

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

# dattamagazine.com

by dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO3 | N° 27  
DICIEMBRE 2010

## EMAIL MARKETING

**TODOS LOS SECRETOS PARA  
LLEGAR CON TU MENSAJE**



**INCLUSIÓN DIGITAL  
EN ZONAS RURALES**



**PROBAMOS EL NUEVO  
BLACKBERRY CURVE 9300**

# 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!



# QUE SIGAN LAS MARAVILLAS

**Y ASÍ, SIN MÁS,** el 2010 empieza a convertirse en un recuerdo. En muchos recuerdos. En innumerables sucesos que le dan forma a esta época de iluminación tecnológica en la que vivimos. Donde los avances suceden semana a semana, día a día, minuto a minuto. Donde nos resulta inimaginable un mundo sin los gadgets que acaban de presentarnos, por más que algunos meses atrás vivíamos perfectamente bien sin ellos. En este mundo con más de 2 mil millones de usuarios de internet (según un informe de la ONU), donde podemos mandar 6 billones de mensajes de texto en un año y combatir 10 millones de virus nuevos en seis meses, pasan cosas extrañas. Por ejemplo, Mark Zuckerberg, el creador de Facebook, a sus 26 años superó en ingresos anuales a Steve Jobs, co-fundador y actual CEO de Apple.

La red social del joven Mark superó los 500 millones de usuarios a nivel mundial y Hollywood la convirtió en una película. Pero, más allá del temprano éxito del creador de Facebook, Jobs no la pasó mal en el 2010: Apple se convirtió en la empresa tecnológica con mayor valor de mercado en Wall Street, relegando a Microsoft al segundo

puesto por primera vez en más de 20 años.

Aparte, abrió un mercado que hoy los principales fabricantes de PCs y/o smartphones ven como una mina de oro: las tabletas. El iPad mostró el camino y no dejan de sumarse empresas de primera línea que estrenarán modelos en 2011 (entre ellas, RIM, Dell, Samsung, HP, Acer y Asustek).

Google tampoco la pasó mal este año. Más allá de varios roces con Facebook, el gigante de internet convirtió a Android en el sistema operativo para celulares con mayor crecimiento del mercado - y ya lo está imponiendo en las nuevas generaciones de tablets que se enfrentarán al iPad.

Microsoft, que cerró el año con muy buenos números gracias a las ventas de Windows 7, el OS que lanzó en 2009, se dedicó a promocionar el nuevo Office 2010, a ofrecerlo online (al mejor estilo Google Docs) y a tratar de recuperar el terreno perdido entre los smartphones con una nueva versión de Windows Phone (que también intentará imponer entre las tablets modelo 2011). Como el gigante que es, se guardó el golpe más fuerte para el final. El mes pasado presentó

Kinect, un revolucionario agregado para la consola Xbox 360 que permite reemplazar joysticks y mandos por voz y movimientos corporales.

Mejor aún, la tecnología aplicada a Kinect está siendo explotada por programadores y desarrolladores, que consiguieron aplicarla para filmar videos caseros en 3D y usar Windows 7 con solo mover las manos.

Avances tecnológicos de lado, en DattaMagazine siempre recordaremos el 2010 como el año en el que llegaron a nosotros Tomás Altamiranda, primer hijo de nuestro periodista Luis Altamiranda, y Daniel Gutmann, primer hijo de nuestra pareja de periodistas compuesta por Juan Gutmann y Natalia Solari. Despues de sus merecidos tres meses de licencia por maternidad, Natalia vuelve a regalarnos un cuento fantástico, que incluye una imagen exclusiva del hombrecito que le cambió la vida.

¿Cuántas maravillas esperan a Daniel y Tomás, dos niños que llegaron a este mundo en la era post-iPad? Recibamos el nuevo año que ya casi está entre nosotros y deslumbrémonos junto a ellos. ¡Felices Fiestas y Feliz Año para todos!



Diciembre 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

**HUMOR**

Daniel Paz

**DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD**

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

**DATOS DE CONTACTO**

**Dirección Comercial:**

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

**REDACCIÓN**

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

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

# SUMARIO



## Tecnogadgets

pág. 6

## MSI Geforce GTX 460 1gb Hawk

pág. 10

## La democracia digital

pág. 14

## BB Curve 930: Rim y su apuesta por Blackberry 3G económicos

pág. 18

## La publicidad más efectiva se hace por mail

pág. 22

## Proyecto de inclusión digital

pág. 26

## Ubuntu10.10: un sistema operativo “de diez”

pág. 30

## Columna mensual de Software libre

pág. 36

## ¿Sueñan los bebés con madres electrónicas?

pág. 40

## Fallout New Vegas: El show debe seguir

pág. 42

## Humor

pág. 50



# TECNOGADGETS

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

## DOS CONSOLAS ALTERNATIVAS

- Zeebo: es una consola de sobre-mesa conocida como “la consola para países emergentes”. Zeebo es un dispositivo fabricado en Brasil, con una potencia comparable a una Playstation 2 aunque, evidentemente, es una compra alternativa.

Este Gadget recibió el apoyo de grandes empresas de videojuegos como EA, Ubisoft y Activision, cuando fue lanzado a mediados del año 2008.

La mayoría de su catálogo de videojuegos se compra de manera online desde la misma consola. Para ello cuenta con una conexión 3G de banda ancha móvil.

¿Qué videojuegos podremos disfrutar? Clásicos como Fifa, Need

For Speed o Quake, como así también alternativas no comerciales. Pueden adquirir una Zeebo a un valor aproximado de 190 dólares y obtener más información sobre la misma en <http://www.zeebo.com.br/console.aspx>.

- MiWi: si no disponemos de 500 dólares para comprarnos una Nintendo Wii, podemos ir por una de sus alternativas. La MiWi posee un parecido razonable en su diseño a la máquina de Nintendo. Lo interesante, al igual que en la Wii, son sus controles para jugar. Además del tradicional gamepad, encontraremos una especie de Wiimote con acelerómetros, al que se le puede agregar una especie de paleta para juegos de tenis, o palos de Golf, entre otros accesorios.

Obviamente, la MiWi no posee la calidad de su par original, ni tampoco corre los mismos juegos, dado que los títulos vienen en cartuchos y su catálogo es algo limitado. Tendremos a disposición varios juegos deportivos que hacen alusión al Wii Sports de Nintendo, pero no mucho más.

## NUEVA MACBOOK AIR

Dentro del mercado de ultra portátiles, consideramos que la Macbook Air es la estrella que brilla más fuerte... y lejos en el firmamento. Fuerte por ser un objeto de deseo para muchos Geeks, y lejos por su elevado precio.

En su nueva versión se ve una clara tendencia de competir más de lleno en el mercado portá-



til, alejándose a las propuestas Laptops y acercándose a la idea general de una Netbook. ¿Por qué afirmamos esto? Por el tamaño de su pantalla de 11,6" que la hace aún mas fácil de llevar. Las ventajas de todo esto es un peso irrisorio de 1 kilogramo que la hace muy transportable, contando además con una buena autonomía en el rendimiento de la batería de aproximadamente 5 horas. Si hablamos de sus características técnicas nos sorprende que, con tal sólo 1 Kg. de peso, en su interior encontramos un Core 2 Duo de Intel, 2 gigas de RAM y una placa Geforce que nos permitirá correr algunos juegos.

Más allá de esta nueva propuesta, Apple también renovó su versión de 13", acrecentando aún más

su oferta de equipos Mac en el mercado.

#### **TUXDROID: EL ROBOT LINUXERO**

El Tuxdroid es el dispositivo ideal para algún comprador compulsivo, o aquel que definitivamente no sabe en qué gastar su dinero. ¿Por qué afirmamos esto? Básicamente, porque no sabemos qué utilidad real darle o qué problema pueda solucionarnos.

El Tuxdroid es un robot completamente inalámbrico que se sincroniza con nuestra PC, habla y se mueve. ¿Para qué? Bueno, la idea es que lea nuestro correo electrónico a medida que va llegando a nuestras casillas, levante nuestras noticias RSS de nuestro lector favorito, lea nuestros

compromisos sincronizándose a Google Calendar y, además, pueda sincronizarse con nuestro reproductor de música para reproducir una lista de canciones.

Hay dos cosas que destacar que realmente nos agradaron, primero es que el Tuxdroid viene con soporte para varios idiomas, incluido el español y la otra es que cerca ya de las fiestas, bien puede ser un buen regalo en estas épocas.

Si quieren mas información sobre este particular Gadget, pueden visitar el sitio del proyecto: <http://www.tuxisalive.com/>. Además por aquí: <http://www.kysoh.com/>, lo hemos visto a la venta por sólo 99 euros.

#### **USB NETBOOK VERBATIM**

En DattaMagazine nos encantan

## GADGETS # *Imposible no quererlos*



los pequeños Gadgets con grandes aspiraciones. Así podríamos denominar al nuevo USB Netbook Verbatim, un pendrive que sirve para ampliar la memoria de nuestro sistema de almacenamiento en las computadoras portátiles. Ahora, ¿qué tiene de novedoso que no ofrezca un pendrive ordinario? Su diseño Nano USB, que apenas sobresale de un puerto USB del equipo, hace que sea muy cómodo de transportar. La memoria se ofrece en un tamaño máximo de 32 gigas, aunque también conseguimos versiones de 16 y 8 GB.

### SAMSUNG GALAXY S

Es un hecho: Android está haciendo furor en el mercado móvil y Samsung no quiere perderse una gran porción en este ascendente mercado. Hace unos meses, la empresa anunció su distanciamiento de Symbian, diciendo que no lo incluiría en sus nuevos celulares,

centrando su desarrollo en móviles potenciados por el sistema operativo de Google, y el Galaxy S es un buen ejemplo de esta estrategia. El celular en cuestión es sumamente importante por una buena razón, se lo llama “el mejor Android” disponible en el mercado. ¿Por qué? Bueno, sus características técnicas y su selección de software incluido hacen que no pensemos demasiado a la hora de hacernos con un Android. Para comenzar, diremos que su pantalla Súper AMOLED es enorme. Sus 4” hacen que utilizar aplicaciones sea una experiencia increíble. El Galaxy S incluye un procesador de 1 giga y una correcta cámara de 5MP que toma buenas capturas pero que, por alguna extraña razón, no incluye Flash. La selección de software que trae de forma nativa es excelente, encontraremos el famoso programa de realidad aumentada Layar y también el sistema Swipe incluido, que nos permite escribir

textos con solo deslizar nuestro dedo bosquejando palabras. En conclusión, el Galaxy S es uno de los mejores celulares del mercado actual y la mejor opción si queremos un celular Android.

### IFREE TABLET

Para cerrar nuestra sección mensual de Gadgets, nada mejor que un proyecto Hispano. Directamente desde la Universidad de Córdoba, España, nos llega una Tablet táctil y libre.

Lo más destacable de este dispositivo es que, al igual que el conocido emprendimiento OLPC, llevado adelante por Nicholas Negroponte, es un proyecto sin ánimo de lucro y pensado para acortar la brecha digital, por lo que su precio (cuando sea lanzado) será muy reducido. Esto prevé su inserción en ámbitos educativos, también gracias al software incorporado del cual hablaremos más adelante.



Si hablamos de sus características técnicas, nos encontramos con un dispositivo mucho más completo que la Tablet PC más popular del momento, la iPad de Apple. La Ifree Tablet está potenciada por un procesador Intel Atom de la serie N270 que funciona a una velocidad de reloj de 1.6 GB, un disco duro de 160 GB de capacidad, Webcams integrada para la realización de videoconferencia, soporte nativo para Wi Fi y 3G, tres puertos USB para conectar cualquier dispositivo (pendrives, cámaras, impresoras, etc.), lector de tarjetas de memoria, entrada y salida de audio y un conector VGA para poder utilizar la Ifree Tablet desde la comodidad de un amplio monitor. Por su parte, la Ifree Tablet puede cumplir funciones de E-reader, dado que gracias a su pantalla de 10,2" resulta muy cómodo leer si colocamos la pantalla en forma vertical. Si hablamos de su sistema operativo, debemos decir que la Ifree Tablet utiliza una plataforma

llamada SleSTA (servicio integrado de e-servicios y tecnologías de apoyo), un desarrollo del Centro de Investigaciones EATCO de la Universidad de Córdoba, en colaboración con los responsables de la distribución Argentina Ututo. SleSTA esta basado en el sistema GNU/Linux, por lo cual no encaraece el dispositivo con costosas licencias de software, sino que toda la plataforma es libre (no sólo su sistema, sino también sus aplicaciones). El sistema fue desarrollado desde un comienzo con la idea de ser intuitivo y permitir que cualquier persona pueda utilizarlo y llegar a buen puerto. Recorremos que las aspiraciones pedagógicas de la Ifree Tablet, necesitan un sistema simple como soporte. La interfaz gráfica luce realmente genial y es muy simple de utilizar. Está compuesta por accesos directos divididos en categorías que representan todas las actividades que podemos realizar con el dispositivo:

- Ocio: categoría en la cual encontraremos actividades como juegos (que a su vez están categorizados en arcade, deportes y lógica), cursos o TV interactiva.
- Multimedia: Como toda buena Tablet, el apartado multimedia no podía faltar. Aquí veremos los accesos a nuestra colección de fotografías, música y videos.
- Comunicación: un módulo de suma importancia, que nos permitirá conectarnos a Internet mediante su navegador integrado, videoconferencias y llamadas vía VoIP. Si bien todo el software incorporado es cotidiano en nuestra vida digital, tal así que no sorprende demasiado, se incluyen algunos proyectos realmente sorprendentes como el apartado E-salud: una serie de aplicaciones para chequeo y consulta médica online que nos permite realizar una consulta por internet y que un especialista nos brinde su diagnóstico a distancia.



# **MSI GEFORCE GTX 460 1GB HAWK (TALON ATTACK EDITION)**

**COMO NUESTROS FIELES** lectores sabrán, algunas ediciones atrás evaluamos la placa de video Nvidia GeForce GTX 460 de 1GB. Resumiendo un poco dicha review, podemos decir que se trata de

una placa muy competitiva, con un rendimiento excelente para el precio al que se vende, y gracias al rediseño del chip (basado en Fermi) obtiene niveles de temperatura muy aceptables bajo carga

máxima, cosa que no pasaba con los primeros chips Fermi de las GTX 480 y 470. En este caso, vamos a ver la misma placa, pero esta vez el fabricante es MSI. Se basa en el mismo chip, pero con



algunos cambios sustanciales que convierten a esta GTX 460 en una auténtica guerrera, capaz de pisarle los talones y quedar muy, muy cerca de una GTX 470, pero sin los problemas de consumo y calor que esta última presenta. Veamos un poco de qué se trata esta GTX 460, en su versión Hawk Talon Attack.

#### EL CHIP GF104 Y SU ARQUITECTURA

Para repasar un poco lo que vimos en la edición anterior y ubicarnos en tiempo y espacio,

***“Se basa en el mismo chip, pero con algunos cambios sustanciales que convierten a esta GTX 460 en una auténtica guerrera, capaz de pisarle los talones y quedar muy, muy cerca de una GTX 470.”***

comenzaremos por los detalles del GPU que utiliza esta placa. La arquitectura Fermi es la que montan los chips GF100 de las GeForce GTX 480 y 470, un GPU muy potente pero a su vez muy consumidor. Luego de un tiempo, Nvidia implementó nuevas

mejoras al mismo y lo denominó GF104, un “nuevo viejo” chip. Esto es así ya que internamente el GF104 respeta el esquema que posee la arquitectura Fermi (misma configuración, mismo caché) pero logrando menor tamaño con menos transistores, reduciendo



su complejidad, y por consiguiente, mejorando los yields de fábrica y disminuyendo en gran medida el consumo de energía. Este GPU que monta la MSI Hawk es el mismo que montan todas las GTX 460: posee 336 Stream Processors (producto de incorporar 48 SP a cada Shader Cluster en vez de los 32 SP que acumulaba en cada uno el GF100), por lo que la cuenta final nos da un total de 7 Shaders Clusters, con 336 Stream Processors (CUDA Cores) disponibles. Por otro lado, las unidades de textura disponibles son 56, y los ROPs para esta versión de 1GB de memoria totalizan 32 (la versión de 768MB totaliza 24 ROPs).

