



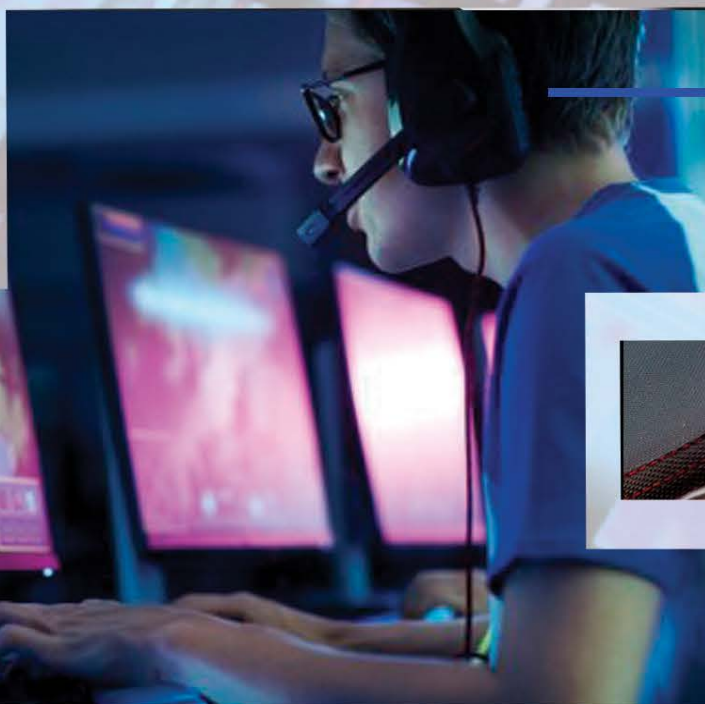
# REVISTA **TiNO**

Gratuita  
ISSN 1995-9419  
Número 79  
2021, Nov. - Dic.

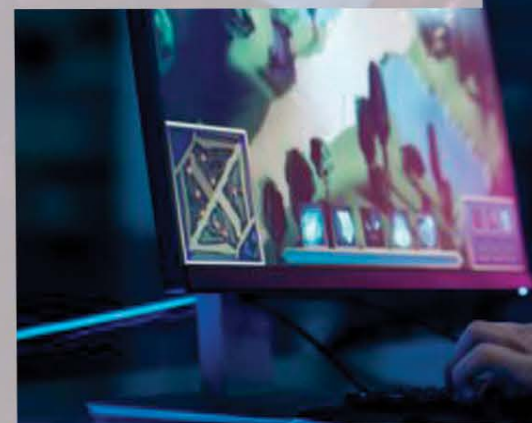
REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA  
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



DESDE LOS VIDEOJUEGOS EN LÍNEA  
HASTA LAS MOTORINAS



VIDEOJUEGOS EN LÍNEA,  
SU FUTURO PÁG.12



INTERMITENTE

PARA MOTORINA  
PÁG.18

## El Colectivo

### Directora

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez  
[yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu](mailto:yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu)

### Editor Jefe

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez  
[yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu](mailto:yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu)

### Editores

Dr.C. Aniano Díaz Bombino  
[anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu](mailto:anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu)

MSc. Grether Acosta Savón  
[grether@gtm.jovenclub.cu](mailto:grether@gtm.jovenclub.cu)

Lic. Bernardo Herrera Pérez  
[bernardo@mtz.jovenclub.cu](mailto:bernardo@mtz.jovenclub.cu)

### Edición de imágenes y diseño

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges  
[yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu](mailto:yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu)

### Maquetación

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez  
[yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu](mailto:yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu)

### Colaboración

Yanoisis Tapanes Torres

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <http://www.revista.jovenclub.cu>

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00 a.m. a 5:00 p.m., de Lunes a Viernes:

**Dirección:** 53 52165835

### Dirección Postal:

Palacio Central de la Computación.  
Amistad esq. a Reina, La Habana, Cuba. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

## EDITORIAL



Los grandes hombres son exponentes de la necesidad histórica de su época. En la historia de Cuba, nadie fue tan genuinamente exponente de ella, como **Fidel Castro Ruz**. Él, con su elevada estatura y grandeza, nos legó la más grande soberanía e independencia.

