

REVISTA MENSUAL DE ACTUALIDAD TECNOLÓGICA

dattamagazine.com

by dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

AÑO 3 | N° 34
JULIO 2011

¿NOTEBOOK O PC?

*¡Te ayudamos a elegir tu próximo equipo!
Marcas, características y precios.*

The background of the magazine cover features a minimalist, modern interior with large white cylindrical columns and pendant lights. In the foreground, there are several white cylindrical pedestals on a polished floor, each displaying different electronic devices. From left to right, there is a small smartphone on a pedestal, a laptop and a tablet standing upright on another pedestal, a larger tablet or e-reader displayed prominently in the center, a desktop monitor on a pedestal, and finally an iPad on a pedestal to the right. A person in dark clothing is walking away from the camera in the background.

**OFFICE 365: LA OFICINA
SE TREPÓ A LA NUBE**

**OLVIDATE DE MÍ: ¿SE PUEDE
DESAPARECER DE INTERNET?**

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!



SE ACTIVAN 500.000 MÓVILES ANDROID POR DÍA

HACE APENAS TRES AÑOS atrás, cuando salió el G1 de T-Mobile, el primer smartphone con Android del mundo, la expectativa de venta más positiva era de 400 a 500 mil unidades en el primer trimestre. Desde entonces, el interés por el sistema operativo para móviles de Google creció exponencialmente, sumando fabricantes de celulares de primera línea, como Samsung y Motorola, entre otros. El interés del usuario final, que lo encontró ágil, intuitivo y colmado de posibilidades de expansión para cubrir con todo tipo de necesidades gracias a su extensa tienda de aplicaciones (Android Market), terminó de torcer la balanza hacia el lado de Google. El gigante de internet pegó el gran salto al mercado móvil y rápidamente lo dominó.

Por más que Apple facture más que ninguna otra empresa del rubro, debido al alto precio de sus equipos y su buen ritmo de ventas, no supera en volumen a Google. Andy Rubin, principal responsable del desarrollo de Android, publicó a finales de junio en Twitter que se están activando 500.000 dispositivos Android por día. Y las tendencias indican que el número será aún mayor en poco tiempo más, ya que el porcentaje de crecimiento semanal es del 4,4%. Un informe de la consultora comScore indica que Android lideró el mercado móvil en Estados Unidos durante el primer trimestre de 2011, con un market share del 36,4%. Bastante más atrás quedaron Apple y sus iPhones, con el 26%. Bien cerquita de la empresa

de Jobs quedó RIM; sus Blackberrys acapararon el 25,7% del mercado. Microsoft sigue mirando a los líderes desde muy lejos: los celulares con Windows Phone son elegidos por apenas el 6,7% de los compradores.

A nivel mundial, el favoritismo por Android es todavía más marcado. Gartner estima que durante 2012 se ofrecerán 630 millones de smartphones, de los cuales el 49,2% correrá el sistema operativo de Google. En segundo lugar quedaría Apple, con el 18,9% de market share, según indica la empresa de investigación de mercado.

¿Coinciden con la predicción de Gartner, queridos lectores? ¿Conseguirá Google eclipsar a Apple? ¡Esperamos con ansias sus opiniones!

Julio 2011

dattamagazine.com

STAFF

DIRECTORA Y JEFA DE REDACCIÓN

Débora Orué

COLUMNISTAS

Alexis Burgos
Ariel Corgatelli
Juan Gutmann
Javier Richarte
Luis Altamiranda
Magalí Sinopoli
Christian Sochas
Natalia Solari
Franco Rivero
Uriel Bederman

HUMOR

Daniel Paz

DISEÑO EDITORIAL Y CREATIVIDAD

www.ampersandgroup.com.ar

COMERCIALIZACIÓN

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

www.dattatec.com

DATOS DE CONTACTO

Dirección Comercial:

publicidad@dattamagazine.com

REDACCIÓN

lectores@dattamagazine.com

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

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

SUMARIO

Copa américa 2011: la tecnología también es protagonista pág. 6

A full con el motorola atrix pág. 10

Nvidia geforce gtx 590 pág. 14

Tecnogadgets pág. 16

Historia y evolución de los engines 3d pág. 20

Potencí tu correo pág. 24

Todo sobre portátiles pág. 26

Renovar la pc: Mini-guía de compras (I) pág. 32

El profesional de las redes sociales pág. 38

Una oficina en las nubes pág. 42

Chromebooks, o las netbooks marca google pág. 48

¿Es posible desaparecer de internet? pág. 52

Columna de gnu/linux y software libre pág. 54

Calendario gamer: julio 2011 pág. 60

The witcher 2: un rpg de lujo pág. 62

Humor pág. 68



COPA AMÉRICA 2011: LA TECNOLOGÍA TAMBIÉN ES PROTAGONISTA

DEL 1 AL 24 DE JULIO LA ARGENTINA ES SEDE DE UNO DE LOS EVENTOS DEPORTIVOS MÁS IMPORTANTES DEL CONTINENTE. MESSI, TÉVEZ, ROBINHO Y FORLÁN COMPARTIRÁN UNA PORCIÓN DE SU PROTAGONISMO CON EL AVANCE TECNOLÓGICO, EL CUAL TRAE AIRE FRESCO A UN EVENTO CENTENARIO: ESTADIOS MÁS TECHIES, TRANSMISIONES EN HD Y TÉCNICAS APLICADAS A MEJORAR EL RENDIMIENTO DE LOS JUGADORES. ADEMÁS LAS REDES SOCIALES TAMBIÉN SON TRIBUNA Y YOUTUBE SE POSA EN EL CENTRO DE LA ESCENA.

LUEGO DE VEINTICUATRO AÑOS
la Argentina vuelve a ser el anfitrión de la Copa América, un evento cuyos orígenes se remontan al año 1916, fecha que le ubica como una de las competiciones más antiguas del fútbol mundial. Casi cien años han transcurrido desde aquella final en la cual los

uruguayos se alzaron con la victoria; centuria que ha visto el paso de más de cuarenta ediciones de esta competencia y, en paralelo, grandes avances en el campo tecnológico. En este trazado histórico y a riesgo de cometer injustos anacronismos, subyace una pregunta: ¿Qué dirían Juan

Domingo Brown o Alberto Marcovecchio, goleadores argentinos en aquella primera edición, si pudieran ver el fútbol en alta calidad de imagen, o al momento de patear los balones que hoy se diseñan siguiendo rigurosos estudios científicos apoyados en la más alta tecnología?



Lo cierto es que los astros futbolísticos de hoy y millones de espectadores en todo el mundo seremos parte de una Copa fiel a su época y que se anota en los avances del siglo, aunque con su siempre aferrado componente humano en lo que refiere al reglamento dentro de la cancha. Respecto a este punto, en el número 33 de DattaMagazine se publica una nota que aborda la relación entre el deporte y los avances de la ciencia, donde hemos visto que las grandes organizaciones del fútbol profesional aún se muestran reticentes a agregar herramientas tecnológicas para colaborar con la tarea arbitral; una incorporación que arrojaría justicia sobre jugadas polémicas pero que a su vez, según la opinión de algunos

sectores, restaría naturalidad a esta disciplina. Retomando el cauce, si bien no existirán repeticiones que esclarezcan las eventuales instancias dudosas del juego, es bien válido afirmar que la Copa América 2011 tiene mucho de techie.

El Estadio Ciudad de La Plata, sede que recibe el partido inaugural entre argentinos y bolivianos, es uno de los bastiones en esta lógica. Según los especialistas en la materia, se trata del recinto más moderno de Latinoamérica, inaugurando una tecnología y un ambiente que recuerda a los eventos de los países más desarrollados del mundo. Además de su techo y estructura imponentes, de las múltiples salas de prensa bien equipadas, ie inclu-

so el helipuerto!, el Estadio Único ostenta en su centro un cubo de 320 metros cuadrados desarrollado por la compañía MultiLed en el que vale la pena detenerse un instante. Este gran dispositivo que puede ser visto desde cualquier ubicación del estadio, dispone de cuatro pantallas de 7 x 5 metros que gracias a la utilización de LEDs hiper-brillo funcionan a la perfección incluso en partidos nocturnos, alumbrados artificialmente.

En relación a ello, la firma Phillips tuvo a su cargo la instalación del moderno método de iluminación deportiva denominado "Arena Vision" en los estadios de La Plata, San Juan, Córdoba y Jujuy - cuatro de las ocho sedes de la competencia. Se trata de

INFORMACIÓN GENERAL



un sistema que arroja una tonalidad similar a la luz del sol, ofreciendo calidad visual y gran nitidez tanto para los concurrentes al estadio como para aquellos que disfrutan del fútbol a través de las transmisiones televisivas. “Esta tecnología exclusiva fue la que se utilizó para iluminar la mayoría de los estadios de la Copa del Mundo Sudáfrica 2010, lo que permitió trasmisiones en alta definición para aquellos partidos que se jugaron por la noche”, informó Gladys Gatti, ejecutiva de la compañía.

OTROS CINCO COMPLEMENTOS TECNIE DE LA COPA AMÉRICA 2011

GOLES EN HD

El sostenido avance tecnológico también ha modificado las preferencias de muchos fans del fútbol a la hora de disfrutar del deporte rey: los nuevos televisores del mercado que ofrecen imágenes de sorprendente calidad y realismo, complementados

por las transmisiones que corren sistema HD, han generado que muchos elijan ver los partidos sentados en el sillón de casa, más que en el propio estadio incluso contando con los medios para acceder a un ticket en la mejor de las ubicaciones. La competición continental no es excepción en este movimiento. Tal como afirman desde la organización y siguiendo la línea de los eventos más importantes del calendario mundial, la 43° edición del torneo será transmitida íntegramente en High Definition, y se estima que cerca de doscientos países acceden a la competición a través de las emisoras dispersas en el globo que ya pactaron los derechos para el evento, cifra que representa un récord para esta competencia.

AUSPICIA: LA TECNOLOGÍA

La siguiente consideración seguramente no modifique la experiencia de los hinchas en las tribunas, en las calles y en sus casas; y tampoco determinarán el éxito de las

gambetas de Messi o la potencia en las definiciones del uruguayo Forlán. Pero la presencia de auspiciantes oficiales de la Copa América 2011 como la surcoreana LG, reconocida por sus pantallas y teléfonos móviles, y la japonesa Canon, compañía especializada en fotografía y video; determina que la industria no permanece ajena a la relación cada vez más estrecha entre el fútbol y la tecnología.

HINCHADAS 2.0

Las redes sociales son la expresión de un fenómeno de interacción y comunicación que también se potencia en el marco de los eventos deportivos. De hecho, durante la Copa del Mundo que tuvo lugar en tierras sudafricanas en el año 2010, tanto Twitter como Facebook se convirtieron en tribunas de debate futbolero y en fuente de información al instante. Además, el tópico figura entre uno de los más tipeados en Google a lo largo de aquel año. Se espera que la Copa América 2011 no sea la excepción.

ción. En la red del pajarito azul el canal oficial es @ca2011; también hay un espacio dedicado a la Copa en la red de Mark Zuckerberg siguiendo el enlace facebook.com/ca2011oficial. En ambos sitios virtuales se organizan sorteos de entradas para los partidos de la competencia. YouTube también se anota en la lista abriendo un canal audiovisual en youtube.com/copaamerica (ver recuadro).

CAMISETAS QUE HACEN LA DIFERENCIA

La tecnología de avanzada irradian sus rayos sobre los espectadores que, como hemos visto, exprimen sus beneficios para hacer del fútbol una disciplina aún más atractiva. Pero el resplandor no culmina en este movimiento: gracias a una serie de estudios coordinados por empresas deportivas, los jugadores profesionales -y por qué no los amateurs- pueden tomar provecho de la ciencia para acrecentar el rendimiento dentro del campo de juego. Un caso elocuente es el de la indumentaria, la cual se desarrolla bajo la contemplación de estudios y análisis meticulosos en laboratorios dedicados a este fin. Para la cita continental las selecciones de Argentina, Paraguay, Venezuela, Colombia y México han presentado prendas diseñadas por la firma Adidas, que además de ser vanguardistas en cuanto a diseño presentan características realmente destacadas. Bajo los mismos colores, los deportistas pueden escoger entre los modelo "TechFit PowerWeb" y "ForMotion". Gracias a un tejido especial y enfocado en determinadas zonas del cuerpo, éstos aumentan la potencia y la velocidad, además de mejorar la circulación sanguínea, reducir la vibración muscular y mejorar la postura del deportista. Investigaciones han demostrado incrementos de un 4 por ciento en el salto, un 5

por ciento en la fuerza, 1,1 por ciento en aceleración y un 0,8 adicional de resistencia. Además esta indumentaria está elaborada con la tecnología que la firma alemana denomina "ClimaCool" y "ClimaLite" que permiten una mejor adaptación a las diversas inclemencias climáticas.

PELOTA: TECNOLOGÍA ESFÉRICA

Las herramientas techies también han extendido su brazo hacia el circular mundo de los balones. Atrás quedaron aquellas cargadas de cuero, más allá en el tiempo las viejas y queridas pulpito y ni hablar de las improvisadas pelotas de trapo. La Copa América 2011 presenta el "Total 90 Tracer Doma", un diseño a cargo de Nike que bien podría ser nombrado como el "balón geek". El mismo fue sometido durante dos años a rigurosos testeos en el Laboratorio de Innovación Avanzada de Nike que tiene lugar en University of British Columbia, con la colaboración de estrellas del fútbol como Sergio Agüero, Carles Puyol, y Javier Pastore, entre otros. Los resultados: un balón preciso, más fácil de controlar, estable en el vuelo y con mayor alcance que otros en el segmento. Según Rafael Ortega, gerente de Nike Footbal, "la calidad del balón está estrechamente ligada a la tecnología 'Geo II', una metodología de precisión geométrica que distribuye la presión en toda la superficie de manera uniforme, ofreciendo una mayor consistencia, exactitud y potencia en el tiro, sin importar dónde se lo golpee". Ningún detalle ha sido dejado de lado: "Tracer Doma" cuenta con un diseño de colores llamativos de modo que los jugadores puedan verlo más rápidamente y responder en forma eficiente.

De un lado nosotros, espectadores e hinchas a un mismo tiempo. La

tecnología nos ha traído buenas nuevas: Estadios más tecnológicos que nunca, transmisiones televisivas que incrementan la belleza de este deporte, y la posibilidad de seguir alentando incluso cuando la pelota deja de rodar a través de los múltiples espacios en las redes sociales. Un poco más allá los jugadores, los cuales también tienen mucho que agradecer a las herramientas tecnológicas, en un relación que va incrementándose cada día.

La Copa América 2011 es la competición futbolística más geek que se haya celebrado en nuestro país. Sin dudas, una buena noticia.

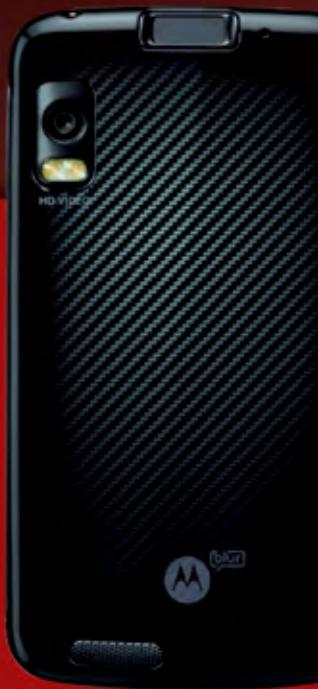
YOUTUBE, OTRO CANAL PARA VER LA COPA AMÉRICA

Una conexión de banda ancha es requisito suficiente para seguir de cerca las alternativas futboleras del continente que tendrán lugar durante todo el mes de julio. A poco de que la pelota comience a rodar, el popular portal de videos propiedad de Google anunció que transmitirá todos los partidos de la competición, desde la primera fase hasta la gran final, a más de cincuenta países a través de youtube.com/copaamerica. Emulando las emisiones tradicionales, los partidos en YouTube contarán con comentarios exclusivos, imágenes destacadas, compilaciones de los goles, y con contenidos diferenciales como videos de ediciones anteriores y encuentros completos que pueden ser vistos cuando el usuario lo desee. El 1 de julio a las 21.45 horas, cuando se enfrenten las selecciones de Argentina y Bolivia, será el puntapié inicial de una Copa con impulso web.

LANZAMIENTOS

A FULL CON EL MOTOROLA ATRIX

A MEDIADOS DE MAYO, LA GENTE DE MOTOROLA REALIZÓ EL LANZAMIENTO DEL SMARTPHONE ATRIX, UN DISPOSITIVO MUY ESPERADO DESDE QUE LO VIMOS POR PRIMERA VEZ EN EL CES 2011. TENGO QUE RECONOCER QUE LA IMPRESIÓN QUE ME CAUSÓ FUE EXCELENTE, SE PUEDE OBSERVAR SU MUY BUEN ACABADO Y SU GRAN VELOCIDAD QUE LO CONVIERTEN EN UNA ALTERNATIVA A LA CLÁSICA NETBOOK.



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



CON USTEDES EL INFORME:

Motorola ATRIX es el primer smartphone con procesador dual-core, que permite a los usuarios llevar el poder de la computación móvil en sus bolsillos. Diseñado para ofrecer características sin precedentes, la revolucionaria aplicación webtop de Motorola permite navegar en un completo explorador Mozilla Firefox 3.6 y con soporte Adobe Flash ofrece gráficos excepcionales, animaciones y videos de la Web.

"El smartphone Atrix lleva la potencia y las funcionalidades de una PC al bolsillo del usuario

gracias a la innovadora aplicación webtop de Motorola y sus increíbles accesorios".

Palabras oficiales desde el lanzamiento:

"Motorola se enorgullece de ofrecer a los usuarios de Argentina la oportunidad de experimentar un smartphone como Motorola ATRIX, que está cambiando la computación móvil", así lo presentaba Germán Greco, Director de Producto de Motorola Mobility. "Estamos convencidos de que los consumidores podrán hacer más en sus vidas personales y profesionales con un equipo que les permitirá realizar cosas que seguramente nunca imaginaron que fueran posibles".

LOS ACCESORIOS QUE DESENCADENAN EL PODER DEL WEBTOP

Motorola ATRIX ha sido diseñado para actuar como el principal concentrador digital del usuario para crear, editar e interactuar con documentos y contenidos multimedia. Esto se ve simplificado por la aplicación webtop de Motorola y su increíble e innovador set de accesorios incluidos en la caja en Argentina: Superdock, control remoto y cable HDMI.

La aplicación webtop permite a los usuarios ejecutar sus aplicaciones Android en una ventana, navegar a través de sus sitios

preferidos con un completo explorador Firefox, enviar mensajes instantáneos, revisar correo electrónico, acceder a archivos y realizar llamadas, todo al mismo tiempo. Además, la nueva funcionalidad Entertainment Center le permite disfrutar de todas las fotos, música y videos en televisores HD de sus habitaciones. Las llamadas no serán interrumpidas aún si el Motorola ATRIX es desconectado de uno de sus accesorios.

Utilizando la aplicación webtop, usuarios empresariales con cuentas Citrix se beneficiarán de la aplicación Citrix Receiver integrada que provee de acceso seguro y de alto rendimiento a escritorios virtuales, así como a aplicaciones de Windows, online y de oficina alojadas en Citrix XenDesktop. Sumado a las aplicaciones de productividad empresarial y de correo electrónico, los usuarios pueden acceder a un gran número de aplicaciones Web como Salesforce, Google Docs, y cualquier aplicación o servicio HTML en el completo explorador de escritorio. Asimismo, Motorola el mismo día presentó tres de los principales accesorios para el ATRIX:

Superdock: Con 3 puertos USB y 1 puerto HDMI el cual permiten conectar teclado, mouse, altavoces y monitor compatibles con HDMI, con el HD Multimedia Dock el usuario puede trabajar



cómodamente en su escritorio/oficina, así como también conectar un televisor compatible con HDMI y un sistema de audio tipo home theater, e interactuar con el contenido y disfrutar de videos, música, juegos y mucho más desde el living de su casa.

Motorola Lapdock: Con un diseño increíblemente delgado, pantalla 11,6", teclado completo, altavoces estéreo, batería de 3 celdas de 36Wh (con una autonomía de hasta 8 horas) y un peso de apenas 1 kg, el usuario deberá simplemente conectar su Motorola ATRIX en la sección poste-

rior del Lapdock y obtendrá una máquina activa conectada que le permitirá disfrutar de una experiencia verdaderamente móvil en su trabajo, hogar o mientras juega desplazándose de un lugar a otro en un equipo más liviano y compacto que la mayoría de las laptops disponibles en el mercado. El Lapdock será un accesorio de compra opcional.

