

Abrir archivo

- Google sigue comprando tecnologías móviles
- Intel quiere implantar WiMax en 100 ciudades
- Guerra de Gusanos

Taller

- Grabar sonido con Audacity

En la Red

- Pastebin.com, Generador de Carteles de Iglesia y Utilidades y recursos sobre Google Maps

Area de juegos

- Age of Empires III

Buzón de Comunicando

- Mensajes de correo de los oyentes

Música de **Sxynz**, de su trabajo Con la Luz del Sol y están licenciados bajo Creative Commons. Ver tipo de licencia en el sitio web

http://www.archive.org/audio/audio-details-db.php?collection=opensource_audio&collectionid=rdm002

[AUDIO] Con la Luz del Sol 04:34 edit.

Introducción

- Bienvenidos a Comunicando Podcast
- Mas detalles y el guión de este programa en la web ComunicandoPodcast.com
- Recordamos que sigue en marcha la muestra de podcast en español en Mundo Babel. En PodCastellano.com/mundobabel puedes enterarte de los detalles
- Por cierto, tenemos un nuevo Mapa de Oyentes de Comunicando. Es muy muy sencillo. Haces zoom con la tecla + del teclado o pulsando sobre el control que hay en la web, buscas tu casa o desde dónde nos escuches y haces click. Pones nombre, localidad y un comentario y ya está. Funciona con Google Maps y la dirección es: comunicandopodcast.com/mapa

Comenzamos con el resumen de temas que vamos a ver hoy en Titulares.

ABRIR ARCHIVO

Google sigue comprando tecnologías móviles

Una de las noticias de la semana ha sido que Google se ha comprado Android Inc. Otra empresa en la lista de la compra de Google y que despierta cada día más suspicacias.

El comentario que vamos a reseñar es del blog de Josep Ruano (<http://www.josepruano.com>) y dice que aunque prácticamente nadie ha soltado prenda en relación a esta adquisición, y de hecho ni tan siquiera se ha reflejado en muchos medios, se trata posiblemente de un paso importante en la estrategia de Google para dominar el mercado de servicios para móviles de los próximos años, cuando despeguen por completo las tecnologías 3G y se extiendan los smart phones.

Android Inc. es una start-up de 22 meses de vida, situada en Palo Alto, California, fundada por Andy Rubin (anteriormente responsable y fundador del fabricante de dispositivos móviles Danger Inc), entre otros. A pesar que se sabe muy poco sobre esta empresa, pues siempre han operado bajo cierto grado de secretismo, sí se conoce que su principal labor era el desarrollo de software para móviles tipo smart phone, habiendo incluso desarrollado un nuevo sistema operativo para estos dispositivos, según parece.

En una entrevista previa Rubin había hablado acerca del enorme potencial existente para nuevos dispositivos más "listos", conscientes de la localización (geográfica) y de las preferencias de su usuario.

Parece ser que Google quiere asegurarse su plaza en el emergente mercado de servicios para usuarios móviles.

El pasado abril Google inauguró su servicio de búsqueda acotada geográficamente para usuarios móviles (según la ubicación de su usuario); también en abril, Google anunció la posibilidad de realizar consultas acotadas geográficamente mediante mensajes SMS. Es conocido así mismo que Google está realizando pruebas de servicios basados en reconocimiento de voz, también para usuarios móviles.

En el mes de mayo Google adquirió Dodgeball, una empresa que ofrecía un servicio de red social para usuarios de teléfonos móviles.

Durante las últimas semanas, Google ha llegado a un acuerdo, cuyos detalles no han sido desvelados, con la empresa Feeva; dicha empresa se dedica a la

implantación de hot-spots WiFi con servicio de localización, es decir, hot-spots que permiten al operador conocer la ubicación geográfica exacta de sus usuarios. Esta noticia llega junto con los rumores, iniciados por la publicación de un artículo en la prestigiosa revista Business 2.0, según los cuales Google tendría intención de crear una red de banda ancha a nivel nacional (en USA de momento); los rumores se apoyan en informadores anónimos del sector y en el hecho de que Google está comprando redes de datos de operadores que cierran, circuitos de fibra no usados y negociando precios con proveedores de tránsito.

Según la gente de Business 2.0, Google podría tener intención de crear una gran red de servicios como TV bajo demanda (IPTV), o bien una red WiFi gratuita pero con anuncios. Esta última opción ha sido ya probada por Google en San Francisco, junto con la firma Feeva, ofreciendo anuncios localizados (geográficamente) en función de la ubicación del usuario.