**Fidel** es la fuerza de un país, la idea absoluta de que un mundo mejor es posible. Este símbolo de la grandeza cubana, desde el concepto Revolución, nos trazó, de forma inequívoca, el camino a seguir. Líder absoluto de una Revolución que trascendió los marcos de un país, de una época y de un continente. Además, mantiene una presencia infinita, con el resultado de una obra y un legado, construidos con la fuerza del ejemplo, del altruismo y de la solidaridad.

Parte de sus logros se plasman y visualizan hoy en la soberanía tecnológica que vamos alcanzando en Cuba. Los Joven Club de Computación y Electrónica son una muestra de esos logros. Los que inciden directamente en la comunidad, solo para beneficio de ésta.

En la sección el vocero de esta edición podrás seguir los pasos firmes de Fidel. Aquí conocerás sobre el **décimo aniversario del Palacio de la Computación en Guantánamo**, y cómo sus trabajadores se preparan para recibirlo con el recuerdo perenne del Comandante.

También profundizarás en la reactivación del proyecto colaborativo **«Tras los Pasos de la Historia»**, orientado a combatientes que sobrepasan los 70 años de edad y poseen una pobre autonomía en el uso de las Tecnologías. Además, se podrá constatar cómo se hace énfasis, desde Granma, en los cursos educativos de **Scratch** para niños y niñas, como herramienta innovadora.

Desde El taller, **Intermitente para motorina** es otro de los interesantes y utilitarios artículos de esta edición. Un circuito oscilador que resulta adecuado como intermitente o «flasher» en motos eléctricas.

Se puede indagar, en El escritorio, en el trabajo de la empresa santiaguera **SPA Terafis**, quien, en aras de fortalecer su estrategia de marketing digital, acudió a Joven Club para la confección de su **Web empresarial** y un **apk promocional**.

Esto, y mucho más, encontrarás en el número 79 de la Revista Tino. No dejes de aprender desde **revista.jovenclub.cu** y desde nuestras redes sociales, porque Revista Tino Comunica.





# SUMARIO

## X-MÓVIL 04

- EDITAR FOTOS ANTES DE ENVIARLAS POR WHATSAPP •— 4
- DESACTIVAR «VISTO» DE LOS MENSAJES EN WHATSAPP •— 5
- VSCO CAM PARA APRENDER A EDITAR FOTOS •— 5
- UNIFIED REMOTE: CONTROLAR EL ORDENADOR DESDE EL MÓVIL •— 6
- BRIDGE PARA SINCRONIZAR LAS NOTIFICACIONES •— 6

## EL VOCERO 08

- XV EVENTO VIRTUAL INFOCLUB 2021 EN SANCTI SPÍRITUS •— 8
- APORTE DE JOVEN CLUB A LA CAMPAÑA DE VACUNACIÓN •— 9
- PROYECTO COLABORATIVO «TRAS LOS PASOS DE LA HISTORIA» •— 9
- SCRATCH UNA HERRAMIENTA INNOVADORA PARA NIÑAS Y NIÑOS •— 10
- PALACIO DE LA COMPUTACIÓN EN GUANTÁNAMO HACIA SU DÉCIMO ANIVERSARIO •— 10

## EL ESCRITORIO 12

- VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, SU FUTURO •— 12
- EL SPA TERAFAIS AMPLÍA SUS CANALES DE COMUNICACIÓN •— 14

## VISTAZOS TECNOLÓGICOS 16

- LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GANA EN AUTONOMÍA •— 16

## EL TALLER 18

- INTERMITENTE PARA MOTORINA •— 18

## EL NIVEL 20

- UNA VEZ EN ROMA, UN VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA •— 20

## EL CONSEJERO 22

- CONTROL DE CAMBIOS PARA LA REVISIÓN DE TEXTOS •— 22
- FREE PDF COMPRESSOR PARA COMPRIMIR ARCHIVOS PDF •— 23
- DROIDCAM Y BANDICAM, LA COMBINACIÓN PERFECTA •— 23
- IMAGEN DIVIDIDA EN MOSAICO ¿CÓMO CREARLA? •— 24

