

Abrir archivo

- IBM desarrollará con Fundación Mozilla navegador código abierto
- Sony venderá cómic manga para teléfonos móviles
- Sony y Toshiba rompen negociación sobre estándar del DVD del futuro
- El Presidente de Toshiba cree que el HD-DVD se impondrá al Blue-Ray

Taller

- Google Talk: el messenger de Google con voz y compatible con Jabber

En la Red

- Historia de los Botones de inicio de Windows: de 95 a Vista
- Digg, un gestor de artículos interesantes
- Biblioteca Cultura Libre en Elástico

Area de juegos

- Feria de Leipzig: Games Convention
- Spider-Man 2

Buzón de Comunicando

- Mensajes de correo de los oyentes

Música de Adrina Thorpe, de su primer trabajo “Elusive” y aunque no está licenciada bajo Creative Commons, está expresamente permitida su reproducción en podcasts. El sitio de donde nos hemos bajado las canciones es la Red de Música Para Podcasts: <http://music.podshow.com>

[AUDIO] more_than_seventeen.mp3 03:31

Introducción

- Bienvenidos a Comunicando Podcast
- Mas detalles y el guión de este programa en la web ComunicandoPodcast.com
- Recordamos que solo faltan unos días para que termine la recepción de la I muestra de podcast en español en Mundo Babel. En PodCastellano.com/mundobabel puedes enterarte de los detalles
- Gracias a todos los que os vais añadiendo al Mapa de Oyentes de Comunicando. Es muy bonito para nosotros ver desde dónde nos escucháis gráficamente. Si te quieres unir, 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

IBM desarrollará con Fundación Mozilla navegador código abierto

IBM colaborará con la Fundación Mozilla en el desarrollo del navegador de código abierto Firefox, para hacerlo más accesible para todos los usuarios, incluyendo a aquellos con discapacidades visuales o motrices, informaron fuentes de IBM en Madrid.

La colaboración se centrará en la donación de líneas de código que permitirá que las páginas web sean leídas automáticamente por el navegador o magnificadas, así como navegar por ellas utilizando el teclado, en lugar del ratón, e incorporará el lenguaje dinámico de hipertexto (DHTML) a la nueva versión 1.5 de Firefox.

Con esta aportación, dice IBM, los desarrolladores de software podrán construir nuevas funcionalidades avanzadas para Internet, especialmente visuales e interactivas.

IBM afirma que la aportación de este software convertirá a Firefox 1.5 en el único navegador con capacidad para incorporar más opciones de accesibilidad para discapacitados o personas mayores lo que permitirá, entre otras cosas, diseñar páginas que reduzcan el número de pulsaciones de teclado necesarias para navegar por ellas.

El proyecto es parte del compromiso de IBM con los estándares abiertos y se llevará a cabo conjuntamente con las iniciativas que desarrolla en el World Wide Web Consortium (W3C).

Leído en

http://actualidad.terra.es/nacional/articulo/ibm_fundacion_mozilla_459119.htm

Sony venderá cómic manga para teléfonos móviles

El gigante japonés de la electrónica Sony empezará a vender tebeos 'manga' para descargar a través de teléfonos móviles de tercera generación (3G), según anunció la empresa.

Sony Pictures Entertainment, una filial del grupo Sony, ha firmado ya contratos con diez dibujantes de 'manga' y próximamente podrá proponer 300 títulos para ser descargados, informó un portavoz de la empresa.

El mercado de los tebeos descargables en el teléfono móvil ha crecido rápidamente en Japón desde la introducción de la telefonía móvil de tercera generación. Varias empresas están ya presentes en este área, como el gigante de las telecomunicaciones NTT y la empresa de impresión Toppan Printing.

Por cierto, ya que estamos, un saludo a Pinger, de Revolución Digital Podcast que está por Japón. A ver que nos cuenta en en próximo podcast desde esas tierras. ¿llevan ipods o PSPs por la calle? ¿escucharán podcasts?...

