

39

DIC. 2011  
AÑO 4

# DATTA

MAGAZINE ● COM

by dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple



# SUMARIO

06 LO ÚLTIMO

14 EN 2011  
MADE IN ARGENTINA

20 EL NINUCIO-  
SO MUNDILLO  
DE LA EDICIÓN  
DE VÍDEO

26 TECNO  
GADGETS

30 SMART TV  
OTRA PUERTA AL MUNDO DIGITAL

36 SPOON  
STUDIO TUS APLICACIONES EN LA NUEVA

42 LO MEJOR  
DEL 2011:  
LOS ELEGIDOS  
DE DNTMAGAZINE

54 ESTOY  
DESCONECTADO  
TENGO MIEDO

58 INMIGRANTES  
EN LA TIERRA  
DE LOS NATIVOS  
DIGITALES

64 ...Y LLEGO LA  
ÉPOCA DE  
REGLOS

70 COLUMNA  
MENSUAL  
DE SOFTWARE  
LIBRE Y GNU/LINUX

74 DNTM TIPS

78 CALENDARIO  
GAMMER

80 RAGE:  
APOCALIPSIS AYER

88 HUMOR



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.americanbread.net](http://www.americanbread.net)

COMERCIALIZACIÓN

DATTATEC.COM SRL  
Córdoba 3753, Rosario, Santa fe  
[www.dattatec.com](http://www.dattatec.com)

REDACCIÓN

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

DATOS DE CONTACTO

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

LAS OPINIONES EXPRESADAS EN LOS  
ARTÍCULOS SON EXCLUSIVA RESPONSABILIDAD DE  
SUS AUTORES Y NO COINCIDEN NECESARIAMENTE  
CON LA OPINIÓN DE DATTATEC.COM SRL.

**■ / EDITORIAL**

2011

**EL GRAN  
AÑO MÓVIL**

Llegó esa época del año que nos apura con los balances, las estadísticas, los análisis. Donde intentamos resumir todo lo que logramos en los últimos doce meses; los puntos destacados; los fracasos inesperados. Donde algunos números sorprenden y otros tienen absoluto sentido. Donde recordamos cada paso del camino recorrido para llegar hasta donde estamos hoy.

El 2011 se va sin habernos dejado un gadget obligado nuevo, como pasó el año anterior con el iPad de Apple, aunque sí muchas tendencias marcadas. Los consumidores se siguen volcando a los dispositivos móviles, como smartphones y tablets, más que a la clásica PC de escritorio para conectarse a internet. Las redes sociales mandan en la interacción en la web, y las ganas de compartir sensaciones, imágenes y momentos desde el lugar de los hechos se ven reflejadas en las ventas multimillonarias de estos gadgets, que no paran de crecer en todos los rincones del planeta.

El mercado móvil sufrió varias sacudidas importantes mientras el público eligió sus marcas favoritas. Apple, que desde el lanzamiento del iPhone en 2007 no paró de agrandar su market share, se encontró con una sorpresa asiática en su camino a la cima: Samsung. La compañía surcoreana, apoyada en el éxito de su línea Galaxy, terminó el año al tope de la preferencia de los usuarios, y se espera que camine tranquila el 2012 en ese mismo puesto.

Mientras tanto, Nokia perdió su reinado de 15 años como la marca más vendedora del mundo móvil, y RIM sufrió unos cuantos tropezones (la tímida recepción de su tableta PlayBook, problemas en el servicio de BlackBerry que afectaron a millones de usuarios de todo el mundo), que lo dejaron bastante golpeado. Pero los dos ya piensan en cómo levantar cabeza. Nokia se asoció con Microsoft y presentó recientemente en Europa sus





Débora Orué

debora.orue@dattamagazine.com

primeros equipos con Windows Phone, el sistema operativo elegido para recuperar la atención del mercado. Los canadienses de RIM, por su parte, apuestan a BBX, un híbrido de BlackBerry 7 y QNX, el sistema operativo que compraron el año pasado y debutó en la PlayBook.

La clave está en el sistema operativo. En eso coinciden todos los fabricantes. Hoy, el gran rival a vencer es Android. Con más de 200 millones de usuarios activos, el OS de Google es el gran favorito del público. Más allá de que muchos cuestionen su facilidad de uso, los fabricantes no lo abandonan, por tratarse de una opción de código abierto que pueden administrar fácilmente y sin pagar caras licencias.

Apple considera a Android una gran amenaza para su crecimiento continuado y, peor aún, su fallecido co-fundador Steve Jobs lo consideraba un "robo" de iOS. La estrategia de la empresa de Cupertino fue atacar a los partners de Google que utilizan Android, como HTC, Motorola y Samsung, a quienes demandó judicialmente por violación de patentes inalámbricas. En algunos casos, consiguió que la corte fallara a su favor, prohibiendo la venta de tablets y smartphones de la competencia. Para cuidar su nueva mina de oro, Google desembolsó 12.500 millones de dólares y compró Motorola. Su jugoso portfolio de patentes inalámbricas le permitirá defender a Android de posibles demandas en su contra. Y hasta hizo público recientemente que asesorará y brindará ayuda a aquellos partners que resulten demandados por otras compañías (entiéndase, Apple), por elegir su sistema operativo.

Entre tanta pelea judicial en los grandes mercados, en Argentina vivimos un año inolvidable ligado a la telefonía móvil. Por primera vez, más del 70% de los celulares vendidos en el país se fabricó aquí. Y un poco más al norte tampoco la pasaron mal: Brasil estará produciendo la iPad para Apple. Latinoamérica se vuelca a la tecnología, con mano de obra local altamente capacitada.

Nuestra región también fue partícipe de una prueba de fuego para los servidores de YouTube, el portal de videos de Google. Todos los partidos de la Copa América 2011, disputada en Argentina, se transmitieron en vivo al mundo entero a través de internet. Un adelanto de lo que se viene para YouTube, que cada vez tiene más ganas de producir contenido propio y asegura que el año próximo ofrecerá un mínimo de 12 canales a sus usuarios.

Mientras iCloud y Google Music demostraron que las empresas tecnológicas líderes ven con muy buenos ojos a la famosa "Nube" que pocos entendían en 2010

(claro, implica tener guardado bajo llave todo el contenido personal de sus usuarios, obligándolos a utilizar sus servicios derivados); el desarrollo de apps para distintas plataformas llevó a la apertura de nuevas carreras académicas; el gigante de internet se animó a pelearle de igual a igual a Facebook con Google+, una red social que tiene mucho de esta y de Twitter, con pocas opciones originales, aunque interesantes; Amazon sorprendió con Kindle Fire, una admirable tablet de gama media, a la mitad del precio de todas las demás que intentan imitar la iPad de Apple; Netflix llegó a LATAM a tratar de mostrarse como una alternativa valiosa ante la instalada Cuevana; y Microsoft empezó a tentar a todos con su preview para desarrolladores de Windows 8.

Mucho pasó en este 2011. Tanto, que es demasiado lo que quedó afuera de este humilde resumen. Y este gran año para los dispositivos móviles, seguramente se retirará para dar lugar a otro donde Apple intentará sorprender con el iPhone 5 que todos se quedaron esperando, mientras la competencia seguirá buscando la manera de dictar por su cuenta los avances en el mundo de la telefonía móvil. ¿Podrán ahora que Steve Jobs no tiene las riendas de Apple? O, dicho de otra manera, ¿podrá Apple mantener su lugar privilegiado de única gran innovadora en el mercado móvil sin Steve Jobs a la cabeza?

El tiempo lo dirá. Mientras ellos planifican su 2012 nosotros, los usuarios, nos vamos a limitar a disfrutar de sus creaciones para ponernos en contacto con todos nuestros seres queridos en esas noches especiales que ocurren sólo una vez al año.

Desde este espacio nos despedimos hasta el año que viene, dejándoles nuestros mejores deseos para las Fiestas que se avecinan. ¡Feliz Navidad, Feliz Jánica y Feliz Año Nuevo, queridos lectores! Nos reencontramos en 2012.

# LO ULTIMO

Bienvenidos a la sección de novedades de dattamagazine, un espacio pensado especialmente para que nuestros lectores tengan las últimas noticias y puedan acercarnos los mejores comentarios.

## LA VIDA EN LA NUBE

Servicios colaborativos, portales, aplicaciones en la nube y todas, todas las novedades de la internet 2.0 y las redes sociales.

## •/ BLACKBERRY POTENCIADO POR PORSCHE

RIM firmó un convenio con **Porsche Design**, la subsidiaria de la famosa casa automotriz dedicada al diseño industrial, para que los alemanes de Stuttgart proyectaran el nuevo **P'9981** de BlackBerry. El resultado es un teléfono inteligente absolutamente novedoso para la estética clásica de RIM: ultra delgado y bordes angulosos, incluye la palabra **Porsche** en el extremo superior y el isologo de los creadores del **911 Turbo** en el contrafrente.



El teclado del P9981 tiene un diseño absolutamente novedoso, así como un tema visual diseñado también por Porsche Design.

El teléfono mantiene el clásico **QWERTY** de BlackBerry, y una nueva pantalla HD táctil con tecnología **cristal clear**. El procesador es de **1.2GHz**, y los gráficos de **24 bits**. La cámara graba por fin en **HD**, y la capacidad del dispositivo es de **8GB**, que se pueden extender a **40** con una tarjeta **microSD**.

Pero las características técnicas e incluso el diseño no son novedades tan importantes como la inclusión de **BBOS7** con soporte para **NFC (Near Field Communications)**. El nuevo sistema operativo se presenta como rupturista frente a las versiones de

BBOS que ya conocíamos, entre otras cosas porque soporta la tecnología **Liquid Graphics**, que pone finalmente a los teléfonos tope de gama a la altura del último **iPhone** o de los Samsung con **Gorilla Glass**. No debemos olvidar que en los últimos tiempos BlackBerry había quedado bastante atrás en lo que a experiencia gráfica y profundidad de color refiere. El nuevo navegador de BBOS7 además soporta **HTML5**, lo que reduce el impacto de la ausencia de soporte para **Flash**.

Por último, un agregado importante. El P9981 será el primer BlackBerry que soporta la tecnología de búsqueda por voz, que intenta pelear con **Siri** de Apple. A diferencia de lo que ocurre con la gente de Cupertino, los muchachos de RIM han preferido no hacer gala de una aplicación y simplemente sumar el soporte de voz a su sistema de búsqueda, por lo que habrá que ver cómo se las arreglan para que sus teléfonos puedan tomar notas y ejecutar las tareas que sea que les dictemos.

A mediados de diciembre el teléfono estará en los agentes oficiales de América Latina, por lo que sólo resta esperar unas semanas para ver si los **U\$1300** que se espera que cueste valen la pena.

## ■/ CREACIÓN RÁPIDA Y GRATUITA DE CÓDIGOS QR AVANZADOS

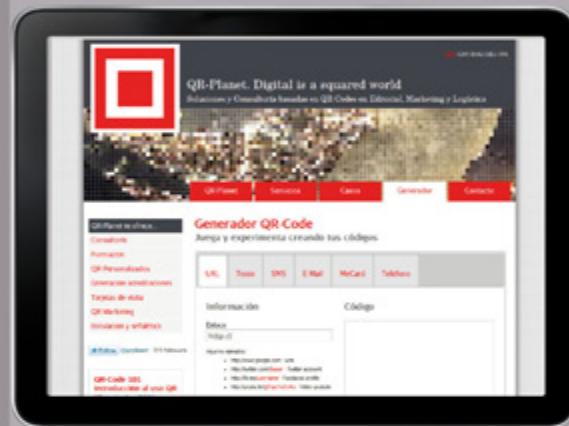
Más de una vez hemos hablado en esta sección de los nuevos **códigos QR**, cada vez más utilizados por la prensa, la publicidad y los usuarios finales en general. Con ellos podremos insertar información de contacto, direcciones web, texto e incluso imágenes en un cuadro pixelado que, al ser leído por un teléfono inteligente con una aplicación adecuada, mostrará la información incrustada.

**QR Planet** (<http://www.qrplanet.com/es/generador-qr-code/>) es un nuevo servicio web que nos permitirá crear con facilidad y mucha velocidad códigos funcionales y sumamente personalizables. A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de las aplicaciones en línea -que permiten crear versiones

básicas y apenas modificables-, con el generador de códigos de QR Planet podremos definir el **tamaño del código**, el **color** (expresado en formato **hexadecimal**) e incluso la **redundancia**. No hemos encontrado hasta ahora otra aplicación tan poderosa, por lo cual recomendamos especialmente probarla.

### Paso a paso: Crear un código QR con QR Planet

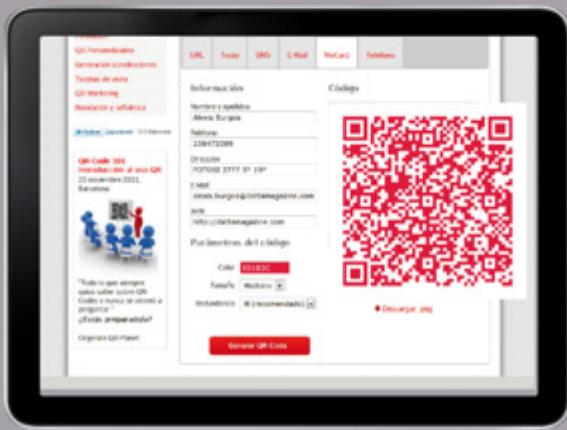
1. Nos conectaremos a <http://www.qrplanet.com/es/generador-qr-code/> y elegiremos el tipo de contenido que estará disponible en el código. Elegiremos una tarjeta personal **MeCard** para nuestro ejemplo.



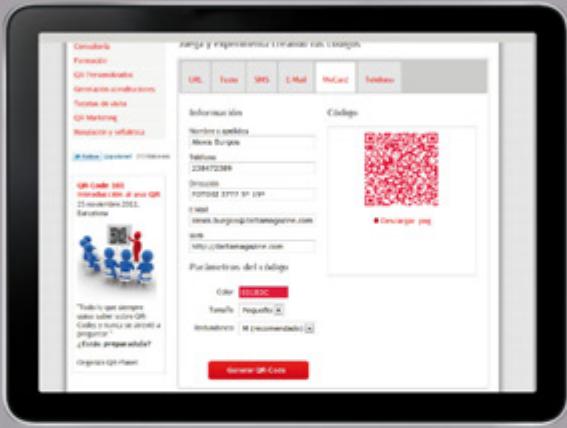
2. Completaremos la información necesaria y elegiremos el color del menú desplegable que se muestra al hacer clic sobre el número hexadecimal (por defecto [000000]).



# NOVEDADES EN GOOGLE APPS



3. Elegiremos ahora un tamaño del menú desplegable homónimo y un nivel de redundancia. Si queremos minimizar el riesgo de problemas en el acceso a la información la recomendación es el nivel [H].



4. Corregiremos los valores necesarios y haremos clic en [Generar QR-Code]. Descargaremos el producto con [Descargar .png].

Hace un tiempo presentábamos en **DattaMagazine** las novedades en las aplicaciones de Google **Calendar** y **Docs**, que básicamente apuntaban a mejorar la interfaz y de esa manera llevar la experiencia de usuario un nivel más allá. En el caso específico de Calendar las cosas eran todavía más profundas: la inclusión de colores para las citas y las nuevas formas de administración de los calendarios compartidos acercaban mucho la aplicación en la nube a su rival en el escritorio **Microsoft Outlook**.

En los últimos días le tocó el turno a **Gmail**, cuya interfaz fue absolutamente renovada. Si bien los cambios son muchísimos y la apariencia es realmente nueva, la aplicación es la misma y los agregados a nivel herramienta no son tantos. Sin embargo, son bastante importantes: podemos ahora crear filtros desde el cuadro de búsqueda, y entonces la creación de **reglas de correo** es mucho más simple. Además, el botón **[Gadgets]** nos permite ahora intercambiar entre la vista del chat y la vista de los **Labs** agregados en el mismo panel. De este modo, las mini aplicaciones se organizan mucho mejor, y el espacio disponible para los contactos es considerablemente más generoso.

# ACCE- SO DIREC- TO

Trucos de productividad, consejos y recomendaciones.  
La información necesaria para llevar al extremo  
la utilidad de todos nuestros gadgets, equipos,  
aplicaciones y servicios.

# LO ÚLTIMO, AL INSTANTE

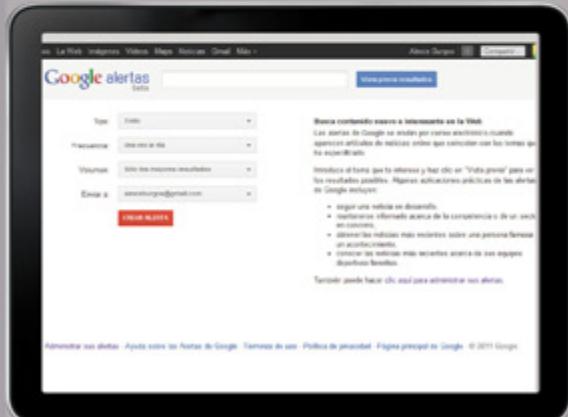
Es común que como internautas busquemos regularmente información acerca de temas recurrentes. Por ejemplo, cada lunes utilizamos el buscador de **Google** con el nombre de nuestro equipo de fútbol favorito como criterio de búsqueda, y chequeamos qué novedades hay sobre el tema.

Del mismo modo, es probable que hagamos lo mismo en nuestro trabajo con los proyectos que llevamos adelante, e incluso con las actividades de la competencia o de ciertos equipos sobre cuyas actividades queremos estar al día. Incluso un reciente informe de la consultora **IDC** indica que el **90%** de 1000 internautas encuestados chequea mensualmente los resultados de una búsqueda con su propio nombre como criterio.

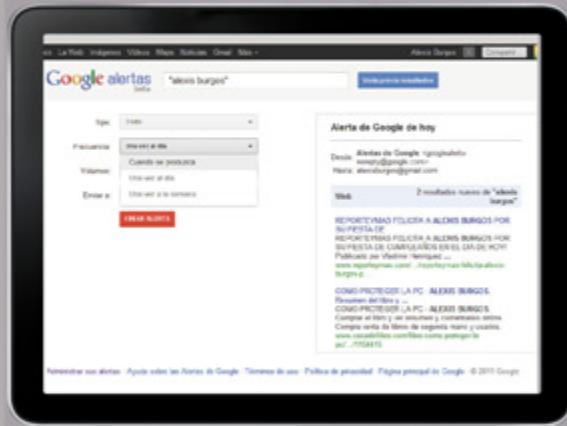
Afortunadamente, existe una forma automática y fácilmente configurable de obtener resultados automáticamente en nuestro correo y con la frecuencia que queramos. Para aprovecharla deberemos recurrir al servicio **Google Alerts** (<http://alerts.google.com>) y completar un pequeño asistente. El servicio puede incluso enviar resultados sólo cuando se producen, y nos permite modificar una vez creadas nuestras alertas con el vínculo [**Administrar sus alertas**].

## Paso a paso: Crear alertas con Google Alerts

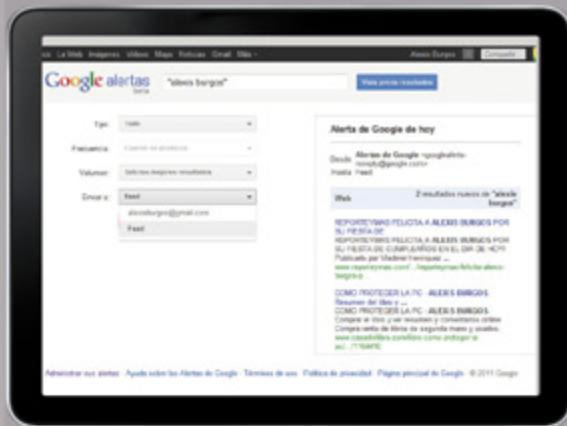
1. Nos conectaremos a <http://www.google.com/alerts> y escribiremos en la barra de búsqueda el criterio. Podremos hacer clic en [**Vista previa de resultados**] para ajustar nuestras preferencias.



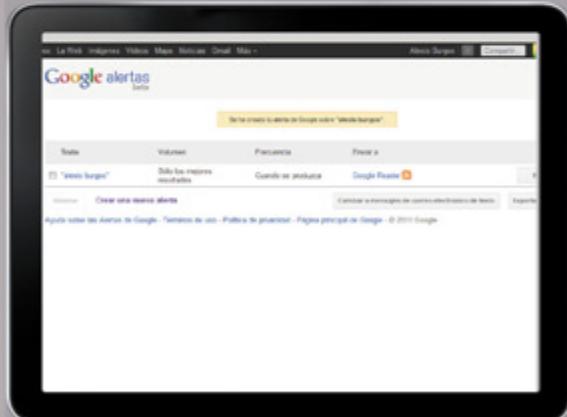
2. Seleccionaremos el tipo de resultados que nos interese del menú desplegable [**Tipo**]. Luego, con [**Frecuencia**], seleccionaremos el intervalo temporal en el cual se efectuará el alerta.



3. Con [**Volumen**] elegiremos el tipo de resultados que nos serán enviados. Del menú desplegable [**Enviar a**] seleccionaremos la dirección de correo electrónico en la que recibiremos la información. La opción [**Feed**] nos permite indicar que queremos la alerta en **Google Reader**.



4. Haremos clic en [**Crear alerta**] y veremos nuestro producto en pantalla. Podremos modificar los criterios con [**Editar**].



Muchas veces hablamos en esta sección y en otras más específicas de nuestra publicación acerca de las inmejorables capacidades de las diferentes distribuciones de Linux para revivir hardware **obsoleto**. Sin embargo, en la mayoría de los casos nos referimos a **Ubuntu**, **Xubuntu** e incluso a versiones específicamente diseñadas para **netbooks** de este tipo de distribuciones. Y si bien es verdad que un equipo con **1GB de RAM** y un procesador **VIA C3** funciona mucho mejor con Ubuntu que con cualquier versión coherente de Windows, pocas veces nos referimos a equipos realmente antiguos.

Sin embargo, existen distribuciones de Linux **realmente eficaces** para revivir hardware antiguo. **PuppyLinux** (<http://puppylinux.org>) es una de ellas. Muy veloz y nada exigente en lo que a recursos del sistema refiere, con ella podremos convertir viejos equipos en desuso en terminales web e incluso en servidores de archivos.

Incluso en equipos antiguos PuppyLinux es capaz de arrancar en apenas **un minuto**, y sus desarrolladores lo recomiendan especialmente para reparar instalaciones de otros sistemas operativos dada su capacidad de iniciar y funcionar igual de veloz incluso desde un CD en computadoras con recursos extremadamente limitados. En nuestro caso lo probamos con un **AMD Duron de 750Mhz y 256MB de RAM** y funcionó con soltura. Algo casi increíble para un sistema que nos permite hacer en la nube lo mismo que un equipo con cuatro núcleos.