Motorola Cardock: Un accesorio especialmente diseñado para complementar los servicios de Google Maps y Google Navigation junto con Voice Search, Internet Radio y Podcasts. Sus teclas configurables permiten que el usuario las personalice con sus aplicaciones favoritas. Su cable de control de encendido y de audio permite conectar con los sistemas propios de los automóviles para lograr una calidad premium.

AHORA NOS TOCA HABLAR DE LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y ESPECIFICACIONES

Motorola ATRIX cuenta con Android 2.2 con MOTOBLUR con acceso a más de 200.000 aplicaciones y juegos disponibles en el Android Market. Procesador dual-core de 1GHz capaz de abrir páginas Web dos veces más rápido, además de ejecutar juegos a alta velocidad y reproducir video HD en televisores. Memoria RAM de 1GB, lo cual

duplica la capacidad de almacenamiento en RAM que se puede obtener con cualquier otro smartphone para la entrega de funcionalidades multitareas, por ejemplo, la posibilidad de mirar una película mientras recibe y responde un mensaje de correo electrónico.

La primera pantalla pentile qHD del mundo diseñada para un Smartphone, ofrece alta resolución y color de 24 bits, facilitando la lectura en interiores y exteriores.

Cámaras frontal y posterior, así como la posibilidad de grabar en HD. Lector biométrico de huellas digitales, que permite desbloquear el teléfono fácilmente, a la vez que le ofrece mayor seguridad. Hasta 48GB de capacidad de almacenamiento (16GB de memoria interna y tarjeta MicroSD de 32GB opcional), suficiente para almacenar miles de canciones, fotos y películas.

Salida HDMI que permite reproducir videos en alta definición full HD.

Para los que desean ver un poco más del funcionamiento del Atrix les compartimos unos videos propios que pudimos capturar en la presentación (que, por cierto, se realizó en el coqueto edificio Cavagna en plena Capital Federal).

Motorola ATRIX lanzamiento en Argentina
http://youtu.be/lHdK_r8ZdVQ

“El smartphone Atrix lleva la potencia y las funcionalidades de una PC al bolsillo del usuario gracias a la innovadora aplicación webtop de Motorola y sus increíbles accesorios.”

Motorola ATRIX y su kit multimedia
<http://youtu.be/PpJejMd-qJQ>

Motorola ATRIX y su Lapdock
<http://youtu.be/AdXZ1uSlql>

LO BUENO Y LO MALO DEL ATRIX

Después de haber utilizado el Atrix durante un tiempo prolongado en la misma presentación, puedo decir que es el smartphone más potente que pude tener en mis manos. Es rapidísimo, navegar por internet lo hace completamente interactivo. Luego, en lo que respecta al teclado táctil ha mejorado mucho en relación al Defy. La cámara posterior tiene mejor óptica que los equipos anteriores, la posibilidad de poder tener en la misma

pantalla del smartphone y en una salida HDMI hace del dispositivo un equipo ideal.

Lo malo que le pudimos encontrar en primer lugar son los accesorios, ya que tenemos que hablar de un gran valor en relación al Lapdock, siendo este un dispositivo ideal para el usuario móvil. Luego, en la caja vamos a encontrar sólo el clásico cable HDMI, el cargador y el dock para conectar un teclado y mouse USB. Los demás gadgets vamos a tener que adquirirlos por separado. Otra cosa que quizás habría sido muy positivo es un teclado QWERTY completo físico, aunque destacamos que el táctil funciona perfecto.

En conclusión, el equipo es excelente, cumple con todas las necesidades del usuario más exigente.





NVIDIA GEFORCE GTX 590

EN ESTE MOMENTO, tenemos sobre la mesa de reviews la placa que compite con la AMD Radeon HD 6990 que vimos en la última edición de DattaMagazine. Se trata de la GeForce GTX 590, la placa más poderosa que tiene Nvidia disponible en el mercado. Como dijimos en su momento de la HD 6990, esta GTX no es la excepción: “es una gran pieza de ingeniería en hardware, ya que se trata nada más ni nada menos que de dos placas de alta gama metidas en una sola”. En su interior, alberga dos GPU GF110 completos, que son los mismos que montan las placas GTX 580 (la placa más potente single GPU del mercado) unidos por un bridge PCIe, operando en modo SLI en una sola placa de video. Pasemos a verla en detalle...

FUERZA BRUTA

Básicamente, la GTX 590 se compone de dos GTX 580 en una sola placa, con la diferencia que los GPU están bajados en frecuencia para no elevar demasiado el consumo de la tarjeta, el cual está estimado en 365W de TDP. Una sola tarjeta GTX 580 trabaja a 772MHz de Core, 1544 de Shader Clock y 4000MHz de frecuencia en la memoria. En el caso de la GTX 590, cada GPU funciona a 607MHz, 1215MHz de Shader Clock y 3414MHz de frecuencia en la memoria. Esta rebaja esta hecha (como dijimos anteriormente) para disminuir el alto consumo de la placa y que quede en unos lógicos 365W TDP. El enlace de la memoria es de 384 bits para cada núcleo, el cual conecta a 1.5GB para cada

GPU (6 controladores de memoria x 256MB cada uno), y en cuanto al núcleo, mantienen cada uno 64 unidades de textura y 48 ROPs. En conjunto, tenemos dos GPU GF110 unidos por un chip bridge (puente) denominado NF200, con un total de 1024 shader processors entre ambas GPU, y 3GB de memoria GDDR5 (1.5GB por cada GPU). Todo esto va montado en un PCB de 12 capas, con 10 etapas de regulación de tensión para cada núcleo.

MÁS DETALLES

En cuanto a los conectores de energía, lleva dos de 8 pines, con un consumo promedio de 365W TDP bajo full load en su modo por defecto. El disipador de referencia se trata de una cámara de vapor que



cubre toda la placa en su extensión, y tiene un ventilador en su parte central, encargado de mover el aire caliente hacia fuera del gabinete. Cabe mencionar que el mismo no es demasiado ruidoso en las pruebas bajo stress máximo. Además, trae disipada la parte trasera de la placa con dos backplates de aluminio, y con esta refrigeración, la placa en reposo alcanzó los 38°C, mientras que bajo carga máxima llegó a los 80°C, una buena temperatura teniendo en cuenta que son dos placas de video en una.

La GTX 590 incorpora 3 conectores DVI y un mini DisplayPort. Con esta configuración, puede correr perfectamente los juegos en 3D Surround Stereo, que se basa en la utilización de 3 monitores en simultáneo, ampliando así el campo visual, y como si esto fuera poco, también se lo puede usar en modo 3D con las gafas y monitores apropiados. De esta forma, se convierte en la única placa que puede realizar esta tarea, ya que para poder utilizar 3D Vision Surround se requiere de un SLI de placas Nvidia.

RENDIMIENTO

Teniendo en cuenta que es una

sola placa (aunque dentro de ella haya dos), es de esperarse que el rendimiento sea altísimo, tal como sucedió con la HD 6990 de AMD. Para comparar rendimiento, hemos puesto mano a mano ambas placas, la HD 6990 por un lado, y la GTX 590 por otro. Los siguientes resultados están tomados al máximo detalle y en Full HD (1920x1080). El primer resultado corresponde a la GeForce GTX 590 3GB, mientras que el segundo resultado corresponde a la ATI HD 6990 en modo por defecto, y el tercero a la ATI 6990 en su modo overclock:

- Battlefield Bad Company 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 106 FPS / 102 FPS / 106 FPS
- Far Cry 2 (DX10 / 8xAA 16xAF): 142 FPS / 154 FPS / 156 FPS
- Dirt 2 (DX11 / 8xAA 16xAF): 143 FPS / 131 FPS / 135 FPS
- Metro 2033 (DX11 / AAA / PhysX OFF): 54 FPS / 53 FPS / 55 FPS
- Crysis Warhead (DX10 / 2xAA 16xAF): 83 FPS / 92 FPS / 94 FPS

Como vemos en los resultados, están muy empatadas entre ambas... en algunos juegos sobresale

la AMD, mientras que en otros sobresale la Nvidia, aunque la diferencia entre ellas nunca es tan significativa. De todas maneras, el rendimiento de ambas es realmente sobresaliente, sólo visto en máquinas con SLI o CrossFireX.

CONCLUSIÓN

Nvidia tuvo que dar su contraparte hacia AMD, para que todo esté en armonía y cada uno de los usuarios pueda elegir tranquilamente a qué bando pasarse. Al igual que lo que pasa con la HD 6990, Nvidia supo combinar dos placas de las más potentes del mercado en una sola, manteniendo niveles "razonables" de consumo y calor generado. Como siempre decimos, no es una placa para cualquiera, debido al subsistema que necesita para sacarle provecho, a la fuente que necesita para correr tranquilamente, y principalmente por el precio que tiene la placa (U\$S 1150 en Argentina aproximadamente). Pero eso no la hace menos... tanto la GTX 590 como la HD 6990 son las mejores placas de video que el bolsillo del usuario pueda comprar.

GADGETS

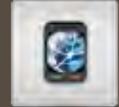
TECNO- GADGETS

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

ViewSonic



LED



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



LOS MEJORES PROYECTORES DE BOLSILLO

Hasta hace algún tiempo, hablar de proyectores era hablar de grandes dispositivos pensados exclusivamente para ser disfrutados en nuestro hogar. La realidad cambió y hoy el mercado se encuentra regado de propuestas de proyectores para llevar en nuestro bolsillo y así poder brindar una convención, charla o disfrutar de una película en cualquier lugar. Lo que compartimos a continuación son los elegidos de DattaMagazine y, obviamente, también tenemos algunas sorpresas para ustedes.

Para no perder la costumbre, no pudimos resistirnos y además de mostrarles los novísimos proyectores portátiles, observamos de cerca otros gadgets que incorporan proyectores dentro de sus características.

Dentro de los Pico Proyectores convencionales, podemos recomendar el AAXA M2, el cual es totalmente transportable y de una calidad impresionante. El M2 pesa poco menos de medio kilo y puede proyectar imágenes a más de 100" de tamaño. Además, presenta diferentes tipos de conectores y también soporta una memoria SD para realizar la reproducción de manera directa, sin la necesidad de cargar otro dispositivo como una Netbook o un celular.

Nuestra segunda opción es el Samsung SP0351, un proyector LED que incorpora una batería de dos horas de duración, además puede proyectar una imagen a un tamaño de 80", gracias a sus lentes de gran eficacia potenciados con 30 lúmenes.

Por suerte, muchas veces los Pico proyectores representan verdaderas incorporaciones en otros gadgets, que engalanan a los dispositivos brindándoles además la posibilidad de compartir y reproducir las capturas.

La primera novedad de nuestra selección es el nuevo celular

W7900 Show de la firma Samsung, el cual incluye un proyector de 10 lúmenes, aunque se queda corto con una resolución de 480x320. Si bien el W7900 no es el celular del momento (es bastante pesado), sin dudas será el punto de partida para que la tecnología de proyección se popularice en nuestros móviles.

Otro gadget interesante son las videocámaras que incluyen proyectores. En DattaMagazine quedamos obnubilados con dos modelos: por un lado, la Benq S11 que permite proyectar y reproducir los videos que tomamos en 1080p Full HD, y con un tamaño de 50". Por otro lado, una videocámara de alta gama, hablamos de la PJ50VE de Sony que permite grabar más de 90 horas de video en su disco interno. Luego si desplegamos la pantalla lateral, podremos proyectar nuestras capturas. Una impresionante cámara que requiere de un gran desembolso de dinero, claro está.

COPIAS DE SEGURIDAD DE NUESTRO MÓVIL CON CELSTICK

CellStick es un Gadget con forma de Pendrive ordinario para realizar una copia de seguridad de nuestro móvil. El CellStick se conecta de un extremo a la entrada de datos de nuestro celular y del otro a un puerto USB de

GADGETS



nuestra PC. Luego, sólo deberemos presionar el botón "Save to CellStick" para salvaguardar nuestra información y, por supuesto, tendremos la opción de restaurar la copia. El CellStick se vende con versiones exclusivas para diversos modelos. Al no ser universal, deberemos prestar atención y adquirir uno compatible con nuestro teléfono.

ASUS + MEEGO

Para los que no lo saben, les contamos que Meego es un "nuevo" sistema operativo fruto de la alianza de Intel con Nokia. En un primer momento se pensó



como un sistema operativo revolucionario, aunque lo cierto es que, por diversos cambios de rumbo, el sistema no tuvo la atención y el recibimiento que todos esperábamos. Sin embargo, Meego es aún una gran opción para súper portátiles, es ágil, rápido y aprovecha muy bien las diminutas pantallas de las Netbooks. Felizmente, parece que la gente de Asus entendió esto y hoy nos ofrece su PC X101, una súper portátil que pesa solo 1 Kg. y está potenciada por un Intel Atom de 1.5 gigas. Además, la propuesta se completa con una placa de video Intel y una pantalla de 10", las cuales serán muy bien aprovechadas.

Amigos, parece que Meego comienza a encontrar más aMEE-GOs (chistonto), y eso es genial, ahora tendremos más opciones para elegir y eso siempre es bueno.



CONVIRTIENDO LA IPAD EN UNA NETBOOK

Ya los veo, se compraron una iPad porque estaba de moda y ahora no les resulta para nada cómodo trabajar y tippear de manera táctil. No hay problemas, amigos, desde aquí les solucionaremos el inconveniente recomendándoles este nuevo gadget de Adonit. El accesorio se llama (convenientemente) Adonit Writer y no es otra cosa que una funda con un teclado físico incor-

porado, por lo que cumple una doble función: al ajustar la funda a nuestra Tablet, servirá de pie para mantener la pantalla parada para que sirva de monitor de nuestra "nueva" Netbook. Luego, al abrir la funda, se descubrirá el teclado que nos permitirá trabajar de manera confortable con nuestra iPad. El gadget no es para nada caro y estará a la venta próximamente a un valor que no superará los US\$100.



SHARP AQUOS PHONE HYBRID 007SH

¡Madre santa! ¡Qué nombre para un celular! Además de llamarlos la atención por su nombre, esta propuesta de Sharp tiene algo aún más extraño y es por eso que está en nuestra sección de Gadgets. El celular en cuestión es un Clamshell con Android como sistema operativo. Así es, un celular con tapita de esos que no vemos hace mucho tiempo. La cuestión es que la gente de Sharp apostó por este modelo y como amamos la diversidad nos gustó, aunque nos resulte algo extraño.

El Aquos Phone tiene un diseño bastante convencional y, por supuesto, no ganará ningún concurso de originalidad y diseño, pero dentro de sus características técnicas encontramos algunas cosas que nos dejaron con la boca abierta. Como primera medida, incorpora una cámara de 16 MP

(waaaw), que además permite grabar videos en HD (720p). Como si fuese poco, posee una salida HDMI e incluye un sintonizador de TV digital... Calma, calma lo estamos digiriendo... Terminamos la presentación en sociedad diciendo que el Aquos es resistente al agua. Ok, ok, estamos convencidos; lo vamos a considerar como posible compra aunque no sea tan glamoroso.



NUEVA VERSIÓN DEL APPLE TV

No podemos decir que las primeras versiones del famoso Apple TV hayan sido un verdadero éxito. Si bien Apple no está acostumbrada al fracaso, su famoso media center no logró captar la atención de sus usuarios y pasó sin pena ni gloria en sus primeras versiones. Fiel a su estilo, Apple no tira la toalla y redobló la apuesta con el nuevo Apple TV presentado en septiembre de 2010 con interesantes mejoras y un precio más que tentador.

Lo primero que llama la atención de este nuevo Gadget es su diminuto tamaño, mide apenas 10 cm de ancho por 2,3 cm de alto, o sea que ocupa sólo una cuarta parte del tamaño del modelo anterior, por lo que pasará totalmente desapercibido en nuestro living.

En su interior encontramos el famoso procesador A4 de Apple, el mismo que hemos visto potenciando las Tablets iPad de la empresa, por lo que puede reproducir contenido en alta definición (720p) sin ningún tipo de problemas. Si hablamos de conectividad, el Apple TV acorta la brecha entre nuestra TV e Internet pudiendo reproducir contenido embebido en la red gracias a su conexión Wi-Fi.



TECH TOY DEL MES: G-DOG

Como siempre, al final de nuestra sección de gadgets dejamos escapar el niño que llevamos dentro y les recomendamos juguetes que desbordan tecnología por todos lados. En esta ocasión el favorecido es el G-Dog, un perro robot pensado para aquellos que tienen una interminable paciencia. ¿Por qué? Porque el robot viene completamente desarmado y seremos nosotros los encargados de ensamblar pieza por pieza hasta que el Perrito quede en pie. El G-Dog es un robot bastante complejo al que se le pueden añadir más piezas y, de esta manera, aumentar sus funcionalidades. En el packaging encontraremos además un control remoto para controlar el perro de manera inalámbrica.

HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS ENGINES 3D

UN ENGINE 3D (también conocido como middleware) es un conjunto de sentencias de programación que necesita una computadora para crear entornos visuales y representar ambientes que sean lo más similar a la realidad posible, aunque no siempre se logró alcanzar niveles de realismo creíbles a causa de las obvias limitaciones tecnológicas de hace unos años. Hoy en día, tampoco se alcanzó el realismo absoluto; sin embargo, las tarjetas gráficas actuales tienen un poder de procesamiento enorme (incluso mayor que el de un microprocesador), lo que in-

dica que hasta una computadora hogareña le pisa los talones a las grandes estaciones gráficas para representar entornos en tres dimensiones.

Los motores 3D no sólo se utilizan como base para videojuegos, son de vital importancia en simulaciones de todo tipo (entrenamientos militares, quirúrgicos y policiales). También existen los motores 2D: muchos recordarán el término SCUMM en el que se basaron una gran cantidad de aventuras gráficas de la casa LucasArts; pero por obvias razones los engines bidimensionales son de mucha menor complejidad. En este informe nos

centraremos únicamente en los motores tridimensionales. Un mismo motor 3D puede ser utilizado en más de un videojuego (como el caso de CryEngine2 que fue usado para juegos como Crysis, Blue Mars, Entropia Universe), aunque hay empresas que han concebido un motor dedicado y exclusivo para un juego en particular (por ejemplo: el Iron Engine en el juego Sins of a Solar Empire).

DE TODO Y PARA TODOS

Existen motores desarrollados por importantes empresas durante años. La inversión de tiempo y dinero para



su creación es tal, que la licencia para que otras empresas puedan usarlos asciende a costos muy altos, aún más en los motores multiplataforma. Por su parte, en menor medida que los motores propietarios, existen motores gratuitos y de código abierto, siendo Unity uno de los más famosos al ser compatible con Windows, GNU/Linux y Mac OS X (aunque su licencia es paga para plataformas como Android, PS3, XBOX 360 o Wii).

No debemos confundir los motores 3D con las API's o librerías de abstracción, como DirectX o OpenGL. La cadena de dependencias comienza con el juego o aplicación software, desarrollado partiendo de un motor gráfico que, a su vez, se basa en una capa de abstracción de hardware. Una capa de abstracción suele ser parte de los sistemas operativos modernos y se encarga de interactuar en forma directa con el hardware: tarjetas gráficas (ya sea una nVidia GeForce GT240 o una ATI Radeon HD5850), tarjetas de sonido (ya sea una X-Fi 5.1 o una Realtek genérica), dispositivos de entrada (diversos modelos de joysticks o volantes) y de comunicación (tarjetas de red o módems).

EL SALÓN DE LA FAMA

Si bien los motores gráficos nacieron junto con los videojuegos (a principios de la década de 1970), nos centraremos en los principales motores tridimensionales (que increíblemente nacieron a mediados de los años 80); dejando de lado las primeras incursiones en engines 3D, repasaremos los más destacados e interesantes, comenzando con los que adquirieron un nivel de madurez aceptable y terminando en

la actualidad (que gracias al poder de procesamiento de hoy en día la calidad gráfica es cercana a imágenes cinematográficas).