### **ESPECÍFICAMENTE, LA TALON ATTACK...**

Las especificaciones de una GTX 460 de 1GB "común" se basan en las siguientes: el núcleo y sus controladores de memoria trabajan a unos 675MHz, mientras que las unidades de shader trabajan a 1350MHz. La frecuencia de la memoria se queda en 3600MHz utilizando chips GDDR5 a 900MHz (900MHz x 4). En este caso, MSI fue más allá de lo nominal (bastante más) y en esta versión la frecuencia del núcleo se ha llevado a 810MHz, mientras que la frecuencia de los Stream Processors ascendió a 1620MHz. En cuanto a la

memoria, MSI utilizó chips de memoria con menores latencias (específicamente 0.4ms), lo que hace que clock por clock resulten más rápidos que otros chips de memoria a la misma frecuencia (debido a la mayor latencia de las memorias que traen las GTX 460 standard). Además de haber bajado el tiempo de respuesta, aumentaron la frecuencia de las mismas a 3900MHz (975MHz GDDR5).

El proceso de fabricación del GF104 queda intacto, por lo que se mantiene en 40 nanómetros, pero su TDP no está calculado ya que es una placa que trae overclock de fábrica. De todas maneras, para

**“Para cuidar la placa de algún posible exceso de temperatura (debido a las altas frecuencias que maneja), MSI decidió montarle un excelente cooler ya conocido por la marca: el famoso Twin Frozr II.”**

cuidar la placa de algún posible exceso de temperatura (debido a las altas frecuencias que maneja), MSI decidió montarle un excelente cooler ya conocido por la marca: el famoso Twin Frozr II. El mismo consta de una base de cobre con 5 heatpipes y dos ventiladores en su parte superior, lo que hace que la placa esté siempre bajo temperaturas más que excelentes, debido a su alta superficie de absorción y disipación de calor.

En cuanto a la construcción, tiene componentes de clase militar (condensadores de alta conductividad, capacitores sólidos), con un grado muy alto de complejidad y robustez. Lleva 7 + 1 fases de regulación de tensión para el GPU, junto con la tecnología APS (Active Phase Switch) que regula automáticamente las distintas fases PWM según la carga de la placa. Como agregado extra, trae 3 puntos de verificación V-Check donde se puede medir la tensión de la GPU, PLL y memoria con un multímetro o téster.

La placa mide aproximadamente 20 centímetros de largo, lleva dos conectores DVI y un mini HDMI que soporta pass-through de sonido con soporte a Dolby True HD incorporado. Con respecto a los conectores SLI, están presentes en esta versión, pero lleva sólo uno

de ellos, por tratarse de una placa de mediana - alta gama. En cuanto a los conectores de energía, lleva dos de 6 pines.

Respecto de sus características técnicas y soporte de hardware, iguala a sus hermanas mayores, soportando DirectX 11 por hardware, aceleración CUDA, 32xCSAA y Accelerated Jittering Sampling. Además, utiliza el procesador de video Nvidia VP4 que se encarga de decodificar casi todos los formatos disponibles de video 2D, liberando así al CPU. Además, es compatible con la nueva tecnología de Nvidia: 3D Surround, permitiendo jugar en 3 monitores simultáneamente y además, si así lo deseamos, utilizando 3D en ellos con el kit de 3D Vision que se vende por separado.

### RENDIMIENTO

Como habíamos adelantado en un principio, esta placa de video está muy, muy cerca de la GTX 470 y en algunos casos se podría declarar prácticamente empate. En base a los resultados, la GeForce GTX 460 Hawk Talon Attack es una placa que se sitúa en rendimiento como la ATI 5850. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado

corresponde a la GeForce GTX 460 1GB estándar, el segundo a la MSI Hawk Talon Attack (en negrita), y el tercero a la GTX 470:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 42 FPS / 49 FPS / 52 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 4xAA 16xAF): 72 FPS / 81 FPS / 82 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 4xAA 16xAF): 62 FPS / 70 FPS / 73 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 18 FPS / 20 FPS / 24 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 4xAA 16xAF): 21 FPS / 24 FPS / 25 FPS

### CONCLUSIÓN

MSI ha construido una placa de excellentísima calidad y con un overclock más que jugoso. El mismo le permite estar prácticamente al nivel de una GTX 470 standard (sin overclock), además de que su temperatura es considerablemente baja (unos 63° bajo carga máxima), teniendo en cuenta la energía que consumen estas placas de video. El precio no está muy distante del de una GTX 460 “común”, así que si están planeando adquirir una o hacer un upgrade de su PC, la MSI Hawk Talon Attack no los va a defraudar en absoluto.



# LA DEMOCRACIA DIGITAL

**EL GOBIERNO NACIONAL PRESENTÓ “ARGENTINA CONECTADA”, UN PLAN QUE PROMETE LA FEDERALIZACIÓN DEL ACCESO A LA BANDA ANCHA Y LA TV DIGITAL ABIERTA A LO LARGO Y ANCHO DEL PAÍS.**

**ARGENTINA CONECTADA**, un plan que promovió el gobierno nacional, ya es un hecho luego de que la primera mandataria oficializara, semanas atrás, la democratización en el acceso a la tecnología para toda la sociedad.

Según explicó Cristina Fernández, el único objetivo es que los argentinos tengan el mismo acceso a la tecnología, en lo que referente a las telecomunicaciones. Así, Argentina

Conectada prevé la instalación de cinco antenas, en una primera etapa, que estarán ubicadas en los distritos bonearenses de Campana, La Plata, Cañuelas y la ciudad de Resistencia en la provincia de Chaco. Como primera medida, se ampliaría la cantidad de antenas que tienen la capacidad de retransmitir la señal digital, para luego abrir el juego a las grandes cadenas de electrodomésticos. De esta manera, se articularán las medidas necesarias que garan-



ticen el reparto de decodificadores aptos para televisión digital a "millones": "Ellos han realizado productos que han servido a nuestras políticas, brillantes negocios, y estamos muy contentos de que les vaya bien.

Ahora, queremos que ayuden a los argentinos a que accedan con precios bajos a esos decoders", indicó la jefa de Estado.

Con tenacidad discursiva, Cristina Fernández enfatizó en cadena nacional que "cuando uno hace estas cosas, siente algo así como cuando Colón llegó a América. Nosotros no queremos colonizar a nadie; venimos a abrir las cabezas de todos".

"Se han inaugurado las primeras 5 de las 47 torres que estarán completadas en junio próximo, y que permitirán el acceso a la televisión digital al 75 por ciento de la población. Ya tenemos 7 señales y tendremos un total de 16. Pondremos en marcha una señal exclusiva de películas argentinas. Se dará un salto cualitativo que permitirá que todos accedan a servicios que crecieron de forma privada hasta el 300 por ciento en sus costos. Así se logrará igualdad y equidad", sostuvo la presidenta.

## CINCO AÑOS PARA 10 MILLONES DE HOGARES

Con una apuesta pública de \$8.000 millones, el gobierno nacional busca expandir la banda ancha y la TV digital en toda la República Argentina en los próximos cinco años. Así, la Jefa de Estado pondrá a prueba a AR-SAT, la empresa estatal que estará a cargo de definir la infraestructura y el equipamiento en telecomunicaciones,

y abaratar de este modo el servicio de Internet de banda ancha. Para la comercialización del mismo, AR-SAT impulsará la marca Articom, quien junto a diversas empresas privadas, cooperativas y entidades universitarias, se encargarán del desarrollo.

En cuanto a la inversión del capital, el ministro de Planificación, Julio de Vido, explicó que el mismo estará destinado principalmente a la compra de materiales de alta tecnología para prestar un servicio eficaz y proveer de computadoras portátiles a los hogares: "La meta del programa es expandir la banda ancha a todo el territorio nacional y llegar al año 2015 con más de 10 millones de hogares con algún tipo de conexión o acceso", señaló de Vido.

## NACS Y PADS

Por otra parte, el Gobierno creará Núcleos de Acceso al Conocimiento (NAC) y Puntos de Acceso Digital (PAD), construidos en concordancia con los gobiernos provinciales y municipales, para así poder incluir distintos módulos como salas WiFi, salas equipadas con computadoras, salas de capacitación con dictado de cursos, charlas y talleres, microcines donde se proyectará la programación de la Televisión Digital Abierta y, por último, salas de juegos.

Los PADs tendrán asignados dos colores. Serán verdes los que estén al aire libre y azules los que utilicen espacios comunitarios públicos y cerrados, como por ejemplo las escuelas. De esta manera, diversas localidades de Argentina tendrán

zonas donde habrá Internet gratis para todos.

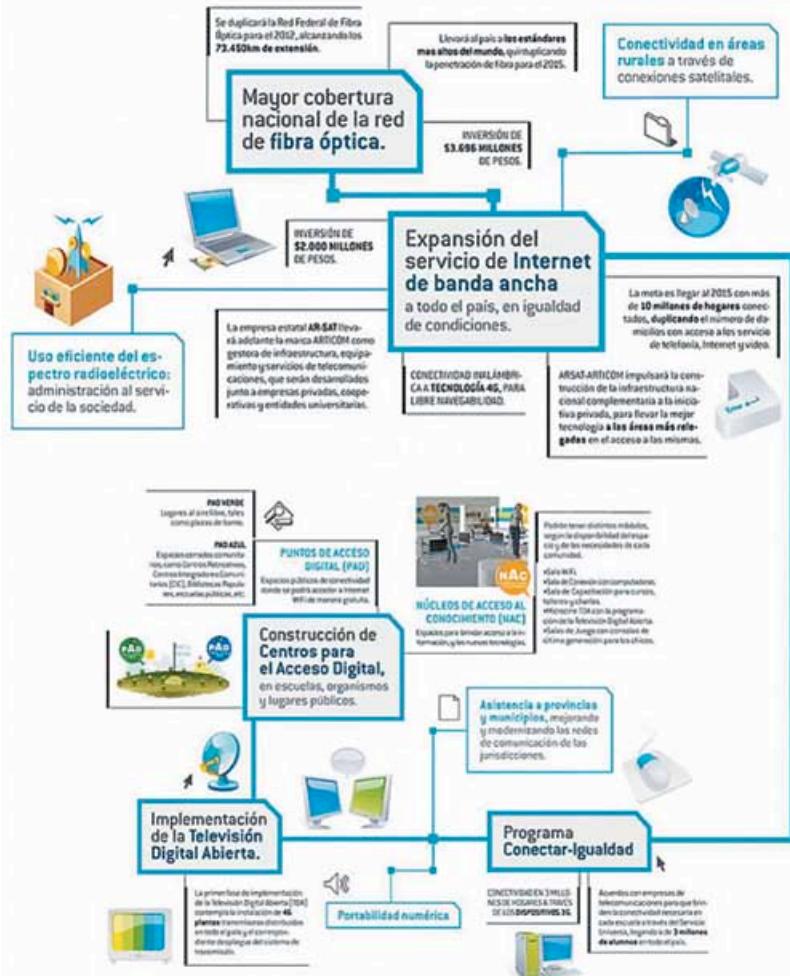
En relación a la implementación de la Televisión Digital, Julio de Vido remarcó que esta etapa pertenece a una primera parte del desarrollo, y que la misma "contempla la instalación de 46 plantas transmisoras distribuidas en todo el país y el correspondiente despliegue del sistema de transmisión. Este se encuentra dividido en etapas que marcan la cantidad de equipamiento que se emplaza en cada localidad".

Argentina Conectada en Santa Fe David Asteggianno, secretario de Estado, Ciencia, Tecnología e Innovación de Santa Fe, dialogó con Datta-Magazine respecto al plan y remarcó la importancia que tiene el poder acceder a una buena conectividad a nivel global: "Tal es así, que es considerado como uno de los elementos más importantes para que un país pueda acceder a los estándares de desarrollo que exige el mundo global de hoy. A partir de la decisión del Estado nacional de invertir en esta temática, se pone de manifiesto que se trata de una acción estratégica".

"Por otro lado, creo que es importante, ya que si hubiera sido por la década del 90, donde Argentina se retiró de todas estas cuestiones de inversión tecnológica, no hubiera sido posible el crecimiento en esta rama del desarrollo digital, tal como lo hizo el vecino país de Uruguay, que sí ha sabido incluir en sus políticas el desarrollo digital. Esto se logra a partir de la fusión de las

## ACTUALIDAD # Banda ancha en Argentina

### Puntos clave del Plan Nacional de Telecomunicaciones



**“El acceso a la Banda Ancha es democratizar el acceso a la información. Tal implementación permitirá que sea lo mismo vivir en la capital o en un pequeño pueblo de Santa Fe.” Alicia Gutierrez, diputado provincial (ARI)**

vechar todo el capital en materia de ciencia y tecnología que tiene Santa Fe. Para ello, se desarrollará la cuarta edición de un programa de financiamiento, que permitirá el aprovechamiento de todo el patrimonio. Este programa está orientado a temas diversos que van desde salud, alimentos, producción, medio ambiente, seguridad, etc. Y a su vez, otorgar el financiamiento a la población para la innovación productiva. Así se ayuda a las Pymes, otorgándoles líneas de financiamiento, exigiendo a la otra parte un compromiso equivalente a lo que solicita. Eso atraerá a una cultura de innovación, que resultará clave para el desarrollo humano en cualquier comunidad. Y por afuera, también hay proyectos referidos a la agricultura para una provincia que tiene 800 km de costa y que vive de espalda al río Paraná, lo que resulta clave para el desarrollo en materia de alimentos y de producción. A partir de la Biotecnología y la genética es posible obtener estos

políticas. No sólo en la distribución de una Laptop o netbook a pequeños en edad escolar, sino de aplicar aquellas políticas de consecución. Lo que nos diferencia del gobierno de Mujica es que hay empresas privadas que han decidido invertir, y dejan que el Estado juegue un papel de moderador”, agregó Asteggiano.

Con respecto a cómo será la aplicación del programa en la provincia, Asteggiano puntualizó, “Santa Fe no maneja aún las particularidades generales del proyecto Argentina Connectada, pero en parámetros generales, habría que promover la fuerte articulación con cada provincia, para prestar especial atención a las demandas de conectividad. En Santa

Fe, se ha hecho un gran esfuerzo a través del Estado provincial haciendo que llegue la conectividad a cada una de las escuelas santafesinas. Pero hay muchas localidades donde el acceso a Internet sigue siendo muy limitado, o nulo, con lo cual, para una provincia como la nuestra, con un territorio tan extendido de 1.000 km de largo, no hay dudas de que existen empresas a las cuales no les resulta rentable proveer de este servicio. Esto pone de manifiesto que una política pública de esta índole permite garantizar, a los ciudadanos que están en condiciones más adversas, el acceso a los bienes de la sociedad actual”.

“Para el 2011, se estima poder apro-

recursos”, contestó el secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación de Santa Fe cuando DattaMagazine indagó acerca de los proyectos para el próximo año.

Por último, agregó que “otro de los proyectos que nos encontramos realizando, es la producción de medicamentos de drogas huérfanas, que nos ha permitido generar la primer producción de antiparasitarios, y ahora se está trabajando en una droga contra el mal de Chagas. Se denomina “huérfanas” a este tipo de drogas, ya que los laboratorios no las producen porque las consideran poco rentables”.

Alicia Gutierrez, diputada provincial por el ARI, también dio su opinión a DattaMagazine acerca de la importancia de poder brindar el mismo acceso a la tecnología sin importar dónde se resida: “Desconozco los detalles, pero todo lo que signifique que un mayor número de personas puedan acceder a una mejor calidad de información, es muy importante, y más aún cuando lo fomenta el Estado. Nosotros apoyamos la Ley de Medios, y esto permitirá un mayor acceso y mejoras en calidad de imagen y poder llegar a lugares donde antes era impensado. El acceso a la Banda Ancha es democratizar el acceso a la información. Tal implementación permitirá que sea lo mismo vivir en la capital o en un pequeño pueblo de Santa Fe. Es muy difícil para los adultos entender lo que significa, pero que nuestros jóvenes, sin importar la clase social, poder acceder a la Banda Ancha era una cosa impensada, que atraerá al progreso y agilizará la calidad de acceso”.

