

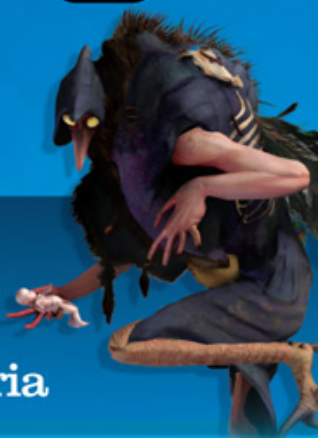


CULTURA Y TECNOLOGIA

GEEK

Zeno Clash

Uno de los mejores
juegos de la historia



BlogPower
Blogs para el mundo

TCG
nacionales



SANTIAGO VALLEY

Pioneros y Líderes de Innovación





EN CHILE SE HIZO PRIMERO

La historia de Internet es cíclica. En sus inicios ya existían servicios como IRC y Talk, que permitían que las personas se comunicaran en tiempo real. Son recordadas las fiestas de IRC, que fueron el antecedente para eventos como las juntas twitteras y el Social Media Day. Los primeros tarreos se hicieron en universidades (en sus laboratorios de computación), jugando los viejos y queridos MUDs. Y muchas personas se hicieron amigos publicando noticias o historias en los servidores de noticias (newsgroups) o posteando en foros como frag o la cueva.cl. Todo esto fue antes de Twitter, Facebook y los megaeventos de social media.

Pero Chile no sólo ha sido pionero en temas de reuniones sociales a partir de las redes sociales: también tuvo algunas de las primeras redes sociales. Fueron un ejemplo para el mundo Virtualia y Santiago.cl. En el área de la multimedia, en nuestro país se desarrolló el primer servicio de música digital legal. Se llamaba Devorame.com y uno de sus gestores fue el animador de Radio Futuro, Hernán Rojas.


En cuanto al emprendimiento nacional, desde hace muchos años se realizan los clásicos encuentros First Tuesday. Muchos emprendedores – y los no tanto – han logrado conocerse, ganar algunos créditos y fondos concursables gracias a esta iniciativa de Tim Delhaes.

Por otra parte, Chile, gracias a REUNA y la Universidad de Chile, fue uno de los primeros países en contar con enlaces propios, y con subdominios de país. El famoso .CL. Ricardo Baeza-Yates también instaló en nuestro país los laboratorios de Yahoo! Research. Y José Miguel Piquer fue quien envió el primer correo electrónico enviado en Chile, entre las universidades de Chile y de Santiago, en 1986.

En cuanto a desarrollo de software, a principios de la década pasada el chileno Duncan Mac-Vicar se transformó en un representante de primer orden en el mundo del "código libre". Este joven estudiante de ingeniería de la Universidad Católica lideró un proyecto para desarrollar un mensajero multiprotocolo incluido en KDE, "el proyecto mundial más grande para dar un escritorio amigable a los usuarios de Linux". Su nombre: Kopete. Y por si usted no lo sabe, un videojuego desarrollado en Chile fue elegido entre los mejores 100 de la historia: Zeno Clash.

Existe un viejo mito entre las personas que han estado ligadas al desarrollo tecnológico de nuestro país, que dice: "Si una innovación tecnológica ligada a los nuevos productos de consumo o Internet y redes es probada en Chile y funciona, esta innovación funcionará en todo el mundo"

Quizás por esta razón, este lugar del planeta siempre ha estado en los momentos claves del desarrollo de la Internet, y toda la cultura y sociedad que se ha desarrollado en torno a los nuevos medios y tecnologías.

Ahora Chile sigue su camino, hay nuevos fondos concursables, una gran camada de jóvenes emprendedores, que siguen innovando y generando nuevas ideas. En este número te mostraremos lo que está pasando en Santiago Valley, o el nuevo Chile Tech. 



Daniel Vak Contreras | Editor
director@ambientedigital.cl
@Danielvak

Cultura Geek es una revista mensual que es publicada en soporte papel y soporte digital. Es editada por editorial AXIS. Su editor es Daniel Vak Contreras y somos parte de la cadena de medios de Revista Rockaxis.

PERIODISTA

Alfredo Morgan
@alfredomorgan

NUESTRO EQUIPO

COLABORADORES

Claudio PSX
@klaudiopsx

Pedro Huichalaf Roa
@huichalaf

Victor Martinez
@Vitomartinez

DISEÑO

Dupla
BAZAR CREATIVO

www.ladupla.cl

ACADEMIA

ROCKAXIS



GUITARRA ELÉCTRICA:

CLAUDIO CORDERO (SOLISTA)

ERICK ÁVILA (SIX MAGICS)

JORGE FELIPE MONTALDO (H-SUR)

GABRIEL HIDALGO (HIDALGO)

BAJO ELÉCTRICO:

MAURICIO NADER (SIX MAGICS)

EDUARDO SILVA (EL CRUCE)

PIANO Y TECLADOS:

PABLO CASTILLO (EL CRUCE)

NICOLAS QUINTEROS (DELTA)

CANTO:

PANCHO ROJAS (DAMAJUANA)

ALEJANDRO BROWNELL (NABU)

PRODUCCIÓN MUSICAL:

JAVIER BASSINO

06

INNOVACION



10

TV DIGITAL EN CHILE



14

OPEN SOURCE CHILENO



18

DEL PAPEL AL PAD



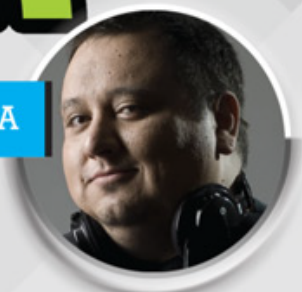
22

BLOGPOWER



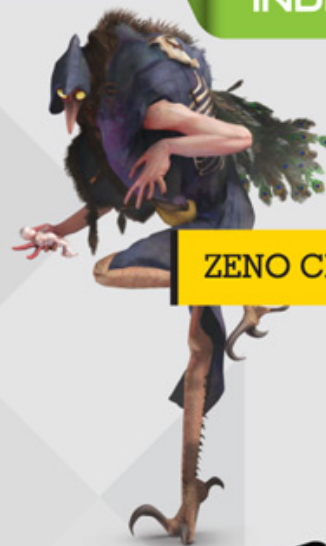
28

VIDEOJUEGOS A LA CHILENA



08

ZENO CLASH



12

TABLET



16

REDES SOCIALES



Devorame!

20

TCG CHILE



24

COMMUNITY MANAGER



CENTROS INNOVACION Y EMPRENDIMIENTO

La innovación es una gran fuente de riqueza y de trabajo para el país. Un cambio tecnológico, una nueva forma de hacer las cosas, o simplemente un nuevo concepto, puede generar una revolución en las áreas productivas de una nación.

Nuestro país, ha demostrado con creces que tiene personas y profesionales con potencial en el desarrollo de nuevas tecnologías. Por todas estas razones, actualmente se vive un boom de centros de innovación y financiamientos en Chile. Acá te contamos y hacemos un resumen de donde puedes buscar ayuda para concretar tu idea.

Centro Movistar Innova

Hace poco se inauguro el Centro Movistar Innova, un lugar que quiere convertirse en el epicentro del emprendimiento de Chile y Latinoamérica. Según sus creadores, este es el primer espacio abierto para todos los emprendedores que trabajan en hacer realidad sus ideas. Se trata de un lugar que busca fomentar la co-creación, el networking y el surgimiento de nuevas empresas con potencial global.

Este centro nace de la unión de Movistar y el Programa de Gobierno "Start-Up Chile" de Corfo y se enmarca en la visión estratégica que posee la Incubadora y Aceleradora de Negocios, Movistar Innova

Sus instalaciones, cuentan con más de 1.500 metros cuadrados distribuidos en tres pisos, en los que se contará con una terraza al aire libre en el techo (green roof), una sucursal bancaria especializada en emprendimiento, un fondo de inversión de riesgo, un restaurante y un espacio para eventos, además de la empresa de telecomunicaciones Movistar. Este espacio será ideal para que convivan una serie de instituciones que fomentan el emprendimiento y la innovación, viéndose mutuamente fortalecidas.

Puedes conocer más detalles en:
<http://www.movistarinnova.cl>

Claro y su Ecosistema de Emprendimiento Móvil

Claro te invita a que hagas una empresa para teléfonos móviles. Quienes estén interesados en crear una empresa, vender un producto o concretar una idea pueden inscribir sus proyectos la página <http://emprende.clarochile.cl> y con sólo llenar un formulario más una presentación breve de la idea propuesta, se inicia el proceso para conseguir financiamiento.