## LA RED SOCIAL 26

- SNAPCHAT, UNA RED SOCIAL ORIGINAL •— 26

## EL NAVEGADOR 28

- CENTRO «FIDEL CASTRO RUZ» •— 28
- FIDEL SOLDADO DE LAS IDEAS •— 28
- LA DEMAJAGUA •— 29
- REVISTA CUBA SOCIALISTA •— 29
- PRESIDENCIA Y GOBIERNO DE CUBA •— 29





## EDITAR FOTOS ANTES DE ENVIARLAS POR WHATSAPP

Autor: Yosvany Espada / yosvany.espada@cmg.jovenclub.cu

### EDITING PHOTOS BEFORE POSTING THEM BY WHATSAPP

WhatsApp es una aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes a través de Internet. En el consejo que se muestra a continuación se explica cómo mejorar la visibilidad de la foto que se desea enviar, al insertarle textos y dibujos antes de hacerlo. Para editar fotos antes de enviarlas por WhatsApp se deben seguir algunos pasos que te mostramos a continuación.

1. Lo primero es **ingresar al chat** y presionar el contacto al que se le va a enviar la imagen. **Pulsa** el icono de la cámara y obtén una instantánea.
2. Si deseas modificar la imagen para mostrar solo una parte de ella, puedes ir al menú dedicado a este fin, ubicado en la parte superior derecha y presionar el icono **Recortar**. Luego guarda los cambios realizados. (Fig. 1.)



Fig. 1. Se puede adecuar el tamaño de la imagen antes de enviarla

3.

Si se desea agregar emojis a la foto, se **presiona** el icono destinado a ello en el menú superior derecho (emoji carita feliz). **Selecciona** a tu gusto los emojis, iconos o figuras a adicionar. (Fig. 2.)

4. Si se desea añadir texto, se debe **seleccionar** el **icono T** en el menú superior. Luego de activarlo escribe el texto de tu elección.
5. Además, si se quiere escribir textos a mano alzada, o dibujar alguna figura, entonces se debe **presionar** el icono del lápiz en el menú superior y **escribir** con el dedo, sobre la foto, lo que se desee.
6. Por último, están los filtros. Éstos se localizan en la parte inferior al **deslizar** el dedo hacia arriba sobre la pantalla. Solo resta seleccionar a gusto el filtro que queremos. (Fig. 3.)

#### Una ventaja para el trabajo en WhatsApp

Editar fotos antes de enviarlas, es una gran ventaja en el trabajo con imágenes y contenidos multimedia en WhatsApp. Esto favorece, en gran medida al usuario, pues le permite incluir en la imagen otros elementos que pueden resultar interesantes y necesarios.