DOOM

El legendario juego de la empresa Id Software, es considerado un desarrollo basado en un motor 3D, sin embargo no era más que 2D basado en sprites que representaban objetos, personajes y cualquier otro elemento que tuviese movimiento. Por ese motivo, las habitaciones estaban en el mismo plano (no se podía ir al sótano ni a la azotea); y debido al uso de sprites 2D emulando entornos en tres dimensiones, fue un motor rápido capaz de correr en equipos 386 con tarjetas VGA estándar para la época (1993). Este motor que llevó el mismo nombre que el juego para el cual se desarrolló, cobró tanto éxito que también se usó para otros títulos, como Heretic, HeXen y Doom II, entre otros.

BUILD

Ya para 1994 las exigencias de los usuarios en materia gráfica era mayor que el año anterior. Fue entonces cuando nació este motor un tanto similar a Doom, pero con ciertas ventajas como la posibilidad de mirar hacia arriba o abajo, dando una mayor sensación tridimensional. Fue utilizado inicialmente en juegos como Duke Nukem 3D y Blood; pero debido a su éxito y escaso consumo de recursos (una 486 y una placa SVGA eran más que suficientes), este motor fue el alma de una enorme sucesión de títulos.

QUAKE

Este fue el primer motor tridimen-

sional propiamente dicho de la casa Id Software, compatible con tarjetas 3Dfx (es decir, permitía aceleración por hardware). Gracias a que las tarjetas gráficas empezaban a implementar el Z-buffering y este motor le sacaba provecho a esa funcionalidad, se ahorraban grandes cantidades de consumo del CPU. Este motor tenía otro truco interno para economizar tiempo de procesamiento: constaba de un pre-rendering que desechaba zonas del mapa y objetos que el jugador no podía ver, lo cual recortaba la cantidad de polígonos casi a la mitad.

RENDERWARE

La primera versión fue lanzada en el año 1996 y llegó hasta una cuarta revisión. Este motor no fue muy conocido entre el público en general como lo fueron otros motores; sin embargo RenderWare se sigue usando incluso hoy en día en títulos para PC, XBOX 360, Mac OS X, PSP y Nintendo Wii.

Tanto es así que nada más y nada menos que más de 200 juegos se han basado en este engine 3D (entre ellos: GTA 3, Airport Tycoon, Evolution GT y Commandos: Strike Force). Fue el primer motor 3D en permitir a los programadores alterar parámetros en tiempo real, es decir, no era necesario recompilar el código para introducir modificaciones en el color o tamaño de un objeto determinado, lo mismo corría para apartados como la física, relacionados a la gravedad o inercia (efectos muy primitivos por aquel entonces).

QUAKE II

También llamado Id Tech II, introdujo plena compatibilidad con OpenGL, lo cual garantizaba que iba a ser soportado por la gran mayoría

de placas gráficas nativamente. Introdujo efectos con luces de color y un nuevo modelo de juego cuyo código fue desarrollado en C y se cargaba desde librerías DLL en vez del tradicional lenguaje QuakeC, que era propietario.

GOLDSRC

Desarrollado en 1998, fue el engine 3D que logró poner a la misma altura las PC con las consolas de videojuegos, marcando un punto de inflexión en esta constante evolución. Dio vida a excepcionales juegos como Half-Life y todos sus derivados (Counter Strike, Team Fortress Classic, Opposing Forces y Blue Shift, entre otros).

Es un motor basado en Quake (aunque con un 70% de código fuente nuevo) con muchas mejoras adicionales, como la posibilidad de correr mediante Direct3D, OpenGL o software.

UNREAL

Del año 1998, se perfilaba como un engine 3D exclusivo para videojuegos FPS (first person shooter), pero logró consolidarse como algo más que eso: fue el corazón de títulos del género RPG (role playing game) como Mass Effect. Encarnó al videojuego homónimo y su versión multijugador llamada Unreal Tournament.

Además de tener su propio lenguaje de scripts (UnrealScript), Epic ofreció un editor de mapas y de modificaciones del programa llamado UnrealEd. Las posibilidades de renderizado pasaban tanto por software como por hardware. El motor ofrecía detección de colisiones, iluminación de colores y un rudimentario método de filtro de texturas. Aprovechó las extensiones multimedia de los nuevos pro-

cesadores de la época: tanto AMD 3DNow!, como Intel MMX y SSE.

QUAKE III

También llamado Id Tech III, hizo un uso extensivo de sombras y shaders así como también superficies curvas y la posibilidad de usar millones de colores para las texturas, incluyendo transparencias. Todos los efectos anteriores requerían una tarjeta 3D compatible con OpenGL y una PC de 300 MHz como mínimo. Los títulos más destacados que aprovecharon este motor, fueron Quake III Arena, Call of Duty, Return to Castle Wolfenstein.

UNREAL II

Concebido en 2002, apadrinó juegos como Lineage II, Ghost Recon 2, Postal 2, Splinter Cell, Rainbow Six 3, Unreal II (también Tournament 2003 y 2004).

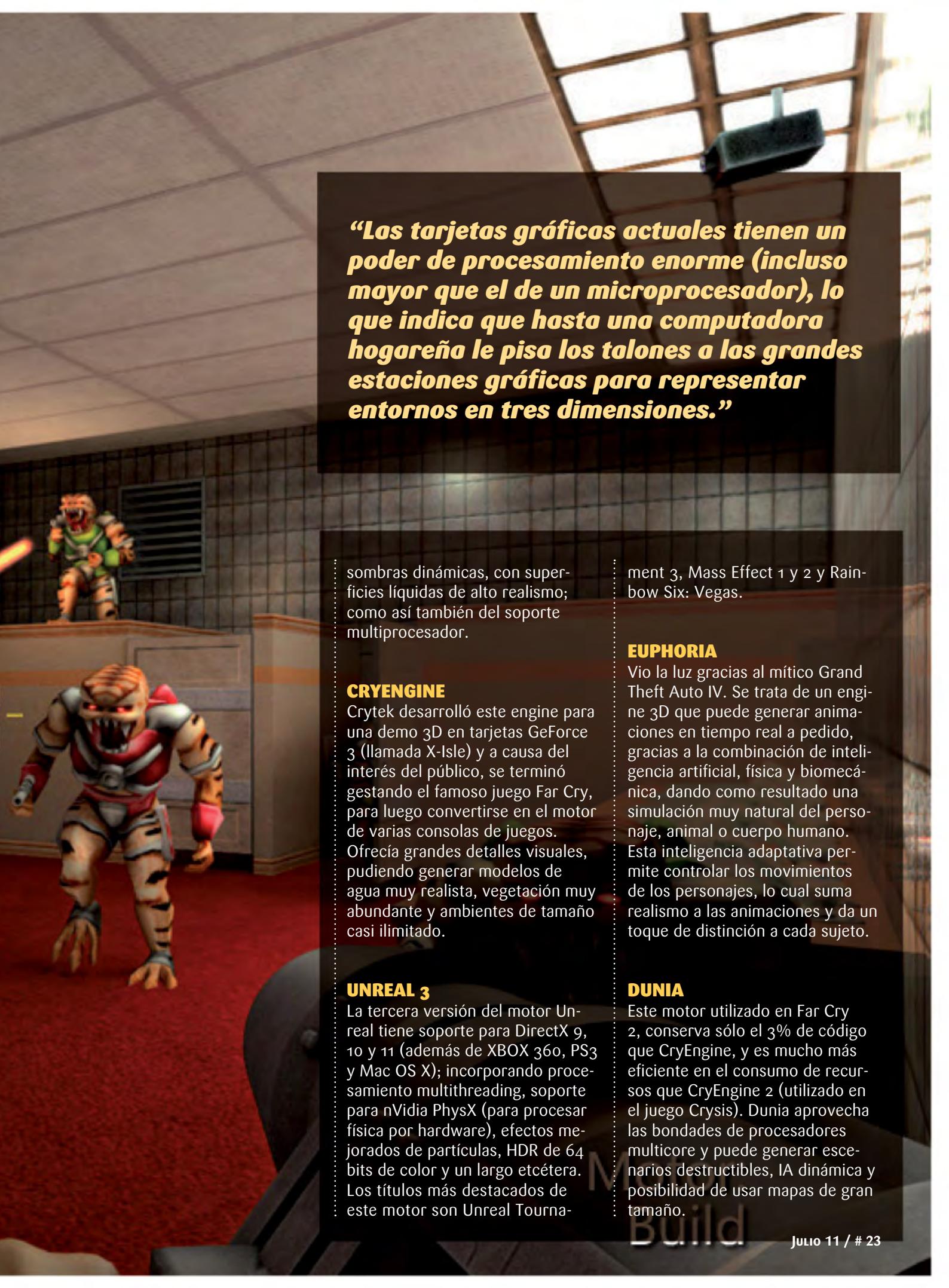
Se trató de una versión mejorada del motor original sumando soporte de física y 64 bits. También agregó efectos especiales como líquidos en movimiento, siendo capaz de operar diez veces más polígonos que su versión anterior.

SOURCE

Considerado por muchos como uno de los mejores motores 3D, logró una muy buena calidad (con un muy buen nivel de realismo, tanto en gráficos como en física) con un consumo moderado de recursos. En su época de lanzamiento (año 2003), no era necesario contar con computadoras o tarjetas gráficas excesivamente costosas.

Dio lugar a títulos como Half Life 2, Counter Strike: Source, Postal III y Portal, entre otros.

Hacía uso de avanzadas tecnologías de iluminación, shaders y



“Los tarjetas gráficas actuales tienen un poder de procesamiento enorme (incluso mayor que el de un microprocesador), lo que indica que hasta una computadora hogareña le pisa los talones a las grandes estaciones gráficas para representar entornos en tres dimensiones.”

sombras dinámicas, con superficies líquidas de alto realismo; como así también del soporte multiprocesador.

CRYENGINE

Crytek desarrolló este engine para una demo 3D en tarjetas GeForce 3 (llamada X-Isle) y a causa del interés del público, se terminó gestando el famoso juego Far Cry, para luego convertirse en el motor de varias consolas de juegos. Ofrecía grandes detalles visuales, pudiendo generar modelos de agua muy realista, vegetación muy abundante y ambientes de tamaño casi ilimitado.

UNREAL 3

La tercera versión del motor Unreal tiene soporte para DirectX 9, 10 y 11 (además de XBOX 360, PS3 y Mac OS X); incorporando procesamiento multithreading, soporte para nVidia PhysX (para procesar física por hardware), efectos mejorados de partículas, HDR de 64 bits de color y un largo etcétera. Los títulos más destacados de este motor son Unreal Tourna-

ment 3, Mass Effect 1 y 2 y Rainbow Six: Vegas.

EUPHORIA

Vio la luz gracias al mítico Grand Theft Auto IV. Se trata de un engine 3D que puede generar animaciones en tiempo real a pedido, gracias a la combinación de inteligencia artificial, física y biomecánica, dando como resultado una simulación muy natural del personaje, animal o cuerpo humano. Esta inteligencia adaptativa permite controlar los movimientos de los personajes, lo cual suma realismo a las animaciones y da un toque de distinción a cada sujeto.

DUNIA

Este motor utilizado en Far Cry 2, conserva sólo el 3% de código que CryEngine, y es mucho más eficiente en el consumo de recursos que CryEngine 2 (utilizado en el juego Crysis). Dunia aprovecha las bondades de procesadores multicore y puede generar escenarios destructibles, IA dinámica y posibilidad de usar mapas de gran tamaño.



POTENCIÁ TU CORREO

LOS NUEVOS AGREGADOS DE GOOGLE LABS PARA GMAIL CONVIERTEN A ESTE SERVICIO DE CORREO, UNO DE LOS MÁS PODEROSOS DE SU CLASE, EN EL MÁS PERSONALIZABLE DE LOS DISPONIBLES.

LA CAUTELA DE LOS INGENIEROS de Google es antológica. Fueron ellos los que instalaron la moda del signo beta en cualquier servicio web con propuesta vanguardista. Y también fueron ellos los que, una vez que tuvieron que aceptar que definitivamente habían llegado a la versión final de algún producto, comenzaron a ofrecer temas con la leyenda beta nuevamente a la vista.

Es quizás esa misma cautela la que llevó a llamar inventos disparatados a los agregados, complementos y plugins para sus productos que agruparon en Google Labs (<http://labs.google.com>). Lejos de eso, los produc-

tos de Labs son en la mayoría de los casos ideas geniales que pueden mejorar muchísimo y muy rápida y fácilmente nuestra vida digital. La mayoría de las veces, como ocurrió con el ya famoso signo beta, los labs se agregan después de algunos años sin mayores prolegómenos a la versión doméstica del servicio que potencian, como ocurrió con el botón [Insertar imagen] en Gmail. Cuándo no, la duda jamás tiene que ver con un problema de funcionamiento sino con que algunas veces el complemento puede consumir un extra de ancho de banda o memoria, o con que simplemente atentaría -de

ser publicados todos en conjunto- contra el espíritu minimalista de los productos de la empresa de la gran G.

En cualquier caso, la lista de Labs es grande e imperdible. Repasaremos en este artículo nuestros preferidos: mentiríamos si dijéramos que hicimos una selección con algún otro criterio más allá del capricho. ¡Los invitamos a que comparten con nosotros su top tres!

INSTALAR UN COMPLEMENTO

Instalar un complemento es muy simple. Alcanzará con hacer clic en la opción [Habilitar] a la izquierda del elegido, y luego en [Guardar cambios]. Cuando volvamos a la lista, ve-



remos al principio todos los complementos habilitados, y recién después los disponibles para habilitar.

ENVIAR Y ARCHIVAR

El complemento Enviar y archivar es tan simple como eficaz. Tiene la minimalista función de agregar un botón -de nombre, precisamente, [Enviar y archivar]- que nos permite no sólo enviar el correo sino, automáticamente, luego archivarlo y llevarnos a la bandeja de entrada. Si usamos con propiedad el archivado de mensajes -teóricamente, archivaremos un mensaje en cuanto lo hayamos respondido- y la función Prioritarios, este botón nos ayudará a mantener muy organizado el correo. Lo cual, como sabemos, resolverá gran parte de nuestros problemas diarios.

ACTUALIZAR CUENTAS DE CORREO POP

Este es un complemento sumamente geek pero, a la vez, extremadamente eficaz siempre que tengamos una o más cuentas de correo POP configuradas para su descarga en la cuenta de Gmail. Al habilitarlo, una vez que hagamos clic en el botón [Actualizar] de la pantalla principal de Gmail se chequeará además del correo predeterminado el disponible en cualquiera de las cuentas POP. Esto nos evitará tener que esperar a que pase el tiempo por defecto para el chequeo en el caso de que alguien nos recrimine no haber visto un correo que, en realidad, aún no se descargó.

ÍCONO DE MENSAJE NO LEÍDO

Hay dos complementos de Labs, también muy minimalistas, que

pueden resultarnos de suma utilidad. De hecho, su uso en conjunto con cualquier navegador que permita fijar pestaña hace que en la práctica ya no haya excusas para seguir utilizando un cliente de correo local como Windows Live Mail o el inefable Outlook Express. El primero se llama Retoque de título, e invierte el título de la pestaña del navegador (que, por defecto, es [Gmail- Recibidos (xx) - nombre-deusuario@gmail.com], donde xx es la cantidad de mensajes nuevos) de modo que lo primero que se vea sea el número de mensajes sin leer. Así, no importa qué navegador ni sistema operativo utilicemos, siempre veremos en la pestaña -en el caso de que no esté fijada- y en la barra de tareas la cantidad de mensajes nuevos. Esta pequeña mejora, créase o no, nos ahorrará muchas visitas a la pestaña del correo... sobre todo a los más ansiosos. La situación mejora muchísimo cuando habilitamos [Ícono de mensaje no leído]. Este complemento, especialmente diseñado para quienes utilicen pestañas fijas, agrega un ícono con la cantidad de mensajes nuevos al ícono del navegador para la pestaña actual. Lo cual -iadivirán!- nos permite saber todavía con más facilidad si tenemos un nuevo correo... o si debemos seguir esperando todavía más.

SUPERESTRELLAS

El complemento más geek de la serie es realmente potente, sobre todo si usamos el correo electrónico para trabajar y si nuestra política de aplicación de etiquetas está cuidada. Con un conjunto de Labs podremos generar búsquedas estables de datos, que podremos repetir cada vez que queramos. Y

nos referimos aquí a búsquedas realmente complejas que nos permitirán filtrar no sólo los correos de nuestro jefe, sino además, con precisión y velocidad, los del equipo de fútbol de la oficina y esos que tanto enojan a nuestra pareja. El primero de los complementos recomendados es Súper Estrellas. Con él podremos utilizar, además de la estrella de [Destacado], otros símbolos. Cambiaremos entre ellos haciendo un nuevo clic sobre la estrella hasta encontrar el adecuado. Así, podremos clasificar los mensajes con mayor precisión. Pero eso no es todo. Una vez instalado el complemento, podremos definir en [Configuración/General] los símbolos que usaremos, y conocer sus nombres. Así, podremos hacer búsquedas según los correos estén clasificados con tal o cual símbolo utilizando el criterio [has:] junto con todos los demás clásicos de búsqueda. Así, para buscar mensajes posteriores al 1º de junio en la etiqueta [DattaMagazine] que estén marcados con el símbolo [Green-check], escribiremos en el cuadro [Búsqueda]:

In:dattamagazine has:Green-check
after:2011/06/01

Si, por cuestiones de organización, utilizaremos las búsquedas con asiduidad, podremos habilitar también el complemento Enlaces rápidos. Este agregará un cuadro debajo del chat con cuyo vínculo [Aregar] podremos sumar búsquedas. Y, así, encontrar con velocidad conjuntos de correos a los que accedemos con frecuencia que no puedan ser catalogados con una misma etiqueta.

Todo sobre portátiles



**POR FRANCO RIVERO****franco.rivero@dattamagazine.com**

LES OFRECEMOS UNA COMPLETA GUÍA PARA SABER QUÉ COMPRAR EN ESTE VASTO UNIVER- SO PORTÁTIL REGADO DE PROPUESTAS Y NUE- VOS MODELOS.

AUNQUE ES MUY TENTADOR y sorprendente, el mundo de las computadoras portátiles nunca estuvo tan nutrido y confuso. A la hora de pensar en una nueva computadora para llevar, se nos vienen a la mente diferentes opciones como Notebooks, Netbooks, Tablets, Smartbooks, y la lista sigue y parece interminable. En este artículo veremos en detalle cuáles son las posibilidades de cada alternativa y en qué caso nos serían útiles, sin dejar de destacar sus contras, por supuesto. Esperamos con este completo informe aclarar el panorama sobre la actualidad del universo portátil y todas sus propuestas, para que puedan elegir la mejor opción para cada caso.

LA PREGUNTA ESENCIAL

El consumidor Tech, el amante de la tecnología... el geek, es por definición una persona ansiosa. Siempre estamos deseando el último dispositivo que sale al mercado y parece que la versión anterior que tenemos no sirve para nada. Esto, en la mayoría de los casos, no es así. Antes de embarcarnos en alguna compra y romper el chanchito para comenzar a contar monedas, siempre es

conveniente pensar para qué vamos a utilizar el nuevo dispositivo, pero para responder esta pregunta nos debemos sincerar con nosotros mismos y mirarnos objetivamente. Muchas veces compramos una PC sólo para "lo básico" y luego resulta que queremos jugar al último Need For Speed con los gráficos al máximo de detalle. Partiendo desde ese punto podremos limitar el rango de compra y enfocarnos en algunas de las opciones que les detallaremos a continuación.

LAS VIEJAS Y QUERIDAS NOTEBOOKS

Nos acompañan desde hace mucho tiempo y, durante muchos años, constituyeron el objeto de deseo de todo amante de la tecnología; eran caras y además, normalmente, no suplían con éxito las tareas que podíamos realizar con nuestra Desktop.

La realidad cambió y la hermosa miniaturización llegó: hoy las Notebooks pueden ser tan potentes como las PCs de escritorio y, además, su precio ha bajado de manera considerable.

Si necesitamos sumar portabilidad a nuestra experiencia digital, una Notebook puede ser una gran compra, aunque es bueno saber que deben adquirir un maletín o una mochila especial para llevarla, y que su peso es justificado por sus características técnicas.

Dentro de los modelos económicos encontramos marcas como Bangho, MSI, Compaq y Lenovo, que no superan los \$3000. En la mayoría de los casos, estos modelos son la





“Antes de embarcarnos en alguna compra y romper el chanchito para comenzar a contar monedas, siempre es conveniente pensar para qué vamos a utilizar el nuevo dispositivo.”

puerta de entrada al mundo de las Notebooks y ofrecen un procesador de doble núcleo, 2 GB de RAM y 320 GB de capacidad de disco, nada mal para una portátil que además podrá correr Windows 7 y Ubuntu con todas sus nuevas aplicaciones. Si, en cambio, necesitamos algo más potente, quizás debamos optar por algunos modelos que revisaremos a continuación.