Para descargar PuppyLinux debemos conectarnos a <http://distro.ibiblio.org/pub/linux/distributions/puppylinux/> y elegir la versión que mejor se adecue a nuestras necesidades y las capacidades de nuestro equipo. Si nos mareamos con la inmensa disponibilidad no tendremos más que hacer clic en [puppy-5.3] y después elegir el archivo [**Slacko-5.3-MAIN.ISO**]. Ouemaremos ese archivo en un CD con el software

que sea que utilicemos (nuestra recomendación oficial es InfraRecorder, disponible en [http://infrarecorder.org/?page\\_id=5](http://infrarecorder.org/?page_id=5)) e iniciaremos el equipo con el medio insertado. Luego, la magia estará disponible para nosotros.



Hay versiones de PuppyLinux basadas en Ubuntu y en Slackware disponibles para descargar. Incluso podemos elegir la interfaz predeterminada desde la lista de descargas.

La vida en la nube requiere una buena dosis de creatividad si lo que queremos es que quienes consuman nuestros contenidos se sientan realmente impactados por lo que ven. Algo no muy simple si tenemos en cuenta que millones de usuarios allá afuera están constantemente produciendo cosas innovadoras, gratuitas y muy llamativas minuto a minuto. Pero

# CONSU- MER ELECTRO- NICS

claro, un poco de inventiva es insuficiente si no tenemos las herramientas adecuadas para trabajar.

Puede ocurrir, por ejemplo, que creemos un buen video, pero necesitemos repentinamente convertirlo a **Flash** para incrustarlo en nuestro sitio, o que simplemente a un contenido **Flash** debamos sumarle una pista de sonido coherente. O cosas por el estilo.

Si buscamos una suite que resuelva todas nuestras necesidades en la producción de contenidos web, una gran opción puede ser probar **Articulate** (<http://www.articulate.com/products/studio.php>), un conjunto de aplicaciones muy livianas y efectivas que se integran a la perfección en servicios de e-learning y blogs.

La suite no es gratuita, pero varios de sus componentes pueden utilizarse sin cargo. Incluso en <http://www.articulate.com/products/articulate-online.php> encontraremos una buena cantidad de herramientas que podrán resolver, en la mayoría de los casos, nuestras necesidades de producción de contenidos sin el menor problema.



En <http://www.articulate.com/products/ao-tutorials.php> encontraremos interesantes tutoriales que nos ayudarán a elegir la herramienta de la suite que más rápidamente resuelva nuestros problemas.

Discos portátiles, reproductores exquisitos, mouses ergonómicos y monitores 3D. Lo mejor de la electrónica de consumo, aquí y en exclusiva para los lectores de DattaMagazine.

## ■/■ EL SUEÑO DEL GAMER

El **gamer** es la clase de usuario que tiene realmente muchas exigencias. No sólo requiere una conexión a internet potentísima y muy estable, sino que además necesita una computadora cuyo valor podría palear por unos minutos el hambre en el África y, desde ya, una placa de video capaz de diseñar el trazo completo de la ciudad perdida de la **Atlantis** en apenas unos milisegundos. Pero de estas características suele hablarse porque todos estos componentes el gamer los actualiza con frecuencia. Con **muchísima** frecuencia, para ser claros. Sin embargo, hay más componentes por los cuales el gamer se preocupa especialmente. El **teclado** y **mouse**, por ejemplo. Y, sobre todo, el **monitor**.

Los gamers de pura cepa entienden que los monitores son elementos imprescindibles para que la experiencia de juego sea la que ellos quieren. Así las cosas, suelen optar por monitores muy sofisticados que además ofrezcan tiempos de respuesta muy bajos de modo que ningún **zombie** pueda salirse con la suya porque un reflejo en la ventana a las **3AM** impidió ver que aparecía por el extremo superior derecho de la pantalla.

El **Benq XL2420T** de 24 pulgadas y retroiluminación LED es un nuevo equipo especialmente pensado para que los gamers tengan un nuevo objetivo en el cual invertir este mes su sueldo. El equipo, suficientemente



El XL2420T de Benq es ideal para utilizar de a tres monitores en un mismo equipo, aunque para eso necesitaremos una placa de video realmente potente.

grande como para jugar alguna noche con amigos e ideal como para armar un conjunto de 3 en una computadora equipada con una placa que soporte la tecnología **AMD Eyefinity**, no sólo es enorme y tiene un impresionante contraste dinámico de **12 millones a 1**, sino que además es **HD**, soporta **3D** e incluye conectores **HDMI, DisplayPort, DVI y VGA**. El tiempo de respuesta es de **2ms**, y el equipo incluye un gancho para colgar auriculares. El diseño completo, cabe aclarar, está inspirado en el panel de comandos de la nave de **StarTrek**.

Pero eso no es todo. Lo mejor del XL2420T es que incluye un control táctil **OSD** para que podamos ajustar sin perder tiempo las variables de funcionamiento del monitor a los escenarios de juego. Pero hay más: en su base el equipo incluye un control remoto -que puede desprenderse y funcionar inalámbricamente- con tres **presets** que podemos configurar para que el cambio de ambiente sea todavía más rápido. Tanta potencia no es gratuita: por este equipo deberemos desembolsar casi **U\$500** en América Latina. Aunque, claro, eso no es tan grave para el mundo gamer, que sin duda acaba de conseguir su regalo para estas navidades.

## ■/ VIVA LA VITA

Sabrán ustedes perdonar lo obvio del título de este párrafo, pero es que **Sony** confirmó que su nuevo dispositivo portátil, la **PlayStation Vita**, estará disponible en estos lares el **22 de febrero de 2012**. Así las cosas, se imaginarán que ya no podemos esperar. No por nada esta edición hemos estado tan enfocados en los gadgets **gamers**.

El equipo costará **U\$249.99** en su versión Wi-Fi y **U\$299.99** en la compatible con **3G**. Estos precios son para Norteamérica, y se espera que en Latinoamérica deba considerarse un plus del **40%** aproximadamente.

Desde Sony dicen que la Vita "redefinirá la línea entre juego y realidad", aunque nosotros preferimos relativizar esos dichos en tanto estamos hablando de un dispositivo portátil. Sin embargo, los títulos para la nueva PlayStation están diseñados con la inmersión total del jugador en mente. Lo cual nos hace pensar que el nuevo dispositivo no será especialmente recomendable para su uso en transportes públicos.

La PS Vita incluirá un procesador **Cortex A9 de 4 núcleos** y un GPU **SGX543MP4+** que moverá una pantalla multitáctil de **5"**. Ese no será el único punto multitáctil del equipo, que incluirá un pad en la parte posterior. También la Vita tendrá 2 cámaras y parlantes y micrófono estéreo, así como también sensores de **movimiento, acelerómetro y brújula digital**. El equipo contará con **GPS** integrado.

En cuanto a la conexión, la PS Vita incluirá **Bluetooth y Wi-Fi** por defecto, y se venderá un modelo que también soportará **3G** como opcional. Las dimensiones serán de **182x83,5x18.6mm**, lo cual hará que se parezca mucho en dimensiones a la actual **PSP**.



La PS Vita funcionará también como mando para los juegos más sofisticados de la PS3.



Alexis Burgos  
alexis.burgos@dattamagazine.com

## ■/ MÁS Y MÁS TABLETS PARA ELEGIR

El mercado de las Tablet PC está que arde. Si bien nadie pretende siquiera sacarle el primer lugar al **iPad 2** de Apple, la pelea por el segundo puesto está en llamas y nadie parece tener asegurado absolutamente nada. Ni Samsung con su **Galaxy Tab**, ni Motorola con la **Xoom** o siquiera RIM con la **Playbook** tienen el espacio asegurado. Y así, miles y miles de fabricantes a diario insisten en probar suerte con productos algunas veces memorables y otras francamente impresentables.

El caso de la **ViewPad 7E** de ViewSonic es de los más felices. No por su potencia o por su sistema operativo, sino por un tamaño ideal para quienes prefieren evitar los **smartphones** más grandes y sin embargo necesitan todavía un dispositivo en el cual navegar con cierta soltura. Ideal para viajar, la **ViewPad** además está construida con materiales nobles que dan una sensación de solidez extremadamente agradable.

El equipo, como decíamos, no presenta características descollantes. Está potenciado por **Android 2.3** y tiene una pantalla **WXGA de 800x600** que funciona muy bien. La compatibilidad con Flash ayuda muchísimo en este sentido, y convierte a esta tableta en uno de los exponentes más versátiles entre los pequeños de gama media. La capacidad de almacenamiento es de **4GB** expansibles a 32 mediante **microSD**, y hay dos cámaras de video además de un conector **HDMI**. El equipo tiene **512MB** de memoria RAM y garantía de **3 años**.



Apariencia sólida, Android y un tamaño acotado son los principales argumentos para elegir este equipo entre los demás de gama media baja.



## MADE IN ARGENTINA EN 2011:

El 11 y 12 de noviembre tuvo lugar en el Centro Metropolitano de Diseño, ubicado en el barrio de Barracas de la Ciudad de Buenos Aires una nueva edición del evento que nuclea a distribuidores, estudios, desarrolladores y gamers en general de nuestro país. Se trata de una excelente oportunidad para que todos ellos se contacten, comparten experiencias, se enteren de las últimas novedades del mercado y muestren sus productos.

### NOVENA EDICION DE LA EXPOSICION DE VIDEO JUEGOS ARGENTINA 2011

ADVA, la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentina, que organiza la expo, este año ha subido la apuesta, ya que a los workshops, mesas redondas, talleres y conferencias, ha sumado a expositores internacionales de jerarquía, que han venido a dar charlas que convocaron una multitud de gente.

Figuras de la talla de James Portnow (CEO de Rainmaker Games) y Jonathan Blow (creador del exitoso juego indie "Braid") se sumaron a conferencistas locales, para conformar una completa grilla de actividades que la industria local siguió con gran atención.

Aquí te contamos todo lo acontecido en el evento más relevante del año para la comunidad de desarrolladores de videojuegos.



## NOCES: LOS ORGANI- ZA- DORES ➤



«Soy Alfredo Cattan, fundador y presidente de QB9, y soy presidente de ADVA. Esta EVA 2011 es la más grande hasta ahora, y demuestra cómo hemos ido creciendo en estos años. La crisis del 2001 generó las condiciones para el nacimiento y crecimiento de esta industria. Es muy difícil generar una cultura de industria en este mercado, porque no había, no tuvimos de quién aprender. Esto se fue haciendo entre todos, colaborando para poder crecer. Hoy en día somos más de sesenta y cinco empresas. En este momento estamos siendo muy mirados por el mundo.

Han cambiado mucho las condiciones respecto de cuando comenzamos, no solamente por el oficio que hoy tenemos, sino que además la crisis mundial y las condiciones económicas han variado, no tenemos el mismo margen que teníamos cuando empezamos.

Hubo una pérdida de competitividad respecto de cuando empezamos en 2001, y eso representa una oportunidad para que seamos mejores. Estamos apuntando a agregar valor, generando juegos propios, siendo más eficaces y organizados, generando nuevas formas de producir, de vender. Aunque el 95% de lo que producimos se exporta, el mercado latinoamericano está creciendo. En QB9 hicimos Mundo Gaturro, que es un boom en este momento, está llegando al millón de usuarios mensuales activos, lo cual nos enorgullece. Respecto de las expectativas que teníamos con esta EVA, estamos muy contentos con la concurrencia, la gente está muy satisfecha con las charlas que se están dando, que para nosotros es clave para la formación y capacitación, una de las patas que necesita la industria. Pero aspiramos a más, el año que viene vamos por más.»

## EJES TEMÁTICOS

En esta edición, la EVA se centró en algunos temas de particular interés para la industria, y muchas de las charlas y mesas de debate giraron en torno a estos ejes: "Creando Valor", "Generando marcas de entretenimiento", "Agregando valor en los servicios de desarrollo" y "Futuro de los videojuegos", con particular foco sobre el primero, agregar valor a los productos para lograr que la industria argentina de desarrollo y distribución de videojuegos sea más competitiva.



## ACTIVIDADES

Durante las más de diez horas por día en las que se desarrolló la EVA, en las cómodas y amplias instalaciones del CMD se desarrollaron numerosas actividades. Los auditorios, mesas de debate y workshops tuvieron una concurrencia masiva, con una clara mayoría de público masculino, entre veinte y treinta años, casi todos portando smartphones o tablets de última generación, aunque también hubo quienes se dedicaron a trabajar desde sus notebooks mientras seguían con atención las conferencias. Las más destacables fueron las brindadas por James Portnow y Jonathan Blow, quienes expusieron sobre los aspectos principales que hacen al diseño de juegos, aunque desde dos lugares completamente distintos: mientras que la charla del carismático Portnow fue más casual y espontánea, la de Blow tuvo una meticulosidad casi matemática, haciendo

foco especialmente en el diseño de niveles. También fueron de interés las brindadas por el chileno Andrés Bordeu, que contó su experiencia trabajado en los juegos "Zeno Clash" y "Rock of Ages", el alemán Mario Schlosser (cofundador de Vostu), quien analizó la creación de juegos basándose en el análisis del comportamiento de los jugadores, y el uruguayo Ciro Mondueri, de la empresa oriental Kalio. Entre los talleres que se dictaron, hubo algunos particularmente interesantes, entre los que podemos nombrar "Cómo hacer videojuegos y aplicaciones 3D para Flash 11", "Desarrollo de videojuegos con HTML5, CSS3 y JavaScript", y dos Talleres de Prototipado en Papel, uno orientado hacia alumnos de colegios secundarios y otro destinado al público en general. En las mesas de debate se discutió sobre una multitud de temas: desde los posibles usos de los videojuegos más allá del entretenimiento, hasta el impacto de la tecnología en el aula, pasando por la labor de quienes desarrollan música y efectos sonoros para este mercado.



## LOS CONFERENCIAS

### STANDS

Encontramos también en la expo numerosos stands, donde muchos estudios locales mostraban sus productos. Acorde con la tendencia mundial, se vieron muchos juegos para smartphones y tablets, los cuales hacen muy buen uso de las características particulares del hardware de estos equipos, como el acelerómetro o las cámaras incorporadas. También se vieron juegos desarrollados alrededor de las nuevas técnicas de control, como los mandos inalámbricos popularizados por Nintendo, o el sistema Kinect de Microsoft, que le permite al usuario interactuar con el mundo virtual del juego a través de una cámara de video, manipulando objetos con movimientos de su cuerpo.



En diálogo con James Portnow, el joven entrepreneur y CEO del sello independiente RainMaker Games le dejó esta reflexión a nuestros lectores: «Es muy difícil tomar riesgos cuando están en juego 50 millones de dólares. En los juegos de hace unos años, la inversión tal vez eran un par de meses de sueldo de una persona.

Si la cosa salía mal, a lo sumo la pérdida era de diez mil dólares. Ahora se arriesgan millones, y se ven estudios que lanzan un juego malo y terminan desapareciendo. Por eso pocos están dispuestos a asumir riesgos, y la mayoría va a lo seguro, dedicándose a relanzar lo que ya es sabido que funciona.

Creo que una forma de lograr ser creativo sin tomar tantos riesgos es tomar una idea y probarla primero en mercados más reducidos, como el iPhone o XBOX Live, y si funciona, entonces podés arriesgarte a producir algo más grande basándote en esa idea.

Para las compañías pequeñas pagar millones para licenciar un motor gráfico es imposible, por lo cual en lugar de apuntar a tener gráficos hiperrealistas, estilo *«Modern Warfare»*, deben concentrarse en lograr impacto visual desde otro lugar, más artístico, como sucede con el juego *«Limbo»*.

Lograr una estética única, que sea producto de la combinación de los gráficos, el sonido y el gameplay. Antes un desarrollador podía lanzar un juego por su cuenta y tener posibilidades de éxito. Ahora es muy difícil hacerlo sin un distribuidor; tenés que ser muy talentoso, muy creativo. *Minecraft* es un excelente ejemplo.»

# VOCES: LOS DISTRIBUIDORES

«Me llamo Adrián Guerracino, y soy encargado de Marketing de la empresa axeso5.com. Nuestro portal se dedica al publishing de juegos, que publicamos en los países de habla hispana de Latinoamérica, y en algunos casos también en Brasil.

Eso implica montar la plataforma, los servidores, el manejo de las comunidades, de los medios de pago, el marketing de los juegos... La idea es contratar estos juegos, difundirlos y hacer que sean un éxito en la región.

Trabajamos con distintos géneros: MMO, casuales, RPG hardcore, FPS... Vamos trayendo licencias de acuerdo a los nichos que creemos que nos faltan en el portal. Tratamos de ver también las necesidades de nuestros usuarios. En este momento nos están demandando otro shooter FPS, ya que el que tenemos -Operation 7- es el que mayor cantidad de jugadores convoca en simultáneo. Es un juego coreano, como muchos de los juegos con los que trabajamos. Vinimos a la EVA buscando contactarnos con los desarrolladores locales, ya que tenemos interés en distribuir un MMO desarrollado en nuestro país.»

## PREMIOS

Otro punto alto del evento fueron las entregas de premios. Por un lado se entregaron los galardones COREAR, un concurso nacional de composición de música para videojuegos, cuyo objetivo es alentar y difundir la composición musical en este género, e introducir a los participantes en el trabajo profesional.

También se entregaron los ya tradicionales premios CODEAR, el concurso organizado anualmente por ADVA para desarrolladores aficionados e independientes, lo que les permite mostrar sus trabajos ante la industria local e internacional. Este concurso dura un mes y tiene reglas que acotan el tamaño de los proyectos, requiriendo creatividad más que valores de producción.

La temática elegida este año para el concurso fueron juegos de estilo "Single Screen Adventure". Por último, casi sobre el cierre de esta EVA 2011 se revelaron los ganadores de los premios SAPO, mediante los cuales la comisión directiva de ADVA premió a los mejores juegos publicados este año en las siguientes categorías:

Mejor juego para PC, Mejor juego Web, Mejor juego para Consolas, Mejor juego para Red Social, Advergaming, Mejor juego para dispositivos Móviles y Smartphones, y el codiciado Sapo Award al juego Argentino del Año, que en esta edición 2011 fue ganado por el título "Bunch of Heroes", desarrollado por NGD Studios.



## UN ESFUERZO DIGNO DE RECONOCER E IMITAR

En resumen, lo logrado por ADVA en esta nueva edición de la EVA es realmente meritorio y destacable. La impecable organización, la gran cantidad y calidad de las actividades, la calidez y accesibilidad de voluntarios y conferencistas nos dejó con las ganas de que el evento durara aunque fuera un día más.

Estamos seguros que -como afirmó Alfredo Cattan, presidente de ADVA, en declaraciones exclusivas para DattaMagazine- la próxima EVA será todavía mejor, por lo cual los instamos a mantenerse informados durante el 2012 sobre todos los preparativos de la misma en el sitio web de ADVA: [<http://www.adva.com.ar/>].

Esperamos que otras empresas ligadas a las industrias relacionadas con las Tecnologías de la Información en nuestro país y el resto de Latinoamérica sigan el excelente ejemplo dado por esta organización sin fines de lucro, y generen en nuestro país más eventos de esta categoría.

## VOCES: LOS ASIS- TENTES

«Mi nombre es Matías, trabajo en un estudio de videojuegos acá en Buenos Aires, que lamentablemente produce sólo para el mercado extranjero. Vine a la EVA principalmente por las charlas de Portnow y Blow. El evento me parece muy lindo, es un poco incómodo donde está, por el hecho de que está muy en el sur, pero el lugar es muy bonito, está muy bien organizado en lo que tiene que ver con el espacio.

Las charlas -como suele pasar- se quedan cortas, porque hay mucha gente que está interesada en asistir, uno se acomoda como puede, en el piso, en el pasillo... Hay mucha gente que está entusiasmada con venir acá.

Es interesante escuchar la opinión que tiene otra gente sobre temas que nos afectan en menor o mayor medida a todos. A lo mejor no es muy aplicable lo que plantean, pero es interesante ver la postura que tienen.»

NOTA: Las imágenes fotográficas corresponden a la cobertura de la EVA 2011 realizada por el sitio <http://www.tetabester.com/>. Al momento de entregar este artículo no se habían subido aún fotos oficiales en la web <http://expoeva.com/>.

Uriel Bederman  
uriel.bederman@dattamagazine.com



# EL MINUCIOSO MUNDILLO DE LA EDICIÓN DE VIDEO

Una profesión que se ha vinculado estrechamente a la informática y que, en la actualidad, resulta inseparable de ella. Se presenta una breve historia del montaje, y a través del diálogo con un profesional en la materia, se vislumbran los pros y los contras de esta tarea sustentada en la minuciosidad y en el conocimiento de la herramienta.



"Descubrí que ser editor de video requiere ser tan paciente como un relojero, tener esa mano, ese pulso", admite Nahuel, quien en la actualidad asiste a un curso para quienes desean meter las narices en este particular mundo que conjuga contenido audiovisual y conocimientos informáticos; creatividad de artista y mañas del oficio. Nahuel agrega que en un comienzo creyó que "editar era una suerte de juego" y que a las pocas clases comprendió que "la paciencia es ingrediente fundamental en la receta".

Ocurre que la edición, en líneas generales, se ha mantenido fiel a su historia y a su naturaleza, incluso ante el advenimiento del poderoso brazo informático. Vale recordar que todo el proceso que hoy puede condensarse en una computadora; en los albores de esta profesión era regido por el puro ánimo artesanal. El montaje era cuestión de cortar y pegar, mucho antes de la llegada de Windows y de su portapapeles. Por entonces el editor debía arreglárselas con una tijera -una tangible, filosa, nada virtual- haciendo su trabajo sobre el celuloide; agrupando los recortes hasta

generar la continuidad que luego sería exhibida, según el orden elegido por él.

Más tarde llegó la moviola, un dispositivo inventado por el ingeniero electrónico Iwan Serrurier en el año 1924. Esta máquina, inspirada en un proyector casero, permitió a los editores trabajar con mayor detalle en los puntos de corte gracias a la disposición de una lupa ubicada sobre la cinta fílmica. A la gran receta del montaje se añadió luego el sonido y la imperiosa necesidad de mantener la sincronía para el disfrute de los sentidos. Tal como explica Teresa Sotoca Holgado en *Las nuevas tecnologías en edición*, la irrupción de nuevos soportes, como el audio, "hizo necesaria la aparición de técnicos especializados, y con aparición de las grandes compañías de producción y distribución se configuraron a su vez los equipos técnicos, así como las líneas de trabajo en equipo. Desde entonces, la opinión y decisión en la sala de montaje era compartida por tres personas: el productor, el guionista y, lógicamente, el montador, que, claro, montaba la película ajustándose inicialmente a la planificación fijada en el guión".



**Sotoca Holgado da cuenta que, ya por entonces, la minucia resultaba un recurso vital en la tarea:**

“... Un equipo básico de montaje estaba compuesto por un montador jefe, un ayudante y un auxiliar.

El primero trabajaba con el copión y una banda magnética en la que se había repicado previamente el sonido. En la moviola, iba señalando los puntos de corte con un lápiz graso según las indicaciones del director. La película pasaba después a manos del ayudante, que la instalaba en unos rodillos y ejecutaba el trabajo más mecánico: el corte y el empalme. Al mismo tiempo, el auxiliar llevaba a cabo también la responsabilidad de archivar y enumerar las diferentes tomas, incluso los descartes, que en un momento posterior siempre pueden hacer falta.