Leído en

<http://iblnews.com/story.php?id=2776>

Sony y Toshiba rompen negociación sobre estándar del DVD del futuro

Grupos encabezados por Toshiba y Sony que ofrecen tecnologías distintas para la próxima generación de DVDs han abandonado los esfuerzos de desarrollar un formato unificado, informó el martes el periódico Yomiuri.

Durante tres años, los dos grupos han pujado por que se adoptasen sus respectivas tecnologías, con lo que ganarían dominio en los mercados multimillonarios de reproductores de DVD, PCs y discos ópticos.

Toshiba, junto con NEC y Sanyo Electric, han estado promocionando el HD DVD, mientras que Sony y Matsushita Electric Industrial, la fabricante de los productos de la marca Panasonic, han estado desarrollando una tecnología conocida como Blu-ray.

Los dos grupos han estado negociando acerca de la unificación de sus formatos para persuadir a los consumidores para cambiarse a los discos avanzados y promover el crecimiento de la industria.

Sin embargo, las negociaciones fracasaron ya que ninguno de ellos era flexible, y se agotó el tiempo para desarrollar un formato antes del lanzamiento de los nuevos productos de ambos grupos, dijo el periódico.

"Finales de agosto es el límite de tiempo práctico (para unificar formatos)", dijo al periódico Yoshihide Fujii , vicepresidente corporativo de Toshiba. Una portavoz de Toshiba dijo que Fujii sólo quería decir que la compañía necesitaba comenzar a desarrollar software para finales de agosto para sus reproductores basados en HD DVD, cuyo lanzamiento está previsto para finales de 2005.

Un portavoz de Sony dijo que se ha dificultado la unificación de formatos después de fracasar a la hora del alcanzar un acuerdo en las negociaciones en mayo. Ambos representantes acordaron, sin embargo, que un formato unificado es aún posible. Dijeron que un único formato sería lo mejor, y añadieron que lanzarían sus productos como estaba previsto.

Sony planea instalar un disco de Blu-ray en su nueva consola de videojuegos PlayStation para el próximo año.

Leído:

<http://es.news.yahoo.com/050823/44/48bwy.html>

El Presidente de Toshiba cree que el HD-DVD se impondrá al Blue-Ray

El presidente de I+D de [Toshiba](#), Nobuhiro Yoshida, expresó en Madrid su confianza en que su nuevo formato de DVD, el **HD-DVD**, se imponga al '**Blu-Ray**' de Sony, y destacó los menores costes de producción y la compatibilidad con los DVD tradicionales como sus principales bazas.

"Tenemos gran confianza en ganar esta batalla", explicó Yoshida en rueda de prensa, y destacó la importancia en mantener "la compatibilidad entre el legado y el futuro para preservar el bienestar de los consumidores".

Yoshida subrayó que la compatibilidad de su formato con los DVD tradicionales no requiere costes muy elevados, lo que permitirá que los precios de los reproductores sean "razonablemente baratos".

Toshiba confía en empezar a vender este año los primeros reproductores de HD-DVD, y **prevé comenzar en el primer trimestre de 2006 la implantación de sus nuevos dispositivos en sus ordenadores portátiles.**

Leído en

<http://www.elmundo.es/navegante/2005/08/24/empresas/1124891921.html>

[AUDIO] fly_fly_fly.mp3 02:53

TALLER

Google Talk: como usar la mensajería de Google con Voz

Se trata del penúltimo servicio de Google y ha llegado después de numerosos rumores durante estos últimos meses. Al final ha resultado ser cierto que google planeaba lanzar sus propio servicio de mensajería instantánea tipo MSN Messenger, Yahoo! O ICQ pero además añadiendo las funciones de voz tipo Skype.

Lo bueno de este sistema es que permite utilizar clientes Jabber ya que Google ha optado por este estándar en mensajería, a diferencia de MSN o Yahoo! Que mantienen sus sistemas incompatibles entre sí. Afortunadamente, si usas un cliente de mensajería basado en Jabber puedes acceder a todas las redes: Google Talk, MSN, Yahoo, ICQ y por supuesto Jabber.

