

Abrir archivo: La ONU recomienda software libre a sus miembros, Tendencias del 3GSM Congress de Barcelona, Trabajadores identificados con chips implantados en su cuerpo. **Los Veinticinco aprueban la retención de datos en la UE**

Taller: Eliminar ruido de fondo grabando con Audacity / Espacio en Blanco: Ubuntu Tips, Como instalar y ejecutar aplicaciones Windows en Linux

En la Red: Web FTP, Peliculas en ajax y tutorial video podcast.

Area de juegos: HalfLife2 y Entidad 3D

Buzón de Comunicando: Mensajes de oyentes

Música de Dilo, descargada de <http://www.dilo.org>

Toda la música está licenciada bajo Creative Commons y por tanto está expresamente permitida sus reproducción en podcasts. Consulta el tipo de licencia en la web del artista.

***[AUDIO] Dilo “Red Rings” (Edit)***

## Introducción

- Bienvenidos a Comunicando Podcast
- Novedades:
  - Tenemos tres sabores de Comunicando. Ahora puedes elegir a que RSS de suscribes:
    - MP3 a 128
    - OGG a 128
    - MP3 a 64, el de siempre
- Mas detalles y el guión de este programa en la web **ComunicandoPodcast.com**
- Recordamos que tenemos un nuevo mapa de oyentes de Comunicando en : **comunicandopodcast.com/mapa** y puedes añadir la chincheta tu mismo.
- Y el foro de oyentes en: **comunicandopodcast.com/foro**
- Vamos con los Titulares

## ABRIR ARCHIVO

### **Naciones Unidas recomienda el uso de 'software' libre a los países miembros**

(EFE) MÁLAGA.- La ONU recomienda la utilización y el fomento del 'software' libre tanto en el seno de la organización como entre los países miembros, dijo el inspector de Naciones Unidas Dominique Ouredrago, que participó en la clausura de la II Conferencia Internacional de Software Libre celebrada en Málaga.

Ouredrago indicó que en dos informes la ONU considera que el 'software' libre es el vehículo "más adecuado" para el desarrollo de los países miembros, especialmente en materia de salud, educación y comercio internacional.

Los participantes de este encuentro, que reunió a 6.500 personas de 170 países diferentes, coincidieron en que es necesario "un esfuerzo" para acercar el software libre a los usuarios y "entregarles" nuevas funcionalidades.

Una de ellas es el producto USEBIX presentado por Iniciativa Focus e Hispalinux, asociación española de usuarios del 'software' libre, consistente en un sistema operativo completo, instalado en una memoria USB, que permite arrancar de forma segura cualquier ordenador y que los usuarios lleven sus datos a cualquier lugar, explicaron representantes de estas entidades.

En la misma línea, la iniciativa 'Guadalinex online' ofrece la tecnología necesaria para que los ciudadanos puedan acceder al sistema Guadalinex V3 a través de internet sin necesidad de cambiar la configuración de su ordenador....

Leído en El Mundo

<http://www.elmundo.es/navegante/2006/02/20/softlibre/1140430999.html>

### 3GSM Congress 2006 Barcelona: tendencias

Fuerte presencia de las denominadas Operadoras Móviles Virtuales, que acaban de aprobarse en España, pero que en otros países tienen ya cierta fuerza. Son operadoras de bajo coste, sin infraestructuras, pero que compran espacio sobrante de la banda ancha de las grandes operadoras

La venta de aparatos va a seguir creciendo año tras año por lo menos hasta 2009. Pero será gracias a dos países, India y China, que concentrarán a partir de este año el 80% del crecimiento de las ventas mundiales, según reconoció Jorma Ollila, director general de Nokia.

En estos años, Asia será el primer mercado mundial, tomando el relevo de Europa y Estados Unidos, zonas en las que, sin embargo, el desarrollo de la telefonía se centrará en los servicios y en los contenidos.

