

Entrevista En Diferido 30: Eduardo Gutiérrez(Eduo)

7 de Julio de 2020 a las 02:21

Empezamos una nueva entrevista con Eduo(twitter @eduo (<https://twitter.com/eduo>)), junto a Alex Barredo, podcaster de Hacia Falta, usuario de Mac, fan de los comics y mucho mas.

Pero mejor que se presente el mismo...

Entrevista En Diferido:¿Te puedes presentar en unas líneas?

Eduo: Hola. Mi nombre completo es Eduardo Gutiérrez, pero sólo me llama así Hacienda. Nací en Benidorm en 1971 y he vivido en dos continentes, cuatro países, 10 ciudades y 26 casas desde entonces. Mis padres fueron un mexicano y una mozambiqueña, de ascendencia extremeña y brasileño/portuguesa.

Me crié en Venezuela y pasé mi adolescencia en México. Estudié Biología Marina (Bioquímica, específicamente) pero nunca he trabajado en ello porque durante la carrera "redescubrí" la informática y fui oyente de esa otra carrera, que terminó interesándome mucho más.

He trabajado de instructor de natación, he tenido una escuela de idiomas, hice el guión del "doblaje perdido" de Dragon Ball para latinoamérica, he sido profesor de ofimática y desde 1997 he trabajado principalmente en organizaciones y empresas como alguna variante de responsable de informática en la capacidad que antes tenían siempre tales puestos: Desarrollo de aplicaciones, soporte a usuarios e infraestructura de redes y equipos.

Escucho podcasts desde hace 18 años y participo en ellos desde hace 10. Una vez hablando con Alex me planteó hacer un podcast sobre ciencia ficción y dos años después lo iniciamos hablando de conectores de cables en Hacia Falta. Desde entonces la frecuencia ha ido bajando por capacidad y tiempo, pero estamos muy orgullosos de lo que alcanzamos a publicar.

Aunque llevo utilizando Internet desde 1991 como puede verse jamás he sido capaz de dominar la habilidad de resumir. En la época de twitter y de memes ultra cortos esto no ha sido una ventaja.

Como tanta gente tengo un blog abandonado en eduo.info y en él tengo también algunas apps para mac que he creado para cubrir necesidades propias. SolEol que es un programa para descargar subtítulos y SMBUp, que permitía seguir usando los servicios de Samba cuando Apple los eliminó de Mac OS X en Lion. Ambos dejaron de funcionar en Catalina ya que no son de 64 bits.

EED: Para empezar , unas cuantas preguntas cortas para conocerte mejor y tu entorno tecnológico.

¿Qué ordenador utilizas habitualmente?

¿Sistema operativo?

¿Móvil y/o tablet?

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

¿Primera aplicación que instalas en tus ordenadores?

¿Ebook o libro?

¿El mejor producto tecnológico que has comprado?

¿Último libro leído o que estas leyendo en la actualidad?

Eduo:

¿Qué ordenador utilizas habitualmente?

Mi preferencia es Mac. Llevo usando Mac y PC desde 1984 y siempre he preferido al primero, aunque toda mi vida laboral "seria" ha sido montando, configurando y dando soporte al segundo. En 1991 empecé a usar Unix (BSD) y en 1997 empecé a utilizar Linux a partes iguales que Windows.

Históricamente en cada empresa que he empezado no había macs, y en cada una una he logrado o promocionarla hasta que se permitiese o ser parte del equipo encargado en hacerlo. Siempre el resultado final ha sido positivo, pero admito que mi principal motivación era egoísta.

Me considero usuario bastante avanzado en las tres plataformas (aunque en Unix/Linux hace bastantes años decidí dejar de lado la parte de GUI excepto para lo indispensable y centrarme principalmente en la parte de terminal).

¿Móvil y/o tablet?

iPhone y iPad. Al margen de ser usuario de Apple desde el primer mac, cuando salió el iPhone no pensé que fuese a triunfar. Era usuario de Nokia entonces.

En un banco me daban un iPod Touch con una cuenta de banco y ahí fue donde lo probé y fui un converso inmediato.

He utilizado Windows Phone y Android desde entonces, y siempre vuelvo a iPhone. Una gran medida de ello es la misma sensación de elegancia en el S.O. que siento en Mac (que puede ser simplemente que por mi uso estoy más "alineado" con el estilo de Apple).

Hoy en día solo uso Android en el Mac con BlueStacks para emular aplicaciones puntuales y para probar las de mi empresa.

No tengo aversión a Android pero no me gusta en general y como cualquiera que se especializa en una cosa cada día me alejo más de tener la paciencia o ganas de obligarme a usarlo. Tampoco tengo ningún incentivo para hacerlo con lo que dudo que esto cambie a corto plazo.

En tablet es más fácil. Cuando salió el iPad por un lado yo ya estaba en el ecosistema de iOS y antes de eso en el de mac, por lo que la evolución era natural. Por otro lado al mismo tiempo empezaron a salir tablets android que eran una absoluta basura con aplicaciones que eran la misma aplicación del móvil pero "estirada". Apple obligó a los desarrolladores de iPad a optimizar sus apps para el nuevo formato y eso hizo que muchas apps se sintiesen mejor en esos primeros años.

Para cuando los tablets android empezaron a ponerse a la altura ya no había necesidad de cambiar.

Irónicamente, donde más he usado Android ha sido en un Sony NSZ-GS7 que adoraba, que en su momento reemplazó mi 4G de InOut (otra maravilla que murió demasiado pronto). Era una caja para la TV de 2012 que lo hacía todo bien pero que funcionaba bajo el Android de Google TV y terminó siendo olvidado y tuve que reemplazar por un AppleTV, plataforma con la que estoy súper contento hasta ahora.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

¿Primera aplicación que instalas en tus ordenadores?

Creo que no he instalado un ordenador de cero para uso personal desde los 90, ya que sigo trayéndome las instalaciones antiguas a lo largo de nuevos discos, nuevos equipos y nuevos sistemas operativos.

