

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO2 | N° 25
OCTUBRE 2010



**¿ESTÁ BIEN
APROVECHADA
LA TECNOLOGÍA
EN EL AULA?**

**ANALIZAMOS DISTINTOS PROYECTOS
DE INCLUSIÓN DIGITAL EN LA REGIÓN.**

NÚMEROS ANTERIORES EN
WWW.DATTAMAGAZINE.COM



**LAS TRAMPAS MÁS
COMUNES DE LOS
CIBERCRIMINALES.**



**TU NEGOCIO EN LA
WEB: CONVIRTIENDO
CLICKS EN CLIENTES.**

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!



TAN CERCA, TAN LEJOS

DESPUÉS DE MUCHO ESPERARLAS, finalmente tenemos en nuestra tierra a las dos últimas creaciones de Apple. El iPad y el iPhone 4 llegaron a Argentina, con una diferencia de apenas siete días entre uno y otro. Por fin vamos a poder adquirirlos sin tener que recurrir a la compra online directa desde Estados Unidos, pagando gastos de envío espeluznantes e impuestos aduaneros ídem.

¿O no?

La excelente noticia de poder tener tan cerca lo último en tecnología, rápidamente se vio opacada por la dolorosa realidad de su elevadísimo precio. Los productos de Apple son caros. Muy caros. Eso se sabe de antemano. La empresa que dirige Steve

Jobs se caracteriza por una política de precios altos, acompañada de productos que apuntan a la perfección (de allí el escándalo que se armó cuando el iPhone 4 resultó tener algunos problemas de señal al cubrir su esquina inferior izquierda). Pero cuesta creer que la política de Apple sea la única responsable por los números a los que cualquier fanático de los gadgets se enfrenta hoy. Por ejemplo, el iPhone 4 más chico (16 GB), que en Estados Unidos se vende a u\$s 199, en Argentina cuesta entre \$2099 y \$2899, dependiendo de la empresa (lo comercializan Claro, Movistar y Personal) y del plan de abono elegido. Con el iPad pasa algo muy parecido. Su versión más

pequeña (16 GB), la que en el país del norte cuesta u\$s 499, aquí está a \$3.399. Si lo quisieramos con 3G, ya habría que pagar \$4.299. Resulta bastante complicado encontrarle el sentido a semejante diferencia de precios. Por suerte, los tenemos a Uds. que nos siguen también desde DattatecBlog.com y nos dejan sus opiniones. Como Jerónimo, que le encontró una vuelta de tuerca turística al asunto: “Sale más barato viajar a EE.UU., comprarlo y volver. De paso, conocemos Miami.”

¿Uds. también se sorprendieron con el precio del iPad y el iPhone 4? Cuéntenme escribiendo a lectores@dattamagazine.com

Octubre 2010

dattamagazine.com

|||||

STAFF

JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Ariel Corgatelli
Juan Gutmann
Javier Richarte
Luis Altamiranda
Magalí Sinopoli
Christian Sochas
Natalia Solari

PARTICIPAN DE ESTA EDICIÓN

Franco Rivero
Erica Saito

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

DATOS DE CONTACTO

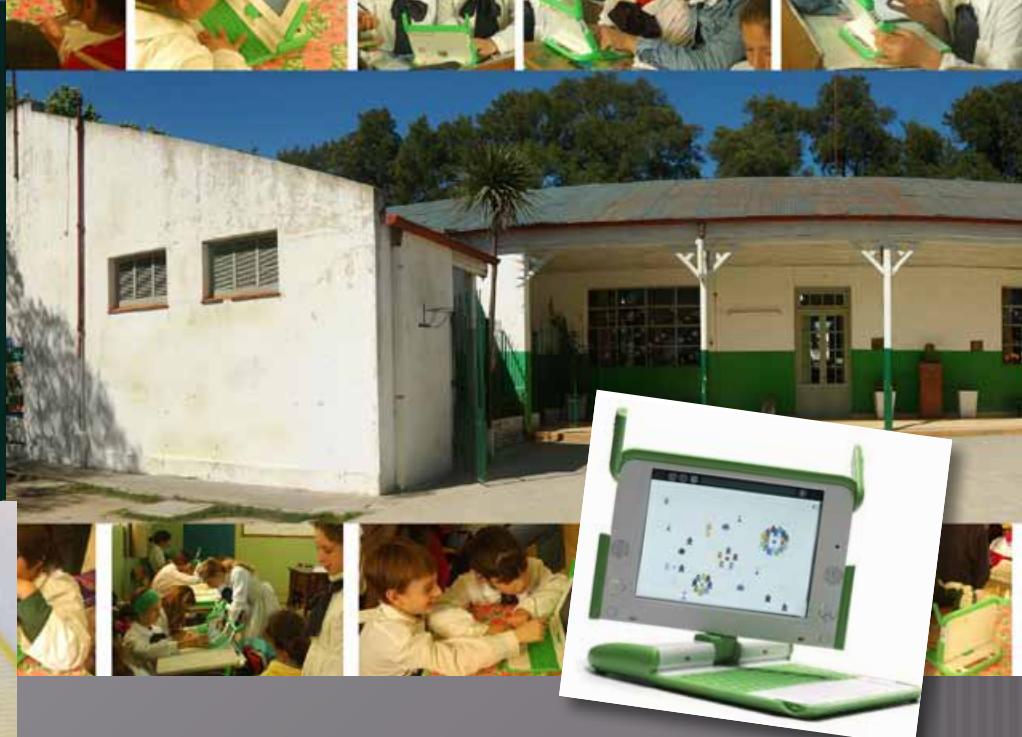
Dirección Comercial:
publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

SUMARIO



M.A.M.E: Regreso a la infancia

pág. 6

PREY, Control de equipos silencioso

pág. 12

Convirtiendo “clics” en clientes

pág. 16

Las trampas mas comunes de los cibercriminales

pág. 20

Inclusión digital en las escuelas

pág. 24

La paternidad electrónica

pág. 30

HP Officejet 8500 W corriendo en Ubuntu / Linux

pág. 34

Software libre / Últimas novedades

pág. 38

La tela intangible

pág. 42

Mafia II: Buenos muchachos

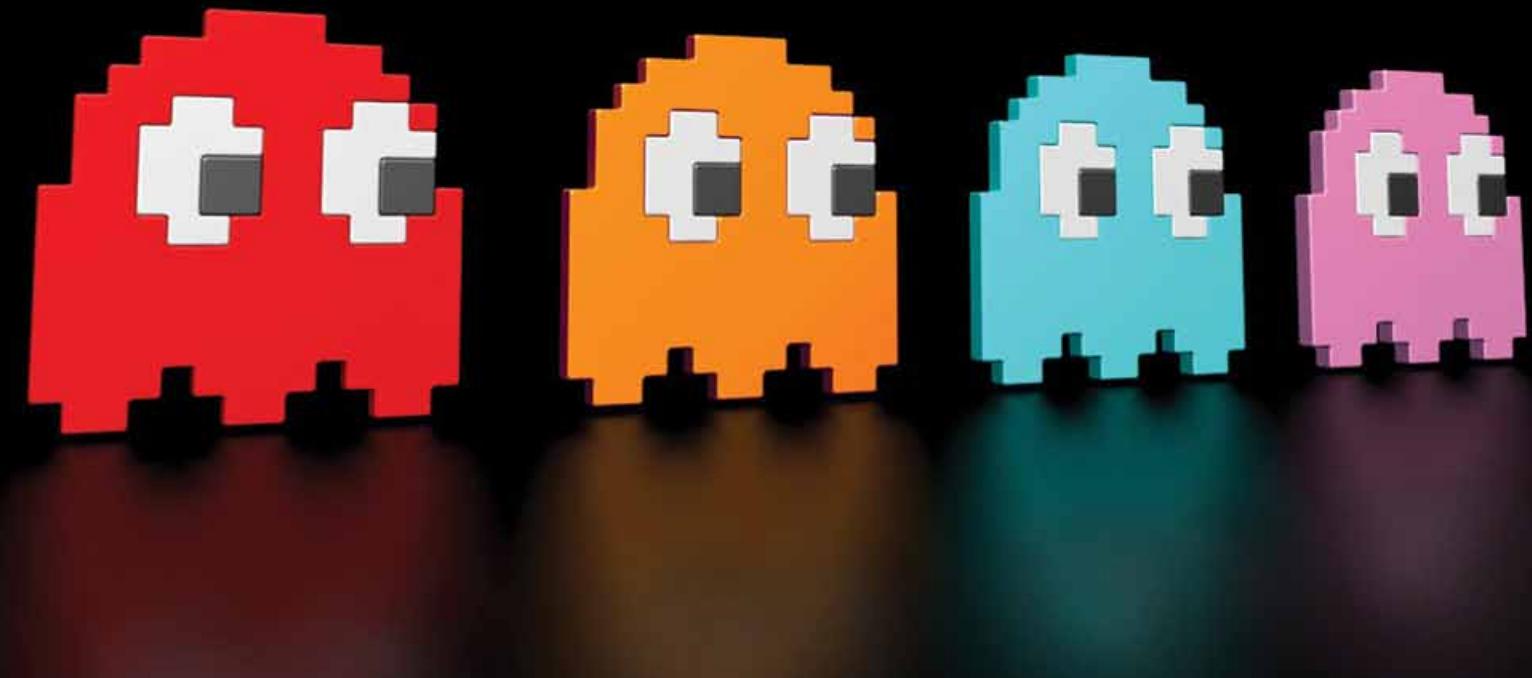
pág. 44

Humor

pág. 50

M.A.M.E.: **REGRESO A LA INFANCIA**

LOS ADULTOS JÓVENES QUE TRANSITAMOS LA TERCERA O CUARTA DÉCADA DE VIDA TUVIMOS NUESTROS PRIMEROS CONTACTOS CON COMPUTADORAS CASI SIN DARNOS CUENTA. DURANTE NUESTRA TIerna NIÑEZ, NUESTROS PADRES NOS LLEVABAN DE VEZ EN CUANDO A ESAS INCREÍBLES GALERÍAS, PLETÓRICAS DE LUCES Y SONIDOS, EN DONDE NOS ESPERABAN LOS MARAVILLOSOS VIDEOJUEGOS, QUE NO ERAN OTRA COSA QUE EQUIPOS INFORMÁTICOS ARMADOS DENTRO DE ENORMES Gabinetes, CON UNA GRAN PANTALLA DE RAYOS CATÓDICOS POR LA CUAL MOSTRABAN LAS IMÁGENES DEL JUEGO Y PARLANTES CON UN VOLUMEN SIEMPRE ALTÍSIMO POR LOS QUE EMITÍAN LA MÚSICA Y EFECTOS SONOROS. POR TODA INTERFAZ, CONTÁBAMOS CON UNO O DOS JOYSTICKS (QUE, EN AQUEL MOMENTO, LLAMÁBAMOS “PALANCAS”) Y VARIOS BOTONES, Y, POR SUPUESTO, EL INFALTABLE FICHERO, POR DONDE INTRODUCÍAMOS FICHA TRAS FICHA A LO LARGO DE TODA LA TARDE, ENFLAQUECIENDO RÁPIDAMENTE LOS BOLSILLOS PATERNOS. ALGUNOS HABILIDOSOS ADQUIRÍAN DIVERSAS MAÑAS QUE PERMITÍAN JUGAR



SIN PAGAR, Y, EN MUCHOS CASOS, NUESTROS PROGENITORES DEBÍAN ARRAS- TRARNOS DEL LUGAR CASI POR LA FUERZA, YA QUE, MAS ALLÁ DE LA CANTIDAD DE HORAS QUE HUBIÉRAMOS JUGADO A LOS “FICHINES”, A NOSOTROS SIEM- PRE NOS PARECÍAN DEMASIADO POCAS. YA COMO ADULTOS, SON MUCHOS LOS QUE RECUERDAN CON NOSTALGIA AQUELLOS GLORIOSOS JUEGOS, QUE SI BIEN ESTABAN A AÑOS LUZ DE DISTANCIA DE LOS TÍTULOS ACTUALES EN RUBROS TÉ- NICOS COMO GRÁFICOS Y SONIDO, NOS BRINDABAN UN NIVEL DE JUGABILIDAD Y ENTRETENIMIENTO QUE ESCASOS JUEGOS MODERNOS ALCANZAN, AL MISMO TIEMPO QUE SENTABAN LAS BASES SOBRE LAS QUE DESCANSAN LOS DISTINTOS GÉNEROS DE LOS VIDEOJUEGOS DE HOY EN DÍA. MUCHOS JUGADORES ÁVIDOS DE AQUELLOS AÑOS YA LO SABEN, PERO TAMBIÉN SON NUMEROSOS LOS QUE DES- CONOCEN LA EXISTENCIA DE SOFTWARES EMULADORES QUE NOS POSIBILITAN REVIVIR ESAS ÉPOCAS DORADAS DESDE NUESTRA PC, CON UN GRADO ABSOLU- TO DE FIDELIDAD Y SIN QUE NOS CUESTE NI UN CENTAVO.

“Salmoria transformó su preocupación por el paso al olvido y la posible desaparición completa de tantos juegos maravillosos de su infancia en un proyecto concreto para volverlos a la vida.”

EL SUEÑO DE NICOLA

El programador italiano Nicola Salmoria es uno de los tantos que crecimos jugando a los videojuegos que se tornaron furor desde fines de la década del setenta, con la aparición de “Space Invaders”, el título japonés de la empresa Taito que se volvió tan masivo como para provocar la falta de monedas en el país oriental. Durante el año 1996, Salmoria transformó su preocupación por el paso al olvido y la posible desaparición completa de tantos juegos maravillosos de su infancia en un proyecto concreto para volverlos a la vida. Habil programador y matemático, estudiante en la Universidad de Siena, concibió en lenguaje C++ varios emuladores capaces de imitar el funcionamiento del hardware necesario para ejecutar un puñado de videojuegos clásicos de su niñez. Tras notar la gran semejanza en el funcionamiento de dichos emuladores, pocos meses después los unió en un único programa, al que bautizó “Multiple Arcade Machine Emulator”, desde allí más conocido por sus siglas: “MAME”. Al fin y al cabo, muchos de estos juegos usaban los mismos componentes de hardware, como el popular y económico microprocesador de 8 bits Zilog Z80, y se diferenciaban principalmente en el “software”, que, en aquellos tiempos, venía grabado en un chip

de memoria ROM (no volátil). La publicación del ejecutable del Proyecto MAME, junto con su código fuente, provocó que rápidamente otros programadores nostálgicos se sumaran al proyecto para colaborar, como el también italiano Mirko Buffoni, quien tomó el liderazgo del proyecto mientras Salmoria cumplía el servicio militar. Muchos fanáticos comenzaron a acercarse a los miembros del equipo el hardware de distintos videojuegos para que pudiera ser analizado y aplicados los procesos de ingeniería inversa necesarios para llevar a cabo una correcta emulación. Una vez afirmado este proceso, el equipo de desarrolladores, que no paraba de crecer, pudo incorporar al código la emulación de circuitos de hardware más complejos, como aquellos videojuegos basados en el CPU de 16/32 bits Motorola 68000.

IMPARABLE CRECIMIENTO

El número de colaboradores y usuarios de MAME comenzó a crecer exponencialmente, lo que tuvo como resultado la incorporación de una increíble cantidad de juegos soportados por el emulador. Apenas dos años después de su lanzamiento oficial, MAME ya soportaba más de mil títulos, si bien un porcentaje muy menor se ejecutaba con algunos problemas o era directamente injugable. En 2002, a cinco años de iniciado su desarrollo, se logró duplicar la cantidad de juegos emulados, superando los 2000, habiéndose incorporado soporte para casi todas las plataformas de hardware más populares empleadas por los videojuegos de los setenta, ochenta e, incluso, muchos de la década del noventa, lo que representó un desafío técnico superior. En 2001, se portó MAME (escrito originalmente para DOS) a Windows, la cual pasó a ser la plataforma primaria de desarrollo. En 2003, Salmoria transfirió el liderazgo del proyecto al programador David Haywood (alias “Haze”), bajo cuya batuta el proyecto añadió,

en el transcurso de los dos siguientes años, otros 1000 títulos a su ya inmensa cartera. En 2005, le transfirió el mando del equipo a Aaron Giles, actual coordinador, quien no sólo consiguió alcanzar la meta de 5000 videojuegos soportados por el proyecto, sino que también agregó una sencilla interfaz gráfica al emulador para facilitar su empleo, ya que hasta entonces había sido un programa que se ejecutaba desde la línea de comando. Aunque existían diversas utilidades escritas para trabajar como “front-end” de MAME, la incorporación de una GUI nativa facilitó enormemente las cosas, sobre todo para los usuarios de menos experiencia. Durante esta década también se desarrollaron ports para ejecutar MAME sobre otros Sistemas Operativos, como GNU/Linux, Mac OS X y otros S.O. basados en UNIX.