## UN PROYECTO ESTRATÉGICO

Más allá de la importancia con la que cuenta el programa de inclu-

sión digital, este proyecto estimula a la generación de empleos en el sector de las telecomunicaciones, la capacitación y la investigación en tecnologías.

Así es que Argentina logró ubicarse en el puesto número 34 del ranking elaborado por la Universidad de Oxford, donde se califica la calidad en la prestación del servicio de Internet. El país se convirtió en el puntero dentro de Sudamérica en lo que respecta a la cantidad de cuentas en uso por el total de habitantes. El Barómetro Cisco (estudio que analiza el uso de Banda Ancha), indicó que el nivel de penetración del servicio en Argentina es del 10,2 %.

“La Banda Ancha es un factor clave para el desarrollo de los países emergentes”, afirmó en Buenos Aires el vicepresidente de Cisco para mercados emergentes, Massimo Migliuolo, quien agregó también que los parámetros de evaluación que se tomaron en Oxford tuvieron en cuenta la expansión del servicio y la calidad de la prestación.

“La capacidad de crecimiento a nivel mundial está muy dependiente de la tecnología”, afirmó Migliuolo, quien destacó las características y las ventajas de la Argentina, y agregó que “este es un país con un enorme potencial, ya que cuenta con una comunidad de ‘early adopters’ (personas que adoptan rápidamente las nuevas herramientas tecnológicas) que permitirán desarrollar el mercado; posee la ventaja de hablar español, lengua que facilitará su inserción en otras regiones; y tiene una industria pujante con la capacidad de implementar redes que beneficien al negocio y tengan impacto social”.

En relación a la provincia de Santa Fe, el secretario de Ciencia, Tec-

nología e Innovación, Javier Astegiano, destacó la importancia que tiene el trabajo con una concordancia política, para optimizar así las acciones de acuerdo a las necesidades de cada región: “La relación de las provincias que no son oficialistas, es compleja. Pero en materia de ciencia y tecnología, debemos ser uno de los pocos lugares donde hay buen diálogo y se logra una articulación fluida. Es un área donde se ve el trabajo en armonía con el gobierno nacional”.

## ARGENTINA CONECTADA AL SÉPTIMO ARTE

La industria cinematográfica también obtendrá beneficios con el plan “Argentina Conectada”, ya que a partir de la aprobación del presupuesto de 40 millones de pesos para la compra de derechos de exhibición durante 10 años de mil películas argentinas, se logrará la emisión de largometrajes de ficción y documentales iberoamericanos, permitiendo la reciprocidad entre países de habla hispana. La titular del Instituto de Cine, Liliana Mazure explicó que “el lanzamiento de la señal es un sueño para la industria y los trabajadores del cine y el Instituto”, permitiendo la creación del Banco de Contenidos al que ya se destinaron 230 horas filmicas, con 20 de ficciones y 17 documentales. Esto será transmitido por los canales de TV Pública Digital.

# **BB CURVE 9300: RIM Y SU APUESTA POR BLACKBERRY 3G ECONÓMICOS**





**AL PARECER,** la guerra del mejor smartphone está avanzando cada día más en cada empresa. Y para ello, cada jugador desarrolla equipos inteligentes con varias funciones. Pero como no todo es color de rosa, los jugadores suelen poner en el mercado excelentes equipos smartphone de altas prestaciones que, de alguna manera, resultan inalcanzables para el usuario clásico de estos equipos.

Claro que la realidad de los usuarios es muy variada, y cada vez resulta más es necesario poner al alcance del usuario promedio equipos de buenas prestaciones y valores moderados. Por este motivo, la gente de RIM lanzó un nuevo modelo de Blackberry de la familia Curve, el 9300.

Diseñado para proveer al creciente número de compradores de smartphones con una opción poderosa y económica, el teléfono inteligente BlackBerry Curve 3G ofrece acceso a redes de alta velocidad 3G (HSDPA) alrededor del mundo, y brinda a los usuarios características de comunicación excepcionales para utilizar en casa, en la oficina o en cualquier lugar.

“El BlackBerry Curve 3G está diseñado para proporcionar una opción muy accesible, económica y atractiva, que ayudará a convencer a muchas personas para que compren su primer teléfono inteligente,” señaló Rick Costanzo, Director General para América Latina de Research In Motion. “El nuevo BlackBerry Curve 3G es poderoso y fácil de

usar, por lo que es una opción inteligente para las personas que quieren estar conectadas en sus vidas personales y laborales.”

El smartphone BlackBerry Curve 3G cuenta con un cómodo teclado completo QWERTY para escribir de forma más rápida y precisa, trackpad óptico para navegación fluida, GPS y Wi-Fi incorporados, así como teclas de medios dedicadas, para que los amantes de la música puedan acceder fácilmente a sus canciones favoritas mientras se encuentran en movimiento. El nuevo smartphone también cuenta con una cámara que puede grabar video y una ranura microSD/SDHC para tarjetas de memoria que soporta hasta 32GB para almacenar datos. El soporte a redes 3G permite una navegación más rápida, escuchar música de una manera más nítida, y les da a los usuarios la habilidad de hablar por teléfono mientras navegan en Internet, envían mensajes instantáneos con BBM (BlackBerry Messenger) o comparten su ubicación con otros amigos en redes sociales.

El teléfono inteligente BlackBerry Curve 3G viene con el sistema operativo BlackBerry 5 instalado y ya está preparado para el sistema operativo BlackBerry 6. El BlackBerry 6 es el nuevo sistema operativo para smartphones BlackBerry, anunciado a comienzos de agosto.

El sistema mantiene las funcionalidades que distinguen a la marca BlackBerry, al mismo tiempo

**“Los ventajas de este equipo son grandes: es muy rápido, sencillo en su uso, refinado en lo que a diseño se refiere y económico en razón a los modelos de alta gama.”**

#### COMPARANDO EL BB 8900 CON EL BB 9300

El nuevo smartphone de la mundialmente popular serie BlackBerry Curve es rápido, fácil de usar y está preparado para el nuevo sistema operativo BlackBerry 6.



## DISPOSITIVOS MÓVILES # Smartphones



***“El BlackBerry Curve 3G está diseñado para proporcionar una opción muy accesible, económica y atractiva, que ayudará a convencer a muchos personas para que compren su primer teléfono inteligente.”***

***Rick Costanzo,  
Director General para  
América Latina de  
Research In Motion***

que ofrece una nueva y atrayente experiencia para el usuario, que resulta poderosa y fácil. El sistema operativo BlackBerry 6 estará disponible tan pronto sea homologado por las respectivas operadoras.

El nuevo smartphone BlackBerry Curve 3G 9300 está disponible en varios operadores y distribuidores locales en Argentina desde el mes de noviembre.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

La evolución del modelo 8520 tiene las siguientes características sobresalientes.

- Soporte para redes 3G de alta velocidad (HSDPA) en todo el mundo.
- Radio Wi-Fi y GPS integrado

(asistido, autónomo y simultáneo).

- Teclado Qwerty completo, trackpad óptico.
  - Cámara de 2mp.
  - Funciones clásicas de correo para 10 cuentas y multi tareas reales.
  - Pantalla a color de 320x240 pixels.
  - Memoria flash de 256MB.
  - Almacenamiento extendido de hasta 32GB sobre tarjetas microSD/SHDC.
  - Formatos de audio soportados; MP3, AAC-LC, AAC+, eAAC+, WMA.
  - Formatos de video soportados; MPEG4, H.263, H.264, WMV.
  - Redes soportadas: CDMA, EVDO, GSM, GPRS, EDGE, 3G.
- Medidas del equipo: 10.66cm x 5.8 cm x 1.3 cm.

## DISEÑO

### TECLA ANTERIOR

Reproducir el archivo multimedia anterior

### TECLA DE BLOQUEO

Bloquear el teclado manteniendo presionada la tecla

### TECLA ALT

Escribir el carácter alternativo de una tecla

### TECLA MAYÚSCULA

#### IZQUIERDA

Escribir en mayúsculas

### TECLAS SYM

Abrir la lista de símbolos



### TECLA PRODUCIR/PAUSA/SILENCIO

Reproducir/hacer una pausa en un archivo multimedia, silenciar una llamada

### TECLA SIGUIENTE

Reproducir el archivo multimedia siguiente

### TECLAS RETROCEDER/BORRAR

### TECLA INTRO

### TECLA ALTAVOZ

### TECLAS MAYÚSCULA/DERECHA

Escribir mayúsculas

Peso aproximado: 104 grs.

Sistema operativo instalado:

5.0. Listo para instalar la última versión, 6.0.

### COMPARATIVA ENTRE EL MODELO CURVE 8520 Y EL 9300

La primera diferencia importante que vamos a encontrar es que el modelo 9300 cuenta con la posibilidad de hacer uso de las redes de alta velocidad en 3G. Segundo, cuenta con el sistema de posicionamiento GPS incluido no sólo de forma asistida, sino también de forma independiente. Tercero, cuenta con botones de acceso rápido a las funciones multimediales y, por último, algo que es muy esperado, con todo el hardware necesario para utilizar el último sistema operativo de BlackBerry (6.0), anunciado en agosto.

### VENTAJAS DEL BLACKBERRY CURVE 9300 3G

Arrancamos, como siempre, con los puntos flojos. El principal radica en la cámara digital de 2mpx sin flash.

Las ventajas de este equipo son grandes: es muy rápido, sencillo en su uso, refinado en lo que a diseño se refiere y económico en razón a los modelos de alta gama. Si bien la cámara de fotos es de baja calidad, la opción para registrar video es muy buena. En relación a otro tipo de lentes de hasta más megapixeles, se puede descubrir que, por ejemplo, tal cual muestra el detalle en la imagen el video es más rico en frames por segundo, tiene mejor calidad de sonido y otras opciones que terminan componiendo un video bastante digno, siempre

que sea tomado con buena luz. Por último, el equipo, al ser 3G, permite navegarlo de forma rápida y simple. Todo el celular está equipado con tecnología bluetooth para la conexión de diversos accesorios, como ser los auriculares stereo.

### CONCLUSIÓN FINAL

Sólo puedo decir que este equipo es uno de mis preferidos a la hora de usar un smartphone económico potente y con la mejor tecnología para estar siempre conectado.

Para mayor información sobre el nuevo smartphone BlackBerry Curve 3G, visiten [www.blackberry.com/curve3G](http://www.blackberry.com/curve3G). Para más información acerca del nuevo sistema operativo BlackBerry 6, visiten [www.blackberry.com/6](http://www.blackberry.com/6).

# La publicidad más efectiva se hace por mail

**DIFUNDIR NUEVOS SERVICIOS Y DAR A CONOCER PROMOCIONES Y DESCUENTOS YA NO IMPLICA GASTAR FORTUNAS EN PUBLICIDAD: TE PRESENTAMOS EL EMAIL MARKETING.**



**TODO AQUEL** que dirige un negocio sabe que es fundamental que sus potenciales clientes sepan que su empresa o emprendimiento está ahí para ofrecerle lo que necesita. Que puede brindarle, como nadie, ese servicio o producto que está buscando.

Tratándose de una gran empresa, el presupuesto no es problema y sólo es cuestión de contratar espacios de publicidad en la vía pública, transporte, medios gráficos, spots radiales y televisivos, etc. Pero, ¿cómo se da a conocer una PYME o un emprendedor? Afortunadamente, internet nos

ofrece opciones a todos por igual, a precios accesibles y con resultados muy superiores a los de la publicidad tradicional. Estamos hablando del email marketing. ¿Qué es el email marketing? Como su nombre lo indica, es un estilo de marketing que utiliza el correo electrónico para comunicarse con los receptores. Aunque, por más que utilice la misma vía de comunicación, no debe confundirse con la publicidad directa por mail, que en muchos aspectos se podría denominar lisa y llanamente “correo no deseado” o “spam”. El email marketing es un concepto



**POR DÉBORA ORUÉ \***  
**debora.orue@dattamagazine.com**

revolucionario que permite lograr lo que toda empresa o emprendimiento necesita: fidelizar a sus clientes. Dicho de otra manera, permite ofrecerle nuevos servicios y/o productos a clientes que ya nos compraron con anterioridad, acercarles información útil que sabemos les resultará de interés, recordarles que estamos a su disposición, saludarlos en fechas importantes, etc. El email marketing permite establecer una relación cercana con los clientes.

## **RELACIÓN COSTO-BENEFICIO**

“Creo que lo principal es la relación costo-beneficio. Es muy, muy económico,” nos cuenta Diego Vitali, Marketing Manager de Dattatec, en una entrevista exclusiva para DattaMagazine.

Dattatec, la compañía de soluciones de hosting líder de Latinoamérica, cuenta con una solución de e-mail marketing que está causando furor entre sus clientes. Se trata de EnvialoSimple ([www.envialosimple.com](http://www.envialosimple.com)), que “facilita la tarea de hacer e-mail marketing a un nivel extremo, donde prácticamente tenés que generar el contenido y nada más.”

Las herramientas como EnvialoSimple ofrecen la opción de ver en tiempo real el resultado que tiene cada envío a la lista de correos. “Eso es bárbaro, porque vos te estás enterrando en el momento de la efectividad que está teniendo tu campaña”, cuenta Vitali. “En cambio, mandás una publicidad en la radio -por nombrar un medio tradicional-, y si no lo estás midiendo de alguna forma (como con una URL en particular),

The screenshot shows a computer interface displaying the DattaMagazine website. At the top is a toolbar with various icons for file operations like Open, Save, Print, and Insert. Below the toolbar is the DattaMagazine logo and the text "WEBMAGAZINE BY DATTATEC". The main content area is titled "DattaMagazine - Año 3 | N° 26 | Noviembre 2010". Underneath is a section titled "SUMARIO:" with a decorative dotted line. The summary lists several articles: "3 - Editorial", "6 - M.E.S.S.: Otro retroemulador para nostálgicos", "12 - Vulnerabilidades Zero Day", "14 - San Luis Digital, una mirada diferente a la tecnología y a la inclusión digital", and "20 - Apple TV versus Google TV". To the right of the summary is a thumbnail image of the magazine cover for November 2010, which features a target-like graphic and the text "¡SEGURÓ QUE TU PC ESTÁ PROTEGIDA?".

es muy difícil saber qué resultado tuvo. Tiene que ver más con branding que con hacer una campaña enfocada en performance.

“Con el costo que tiene el email marketing el envío es muchísimo, muchísimo más conveniente. Una publicidad tradicional puede costar alrededor de \$20.000 y a lo mejor recibiste nada más que 5 visitas, cuando vos con \$56 mandaste más de mil e-mails y recibiste 300 visitas. Lo más importante es la relación costo-beneficio que tiene. Es muy económico y produce un gran beneficio,” agrega Vitali.

## **UNA SOLUCIÓN EFECTIVA AL ALCANCE DE LAS PYMES**

El Marketing Manager de Dattatec

considera que el email marketing lo debería aprovechar “cualquier PYME, empresa pequeña o alguien que está emprendiendo algo,” basándose en las herramientas que existen en el mercado que permiten crear campañas, enviarlas y administrarlas de manera sumamente sencilla. Aparte, es una excelente manera de promocionar un emprendimiento que recién empieza. Y asegurarse el éxito de nuevas campañas se limita a analizar en detalle las anteriores. “Con el tiempo, la gente que utiliza email marketing le empieza a encontrar la vuelta a la comunicación y al contenido, de manera que lo puede hacer cada vez más efectivo. “Esa es otra cuestión. Podés ir haciendo campañas y compa-

## NEGOCIOS # Fidelización de clientes



rando, mejorando y agilizando el proceso. Como la medición de los resultados la tenés tan rápida, te permite entre una campaña y otra ir mejorando la cuestión de la comunicación para hacerla más óptima - podés ver, por ejemplo, si algún asunto tiene más índice de apertura que otro. Hoy cualquier herramienta te permite comparar campañas," explica Diego Vitali. EnvialoSimple incluye la posibilidad de asignarle asuntos distintos a los mails de una misma campaña, disparándolos al azar. Luego, desde el panel de control se puede acceder al reporte para ver cuál de los asuntos tuvo un mayor índice de apertura.