ADIÓS A LA PC DE ESCRITORIO

Si nuestra idea es reemplazar definitivamente la computadora de escritorio y liberar de paso un espacio en nuestro hogar, podemos considerar la compra de una Notebook Desktop Replacement. Una computadora Desktop Replacement es una Notebook con características especiales y la potencia suficiente como para ser el reemplazo de una PC de escritorio (de allí su nombre). Básicamente, son equipos semi transportables, que tienen un peso considerable que los hace portables pero no de manera muy cómoda.

Por otro lado, además de la ya mencionada potencia de procesamiento, estas Notebooks son dueñas de un gran confort de trabajo gracias a la disponibilidad, en muchos casos, de un teclado completo para que el tipo sea cómodo. También las pantallas suelen ser amplias, para editar cómodamente un documento y navegar de manera cómoda, leyendo páginas completas sin necesidad de realizar scroll de manera constante. Dentro de los modelos más destacados podemos recomendarles los siguientes:

- HP DV7: Nos metemos de lleno en los equipos de altas prestaciones con esta nueva entrega de la serie DV de HP. La DV7 está potenciada por un procesador de altas prestaciones AMD Phenom II, acompañado por 4 gigas de memoria RAM y una AMD Radeon 4250, lo que la convierte en una verdadera opción para los que gusten jugar de manera casual. Por otro lado, lo interesante de la DV7 es que este modelo incluye un gran monitor de 17,3" y una batería extendida de 9 celdas, para trabajar cómodamente y por tiempos prolongados.

Como decíamos al comienzo, si vamos a adquirir un equipo de estas características, debemos tener muy en cuenta su peso. En el caso de la DV7, un poco más de 3 Kg.

- Dell Precision M6500: Definitivamente la mejor elección de nuestra lista, no sólo por su potencia, sino también por la calidad en sus materiales, diseño y capacidad de almacenamiento. El nuevo tope de gama de Dell incluye un procesador Intel Core i7 acompañado por 4 gigas de RAM y una Geforce Quadro de 1 GB. Además, incluye una pantalla LED de 17,1", teclado completo, compatibi-



lidad para todas las conectividades inalámbricas, conexión eSata y, como si fuera poco, un disco rígido de 1 TB. Definitivamente, de lo mejor que encontramos en el mercado.

- Alienware M17x: La serie Alienware está pensada para satisfacer las necesidades de los jugadores más pretenciosos, aquellos que quieren jugar con altas resoluciones y a tasas de FPS realmente altas y sin preocupaciones en el rendimiento. Definitivamente, la carta de presentación de la M17X es su diseño agresivo que deja bien en claro a qué público está dedicada. Ofrece una retroiluminación total en todo su teclado y bordes de color rojo intenso que, junto con su tapa con bordes rectos, la convierten en una Notebook de competición y a tono con los juegos. Si hablamos de su desempeño, demás está decir que es una de las mejores de nuestra lista, gracias a su Intel Core 2 Extreme QX9300 con una alta tasa de clock, acompañada por 4 GB de memoria RAM y 2 GB

de video. Por otra parte, este modelo de Alienware incluye una unidad de Blu-Ray y una gran pantalla de 17". Aunque la deficiencia en el almacenamiento aquí es mayor, al contar con un disco rígido de 320 gigas.

NETBOOKS: PORTABILIDAD AL MÁXIMO

La portabilidad ofrecida por una Netbook es increíble. Aunque a decir verdad, es un rubro que se tiende a unificar con el de las Notebooks. Hoy en día, tenemos Netbooks casi tan potentes y con pantallas suficientemente grandes como para considerarlas una portátil completa. Aunque desde su definición más básica, podemos considerarla como "Notebooks con prestaciones recortadas". Las Netbooks ofrecen grandes posibilidades de conexión y una gran portabilidad, dado que la mayoría de los modelos no supera el kilo de peso. Si tuviésemos que definir la utilidad de una super portátil, deberíamos decir que son ideales para escribir y





trabajar donde sea, aunque no por tiempos demasiados prolongados. Las Tablets sin un teclado físico hacen que la tarea de contestar mails de manera corporativa, organizar nuestra vida online y tipear textos, sea una tarea complicada; allí es donde las Netbooks entran en juego. Por supuesto que también cuentan con algunas limitaciones: su teclado por demás pequeño, hace que la tarea de escritura no se extienda por más de 1 o 2 horas. Por otro lado, su pantalla de no más de 10" hace que editar un documento o trabajar con una planilla sea algo tedioso, aunque para salir del paso está más que bien.

Si quieren un buen consejo, les diremos que una Netbook es una gran "Segunda PC". Por nada del mundo consideren este equipo como su única computadora, sino más bien como un complemento a nuestra Notebook o PC de escritorio.

MODELOS ESPECTACULARES

- Compaq Airlife 100: La nueva Netbook de Compaq es un modelo económico que incluye una pantalla de 10" totalmente táctil. Además, incluye el sistema operativo Google Android, por lo que encontraremos muchas aplicaciones totalmente gratuitas en el Store online.

- Bangho FIT: La opción nacional es esta Netbook de Bangho, la cual cuenta con 2 GB de memoria RAM e incorpora una pantalla de 10" retro iluminada por LED que ostenta gran calidad. Además, incluye un amplio disco de 320 GB que trae instalado Windows 7 Starter.

- Motorola Atrix: No podíamos dejar de incluir el nuevo chiche de Motorola. Si están pensando en cambiar su celular, y de paso hacerse con

una Netbook, una posibilidad es adquirir el nuevo Motorola Atrix con su LapDock. La idea es poder utilizar el sistema operativo del celular y potenciar la Netbook con el poderoso procesador de doble núcleo del móvil. Lo único que deberemos hacer es conectar el Atrix en la base de conexión para pasar a utilizar el móvil en la amplia pantalla de 10".

NUEVA GENERACIÓN DE TABLETS

Las tareas que podemos llevar adelante con una Tablet son variadas, pero en casi todos los casos tienen que ver con sus posibilidades de conectividad. Todas las Tablets permiten que nos conectemos utilizando una conexión Wi-Fi, y algunas incluso incorporan tecnología 3G, por lo que pueden ser adquiridas mediante una operadora de telefonía celular con un plan de datos para navegar. Además de utilizar Internet, poder chequear nuestras cuentas de mail y tener una buena experiencia de navegación gracias a sus pantallas táctiles, las nuevas Tablets se lucen como galerías digitales para almacenar nuestra colección de fotos y videos. Otra característica importante de la que podemos sacar provecho es la posibilidad de utilizarlas como lector de libros digitales, considerando que traen programas incorporados para montar nuestra biblioteca digital y que en casi todos los casos el rendimiento de la batería supera las 10 horas, posibilitando una lectura prolongada y cómoda.

Para finalizar este apartado (y no menos importante), las Tablets se han convertido en verdaderas consolas de videojuegos portátiles, muchas de ellas presentan títulos de calidad, por lo que también podre-

mos utilizar una tablet en nuestros momentos de ocio.

LOS MODELOS QUE NOS QUITAN EL SUEÑO

- iPad 2: La nueva versión de la Tablet más popular se presentó en el pasado mes de marzo. La Tablet de Apple posee un mejor procesador que en su antigua versión (por lo que es más ágil y rápida), cámara frontal para realizar videoconferencias, y la estrella de la empresa: la nueva versión de iOS, un potente sistema operativo con un gran mercado de aplicaciones para ampliar las posibilidades del dispositivo.
- Motorola Xoom: El principal rival de la iPad. La Xoom de Motorola presenta grandes ventajas: sistema operativo Google Android, un procesador Tegra 2 de Nvidia que permite visualizar videos y películas en alta definición (Full HD), 32 GB de almacenamiento interno y una salida HDMI para conectar la Tablet a un televisor LCD/LED y así disfrutar de la reproducción en dimensiones más amplias.
- Samsung Galaxy Tab: La propuesta de Samsung va por su segunda versión y se ofrece en modelos con pantallas de 10 y 8,9". La nueva Galaxy Tab incluye un procesador muy potente de doble núcleo, una cámara de 8 MP con un potente Flash incorporado para tomar fotografías y una frontal para realizar videoconferencias. La Tab también se sube al tren de la alta definición, permitiendo la reproducción de video en alta calidad.

CUESTIONES OPERATIVAS

Si bien en el caso de las Tablets no podremos cambiar el sistema operativo, tanto las Notebooks como las

Netbooks invitan a la diversidad y a probar antes de quedarnos con una opción. El gran inconveniente es que muchos de los modelos económicos incluyen la conocida versión Starter de Windows 7, sistema operativo con grandes limitaciones y que no aprovecha al máximo las posibilidades de nuestro nuevo producto. La idea es reemplazar la versión limitada por algo más completo. Las opciones son muchas, pero desde aquí les recomendamos probar Ubuntu Linux, una distribución de Linux súper amigable y muy completa, o también adquirir una licencia de Windows de alguna versión más utilizable como la Professional o la Ultimate.





Renovar la PC: Mini-guía de compras [i]

LA EVOLUCIÓN constante de la tecnología informática decanta en Sistemas Operativos y paquetes de software cada vez más hambrientos de recursos. Esto provoca que para mantenerse actualizado respecto de las últimas versiones de ambos, debamos renovar la PC con cierta frecuencia. En algunos casos se podrá estirar un poco más, pero con el paso del tiempo la adquisición de un nuevo equipo se torna inevitable. La elección de los componentes para armarla muchas veces es una tarea difícil, ya que es tal la variedad de marcas y modelos para cada uno de los elementos críticos que integran una computadora moderna que -salvo para un aficionado "hardcore" o un experto- es imposible mantener-

se al tanto de las últimas novedades en el mercado como para realizar una elección acertada, teniendo en cuenta aspectos como precio, poder de procesamiento y vida útil. Para colmo de males, la oferta en los mercados de los países en vías de desarrollo es mucho más acotada -y costosa- comparándola con la disponibilidad en las naciones donde se radican los principales productores y consumidores de tecnología informática. Como sabemos lo difícil que puede ser esta misión a la hora de comprar una nueva computadora, y lo variados que pueden ser los presupuestos y las necesidades de los usuarios, les ofrecemos en una serie de dos notas cuatro alternativas. En esta edición presentamos

dos PC económicas pero poderosas, pensadas para tareas de oficina, o bien orientadas a un uso hogareño tradicional, como navegar por Internet y disfrutar de contenidos multimedia. Y el próximo mesharemos lo propio con dos equipos más orientados a usuarios demandantes de alto poder de procesamiento, como gamers, programadores, diseñadores gráficos o aficionados a la producción y edición de contenidos audiovisuales.

¿INTEL O AMD?

La decisión clave a la hora de seleccionar los componentes del nuevo equipo es la plataforma por la que vamos a optar: AMD o Intel. Entre los aficionados existen infinidad de

**POR JUAN GUTMANN****juan.gutmann@dattamagazine.com**

debates y argumentos en favor de ambos fabricantes de procesadores -uno de los dos elementos más importantes de una PC-, por lo que es prácticamente imposible inclinarse categóricamente por uno u otro. Esta elección también determinará otro componente crítico: la placa madre. Es por ello que les proponemos ambas alternativas para nuestros dos segmentos. Como la gran mayoría de los usuarios sabe, por lo general AMD ofrece rendimientos equivalentes a sus competidores de Intel en el mismo segmento, pero por un precio más bajo, lo cual puede ser importante si se cuenta con un presupuesto ajustado.

GUÍA DE COMPRAS PARA UNA PC ECONÓMICA

Comenzamos esta guía de compras con un equipo económico, cuyo valor total ronda los quinientos dólares. Por este dinero podemos adquirir una computadora moderna y poderosa, cuyo rendimiento será más que suficiente para satisfacer a la inmensa mayoría de los usuarios. Además, sus componentes han sido elegidos estratégicamente para estirar lo más posible el próximo recambio, garantizando la posibilidad de realizar "upgrades" sencillos para estirar el tiempo que este

equipo nos brindará sus servicios. Pasemos entonces a detallar los elementos integrantes de nuestras PC "budget".



PROCESADOR AMD: ATHLON II X4

Precio: U\$S 140

Sitio web del producto: [<http://www.amd.com/es/products/desktop/processors/athlon-ii-x2/Pages/amd-athlon-ii-x2-dual-core-processors-desktop.aspx>]

Aunque podríamos obtener un rendimiento más que aceptable con un micro AMD de doble núcleo, consideramos que vale la pena invertir un poco más y estirarse hasta alcanzar lo que vale este excelente procesador, cuyos cuatro núcleos nos entregarán un poder de proceso formidable a la hora de realizar tareas más demandantes,

como compresión de archivos o codificación de audio y video. Fabricado con una escala de 45 nanómetros, lo que le asegura un TDP (Thermal Design Power, que refiere al pico máximo de poder que el sistema de enfriamiento del procesador deberá disipar) de 95 Watts, este CPU -perteneciente a la familia "Propus"- está diseñado para montarse en un zócalo AM3. Opera a una frecuencia de 3 Ghz, y cuenta con 512 Kb de cache L2 para cada uno de sus núcleos, aunque carece de cache L3. Ofrece HyperTransport de 2 Ghz, y las memorias más potentes que soporta son las PC3-10600 (DDR3-1333 MHz).



MOTHERBOARD PARA AMD: BIОСTAR N68S3+

Precio: U\$S 64

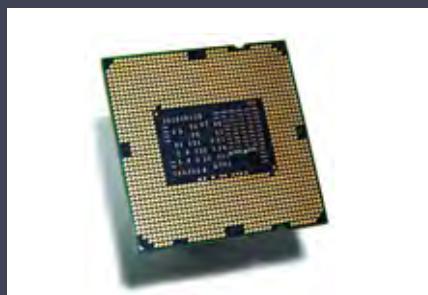
Sitio web del producto: [<http://www.biostar.com.tw/app/es/mb/>]

[content.php?S_ID=506\]](http://www.biostar.com.tw/app/es/mb/content.php?S_ID=506)
 Por un precio más que conveniente, esta placa madre Micro-ATX con zócalo AM3 ofrece dos slots para memorias DDR3 de hasta 1333, aceptando hasta un máximo de 8 Gb; dos slots PCI; un slot PCI Express x16; 4 conectores SATA 2 (con soporte para software RAID) y uno IDE. El chipset de este motherboard es el NVIDIA MCP68S, que garantiza un excelente rendimiento en función de su bajo costo, e integra un chip gráfico GeForce 7025, al cual se le pueden compartir hasta 512Mb de la memoria del sistema principal. Este GPU permite jugar a algunos videojuegos de última generación, aunque -claro está- en resoluciones bajas y con los niveles de detalle al mínimo. En su panel posterior podemos encontrar 4 puertos USB 2.0 (soporta 2 puertos extra en el gabinete), puerto de red 10/100 Mbps, conectores PS/2 para teclado y mouse, un puerto serie y un conector VGA (analógico). Se ofrecen también 3 entradas/salidas de audio, manejadas por un codec Realtek ALC662 HD que soporta hasta 6 canales. Aunque no ofrece capacidores de estado sólido en toda su manufactura -un detalle característico de las placas madres de alta gama- sí lo hace para la etapa más crítica: la regulación de voltaje de la CPU.

PROCESADOR INTEL: CORE I3 540

PRECIO: U\$S 168

Sitio web del producto: [http://www.intel.com/cd/products/]



[services/emea/spa/processors/corei3/specifications/437313.htm](http://www.intel.com/cd/products/services/emea/spa/processors/corei3/specifications/437313.htm)] Este CPU, de la familia Clarkdale, integra dos núcleos fabricados en escala de 32 nm, con un TDP de apenas 73 Watts. El i3 540 cuenta con 256 Kb de cache L2 por núcleo, más 4 Mb de cache L3, trabajando a una frecuencia de 3.06 Ghz. Lo novedoso de este procesador es que -al igual que muchos otros micros de última generación de Intel- cuenta con un procesador gráfico incorporado, de 45 nm y una frecuencia de 733 Mhz, que si bien se queda corta a la hora de los videojuegos, es más que suficiente para manejo de contenidos multimedia, como ver películas o realizar edición hogareña de video. Es sabido que los chips gráficos de Intel están muy por debajo del rendimiento de las soluciones de AMD (ATI) o NVIDIA de precios similares. Sin embargo, este problema puede solucionarse fácilmente más adelante, adquiriendo para el equipo una placa de video dedicada de gama media-baja de alguna de estas dos marcas.

MOTHERBOARD PARA INTEL: BIOSTAR H55HD

PRECIO: U\$S 97



Sitio web del producto: [http://www.biostar.com.tw/app/es/mb/content.php?S_ID=473]

Aunque su precio es algo más elevado que su equivalente para AMD, este hecho, en conjunto con la ausencia de un chip gráfico (ya integrado en los procesadores de Intel) le permite ofrecer a este motherboard Micro-ATX de Biostar algunas características de I/O superiores al N68S3+. Aunque este modelo también cuenta con dos zócalos de memoria, soportando DDR3 de hasta 1333 (máximo de 8 Gb) aquí se ofrecen dos puertos PCI, dos PCI Express (uno x1 y otro x16), 4 conectores SATA2 -aunque sin soporte para software RAID- y uno IDE. El panel trasero cuenta con puerto PS/2 para teclado, 4 USB 2.0 (admite dos extra en el gabinete), puerto de red 10/100/1000 Mbps, y salidas de video VGA (analógica) HDMI y DVI (digitales). La solución de audio es la misma que la de su hermano en versión AMD: Realtek ALC662 HD, con 6 canales de audio y 3 conectores de entrada/salida. Aquí también se integran capacidores de estado sólido para

la etapa de regulación de voltaje del procesador.



MEMORIAS: KINGSTON VA-LUERAM DDR3 2GB 1333MHZ

Precio: U\$S 32

Sitio web del producto: [<http://www.valueram.com/desktop/memory.asp>]

Mientras los usuarios “hardcore” optan por configuraciones con 8 Gb de RAM (que requieren Sistemas Operativos de 64 bits), otros se conforman con 4 Gb, para los que bastan S.O. de 32 bits (cabe aclarar que Windows reconoce hasta 3.5 Gb). Pero para una PC destinada a un uso hogareño o de oficina, consideramos que la mejor relación costo/beneficio es optar por un único módulo de 2 Gb, dejando libre el segundo zócalo de memoria de nuestros motherboards elegidos, de forma tal de posibilitar un upgrade sencillo, adquiriendo más adelante otro módulo de memoria de ser necesario. Dos Gb de memoria por el momento son suficientes para correr todo tipo de aplicaciones, incluyendo videojuegos. Indudablemente esta cantidad se quedará

corta a la hora de trabajar con aplicaciones más hambrientas de memoria, como el modelado 3D o la creación y edición de contenidos de audio/video a nivel semiprofesional, pero los usuarios de este segmento seguramente se decantarán por las configuraciones “gamer” ofrecidas en esta guía. En cuanto a nuestra elección para este componente, Kingston es un fabricante reconocido por sus productos de buena calidad y larga vida útil. No por nada ofrece garantía de por vida para todas sus memorias. Por ello hemos elegido para ambas plataformas un módulo Kingston ValueRAM DDR3 2Gb de 1333Mhz de velocidad (la máxima soportada por ambas placas madre), que trabaja con un voltaje de 1.5V y una latencia de 9-9-9.



PLACA DE RED INALÁMBRICA: ENCORE PCI ENLWI-G2

PRECIO: U\$S 15

Sitio web del producto: [<http://www.entrepreneur-usa.com/ar/product/ENLWI-G2/>]

En estos tiempos, casi todos los hogares y las pequeñas empresas cuentan con routers Wi-Fi. Para evitar el engoroso tendido de cables,

siempre es una buena opción añadir a las PC de escritorio una placa de red inalámbrica. Aunque son más lentas que las placas ethernet estándar (54Mbit vs. 100/1000 Mbit de las cableadas), superan ampliamente la velocidad promedio de las conexiones de banda ancha a Internet. Para esta guía nos inclinamos por una placa barata y eficiente, pero lo más importante es que incorpora el chipset Realtek RTL8185, ampliamente soportado por las distintas distribuciones GNU/Linux, como Ubuntu, nuestra opción como Sistema Operativo para la PC económica.



