

# Llenan expo de videojuegos de nuevos títulos y consolas

➤ Con más de 28 mil asistentes realizan Electronic Game Show en el WTC

Mario Lozano

Nuevamente el evento de videojuegos más importante de México se realizó en el World Trade Center de la ciudad de México. Este año el EGS atrajo a más de 28 mil asistentes, los cuales tuvieron la oportunidad de conocer lo último en la industria.

Además de exhibición, el show tenía áreas de venta de diversas empresas para que la gente pudiera llevarse souvenirs o uno que otro videojuego.

El evento se realizó del 26 al 28 de octubre, y desde el primer día la gente respondió; afuera del WTC se veían largas filas de adolescentes, niños e incluso familias enteras. Una vez entrando a la sala todo era una gran fiesta con luces, música, juegos y bellas edecanes adornando los llamativos stands.

En esta fiesta, los tres grandes, Microsoft, Nintendo y Sony, no podían faltar y expusieron muchos de sus próximos títulos que saldrán para esta Navidad.

Algunos de los juegos que estaban disponibles en el stand de Microsoft eran Guitar Hero 3, Conan, Viva Piñata Party Animals, FIFA 08, The Orange Box, Call of Duty 4 y varios juegos de arcade, entre muchos otros.

Aunado a esto, Microsoft tenía a un pequeño escenario con gradas en donde presentó a deportistas como el portero de la Selección Mexicana y del América, Guillermo Ochoa, y el luchador El Hijo del Santo, quienes

estuvieron regalando souvenirs.

Nintendo, uno de los consentidos del público, mostró muchos títulos para el Wii y el Nintendo DS.

De los que destacan para el Wii estuvieron Super Mario Galaxy, la nueva aventura de Mario, y Link's Crossbow Training, un juego de disparos que vendrá incluido con el nuevo Zapper (un aditamento donde se coloca el control del Wii para convertirlo en una pistola).

Para el Nintendo DS estuvieron Mario Party DS, Master of Illusion, Advance Wars: Days of Ruin, Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day y Brain Age 2, entre otros.

Sony por fin se sacó la espina y abarrotó su stand con muchos PS3 y una gran variedad de títulos, como Lair, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Little Big Planet, Heavenly Sword, Sega Rally Revo y Foklore, entre muchos otros.

Por otro lado el hermano menor y más delgado, el PSP Slim, tuvo su espacio para que los gamers se divirtieran con Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, Madden 08 y Castlevania Dracula X Chronicles.

## LLENAN SUS CABEZAS DE ROCK

Por primera vez, los gamers mexicanos tuvieron la oportunidad de rockear con dos productos que están a punto de comenzar una batalla, pero por no una consola, sino por el rock.

Entre los juegos que generaban las más largas filas estaban Rock Band y Guitar Hero 3, de Electronic Arts (EA) y Activision respectivamente. Ambas compañías dejaron que el público probara un poco sus armas rocknroleras.

Rock Band se encontraba en la parte superior del stand de EA, en un balcón con todos los instrumentos listos para ser tocados; aquí, los muchos visitantes que probaban el juego estaban a la vista de todo el público, como si se tratase de un concierto en vivo.

Además de Rock Band, EA tenía para demostración Need For Speed: Pro Street, Medal of Honor: Airborne, The Simpsons Game y el esperado Army of Two, entre muchos otros.

Por otro lado, Guitar Hero 3 se encontraba en el stand de Activision, que tenía un estrado muy llamativo con luces y tres bellas edecanes que organizaban los desafíos para conocer a los mejores guitarristas de México.

Los tímidos, podían jugar a ras de piso con las versiones para el PlayStation 2 y Wii, además de Call of Duty 4: Modern Warfare y Bee Movie, por mencionar algunos.

Otras compañías que estuvieron presentes fueron UbiSoft, SEGA, Konami, LucasArts, Atari, Disney, Vivendi, The Game Factory y Namco, por mencionar algunos. Cada uno tenía varios títulos para mostrar; por ejemplo, UbiSoft mostró Assassin's Creed, Rayman Raving Rabbids 2 y Naruto: Rise of Ninja.

SEGA se lució y dejó que la gente viviera un poco del ambiente olímpico con Mario & Sonic en las Olimpiadas, Virtua Fighter 5 para Xbox 360, The Golden Compass, Nights y The Club. Lucas Arts, mientras tanto, llegó con la fuerza de todo el universo Star Wars con LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, Thrillville y Star Wars Renegade Squadron.