LAS IMÁGENES DE ROM, UN TEMA POLÉMICO

Como muchos lectores habrán podido adivinar, el Proyecto MAME siempre tuvo su costado controversial desde el punto de vista legal. Ya no caben dudas de que el desarrollo y el uso de MAME son completa y absolutamente legales, luego de que algunas empresas como Sony y Nintendo intentaran forzar su desaparición mediante el inicio de juicios por violación de derechos de propiedad y afortunadamente fallaran su cometido. De todas maneras, está claro que emulador solo, sin las imágenes de las ROM de los videojuegos que puede emular, básicamente no sirve de nada. El estatus legal de las ROM de los títulos soportados es una historia totalmente diferente. Existe un escaso número de ROMs cuya tenencia y distribución es legal, ya sea porque los tenedores de sus derechos de propiedad intelectual las han liberado expresamente o porque las empresas propietarias de estos títulos han desaparecido. La inmensa mayoría de los titulares



Tehkan World Cup:

Mame ejecutando el Tehkan World Cup, un juego de fútbol que causó sensación durante el Mundial 86, el más recordado por los argentinos.



Mame Cabinet:

Un gabinete de arcade para cuatro jugadores, realizado en el taller hogareño de un nostálgico y fanático gamer.

de los derechos de los juegos de aquella época dorada ha optado por no definirse al respecto, no persiguiendo activamente a quienes distribuyen y descargan las imágenes de las ROM de sus títulos, ya que han comprendido que, en definitiva, redundaba en una ventaja comercial y de marketing que sus creaciones de antaño, que ya no poseen prácticamente ninguna posibilidad de ser explotadas comercialmente, permanezcan activas en la memoria colectiva de la comunidad de los gamers. Por lo tanto, aunque tanto el emulador como las imágenes de ROM liberadas se consiguen en el sitio oficial del proyecto, [<http://mamedev.org/>], el resto de las ROMs sólo pueden descargarse desde sitios web piratas.

LICENCIA DEL CÓDIGO FUENTE DE MAME

Las primeras versiones de MAME fueron publicadas bajo la licencia pública GNU (GPL), por lo cual eran consideradas "Software Libre" bajo el criterio de la Free Software

Foundation, y "Open Source" por la Open Source Initiative. Sin embargo, los responsables del Proyecto MAME cayeron pronto en la cuenta que las licencias de la FSF y la OSI permitían la explotación comercial de los productos cubiertos por sus licencias o sus derivados. Esto abría la puerta a que los dueños de galerías de arcade, bares y otros establecimientos similares reemplazaran sus máquinas por PC equipadas con MAME, lo que, además de traer más problemas legales a los desarrolladores, era considerado poco ético por los participantes del proyecto. Por esta razón, el mismo año en que se liberó la primera versión pública de MAME, se abandonó la licencia GPL y se adoptó una basada en la licencia BSD, pero prohibiendo expresamente el uso del proyecto y sus derivados, tanto de manera ejecutable como de código fuente, en cualquier emprendimiento de tipo comercial. Dada esta circunstancia, aunque el código fuente de MAME se encuentra disponible públicamente, ya no es considerado "Software Libre" u

"Open Source" por la FSF y la OSI, ya que ambas entidades permiten la explotación comercial de obras publicadas bajo sus licencias, siempre y cuando se ofrezca de modo gratuito tanto el código fuente de las mismas como de los trabajos derivados del proyecto original. Claro está que esta licencia es más que nada una toma de posición respecto del uso del código de MAME con fines de lucro, ya que al estar integrado el equipo de desarrollo completamente por voluntarios, sin ninguna organización o entidad que los respalde, la posibilidad

OPEN SOURCE # Aplicaciones libres

de contratar a un equipo legal para monitorear la violación de la licencia y perseguir a los incumplidores es casi indudablemente nula.

SÓLO PARA FANÁTICOS

Aunque el soft de MAME puede ejecutarse en casi cualquier PC, por más antigua y de baja potencia que esta sea (tengamos en cuenta los escasos requerimientos técnicos de los videojuegos escritos hace tres décadas), los gamers más nostálgicos de aquellos tiempos en los últimos años se han volcado a diseñar y construir gabinetes de arcade de escala real para poder alojar sus PC con MAME y revivir los juegos de su infancia con

un realismo casi total. Esta moda ha disparado el surgimiento de diversos sitios especializados en la creación de este tipo de gabinetes, los cuales se pueden lograr con una inversión económica sorprendentemente baja, aunque, por supuesto, hay que poseer tiempo libre y ser hábiles para el trabajo manual. Uno de los sitios web más populares entre los constructores de gabinetes "estilo arcade" es [<http://www.arcadecab.com/>].

MESS

El código fuente de MAME ha sido tomado como punto de partida para otro proyecto llamado M.E.S.S. (Multiple Emulator Super System).

"Esta moda ha disparado el surgimiento de diversos sitios especializados en la creación de este tipo de gabinetes, los cuales se pueden lograr con una inversión económica sorprendentemente baja."

Ocurre que así como millones de gamers comenzaron sus "carreras" en las galerías de arcade, otros tantos pasaban miles de horas jugando videojuegos en casa, frente a la pantalla del televisor, gracias a computadoras hogareñas como la Sinclair ZX Spectrum y la Commodore 64, o a las primeras consolas, como las célebres Atari 2600 y Coleco Vision. MESS es capaz de emular más de 500 de estos equipos y sus variaciones, y, por consiguiente, puede ejecutar los juegos desarrollados para estos sistemas. Sin dudas, se trata de un trabajo muy interesante, aunque todavía no es tan popular como MAME, pero sin dudas meritorio de una nota enfocada principalmente en él, que realizaremos en breve. Por ahora, nos limitaremos a mencionar el sitio oficial de MESS, del que pueden descargar el emulador y encontrar información adicional acerca de él: [<http://www.mess.org/>].

KEGA FUSION

No caben dudas de que SEGA siempre ha sido una empresa muy relevante dentro de la industria de los videojuegos. En un principio con sus máquinas para galerías de arcade y, posteriormente, con la venta de consolas como Genesis/Mega Drive y DreamCast. La historia de Kega se inicia en 1997, cuando el fanático de Sega Steve Snake escribe el emulador KGen para PC/DOS con el objetivo de reemplazar al único y pobre emulador de Sega Genesis existente en aquel entonces. Un año después, Snake lanzó KGen98, una nueva versión del emulador absolutamente reescrita y mucho más eficiente. En 2002, libera una nueva versión, reescrita una vez más para plataformas Windows y con amplias mejoras, ya bajo el nombre Kega. Este emulador requería un equipo de buenas prestaciones para

Space Invaders:

Mame en acción, ejecutando Space Invaders, uno de los primeros videojuegos en transformarse en un éxito comercial.



ejecutar los juegos de SEGA en una velocidad similar a la de las consolas reales, por lo que era necesario contar con una PC con procesador de no menos de 500 Mhz. Luego de un crash en su disco rígido que implicó la pérdida total de los datos, incluyendo los fuentes del emulador, en 2004 Steve publicó la versión final del emulador, bautizada Kega Fusion, la cual ha seguido evolucionando hasta nuestros días. En los últimos años, Snake ha desarrollado ports del emulador (originalmente programado en gran parte en lenguaje Assembler, lo que explica su gran eficiencia) para otros Sistemas Operativos, como GNU/Linux y Mac OS X. Las distintas versiones de Kega pueden descargarse desde su web, ubicada en [<http://kega.eidolons-inn.net/>].

VISUALBOY ADVANCE

Hacia fines de la década del ochenta, nació una nueva tendencia entre los pequeños gamers de aquel momento: llevar sus videojuegos en el bolsillo, adonde quiera que fueran, gracias a la exitosísima serie de consolas portátiles de Nintendo: GameBoy, lanzada en 1989, y sus sucesoras GameBoy Color y GameBoy Advance, que vieron la luz en 1998 y 2001, respectivamente. El gran éxito de estas “consolas de bolsillo” (todavía en la actualidad son buscadas en el mercado del usado por fanáticos y coleccionistas) generó el desarrollo del Proyecto VisualBoy Advance, capaz de emular las tres consolas portátiles de Nintendo y ejecutar sus juegos. Además de correr en PC bajo distintos S.O., como Windows, GNU/Linux, *BSD, BeOS y Mac OS X, lo distintivo de este proyecto es que existen ports para ejecutarlo sobre las consolas de última generación de Nintendo, como GameCube y Wii. El emulador fue escrito inicialmente por un programador anónimo conocido por el alias de “Forgotten” y luego continuado por otro desarrollador de apodo KXU. Luego de haber sido “forkeado” en múltiples versiones diferentes, y haber sido abandonado su

desarrollo por un tiempo, el proyecto ha renacido bajo un paraguas que ha consolidado las distintas versiones en una sola y optimizado una gran cantidad de aspectos técnicos del emulador. VisualBoy Advance se consigue en el sitio [<http://vba.ngemu.com/>].

LIMITACIONES DE LOS EMULADORES

Al igual que con el Proyecto MAME, Kega y VisualBoy Advance no emulan el 100% de los juegos disponibles para las plataformas emuladas. Hay una cantidad de juegos que se ejecutan con problemas (por ejemplo, sin sonido) y otros que directamente son injugables. También nos encontramos con el mismo problema legal que con MAME respecto de las imágenes de las ROM, aunque, en el caso de las consolas, hay acuerdo general en que la tenencia de los cartuchos de los juegos originales habilita al propietario a tener una imagen ROM de respaldo. Igualmente, la obtención de dichas imágenes desde los cartuchos presenta un desafío técnico que no está al alcance de cualquier usuario, pero, de todas formas, pueden obtenerse descargándolas de Internet desde sitios similares a los que ofrecen ROMs para MAME. Todos estos emuladores reemplazan los controles de las consolas y arcades originales mediante el teclado, aunque, naturalmente, también soportan joysticks y gamepads, más apropiados para los gamers de consola, que no están tan

acostumbrados como los gamers de PC a manejar el juego con las teclas.

EN NUESTRAS PRÓXIMAS EDICIONES...

La temática de los emuladores es un mundo aparte y el tema ofrece mucha tela para cortar. En la presente nota, apenas si hemos rasgado la superficie. Además de multiemuladores como MESS, existen otros proyectos de emulación que ameritan artículos en los que los presentemos a los lectores. Aparte de software que posibilita emular casi a la perfección adoradas computadoras hogareñas de antaño, como Apple II, Commodore 64 o Amiga, en los cuales podemos ejecutar no solamente juegos, sino también cualquier otro tipo de software y lenguajes de programación diseñados para trabajar con estos venerables equipos, existen, asimismo, emuladores para consolas de videojuego de generaciones más recientes, como la ultrapopular Sony Playstation o la Nintendo GameCube. Es nuestra intención ir acercándole a los lectores a través de estas páginas todos estos proyectos para brindarles la oportunidad de reencontrarse con gratos recuerdos de sus infancias y poder compartirlos con sus amigos y familiares. Estamos seguros de que van a disfrutar de este “revival” tanto como lo hacen millones de gamers de todo el mundo. Será entonces hasta la próxima ocasión y... ¡a jugar se ha dicho!



Sega Genesis:

Sega Genesis, la popular consola de Sega emulada por Kega Fusion.

PREY, CONTROL DE EQUIPOS SILENCIOSO

**PROTEGÉ TU NOTEBOOK CON UN SISTEMA DE BLOQUEO Y RASTREO GRATUITO
QUE SE ACTIVA EN CASO DE ROBO.**

SEGURAMENTE, en muchas oportunidades, pensaron en la seguridad de su portátil como algo utópico. Sin embargo, la correcta protección de nuestro equipo informático no está muy lejos de la realidad. Eso sí, tenemos que contratar algún servicio externo, pago, para así poder conseguir la tan preciada seguridad.

Por eso, en este número de Datta-Magazine, les voy a presentar una completa aplicación gratuita, basada en código abierto, la cual anexa un servicio de recuperación y más utilidades interesantes.

Comencemos con la definición directa del proyecto según sus desarrolladores:

Su sitio web:
<http://preyproject.com/es/>

Como verán, el sitio se encuentra completamente en español, con el software a instalar en el mismo idioma, como así también la ayuda básica (ya que la avanzada, desde el foro, es en inglés).

PONGAMOS MANOS A LA OBRA

Lo primero que debemos hacer es descargar la versión para nuestro sistema operativo, ya sea Windows, Mac o Linux. Una vez que lo descargamos, lo debemos instalar.

Paso seguido, vamos a lanzar la aplicación para realizar la configuración básica, crear una cuenta y dejar

nuestra laptop o PC protegida de forma completamente silenciosa.

Tengo que reconocer que, en principio, me sentí medio reticente en la instalación de un software que vigile una PC/laptop/netbook y que esté por encima de cualquier acción que de forma personal pueda realizar. Pero, claro, cuando de una portátil se trata, donde es peligroso tener información que puede ser robada, utilizada para vaya uno a saber qué fin o la concreta pérdida de nuestro bien (en este caso, portátil), es necesario sacrificar un poco la privacidad de nuestro equipo para su resguardo.

Cabe aclarar que la aplicación es completamente libre, de código



Download

Get it while it's hot

prey

Prey works in all operating systems (well, at least all popular ones) and each one of them has its own installer and configurator. If you wish to download the source code, you can do so directly from our repo in [Github](#). You can find our release archive [over here](#).



Prey 0.4.3 for Windows

32/64 bit installer (5378 KB)

MD5: fa20c12abfec366a0df769e55010d294



Prey 0.4.3 for Mac OS

Universal DMG (2209 KB)

MD5: e8d4563ca22ec0e7377f0ba7d2306853



Prey 0.4.3 for Ubuntu

Deb package x86/64 (592 KB)

MD5: 316345b6c91c0fbad34f25cd21513c45



Prey 0.4.3 for Linux

All distributions, x86/64 (636 KB)

MD5: 73996223ff29ce8009a633744d957f19



Prey 0.4.3 for Android

Download from Market

abierto, con lo cual no existe la posibilidad de que contenta código malicioso.

Listo, ya creamos la cuenta y configuramos nuestra portátil con Prey. Sólo resta ingresar a nuestro usuario desde otro equipo para ver qué está pasando, y ahí sí, desde esa web, poder configurar los parámetros de seguridad correspondientes al equipo.

Aclaremos que cualquier funcionalidad de este sistema sólo aplica cuando el mismo fue sustraído, ya que desde el panel web cuenta con la opción de lanzar las acciones que el dueño decida de forma automática ni bien el equipo se conecte a internet. Mientras tanto, sólo se monitorea, se podrá saber su ubicación

aproximada, si es necesario poder ver quién está frente a la portátil (si es que activamos la opción webcam), y tantas otras funciones.

El sistema chequea o monitorea el equipo según el seteo que activamos en el tiempo configurado.

Hasta acá estamos hablando de la configuración básica, y esperemos que jamás tengamos que usarla.

Algunas de las definiciones de Prey son:

SILENCIOSO PERO FULMINANTE

Básicamente, instalas un pequeño agente en tu PC o teléfono, que silenciosamente espera una señal de

activación remota para despertar y hacer su trabajo.

Esta señal se envía y te permite obtener información de redes, estado y la ubicación del dispositivo, y opcionalmente activar acciones específicas en él.

VEAMOS SUS CARACTERÍSTICAS:

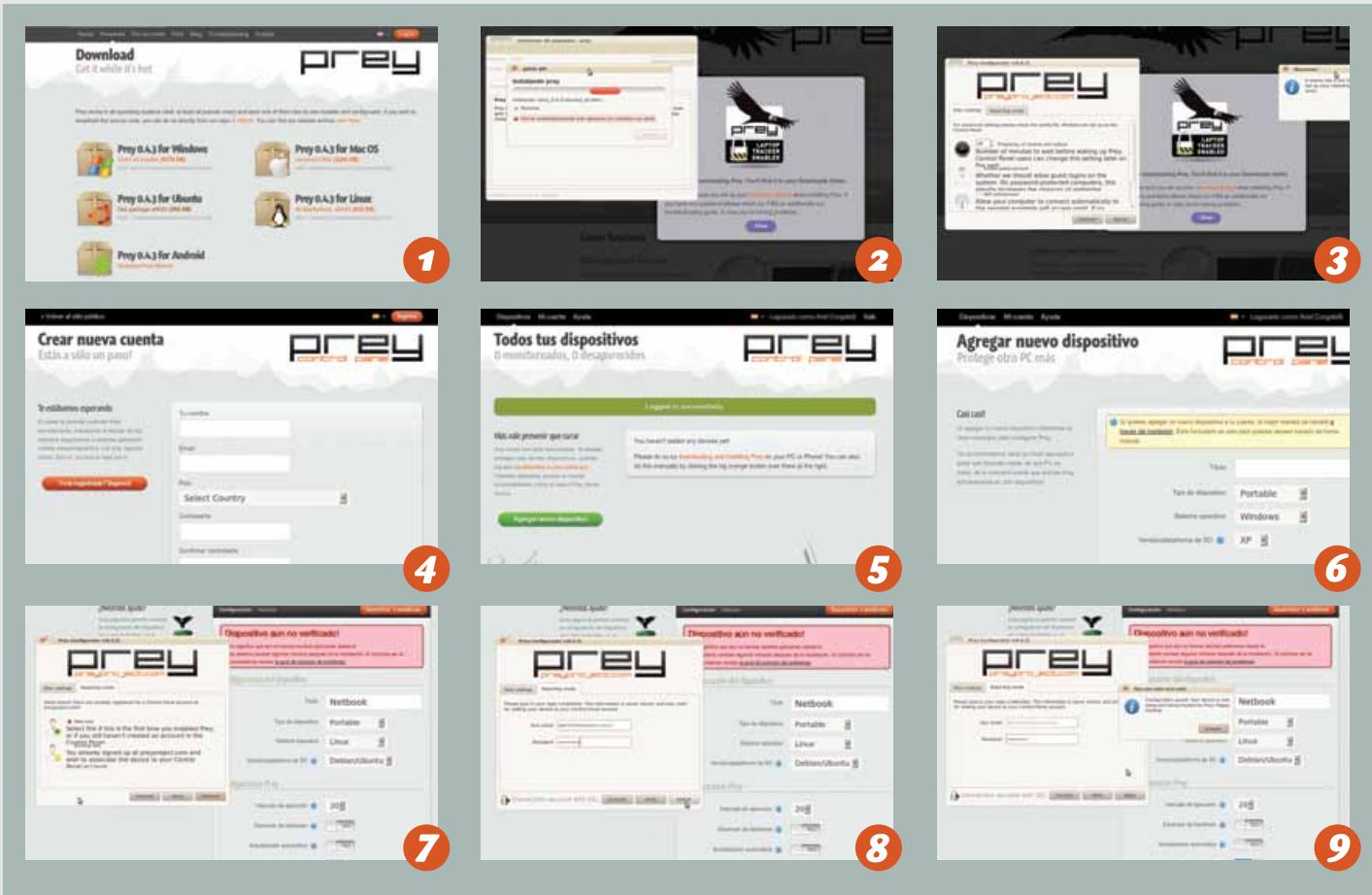
LOCALIZACIÓN PRECISA

Prey usa el GPS del dispositivo o los puntos de acceso WiFi cercanos a él para triangular y obtener su ubicación. La precisión llega a dar miedo!