### EN BRASIL YA ES UN ÉXITO. ¿POR CASA CÓMO ANDAMOS?

Diego estuvo participando del eCommerce Day en la ciudad de San Pablo, donde pudo comprobar cómo está de incorporado el email marketing en los negocios del país vecino. A diferencia de nuestro país, donde el usuario recién se está empezando a interiorizar sobre el uso y los beneficios de este tipo de soluciones, en Brasil ya se lo utiliza en forma masiva.

"El mercado brasileño está un poco más adelantado. Estuvimos en un stand en el eCommerce Day, habíamos llevado uno de los banners

de EnvialoSimple y todo el mundo preguntaba sobre costos, porque ya estaba usando email marketing pero con otra herramienta. Se notaba que la gente ya lo había incorporado a sus estrategias de marketing online," explica Diego. A la hora de analizar el mercado local, Vitali no duda en asegurar que aquí también será un éxito. "Estuve en el eCommerce Day de Buenos Aires y en el evento Mercosur Digital en Córdoba," cuenta Diego, "y cuando hablás de email marketing en la charla, la gente enseguida empieza con preguntas, está muy atenta a lo que decís. Creo que en Argentina, como recién se está adoptando, todavía falta una etapa de aprendizaje hasta que esté bien efectivo. Más allá de que la herramienta te facilita totalmente el armado de una campaña y demás, hay cuestiones de buenas prácticas que hay que tener en cuenta para hacerlas más efectivas, para que el índice de apertura sea mayor, para que la gente haga click, para que no nos bloquen como spammers y demás. Pero sí, Argentina va a terminar adoptando el email marketing."

### CLAVES PARA TENER EN CUENTA

Como al envío masivo de correos no solicitados se los denomina

"spam", mucha gente al escuchar hablar por primera vez de email marketing, cree que automáticamente se la tildará de "spammer". Sin embargo, existe una gran diferencia: los correos enviados desde una herramienta de email marketing son deseados por sus receptores.

Ese es un factor clave: utilizar una base de datos limpia.

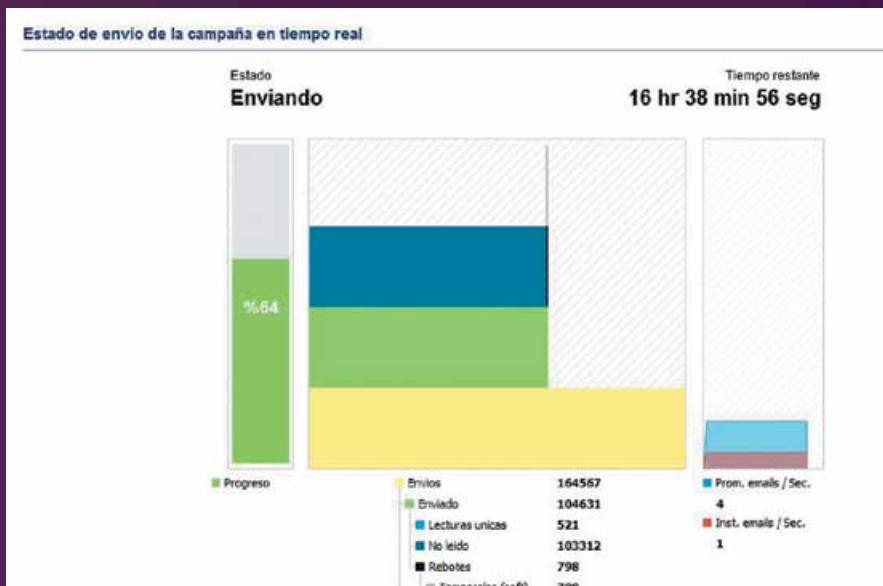
"Cuando hablamos de base de limpia, es una base que no se compró a uno de esos que venden un CD con 5 millones de mails, sino que el interesado la generó a través de gente que se suscribió por interés. Con el tiempo, te das cuenta que las bases de datos que no están limpias no son tan efectivas como las bases de datos armadas, limpias de antemano. Tenés que tener un lugar donde la gente se registra. Y como la gente que se registra tiene interés, si vos le mandás una buena comunicación va a terminar haciendo click," explica Vitali.

Otro factor de igual importancia es utilizar una herramienta que cuente con la infraestructura necesaria para evitar que un correo que no es spam, sea erróneamente interpretado como tal.

"En el caso de nuestra herramienta (EnvialoSimple) e infraestructura, está óptima para garantizar el mayor delivery posible. Algo que hay que desmistificar es que nadie puede prometerte llegar con el 100% de los mails a la bandeja de entrada. Es imposible. Sí se puede trabajar tanto en la comunicación como en la infraestructura para poder alcanzar el mayor porcentaje de buena llegada posible," aclara Diego, remarcando que la comunicación juega un rol fundamental.

"Así como está toda la parte de infraestructura, que en el caso de EnvialoSimple está bien armado, con IPs rotativas y un montón de

Estado de envío de la campaña en tiempo real



otras cuestiones técnicas para que llegue la mayor cantidad posible a la bandeja de entrada, también están las cuestiones que tienen que ver con el armado de la pieza, la limpieza de la base de datos, la elección de enviar como texto plano y HTML, y un montón de otras cuestiones técnicas al comunicar."

Una ventaja enorme del email marketing, es poder enviar una comunicación a un grupo específico dentro de la base de datos. A la acción de seleccionar el target se le llama "segmentación".

"El tema de la segmentación también es fundamental. Es poder enviarle contenido a la gente que le va a interesar y no a todo el mundo. Si tenés una base donde contás con nombre, país de residencia, sexo y edad de tus interesados, podés generar una campaña que sea una promoción para mujeres, y determinar: 'esto va al sexo femenino con edad mayor que 25', por ejemplo. Y, automáticamente, salen los mails a ese público objetivo y no estás 'molestando' con un mail a alguien que no le va a interesar. Y ganás en efectividad," asegura Vitali.

## FIDELIZACIÓN

"Yo siempre recomiendo a aquellos que hacen comercio electrónico y tienen un sitio empresarial, no estar todo el tiempo mandando promociones y descuentos, sino tratar de enviar contenido que sea de utilidad y relevante al público, de forma de tenerlo enganchado," explica Diego.

"La herramienta de e-mail marketing es una de las mejores herramientas para lo que nosotros llamamos 'fidelizar al cliente'. Si vos le estás mandando contenido interesante, que a él le interesa, le estás dando algo de valor. Estás tu marca, estás haciendo branding. Y de alguna forma, fidelizás. Muchas veces, con sólo mandar un e-mail semanal estás recordando que estás ahí, por lo que necesite, o mostrándole productos nuevos y demás. Y a veces hace falta ese contacto," agrega.

El email marketing sirve también para generar tráfico efectivo en un sitio web. Permite conseguir que personas que verdaderamente están interesadas en lo que se está ofreciendo, naveguen el sitio y conozcan las últimas novedades que se les está ofreciendo.

"Con cualquier campaña que ha-

gas, que sea más o menos efectiva en la comunicación, enseguida ves en el sitio un pico de visitas. Eso quiere decir que a la gente cuando le decís 'mirá lo que tengo para vos (este contenido o esta promoción)', le estás recordando algo y hace click – gente que, de otra manera, a lo mejor no va a visitarte a tu sitio una vez por semana, por ejemplo."

## Consejos para hacer email marketing

- Evitá utilizar palabras o frases totalmente en mayúsculas y repetir signos de admiración innecesarios.
- En e-mails promocionales, los asuntos en forma de pregunta suelen funcionar bien.
- Estructurá las imágenes y los textos de tus e-mails, de manera que si la preferencia del destinatario es quitar las imágenes, el contenido aún pueda ser expresable por el texto.
- Realizá pruebas para saber cuándo obtenés la mejor respuesta. Cambiá las ofertas, segmentá tu lista, usá distintas líneas de asunto y probá de enviar mails en los distintos días de la semana.
- Aprovechá el potencial de las redes y marcadores sociales permitiendo a tus suscriptores compartir su contenido.

Encontrá más consejos de email marketing en <http://www.envialosimple.com/consejos-email-marketing.php>





# **PROYECTO CRT DE INCLUSIÓN DIGITAL**

**NOS REUNIMOS CON JUAN MANUEL ZUPPELLI Y VIRGINIA TEJADA, TITULARES DE TKSOFT, QUIENES ESTÁN LLEVANDO A CABO UN INTERESANTE PROYECTO DE CAPACITACIÓN TECNOLÓGICA EN ZONAS “OLVIDADAS POR EL MUNDO DIGITAL”. EN ESTA ENTREVISTA, ESTOS EVANGELIZADORES DE LA CULTURA TECH NOS CUENTAN DE QUÉ SE TRATA SU PROYECTO CRT.**



**“La razón principal para proponer la creación del Proyecto CRT, fue debido al conocimiento de la gran brecha digital que existe en las zonas rurales y marginales con respecto al avance diario de las grandes ciudades.” Virginio Tejado**

**DATTAMAGAZINE:** Bienvenidos Juan Manuel y Virginia a las páginas de DattaMagazine. Para comenzar, ¿por qué no nos cuentan de qué se trata su proyecto de inclusión digital?

Virginia: Realmente la idea, la razón principal para proponer la creación del Proyecto CRT, fue debido al conocimiento de la gran brecha digital que existe en las zonas rurales y marginales con respecto al avance diario de las grandes ciudades.

Nuestra intención fue alfabetizar digitalmente, otorgándoles a estas personas una herramienta indispensable a la hora de trabajar - y en el desarrollo de la vida diaria. La idea del proyecto CRT empezó a gestarse en Buenos Aires a mitad del 2008. Estuvimos en contacto con una fundación en Quito, la capital del Ecuador, que solicitó nuestra ayuda en Educación Básica en Tecnología. En ese momento nos comentan que, debido a una experiencia previa que no había tenido éxito, necesitaban de manera urgente la capacitación desde el nivel más básico en diversas zonas en las afueras de Quito.

*DattaMagazine: ¿Cuáles fueron*

*las experiencias que los motivaron a seguir?*

Juan Manuel: Las experiencias familiares de docencia y de trabajo en zonas marginales. La metodología del proyecto se basa en años de estudio y de compartir vivencias con la gente de zonas rurales, sabiendo de esa forma cómo le es más sencillo aprender de tecnología.

*DattaMagazine: ¿Cuál es la finalidad concreta del proyecto de inclusión?, ¿en qué herramientas informáticas se capacitan los interesados?*

Juan Manuel: La finalidad es otorgar, por medio de capacitaciones, herramientas de trabajo a personas que sin importar su edad puedan tener un desarrollo personal y profesional en esta materia. Además, desarrollar la inclusión en la sociedad y comunicación fomentando la alfabetización en tecnología.

Actualmente, la metodología está desarrollada para capacitar el Manejo del Sistema Operativo Windows, el procesador de texto Word e Internet. Es importante destacar que la metodología puede adaptarse a cualquier sistema ope-

rativo que se maneje por medio de objetos, como por ejemplo Software Libre.

*DattaMagazine: ¿Cuáles fueron los problemas recurrentes al contar con asistencias tan heterogéneas?*

Virginia: Al saber, mediante un previo estudio de cómo estas personas contemplarían el aprendizaje de forma exitosa, la problemática fue ínfima. Al tratarse de personas de tercera edad hubo casos de renuencia al tener que participar, sin embargo nuestra metodología contempla diversos aspectos y también incentiva al asistente el querer aprender.

*DattaMagazine: ¿Cuáles fueron las estrategias pedagógicas y material didáctico que utilizan, además de las computadoras, para llegar a los alumnos?*

Virginia: La metodología está basada en comparaciones de la vida diaria. Utilizamos el método analógico comparativo. Los datos particulares que se representan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza. Además de métodos de coordinación de datos, métodos simbólicos o verbalísticos, etc.



Con respecto al material didáctico, se elaboró en base a la misma metodología, Manuales y CDS interactivos "Audiovisuales".

*DattaMagazine: ¿Qué respuesta tuvieron a posteriori de los interesados?*

Virginia: La respuesta fue positiva y, más que nada, el querer seguir aprendiendo. Nos encontramos con casos de personas que utilizaban la PC para la administración de su microemprendimiento en el campo. A eso le sumaban la comunicación con familiares en el extranjero.

Como detalle final, se ha desarrollado un foro de seguimiento en donde se creó una comunidad que se dedica a responder las inquietudes de los participantes. Es importante destacar que fueron más de 200 personas las que fueron capacitadas en 11 comunidades rurales.

*DattaMagazine: ¿Cómo sigue el proyecto en la actualidad?*

Juan Manuel: En la actualidad

estamos organizando las capacitaciones para el próximo año, escuchando a la gente que los solicita y recibiendo auspicio de entidades civiles, sociales y privadas para llevar a cabo estas capacitaciones. Por lo tanto, hacemos un llamado a todas las organizaciones que deseen trabajar conjuntamente con nosotros en pro de la alfabetización rural en nuestro continente.

*DattaMagazine: ¿Algo más que quieran agregar?*

Juan Manuel: No importa el país, lo

que importa es la gente.

### **EN CONCLUSIÓN**

Emoción, alegría, ganas de involucrarse y ganas de brindar un servicio a las comunidades originarias es lo que transmiten Virginia y Juan Manuel en cada palabra y en cada párrafo. Desde las páginas de DattaMagazine, les deseamos la mejor de las suertes en el próximo ciclo lectivo y animamos a aquellos interesados a contribuir de alguna u otra forma a esta causa tan noble que están emprendiendo nuestros amigos.

***"La metodología del proyecto se basa en años de estudio y de compartir vivencias con la gente de zonas rurales, sabiendo de esa forma cómo le es más sencillo aprender de tecnología." Juan Manuel Zuppelli***

# Llegá con tu mensaje usando la herramienta más simple, rápida y eficaz.

Planificá, envíá y medí los resultados de tus campañas de Email Marketing con una solución integral.



**EnvialoSimple.com**

La solución de E-mail Marketing de Dattatec.com

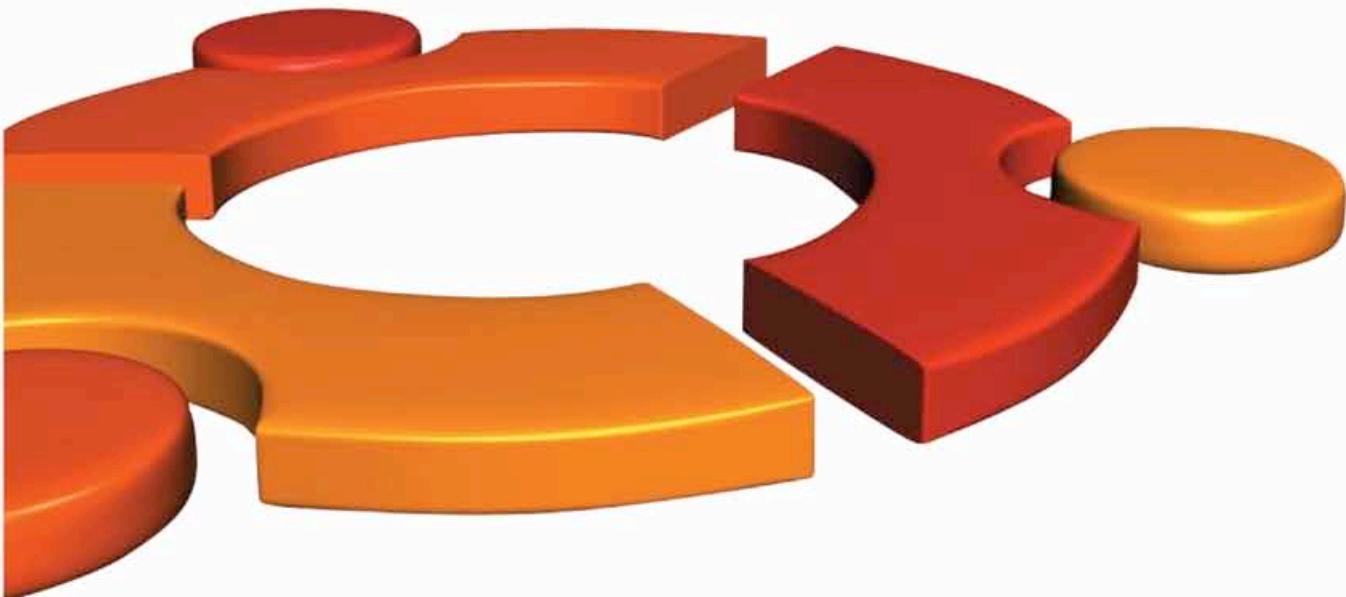
Conocela en:  
[www.envialosimple.com/go](http://www.envialosimple.com/go)

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



# **UBUNTU 10.10: UN SISTEMA OPERATIVO “DE DIEZ”**

EL PASADO 10 DE OCTUBRE (ES DECIR, EL 10/10/10), A LAS 10:10 UTC, CANONICAL LIBERÓ LA VERSIÓN 10.10 DEL SISTEMA OPERATIVO UBUNTU. CASI SEIS AÑOS EXACTOS HAN PASADO DESDE QUE APARECIERA LA PRIMERA VERSIÓN DE UBUNTU, UNA DISTRIBUCIÓN GNU/LINUX QUE SE HA TRANSFORMADO INDUDABLEMENTE EN LA MÁS CÉLEBRE DEL MERCADO, QUE CATAPULTÓ A ESTE S.O. LIBRE A NIVELES DE MASIVIDAD IMPENSADOS ANTES DE SU APARICIÓN. SE ESTIMA QUE, EN LA ACTUALIDAD, MÁS DE 20 MILLONES DE EQUIPOS DE TODO EL MUNDO EJECUTAN UBUNTU, QUE EN CADA VERSIÓN MEJORA EN TODOS SUS ASPECTOS, DESDE EL ESTÉTICO HASTA EL FUNCIONAL. VEAMOS, ENTONCES, QUÉ TIENE PARA OFRECER DE NUEVO A SUS USUARIOS ESTA VERSIÓN Y SUS FUNDAMENTOS PARA CONVENCER A LOS USUARIOS DE SISTEMAS OPERATIVOS PROPIETARIOS DE ABANDONARLOS Y MIGRAR DEFINITIVAMENTE A UNO LIBRE.