Cuando el montador jefe conseguía finalmente afinar el montaje definitivo enviaba el copión al laboratorio. Allí, siguiendo los números identificativos de los fotogramas, -lo que en la profesión se conocía con el término <pietaje>-, se realizaba el corte del negativo y se dejaba la película lista para obtener las futuras copias de distribución necesarias.”

Desde la moviola en adelante, los editores de video fueron consintiendo el acceso de la tecnología en el seno de su trabajo, tomando provecho de sus beneficios. El video fue el siguiente protagonista: fueron los años en los que se extendió la denominada “edición lineal”, en salas equipadas con componentes como alternadores, mixers de audio, depuradores de señal, cintas, máquinas para efectos y un sinnúmero de monitores. Además del gran costo que implicaba contar

con una isla completa -como manda el dios de los editores-, la especialización era sumamente necesaria: no eran máquinas de uso sencillo. Si bien aún en la actualidad siguen existiendo estos espacios super equipados, un agente revolucionario ha dicho presente en este particular mundillo: ¡la informática con sus cablecitos, su naturaleza *todo en uno!*

#### **EDICIÓN DE VIDEO: DEMOCRATIZADA Y AÚN MINUCIOSA**

La proliferación de ordenadores de escritorio en oficinas y hogares, de la mano de softwares variopintos, determinó un quiebre fundamental en el mundo de la edición de video. Inmersos en la era digital, en pocos años cualquier usuario inquieto -eso sí, también paciente- se convirtió en un potencial editor gracias a la disponibilidad de la herramienta que condensó en su cuerpo a toda una isla completa de trabajo. Desde programas básicos como el Movie Maker, pasando por algunos semi profesionales como Sony Vegas Pro, hasta los que utilizan los más experimentados como el Premiere Pro desarrollado por Adobe, Final Cut Studio o el Avid Media Composer; es posible meter mano en este mundillo, explorarlo y, tal como afirma el viejo axioma informático, "aprender usando, de qué otro modo hacerlo".

Dialogamos con Claudio Bonelli, profesional de la materia y docente de Adobe Premier Pro, acerca de los vaivenes de esta profesión, las características que distinguen a un buen editor y cómo dar los primeros pasos en este particular cosmos de recortes, clics y formatos.

**DattaMagazine:** -¿Podrías comparar el trabajo de un editor de video con el de alguna otra profesión, establecer un paralelo?

**Claudio Bonelli:** -El paralelo que siempre uso es el de la línea de producción. Somos la última etapa. Esto conlleva ciertos pesares, básicamente el llevar la carga de arreglar todo lo que no se haya hecho bien antes y en ocasiones luchar para que no nos endilguen la culpa de una producción mal realizada.

O bien, en las escasas veces (a mi criterio) en las que el material es bueno, es interesante, nos entregan todos los ingredientes y vemos qué onda... Ahí hay que escuchar lo que pide el material un poco. Siempre

va a ofrecer posibilidades más allá de lo que el director/realizador/productor haya buscado a la hora de generar el material. En realidad, tiene también la dinámica propia de la línea de ensamblaje en tanto que es un trabajo de producción, de transformación de un bien en otro. La tarea hay que hacerla y lleva un tiempo específico que depende de la destreza de uno, la calidad del material y la organización del cliente.

Desde este punto de vista, mil laburos sencillos pueden llevar tres veces más de lo idóneo, sencillamente por la incapacidad o falta de organización de los responsables.

**DM:** -¿Cuáles son las características que debe tener un buen editor de video? ¿Cómo se mixtura la creatividad, digamos artística, con los aspectos más formales como el conocimiento de la herramienta, «la paciencia y la minuciosidad»?

**CB:** -Hay que saber mucho de video (se aprende) más que nada para poder sobrellevar el hecho de que los formatos no están para nada estandarizados hoy día (o lo están, pero no se le da mucha bolilla a eso).

La realidad es que te caen con cualquier cosa, mil formatos de video distintos, y ahí hay que empezar a remarla y anticipar mil problemas que pueden saltar en el momento o, peor aún, al final del trabajo. Por supuesto que es necesaria una buena comprensión de las leyes del montaje, del lenguaje cinematográfico... eso alguno lo traerá de fábrica, otro se curte con la experiencia y otro se va a una escuela de cine. Más que nada, meter mano es la posta. Sólo se aprende laburando, por mucho que uno haya estudiado.

La minuciosidad y la paciencia son vitales, pero más bien desde un aspecto profesional que artístico. El ojo fino para los detalles se entrena, pero hay que bancar mirar todo mil veces en el camino, y sobrellevar tanto los cambios justificados como injustificables que haya que realizar. ¡Arreglar algo ya hecho es sumamente denso! Yo siempre digo que un editor que no sea ordenado no es un buen profesional, aunque pueda ser un gran montajista. Tiene que ver con el día a día, más que nada.

La organización contribuye al otro gran aspecto que trae el dominio de la herramienta: velocidad y prevención de disgustos. Si bien dominar la herramienta nos da más posibilidades, el tema fundamental (así me curté

yo al menos) es resolver de manera expeditiva, y que cuando se entrega el laburo el cliente no tenga inconvenientes.

#### DM: -¿Cómo se logra esto?

**CB:** -Por ejemplo, un principiante va a cobrar lo mismo o menos que yo, pero va a tardar mucho más. No es que yo sea muy o poco veloz: soy experimentado nomás. Y pocas son las veces que vaya a suceder que entregue material y el cliente no lo pueda visualizar por tal o cual razón. Además, el cliente suele venir totalmente desinformado y uno va supiendo faltas de información que tenga (...) Hablando de lo cual, repito: la paciencia (o la tolerancia, mejor dicho) es fundamental para llevar una vida medianamente sana.

Otra cosa, hablando de este tema: sabés cuándo arrancás. Pocas veces sabés cuándo cortás el laburo.



#### DM: ¿Qué consejos podés compartir con aquellos que quieran dar los primeros pasos en el mundo de la edición de video?

**CB:** -En cuanto a consejos para principiantes, lo mismo que les digo a los alumnos cuando doy clases: que se rodeen de editores. Que vayan a tomar mate mientras edita uno que la tiene más clara. Que se curtan un tiempo en relación de dependencia, dentro de lo posible en una empresa donde haya más de un editor. Los tiempos de aprendizaje se acortan muchísimo.

Después, ¡que huyan despavoridos! En mi experiencia se puede siempre laburar *freelance* y usar menos tiempo ganando la misma plata. Cambia el tipo de estrés (...) Es elegir un estilo de vida, pero ambos marchan. No es para nada necesario ser empleado. Editores sobran... el tema es laburar bien y no regalar el trabajo, cosa difícilísima en el gremio.

El principiante tiene problemas de presupuesto mucho más puntuales: yo mido un presupuesto por una serie de factores: qué tipo de laburo es, cuánto tiempo me lleva, qué tipo de cliente es. El principiante no puede juzgar por tiempo: le va a llevar más. No puede cobrar lo mismo que yo la hora si hace la tercera parte del trabajo en ese tiempo y después tiene que andar remando mil complicaciones en la recta final (...) Lo otro es aprender a aceptar la estupidez humana. Van a entregarles todo mal, tarde, pedirles el mundo por dos mangos (...) aconsejo *actitud zen* pero con botines de punta. Sean humildes, pero sepan esto: por mucho que les falte aprender, no son unos muertos (bue, algunos hay, pero que ningún lector asuma el cargo ese). Al que les venga con eso... ¡sopapo!

Si la pregunta es «¿Cómo arranco?», empiecen editando de onda cada proyecto que haya cerca. Desde el corto de un amigo hasta un recital de una banda, una obra de teatro o el viaje de una tía (¡horrible eso último!). Eventos sociales, a mí no me cabe, pero da de comer a muchos. Pongan carteles en escuelas de cine.

#### DM: -¿En cuanto a equipamiento, algún consejo para novatos?

**CB:** -A la hora de invertir en tecnología, no escatimen en gastos. Compren lo que realmente quieren tener o no compren. Nadie cambia la *mother* si no está vieja, ni el monitor ni nada por el estilo si no hace falta. La gran «*me compro esto ahora pero después uno mejor*», ¡no sucede nunca! Nadie cambia algo hasta que no da más el equipo o no es rentable.

# Con .TV la gente te ve.

Si tenés **videos**,  
la mejor forma de mostrarlos  
es con un **dominio .tv**

Entrá a **[www.lagente.tv](http://www.lagente.tv)** y registrá el tuyo.

la  
**gente .tv**



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

Los especialistas en dominios

Franco Rivero  
franco.rivero@dattamagazine.com



# TECNO GNDGETS

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.

RENLIZAMOS UN RECORRIDO POR LOS GNDGETS MAS NOVEDOSOS QUE ENCONTRAMOS EN EL MERCADO DE CONSUMO.

## MOTOROLA CORVAIR

Es innegable que el mercado móvil está experimentando, desde hace algunos meses, mutaciones de todo tipo en las cuales convergen dispositivos que no sólo salen a ganar usuarios, sino también a ofrecer nuevas propuestas en el mercado de consumo. Una de las empresas líderes en materia de innovación en los últimos tiempos es Motorola. La empresa viene apostando a la convergencia de varias tecnologías, con una idea fija: "concentrar varias tareas en un solo dispositivo". Un ejemplo de esto es el Atrix (que le valió a Motorola la entrada en nuestro artículo sobre "Lo Mejor del Año"), un dispositivo que tomó lo mejor de dos mundos: la telefonía móvil y las ultra portátiles para trabajar y mantenernos conectados.

Parece que Motorola tiene pensado sacudir nuevamente el mercado, dado que se encuentra a punto de lanzar el nuevo Motorola Corvair, un todo en uno al igual que el Atrix pero con una perspectiva distinta. El Corvair es un dispositivo que corre Android (como todos los de la empresa), y que se encuentra entre los límites de un Smartphone de alta gama y una Tablet. Si bien sus casi 7" hacen que llevarlo en el bolsillo sea complicado, es una interesante opción para realizar videollamadas



El Motorola Corvair navega entre los límites de un smartphone de alta gama y una tablet.

y estar siempre conectados. La cuestión no termina ahí, dado que el camaleónico dispositivo podrá transformarse en un control remoto para comandar diferentes equipos como televisores y equipos de música. Como ven amigos, en materia de innovación aún tenemos mucho de qué sorprendernos.

## ESTÉREO LG LCF810

Sinceramente, en materia de estéreos para autos queda poco por innovar. La mayoría de los modelos económicos que encontramos en el mercado ya incorporan lectores de tarjetas SD, puertos USB, Bluetooth y la posibilidad de reproducir diferentes formatos de audio. Por suerte a LG se le ocurrió la genial idea de que podamos controlar el estéreo mediante nuestro celular, y es justamente por eso que el LCF810 aparece en nuestra sección TecnoGadgets.

Lo único que debemos hacer para controlar este estéreo con nuestro teléfono, es instalar el programa LG Car Audio WIC en nuestro celular Android o iPhone para poder tomar el control de la música en nuestro habitáculo de conductor. Una gran idea, ¿verdad?

## YAMAHA YAS-101

¿Quieren expandir sus fronteras y están pensando en comprarse un juego de parlantes para la TV?. Entonces en TecnoGadgets llegamos justo a tiempo para mostrarles el nuevo YAS-101 de Yamaha. A diferencia de los parlantes ordinarios que encontramos en cualquier casa de electrodomésticos, estos modernos parlantes desbordan estilo por donde se los mire y además de ofrecer una excelente calidad de sonido, servirán también para vestir nuestro living con una cuota de diseño.

Como apreciarán en la imagen, los YAS-101 están pensados para descansar a los pies de nuestro televisor de manera horizontal, ofreciendo en su interior una gran potencia de 120W, lo suficiente como para no dejar dormir a los vecinos. La propuesta se completa con la tecnología Clear Voice, que prioriza los diálogos en las películas, elevando su volumen por sobre la música y los sonidos de ambiente, además ofrece compatibilidad con Dolby Digital y Dolby Prologic II o DTS.



Si están pensando en adquirir un nuevo juego de parlantes, esta nueva propuesta de Yamaha puede resultarles interesante.



Un interesante auto estéreo LG que se puede controlar directamente desde nuestro celular.

## RECOMENDAMOS TRES E-READERS

La moda de los E-readers de a poco se va haciendo más popular entre los usuarios, es por eso que si quieren ver uno de estos Gadgets en el arbolito de navidad, pueden pedir alguno de estos modelos que ya se consiguen en nuestra región.

A continuación les recomendamos una exquisita selección de dispositivos, que se adaptan a diferentes bolsillos:

### • Papyre:

Un E-reader en estado puro. A diferencia de las otras propuestas, es muy básico y concentra todas sus posibilidades en la lectura de textos en su pantalla monocromática. Con una pantalla de 6" (algo pequeña) y un reducido peso de 220 gramos, es uno de los más económicos que se consiguen en nuestro país.

¿Su precio? Alrededor de \$1300.





Los e-readers están de moda, por eso este mes seleccionamos tres modelos que ya se distribuyen en nuestra región.

#### • Nook:

Si buscamos algo más sofisticado, sin dudas el Nook nos dejará satisfechos. Su última versión viene con una pantalla a todo color capaz de reproducir 16 millones de colores. El Nook además permite navegar por internet y acceder a las redes sociales. Por supuesto su precio es algo más elevado, llega casi a los \$2000.

#### • Kindle DX:

El Kindle fue uno de los primeros lectores en salir al mercado. Su versión DX ofrece una amplia pantalla de 9,7" para una cómoda lectura. Cuesta aproximadamente \$1700 y permite almacenar más de 3000 libros.

## LA TABLET DEL MES: DELL LATITUDE ST

Estamos de acuerdo: Android se está propagando y de a poco está copando el mercado de las Tablets "económicas". Del otro lado de la balanza se encuentra la iPad, destinada a quienes ostentan un mayor poder adquisitivo. Lo que llama la atención, es que el gran ausente en este nuevo mercado portátil es justamente Windows.

Sus seguidores esperan que Windows 8 venga a cubrir este lugar y así Microsoft obtenga algo de presencia en este tentador mercado de Tablets, pero qué sucede si queremos comprarnos una Tablet en este momento y somos adeptos al sistema operativo de la empresa de Redmond.

Si bien los modelos no abundan, este mes podemos destacar la nueva Dell Latitude ST, una Tablet potente que incluye un moderno procesador Intel Atom Z670 de 1,5 GHZ, una amplia pantalla de 10" y la versión 7 (de escritorio) de Windows. La propuesta se completa con 2GB de memoria RAM, 128GB de disco SSD, salida HDMI, puertos USB y ranura para tarjetas SD.



La empresa Dell nos ofrece esta Tablet que incluye Windows 7 en vez de Android.

## DOS CÁMARAS TODO TERRENO

Si somos amantes de la fotografía y queremos retratar nuestros momentos estemos donde estemos (literalmente hablando), una buena elección es adquirir una cámara sumergible, resistente a los golpes y a prueba de agua, las cuales ya no son una rareza extravagante como hace algunos años.

Dentro de los modelos, destacamos la Fujifilm FinePix XP30 la cual es resistente a bajas y altas temperaturas y totalmente sumergible (lo recomendado es no más de tres metros). Además de sus 14 MP, la XP30 es la primera cámara del mundo en incorporar un GPS que permite geolocalizar nuestra posición y así etiquetar por ubicación nuestras fotografías.

Otro modelo recomendado para tomar fotografías en parajes inhóspitos es la Optio W90 de Pentax. Esta cámara además de soportar las inclemencias del tiempo y caídas de más de un metro, permite tomar fotografías en 12 MP y filmar en alta definición (720p), todo por un valor que no supera los 350 dólares.



Dos cámaras todoterreno para tomar fotografías aunque el tiempo no nos acompañe.

## TECH TOY DEL MES: PLANTA CARNÍVORA ROBOT

Estamos a punto de presentarles el Tech Toy más bizarro de los últimos meses. Se trata de una pequeña planta carnívora robot que tiene todas las funciones que debería ostentar, es decir: ¡atrapa insectos de verdad! Eso en realidad no es tan espectacular como el hecho de que puede "digerir" el insecto para transformarlo en energía, de este modo nuestra exclusiva planta electrónica no necesita de baterías ni de cables.

Sin dudas un exclusivo juguete que nos viene de maravillas ahora que llega el verano y somos carne de cañón de hordas de mosquitos que se agrupan en nuestra habitación. Con nuestra planta carnívora robot los combatiremos con estilo Geek!, dejando los rudimentarios aerosoles para nuestras abuelas.



Al fin podremos disfrutar de nuestra propia planta carnívora (?).

Ariel M. Corgatelli  
ariel.corgatelli@dattamagazine.com



# SMART TV: OTRA PUERTA AL MUNDO DIGITAL

Todo buen geek deseó, seguramente, en algún momento, poder sentarse cómodamente en el living de su casa para leer sus mails desde la TV, navegar por internet, informarse, incluso poder estar conectado en cualquier momento sin necesidad de encender su PC de escritorio (con la simplicidad que puede darnos un dispositivo como lo es la TV).

Bueno, todo ello y mucho más se puede realizar gracias a los nuevos televisores inteligentes disponibles en el mercado. Con ellos vamos a poder navegar por internet, acceder a nuestras redes sociales, escribir mails, ver películas online, acceder a YouTube y hasta conectarnos con tecnología VOIP con otras personas sin importar que ellas se conecten desde una laptop o PC.

Es decir, desde un smartTV vamos a contar con las opciones básicas necesarias como para estar siempre conectados desde el living de nuestra casa, sin

encender nuestra PC, de forma simple y sin esperar que la PC inicie, además de poder acceder a ella cualquier integrante de la familia.

Obviamente, no todo lo que reluce es oro y el principal problema de estos dispositivos es su valor. Superado eso, debemos tener en cuenta si nuestros Smart TVs cuentan con acceso a Internet vía Wi-Fi o si debemos añadirles un conector USB adicional. Por último están las aplicaciones en pantalla, al mejor estilo widgets (cada vez más widgets), siendo ellas las que nos permiten acceder a los diferentes servicios (navegar por internet, hablar por Skype, contestar un tuit, etc.).

Demos paso a las cuatro marcas de Smart TVs fabricadas en Argentina, cuyos fabricantes nos facilitaron la información correspondiente a cada producto para poder compartirla con ustedes, y así poder sacar conclusiones a la hora de optar por un TV o por otro.



## PHILIPS SMART TV

Philips presentó este año su nueva categoría de televisores Smart TV, la cual cuenta con 16 aplicaciones locales especialmente desarrolladas y 250 globales.

Además de conectarse a internet, se puede escuchar música, usar Skype, ver fotos y películas desde la computadora o desde un smartphone o tablet, y reproducir los contenidos en una gran pantalla con imagen y sonido de alta calidad.

El nuevo “centro de entretenimiento”, tal como lo describe Philips, está basado en cuatro pilares.

**1. Control:** Con Philips Smart TV se pueden cambiar los canales o ingresar texto usando un smartphone o una tablet.

**2. SimplyShare:** se puede disfrutar de todo el contenido multimedia de la PC, smartphone y tablet en la TV.

**3. Net TV:** Se puede alquilar películas online y mirar TV para ponerse al día en cualquier momento.

**4. Program:** Se puede pausar un show en la tele y verlo más tarde. Esto brinda una mayor flexibilidad en la programación.

Por medio de una conexión de internet se puede acceder a cientos de aplicaciones en cualquier momento. Con un televisor Smart TV Philips se puede ver contenidos exclusivos en HD de las series de Canal 13, las noticias de TN y C5N (Catch up TV o TV para ponerse al día), y también disfrutar de las aplicaciones de Olé, Clarín, La Nación, Infobae, Teleshow y Terra en cualquier momento.

Asimismo, se puede acceder al servicio desarrollado exclusivamente para Philips de Lugares, Brando, Entremujeres, Sonora, Fox Sports, Caras y TKM.

Junto con las aplicaciones locales, se puede acceder a contenidos globales tales como Facebook, Twitter, YouTube y millones de canciones y radios de todo el mundo, entre otros. Todos los contenidos que no sean bajo demanda son completamente gratuitos.



## SONY Y SU LÍNEA DE TELEVISORES BRAVIA

Sony Argentina presentó este año su nueva línea de televisores BRAVIA 2011 de alta definición. Se trata de las series BX y EX, con variedad de pulgadas, conexión a Internet, comunicación a través de Skype, tecnología 3D y Sintonizador Digital de Televisión Abierta Integrada.

Ofrecen: imágenes en alta definición Full HD, conexión a Internet con acceso a contenido digital on line (BRAVIA Internet Video) como así también a redes sociales como Twitter, Facebook, Youtube, etc. (BRAVIA Internet Widgets), navegador de Internet, sistema de SKYPE para comunicación directa con amigos y familia desde el televisor, tecnología 3D en su modelo tope de línea (KDL-40EX725), sintonizador Digital de Televisión Abierta Integrada.

La nueva línea de televisores Sony BRAVIA 2011 presenta en el mercado argentino modelos que cuentan con SONY Internet TV, es decir que tienen acceso instantáneo a contenido online. Conectándose a una red de banda ancha doméstica mediante una conexión Wi-Fi o Ethernet, los modelos compatibles permiten al usuario ingresar a las siguientes plataformas:

- BRAVIA Internet Widgets, para disfrutar de las redes sociales como Twitter, Facebook, buscar videos en YouTube, hasta incluso compartir fotos a través de Picasa.
- BRAVIA Internet Video con acceso gratuito a videos, documentales, información general, música y recitales, trailers de películas estreno, entre otros.

A su vez, una de las incorporaciones más fuertes de este año es el sistema de comunicación a través de SKYPE en las series EX525 y 40EX725 de BRAVIA. Luego de conectar la cámara y el micrófono Sony (se vende por separado), los usuarios podrán disfrutar

libremente de video llamadas en pantalla completa de Skype-a-Skype con familiares y amigos desde la comodidad de su hogar u oficina. También es posible realizar llamadas de voz en simultáneo, mientras se continúa mirando la televisión sin necesidad de minimizar la pantalla.

## SAMSUNG Y SU NUEVO SMART TV D8000

Samsung introdujo al mercado nacional el nuevo Smart TV D8000, un nuevo LED TV 3D inteligente que concentra en su pantalla la posibilidad de interactuar con Facebook, Twitter y Gtalk mientras se mira televisión, así como navegar libremente por Internet, entre otras nuevas funciones.

Entre las características principales del nuevo Samsung Smart TV D8000 se destaca el Full Web Browser, que admite la completa navegación por Internet desde un explorador, de la misma manera que en una PC o notebook pero en una pantalla de 46" o 55".

Este modelo, además, incorpora Social TV para interactuar con tus amigos a través de Facebook, Twitter y Google Talk sobre lo que se esté mirando en el televisor.