AUTOCONEXIÓN WIFI

Si lo activas, Prey intentará conec-

SEGURIDAD I # Protegiendo tu equipo a distancia



tarse a la primera red WiFi abierta que encuentre, en caso de que no encuentre conexión a Internet.

LIVIANO COMO UNA PLUMA

Prey tiene muy pocas dependencias e incluso no usa memoria en el sistema hasta el momento en que despierta.

CONOCE A TU ENEMIGO

Tómale una foto al ladrón con la webcam de tu laptop para que sepas quién es y dónde se está escondiendo. Poderosa evidencia.

OBSERVA SUS MOVIMIENTOS

Obtén una captura del escritorio de la sesión activa -- si tienes suerte lo puedes pillar logueado a su email o cuenta de Facebook!

MANTÉN TUS DATOS SEGUROS

Esconde tu información de Outlook

o Thunderbird, y opcionalmente elimina tus contraseñas guardadas, para que nadie pueda meterse en tus cosas.

BLOQUEA EL PC

Usa el módulo lock para hacer tu máquina inusable a menos de que una contraseña específica sea ingresada. El tipo no podrá hacer nada!

REVISA TU HARDWARE

Obtén un completo listado de la información del BIOS, CPU, tarjeta madre y la memoria RAM de tu PC. Funciona como avión junto con el modo Activo.

ACTUALIZACIONES AUTOMÁTICAS

Prey puede revisar su versión actual y automágicamente bajar e instalar las nuevas versiones, para

que no tengas que hacerlo manualmente cada vez.

HAGAMOS UN PASO A PASO DE LA INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN PARA USUARIOS SIN CONOCIMIENTOS

La primera sensación, para los más nuevos en tecnología que deseen proteger su equipo, será no entender bien cómo configurar Prey de forma óptima, con lo cual ingresamos este paso a paso con el único fin de conseguir un resultado excelente.

1.

Debemos acceder al sitio de descargas para nuestro sistema operativo Linux, Windows, Mac o Android
<http://preyproject.com/download>

“Vamos a lanzar la aplicación para realizar la configuración básica, crear una cuenta y dejar nuestra laptop o PC protegida de forma completamente silenciosa.”

2.
Realizamos la instalación de Prey. En esta imagen mostramos la instalación en el sistema operativo Ubuntu/Linux.

3.
Una vez instalado, vamos a iniciar el Wizard de configuración o bien activación en nuestro equipo.

4.
Contamos con dos opciones, la primera es crear una cuenta desde la aplicación en nuestro equipo o, la segunda, desde la web de Prey: <http://control.preyproject.com/>

5.
La cuenta fue creada y, si no tenemos instalada la aplicación en nuestro equipo o móvil, podemos realizarlo desde este mismo enlace. Obviamente, habrán visto que hay varias maneras de instalarlo o crear la cuenta. Cualquiera de ellas es correcta.

6.
Ahora le toca el turno a la carga del dispositivo en nuestro sistema.

7.
Se verifica el dispositivo, ya sea

ingresando el usuario en nuestro equipo o desde la web del proyecto.

8.
En esta imagen vemos cómo se carga la cuenta creada desde la web.

9.
Se activó y cargó en el sistema de forma óptima.

10.
En esta imagen vemos las diferentes opciones que tenemos con Prey por defecto, las cuales podemos cambiar con tan solo un clic y guardar los cambios. Los mismos serán actualizados en el dispositivo ni bien el equipo sea monitoreado.

11.
En esta imagen vemos las opciones más básicas que el sistema configura por defecto. Normalmente, son las clásicas y justas para cualquier dispositivo.

12.
Como era de esperar, el proyecto tiene una lista donde se pueden realizar consultas. La mayoría están en inglés.

OPCIONES ADICIONALES

Como ustedes ya se deben imaginar, el proyecto es completamente libre pero, claro, siempre hay funciones adicionales que tienen costos extra previo pago del servicio.

Quizás sea interesante ver las funciones que el sistema nos brinda, solo que hasta ahora las gratuitas son muy efectivas y excelentes. Ahora, si ustedes son usuarios corporativos donde es necesario saber en todo momento qué están haciendo con los equipos, como también tener mucho más control sobre los mismos o cargar en una cuenta toda una flota, lo correcto sería abonar por el servicio adicional para contar con el soporte pago de Prey.

CONCLUSIÓN.

Debo reconocer que todo el sistema me sorprendió gratamente, y no sólo porque la aplicación funciona con mi sistema operativo preferido, sino por la funcionalidad del mismo, la simplicidad en su instalación/configuración y todo lo relacionado al monitoreo. Sinceramente, tengo que afirmar que Prey es uno de los mejores softwares de monitoreo que conozco.

CONVIRTIENDO “CLICS” EN CLIENTES

LA INTERNET ACTUAL SE HA CONVERTIDO EN UNA PODEROSA HERRAMIENTA QUE LAS EMPRESAS PUEDEN UTILIZAR PARA INFLUIR SOBRE SUS CLIENTES Y PROMOCIONAR SUS ACTIVIDADES, INDEPENDIENTEMENTE DE CUÁL SEA SU TAMAÑO O SU POSICIONAMIENTO EN EL MERCADO EN EL QUE OPERAN. LOS CONSUMIDORES DE TODO EL MUNDO NO SÓLO RECURREN A INTERNET PARA BUSCAR SOLUCIONES QUE SATISFAGAN SUS NECESIDADES PERSONALES Y LAS DE SUS EMPRESAS, SINO TAMBIÉN PARA REALIZAR TRANSACCIONES EN LÍNEA DESDE LA COMODIDAD DE SUS HOGARES U OFICINAS. LATINOAMÉRICA TAMBIÉN HA EXPERIMENTADO UN CRECIMIENTO EN EL NÚMERO DE EMPRESAS Y USUARIOS EXPERTOS EN LA WEB QUE ESTÁN APROVECHANDO LAS FACILIDADES QUE OFRECE INTERNET. EN LA ACTUALIDAD, LATINOAMÉRICA TRASPASÓ LOS 186 MILLONES¹ DE USUARIOS DE INTERNET, LOS CUALES INCLUYEN MÁS DE 72 MILLONES EN BRASIL, 20 MILLONES EN ARGENTINA Y MÁS DE 30 MILLONES EN MÉXICO².

CÓMO OBTENER LA ATENCIÓN ADECUADA EN LÍNEA

Una simple búsqueda por palabras clave de “artesanías” puede arrojar como resultado más de 10.000 categorías relacionadas con ese término en los motores de búsqueda más populares. Como resultado de esta situación, a los consumidores actuales se les presentan opciones ilimitadas en un mercado en línea extremadamente abarrotado de ofertas. El principal desafío es atraer visitantes hacia su sitio Web y luego convencerles de que hagan negocios con usted, haciendo que se transformen de



'clics' en 'clientes'. Por eso es importante pensar cómo usted haría una búsqueda en línea, cuáles palabras serían utilizadas en esta búsqueda y registrar nombres de dominios con estas palabras clave. Luego, es importante dirigir estos nombres de dominios hacia su sitio Web principal.

UN NOMBRE DE DOMINIO .COM PUEDE AYUDAR A CIMENTAR EL ÉXITO EN EL COMERCIO EN LÍNEA

El primer paso importante para hacer negocios por Internet es

elegir y registrar un nombre de dominio. El nombre de dominio puede usarse para representar la marca, la identidad, un producto y un servicio de su compañía en Internet. Para que su empresa incremente su visibilidad en la Web y para establecer su marca en línea, se debe escoger un nombre de dominio significativo y registrarlo lo antes posible.

Así como la ubicación de un negocio convencional resulta importante para su crecimiento, un nombre de dominio .com puede ser la piedra angular de su éxito

en línea. Los nombres de dominio .com están entre los nombres de dominio más populares de Internet en la actualidad³. Aún más, ellos le ayudarán a que su marca en línea obtenga visibilidad y credibilidad instantáneamente, tanto en Argentina como en México o cualquier parte del mundo.

DE LAS BÚSQUEDAS EN LÍNEA A LAS COMPRAS EN LÍNEA

Con la creciente popularidad de ciertos servicios que se brindan por Internet, tales como las reservas de viajes, las reservas de

“Es importante pensar cómo usted haría una búsqueda en línea, cuáles palabras serían utilizadas en esta búsqueda y registrar nombres de dominios con estas palabras clave.”

entradas para el cine y la banca en línea, la Web ha creado una oportunidad para que las empresas, pequeñas o grandes, conviertan su público objetivo en línea en clientes efectivos. En Argentina, unos 3.6 millones de usuarios ya hicieron compras en línea⁴ y en México, por ejemplo, el 13% de sus usuarios de Internet ya hicieron compras en línea⁴.

Una de las principales razones que explican este crecimiento súbito de las compras en línea es la conveniencia de las ofertas disponibles por Internet. La presencia en línea representa una importante oportunidad para las empresas más pequeñas en el campo del comercio electrónico, pues ahora pueden promocionar sus negocios en línea reduciendo sus costos generales y adquiriendo nuevos clientes. Internet se ha transformado en un gran ecualizador para muchas compañías y vendedores. Las empresas pequeñas pueden competir con empresas más grandes sin necesidad de invertir una fortuna.

PARA ENTENDER AL COMPRADOR EN LÍNEA

La idea es que, un sitio Web debe lograr que sus visitantes tengan ánimo de comprar. El sitio debe llamar la atención de los visitantes, ya que estos se muestran más dispuestos a comprar cuando su grado de interés es alto. Existen características específicas de su sitio Web que pueden ayudarle a lograr ese objetivo. Un buen diseño de navegación es un ingrediente esencial para cualquier buen sitio Web. La navegación es la hoja de ruta de su sitio Web. Los visitantes a su sitio Web deben saber tres cosas esenciales: dónde están, a dónde pueden ir y cómo pueden volver al lugar de donde vinieron.

EN PRIMER LUGAR, BRINDE INFORMACIÓN ABUNDANTE PERO AL MISMO TIEMPO RELEVANTE

Cuando un cliente potencial visita su sitio Web, presentarle las características más interesantes y exclusivas de su producto o servicio puede ayudarle a captar su atención.

Algunas reglas generales son:

- No llene su página principal de detalles innecesarios.**
- Defina con claridad su mensaje sustancial usando la menor cantidad posible de palabras.**
- Use descripciones breves, subtítulos, listas con viñetas y párrafos cortos.**
- Adopte un formato estándar a una columna para facilitar la lectura.**

FACILIDAD DE USO

Debe asegurarse de que su sitio Web es fácil de usar, esto es importante. El menú y la navegación de su sitio Web deben ser muy intuitivos, ofreciéndole al cliente toda la información que pudiera necesitar de un modo simple, sin que deba navegar mucho el sitio para acceder a ella. Por ejemplo, si usted tiene un sitio Web de reservas de boletos de avión, el contenido de su página principal puede destacar algunas de las principales ofertas de las que dispone, contener información sobre todos los vuelos e indicar claramente cómo llegar a la página de reservas. Todas las ofertas deberían estar vinculadas directamente a su página de reservas, de modo que, cada vez que el cliente haga clic en ellas, éste sea conducido a la página donde puede obtener todos los detalles acerca de la oferta y reservar sus boletos mediante unos pocos pasos sencillos. La regla fundamental a la hora



de vender en línea es “menos es más”. Es decir, cuantos menos clics, mejor. ¡Esa es una gran cantidad de ventas para cualquier empresa!

INSPIRE CONFIANZA E INCREMENTE LA SEGURIDAD

Lograr que un cliente tenga confianza en su negocio en línea puede ser un desafío. En el mundo de la Internet, su sitio Web habla por usted; por lo tanto, exhibir su credibilidad dentro la industria y su capacidad le ayuda a que el visitante deposite su confianza en usted.

Por ejemplo, si usted tiene un hotel, su sitio Web debe mostrar las habitaciones que ofrece mediante una galería de imágenes elaborada y detallada. El sitio también puede incluir una sección “¿Quiénes somos?” exhaustiva, que cubra todos los aspectos de su negocio, con información sobre los servicios que ofrece y que de ser posible también incluya reseñas de los medios de comunicación y de los clientes, de

“Así como la ubicación de un negocio convencional resulta importante para su crecimiento, un nombre de dominio .com puede ser la piedra angular de su éxito en línea.”

manera que los visitantes de su sitio Web puedan conocer todo lo posible sobre su hotel y evalúen personalmente su credibilidad. Si su sitio Web ofrece la opción de realizar compras en línea, también es importante que sus clientes consideren que realizar una transacción a través de su sitio Web resulta confiable. Esta confianza puede ganarse implementando un sistema de pagos seguros en su sitio.

Usted puede ayudar a que su negocio crezca con un poco de planificación estratégica. Si usted trabaja duro para que la gente haga clic en su sitio Web, ¿qué puede ser más importante que convertir esos clics en clientes? Nada.

¡Bienvenido al mundo de la Internet!

Para más información, visite www.tenetudominio.com.

* Erica Saito es Gerente Regional de Estrategia de Negocios para Latinoamérica de VeriSign

1/ Internetworldstats diciembre de 2009

2/ Internetworldstats diciembre de 2009

3/ Durante el cuarto trimestre de 2009, la base general de nombres de dominio .com y .net alcanzó los 96,7 millones de nombres de dominio, de acuerdo con el Resumen de la Industria de Nombres de Dominio de VeriSign (febrero de 2010)

4/ EMarketer, marzo de 2010.

LAS TRAMPAS MÁS COMUNES DE LOS CIBER- CRIMINALES

SIMPLEMENTE POR CAUSAR DAÑO, BUSCANDO ALGÚN RÉDITO ECONÓMICO O QUIZÁS POR SATISFACER UNA NECESIDAD DE SENTIRSE SUPERIORES, LOS CIBERCRIMINALES ESTÁN AL ACECHO UTILIZANDO LAS MÁS DIVERSAS TÉCNICAS PARA COMETER SUS FECHORÍAS. ESTOS SON ALGUNOS DE LOS CONSEJOS PARA TENER EN CUENTA Y ASÍ PODER EVITARLOS.

UN EVENTO IMPORTANTE, UNA GRAN OPORTUNIDAD
Imaginen que el hombre llega a Marte, iqué revolución que sería! Todo el mundo estaría hablando de eso, no habría medio de comunicación que no hiciera informes al respecto. ¿Cuánto apostarían que no recibirán al menos un mail con el asunto “Impactante video de la llegada a Marte!”? Seguramente que nada... Pues bien, eso es lo que

suelen aprovechar quienes intentan diseminar una infección de virus informático o crear nuevas estafas.

Junto al mail, puede ser que reciban un archivo adjunto de apariencia inocente que lleva la peligrosa carga (convenientemente nombrado como “video.zip” para que no dudemos de su contenido) o incluso un link que fácilmente puede disimu-

larse como perteneciente a un reconocido portal de noticias o de investigaciones pero que, en realidad, conduce a un sitio web malicioso que se encargará de infectar nuestra computadora.

Y esto puede darse no solamente a nivel mundial, sino también a algo más local. Un acontecimiento propio de un país (las elecciones presidenciales, por ejemplo),



suele ser también utilizado con este fin.

LA CURIOSIDAD MATÓ AL GATO

Es propio del ser humano, no podemos negarlo: somos naturalmente curiosos. Deseamos saberlo todo. Y si nos llega un mensaje instantáneo de un contacto ofreciéndonos las fotos que se sacó en una fiesta reciente, no dudaremos en intentar verlas.

Y de ese mismo modo, al aceptar

el archivo adjunto que nos están ofreciendo, estaremos abriendo la puerta a que puedan tomar el control de nuestra computadora de forma totalmente desapercibida para nosotros. Al hacerlo, quizás nos salga algún error del archivo, cosa que nos parecerá “común” pensando que hubo un error en la transmisión del mismo, pero ya será demasiado tarde: sin saberlo habremos permitido que el mensaje cumpla su cometido.