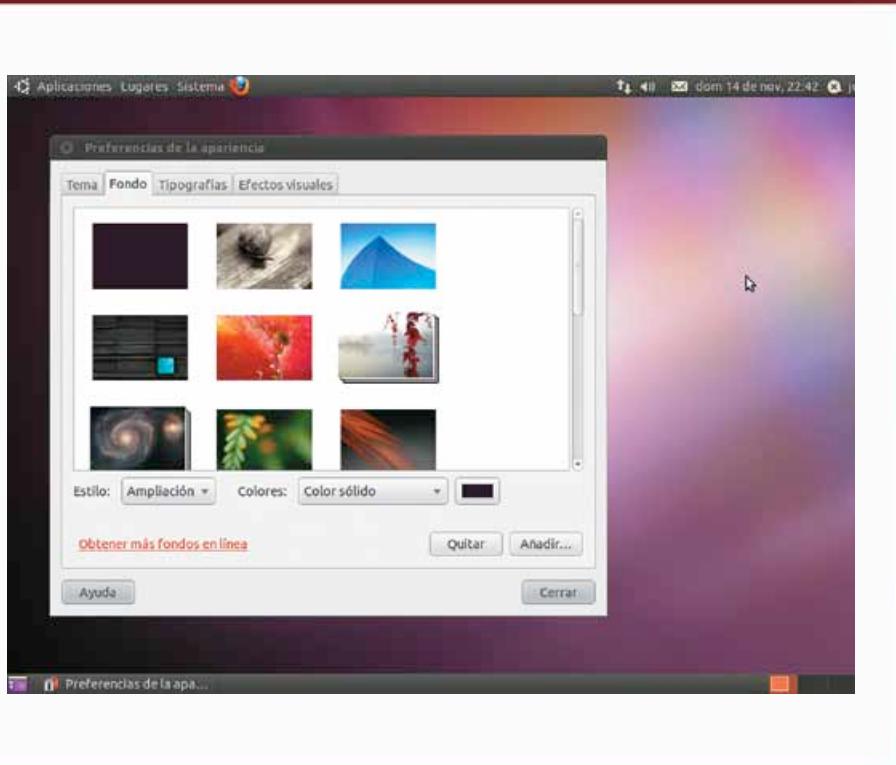
## VERSIONES Y NOMBRES

Como quienes ya son usuarios de Ubuntu desde hace un tiempo ya saben, sus desarrolladores tienen una tradición muy particular a la hora de bautizar cada release de este Sistema Operativo, tanto para su número de versión como para el “code name” elegido en cada oportunidad. En el mundo del desarrollo de software, los números de versión y de “sub versión” suelen indicar, respectivamente, cambios de fondo y modificaciones menores que ha sufrido el producto. Cuando el software se transformó en una gran industria, en lugar de ser el terreno de “hackers” de los ámbitos educativos y hobbísticos, comenzaron a aparecer los trucos marketineros que desvirtuaban esta costumbre. Por ejemplo, la célebre base de datos Oracle salió al

mercado con el nombre de “Oracle V2”, cuando, en realidad, la versión 1 jamás existió; se trató, simplemente, de un intento por dar la sensación de que se estaba brindando un producto más trabajado, maduro y estable. En el caso de Ubuntu, los números de versión y sub versión indican, sencillamente, el año y el mes en el que fue publicada la versión estable del release, en este caso, como ya dijimos, el 10/10. En cuanto al “nombre código”, en esta oportunidad el elegido es “Maverick Meerkat” (cuya traducción es algo así como “Suricato Rebelde”). Ha sido bautizado de esta manera siguiendo la tradición Ubuntera de llamar a los releases con dos palabras. La primera es el nombre de un animal y la segunda un adjetivo calificativo, siempre intentando seguir dos criterios. Uno es que la

**“Se optó por el Suricato ya que Ubuntu 10.10 es, al igual que este animalito, ‘veloz, liviano y muy social.’”**

letra con la que comienzan ambas palabras debe ser la misma y la siguiente en el alfabeto respecto del nombre del release anterior, lo cual se viene cumpliendo desde Ubuntu 6.06 (Dapper Drake). El otro es que el nombre tiene que ser descriptivo de las características de la versión. En esta ocasión, según el propio Mark Shuttleworth, el entrepreneur



**“Como es costumbre, este release de Ubuntu se ofrece en ediciones ‘Desktop’, ‘Server’ y ‘Netbook’.”**

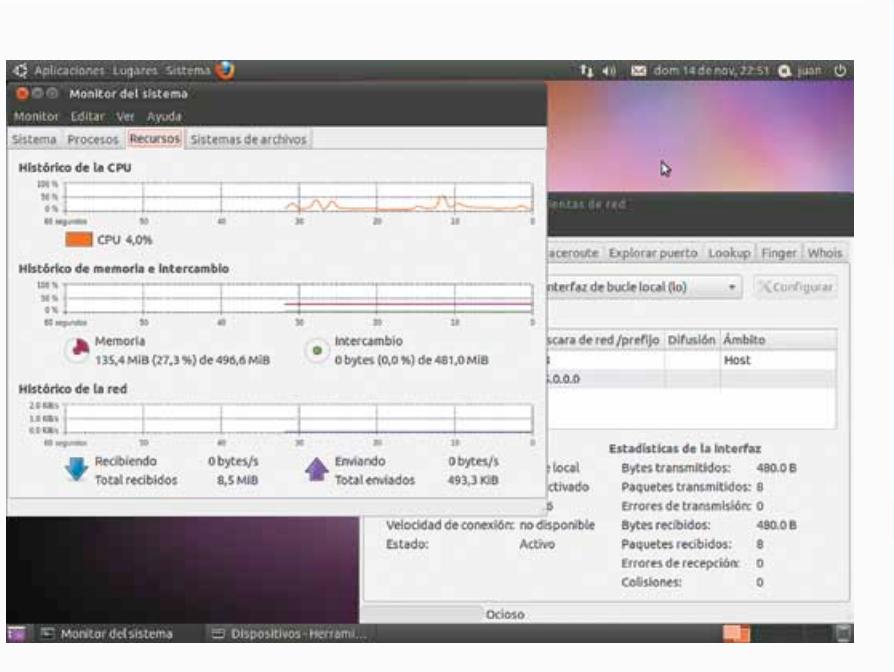
y multimillonario sudafricano que es el propietario de Canonical (la empresa que coordina y lidera el desarrollo de Ubuntu) y “alma mater” del proyecto, se optó por el Suricato ya que Ubuntu 10.10 es, al igual que este animalito, “veloz, liviano y muy social”.

### EDICIONES, VARIANTES Y SOPORTE

Como es costumbre, este release de Ubuntu se ofrece en ediciones “Desktop”, “Server” y “Netbook”. Mientras que la primera está orientada para su uso como estación de trabajo, la segunda está pensada para ser utilizada en servidores, dentro del ámbito corporativo. La tercera, naturalmente, ha sido desarrollada para trabajar en netbooks, por lo que es más liviana y veloz que la Desktop, e incorpora la nueva interfaz de usuario “Unity”, un shell para GNOME desarrollado por Canonical, diseñado específicamente para su uso en netbooks. Se liberan nuevos releases de Ubuntu

dos veces por año, cada seis meses aproximadamente, y Canonical da soporte a cada uno durante los dieciocho meses subsiguientes a la fecha de publicación. La excepción a esta norma son los releases LTS (“Long Term Support”, Soporte de Largo Plazo) a los que se le da soporte por tres años en el caso de las versiones de escritorio y por cinco años en el de la versión para servidores. El último release LTS de Ubuntu ha sido el 10.04, por lo cual Maverick Meerkat será soportado hasta fines de abril de 2012. A su vez, para la edición de escritorio existen diversas “variantes”. Dos de ellas son oficiales y las demás no oficiales y, por lo tanto, no cuentan con soporte por parte de Canonical. Las primeras son Kubuntu (en la cual básicamente cambia el entorno de escritorio utilizado, empleando KDE -K Desktop Environment- en lugar de GNOME) y Edubuntu, una variante orientada al ámbito educativo, pensada para ser usada por alumnos de escuelas de primer y segundo nivel tanto en las

aulas como en el hogar. Entre las variantes no oficiales más conocidas, se encuentran Xubuntu, en la cual se implementó Xfce, un ambiente de escritorio sencillo y liviano que consume pocos recursos, lo que hace posible su utilización en máquinas más antiguas; Lubuntu, similar a Xubuntu pero integrando LXDE, un entorno gráfico todavía menos exigente en recursos que Xfce; Mythbuntu, diseñada para que la PC cumpla funciones de Home Theater, a la que se añade el software MythTV, un completísimo reproductor multimedia y sintonizador de TV; y Ubuntu Studio, que apunta a los profesionales del audio y el video, dado que abarca un amplio abanico de software de producción, postproducción y edición. En cuanto a las plataformas en las que puede correr este Sistema Operativo, naturalmente se ejecuta sobre Intel x86 y AMD64 (aunque equipos con micros AMD64 pueden correr el port “i386” para Intel sin inconvenientes, el port específico para AMD64 contiene optimi-



zaciones para este procesador que lo hacen más veloz y eficiente) y existen versiones de 32 y 64 bits, de acuerdo al procesador con el que se cuente. También hay ports oficiales para micros ARM (muy empleados en netbooks y tabletas) y SPARC (sólo para la versión Server), y es importante mencionar que también hay ports no oficiales para otras arquitecturas, como IA-64 (Intel Itanium), PowerPC y hasta un port para la Playstation 3, la consola de videojuegos de última generación de Sony.

## LA INTERFAZ GRÁFICA UNITY

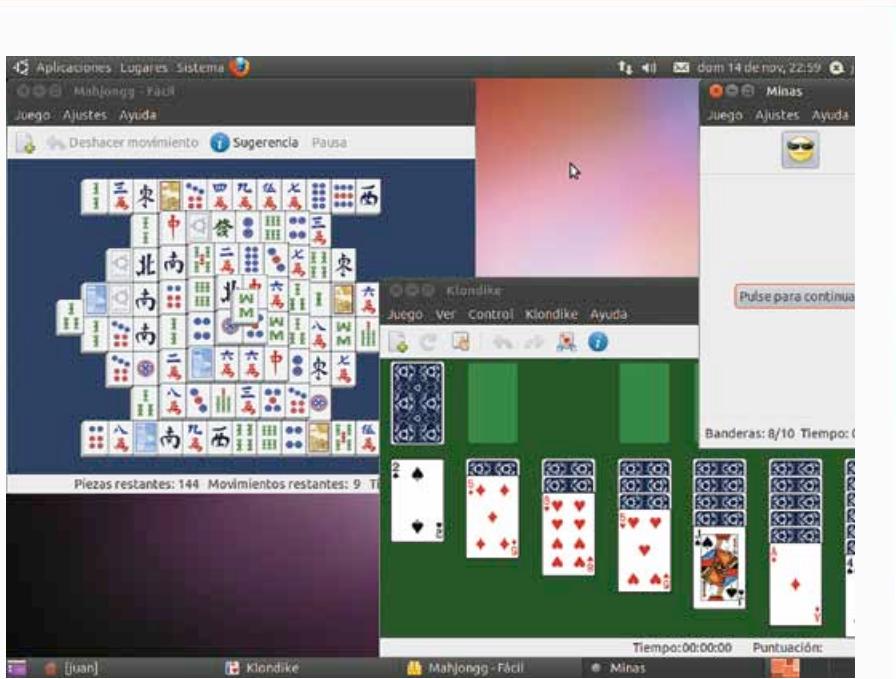
La modificación más relevante respecto de la versión anterior se da en la edición para netbooks, con la incorporación del shell gráfico Unity, un desarrollo de Canonical, adoptado en detrimento del shell nativo de GNOME. Esto no quiere decir que se ha abandonado GNOME como entorno de escritorio, ya que sigue presente, pero "detrás de bambalinas", por lo que

se sustituyó solamente la interfaz de usuario. Vale la pena analizar un poco el shell Unity, ya que Canonical ha anunciado su intención de adoptarlo como shell por defecto también para la edición Desktop de Ubuntu (la más popular y difundida) a partir de la próxima versión, la 11.04, cuyo nombre clave es "Natty Narwhal". El primer punto notable del nuevo shell es que está escrito en un lenguaje de programación novedoso llamado "Vala", fuertemente basado en el lenguaje C y con muchas similitudes a C#, pero diseñado para trabajar nativamente con GObject, una librería que permite trabajar con el paradigma de programación orientada a objetos, muy importante en el desarrollo de GNOME y sus aplicaciones relacionadas. Aunque su primera versión estable lleva muy poco tiempo de publicada (a principios de junio de este año), Canonical le está dedicando muchos recursos y su funcionalidad y potencia crece con cada release. Fundamentalmente, Unity

es una interfaz gráfica adecuada para los tiempos que corren, en los que la incorporación al entorno de escritorio de soporte para interfaces táctiles (como las de las tabletas o algunos smartphones) y de efectos gráficos tridimensionales es casi una obligación. La idea de los creadores de Unity es ambiciosa: superar a OS X, el Sistema Operativo de las Apple Macintosh, tanto en aspecto estético como en funcionalidad. OS X es considerado uno de los S.O. más pulidos en ambos sentidos; se sabe que desde siempre Apple ha hecho especial hincapié en estos aspectos en todos sus productos. Algunos expertos consideran que Canonical se ha embarcado en una movida osada con la adopción de Unity, ya que aún es un producto algo inmaduro. Sin embargo, aunque Shuttleworth reconoce los potenciales riesgos, se muestra confiado en lo acertado de su decisión, ya que la denomina "el cambio más importante en la historia de Ubuntu". Pueden ver a Unity en funcionamiento en el video alojado en la dirección [<http://ubuntudevelopers.blip.tv/file/4245457/>].