El 3G, finalmente, pero con más retraso del esperado, será asumido por el consumidor español y europeo porque será la única forma de recibir Internet de banda ancha o programas de televisión, aplicaciones lo suficientemente apetitosas como para cambiar de teléfono.

Mientras en África, India y China se trata de que se compre el primer móvil, y a precios baratos, en los países desarrollados se trata de renovar el parque. Mientras en los países europeos la penetración ronda el 100%, en China, en 2009, pese a sus 537 millones de suscriptores, la penetración sólo alcanzará al 40,5% de la población y en India al 26,4%, según estudios de Gartner Dataquest. Pero China no será sólo un mercado de importación; también, como ha quedado demostrado con su fuerte presencia en Barcelona, va a empezar a exportar a todo el mundo.

De momento, la mayoría de los teléfonos que se vendan en el mundo (440 millones sobre 896 millones en 2006) serán GPRS, pero en 2009 la mayoría serán 3G y HSDPA, también llamada 3,5 G (tercer generación y media)

En esta feria también estuvieron presentes además de las operadoras, Microsoft, que no quiere quedarse fuera del mercado de telefonía móvil, Adobe, con software para móviles, Opera con una versión específica de su navegador para teléfonos, el Opera Mini y otras empresas.

Leído en El País:

[http://www.elpais.es/articulo/elpcibpor/20060216elpcibpor\\_1/Tes/portada/feria/GSM/Barcelona/refleja/clima/optimista/futuro/movil](http://www.elpais.es/articulo/elpcibpor/20060216elpcibpor_1/Tes/portada/feria/GSM/Barcelona/refleja/clima/optimista/futuro/movil)

## Implantación de chips de identificación en trabajadores

(EFE) WASHINGTON.- El uso creciente de microcircuitos de identificación implantados en el cuerpo humano, que sirven tanto para el control de empleados como para acceder a la historia médica de sus portadores, ha creado polémica en Estados Unidos. La empresa Citywatcher fue la primera en implantar esta polémica 'medida de seguridad' en sus empleados.

Varias asociaciones de derechos civiles han protestado contra lo que consideran un nuevo paso en la invasión de la intimidad de los trabajadores, mientras que sus fabricantes insisten en que es una tecnología avanzada y de usos múltiples, informa el corresponsal de EFE en EEUU Enrique Rubio.

Citywatcher, una empresa de videovigilancia, es la primera que ha empezado a utilizar los chips para controlar el acceso de sus empleados a las zonas de seguridad restringidas de la compañía.

Su presidente, Sean Darks, explicó cómo dos de sus empleados, que se presentaron como voluntarios, y él mismo, se han implantado un chip que tiene el tamaño de un grano de arroz, se coloca dentro de la piel y funciona como una tarjeta de acceso a las áreas protegidas.

Con permiso del Gobierno

Estos microcircuitos son obra de la empresa VeriChip, filial de Applied Digital Solutions, de Palm Beach (Florida), que en octubre de 2004 recibió el consentimiento por parte de la Dirección de Alimentos y Fármacos de Estados Unidos (FDA) para comercializar el producto.

John Procter, portavoz de VeriChip, explicó que la compañía trabaja fundamentalmente sobre dos aplicaciones de esta tecnología: para identificación, como en el caso de Citywatcher, y para su utilización en hospitales.

"Es un aparato muy útil en pacientes con dificultades para comunicarse, como pueden ser los enfermos de alzheimer. Mediante un escáner se puede acceder a su historial médico", dijo Procter.

La cápsula, que se inserta bajo la piel del brazo o la mano con una jeringa, contiene un número de 16 dígitos que permite el acceso al historial médico del portador.

Partidarios y detractores

Además de estos usos, Procter recordó que la Secretaría de Justicia mexicana ya utiliza este tipo de tecnología para identificar a sus empleados. El chip tiene también otros usos menos altruistas y, por ejemplo, una discoteca en Barcelona utiliza estas cápsulas con sus clientes VIP...