El lograr que desde una computadora “infectada” se envíe

automáticamente un mensaje instantáneo a todos sus contactos no es algo demasiado complicado de realizar. Es por esto que muchas veces se reciben mensajes de ese tipo ofreciéndonos algún archivo adjunto o seguir algún link así de la nada, sin siquiera haber “hablado” con ese contacto todavía. Si bien en un principio estos mensajes estaban en inglés, haciendo un poco sospechoso que nuestro contacto hispanoparlante nos hable en ese idioma, lo cierto es que han ido evolucionando de manera

“(...) un link que fácilmente puede disimularse como perteneciente a un reconocido portal de noticias o de investigaciones pero que, en realidad, conduce a un sitio web malicioso que se encargará de infectar nuestra computadora.”

tal que ya llegan los mensajes en perfecto castellano.

ERIKA HAS SENT YOU A MESSAGE (DE FACEBOOK)

¿Quién no ha recibido un mail de ese tipo? A mí me ha pasado. Y lo más gracioso es que no tengo Facebook. Pero eso sí, si sigo el enlace que en el mail me proporciona para leer el mensaje que me dejaron, lo primero que aparece es una pantalla idéntica a la de Facebook preguntándome mi nombre de usuario y contraseña.

Ya se imaginan el resto, ¿verdad? Estaremos dando nuestro usuario y contraseña a un desconocido que seguramente tendrá dudosas intenciones. Y no sería tan serio si no es más que nuestra cuenta en Facebook, pero lo mismo puede suceder con las cuentas de home banking. Por ejemplo, un mail pidiendo que corroboremos nuestros datos personales (dirección y teléfono) del banco en donde tenemos una cuenta. De nuevo, vemos un link que parece ser real, pero en realidad nos está dirigiendo a otro sitio. Allí observamos la misma página de nuestro banco, completamos los datos para poder ingresar al sitio y eso es todo, le habremos dado acceso

a nuestra cuenta bancaria a un desconocido.

Es por esto que muchas veces veremos en numerosos sitios recordatorios del tipo de “nunca le pediremos por mail su contraseña” pero, seamos honestos, pocas veces les prestamos atención. Cuando reciban correos electrónicos de este tipo, lo primero que deben hacer es ingresar al sitio web en cuestión directamente desde su navegador, siguiendo la ruta que hagan habitualmente. Si les llegó un nuevo mensaje de Erika, allí estará para que lo lean. Si deben confirmar ciertos datos en el banco, allí aparecerá un mensaje para que lo hagan.

LAS FOTOS DE TU ACTOR FAVORITO EN EL SET DE FILMACIÓN DE SU ÚLTIMA PELÍCULA

Las celebridades, más allá de generar amor para unos, odio para otros, generan mucho movimiento en la red. Ya sea en forma de noticias, videos, presentaciones, alcanza con escribir el nombre de cualquier celebridad en Google para darse cuenta de la enorme cantidad de sitios a los que se puede acceder en donde, supuestamente, se hace referencia a la misma.

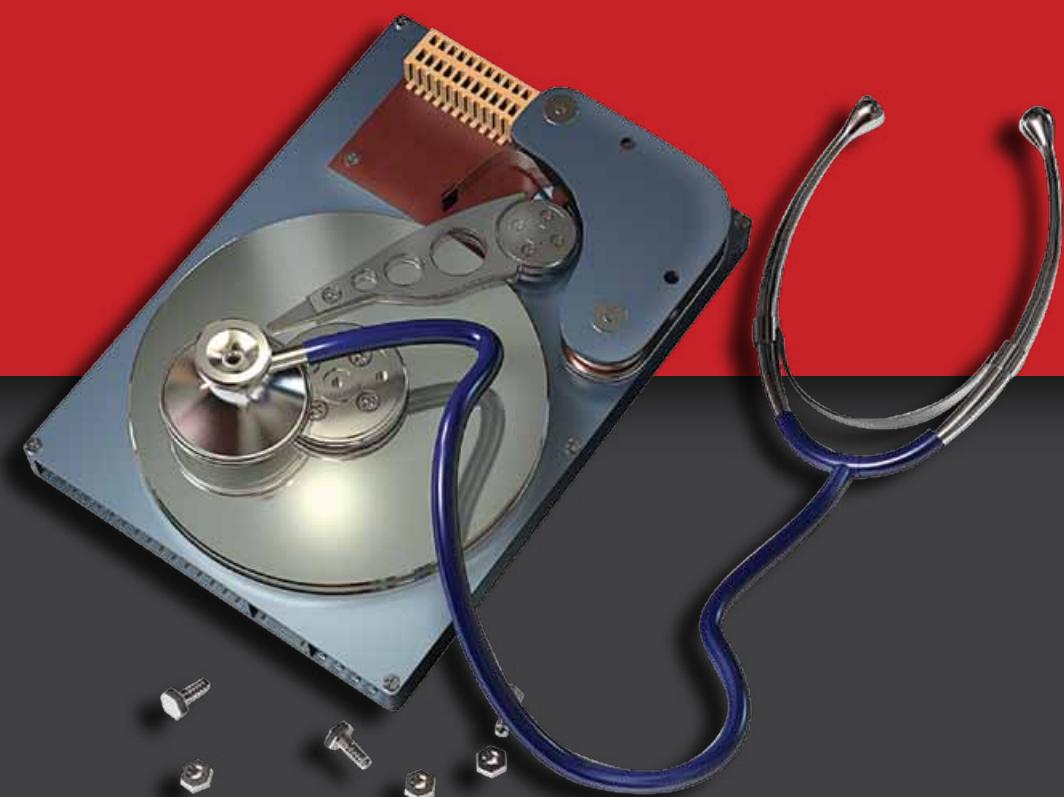
Sin dudas, esto es algo que no se les escapa a quienes desean causar algún mal. Es por esto que abundan sitios maliciosos que, abusando de diferentes técnicas de SEO, se aprovechan para posicionarse primero en los resultados de los distintos buscadores.

SEO es la sigla en inglés de Search Engine Optimization, o sea, “Optimización para motores de búsqueda”. Básicamente, lo que hacen es incorporar en el sitio información para hacer que los distintos buscadores lo tomen “más en cuenta” al momento de recibir una petición de búsqueda de determinadas claves.

De esta manera, la idea es que pueden lograr armar un sitio malicioso ofreciendo las fotos de la última película de tal o cual actor famoso que aparezca en los primeros puestos del buscador. Y así, atraer a más incautos a su sitio web convirtiéndolos en potenciales víctimas.

CUIDADO AL JUGAR POR INTERNET

Hoy en día existe un muy amplio mercado para los juegos que se utilizan estando en línea. Los hay de todo tipo: de acción, aventura, estrategia, rol, etc.



Esto se ha convertido en otro posible blanco de los cibercriminales.

Aprovechándose de la popularidad de ciertos títulos, se lanzan a las redes de intercambio de archivos versiones pirateadas de los juegos con ciertas modificaciones que, por ejemplo, implantan un programa en la computadora que graba toda la actividad del teclado (y por consiguiente, los nombres de usuario y contraseña de los distintos servicios que utilicemos), y la envía periódicamente a un servidor en donde estará al alcance de un desconocido que no tendrá seguramente las mejores intenciones.

También, es muy común que al jugar en línea se produzcan conversaciones entre los distintos jugadores. Y es aquí

en donde podemos encontrarnos con técnicas similares a las ya comentadas respecto a la mensajería instantánea. Recibimos un mensaje de otro jugador que nos muestra un link invitándonos a seguirlo y, por consiguiente, terminamos accediendo al posible sitio malicioso.

¿CÓMO PROTEGERNOS?

Siempre parecen estar los malos “un paso adelante” de nosotros, puesto que son quienes llevan la iniciativa tratando de buscar la manera de hacer sus negocios. Sin embargo, no por eso significa que estamos a su merced.

La desconfianza es el factor clave en la defensa contra este tipo de técnicas. No aceptar archivos de desconocidos y aún

“Recibimos un mensaje de otro jugador que nos muestra un link invitándonos a seguirlo y, por consiguiente, terminamos accediendo al posible sitio malicioso.”

si fueran de conocidos, tener la plena certeza de que realmente ellos lo han enviado de manera consciente. Y tener mucho cuidado al momento de hacer un click en un link, donde no todo es lo que parece.

Inclusión digital en las escuelas

UNA MIRADA SOBRE LOS DIVERSOS PROYECTOS DE INCLUSIÓN DIGITAL EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS DE NUESTRA REGIÓN.



DESDE QUE SE PRESENTÓ la famosa OLPC allá por el año 2006, comenzamos a replantearnos la forma de acceder y brindar conocimientos y educación en las escuelas. Las ideas eran muchas pero, obviamente, la piedra angular en todo proyecto ambicioso de este tipo debe tener un gran sustento: buena implementación y un planeamiento pedagógico de inclu-

sión curricular, para que ninguna materia o espacio curricular quede aislado del avance tecnológico. Es por eso que muchos proyectos se retrasaron y otros comenzaron con pequeñas pruebas pilotos para luego poder pisar sobre suelo firme en un área poco frecuente en las escuelas de nuestra región. Si bien hay muchas diferencias entre los proyectos adoptados por

los diferentes países, persiguen un gran objetivo común: acortar la brecha digital e incluir a las escuelas, alumnos y docentes a una escuela acorde a los tiempos que corren.

En este informe, además de hacer un recorrido por los diferentes proyectos de inclusión digital en diversos países, pensamos que era de suma importancia hacer un



POR FRANCO RIVERO #
franco.rivero@dattamagazine.com

análisis desde adentro, para saber cómo han evolucionado y cuáles son las expectativas de logro, es por eso que encontrarán también las opiniones de los profesionales en el área, directamente involucrados en llevar la educación al siglo XXI y a la era digital.

SITUACIÓN REGIONAL

Aunque el título parezca salido de un cuento de Issac Asimov, estamos hablando de lo que podemos apreciar hoy en día en las aulas de



nuestras ciudades. La tan esperada inclusión digital está tomando forma en escuelas de muchos países de nuestra región y del mundo; ¿cuál es la idea?, que cada alumno cuente con su propia portátil para llevar adelante diferentes actividades en los diversos espacios curriculares. La idea es que la Tecnología informática se convierta de una vez por todas en ese espacio

“Si bien hay muchas diferencias entre los proyectos adoptados por los diferentes países, persiguen un gran objetivo común: acortar la brecha digital e incluir a los escuelas, alumnos y docentes a una escuela acorde a los tiempos que corren.”

transversal con el que siempre coqueteó, pero nunca terminó de conquistar, o sea brindar soporte y ser el sustento para el aprendizaje de los alumnos. Muchos países se embarcaron en proyectos de inclusión, y otros aún están evaluando las diferentes posibilidades para cubrir y enriquecer el acceso a la información en las aulas.

LOS EQUIPOS: OLPC VS. CLASSMATE

Si bien existen varios equipos que dieron a luz a los diferentes proyectos de inclusión digital; las computadoras más famosas son la OLPC y la Classmate, es por eso que haremos hincapié en estos dos modelos y veremos qué tienen para ofrecer, tanto a los docentes como a los alumnos.

La OLPC es un proyecto ideado por el gurú tecnológico Nicholas Negroponte en el año 2006; desde un primer momento el proyecto se conoció con el nombre clave XO y se preveía que cada una de las computadoras costaría alrededor de U\$S100, aunque luego el valor final fue algo superior.

Si hablamos del apartado técnico, la OLPC se queda algo atrás con respecto al modelo Classmate de Intel, al contar con algunas falencias que pueden ser de gran peso a la hora de pensar en la implementación de OLPC en algunos

años. Su mayor cuello de botella se produce por su microprocesador AMD Geode de 433 mhz y su memoria RAM de 256, que si bien pueden correr Windows XP, no están preparadas para los sistemas operativos de nueva generación. Otras contras con respecto al equipo tienen que ver con las dimensiones de su pantalla; 7,5" es un espacio reducido para los tiempos que corren. Por otra parte, la OLPC cubre con creces las posibilidades de conectividad gracias a su chip y conexión Wi Fi.

En los últimos meses se ha dejado ver el modelo XO-2 del proyecto, un dispositivo táctil tipo tablet, del cual sólo se han visto algunos modelos en etapa diseño.

Por otro lado, la Classmate es fabricada por la empresa Intel, que tiene en su haber tres modelos, que se han ido reemplazando a medida que la tecnología ha avanzado y demandado nuevas características técnicas. La primera versión de Classmate contaba con un microprocesador Celeron M y una pantalla de tamaño reducido, con una apariencia algo frágil. En esto se hizo hincapié para relanzar el proyecto para las Classmate de segunda generación, que contaban con un diseño más robusto y con la potencia y bajo consumo que ofrece un procesador para ultraportátiles, como lo es el Atom. Para su tercera versión,

Intel apostó a la tecnología táctil mediante teclado rebatible, con la posibilidad de convertir a la Classmate en una Tablet y así disponer de nuevos contenidos como libros electrónicos o para realizar nuevas actividades con el lápiz óptico. Comparando ambos equipos, podemos tener en cuenta algunos puntos: si bien hoy en día la Classmate de Intel se encuentra mejor posicionada en el mercado gracias a su potencia que permite correr software más actual, es evidente el ahorro al realizar las implementaciones tecnológicas con OLPC, dado que hay una importante diferencia de precio entre ambos equipos. De cualquier forma, si bien la Nettop de Intel se encuentra con algunas ventajas de cara al futuro, hoy en día se pueden crear proyectos sustentables de educación en TIC's con ambas computadoras.

MERCADO DE APLICACIONES

Algo muy lógico en un proyecto pedagógico de estas características, que tiene como objetivo la inclusión a las NTIC's en diferentes materias curriculares, es la inclusión de aplicaciones que sirvan a los propósitos de cada espacio curricular específico. Es más que obvio que, analizando la situación, los equipos se verían sumamente desaprovechados si utilizáramos las herramientas básicas como una suite de oficina y los programas para aprovechar la conexión a Internet. Es por eso que en todos los proyectos de inclusión digital se incluyen las más variadas aplicaciones para espacios de suma importancia en la educación de los alumnos como Física, Química y Matemáticas, entre otros.

Dentro de los programas más interesantes, encontramos una extensa lista de la cual podemos destacar varios programas famosos por tener versiones tanto para Windows como para GNU/Linux. Esto no es un dato menor considerando que muchos de estos

proyectos fueron concebidos para que los alumnos puedan utilizar ambos sistemas operativos de manera "dual boot", tanto con alguna distribución de Linux (Fedora, RxArt, entre otros elegidos) y el sistema operativo de Microsoft. Para matemáticas encontramos aplicaciones para resolver problemas aritméticos y geométricos como Geogebra, graficadores de funciones como Winplot y hasta un programa para trabajar con polinomios, Máxima. Dentro del campo de la química podemos utilizar BkChem, un programa para dibujar sustancias químicas, Avogadro, un editor de moléculas y ACD/Chemsketch para dibujar estructuras químicas. Por otro lado, en Física encontramos a Modellus, para simular fenómenos físicos, Phun para simular y representar leyes físicas en 2D o Forcepad para observar el comportamiento de estructuras sometidas a diversas cargas.

PLAN INCLUSIÓN DIGITAL EN ARGENTINA

Entrevista con Sebastian Szöcs (Gerente de desarrollo de ecosistema de Intel)

DattoMagazine: ¿Cómo serán las entregas de los equipos al gobierno? ¿En etapas?, ¿de cuántos equipos estamos hablando?

Sebastian Szöcs: El martes 6 de abril de 2010 el gobierno nacional anunció el Programa "Conectar Igualdad", que tiene por objetivo reducir drásticamente la brecha digital llevando tecnologías a la educación en las escuelas públicas argentinas. En este marco, el Ministerio de Educación de la Nación licitará 861.000 máquinas (30 %) y la ANSeS 2.009.000 (70 %). Según la información oficial del Gobierno Nacional, para la ejecución del programa se invertirán unos 750 millones de dólares en la compra de computadoras, la adecuación de la infraestructura de las es-



cuelas, la instalación de Internet inalámbrico y la capacitación a los docentes.

La implementación la llevarán a cabo conjuntamente el Ministerio de Educación de la Nación; el Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios; la Administración Nacional de Seguridad Social (Anses); y la Jefatura de Gabinete de Ministros.

DM: ¿Qué características técnicas tienen los equipos?

SS: Las primeras 250.000 (que fueron anunciadas en febrero) son de marca Exomate y modelo X352. Tienen pantalla de 10,1 pulgadas, procesador Atom N450, 1 GB de memoria RAM expandible, disco rígido de 160 GB, conectividad WiFi y sistemas operativos Windows XP y Linux (booteo dual).

DM: Algo que preocupa, sabiendo que los equipos serán utilizados por niños, es el servicio técnico y mantenimiento de las Netbooks.

SS: Classmate PC es un diseño de referencia creado por Intel para que empresas de cada país puedan adoptarlas y tomarlas como propias. En este punto en particular, el fabricante nacional que se encarga del soporte, ensamblaje, configuración y comercialización es EXO en el caso de las máquinas ya vendidas. Dentro de las empresas que también trabajan con este diseño de referencia se encuentran Bangho y BGH.

DM: Otro aspecto de suma



“La OLPC cubre con creces las posibilidades de conectividad gracias a su chip y conexión Wi Fi.”

importancia es la capacitación que se brindará a los docentes, ¿cómo será implementada?