DISCO RÍGIDO: SEAGATE BARRACUDA ST310005N1A1AS-RK 1 TB SATA3 7200 RPM 32MB CACHE

PRECIO: U\$S 95

Sitio web del producto: [http://www.seagate.com/www/v/index.jsp?name=st310005n1a1as-rk-barracuda-3-5-sata-1tb-hd&vgnex_toid=56bf1b1028a82210VgnVCM1000001a48090aRCRD]

Al igual que con la memoria RAM, otro análisis difícil es el de la

capacidad de almacenamiento del disco rígido respecto de su precio. Dentro del presupuesto asignado para una PC de bajo costo, el punto ideal se encuentra en 1 Terabyte (1000 Gb). Con esto en mente, optamos por esta eficiente unidad de Seagate, un tradicional y prestigioso fabricante de HDDs. Este modelo es SATA3, y en conjunto con la norma NCQ y su velocidad de rotación de 7200 RPM garantizan una buena velocidad de transferencia. Otro punto fuerte es que es una unidad bastante silenciosa, dato muy importante sobre todo para un equipo de oficina, que va a funcionar durante varias horas por día.



UNIDAD ÓPTICA: LG GH22 22X SATA DUAL LAYER

Precio: U\$S 30
Sitio web del producto: [<http://www.lg.com/ar/informatica/lectores-opticos/LG-GH22.jsp>]
Una unidad óptica, capaz de leer y grabar CD y DVD es indispensable en cualquier PC moderna. Para nuestro presupuesto económico elegimos la LG GH22. Este fabricante coreano ofrece buenos productos a un costo

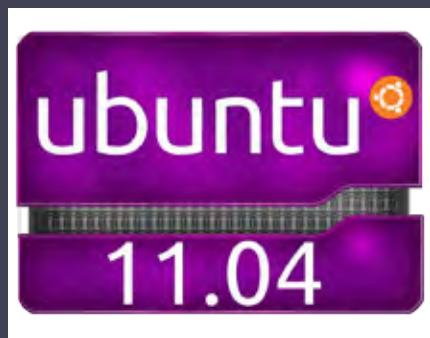
excelente. La GH22 cuenta con interfaz SATA, más práctica en su cableado y eficiente en velocidad de transferencia que la vieja PATA (también llamada IDE). Esta unidad graba discos DVD-RW y DVD+RW a una velocidad máxima de 22X. Gracias a su tecnología OverSpeed, llega a esta velocidad incluso en DVD vírgenes de 16X.



GABINETE: SENTEY KIT RJA-E398D

Precio: U\$S 68
Sitio web del producto: [http://es.sentey.com/productos_detalle.php?tipo=Gabinetes&ctg=Classico%20Series&prod=cs1-1398]
Para no excedernos del presupuesto fijado, optamos por un gabinete kit, que ya incluya fuente de alimentación, teclado, mouse óptico y parlantes. El elegido es el Kit Sentey RJA-E398D, que viene con el gabinete CS1-1398, de estética agradable y sobria, la fuente de

alimentación BCP450-OC, de 450 Watts -más que suficientes para el consumo total de los componentes-, y un teclado y mouse de una calidad bastante decente. En cuanto a los parlantes, su calidad es aceptable, aunque la respuesta en graves es deficiente, como suele suceder con los "parlantes kit". Los fanáticos de la música o de las películas deberán regalarse en el corto plazo un reemplazo de mayor fidelidad.



SISTEMA OPERATIVO: UBUNTU GNU/LINUX 11.04

Precio: U\$S 0
Sitio web del producto: [<http://www.ubuntu.com/>]
Ya en el límite del presupuesto asignado de 500 dólares, optamos por un Sistema Operativo libre, principalmente por su costo cero, pero también por su mayor fiabilidad y estabilidad. Para un uso hogareño o de oficina, la última versión de la distro GNU/Linux más popular nos proveerá de todo lo necesario, tanto en lo que hace a los drivers para los componentes elegidos como en

cuanto a los paquetes de software, ya que su inmenso repositorio cuenta con una gran variedad de aplicaciones que abarcan cualquier necesidad.

CONSEJOS FINALES

Es importante mencionar que los precios aquí detallados se han obtenido en base a múltiples proveedores del mercado argentino, pero el comprador que cuente con tiempo y paciencia podrá encontrar algunos de estos productos a valores más bajos, aunque en ese caso debe evaluarse la duración de la garantía ofrecida. Nuestra recomendación es adquirir todos los componentes en un mismo comercio, y solicitar que también se encarguen del armado del equipo. De esta forma, se evitarán dolores de cabeza si se tuviera la mala fortuna de tener algún inconveniente, y fuera necesario reclamar el recambio de algún componente. De adquirir las partes en distintos proveedores, lo más probable es que cada vendedor culpe de la falla al producto que no fue provisto por ellos, o que intenten esquivar su responsabilidad por no haberse realizado allí el armado. Como conclusión, les recordamos el criterio de elección para esta guía: una óptima relación precio/prestaciones para cada componente. Sin dudas, lo más conveniente para cada usuario es seleccionar entre los periféricos aquí expuestos aquellos que se adapten a sus necesidades y su poder de compra.

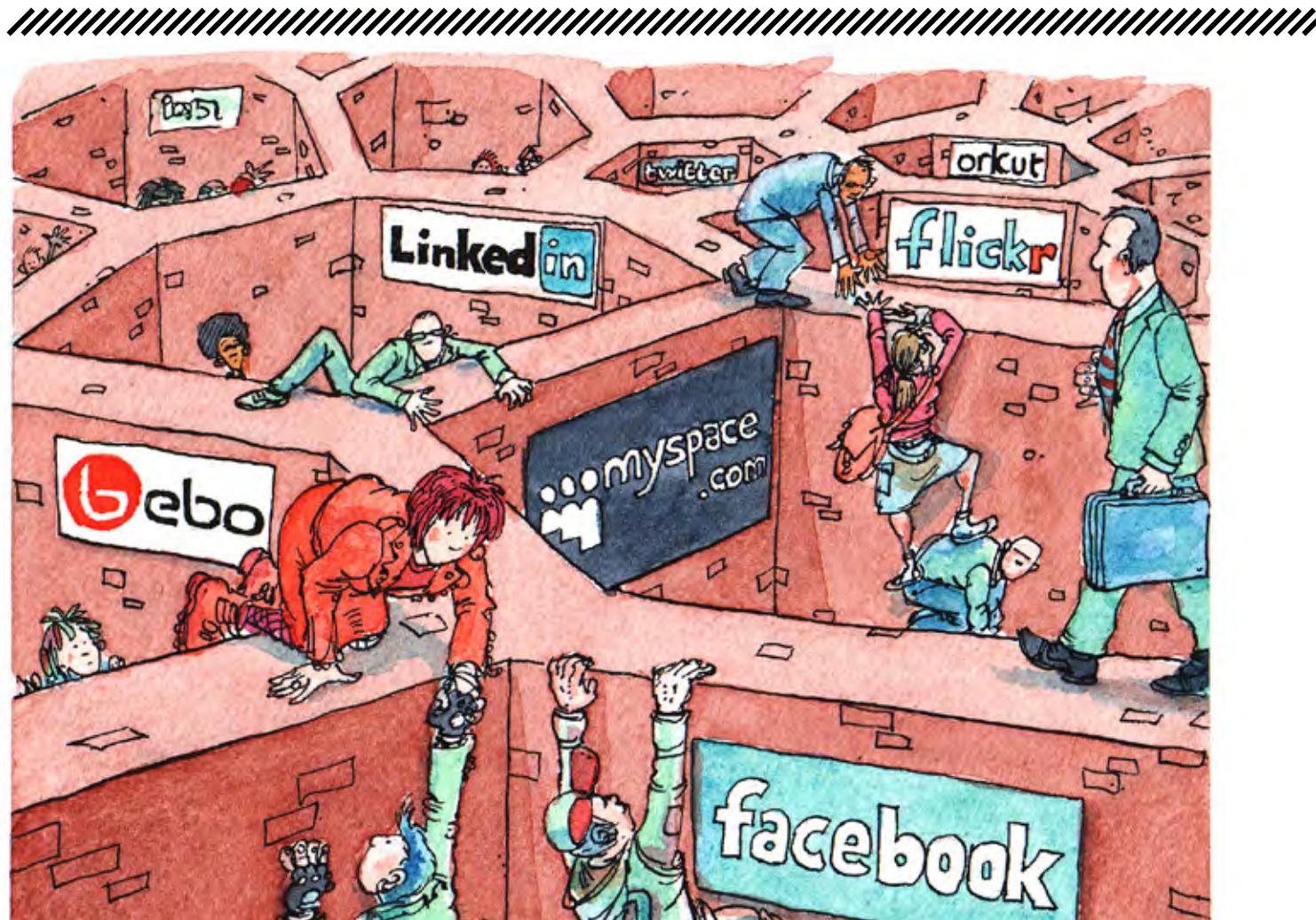
“Es tal la variedad de marcas y modelos para cada uno de los elementos críticos que integran una computadora moderna que -salvo para un aficionado “hardcore” o un experto- es imposible mantenerse al tanto de las últimas novedades en el mercado como para realizar una elección acertada, teniendo en cuenta aspectos como precio, poder de procesamiento y vida útil.”



ELIGIENDO MONITOR

La elección de un monitor es un tema tan personal y dependiente de los gustos y necesidades específicas del usuario, que optamos por no incluir uno en el presupuesto principal. Sin embargo, es oportuno remarcar que algunos de los factores a tener en cuenta al momento de comprar un display para nuestra

PC son: tecnología (LCD o LED) formato (4:3 o 16:9, también conocido como “widescreen”), dimensiones -recordemos que el número que se indica mide la diagonal en pulgadas-, relación de contraste y tasa de refresco. Como no podemos con nuestro genio, y seguramente algunos lectores se quedarán con las ganas de que recomendemos alguno, vamos a hacer una sugerencia también en este territorio, siempre eligiendo acorde a una buena relación precio/calidad. Nuestro candidato en este rubro es el LG W1943TE (web del producto: [<http://www.lg.com/ar/informatica/monitores/LG-lcd-W1943TE.jsp?subCatId=2000001516>]), un monitor LCD de 18.5”, que ofrece una relación de contraste de 30.000:1 y tasa de refresco de 5 ms. Cuenta con conectores VGA y HDMI, por lo cual se adapta tanto a interfaces de video integradas como a tarjetas dedicadas. Su costo: 200 dólares.



EL PROFESIONAL DE LAS REDES SOCIALES

EL PUESTO DE COMMUNITY MANAGER ESTÁ EN AUGE EN LAS EMPRESAS, COMO LAS PERSONAS ENCARGADAS DE MODERAR, CREAR, GESTIONAR Y DINAMIZAR PARA LA COMUNIDAD LAS HERRAMIENTAS QUE BRINDAN ESTAS NUEVAS PLATAFORMAS.



EL CAMPO LABORAL ha ido cambiando sus necesidades a partir del crecimiento que tuvo contar con personal profesionalizado en el manejo de las redes sociales para el posicionamiento de una marca. Ante esta nueva demanda, las empresas locales han comenzado a solicitar personal calificado para la gestión de estas plataformas: los denominados Community Managers (CM).

El manejo de las redes sociales ha marcado una brecha entre los mecanismos de comunicación tradicional y los que requiere el nuevo mundo de Internet. El ambiente corporativo se vio en la necesidad de contar con personal profesional que pudiera dinamizar las verdaderas necesidades de los usuarios, y prestar especial atención a la hora de definir estrategias de marketing y comunicación.

Ante la creciente demanda de estos profesionales 2.0, las distintas universidades comenzaron a perfilar sus planes de estudios para poder brindar a sus estudiantes las herramientas que este nuevo universo necesita.

Uno de los puestos más solicitados por aquellas empresas que comprendieron que las redes sociales pueden servir como evaluadoras de consumo, es el de Community Manager, a quien se

“El Community Manager es aquella persona encargada o responsable de sostener, acrecentar y, en cierta forma, defender las relaciones de la empresa con sus clientes en el ámbito digital, gracias al conocimiento de las necesidades y los planteamientos estratégicos de la organización y los intereses de los clientes. Una persona que conoce los objetivos y actúa en consecuencia para conseguirlos”. - **Asociación Community Manager Argentina**

define como la persona encargada de dinamizar y gestionar todas las redes sociales de una determinada marca.

El Community Manager surge en el momento de la implosión de Internet, con el surgimiento de los megabuscadores, pero hasta la actualidad el puesto del Community no estaba establecido. Luego, las empresas comenzaron a vislumbrar que al asumir el manejo de redes sociales, como Facebook, Twitter y YouTube, se encontrarían con consumidores activos, con opiniones divergentes y tendrían que estar más atentos a las demandas que estos planteaban.

Así es que la implosión de Internet generó la necesidad de buscar un nuevo segmento de profesionales capaces de interpretar el lenguaje digital en el que la comunidad se expresa. Su principal objetivo es el de gestionar, dinamizar, escuchar, participar y medir todas aquellas características de consumo que una audiencia es capaz de brindar y sacar provecho en una planificación de comercialización.

La tendencia indicaría que el auge que están viviendo las redes sociales se traduce como una expansión sin precedentes. Las profesiones denominadas 2.0 serán las encargadas de posicionar

“Community Manager es el arte de la gestión eficiente de la comunicación de otros online en los diferentes herramientas idóneas para el tipo de conversación que creamos conveniente con nuestros potenciales clientes (ya sea un blog, una comunidad a medida, una cuenta en Twitter, una Página de Fans en Facebook...). Es el rostro de la marca”. - David Coghlan, profesor en Trinity Collage de Dublín

marcas, productos y personalidades de Internet.

Ariel Blanco, Community Manager de Dattatec.com, el hoster líder de Latinoamérica, con sede en la ciudad de Rosario, indicó que “un CM debe tener estrategias de comunicación en línea para lograr efectividad. No sólo se requiere de conocimientos informáticos y muchas horas frente a la computadora, sino también la manera de desenvolverse para lograr la integración de todos los visitantes”, y agregó, “el usuario actual de Internet se mantiene conectado a través de teléfonos celulares que les permiten acceder en cualquier momento a sus redes sociales. Desde allí están interesados en formar parte de una comunidad de sus gustos, consultar de manera rápida y directa alguna inquietud a una empresa, o simplemente hacer un reclamo. A su vez, a las empresas les interesa brindarles una respuesta rápida y eficiente tanto de una computadora como también desde telefonía celular. Los costos son muy accesibles a comparación de otros modelos de comunicación que ya conocemos”.

Blanco agrega que “hay diferentes tipos de CM, está el que se la pasa todo el día conectado

pero por lo general están los que cumplen un horario de trabajo, y luego dejan configurados sus equipos celulares. En mi caso, tengo un horario fijo, pero a los CM's nos apasiona tanto este trabajo de gestionar comunidades que terminamos gestionándolo desde el celular”.

Con respecto al tipo de lenguaje que se utiliza en las redes sociales, dentro de los parámetros de marketing o comercialización, Blanco acota que “por lo general, un CM mantiene un trato informal ya que se adapta al mundo de las redes sociales, donde la comunicación es más relajada”.

LOS PERFILES MÁS DEMANDADOS

Según especialistas y gerentes de algunas empresas nacionales, los Community Managers han sido muy demandados en estos últimos tres años, y todo condice con el protagonismo que las redes sociales han ido cobrando.

Para Michael Page, especialista en reclutamiento de profesionales, esta tendencia se debe a que el fenómeno es consecuencia, en parte, del crecimiento que ha tenido el e-commerce en Argentina, un canal de comercialización que hasta el momento estaba estancado.

Estos modelos del mercado online, a su vez, han requerido de una persona que los gestione y regule, y ante la creciente demanda que han significado los nuevos canales para comercializar productos, se han vuelto una necesidad imperante de los empresarios demandar personal calificado y profesionalizado.

Page argumenta que esta demanda también se debe a un cambio en las prácticas de consumos digitales, ya que hoy en día la tendencia indicaría que los usuarios prefieren relacionarse con otros pares. Comportamiento que también ha ido cambiando con el paso del tiempo y la eclosión de las redes sociales, ya que antes era muy común ver o escuchar que los internautas respondían a un perfil sedentario y aislado. Hoy, ese comportamiento ha ido mutando, ya que la red permite mantener una conexión permanente a través de los dispositivos móviles, facilitando la oportunidad de estar al tanto de las últimas tendencias del mercado.

Estos nuevos campos laborales han sabido marcar las características de un buen gestor de estrategias de marketing, y Page las conoce a la perfección: “Un Community Manager tiene la labor de gestionar la influencia en las

redes sociales, mantener activa la presencia de la marca entre los medios en línea, incluir tareas de concientización y realizar tareas de relacionamiento con otros colegas, bloggers o publicadores”.

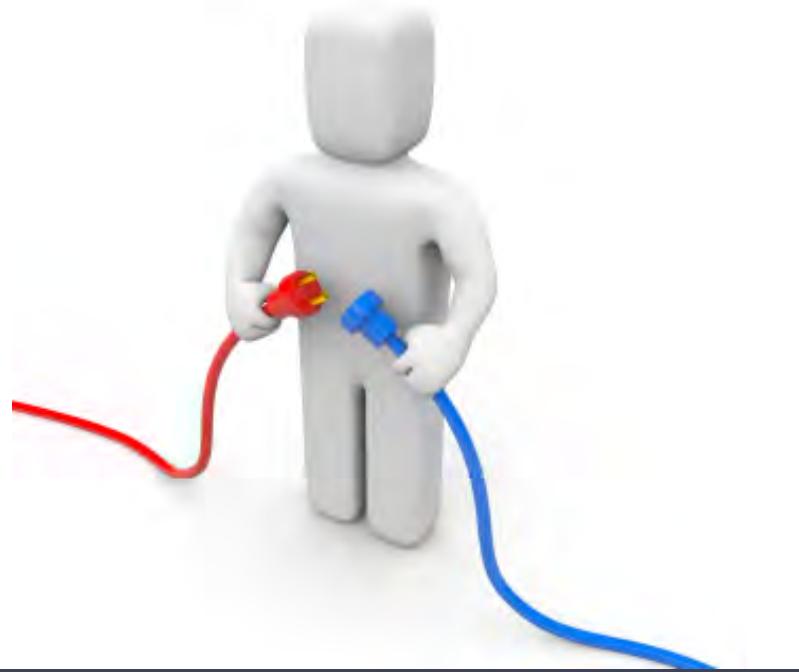
“Lo interesante es que el protagonismo creciente de perfiles como el del Community Manager adelanta una demanda exponencial en torno a otros perfiles relativos, como puede ser el de Content & Traffic Manager, Social Media y Seo/Sem,” señaló Ezequiel Palacios, Manager de las divisiones de IT y Sales & Marketing de Michael Page Argentina.

“Este fenómeno es también tangible en perfiles como el de Data Analyst o Link Building, especializaciones que – en tanto son cada vez más requeridas por las empresas – modifican también la preparación académica que los profesionales del sector procuran adquirir en virtud de aumentar su ventaja competitiva”, concluyó el ejecutivo.

CÓMO FORMARSE

Estas áreas son en las que más consideran los profesionales del marketing, comunicación y publicidad que deberían recibir formación. En concreto, solicitan formación específica en medios sociales/Web 2.0/cloud computing, que suponen el 40% de la demanda formativa, seguida de la de SEO/SEM/buscadores con el 13%.

También se considera conveniente recibir formación en programación y desarrollo web (7%), analítica/métricas (7%) y mobile advertising (6%). Sin embargo, se pide formación en menor medida en community manager, a pesar de ser una de las profesiones que más se va a demandar. La formación en esta área tan sólo supone el 5%. Por detrás se situaría la estrategia digital, que es solicitada por el 4%.





UNA OFICINA EN LAS NUBES

OFFICE 365 ES EL NUEVO PAQUETE DE OFFICE QUE MUDA TODA NUESTRA EMPRESA A LA NUBE. POTENTE Y EFICAZ, SÓLO ADOLECE DE UN MODELO DE DISTRIBUCIÓN QUE SIGUE SIENDO CERRADO Y COSTOSO.

MICROSOFT acaba de decretar que sí, que finalmente el modelo de trabajo local ha quedado obsoleto. No es que no hubiera indicios de que el deudo estuviera analizando la situación, sino que el lanzamiento de la última versión de Office -llamada, promisoriamente, Microsoft Office 365- confirma algo que hacía un tiempo se estaba sugiriendo: que las empresas y los profesionales ya no consideran el trabajo local como una opción, y que ningún producto de oficina puede pen-

sarse de manera exclusivamente local, no importa cuántos conectores en línea tenga.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO...