Si tuviese que reemplazar mi ordenador personal hoy de cero hoy sin tener ninguna copia de seguridad seguramente lo primero que le pondría tras desactivar el tap-to-click del touchpad sería Telegram, Whatsapp, Transmission, GrandPerspective, Unarchiver y comictagger por la parte "visible" y Sonarr, Ubooquity, Plex Server y homebrew "tras bambalinas". Luego, ya con calma, las cosas normales 😊

¿Ebook o libro?

Ambos. Tengo cientos de libros y al menos cinco siempre a medias desperdigados por la casa, pero leo constantemente en la tablet. No leo en libro electrónico porque llevo viendo pantallas ocho horas diarias desde que tenía 16 años y nunca he sentido la vista cansada o molesta (exceptuando cosas normales de la edad).

Mi detonador para empezar a leer libros en formato electrónico no fue el smartphone (tenía docenas de libros para Palm en la época pre-smartphone, que nunca logré animarme a leer) sino los cómics. Pasarme a leer cómics en formato digital me fue extremadamente natural (y la única forma de mantener al día un vicio al mudarme de América a España, donde el acceso a cómic americano en papel es más limitado y mucho más oneroso) y de ahí a libros hay un paso.

Utilizo la app de iBooks con libros de la tienda o míos, así como la de Kindle principalmente para los libros gratuitos de Amazon Prime que voy encontrando. Mi esposa por otro lado lee principalmente en la app de Amazon Kindle en la misma tablet.

Para cómics no comprados (CBR/CBZ) utilizo Chunky Reader en iPad modernos, Sidebooks en un iPad original y ComicBookLover en MacOS, que permite previsualizar el contenido de los ficheros sin abrir la app, etiquetados con ComicBookTagger de forma obsesiva. Marvel Unlimited y Amazon Prime Reading para cómics "pagados".

¿El mejor producto tecnológico que has comprado?

El iMac G3 me sigue pareciendo el producto tecnológico más precioso y disfrutable que he usado en mi vida. Bastante cerca el Mac original y el iPod original.

El mejor portátil que he comprado en mi vida fue un PowerMac G4 de 12", que aguantó como un campeón 10 años y solo tuvo que retirarse porque la plataforma entera cambió de arquitectura.

Un poco detrás, los Eero, los AirPods originales y la plataforma Airport de Apple.

Productos tecnológicamente impresionantes que compré y me dio pena que no "cuajasen" hay muchos. Particularmente el Newton original y la Sony Clie PEG UX50. He mencionado ya el 4G de InOut y el Sony NSZ-GS7, que igual.

"Recientemente" todas las raspberrys y el ecosistema que se ha creado alrededor suyo, aunque yo solo haya aprovechado la parte de microservers, plex player y retroemulación.

Hoy en día estoy inmensamente impresionado con Alexa como asistente virtual (algo que me prometieron en los 80 y hasta ahora no parece haberse cristalizado), con Homekit como plataforma de hogar y con Hue y Netatmo en sus respectivas áreas. Las soluciones de Ikea para domótica tienen todas las papeletas para hacerme fan también.

En otro orden de ideas, considero productos tecnológicos mis ralladores de queso de Microplane y mi olla eléctrica Instant Pot, y los pondría ahí, ahí en el top ☐

¿Último libro leído o que estas leyendo en la actualidad?

Estoy relejendo las novelas de The Expanse, aprovechando que ha salido la 9 y que ha

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

terminado la temporada 4 en TV. Tengo a medias releer la saga de mundodisco (por octava vez) y la Guía del Autoestopista Galáctico, ya que tengo la sexta parte pendiente desde hace diez años recogiendo polvo en una estantería.

EED: Una pregunta fija en todas las entrevista ,solo cambia el contexto en función del entrevistado.

¿Qué añadirías a iOS?

¿Qué modificarías de iOS?

¿Qué eliminarías de iOS?

Eduo:

¿Qué añadirías a iOS?

En general siempre he estado bastante satisfecho con iOS. Por norma general todos los sistemas terminan alcanzando paridad en funcionalidad, por lo que en cualquier momento dado puedo desear algo pero sé que la siguiente o la posterior lo traerán (igual que presumir de tener algo que no tiene Android suele durar un año o dos a lo sumo).

No añadiría nada en particular a iOS pero sí me gustaría que el equipo que hace iOS tuviese una revisión de prioridades con respecto a la política actual con respecto a cuidar la experiencia al completo. iOS es sólido pero las apps de Apple tienen mil fallitos tontos que son como piedras en el zapato. Todas estas son consecuencia de la jerarquía de prioridades que los equipos en Apple ha tomado. Los problemas pequeños se mantienen a menos que alguien se tome personal de corregirlos, porque lo que se lleva los titulares son las grandes funcionalidades (los "tentpoles").

Haría lo contrario: Haría un release tipo tic-toc donde entre cada release grande hubiese un release dedicado a resolver molestias, bugs que afectan solo fuera de USA y partes donde la accesibilidad se queda corta hoy. La ventaja es que todo lo que no fuese cambiado radicalmente en los releases grandes se beneficiaría de los cambios pequeños. El problema es que los medios y el público espera releases grandes y apoteósicos continuamente, y ambas actitudes son incompatibles.

¿Qué modificarías de iOS?

Añadiría alguna forma de comprender el concepto de uso compartido (perfiles de usuario). Lo hemos visto aparecer en capacidad limitada en tvOS, lo que me dice que sin duda aparecerá también en iPadOS pronto. En iPhones me parece menos crítico.

Como usuario final, equipo de soporte técnico y podcaster, me gustaría ver una revisión de tres cosas:

1.-Permitir redefinir las herramientas que tratan con protocolos, URL y formatos específicos (con qué ves tu mail, con qué abres un enlace xyz:, con qué abres un fichero tipo .ext) para añadir la flexibilidad que hay en MacOS. Está bien que los programas y funcionalidad actuales sean los valores por defecto, y una forma de volver a ellos en caso de liarla.