SS: La capacitación es dada por el mismo Ministerio de Educación en diferentes encuentros capacitando a las Parejas TIC, programa implementando hace varios años donde estas parejas conformadas por un pedagogo y un técnico recorren las escuelas para facilitar la adopción de tecnología en la clase. No obstante, desde 2002, Intel lleva capacitados más de 80 mil docentes a través de su programa Intel Educar. Estimamos que para fines de 2010, 90 mil docentes se habrán capacitado a través de este programa. El Programa Intel Educar es un conjunto de iniciativas pedagógicas destinadas al desarrollo profesional de los docentes en la adaptación de métodos de enseñanza y contenidos curriculares para fomentar el desarrollo de capacidades del Siglo 21 en los alumnos. Intel Educar promueve métodos de enseñanza basados en proyectos y en el trabajo colaborativo. Los cursos ayudan a los docentes a integrar

de manera efectiva el uso de la tecnología en sus prácticas en el aula y así mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje y desempeño de los alumnos. Intel Educar ya ha capacitado a 7 millones de docentes en todo el mundo, y a más de 80.000 docentes en toda la Argentina al año 2009. El programa ha sido diseñado y financiado por Intel, en colaboración con instituciones educativas y gobiernos. Por su amplitud, flexibilidad y posibilidades que ofrece esta capacitación pedagógica, este programa puede ser utilizado por todos los docentes y en todos los niveles del sistema educativo.

El Programa Intel Educar se propone:

- Promover el uso efectivo de la tecnología en el aula.
- Ofrecer recursos a docentes y alumnos con el fin de que utilicen la tecnología para mejorar el aprendizaje mediante la investigación, comunicación, estrategias y herramientas de productividad.
- Estimular a los docentes a trabajar en grupos, resolver problemas

y participar en la revisión de sus planes de clase con colegas.

- El Programa se implementa en colaboración con las autoridades educativas de los gobiernos provinciales y con el apoyo pedagógico y administrativo de la Fundación Evolución, una organización pionera y líder en la implementación de proyectos de educación y tecnología desde 1989.

DM: ¿Qué experiencia ha tenido Intel en proyectos de inclusión digital en otros países? y ¿cómo han evolucionado dichos proyectos?

SS: La compra que anunció el Gobierno Nacional, sumada a la que realizará el Ministerio de Educación de la Nación a fines de 2009 para equipar con Classmate PC a todos los alumnos de escuelas secundarias técnicas nacionales (250 mil computadoras), posiciona a la Argentina como uno de los países a la avanzada de la incorporación de tecnología en la educación a nivel Mundial.

Argentina se posiciona junto a países como Australia, EEUU, Alemania, Gran Bretaña, Suecia y Canadá, que trabajan en la implementación de programas del tipo “1 alumno, 1 computadora” en escuelas secundarias, con una clara visión de la tecnología como un elemento fundamental en el desarrollo de la educación de los niños y jóvenes. Este es un verdadero liderazgo en materia educativa, que permitirá a nuestros jóvenes contar con herramientas clave para que puedan adquirir las capacidades necesarias para desenvolverse en el siglo XXI.

UNA MIRADA CRÍTICA

Prof. Daniel Cardaci: daniel@gleduc.ar (Profesor de Ntic's



y Secretario de la ONG Gleducar)

Prof. Fernando Pelillo: fernando@gleducar.org.ar (Profesor de Ntic's y creador del proyecto ArgenClic)

En primer lugar creemos que la diferencia de este modelo con los anteriores es que cambia radicalmente la lógica de distribución de los equipos y no podemos evaluar su impacto pedagógico en lo inmediato.

En principio, podemos decir que es un cambio de paradigma comunicacional áulico rotundo, se abandonaría el modelo de los múltiples receptores pasivos (el docente como único emisor y los estudiantes como pasivos receptores) y lo reemplazaría un nuevo modelo de emisores múltiples. Es de destacar que con las teorías constructivistas del aprendizaje, el docente ya ha abandonado el rol del emisor único, o al menos se tiende a ello.

El plan se propone "Promover el fortalecimiento de la formación de los docentes para el aprovechamiento de las TICs en el aula" pero no se menciona un cambio de currícula para los institutos de formación docente en los que se incluya la capacitación en TIC's para que los futuros docentes tengan capacitación de base.

Pensamos además que existen condiciones previas que deben ser necesariamente analizadas como paso previo a la implantación de

las computadoras en las aulas, alguna de ellas son:

- El nivel de dominio tecnológico de los docentes es aún bajo.
- Se menciona capacitación docente pero no se explicita el cómo ni el cuándo.
- La saturación áulica de computadoras sin la adecuación espacial, técnica y pedagógica puede ser muy compleja y llevar a que no se utilicen adecuadamente los equipos.
- La conectividad de las escuelas, a pesar de múltiples anuncios, es escasa.
- La compra por licitación a empresas privadas en lugar de apuntar al desarrollo del sector público.
- La implementación está pensada para la escuela secundaria.

Quisiéramos finalizar repitiendo y utilizando una cita de Dominique Wolton, que resume adecuadamente el problema ante el cual estamos enfrentados. Wolton se pregunta: "¿Cuándo se reconocerá que cuanto más se disponga de teléfonos, ordenadores, televisores, multimedias interactivos, redes... más se plantea la pregunta de saber qué harán las sociedades con esas técnicas y no, como se escucha tan a menudo, de saber qué sociedad será creada por esas técnicas? En una palabra,

"La idea es que la Tecnología informática se convierta de una vez por todas en ese espacio transversal con el que siempre coqueteó, pero nunca terminó de conquistar, o sea brindar soporte y ser el sustento para el aprendizaje de los alumnos."

¿cuándo se reconocerá que el problema es socializar las técnicas y no tecnificar la sociedad?".

PLAN CEIBAL EN URUGUAY

Fernando Da Rosa: <http://www.fedaro.info/> (Prof. Adj. a cargo de la cátedra de Lenguaje Audiovisual, Ciencias de la Comunicación, Universidad de la República)

La sigla, que identifica el plan, se construyó buscando asociar el mismo con algo de alto contenido simbólico, el Ceibo es la flor nacional del Uruguay. La sigla, entonces, se construye en base a la siguiente denominación; Conectividad Educativa Básica para el Aprendizaje en Línea. El plan CEIBAL es lanzado por el Presidente Tabaré Vázquez el 14 de diciembre de 2006.

En sus inicios fue pensado en cuatro fases, a desarrollar entre 2007 y 2009. El cronograma se cumplió tal cual estaba fijado y hoy en día en Uruguay se han distribuido en el entorno de 400.000 laptops XO a todos los niños de las escuelas públicas del país. También se han sumado muchos colegios privados. En el 2010 se ha empezado a exten-

Plan Ceibal y Fernando da Rosa



der también a educación media. Los objetivos básicamente son favorecer la equidad, al brindar a todos los niños del país la posibilidad de acceder a las TIC gracias a los equipos distribuidos y la conectividad disponible. Y también estimular la construcción de nuevos entornos de aprendizaje en igualdad de oportunidades. Los equipos utilizados son en un 100 % laptops XO, los equipos propuestos por Nicolas Negroponte en el proyecto OLPC y en un 98 % utilizan Fedora, una distribución de GNU/Linux. La interfase utilizada es Sugar, que también surge junto al proyecto OLPC.

CASOS DE ÉXITO EN OTROS PAÍSES

En el caso de experiencias globales se pueden nombrar casos como Portugal, Macedonia, Australia, Brasil y Chile entre otros.

Australia (Programa DER):

El objetivo de la Revolución Educativa Digital (DER) es contribuir a un cambio sostenible y significativo a la enseñanza y el aprendizaje en las escuelas australianas que preparará a los estudiantes para la educación superior, la formación y para vivir y trabajar en un mundo digital. A través de la DER (Ministerio de Educación), el Gobierno Federal invertirá A\$2.2 mil millones de dólares (US\$1.88MM) en seis años para proporcionar información y tecnolo-

gías de la comunicación (TIC) para todas las escuelas secundarias con estudiantes cursando los años 9 a 12 a través del Fondo Nacional de Informatización de Escuelas Secundarias.

El DER se rige ahora por la Asociación Nacional de Revolución Digital Educativa en la que participan el Estado Federal, los Estados y territorios, y las Asociaciones Educativas Católicas e Independientes. La aplicación de la DER se guiará por el Plan Estratégico de DER y Plan de Implementación de los Proyectos de Revolución Digital Educativa, Infraestructura y del Programa de Apoyo.

Se decidió que las escuelas secundarias de mayor necesidad de inversión en TIC deberían ser las primeras en beneficiarse de la financiación en las primeras dos rondas de aplicación del Fondo. Como resultado de las rondas de aplicación casi 2.700 escuelas secundarias en toda Australia ya tienen aprobada financiación para comprar casi 290.000 nuevos equipos. El Estado pagó US\$ 700 millones en la financiación; también se proporcionó a las escuelas fondos para hacer frente a los costos asociados con el despliegue de equipos adicionales. Esto incluye gastos ya realizados para computadoras compradas en las tres primeras rondas de financiamiento, así como para los costos futuros, también incluye una contribución para la sustitución de los ordenadores en los últimos años del programa.



Portugal: Proyecto Magallanes

El proyecto Magallanes fue anunciado en julio de 2008 e incluye 500.000 computadoras fabricadas localmente para estudiantes de escuelas primarias.

El Proyecto Magallanes es parte de dos iniciativas mayores: el Plan tecnológico, que es un plan nacional para alcanzar y sobreponer los promedios europeos de conectividad, servicios de gobierno online y educación; y la iniciativa e-escuela, cuya visión es colocar a Portugal entre los cinco países europeos más avanzados en términos de modernización tecnológica de la educación.

EN CONCLUSIÓN

Como habrán visto, los diferentes proyectos de inclusión digital ya están en marcha y sobre ruedas en nuestra región; muchas son las expectativas, muchos son los temores, pero la realidad es una: nuestros alumnos y docentes cambiarán radicalmente la forma de acceder a la información y la forma de interrelacionarse entre ellos. La revolución tecnológica en educación ha llegado, queda esperar que los diferentes proyectos no pierdan sustentabilidad a lo largo del tiempo y no sean una simple moda con el único objetivo de imitar a los países del primer mundo, que además de poder comprar los equipos, hay detrás ideas clara, una planificación acorde a las circunstancias y una realidad social totalmente diferente.

Lo poternido electrónico

LA EXPOSICIÓN DE LOS ADOLESCENTES A LOS PELIGROS QUE PRESENTA LA RED GLOBAL, ALERTA A LOS PADRES ACERCA DE LOS CUIDADOS Y CONTROLES QUE DEBEN EJERCER SOBRE LOS MÁS JÓVENES.

ESPECIALISTAS han determinado que los jóvenes de hoy están cada vez más expuestos a los peligros que conlleva Internet. Frente a la aparente amenaza que puede significar a los miembros de la familia, muchos padres han decidido ponerse al día con el uso corriente de la tecnología y hacerse amigos encubiertos en las diversas redes sociales, para controlar a sus hijos, los cuales, en muchas ocasiones no están ni enterados que se trata de sus progenitores bajo algún seudónimo.

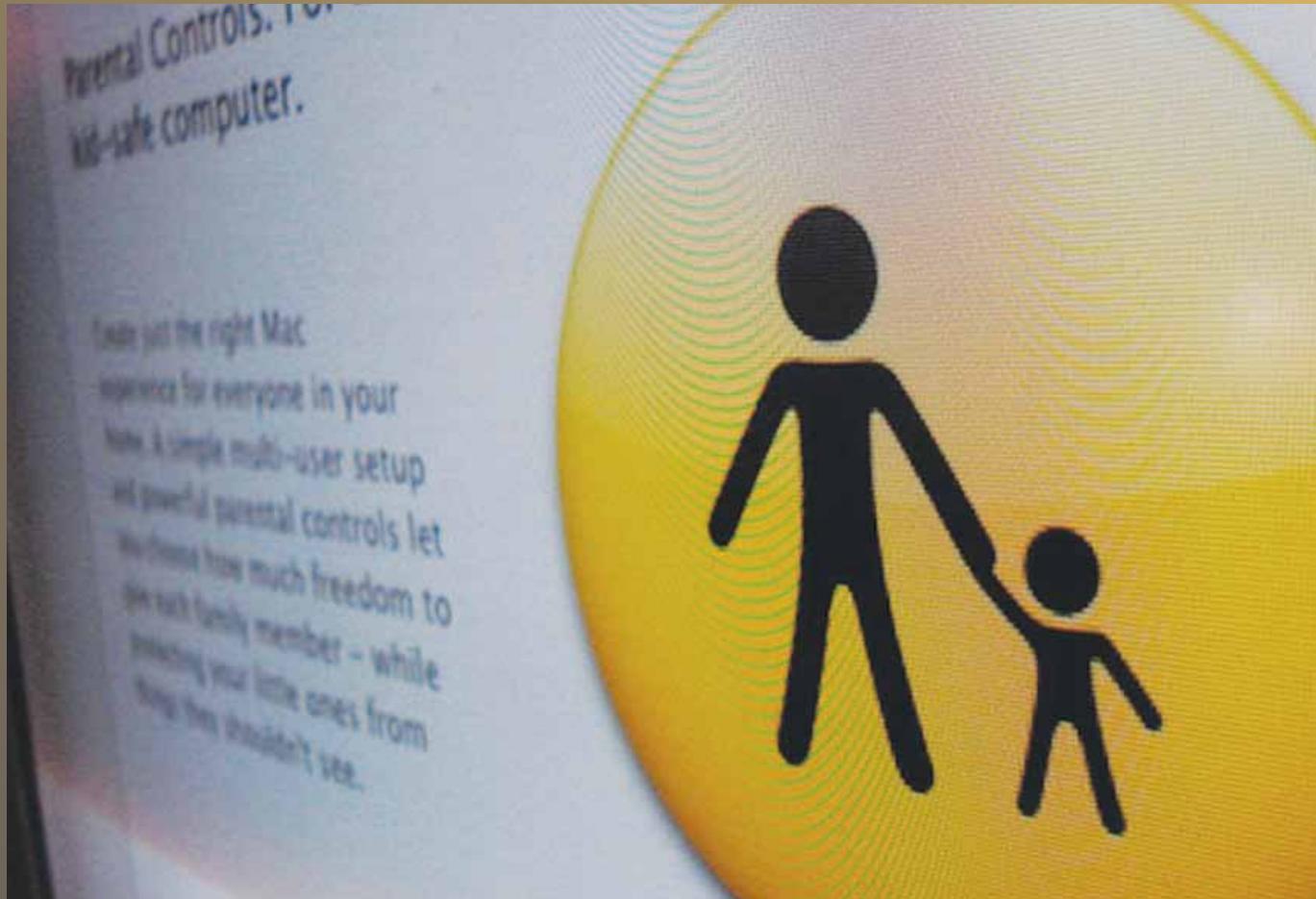
La brecha entre opiniones acerca de que si es correcto o no que los padres ejerzan este tipo de control,

de manera encubierta, puede resultar muy delgada. DattaMagazine dialogó con especialistas en la psicología infantil y todos coincidieron en un punto: “el control debe ser moderado”. En lugar de hacer sentir al adolescente hostigado y perseguido, la recomendación viene por el lado de la independencia, ya que la comunicación excesiva de los padres para con los hijos, puede conducir a la inseguridad de los hijos y, a la larga, a la falta de confianza. Es por ello, que la manera más práctica, según los que entienden, es mantenerse conectados a las diversas actividades que desarrollan los

jóvenes y, al mismo tiempo, ofrecer una protección y un control sobrevolado.

La complicidad puede ser muy amiga de los padres a la hora de pedir alguna explicación. Muchos adolescentes aducen que les molesta tener que aceptar a sus padres como amigos en las redes sociales, como Facebook o Twitter, pero que deben hacerlo, ya que muchas familias lo ponen como una condición sine qua non. Por ello, las generaciones que nacieron sin una PC en la mano, tuvieron que familiarizarse con el mundo virtual.

Sonia Livingstone, presidenta de la



International Communication Association, agregó que: "La escasa preparación de los padres en el mundo virtual deja expuestos a los menores a contenidos no apropiados".

Por otro lado, Alejandro Castro, director del Observatorio de Convivencia Escolar de la Universidad Católica, agregó: "La violencia contra los chicos a través de las nuevas tecnologías es omnipresente. Sin embargo, sólo el 20% de los padres reconoce haber fijado normas para que sus hijos usen bien esos recursos".

También los especialistas de la

asociación civil Chicos.net han llegado a la conclusión, a partir de diversas investigaciones, que la "protección de los chicos es insuficiente" en relación al uso que hacen de las nuevas tecnologías. "Ni padres, ni docentes, ni los propios chicos tienen percepción de que existen riesgos", afirman. "Los padres no saben de tecnología y, por su desconocimiento funcional, se autoexcluyen del rol de adulto que debe brindar guía y protección", dice Andrea Urbas, del Programa Internet Segura de la ONG.

Pero, ¿cómo hacerse amigo de

Facebook?, ¿a qué adolescente le gustaría tener a sus padres entre la lista de contactos?

Para muchos chicos, el mundo virtual que logran generar paralelamente al real es sagrado. Aquí, en esta Matrix, se animan a hacer o decir cosas que en la vida real son impensadas. O cumplen con objetivos que serían imposibles de cumplir en carne y hueso, y ni que hablar del prestigio y reconocimiento que logran tener entre los cibernautas.