El nuevo Smart TV de Samsung incluye la exclusiva tecnología Smart Hub, una plataforma de entretenimiento que permite el acceso a todas las funciones con las que cuenta el televisor para disfrutar de la web y dispositivos vía WiFi.

Dentro de las funciones que brinda Smart Hub, se encuentra Search All, un buscador que rápidamente encuentra contenidos como series, películas, música y aplicaciones en Internet e incluso en aquellos dispositivos, como celulares, notebook, tablet, cámara



de fotos WiFi, etc. que estén conectados a través de la tecnología DLNA All Share WiFi TV.

Además, este televisor cuenta con Your Video, una aplicación que ofrece recomendaciones de contenidos guiándose por las preferencias personales y de otros usuarios.

El control remoto del Samsung Smart TV D8000 se destaca por su tecnología y rapidez ideal para chatear, interactuar en redes sociales y navegar libremente por Internet. Este dispositivo de un lado tiene las funciones del TV junto con accesos directos, mientras que del otro cuenta con un teclado QWERTY y botón con función de mouse que hacen que escribir y desplazarse por la pantalla sea cómodo y sencillo.

## PANASONIC LÍNEA VIERA CON TECNOLOGÍA SMART

Panasonic lanzó a principios de noviembre su nueva línea de Televisores Viera, los cuales presentan una nueva dimensión de calidad de imágenes logrando una visualización real, además de brindar diferentes actividades de interconectividad.

Para aquellos que disfrutan de imágenes brillantes y definidas, Panasonic presenta el televisor Viera 32C30A. Este LCD de 32" ofrece una muy buena calidad de imagen gracias al sistema IPS Alpha LCD Panel y a su mayor ángulo de visión de 178 grados.

Para los que buscan alta calidad de imagen y diseño, Panasonic recomienda el modelo de televisión LED de 32" 32X30A, y para los que prefieren ver imágenes con colores brillantes en alta definición, el modelo LCD FULL HD de 42" 42U30A es ideal.

Una de las grandes novedades que presentan los Viera es el nuevo servicio de internet. Los tres modelos cuentan con la tecnología Smart, que les permite a los

usuarios contar con interconectividad y acceder a las aplicaciones de entretenimiento de internet a través de Viera Tools, simplemente a través del control remoto.

Equipado con una ranura para tarjeta SD, Viera facilita la visualización de videos e imágenes Full-HD en la pantalla. Al conectar un TV Viera con equipos compatibles con DLNA a su red hogareña, podrá con su familia y amigos ver y compartir películas, escuchar música, y ver fotos desde cualquier habitación de la casa.

En cuanto al sonido, V-Audio entrega sonidos que idealmente concuerdan con las dinámicas imágenes de alta calidad de VIERA.

## LG Y SUS SMART TV

Las funciones que facilitan el acceso a una amplia selección de contenidos online, las aplicaciones para descarga, las capacidades del LG Smart TV, el tablero de control online y su control remoto Magic Motion, hacen que el uso inteligente de la TV y el acceso online a contenidos, tanto locales como globales, sea intuitivo y simple.

A través de los televisores con Smart TV los consumidores pueden acceder a contenidos locales: La Nación, Olé, Infobae.com, Ámbito Financiero, Autocosmos.com, La 100- FM 99.9-, Terra, Terra TV, Mix Play, Canal Boca Juniors, Canal River Plate, De autos.com, Televisión.com.ar, Illusion Park y DLA; a contenidos globales: Netflix y Skype; y a contenido local en 3D.

La tecnología Smart Share otorga a los usuarios de LG Smart TV la libertad de acceder a los contenidos de su PC mediante la TV. Media Link proporciona información simultánea sobre el contenido que se está viendo, incluyendo sinopsis, perfiles de actores e índices de audiencia.

## CINEMA 3D SMART TV DE LG

El nuevo modelo LG LW5700 Cinema 3D con Smart TV está disponible en 42" y 47" y viene con 4 anteojos para vivir la increíble experiencia 3D en familia o con amigos. Los anteojos no tienen partes eléctricas, por lo que están libres de las ondas electromagnéticas y no necesitan ser recargados. Son anteojos cómodos y livianos.

Los modelos LG LV3700 con Smart TV y LG LW4500 Cinema 3D sin Smart TV están disponibles en versiones de 42" y 47" pulgadas.

## CONCLUSIÓN

Como habrán visto, hay mucha variedad de modelos y opciones a la hora de comprar un Smart TV. Lo más importante es tener bien en claro el uso que le vamos a dar a nuestra TV, ya que en muchos de los casos con un simple smartphone y su salida HDMI, podremos tener muchas más funciones que desde un Smart TV. Es decir, a la hora de evaluar un TV smart deben pensar primero si todas las funciones disponibles serán utilizadas, ya que las mismas están limitadas. Por ejemplo, el uso de tecnología Flash en los smart, lamentablemente, va a caer por la simple razón que Adobe



### Características Generales del LG LW5700

Calidad de imagen; LED Plus; Cinema 3D; Full HD

Contraste dinámico 5.000.000 : 1; 120/100 Hz

Diseño Slim & Narrow

### Características especiales

Smart TV

Convierte 2D a 3D

Sintonizador digital incorporado

DLNA / Wi - Fi Ready / DVR ready; Time Machine Ready

DivX HD Plus

Picture Wizard II

USB 2.0 x 2

HDMI x 4

Smart Energy Saving Plus

(proveedor de Flash) anunció que lo va a discontinuar.

Este es sólo un ejemplo, que no puede pasarse por alto. Personalmente, optaría por un LED TV de mayor resolución con entradas HDMI, que usaría para conectar a cualquier móvil o incluso a una laptop/tablet. De esta forma tendría toda la potencia de funciones desde mis portátiles y podría ver con excelente calidad cualquiera de ellas, con el bonus especial de que si quiero cambiar de plataforma, tan sólo cambio el móvil/tableta y terminaría así cualquier tipo de restricción. Además, muchas de las excelentes funciones que tienen estos smarts ya vienen provistas en las consolas de juegos, ya sea una PlayStation, Wii o la XBOX.

Con esto no quiero desalentar la compra de un smart TV, simplemente quiero dejar en claro que los mismos son limitados. Sí son geniales y muy prácticos, pero si en algún momento tienen que poner en la balanza un Smart TV y un LED TV, donde con el mismo valor del Smart pueden comprar un LED de más tamaño, no lo piensen: compren el LED TV.

# ¿Todavía no tenés identidad en internet?

Resguardá tu nombre o marca  
registrando un dominio .com

por sólo  
**\$45**  
al año



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



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

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

# SPOON STUDIO:



## TUS APLICACIONES EN LA NUBE

**Los beneficios que ofrecen las web apps son incontables, pero hasta el tan bien reputado Google Docs tiene sus limitaciones.**

**Spoon propone que podamos trasladar a Internet cualquier aplicación que usemos en nuestro equipo para luego poder ejecutarla ¡conectándonos desde cualquier lugar!**

Antes conocido como Xenocode Virtual Studio, Spoon Studio va un paso más allá que su antecesor: no sólo permite crear aplicaciones portables -de esas que se pueden transportar en pen drives y ejecutar en cualquier equipo sin instalar nada- sino que además permite subirlas a nuestra cuenta personal en Spoon.net y ejecutar nuestras aplicaciones estemos donde estemos. Y no me refiero sólo a las clásicas aplicaciones, como procesadores de texto o planillas de cálculo, sino también a otro tipo de software: desde juegos hasta herramientas de edición multimedia.

Al igual que con otros programas para crear aplicaciones portables, hay software de suma complejidad que es incompatible a la hora de convertirlo a la modalidad portátil, pero estos títulos forman parte de una pequeña minoría. Digamos

que el lema de Spoon Studio podría ser: si se puede portabilizar, ahora podrás ejecutarlo desde cualquier sitio. Interesante aspecto que puede ser aprovechado por usuarios que no trabajan en un lugar fijo, para viajeros y para usuarios extremos. Otra práctica función de Spoon Studio es la que le encontraron los diseñadores web y programadores, ya que muchos han tomado el hábito de virtualizar y subir a su cuenta de Spoon.net una gran cantidad y variedad de navegadores web (y en varias versiones) para testear los sitios que desarrollan en la mayor cantidad de browsers posible, sobre todo para comprobar la compatibilidad con versiones antiguas.

En definitiva, Spoon Studio ofrece una propuesta muy jugosa para una buena cantidad de usuarios y hoy la analizamos en profundidad.



Javier Richarte  
javier.richarte@dattamagazine.com



## ¿Y LOS RUNTIMES?

Como en el caso de cualquier aplicación portable, Spoon Studio internamente genera un entorno independiente con todo lo que la aplicación necesite para ejecutarse: librerías, controladores virtuales, runtimes y frameworks. Spoon es compatible con aplicaciones diseñadas para Windows XP, Vista y 7, soportando 32 y 64 bits, y es compatible con .NET Framework hasta su versión 4.0.

Muchas aplicaciones necesitan otros recursos del sistema para poder trabajar, se hace aún más difícil pensar en que esta solución pueda acaparar un buen número de aplicaciones en forma portable a través de Internet. Sin embargo, Spoon es un complejo desarrollo

capaz de virtualizar esquemas DCOM, servicios de Windows (incluyendo SQL Server, entre otros), SxS (Windows side-by-side), bases de datos, etcétera; prescindiendo así en forma directa de entornos como Flash y AIR de Adobe, SilverLight de Microsoft, Java o DirectX. Todo esto lo logra gracias a un entorno de confinamiento conocido como Sandboxing.

## SEGURIDAD

Al trabajar bajo un ambiente confinado del sistema real, las aplicaciones virtualizadas pueden proceder internamente de manera totalmente libre, eliminando barreras que pueden obstaculizar su funcionamiento, como el UAC de Windows 7 y cualquier otro tipo de restricción relacionada con los privilegios de acceso al sistema por parte del usuario.

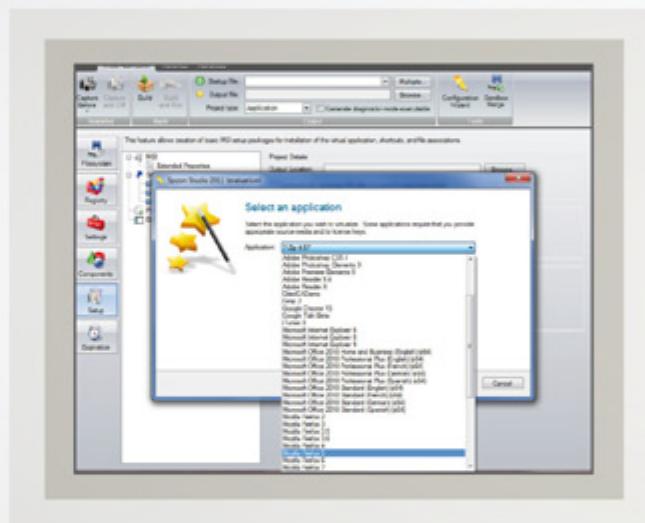


De todas formas, Spoon Studio posee una característica dinámica con respecto al balance entre la seguridad del sandbox y la posibilidad de compartir recursos con el sistema real, puede saltar de un modo a otro según lo necesite: confinamiento total o acceso a recursos como carpetas y archivos del equipo host.

## MUY LINDO, PERO DEBE SER COMPLICADO...

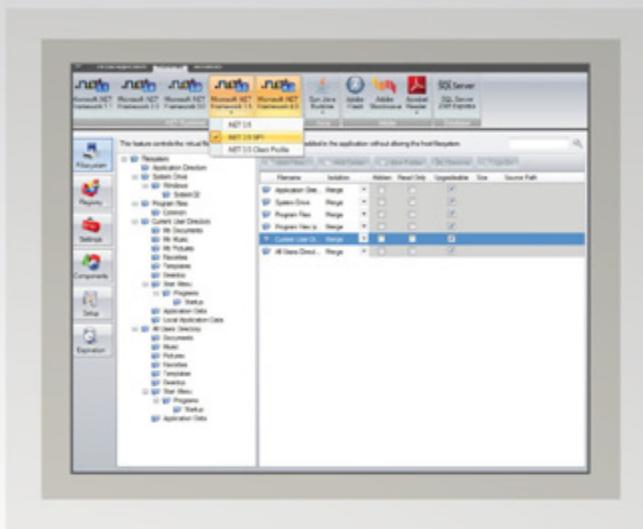
La experiencia de uso de Spoon Studio me resultó muy simple y dinámica, su interfaz gráfica es realmente intuitiva. Y el procedimiento para virtualizar aplicaciones y subirlas a su servidor principal es una tarea relativamente simple gracias al uso de plantillas de aplicaciones (es imposible que estén todas, pero encontraremos las de uso más frecuente, entre ellas: herramientas del paquete Office de Microsoft, distintas versiones de Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, etc.).

Si la aplicación que deseamos virtualizar no es soportada por Spoon Studio, en el sitio web oficial existen más plantillas predefinidas para poder llevarlo a cabo.



Si deseamos portabilizar una aplicación no incluida entre las plantillas adicionales de Spoon Studio, el proceso de creación se lleva a cabo mediante el método convencional, usado por otras herramientas, como ThinApp. Este mecanismo consiste en tomar una instantánea (snapshot) del sistema antes de instalar la aplicación que deseamos portabilizar y otra después de tener la aplicación instalada.

Este análisis se efectúa sobre la totalidad del sistema de archivos y del registro de Windows; luego, los cambios detectados entre la captura inicial y la posterior son recolectados y emulados en el sandbox encargado de correr la aplicación portable: todo lo que ella necesite estará disponible: configuraciones en el

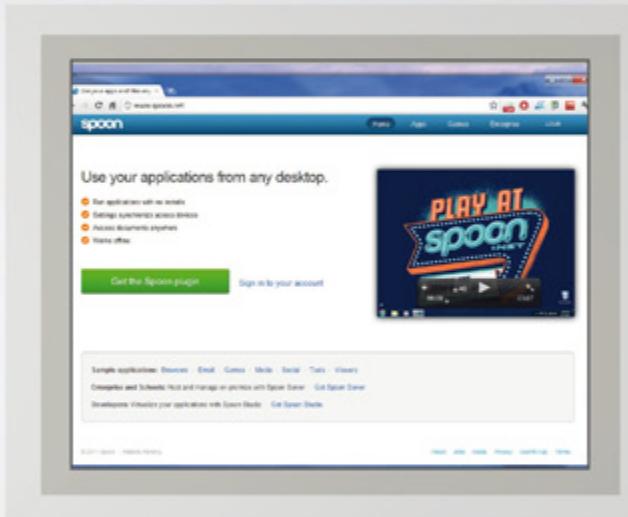


registro, archivos DLL, OCX o VXD, que suelen alojarse en la carpeta Windows\System32. Si estos términos meten miedo, a no asustarse porque son transparentes al usuario; por nuestra parte sólo se requieren tres clics en este proceso, ya que del resto se encargará Spoon.

Y es el método que permite portabilizar aplicaciones complejas, de alta interacción a bajo nivel con el sistema o simplemente programas obsoletos o poco comunes.

Como señalé, este mecanismo es el mismo que emplean desde hace años otras herramientas para generar aplicaciones portables; sin embargo, Spoon Studio aporta una gran innovación que nos puede ahorrar el proceso de tomar el snapshot original e instalar la aplicación para luego volver a tomar un segundo snapshot.

Este novedoso proceso consta de soporte para analizar paquetes de instalación MSI (Microsoft Installer), en el cual se basa una enorme cantidad de software para instalarse. Spoon Studio es capaz de desensamblar el paquete de instalación y de determinar qué modificaciones se harán al sistema de archivos y al registro de Windows ¡todo sin necesidad de instalar efectivamente la aplicación! Esta excelente función sólo es compatible con paquetes MSI, no así con otros similares como InstallShield o NSSI.

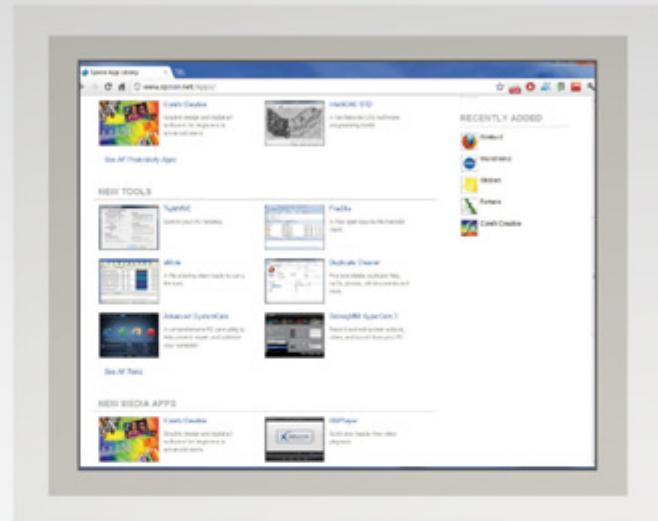


## APLICACIONES DESDE LA NUBE

En la sección **Apps** el sitio web [www.spoon.net](http://www.spoon.net) aloja un gran catálogo de aplicaciones en versión portable que podremos ejecutar en forma remota y online, siempre y cuando nos hayamos registrado con nuestra cuenta personal (gratuita) y tengamos instalado el plug-in para nuestro navegador (se provee apenas ingresamos en el sitio web).

Vale aclarar que estas aplicaciones que ofrece Spoon son de uso gratuito, entre ellas están disponibles online, listas para ejecutar, todas las versiones de Firefox (desde la 2 hasta la 8), Skype, eMule, más de una docena de reproductores multimedia, conversores de archivos multimedia y varios editores gráficos, entre otras categorías.

Si necesitamos urgente una aplicación y no la tenemos instalada; nos tomará un rato buscarla en Internet, descargarla e instalarla. Es mucho más práctico estar previamente registrado en Spoon.net y, cuando necesitemos con urgencia cualquiera de estas aplicaciones, las tendremos ejecutándose en nuestra computadora en un par de minutos.



## NO TODO EN LA NUBE

Esta poderosa herramienta no sólo permite subir nuestras aplicaciones virtualizadas (o portables) al servidor de Spoon.net para poder utilizarlas desde cualquier equipo y desde cualquier lugar. Las otras opciones disponibles son las ya conocidas, también ofrecidas por otros sistemas como ThinApp: disco externo o unidad USB, discos ópticos como CDs o DVDs; mediante prácticos archivos ejecutables independientes (uno por cada aplicación portabilizada), lo que evita que tengamos que instalar el software que más solemos utilizar en equipos de la oficina, que no son nuestros o que usaremos esporádicamente.

Spoon Studio también nos permite desplegar y ejecutar aplicaciones portables mediante redes locales, redes WAN y Active Directory, sin tener que reorganizar ubicaciones o modificar la configuración en servidores: la ejecución es independiente y transparente a la ubicación real de la aplicación y los usuarios que necesitan de ella.



## AMBIENTES CORPORATIVOS

Para centralizar la «portabilización» de aplicaciones en empresas, **Spoon** provee su producto **Server** para administrar y contener en un servidor todas las herramientas que los usuarios necesiten, incluyendo herramientas como el paquete de Office o PhotoShop de Adobe.

Evitando así tener que instalar aplicaciones en equipos nuevos o a los que se les haya tenido que reinstalar o cambiar el sistema operativo. Spoon Server es un interesante recurso para administradores de red. No sólo se usa en ambientes empresariales, sino también en todo tipo de aulas de informática en colegios o institutos.

Se trata de un software comercial, pero se lo puede probar en forma gratuita durante un mes. Lo podemos descargar desde la siguiente dirección URL: <http://www.spoon.net/Server/>.

## CONCLUSIONES

Muchos lectores, incluso yo mismo, podríamos sospechar que tantas ventajas juntas iban a tener, indefectiblemente, una gran contra: el rendimiento con el cual Spoon Studio virtualiza las aplicaciones y las ejecuta. Sin embargo, me llevé una grata sorpresa al probar varias aplicaciones, y puedo asegurar que la respuesta es en tiempo real, es decir, igual que si la aplicación estuviera instalada en forma normal.

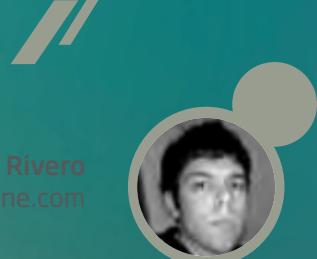
Tanto Spoon Studio como Spoon Server no son herramientas gratuitas, pero tampoco prohibitivas. Ofrecen soluciones revolucionarias que redefinen el uso de aplicaciones convencionales, evitándonos el engorroso trámite de instalarlas, con el agregado de que podremos utilizar nuestras aplicaciones de uso frecuente desde cualquier lugar que tenga una conexión a Internet.

MEJOR LO  
DEL

LOS ELEGIDOS  
DE DNTA  
MAGAZINE

REALIZAMOS NUESTRA  
SELECCION ANUAL  
Y LES MOSTRAMOS LO  
MAS DESTACADO DEL  
MERCADO  
TECNOLÓGICO  
DE ESTE AÑO.





Franco Rivero

franco.rivero@dattamagazine.com

Otro año se nos va y en Datta-Magazine pusimos manos a la obra para seleccionar lo más relevante, aquello que no se puede pasar por alto, las cosas que nos llamaron la atención en el universo Tech en estos 12 meses cargados de lanzamientos y nuevos servicios.

Pero este año estamos más proactivos y decidimos realizar una completa selección por categorías y no conformarnos simplemente con una selección de productos. Lo que encontrarán a continuación es una completa colección de lo más importante del 2011 en materia de dispositivos, servicios, programas y emprendimientos con lo más importante de la industria Tech.

Antes de comenzar, es interesante destacar que los ítems no están ordenados de "mejor a peor", sino que cada categoría cuenta con una lista de seleccionados que se han destacados en este año. Esperamos disfruten mucho de nuestra selección. Por mi parte, los deseo hasta el año que viene!!!



# DISPOSITIVOS GADGETS Y TECNOLOGIA

Comenzamos con una de las categorías predilectas por nuestros lectores. Sabemos de la importancia de las innovaciones tecnológicas y de los diferentes dispositivos que hacen que podamos llevar nuestra vida digital adelante. En este apartado, incluimos además algunos celulares que dieron el gran salto y tomaron distancia de las demás propuestas.



## IPHONE 4S:

Luego de la lamentable partida de Steve Jobs de Apple, muchos dudaron de la entereza de Tim Cook, no para llevar adelante la compañía, sino para encargarse de simpatizar con el público y la prensa. Si bien es muy apresurado para asegurar su éxito, podemos afirmar que el primer paso fue sobre suelo firme, haciéndose cargo de la Keynote en donde vimos el iPhone 4S. Si bien hubo poco efecto uuaaaaauuuu, el iPhone renovó lo necesario: cámara de 8MP, filmación en Full HD y la tecnología Siri de reconocimiento de voz. Sin dudas características que le dan algo de aire mientras nos preparamos para el cuantitativo salto a la versión 5.



