

NAVEGAR A LA CARTA

Páginas para dueños de animales domésticos

Los dueños de mascotas se están incorporando a Internet con fuerza. El cariño a su animal de compañía les lleva a crear numerosos foros y redes sociales en las que exponen fotografías y la más variada información sobre su raza, alimentación, comportamiento, etcétera... Hay tantas redes como especies de animales de compañía, y se consolidan gracias a las numerosas consultas sobre cuidados, alimentación o prevención sanitaria que comparten sus usuarios. El interés es tal que en Estados Unidos y en algunos países europeos ya se han creado consultorios veterinarios online.



Guía Práctica CONSUMER EROSKI Todo sobre mi mascota

(<http://mascotas.consumer.es/>)

Una guía completa y detallada para quien quiera saber cómo educar a su mascota (la guía toca casi todas las modalidades), qué hacer con ella en vacaciones, cómo alimentarla, los cuidados que necesita, tanto preventivos como de higiene, y las peculiaridades de cada especie. Incluye, además, un test que los usuarios pueden hacer para saber si realmente están preparados para responsabilizarse de un animal de compañía.



MyDogSpace

(<http://www.mydogspace.com/>)

Es el MySpace (red social muy popular) de los perros, obviamente creado por sus dueños. Estos exponen en la página los vídeos, las fotos, las preferencias y el supuesto blog de sus queridas mascotas. Predominan sobre todo las fotografías, hasta el punto de parecer más un Flickr (sistema de publicación de imágenes) que un MySpace. Muestra el orgullo que sienten los dueños por sus perros. El servicio es gratuito y permite crear una página dedicada a la mascota con herramientas muy sencillas. También tiene un foro llamado 'ladridos' donde los dueños se relacionan. Eso sí, está en inglés.



Ophidia, el portal de las Serpientes

(<http://www.ophidia.es/>)

Ophidia es una web sobre el mundo de las serpientes que explica cómo mantenerlas en cautividad. Tiene consejos y tutoriales (manuales de instrucciones) prácticos para montar un terrario, información sobre los aparatos necesarios para mantener las condiciones de temperatura y humedad, lugares en los que conseguir comida para los ofidios y mucha más información útil a los amantes de los reptiles. Ophidia está englobada dentro del proyecto Camaleones (<http://www.camaleones.es/>), que pretende crear un gran portal informativo sobre el mundo de los reptiles en cautividad.



EL VIDEO DEL MES

Train Bombing in Europe

http://graffitiresearchlab.com/?page_id=46#video

la 'lluvia' de luces LED es una de las experiencias artísticas callejeras más interesantes de los últimos años. La 'performance' consiste en montar pequeños diodos luminosos del tamaño de un botón, junto a una pila de reloj y un imán, de modo que al lanzarlos encendidos, se peguen a cualquier superficie metálica. Armados con cientos de estos diodos, un grupo de artistas austriacos asaltaron un tranvía en la ciudad alpina de Linz y lo bombardearon con las diminutas luces de colores hasta convertirlo en un vagón multicolor ante la sorpresa divertida del conductor del vehículo.



EL CONCEPTO DEL MES

Avatar

http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28Ultima%29

Los avatares representan en la mitología clásica hindú a dioses que bajan a la Tierra para cumplir misiones concretas, como poner orden en una disputa, o repartir bondad en el mundo cuando es necesario. Para conseguir su objetivo, estas encarnaciones tienen que pasar una serie de pruebas y superar un gran número de vicisitudes. A partir de la serie de juegos de rol 'Ultima', la palabra adquirió un nuevo sentido que se trasladaría a los videojuegos y posteriormente a los mundos virtuales como 'The Sims' y 'Second Life' y a los foros. En estos juegos, avatar es el personaje que el jugador utiliza o adopta para jugar. El avatar no es libre en el rol, sino que está sujeto a una serie de códigos éticos conocidos como 'virtudes'. Cuando el usuario juega, debe regirse forzosamente por dichos códigos. En los videojuegos, sobre todo en los multijugador online, donde el usuario está interconectado a través de Internet y puede ser reconocido por otros, el avatar está condicionado por la caracterización que le atribuye el usuario y por tener perfectamente definida desde un principio su misión. Por contra, los avatares de 'Second Life' no tienen que tener ningún tipo de código ni misión concreta.

EN JUEGOS COMO "SECOND LIFE" O "THE SIMS", AVATAR ES EL PERSONAJE QUE EL JUGADOR UTILIZA O ADOPTA PARA JUGAR