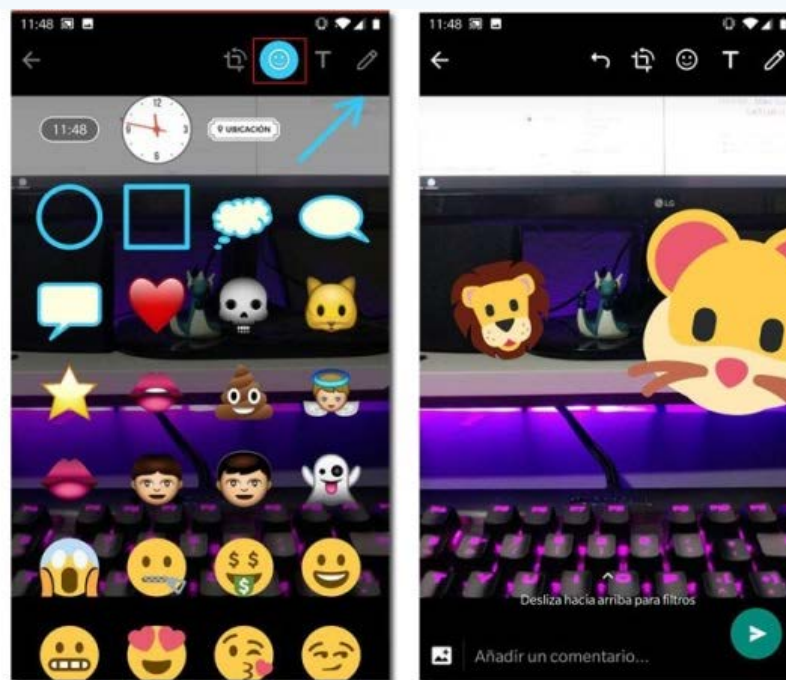


Fig. 2. Selecciona el emoji y agrégalo a la foto

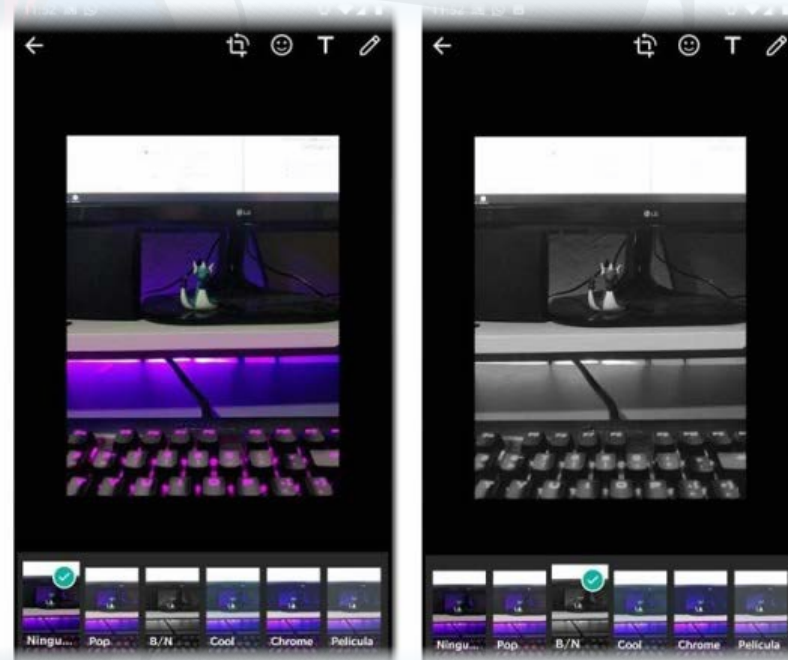


Fig. 3. Selecciona el filtro adecuado

**Palabras claves:** Fotos, Editar, Emojis, Filtros, WhatsApp

**Keywords:** Photos, Edit, Emojis, Filters, WhatsApp

#### Referencias Bibliográficas

- Mayoresconectados. (S/F). Como editar una foto antes de enviarla por WhatsApp. Recuperado el 16 de septiembre del 2019, de <https://mayoresconectados.com.ar/editar-foto-en-whatsapp/>
- Youtube. (S/F). Como editar una foto antes de enviarla por WhatsApp. Recuperado el 16 de septiembre del 2019 de [https://www.youtube.com/watch?v=AtD\\_kYZPtGg](https://www.youtube.com/watch?v=AtD_kYZPtGg)
- Youtube. (S/F). ¿Cómo editar una foto en WhatsApp? Recuperado el 16 de septiembre del 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=7ObmkllKqV8>



## DESACTIVAR «VISTO» DE LOS MENSAJES EN WHATSAPP

Autor: Yonaika Pérez Cabrera / yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu

### DISABLE THE «SEEN» OPTION OF PERSONAL MESSAGES IN WHATSAPP

En la actualidad, **WhatsApp** se encuentra entre las aplicaciones más populares de mensajería. Un sinnúmero de personas la usan para comunicarse, en tiempo real, con familiares y amigos. Se ha visto un perfeccionamiento constante de la aplicación, que proporciona el intercambio de mensajería instantánea, imágenes, videos, llamadas de voz, video llamadas y llamadas grupales, envío de archivos del entorno Windows, intercambio de ubicaciones geográficas en tiempo real y hasta historias personalizadas. Dentro del desarrollo y mejoramiento de sus funciones, los desarrolladores han prestado también atención a la **Privacidad**.