Si repasamos la cronología de la mudanza de Microsoft a la nube notaremos que el proceso comenzó hace mucho, muchísimo tiempo, con Office 2003. Apenas unos meses después del lanzamiento oficial del producto, la empresa de Redmond lanzó un plugin que

permitía, de manera un tanto tosca, disponer de cierta información en línea sin necesidad de contar con servidores dedicados. Hablamos de Office Live Plug-in, un componente que además era compatible con la versión XP de la suite de ofimática. Unos años después, y ya con la versión 2007 de la suite instalada como la preferida de los usuarios, Outlook Social Connector brindó compatibilidad con Hotmail a los usuarios del producto, y acercó las redes sociales y los calendarios en la nube al escritorio.



El gran paso, sin embargo, lo dio con el lanzamiento de Windows Live SkyDrive y el último gran rediseño del perfil de Windows Live para los usuarios particulares. Es que SkyDrive no debe considerarse como un espacio de alojamiento en la nube, sino como la plataforma de lanzamiento de los productos en línea de Microsoft. La aparición a fines de 2010 de las Microsoft Office WebApps lo confirman: la tímida versión en línea de Word, Excel, PowerPoint y OneNote hace muy poco que pueden ejecutarse directamente: hasta hace un tiempo, era necesario acceder a SkyDrive para -desde allí- abrir los documentos alojados con las aplicaciones en la nube.

Office 365, sin embargo, va varios pasos más allá. Porque no piensa versiones limitadas para la nube y productos realmente poderosos para el escritorio, sino que en cambio integra los dos espacios en un producto híbrido que parece definir el rumbo de Office en el futuro: un futuro que considera la computación como un todo en el que lo que importa no es el ambiente de producción sino los contenidos a desarrollar.

EL MENÚ [OFFICE]

Hasta hace un tiempo los usuarios de Windows Live contaban con un menú [SkyDrive] -que también supo llamarse [Documentos] - en su perfil. Actualmente, ese menú se llama [Office] e incluye acceso a [Documentos recientes], [Tus documentos]

y [Tus grupos], este último una aplicación para administrar e-groups. Todas estas opciones contemplan únicamente documentos de ofimática. Sin embargo, si accedemos a cualquiera de ellas, encontraremos el vínculo [SkyDrive], que nos permitirá acceder a todos los documentos de cualquier tipo que hayamos cargado en el espacio de alojamiento en línea de Microsoft. El servicio ofrece características muy tentadoras: 25GB de espacio de almacenamiento, una marca únicamente limitada por los 50MB de tamaño individual que puede tener como máximo cada archivo.

EL PRODUCTO

VEAMOS AHORA CUÁLES SON LOS PRINCIPALES COMPONENTES DE OFFICE 365, Y CÓMO PUEDEN AYUDARNOS A MEJORAR NUESTRA PRODUCTIVIDAD Y COMODIDAD EN EL TRABAJO.

Microsoft Office 365 está compuesto por dos productos claramente diferenciados que funcionan en perfecta armonía. Por un lado, al comprar el paquete -que, aunque ofrece servicios web, no es gratuito- estaremos comprando alguna de las versiones clásicas de Office para el escritorio. Podemos optar por cualquiera de las disponibles para negocios, aunque la opción más recomendable es la Professional Plus que incluye Access y todos los programas accesorios. Por otra parte, estaremos accediendo también a una completa plataforma de trabajo en línea que nos permitirá completar

The screenshots illustrate the Microsoft Office 365 web interface. The top-left screenshot shows the main dashboard with links for Outlook, SharePoint, Lync, and a Site web. The top-right screenshot shows the 'Administrar' (Manage) page with sections for Recursos (Resources), Comunidad (Community), and Iniciar sesión ahora (Sign in now). The bottom screenshot shows a SharePoint document library interface with a file upload dialog box.

los trabajos que hayamos iniciado en el escritorio con soltura desde cualquier dispositivo compatible con conexión a internet. O, claro, nos permitirá crear documentos personales y compartidos desde cero.

LA SUITE DE OFIMÁTICA

Como dijimos, la versión local de

Office que compramos no tiene ninguna diferencia con las versiones clásicas del producto, que desde su versión 2010 brinda la posibilidad de guardar archivos en carpetas en línea como si de una carpeta local se tratara. La versión en línea de Office incluye las WebApps de Word, Excel, PowerPoint y OneNote -también disponibles de manera gratuita para usuarios de Windows Live- y suma versiones en la nube de Outlook, Lync y SharePoint. La novedad más llamativa es, sin duda, la inclusión de Lync, la nueva aplicación de comunicaciones unificadas de Microsoft. Con ella podremos administrar la mensajería instantánea, las videoconferencias y las reuniones a distancia sin mayores problemas y con la potencia de un producto estrictamente profesional. Además, la versión en línea de Lync nos permitirá -en el caso de que en la oficina usemos un servidor Exchange o SharePoint- seguir las comunicaciones como si tuviéramos a nuestra secretaria en el primer piso... aunque estemos a 2000 kilómetros de distancia.

PASO A PASO: CREAR UN DOCUMENTO EN OFFICE 365 EN LÍNEA

1. Luego de iniciar sesión haremos clic en [Inicio] y seleccionaremos la aplicación sobre la que queremos trabajar.
2. Definiremos el nombre del documento en la línea [Nombre de archivo] y haremos clic en [Aceptar].

“Microsoft Office 365 está compuesto por dos productos claramente diferenciados que funcionan en perfecta armonía.”

3. Trabajaremos como si estuviéramos en casa. Podemos abrir el mismo documento en la versión local de Office si esta está disponible haciendo clic en [Abrir con [Nombre de la aplicación]].

DOMINIO PARA EL GRUPO

Cuando creemos una cuenta de Office 365 el servicio nos asignará un dominio del estilo <http://dattamagazine.sharepoint.com> para que luego todos nuestros compañeros puedan acceder a la información desde un mismo lugar. Del mismo modo, se creará una dirección de correo electrónico con nuestro nombre de usuario que podremos usar con los servicios en línea.

EL SITIO DE EQUIPO

La plataforma de servicios en línea de Office 365 tiene por interfaz el Sitio de equipo, desde donde administraremos todos los contenidos en línea. Por defecto, si fuimos quienes creamos la cuenta, apare-



ceremos en el perfil [Administrador], cuya apariencia es bastante poco amigable. Sin embargo, bastará con hacer clic en [Inicio] para acceder al lanzador de programas. Desde allí accederemos a todas las aplicaciones e incluso a la administración del sitio web público del equipo (que deberemos configurar antes de poder usar).

En cualquier caso, accederemos al sitio de grupo haciendo clic en [Sitio de grupo]. Podremos personalizar al extremo el sitio de grupo haciendo clic en [Editar esta página]: es perfectamente posible agregar o quitar componentes, y cambiar a nuestro gusto la organización del espacio. Sin embargo, si no queremos personalización de apariencia pero necesitamos ajustar y organizar los contenidos, lo mejor será hacer clic en [Agregar nuevas páginas] y organizar los documentos y elementos disponibles en grupos. En la sección inferior del sitio de grupo encontraremos los documentos disponibles sin organizar, y una marca [iNuevo!] se agregará a cada documento que aún no hayamos visto. El botón [Agregar

documentos] nos permitirá subir nuevos componentes, e incluso es posible crear bibliotecas haciendo clic en [Acciones del sitio/Nueva biblioteca de documentos]. Por supuesto, el sitio de grupo no tiene ningún sentido si no agregamos usuarios con quien compartir contenido: para ello haremos clic en [Acciones del sitio/Compartir sitio].

GUÍA VISUAL: EL SITIO DE GRUPO

1. Permite administrar la configuración de contenidos y usuarios del sitio.
2. Sube un nivel en el caso de que estemos en páginas interiores. Muestra la estructura del sitio en el caso de que estemos en la página principal.
3. Habilita las opciones de edición del sitio de grupo, con las que entre otras cosas podemos cambiar la imagen de referencia y el nombre del sitio.
4. Muestra la página principal de contenidos del sitio de grupo.
5. Cambia la configuración del usuario actual y permite hacer

SOFTWARE CORPORATIVO

Office 365 es un servicio de software corporativo que incluye SharePoint, Exchange, Lync y otras aplicaciones. Ofrece una interfaz intuitiva y fácil de usar para administrar sitios web, correo electrónico y videoconferencias.

cambios rápidos de usuario.

6. Cinta de opciones contextual que se adapta a la herramienta que estemos utilizando o a la sección que estemos visitando.

7. Agrega nuevas páginas al sitio de grupo.

8. En la línea [Escriba un mensaje] podremos ingresar una entrada de blog que se publicará con el botón [Entrada de blog] en la página web del equipo.

9. Documentos disponibles.

SITIO WEB PÚBLICO

Office 365 ofrece un sitio web público que resolverá las necesidades de cualquier profesional o pequeña empresa. Este sitio, además, puede ser utilizado como lanzador de contenidos para el equipo de trabajo, e incluso como sitio de novedades al interior de la empresa. Su dirección es del tipo <http://nombredempresa.sharepoint.com> y su configuración es extremadamente simple. Su apariencia no dista mucho de la un blog gratuito de, por citar una plataforma, WordPress, pero al menos no tendremos la mala prensa del componente [nombredelservidor] en el dominio. Y, además, poner el sitio en marcha nos tomará mucho menos tiempo. Debemos tener en cuenta que para configurar el sitio web es imprescindible iniciar sesión con la cuenta administradora y hacer clic en el vínculo [Administrador]. Los integrantes del equipo y los visitantes no tienen acceso a esta sección del servicio.

PASO A PASO: CONFIGURAR EL SITIO WEB PÚBLICO

1. Iniciaremos sesión como administrador y haremos clic en [Administrador]. Allí seleccionaremos el vínculo [Editar sitio web].

2. Veremos ahora todos los componentes modificables. Haremos clic en el que nos interese para cambiarlo.

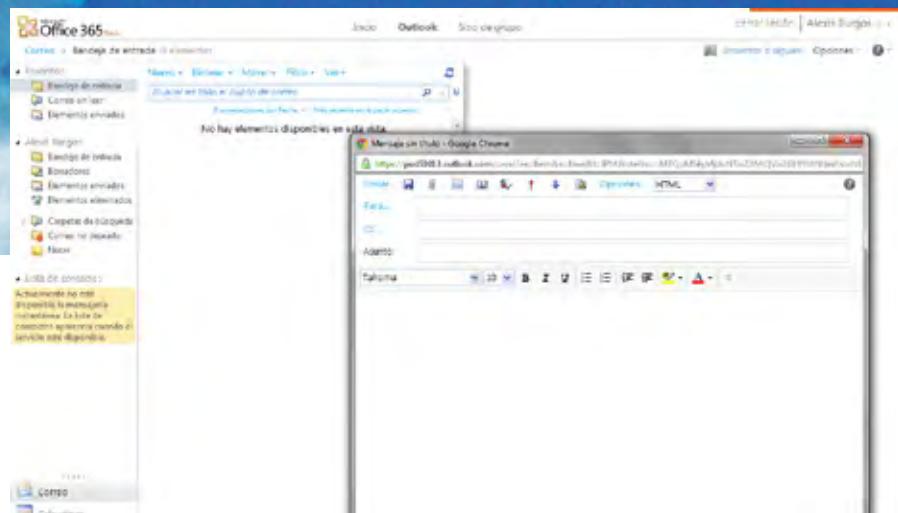
3. Se abrirá una sesión de SharePoint, y podremos hacer clic en cada campo para ubicar el contenido que nos interese.

4. Para cambiar el logotipo haremos clic sobre él, seleccionaremos la solapa [Logotipo] y elegiremos la imagen de la lista. Si debemos cargar una nueva haremos clic en [Cargar imagen].

OUTLOOK

Office 365 ofrece para todos una versión en línea de Outlook, algo que quienes pertenecían a una organización que usaba servidores Exchange o SharePoint disfrutaba desde hace tiempo. La novedad aquí es que el producto está al alcance de cualquiera, y que no es necesario configurar ningún servidor.

En cuanto iniciemos sesión en Office 365 por primera vez se nos preguntará por la dirección de correo a utilizar, y siempre podremos cambiar las opciones haciendo clic en [Administrador/Configuración general]. Por defecto Outlook se configura con la cuenta de correo que nos ofrece Office 365, lo cual



hace que ni siquiera sea necesario configurar nada para empezar a usar el producto. Con el botón [Nuevo...] siempre podremos agregar nuevas cuentas si así lo necesitamos. Sí deberemos, en cambio, importar nuestros contactos de la versión local del servicio si no usamos Windows Live o un servidor Exchange o SharePoint como administrador de contactos. Para ello, en [Inicio], haremos clic en [Importación de los contactos] y encontraremos una guía paso a paso para completar el proceso con éxito.

El editor de correos de Outlook es un tanto limitado, pero nos permitirá crear mensajes en formato HTML.

"La versión en línea de Office incluye las WebApps de Word, Excel, PowerPoint y OneNote -también disponibles de manera gratuita para usuarios de Windows Live- y suma versiones en la nube de Outlook, Lync y SharePoint."



CHROMEBOOKS, O LAS NETBOOKS MARCA GOOGLE

MÁS ALLÁ DE LA PREFERENCIA o no de cada uno acerca de la empresa, no cabe duda que cuando se hable en el futuro acerca de Internet, aparecerá en un lugar más que destacado. Con sus fallos y sus aciertos, da la sensación que siempre traen algo nuevo entre manos. En este caso hablaremos de los Chromebooks: literalmente traducido de inglés como “libros Chrome”. Pero, ¿qué es Chrome?

Chrome es el nombre que decidió darle Google a su propio navegador de internet. Y también existe Chrome OS, que es la denominación que utiliza la compañía para su propio sistema operativo, todavía no lanzado al mercado. Chromebooks es el nombre que ahora quiere imponer para la primera computadora con su marca, en la que pondrá a prueba el desarrollo de su OS.

En Diciembre de 2010 comenzaron a circular los primeros prototipos para desarrolladores y la prensa especializada de este nuevo dispositivo de Google. Su nombre técnico era Cr-48. Básicamente, la empresa está repitiendo la receta utilizada para el lanzamiento del sistema operativo para dispositivos móviles Android: crea un dispositivo que no busca ser



exito por sí mismo, sino como plataforma de lanzamiento para que otras empresas se animen a dar el paso y adoptar su sistema operativo. Android tuvo su Nexus de parte Google que luego promovió que empresas de la talla de HTC, Samsung, Motorola y Sony Ericsson se volcaran a diseñar y fabricar teléfonos celulares con el nuevo sistema operativo del gigante de internet.

Del mismo modo, a mediados de Junio de este año ya estarán en el mercado las primeras "Chromebooks" de los fabricantes Samsung y Acer.

ANALIZANDO SU FUNCIONAMIENTO

Para comenzar, la conexión a internet es algo imprescindible. No hay internet, no hay computadora (por tajante y riguroso que parezca, es la realidad). La idea del sistema operativo Chrome es hacer uso (y abuso) de las funciones denominadas "en la nube". Para clarificar un poco, siempre que se habla de "la nube" se hace referencia a lo que sería el espacio virtual que genera internet, donde las cosas están en algún lado, sin ser demasiado específico al respecto (como si fuera una nube), pero a las que puedo acceder sin problema.

Es así que nos encontramos con una computadora que no tiene programas instalados: accede directamente a través de internet a las distintas aplicaciones que el usuario necesite. Entre tantos

servicios de Google, recordarán uno denominado Google Docs que es, ni más ni menos, un completo conjunto de programas para realizar las tareas básicas de cualquier oficina (crear documentos de texto, planillas de cálculo, presentaciones, etc.) propias de complejos programas como el Microsoft Office, pero a las que se accede directamente desde nuestro navegador de internet.

Es esta implementación de "todo basado en la web" lo que hace que las Chromebooks tengan, en apariencia, como único programa, el navegador caballito de batalla de Google: Chrome. Este navegador es lo único que el usuario "ve" y a través del cual se realizan todas las tareas. En realidad es, ni más ni menos, que el corazón del sistema operativo.

Es por ello que resulta imprescindible la conexión a internet. Y también, el poseer una cuenta de Google que es, en definitiva, lo que hará de marco de entrada a la nube y todo su contenido.

LAS COMPUTADORAS POR DENTRO

A simple vista no parecen demasiado diferentes a las notebooks o netbooks habituales. En estos primeros modelos las pantallas son de 11,6 y 12,1 pulgadas, posicionándose justo entre las habituales 10 pulgadas de las netbooks y las 15 pulgadas de las notebooks. Los procesadores utilizados son los modelos Atom N570 de doble nú-

"Nos encontramos con una computadora que no tiene programas instalados: accede directamente a través de internet a las distintas aplicaciones que el usuario necesite."

cleo y 1,66 GHz de Intel acompañados de 2 GB de memoria RAM.

En cuanto al disco rígido, luego de haber analizado el funcionamiento del sistema, nos damos cuenta que está todo muy orientado a internet, a dejar todo en esa nube a la que podemos acceder desde donde sea, utilizando cualquier computadora. Es por esto que no sorprende que disponga de "apenas" 16 GB de espacio de almacenamiento. Pero eso sí, es un disco de los denominados SSD o unidad de estado sólido.

Estos "discos" en realidad no son otra cosa más que una memoria como las de los pendrive o tarjetas de memoria. Como principales ventajas nos encontramos con que



“Google corre el riesgo de pasar desapercibido en un mundo donde los iPods van ganando terreno día a día, pudiendo realizar las mismas tareas que cualquier notebook.”

son silenciosos y, al no tener partes móviles, son también menos susceptibles a los golpes y movimientos bruscos. Además, son de acceso mucho más rápido que las unidades de disco rígido habituales. Pero, como imaginarán, resultan ser bastante más costosos.

Por el lado de la conectividad, resulta obvio decir que soporta Wi-Fi y, eventualmente según el fabricante, la opción de utilizar una conexión 3G (la de los celulares). Además, cuentan con puertos USB y lector de tarjetas de memoria.

¿Y TODO ESTO, PARA QUÉ?

Google “vende” sus Chromebooks como dispositivos portátiles, rápidos y fáciles de utilizar. Y no hay que negarlo: tiene razón.

Pequeños, de menos de 1,5 kg de peso con una autonomía de batería

de entre 6 y 8 horas (dependiendo del modelo), los hace aptos para llevarlos y utilizarlos en todos lados. En cuanto a la velocidad, desde que se presiona el botón de encendido hasta que estamos listos para utilizar la computadora pasan apenas 8 segundos (gracias al dispositivo de estado sólido y a la simplicidad del sistema operativo basado en la nube). En ese momento nos encontramos ni más ni menos que con el navegador Chrome listo para utilizar. ¿Qué persona no está familiarizada con un navegador de internet? He ahí el acierto de Google al buscar que cualquiera pueda utilizar su sistema y sentirse cómodo y a gusto en un ambiente que no le resulte desconocido.

Por el lado de las aplicaciones, se pierde el concepto de “descargar e instalar” puesto que todo se realiza a través de aplicaciones web (como el ya mencionado Google Docs),

que no se almacenan en forma local sino que se ejecutan en la nube. Todo esto a través del Chrome Web Store, el sitio desde donde se podrán descargar y comprar las aplicaciones. ¿Cómo asegurarse un gran caudal de aplicaciones para captar y mantener a sus usuarios? Mientras que Apple cobra el 30% de comisión sobre la venta de los programas en su iTunes Store, Google cobrará solamente el 5%. Así, apunta a que los desarrolladores se vean tentados a preferir la plataforma Chrome para obtener un mayor rédito económico.

Quizás haya a quien le suene familiar este “nuevo” concepto que intenta imponer Google. Hace años se había puesto de moda algo denominado thin client. La idea es una computadora “tonta” (por decirlo de alguna manera) que por sí misma no pudiera hacer nada pero que al conectarse a un

servidor pudiera cumplir las tareas básicas realizadas en una oficina a un costo mucho menor que el de una computadora “normal”. Y no fue precisamente un éxito.

¿Por qué Google apuesta a esta movida que ya cuenta con intentos fallidos? No sería la primera vez que sucede que una idea fracase y años más tarde sea todo un éxito. Sin ir más lejos, las tablet PC nacieron a principios de los 90 y recién ahora, con la llegada del iPad, se convirtieron en algo masivo. Con el auge de internet “en todos lados” Google convierte el viejo servidor estático de las thin client en un servidor disponible en cualquier lado y en todo momento basado en la nube de internet.