Claro decidió entrar de lleno en la competencia por las ideas, dándole vida al primer Ecosistema con foco exclusivo en Emprendimiento Móvil. Y como lo dice su nombre, busca acoger ideas que agreguen valor al mercado móvil, que hoy abarca ámbitos mucho más amplios que la comunicación entre personas.

Todas las ideas y proyectos deben centrarse en un beneficio real y tangible para nuestros clientes, porque creemos en la tecnología y las comunicaciones son para todos. De esta forma, damos una oportunidad a quienes tienen la visión y la pasión por su emprendimiento, que confiamos genere un círculo virtuoso que se traducirá en más y mejores servicios para nuestros clientes", comenta Vady Guerra, director de SVA de Claro Chile.

Los interesados en participar (personas o empresas) pueden inscribir sus proyectos e ideas en la página <http://emprende.clarochile.cl>

La asociación gremial ACTI

La Asociación Chilena de Empresas de Tecnologías de Información, cuenta con un área especializada en Emprendimiento e Innovación, que es la encargada de ejecutar diversos proyectos que tienen como objetivo potenciar el crecimiento y mayor dinamismo de una industria TI de Clase Mundial, con especial dedicación en: Acompañamiento en Búsqueda de Financiamiento, Patrocinio Capital Semilla, Gestión de la Innovación Tecnológica, y Apoyo al Emprendimiento TI.

Puedes conocer más de los programas de la ACTI en: <http://www.acti.cl>



LG apuesta por las Smart Apps en su incubator project

LG lanzó el programa "Smart Apps Incubator Project" cuya principal función es reclutar a desarrolladores de software y emprendedores nacionales para su plataforma Smart, orientada a la televisión y celulares.

Esta iniciativa esta encabezada por la incubadora de LG y SOFOFA Innova. Su publico objetivo son emprendedores y desarrolladores de Santiago, Antofagasta, Valparaiso y Concepción, con un fondo a repartir de unos USD 1.6 millones.

Este programa también cuenta con la participación de las principales incubadoras académicas de Chile. Estas son: Novos de la Universidad de Chile, 3IE de la Universidad Federico Santa María, Octantis de la Universidad Adolfo Ibáñez, Incuba 2 de la Universidad de Antofagasta, e Idealcuba de la Universidad de Concepción.

Puedes conocer más aquí: <http://www.lgblog.cl/category/emprendimiento>

First Tuesday y el Founder Institute

First Tuesday de la mano de Tim Delhaes, tiene una larga historia en el fomento de la innovación y los emprendimientos en Chile. La última idea del alemán, es traer a Chile el Founder Institute.

Founder Institute, es el primer programa de aceleración de Silicon Valley disponible en Chile. Este instituto fue fundado por Adeo Ressi y hoy en día tiene operaciones en más de 15 países, dando acceso a sus participantes a los mejores mentores a nivel mundial incluyendo: Wenceslao Casares de Bling Nation, Philip Libin de Evernote, Bubba Murarka de Facebook, entre otros.

El programa no evalúa ideas o empresas, sino la capacidad para emprender. Esto es ideal cuando no tienes un plan de negocio o no te puedes decidir entre diferentes ideas todavía. Para participar no tienes que salir antes de tu trabajo, ya que las sesiones siempre son en la tarde, después del horario laboral.

Al final del programa tendrás tu empresa armada, y tu estarás listo para salir y levantar capital. Casi la mitad de los graduados logra levantar capital de inversionistas pocos meses después de participar en el programa.

Más detalles aquí:
<http://founderinstitute.com/join/firsttuesday>

El Living Lab de entel

Entel creo un Living lab. La idea es crear un modelo de innovación abierta para generar productos y servicios con avanzada tecnología que contribuyan a mejorar la productividad y competitividad tanto de las pymes como de las grandes empresas del país.

Son 700 metros cuadrados, donde se montará una plataforma de innovación tecnológica que reproduce el real funcionamiento de una empresa. Este nuevo centro opera bajo la metodología "living lab" (laboratorio viviente) y se trata de un espacio físico, con un ambiente propicio, presupuesto asignado y con disponibilidad de acceso a la última tecnología en telecomunicaciones fijas, móviles y tecnologías de la información.

El modelo de Entel, incluye socios estratégicos, como Ericsson, Huawei y Siemens -partners co-fundadores de este proyecto- además de Microsoft, Oracle, VMware, NetApp, Symantec, Extensión e Itecom.

Más detalles aquí:
http://www.entel.cl/centro_innovacion/proyecto.html

InnovaChile de Corfo

InnovaChile de Corfo es un gran paraguas, donde se juntan muchas de las iniciativas que te hemos presentado. Este programa del gobierno de Chile, promueve las acciones que debe desarrollar Corfo en materia de innovación y transferencia tecnológica. Asimismo, coordina las actividades que deben llevarse a cabo en estos ámbitos por las distintas unidades de la institución.

InnovaChile tiene como objetivos: promover los valores del emprendimiento y la innovación, apoyar el desarrollo de negocios que generen un alto impacto económico y social, así como facilitar el acceso a herramientas para que en Chile se conozcan y adopten buenas prácticas de innovación en empresas y organizaciones.

¿A quiénes a apoya? Emprendedores (globales y locales), Empresas, Universidades y Centros de Investigación, Gobierno, y Organizaciones sin fines de lucro.

Aquí más detalles: http://www.corfo.cl/acerca_de_corfo/emprendimiento_e_innovacion/que_es_innovachile

ZENO CLASH

*Un juego chileno entre los
100 mejores de la historia*

Zeno Clash es un juego en primera persona, desarrollado por el estudio de videojuegos chileno Ace Team. La empresa, situada en Santiago y fundada por los hermanos Andres y Edmundo Bordeu, se ha hecho conocida por darle una vuelta de tuerca al genero de la fantasía, inspirándose en las imágenes del escritor e ilustrador de ciencia ficción, John Blanche.

Ace Team es un pequeño estudio de videojuegos donde trabajan 10 a 15 personas, entre programadores, diseñadores y desarrolladores de juegos. Su principal característica es que crean productos y títulos para ellos mismo, siendo dueños del total del juego. Los miembros fundadores de Ace Team trabajaron durante cuatro años en Wanako Games, hasta que decidieron fundar su propio estudio, con la idea de crear sus propios títulos.

Andres Bordeu, de 32 años, diseñador de juegos y co fundador de Ace Team, nos cuenta que gracias a la Internet y al trabajo remoto han logrado cerrar negocios y contactos con los grandes estudios y distribuidoras de juegos de los Estados Unidos. Actualmente han sido beneficiados por un capital semilla de Corfo, lo que permitirá fortalecer su gestión y poder invertir en nuevos desarrollos, y así fomentar la industria nacional de los juegos.

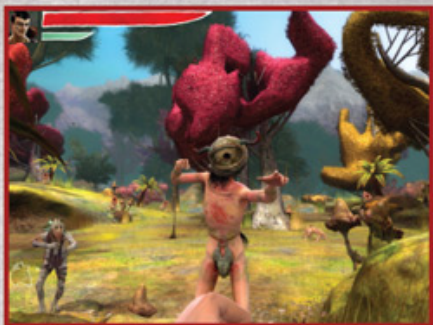


Zeno Clash fue elegido como uno de los 100 mejores videojuegos de la historia por la revista especializada PC Gamer. Una serie de profesionales y especialistas conformaron esta lista. Cien fueron los títulos elegidos como "los mejores de todos los tiempos" en la publicación especializada que, en su edición de Febrero, adjudicó el lugar número 65 a la creación de la empresa chilena Ace Team.

Esta no es la primera vez que los desarrolladores consiguen llamar la atención con Zeno Clash puesto que en el año recién pasado (2010), este juego de combates en primera persona ambientado en un mundo "punk", fue alabado y nominado en la categoría "excelencia en arte visual" del Independent Games Festival.

Por otra parte, respecto a las novedades que tiene la empresa para ofrecer a los jugadores, Ace Team espera lanzar durante este año, su título "Rock of Ages" a través de la empresa Atlas U.S.A. Este lanzamiento estará disponible para PS3.