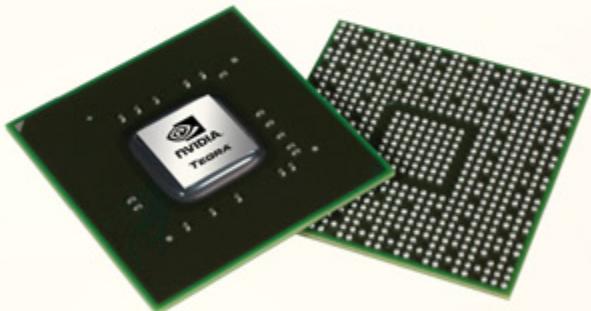
## MOTOROLA XOOM:

Pensamos en incluir la iPad 2 en nuestra selección, pero consideramos que era importante destacar la primera alternativa que llegó para darle batalla de igual a igual al producto estrella de Apple. La Xoom fue la primera Tablet "seria" y robusta, luego del rotundo éxito de la iPad y se posicionó como una real alternativa de compra para los Geeks empiedernidos que pedían más tecnología a las nuevas portátiles. Tal fue el éxito de la Xoom, que Motorola ya aseguró que la segunda versión de la misma no tardará en llegar.



## MOTOROLA ATRIX:

Segundo dispositivo que mete Motorola en nuestra lista. Más allá de que haya sido o no un éxito de ventas (ya que se trata de una propuesta algo cara), lo destacado es que Motorola se sentó a repensar el mercado móvil, dando como resultado este celular Android que puede acoplarse a su Lapdock para tener una experiencia más cómoda a la hora de trabajar. Otro dispositivo que ya tiene asegurado un sucesor, con interesantes agregados que les contaremos en otra oportunidad en nuestra sección TecnoGadgets.



## NVIDIA TEGRA 2:

Dejamos los dispositivos para llevar, para hablarles de esta excelente tecnología de Nvidia que potenció la llegada de contenido de calidad y juegos en el mercado de Tablets. Realmente estamos convencidos de que la propuesta de Nvidia trajo nuevos aires al mercado portátil que hoy pueden ostentar una gran potencia gráfica para tener una gran experiencia con nuestro contenido multimedia.



## THUNDERBOLT:

Una tecnología que comenzó a producirse este año. Se trata del flamante sucesor de los puertos USB, que no ofrecen la tasa de transferencia requerida para los nuevos contenidos en alta definición. La primera generación de puertos Thunderbolt funciona a 10 GB/S, por lo que puede transferir un Blu-ray completo en tan solo 30 segundos.

*Thunderbolt.jpg*

# SISTEMAS OPERATIVOS



## ANDROID:

Si bien no es una novedad, este año Google logró que su sistema operativo estrella en el mercado portátil logre una gran integración en Tablets gracias a su nueva versión Ice Cream Sandwich, logrando una amplia presencia en estas computadoras táctiles y sumando interesantes funcionalidades en el mercado de celulares. Consideramos que el 2011 fue un gran año para Android, de franco crecimiento y consolidación en un mercado que cada vez le responde mejor a Google.

Si bien la nube va ganando terreno por sobre el software tradicional, la migración de nuestro espacio de trabajo hacia la Web no se termina de constituir. Es por eso que, siendo un gran año para el mercado portátil, elegimos lo mejor del software y los mejores sistemas operativos del año.



## WINDOWS PHONE 7:

Sabemos que aún no logra despegar y conquistar al gran público, pero festejamos que se multipliquen las opciones para que, a la hora de elegir un dispositivo móvil, se ajuste realmente a nuestras necesidades.

En nuestras pruebas, Windows Phone 7 nos brindó una experiencia similar a iOS en cuanto a facilidad de uso. Es mucho más simple de utilizar que Android y su interfaz simple está muy bien cuidada. Sin dudas un gran avance de Microsoft en un terreno que le resulta bastante apático.



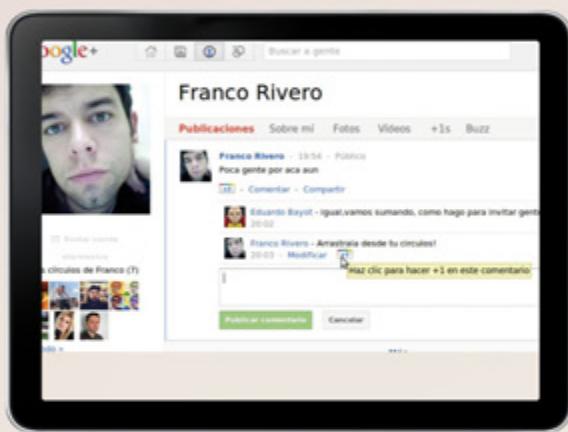
## WINDOWS 8 (DEVELOPER PREVIEW):

Sí, aún es pronto para hablar del éxito de la nueva versión de Windows, pero cuando testeamos la versión de prueba para desarrolladores, nos agradó mucho la integración de Windows con la nueva generación de dispositivos. Microsoft le hizo un guiño a la nueva generación y su nuevo sistema ya no luce como una linda actualización de Windows 98. Con Windows 8, Microsoft se lanzará de lleno a conquistar el mercado portátil. ¿Lo logrará? Aún no lo sabemos, pero definitivamente nos gustó lo que vimos en la Preview.

## UBUNTU LINUX:

Aunque casi queda afuera de nuestra lista de agraciados por la incómoda interfaz Unity, lo cierto es que Ubuntu sigue siendo la opción que equilibra la balanza y el único estándar Linux que marca la hoja de ruta. Ubuntu se ha convertido en la referencia de los sistemas operativos Linux y en un software que se anima a los cambios drásticos, a dar vuelta la página y volver a innovar. Es por eso que cuando pensamos en GNU/Linux, Ubuntu se nos viene a la mente de manera inmediata, y sólo por eso vale la pena hacerle un lugar en nuestra lista.

# SERVICIOS Y SITIOS WEB



## GOOGLE PLUS:

Luego de varios intentos fallidos (Wave y Buzz), Google se metió de lleno en las redes sociales para enfrentarse directamente a un poderoso rival: Facebook. Google + se lanzó de lleno a captar usuarios que deseasen probar una experiencia más integradora y más actual que la antigua página de Facebook (antes de la lavada de cara), que se parecía más un sitio Web de los 90'.

Si bien es difícil evaluar la repercusión que tendrá a futuro, la comunidad Geek ha sabido encontrar su espacio e invertir más horas aún para mantener su vida social de manera digital y eso para nosotros ya es suficiente. Ahora tenemos una opción más para probar.

Esta es una de las categorías que nos resultó más complicada de cerrar. Por suerte para los usuarios, los servicios de internet se multiplican mes a mes, no sólo en cantidad sino que, en un mercado súper competitivo, la calidad de los nuevos productos es una experiencia superadora para las empresas. De cualquier manera, hicimos un tremendo esfuerzo para filtrar mucha info y destacar aquellos que nos brindaron una cuota de innovación en el mercado.



## ICLOUD:

Si somos usuarios de los productos Apple, de seguro el anuncio de iCloud en junio de este año fue más que importante. La idea de este servicio de Apple es brindar la posibilidad de mantener toda nuestra información sincronizada en todos nuestros dispositivos (iPhone, Mac, iPad), subiendo automáticamente los datos a internet y no repitiendo contenido en cada uno de nuestros dispositivos. Si bien existen servicios similares (como DattaBox y Dropbox), sabemos que la experiencia de usabilidad de Apple y la integración de sus servicios con su sistema operativo es importante, y iCloud forma parte de ese universo.



## MONEDERO ONLINE:

Un interesantísimo servicio para no andar con dinero encima. Si bien muchos son los servicios que nos permiten contar con algo de dinero electrónico, Monedero Online está siendo muy utilizado en nuestro país. Lo único que tenemos que hacer es cargar dinero en los locales habilitados, descargar una App para nuestro celular, y cuando vamos a un comercio pagamos directamente desde nuestro móvil con solo ingresar el monto y el ID del vendedor. No por nada la App de Monedero Online se encuentra en el Top Five de los programas más descargados del App Store.



## NETFLIX:

La cuestión es que la TV de a poco nos va quedando algo antigua. Ni hablar de salir a alquilar un video. Bajo esta premisa, Netflix encontró un lugar en Latinoamérica, llegando el pasado mes de septiembre a muchos países de nuestra región (incluido el nuestro). La propuesta es simple: ofrecer horas y horas de entretenimiento cinematográfico vía streaming y con un abono súper económico de \$ 40 por mes.



## WIKILEAKS:

El categórico ascenso de Julian Assange le dio la posibilidad de ser tapa de la revista Times el año pasado (aunque luego le “asignaron” el lugar a Mark Zuckerberg). Toda esa fama tiene una explicación: se debe al éxito de Wikileaks (que actualmente está corto de finanzas), un popular sitio que deja al descubierto lo que debería ser público. Con un diseño simple y mucha información, Wikileaks se convirtió en la cuna del periodismo libre, y un servicio así no podía faltar en este informe.

# CONSOLAS

Somos tan pero tan Geeks que en nuestros momentos de ocio, tampoco nos despegamos de la Tecnología y elegimos pasar el rato con las últimas consolas del mercado. Es por eso que, en esta importante categoría, elegimos lo mejor en innovación en materia de entretenimiento para el hogar..



## XBOX 360 KINECT:

Este año las consolas de nueva generación intentaron dar una vuelta de tuerca a sus propuestas y lanzaron diversos sistemas para interactuar con los juegos.

Dentro de todo lo que probamos, Kinect se destaca del resto, no sólo por la libertad que nos brinda la cámara y sensores de Microsoft, sino por todos los proyectos asociados que nacieron a partir del lanzamiento del dispositivo, convirtiéndolo en un accesorio muy interesante que superó la propuesta inicial de la empresa de Redmond.



## PSP VITA:

Sony se toma las cosas muy en serio y cuando se propuso llevar el mercado de entretenimiento portátil a un nuevo nivel, lo hizo con mucha determinación.

La nueva Vita es una consola muy potente, tanto que cuando fue presentada se la anunció como "la Playstation 3 de bolsillo". ¿Para tanto? Bueno, a decir verdad aún no la probamos, pero sin dudas los videos demuestran que potencia no le falta.

29



## NINTENDO 3DS

Apuntando siempre al mercado hogareño, Nintendo sabe cómo disuadir a sus usuarios para que actualicen su consola. La nueva 3DS ofrece una experiencia 3D en juegos sin la necesidad de utilizar gafas especiales, algo genial y que nos mete de lleno a la nueva generación sin necesidad de utilizar anteojos bicolores por la calle.

## SONY XPERIA PLAY:

Este híbrido entre consola y celular no vino a revolucionar el mercado portátil. Ya pudimos disfrutar del N-Gage de Nokia hace algunos años que terminó fracasando por... ¿ser un adelantado a su tiempo? La diferencia es que Sony tiene experiencia en el mercado de juegos, eso sumado a un celular Android, nos dice que nada puede salir del todo mal.

# JUEGOS

Seguimos en el mercado del ocio, esta vez para mostrarles los mejores juegos del año. A continuación veremos cuáles fueron los títulos que en el 2011 nos hicieron llegar tarde al trabajo y nos quitaron horas de sueño. Los dejamos con los culpables:



## FIFA 12:

Este año dejamos de lado el PES y jugamos FIFA. Luego de probar ambos juegos de fútbol, nos quedamos maravillados por el trabajo de EA en esta nueva versión del FIFA. No sólo ha mejorado la calidad gráfica, sino que la experiencia de juego es una real maravilla.



## DEAD ISLAND:

Nos encantan los Zombies, tanto en películas, como en series, cómics y, por supuesto, también en juegos. Este juego de acción en primera persona es simplemente el mejor juego de Zombies para todas las plataformas. La experiencia y la libertad de acción en una isla paradisíaca y desierta con muertos vivos hambrientos de cerebro es INCREIBLE.



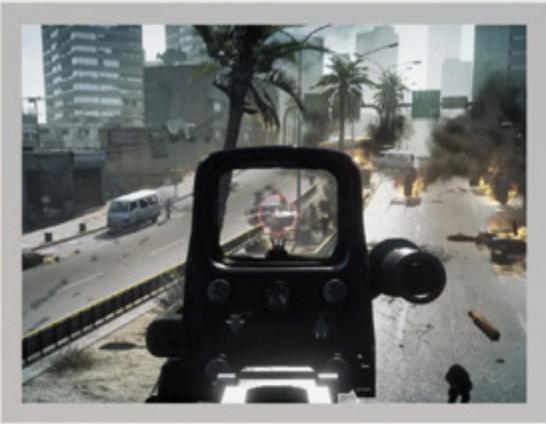
## RAGE:

Cada vez que ID Software lanza un juego los fanáticos enloquecen. La experiencia puede compararse con las niñas que deliran cuando Justin Bieber visita nuestro país. Rage está desarrollado con el nuevo motor gráfico Tech5 de la empresa, el cual logra una increíble experiencia gráfica en ambientes totalmente abiertos. Aunque hay que instalar algunos parches para solucionar algunos problemas gráficos, el tiempo de dedicación bien vale la pena.



## ANGRY BIRDS:

Lejos de los excelentes gráficos 3D de las propuestas anteriores, encontramos a Angry Birds, un simple juego para el iPhone (también disponible luego en celulares Android, Nokia, WP y PCs) que nos resultó completamente adictivo, tanto que no podíamos parar de jugar. Angry Birds es ideal para esos tiempos muertos o mientras hacemos una cola esperando que nos atiendan; un juego de ingenio rápido y sin preámbulos.



## BATTLEFIELD 3:

Parece que los títulos de acción en primera persona fueron reyes en este 2011. Battlefield 3 constituye una de las mejores propuestas de esta serie de combates por equipos con armamento hasta los dientes. Los gráficos son increíbles y los enormes parajes cubiertos de vegetación simplemente fantásticos. Por supuesto que coronando esta propuesta tenemos un sistema multiplayer increíble.

## OTRAS VOCES

Sabemos de la importancia del concepto participativo, más aún cuando hablamos de "lo mejor de todo un año", es por eso que consultamos a algunos profesionales, empresarios y emprendedores del mercado tecnológico para que nos brinden su opinión sobre lo que les gustaría destacar de este gran año para la industria tecnológica:

### GUILLERMO TORNATORE

(CEO de Dattatec.com):

**DattaMóvil (<http://dattatec.com/site/dattamovil-sitio-para-moviles>)** - Los dispositivos móviles permiten a las personas acceder a la información de negocios en cualquier momento y lugar. El problema es que la mayoría de los sitios no están preparados para estos dispositivos ni disponen de las funcionalidades que sus usuarios realmente demandan.

DattaMóvil genera, en forma automática, un sitio que se adapta a las especificaciones técnicas de cada móvil y que dispone de funcionalidades que son claves para los usuarios que navegan a través de esos dispositivos.

### ALEXIS BURGOS (Periodista):

**Google Apps en sus nuevas versiones (<http://www.google.com/apps/>)** - Puede sonar redundante, holgazán y hasta trillado, pero para mí lo mejor de este año -quizás quepa decir "otra vez"- ha sido el conjunto de mejoras que se hicieron sobre los diferentes productos de la suite Google Apps.

La dupla Gmail + Calendar funciona ahora tan bien que se ganó un par de pestañas fijas en mi Chrome. Las mejoras en Calendar, que pueden parecer pocas, fueron este año determinantes. Una realmente pequeña me permitió dejar finalmente de lado Outlook: la asignación de colores para las citas terminó de resolver mis necesidades. De Gmail no tiene sentido hacer muchas aclaraciones: cada día es más potente, y aunque la mejor de las nuevas inclusiones ha sido el conjunto de agregados de video para Gtalk, las novedades aparecen a diario y facilitan nuestra cada vez más complicada vida digital.

En síntesis, si bien cabe la discusión sobre la posición cada vez más monopólica de Google en la web, la verdad es que sus productos son descollantes. Y quienes los disfrutamos, por suerte, somos los usuarios. Brindaremos por ellos.

### EDUARDO AGUSTÍN BAYOT

(Programador Profesional): **Nintendo 3DS** -

¿Por qué? Bueno, principalmente por aplicar la tecnología 3D sin lentes. La verdad, los juegos, aún sin estar a la altura gráfica de los títulos de PSP, al poder jugarlos en 3D nos llevan a una experiencia nueva, distinta, y que se siente bien. Además, nos da una excusa nueva para volver a jugar al Ocarine of Time. Una nota aparte merecen los juegos de realidad aumentada, la variedad de títulos, la interfaz (como siempre, Nintendo sabe cuando habla de intuición) y la cámara 3D.

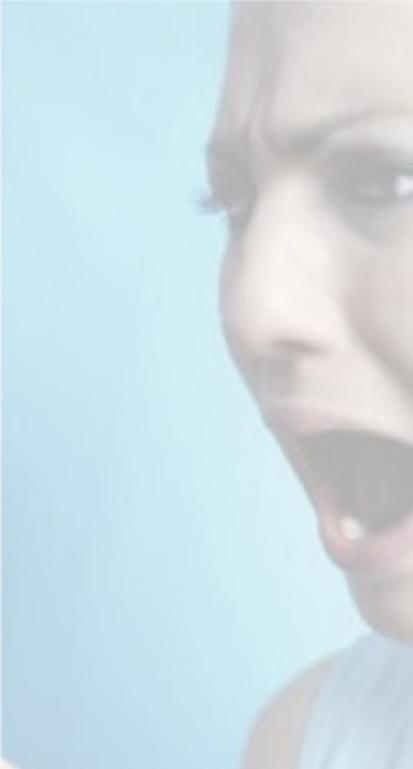


# ESTOY DESCONECTADO, TENGO MIEDO

La caída en octubre de BlackBerry vuelve a poner sobre el tapete el análisis acerca de la desconexión.

¿Podemos vivir sin Internet?, ¿nos angustia la idea de un mundo sin redes sociales, servicios de mensajería instantánea y SMS?

En este contexto se hace patente un síndrome cada vez más difundido: la nomofobia, un término inglés que refiere al miedo de salir a la calle sin el celular.



el mismo que promocionan las celebridades como la última tendencia, lo más *chic* en términos móviles?". Ante el reclamo a nivel mundial y repetidas amenazas de demandas por parte de la clientela, RIM decidió compensarlos con un paquete de contenido premium valuado en unos cien dólares, disponible en forma gratuita.

Muchas de estas aplicaciones podrán ser descargadas hasta el 31 de diciembre de 2011 en la tienda online de los canadienses, la BlackBerry App World. Aparecen juegos de Electronic Arts y Gameloft, además de herramientas útiles como un traductor y un editor de imágenes. Mike Lazaridis, ejecutivo de la firma, añadió a los beneficios un mes completo de servicio técnico sin coste adicional, esperando recuperar con ello la confianza de los millones de usuarios alrededor del mundo.

Frente al apagón y en vistas a la posterior indemnización, insuficiente para muchos, las redes sociales se convirtieron en una tribuna de sollozos, anuncios oficiales, debate, e incluso bromas. Twitter demostró una vez más su potencial

para la interacción dinámica. En 140 caracteres, responsables de RIM en diversas regiones informaban acerca de la interrupción y de los trabajos para recuperar el servicio.

Los BBs buscaban tonto consuelo en el mal de muchos. Otros, por lo general anotados en los beneficios de otras compañías móviles, aprovecharon la ocasión para hacer leña del árbol caído: el gran público hizo causa común bajo el hashtag #OtrosUsosParaElBlackberry.

¿Qué usos alternativos se le puede dar a un BlackBerry sin servicio? Reproducimos a continuación algunos de los mensajes más recurrentes aparecidos durante aquellas jornadas: "Para amenazar a tu hijo si se porta mal y decirle que si lo vuelve a hacer te quitarás el iPhone y te darás un BlackBerry"; "para sujetar los papeles cuando hay viento"; "para tomarle fotos al nuevo Android que acabas de comprar"; "para colocarlo en modo avión y lanzarlo por la ventana".

Algunos fueron más crueles e impiadosos con los afectados. Muchos se atrevieron a afirmar que el viejo Nokia 1100 es un teléfono superior a cualquiera de los desarrollados por RIM, incluso con sus teclados QWERTY, su perpetua conectividad y sus aplicaciones. Un twittero publicó: "En este momento tu BB tiene las mismas funciones que el Nokia 1100. ¡Ah, no! ¡El Nokia 1100 tiene interna!". Otros, aunque con ánimos también humorísticos, fueron más analíticos en sus consideraciones: "Millones de usuarios de BlackBerry han caminado hoy por la calle mirando hacia adelante y no hacia abajo".

**Más allá de las chicanas móviles, este acontecimiento vuelve a poner sobre el tapete el análisis acerca de la desconexión. La oferta RIM es un paradigma de la creciente tendencia que implica vivir conectados a tiempo completo, hábito que no solamente experimentan los usuarios de BB, sino todos aquellos que llevan un smartphone en el bolsillo, los felices poseedores de tabletas, notebooks y computadoras de escritorio.** ¿Somos capaces de vivir sin Internet?, ¿qué sentimientos despierta en nosotros la idea de un mundo sin servicios de mensajería, sin mensajes de texto, sin emails a cielo abierto, sin muros de Facebook y comunicación en acotados caracteres?

El periódico español *El País* publicó una interesante nota titulada "¿Cómo se vive sin BlackBerry?", donde se reproducen algunos casos. Una escena elocuente inaugura el artículo en cuestión: "Ejecutivos que salen a fumar agarrados a su BlackBerry de manera compulsiva. Esa es la imagen que se encuentra en la zona de Azca, centro financiero de Madrid, a media mañana". Luego, aparece el día a día. Un constructor afirma que desde que usa BB sale sin su portátil y que la caída afectó su viaje de trabajos. Un comerciante barcelonés asegura que la avería ha entorpecido enormemente su labor y que incluso su jornada debió

extenderse al llegar a casa, para enviar correos y realizar algunos llamados. Una adolescente de 14 años confiesa que no ha parado de morderse las uñas por la ausencia del servicio de mensajería instantánea. Otra muchacha, a pesar de admitir que no se trata de un asunto vital, cuenta que se vio obligada a realizar llamadas que antes resolvía a través del chat.

Lo cierto es que con el paso de los años, los dispositivos tecnológicos han ido mezclándose con el hábito cotidiano de millones de personas que se valen de ellos para trabajar, comunicarse y entretenérse. Un inmigrante digital (la generación anterior a los nativos digitales, contemporáneos de la difusión web y el *boom tech*) acaso alzará las cejas y dibujará un gesto de asombro ante el desconcierto que sufre aquel que no puede utilizar su teléfono móvil o computadora, digamos por un par de días.

Este mismo hombre, verá su rutina alterada si no contase con luz eléctrica en su casa durante algunas jornadas: no podría disfrutar de su programa de TV favorito al regreso de la oficina, cenaría frente a la tenue luz de las velas, y caminaría por los pasillos de su casa a tientas, procurando no chocarse con las paredes. Ante ello, ¿qué diría un hombre del siglo XVI, anterior al gran invento de Thomas Alva Edison? Seguramente le miraría con ese mismo rostro de desconcierto.