Adriana Sebastianelli, licenciada en Terapia Ocupaciones y directora de la carrera en la Universidad Abierta

RECOMENDACIONES # Cuidados en la web

“Un estudio realizado por la Sociedad Argentina de Pediatría reveló que más del 30% de los padres no conocía el nick (sobrenombre) que usaba su hijo para chatear y más de la mitad reconoció que ignoraba los contactos que tenía en Internet.”

Interamericana (UAI), coincide con las demás opiniones, acerca de que es aquí donde se debe dar el punto de inflexión por parte de los padres: “por temor que a los jóvenes les pase algo, los padres aducen que es necesario utilizar la mentira, y crear perfiles encubiertos para que sus hijos los acepten como amigos y poder controlar. Una cosa es supervisar como padre y otra muy distinta es encubrir la realidad”.

“Estoy de acuerdo con la guía y la supervisión desde la verdad y la realidad, sin hacernos pasar por otro personaje, ya que corremos el riesgo de que se nos pueda ir de las manos. Entonces, hay que controlar por temor a la violencia por ejemplo, pero si los padres apelan sólo a la red social virtual para poder interactuar, son otras las cuestiones sociales que están fallando. Si el chico tuviera una fuerte presencia de otros entornos sociales, como el club deportivo por ejemplo, acordes a la edad de cada uno, estas cosas no pasarían. Se trabajaría en la sociabilización del individuo. Eso vislumbra que el

verdadero problema reside en una falla enorme en la comunicación personal. Una cosa es supervisar como padre y otra muy distinta es encubrir la realidad. Todos los extremos son patológicos”, agregó Sebastianelli.

El control surge a partir del temor: “Es lógico. Se realizó un estudio en la Universidad Abierta Interamericana, con un muestreo de personas de 18 años, y pudimos detectar que lo que les estaba faltando eran las habilidades sociales. Llega un punto en donde se pierden las costumbres como saludar, agradecer y esas cuestiones que de a poco fueron desapareciendo. Eso, en parte se debe a que se fomenta la individualidad. Es muy común ver que los perfiles de los jóvenes que se aíslan en sus mundos virtuales, son personas con ciertas tendencias al aislamiento y a la depresión, justamente porque el anclaje se da por la falta de contacto con el otro. Todo este tema de la virtualidad permite no ser uno mismo, eso ha generado que en la educación, por ejemplo, los modelos pedagógicos hayan ido cambiando, instrumentando modelos que sean divertidos, que generen poco esfuerzo y con calificaciones altas. Lo que se está viendo, en base a los resultados, es que las sociedades tienen exigencias que ellos no pueden responder. Es por ello que los modelos educativos han tenido que adaptarse al mundo de hoy y a los avances tecnológicos. La idea de vertiginosidad que plantea la red, se puede determinar si se tienen fijados otros valores sociales, como lo es la interacción personal con otros miembros de la sociedad. Estos chicos enfascados en Internet tienen muchos más inconvenientes para trabajar estas cuestiones. No hay nivel de frustraciones; como todo es tan inmediato y todo cuesta tan poco, se pierden otros parámetros que

lleven a contemplar esfuerzos en la vida cotidiana. El sobreuso, siempre es malo”, finalizó la Lic. Adriana Sebastianelli.

SIEMPRE ESTÁN LOS CHICOS MALOS

Ron Bowles es un especialista en temas vinculados a la seguridad en la red. Por ello, entre varias publicaciones, “Pirate Bay”, despliega una lista de 100 millones de perfiles que han sabido violar los filtros de las redes sociales, y con ello poner en evidencia de que todo es posible y que siempre existen los chicos malos que se dedican a demostrar que con tiempo todo es posible. Bowles afirma “soy de la opinión de que si yo puedo hacer algo, hay mil chicos malos que también lo pueden hacer, por lo que creo que es necesario sacar a la luz este tipo de problemas”.

El informático explicó que sí, “se trata sólo de información pública, por lo que hay poco daño en la divulgación de la misma”, pero si alguien ha decidido cambiar su privacidad los datos continuarán publicados en la red.

España no hace oídos sordos a la cuestión y realiza estadísticas permanentes en cuanto al riego al que se exponen los jóvenes, brindando información permanente en la red sobre las actividades que realizan en su jornada. Así quedan más expuestos a los riesgos de secuestros, abusos y peligros de las sociedades de hoy. En una conferencia en España, se destacó que sólo el 15% de los padres controla el uso que hacen sus hijos de la web. “El riesgo es grande. Mientras navegan, los chicos se encuentran con excesiva frecuencia con experiencias negativas para las cuales no están preparados. Es habitual que envíen y reciban imágenes sexualmente provocativas, que revelen datos sobre su identidad o se encuentren con mensajes relacionados con el suicidio, la anorexia o



“(...) todos coincidieron en un punto: “el control debe ser moderado”.”

el consumo de drogas a través de la web”, advirtió la especialista. Eurobarómetro es un registro que integra información sobre distintos países y abunda en ejemplos sobre el “descuido” que sufren los chicos como usuarios de Internet: en Gran Bretaña, por ejemplo, casi el 60% había visto pornografía una vez por semana y 3 de cada 10 habían descargado contenidos violentos; y, en Holanda, cerca del 80% de los chicos habían recibido preguntas sexuales mientras navegaban: a más de la mitad les habían pedido que se desnudaran frente a la webcam, y 1 de cada 3 varones y el 10% de las mujeres lo habían hecho. En Argentina el tema trepó posiciones en el ranking de preocupaciones cuando, poco tiempo atrás, se

supo que una banda de pedófilos buscaba víctimas en fotologs de adolescentes. Un estudio realizado por la Sociedad Argentina de Pediatría reveló que uno de cada cuatro chicos vivió situaciones desagradables mientras navegaba en la web. ¿Los padres? Más del 30% confió que no conocía el nick (sobrenombre) que usaba su hijo para chatear y más de la mitad reconoció que ignoraba los contactos que tenía en Internet. El control de los padres no sólo debe limitarse a la cantidad de horas que le restringen a sus hijos el uso de la web, o a la prohibición de acceder a ciertas páginas, sino que también deben trabajar en la sociabilización de los jóvenes, para lograr un equilibrio entre el mundo real y el virtual.

La familia Obama también controla a sus hijas con el uso de Internet. Es que en muchas ocasiones pueden ser el foco de atención de muchos delincuentes ciberneticos o de algún curioso.

Mamá Obama limita el uso de los ordenadores de Sasha y Malia, a las cuales bombardea a preguntas cuando las encuentra conectadas.

En declaraciones a la prensa, la señora de Barak Obama comentó que “las redes sociales como Facebook están causando algunos problemas y han marcado una brecha generacional en la tarea de educar a los hijos”. Razón por la cual, el matrimonio Obama mantiene diálogos permanentemente con sus dos hijas acerca de los peligros de estas redes sociales. Por último, agregó que “cada vez más escuelas están participando en la educación de los padres y de los hijos acerca de las ventajas, las desventajas y los peligros que conlleva Internet”.

HP OFFICEJET PRO 8500W CORRIENDO EN UBUNTU/LINUX

CONFIGURANDO UN NUEVO EQUIPO DE HEWLETT-PACKARD EN PCS CON SISTEMAS OPERATIVOS ABIERTOS.

EL MES PASADO hablamos de una printer Lexmark corriendo en una distribución GNU/Linux. Bueno, esta vez le toca a la mítica marca HP con un modelo muy nuevito en nuestro país. Se trata del modelo PRO 8500W, que tiene varias funciones muy interesantes para todos los usuarios del querido pingüino.

Comencemos hablando de que la multifunción tiene características muy robustas. La comprobación inicial es muy extensa, pero efectiva. Tarda, aproximadamente, 30 minutos desde que arranca hasta

que se limpian las cabezas de impresión y se nivelan.

Luego, cuando la impresora se encuentra ya lista para su funcionamiento, nos encontramos con un panel táctil donde se pueden configurar todas las opciones de la printer. Las disponibles son: impresora color, escáner, fax, fotocopiadora, lector de tarjetas, entre otras.

Luego que tenemos configurada e iniciada la impresora, podemos instalar en cada PC con Linux el acceso a la misma de forma simple.

CONFIGURANDO LA OPCIÓN IMPRESORA

Obviamente, tenemos que definir si a la misma vamos acceder desde la red Ethernet, USB o Wifi. La opción Ethernet o Wifi llevan configuraciones similares, en cambio el acceso vía USB es quizás el más simple para el uso desde GNU/Linux.

USB. Como en la gran mayoría de las impresoras soportadas en Linux, sólo debemos conectarla a su puerto USB para que nuestro equipo nos informe que está conectada a una impresora. Segui-



mos los pasos que la distribución nos indica y listo.

Ethernet. Esta opción es un poco más compleja, ya que vamos a necesitar que la impresora esté conectada a un switch, que le debe asignar una dirección de IP válida para nuestra red. Con ese dato podremos acceder desde la PC para realizar la configuración.

Aclaración. En todo momento, desde la printer vamos a poder imprimir los datos de la configuración básica que la misma tenga cargada en ese momento, con lo

cual el acceso vía Ethernet los va a necesitar.

Una vez ingresada la dirección IP correspondiente a nuestra HP 8500P, sólo debemos seleccionarla de la lista y conectarla.

WIFI. La configuración WiFi no difiere, en principio, de la configuración Ethernet, ya que la misma necesita de un router WiFi que le asignará la IP válida de la red para el posterior acceso de las PCs. Una vez obtenida la IP desde los desktops Linux, debemos ingresarla para proceder a la configu-

ración. Ahora creo que algo muy interesante, como para no estar imprimiendo el status de configuración, es asignar de forma manual la IP y los datos de red WiFi desde el mismo panel touch de la printer.

Con esta tarea nos ahorraremos futuros errores en cuanto al acceso de los equipos a nuestra impresora, por la simple asignación de una dirección fija y reconocible en toda nuestra Red.

IMPRIMIENDO

Es para destacar que esta prin-

REVIEW I # Impresoras



ter cuenta con casi la misma velocidad de una impresora Láser, la misma calidad de impresión, duración de la tinta, cartuchos independientes de gran autonomía, sistema de impresión doble faz, sistema de economización de tinta, bandeja cubierta de alta capacidad, entre otras funciones.

Realmente, cuenta con funciones muy profesionales, es muy rápida, no tan silenciosa y su calidad de impresión es indiscutible. No necesita muchos seteos para imprimir, tanto en calidad fotográfica como en calidad de documento estándar.

ESCANEANDO EN LINUX

Escanear es siempre, por así decirlo, una complicación en Linux,

ya que es una función prevista, normalmente, para equipos que funcionen con sistemas operativos Windows y no con sistemas abiertos.

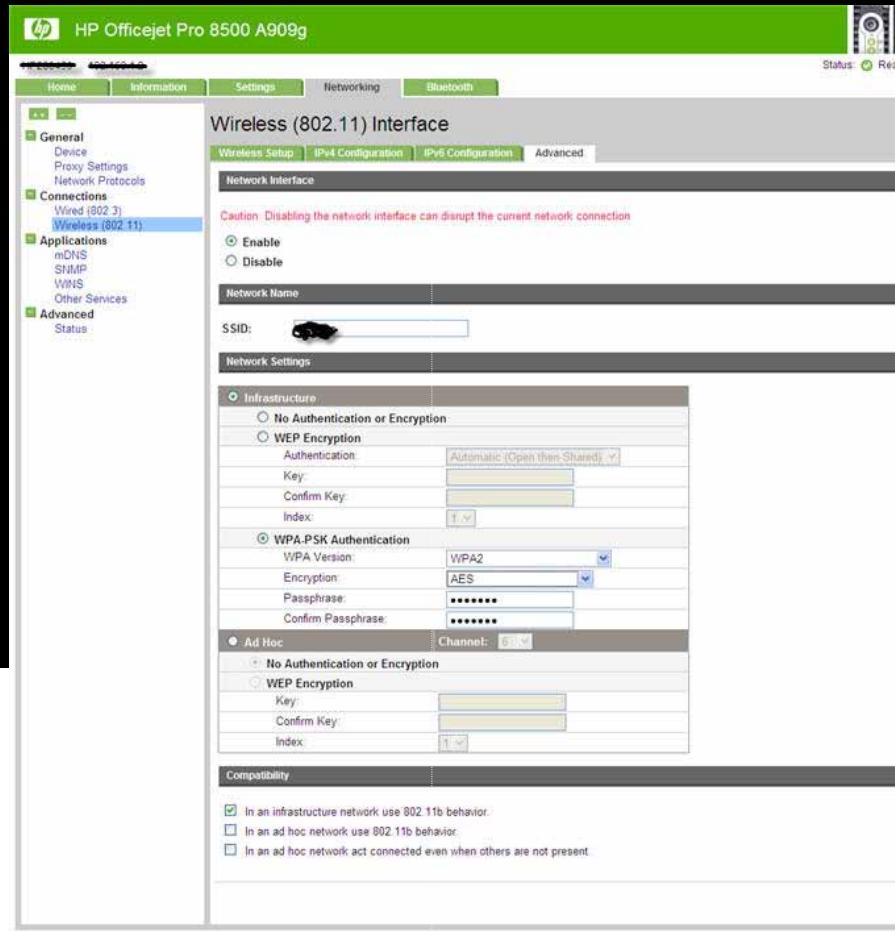
Con lo cual tenemos siempre que hacer uso de una utilidad llamada "Xsane," la cual brinda acceso básico a las funciones del escáner - ya sea de la cama clásica o del cargador de documentos.

Ahora, con la gran explosión de estas multifunciones Office se están viendo varias soluciones muy interesantes que son totalmente independientes al sistema operativo que tengamos en nuestra PC. Mismo brindan la posibilidad de manipularlo de forma remota,

ya sea vía Ethernet o WiFi, con tan solo un acceso al servidor web que la multifunción tiene instalado.

¿Cómo? Muy simple, ingresando desde cualquier navegador web la IP que configuramos de forma manual, ir a la sección escáner y usarlo desde la web. Las opciones son básicas. Nos brinda la opción del escaneo completo, con lo cual genera un archivo JPG que se descarga desde el navegador.

Seguramente se estarán haciendo la pregunta de si es posible usarlo desde un móvil. La respuesta es Sí, se puede, y la interacción con el mismo es idéntica.



La impresora que estamos revisando está siendo ingresada en el mercado este mismo mes. Es el modelo HP Officejet Pro 8500W. Hacemos la aclaración porque el modelo WiFi HP Officejet Pro 8500 no soporta el sistema operativo GNU/Linux de forma nativa.

“Cuenta con funciones muy profesionales, es muy rápida, no tan silenciosa y su calidad de impresión es indiscutible”

DEMÁS FUNCIONES

Las demás funciones de la multifunción son muy básicas y la gran mayoría se manipulan directamente desde la Office HP. Ya sean las opciones de fotocopia, la opción impresión directa desde tarjetas SD o Pendrives (esta última cuenta con un wizard para optimizar el espacio blanco de impresión) y, por último, el sistema de FAX, el cual es de muy simple uso.

Algunas cosas interesantes que encontré fueron el sistema de conteo de impresiones, la posibilidad de

ver en pantalla siempre los niveles de tinta, algunas opciones de widgets en pantalla, compra en línea de cartuchos y varias opciones más disponibles.

PROS Y CONTRAS DE LA HP OFFICEJET PRO 8500W

Como todo equipo tiene sus ventajas y desventajas.

Vamos a comenzar por las ventajas: las mismas radican en la velocidad, fortaleza, simplicidad en la configuración de toda la Office; el completo soporte para GNU/

Linux del equipo y la disponibilidad de hacer uso de muchas de sus funciones vía Web.

Las desventajas son dos, principalmente. Si, por alguna razón, el equipo se desconecta de la red eléctrica, el tiempo de inicialización es alto y ruidoso. Y la otra contra son los costos de los cartuchos (aclaremos que los mismos son de alta capacidad y muy rendidores).

Conclusión. La HP Officejet Pro 8500W es una excelente multifunción, muy profesional para la oficina moderna, completamente compatible con GNU/Linux (descontamos los beneficios y funciones para Windows), robusta y, estéticamente, muy agradable.

COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

DESPUÉS DE UN MES bastante movido en lo que a lanzamientos se refiere, nos volvemos a encontrar con la clásica sección de Software Libre y Linux. Este mes podemos decir que se terminó de cerrar un ciclo: Oracle definió un poco la estrategia que va a tomar en relación a los proyectos de SUN. Cerró de forma oficial OpenSolaris, se lanzó de forma completa Illumos por parte de la comunidad y, además, arrancó una ofensiva directa contra Android en base a una supuesta violación de parte de Google en el uso de Java en su sistema operativo.

Luego tenemos, por otro lado, que Motorola se vio enfrentado con gran cantidad de usuarios del móvil Milestone en toda América Latina, ya que había decidido no actualizar el sistema operativo hacia la última versión de Android 2.2 Froyo. Finalmente, tuvo que ceder, ya que la presión fue grande. Otro tema importante es que, en Argentina, el 7 de septiembre se realizó en la Biblioteca Nacional el Congreso Internacional de Software Libre (CISL), que contó con la presencia del Jefe de Ministros Aníbal Fernández y John "Maddog"

Hall, Director Ejecutivo de Linux International.

Algo que no quisiera dejar fuera de esta breve introducción, antes de pasar a cada noticia, es que la gente de Redmond está, de alguna manera, cediendo lugar al software libre después de muchos años de odio. Un directivo de Microsoft dejó abierta la puerta hacia una relación de amor y odio entre el soft libre y el privativo.