Atari, por su parte, tenía el apoyo de Godzilla: Unleashed, Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 y Jenga.

Disney Interactive Studios contó con la popularidad de High School Musical: Sing It, la fuerza de los Power Rangers Super Legends 15th Anniversary, el encanto de Disney Princess Enchanted Journey, además del esperado regreso de Turok.

Konami estuvo pero sólo para dar entrevistas ya que desafortunadamente su proveedor le quedó mal y no pudo tener un espacio físico.

## Realizan pesquisas en MySpace y Second Life

# Aprenden policías a patricular en línea

➤ Promueven experiencia en el crimen cibernético en Estados Unidos



➤ Charles Cohen, detective especializado en cibercrimen, imparte cursos sobre investigaciones en Second Life.

ARLINGTON, Virginia.- "Levanten su mano si han escuchado de Second Life", pidió el Teniente Charles Cohen en un salón con aproximadamente 75 oficiales de impartición de justicia de todo Estados Unidos.

Second Life, un inmenso universo en línea, ha dado mucho de qué hablar entre los círculos de tecnología desde hace tiempo. Pero para los asistentes a este salón bien podría ser un taller de reparación de relojes. Sólo unas cuantas manos se levantaron. Cohen va a tener que explicar algunas cosas.

Y así inicia otra sesión en el salón de clase de este policía estatal de Indiana con la idea de que los policías necesitan ser mejores para incorporar al mundo en línea a sus patrullas.

Muchos departamentos de policía tienen personal experto en computación que realiza análisis forenses complicados en discos duros y que se especializa en atrapar criminales en línea. Las conferencias de Cohen no son para ellos.

En cambio intenta llegar a todos los demás en las agencias de impartición de justicia: oficiales de policía, detectives de homicidios y otros investigadores que por otra parte podrían pensar que monitorear internet no es su responsabilidad.

Cada vez más, esos límites no tienen sentido. Ya sea en MySpace, Facebook, Second Life, o los sitios del momento en la Red, criminales y víctimas -especialmente los jóvenes- están dejando pistas en línea a plena vista, incluso para crímenes cometidos fuera de línea. Cosas que la gente alguna vez escribió en diarios privados ahora aparecen en cascada a través de sitios de Red que estimulan la libre expresión -y que están abiertos

a cualquiera que desee ingresar.

En un ejemplo reciente, un detective en Newark, Nueva Jersey, rastreó a los presuntos asesinos de tres estudiantes universitarios extrayendo páginas de MySpace mantenidas por los sospechosos y sus familias.

En otro, fotografías y textos publicados en línea por el asesino de Taylor Behl, estudiante de la Universidad de Virginia de 17 años, lo conectaron con la víctima y terminó revelando dónde se encontraba el cuerpo.

Y en un caso de Indiana en el que ayudó Cohen, un joven escribió en su página de MySpace: "acabo de matar a dos policías". (Un oficial sobrevivió al tiroteo).

"Las personas menores de 25 años tienden a pensar en lo que es información pública y lo que es información privada en forma diferente al resto de nosotros, y eso es sensacional para los investigadores de las agencias de impartición de justicia", dice Cohen, de 37 años, a los asistentes en Arlington, durante una conferencia del National White Collar

Crime Center.

Sin embargo, el anonimato y el alcance total de internet también pueden hacer que los criminales cubran más fácilmente sus rastros. Lo difícil para los policías es descifrar cómo mantenerse actualizados -un paso proactivo que no se da fácilmente, dado que la mayoría de los departamentos de policía tiene que concentrar sus recursos limitados en reaccionar a los crímenes.

Les Lauziere, investigador de crímenes cibernéticos para la Procuraduría General de Virginia quien participó en el caso Behl, sugiere que la policía necesita incorporar el análisis de internet en prácticamente todas las investigaciones.

Stephanie Slater, policía en Boynton Beach, Florida, dice: "no todo el mundo ve los noticieros nocturnos. No todo el mundo lee el periódico. Ni siquiera todo el mundo lee las noticias en línea. Pero parece que todo el mundo está en MySpace".

Servicio de AP

Traducción: Jorge A. López

## Ponen a 'volar' sonido del iPod en un Zeppelin

Marc Saltzman



Ahora podrá escuchar su música de (Led) Zeppelin en su Zeppelin.