## OTROS CAMBIOS Y MEJORAS DE LA NUEVA VERSIÓN

Una optimización bienvenida en Ubuntu 10.10 es el instalador, mucho más simple y amigable que el de versiones anteriores, un punto clave para lograr la migración de usuarios más inexpertos o menos proclives a abandonar Windows. El nuevo instalador facilita en gran forma las tareas más críticas, como el particionado, lo que hace que sea más sencillo decidirse a instalar Ubuntu de modo permanente en el equipo en lugar de emplearlo desde el Live CD. Otros cambios menores en Maverick Meerkat son la tradi-



**“La modificación más relevante respecto de la versión anterior se da en la edición para netbooks, con la incorporación del shell gráfico Unity, un desarrollo de Canonical, adoptado en detrimento del shell nativo de GNOME.”**

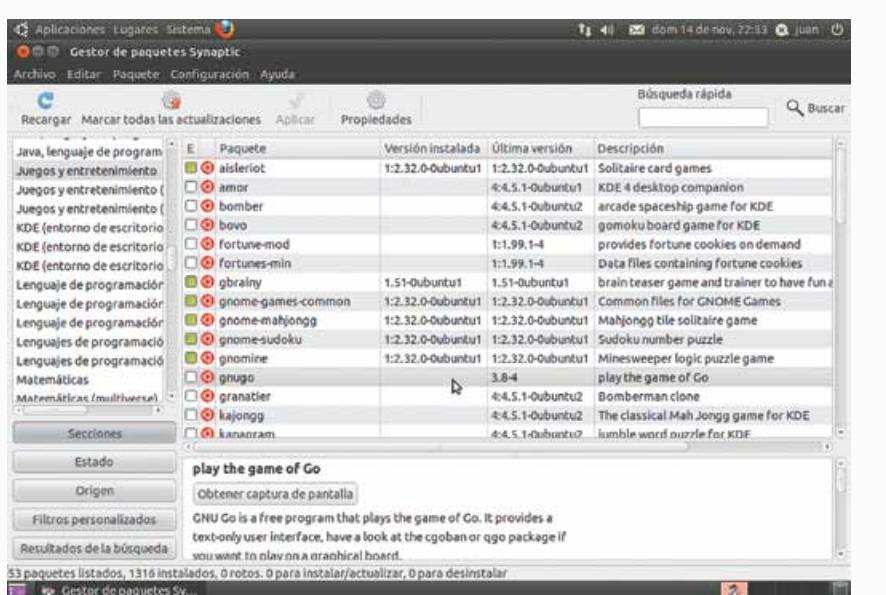
cional renovación estética de cada nueva versión (wallpapers, temas, etc.), que, en este caso, incluye la incorporación de una nueva fuente (tipo de letra) por defecto, creada específicamente para Ubuntu. En cuanto al software integrado, podemos mencionar la adopción de un nuevo software de gestión de imágenes y fotografías, bautizado “Shotwell” (otro paquete escrito en lenguaje Vala), en reemplazo del ya algo obsoleto F-Spot. Son de relevancia las mejoras que permiten intercambiar información y archivos con dispositivos móviles y PC que ejecuten otros Sistemas Operativos, así como aquellas pensadas para facilitar el “cómputo en la nube”

(Cloud Computing). En este sentido, se destaca el énfasis en la integración con Ubuntu One, un sistema de almacenamiento online que da a cada usuario de Ubuntu 2 Gb de almacenamiento “online” absolutamente gratuito, en donde es factible almacenar todo tipo de archivos e información personal, para luego poder accederla desde cualquier lugar. Mediante el pago de un abono, puede obtenerse más espacio en la nube, sumando de a 20 Gb de capacidad por cada 3 dólares mensuales (o 30 anuales) que se invierten. Otro servicio pago de Ubuntu One que puede resultar interesante a los fanáticos de los dispositivos móviles es un software para iPhone

y smartphones basado en Android, que permite hacer “streaming” de contenidos multimedia alojados en la cuenta One hacia el dispositivo móvil. Asimismo, para terminar de convencer a sus usuarios de adoptar Ubuntu One, se halla en desarrollo un cliente para Windows, que será totalmente gratuito y permitirá sincronizar archivos entre todos nuestros equipos informáticos, más allá del Sistema Operativo que ejecuten.

### BTFRS

Adentrándonos en aspectos más técnicos, un dato importante de la versión 10.10 es la incorporación de BTRFS (B-Tree File System), un sistema de archivos experimental desarrollado por Oracle Corporation, al que muchos ven como el sucesor definitivo de EXT3/EXT4, los sistemas de archivos más populares en el universo GNU/Linux. Al fin y al cabo, el propio Theodore T'so, autor de EXT3 y EXT4, ha afirmado en más de una oportunidad que EXT4 no era más que un upgrade “temporal” de EXT3, destinado a subsanar algunas de sus limitaciones más notorias mientras se esperaba la adopción definitiva de un filesystem más potente, como los de la familia de ReiserFS, creados por el malogrado Hans Reiser, o de algo como BTRFS, justamente. Aunque todavía está en etapa experimental y no se aconseja su empleo en ambientes de producción, algunas de las características más sobresalientes del nuevo sistema de archivos son su gran escalabilidad (pueden incorporarse a un filesystem nuevos volúmenes físicos sin tener que desmontar el FS), defragmentación “online”, compresión de datos integrada estable y transparente, e implementación de funcionalidades símil RAID (como “striping”



**“El nuevo instalador facilita en gran forma las tareas más críticas, como el particionado, lo que hace que sea más sencillo decidirse a instalar Ubuntu de modo permanente en el equipo en lugar de emplearlo desde el Live CD.”**

o “mirroring”, que aumentan en gran medida la performance y la protección contra pérdida de datos, respectivamente). Tal vez, una de las características más salientes de BTRFS sea la incorporación de un sistema de “snapshots”, que posibilita almacenar el estado del sistema de archivos a una fecha determinada y revertirlo a ese estado en situación de problemas. Esta es una ventaja invaluable, especialmente para su empleo en servidores corporativos, en los cuales los inconvenientes e inestabilidades que pudieran sufrirse al modificar la configuración del equipo o instalar nuevos drivers o software pueden subsanarse revirtiendo el filesystem del equipo al último snapshot tomado antes de dicha modificación. En resumen, una suerte de “backup” online, automático y transparente para el usuario. Es muy probable que dentro de pocos releases, y con un mayor grado de madurez y estabilidad alcanzado, BTRFS se transforme en el sistema de archivos por defecto de Ubuntu, particularmente en su edición para servidores.

## CONCLUSIONES

Aunque no existen cambios tan dramáticos como los implementados entre los releases de 2009 y los de este año, como suele ser costumbre desde sus inicios, con cada nueva versión de Ubuntu, el Sistema Operativo es mejorado y pulido en una infinidad de pequeños aspectos, tanto en un todo como en muchos de sus componentes individuales. La versión 10.10 Maverick Meerkat es estable y tiene una performance excelente en cualquier equipo moderno, al igual que sus antecesores, pero también es la más amigable y vistosa hasta el momento, lo que la torna en candidata ideal para ser adoptada por aquellos usuarios que venían considerando seriamente abandonar las limitaciones y problemas de los Sistemas Operativos propietarios y migrar finalmente al Software Libre. Esta recomendación aplica tanto a los usuarios hogareños, frustrados con los cuelgues y la lentitud tradicionales de Windows, como a los sectores de tecnologías de la información de

empresas y organismos oficiales, que, además de incrementar notablemente la seguridad de sus datos, pueden obtener ahorros en su presupuesto de hasta un 80%, según diversas estimaciones, gracias a la desaparición de los costos de licencias y a una marcada reducción de la necesidad de soporte técnico por parte de los usuarios finales. La mejor prueba de que esto es posible es la adopción de Ubuntu por parte de muchos fabricantes de PC como Sistema Operativo preinstalado, abandonando definitivamente la poco feliz imposición de pagar una licencia de Windows al adquirir un equipo de marca. Sin ir más lejos, Dell, uno de los grandes fabricantes y vendedores de PC de los últimos años, ofrece la posibilidad de adquirir tanto equipos de escritorio como portátiles con Ubuntu 10.10 preinstalado. Una tendencia que esperamos que otros fabricantes también adopten, ya que la diversidad de opciones siempre redunda, en resumen, en mayores beneficios para los usuarios.

# COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

**COMO TODOS LOS MESES** tenemos este espacio para poder compartir con todos ustedes los adelantos, las tendencias y los lanzamientos que se fueron dando desde el último contacto que tuvimos.

Tal cual ocurrió el mes pasado, el mundo móvil sigue siendo el foco más importante a la hora de hablar en tecnología. Y lo más resonante está pasando por el lado de las tabletas, donde la mayoría de los fabricantes -sean o no del palo móvil- están lanzando nuevos equipos.

Este mes tenemos, también, noticias de que Google estaría lanzando una nueva tableta con Chrome

OS directamente. Además, hubo rumores de que estarían lanzando el Google Nexus Two, algo que salió a desmentir la gente de Samsung (supuestamente indicada como fabricante).

Por otro lado, se liberó una versión de Meego 1.1 para el clásico Nokia N900 y demás equipos. Y, como no era de faltar noticias del lado Android, nuevos equipos se van sumando a la línea de smartphones powered by Android.

Si me dejan hacer un poco de futurología, pienso que no va a faltar mucho para que todo se realice desde la nube y los dispositivos

baratos, ya sean tabletas o móviles, con un sistema operativo como Android, que podría dominar el mundo informático.

Si se ponen a pensar en ello, creo que no es tan loco imaginar que tengamos todo al alcance de la mano y luego, cuando lleguemos a nuestra casa, nos conectemos a un equipo más grande para alcanzar la satisfacción completa.

Bueno, es un poco de futurología. Mientras tanto, desde esta columna les cuento las novedades y lanzamientos más importantes que se suscitaron este mes. No los entretengo más.



## **GOOGLE DEVFEST 2010 EN BUENOS AIRES**

Durante los días 1 y 2 de Noviembre se llevó a cabo el Google DevFest en Buenos Aires, un evento que se organiza expresamente para la comunidad de desarrolladores de nuestro país.

Este evento ha constituido una oportunidad ideal para aprender acerca de las nuevas tecnologías y productos que Google quiere acercar a desarrolladores que engrosen su base, y conocer a algunos de los Google Evangelists, Developers y Engineers que la compañía de Mountain View trajo a nuestro país. En esta oportunidad, el Google DevFest 2010 tuvo como sede al edificio San José de la Universidad Católica Argentina, en Puerto Madero, Buenos Aires. Las diferentes presentaciones y charlas tuvieron lugar en dos amplios auditorios de la universidad, donde la comitiva de Google -conformada por un equipo de 14 personas, entre "Google Engineers", "Evangelists" y "Developers"- nos brindó interesantes charlas, que fundamentalmente dieron a conocer las tecnologías, productos y servicios que pueden resultar de gran interés tanto para desarrolladores independientes, como para empresas y entrepreneurs.



### **DISPONIBLE: WINE 1.3.6**

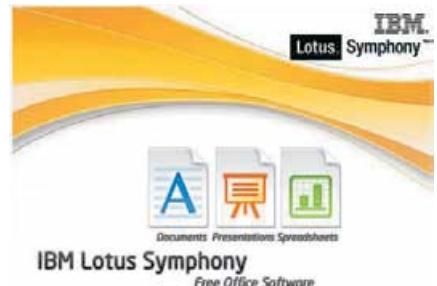
Esta es la nueva actualización de este proyecto de software libre que nos permite ejecutar aplicaciones Windows en sistemas GNU/Linux, Mac OS X, BSD o Solaris.

Entre sus mejoras encontramos:

- Correcciones de más de 50 bugs solucionados.
- Mejoras y nuevas características, como soporte para filtros de GStreamer.
- Mejoras en MSXM.
- Nuevo decodificador de imágenes para el formato TGA.

De forma paralela a esta última actualización, Wine mantiene abierto el desarrollo de la versión estable Wine 1.2.1.

Descarga: [www.winehq.org](http://www.winehq.org)



### **DISPONIBLE: LOTUS SYMPHONY 3**

Esta es la alternativa libre de IBM a Office, y lanza una nueva versión final estable del paquete de herramientas gratuitas llamado Lotus Symphony, para la creación, edición y compartición de documentos. La suite ofimática incluye un procesador de texto, una hoja de cálculo y una herramienta de presentaciones.

Esta es la mayor actualización desde el lanzamiento de IBM Lotus Symphony en 2007, que según algunos cálculos ha alcanzado en este tiempo 12 millones de usuarios en todo el mundo.

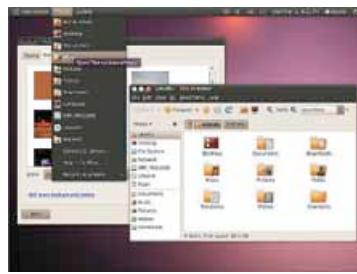
Entre las novedades de esta última versión encontramos:

- Solución de bugs de la versión anterior.
- Algunos cambios en la interfaz de usuario.
- Mejoras como el soporte de scripts VBA.
- Soporte para el estándar ODF 1.2.
- Soporte de la tecnología OLE de Office 2007.

IBM Lotus Symphony está basado en OpenOffice.org y disponible para usuarios de sistemas operativos Windows, Linux y Mac OS X. Descarga de IBM Lotus Symphony 3: <http://symphony.lotus.com>.

### **UN CHICO DE 12 AÑOS DETECTA UNA FALLA EN FIREFOX Y RECIBE 3.000 DÓLARES DE MOZILLA**

Hace tres meses, Mozilla anunció que le daría 3 mil dólares a quien encontrara fallas en Firefox. Alex Miller, un chico de 12 años, residente en San José (Estados Unidos), decidió dedicar 90 minutos diarios a analizar las vulnerabilidades del navegador de Mozilla. El tiempo dedicado brindó sus frutos, ya que el niño de 12 años halló un error crítico, por lo que ha recibido su cheque por el valor prometido. Según Brandon Sterne, de Mozilla, este tipo de cheques no se suele enviar a mucha gente, ya que no muchos son capaces de detectar este tipo de errores y son muy pocas personas las que alertan de errores críticos, al tratarse un área muy técnica. Parece que el aumento de dicha recompensa ha ayudado a que más gente trabaje para encontrar este tipo de errores en los navegadores. Es un importante incentivo que nos benefician a todos como usuarios finales de este software.



### **NUEVA ACTUALIZACIÓN DE SEGURIDAD: MYSQL 5.1.51**

El equipo de desarrollo de MySQL ha presentado la versión MySQL 5.1.51 con la que se soluciona una vulnerabilidad que podría permitir ataques DNS. MySQL 5.1.50 y todas las versiones anteriores, están afectadas por la vulnerabilidad solucionada, por lo que se recomienda a todos los usuarios de este sistema que actualicen a la mayor brevedad.

Junto a esta nueva versión MySQL 5.1.51, también se dispone desde finales del mes pasado de la versión candidata de MySQL 5.5. Y, por último, Oracle ha anunciado su intención de suprimir las licencias más económicas de la base de datos, lo que sin duda tendrá un importante efecto en el futuro de MySQL. Para más información sobre las soluciones de seguridad de MySQL 5.1.51, pueden acceder a la lista completa de cambios desde <http://dev.mysql.com>.



### **PASAPORTE SI CON SOFTWARE LIBRE, CONECTAR IGUALDAD NO**

¿Se acuerdan cuando les conté que el subsecretario de Tecnologías de Gestión de la Secretaría de Gestión Pública de la Jefatura de Gabinete de Ministros Eduardo Thill me dijo que en las netbooks de Conectar Igualdad no se podía hacer uso del software libre porque no había una gran comunidad detrás?

Al parecer, ahora tendrá un buen asesor o simplemente no sabía bien qué era el software libre, ya que Red Hat soporta una gran comunidad de más de 300 personas como para llevar adelante un proyecto de Educación. ¿Y saben lo que más me llamó la atención? La frase que utilizó: "Red Hat no vende cajitas".

Saliendo del comentario sarcástico, les cuento que la buena nueva viene del lado de Red Hat y un acuerdo con el gobierno nacional: ganó la licitación para hacer los pasaportes. Y no sólo se limitó a este acuerdo, ya que firmó otros dos con el gobierno nacional, según confirmó en exclusiva a Página/12 Eduardo Thill.

Me reservo el derecho de opinión en todo sentido. Obviamente, mucha alegría y tristeza, ya que los chicos del Plan Conectar Igualdad van a disfrutar de 3 millones de equipos con pura y exclusivamente software privativo, sin siquiera una sola oportunidad de que se instale o desarrolle software libre para esos equipos, por la simple razón de que en Argentina no hay una empresa con más de 300 personas para soportarlo (se olvidaron de Fedora... creo que es de Red Hat). Fuente: Página/12



## GARY KOVACS, NUEVO CEO DE MOZILLA CORP.

Seis meses ha tardado Mozilla en encontrar al sucesor ideal para John Lilly, quien fuera CEO de Mozilla Corporation durante los últimos dos años y medio, y COO con anterioridad.