2.-Permitir que el subsistema de audio y vídeo fuese accesible por programas distintos al que lo usa. Hoy en día hay reglas muy estrictas sobre audio y video, originadas en un entorno mucho más limitado en hardware y en capacidad. Se ha mantenido así y de abrirlo existe el eterno riesgo de uso malicioso, pero que hoy en día no sea capaz de tener una llamada de Skype o Facetime poder grabar mi audio por separado en otro sitio obliga a hacer contorsionismo para hacer podcasts en grupo o streamings.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

3.-Permitir el acceso remoto en dispositivos gestionados por un administrador (la administración de dispositivos hoy está bastante completa ya) para visualizar la pantalla iniciándolo de forma remota, iniciar programas y controlarlos de forma remota (para asistencia técnica) y para tratamiento del dispositivo cuando no está siendo utilizado por el usuario. Esto está disponible desde siempre en Mac y PC, y es parte de la administración normal de estos dispositivos. En iOS falta esa pequeña pata para que cuando hablo con un usuario no tenga que describirle, mientras veo su pantalla pero no puedo controlarle, la forma, ubicación y color de un botón que necesito que apriete para mí.

No hay 4, que típicamente sería "permitir la carga de aplicaciones fuera de la App Store" porque esto ha sido posible desde el día 1, sin jailbreak. Podrían hacerlo más sencillo, pero creo que la dificultad de sideloading actual es una aceptable barrera de acceso ante gente que sistemáticamente destruye sus sistemas por no saber lo que hace.

¿Qué eliminarías de iOS?

La idea de que cualquier tipo de regresión es aceptable. Cualquier corrección que empeore la experiencia o desempeño de forma objetiva y medible no debería ser aceptable. En los casos en que sea inevitable debería "pagarse" optimizando una parte diferente de forma proporcional.

Esta filosofía fue la piedra angular del desarrollo de Webkit que lo convirtieron en el motor web más utilizado del mundo. Don Melton (Jefe del equipo) implementó una política de tolerancia cero ante regresiones:

<https://web.archive.org/web/20061011203328/https://webkit.org/projects/performance/index.html>

EDD: Eres usuario de productos de Apple y de su hardware como de sus sistemas operativos, aunque utilizas otros sistemas. Te sientes cómodo utilizándolo y creo que un futuro seguirás siendo usuario por mucho tiempo. Me gustaría saber porque lo utilizas, que factores y motivaciones te han hecho decidir esa opción por encima de otras.

Pienso que algunas veces para saber el porque usas algo se debe cambiar el enfoque de la pregunta y mirarlo desde un punto de vista totalmente diferente, para saber la respuesta del porque. Así que la pregunta sería...

¿Porqué no utilizar los productos de Apple?

Eduo:

¿Porqué no utilizar los productos de Apple?

Como usuario de Apple desde los 80, la única constante con la que he vivido al usar Apple ha sido que la empresa, yo o los dos lo estábamos haciendo mal, según la totalidad del resto del mundo.

En los 80 era un borrego porque lo de verdad era IBM, en los 90 era un borrego porque lo de verdad era Windows. Ahora soy un borrego porque uso lo que todo el mundo usa. Con Apple no se puede ganar y es agotador 😞

Apple siempre ha intentado tener un compromiso de calidad integral con sus productos. Esto significa que le prestan atención especial a cada parte y material de los mismos, y cada una es especial de alguna manera.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

El problema con esta ideología –que es admirable en concepto– es que significa que toman decisiones en multitud de cosas que tal vez tu como usuario no habrías priorizado de la misma forma. Que tú preferirías un teléfono más grueso pero con más batería? A jorobarse, el 90% de nuestro equipo de ingeniería industrial está enfocado a rebañar milímetros y reducir batería es una forma de hacerlo. Que te molan las flechas de dirección en forma de T invertida? Lo sentimos mucho, pero nuestra prioridad este año es la estética y esas flechas nos rompen la simetría.

Si tu prioridad es flexibilidad total, precio bajo, multitud de modelos o transparencia de la empresa, tener lo último o lo que esté de moda o las especificaciones que el mercado considera "altas" este año entonces Apple no es para ti.

Además –si no eres usuario de Apple ya– migrar a equipos y sistemas de Apple supone un cambio importante en la forma de hacer las cosas en un montón de temas que a lo mejor hoy ni siquiera te planteas, además de sacrificar un montón de cosas que tal vez das por hechas. He visto a gente dejar MacOS porque el sistema operativo no tenía un comando "cortar" para ficheros. Son diferencias de fondo que pueden ser muy difíciles de encajar pero que no exista Microsoft Access o Visio puede ser simplemente una barrera infranqueable (puedes siempre ejecutar Windows de varias formas, pero entonces estás ejecutando dos ordenadores y si lo que querías era simplificarte la vida tal vez no sea lo ideal).

Apple decide por los usuarios sin preguntarle a los usuarios. Con frecuencia sin mantener una alternativa. Con Apple son lentejas. A veces sale muy bien y si usas Apple eres el primera en tener –a nivel usuario de casa– redes locales sencillas, impresoras laser, multiples tipografías, pantallas de alta resolución, cámaras digitales, ordenadores portátiles cómodos, redes inalámbricas, smartphones, y mil cosas más, que llegan para quedarse. Otras veces sale estrepitosamente mal y tienes que vivir un año o tres con el peor teclado portátil de la industria, con menos memoria de la que sería cómodo tener y ninguna forma de actualizar o con un ratón que no puedes usar ni con la mano de otro. Ser usuario de Apple es comerse las mala esperando que las buenas lo compensen más de la mitad de las veces.

Finalmente, la razón definitiva por la que la gente no debería usar Apple es porque así yo puedo decir que no puedo hacerles de pringao porque yo uso Apple y es muy diferente 😊

EED: Existen varios sistemas operativos que pueden utilizarse en diversos ámbitos y usuarios, aunque cada sistema operativo por sus características y funcionalidades esta mas enfocada a un tipo de usuario. Te pongo una lista de perfiles de usuario, me gustaría que me respondieras que sistema operativo y hardware le recomendaría.

- * **Niño de 12 años.**
- * **Diseñador gráfico.**
- * **Programador.**
- * **Persona que se acaba de jubilar y quiere aprender informática.**
- * **Periodista.**
- * **Comercial.**
- * **Músico.**
- * **Podcaster.**

Eduo:

- * **Gamer**

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Lo añado yo, porque va a resolverme otras respuestas luego 😊

Si eres "Gamer" (no si te gusta jugar juegos, sino parte de este colectivo) lo mejor sería que te fuese con Windows. Otras plataformas (exceptuando móvil y consolas) simplemente no están a la altura tanto en variedad de juegos como de hardware en los que aprovecharlos.