Es posible desactivar el **Visto** o leído de los mensajes personales en WhatsApp. De esta forma no se sabrá cuándo se han leído los mismos, facilitando, algo más, la privacidad en el uso de la aplicación.

#### ¿Cómo desactivar la opción «Visto» de los mensajes personales en WhatsApp?

Para desactivar la confirmación de lectura de los mensajes se deben seguir los siguientes pasos: (Fig. 1.)

1. Primeramente, **abrir** WhatsApp en el teléfono móvil.
2. **Localizar** los tres puntos verticales, en la parte superior derecha de la ventana principal de la aplicación. Hacer **clik** sobre ellos.
3. A continuación, dar **clik** en la opción **Ajustes**.
4. Luego, **ir** a la opción **Cuenta**.
5. Allí, dar **clik** en **Privacidad**.
6. Por último, **desactivar** la opción **Confirmaciones de lectura**.

Es importante aclarar que, al desactivar esta opción, el usuario tampoco podrá ver cuando sus contactos leen sus mensajes. La opción se mantendrá activa para los chats de grupo y para los mensajes de voz.

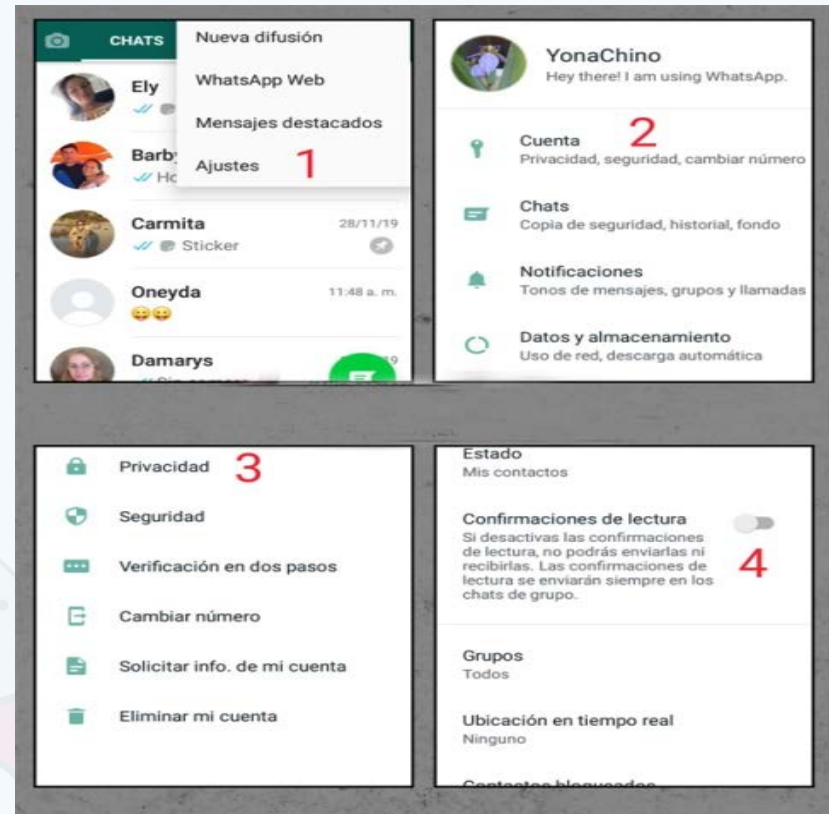


Fig. 1. Pasos para desactivar la opción Visto en WhatsApp

#### Referencias Bibliográficas

- LR. (2019). WhatsApp: te enseñamos el truco para contestar los mensajes, sin aparecer 'en línea'. Recuperado el 5 de enero de 2020, de <https://larepublica.pe/tecnologia/2019/09/13/whatsapp-conoce-el-truco-secreto-para-contestar-los-mensajes-sin-aparecer-en-linea-fotos-video-android-iphone/>
- Rubio, J.C. (2019). Cómo eliminar la confirmación de lectura en WhatsApp. Recuperado el 5 de enero de 2020, de <https://www.trecebits.com/2019/08/09/como-eliminar-la-confirmacion-de-lectura-en-whatsapp/>
- WhatsApp. (2020). Cómo desactivar las confirmaciones de lectura. Recuperado el 5 de enero de 2020, de <https://faq.whatsapp.com/en/android/28000015/?lang=es>