La compañía Bowers & Wilkins lanzó un sistema de bocinas para el iPod de increíble definición y con una singular forma de dirigible, que ha bautizado con el apropiado nombre de Zeppelin. Cuesta unos 600 dólares en selectas tiendas Apple.

A pesar de su muy elevado precio, esta estación de acoplamiento para iPod, de alto desempeño y en acero inoxidable, es, en cuanto a calidad de sonido, uno de los más limpios (y potentes) que hayamos oído a la fecha, gracias a los 50 watts de potencia del woofer de 13 centímetros integrado (para los sonidos de baja frecuencia) y 25 watts para cada una de

las dos bocinas (las cuales incluyen tweeters con forma de domo en aluminio para los agudos, así como conos de fibra de vidrio para los sonidos de frecuencia media).

Podrá controlar sus canciones con un mini control remoto en forma de guijarro. También está incluido un ecualizador, así como salidas S-Video y RCA para poder conectar un

iPod video a su televisor.

El iPod descansa en una pequeña base despreñada de las bocinas de forma que da la impresión de flotar en el aire; el Zeppelin también recarga el dispositivo simultáneamente.

Cuando visite una tienda Apple, coloque su iPod en un Zeppelin y prepárese para alzar el vuelo.

Servicio de USA TODAY



## PEER TO PEER

LUIS CARLOS ACEVES  
admin@luiscarlosaceves.com

## Día Mundial de la Usabilidad

Este jueves 8 de noviembre se llevará a cabo por tercer año consecutivo el Día Mundial de la Usabilidad. ¿En qué consiste esta iniciativa?

El objetivo está en divulgar mundialmente las técnicas, metodologías, experiencias y mejores prácticas para garantizar que los productos y servicios que empleamos sean más fáciles de utilizar.

Las intenciones de este día están plasmadas en el Manifiesto del Día Mundial de la Usabilidad. Textualmente, este documento declara que acordamos celebrar el Día Mundial de la Usabilidad cada año, facilitando eventos durante un día en todo el mundo, uniendo comunidades de profesionales, industriales, educativas, ciudadanas y gubernamentales. Tenemos un objetivo común: asegurar que la tecnología mejora la vida de las personas desarrollando su potencial, creando un mundo mejor para todos los ciudadanos.

Como se dará cuenta, la propuesta no está dedicada en forma exclusiva a la web, sino a cualquier tecnología que forme parte de nuestras actividades cotidianas. Específicamente, se busca mejorar la usabilidad de la tecnología en áreas como

educación, salud, gobierno, comunicación, privacidad y seguridad y ocio.

Desde su inicio, en el 2005, el principal promotor de este Día ha sido la Usability Professionals' Association (UPA). Con el paso de los años, la cantidad de eventos y gente involucrada ha venido creciendo.

En el 2006, de acuerdo a la UPA, se organizaron y divulgaron eventos en 175 ciudades de 35 países, incluyendo a cerca de 40 mil personas entre organizadores, expositores y asistentes a los eventos.

Para este año ya hay más de 130 eventos registrados en cerca de 40 países. Cabe mencionar que algunos de estos eventos empiezan antes del 8 de noviembre o incluso se prolongan hasta el día siguiente.

Hasta el año pasado, la participación mexicana había sido prácticamente nula. Vale la pena destacar que este año hay tres eventos disponibles en nuestro País:

1) En la Ciudad de México, el evento Simplificando la vida, a cargo del Centro de Estudios en Usabilidad (CEUS).

2) En Monterrey, el Taller de Gestión de Proyectos Web de Clase Mundial, organizado por la Universidad de Monterrey (UDEM) en

## Conéctate

**Declaratoria del Manifiesto del Día Mundial de la Usabilidad:**

www.worldusabilityday.org/  
charter/?lang=esp

**Lista de eventos en todo el mundo:**

www.worldusabilityday.org/event/  
countries?year=2007

**Usability**

**Professionals' Association:**

www.upassoc.org

**Resumen de evento del Día**

**Mundial de la Usabilidad 2006:**

www.worldusabilityday.org/  
2006-highlights

conjunto con Usabilidad y Accesibilidad para la Web (UAWeb).

3) En Oaxaca, el evento Usability Open House, coordinado por la Universidad Tecnológica de la Mixteca.

Resulta curioso ver que el norte, centro y sur del País tendrán eventos en este día. Por lo que he consultado y visto con algunos colegas, la demanda de asistentes ha sobrepasado las expectativas.