Leído en El Mundo

<http://www.elmundo.es/navegante/2006/02/20/esociedad/1140428758.html>

## ULTIMA HORA

### Los Veinticinco aprueban la retención de datos en la UE

Actualizado martes 21/02/2006 13:20 (CET)

BRUSELAS | MADRID.- El Consejo de Ministros de Justicia e Interior de la Unión Europea (UE) ha aprobado definitivamente la directiva sobre retención de datos telefónicos y de comunicaciones electrónicas a la que el Parlamento Europeo dio el visto bueno el pasado 14 de diciembre. Dicha normativa obliga a los operadores a retener los datos durante un periodo de entre seis y 24 meses para la lucha contra el terrorismo y otros delitos graves.

No todos los representantes de los Estados miembros han votado a favor de la directiva. Irlanda y Eslovaquia han dado un voto negativo para mostrar su desacuerdo con la base jurídica elegida para esta legislación, aunque ello no ha impedido lograr la mayoría necesaria para sacar adelante las nuevas normas.

A partir del momento en que la directiva sea publicada en el Diario Oficial de la Unión, los estados miembros tendrán 18 meses para incorporar a su legislación interna las disposiciones de la directiva. Además, los países que lo soliciten dispondrán de 18 meses de periodo transitorio en lo que se refiere a la retención de los datos de comunicaciones a través de Internet.

.../...

#### Coste elevado para los operadores

La principal pega que ponen las compañías del sector, que son las que estarán obligadas a retener y almacenar los datos, es el alto coste que supondrá la aplicación de la directiva.

Según los cálculos de las autoridades europeas, la creación de una base de datos con todas las llamadas efectuadas y recibidas por cada usuario le supondrá a cada compañía unos 100 millones de euros para conseguir la infraestructura necesaria y unos 50 millones de euros anuales para su mantenimiento.

Noticia leída en El Mundo:

<http://www.elmundo.es/navegante/2006/02/21/esociedad/1140523143.html>

***[AUDIO] Dilo “Tray of Ash” (este tema fue emitido tb. en Comunicando podcast 12)***

## TALLER

Antonio Cambronero explica de forma muy gráfica y sencilla:

**Cómo eliminar el ruido de fondo en Audacity** (reproducido bajo licencia Creative commons)

**Audacity** es un programa “**sourceforge**” (**open source**, de código abierto y gratuito) con el que se pueden realizar grabaciones para podcasting. A menudo, ya sea por la baja calidad del micrófono que utilizemos o por otra razón, la grabación contiene un molesto ruido de fondo. En esta píldora veremos cómo eliminarlo.

Una vez arrancado **Audacity**, abrir el archivo con la grabación. Para ello ir a la opción Open (abrir) del menú File (archivos) y elegir el fichero.

Con la herramienta de selección, marcar un pequeño fragmento del archivo de sonido en silencio, es decir, en el que sólo exista “ruido”. Para ello, es conveniente dejar un intervalo antes de empezar a hablar y otro posterior. La herramienta de selección se elige en la parte superior izquierda de la ventana y corresponde a un símbolo parecido a una “I” mayúscula.

A continuación marcar con el ratón el comienzo del intervalo en silencio.

Después, arrastrar el ratón hacia la derecha hasta el final del intervalo en silencio.

Para que el programa identifique el silencio marcado, ir a la opción “Noise Removal” (borrar o eliminar ruido) del menú “Effect” (efectos).

En la ventana que se abre, pulsar el botón “Get noise profile” (obtener perfil de ruido).

Ahora marcar la zona en la que se quiere eliminar el ruido. Con la herramienta de selección marcar el inicio y arrastrar con el ratón hacia la derecha hasta el final.

Por último, volver a la opción “Removal noise” del menú “Effect”. Poner el nivel de filtro al mínimo (Less) para evitar la distorsión y pinchar en el botón “Remove noise”.