Si solo te gusta jugar, valdría cualquier plataforma, porque para todas hay docenas y docenas de juegos. Pero si eres "Gamer" no te gusta "jugar juegos" sino jugar a los juegos que se requiere que juegues. El tema es menos flexible.

* **Niño de 12 años.**

Si el niño no es gamer, y no tiene otra necesidad específica (programar en algo en particular) podría usar cualquier plataforma. Navegar, redes sociales y ver vídeos se puede hacer por igual en Mac, PC o iPad. Estudiar, leer, programar, música, vídeo al nivel que lo necesitan se puede hacer todo perfecto (de haber programas específicos que se quieran usar esto ayudaría a decidir). Si el niño no quiere interesarse más que en usarlo recomendaría iPad simplemente para que sus padres no tengan que perder mucho tiempo arreglándoselo.

Un matiz: Minecraft y Fortnite, incluso en no-gamers, es bastante ubicuo en niños de 12 años. Minecraft para mac va bastante por detrás que para iPad o Windows y no sería conveniente en lo absoluto.

* **Diseñador gráfico.**

El cliché de usar Mac desde los 90 se ha vuelto más una preferencia que una obligación. Programas como Corel Draw y que PhotoShop saliese para Windows rompieron la "obligación" de usar mac y muchísimos diseñadores se defienden completamente desde Windows.

Usar Mac sigue siendo ventajoso porque hay más conocimiento general sobre procesos y necesidades específicas de diseño gráfico, en particular en la parte de integración con talleres de impresión, automatizaciones y demás. Esto es porque la plataforma ya estaba muy asentada desde décadas antes y esa inercia se mantiene.

También ayuda que hay en general menos problemas en Mac sobre temas de virus y malware, lo cual es importante en un tipo de usuario más creativo con menos paciencia y cuidado con el equipo que utiliza.

Si el diseñador gráfico es manitas, controla de Windows y particularmente si sus desarrollos no son para impresión en revistas utilizar Windows es perfectamente funcional.

* **Programador.**

Guerras mundiales han empezado por menos que una pregunta tan inocente. 😊

Hablamos de un colectivo que lleva 44 años discutiendo qué editor de texto plano en modo texto es el único que importa 😊

Como en casi todo, la respuesta depende de "en qué". Si vas a programar para iOS o Mac la respuesta es obvia. Si tienes que hacer apps en Delphi pues Windows o nada.

Si vas a programar para Web casi cualquier cosa te vale, pero yo prefiero mac por costumbre. Igual si vas a programar para terminal linux en c o scripts en Bash.

Si la programación es en ASP, Visual Basic, .net o similares Windows y Visual Studio son obligatorios.

Si vas a programar en Java puedes usar cualquier plataforma, porque en todas es un horror lovecraftiano.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Si vas a programar en entornos especializados (Unigraphics, Catia, Unity) entonces te da un poco igual el S.O., mientras el entorno exista. Si tienes suerte habrá para tu sistema operativo preferido.

*** Persona que se acaba de jubilar y quiere aprender informática.**

Hoy en día para esto le vale cualquier plataforma, pero yo le pondría mac. "Aprender informática" puede en todos, pero una cosa es hacerlo por gusto y otra por obligación. Saber lo que es malware, firewalls y actualizaciones continuas de seguridad tendría que ser académico y no en carne propia.

La discusión no es si potencialmente Mac es más seguro que Windows. En igualdad de condiciones probablemente sean iguales. Pero la realidad es que a día de hoy es vastamente más seguro simplemente porque no es el S.O. que la gente maliciosa usa de tiro al blanco.

Usar mac les permitiría hacer pinitos en Unix y Linux, por si quiere tirar por temas como raspberry o servidores web.

*** Periodista.**

Si está en nómina, tendrá que usar lo que le den (como todo empleado).

Si es freelance entonces lo que más le acomode para escribir e investigar con comodidad. He conocido gente que no está a gusto sino escribe en Word 5 para DOS, por lo que usan cualquier sistema que tengan para esencialmente arrancar DOSBox y lanzar Word.

La integración con sistemas de sus clientes o será independiente de plataforma (usará web u office) o requerirá un escritorio remoto tipo Citrix, que lo es.

(Aunque, honestamente, una de las mejores herramientas que puede tener un periodista hoy es su móvil y un tablet, por portabilidad y funcionalidad).

*** Comercial.**

A menos que el cliente sea Apple o que tenga que utilizar una plataforma obligatoria en mac o linux, Windows.

*** Músico.**

A menos que ya tenga una inversión en Software de Windows (o hardware con soporte de Windows), Mac.

*** Podcaster.**

Cualquier plataforma le vale si va a grabar en solitario (y hasta diría que intentase usar plataformas móviles si su intención es grabar un daily con poca postproducción).

Si va a grabar con otras personas, especialmente en remoto, entonces Windows, Linux o Mac le valen por igual (los problemas a que se enfrentará son similares en las tres)

EED: Apple es una compañía tanto de hardware como de software que lleva muchos tiempo en el mercado y con una lista bastante extensa de productos. Algunos han sido bueno y otros malos, como todas las compañías, pero para tí...

¿Cuál es el mejor producto de Apple?

¿Y el peor?

¿Cuál crees que será el mejor producto de Apple?

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Eduo:

¿Cuál es el mejor producto de Apple?

En su historia? Es complicado decirlo. No fui usuario del Apple I y II, pero me dudo en pensar que fueron su mejor producto de la historia, en cuanto a impacto global. Simplemente por la revolución que significaron para el mundo entero (el Mac, el primer powerbook, el Newton, el iPod y el iPhone, con mayor o menor éxito, también fueron hitos. Pero a mi parecer todos son evoluciones de aquellos Apple I y II).

Si hablamos de productos actuales diría el iPhone 11 y los airpods originales (no los pro, aunque me duela).

¿Y el peor?

El MacBook Air no-retina, que criminalmente sigue a la venta, que en su momento fue bueno pero ahora ya es un mal chiste. El Homepod, más por el terrible marketing que lo vende como lo que no es y por lo tanto es una desilusión que terminará matando su mercado. Ah, y los cables de todos sus smartphones y tablets. TODOS sus cables. (y se libran por los pelos de que diga que los teclados de sus portátiles, solo porque acaban de cambiarlos).