COMO USAR GOOGLE TALK EN WINDOWS

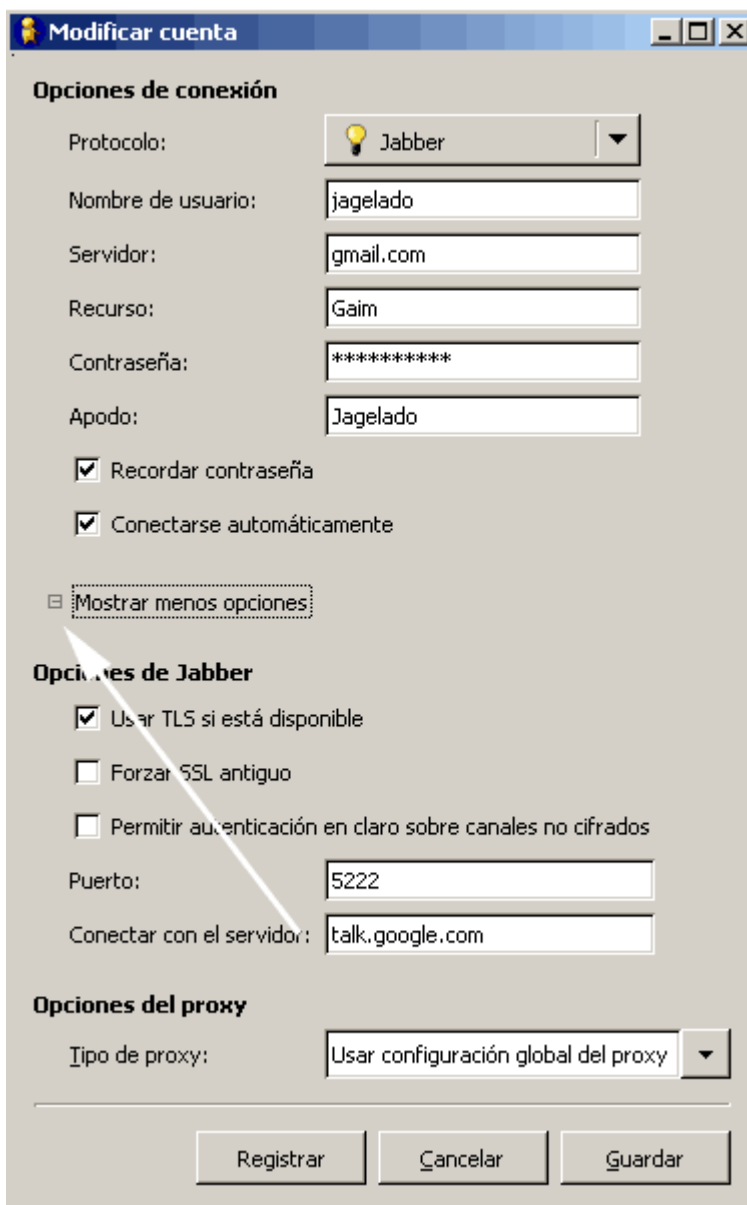
Si tienes Windows y quieres usar la función de voz para charlar con otros usuarios como si fuera Skype, puedes ir a Google y bajarte el cliente oficial de Google Talk. Pesa poco, baja rápido y se instala en segundos.

La configuración está explicada en la web y básicamente consiste en poner los mismos datos que en Gmail. Por cierto, si todavía no tienes una cuenta en Gmail, ya puedes darte de alta directamente, sin invitaciones. En teoría solo funciona en Estados Unidos pero si intentas acceder a Gmail y pones cualquier usuario, te dará error, pruebas a decirle que no te acuerdas de la contraseña y te ofrecerá la posibilidad de registrarte. Si aún así no consigues una cuenta, mandanos un mensaje en Comunicando Podcast.com, en la opción contactar y te invitamos a una cuenta en Gmail. Nos quedan unas 48.

COMO USAR GOOGLE TALK SIN WINDOWS O EN OTROS CLIENTES JABBER

Si no quieres la opción de voz en Google Talk porque ya lo tienes resuelto con Skype o no usas Windows o simplemente, no quieres instalarte otro programa porque ya tienes Gaim, Kopete, o cualquier cliente compatible con Jabber, puedes tener tu cuenta de Google Talk configurada en minutos.