Si se equivocan o desean rectificar por cualquier motivo, vayan a la opción “Undo” del menú “Edit” (editar).

*escrito por Antonio en [Podcasting](#), [tips](#) a las 8:00 am*

Leído en Blogpocket

<http://www.blogpocket.com/2006/01/30/como-eliminar-el-ruido-de-fondo-en-audacity/>

Vía Diario a Borbo

<http://cinefilo.homelinux.net/blog/2006/02/21/como-eliminar-el-ruido-de-fondo-en-audacity/>

## ESPACIO EN BLANCO

Espacio cedido a iniciativas de comunicación alternativa, radios libres, ONGs, promos de otros podcasts... Contacta con Comunicando para proponer temas.

**Ubuntu-tip: Instalar Wine para ejecutar juegos y aplicaciones de Windows en Linux** (reproducido bajo licencia Creative commons y permiso del autor) por Jerónimo Palacios <http://www.emigrando.org>

Una de las cosas por las que quizás el instalar linux es a veces una carga, es no poder utilizar las aplicaciones que generalmente utilizamos en windows en nuestro sistema operativo libre. Esto ya no es un problema, ya que con wine podremos instalar aplicaciones como Google Earth, Office, Photoshop e incluso Internet Explorer, pasando por juegos como Diablo II, Warcraft III, World of Warcraft, Medal of Honor y muchos otros títulos y ejecutarlos sin ningún problema.

Nota: Para poder ejecutar los juegos necesitas tener la aceleración 3d de tu tarjeta activada, para ello puedes ver otros Ubuntu-tip

Para poder hacer todo esto solo tenemos que instalar Wine, que es un emulador de windows, y wine tools, que nos permitira configurar esta aplicacion de una forma facil y rapida, en unos sencillos pasos

Primero instalamos Wine

```
$sudo aptitude install wine cabextract
```

Bajamos de la pagina de WineTools el ejecutable y lo descomprimimos

```
$sudo tar -C /opt -x -z -v -f winetools-0.9jo-III.tar.gz
```

Instalamos la libreria libgtk1.2 que usa el instalador.

```
$sudo aptitude install libgtk1.2
```

Vamos a donde hemos descomprimido el archivo de Wine Tools y lo instalamos.

```
$cd /opt/winetools-0.9jo-III
```

```
$sudo ./install
```

Una vez que se haya completado la instalacion, iniciamos wine y winetools, con nuestro usuario normal, ya que nos crearan un disco fake para engañar a windows.

```
$wine && winetools
```

Ahora seguimos las indicaciones que nos vaya dando el programa y luego en el menu, procedemos a instalaerle todo el software (en nuestro idioma o en ingles) que nos vaya indicada, lo hara automatizado. Despues de esto ya tendremos configurado un windows de "mentira" en nuestro sistema.

Para utilizar o instalar un programa de windows solo tenemos que ejecutar:

```
$wine programa.exe
```

NOTA: Si quereis instalar programas que tengan varios cd's tendreis que copiar primero todo el contenido a vuestro disco duro

Para configurar un programa para que se ejecute en distintas versiones de windows, solo tenemos que configurar wine

```
$winecfg
```

Y en las aplicaciones seleccionamos añadir nueva aplicacion y buscamos donde se ha instalado nuestra aplicacion, la seleccionamos, le damos a añadir, y ahora podremos indicarle al programa varias opciones de configuracion.