¿Qué más nos depara Google en el futuro? en mi humilde opinión, estamos presenciando el intento de crear un gran monopolio de una nueva sociedad de la información: una sociedad de servicios de la información. Ríanse de Microsoft y su "monopolio".

Leído en

http://www.josepruano.com/mt-archives/2005/08/esp_google_impa.html

Intel quiere implantar WiMax en 100 ciudades

Intel está buscando 100 ciudades alrededor del globo para ofrecer tecnologías inalámbricas a los servicios municipales, según dijo un ejecutivo de la compañía el jueves.

Al trabajar con las alcaldías, Intel apunta a desarrollar el mercado de WiMax, una tecnología emergente que promete cubrir ciudades enteras con conexiones inalámbricas a Internet de alta velocidad y a mayores distancias.

Las autoridades de las ciudades serían de los principales usuarios de estas tecnologías, la próxima generación tras los sistemas Wi-Fi, que transmiten datos en distancias cortas.

Intel espera aprovechar la popularidad del uso de WiFi. Desde 2003, la compañía ha promocionado fuertemente el concepto, trabajando para compañías que construyen redes WiFi en cafés e incorporando la tecnología directamente en la mayoría de los procesadores de los ordenadores portátiles.

Anand Chandrasekher, vicepresidente del grupo de marketing de ventas, dijo que Intel ya está ayudando a alrededor de 13 comunidades en los Estados Unidos y en el mundo a desarrollar proyectos inalámbricos con tecnologías como WiFi, y que podría expandir este trabajo en los próximos meses.

"No me sorprendería si, desde los 13 proyectos que tenemos en estos momentos, llegasen a 100 durante los próximos 18 meses", dijo Chandrasekher.

Dijo que Intel estaba trabajando en los proyectos inalámbricos con compañías informáticas como Cisco Systems, Dell, IBM y SAP AG.

Las ciudades fuera de Estados Unidos que están trabajando en la iniciativa inalámbrica incluyen Pekín y Jerusalén, Ambas tienen planes de probar WiMax en un año, añadió Chandrasekher.

Las ciudades estadounidenses involucradas en el proyecto incluyen Filadelfia y Cleveland, que quieren ver como podría ayudar la tecnología inalámbrica a funcionarios como policías e inspectores de la construcción a hacer sus trabajos más eficientemente.

/Por Sinead Carew/

Leído en

<http://es.news.yahoo.com/050819/44/4849t.html>

Guerra de Gusanos

Durante los últimos días han surgido más de 11 variantes de ‘malware’ que se valen de la vulnerabilidad descubierta por Microsoft en Windows 2000 y en XP y 2003 Server que no hayan sido actualizados y parcheados.

En el momento de redactar esta noticia se decía que hay tres variantes de Zotob, un Rbot, un Sdbot, un CodBot, tres IRCbots y dos variantes de Bozori.

Han atacado redes de New York Times, CNN y ABC, Caterpillar y otras redes corporativas, según fuentes como El Pais o Fsecure, la empresa de antivirus.

La Tejedora cita a Fsecure señalando que

Las versiones heredadas de IRCBot y Bozori están, ambas dos, destruyendo a sus ‘competidoras’ de la familia de ‘malware’ PnP. Parece, dice F-Secure, que hubiese dos grupos enfrascados en la pelea de ‘malware’: Por un lado los IRCBot y Bozori contra los Zotobs y el resto.

AL final no ha sido para tanto pero vale para recordar que si usas Windows hay que tenerlo parcheado al día y hacer Windows Update con cierta frecuencia o configurarlo para que lo haga él sólo.

Leído en

<http://www.informediario.com/2005/08/guerra-de-gusanos-windows-2000.html>

[AUDIO] Stay Today 03:35

TALLER

Grabar sonido con Audacity es fácil si sabes como

Lo más complicado del "podcasting", al menos al principio, puede ser precisamente, la grabación en si misma. Por este motivo vamos a comentar hoy una parte del tutorial básico realizado por Srta.Cyborg, Juan Pablo Silvestre y Jose A. Gelado para Mundo Babel y Podcastellano.com con motivo de la I Muestra en Radio de Podcast en Español Independiente que por cierto tiene como fecha límite de recepción de podcasts concursantes el 1 de septiembre del 2005.

Grabar con Audacity un podcast:

a) Puedes empezar por grabar una Unica Pista con tu voz. Una vez conseguido esto, es el momento de "complicarte la vida" añadiendo pistas con otras capas de sonido: música, ruidos de fondo, etc.