## VSCO CAM PARA APRENDER A EDITAR FOTOS

Autor: Frank Fernández García / frank.fernandez@cmg.jovenclub.cu

### LEARN TO EDIT PHOTOS WITH VSCO CAM

A través de imágenes como elemento multimedial, millones de usuarios pueden ver nuestro trabajo, así como nuestra implicación en la sociedad. Como *una imagen dice más que mil palabras*, es importante que esta tenga una calidad visual adecuada, por lo que muchas veces recurrimos al retoque. Una buena herramienta para poder perfeccionar esas imágenes es la aplicación **VSCO Cam** para Sistemas Operativos iOS y Android. Esta nos permitirá darle un toque mucho más elegante a las fotografías que tomemos con nuestros teléfonos.

#### ¿Cómo editamos fotos con VSCO Cam?

1. Lo primero es **descargar**, **instalar**, **registrar** y **abrir** la aplicación.
2. Luego, en la vista principal de la App, se debe proceder a **importar** la foto que se desea editar. Para ello hacer **clik** en el botón con el signo + en la parte inferior derecha de la pantalla.
3. También se puede hacer una foto al momento, ejecutando el botón de la

cámara.

4. Seguidamente se debe **regresar** a la ventana de edición, en la parte inferior derecha de la aplicación.
5. Luego se **ejecuta** la edición. **Selecciona** los filtros que desees para la foto, así como los ajustes de brillo, contraste, tono, enfoque y dimensiones que consideres.
6. Lo siguiente es **guardar** la foto editada en la Galería de Imágenes. Utiliza, para ello, la opción Guardar que se encuentra en la parte superior de la ventana.
7. Por último, la foto guardada, se mostrará en la vista principal de la App.

**VSCO Cam** es una excelente herramienta de edición fotográfica. Ofrece una interfaz y un acabado mucho más profesional que otras herramientas. La misma nos permitirá tener fotos más proliferas en nuestras redes sociales.



## UNIFIED REMOTE: CONTROLAR EL ORDENADOR DESDE EL MÓVIL

Autor: MsC. Tania Tenrero Cañete / tania.tenrero@mtz.jovenclub.cu

### UNIFIED REMOTE: CONTROL THE COMPUTER FROM THE MOBILE

Unified Remote es el mando para ordenador que más funciones incluye. Esta aplicación permite controlar la computadora de escritorio desde su teléfono. Como valor agregado posee un botón que posibilita apagarla de forma remota.