Simplemente, añade una nueva cuenta con protocolo Jabber y estos datos



Otro día contaremos como tener en un cliente Jabber tus contactos de MSN o de Yahoo.

Basado en estas fuentes:

<http://www.google.com/talk/>

y

<http://www.informediario.com/2005/08/google-talk-mensajeria-y-voip.html>

[AUDIO] did_you_think.mp3 02:50

EN LA RED

- **Digg.com**

Es un agregador de noticias y contenidos de tecnología que mezcla de forma sencilla RSS, gestión social de favoritos y publicación de contenidos. Muy interesante como fuente de noticias, en inglés. Los usuarios envían noticias y luego se publican en función del interés que los demás usuarios estimen de esa noticia. Por cierto, también hay un podcast en inglés sobre Digg
<http://www.diggnation.com/>
<http://digg.com>

- **Historia de Windows a través de sus botones de inicio**

Muy original. Como la URL es difícil, mira en Comunicando Podcast.com
http://www.wesbran.com/archives/2005/08/windows_95_anni_1.html

- **Biblioteca de Cultura Libre de Elástico**

Selección de documentación, libros principalmente y vídeo. Se echa en falta el tema del audio o de podcasts sobre el tema pero hay una interesante sección de videojuegos.
<http://www.elastico.net/copyfight/listing.php>

- 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 (etiqueta) “comunicando” y así la podremos ver todos, nosotros y los demás oyentes.

[AUDIO] round_the_bend_2.mp3 03:45

AREA DE JUEGOS

Antes de entrar en el análisis de Spiderman 2 hay que decir que un oyente, Ramón, nos sugería comentar la feria de Leipzig, la que dicen es la mayor feria de videojuegos de Europa. Más de 110.000 personas visitaron hasta el pasado domingo 21 de agosto en la localidad alemana de Leipzig la mayor feria europea de los videojuegos, donde se presentaron 189 productos nuevos de los que 98 fueron novedades mundiales, según los organizadores, citados por AFP.

En total, 280 expositores de 15 países participaron en la cuarta edición de la 'Games Convention' que arrancó el jueves. En 2004, los 255 expositores que había presentaron 167 productos nuevos.

Entre los temas destacables, además de nuevos juegos, la Xbox 360 que dará que hablar de cara a estas navidades y que se pudo probar en la feria. Y la PSP que aunque en Japón y Estados Unidos ya están hasta cansados de ella, en Europa llega en Septiembre.

Más info sobre lo que pasó en la feria en <http://www.gc-germany.de/>

Spider-Man 2

Spiderman es uno de los superhéroes de comic que más veces han pasado por nuestras consolas, esta vez basado en la segunda parte de la película.

¿De que va?

El juego en general, es una adaptación a la segunda película, como hemos dicho antes, aunque son bastantes los puntos donde los desarrolladores han optado por abrir caminos nuevos y distintos a los del largometraje.

Octopus es el malo y nosotros vamos directamente a por él, aunque antes tengamos que deshacernos de unos cuantos de sus secuaces.

Acción pura y dura, no hay que esperar una historia en la que Spiderman desarrolle algo que no hemos podido ya ver.

Jugabilidad:

El juego permite una gran variedad de combinaciones para conseguir movimientos especiales, como pueden ser combos en combate. Por eso aunque

es fácil hacerse con los controles básicos, controlar absolutamente todos los movimientos nos hará sudar un poco más. Pero en general muy sencillo.

Detalles:

Por ejemplo los efectos de la tela de araña están muy bien conseguidos. Algunos escenarios, como el museo de los horrores de Misterio, son dignos de ver.

Y la posibilidad de romper ciertas piezas de mobiliario, son pequeños detalles que distinguen a un buen juego de un gran juego.

Gráficos:

El juego tiene un gran nivel gráfico, los movimientos de Spiderman y de muchos de sus enemigos son sorprendentes y transmiten perfectamente la esencia del cómic.