Sin embargo, la jugada es riesgosa. Para el público general, no será más que una netbook más, con necesidad de conexión constante con internet. Y las netbooks vienen perdiendo terreno con las iPads, pues se ven como una notebook recortada, más barata y nada más, mientras que el dispositivo de Apple tiene una gran campaña de marketing detrás y una sensación de ser algo “novedoso” (en gran parte gracias a su diseño y pantalla táctil). Google corre el riesgo de pasar desapercibido en un mundo donde las iPads van ganando terreno día a día pudiendo realizar las mismas tareas que cualquier notebook.

¿ESTAMOS LISTOS PARA ESTE NUEVO PARADIGMA?

“Es un gran cambio”, es lo que viene a la mente al pensar esta nueva idea. Y como todo cambio, habrá

quien esté a favor y quien esté en contra. El saber que todos nuestros datos están almacenados en la nube no deja de dar cierta inseguridad. Sin ir más lejos, es de conocimiento público que hace unas semanas la red de Sony y su PlayStation 3 fue víctima de un ataque de hackers que pudieron acceder a los datos personales (en teoría incluyendo los números de tarjeta de crédito) de todos sus usuarios. Por lo que, ¿cuán seguro están nuestros datos almacenados en internet?

Dejando de lado el tema de la seguridad y privacidad, en América Latina no sé si está dado el contexto para que un sistema basado en la nube como el que plantea Google pueda funcionar. La estructura de internet es bastante precaria. Es lindo soñar con que se pueda acceder a internet en cualquier lugar donde uno se encuentre, pero la realidad todavía está bastante alejada de eso. Además, la velocidad de acceso en la región para el común de la gente deja mucho que desear, entorpeciendo la experiencia de utilizar las aplicaciones web de la manera ágil con la que fue concebida.

También, algo tan simple como imprimir un documento tendrá sus vueltas. Las Chromebooks no soportan la instalación de impresoras. Por más que posean puertos USB, conectarles una impresora será algo inútil. La solución está, nuevamente, basada en la nube. El servicio se llama Google Cloud Print. Básicamente lo que se necesita es una PC o Mac con la impresora conectada, tener el navegador Chrome instalado y que esté configurado correctamente el servicio. Luego, en la Chromebook

debes estar logueado con el mismo usuario de Google que en PC o Mac y finalmente darle la orden para que imprima.

Por otro lado, el sistema operativo Chrome promete estar siempre actualizado sin necesidad de que el usuario haga nada y en forma totalmente transparente. Al ser un sistema basado en la web, garantiza también el acceso a los datos más allá de nuestra propia computadora. De este modo, podremos acceder a un documento que hayamos escrito en nuestra Chromebook desde cualquier computadora con acceso a internet.

En conclusión, seguramente cierto tipo de público verá con agrado esta nueva iniciativa de Google pero muchos otros lo verán como algo innecesario, puesto que las principales funciones que ofrecería el nuevo sistema, de alguna u otra manera ya se pueden implementar en notebooks, netbooks e inclusive en tablets PC (iPad).



¿ES POSIBLE DESAPARECER DE INTERNET?

TENEMOS PERFIL EN FACEBOOK, CUENTA EN TWITTER, FIRMAMOS COMENTARIOS, COLGAMOS VIDEOS, ESTAMOS REGISTRADOS EN DECENAS DE SITIOS, NUESTRO NOMBRE APARECE EN LOS BUSCADORES, ¡E INCLUSO HAY FOTOGRAFÍAS DE NUESTRA MÁS TIERRA INFANCIA! PERO SI UN DÍA DECIDIMOS DESAPARECER DE LA WEB, ¿PODEMOS SENCILLAMENTE HACERLO? SI BIEN NO ES SIMPLE, EXISTEN HERRAMIENTAS Y SERVICIOS QUE PROCURAN BORRAR TODA HUELLA DE NUESTRO PASO POR LA GRAN RED Y UNA FIGURA QUE CRECE: EL DERECHO AL OLVIDO EN INTERNET.

CON EL IMPULSO DE UN TÍTULO y una temática pronta a ser abordada, antes de comenzar esta nota escribí mi nombre en Google, un breve “ego 2.0” del cual no soy

la única víctima. De hecho, según un estudio a cargo la organización Innofact publicado en 2010, ocho de cada diez usuarios de Internet confiesan haberse buscado a sí

mismos en Google y dos tercios de ellos dice haber dado en el clavo. El análisis revela, al menos, cinco datos interesantes: 1) El 28 por ciento de los encuestados encontró en el buscador su propia dirección y número de teléfono; 2) El 22 por ciento de ellos dio con fotografías personales; 3) Alrededor del 20 por ciento halló información sobre su vida laboral y académica; 4) El 34 por ciento de los consultados admitió que aquellas informaciones no fueron publicadas por ellos y que, por tanto, el hallazgo fue inesperado; y 5) El 7 por ciento califica como desagradables los datos encontrados sobre sí mismos.

Busquemos o no nuestro propio nombre, lo cierto es que Internet es un camino que acusa las huellas de nuestros pasos y éstos, como



es sabido, son de acceso absolutamente público: cualquiera que así lo desee puede llegar a ellos sin ser un hacker, sin la necesidad de contar con credenciales especiales, grandes conocimientos de informática o contactos en ministerios. Sobre este punto, Nicolás G., estudiante de diseño gráfico, cuenta su experiencia: "Había accedido a una entrevista en un estudio de arquitectura muy importante, un paso clave para mi carrera. Luego del primer encuentro el encargado de personal parecía haber quedado satisfecho con mi currículum y me confió que el trabajo, seguramente, sería mío. Al tiempo de no recibir respuesta me enteré por un conocido que habían buscado mi nombre en Google y que el hallazgo de mi participación en algunos foros sobre política había inclinado la balanza hacia el no".

Otro caso es el de Daniela B., empleada de un local de indumentaria: "Un día estaba navegando en Facebook cuando encontré un video que me mostraba a mí y a un grupo de amigas en una despedida de solteras. Por supuesto, ninguna de nosotras quería que fuera publicado, pero pronto comenzó a divulgarse. Luego de un tiempo logramos eliminar el rastro de ese contenido pero no fue sencillo y, creo, tampoco fue completamente efectivo", dice. "También hay cientos de imágenes que colgué en un blog cuando era chica que, ahora siendo mamá, verdaderamente me dan vergüenza. Por más que las borré, siguen dando vueltas por ahí", agrega Daniela.

Y en medio, millones de usuarios y particularidades: también aparece el caso de aquellos que por simple deseo y sin haber sufrido experiencias traumáticas desean borrar su rastro tras veinte años de participación en el mundo triple w.

En este contexto surge una serie de cuestionamientos: ¿Qué ocurre cuando uno desea desaparecer lisa y llanamente de la Web?, ¿es posible hacerlo? En este sentido, ¿contamos con el derecho de tomar decisiones sobre nuestra "imagen digital"? Y luego, ¿es tan simple como borrar el historial de nuestro navegador favorito? Si bien existen herramientas y servicios que funcionan como una gran goma de borrar, la respuesta a estos interrogantes está dada por la experiencia que afirma que desaparecer de Internet no es una tarea sencilla, aunque ello varía según cada caso.

En el marco de una tendencia que crece de la mano de la popularidad del ciberespacio, con las redes sociales y la Web 2.0 a la cabeza, sitios donde la vida personal con nombre y apellido se posa en el centro de la escena, comienza a ser divulgado el denominado "Derecho al Olvido en Internet". Se trata de la potestad de llevar control sobre el contenido personal, y la consecuente facultad de eliminarlo cuando el usuario así lo deseé. Sobre este aspecto comienzan a multiplicarse los esfuerzos a nivel global para trasladar la inquietud a las esferas legislativas, en una ecuación definida por el acceso, la voluntad, la rectificación y la cancelación.

Aun cuando este derecho parece anidar una dosis de obviedad (en un par de clics podemos eliminar una fotografía de Facebook, por ejemplo), gran parte del contenido subido se sujetó a la red como un niño que no quiere soltar su juguete. Una vez indexada, la información comienza a dibujar un gesto de perdurableza, una característica que se potencia cuando el contenido viaja de un sitio a otro y derriba las fronteras tecnológicas propias de cada espacio.

ALGUNAS ALTERNATIVAS PARA DESAPARECER

Por un lado, comienzan a multiplicarse en el mundo emprendimientos -en su mayoría liderados por estudios legales- que encontraron un nuevo terreno laboral: clientes que quieren hacer valer su derecho a la privacidad, también en Internet. Ofertas de este tipo pueden consultarse en sitios como borrame.es o salirdeinternet.com. Precisamente, en la portada de este último site mencionado informan que "los ciudadanos toman conocimiento de su privacidad, de sus derechos y quieren hacerlos valer en la red" y que "los ataques a la privacidad relacionados con las redes sociales motivan a presentar un servicio que ayude a desaparecer de Internet". Éstas y otras empresas atienden reclamos y brindan asesoramiento judicial. La mayoría garantiza la devolución del dinero en caso que el cometido no se puede cumplir.

También existen alternativas sin coste, como el sitio suicidemachine.com. Con un nombre elocuente, esta "máquina de suicidio 2.0" promete eliminar los perfiles en Facebook, Twitter, MySpace y LinkedIn mucho más rápido en comparación con la ardua, exhaustiva y muchas veces frustrante tarea manual. Entre sus lemas, también elocuentes (debates aparte) figuran "despedite con dignidad", y "reencontrate con tus vecinos reales".

A esta altura del partido, vale detenerse en una reflexión: Internet no olvida a menos que le demos un buen empujón a su ancha, anchísima espalda. Bajo esta realidad, la cual diversos organismos trabajan en modificar, el mejor consejo emula a aquél que decía la abuela: "Mejor prevenir que curar". O, traducido al lenguaje techie, "contar hasta diez antes de hacer clic en send".

COLUMNA DE GNU/LINUX Y SOFTWARE LIBRE

COMO VERÁN, este mes hubo muchos lanzamientos de nuevas versiones de software libre, algunas distribuciones y algunos comunicados, los cuales fueron bien recibidos.

El tema puntual que seguramente vamos a poder comentarles el mes próximo es la continuidad de la suite Ofimática OpenOffice. La comunidad de OpenOffice estaba muy conforme de como SUN venía llevando la suite, pero desde que Oracle la compró comenzó a “privatizar” los desarrollos de la compañía (mismo caso de Solaris con su fork OpenIndiana).

Y a esto se le sumó que los desarrolladores de OpenOffice, junto con la ODT, fundaron LibreOffice, que comenzó a tomar fuerza a lo

largo del mundo. De alguna manera, se demostró la poca importancia que se le tuvo a la decisión de Oracle, y esto fue lo que seguramente hizo que el gigante de las bases de datos pensara en liberar el proyecto a la fundación Apache. Veremos cómo continúa y si desde Apache logran que se sume, mejor dicho se fusioné, LibreOffice con OpenOffice.

Luego tenemos que Microsoft compró Skype, y si bien no tiene nada que ver con el software libre, hay muchos usuarios, incluido quien escribe, que lo utilizamos para comunicarnos. Microsoft en un comunicado expresó que seguirá con el proyecto dando soporte, pero lo cierto es que desde la compra el servicio además de

funcionar con varios problemas comenzaron los rumores de que no se seguirá el desarrollo para Linux (bueno, algo que ya podríamos decir sufrímos por la desatención de sus versiones).

También les contamos que hay una buena acción del lado de YouTube, quienes decidieron dejar disponible para los usuarios la posibilidad de compartir sus videos bajo licencias creative commons.

Y para cerrar, hay nuevas versiones de LinuxMint, Fedora, Redhat y Meego.

Los dejo con la columna esta vez dividida en dos, por un lado noticias y por el otro lado lanzamientos.

Hasta el mes que viene.



NOTICIAS

MICROSOFT Y SU APUESTA PARA DESARROLLADORES DE ANDROID

Uno de los temas más complicados para la gente de Redmond a la hora de pensar en Windows Phone son los desarrollos. Pero, como se imaginarán, los chicos de Microsoft tienen muy en claro que deben facilitar a los desarrolladores herramientas que les hagan la vida más simple y atractiva. Para ello se lanza el API Mapping, con el cual se podrá trasvasar las aplicaciones desarrolladas para Android hacia Windows Phone. Con dicha API, se podrá hacer uso de una "guía de traducción" entre el funcionamiento y métodos en el SO de Google y su migración hacia WP. Obviamente, dicha API viene acompañada de una web para poder interactuar con los demás desarrolladores y desde la compañía aseguran que el próximo paso será incluir dentro de la herramienta las características Mango (nombre con el cual se bautiza la próxima versión de Windows Phone).

YOUTUBE PERMITE USAR LICENCIAS CREATIVE COMMONS

YouTube incluye la posibilidad de licenciar videos bajo una licencia Creative Commons, lo cual dejaría a terceros utilizar el material para cualquier propósito (incluso con fines comerciales), siempre y cuando le atribuya la obra al autor. Recordemos que Creative Commons (CC) es una organización no gubernamental sin fines de lucro que desarrolla planes para ayudar a reducir las barreras legales de la creatividad. Entre esos planes está la creación de licencias Creative Commons (inspiradas en la licencia GPL de la Free Software Foundation), para facilitar el uso y distribución de contenidos. Desde ahora, YouTube permite licenciar videos donde se menciona la fuente de origen, marcados como tal para que puedan ser reeditados o modificados, directamente desde el editor del portal, que ya incluye un buscador para poder localizar videos con este tipo de licencia.



DAVID (DOCUMENT FOUNDATION) NUEVAMENTE LE GANÓ A GOLIATH (ORACLE)

En abril, la gente de Oracle había anunciado que devolvía OpenOffice a la comunidad libre, pero claro, no anuncianaban a quién. Por suerte, la designada fue la fundación Apache.

Excelente noticia, ya que dicha fundación es la más indicada para llevar adelante el proyecto OpenOffice, ya que cuenta con vasta experiencia y además con un excelente equipo para llevarlo adelante. Desde Apache recibieron la noticia de forma muy positiva, y hasta IBM informó que contribuirá en el proyecto. Lo que sí, vamos a tener que ser pacientes para que los primeros avances empiecen a verse y mucho más ahora que el fork LibreOffice está en plena acción.

EL PRÓXIMO KERNEL LINUX SERÁ 3.0

En un post publicado por Linus Torvalds, podemos leer que se decidió cambiar la numeración de Linux, cuya siguiente versión será la 3.0. En dicho texto se puede ver el motivo por el cual se ha decidido romper con la rama del 2.6 hacia la numeración 3. Y también queda claro que no habrá cambios especiales, más allá de los que se pueden esperar del desarrollo normal del kernel. Con lo cual, al parecer, se trata sólo de un cambio de numeración.



RED HAT, HP, IBM, INTEL, BMC SOFTWARE, EUCALYPTUS Y SUSE CREAN UNA ALIANZA DE VIRTUALIZACIÓN BASADA EN EL CÓDIGO ABIERTO

Red Hat, HP, IBM, Intel, BMC Software, Eucalyptus Systems y SUSE anunciaron la creación de la Open Virtualization Alliance (OVA), un grupo comprometido con fomentar la adopción de tecnologías de virtualización abierta que incluyan Máquinas Virtuales basadas en el Kernel (KVM). El grupo promoverá casos de éxito de clientes, incentivará la interoperabilidad y acelerará la expansión del ecosistema de soluciones de terceros focalizadas en KVM, ofreciendo a las empresas una mayor capacidad de elección, un rendimiento superior y mejores precios para la virtualización.

La OVA proporcionará capacitación, buenas prácticas y asesoramiento técnico para que las empresas comprendan y evalúen sus opciones de virtualización. El grupo complementa a las actuales comunidades de código abierto que administran el desarrollo del hipervisor KVM y las funciones de gestión asociadas, las que rápidamente impulsan las innovaciones tecnológicas para los clientes que virtualizan aplicaciones tanto Linux como Windows®.

Los miembros de la Open Virtualization Alliance tienen como propósito dar soporte a la virtualización, y participan en el desarrollo, la distribución, el uso o cualquier otro interés comercial en KVM o en las ofertas que lo incluyen. Al brindar una alternativa de virtualización abierta, ofrecen a sus clientes la libertad de elegir, permitiéndoles optar por los productos de virtualización más adecuados en función de sus necesidades empresariales. Para más información acerca de la Open Virtualization Alliance, pueden visitar: www.openvirtualizationalliance.org

MICROSOFT HABLA DE SKYPE PARA PLATAFORMAS QUE NO SEAN DE MICROSOFT

El gigante de Redmond salió a hablar de Skype y del soporte para otras plataformas. Skype funcionará prácticamente en todos los dispositivos Microsoft (eso era de esperarlo), y la empresa aseguró que también seguirá desarrollando y manteniendo Skype para "non-Microsoft platforms". De lo que no habla en ningún momento es si va a seguir adelante con el soporte para GNU/Linux y Android. Sinceramente como usuario de GNU/Linux de hace mucho tiempo, y reciente de Android, me tiene muy sin cuidado ya que la primera alternativa viable que tenemos disponible hace mucho tiempo es Google Talk, la cual es multiplataforma y de excelente calidad. Por lo tanto, si Microsoft deja de mantener versiones para GNU/Linux no importa, ya que además antes de comprarla venían muy retrasados casi sin darle importancia. Aunque es muy probable que cuando la compañía dice "non-Microsoft platforms," esté hablando específicamente de Apple.

UBUNTU STUDIO NO USARÁ UNITY

La utilización de Unity en Ubuntu ha traído muchas opiniones dispares, y creo que mucha controversia desde varios desarrolladores, usuarios y hasta distribuciones basadas en ella. Y una de las que no utilizará Unity es Ubuntu Studio, quien publicó en su blog la decisión de utilizar XFCE.

"El equipo de Ubuntu Studio está definiendo actualmente los objetivos para Ubuntu Studio 11.10 Oneiric Ocelot y creo que tenemos unas increíbles ideas de mejora. Una decisión importante es usar XFCE como el entorno de escritorio de Ubuntu Studio," palabras de Scott Lavender. ¿Por qué pasarse a XFCE? Muy simple, porque se abandonó el Gnome panel, con lo cual no hay "una opción viable" y las alternativas no son muchas.



LANZAMIENTOS**DISPONIBLE LA NUEVA VERSIÓN ESTABLE DE CHROME 12**

Google ha liberado la última versión final de Chrome 12 (a principios de junio), la cual incluye un buen número de nuevas características, actualizaciones y corrección de 14 vulnerabilidades de seguridad encontradas en versiones anteriores, de las cuales 5 son de severidad alta, 6 son de severidad media y 3 de severidad baja. En base a las mejoras en los gráficos que Chrome 12 ha llevado a cabo, Google invita a realizar una prueba llamada "Shaun the Sheep" en la que se podrá rotar, escalar y agregar otras acciones mientras vemos un video. Chrome está disponible para los sistemas operativos Windows XP, Vista y Windows 7, además de Mac OS y Linux.

**LIBREOFFICE 3.4.0 AVANZA Y AVANZA**

LibreOffice es, sin lugar a dudas, uno de los proyectos que más ha crecido últimamente. Quizás esto se deba a las anteriores decisiones de Oracle con respecto a OpenOffice. Y hoy día se convirtió en un fork mucho más completo y funcional. Lo cierto es que ahora tenemos una nueva versión, en donde se pone en acción otra herramienta muy interesante. La misma tiene como finalidad integrar las colaboraciones de los usuarios y desarrolladores en general que se animen a solucionar errores básicos de la suite. Y para ello se dispuso de una lista de EasyHacks o errores fácilmente solucionables. Y sobre esta versión 3.4.0, tal podrán ver en la lista de mejoras y arreglos, se han solucionado algunos errores, se mejoró la compatibilidad con Excel, se han traducido comentarios realizados en alemán al inglés de unas 5000 líneas de código y mucho más.

 **LibreOffice**
The Document Foundation

LINUX MINT 11 “KATYA” DISPONIBLE

La tan esperada versión de Linux Mint 11 ya está entre nosotros. En ella vamos a encontrar una excelente distro con un balance perfecto entre funcionalidad y prestaciones. Lo primero que vamos a encontrar es la falta de Unity, sin importar que la base de Mint es Ubuntu 11.04 la cual viene con ese escritorio por defecto.