Los interesados en jugar Zeno Clash podrán comprarlo para las versiones PC o Xbox 360, únicas dos plataformas en las que está disponible. Quiénes tengan la consola de Microsoft podrán descargarlo por 1200 puntos MS, vía Xbox LIVE, y también lo pueden encontrar en Steam.



Android ya es parte del juego



XPERIA PLAY

El primer Smartphone Android certificado por PlayStation®
con controles de consola real, para jugar como siempre quisiste.

www.xperiangamers.cl



Sony Ericsson
make.believe



 PlayStation™
Certified

Televisión Di

Según lo define la enciclopedia virtual Wikipedia "la televisión digital (o DTV, de sus siglas en inglés: digital TV) se refiere al conjunto de tecnologías de transmisión y recepción de imagen y sonido, a través de señales digitales. La televisión digital codifica sus señales de forma binaria, habilitando así la posibilidad de crear vías de retorno entre consumidor y productor de contenidos, abriendo la posibilidad de crear aplicaciones interactivas, y la capacidad de transmitir varias señales en un mismo canal asignado, gracias a la diversidad de formatos existentes".

En términos técnicos, la televisión digital supone un cambio en el formato de comprensión y emisión de señales utilizadas para transmisión de televisión, diferenciándolas de la televisión analógica que se transmite actualmente en Chile por señal abierta. La transmisión en formato digital permite utilizar menores recursos de espectro y dotarle de mayores atributos, tanto en calidad de la imagen como el sonido debido a mayor robustez que tiene la tecnología digital frente a interferencias.

Es posible, por ejemplo, que existan canales que puedan transmitir en formato "16:9" en lugar de formato "4:3", aproximándose al formato empleado en las proyecciones cinematográficas y mejorando la calidad de transmisiones, teniendo canales HD o full HD disponibles. Por su parte, el sonido que acompaña a la señal de vídeo en la transmisión es recepcionada en estéreo, con sistema envolvente o en múltiples idiomas, y todo ello con unos requisitos de ancho de banda muy inferiores a los de la televisión analógica.

Otro beneficio, es la interactividad y la capacidad de los televidentes de influir en los diversos programas recibidos y en los servicios utilizados. Así, por ejemplo, es posible dotar de usos sociales y/o publicitarios, recibir información instantánea y directa (por ejemplo alarmas tempranas en caso de terremotos o tsunamis), efectuar compras directas on-line utilizando accesorios periféricos conectados a internet, interactuar con programas en directo, como votaciones o apuestas, accediendo a información meteorológica o estado de tráfico de carreteras, democratizar el acceso a televisión a discapacitados auditivos por uso de closed caption o subtítulo oculto, etc.

Desde principios del año 2000, con las primeras señales experimentales por parte de TVN, se encomendó principalmente a la Subsecretaría de Telecomunicaciones el estudio de las normas técnicas de televisión digital para poder elegir aquella a utilizar en Chile. Fue así como tras años de pruebas en septiembre del año 2009, mediante un anuncio realizado por la entonces Presidenta de la República, Michelle Bachelet, el Gobierno ratificó la elección de la norma ISDB-T con MPEG 4 de Televisión Digital, como el estándar que utilizará Chile para implementar el mayor cambio en la Televisión de libre recepción de los últimos 30 años.



Digital en Chile

El estándar, ISDB-T con MPEG 4, creado por Japón y adoptado por Brasil, fue considerada la opción tecnológica que más conviene a Chile principalmente por la posibilidad de mejor calidad de recepción, considerando las condiciones geográficas del país, la posibilidad de ser captada en dispositivos móviles, como los celulares, así como desplegar la alta definición y una mayor diversidad de canales, beneficiando a los televidentes.



Para su adecuada integración, es necesario un marco legal regulatorio que ampare y establezca las condiciones de uso y emisión de televisión digital a través del espectro radioeléctrico que es un bien escaso de todos los chilenos. Es así como en las próximas semanas, las comisiones unidas de Educación, Ciencia y Tecnología Junto con la de Transportes y Telecomunicaciones del Senado, comenzará con la discusión en particular del proyecto de ley que permite la introducción de la televisión digital terrestre, más conocida como Ley de Televisión Digital.

Este proyecto, el cual fue ingresado en el Congreso en el año 2008 y que fue discutido por casi 3 años en la Cámara de Diputados, permitirá que la Televisión Digital Terrestre sea una evolución tecnológica que cambiará, de una manera radical y permanente, lo que conocemos y entendemos como televisión de libre recepción.

Uno de los cambios más significativos radica en que la actual legislación vigente, equipara una concesión con una señal o canal de televisión, en cambio los concesionarios de televisión digital en principio tendrán 6 MHz de frecuencia, lo que permite ampliar la diversidad programática de la televisión abierta de libre recepción, favoreciendo con ello especialmente el desarrollo de medios regionales, locales y comunitarios, y brindando también a los actuales canales la posibilidad de expandir su oferta televisiva, a través de señales adicionales, con distinta calidad de audio y video. Es así como por ejemplo (y con las tasas de compresión actuales), pueden tener en 6 MHz desde al menos 2 canales de televisión Full HD hasta 6 canales de televisión de calidad estándar.

Sin temor a equivocarme, uno de los puntos más sensibles radica en la posibilidad de que el actual modelo de recepción gratuita de la televisión abierta (que actualmente gozan los televidentes), sea mantenido o modificado por un modelo en que se autorice la existencia de canales de pago, que signifiquen en la práctica que existirán canales que será posible recibir, pero codificado, de tal forma que para su visualización será necesario consignar un pago.

Es por todo lo dicho que la Televisión Digital terrestre representa uno de los mayores cambios en materia de Telecomunicaciones en los últimos 40 años y que tendrá una repercusión directa en el desarrollo económico y cultural de nuestro país. Es deber, por tanto de todos, estar atento a su discusión y adopción.

Pedro Huíchalaf Roa

Magister (c) derecho informático y de telecomunicaciones
abogado división jurídica subsecretaría de Telecom
y asesor jurídico parlamentario.

UBICUOS TABLETAS CHILENAS

Que existe una avalancha de tablet en el mundo, no es nada nuevo. Pero que una de estas tabletas esté desarrollada en nuestro país, eso sí es novedad. Ubicuos es una empresa chilena que se dedica al desarrollo de computadores All in One y Tablets. La empresa chilena presentó su tablet, Mesh, en la pasada Computex 2010. Actualmente, Ubicuos prepara el lanzamiento de una versión mejorada.

Al revisar las especificaciones del Mesh nos podemos encontrar con una serie de varios modelos. Aquí vamos con la lista: Entertainment, Premium, Extension Unite, en el área hogar. Professional, Enterprise, y Extension Unite en el área empresas.

Todos los modelos incluyen módem 3G, y los equipos de gama alta (los más caros) también cuentan con un GPS incorporado. Los precios en pesos chilenos van desde los 369 mil hasta los 489 mil. Todos los equipos corren bajo Windows 7, y sus pantallas son multitáctiles.

Ubicuos está trabajando en dos nuevos modelos de tablet, que serán los sucesores de la Mesh. Una de estas será para el área profesional, como constructoras, el sector retail, y supermercados y control de inventario. El otro modelo es el tablet para el sector médico, cuya función será útil en hospitales y centros clínicos.

Rubén Lepe, gerente comercial de Ubicuos, nos cuenta que ya no venderán al cliente final: ahora tendrán una serie de distribuidores a lo largo de Chile, que serán sus socios comerciales. La idea es vender sólo 2 modelos de tablet, específicos a cierto sector productivo.

"Nuestros clientes nos han pedido que los modelos tengan 3 a 4 horas de autonomía, que sean más livianos, y que tengan ciertas mejoras en su sistema operativo, para que cuenten con más aplicaciones". Ubicuos comercializará los nuevos modelos desde la segunda quincena de septiembre.

Puedes conocer más de Ubicuos en:

<http://www.ubicuos.cl>



UBICUOS





Miércoles : 22 hrs : Bandas en Vivo
Online : Pancho Reinoso
rockaxis.com

El Estado actual del Floss

La gran mayoría de las personas confunden el Código Abierto con el Software gratis. Los desarrolladores que vienen del mundo Open Source, para evitar confusiones, llaman a esto Software Libre y Open Source (Free / Libre /Open Source Software) FLOSS.

El principal impulsor del Floss es Richard Stallman, programador y creador de la licencia GNU. Actualmente, el Open Source tiene como punta de lanza al navegador web Firefox, a la solución de trabajo OpenOffice y al sistema operativo Ubuntu, una distribución de Linux.