¿Cuál crees que será el mejor producto de Apple?

De su historia? Sería difícil decirlo.

Desde un punto de vista histórico el Apple I y II y el iPhone sin duda fueron la mayor revolución. El iMac de 1997 y el G4 fueron lo más parecido a un "concept" de diseño industrial hecho realidad.

Aún así, el mejor producto de Apple, históricamente, será su imagen y su capacidad de generar polémica y amor a partes iguales.

En los 90 decíamos que Microsoft era la compañía que todos aman odiar, y que Apple es la compañía que todos odian amar. Desde la vuelta de Jobs y el lanzamiento del iPod yo me atrevería a decir que Apple ahora tiene esos dos trofeos a partes iguales (para la tranquilidad de Microsoft, que es la mayor historia de darle la vuelta a la tortilla de imagen que hay en el mundo tecnológico).

EED: Una de las cosas que más me interesa de los entrevistados es el conocimiento que han adquirido con el tiempo y como lo han hecho. Desde la aparición de Internet ha aumentado mucho las fuentes de información y la forma de adquirir nuevo conocimiento.

¿Cuál crees que es la mejor forma de aprender?

Eduo:

¿Cuál crees que es la mejor forma de aprender?

En mi caso es complicado porque yo he tenido la suerte de poder usar Internet como mi medio principal de información desde 1991. Esencialmente lo que ha cambiado es la cantidad de información y, sobre todo, la fiabilidad.

Lo que es cierto es que hoy en día es el mejor momento en la historia para aprender cualquier

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

cosa. También es cierto que es cuando más autodisciplina se requiere porque hay mil distracciones que no existen si te estás tomando un curso en un salón de clase.

Están muy de moda los tutoriales en vídeo pero para mí son la peor forma de aprender. Los videos te permiten seguir una secuencia de pasos visualmente, pero es más probable que la información que dan sea recortada, resumida y sin tocar mil matices importantes.

Por otro lado, los textos escritos con o son fotos y diagramas son mucho más instructivos pero la muerte de aburridos.

Creo que la mejor combinación es encontrar sitios que hagan ambas cosas. Texto, pasos, fotos y diagramas unidos a videos que muestren a alguien aplicando esos pasos. Esto permite a cada quien elegir su ritmo pero tener la misma cantidad de información a aprovechar.

Hay cosas que no pueden hacerse de esta forma. Leyes o medicina por ejemplo. Hay otras que aprovechan más un medio que otro. Cocinar es 50/50 información vs. saber hacer, pero si lo que quieres es aprender a hacer malabarismos o atarte una corbata leer un texto de como se hace es una tortura china.

Lo más importante hoy en día para mí ha sido que la gente ha descubierto que aprender de casi cualquier cosa es un tema de echarle horas y ganas. Temas que podrían parecer lejanísimos realmente están a 2 (malabarismos), 5 (trucos de cartas), 10 (conceptos de programación) o 100 horas (programar en un lenguaje específico) de distancia.

El truco es interiorizar ese "echarle horas" y descubres que puedes saber "de verdad" de mucho más de lo que habrías pensado nunca.

Y, bueno, si no te interesa saber qué haces o por qué siempre puedes leerte/verte el tutorial y copiar los pasos. `_(_)/`

EED: Mientras escribo esta pregunta, Apple ha anunciado el Iphone SE, un móvil que podríamos considerar de gama media , algo que no es habitual pero que si ha hecho anteriormente. Apple se diferencia del resto de empresas en que vende casi de forma exclusiva producto de gama alta,tanto en precio como en componentes , y vende mucho, es la única empresa que esta en el top de ventas con producto de esa gama.

¿Porqué Apple no ha lanzado un teléfono de gama media?

¿Creés que Apple se convertiría en una empresa "mas tradicional" que venda producto en varias gamas?

¿Creés que es una buena estrategia?

Eduo:

¿Porqué Apple no ha lanzado un teléfono de gama media?

Apple siempre ha tenido un teléfono de cada gama, a sus ojos.

La discusión con el mundo que no usa Apple es si "gama" es una función del precio o de funcionalidad. Apple ha tenido claro siempre que es lo segundo, pero sospecho que el mundo entero piensa en precios (aunque afortunadamente esto está cambiando).

Para Apple casi siempre ha habido un teléfono y un ordenador en cada gama. Con frecuencia la gama baja la cubre el modelo del año anterior o dos años antes. La media y la alta son los dos

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

modelos que desde hace años tiene en parrilla.

Apple acaba de anunciar un teléfono de gama baja, para lo que ellos consideran gama baja. La última vez que lo hicieron fue con el 5C.

Los teléfonos pequeños de Apple siguen siendo muy populares. Apple ha decidido mantener esa línea viva solo en la gama baja. Algunos como yo siempre preferimos el tamaño del último SE y el TouchID, por lo que haberlo lanzado nos rasca ese picor. Habrá que ver si el resto de cosas que han sacrificado compensan las ventajas. Si hubiesen replicado el diseño de bordes rectos del SE anterior yo ya estaría comprando uno hoy.

¿Creés que Apple se convertiría en una empresa "mas tradicional" que venda producto en varias gamas?

Apple nunca venderá barato. Siempre tendrá lo que ellos consideran "gamas" y en esas habrá una gama baja (mac mini, iphone SE, macbook air, ipad pelao, watch series 3), una media (imac, iphone 11, macbook pro de 13", ipad air, watch series 5) y una alta (imac pro y mac pro, iphone 11 pro, macbook pro de 16", ipad pro, watch series 5 con apellidos) que se pisan entre si en su mayor o menor configuración.

Apple nunca será una empresa "más tradicional" porque siempre existirá una disonancia cognitiva entre lo que ellos (y usuarios que ya les conocemos) dicen y lo que el resto del mundo (la mayoría) entiende por los mismos conceptos.