Con el programa Audacity abierto, verás que hay una serie de botones en la zona superior que son como los de cualquier reproductor de música: dale al botón de "grabar/record" y habla hasta que quieras.

b) Escucha ahora lo que has grabado, dándole al botón de "play". Si te ha gustado la prueba, guárdala usando "save as.../guardar como..." del menú Archivo y poniéndole un nombre simple a tu archivo (p.e. Base de voz).

c) Sobre este archivo que debes guardar sano y salvo, practica la edición de sonido. Puedes cambiar el orden de distintos pasajes sobre la pista: selecciona una zona de sonido con el cursor (se iluminará en oscuro) y desplázalos con un simple "cut& paste", como harías con un texto. Naturalmente, podrás también eliminar los fragmentos del audio que no te hayan gustado: con solo seleccionar con el cursor una zona de sonido sobre la pista (se ilumina en oscuro) y darle a la tecla "delete/eliminar" de tu teclado.

d) Puedes también quitar o añadir efectos a tu base de voz con el menú de Efectos: podrás añadir eco, ralentizar el tempo de algún pasaje, subir el tono, crear silencios, fundidos, pausas y diabluras varias. Para aplicar efectos sobre tu pista de voz el procedimiento es el mismo: seleccionar con el cursor una zona de la pista de sonido y aplicarle el efecto deseado del menú Efectos. Puedes hacer un "previo" para ver como sonarían esos cambios y, si te equivocas, solo tienes que darle, en el menú de Editar, al comando "deshacer...". Eso si, a medida que vayas acertando, es muy recomendable ir guardando los cambios.

e) Una vez capacitado para adentrarte en la sección "complicarse la vida", es decir, si te apetece trabajar con una Segunda Pista de sonido para mejorar tu podcast, solo tienes que, por ejemplo, escoger una música de fondo (pero ¡OJO! con la música que utilizas, te recomendamos informarte antes o usar música bajo alguna licencia Creative commons como hacemos nosotros).

f) Para superponer o utilizar como fondo esta Segunda Pista, de música, por ejemplo, mantén tu Primera Pista abierta en la ventana de edición de Audacity y selecciona el comando "importar". Te dará la opción de seleccionar un archivo musical o de sonido de tu carpeta de músicas favoritas y, una vez seleccionado e importado por Audacity, en la zona inferior de tu ventana de edición de sonido, se te abrirá una segunda ventana de sonido o pista paralela a la Primera Pista en que grabaste tu voz.

g) Esta Segunda Pista sonará paralela a la primera, con la música o sonidos que hayas decidido utilizar. Trabaja las dos pistas separadamente, limpiándolas, nivelando el sonido de cada una, o escogiendo qué partes del fondo musical quieres hacer coincidir con cada zona de tu audio de voz, etc.

h) Cuando acabes de ajustar ambas pistas tendrás que guardarlas juntas, combinadas en un único archivo de sonido, como hicimos con el primero. Eso se hace simplemente repitiendo el comando "guardar como" del menú Archivo y Audacity te las unificará y guardará automáticamente como un único archivo de sonido.

Posteriormente puedes exportar este master como wav y luego pasarlo a MP3 con este o con otro programa.

[AUDIO] No serán cosas tuyas 04:21

EN LA RED

- **Pastebin.com** (a sugerencia de Darkomen, oyente de Comunicando)
Es una herramienta colaborativa para depurar código de cualquier tipo. HTML, PHP... lo que sea. Es tan sencillo como copiar el código y pegarlo en un formulario, le pasas la dirección a un amigo, en un foro etc. para que otros puedan ver tu código y ayudarte, decirte algún fallo o hacerte sugerencias. Es muy sencillo de usar.
<http://pastebin.com/>
- **Generador de Carteles de Iglesia**
Si has visto los Simpsons o las películas norteamericanas ya sabes a que nos referimos. Si vives en Estados Unidos pues te sonaran mas que familiares esos carteles que a la entrada de las Iglesias avisan del tema del sermon, o citan un salmo o una frase se supone que con el objetivo de hacer pensar sobre llo al que lo ve. Pues ahora en la Red puedes hacerte tu propio anuncio con el texto que quieras. Un ejemplo lo hemos puesto en la web.
<http://churchsigngenerator.com/>
- **Utilidades y recursos sobre Google Maps**
Es muy difícil hacer una buena lista de cosas que se pueden hacer con Google Maps, pero una muy buena la hemos encontrado en Lifehack.org. Reúnen lo más interesante y útil que se puede hacer con Google Maps: desde medir distancias a conocer la ubicación física de servidores en Internet.
<http://www.lifehack.org/articles/lifehack/essential-resources-for-google-maps.html>
- Ahora también puedes encontrar todas las direcciones comentadas en esta sección en la etiqueta “comunicando” en del.icio.us
<http://del.icio.us/jgcg/comunicando>
- También puedes ver todas las anteriores más las sugeridas por los oyentes en
<http://del.icio.us/tag/comunicando>

y si quieres recomendar alguna dirección interesante para que la comentemos en esta sección pues haz lo mismo, añadela en del.icio.us con el tag o etiqueta “comunicando” y así la podremos ver todos, nosotros y los demás oyentes.

