

NAVEGAR A LA CARTA

De compras alternativas online

Uno de los efectos de la Red y de la cultura Web 2.0 (o Internet Social) ha sido la explosión DIY, sigla que corresponde a la expresión *Do It Yourself* –Hazlo tú mismo- y el *revival* de las prendas y objetos exclusivos creados a mano. Estos son algunos de los sitios donde se pueden encontrar cosas interesantes.



Etsy

<http://www.etsy.com>

En Etsy se puede comprar y vender prácticamente cualquier cosa, siempre que se haya hecho o modificado a mano, o se trate de una pieza exclusiva y original y, por lo tanto, difícil de hallar en otra tienda. Las estrellas son los complementos de punto (bolsos, guantes y gorros), los cuadernos y el papel pintado; los muñecos de croché y de felpa y los *screen prints*, una modalidad de impresión sobre tela con efectos muy interesantes.



Cafepress

<http://www.cafepress.com>

Cafepress fue la primera página web en pensar que el mejor modelo de camiseta que un usuario puede tener es el que se haya diseñado él mismo. Bajo esa premisa lanzaron su negocio a la Red esperando tener éxito. No se equivocaron, y desde su aparición en 1999, la empresa ha crecido hasta llegar a los dos millones y medio de socios. El usuario pone el logo y ellos ponen la tela. Otras empresas han seguido su ejemplo con éxito dispar.



Shopify

<http://shopify.com>

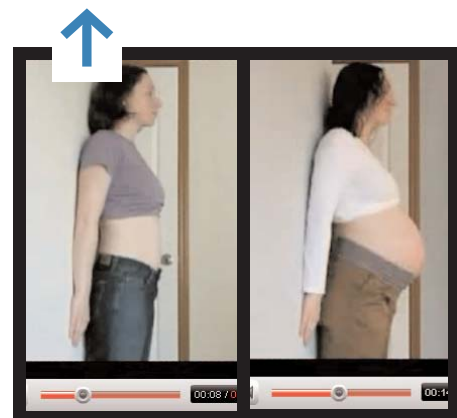
Se trata de una empresa que ofrece una plantilla matriz con todas las herramientas para diseñar tiendas online; algo así como lo que el sitio web *Blogger* significa para los blogs. El usuario elige uno de los diseños propuestos (hay seis) o los modifica con un editor especial muy sencillo. Una vez terminada la decoración de la tienda, basta subir las fotos de los productos al servidor y arrastrarlas a los departamentos correspondientes, con los precios de compra y envío. *Shopify* cede el servicio y el ancho de banda y se cuida de todas las transacciones bancarias, desde el pago con tarjeta hasta las cuentas de *Paypal*. ★



“Nueve meses de gestación”

<http://www.youtube.com/watch?v=aU6ojtBW0Qo>

Una nueva moda en *Youtube.com* es hacerse una o más fotos diarias durante un año y posteriormente juntarlas en un videomontaje para que se vea la ‘evolución física’ de la persona durante este periodo de tiempo. Hay gente que se fotografía la cara, otros el jersey o el pelo. La autora del vídeo ha fotografiado la evolución de su barriga durante la gestación de su embarazo hasta el final. El vídeo acaba felizmente con el bebé en los brazos.



La Fragua

<http://lafragua.blogspot.com>

“La Fragua” es el blog de Antonio Fraguas Garrido, periodista digital e hijo del conocido humorista Forges. Tal como reza la cabecera de la página (“Estrategias para aceptar la muerte. Pensamiento absurdo. Política en sentido griego. Cuidado de uno mismo”) ‘La Fragua’ es una bitácora en la que el autor reflexiona sobre los grandes temas que preocupan al ciudadano de una urbe como Madrid, y lo hace paseando por el asfalto y observando, o también con el mando del televisor en la mano, haciendo *zapping* y destacando lo bueno o lo malo que pueda encontrar en la ‘caja tonta’. De paso, el autor de ‘La Fragua’ no pierde oportunidad de reflejar la actualidad periodística destacando aquellas noticias que le parecen más relevantes.

Videojuego multijugador online

El concepto de videojuego está evolucionando profundamente. Hasta hace poco podían participar como mucho dos contendientes en un mismo videojuego, y éste quedaba limitado a la capacidad de almacenamiento de información del disco óptico (4,7 Gigabytes). Sin embargo, la variante de videojuego multijugador online supone que el juego no se ‘carga’ desde un disco óptico, sino que se accede a él desde Internet, puesto que allí está alojado. Su ubicación en red permite interactuar a numerosos jugadores, que

pagan una cantidad al mes para poder participar, porque todos acceden al mismo tiempo al sitio web. El juego se desarrolla así en una auténtica realidad virtual, que incluso está ya generando millones de dólares en subastas de créditos para jugar o en publicidad que algunas empresas introducen en los videojuegos. Como máximos exponentes de esta modalidad están *Second Life* (donde el jugador recrea literalmente una segunda vida virtual) o *World of Warcraft* (que se desarrolla en un mundo en guerra permanente).

Algunas empresas están pagando millones de dólares por incluir publicidad en los videojuegos online