## ITENGO MIEDO, NO TENGO CELULAR!

En este contexto sale a la luz un síndrome cada vez más difundido, un mal estrictamente contemporáneo: la nomofobia. La etimología del término, en idioma inglés, se explica en la conjunción de los términos *no mobile* (sin celular, en español), y hace referencia al temor irracional de salir a la calle



sin el teléfono a mano. La denominación fue acuñada por la Oficina de Correo del Reino Unido, responsable de un estudio en aquel país que centra la mirada en la dependencia de los usuarios móviles en la relación con sus dispositivos. El informe da cuenta que 13 millones de británicos son nomofóbicos: ellos sufren estrés cuando el servicio de sus teléfonos no se encuentra disponible, en los sitios donde no hay señal o en aquellos en los cuales es preciso apagar el equipo, o cuando los olvidan en casa.

Según el mencionado informe, el 53 por ciento de los encuestados se anota en las filas nomofóbicas en aquel país. En términos de género, los hombres demuestran mayor dependencia que las mujeres, con un 58 puntos porcentuales frente al 48 correspondiente al público femenino. Además, anotan que más de la mitad de los consultados admite que nunca apaga su teléfono.

## CÓMO IDENTIFICAR AL NOMOFÓBICO

¿Has experimentado una sensación similar a la desnudez el día que, ya en la calle, caíste en cuenta que el celular quedó en casa? ¿Tu pierdecita no deja de repiquetear contra el suelo cuando en la sala de teatro solicitan apagar los celulares, y sientes que estás perdiéndote cosas de veras importantes?. Los siguientes son algunos de los síntomas que identifican a una persona que sufre este estrés estrechamente vinculado a la actualidad tecnológica.

El repaso se basa en un informe publicado por la revista venezolana *Vida Efectiva*. Cuando el nomofóbico advierte que ha olvidado el celular, regresa a buscarlo, sin importar cuán lejos se encuentre de él; ocurre que sin el dispositivo en sus manos o bolsillos, experimenta ansiedad, inseguridad, incluso temor. Es usual verle

revisando la pantalla del mismo, aun en reuniones, en clases e incluso el móvil va con él cuando va al baño.

Aunque no espere llamadas, el nomofóbico es capaz de repetir este hábito más de una vez por minuto. Por último, se afirma que el estrés se apodera de él cuando se encuentra en sitios donde no es permitido utilizar el teléfono, como en cines, bancos o aviones.

En conclusión, la nomofobia se presenta como una adicción comparable a otras más estandarizadas como la de los fumadores, por caso.

Según el informe británico, los nomofóbicos pueden experimentar niveles de estrés similares a los que viven los novios los días previos a la boda o aquellos que le temen al dentista y deben visitarle. Además sostienen que, para ellos, vislumbrar pocas líneas en el indicador de batería es un factor que despierta un alto grado de ansiedad.

Racional o no, más o menos apoyado científicamente, lo cierto es que se trata de una realidad. Un estudio a cargo de Cisco da cuenta de un fenómeno estrechamente ligado a ello. Basado en entrevistas a casi 3 mil estudiantes y trabajadores menores de treinta años, en catorce países del mundo, el mismo revela que cerca del 60 por ciento de los encuestados admite que no podría vivir sin conectarse a la Web. El 33 por ciento de ellos considera que Internet es tan importante como beber agua, comer o respirar. Entre otros datos arrojados, el informe muestra que el 40 por ciento de los estudiantes cree más valioso navegar que tener una cita o salir con amigos.

Una vez más, no echar las culpas sobre el mensajero (los dispositivos tecnológicos) parece ser la llave hacia la superación de un conflicto eminentemente vinculado a la interacción con la tecnología.





# INMIGRANTES EN LA TIERRA DE LOS NATIVOS DIGITALES

Las culturas digitales y los nuevos roles de los protagonistas que forman parte del universo digital han llegado para redefinir el escenario de la educación.

Los nuevos desafíos vienen de la mano del impacto sociocultural a partir de la implementación de las tecnologías en las prácticas comunicativas y educativas. Con ello aparecen los nativos digitales, aquellas que poseen habilidades innatas ante las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

El nativo digital, término acuñado en 2004 por Marc Prensky, un pensador estadounidense que refiere a los chicos menores de 12 años que nacieron y crecieron con las

nuevas tecnologías como parte de su entorno familiar y social cotidiano. Que viene con las reglas ya inscriptas en su esencia, aquellos que no temen y no se cansan de ensayar y arriesgar en el uso de las tecnologías.

Aquellos que han servido para redefinir los paradigmas educacionales, y que plantean un escenario donde la motivación y la producción de conocimiento, serán las claves para lograr una educación 2.0 efectiva.

DattaMagazine dialogó con Alejandro Piscitelli, filósofo argentino y uno de los máximos referentes del nuevo escenario educativo vinculado a la web. Fue gerente general de Educ.ar y es docente en la UBA, donde analiza



Magalí Sinopoli  
magali.sinopoli@dattamagazine.com



**Bienvenidos a la asombrosa telaraña que conecta el universo de los videojuegos, la ficción televisiva, las multitudes virtuales, el diseño en red, el software social y la alfabetización digital.**

con sus alumnos los usos educativos de Facebook.

Sostiene que "no sirve inundar con computadoras las aulas si no cambia el formato escolar estandarizado".

Por esa razón es que Piscitelli hizo referencia a la importancia que debe tener el definir correctas políticas de educación en la era 2.0.

El paradigma del "aula expandida", tal como la plantea Piscitelli, sería el de un ámbito en donde no se trabaje por materias, sino por proyectos, con herramientas subsidiarias de un cambio actitudinal. A partir de ello, el filósofo esgrime que: "No sirve de mucho enseñarle a un



docente sólo una herramienta tecnológica, o quedarse con la postura de que están haciendo bien las cosas, o el limitarse a pensar en que la actitud del docente es sólo transmitir con conocimientos de un libro. Esto pasa en todas las profesiones, todo se centra en actitudes, por eso se parte de un trabajo que tenga anclaje en lo emocional, lo actitudinal, y después ahondar en la etapa de capacitación o entrenamiento”.

“Insisto en que a los docentes, sin generalizar, se les plantea una paradoja; y es que como personas se encuentran mucho más entrenados, usan más herramientas tecnológicas que como docentes.

Entonces insisto, en que no se pueden meter en el aula herramientas de forma masiva, sin antes entender cuál es la función de las mismas en el 2011, es decir, entender lo que pasa en la sociedad, cómo resulta el entrenamiento para formar profesiones que aún no han surgido. Ahora los paradigmas se centran en pensar cómo se prepara a los ciudadanos del siglo XXI. No se trata sólo de un problema de actualizar las currículas o de tener manuales más nuevos, sino de entender que la forma de saber qué pasa en el mundo, no es sólo a través del tradicional libro, sino que también dependerá de otros medios”, agregó Piscitelli.



Para entender el escenario educacional, empapado de tecnología, Piscitelli enfatiza que "No hay que pedirle a la escuela lo que no tiene, y lo que nunca va a dar. Se trata de un espacio conservador de la identidad, de la memoria y está muy bien que así sea. Creo que la escuela perdió el monopolio cognitivo. Hoy los chicos son más rápidos, son nativos digitales, es un mundo tan disntinto al que había que es muy difícil imaginarse cómo hacer que coexistan estos ámbitos.

Por eso, creo que hay que valorar un poco más lo que se aprende fuera de la escuela, y concentrarse en otras cosas, como ser la inteligencia emocional, la socialización que tiene que ver con el cruce de clases, otras formas de vivir en el mundo y demás cuestiones. Hoy la escuela está centrada en la lógica, la matemática, la lingüística y deja afuera todo lo otro".

Trazando un imaginario social de cómo será el escenario escolar en una década, Piscitelli, agrega que "no veo la educación muy diferente a la de ahora, desde el uso de los celulares, hasta las redes de conectividad. Lo que se está viendo es un divorcio creciente, como decía Alicia en el País de las Maravillas "en un mundo en movimiento, el que se queda en el mismo lugar, retrocede".

Con respecto a la distancia que existe entre esta nueva generación 2.0 y los que Piscitelli denomina como "inmigrantes digitales", aquellos que quizás necesitan del tradicional uso del manual para entender cómo funciona un aparato tecnológico, agrega que "decir que el nativo digital viene con las reglas inscriptas quiere decir que no le tiene miedo y no se cansa de ensayar y arriesgar. Hace mucho ensayo y error, pero no en forma repetitiva, si no nunca aprendería. De un ejemplo saca un caso hasta convertirlo en una regla.

Practica la abducción. La diferencia es que antes había pocos aparatos en las casas, a lo sumo un televisor y una videocámara. La transformación más profunda no la genera necesariamente la computadora sino la combinación de computadora, Internet y celular.

Nosotros, los inmigrantes digitales, además de animales de costumbres somos animales de interfaces simples. Abrimos un libro, lo miramos, lo leemos y lo cerramos. Ya está. Si el libro fuera un "Kindle" (el libro electrónico de Amazon), ya nadie lo leería, no sabría dónde apretar. La interfaz tiene que ser muy simple para un adulto. De todas formas, no se trata de una diáada nativos versus inmigrantes. Si una persona



## LA TENDENCIA EN CIFRAS

- El 60% de los chicos dice que sus padres y maestros no usan Internet.
- Sólo el 4,7% de los padres se sienta con ellos en la PC o los ayuda a usar el resto de las tecnologías digitales.
- El 77% considera que Internet es imprescindible.
- Sólo el 1,9% juega con su papá y el 1,6% con la mamá.
- El 91% utiliza la PC para comunicarse con sus amigos, principalmente a través del chat. Y el 99 % utiliza el MSN Messenger.
- El 30% de los chicos tiene PC en su cuarto. El 83% de ellos accede a Internet sin control de los padres.

Fuente: Encuesta de Educ.ar.

nació antes del 89/90 y tiene incorporado el lenguaje de las pantallas es un migrante digital y así hay otras variantes. Pero no debemos perder de vista que todas ellas, finalmente, no describen a la mitad del mundo que está excluida, que está fuera del mapa”.

Quizás lo más llamativo de escuchar estos términos “nativos” e “inmigrantes”, es pensar en el inevitable desafío que supone el tratar de desarrollar aquellas habilidades e intereses desencontrados que pueden aparecer en una persona que nació antes de los 90.

Aprender cómo manejar esa especie de frustración de unos y las interacciones de otros, casi en plan contestatario contra quienes subestiman o desconocen los cambios que otros reconocen.

Construir a los nativos digitales como objeto de estudio requeriría de investigaciones comparadas y pruebas de campo en biología evolutiva, neurología, motricidad, sociabilidad, entre muchas otras aproximaciones.



## LOS LLAMADOS “MULTITASK”

A partir de 1990 se gestó una generación que las voces de la gente del ambiente que estudia los pros y contras de la era digital dieron en llamar “Multitask”. Se trata de jóvenes (teniendo en cuenta este irrefutable 2011) “multitarea” y bien claras tienen las diferencias con los “inmigrantes digitales”, quienes -más que sospechar- confirman redondamente que las herramientas del mundo digital no hacen más que dificultar la vida.

Es escuchar una campana y la otra: desde el momento en que quienes nacieron con internet, celulares, pantallas gigantes y demás menesteres cercanos a la familia de los Supersónicos reafirman que sus padres “no los entienden” y estos, por momentos sojuzgados por el desconcierto tecnológico, aducen “no estamos muy seguros de cómo ayudar a comprender de qué se tratan y cómo abordar las nuevas formas de conexión/comunicación” (barra interpuesta unilateralmente, porque será tema aparte decodificar correctamente si conexión es igual a comunicación), se genera un shock, mejor dicho una barrera difícil de soslayar.

En palabras más sintéticas, inferidas por el psicólogo Carlos Neri, especialista en tecnología y educación: «Los chicos se quejan de que los padres no entienden y los padres se quejan de que no entienden la relación que tienen ellos con la tecnología. Están cambiando su forma

de percibir el acceso a la información y a la comprensión de las relaciones intersubjetivas.

Los profesores y los padres, en muchos casos, provienen de otro paradigma, con más mediaciones y algo confundidos por los tiempos de los chicos».

¡Y es que es esol ¡Y solamente eso! ¿Qué posibilidades simplistas hay de ahondar en conversaciones fértiles entre padres e hijos cuando la manera, la capacidad, el tenor de lo que quiere ser transmitido es emitido y codificado de cierto modo por los padres y decodificado de forma diferente por los hijos? ¡Y viceversa! La respuesta: muy pocas.

Y también es que estos nuevos tiempos nos empujan a ser más flexibles, sea cual sea la franja etárea, se trate de los 15, 25, 35 y 50 años (yo más!), porque los tiempos corren, rápido, más rápido de lo que se desea...y, o se vive el aquí y el ahora, adaptándose uno a un futuro en constante cambio o uno se queda afuera... Pero a pensar bien: si se toma la decisión de quedarse afuera, aténganse a las consecuencias de saber que los hijos -que serán el futuro del mundo- correrán el destino cierto de los valores y de la adaptación al mundo que se les haya transferido.

Atentos a todo esto, ya no será cuestión de “nuevas tecnologías”, o por caso “inmigrantes o nativos digitales”, sino de cuánto amamos la vida y el hecho de haber salido sorteados para vivirla.

# ...Y LLEGO LA EPOCA DE REGALOS!

Nos acercamos a fin de año y con ello a las fiestas propias de este tiempo: Navidad, Año Nuevo, Reyes... Comienza, entonces, la búsqueda de objetos para regalar a un ser querido o a uno mismo. En esta edición les comentaré los distintos dispositivos recomendados para hacer regalos de acuerdo a un rango de precios determinados. Por supuesto, siempre hablando de gadgets tecnológicos, de esos que a todos tanto nos gustan.

Comenzaré diciendo que la recorrida la realicé por las casas de venta de electrodomésticos, electrónica y computación más importantes de Argentina. Todos los productos están disponibles en el mercado local, al alcance del consumidor y con la garantía correspondiente. Los precios están expresados en pesos argentinos (pueden haber variado levemente desde la realización de este artículo).

Es posible que se puedan conseguir en el país productos mejores y a menor precio, pero eso sería a través de importadores directos o intermediarios, algo que no está al alcance de todos.

## HASTA \$ 100



**MOUSE GENIUS XSCROLL USB (\$39)**

El mouse es un periférico imprescindible para todo usuario de computadoras. En este caso nos encontramos con uno básico, con tecnología óptica de muy buena precisión. Se puede utilizar con ambas manos y dispone de la ya tradicional ruedita de scroll.

**¿Por qué elegirlo?** Una marca reconocida nos ofrece un producto de alta calidad y buena duración. Si bien no deja de ser un mouse estándar, es de lo mejor que puede encontrarse para el usuario común.

**GAMEPAD  
EUROCASE 40  
PSX (\$89)**

La industria de los videojuegos es una de las más importantes en el mundo. Quienes no sean "gamers" por sí mismos, seguramente tendrán algún sobrino o hermano que le gusten los juegos y este gamepad nos ofrece la posibilidad de utilizarlo con numerosos juegos de distintos tipos. Con el típico diseño de los gamepad de Playstation, nos ofrece numerosos botones configurables y vibración del mando (siempre y cuando el juego lo soporte)

**¿Por qué elegirlo?** Este mando en especial tiene la particularidad que se puede conectar tanto a la computadora como a una consola de juegos Playstation 2.



Luis Altamiranda

[luis.altamiranda@dattamagazine.com](mailto:luis.altamiranda@dattamagazine.com)



## AURICULARES GENIUS HS-02N1 (\$49)

Con el auge de las comunicaciones a través de internet, los auriculares con micrófono, para muchos, se han convertido en un artículo de primera necesidad. Genius nos ofrece este modelo preparado para largas horas de uso gracias a su diseño ergonómico y bajo peso.

**¿Por qué elegirlo?** Ya sea utilizando Messenger, Skype o incluso juegos de tipo multijugador, la comunicación oral es la forma más natural de interactuar con los demás. Estos auriculares nos ayudarán a lograrlo.



## PARLANTES EDIFIER M 1250 (\$90)

La reconocida marca Edifier nos ofrece un muy interesante conjunto de parlantes básicos para nuestra computadora. De diseño moderno, incluye control de volumen, encendido y salida para auriculares directamente en el panel frontal de uno de los parlantes para ofrecer una mayor comodidad.

**¿Por qué elegirlo?** Ya sea para escuchar música mientras se trabaja o para ver videos por internet, estos parlantes podrán darnos muchas satisfacciones. Además, su alimentación a través del puerto USB de la computadora hace que nos "ahorremos" uno en lo que seguramente sea nuestra complicada maraña de cables.

## TECLADO GENIUS SLIMSTAR I220 (\$99)

La marca "reina" en los dispositivos de bajo costo nos ofrece un interesante teclado multimedia ultra fino. De color negro brillante con detalles en plateado, brinda una estética muy adecuada para un escritorio moderno. Con conexión USB apta para cualquier computadora de hoy día y de diseño ergonométrico, es sin dudas una joyita que se puede conseguir a muy bajo precio.

**¿Por qué elegirlo?** Es un teclado que imita a la perfección los teclados propios de los notebooks, presentando teclas chatas, de corto recorrido que seguramente será la delicia de más de uno. Además, su look tan particular da la apariencia de haber costado por lo menos el doble de su valor real.



# HASTA \$ 500



## PARLANTES THONET VANDER 2.1 SPIEL (\$199)

La prestigiosa marca alemana Thonet Vander nos ofrece un sistema de parlantes 2.1 (compuesto por dos parlantes satelitales y un subwoofer), que seguramente dejará satisfechos a los fanáticos de los juegos y de mirar películas con la computadora gracias a sus potentes sonidos graves provenientes del mencionado subwoofer de caja de madera. Posee un control remoto inalámbrico desde donde se puede manejar el encendido y el volumen.

**¿Por qué elegirlo?** Calidad y muy bajo costo en este excelente juego de parlantes para quienes quieren algo más que unos simples parlantes para computadora.



## PEN DRIVE SANDISK CRUZER BLADE DE 16 GB (\$199)

Cuando recién aparecían los pen drives eran de apenas 256 MB de capacidad y nos parecía una barbaridad. Hoy en día, ya hablar de 16 GB es algo de lo más habitual. Este dispositivo de la afamada empresa SanDisk, especialista en memorias externas, posee un excelente diseño y una capacidad envidiable.



## WEBCAM MICROSOFT LIFECAM HD 5000 (\$379)

Microsoft nos presenta una webcam capaz de grabar video en alta definición (720p) y con sistema de enfoque automático. Posee un formato de grabación en 16:9 perfecto para visualizar en los modernos monitores de pantalla ancha.

**¿Por qué elegirlo?** Es ideal para realizar videoconferencias de alta calidad a través de internet con el respaldo de la división Hardware de Microsoft.



## IMPRESORA EPSON STYLUS T25 (\$249)

Ya sea para las tareas escolares o de algún pequeño negocio, la necesidad de imprimir documentos estará cubierta por este excelente producto de la empresa Epson. Ya sea en color o blanco y negro, la impresora T25 nos asombrará por su calidad y velocidad de impresión. Posee el habitual sistema de 4 cartuchos (uno negro y tres de color) de Epson.

**¿Por qué elegirlo?** Alta calidad de impresión y cartuchos sumamente económicos hacen de este producto la elección ideal para quienes acostumbran imprimir diariamente documentos de todo tipo.



## PORTRRETRATO DIGITAL KODAK EASYSHARE FRAME P76 (\$499)

Ya sea con cámaras digitales o con celulares, todos tenemos al alcance de la mano fotografías en formato digital. Kodak nos ofrece este portarretrato con una pantalla de 7 pulgadas que posee una memoria interna de 128 MB para almacenar fotografías. Adicionalmente, se le puede conectar un pendrive a través del puerto USB incorporado o cualquier memoria de los tipos más habituales en su lector de tarjetas.

**¿Por qué elegirlo?** La fotografía digital hace que tengamos en nuestro poder cientos de fotos pero que al momento de mostrarlas a los demás se hace engorrosa la necesidad de tener al alcance una computadora. Con este dispositivo se ha facilitado muchísimo la tarea de compartir fotos con familiares y amigos.

# HASTA \$ 2000



## REPRODUCTOR DE BLU-RAY PHILIPS BDP3200 (\$999)

La alta definición llegó para quedarse y cada vez son más quienes tienen la posibilidad de disfrutar del cine, en casa, con la mejor calidad. Este reproductor de Philips nos permitirá no solamente ver las películas en formato Blu-Ray de alta definición, sino que también lo podremos utilizar como reproductor multimedia con todo tipo de formato de videos y música.

**¿Por qué elegirlo?** A un precio más que accesible para lo que ofrece, con este reproductor, sin dudas, estaremos aprovechando "lo que viene" en cuanto al cine en casa.



## CÁMARA DIGITAL KODAK M522 (\$1099)

Pensada para "compartir" esta cámara de 14 MP de resolución de Kodak nos permitirá con un simple botón subir nuestras fotos y videos a YouTube, Twitter, FaceBook, Flickr, etc. Cuenta con un zoom óptico de 4X y la posibilidad de ampliar su memoria interna de 32 MB en hasta 8 GB a través de tarjetas de memoria de tipo SD o SDHC.

**¿Por qué elegirla?** Compacta, de muy buena calidad, de una marca más que reconocida en el mundo de la fotografía, resulta ideal para poder capturar esos momentos únicos y compartirlos con nuestros seres queridos.



## TABLET X-VIEW PROTON 7 (\$1299)

Es sin dudas el gadget "de moda" en estos tiempos. Las tablets de la mano del iPad llegaron pisando fuerte. En este caso, el modelo de la marca X-View nos ofrece una pantalla LCD de 7 pulgadas, conexión Wi-Fi, un procesador dual core de 800 Mhz y el sistema operativo Android 2.1. Cuenta con 4 GB de memoria interna y reproduce los más amplios formatos multimedia.

**¿Por qué elegirlo?** Todos quieren una tablet. Este modelo es de lo más económico y, dentro de todo, con buenas prestaciones para probar el mundo de las tablet PC y ver si realmente nos resulta útil para nuestras necesidades.



## TELÉFONO CELULAR SONY ERICSSON X8 (\$1499) (LIBERADO PARA UTILIZAR CON CUALQUIER EMPRESA)

Siguiendo con las tendencias de la moda, el sistema operativo Android en los teléfonos celulares es lo que todos buscan. Este teléfono de Sony Ericsson resulta ideal para quienes necesitan un teléfono simple, fácil de usar y no necesiten grandes prestaciones que

seguramente no utilicen. Cuenta con una pantalla táctil de 3 pulgadas, cámara de fotos de 3,15 MP, GPS, Bluetooth y Wi-Fi, ¿qué más se puede pedir?

**¿Por qué elegirlo?** Gracias a su actualización a Android 2.1 se ha convertido en un teléfono estable y ágil, de bajo costo y que aún así nos permite tener un teléfono con Android y poder experimentar con este amplio sistema operativo.