Articulo Original: <http://devnull.wordpress.com/2006/01/19/pom-pom-pom/>

Puedes descargar este tip de aquí: <http://www.emigrando.org/files/tips/wine.mp3>

**[AUDIO] Dilo "Somae"**

## EN LA RED

Enlaces enviados mediante Del.icio.us

[corte contestador Fernando Ramos]

### **Acceso FTP a través de tu navegador: Web2 FTP.com**

Con web2ftp.com, usted puede tener acceso a cualquier cuenta del ftp a través de un interfaz web nada te detendrá, si hay un cortafuegos o no. Usted puede utilizar www2ftp para la administración completa de su Sitio Web, de descargar archivos, etc. <http://web2ftp.com.es/>

### **Be.Ajaxilicious :: Movies**

Te permite crear un listado de películas. Toma la información de IMDB y te permite compartirla como lista o como feed RSS. Como su nombre indica esta construida con AJAX.

to ajax comunicando películas interfaz entretenimiento web20 rss by yoprogramador

<http://movies.ajaxilicious.be/>

### **Tutorial para hacer video podcasting con Quicktime**

Está en inglés y parece más bien orientado a Mac pero merece la pena echarle un vistazo y de paso descubrir el podcat French Maid Tv.

[corte French Maid TV 1 minuto]

Enviado por Ramon Rey, del podcast Esquiva Esto: <http://ramonrey.net/podcast/>

<http://www.faq-mac.com/bitacoras/todas/?p=609>

Noticias, información y todo sobre videopodcasts en español

<http://vlogspanol.com/>

También puedes encontrar todas las direcciones comentadas en esta sección en ComunicandoPodcast.com donde tenemos una página con enlaces a todas ellas en Del.icio.us y una página con las últimas 50. También hay una nube de tags con las etiquetas que se usan para describir esos enlaces.

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

**[AUDIO] Dilo “Flex” (edit)**

## AREA DE JUEGOS

### Half-Life 2 Episodio 1

Hace unos meses se anunció la primera expansión del impresionante Half-Life 2, que llevaría el subtítulo Aftermath. La expansión promete continuar desde donde lo dejó HL2 sufriendose así las consecuencias (por eso el subtítulo aftermath) del final del juego. M

Más acción, mejores combates, más jugabilidad de alto nivel, tremenda calidad gráfica, una física de lujo y una gran historia vienen aseguradas con el sello Half-Life. Desde luego esperamos no decepcione, ya que la expansión lleva varios meses en desarrollo con gran secretismo y excesivo cuidado a la hora de dar detalles sobre el contenido de la misma.

Volveremos a la Ciudad 17, donde en compañía de Alyx, co-protagonista del primer juego, y de su perro robot, deberemos hacer frente de nuevo a cientos de criaturas para abrirnos paso a través de la historia.

Half-Life 1 contó con dos expansiones que gozaron de gran éxito dentro de la comunidad. El aliciente de encarnar a diferentes personajes, concretamente a uno de los marines que llegan a Black Mesa para tapar lo ocurrido en el primer juego en la expansión llamada Opposing Force y a Barney, el famoso guardia de seguridad en el capítulo BlueShift, tomándose así diferentes puntos de vista en la historia de Half-Life.

Tal vez el principal aliciente además de la obligada remodelación gráfica, las nuevas armas y enemigos entre otros encantos de las expansiones de HL, sería para el jugador, sin duda, la posibilidad de vivir la historia de Half-Life desde diferentes puntos de vista, abriendo así un poco más la trama y conociendo mejor la historia de algunos personajes. Bien, hasta el momento este fue el enfoque que Valve decidió con las expansiones del primer juego, cosa que para las nuevas expansiones de HL2 ha cambiado.

En la primera expansión para Half-Life 2 se ha optado por una continuación directa. Así pues, seguiremos la historia después de los sucesos acontecidos al final del Half-Life 2 original, como ya hemos comentado. Pero parece que Valve nos guarda alguna que otra sorpresa, ya que el reciente cambio de nombre de la expansión de llamarse Aftermath a titularse Episode 1 deja entrever una nueva estrategia de Valve de cara a las futuras expansiones de Half-Life 2.

Half-Life 2 ¿Por episodios?