Incluso en sus peores momentos, Apple nunca ha considerado "Gama baja" lo barato. Durante un tiempo tuvo una maravilla de mac en formato "caja de pizza" que era su gama más baja jamás, cuyas siglas eran LC por "Low Cost", y costaba el doble que cualquier PC Compaq equivalente de la época. Cuando tuvo la gama Performa que por definición era una gama baja, apenas se acercaban de precio a las gamas medias/medias altas en PC. El imac "nació" como un producto integrado y accesible, y costaba 1300 dolares de 1998, que hoy equivaldrían a 1900 euros.

¿Creés que es una buena estrategia?

Creo que es buena estrategia que tengan más de un modelo en diferentes gamas de precio. Creo que deberían tener más variedad en opciones de configuración dentro de cada gama y sobre todo tienen que empezar a considerar configuraciones mínimas más aterrizadas con la realidad.

No creo que sea una buena estrategia tener una línea muy barata, ya que todos sabemos que inmediatamente sería su línea más popular y canibalizaría sus líneas más rentables.

Como usuario final me gustaría que sus precios fuesen menores, pero prefiero que Apple siga siendo como es y quedó demostrado en la época de clones de mac que no les es posible tener las dos cosas, así que no me parece mal que continúen considerándose una marca premium cuya gama baja es tres veces más cara que las del resto.

EED: Junto con Álex Barredo tiene un podcast que se llama Hacía Falta sobre cultura y tecnología. En relación a ese podcast, una pregunta tipo test...

¿Cuándo será el próximo episodio de Hacia Falta?

- A) Lo estamos grabando.**
- B) Dentro de muy poco.**
- C) Dentro de unos meses.**
- D) Cuando Elon Musk borre su cuenta de Twitter.**

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Y ahora la pregunta un poco mas seria, si alguien quiere empezar en el mundo de podcasting

¿Qué debe tener en cuenta antes de empezar a grabar?

Eduo:

¿Cuándo será el próximo episodio de Hacia Falta?

- A) Lo estamos grabando.
- ☺ Dentro de muy poco.
- C) Dentro de unos meses.
- D) Cuando Elon Musk borre su cuenta de Twitter.

<https://twitter.com/haciafalta/status/1250481760523235329>

¿Qué debe tener en cuenta antes de empezar a grabar?

"Empezar a grabar" es literalmente cosa de ponerse. Todo lo que tengas que aprender lo sabrás inmediatamente cuando te escuches.

El primer episodio lo grabamos literalmente con los cascos con micrófono del smartphone y para editarlo el 100% de capacitación fue ver aquel keynote donde Steve Jobs hace un podcast en GarageBand en el escenario. Ese episodio no está publicado por razones obvias.

Si te interesa, y descubres que te gusta, enseguida empezarás a aprender qué necesitas.

La realidad es que en los podcasts afortunadamente la gente es increíblemente paciente. Si le gusta lo que escucha te apoyará y te irá diciendo lo que en cada episodio hacía falta (!) para quedar mejor.

Algunos tips:

- Si quieres hacer algo informal, hacer un podcast entre dos (o mejor aún, entre tres, que me parece el número ideal) con quien tienes química es muy ameno y gratificante. La dinámica de conversar y de poder pasar la batuta de unos a otros funciona fenomenal y terminas con muchísimo más contenido "extra" que puedes aprovechar.
- Si quieres hacer algo más formal, tipo monólogo, es crítico ir "a tiro hecho". Esto aplica obviamente a programas con más producción y estructura pero igualmente a los "dailies". Improvisar sobre la marcha es mucho más fácil cuando tienes un tema muy pensado y estructurado en la cabeza, aunque no lles un guión.
- Es importantísimo "lanzar" un podcast con varios episodios publicados ya. Lo primero que hará la gente a la que le guste será ir a por más. Avivar esa flama es importante, porque suele ser donde se decide la subscripción de un oyente.
- Si tienes el tiempo, dedica un rato a la estructura, música, carátula, tono y frases que usarás. Parece una tontería, pero la familiaridad de escuchar crea costumbre e incluso la tontería más grande se vuelve parte del vocabulario del programa con el tiempo. Empezar siempre de la misma forma, despedirse con la misma frase, usar los mismos cortes de música son cosas que dan personalidad al programa y sensación de complicidad a sus oyentes. Los chistes privados vendrán después y esta es la cama en la que duermen.
- En cuanto a equipo: Esto puede ser un pozo sin fondo, pero la única pieza esencial es un

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

micrófono decente y unos cascos que no dejen salir el sonido. Puedes empezar con lo que tengas e ir añadiendo lo que quieras.

- Algo importante: Si lo haces por gusto preocúpate menos, ya que se notará si lo haces por obligación. Si lo haces como (primer, segundo o tercer) trabajo tómatelo en serio como tal. Es posible vivir (o ayudar a vivir) del podcasting, pero eso requiere una dedicación importante y, sobre todo, ir optimizando hacia lo que funciona sin perder lo que te distingue.

En twitter alguna vez compartí el equipo que uso yo. Puedo buscar el enlace pero en principio no lo pongo porque esos tweets usan enlaces patrocinados y queda raro ☺

Como nota al margen: Sé que la tentación es alta y no es una opinión popular, pero recomendaría ni mirar plataformas como Spreaker, iVoox, Google Podcasts of Spotify.

En este tema tengo mucha cuerda, así que lo dejo en el resumen: Pruébalo. Enseguida sentirás si es algo que te llama y de ser así posiblemente no puedas evitar hacer más y meterte más. Yo cuando no grabo en un tiempo empiezo a tener picores y a ver si lío a alguien.

EED: Apple genera tanto odio como amor, hay gente muy fan de los productos de la marca como "hater". Yo leo o escucho muchas frases, generalmente con un carácter negativo, que se atribuyen al comportamiento de los usuarios de Apple como las características o funcionalidades de su software y hardware.

A continuación veras una lista con esas frases, me gustaría que me dieras tu opinión y si es cierta o no.

- * **El ecosistema de Apple es muy cerrado, no puedes hacer casi nada.**
- * **MacOS es prácticamente un Linux porque proporciona un terminal.**
- * **Los usuarios de Apple compran cualquier producto y a cualquier precio.**
- * **Los productos de Apple son caros , en la competencia puedes conseguir la misma por la mitad de precio.**
- * **El ecosistema de Apple es muy fácil de utilizar, cualquier usuario puede aprender a utilizarlo en muy poco tiempo.**
- * **Los usuarios de Apple no tiene capacidad crítica.**

Eduo:

- * **El ecosistema de Apple es muy cerrado, no puedes hacer casi nada.**
Dependiendo a qué te refieras, esto va de totalmente cierto a completamente falso.