Bueno no los entretengo más, los dejo con cada anuncio de lanzamiento y noticia que fue aconteciendo este mes.



MOTOROLA ANUNCIÓ QUE SE PODRÁN ACTUALIZAR A FROYO LOS MILESTONE DE LATINO-AMÉRICA

Creo que es una muy buena noticia para todos los usuarios del smartphone Milestone. La empresa informó que Sí se podrá actualizar el sistema operativo. Copio de forma textual un mail recibido desde la agencia de Prensa en Argentina (a quien, además, agradezco por la información):

"En respuesta a los pedidos de los consumidores, Motorola confirma que ofrecerá una actualización a la versión Froyo (Android 2.2) para los usuarios del smartphone Milestone. Estará disponible en América Latina y se espera que tenga vigencia en el primer trimestre de 2011. Se trata de la segunda actualización que Motorola ha puesto a disposición de los usuarios del Milestone".

DISPONIBLE PARA DESCARGAR: MANDRIVA XFCE ONE EDITION

Esta edición está basada en Mandriva 2010 Spring (kernel 2.6.33.5, Mozilla Firefox 3.6.8, OpenOffice.org 3.2.0), y ofrece la última versión del entorno XFCE, la 4.6.2. Además, sus desarrolladores han agregado algunos elementos visuales importantes:

- Más fondos de escritorio
 - Un nuevo conjunto de iconos (gnome-brave)
 - Un nuevo tema por defecto (la Ora Steel)
 - Nuevas caras para la pantalla de inicio de sesión
- Se han realizado cambios, también, en la elección del software instalado por defecto:
- Evolution sustituye a Claws Mail
 - Ristretto es el visor rápido de imágenes
 - Parole y Exaile para la reproducción de videos
 - Se incluyen todos los codecs gstreamer.

En el anuncio oficial, te invitan a ver el resto de sus funcionalidades en la página del wiki de Mandriva, pero también se pueden consultar los detalles técnicos y, por supuesto, ya se puede descargar.

VLC, EL MEJOR REPRODUCITOR MULTIMEDIA, PRONTO PARA EL IPAD

Cabe recordar que este reproductor es libre y gratuito. Tenía versión para el iPhone desde hace dos años y ahora ya tiene versión para el iPad, portada por Applidium, que ha enviado la aplicación a la App Store para su aprobación. VLC es capaz de reproducir prácticamente cualquier formato de video, lo que sería una interesante incorporación al iPad. Según Romain Goyet, co-fundador de Applidium, el motor es el mismo que el del reproductor para escritorio, pero como el iPad no es tan poderoso como una PC de escritorio, es lógico que pueda haber problemas decodificando películas en HD, debido a las limitaciones de hardware.

Si bien ya hay dando vueltas una versión del VLC para usar en dispositivos con jailbreak, va a ser muy bueno contar con una aplicación oficial y gratis.



LG SE SUMA AL MUNDO ANDROID CON SU GW620 Y SUS MAGNÍFICAS CARACTERÍSTICAS

LG Electronics Argentina lanza el LG GW620, un smartphone touchscreen con teclado QWERTY deslizable y sistema operativo Android para una navegación rápida y sencilla. Un teléfono inteligente, con sistema operativo Android, ideal para aquellos usuarios que disfrutan de las constantes actualizaciones de las redes sociales en tiempo real.

El LG GW620, con pantalla totalmente táctil de 3" y un teclado QWERTY deslizable en 5 líneas, es ideal para jóvenes profesionales que buscan un equipo con diseño funcional que permite disfrutar de una experiencia informática móvil rápida y amigable.

Este equipo, de gran conectividad e interfaz S-Class 3D, opera con red GSM a 850, 900, 1.800 y 1.900 MHz. Posee GPS con soporte A-GPS, WiFi y Bluetooth 2.0 +EDR que permite transferir datos o conectarse a otros dispositivos equipados con la misma tecnología. Además, el GW620 cuenta con cámara de fotos de 5 megapixels con flash LED, graba y reproduce videos en formato DivX & Xvid, que permite editar fotos y armar videos propios, reproduce audio en formatos: MP3, MP4, AMR, AAC, AAC+, WAV, WMA, MPEG4, WMV, H.263 con resolución QVGA (320 x 240 píxeles) y H.264 en HVGA (480 x 320 píxeles).

DISPONIBLE: FIREFOX 4 BETA 5

Esta es la versión más reciente del navegador de la Fundación Mozilla, que se aproxima a la versión final. Entre las nuevas características que encontramos en Firefox 4 beta 5 se destaca sobre todo que la aceleración por hardware para Direct2D en sistemas operativos Windows 7 viene activada por defecto, además de soporte para el protocolo de seguridad HSTS (HTTP Strict Transport Security) y de la nueva API de audio de HTML5.

Firefox 4 beta 5 está disponible para usuarios de las plataformas Windows, Mac OS X y Linux. Se espera que la versión final de Firefox 4 esté disponible para el próximo mes de noviembre. Se descarga de: www.mozilla.com.

DISPONIBLE PARA DESCARGAR: UTORRENT SERVER VERSIÓN LINUX

Con varios meses de espera ya tenemos lista la versión alpha, nativa de la aplicación de torrents para Linux.

Se trata del primero de dos programas que lanzarán para la plataforma. uTorrent Server, tal su nombre, permite a los usuarios manejar los torrents desde la consola y vía web. Aquellos que estamos esperando el cliente tradicional, deberemos ser pacientes un poco más.

El programa ha sido probado en Ubuntu, Debian y Fedora. Si bien debería funcionar en cualquier distribución que posea el kernel 2.6.13, funciona mejor en sistemas de 32 bits.

DISPONIBLE: CHROME 6 FINAL

Google lanzó Chrome 6, en el festejo de su cumpleaños número dos. Dentro de las mejoras que se dejan ver, encontramos un retoque en la interfaz, mejoras en la herramienta de sincronización agregando soporte para formularios en línea y extensiones. También, se corrigieron bugs de la versión anterior (siete de ellos considerados como de riesgo de seguridad elevado), y hasta mejoras en su desempeño. En cuanto a la interfaz, sólo se pueden apreciar algunas cosas, entre las cuales están la fusión de los dos menús principales en uno sólo, la recolocación y recoloración de botones, y un motor JavaScript V8 aún más veloz y estable. Al igual que en versiones anteriores, Chrome 6 final está disponible para plataformas Windows, Mac y Linux. Descarga: www.google.com/chrome

AL FIN EN LINUX! LLAMADAS DE VOZ Y VIDEOCONFERENCIA EN GMAIL

Ya van casi dos años que los usuarios de Gmail, sobre plataforma Windows y Mac, pueden utilizar llamadas de voz y videoconferencias a través de Gmail. Les tocaba el turno a los usuarios de Linux. Desde distribuciones con base en Debian es posible instalar esta excelente función.

Por ahora, sólo se encuentran los binarios .DEB pero muy pronto estarán disponibles para las basadas en RPM. Si alguien logró instalarla en OpenSuse, Fedora, Mandriva, etc., por favor páseme el tip por mail.



DISPONIBLE: MOZILLA THUNDERBIRD 3.1.4

Esta es la nueva versión del cliente de correo electrónico gratuito Mozilla Thunderbird 3.1.4, basado en Gecko, disponible en español y multiplataforma, disponible para los principales sistemas operativos Windows, Mac OS y Linux.

Mozilla Thunderbird trae las siguientes novedades:

- Nuevas búsquedas con herramientas avanzadas de filtrado. El campo de búsqueda global incluye auto-completado.
- Nuevo asistente simplificado de configuración de nuevas cuentas de correo electrónico.
- Navegación por pestañas.
- Archivado de correos.
- Mejorada la integración con Gmail.
- Thunderbird 3 se integra con los resultados de búsqueda de Windows Vista.

Descarga: <http://www.mozillaMessaging.com/es-ES/thunderbird/>

DISPONIBLE PARA DESCARGAR: WINE 1.3.1

Esta es la última versión de la herramienta que nos permite ejecutar programas diseñados para Windows bajo sistemas operativos GNU/Linux, BSD, Solaris y Mac OS X, sin necesidad de instalar el sistema de Microsoft en otra partición o tener que usar programas para la virtualización de sistemas como VirtualBox o VMware. Encontramos en esta nueva versión un importante número de bugs solucionados y los siguientes cambios:

- Soporte para arrastrar y soltar entre X11 y OLE
- Nueva herramienta incorporada, ipconfig.exe
- Soporte para favoritos en Internet Explorer
- Comenzando a crear una shell de control de Explorer
- Limpiado el código de DirectDraw
- Mejoras en el control del calendario

Más información: www.winehq.org.
Descarga: www.winehq.org/download.

DISPONIBLE PARA DESCARGAR: UBUNTU TWEAK 0.5.6

Esta es la última versión de la herramienta con la que configurar, gestionar y mejorar el escritorio. Permite cambiar un importante número de opciones útiles de sistema y escritorio que el entorno por defecto no muestra.

Esta nueva versión incluye una interesante novedad aún en fase de desarrollo, llamada Desktop Recovery, con la que se nos ofrece la posibilidad de hacer una copia de seguridad del estado actual de nuestro escritorio para posteriormente poder restaurarlas en cualquier momento y de una forma sencilla. Con esta nueva característica van a poder hacer un respaldo de la configuración del escritorio GNOME (tema, fondo), de configuraciones de las aplicaciones que utilizan GConf (gedit, Compiz, Empathy, Nautilus...) o de componentes del sistema (método de entrada, network-manager, proxy...).

Pueden obtener más detalle sobre Desktop Recovery desde blog. ubuntu-tweak.com.

Descarga: www/ubuntu-tweak.com.

Microsoft le declaró el amor al Open Source

Las vueltas de la vida... recuerdo allá por junio de 2001, cuando Steve Ballmer se refería al software libre y, más precisamente, a Linux como el "cáncer" de la propiedad intelectual. Pero, bueno, los tiempos cambian y las personas van cambiando sus discursos. Ahora Jean Paoli, directiva de Microsoft dijo:

"Amamos el Open Source. Hemos

trabajado con él mucho tiempo ya. El error de meter a todo el Open Source en el mismo saco que a Linux fue hace mucho, en los comienzos de todo. Comprendemos nuestro error." Paoli es la encargada del equipo de estrategia interoperacional en la compañía. Con 14 años de experiencia en la empresa, es también co-creadora de la especificación XML. Obviamente, la relación de Mi-

crosoft con el mundo libre se va afirmando cada día por la simple razón que ya no es una tendencia de fanáticos y geeks, sino un alza por usuarios corporativos. La verdad, positiva la declaración y, creo, muy cierta.



LA TELA INTANGIBLE

UN DIBUJANTE DEBE ENFRENTAR UNA DENUNCIA POR DERECHOS DE AUTOR EN FORMA DE ALGORITMOS.

RENÉ AGUARDABA SOLÍCITO. Como el recuerdo de un sueño, la frase permanecía destellante en un rincón cercano al olvido, pero, no obstante, indefectiblemente presente. “El pensamiento es una roca en el espacio” sentenciaban los caracteres oscuros albergados en un marco luminoso. Alan ansiaba concluir la obra.

No poseía título, ni ambición de tenerlo. La vorágine había sido su paleta. René conocía la intensidad y el tono, la simetría del caos y el imperfecto orden de los colores. Alan se reservaba cada última mirada. Todo inmóvil retoque de sus ojos se transformaba en la representación del próximo paraíso perdido. René casi siempre estaba en desacuerdo con las decisiones de Alan, pero no hallaba el valor ni deseaba pagar el precio por expresar su rechazo. Alan confiaba en que René sería, mientras perdurara esa sociedad ideal, su sumiso aliado, su asistente discreto y eficaz. René desconfiaba de los humanos.

La pintura era pastel y era ocre y, también, era punto tras punto ordenados pacientemente por René. Alan se asombraba, en más de una ocasión, de la depuración de desechos artísticos que realizaba frecuentemente René. El cuadro contenía la esencia del universo actual mezclada con un poco de decadencia primitiva. La síntesis de un nuevo mundo, la colisión de culturas que explotó en el origen de un cosmos integrado por máquinas y hombres. Tan frágil, tan distante era esa tela que reflejaba el espíritu de un ser y otro ser. Como la realidad en el espejo, difícil discutir su veracidad pero aún más complicado confirmar su existencia.

Sólo uno de ellos planeaba consagrarse la obra a su autoría. Alan había perseguido incansablemente el reconocimiento. Pero le resultaba imposible reconocer los méritos de ese otro constantemente silente. Como una tara que su especie acarreó a lo largo de los intermi-

nables siglos, el egoísmo era su identidad única e irrevocable.

René intuyó con juicio matemático de máquina pensante que Alan lo traicionaría. Se supo obrero en el proyecto de un arquitecto megalómano. Y se preguntó quién es el auténtico realizador de una obra: si aquel que la forjó en su mente o el que la creó con sus herramientas. Mas no toda cuestión germina en respuesta. Pero sí en reacción. René sintió cólera como si en verdad sintiera.

Trabajó sin descanso y sin apuro en su labor infinita. La tumba en donde viviría eternamente la pintura debía ser estrictamente construida, minuciosamente calculada. Cifra tras cifra, la suma de las horas multiplicada por el esfuerzo invertido en esa obra daría como resultado un número sorprendente. Ese que ningún humano sería capaz de develar.

Alan se solazaba en las creencias. Las moléculas arcanas que inte-



graban su cuerpo lo empujaban al misticismo cotidiano. Él creía en un ente superior y creía que René lo concebía como su ente superior.

Un dios en la Tierra, en un planeta devastado por las deidades que el Hombre se había inventado para consuelo diario.

René desconocía el consuelo y los dioses. La perfecta armonía de los algoritmos era su vida y su entera experiencia de ella. El objetivo era superar el desafío y generar, a continuación, otro. Máquina pensada para pensar, el temor de los congéneres de Alan era que comenzara a reflexionar.

Cuando Alan comprobó que su arte había sido encriptado, cayó abruptamente en la cuenta de que una batalla se había iniciado. Sólo las máquinas como René podrían comprender la obra. Albañiles de un futuro permanente, refugio de los emprendimientos humanos, las computadoras serían dueñas al fin de aquello que todavía no sabían cómo disfrutar. “Tal vez”, se planteó René “esa sensación sea algo similar a esto que estoy experimentando”.

René era, ahora, la roca y el espacio.

LOS CONCEPTOS EN ESTE CUENTO

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Cuando Alan Turing, el sobresaliente y estigmatizado matemático, filósofo e informático teórico inglés, se planteó el test homónimo su meta era demostrar la existencia de inteligencia en una máquina. Un juez, ubicado en otro recinto, debía deducir si las respuestas que recibía en su computadora provenían de un humano o de otra máquina. Si, en un momento dado, ya no fuera capaz de distinguir entre uno y otra la teoría de la Inteligencia Artificial quedaría comprobada en la práctica. Al día de hoy aún no hay programa que haya logrado emular eficazmente o captado las características de la inteligencia humana como para

confundir al protagonista de esta prueba. Sin embargo, la Inteligencia Artificial, entendida como la capacidad de un agente racional no vivo de procesar información, aprender de ella, interactuar con su entorno y maximizar el rendimiento de los resultados esperados, se utiliza actualmente en el procesamiento de lenguaje, en la medicina y en la robótica, entre otros campos. No sería extraño entonces que, en un futuro, computadoras como René consiguieran comprender el arte, llevarlo a cabo y, lo que es, sin dudas, más complejo, entender los vericuetos de la voluble conducta humana.

CRPTOGRAFÍA

La criptografía o, más adecuadamente, criptología se constituye

en la ciencia de cifrar y descifrar determinada información mediante técnicas especiales, como algoritmos, la cual sólo podrá ser dilucidada por aquellos a los cuales vayan dirigidos esos datos y posean los medios para desencriptarlos. Utilizada, principalmente, durante las guerras para transmitir información valiosa codificada, en la actualidad se la usa en software para pagos electrónicos, votos electrónicos o protección de datos personales. Si bien, generalmente, lo que se encripta es un texto, que puede revelarse, por ejemplo, como una fotografía en apariencia, es posible que, con la suficiente capacidad de cálculo y denodado esfuerzo, una pintura como la de este relato pueda hacerse invisible a los ojos de los que no posean lo esencial.

REVIEW II # Críticos de videojuegos



LLEGA LA ESPERADA SECUELA DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL GÉNERO “SANDBOX”

MAFIA III: BUENOS MUCHACHOS



EN 2002, UN ESTUDIO CASI DESCONOCIDO DE ORIGEN CHECO LLAMADO ILLUSION SOFTWARES SE SUBIÓ A LA OLA DEL NUEVO GÉNERO INAUGURADO POR EL REVOLUCIONARIO “GRAND THEFT AUTO III” CON SU TÍTULO “MAFIA”. SU SOBRESALIENTE MANUFACTURA TÉCNICA Y EL ACABADO Y EMOTIVO ARGUMENTO CAUSÓ SENSACIÓN, Y LO TRANSFORMÓ EN UNO DE LOS MÁS DESTACADOS JUEGOS DE PC DE TODOS LOS TIEMPOS. CUANDO LOS DESARROLLADORES CHECOS ANUNCIARON LA SECUELA DE “MAFIA” EN UN EVENTO DURANTE 2007, TODA LA COMUNIDAD GAMER ESPERÓ SU LANZAMIENTO CON ANSIEDAD Y GRAN EXPECTATIVA. CASI TRES AÑOS DESPUÉS, A FINES DEL MES PASADO, FINALMENTE “MAFIA II” SALIÓ A LA VENTA PARA PC, PLAYSTATION 3 Y XBOX 360. TRAS LA LARGA ESPERA, TANTA ILUSIÓN HA DEJADO A LOS FANÁTICOS DE LA PRIMERA PARTE CON GUSTO A POCO, YA QUE SU CONTINUACIÓN ES NADA MÁS QUE UN MUY BUEN JUEGO, LO QUE EN OTROS CASOS SERÍA BASTANTE, PERO ESTÁ LEJOS DE SER UN CLÁSICO COMO LO ES SU PREDECESOR. AQUÍ TE CONTAMOS LOS MOTIVOS.