## IPOD TOUCH 32 GB (\$1899)

Aunque quizás ya no tenga el auge de años anteriores, los iPod siguen siendo dispositivos que llaman la atención. En este caso nos encontramos ante uno que posee la nada despreciable capacidad de 32 GB para almacenar información, con una pantalla multitouch de 3,5 pulgadas de excelente calidad y una cámara que nos permite grabar video en alta definición (720p).

**¿Por qué elegirlo?** Lo que era en su comienzo un reproductor de MP3 se ha convertido en todo un centro multimedia que cubre las necesidades más amplias de quienes pasan mucho tiempo fuera de su casa. Nos permite ver videos, navegar por internet a través de su conexión Wi-Fi, grabar videos con su cámara, utilizar las numerosas aplicaciones (de todo tipo) que nos ofrece el iTunes Store. Y, sí, también lo podemos usar para escuchar música.

# HASTA \$ 5000



## CONSOLA DE JUEGOS PLAYSTATION 3 160 GB CON KIT MOVE Y JUEGO DE BOWLING (\$3399)

La última generación de consolas de videojuegos sigue renovándose. Con la salida al mercado de los accesorios de detección de movimiento, sus fabricantes consiguieron alargar su vida útil. Esta consola está equipada con un disco rígido de 160 GB e incluye el kit Move compuesto por una cámara y un mando inalámbrico especial que nos permite realizar las acciones con nuestras manos como si estuviéramos dentro del juego.

**¿Por qué elegirlo?** Esta consola es además un excelente reproductor de Blu-Ray. Ofrece la posibilidad de reproducir videos y música, ver fotos y conectarse a internet ya sea a través de cable o de Wi-Fi. Y también sirve para jugar.

## CÁMARA DE VIDEO SONY HDR-CX110 (\$4499)

Sony nos ofrece esta excelente cámara de video que graba en alta definición full (1080p). Posee una pantalla visor LCD de 2,7 pulgadas táctil desde donde se accede a la totalidad de las opciones que posee el equipo. Utiliza tarjetas de memoria del tipo SD / SDHC y Memory Stick Duo (formato propietario de Sony).

**¿Por qué elegirla?** Una cámara que graba en altísima calidad, con un poderoso zoom óptico de 25X, estabilizador de imagen, detección automática de rostros y la posibilidad de tomar fotografías con una calidad de 3,1 MP que cabe, literalmente, en la palma de la mano.



## TELÉFONO CELULAR SAMSUNG GALAXY S II (\$4499)

(LIBERADO PARA PODER  
UTILIZAR CON CUALQUIER  
EMPRESA)

Sin dudarlo, es el teléfono celular del momento. El tope de gama que se puede conseguir en nuestro país y, me animaría a decir, gran parte del mundo. Posee una pantalla táctil de tipo AMOLED de 4,3 pulgadas con una resolución de 480 x 800 pixeles, cámara de 8 MP con flash incorporado y memoria interna de 16 GB. Todo esto impulsado por un poderoso procesador doble núcleo corriendo la última versión de Android.

**¿Por qué elegirlo?** Más no se puede pedir. Todo lo que uno desee en un teléfono celular (y más) este lo tiene.



# REGNOS!



## TELEVISOR LED PHILIPS DE 32 PULGADAS 32PFL5606D (\$4699)

Fantástico aparato de televisión de Philips con tecnología LED y resolución full HD (1920 x 1080 pixeles) que cuenta con todo lo necesario para brindarnos una excelente experiencia al momento de ver una película o simplemente mirar televisión. Cuenta con conexión para PC, 3 entradas HDMI y un puerto USB por el cual se le puede conectar un pendrive con música, fotos y videos para su reproducción directa a través del televisor.

**¿Por qué elegirlo?** En dos palabras: alta definición. Es lo que se viene, es lo que permite apreciar como nunca antes una película en la comodidad del living de nuestra casa.

## IPAD 2 DE 64 GB (\$4899)

Nos encontramos ante la cereza de la torta. Sin dudas los iPad son los gadgets del momento. En su segunda versión mejorada, con 64 GB de almacenamiento, pantalla táctil de 9,7 pulgadas y de menos de 1 cm de ancho, esta belleza de Apple hace gala del característico diseño y refinamiento que nos tiene acostumbrada la empresa de la manzana. Posee un procesador de doble núcleo de 1 Ghz de velocidad y se encuentra comandado por la última versión del sistema operativo de Apple: iOS 5.

**¿Por qué elegirlo?** Mejor dicho, ¿por qué no elegirlo? Aquel amante de la tecnología que les diga que no sueña con tener en sus manos, aunque más no sea para probar por un rato, una iPad 2 estará mintiéndoles.



# COLUMNA MENSUAL DE SOFTWARE LIBRE Y GNU/LINUX

**Si bien en el número 38 de DattaMagazine se realizó un completo informe sobre el deceso de Steve Jobs, en este número no podía dejar pasar la oportunidad para comentar lo ocurrido con los dichos del padre del software libre, el señor Richard Stallman.**

Muchas personas desde el mundo Apple criticaron las supuestas fuertes palabras de Stallman, sin pensar realmente que él sólo habla de las acciones generadas en base a las creaciones de Apple. En ningún caso habló específicamente de Jobs y mucho menos se contentó con su deceso.

Esto generó que Richard nuevamente tuviera que salir a explicar sus palabras, y de alguna manera suavizar sus dichos anteriores.

Se sobreentiende que Stallman es una persona de fuertes ideales (caso contrario no podría ocupar el puesto más importante en la Free Software Foundation), los cuales hacen que desde su mirada sólo exista el blanco y el negro, sin poder congeniar con

ninguna política diferente a la que predica el software libre. Puede que esté mal, o bien, pero es su postura y debemos respetarla.

También tenemos buenas noticias, por un lado los lanzamientos anticipados de Firefox 8 y Thunderbird 8, además del festejo de los 7 años de Firefox.

Además, nos encontramos con un mes de muchos lanzamientos: Fedora 16 con fija apuesta hacia la nube, la decisión de HP y Dell en no optar por el capricho de Microsoft y su sistema de seguridad en el boot, impidiendo instalar otros sistemas operativos en una máquina con el futuro Windows 8.

Y muchas más noticias que tratamos de resumir en este gran número de fin de año de DattaMagazine.



## NETFLIX DISPONIBLE PARA TABLETAS Y SMARTPHONES ANDROID

Netflix extendió la compatibilidad con el sistema operativo Android para teléfonos celulares gracias al lanzamiento de una nueva aplicación de **Netflix para Android**.

La misma agrega compatibilidad para tabletas que ejecutan Android 3.x y, por primera vez, permite a los miembros de Netflix en Canadá y Latinoamérica ver al instante series y películas transmitidas desde Netflix en sus smartphones y tabletas basadas en Android.

La nueva aplicación de Netflix para Android agrega las tabletas basadas en Android 3.x a la lista de dispositivos Android compatibles con Netflix en los Estados Unidos y aumenta considerablemente la

cantidad de dispositivos compatibles con Netflix en Canadá y Latinoamérica. Los miembros de Netflix pueden acceder al servicio en sus dispositivos Android instalando la versión 1.5 de la aplicación de Netflix, disponible como descarga gratuita en **Android Market**.

Netflix es el servicio líder mundial de suscripción por Internet para disfrutar de películas y series. Los miembros de Netflix pueden ver al instante series y películas de manera ilimitada, transmitidas por Internet a diversos dispositivos, incluidos PC, Mac, televisores conectados a Internet, consolas de juegos, reproductores de discos Blu-ray y dispositivos móviles.



## CONFIRMADO, HABRÁ TABLETS Y SMARTPHONES CON UBUNTU LINUX

El mismo Mark Shuttleworth fue quien lo confirmó en una entrevista brindada a ZDnet. Allí explicó que si bien en principio no estaban pensando en ingresar al mercado móvil, hoy día se hace imperativo ya que con la gran caída de ventas de netbooks y la mayor adopción de tabletas como smartphones, hizo que reconsideraran la opción.

*"A medida que las personas se han trasladado desde el escritorio a nuevas formas de computación se hace importante para nosotros llegar a la comunidad en estas plataformas, por lo tanto vamos a aceptar el reto de cómo usar Ubuntu en smartphones, tabletas y pantallas inteligentes".*

Sin lugar a dudas, lo que se busca es crear un nuevo y gran competidor a los sistemas móviles Android y iOS.



## YA ESTÁ DISPONIBLE FEDORA 16

El sistema operativo Fedora, patrocinado por Red Hat, presentó su nueva versión que ya puede descargarse sin costo alguno e incluye solamente software de código abierto libre para ser compartido y aprovechado por los usuarios.

"La comunidad de código abierto eleva el nivel de excelencia técnica con la generación de esta versión" comentó Jared Smith, líder del Proyecto Fedora.

"Fedora 16 combina los últimos avances en entornos de computación en nube y virtualizados basados en el código abierto con mejoras internas, todo ello a la par de una mejora de la capacidad de uso del sistema operativo. El compromiso del Proyecto Fedora con la promoción del software de código abierto libre se ve plenamente reflejado en lo que la comunidad brinda en Fedora 16."

Para descargar la distribución o para unirse a este esfuerzo comunitario, visiten [www.fedoraproject.org](http://www.fedoraproject.org)



## ENTRE NOSOTROS: GOOGLE CHROME 15

Sinceramente, una gran velocidad tiene la gente de Chrome para lanzar actualizaciones. Aclaro, primero, que si bien estas actualizaciones son silenciosas (es decir se realizan sin que el usuario brinde conformidad), en el caso de GNU/Linux no es así, ya que para actualizarlo debemos dar nuestro consentimiento.

Hablando específicamente de las novedades que encontramos, si bien en cada actualización hay nuevas opciones, esta vez se hace mucho hincapié en la corrección de errores, pulido de la interfaz, mayor velocidad de ejecución y sólo se añade la opción "nueva pestaña".

Nuestra recomendación, como siempre, es decirles que actualicen si es que no se realizó de forma automática.



## MOZILLA LANZA UNA VERSIÓN DE FIREFOX CON BING

Mientras Google se mantiene como el motor de búsqueda por omisión en Firefox (algo que no todos creen que sea la mejor opción), Mozilla anunció ayer que lanzará una edición de Firefox para Estados Unidos que incluya a Bing como el motor de búsqueda predeterminado y a Bing.com como la página de inicio por omisión.

Los usuarios que visiten [firefoxwithbing.com](http://firefoxwithbing.com) y estén utilizando la última versión de Firefox, serán invitados a instalar Bing Search for Firefox, una extensión que no necesita reiniciarse y que hace exactamente eso mismo: establecer a Bing como el motor de búsqueda predeterminado y como página de inicio.

El acuerdo está pensado, sobre todo, por la cantidad de usuarios noveles de Firefox (unos cuantos millones), que podrían empezar a utilizar Bing como puerta de entrada a la web.



FELICES 7 AÑOS,  
UBUNTU!

El 20 de octubre de 2004 la firma Canonical lanzaba una nueva distribución GNU/Linux llamada Ubuntu - Warty Warthog. Así nacía un grande que marcaría tendencias en el mundo del software libre.

Hoy, después de 7 años con la recién lanzada versión 11.10, damos gracias al fundador de Canonical, Mark Shuttleworth, quien apostó por este maravilloso mundo libre.



#### HP Y DELL PERMITIRÁN INSTALAR LINUX EN EQUIPOS CON WINDOWS 8

HP y Dell confirmaron que ambos seguirán permitiendo que sus equipos puedan tener instalado GNU/Linux como segundo sistema operativo. Recordemos que por requerimiento de Microsoft Windows 8 no permitiría (por una validación del BIOS) la instalación de un segundo sistema operativo.

Para sortear este problema, Dell apostará por la versión UEFI, la cual incluye el arranque seguro permitiendo que el usuario pueda activarlo o desactivarlo.

En el caso de HP, declararon que continuarán dando la posibilidad al usuario de elegir los sistemas operativos que desee instalar.

Por otro lado AMI, fabricante de BIOS, explicó de forma clara que recomendará a los fabricantes la configuración por defecto de sus equipos, la cual permite habilitar o deshabilitar la opción de arranque seguro.

#### RICHARD STALLMAN: “HE CRITICADO LA ACTIVIDAD PÚBLICA DE JOBS”

Todos recordamos las duras declaraciones de Richard Stallman sobre Steve Jobs. Al parecer, ahora Richard salió a explicar sus palabras, poniendo paños fríos:

*“He criticado la actividad pública de Jobs. Mis sentimientos sobre Jobs como persona no son tan fuertes, puesto que prácticamente no lo conocía.*

*Lo importante sobre Jobs es cómo dirigió a Apple para actuar sobre los que aún están vivos: fabricar ordenadores de propósito general con “esposas digitales” más controladoras e injustas que nunca.*

*Los diseño incluso para rechazar que los usuarios instalaran sus propias opciones en cuanto al software - e instalar aplicaciones libres (que respetan la libertad) está totalmente prohibido. Incluso trató de hacer ilegal instalar software no aprobado por Apple”.*

*“La muerte de Jobs inspiró un torrente de artículos aclamándole por esos mismos dispositivos. Eso precisamente incrementa su potencial para dañarnos, que es por lo que ahora más que nunca debemos centrar nuestra atención en ello.*

*No debemos hacer que las consideraciones secundarias sobre Apple o Jobs nos distraigan de esa amenaza hasta que la hayamos superado”.*

# DATTATIPS TU VIDA DIGITAL FÁCIL!

Bienvenidos a esta nueva sección de DattaMagazine. Desde hace tiempo queríamos ofrecerles una sección totalmente PRÁCTICA y súper divertida! Aquí encontrarán todos los meses los TIPS más interesantes, rápidos, simples y fáciles, además de muchas ideas para transformar la PC en una SUPER computadora.

Antes de pasar a compartir los DattaTIPS que preparamos

para este mes, queremos decirles que la idea es que esta sea una sección que podamos realizar entre todos, por lo que si desean enviar sus trucos, mini tutoriales o guías, sólo deben escribirnos a [franco\\_rivero@dattamagazine.com](mailto:franco_rivero@dattamagazine.com) y los mismos serán publicados en los meses siguientes. Concluida la presentación: a disfrutar de las ideas que tenemos para este mes.

## [MINI CURSO] Lenguaje Twittero

Twitter es uno de los servicios de moda en esta Web 2.0, es por eso que si aún no entienden mucho cómo funciona, en DattaTIPS hemos conformado este pequeño diccionario, que nos dejará en claro algunos conceptos básicos sobre el servicio. Sin más preámbulos, he aquí “el Pequeño DattaMagazine Twittero Ilustrado”:

- **@ (arroba):** ¿Creían que el arroba se utilizaba sólo en cuentas de email?, piénsenlo de nuevo. Twitter hace uso de ese carácter para hacer referencia a sus usuarios (por ejemplo @francorivero). De esa manera nombramos a alguien y nuestra mención se informa a dicho usuario, veamos un ejemplo: “@francorivero: a punto de encontrarme a tomar algo con @guswolf.

” De esa manera el usuario @guswolf es notificado inmediatamente que yo lo he nombrado en dicha entrada.



- **Tweet:** Los post que realizamos en realidad llevan el nombre de Tweet. Estos pueden prolongarse hasta 140 caracteres.

- **Re-Tweet (RT):** Cuando algún Tweet de otro usuario que seguimos nos resulta interesante, podemos hacer un Re-Tweet (por ejemplo: RT: @cecisaia: RT @mcontreras: una comparación de la BlackBerry Storm y Storm 2 <http://gizmovil.com/22749>) en ese caso hay dos Re-tweets seguidos.

**- Hashtags:** Los Hashtag son temas de los que se habla en Twitter, de tal forma, podremos encasillar nuestros Tweets dentro de una categoría, por ejemplo: Hoy vamos a cenar pizza #cenadelosviernes. Como observarán, el Hashtag se denomina antecediendo el numeral.

Obviamente que a estas alturas, hay categorías clásicas en Twitter que se usan por muchos usuarios, siendo la más popular el #FollowFriday, en donde todos los viernes, los usuarios recomiendan que sigan a otros usuarios de Twitter que resulten interesantes. En

nuestra barra inferior de Twitter se mostrarán los temas más candentes de las últimas horas. También les recomendamos darse una vuelta por <http://tagdef.com/> para realizar consultas de Hashtags más específicas.

**- DM:** Abreviación de Direct Message, así es amigos, en Twitter también podremos enviar mensajes directos a las personas que seguimos o que nos siguen. La idea, obviamente, tener un contacto personal y exclusivo con dicho usuario.

## [IDEA] Liberando Archivos con Zamzar

En esta ocasión les recomendaré un sitio muy pero muy útil. Su razón de ser es que nos permite convertir formatos de archivos de todo tipo, realmente algo espectacular que nos servirá para salir del paso en más de una oportunidad.

En las pruebas que realizamos convertimos un archivo MP3 a OGG en pocos segundos y un DOC a ODT, en un abrir y cerrar de ojos. Los pasos son muy simples: primero ingresamos al sitio Web del servicio, <http://www.zamzar.com/>, y seleccionamos el archivo de origen. Luego, seleccionamos el formato al que lo queremos convertir. Seguidamente ingresamos nuestro mail y presionamos «Convert», luego de pocos minutos recibiremos el archivo convertido en nuestra casilla.

Dentro de las posibilidades se incluyen muchísimos formatos de vídeo, audio, documentos, imágenes, entre otros.



# DATATIPS TU VIDA DIGITAL FACIL!



## [MINI TUTORIAL] Instalar Chrome en Ubuntu

Desde hace algún tiempo podemos disfrutar de una versión estable del novísimo navegador de Google. Lejos quedaron las peripecias que debíamos hacer para poder utilizar Chrome en Linux y ahora, por suerte, la instalación va directo al grano y es fácil llevarla a cabo.

Lo primero que debemos hacer es descargar el .deb de la última versión estable (la 15 a la hora de escribir este artículo), desde: [http://dl.google.com/linux/direct/google-chrome-stable\\_current\\_i386.deb](http://dl.google.com/linux/direct/google-chrome-stable_current_i386.deb) para luego proceder a la instalación. Si utilizan otra distro pueden descargar paquetes precompilados para los diferentes sistemas Linux desde: <http://www.google.com/chrome?hl=es&platform=linux>.

Una vez que tenemos el archivo de instalación en nuestro escritorio, sólo debemos hacer doble clic para comenzar la instalación que se completará al poco tiempo de ingresar nuestra clave de Root.

Cuando Chrome está por fin instalado, encontraremos la aplicación en el submenú de Internet del apartado "Aplicaciones". Al iniciarla por primera vez podremos definirlo como nuestro navegador alternativo, aunque para realizar esto recomendamos probar el programa para saber qué nos ofrece y ver si nos quedamos con él.

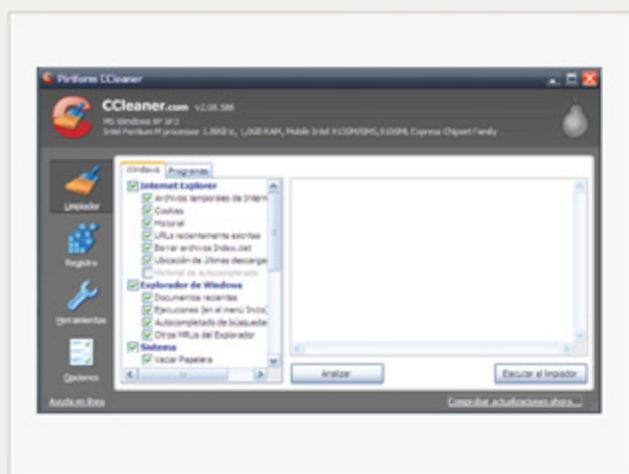
## [PASO A PASO] Cómo Dejar Nuestro Windows OKM con Ccleaner

Ccleaner es una herramienta ideal para realizar un mantenimiento diario a nuestro sistema operativo Windows de manera muy simple. Lo que nos permite hacer este programa, es borrar todo tipo de temporales del sistema y además incluye herramientas que nos permiten reparar las entradas en el registro de Windows. Todo eso con tan sólo dos clics.

1. Comenzaremos descargando el programa de manera totalmente gratuita. Para esto deberemos apuntar nuestro navegador hacia: <http://www.piriform.com/ccleaner>, en donde encontraremos tanto la versión para PC (Windows) como para MAC.

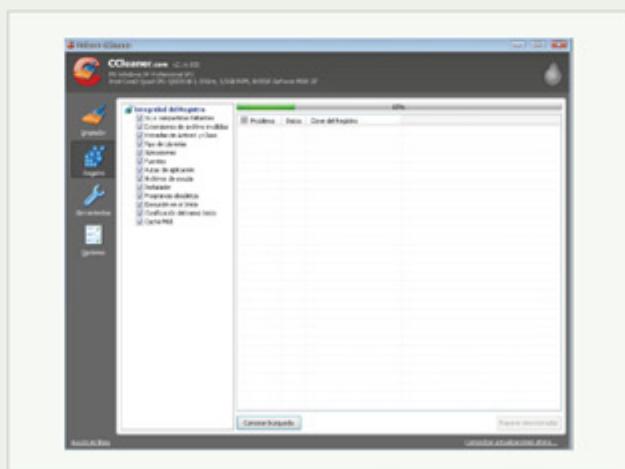


2. Luego de la instalación, abriremos el programa, que se mostrará inmediatamente en el escritorio. Allí encontraremos nuestra primera opción: El Limpiador, que nos permitirá limpiar de temporales nuestro sistema. Para ejecutarlo simplemente haremos clic en “Ejecutar Limpiador” para que comience con la detección y el borrado.



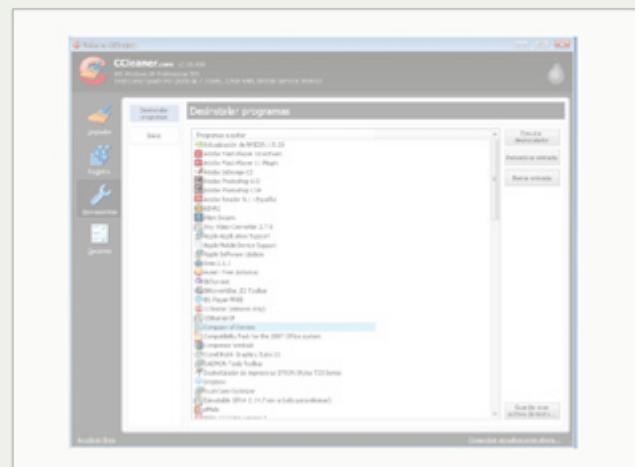
3. La siguiente opción es “Registro”, la cual nos permite reparar las entradas con un solo clic. Primero tomaremos la opción “Buscar problemas” y luego de detectados los inconvenientes en el registro de Windows, seleccionaremos “Reparar seleccionadas”.

Seguidamente, veremos que se nos ofrece realizar una copia de seguridad del registro antes de que Ccleaner entre en acción. Esto es una buena idea, dado que ante cualquier inconveniente podremos restaurarlo y volver al estado anterior del mismo.