Lo primero tendría que ser hablando solo de Smartphones. Con tu mac puedes hacer más o menos lo que te de la gana excepto expandirle el hardware (lo cual es una decisión de diseño industrial compartida por varias marcas, incluidos Microsoft y Google).

En Smartphones cuando la gente dice que el ecosistema es cerrado suele querer decir que es difícil meter apps por libre y/o trucarle el sistema (jailbreak). Esto es totalmente cierto. No es imposible pero definitivamente no puedes irte a una web a bajarte una app de iPhone.

(El sideloading es posible y no es complicado, pero es engorroso por diseño)

Hay otras cosas de las que Apple tiene más fama, pero realmente hay cosas similares en todos sitios. Por ejemplo iOS permite utilizar cualquier programa de mail, pero no definir que sean el programa por defecto para enviar mails.

A veces son decisiones por seguridad (el no permitir otros motores de HTML que no sean

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

webkit), a veces son porque nunca le han dado prioridad (el poder usar un cliente de mail diferente al nativo) y en ocasiones permiten usar cualquier cosa, pero sus herramientas tienen preferencia (por ejemplo, Apple Music siempre consumirá menos recursos que Spotify porque tiene acceso a librerías optimizadas de bajo nivel prohibidas para el resto).

Estas decisiones eran comunes en plataformas de este tipo (Newton, Palm, Windows CE, Symbian, Blackberry, Windows Phone, WebOS) pero la comparación se hace con Android, que es totalmente abierto en muchas más cosas. Comparado con Android definitivamente es un sistema más cerrado.

(Discutiría si el "ecosistema" lo es, ya que de serlo no habría herramientas para Windows, no habría Apple Music para Alexa y no habría TV+ para Amazon FireTV. Pero a veces se mezcla "el ecosistema es cerrado" con "no me deja hacer cosas que quiero hacer", que no es exactamente lo mismo)

*** MacOS es prácticamente un Linux porque proporciona un terminal.**

Linux es prácticamente un UNIX porque esa es su intención. MacOS es un UNIX por fortunas del destino (venía de regalo al basarse en NeXTStep).

La realidad es que esta frase demuestra un poco lo lejos que está toda la gente de estos conceptos. En realidad ambos sistemas tienen debajo un subsistema común que les precede por varias décadas.

Lo que sí es cierto es que tanto Linux como MacOS se aprovechan de todo el subsistema de Unix en el que está basada una rama entera de la informática. Si tu interés es montar cosas que requieren subsistemas de unix por debajo, MacOS y Linux están a menos distancia que Windows. Por la propiedad transitiva, Mac está más cerca de Linux (y Linux de Mac) en cuando a plataforma que Windows de cualquiera de las dos (incluir el subsistema de Linux en Windows ha cerrado mucho esta brecha).

Esta cercanía aplica principalmente a aplicaciones, servicios y librerías que no requieran de una interfaz gráfica. Linux utiliza subsistemas gráficos de Unix (X11 o descendientes) de forma nativa, mientras que MacOS tiene unos propios y solo permite ejecutar interfaces gráficas de Unix (y Linux) en un entorno especial aislado que no se beneficia de muchas de las ventajas del motor gráfico nativo.

Resumiendo: Si lo que quieres es ejecutar un servidor Apache con PHP y MySQL, o un node.js o Python o Ruby, o montar automatizaciones con scripts de shell o utilizar programas hechos para Unix, lo que hagas será más fácil en un Mac en principio que hacerlo en Windows (donde no será imposible y donde una vez te aprendas las "idiosincrasias" también te será posible).

*** Los usuarios de Apple compran cualquier producto y a cualquier precio.**

Apple no es tonta. Si esto fuese cierto solo habría una gama y un modelo 🤖

Este comentario suele escucharse por culpa de una disonancia cognitiva común en la humanidad: No existe una definición objetiva de "valor real". Y esto tiene sentido: Cuando pagas 1 euro por un café es porque sientes que ese café vale más para ti en tus manos que el euro, y quien lo vende piensa que el euro vale más.

Dado que no hay una definición objetiva de "valor real" tampoco la puede haber de "caro". "Caro" es lo que consideramos que no vale el dinero que nos piden por ello. "Caro" no es una medida, es un sentimiento.

Por extensión, el "valor" que le asignas a algo viene dado principalmente por lo que puedes y

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

quieres pagar por ello. Y esto segundo suele venir asociado a lo que has pagado en el pasado por lo mismo.

Un usuario acostumbrado a pagar poco tenderá a considerarlo normal y las posibles "molestias" o "deficiencias" asociadas a ello (de haberlas) aprenderá a considerarlas mínimas o inexistentes.

Un usuario acostumbrado a pagar más tenderá a considerarlo normal y las posibles "ventajas" o "virtudes" asociadas a ello (de haberlas) aprenderá a considerarlas excepcionalmente y esencias.

Es exactamente el mismo efecto. Ambos tienen razón en lo que sienten por lo que usan, y ambos se equivocarían juzgando lo que usan otros.

Dicho esto, Jobs resumió la actitud de Apple en una frase: "No es que Apple haga productos caros. Es que nunca hará productos baratos."

Si no estás dispuesto a pagar lo que pide Apple puedes decidir que simplemente no es para ti, o puedes decidir que todo el que lo haga es un ser inferior a ti sin criterio. Cuando sale este comentario siempre viene de ese sitio.

A mis ojos, todos tenemos algo que nos gusta que otros no entienden. Hay a quien le gustan los coches caros, el vino caro, los viajes caros o las camisetas originales de su equipo de fútbol. Al final, la gente que opina en qué le gusta a los demás gastar su dinero no suele partir de un buen lugar.

*** Los productos de Apple son caros , en la competencia puedes conseguir la misma por la mitad de precio.**

Los productos de Apple no son baratos. En la competencia puedes conseguir hardware parecido a menor precio.