Gary Kovacs, ex manager general y vicepresidente de dispositivos móviles de Adobe, y empleado de IBM por 10 años, ha sido elegido para ser el próximo CEO.

Un par de datos importantes:

- Mozilla está apostando a los dispositivos móviles (y no es el único). Esto fue observado por John Lilly, en su último artículo presentando a Gary: "Ha estado trabajando con dispositivos móviles desde hace más de 5 años - es un área importantísima en la que tenemos mucho por demostrar en el futuro."
- Puede ofrecerle a Mozilla una perspectiva más orientada a empresas de IT, pudiendo ser de gran ayuda en algunos aspectos importantes: políticas de soporte, implementación y actualización del soporte y acordar un nivel de servicio para soporte.

Para destacar, la alentadora nota de Mitchell Baker sobre las habilidades personales y los rasgos de Gary: "Veo en Gary un foco más tendiente al diálogo antes que bucear en el corazón de las potenciales diferencias, algo que es un rasgo común de Mozilla".

Para John: Gracias. Por liderar a Mozilla, ayudarle a definir una identidad más fuerte, mientras que se convertía en una compañía más poderosa. Se espera que John permanezca en el consejo de Mozilla luego de la transición.



## ORACLE NO COLABORARÁ CON LIBREOFFICE

A finales del mes de septiembre pasado, un grupo de antiguos desarrolladores de OpenOffice formó The Document Foundation, una nueva organización que tiene como proyecto LibreOffice, una suite ofimática paralela a OpenOffice. La llegada de The Document Foundation fue aplaudida y apoyada por Google, Canonical, Red Hat y Novell, sin embargo, la organización quería contar además con la participación de Oracle, a la que invitó a colaborar en el desarrollo de LibreOffice.

Oracle, por su parte, tras anunciar primero que no cedería el nombre de OpenOffice para ser usado por el nuevo fork, ahora señala, como era de esperarse, que no colaborará en el desarrollo de LibreOffice y que ven esta nueva suite como un desafío que sirve de estímulo y promoción, para hacer todavía más popular y utilizado a OpenOffice y a Open Document Format.

Pese a todo, LibreOffice ha encontrado una interesante colaboración en Canonical y se espera que la próxima versión de Ubuntu pueda incluir esta nueva suite ofimática Open Source.

Todo esto ha venido a coincidir con la puesta a disposición de cualquier usuario interesado en la segunda beta de LibreOffice, colaborando en seguir dotándola de cambios y mejoras que la acerquen a la versión final.

Más información y descarga: [www.documentfoundation.org](http://www.documentfoundation.org).



## NUEVA VERSIÓN DE LIBERTYA ERP OPEN SOURCE

Libertya, el software de gestión integral administrativa, totalmente libre y sin costos de licencias, diseñado para su rápida implementación y puesta en marcha en empresas del segmento PyME, anuncia el lanzamiento de su nueva versión 10.09, con importantes mejoras.

El proceso de desarrollo terminó en septiembre de este año, y a partir de este mes está puesto a disposición para ser descargado desde el sitio web del proyecto. La nueva versión de Libertya fue concebida como una actualización incremental y focalizada, sobre todo en mejoras en usabilidad e integración operativa con otras aplicaciones. Una de las novedades más importantes de esta actualización es su módulo de integración con Sugar CRM, el software de gestión de clientes basado en open source con mayor aceptación a nivel mundial, lo que permite a las empresas usuarias un mejor seguimiento comercial y administrativo de contactos. Se incluyeron, además, nuevas funcionalidades para facilitar la usabilidad del módulo de TPV (Terminal de Punto de Ventas de Retail) sin utilización del mouse, y mayor versatilidad para la configuración avanzada de condiciones comerciales, incluyendo Combos y Promociones. La nueva versión incluye también nuevas y más completas vistas de procesos e informes administrativos, además de mejoras sugeridas por la propia comunidad de usuarios.

"Con esta nueva versión esperamos acercarnos cada vez más a las necesidades de nuestros clientes", explica Mario Mauprizez, Coordinador General del Proyecto Libertya ERP, quien afirma que "claro ejemplo de esto son las incorporaciones al sistema de nuevos componentes como manejo de curvas de Talle/Color para productos, que permiten parametrizar Libertya para los mercados verticales de indumentaria, calzado y cualquier otro que utilice este tipo de clasificación".

Más información: [www.libertya.org](http://www.libertya.org)

# ¿SUEÑAN LOS BEBÉS CON MADRES ELECTRÓNICAS?

## Y, DE PRONTO, LA DESCONEXIÓN.

El repentino e irrefrenable ataque de Morfeo que no resiste el adueñarse de víctimas tan conmovedoramente pequeñas. Pero la intensidad del desarrollo de tan dulces habitantes de los meses antes del año compite con fortaleza contra el señor del sueño. La cotidianidad exige a cuerpecitos que no conocen aún ese concepto una adaptación que resulta, a veces, trabajosa. Y, de pronto, el llanto.

Mamitech entiende. Mamitech decodifica cada sonido y lo torna demanda de comida, higiene o cariño. Y Mamitech responde sin descanso y sin cansancio a cada uno de los lacrimosos pedidos. Prepara el néctar blanquecino para la minúscula deidad mientras despliega un pañal que le aplica al tibio retoño acurrucado en su seno.

El seno de Mamitech no se pa-

rece en nada a los de una madre humana. Lejos de sufrir por ciertas molestias de la lactancia, más distante todavía de gozar de las delicias de la lactancia, su pecho es estéril y plano, calefaccionado y permanentemente dispuesto sin saber el significado de la abnegación. Porque Mamitech descifra los enigmas de las ululantes vocalizaciones de un bebé pero le resultan un misterio las emociones ajenas y propias. Y para Mamitech un niño es igual a otro niño que no es más que un niño.

Cuando Philip diseñó a Mamitech creyó que eliminaba de una vez por todas la angustiante e indeseada orfandad de la Madre Tierra. Él mismo había sido criado prácticamente por esta última en un orfelinato que sólo le brindaba el sosiego de las tardes al sol sobre un césped ralo. En ese lecho natural, Philip se pensó inventor y se inventó un futuro. En ese porvenir, las ausencias significa-

tivas se volverían presencias significantes. Nadie estaría compelido a añorar el verde esquivo de un pasto anónimo.

Mamitech es verde y, quizás, para algunos sea roja. A Philip no le interesó meditar sobre minorías con problemáticas oculares sino que deseó trasladar ciertas sensaciones individuales a una memoria colectiva. Philip creó a Mamitech a imagen y semejanza de sus sueños. Y en la vigilia revisaba todos los mecanismos para que fuera perfecta.

Mamitech es también cuna y refugio. Cuando el niñito se duerme, Mamitech vigila. Entre tanto, procesa las tareas del día y le da forma de calendario a lo imprevisible. Cuando el niñito despierta, Mamitech continúa vigilando. Mamitech es más que un antídoto contra la soledad del huérfano, es una solución para aquellos bebés



## ***“Momitech entiende. Momitech decodifica cada sonido y lo torno demanda de comida, higiene o cariño.”***

que carecen de padres por elección de estos. Si mamá y papá se hallan ocupados en no permanecer con el niño, Mamitech cubre el abismal vacío con su sólida materia. Y Mamitech por cierto que nunca falla.

Mamitech posee un diccionario que comprende miles de vocablos. Pero Mamitech, en realidad, no los entiende. Vuelca contenidos en frágiles receptáculos ávidos de ser saciados de conocimientos y de adquirir habilidades que son viejas y nuevas al mismo tiempo. Y siempre lo realiza en la medida justa, como cuando llena biberones.

Pero Mamitech, en ocasiones, atareada en sus labores se olvida de sí misma como una madre au-

téntica. Y, paulatinamente, se va agotando su fuente de energía sin que ella caiga en la cuenta de que hace ya varias jornadas que no lleva a cabo su recarga. Mamitech duerme ahora y ahora el bebé se despierta.

Y, de pronto, el llanto. Las profundidades oceánicas de los ojos de Daniel parecen eliminar en olas diminutas los excesos de agua. Pero Mamitech no está allí para calmarlo. Daniel sonríe aferrado al pecho de su madre que pretende que las pesadillas no invadan su mundo de inocentes y sencillos placeres. Poco a poco, Morfeo insiste en compartir la intimidad de estas dos personas. No se resigna hasta que no conquista. Y, de pronto, la desconexión.

### **EL TEMA EN ESTE CUENTO**

#### **TECNOLOGÍA APLICADA AL CUIDADO DE LOS NIÑOS**

Desde una cuna que hamaca al bebé ni bien se mueve y lo protege del calor y del frío gracias a un sistema de aire acondicionado integrado, hasta un traductor de llanto que indica por su potencia, frecuencia e intervalos que es lo que aqueja al pequeño, actualmente el mercado ofrece variadas soluciones electrónicas a problemas humanos. Mientras los fabricantes y algunos padres atareados se regocijan ante los beneficios de estos aparatos, ciertos especialistas en salud mental y pediatras se alarman por la creciente deshumanización de la relación más básica y fundamental en lo afectivo: el vínculo entre la madre y su hijo. Si bien es cierto que, hoy en día, la tecnología rodea (y, a veces, aprieta) a niños y adultos por igual, parece imposible soslayar el hecho de que hay actos que deben y merecen ser realizados por personas. Una máquina tal vez pueda ser mejor que muchas madres, pero una madre que asume su responsabilidad y prodiga afecto en cada una de sus acciones es insuperable aún por robots creados al único efecto de servir al bebé.

**REVIEW # Crítica de videojuegos**

---

# FALLOUT NEW VEGAS: EL SHOW DEBE SEGUIR



**FRictional Games es un estudio independiente proveniente de Suecia, especializado en juegos de aventura en primera persona del género conocido como "survival horror". Esta categoría, claramente inspirada en venerables títulos como "Alone in the Dark" o "Resident Evil", se caracteriza por hacer foco en la ambientación y por apelar a la intuición e inteligencia del jugador para resolver las distintas situaciones que se van planteando, en lugar de recurrir a la acción incansable.** La gente de Frictional ya era reconocida en el ambiente por haber llevado a cabo una trilogía de juegos en este género ("Penumbra: Overture", "Penumbra; Black Plague" y "Penumbra: Requiem") que se destacaron por el interesante motor gráfico HPL, escrito por ellos mismos, así como por ser de los escasos títulos que salen al mercado ofreciendo versiones para sistemas operativos alternativos, como GNU/Linux o Mac OS X. En esta oportunidad, nos presentan su juego más logrado hasta el momento: "Amnesia: The Dark Descent", un sobresaliente exponente del género de terror, un estilo ya de por sí poco común dentro del mundo de los videojuegos y nos atrevemos a afirmar que estamos en presencia del mejor de todos ellos.





### **REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC**

Aunque desde el punto de vista técnico New Vegas parece un calco de Fallout 3, con alguna mejora en el aspecto gráfico, los requerimientos de hardware son más elevados que su antecesor, que ya tiene dos años en el mercado. Es necesario Sistema Operativo Windows XP con Service Pack 2, Vista o Windows 7. El CPU debe contar con, básicamente, dos núcleos y correr a no menos de 2 Ghz de velocidad, y debe poseer 2 Gb de memoria RAM. Instalado ocupa 10 Gb en el disco rígido. La placa de video debe soportar por hardware DirectX 9.0c, por lo cual es preciso contar con una GeForce 6XXX / ATI 1300XT o superiores.

**A CASI DOS AÑOS EXACTOS** de la aparición de “Fallout 3”, que tras una década revivió la mejor saga de “Role-Playing Games” dentro del género de la ciencia ficción, Bethesda nos trae otro título dentro del universo de la “Wasteland” (tierra arrasada). En esta ocasión, le ha encargado su realización a Obsidian, estudio en el cual se desempeñan muchos de los creadores de los dos títulos que dieron origen a la saga: “Fallout” y “Fallout 2”. “Fallout: New Vegas”, disponible para PC, Playstation 3 y Xbox 360, hace uso del motor gráfico Gameboy, igual que su antecesor -con algunas mejoras en los efectos visuales- por lo cual en los aspectos técnicos y el gameplay es prácticamente un calco de aquel. En otros casos, este hecho sería casi inadmisible, pero teniendo en cuenta que estamos ante la continuación de uno de los mejores RPG de todos los tiempos, y que su argumento es atrapante e impecablemente realizado, no caben dudas de que “New Vegas” amerita un análisis detallado.

### **LA SECUELA QUE NO LO ES**

Los acontecimientos que tienen lugar en “Fallout: New Vegas” transcurren en el año 2281, cuatro años después del final de “Fallout 3”. Sin embargo, argumentalmente no puede considerarse una secuela de su antecesor, ya que no aparece ninguno de los personajes del título anterior y el desarrollo sucede en otra ubicación geográfica, a miles de kilómetros de aquellos lugares en donde pasara la historia del Dr. James y su hijo, el personaje protagonista. En esta oportunidad, encarnamos a un mensajero que debe cumplir una entrega, pero

su misión tiene un final casi trágico. El argumento de esta nueva entrega comienza cuando nuestro protagonista es casi resucitado luego de haber sido enterrado moribundo en el desierto de Nevada (en lo que parece un guiño a la película "Casino" de Martin Scorsese). Su principal objetivo, desde ese momento, será encontrar a quienes le hicieron eso y desenvolver la madeja que se esconde tras la misteriosa misión que casi lo lleva a la muerte.

## UN TIPO ESPECIAL

Al igual que en Fallout 3, apenas iniciado el juego debemos hacer las elecciones que darán forma al aspecto visual y a las habilidades principales y secundarias de nuestro protagonista. Primero, vamos a seleccionar los rasgos faciales del personaje, al que se le puede modificar varias características como el tipo racial, la forma y facciones de su cara, el color de ojos y cabello, y el estilo del vello facial y del pelo, aunque siempre es posible optar por uno entre los rostros predefinidos o generar uno al azar. Luego, debemos llevar a cabo una elección muy delicada: la de los puntos especiales (S.P.E.C.I.A.L. Points). Como lo indica cada una de las letras de la sigla SPECIAL, son siete: Strength (Fuerza), Perception (Percepción), Endurance (Resistencia), Charisma (Carisma), Intelligence (Inteligencia), Agility (Agilidad) y Luck (Suerte). Debemos repartir una cantidad predeterminada de puntos especiales entre ellos, de acuerdo a la manera en la que pensemos resolver las misiones que se nos irán planteando en el transcurso del juego. Si preferimos tomar el toro por las astas y resolver los problemas a los tiros,

**"Argumentalmente no puede considerarse una secuela de su antecesor, ya que no aparece ninguno de los personajes del título anterior y el desarrollo sucede en otra ubicación geográfica."**

debemos priorizar atributos como agilidad, fuerza y resistencia, particularmente el primero, ya que, al igual que en Fallout 3, es posible combatir tanto en "tiempo real" (en cuyo caso erraremos más de lo que acertaremos) como a través del sistema "V.A.T.S.", para el cual es fundamental contar con un buen puntaje de agilidad. En cambio, si optamos por encarar el asunto por el lado del uso de la mente, el ingenio y el diálogo, daremos prioridad a la inteligencia y el carisma.

## SISTEMA DE COMBATE

Al iniciarse el juego, el doctor que nos devuelve a la vida y nos guía en el proceso de confección del personaje, antes de despedirse nos regala dos items de su pasado en la Vault (Bóveda) 21: un traje con poderes especiales y una computadora "de brazo" PIP-Boy (Personal Information Processor), que nos brinda un HUD en pantalla y también permite acceder al inventario de objetos, desde donde podremos consumir alimentos y medicinas, equipar armas, vestimenta y armaduras, y hacer un sinfín de acciones más: desde ver información de los "quests" pendientes, hasta elegir entre algunas de las radios disponibles para seleccionar la banda musical que nos acompañará mientras jugamos.