El moldeado del protagonista esta muy logrado, aunque muchos de sus enemigos como Octopus o Shocker no tienen nada que envidiar. Su fluidez de movimientos deja un buen sabor de boca.

Apartado sonoro:

En cuanto a la banda sonora se puede decir que no destaca. No esperemos encontrar grandes melodías, sin embargo cumplen su cometido de acompañar a la acción sin molestar.

En cambio los efectos de sonido están bastante conseguidos y donde de verdad luce el juego es en las voces, en la versión en inglés las voces son dobladas por los mismos protagonistas de la película y en cuanto a la versión en castellano solo se sabe que la habrá.

Duración:

Las misiones parecen páginas de un comic, en gran medida por su duración. Entre 2 y 6 minutos por misión, pudiendo bajar estos tiempos al minuto y pico si somos habilidosos y no nos paramos a buscar todos los secretos. Esto multiplicado por 19 misiones de las que consta el juego, se hacen demasiado escasas, en un par de tardes tranquilas ya nos habremos acabado el juego, teniendo tiempo de sobra para repetir alguna de las misiones más duras.

Saldrá el 1 de septiembre para todas las plataformas : GC,PC, PS2, XBX, GBA , NGE, DS para mayores de 12 años.

Fuentes:http://www.meristation.com/v3/des_analisis.php?id=cw430c892ab4725&idj=6157&pic=PSP

[Audio] sorry.mp3 03:36

Buzón

Ahora vamos con algunos mensajes de oyentes. Recordamos que el mapa de oyentes de Comunicando esta en comunicandopodcast.com/mapa y puedes añadir la chincheta tu mismo. Gracias a todos los que ya ahbeis puesto vuestra chincheta en el mapa.

Vamos con los mensajes:

Oriol, nos escucha desde Londres y nos ha enviado este audiocorreo

[audio]

Gracias Oriol. Por cierto, si ofreces empleo en Londres en temas relacionados con tecnología, echale un vistazo a su web.

<http://www.oriol.nu>

Otro mensaje ahora de Ser Binario

[audio]

Gracias y para todos los que quieran oír el podcasts de Ser Binario sobre wireless, wifi y temas relacionados, que se pase por

<http://podcast.serbinario.com/index.php>

y por último, otro oyente:

Ramon Corominas desde Asturias:

No me puedo resistir a mandaros una felicitación por vuestro podcast "Comunicando"; os escucho "sólo" desde hace diez podcasts, básicamente porque el RSS sólo me ha dejado descargar los diez últimos... aunque ya he encontrado la manera de descargar los restantes y seguro que me acompañarán en mis viajes en tren desde Oviedo (donde vivo) a La Felguera (donde trabajo). Ya me he puesto la chincheta, aunque no sé si he quedado muy bien ubicado, pero bueno...>:\

¡Ah! Uso un simple reproductor MP3, os confieso que no sé exactamente qué demonios es un iPod, aunque he oído hablar tanto de él que tendré que buscar algo de información a ver si me entero en condiciones :) Bueno, también os escucho en el PC: en casa, en el trabajo... donde puedo, iiestoy

enganchadooooo!! 8))

Me dais mucha sana envidia y espero poder acompañaros en ese mundillo dentro de no demasiado, de momento no os mando nada de audio por falta de tiempo, pero en cuanto pueda os saludo de viva voz :O

De momento quiero comentaros algunas cosillas que he "detectado" sobre vuestros podcast (¿podcasts?) <:?

- Podcast N°24: está incompleto, he tratado de descargarlo pero sólo descarga un par de megas (creo recordar) y queda cortado.

- Podcast N°31: comentabais algo sobre cámaras digitales, acerca del disparo retardado, y decías que es debido a que la cámara "pre-enfoca".

Bien, pues quería aclararos que lo que hace la cámara al pulsar hasta la mitad no es enfocar, sino tomar una medición de la luz que le entra para ajustar el tiempo de exposición. Vamos, que es un fotómetro. Sirve, sobre todo, para tomar la luz de una zona determinada (la que nos interesa que salga bien) y luego sacar la foto con toda la escena, con el resto de cosas que están alrededor y que pueden tener otra iluminación.

[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.