La distancia que hay de "parecido" a "lo misma" es directamente proporcional al valor que le das a lo que Apple considera que le diferencia. Sistema operativo? Diseño industrial? Ecosistema? Software?

El valor que le das a esas cosas es lo que hace que esa diferencia valga la pena o no. Si no le das valor a nada de eso entonces "son iguales pero es más caro". Si se lo das entonces "cuesta más, pero lo vale".

Esto son conceptos de economía básica que se ven continuamente, pero aquí son noticia. Si tu compras pasta Garofalo y yo compro pasta Gallo y yo te digo que son la misma pero la mía cuesta la mitad tu, con toda la razón del mundo, pensarás que soy idiota. En realidad simplemente le doy tan poco valor a las diferencias que pueda haber que ni siquiera las veo (ni reconozco si me las dices), y tú a tu vez le das tanto valor a esas diferencias que la comparación no te parece que tenga sentido.

*** El ecosistema de Apple es muy fácil de utilizar, cualquier usuario puede aprender a utilizarlo en muy poco tiempo.**

Todos los ecosistemas son iguales de fáciles de utilizar, si les dedicas tiempo y atención.

El ecosistema de Apple intenta aplicar el concepto de "divulgación progresiva", que intenta ponerte delante lo que necesitas antes y más, pero permite ir descubriendo funcionalidad más avanzada a medida que la necesitas. No siempre lo logran, pero es un concepto que hace el uso de la plataforma algo más disfrutable.

En mi experiencia los usuarios de Mac y de Windows (y los de iOS y Android) totalmente nuevos no saben más después de un año en una plataforma u otra, pero los usuarios de Apple "sienten"

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

que saben más mientras que los otros (hablando de nuevo de usuarios en promedio) suelen seguir sintiendo que el sistema hace cosas que no controlan y tienen más miedo de tocar.

Creo que esta diferencia de confianza que dan los sistemas de Apple (por diseño, no casualidad) es lo que hace que puedan parecer más disfrutables y sencillos (que no es lo mismo que más útiles, aunque sí que tener menos miedo puede propiciar que hagas más cosas).

Resumiendo: Cualquier usuario puede aprender a usar cualquier cosa que le interese y a la que preste atención. Los sistemas de Apple parecen luchar menos contra el usuario, lo que hace que sean más disfrutables y menos hostiles. No sabes más, pero sientes que sí y al final esto también tiene valor.

*** Los usuarios de Apple no tiene capacidad crítica.**

La forma honesta de la gente que suele hacer esta pregunta es "los usuarios de Apple no opinan como yo, y esto no es justificable así que no tienen criterio".

En el fondo es la misma pregunta que las anteriores. Cuando alguien inmerecidamente recibe atención a esta pregunta todas las razones y criterios que les den les parecen inválidos. Es una pregunta trampa: "Por qué no tienes buen gusto?" y ante cualquier respuesta "Ah. Pero entonces eso es que no tienes ni idea" 😊

EED: Como última pregunta de la entrevista, una pregunta un poco diferente.

¿Qué te hubiera gustado que te preguntase? Evidentemente , debes responder a tu propia pregunta.

Eduo: Aunque me gustan mucho los macs y los podcasts, en el fondo me gustan muchas cosas con lo que habría estado igual de a gusto hablando de comics, películas, programación, Internet en general y en particular en los tiempos antes de web, emulación, doblaje, trabajar para multinacionales, vivir en México, cocina o frikadas en general ☐

Algo en lo que me gustaría insistir es en la posibilidad de aprender cosas que Internet y la cuarentena nos ofrece. Parafraseando al maravilloso Burke en la espectacular serie Connections de 1978, de la BBC (<https://youtu.be/hu9tb6fPCBw?t=160> , en un vídeo incluido en el precioso juego The Witness): "Tal vez, un buen comienzo sería encontrar en ti mismo la habilidad de entender cualquier cosa porque esa habilidad está ahí. Y luego ir y buscar más explicaciones. Y si te preguntas '¿Qué debo aprender?' entonces empieza por cualquier cosa en tu vida que quieras cambiar. Ahí es el mejor sitio para empezar."

Si no sabes por dónde empezar, puedes ir a lo obvio: Programar, cocinar, malabarismos (y trucos de cartas), tocar el ukelele, caligrafía, editar vídeo y/o audio.

La otra opción es enseñar lo que sabes, para que otros lo sepan. Y siempre celebrar a la gente que aprender algo por primera vez y le hace ilusión.

EED: Hoy es el último día de la entrevista y es el momento de la despedida, pero antes me gustaría agradecerte la participación, espero que haya sido una experiencia interesante y entretenida para ti.

Blog de J.A. Jimenez Toro, rooteando.com

Contenido esta bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento No Comercial Sin Obra Derivada 3.0 Unported License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

Podéis indicar tus métodos de contacto y si tienes algún proyecto, web, podcast o evento que quieras promocionar tenéis este espacio disponible.

Por último, me gustaría que me propusieras a una persona que creas que estaría dispuesto a participar en una futura entrevista.

Ha sido un placer , hasta la próxima.

Eduo: Gracias a los que se hayan leído esas paredes de texto, más que nada. Si algún masoquista se ha quedado con ganas de más, a Pedro Jorge Romero se le metió en la cabeza una vez hacerme una entrevista en su podcast Guion Ausente (episodio 15) y suelo decir tonterías en un formato que me obliga a resumir un poco más en Twitter como @eduo, donde me encanta hablar y ayudar en lo que pueda y cuando no hablo de tonterías.

Tengo instagram y soundcloud, pero no son de consumo público. Tengo un blog cuyo último post es de hace una década y tengo algunas aplicaciones que hace años que no van bien, así que os ahorro todo eso.

Tengo un podcast con Alex Barredo llamado Hacia Falta que fue una víctima de su propio éxito. Funcionaba tan bien que Alex ahora se dedica a grabar podcasts para vivir y el nuestro se ha quedado un poco abandonado. Dicho esto, estoy editando en este momento el episodio 129 y con suerte este año habrá más de uno (no como 2019).

Gracias a ti y a todos.

Recomendaría entrevistar a @fotomaf, @pjorge o a @nahum (nicks de Twitter). Me parece que los tres pueden aportar mucho en una entrevista.