Asimismo, podemos acceder a mapas del área de juego, que, además, nos permiten trasladarnos (fast travel) de una locación a otra en un instante, siempre y cuando la hayamos descubierto previamente viajando "de a pie". Pero el PIP-Boy también tiene una tarea decisiva durante el combate: al enfrentarnos a un enemigo, presionando una tecla podemos activar V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System), un sistema que implementa un "combate por turnos". De acuerdo a la cantidad de "Action Points" (puntos de acción) restantes -cuyo total depende en gran medida del atributo SPECIAL "Agility"- podemos pausar el combate y apuntar específicamente a un punto en particular del cuerpo del enemigo, por lo que seremos capaces de optar por atacar su cabeza, tronco, brazos, piernas y, también, hacer blanco en el arma blandida por el rival. Hacer blanco en sus extremidades limitará su capacidad de desplazamiento, en su arma lo obligará a luchar a puño limpio, en su cabeza lo dejará temporalmente cegado o atontado. En relación a nuestra posición de ataque y la distancia con nuestro enemigo, V.A.T.S. nos informará de la probabilidad estadística de hacer blanco en cada uno de estos puntos, así como los "Hit Points" (puntos de vida) que le restaremos en caso de acertar.

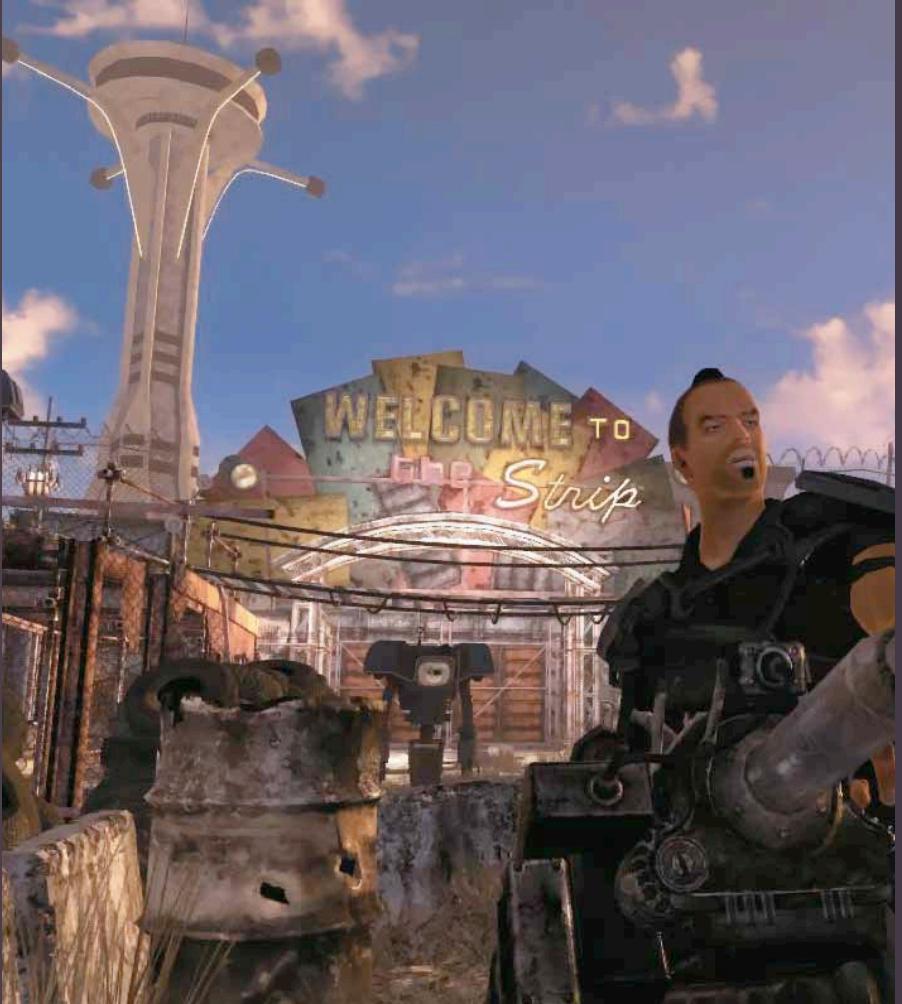
### **FACCIONES Y COMPAÑEROS**

Aunque de modo similar a Fallout 3, los “quest” (misiones) más interesantes no son parte de la historia principal, sino que se desprenden en forma de “árbol” innumerables ramas del tronco principal, en los que podemos resolver innumerables cuestiones que nos plantearán personajes secundarios. Por lo general, en cada nuevo pueblo o locación que encontraremos existen uno o más quest secundarios que podemos iniciar, aunque de ello dependerá un aspecto del gameplay que sí es totalmente novedoso y original de este título: las “facciones”. De acuerdo a nuestro comportamiento y decisiones anteriores con gente del mismo pueblo o clan, seremos bienvenidos y tratados con preferencia por algunos de ellos, y detestados y atacados apenas nos vean por otros. Con respecto a estas “alineaciones”, estarán disponibles algunas

misiones, mientras que otras no serán factibles de ser encaradas. Esto conlleva que el juego tenga un valor de rejugabilidad importante, ya que una vez terminado, podemos escoger llevarnos bien con quienes antes eran nuestros enemigos y así acceder a quests que antes no estaban habilitados. Una manera ingeniosa de evitar ser agredidos por nuestros enemigos es “disfrazarnos” vistiendo las ropas de su facción, aunque si olvidásemos “cambiarnos” al terminar el combate, podríamos ser aniquilados por nuestros propios aliados. Y a propósito de aliados: el finalizar con éxito algunas de estas misiones secundarias redundará en la posibilidad de contar con un compañero de aventuras, cuya colaboración será inestimable, no sólo a la hora del combate -es factible indicarle el tipo de táctica que deseemos que aplique a la hora de los “bifes”-,

sino también por su “capacidad de carga”, ya que recolectar objetos para después venderlos y comprar armas o pertrechos es una parte relevante de la “vida diaria” en las wastelands, y nuestro protagonista puede llevar una cantidad limitada de items a la vez. Nuestros distintos socios también son una fuente interesante de entretenimiento, ya que podemos tener con ellos diálogos que nos enseñarán distintas cosas sobre sus vidas y entorno, y hasta iniciar nuevos quest a partir de estas conversaciones. La interfaz para interactuar con el compañero está más pulida y es más sencilla de emplear que en Fallout 3, y, aunque todavía sucede que nuestro amigo se queda “trabado” con algunos accidentes geográficos, en general da la sensación de que la AI de combate está bastante optimizada y su ayuda es más valiosa que nunca.





### TRABAJOS DE ARTESANO

Otra característica de New Vegas algo “prestada” de “The Elder Scrolls”, otra saga RPG de Bethesda, es la posibilidad de mejorar las armas y preparar nuestras propias “recetas”. Como ya es tradicional en la saga, con el uso se van deteriorando y sus prestaciones van disminuyendo, a menos que las reparemos nosotros mismos o paguemos una buena suma por hacerlas arreglar; pero ahora, además, podemos comprar ítems que mejorarán notoriamente sus características y su poder de ataque. También podemos hacer uso de los “Reloading Benchs” dispuestos en diferentes

lugares para fabricar municiones (podemos partir de los ingredientes básicos, si los tenemos, o desarmar cartuchos de un calibre que no nos sirva para conseguir municiones para un arma que sí tenemos) y de los “Workbench” para crear otro tipo de componentes. Asimismo, en los “campfires” podemos crear medicinas u otros componentes a partir de elementos orgánicos o químicos, de forma similar a como se hacía en los juegos de “Elder Scrolls” con la alquimia. De todas maneras, la provisión de municiones, medicinas, etc. abunda en todo el juego y podemos obtenerlos tanto explorando edificios en ruinas,

**PUNTAJE FINAL:**

**82**

### LO BUENO:

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

### LO MALO:

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



**“Vale la pena recordar que la “moneda de cambio” en las Wasteland no es justamente el dinero -el cual escasea y no tiene un gran valor- sino los “bottle caps”, es decir, tapitas de gaseosa.”**

como vaciando los bolsillos de los contricantes caídos y, por supuesto, podemos comprarlos a alguno de los numerosos mercaderes que encontraremos en los pueblos y caminos. Algunos ítems especialmente poderosos los recibiremos de manos de seres agradecidos con alguna buena acción que hayamos hecho en su favor o al completar algunas misiones.

### HAGAN SUS APUESTAS

Como podrán imaginar, la ciudad de New Vegas también vive del juego, al igual que sucediera con Las Vegas antes de la Gran Guerra. El componente lúdico (tal vez sea más correcto llamarlo “ludópata”) se encuentra presente casi desde el inicio del juego, mucho antes de llegar a Las Vegas, cuando uno de los primeros personajes que conocemos nos enseña a jugar a “Caravan”, un juego de cartas -que, naturalmente, involucra apostar una suma de dinero- que, aunque cuesta un poco aprenderlo, ya que sus reglas tienen cierta complejidad, a la larga resulta bastante adicti-



vo. Además, cuantas más cartas tengamos, más posibilidades de ganar, por lo cual la compraventa de cartas a la hora de tratar con los mercaderes cobra bastante relevancia. En casi todos los pueblos hallaremos algún personaje dispuesto a ganar o perder dinero jugando a Caravan. Y, al llegar finalmente a la nueva “ciudad del pecado”, encontraremos los juegos de Casino más tradicionales en los que intentar multiplicar nuestros bienes: Black Jack, Ruleta y máquinas tragamonedas nos permitirán acceder a poderosas armas y resistentes armaduras, o, por el contrario, nos dejarán tan en bancarrota como al comenzar el juego. Por cierto, vale la pena recordar que la “moneda de cambio” en las Wasteland no es justamente el dinero -el cual escasea y no tiene un gran valor- sino las “bottle caps”, es decir, tapitas de gaseosa. Encontrar botellas de gaseosa intactas siempre es beneficioso porque, además de ganar Hit Points al beberlas, incrementaremos nuestro “patrimonio”. De hecho, existen unas

tapitas muy buscadas, adornadas con una estrella azul, sobre las cuales narra una leyenda que quien posea una cantidad determinada de ellas podrá acceder a un misterioso tesoro, del cual se desconoce su naturaleza, pero es lo suficientemente tentador como para que algunos vagabundos de las wasteland estén dispuestos a matar con tal de obtenerlas. Seguir las es uno de los “challenges” (desafíos) más originales que nos presenta el juego, lo que lo destaca por sobre otros más comunes (matar X criaturas con armas de fuego, idem con armas de energía o de “melé”, etc.).

### EN SÍNTESIS

En el apartado “Lo Malo” mencionamos que “Fallout: New Vegas” presenta algunos bugs, tanto de cámaras como de scripting, lo cual es habitual en juegos de este género, que exhiben una complejidad tan grande y con diversos contenidos, aunque ninguno es tan grave como para convertirse en una molestia. De todas formas, ya se ha liberado



## HOLLYWOOD OTRA VEZ PRESENTE

En *Fallout 3*, grandes actores de cine y TV, como Liam Neeson, aportaron sus voces al reparto de personajes. En *New Vegas*, nuevamente Bethesda se ha inclinado por contratar grandes estrellas para que encarnen tanto a los personajes principales como a los secundarios, por lo cual las actuaciones de voz son notables. Habiendo invertido seguramente un dinero importante en los actores de voz, no les iban a hacer interpretar a personajes sosos, por lo cual la mayoría de los personajes del juego son profundos y carismáticos, y sus líneas de diálogo también son muy elaboradas e interesantes, destilando cinismo y humor negro por doquier. Entre las figuras que esta vez han realizado su trabajo podemos mencionar nuevamente a Ron Perlman en su rol de narrador y, además, a Kris Kristofferson, Matthew Perry, el recio Danny Trejo -que en estos días está muy en boga gracias a su increíble interpretación del sanguinario "Machete" en el film homónimo de Robert Rodríguez-, Michael Hogan (el Coronel Tigh de la serie "Battlestar Galáctica") y Felicia Day, entre otros.

un parche que corrige gran parte de ellos. Además, en nuestros análisis el factor "originalidad" siempre tiene un peso muy importante y, en esta oportunidad, casi no hay diferencias en este sentido entre *New Vegas* y su predecesor, lo cual le ha restado algunos puntos a la hora de la calificación. Igualmente, el saldo es muy favorable, ya que estamos hablando de que se ha partido de un juego que es indudablemente uno de los mejores RPG de todos los tiempos y se lo ha optimizado en muchísimos aspectos. Además de la mejora en la calidad gráfica, que en los tiempos que corren es casi obligatoria (no solamente lo demandan los consumidores, también es un buen modo de ayudar a los fabricantes de placas de video a colocar sus productos más recientes), se han mejorado en muchos detalles tanto la interfaz como el gameplay. *New Vegas* también supera a "*Fallout 3*" en la cantidad de quests que tiene, tanto en los que hacen a la historia principal como en las misiones alternativas, y en la enorme cantidad de personajes,

locaciones, diálogos y cosas para hacer y descubrir. Por ello, se trata de un juego que podemos recomendar enfáticamente a quienes hayan jugado a su antecesor y lo hayan disfrutado, y aún más a los aficionados a los RPG que no tuvieron la oportunidad de disfrutar de aquel clásico. *New Vegas* no sólo posee por sí mismo un inmenso valor de rejugabilidad, lo cual garantiza entretenimiento por muchos meses hasta haber explorado cada uno de sus rincones, sino que es seguro que, al igual que ocurrió con "*Fallout 3*", se liberen en poco tiempo expansiones en forma de contenido descargable (DLC) que alarguen aún más su vida útil. Los fans de los RPG tenemos diversión asegurada por un buen tiempo y, además, tras haberse lanzado ya al mercado *New Vegas*, estamos deseosos de que Bethesda pueda dedicarse 100% a terminar el desarrollo de "*The Elder Scrolls V*", el próximo capítulo de otra saga RPG que tiene un número inmenso de fanáticos seguidores, en este caso, ambientado en un universo de fantasía.

## HUMOR

POR DANIEL PAZ # daniel.paz@dattamagazine.com



¿Hay algo peor a que te digan esto ?

YO TAMBÍEN  
TE QUIERO, PERO  
COMO AMIGO



Sí. Que te digan esto

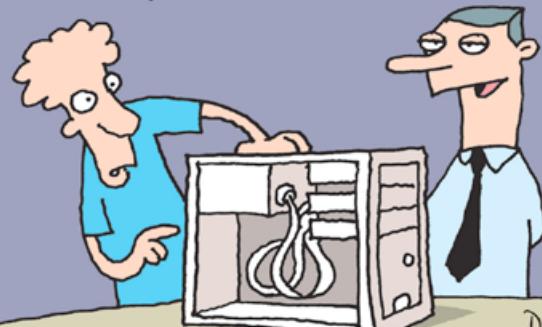
YO TAMBÍEN  
TE QUIERO, PERO  
COMO AMIGO  
EN FACEBOOK



Daniel  
para PAZ  
Dattatec

SÍ... ME LA LLEVO...  
PERO AL GABINETE  
LE FALTA UNA  
TAPA

¿NO OYO'  
HABLAR DEL  
HARDWARE  
ABIERTO?



Daniel  
para PAZ  
Dattatec

¿Por qué en las series de vampiros  
adolescentes, los vampiros siempre son  
lindos, atléticos y populares ?  
¿Por qué nunca un vampiro nerd?

JA JA JA ...  
MIENTRAS TODOS DUERMEN,  
YO LES CHUPO HASTA LA  
ÚLTIMA GOTITA DE WI-FI  
DE SUS VIRGINALES  
ROUTERS...

OH SÍ... ES TAN  
EXITANTE



Daniel  
para PAZ  
Dattatec

¡AY!

¿POR QUÉ ME  
PATBASTE?

EN REALIDAD  
TE HICE UN FAVOR  
AL PONER EN  
EVIDENCIA LA  
VULNERABILIDAD  
DE TU EMPRESA

NO HAY  
DE QUÉ



Lo que siempre quiso hacerle a un hacker

Daniel  
PAZ

# ¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca  
registrando un dominio .com

por sólo  
**\$ 45**  
al año



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



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

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

VENDE MAS

TU NEGOCIO  
en INTERNET  
AHORA..!

+ CLIENTES  
+ EFICACIA  
+ PRESENCIA

dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

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

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462