El software libre tiene 4 principios básicos: Ejecutar el programa con cualquier propósito, Estudiar y modificar el programa, Distribuir el programa de manera que se pueda ayudar al prójimo y Distribuir las versiones modificadas propias.

En tanto el Código Libre tiene 10 principios, de los cuales los más importantes son: Redistribución, el software debe poder ser regalado o vendido libremente. Código fuente, el código fuente debe estar incluido u obtenerse libremente. Trabajos derivados, la redistribución de modificaciones debe estar permitida. Sin discriminación de personas o grupos, nadie puede dejarse fuera.

En nuestro país el uso de software de Código Abierto (Open Source) ha ido creciendo de manera constante. Su uso en la industria, en la educación y en los medios crece día a día. Conversamos con algunos de los personajes que han estado ligado a su desarrollo en nuestro país.

Franco Catrin es ingeniero y ha dictado clases en la Universidad Federico Santa María. Es recordado por su participación en el programa TvNauta y por sus post en sitios especializados respecto al Floss. Catrin nos cuenta: "Hace 10 años, pertenecer a la escena del Floss era cool. Una especie de élite, ahora se ha convertido en algo más normal y al alcance de todos. Ya no es raro hablar de Linux o Código Abierto. Esto se debe al uso masivo de Firefox, y de Ubuntu. Estos dos desarrollos demostraron que el Floss, funciona y es confiable".

Por otra parte, continua Catrin, muchos de los desarrollos exitosos de código libre, como Prey de Tomas Pollak y Kopete de Duncan McVicar son respuestas a problemas personales de sus creadores, ya que no encontraban soluciones en el mercado que les solucionaran sus problema.



open source

Rodrigo Garcia, Ingeniero y Magister en Tecnologías de la Información, UTFSM, miembro de la OpenCommunity y que ha estado relacionado con la comunidad de Firefox en Chile, nos cuenta una visión un tanto distinta: "En mi opinión, las soluciones del tipo OpenSource se han posicionado en el mercado como opciones competitivas, dejando de ser algo sólo para "geeks". Hoy en día, en el mundo de la empresa se están acostumbrando a utilizar soluciones de este tipo. Ya no te miran raro cuando das como opción a Linux o instalar OpenOffice. Esa es una buena noticia"

Garcia, dice, que lo que falta en la escena nacional es aportar al Código Libre. "Los chilenos aportamos poco al código de fuente abierto, y esto nos pega a todos aquellos que desarrollamos software a diario, porque utilizamos muchas librerías de fuente abierta, pero no aportamos a mejorarlas o desarrollar nuevas características. En este sentido creo que habría que dar un salto cultural en como aportamos a este mundo, desde el lado técnico".

Enrique Herrera Moya es relator de cursos en linuxlatinamerica.com, y junto a sus amigos ha fundado un movimiento llamado Partido Pirata de Chile.

Herrera nos cuenta que: "Actualmente hay muchas empresas migrando al Open Source, ya no solo por un tema de costo, si no de estabilidad, y mejor soporte. El "mundo" informático y los departamentos TI de las empresas conocen más de software libre, esto gracias a las nuevas generaciones de técnicos e ingenieros. Y los técnicos de más edad, cada vez se capacitan más en el área".

Enlaces: <http://www.partidopirata.cl> | <http://www.opencommunity.cl> | <http://franco.arealinux.cl>



Prey. Cuida tu computador

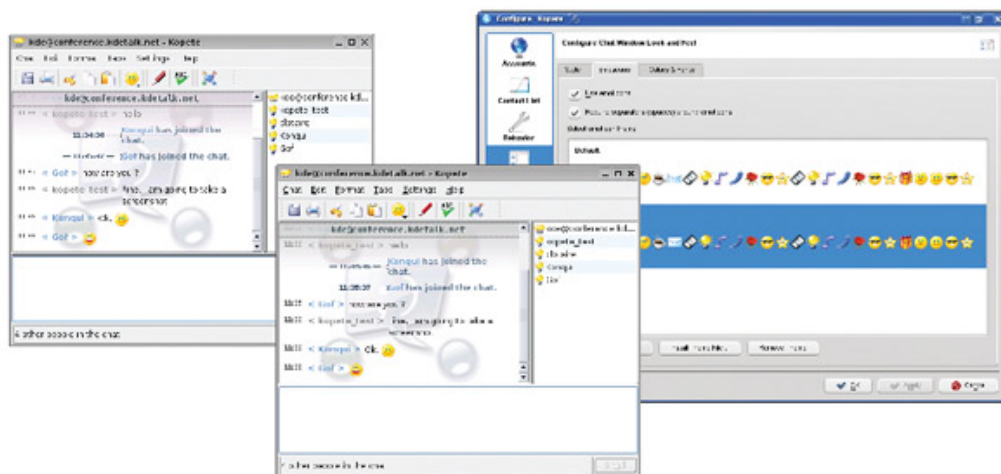
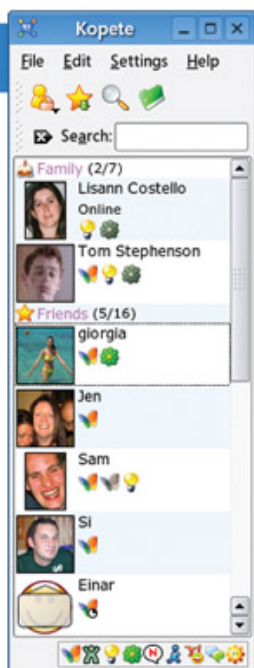
Prey es un software creado por Tomas Pollak. Y que te ayudará a encontrar tu PC si algún día te lo roban. Corre en Mac, Linux y Windows y no sólo es de Código Abierto sino además completamente gratuito.



<http://preyproject.com/es>

Kopete para conversar

Kopete es una aplicación libre para mensajería instantánea flexible y sistema multiprotocolo. Puede comunicarse con protocolos como ICQ, AIM, Gadu-Gadu, IRC, Jabber/XMPP, Windows Live Messenger y Yahoo! Messenger. Kopete es parte del proyecto KDE y con una excelente integración con este entorno gráfico. Su creador es el chileno Duncan McVicar.



<http://kopete.kde.org/>

Primero se hizo en

Hace 10 años, comenzó lo que luego se conocería como la explosión de la burbuja PuntoCom. En esta ola de especulación, innovación y negocios realizados en torno a las empresas web y nuevos medios, nacieron varias empresas chilenas que luego serían reconocidos como el inicio de la llamada Web 2.0. Devorame.com, y Virtualia, fueron los precursores de lo que hoy conocemos como redes sociales, comunidades en línea y sitios de música online.

DEVORAME

Devorame.com fue un sitio chileno, que se adelantó a su época, al presentar una versión mejorada de lo que ahora conocemos como iTunes, redes sociales y Web 2.0. Esta genial idea fue arrastrada por la caída del Nasdaq y la crisis de la nueva economía en el año 2001.

Hernán Rojas es un tipo de mundo. Durante muchos años trabajó en los Estados Unidos como ingeniero de sonido en los principales estudios de grabación y tuvo una destacada participación en discos de Fleetwood Mac. Hoy, Rojas conduce un programa en Radio Futuro llamado la "Ley del Rock", y además es Director de Proyectos Corporativos de UNIACC, y con mucho orgullo recuerda su pasado en Devorame.com, y lo define como un proyecto adelantado a su época.



Devorame.com tenía más de 100 canales de radios, recuerda Rojas. "Además teníamos un staff de varios periodistas y músicos que creaban sus canales temáticos, por ejemplo Claudio Narea estaba a cargo del área de Blues y Rockabilly, pero además los usuarios podían crear sus propios canales y programar sus canciones favoritas; esto es lo que hoy todo el mundo conoce como web 2.0. Pero nuestra gran innovación fue que teníamos una programación inteligente y el sitio reconocía a los usuarios y les entregaba música enfocada en sus gustos y cada persona tenía su lista de favoritos", afirma el ingeniero de sonido.

El sitio de música Devórame tenía tres premisas. La primera era ser el centro de la música en Internet. También intentaba construir una enciclopedia y crear una base de datos muy grande, en castellano, de la música, clasificada en estilos. Incluso llegaron a tener a miles de artistas etiquetados. Esta base de datos incluía algo muy novedoso para la época, ya que los usuarios podían comentar la información. El tercer punto importante de Devórame era que tenía un sistema legal de bajada de Música por Internet.