[AUDIO] Now the story can change 4:19

AREA DE JUEGOS

Age of Empires III

En el anterior podcast, un oyente, concretamente Manu de Vilanova i la Geltru, nos preguntaba que ¿que nos parecía Age of Empires III? Pues bien, como nos imaginamos que habrá mucha gente enganchada a esta saga y deseando que salga esta tercera parte vamos a hacer un pequeño avance de lo que nos encontraremos en esta edición .

Microsoft Game Studios y Ensemble Studios anunciaron el retorno del rey de los juegos de estrategia a tiempo real: Age of Empires III para el segundo semestre del 2005 ,el nuevo juego continúa donde terminaba Age of Empires II: Age of Kings.

¿De que va?

Los jugadores se ponen en la piel de una potencia europea decidida a explorar, colonizar y conquistar el Nuevo Mundo. En esta época encontrarás escenas asombrosas, con catedrales europeas imponentes , tribus de valientes nativos americanos y combates espectaculares de la infantería con rifles, la caballería y las enormes naves cargadas de cañones.

Las civilizaciones que en esta entrega nos encontramos son la española, la británica, la francesa, la holandesa, la portuguesa, la alemana, la rusa, la otomana y la americana. Cada una con sus características concretas que variarán en número de ejércitos, fortaleza, rapidez de respuesta, economía...

Modo de juego:

Tenemos tres tipos de modo de juego: Un jugador o campaña, multijugador y la metrópoli.

Un jugador o Campaña:

Es una aventura donde Morgan Black, que eres tú, y su familia combaten con la naturaleza hostil y con un misterioso culto que ha llegado desde el otro lado del Atlántico.

A través de 24 escenarios divididos en tres actos, Morgan Black y sus descendientes ayudarán a los aztecas a luchar contra los conquistadores españoles, a enfrentar a Francia y al Imperio Británico en la Guerra de los Siete Años y echarán una mano a Simón Bolívar para liderar revoluciones en Sudamérica.

Multijugador:

Tanto si lo que buscas es una partida rápida como si te apetece discutir la estrategia con tus amigos en línea, la página multijugador de Age of Empires III es tu destino de comunidad.

Aquí puedes jugar con las metrópolis que adquieren poder y opciones estratégicas cuanto más partidas juegas, ascender en el escalafón, ayudar a organizar tu clan o conversar después de una partida; y todo sin salir del portal multijugador.

Metropoli:

Esta nueva y revolucionaria característica del panorama de la estrategia en tiempo real se incluye en todos los aspectos de Age of Empires III, desde la campaña hasta las partidas multijugador, y no se parece a nada que hayas vivido antes.

La metrópoli, es un sistema de apoyo importante en tus esfuerzos en el Nuevo Mundo. Durante la partida, tu metrópoli te envía regularmente abastecimientos o refuerzos militares.

Cuantas más y mejores partidas juegues, más poderosa se hará tu metrópoli. Cada cierto número de partidas, obtendrás la capacidad de mejorar y personalizar la metrópoli: Desbloquear nuevos tipos de soldados o edificios, ampliar tus tecnologías en la dirección que más se adecue a tu estilo de juego; modificar el aspecto de los edificios, el clima o incluso el tipo de personas que pasean o trabajan en sus calles para personalizar tu metrópoli.

Durante la partida, así como entre partida y partida, puedes visitar la metrópoli para observar las vidas de sus ciudadanos, valorar tus progresos o planear tu siguiente movimiento.

El combate:

Age of Empires III brinda a los jugadores un nivel de control increíble sobre su bando en el campo de batalla.

No sólo estarás al mando de grandes y diversos ejércitos de infantería, caballería y artillería, sino que además comandarás guerreros nativos americanos, mercenarios y grandes barcos.

Puedes asignar también distintas formaciones a tu ejército para mejorar puntos fuertes o subsanar debilidades, o establecer que el juego elija automáticamente la formación más apropiada.