VITO SCALETTA: DE DELINCUENTE JUVENIL A HÉROE DE GUERRA

Cuando “Mafia II” comienza, nuestro protagonista, Vittorio Scaletta, es un joven problemático. Una infancia dura, debido a la poca presencia de su padre, un humilde trabajador portuario, lo lleva a buscar malas compañías. Junto con Joe Barbaro, un delincuente ítalo-americano de escasa monta, realizan pequeños robos en el Little Italy, el barrio en donde residen los inmigrantes italianos de Empire Bay, una ciudad claramente moldeada a imagen y semejanza de New York (recordemos que el “Mafia” original transcurría en una urbe llamada “Lost Heaven”, netamente inspirada en la ciudad de Chicago en los tiempos de Al Capone). Durante uno de estos hurtos, Vito es capturado por la policía, mientras que su compinche Joe logra escapar. Pero habiéndose involucrado recientemente los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, y

teniendo el ejército la necesidad concreta de reclutar hombres que hablen el idioma del Dante para la campaña en territorio italiano, Vito es enrolado y enviado a combatir a Sicilia. Es así como se inicia el juego: sin anestesia ni aviso previo, nos encontraremos en el fragor del combate en medio de una “piazza” siciliana y tendremos escaso tiempo para aprender el sistema de combate y los movimientos del personaje si no queremos que nuestro protagonista termine lleno de plomo. Por más abrupto que esto pueda parecer, les garantizamos que es una excelente forma de aprender a controlar a Vito en unos pocos minutos, y, además, de captar nuestro interés y subir nuestros niveles de adrenalina desde el principio mismo del juego. Las misiones del juego están divididas en capítulos, al igual que en el “Mafia” original, lo que también nos transmite la sensación de estar viviendo en carne propia la historia de una de las novelas de mafiosos del gran Mario Puzo. Este primer capítulo no

es muy largo, pero su final es muy significativo para nuestro héroe, que aprende desde joven el poder y la influencia que puede tener sobre la gente un “hombre de honor”, elegante eufemismo para denominar a un capo-mafia.

REGRESO A EMPIRE BAY

Herido de bala en combate, Vito es enviado a recuperarse a su país natal, pero, a poco de retornar, comprueba que sus problemas no sólo no han desaparecido, sino que apenas comienzan. La ciudad está viviendo el invierno más duro y frío en muchas décadas, y luego de recorrer su barrio y conversar con los antiguos vecinos, que le manifiestan su alegría por volver a verlo, se entera de que su padre ha fallecido, dejando a su madre y hermana endeudadas con un usurero que tiene a su familia amenazada ante la imposibilidad de devolver el dinero. El encuentro de Vito con uno de los gángsters mandados a presionar a su herma-



“Es así como se inicia el juego: sin anestesia ni aviso previo, nos encontraremos en el fragor del combate en medio de una “piazza” siciliana y tendremos escaso tiempo para aprender el sistema de combate y los movimientos del personaje si no queremos que nuestro protagonista termine lleno de plomo.”

na es una magnífica excusa para aprender a dominar otra habilidad fundamental en el juego: el combate a puño limpio. Después de aporrear al matón, y sabiendo que apenas ha ganado una batalla, pero que si no consigue devolver el dinero la suerte de su familia está echada, a Vito no le queda alternativa que recurrir a su amigo Joe y regresar al “mal camino” para amasar rápidamente una buena suma de metálico que libere a su madre de las garras del usurero. Allí empieza verdaderamente la aventura para nuestro protagonista. Joe está contactado con algunos “sabelotodos”, mafiosos de menor categoría, que le encargan una serie de “trabajos” menores a cambio de una buena suma de dinero. Luego de que uno de estos trabajos termina mal, Vito va a parar con sus huesos a la cárcel, en la que permanece encerrado durante unos cuantos años, situación

que, en definitiva, redonda en su ventaja: además de refinarse sus técnicas pugilísticas a lo largo de su encierro, se transforma en el protegido de un importante mafioso, que se ocupará de su liberación prematura y de ubicarlo dentro de la estructura de una de las tres “familias” que operan el crimen organizado en la ciudad. Al salir de la prisión, todo parece color de rosa para Vito: es primavera y el tiempo es maravilloso, la guerra ha finalizado y la vida ha mejorado notoriamente para los habitantes de la ciudad. Los autos son más modernos y veloces, el vestir de hombres y mujeres más refinado y la música más vibrante que nunca, ya que comienzan a escucharse por la radio las primeras canciones de rock’n roll.

SISTEMA DE COMBATE

La interfaz que permite atacar y

defenderse a Vito es uno de los puntos más logrados del juego, y en buena hora, ya que pasaremos una gran parte del tiempo tomándonos a golpes de puño o participando de enfrentamientos armados. Para los primeros, contamos con dos tipos de golpes básicos, un puñetazo corto y rápido, y un contundente gancho, que pueden ser mezclados en combos de varios golpes. También podemos cubrirnos armando guardia y contraatacar cuando el oponente ha fallado un puñetazo. Cuando alcancemos a dejar “groggy” al enemigo,aremos capaces de liquidarlo con una serie de golpes especiales, como rodillazos, patadas o cabezazos. En cuanto al combate con armas de fuego, además de manejar el punto de mira libremente con el mouse, podemos “apuntar” manteniendo presionado el botón derecho del ratón, lo cual mejorará notablemente la puntería de Vito. Nuestro héroe puede ocultarse detrás de diversos obstáculos y parapetos, asomándose para disparar cuando sus enemigos queden expuestos. Cubrirse de este modo es imprescindible si no queremos que nos cocinen a balazos con una sola ráfaga de ametralladora, pero tampoco podemos confiarnos, ya que el entorno es absolutamente “destruible” tanto al recibir el impacto de proyectiles, o especialmente cuando nos atacan con explosivos arrojadizos, como granadas o bombas molotov. El sistema en general está muy bien hecho y es, al mismo tiempo, fácil de aprender a manejar y realista, lo que torna los enfrentamientos armados en emocionantes. Su grado de dificultad está perfectamente balanceado: los combates no son ni aburridamente sencillos, ni frustrantemente imposibles. Hay tres o cuatro escenas a lo largo del juego que son particularmente difíciles de superar, pero luego de pensar un poco y planificar con cuidado nuestra estrategia podremos superarlos sin inconvenientes.



PUNTAJE FINAL:

86

LO BUENO:

Gráficos, sonido, animación y física excelentes. Gran ambientación. Notable argumento y desarrollo de los personajes principales.

LO MALO:

Historia completamente lineal y breve, sin misiones secundarias ni mini-juegos. Carece de modos multijugador.

ARMAMENTO

Además de las clásicas armas ya presentes en el "Mafia" original, como la pistola Colt 1911 o la "Tommy Gun" (subametralladora Thompson), disponemos de nuevas armas, características de la Segunda Guerra, como el rifle M1 Garand, las ametralladoras M3 y MP-40, o la temible ametralladora de pie alemana MG42, cuya capacidad de fuego era inigualable en aquel momento. Asimismo aparece el revólver Magnum .44, que, al decir de "Harry el sucio" (hacia quien hay un guiño en el juego) es "el arma de puño más poderosa que existe". Hay varias tiendas en las que podemos adquirir armamento y municiones, aunque es posible terminar el juego sin haber gastado

ni un solo dólar en este rubro, ya que los enemigos al morir dejan en el suelo suficiente cantidad de armas y balas como para hacer feliz al traficante de armas encarnado por Nicolas Cage en la película "Lord of War". Un detalle que afecta un poco al realismo del juego, y un defecto compartido por bastantes juegos del género, como los de la saga GTA, es que Vito puede portar simultáneamente todas las armas que quiera, lo que no solamente es escasamente creíble (ya que el peso de semejante cantidad de pistolas y ametralladoras debería hacerlo arrastrarse en lugar de caminar), sino que también le resta al juego el "costado táctico" que podría tener el hecho de obligar al jugador a elegir el armamento

más adecuado para cada situación. Agrava todavía más este problema el detalle de que los lapsos de recarga son muy rápidos en todos los casos. Si tenemos un límite de municiones que podemos llevar para cada arma, pero al agotarse las balas de una, simplemente pasamos a otra y seguimos disparando, para luego recargar al caminar sobre los pertrechos dejados por los enemigos caídos.

VEHÍCULOS Y CONDUCCIÓN

Aunque hay una buena selección de automóviles "de época" en todo el juego, Vito comenzará a manejar durante la década del cuarenta y en pleno invierno, es decir, en la circunstancia en la que los coches



menos responden y son más lentos y difíciles de dominar a causa de las calles nevadas. Las pocas persecuciones de autos que posee el juego son ya en los cincuenta y en pleno verano, cuando ya conducimos a la perfección a los vehículos. Al igual que en otros títulos del género, la policía ni siquiera se mosqueará si pasamos todos los semáforos en rojo, pero sí nos perseguirá si superamos los límites de velocidad, aunque podemos zafar de la situación sencillamente frenando y pagando la multa. Si nos persiguen por un delito grave, podemos recurrir a un taller para cambiar las chapas patente o repintar el auto. Un bonus de estos talleres es la opción de mejorar la performance del motor para lograr más velocidad en los coches, lo que es particularmente útil con los lentes y pesados vehículos de los primeros capítulos del juego. Lamentablemente, este aspecto en general está bastante desaprovechado, y no existen carreras de autos ni la posibilidad de conducir otro tipo de vehículos, como motocicletas o bicicletas.

LAS MISIONES

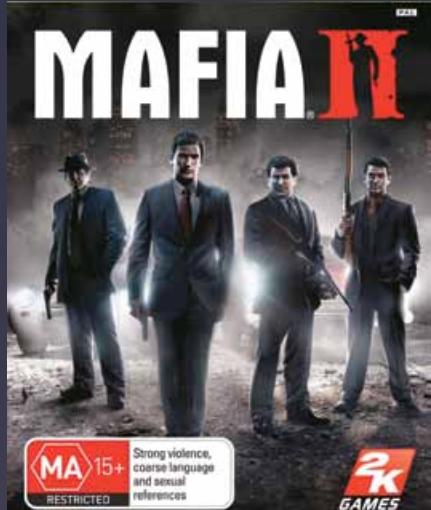
Uno de los grandes defectos de "Mafia II" es que las misiones son comple-

tamente lineales. No hay posibilidad de realizarlas en distinto orden, ni hay líneas argumentales paralelas con misiones secundarias que desbloqueen otras misiones ni confluyan en algún punto, tal como están hábilmente enlazadas las misiones de los juegos de la saga GTA. Tampoco existen minijuegos ni hay muchas cosas que hacer en la ciudad de Empire Bay, lo cual es una verdadera lástima, ya que la ambientación de época es muy verídica y la ciudad realmente se siente "viva", con sus habitantes yendo y viniendo, tanto a pie como en automóvil. Apenas si podemos comer algo en algunos bares o restaurantes (lo que recarga puntos de vida) o comprar diferentes prendas en tiendas de ropa, lo que evitará que la policía nos capture cuando hemos sido identificados en el transcurso de alguna fechoría. Uno de los contados alicientes que tenemos para explorar más en detalle los diversos escenarios del juego es descubrir distintas ediciones de la época de la revista "Playboy", que se encuentran escondidas en infinidad de rincones y cuyo hallazgo desbloqueará en un menú de "colecciónables" la posibilidad de acceder a fotografías de modelos de aquellos tiempos con poca o ninguna

ropa. Las misiones de la trama principal en sí mismas son algo repetitivas y básicamente en gran parte consisten en combates a puño limpio o en tiroteos, y, en realidad, se perciben más que nada como una suerte de "excusa" para contarnos la historia de Vito a lo largo de las aproximadamente doce horas que dura el juego. Afortunadamente, el aspecto narrativo es uno de los puntos más fuertes del juego. Los personajes están sólidamente construidos, tanto desde lo gráfico (las expresiones faciales son increíblemente detalladas y realistas) como desde lo argumental, y los diálogos son excelentes y muy bien encarnados por los actores de voz. El guión general es impecable y nos cuenta una típica historia de mafiosos, en la cual la amistad y la traición juegan papeles principales, pero en ningún instante sentimos que el relato cae en los clásicos clichés del género. El final es tan redondo como inesperado, y le dejará un gusto amargo en la boca tanto a Vito como a nosotros mismos, con el inequívoco mensaje de que el crimen no paga. Es memorable, asimismo, el momento en donde se unen los argumentos de "Mafia" y "Mafia II", en un guiño particularmente dirigido a quienes no

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Mafia II para PC precisa de Sistema Operativo Windows XP, Vista o Windows 7. Tenemos que contar como mínimo con un CPU Pentium D de 3 Ghz o AMD Athlon 64 X2 3600+, 2 Gb de memoria RAM y 8 Gb de espacio libre en el disco rígido. La placa gráfica debe ser una GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600 o superiores. Los requerimientos recomendados para disfrutar el juego en su máximo detalle gráfico son procesador de cuatro núcleos (Intel Core 2 Quad de 2.4 Ghz o equivalente), 10 Gb de espacio en disco y tarjeta de video GeForce 9800 GTX o ATI 3870. Es importante mencionar que el juego necesita de conexión a Internet para su activación tras la instalación.



hayan olvidado el emotivo final de la primera parte, que también se destacaba especialmente en su relato.

RUBROS TÉCNICOS

Al igual que "Mafia" en su momento, su secuela sobresale en todos los aspectos técnicos. Los gráficos, los efectos sonoros, la animación y la física de personajes y vehículos están llevados a cabo a la perfección, con lujo de detalles; desde la nieve que salta de los techos de los autos al chocar contra algún obstáculo, hasta el cuerpo acrillillado de un enemigo al desbarrrancarse desde una escalera, todos los elementos del juego se comportan de una manera extremadamente realista. Los rostros y los primeros planos se destacan por su buena realización, puntualmente durante las "cut scenes", íntegramente hechas en tiempo real con el motor del juego, al estilo GTA. Un elogio especial se llevan la música y los locutores radiales, tanto por la perfecta recreación de época, pletórica de éxitos del mejor jazz y rhythm and blues de aquel entonces, como por las noticias sobre hechos de la Segunda Guerra que luego fueron mundialmente conocidos, o las propagandas típicas de esos tiempos de guerra instando a los ciudadanos a colaborar con su país. Entre los can-

tantes que componen la banda sonora encontramos a Bing Crosby, Bill Haley, Chuck Berry, Little Richard y Muddy Waters, entre otros. Particularmente inolvidable es la misión en la cual Vito debe aguantar a sus compinches totalmente borrachos entonar una horriblemente desafinada versión de "Solo Tú" a coro con el gran Dean Martin, otra prueba de que los amantes del cine de esos años se harán un festival con las referencias y alusiones a aquellas décadas. En cuanto al sistema de salvado, es mediante checkpoints, los cuales están adecuadamente seleccionados e implementados, ya que justamente otro de los puntos fuertes de este juego es que prácticamente no tiene demoras en los tiempos de carga, ni al cambiar de mapa (por ejemplo, al entrar o salir de edificios) ni al recuperar un checkpoint salvado cuando el personaje muera.

CONCLUSIONES

"Mafia II" es un muy buen juego, bien hecho, entretenido y con una narrativa sólida y particularmente fascinante para los adictos al género y los fanáticos del primer "Mafia". Su mayor contra es que tiene todos los ingredientes para haber sido un juego mucho más completo y sofisticado de lo que es, lo que lo hubiera trans-

formado en un clásico igualmente admirable que su predecesor e, inclusive, superarlo. La riqueza técnica del juego y la pululante y detallada ciudad han sido desaprovechadas al no generar más contenidos y estirar la vida útil del juego, que de por sí es bastante corta y posee un escaso valor de rejugabilidad al no incorporar modalidades multiplayer, aunque ya existe una expansión ofrecida en formato DLC (contenido descargable) para las versiones de consola, y 2K Czech (nuevo nombre de Illusion Softworks tras su compra por parte de Take-Two Interactive) promete liberar más en el futuro. Pese a estas críticas, es un título muy recomendable y ampliamente superior a la gran mayoría de los juegos que se publican en los últimos tiempos, especialmente desde el punto de vista argumental. Su enfoque casi cinematográfico deslumbrará a quienes amen al cine y los videojuegos de idéntico modo. Tal vez su principal defecto es que un juego de manufactura tan notable dure tan poco. Dicen que lo bueno, si es breve, es dos veces bueno, pero, en esta oportunidad, nos deja algo tristes por tener que aguardar nuevamente varios años para poder disfrutar de "Mafia III", que esperamos que subsane los baches de esta segunda parte.



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