"Los socios de Devórame nos pegamos un gran viaje por todos los sellos musicales de la época", relata Hernán Rojas desde la Radio Futuro. "Conversamos con ellos y teníamos un sistema único de compraventa de música y los convencimos de participar en este proyecto. Creo que fuimos los primeros en lograr financiamiento para un proyecto tan innovador; fuimos elegidos por Endeavor, y Wenceslao Casares fue nuestro padrino".

Devorame.com, fue el ejemplo clásico de como las empresas surfearon la ola de dinero y del fenómeno de la burbuja Punto Com. "Nosotros tuvimos oficina en México, Miami, y Buenos Aires, además de una representación en Brasil. También teníamos una muy buena tecnología y creamos un excelente sistema de comercio electrónico de música. Nuestro trabajo y financiamiento no eran para perder el tiempo, pero la industria de los discos no quiso invertir y dejó pasar el tiempo, y la piratería les ganó".

Los socios fundadores de Devorame.com, además de Hernán Rojas, fueron Álvaro Buzeta, Alejandro Albertini (ambos socios en VG, ex Videográfica) y David Pérez (estadounidense graduado en Stanford y Gerente de Desarrollo de Derco S.A.).

Otra de las ideas pioneras de Devórame, fue crear un player embedded (hoy llamados Mashup), para que los sitios pudieran usar nuestro catálogo de música de forma legal y pagando los derechos de autor. "Nosotros en esa época veíamos a la música como un servicio, no como un producto y lo que queríamos hace 12 años, ahora la Sociedad del Derecho del Autor lo está peleando en el congreso", afirma el animador de la "Ley del Rock".

"Los sellos no escucharon nuestra idea y no tomaron en serio el fenómeno que estaba pasando con Napster en esa época. Pero ya es muy tarde. Lo nuestro era una solución mucho mejor que atunes: la gente no quiere pagar un dólar por canción, la gente quiere la música como un servicio y las compañías no quieren entenderlo", concluye Rojas.

Devorame!

Encuentra tu Música en Internet



Chile

VIRTUALIA

La idea de un país en Internet, con su propio sistema monetario, con el cual se podían comprar cosas en el mundo real, nació en Chile, y se llamaba Virtualia. Esta red social chilena nació luego de dos años de desarrollo y creció día a día entre los años 2000 y 2004.

Virtualia fue fundada por Alfonso Gómez, quien además era su gerente general. Ellos la concibieron como una empresa de marketing y fidelización de clientes enfocada a los jóvenes. Su gran gracia era que permitía a los usuarios obtener una moneda virtual llamada Fanimani, usada en sus actividades online, y que podía ser usada para comprar productos y servicios de sus proveedores afiliados.

Corría el año 2001 y el sitio ya ofrecía servicios como chat, foros, juegos, clasificados, acceso a servicios bancarios, compras y remates. Su fuente de ingresos se basaba en las comisiones que cobraba por la presencia de las empresas en su sitio, tales como Falabella, Pizza Hut, Bazuca, Fiera y Lan Chile, entre otros.

En esa época, Gómez declaraba a la prensa que el gran diferenciador de Virtualia era que: "la lealtad se desarrolla en la medida que des otras cosas, he ahí nuestra apuesta de contenido con incentivos económicos, ficción con realidad, es donde tenemos puestas nuestras esperanzas". En medio de la burbuja.com, y con su modelo de fidelidad, Virtualia logró levantar financiamiento por US\$3 millones para financiar el proyecto con fondos provenientes de los empresarios Álvaro Saleh, Andrés Navarro, Mario Kreutzberger y Enrique e Ignacio Cueto.

Hablamos con Alfonso Gómez, que actualmente se desempeña como Decano de la Escuela de Negocios de la Universidad Adolfo Ibañez. Para el académico, lo más importante de Virtualia, fue que contaba con una inmensa comunidad compuesta por 165 mil virtualianos, que al momento del registro, ingresaban datos como el RUT, que permitía tener una idea exacta de quienes eran los miembros de la red.

"Nuestra red social se adelantó a su tiempo" - continúa Gómez - , "ya que logramos implantar un modelo de negocios cuando la publicidad en Internet valía cero. Después de dos años de trabajo, logramos crear un sistema que tenía encuestas en línea, comercio electrónico y cupones, en un sistema muy parecido a lo que ahora es Groupon. Estamos hablando del año 1999, cuando no existían los actuales CMS"

Según Gómez, la idea de Virtualia era romper las barreras geográficas y que los jóvenes chilenos formaran parte de algo en común. Por esta razón su lema era: "Somos en la red, somos la red"

Con la explosión de la Burbuja.com, Virtualia cayó en problemas financieros. "El primer año nos fue bastante bien, pero luego de la explosión de la Burbuja, caímos en problemas financieros. Con nosotros trabajaban más de 40 personas y tuvimos que buscar una forma de mantener el negocio. Por esta razón le vendimos a Copesa. Y la verdad de las cosas, es que Copesa se la farreo. Todo el trabajo que habíamos hecho para crear Virtualia fue botado por la borda", afirma Gómez.

La impresión de Gómez, es que no se ha hecho un reconocimiento a las personas que estuvieron en la creación de Virtualia, pero lo más importante y la lección que queda, es que se pueden crear iniciativas en Chile. "Tenemos muy buenas ideas en el país, también tenemos mucha materia gris y gente que está dispuesta a poner dinero en proyectos pioneros".

Mucha gente dice, que los emprendedores deben saber surfear la Ola, y lo más importante tomarla a tiempo. No antes, ni después. Hay que tomar la ola justo a tiempo. De todas formas, Virtualia y Devorame.com fueron pioneros para su época.



DEL PAPEL AL PAD

1899: CUANDO LOS TIEMPOS CHOCAN

La historia no ocurrió como te dijeron. Francisco Ortega y Nelson Daniel, presentan la novela gráfica steampunk, 1899. Editada por Norma, la historia cuenta las aventuras de Arturo Prat como cazador de aliens, y Grau como un Cyborg.

En un Chile donde la historia esta marcada por el Metahulla, una especie de súper carbón azul, que permite un desarrollo tecnológico que incluye trenes voladores y helicópteros envueltos en humo azul.

Sus autores la describen así: "1899: novela gráfica steampunk. ¿Imaginaste a Arturo Prat perdido en las Montañas de la Locura? ¿Y si la Guerra del Pacífico se ganó con armas nucleares? Nelson Daniel-Francisco Ortega. Junio 2011, cuando los tiempos chocan".

Un gran trabajo que sigue la senda de las grandes novelas gráficas chilenas.



LOS ALTÍSIMOS, DE HUGO CORREA

Algunas preguntas de Los Altísimos son ¿Por qué Hernán Varela, simple empleado de Acomsa, se transforma en "X"? ¿Dónde se encuentra el lejano o cercano Cronn?.

Los Altísimos es probablemente la primera y más reconocida novela de ciencia ficción chilena. Fue escrita por Hugo Correa Márquez, escritor que nació en Curepto, el 24 de mayo de 1926. Fue escrita originalmente en 1951, y reeditada y aumentada en 1959. El año pasado Alfaguara, lanzó una nueva edición.

La novela cuenta la historia de Hernán Varela, un chileno que despierta en una clínica, donde todo lo que le rodea es normal, salvo una pequeña ventana que se abre en el muro, y que luego desaparece sin dejar rastros. Poco a poco Varela se va dando cuenta que el mundo que lo rodea, no es el que él conoce.

Los Altísimos es una intriga, un thriller psicológico, que presenta una realidad alternativa al Chile de los años 50. Una gran novela de ciencia ficción reconocida por Ray Bradbury, traducida al inglés, francés, alemán, portugués y sueco y publicada en dos revistas clásicas: Fantasy and Science Fiction y Nueva Dimensión.





Todo lo que **buscas**
en **videojuegos**

Compra también desde tu casa.
Despachamos a todo Chile.

www.microplay.cl

búscanos
también en



Antofagasta - Calama - La Serena - Viña del Mar
Santiago - Talcahuano - Temuco - Puerto Montt



Fifa Soccer 12

Llega la versión número 12 de uno de los juegos de fútbol más famosos de todos los tiempos. En su nueva versión Fifa 12 incluirá todos los intercambios de jugadores de medio año, incluidos los de última hora. Forlán jugará por el Inter y Alexis Sánchez en el Barcelona. EA Sports promete cambios que serán las delicias de los jugadores.