Jugabilidad:

Es muy sencillo seguir el curso de las batallas, puedes estar dirigiendo unidades individuales y, aún así, cuando las unidades combaten en formación, podrás

saber con precisión qué bando está ganando.

Detalles:

Tiene una estupenda simulación física en tiempo real donde los soldados de infantería alcanzados por fuego de cañón volarán por los aires como muñecos de trapo, puede que incluso se despeñen por acantilados y caigan al mar. Las balas de cañón botan y rebotan.

Las destrucciones de objetos o edificios son minuciosas: guijarros, postigos y torres enteras saldrán disparados de los edificios e interactuarán con el terreno (algunos restos caerán al agua, etc.) Este efecto de nueva generación se crea sobre la marcha, de modo que todos los edificios se destruyen de una forma distinta cada vez, independientemente de cuántas veces lo veas.

Y las animaciones son únicas gracias a los cientos de animaciones de combate, nunca presenciarás dos veces la misma batalla.

Gráficos:

En Ensemble Studios querían crear el juego más atractivo jamás visto. Desde los impresionantes efectos acuáticos hasta los cientos de unidades que combaten en pantalla, para hacernos sentir que somos parte de la acción del Nuevo Mundo.

El sol siempre brilla en Age of Empires, las unidades y los edificios proyectan sombras según la posición real del sol e incluso proyectan sombras unos sobre otros, el agua brilla como si fuera real, el metal tiene destellos de meta.

La riqueza de detalles es impresionante, como la espuma cerca de la orilla, la precisión del modelado del movimiento del agua, los restos flotantes de los ríos y los colores realistas del agua. Además, los reflejos cambian con el ángulo de visión, el ángulo de la luz del sol y el movimiento del agua. El efecto en conjunto es increíble.

En cuanto a los relieves son realistas, con impresionantes acantilados profundos.

Saldrá el 1 de noviembre para PC y entonces volveremos a retomararlo a ver que tal las críticas y los análisis que nos encontramos.

Fuentes: <http://www.ageofempires3.com/Home.aspx>

[Audio] No es tan fácil 03:35 (versión en español de stay today)

Buzón

Ahora vamos con algunos mensajes de oyentes. Recordamos que ahora le mapa de oyentes de Comunicando es nuevo esta en comunicandopodcast.com/mapa y puedes añadir la chincheta tu mismo.

Vamos con los mensajes:

Francisco Javier "Linuxman" :

Hola José y Nieves,

Les mando un comentario en formato .ogg ...

[audio linuxman comunicado podcast]

Pues muchas gracias por oírnos, por poner la chincheta y por la sugerencia. No es mi intención cortar a Nieves en absoluto o impedir que cuente lo que desee, pero tomo nota para evitarlo en el futuro si es el caso.

Respecto a Carlos Fenollosa y el podcast Punto y Aparte que vamos a decir, que lo seguimos desde el programa número 1 y que es uno de los mas interesantes en español y que un abrazo para Carlos. La dirección es <http://weblog.topopardo.com>

mensaje: Hola a los dos:

Me llamo Mario Y os escucho desde... ¡A saber! dejemoslo en desde hace meses. Os ecucho desde Salamanca bajando a mi ordenador ahora en verano y a mi mp3 durante el curso alguna vez. Ya he puesto mi "chincheta" en el nuevo mapa pero lo he puesto detras de Ramon Rey Vicente y no se ve.

He empezado un blog con mal pie como no podría ser de otra manera siendo yo. Tratara la informatica desde el punto de vista de alguien que le funciona el ordenador de casualidad. Se llama "El Rincon de un pirao", (La informática me va mandar al psiquiatrico a este ritmo :P).

<http://rinconpirao.bitacoras.com>

Vuestro podcast esta muy bien. Me entero de cosas que son muy interesantes. Le pongo un 9'9 sobre 10

(esa decima es que ha habido alguna cancion que no me gustado, pero no cambies a menos que sea a mejor).

MarioQuartz

mensaje: Solo unas pocas lineas para saludaros y agradeceros el haber podido llevaros conmigo en mi pequeño reproductor, no podéis haceros una idea de la cantidad de medios de transporte y sitios en los que he podido escuchar los podcast. De vuelta en casa incluso me atreví con una pequeña prueba. Bueno lo dicho, gracias y un saludo!!

<http://www.blasete.com>

[DESPEDIDA] Saludos a todos y hasta el programa que viene comunicando@comunicandopodcast.com por si queréis contarnos algo, mandar un mensaje en mp3 y un saludo.