Siendo la usabilidad un tema que muchos consideran aún como algo emergente, es interesante percibir cómo, gracias a eventos como el Día Mundial de la Usabilidad, cada vez hay más personas preocupadas por diseñar tecnología pensando en el usuario. Pero, más interesante aún, es que cada vez hay más usuarios exigiendo tecnologías más usables.

El autor es experto en usabilidad de la web y mercadotecnia electrónica.

## Chips de identificación RFID

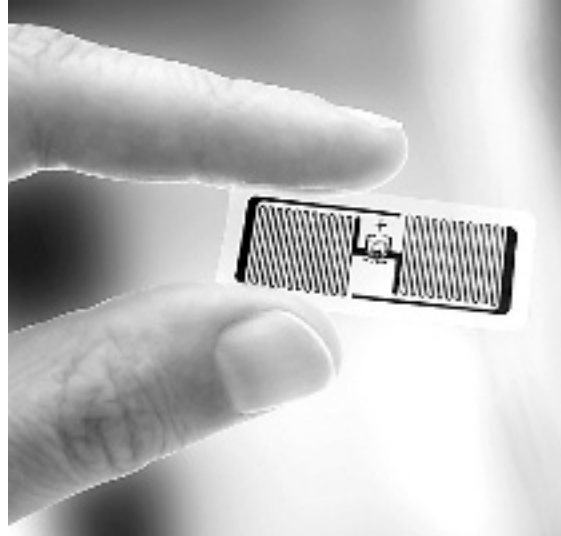
CINNET  
CENTRO DE INVESTIGACIÓN, INNOVACIÓN  
Y DESARROLLO TECNOLÓGICO

Mcc. Hugo Banda Pérez • Investigador

camem06@hotmail.com

En la actualidad, la tecnología más extendida para la identificación de objetos es la de los códigos de barras; sin embargo, éstos presentan algunas desventajas. La mejora obvia que se ideó, y que constituye el origen de la tecnología RFID, consiste en usar chips de silicio que puedan transferir los datos que se almacenan al lector sin contacto físico.

RFID (Radio Frequency Identification) es un sistema de almacenamiento y recuperación de datos remoto que usa dispositivos denominados etiquetas, transpondedores o tags RFID. El propósito fundamental de la tecnología RFID es transmitir la identidad de un objeto (similar a un número de serie único) mediante ondas de radio.



Una etiqueta RFID es un dispositivo pequeño, similar a una estampa, que puede ser adherida o incorporada a un producto, animal o persona. Contienen antenas para permitirles recibir y responder a peticiones por radiofrecuencia desde un emisor-receptor RFID.

El modo de funcionamiento de los sistemas RFID es simple. La etiqueta RFID, que contiene los datos de identificación del objeto al que se encuentra adherido, genera una señal de radiofrecuencia con dichos datos. Esta señal puede ser captada por un lector RFID, el cual se encarga de leer la información y pasársela, en formato digital, a la aplicación específica que utiliza RFID.

Una de las ventajas del uso de radiofrecuencia (en lugar, por ejemplo, de infrarrojos) es que no se requiere visión directa entre emisor y receptor.

Un uso actual se refiere a lo que tiene que ver con implantes humanos. Los chips RFID implantables, diseñados originalmente para el etiquetado de animales, se está utilizando y se está contemplando también para los seres humanos.

De esta manera se están creando soluciones a la usurpación de la identidad, al acceso seguro a un edificio, al acceso a una computadora, al almacenamiento de expedientes médicos, a iniciativas de anti-secuestro y a una variedad de aplicaciones.

## Proyectos CINNET

Dentro del Centro de Investigación, Innovación y Desarrollo Tecnológico (CINNET), específicamente en la línea de investigación de Ingeniería de Datos e Información está generando diversas propuestas de proyectos relacionados con la tecnología RFID que apoyen y den alternativas de solución a diferentes oportunidades de mejora, tanto en empresas privadas como públicas. Algunos de estas propuestas son:

- Seguridad, RFID como tecnología anticarroburo
- Seguridad, RFID como tecnología en zonas de alta seguridad (información y datos)
- Logística, RFID para la operación logística de autobuses y mercancía
- Logística, RFID como control de inventario

www.cinndet.com.mx

Calle de la Cantera # 25. Col. Pedregal de las Ánimas  
C.P. 91190 Xalapa, Ver

Teléfono: +52 (228) 8 13 92 65 Ext. 16

Inserción pagada