Gear of Wars 3

Es la esperada tercera entrega del juego en primera persona, exclusivo para Xbox 360, creado por Epic Games. Actualmente este juego, tiene ni más ni menos que 1,3 millones de copias reservadas. Así que atento para lograr conseguir tu copia.



PES 2012

PES 2012, también conocido como World Soccer: Winning Eleven 2012, será lanzado durante septiembre. La mayor novedad es que en el PES 2012, el jugador tendrá la chance de manejar a un segundo futbolista que no tenga el balón, en jugadas con pelota parada (tiros libres directos, indirectos y tiros de esquina) pero también durante el transcurso del partido

JUEGOS DE CARTA

Luego de 16 años presentes en nuestro país, los juegos de cartas coleccionables están muy lejos de desaparecer.

Por: @vitomartinez

A la gran cantidad de preocupaciones que tiene un joven hoy en día, y que incluyen estudiar, pagar el caro arancel de la universidad, el dinero del almuerzo, las minas ricas de tercer año, el trabajo, los profes que te miran raro, en mi caso, tengo que sumarle los juegos. Los de mesa, los juegos on line, de chat, de cartas coleccionables. Podría decir que mi vida parte el en Atari 800XL y a esta altura va por la Play 3 o más radicalmente desde Magic: El Encuentro hasta Fenix TCG.

Aun recuerdo la cara de mis compañeros, que no entendían muy bien, esta pasión por los juegos, que después se fue transformando sin querer en un trabajo y en un muy lindo hobby.

Hace 13 años que jugué mi primera partida de TCG's, fue el set "Portal" de MTG (Magic: The Gathering) comprada por un compañero pudiente y jugado en el Naitún de Cumming. Tiempo después y a medida que me iba perfeccionando en el juego, vinieron los torneos en tiendas, los regionales, Nacionales, Grand Prix y hasta un Pro Tour. Tengo que reconocer que "me fui en volá" con el Magic.

Actualmente y luego de 13 años - de presencia en nuestro país - los juegos TCG están más presentes que nunca. Pokemon TCG tienen una activa comunidad de jugadores a nivel nacional, con torneos regionales y lanzamientos, todo bajo un sistema de Juego organizado con estándares Internacionales. Otro clásico, MTG, coronará el año de mayor crecimiento en su historia con un torneo Grand Prix en Santiago, durante el mes de octubre, donde veremos jugadores de todo el mundo. YGO (Yu-Gi-Oh!) tiene torneos regularmente y su comunidad es muy unida y con jugadores de todas las edades.

Mitos y Leyendas un gran Juego Chileno, se niega a morir a pesar de no estar a la venta, sus jugadores se juntan bajo las reglas de la "Segunda Era", solo este fin de semana, cerca de 120 personas se reunieron en el Mall Florida Center para demostrar que Mitos está más vivo que nunca.

Así llegamos al último juego lanzado a nivel nacional Fénix TCG. A mi juicio, es el producto que confirma la regla del crecimiento de los juegos de cartas. El juego, es una creación del realizador Chileno, Conrado Aciaras. FNX (Fenix) está pronto a sacar su segunda edición y cuenta con jugadores en todo Chile. En relación al éxito de este juego y su experiencia en los TCG's le preguntamos a Conrado TCG Manager de Big-Bang Entertainment:

¿Cómo vez la realidad de los TCG's a nivel mundial?

"Se ven enfrentados a un fenómeno nunca antes visto dentro de la industria, debido a que hay una gran cantidad de jugadores. Lo que nos hace prever un claro éxito y que el fenómeno TCG no ha muerto y sigue vivo en busca de un nuevo líder, yo creo que ese líder es Fénix juego que quiere llegar a todos los huérfanos de Mitos y leyendas"

¿En que radica el éxito de Fénix?

"Mecánica de juego fácil de aprender, pero difícil de dominar, con esto el interés en la estrategia de FNX crece, y los jugadores sienten el desafío de analizar y construir mazos, es un juego divertido, lleno de aventuras épicas, que le entrega a los jugadores un sano mundo de juegos y estrategias"



AS EN CHILE

LOS TCG EN CHILE

Es larga la lista de TCG's que he jugado. Por nombrar los más importantes: Magic The Gathering, Lord Of The Rings, Legends Of Five Rings, Pokemon, Raw Deal, Yu-Gi-Oh!, Versus System, Vampire, Mitos Y Leyendas y por ultimo Fénix juego en el que participe activamente en su concepción.

A continuación les dejo un listado de los más exitosos juegos que alguna vez se vendieron en Chile

1. Mitos Y Leyendas
2. Pokemon TCG
3. Magic The Gathering
4. Yu-Gi-Oh!
5. Raw Deal
6. Fenix
7. Legends of Five Rings
8. Lord Of The Ring (original)
9. Vampire (WOTC)
10. Versus System

CONCURSO

Tenemos un entretenido pack para que entres en el mundo de los TCGS aquí en Cultura Geek.

¿Cuál es la habilidad de la carta Rea en Fenix TCG?

BlogPower

El poder de los Blogs

BlogPower es, probablemente, el único gran evento en torno a los nuevos medios de comunicación, Internet y redes sociales, que es 100 % Chileno. Creado el año 2007 por Paulo Saavedra y un grupo de amigos, entre los cuales se encontraban emprendedores y profesionales vinculados al sector de medios digitales, diseño y comunicación digital, ha tenido versiones en Santiago y Concepción.

Cada año el encuentro ha contado con el apoyo del público, reuniendo más de mil personas por edición. También han sido importantes los invitados internacionales, entre ellos, Jose Luis Orihuela de e-Cuaderno, Carolina Aguirre (La peleadora, Ciega a Citas), Antoni Gutierrez Rubí y un sin número de invitados nacionales de alto nivel, incluyendo a los candidatos presidenciales en el año 2008.

Este año, BlogPower dio otra gran paso, ya que por primera vez tuvo una versión en regiones, específicamente en Concepción, que se realizó el 19 de agosto en el Auditorio de la Universidad del Desarrollo (UDD). BP también ha contado con una importante ayuda de Movistar, empresa que cada año ha apoyado esta iniciativa, incluyendo toda la tecnología necesaria para una iniciativa como esta, y facilitando sus dependencias, como el auditorio de la compañía.

Le pedimos a Paulo Saavedra que nos contara algunos detalles y aquí los dejamos con sus respuestas.

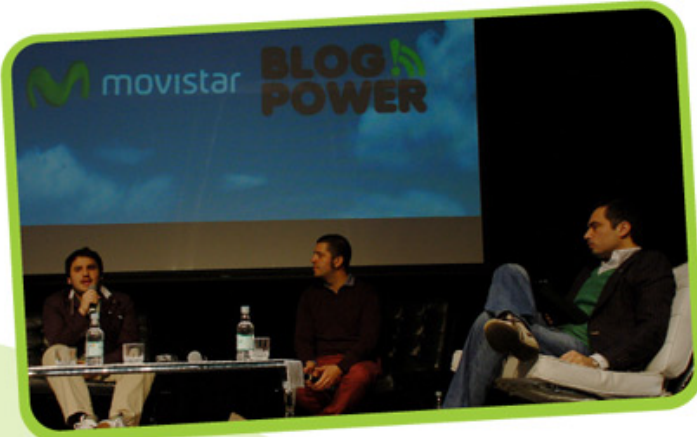
¿Una impresión tuya del BlogPower que pasó?

BlogPower 2011 resultó ser un evento que superó todas nuestras expectativas. Aún cuando no llegó toda la gente que esperábamos (se registraron 470 personas y llegaron sólo 200 en Santiago) tuvimos un evento redondo en términos de contenido y calidad de los invitados.

Este año volvimos a demostrar que nos adelantamos a los sucesos y que estamos siempre instalando temas de valor en la mesa. Aunque se trata de un evento que se gestiona a pulso y con el trabajo voluntario de unos pocos, hemos logrado consolidar esta iniciativa haciendo que se convierta en una necesidad de cada año. Hay gente que lo espera y que incluso viaja desde regiones para estar presente; **@comentarista** es uno de ellos.