Esa es la impresión que da el cambio de título tal y como Ritual hará con su Sin: Episodes. Así entonces, parece que las expansiones de Half-Life 2 seguirán un orden episódico desvelando cada vez más incógnitas de la historia y alargando la historia de Half-Life 2 poco a poco.

¿Respuesta a las grandes preguntas de HL2?

Bueno al acabar Half-Life 2 hay varias cuestiones que asaltan al jugador. Pues bien esta expansión y las siguientes parece que poco a poco van a desvelar al jugador muchas de esas incógnitas faltas de respuesta. Una buena noticia para los jugadores de HL2 y que sin duda seguirá enriqueciendo la gran historia del juego.

Además en este juego se promete un protagonismo mayor de Alyx, que ya fuera uno de los

secundarios más importantes de HL2. Ahora este personaje jugará un papel realmente importante en la aventura.

En definitiva, la historia se enriquecerá más todavía y muchas de las preguntas que quedan al final de Half-Life 2 tendrán respuesta, pero tampoco dudamos que surjan algunas preguntas más para mantener enganchado al jugador a la historia de este gran universo que es Half Life.

Sobre el apartado técnico y las mejoras que nos ofrece la expansión, realmente no se ha hablado en exceso. Se sabe que el HDR estará presente en la expansión ampliando aún más la calidad gráfica del título, que los personajes tendrán nuevas habilidades y el sistema de equipo será más útil. También se esperan nuevas armas y alguna que otra aplicación nueva para jugar con la física y la gravity gun, pero tampoco es que Valve esté hablando demasiado de las novedades que Episode 1 traerá consigo, y la información llega con cuenta gotas.

Así pues, abril será el mes Half-Life, y el primer episodio de lo que parece una interesante sucesión de capítulos estará a la venta. Hasta el momento eso es todo. Seguiremos esperando novedades sobre este Half-Life 2: Episode 1 y sus hipotéticos episodios venideros y, como siempre, informando de primera mano sobre todo ello.

Leído en Meristation

[http://www.meristation.com/v3/des\\_avances.php?pic=PC&id=cw43f504e0f1932&idj=cw4256a8fa56397&idp=&tipo=art&c=1&pos=0](http://www.meristation.com/v3/des_avances.php?pic=PC&id=cw43f504e0f1932&idj=cw4256a8fa56397&idp=&tipo=art&c=1&pos=0)

También queremos comentar **Entidad 3D**, un enlace sugerido mediante De.icio.us que nos habeis enviado esta semana.

Entidad 3D es un entorno de desarrollo de juegos 3D como Half-Life o Quake totalmente gratuito y en español. Totalmente configurable a tu gusto y con algunos juegos ya realizado en esta plataforma.

Si alguna vez has pensado en crear tus propios juegos, esto te interesa ya que no es necesario saber programar.

Se trata de Entidad 3D y está disponible en <http://www.entidad-3d.com/>

*[AUDIO] Dilo “Mass invasion” (Edit)*

## Buzón

Puedes enviar **Audiocorreos** mediante

- Skype, al usuario “Jagelado”
- Odeo pulsando el botón que hay en la web
- y hasta por teléfono. Tienes la información en la web.

Si tienes una tarifa plana que te permite llamar gratis a fijos en España o algún plan tipo Skype que te permite más barato a teléfonos fijos, puedes llamarnos al: 911 200 700 y tras la locución marca 700 758 996

Para llamar desde fuera de España, llama al: +34 911 200 700 y tras la locución marca 700 758 996

o por correo electrónico a [comunicando@comunicandopodcast.com](mailto:comunicando@comunicandopodcast.com) Si añades un archivo MP3 con un saludo con tu voz pues mucho mejor porque así te escuchamos todos:

*Mensaje contestador Comunicando*

*[Pitido]*

*Mensaje Boreal*

*Mensaje Javier Saludos desde el Sur*

[DESPEDIDA] Saludos, hasta el programa que viene.