alterando sus colores y características. La mayoría de los holocrons se encuentran a simple vista y en lugares sencillos de acceder, mientras que otros están más ocultos y unos pocos en lugares en que debaremos esmerarnos con el salto y el “dash” (deslizamiento) para poder alcanzarlos, agregando también de esta forma un elemento del género de plataformas, que aparece unas pocas veces a lo largo del juego.

GRÁFICOS Y SONIDO

Como en todos los juegos de LucasArts, este título se destaca por sus espectaculares gráficos y sonido, y por la excelente calidad de las cinemáticas (escenas entre misiones) y sus doblajes, en las cuales aparecen personajes fundamentales de la saga, como Darth Vader o el

Maestro Yoda. La música de John Williams acompaña de forma más que adecuada los diversos momentos del juego, aportando tensión o misterio cuando la situación así lo requiere. Los poderes de la Fuerza que tiene Starkiller han obligado a hacer también un gran trabajo con la física, y cuando hacemos volar por el aire a enemigos u objetos estos se comportan de una manera muy realista, gracias al empleo del motor de física Havok, muy utilizado en los últimos tiempos por la mayoría de los estudios. Los niveles están magníficamente diseñados y al avanzar por ellos encontraremos aquí y allá detalles que ambientan en gran forma el juego, haciéndonos sentir en todo momento que estamos protagonizando a través del personaje una de las películas de la saga. Sin embargo, la elección de las locaciones no es del todo acertada, ya que un porcentaje demasiado grande del juego transcurre a bordo de una nave rebelde, cuya ambientación no varía gran cosa, mientras que un nivel que transcurre en un lugar interesante para los fans de las películas, como el planeta Dagobah, apenas si dura unos minutos.

EN RESUMEN

“Star Wars: The Force Unleashed II” es un juego bien hecho desde los rubros técnicos, aunque con ciertas deficiencias en el “gameplay”. Aunque es bastante entretenido, nos quedamos con la sensación que quienes no sean seguidores de la saga de “La Guerra de las Galaxias”

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

Todos los juegos lanzados en los últimos meses al mercado tienen requerimientos recomendados bastante elevados, y este título no es la excepción. "The Force Unleashed II" requiere Sistema Operativo Windows XP SP3, Vista SP2 o Windows 7, Procesador de 2 Ghz o superior de dos o más núcleos (Intel Core 2 o AMD Athlon 64 X2) y 2 Gb de memoria RAM. En cuanto al espacio en disco, requiere al menos 10 Gb de espacio libre y un archivo de intercambio (swap file) de al menos 1 Gb. La placa gráfica debe soportar Shaders 3.0 y tener al menos 256 Mb de RAM, por lo que se aconseja contar con una NVIDIA GeForce 8800, ATI Radeon HD 2900 o superiores.



no apreciarán especialmente este título, ya que los guiños a los fans les pasarán desapercibidos, y quedarán más en evidencia algunos de sus problemas, como los ya mencionados de targeting y cámaras, el dispar nivel de dificultad -algunos niveles son demasiado sencillos y repetitivos, mientras que otros son frustrantemente difíciles-, el extraño criterio para los checkpoints de salvado (muy frecuentes en ocasiones en las que no es necesario, y escasos en algunos lugares donde hay que combatir a una multitud de enemigos) y otros inconvenientes menores, por ejemplo la pobre implementación del poder "Force Grip" sobre objetos, que nunca van en primera instancia hacia el lugar donde queremos. Además, no posee

un gran valor de rejugabilidad, ya que carece de modos multijugador, y si bien a medida que avanzamos en la historia se van desbloqueando diversos "challenges" -escenas aisladas, en las que por lo general hay que completar un objetivo antes que se agote el tiempo- que son bastante útiles para perfeccionar las habilidades de combate del personaje, un gamer avezado puede completarlo en alrededor de ocho horas, y nada motiva demasiado a volver a jugar una vez que lo terminemos. No obstante, para los que sean fans de Star Wars, vale la pena jugarlo, aunque más no sea para saber lo que se siente ser lo suficientemente poderoso en La Fuerza como para estrujar un TIE Fighter con un simple movimiento de brazos.

"Como en todos los juegos de LucasArts, este título se destaca por sus espectaculares gráficos y sonido, y por la excelente calidad de los cinematóicos y sus doblajes."



Beto y Tristán, los taxistas mala onda, en EE.UU



Disconforme con la imagen de su personaje en "Red social", Mark Zuckerberg financia su propia película autobiográfica. En la misma, Zuckerberg le da una paliza a los gemelos Winklevoss y se queda con sus novias, que también son gemelas y que lo aman locamente porque es sexy, divertido y viste muy bien. Resentidos, los gemelos le hacen juicio.



Según pudo saberse, repetir en voz alta ciertos captchas podría abrir puertas a criaturas del inframundo



Daniel
PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$ 45
al año



www.tenetudominio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA..!

+ CLIENTES
+ EFICACIA
+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462