Otra cosa muy importante que ha ocurrido es que hemos consolidado nuestra relación de apoyo y colaboración con Movistar-Telefónica. Ellos confiaron desde el 2007 en esta idea y nunca han dejado de apoyarnos, siempre como un patrocinador estrella que se hace cargo de traer a nuestros invitados y facilitarnos gran parte del trabajo relacionado con ellos, desde los pasajes hasta los costos de alojamiento. Esto es vital para un evento que no tiene fines de lucro y que siempre se pensó como un espacio de conversación y debate inclusivo, transversal y de acceso gratuito.





¿Cómo fue la experiencia en regiones y qué esperan para el futuro?

BlogPower 2011 en Concepción era algo con lo que soñábamos desde hace tiempo. Saltar desde Santiago a alguna región de Chile nos exigía un esfuerzo de producción muy grande y también algunos costos que, gracias al vínculo que tenemos con Movistar, pudieron ser resueltos y conseguimos armar un evento en Concepción. Contra todos nuestros temores, se despertó mucho interés en la región y tuvimos una asistencia de 100 personas.

Creemos que es posible desarrollar capítulos de BlogPower en más regiones, pero para ello es vital que las localidades se involucren y desarrollen por sí mismos estos eventos. Creo que nuestro rol puede ser articular y transferir conocimiento para que se pueda armar un evento con las mismas características. Lo importante es respetar algunos principios básicos:

- Se trata de un evento gratuito, no se paga entrada.
- Está abierto a recibir auspicios, pero eso no significa derecho a participar del programa.
- Los temas y contenidos deben ser definidos en base a la necesidad local.
- A ningún orador se le paga por participar.
- Es un evento basado en la colaboración y el voluntariado.

En definitiva, el éxito o no de un evento como BlogPower depende al menos en un 50% de la gente que participe. Si no hay gente involucrada o interesada, es difícil que funcione.

¿Seguirá siendo BlogPower, a pesar de los cambios en la plataforma blog?

El nombre ha sido un tema en los últimos años. Para nosotros ya es parte de una identidad y de un sello, que más allá de referir a una plataforma, da cuenta de un estilo y un prestigio bien ganados y contruidos a pulso por todos los que trabajamos y colaboramos para que cada año se realice este evento. Un cambio de nombre no es necesario, lo que nos falta es más apoyo e ideas. Más que ver a gente que nos critica, creo que necesitamos gente que aporte.

Si quieres un BlogPower en Valparaíso, La Serena o San Antonio, o donde sea, muévete, junta a tus amigos, trabaja y pide ayuda para organizarlo, no esperes sentado a que llegue: esas cosas no pasan.



BLOG!
POWER
ACTIVISMO: TÁCTICA Y ESTRATEGIA



COMMUNIE Y MANAGER ¿AFICIONADOS PAGADOS?

La gestión de comunidad online, los Community Manager, son un campo nuevo dentro del marketing y la publicidad. Es lo que llamaríamos una profesión emergente o, como dicen los publicistas, "la profesión del futuro". En teoría, un Community Manager es la persona encargada de crear, gestionar y darle movimiento a una comunidad de usuarios en Internet, con independencia de la plataforma que se use. Según Wikipedia, los CM se remontan al origen de comunidades virtuales como "The Well", y luego siguieron teniendo relevancia en el ámbito de las listas de distribución, los grupos de noticias y los foros web.

En nuestro país y en el mundo en general, la relevancia que han tomado los Community Managers ha generado cierto revuelo, debido -principalmente- a que las personas que se han hecho cargo de la gestión de comunidades no tienen una mayor preparación profesional, resultando ser "heavy users" de las redes sociales o jóvenes muy populares, que acceden a estos trabajos por la notoriedad que han ganado.

Los Community Manager no son un fenómeno nuevo: de alguna manera han existido siempre, desde la época de los moderadores y administradores de los canales de IRC y de los Newsgroups, hasta los foros como la Cueva.cl y Tarreo.cl. Hoy, los CM se han convertido en un puesto más en las empresas. Cultura Geek conversó con algunos profesionales relacionados con los medios y el marketing digital para conocer la realidad de nuestro país.

Una visión desde afuera

Daniel Atik se define a sí mismo como un ex hacker. En España, su país natal, creó Metaki, una red social basada en la geolocalización. En Chile, fue quien organizó los primeros flashmobs, y también fue director de Innovación y Nuevos Proyectos en Social Media en Mapcity. Con toda esta experiencia, es buen referente para hablar de los Community Managers.



@Daniel Atik

Según @danielatik, "Las empresas están obligadas a escuchar lo que dicen de ellas en las redes sociales. Sería una falta de responsabilidad hacer oídos sordos sobre lo que se dice de ellas, ya sea positiva o negativamente. Pero en algunas empresas no se le ha dado el peso adecuado a este nuevo puesto, lo que provoca que no siempre se pueda hacer un buen trabajo".

En cuanto a la calidad de los CC, Atik reconoce que existen algunos problemas en la profesionalización. "El Community Manager debe conocer profundamente la empresa en la que trabaja para saber reaccionar frente a quejas o comentarios negativos. Los CM tienen que ser obligatoriamente profesionales con amplio conocimiento de lo que tienen entre manos, además de disponer de un gran sentido común y ser totalmente responsables".

"Conozco grandes profesionales -continúa el español afincado en nuestro país- que están haciendo un gran trabajo. Pero existen 'empresas' que no están dando la importancia que se merece este nuevo puesto de trabajo, incorporando a personas que no están preparadas para ello, que pueden provocar problemas de imagen hacia los usuarios que les siguen (a las empresas) a través de las diferentes redes sociales en las que se hayan enfocado".



Son las empresa las responsables

Rodrigo Guaiquil actualmente es el COO de América Economía Media Group, y ha estado desde la década de los 90 relacionado con comunidades digitales y medios como La Tercera.com.

Para @ojopiojo, como es conocido en Twitter, la principal responsabilidad en el área de las redes sociales las tienen las empresas. "Yo creo que existe una posibilidad de oficio o profesión relacionada a la gestión de comunidades online. El tema es como se



tome el perfil de lo que se busca profesionalmente. El principal problema que se ha dado en América Latina es que este cargo se ha dejado en manos de personas muy jóvenes, y sin experiencia que son usuarios muy avanzados de las redes sociales. El problema no es la juventud, sino que no necesariamente cumplen con los requisitos básicos de una empresa"

Para Guaiquil, las preguntas claves son ¿qué se busca con un CM?, y ¿qué se tiene en la realidad?: "Por lo general, lo que yo estoy viendo en el país son chicos que están preocupados de generar (en las redes sociales) ruido en torno a algo. Pero esto no es suficiente". "El trabajo que haga un CM, que es un gerente de comunidad, debe ser medible, y debemos tomar el tema en serio, y debemos saber que se logra con esta persona. ¿Cuanto tráfico generó? ¿Cuál fue el retorno de la inversión?, ¿Se cumple con las metas?"

Algunas marcas trabajan de forma muy seria, pero hay otras que sólo trabajan con aficionados, que no trabajan con herramientas y sólo se preocupan de hacer mil Twits, o llenar Facebook con concursos. "La principal responsabilidad es de las empresas, que no han tomado en serio este cargo. Y es la misma empresa la que pierde dinero al contratar a un aficionado y ponerlo en su departamento de marketing. Muchas empresas se dieron cuenta que había que estar en las redes sociales y pescaron al primer chico con muchos seguidores y lo subieron al carro", concluye el periodista.

Francisco Reinoso, @reinosiano, es periodista de la revista Rockaxis, y trabaja en radio Sonar como periodista y gestionando la comunidad de auditores. Pancho nos cuenta que "el área de los CM es un campo que va creciendo. Muchos profesionales, han logrado encontrar un nicho de trabajo y se han salvado laboralmente metiéndose en esta pega. Ahora, que existan cursos y diplomados en casas de estudio me parece ridículo. Más aún, con lo que está aconteciendo en Chile. Igual, hilando fino, es un trabajo que solo requiere redacción normal y un tipo focalizado en el nicho. Nada más. No tiene mucha ciencia."

Hace poco días estuvo en Chile Vadim Lavrusik, director del Programa de Periodismo de Facebook, y quien durante un buen tiempo fue Community Manager del famoso blog de tecnología

Mashable. Vadim dice que la gran mayoría de los periodistas tienen las habilidades necesarias para ser un buen CM, ya que todo se centra en la conversación. "Es como manejar tus fuentes, tus contactos, para escribir tus historias o hacer tus reportajes. Por el tipo de trabajo de un periodista, es más fácil para ellos generar una relación con las comunidades y generar ciertas relaciones de compromisos (Engagement). Es como una relación de un periodista con su público, pero desde las plataformas sociales de la red"

Los Community Manager a las Aulas

Actualmente, existen en el país dos programas académicos para las personas que quieran especializarse en el área de gestión de comunidades. Aquí te contamos algo de estas opciones.