4. El programa se completa con la opción “Herramientas,” la cual nos permite desinstalar cualquier programa de Windows aunque tengamos problemas de bibliotecas o hayamos borrado algún archivo asociado.

Un complemento ideal para el asistente de desinstalación de Windows, que muchas veces no logra quitar las aplicaciones instaladas.



Franco Rivero  
franco.rivero@dattamagazine.com



# CALENDARIO GAINER: DICIEMBRE 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

- **Mario Kart 7 (3DS):** El divertido fontanero está de regreso, esta vez con su afamada serie de conducción. En esta nueva versión para la consola portátil de Nintendo, deberemos lidiar con diferentes obstáculos y extraños circuitos para alzarnos con el oro en la carrera más alocada. En Mario Kart 7 podremos ponernos al volante de nuestro vehículo de la mano de Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Bowser, Donkey Kong, Koopa Troopa, Toad, Daisy, la Princesa, Wario, Metal Mario y Lakitu.

- **Las Aventuras de Tintín: El Secreto del Unicornio (PC, Xbox 360, PS3, Wii, 3DS, NDS):** Como es costumbre luego de un suceso cinematográfico, normalmente vemos el juego homónimo en todas las plataformas. La nueva aventura de Tintin no escapa a esa realidad y el juego será lanzado poco después de su paso por el cine. Si bien en la aventura deberemos guiar a Tintin siguiendo el guión de la película, el título también cuenta con un modo cooperativo para jugar con amigos.

- **Donkey Kong Country Returns (Wii):** Este mes las consolas de Nintendo son las afortunadas con los esperados regresos de Mario y Donkey Kong, este último de forma exclusiva para Wii. La idea es simple: si se divirtieron en SNES con Donkey Kong Country, no pueden dejar pasar esta aventura ya que se trata de la continuación directa de aquel gran juego de plataforma. Por suerte la gente de Nintendo no metió mano en las nuevas tecnologías y nos ofrece un típico juego con gráficos en 3D pero manteniendo la clásica perspectiva del original.

- **Star Wars: The Old Republic (PC):** El gran George Lucas no deja de recaudar con esta saga que ya cumplió tres décadas junto a nosotros y, acompañando la salida de la nueva versión 3D de la saga, se presenta este título de Rol para usuarios de PC. El juego es un MMORPH masivo por internet y la historia se sitúa antes de las películas, en plena crisis entre Jedi y Siths. Por supuesto que uno de los atractivos más importantes es elegir el bando al que queremos pertenecer pudiendo ser Caballeros Jedi, Soldados, Contrabandistas, Caza recompensas, Sith o Stormtrooper.

- **Burnout Crash (iPhone):** Cerramos nuestro Calendario Gamer con este título de conducción que llegará este mes para iPhone, iPad y iPad 2. El popular título contará con tres modos de juego, varios autos para elegir y una espectacular selección musical para acompañar nuestras aventuras sobre ruedas. Por supuesto que el título no tendrá la calidad que la versión de PS3 y Xbox 360, pero de seguro será disfrutado por los amantes de la conducción y los productos Apple.



O1

Mario vuelve con toda la tropa para surcar las pistas en este divertido juego para 3DS.



O2

Si disfrutaron la nueva película de Tintin, seguramente querrán echar mano a este título disponible para todas las plataformas.



O3

Donkey Kong regresa para brindar horas de diversión en la Wii.



O4

La saga Star Wars se agranda gracias a la llegada de Old Republic, un MMORPH exclusivo para PC.



O5

Burnout Crash, un clásico de las consolas ahora en su versión para iPhone.



Juan Gutmann  
[juan.gutmann@dattamagazine.com](mailto:juan.gutmann@dattamagazine.com)



# RAGE: APOCALIPSIS AYER

EL NUEVO FPS DE ID  
SOFTWARE,  
LOS CREADORES  
DEL GENERO



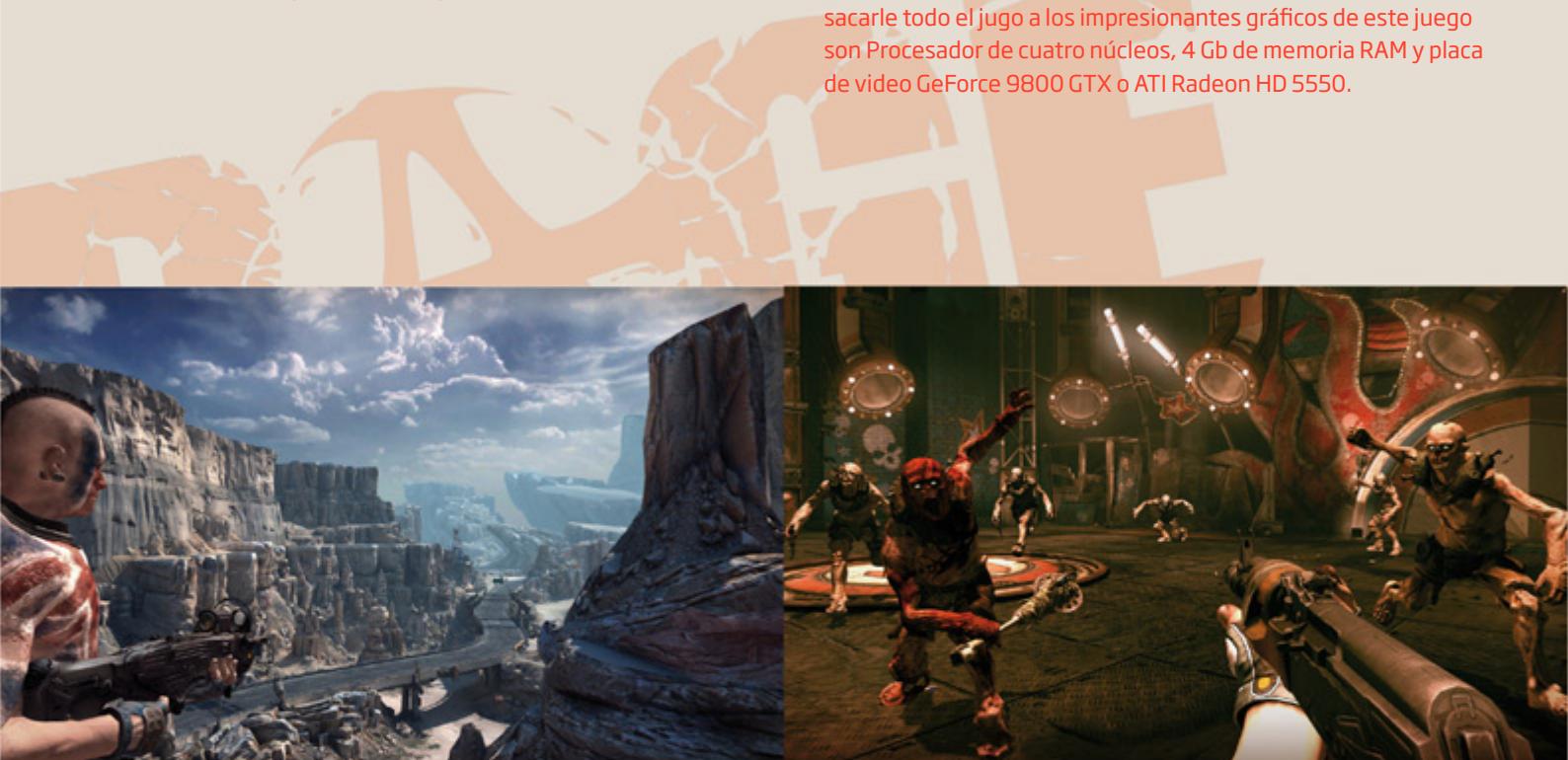
**Puntaje Final: 88**

**Lo bueno:** Espectacular ambientación. Gráficos y animación muy detallados y realistas. Excelente jugabilidad, con un buen balance entre acción, exploración y carreras de autos.

**Lo malo:** Argumento pobre. Altos requerimientos de hardware. Escasas opciones de configuración para gráficos.

**Requerimientos de hardware en pc:**

RAGE para PC corre sobre S.O. Windows XP, Vista o Win 7, y sus requerimientos mínimos son de por sí bastante altos: CPU Intel Core 2 Duo o equivalente en AMD, y 2 Gb de RAM. Instalado ocupa nada menos que 25 Gb de espacio disco rígido. Para obtener un rendimiento visual aceptable, se debe contar con una tarjeta poderosa: como mínimo una NVIDIA GeForce 8800 o ATI Radeon HD 4200. Los requerimientos recomendados para sacarle todo el jugo a los impresionantes gráficos de este juego son Procesador de cuatro núcleos, 4 Gb de memoria RAM y placa de video GeForce 9800 GTX o ATI Radeon HD 5550.

**LA HISTORIA DETRÁS DE "RAGE"**

Como ya se ha visto en otros títulos de esta compañía, el guión del juego tiene muy poco peso propio, y aparece casi como una excusa para ubicar al jugador en un tiempo y espacio específico y darle una serie de misiones más o menos agrupadas en torno a un hilo conductor principal. Siendo el nudo argumental tan pobre, a veces sucederá que los «quests» o misiones secundarias son tanto o más interesantes que las que forman parte de la trama central.

El origen de la historia está casi calcado de la serie «FallOut»: ante una catástrofe inminente que podría aniquilar a la especie humana, se disponen una serie de refugios invulnerables, llamados «arcas» (arks), adonde preservar a una cantidad de personas, con la esperanza de asegurar así la supervivencia del hombre. Las diferencias con la famosa saga RPG son que aquí el apocalipsis no es de origen nuclear, sino que es

Han transcurrido dos décadas desde que los entonces veinteañeros programadores John Carmack y John Romero fundaran su propia empresa de videojuegos: id Software. El 5 de mayo del año próximo se cumplen 20 años exactos de la publicación de «Wolfenstein 3D», el título que dio origen a un género que todavía hace furor, y no muestra síntomas de agotamiento: el FPS («First Person Shooter»). En todo este tiempo, la compañía de Carmack ha demostrado un talento sin par para la creación de motores gráficos, los cuales fueron adquiridos por numerosos estudios, y utilizados para desarrollar juegos inolvidables, como el laureado "Half-Life". RAGE, que ha sido lanzado hace pocas semanas para PC, Playstation 3 y XBOX 360, es el debut del nuevo engine de id, "id Tech 5", sobre el que correrá la esperadísima cuarta entrega de la célebre saga «Doom». Con la distribución de Bethesda Softworks, dueños de la franquicia post-apocalíptica «FallOut», nos llega este entretenido shooter, también ambientado en un futuro próximo, donde nuestro planeta ha sido arrasado por el impacto de un gigantesco meteorito.



provocado por el impacto de un enorme asteroide, y que los habitantes de cada arca permanecen criogenizados hasta que el planeta sea nuevamente seguro. Al inicio del juego, nuestro protagonista es despertado por la computadora del arca, para descubrir con horror que ha sido el único afortunado que ha sobrevivido. Debido a una falla en los sistemas de sustentación, sus compañeros han fallecido hace ya muchísimo tiempo. Al salir al exterior, encontrará rápidamente que el futuro es tan negro como se preveía, pero nuevamente tendrá otro golpe de suerte, al ser hallado por el líder de uno de los pocos grupos de sobrevivientes no hostiles: Dan, jefe del clan Hagar.

### LAS DISTINTAS FACCIONES

Existen varios asentamientos de sobrevivientes "friendlies", de los cuales el más importante es el pueblo de Wellspring, adonde pasaremos un buen

tiempo las primeras horas de juego, y sus principales autoridades (el alcalde y el sheriff) nos encomendarán unas cuantas misiones. Allí contactaremos más adelante con "La Resistencia", un movimiento clave en las etapas posteriores de la historia. Los vehículos juegan un rol más que importante en el juego, y en estos asentamientos encontraremos garages para guardar los nuestros, así como talleres mecánicos donde repararlos e instalarles mejoras mecánicas, ofensivas y defensivas. También encontraremos comerciantes, con quienes proveernos de todo lo necesario para que nuestro protagonista sobreviva en las peligrosas wastelands, y a los que podemos vender el producto de "lootear" las cosas que dejen los enemigos caídos. En estos asentamientos encontraremos una buena cantidad de NPCs, todos realizados con enorme detalle, tanto desde el punto de vista gráfico como desde el desarrollo de los personajes. El diálogo con muchos de ellos permite

extremadamente grandes y resistentes, que serán duros de doblegar. Particularmente intenso es el combate con un mutante gigantesco, alto como una torre, que tiene lugar al concluir una de las misiones, y que sólo puede ser superado mediante el uso eficaz del rocket launcher (infaltable en un juego de id). Por último, está la misteriosa y maléfica "authority", un auténtico ejército que tiene a su disposición alta tecnología, y cuyos miembros son los más peligrosos en combate. Afortunadamente, para el momento en que los encontremos por primera vez, ya estaremos bien equipados para enfrentarlos.

### JUGABILIDAD Y ARMAMENTO

El gameplay es característico de cualquiera de los FPS de última generación, muy intuitivo y fácil de aprender.



iniciar quests secundarios, que son muy importantes para ganar dinero y mejorar los pertrechos de nuestro protagonista. En cuanto a las facciones hostiles, se dividen en tres categorías. La primera que enfrentaremos será la de los bandits (bandidos), de los cuales existen diversos grupos, cada uno con sus características particulares: desde su refugio, hasta su equipamiento y su "modus operandi".

La AI de los bandits es muy buena, ya que atacan en equipo, se cubren y reagrupan cuando están siendo superados, y arrojan granadas cuando nos hayamos acovachado en algún rincón. Luego están los mutantes, que abundan particularmente en la terrorífica ciudad vieja, las ruinas de lo que otrora fuera una inmensa urbe poblada de rascacielos. Aunque no tienen mucho cerebro, y su armamento es precario, atacan velozmente y por sorpresa, en grandes manadas, y en ocasiones aparecerán algunos

A medida que avancemos, iremos amasando un arsenal considerable: pistola, escopetas, rifles de asalto, subametralladoras, sniper y lanzacohetes. Todas pueden ser empleadas con distintos tipos de municiones, las que elegiremos de acuerdo con el enemigo que debamos enfrentar. También disponemos de dos armas que nos permitirán acabar con nuestros enemigos en forma silenciosa: los "wingsticks", una especie de búmerangs tremadamente eficaces (pueden decapitar a un mutante de un solo golpe bien puesto), y una ballesta, extremadamente útil especialmente cuando obtengamos dardos especiales, como los que tienen carga eléctrica (prácticos para electrocutar enemigos en zonas inundadas) o los que permiten manipular la mente del blanco. Al lootear tanto guardias de bandidos como los cuerpos de los caídos, además de municiones y dinero encontraremos diversas partes, que podemos emplear para construir

distintas cosas, siempre y cuando contemos con los planos. Estos planos se pueden encontrar o comprar. Si tenemos los componentes necesarios, podemos fabricar elementos que nos devuelvan puntos de vida, municiones, "lock grinders" capaces de violentar poderosos cerros (tras los cuales siempre se encuentran cosas interesantes), y muchas otras cosas. Otro ítem fundamental con el que contamos es el "desfibrilador". Cuando los enemigos logren derribarnos, tendremos la oportunidad de usarlo para "revivir" a nuestro personaje, y al mismo tiempo generar una descarga eléctrica que dejará atontados por un breve tiempo a nuestros adversarios. Se trata de un artefacto valiosísimo para evitar que nos maten, aunque los tiempos de recarga del mismo son bastante largos, por lo cual cuando hayamos usado todas sus cargas deberemos ser especialmente precavidos.

por llegar primero, pero más adelante habrá que combatir contra otros competidores, mientras intentamos mantenernos en la delantera. Como cabe esperar de una tierra arrasada, los circuitos no son fáciles, muchos tienen características de "offroad", con montículos, saltos y desvíos que una vez que los tengamos aprendidos, podemos hacerlos jugar en nuestro favor.

### MINIJUEGOS

En el bar de Wellspring podemos ganar algo de dinero jugando a dos minijuegos. Uno de ellos, extremadamente sencillo, es el famoso acto de destreza de ir pasando un filoso cuchillo entre los dedos de la mano desplegada sobre una mesa, lo que requiere velocidad y una buena coordinación con el



### VEHÍCULOS

Para transitar entre los distintos lugares del "Wasteland" que debemos visitar en el transcurso de las misiones, nos movilizaremos en distintos vehículos. Comenzaremos con un humilde cuatriciclo, pero a medida que transcurra el juego, iremos obteniendo otros más veloces y resistentes, y con armamento más poderoso, imprescindible para defendernos de los ataques de los bandits y sus coches de combate. De acuerdo a cada misión, podemos elegir el más adecuado para concretarla: un buggy que se adapta a un camino montañoso, un coche antiguo preparado para correr, y una camioneta con armadura reforzada son algunas de nuestras opciones. La forma más habitual de obtener vehículos y repuestos para los mismos es competir en carreras de autos. En las carreras más elementales sólo debemos preocuparnos

mouse. El otro es un juego de cartas colecciónables, en un estilo "Magic: The Gathering" -aunque mucho más sencillo, claro está-, con el que se puede ganar muy buen dinero, siempre y cuando contemos con cartas poderosas. Estas cartas las iremos hallando en los distintos escenarios del juego, a medida que completemos los quests, lo que premia al jugador con ánimo explorador.

Ya de por sí, el que se dedique a recorrer exhaustivamente cada rincón de los refugios o del Wasteland será recompensado de múltiples formas, ya que en los lugares más inesperados se encuentran objetos valiosos, como el mineral alienígena "Feltrite", que podemos transar por otros implementos, o emplearlo en la construcción de poderosas municiones.

## GRÁFICOS Y SONIDO

Todos los videojuegos de id sobresalen en los aspectos técnicos, y RAGE no es la excepción. Los gráficos son simplemente soberbios desde todo punto de vista: los fondos, la iluminación, las texturas, las expresiones faciales y la vestimenta de los personajes han sido creados con talento y especial atención al detalle, sumándole un cierto gusto por lo grotesco, muy adecuado teniendo en cuenta el contexto post-apocalíptico en el que transcurre el juego. En cuanto a la música y los efectos sonoros no se quedan detrás, y los doblajes son simplemente perfectos, gracias a que en este rubro no se ha



escatimado presupuesto: han recurrido a actores consagrados, como John Goodman, que encarnara maravillosamente a Walter en la película de culto “The Big Lebowski”, o Geoff Pierson, un veterano de notables series televisivas, como “24” o “Dexter”, donde hace el papel del capitán Matthews.

## MODOS MULTIJUGADOR

Además de la campaña single player, que lleva no menos de veinte horas para completarla, RAGE nos ofrece dos entretenidos modos multiplayer. El primero, y más interesante, es “Road Rage”, que puede llegar a ser enfermizamente adictivo. Aquí competiremos a bordo de nuestro vehículo contra un máximo de otros tres jugadores, también motorizados, recolectando “rally points”, e intentando destruir a nuestros adversarios para adueñarnos de sus puntos. “Legends

demonstrarle a la industria las bondades del engine. Un ejemplo característico de esta estrategia es el recordado "Serious Sam", un shooter vertiginoso y "mindless", que a pesar de ser un sencillo "showoff" de su motor gráfico, terminó teniendo una buena repercusión de crítica y ventas. Pero de una gran empresa como id Software siempre podemos esperar mucho más, y es una pena, porque si bien RAGE es un juego infinitamente superior a otros "publicitadores de engines", bien podría haber alcanzado la categoría de clásico con apenas un poco más de esfuerzo por parte de sus creadores. Es de esos juegos que una vez que lo completemos, seguramente irá a parar a la estantería a juntar polvo. No es uno de esos títulos que a los



"of the Wasteland" es un modo FPS cooperativo para dos jugadores, en el cual lamentablemente tenemos sólo nueve misiones para jugar, cuya trama se entrelaza con la historia principal de la modalidad para un único jugador. Aunque dudamos que se forme una gran comunidad de jugadores en línea en torno a este título, sin duda aporta para extender su vida útil, al menos hasta que salgan las primeras expansiones vía contenido descargable (DLC) lo cual probablemente sucederá en un par de meses.

## CONCLUSIONES

Se sabe en la industria que cuando una compañía especializada en engines gráficos completa el desarrollo de un nuevo motor, publican rápidamente un juego desarrollado con el mismo, sin importar demasiado su calidad, con el principal fin de

dos años de haberlos jugado, nos agarra "nostalgia" y volvemos a instalarlos para rejugárselos de punta a punta.

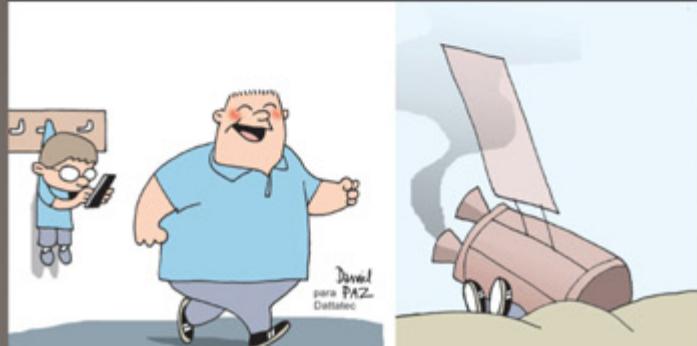
Si se hubiera contratado a un escritor de renombre para desarrollar un guión profundo e interesante, con alguna vuelta de tuerca, se hubiera incrementado la cantidad de misiones -tanto principales como secundarias-, y se les diera un formato más abierto y menos lineal, estaríamos ante un "blockbuster" imparable. A falta de todas estas virtudes, RAGE se conforma con ser un FPS sumamente bien elaborado, de excelentes gráficos y jugabilidad, que nos brindará unas cuantas horas de muy buen entretenimiento. En estos tiempos, en los que en la industria predominan las secuelas, la escasa innovación y la poca originalidad, no es poca cosa.

# HUMOR

Por Daniel Paz  
daniel.paz@dattamagazine.com



## Manual del Abusón



No moleste a los que usan Android. Pueden entrar a la NASA y hacer que un satélite te caiga encima



# Email Marketing con tu marca

Ganá dinero ofreciendo a tus clientes la mejor herramienta.

The image shows a computer monitor on the left displaying a screenshot of the 'Tu Marca' software interface. The interface includes a header with the logo and navigation links, a main dashboard with a subscriber count of 91,285, and several charts and graphs. To the right of the monitor is a large, stylized target with three arrows hitting the bullseye, symbolizing accuracy or success. At the bottom left is the 'EnvialoSimple.com' logo, and at the bottom right is the 'dattatec.com' logo.

**Tu Marca**

91,285 Subscribers activos

Ver estadísticas

Opiones de lista

91,285 Subscribers activos

91,285 Subscribers activos

EnvialoSimple.com

dattatec.com

VENDE MAS

TU NEGOCIO  
en INTERNET  
AHORA...!

+ CLIENTES  
+ EFICACIA  
+ PRESENCIA

dattatec.com  
Tu Hosting hecho Simple!

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

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

 D.F.: +52-55-53509210

 Madrid: +34-917-610945

 Lima: +51-1705-9752

 Santiago: +56-2-4958462