Para los recién llegados al mundo Linux, encontrarán una pantalla de bienvenida que permite instalar codecs multimedia no incluidos por defecto en la instalación, o todo el software propietario que vamos a necesitar (Java o Flash).

Linux Mint 11 Katya es la mejor opción para quienes deseen ingresar en el mundo del software libre y Linux sin tener que investigar mucho, como tampoco navegar mucho por internet para hacer funcionar tal o cual hardware.

Fedora 15 incluye GNOME 3

La tan esperada versión 15 de Fedora Lovelock está disponible desde el sitio oficial de la distro. Sin lugar a dudas el feature más importante que vamos a encontrar es GNOME 3.

Fedora 15 hizo un cambio radical en cuanto a lo que es su entorno gráfico por defecto, GNOME 2.32, el cual ahora está reemplazado por GNOME3 y su particular GNOME Shell. Además, vamos a encontrar como soporte nativo al sistema de archivos Btrfs (el cual no es opción por defecto en la instalación).

También cuenta con un sistema de informe de cuelgues y errores ABRT mejorado, LibreOffice como suite de oficina, Firefox 4 y, por supuesto, incluye escritorios alternativos tales como KDE SC 4.6 y Xfce 4.8.

FLASH PLAYER 10.3 PARA ANDROID

Adobe puso a disposición de los usuarios de Android una nueva actualización para Flash Player. La misma corresponde a la versión 10.3, con soporte incluido para Honeycomb.

En ella se han solucionado algunos problemas de seguridad, se ha optimizado el rendimiento para los chipsets OMAP4 y resuelto los problemas de visualización en vídeos H.264 en los dispositivos Samsung Galaxy S, entre otros.



CALENDARIO GAMER: JULIO 2011



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

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

LOS MÁS ESPERADOS

- HARRY POTTER Y LAS RELIQUIAS DE LA MUERTE - PARTE 2 (PC, XBOX360, PS3, WII, NDS): Todo llega, incluso el final de la saga Harry Potter, que culminará luego del esperado estreno de la

última película en cines. Como no podía ser de otra manera, acompañando al estreno de uno de los films más esperados de 2011, tendremos el juego para disfrutar a Harry por mucho tiempo. En esta aventura podremos revivir la batalla final contra Voldemort y jugar con todos los protagonistas de esta gran saga.

- CAPITÁN AMÉRICA SÚPER SOLDIER (XBOX360, PS3, WII, 3DS, NDS): Como pueden observar en esta entrega del Calendario Gamer, la brecha entre el mundo del cine y los videojuegos es muy, muy corta. En esta ocasión, el Capitán América nos ofrece horas de acción frente al monitor y también delante de la gran pantalla, dado que la nueva película



está próxima a estrenarse. En el juego, controlaremos al Capitán en tercera persona enfrentándose a sus enemigos más conocidos. Sin dudas, otra buena excusa para tener otra experiencia agradable con un juego basado en el mundo del comic.

- UFC TRAINER (WII, PS3, XBOX360): Si hay algo que aprendimos con la Nintendo Wii, es que podemos hacer ejercicios con sólo contar con el videojuego indicado. El UFC Trainer, en cambio, va más allá y nos ofrece realizar entrenamientos en diferentes modalidades de lucha y artes marciales, algo así como tener un instructor en casa. Lo bueno es que tendremos como entrenadores a luchadores profe-

sionales y reconocidos dándonos clases en nuestro propio living.

- WIPEOUT IN THE ZONE (XBOX360 KINECT): El Kinect de Xbox 360 comienza a afianzarse en el mercado con un nutrido número de juegos que, a partir de este número, analizaremos y recomendaremos. Para inaugurar nuestra lista, les recomendamos el Wipeout in The Zone que se lanza este mes. Se trata de un juego basado en el programa Wipeout, de la cadena ABC, en el que deberemos sortear diversos juegos para avanzar en la aventura; deberemos correr, saltar y arrastrarnos para llegar al final del trayecto y poder pasar al siguiente desafío.

- LOS PITUFOS DANCE PARTY (WII): Y seguimos en movimiento

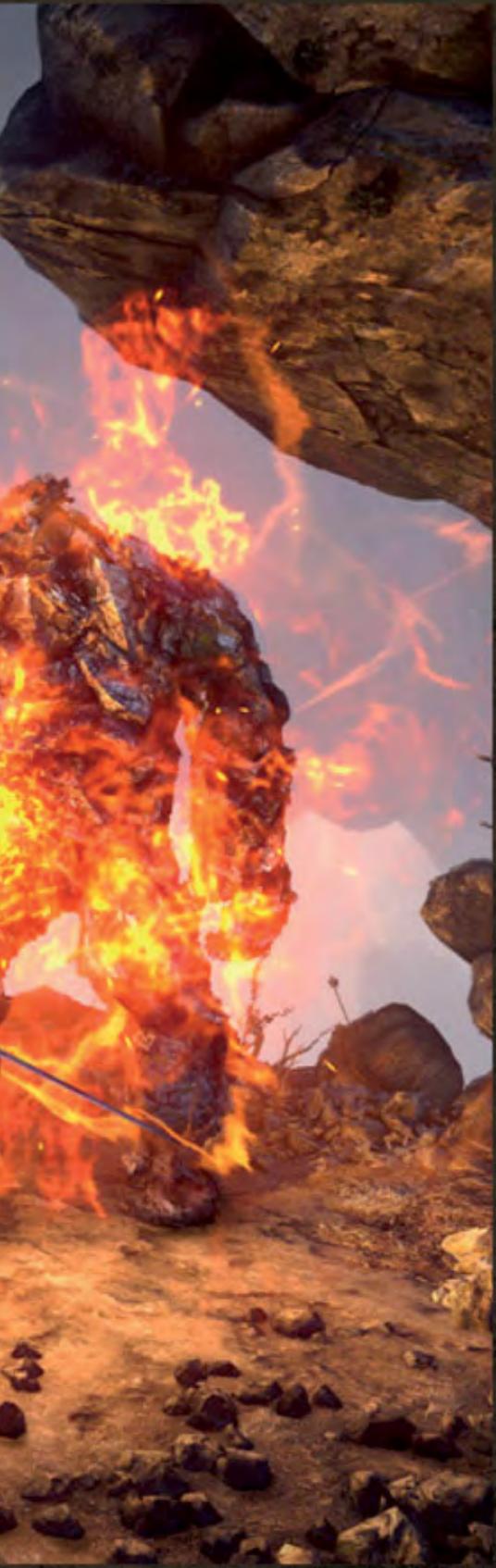
gracias a las nuevas consolas. En esta ocasión, los simpáticos y azulados Pitufos nos proponen mover las caderas en un tradicional juego de baile, pero basado en la película de animación próxima a estrenarse. Además, podremos escoger entre diversos géneros de música como Rock, Pop y punk para bailar al ritmo de las canciones que más nos gustan.

- PUZZLE AGENT 2 (IPHONE): Para terminar y, como no podía ser de otra manera, les recomendamos este esperado título para el iPhone. Puzzle Agent 2 nos ofrece resolver diferentes puzzles e intrincados problemas para pasar horas de diversión frente a nuestro celular.

REVIEW

“ASSASSINS OF KINGS” REVALIDA LA VIGENCIA DEL GÉNERO ROLE PLAYING

THE WITCHER 2: UN RPG DE LUJO



ANDRZEJ SAPKOWSKI es un escritor polaco, nacido en 1948, cuyos cuentos y novelas del género fantástico han atraído un gran interés de los aficionados, particularmente en las últimas dos décadas. Sus relatos acerca de un mutante, cruz de brujo y cazador de monstruos (criatura conocida en inglés como "Witcher") cuyas aventuras transcurren en un mundo fantástico son tan populares en su país de origen que en el año 2007, un pequeño estudio de Varsovia llamado CD Projekt creó un muy buen videojuego -previsiblemente, dentro del género RPG, el más apropiado para realizar una adaptación de literatura fantástica- llamado "The Witcher". Fue tan bien recibido por el público y los críticos especializados, que hace unas pocas semanas fue lanzada su secuela, "The Witcher 2: Assassins of Kings" para PC y XBOX 360. Afortunadamente para los innumerables aficionados a los videojuegos de rol, este es otro de esos casos en los que segundas partes son mejores. Aquí les contamos lo que pueden esperar de esta nueva aventura de Geralt de Rivia, uno de los pocos Witchers que quedan en un mundo habitado por elfos, enanos, dragones y trolls, asolado por una guerra feroz.

LA HISTORIA

El juego está dividido en cinco etapas bien diferenciadas: un prólogo, tres capítulos y un epílogo. El prólogo comienza en el mismo lugar donde finalizó el relato de su antecesor, e inclusive si hemos conservado los "savegames" de la primera parte, nuestro personaje puede arrancar con los poderes, habilidades y objetos adquiridos

en el transcurso del juego anterior. Este prólogo fue concebido con dos funciones principales: por un lado llenar los "huecos" argumentales que se habían dejado deliberadamente en el final de "The Witcher", y por otro introducir al jugador en el manejo de la interfaz de juego y las distintas mecánicas del mismo, lo cual es necesario hasta para quienes hayan jugado al juego original, ya que varias cosas han cambiado, entre ellas el sistema de combate. Por cierto, esta introducción es merecedora de dos críticas: la curva de aprendizaje es absurdamente elevada, y las "ayudas" que aparecen en pantalla lo hacen tan brevemente y con una letra tan pequeña que no son demasiado útiles, aunque pueden ser consultadas posteriormente desde el diario (journal) presionando la tecla "J". Es extraño que pocos desarrolladores logren en la etapa inicial del juego una curva suave y bien calculada. O suelen ser ridículamente fáciles, casi aburridas, o por el contrario, son demasiado arduas, llegando al frustrante extremo de morir reiteradas veces durante la primera media hora de juego. Este último caso es el del principio de este juego, incluso en los dos niveles de dificultad más bajos, lo que es grave, ya que podría provocar que un gamer que no sea un aficionado "hardcore" a los RPG fantásticos lo abandone rápidamente. Sería una pena, ya que se trata de un título muy bien hecho, que nos entregará una enorme cantidad de horas de diversión. Pero volviendo al argumento, la historia comienza con Geralt prisionero en las mazmorras de un castillo, en donde es sometido a un interrogatorio donde

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE EN PC

RED Engine, el motor gráfico del juego creado especialmente por los desarrolladores de "Witcher 2" para este título, le da un aspecto visual impresionante, pero como es lógico, ello exige una PC de prestaciones importantes para ejecutarse con fluidez, sobre todo con los detalles gráficos configurados en nivel alto. Los requerimientos de la versión para Windows son Sistema Operativo Windows XP o superiores, CPU multinúcleo de 2.5 Ghz, y 2 Gb de RAM (aunque basta con 1 Gb bajo XP). Una vez instalado, ocupa una cantidad de espacio considerable en el disco rígido: 16 Gb. La placa de video sorprendentemente no debe ser de última generación, ya que el motor RED no trabaja con DirectX 11 sino con DX9, pero sí debe ser de gama media o alta: se aconseja contar con al menos una NVIDIA GeForce 8800 o ATI HD3850.



revivirán los acontecimientos que desembocaron en el asesinato del Rey Foltest, bajo cuyas órdenes servía el Witcher. Regicidio del cual el principal sospechoso -injustamente, por supuesto- es nuestro héroe, y el prólogo finaliza con el cazador de monstruos fugándose del castillo con el objetivo de descubrir al verdadero asesino y restaurar de esa forma su buen nombre y honor.

UN CÓCTEL BIEN BALANCEADO

Uno de los rasgos más llamativos de "The Witcher 2" es la combinación de diversos estilos dentro y fuera del género RPG, pero manteniendo una coherencia interna y una armonía sobresalientes. Sin llegar a ser un "hack & slash", el combate es altamente dinámico y veloz, y también bastante sencillo de aprender. Además de manejar al personaje con el mouse y las clásicas teclas de movimiento W-A-S-D, se agregan unas pocas teclas, principalmente la Q para lanzar hechizos (aquí llamados "signos") durante la lucha. También encontraremos escenas de acción "scripteadas", en las cuales debemos presionar una tecla o botón del mouse en los

momentos precisos para salir airoso. Otra muestra de este cóctel es el desarrollo argumental del juego, que no es del todo lineal ni tampoco enteramente abierto (tipo "sandbox") sino una combinación entre ambos cuidadosamente balanceada. No obstante, es probable que los jugadores acostumbrados a RPG con enormes mapas e innumerables quests, que pueden realizarse en el orden que se les antoje (al mejor estilo de la saga "The Elder Scrolls") se sientan aquí bastante restringidos. Por supuesto que contaremos con todos los elementos clásicos que no pueden faltar en un juego del género. Algunos ejemplos son la fabricación y consumo de pociones alquímicas, la adquisición de ítems -que pueden encontrarse explorando, o bien comprarse- para su posterior venta o empleo en la fabricación de armas, armadura y otros implementos para equipar al Witcher, y el hallazgo de libros que le permitirán a nuestro héroe adquirir nuevas habilidades, por mencionar apenas algunos, son típicos de cualquier RPG que se precie de tal. A medida que vayamos progresando en el juego y logremos distintas metas, como completar misiones,



“Aquí les contamos lo que pueden esperar de esta nueva aventura de Geralt de Rivia, uno de los pocos Witchers que quedan en un mundo habitado por elfos, enanos, dragones y trolls, asolado por una guerra feroz.”

aniquilar enemigos en combate o lograr influenciar a NPC's mediante la persuasión, iremos adquiriendo puntos de experiencia (XP) en distintas áreas, que permitirán tanto la mejora de las habilidades de Geralt en ese terreno como la subida de nivel (leveling up), que aquí permitirá desde una pantalla diseñada a tal efecto adquirir nuevos “talentos” dentro de cuatro ramas de un árbol interconectado: Witcher Training (al principio la única habilitada), magia, alquimia y destreza con la espada.

EL COMBATE

Como ya mencionamos, nuestro protagonista pelea mediante armas “melee” y hechizos. Habitualmente contaremos con dos espadas: una “steel sword”, más apropiada para combatir contra otros humanos o elfos (que, extrañamente, dentro del universo de “Witcher” son criaturas

cruel y resentidas) y una “silver sword”, que emplearemos en la lucha contra los incontables monstruos con los que nos enfrentemos. Al fin y al cabo, esta es la ocupación principal de un Witcher: cazar monstruos a cambio de una remuneración metálica. En conjunto con los ataques con espadas, que al comienzo del juego consisten en apenas dos o tres movimientos (aunque Geralt expandirá considerablemente sus posibilidades al desbloquear durante el “leveling up” la rama de talentos de esgrima), también contamos con hechizos, algunos ofensivos (el clásico lanzamiento de bolas de fuego nunca puede faltar en un RPG) y otros defensivos. La práctica nos enseñará cual es el más efectivo tácticamente en cada caso. Combatir contra varios enemigos simultáneamente, o contra alguno de los varios “bosses” que nos esperan

al final de algunos “quests” importantes es difícil, y requiere mucha práctica y en más de una ocasión correr por toda la pantalla hasta recuperar la energía suficiente para sobrevivir otro golpe, o regenerar el maná suficiente para castear otro signo (hechizo). Un detalle interesante es la forma en la que está implementada en este juego el uso de pociones: en lugar de poder consumirlas en cualquier momento y lugar, como suele suceder en la gran mayoría de los títulos del género, aquí sólo pueden usarse durante la

“meditación”, un estado en el que Geralt sólo puede entrar cuando no hay enemigos próximos. Por lo cual las pócimas son realmente útiles solamente cuando ya conocemos el peligro concreto con el que vamos a enfrentarnos, y tenemos oportunidad de prepararnos de antemano. Afortunadamente, casi todas las pócimas duran varios minutos, y algunas de ellas -especialmente las que permiten la rápida recuperación de puntos de vida o de “vigor”- son indispensables para superar algunas instancias particularmente peligro-

sas. Tampoco se puede salvar el juego en proximidad de una amenaza -lo cual sí es habitual en otros juegos del género-, y aunque existen “autosaves” en diversos puntos críticos, no son tan frecuentes como deberían para evitar irritantes “rejugadas” reiteradas de los mismos puntos hasta lograr superarlos.

DIÁLOGOS Y DISYUNTIVAS MORALES

Otro elemento a menudo presente en los RPG son los diálogos. Conversar con otros personajes nos

“La trama es interesante y bien armada, pletórica de intrigas políticas y misterios sobre el pasado y presente de nuestro protagonista, y ambientada en un universo rico y diverso en criaturas y NPC.”



brindará información valiosa, pero también permitirá salir airosos de algunas situaciones sin tener que recurrir a la violencia. En el caso de algunos personajes femeninos, Geralt podrá aplicar aquí su gran poder de seducción, y llevarse una señorita pletórica de curvas a la cama es una feliz situación que le sucederá en varias oportunidades. En este punto en particular, es de agradecer que el juego haya sido creado y distribuido por un estudio europeo, ya que a diferencia de las empresas norteamericanas, no tienen timidez en mostrar desnudos o escenas de sexo, haciéndolo siempre en este caso con tino y buen gusto. También las elecciones que hagamos a la hora de conversar con los NPC es fundamental para definir el rumbo que tomará el juego, ya que los acontecimientos del argumento pueden variar considerablemente de acuerdo a las decisiones que tomemos. Una vuelta de tuerca interesante es que nunca es obvio cuál de las opciones representa un camino “bueno” o “malo”, como sucede en otros juegos del género. Recordamos que en la saga de “Star Wars: Knights of the Old Republic” era más que evidente las líneas de diálogo que derivaban en la vía Jedi o por el contrario, nos acercaban al Lado Oscuro de la Fuerza. Aquí, a menudo no habrá una elección “correcta”, y las consecuencias de nuestras acciones pueden tener consecuencias dramáticas, acorde con el tono sombrío que tiene en general el juego.

CONCLUSIONES

“The Witcher 2” tiene algunos puntos en contra. Uno de ellos es una buena dosis de bugs -habituales en este género, que siempre implica un grado de complejidad

mucho mayor que otros estilos más llanos, como los FPS-, algunos de los cuales son poco importantes, como ciertas cuestiones con el manejo de cámaras, pero otros lo suficientemente graves para tratar un quest y obligarnos a retomar desde un punto de salvado anterior. El otro déficit que amerita destacar es que se trata de un juego bastante difícil, tal vez sólo apto para los aficionados más extremos a los RPG. Sin embargo, los puntos a favor son muchísimos más, y hacen que el balance sea altamente positivo. La realización en cuanto a los rubros técnicos es impecable, tanto en lo visual (gráficos, animación, efectos especiales y escenas cinematográficas son muy atractivos y detallados) como en lo sonoro: aunque hay alguna actuación de voz un tanto pobre, las más importantes, como la voz de Geralt, están muy bien hechas. La trama es interesante y bien armada, pletórica de intrigas políticas y misterios sobre el pasado y presente de nuestro protagonista, y ambientada en un universo rico y diverso en criaturas y NPC. Los niveles están eficazmente diseñados, y su nivel de detalle nos incentiva a recorrerlos y explorar en detalle, en busca de nuevos quests o de ítems para equiparnos. La mecánica del juego es entretenida, muy dinámica y bien pensada. Como si todo esto fuera poco, el juego no solamente se ofrece a un precio muy razonable, sino que su desarrollador ha prometido que todas las expansiones descargables (DLC) que se ofrezcan para él serán completamente gratuitas. En definitiva, un título que los aficionados al género y los amantes de la literatura fantástica disfrutarán por un largo tiempo.



PUNTAJE FINAL:

91

LO BUENO:

Espectaculares gráficos. Argumento y desarrollo de personajes muy logrados. Sistema de combate dinámico y entretenido. DLC completamente gratuitos.

LO MALO:

Altos requerimientos de hardware. Nivel de dificultad elevado. Posee varios bugs, algunos intrascendentes, pero otros especialmente irritantes.



HUMOR

POR DANIEL PAZ # daniel.paz@dattamagazine.com



Larissa Riquelme firma un contrato millonario con Nokia para promocionar sus celulares



Enterado de que cada vez más gente abandona el Firefox para usar Chrome, Bill Gates llama a los de Mozilla



Daniel
PAZ

¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca
registrando un dominio .com

por sólo
\$ 45
al año



www.tenetudominio.com



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

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

VENDE MAS

TU NEGOCIO
en INTERNET
AHORA..!

+ CLIENTES
+ EFICACIA
+ PRESENCIA

dattatec.com
Tu Hosting hecho Simple!

www.dattatec.com

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462