La Universidad del Pacífico y OCD hace poco presentaron el Magíster en Gestión de Comunidades Digitales. El programa cuenta con tres líneas de desarrollo académico: Sociedad de la Información, Social Media, Gestión y Dirección de Proyectos Digitales, más una línea de investigación que le permite a alumnos obtener el grado académico de Magíster.

La duración del Programa Magíster es de Cuatro Semestres. Su Arancel es de \$3.850.000 pesos. Puedes encontrar más detalles en <http://www.communitymanagement.cl/>

En tanto, la Universidad Mayor, junto a Antroponet, entrega el diplomado Social Media y Community Manager. El objetivo de este programa es entregar conocimientos teóricos y técnicos para entender cómo los consumidores y ciudadanos se mueven y deciden a través de Internet; y de qué forma elaborar un plan estratégico para conseguir los objetivos corporativos en dichos entornos digitales.

El diplomado tiene una extensión de 6 meses. Para la gente de Antroponet, "las comunicaciones, la publicidad y el marketing ya no son lo mismo. No basta con conocer a la audiencia en Internet. Ahora hay que administrarla. Ser parte de ella. Entrar en sus dominios." Los valores de este diplomado no están publicados en la web. Puedes ver más detalles aquí:

<http://diplomadocm.antroponet.com/>



SAILOR MOON

Reestreno exclusivo en Chile

Todos los días a las **18:30** sólo
por las pantallas de

etc TV

www.etc.cl



En los mejores cableoperadores del país.



13

Región Metropolitana
VIII Región

12

V y VI Región

253

Señal Digital



9



310



15

E-mail: info@etc.cl

QUIEN TE QUIERE TE LINKEA



**ENLAZAR
ES BUENO**

Conoce más acerca de este proyecto:

www.enlazaresbueno.cl

www.facebook.com/enlazaresbueno

Una iniciativa de ONG Derechos Digitales

@ | ONGDERECHOSDIGITALES

VIDEOJUEGOS



Muchas veces se tiende a pensar que la "industria" del videojuego en nuestro país, está solamente ligada a las marcas de juegos que se venden en tiendas retails y a sus consumidores, lo cual es un gran error. La gran industria se construye poco a poco, y esta presente en los ideales de personas que han convertido, su interés por los juegos en parte importante de sus vidas laborales. Y con esfuerzo y mucho talento han logrado levantar los primeros pilares de un futuro tecnológico y creativo para las futuras generaciones.

La industria de los videojuegos en nuestro país, comenzó en el año 2002 bajo la visión de tres argentinos Esteban Sosnik, Wenceslao Casares y Tiburcio de la Cárcova quienes con solo cinco empleados formaron "Wanako Games". Los primeros años fueron de ensayo y error, novatos en este viaje y sin muchos mentores a quienes consultar, sin embargo el equipo fue creciendo y desarrollando producciones que lograron instalarse en las estanterías de Estados Unidos y el mundo, para el año 2007 y con más de 50 trabajadores ya habían logrado comercializar 12 títulos de videojuegos en el mercado anglosajón.

Su primer gran éxito llegó de la mano de su creación "Assault Heroes" un juego para Xbox Live, este juego es un arcade que evoca la nostalgia del clásico "Jackal", de 1988 para Nintendo de 8 Bits (NES), con una importante actualización en cuanto al armamento, enemigos, jefes finales y compañía cooperativa local o a través de internet. Este juego logró importantes ventas a nivel mundial y el reconocimiento de la prensa especializada en todos los países en los cuales fue puesto a la venta.

Después de esto, Wanako game sacó al mercado una serie de importantes títulos: Sea Life Safari (2007), 3D Ultra Minigolf Adventures (2007), Arkadian Warriors (2007), Assault Heroes 2 (2008), Revenge of the Wounded Dragons (2009), 3D Ultra Minigolf Adventures 2 (2010), Doritos Crash Course (2010), Tetris PSN (2010) y Ghostbusters: Sanctum of Slime (2011). Todos estos videojuegos, aumentaron el catálogo de éxitos de la compañía, que con el paso de los años fue creciendo y dando que hablar. En el año 2007 la empresa chilena fue comprada por "Vivendi Games" (Sierra Online) y más tarde hacia fines del 2008 pasas a ser parte de "Artificial Mind and Movement" (A2M) que actualmente ha cambiado su nombre y fusionado a Wanako Games en "Behaviour Interactive", el estudio canadiense más importante en juegos independientes.



A LA CHILENA

Aunque, Wanako Games rápidamente se transformó en el mayor estudio latinoamericano de creación de juegos electrónicos con una serie de éxitos que los avalan, el camino no ha sido fácil en una industria en la cual hay que golpear muchas puertas, que está en pañales en Chile, sin embargo las ganas, el trabajo y esfuerzo de su equipo los ha llevado hasta donde están el día de hoy, donde además se han transformado en la cuna de nuevos estudios chilenos como el caso del "ACE Team".

Andres Bordeu, Carlos Bordeu y Edmundo Bordeu son tres hermanos ex trabajadores de Wanako que han dado vida, con las iniciales de sus nombres, al ACE Team otra compañía de videojuegos independiente conocidos a nivel mundial por el trabajo de su opera prima "Zeno Clash", un juego de lucha cuerpo a cuerpo en primera persona utilizando el motor gráfico "source" de la empresa "Valve Corporation" (Counter-Strike), lanzado en el año 2009 y coronado ese mismo periodo como el mejor juego independiente del año según la revista PC Gamer.

Actualmente el Ace Team están en la promoción de su nuevo proyecto "Rock Ages" disponible desde el 31 de agosto en PC, PlayStation Network y Xbox Live Arcade, el juego es una especie de "Tower Defense" con una roca gigante en distintos escenarios que hacen referencia a épocas artísticas de la humanidad, el título será distribuido digitalmente por la compañía Atius a través de internet en las distintas plataformas.

Creatividad, talento y mucha perseverancia, son algunos de los elementos que unen a estas dos compañías chilenas, las más reconocidas. Aunque hoy en día las oportunidades para desarrollo de videojuegos han crecido de manera importante con la llegada de los Smartphone y vitrinas como el Apple Store o el Android Market, sumado a que muchas Universidades imparten conocimiento sobre la creación y desarrollo de los videojuegos. El camino será difícil al menos por algunos años más, pero quienes tomen este camino podrán sentirse orgullosos al igual que Wanako o el Ace Team de haber dado su aporte a tener una verdadera industria de los videojuegos en Chile, abriendo caminos para una nueva generación de programadores, diseñadores y creativos que continúen sus pasos.



CONCURSO

DESTRUYE AL ENEMIGO!

LetsBonus y Cultura Geek
te invitan a un combate épico

Participa en www.culturageek.cl respondiendo la trivia
y libera tensiones con tus amigos, siendo el ganador de
6 entradas a Paintball + Acceso a Quincho en Pirquextremo.



Auspicia:

LetsBonus

www.letsbonus.com



RINDANSE ANTES DE QUE SEA MUY TARDE

PRÓXIMO NÚMERO ESPECIAL

ANDROID

OCTUBRE 2011



CULTURA Y TECNOLOGÍA

GEEK

intel inside™

CORE™ i5

Inteligencia que se ve



Clasificación del Procesador

SAMSUNG



Nuevo Notebook Samsung RC420 Lleva tus juegos a la realidad

Otros computadores Superbright Plus



Exclusiva pantalla Super Bright Plus 14" LED HD 300nit



- Procesador Intel Core i5 2410M de Segunda Generación.
- Tarjeta gráfica Nvidia GeForce GT520 DDR3 1GB.
- Sistema Operativo Windows 7 Home Basic (64b).
- Memoria RAM: 4GB DDR3.
- Disco Duro: 500GB.
- HDMI / BLURAY / BLUETOOTH.



Calleron, Calleron Inside, Core Inside, Intel, logotipo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, logotipo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, y Xeon Inside son marcas registradas de Intel Corporation en Estados Unidos y en otros países. Si desea más información en cuanto a la clasificación del procesador Intel, consulte www.intel.com/espanol/go/rating



Auspiciador oficial de la nueva selección