#### Pasos para utilizar Unified Remote

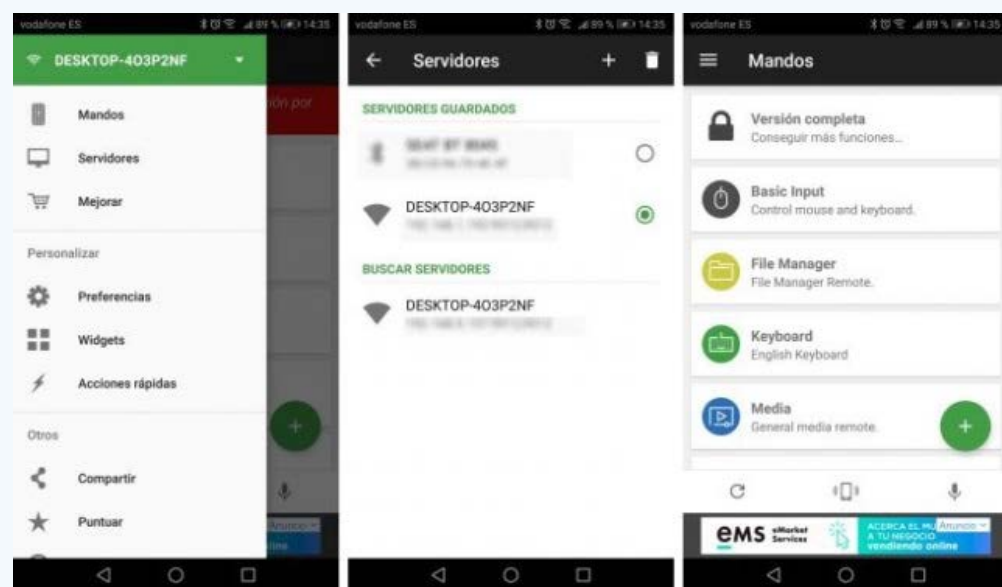


Fig. 1. Panorama de cómo se visualiza la aplicación al activarse

1. Lo primero es **descargar** la herramienta para su instalación en Android, iOS o Windows Phone así como su versión para Sistema Operativo Windows, Mac o Linux.
2. Luego **instalar** la aplicación en el móvil y en la computadora.
3. Lo siguiente es **abrir** la app en el móvil, acceder a la opción Servidores disponible en el Menú.
4. **Activar** la opción Bluetooth en la computadora.
5. De forma automática comenzará la búsqueda de otros dispositivos bluetooth. Así se podrán encontrar y conectar ambos dispositivos.

6. En el caso que no se cuente con la opción de activar Bluetooth en el ordenador, la app Unified Remote puede **localizar** a la computadora desde el móvil, al estar ambos conectados a la misma red.

7. Una vez que se establezca la conexión, estará habilitada la posibilidad de controlar el ordenador desde el móvil, a través de las opciones que ofrece la aplicación.

#### Opciones de Unified Remote

- **Basic input:** Controla el puntero del ratón y el teclado.
- **File Manager:** Permite navegar de forma fácil por los archivos del ordenador desde el móvil.
- **Keyboard:** Permite el uso de teclados en otros idiomas.
- **Media:** Controla de forma remota la reproducción de contenidos en el ordenador o el mando.
- **Power:** Opción para apagar, reiniciar, suspender la PC desde el móvil.

#### Unified Remote, una excelente opción

La aplicación es, sin lugar a dudas, una excelente opción para aquellas personas que buscan la comodidad y que evitan tener que desplazarse para realizar alguna tarea laboral o entretenerse, cuando no tienen cerca los otros equipos. Con esta función puede, desde su móvil, controlar de manera sencilla y a distancia el ordenador, además de acceder a algunas de sus funciones.

#### Referencias Bibliográficas

- Adslzone. (2015). 5 aplicaciones para controlar el PC desde el móvil. Recuperado el 10 de enero del 2021, de <https://www.adslzone.net/2015/02/09/aplicaciones-movil-control-remoto-pc/>
- Adeba, Roberto. (2018). Convierte el móvil en el mando a distancia de tu PC. Recuperado el 10 de enero de 2021, de <https://www.softzone.es/2018/12/15/convierte-el-movil-en-el-mando-a-distancia-de-tu-pc/>
- Otero, César. (2016). Cómo convertir tu smartphone en un mando a distancia para el PC. Recuperado el 10 de enero, del 2021, de [https://as.comocio/2016/05/31/conectados/1464653402\\_694416.html](https://as.comocio/2016/05/31/conectados/1464653402_694416.html)

## BRIDGE PARA SINCRONIZAR LAS NOTIFICACIONES

Autor: Violeta Pardo Granja / violeta.pardo@cmg.jovenclub.cu

### BRIDGE TO SYNCHRONIZATION THE NOTIFICATIONS

Bridge es una herramienta de sincronización que puede ser útil para la recepción de las notificaciones que se reciben en todos los dispositivos Android y ordenadores que se usen de manera simultánea. Esta aplicación es de uso fácil y, además, ofrece la posibilidad de leer notificaciones, realizar acciones rápidas como: responder, dar me gusta y eliminar. Con ella también se puede eliminar una notificación específica en el dispositivo seleccionado.

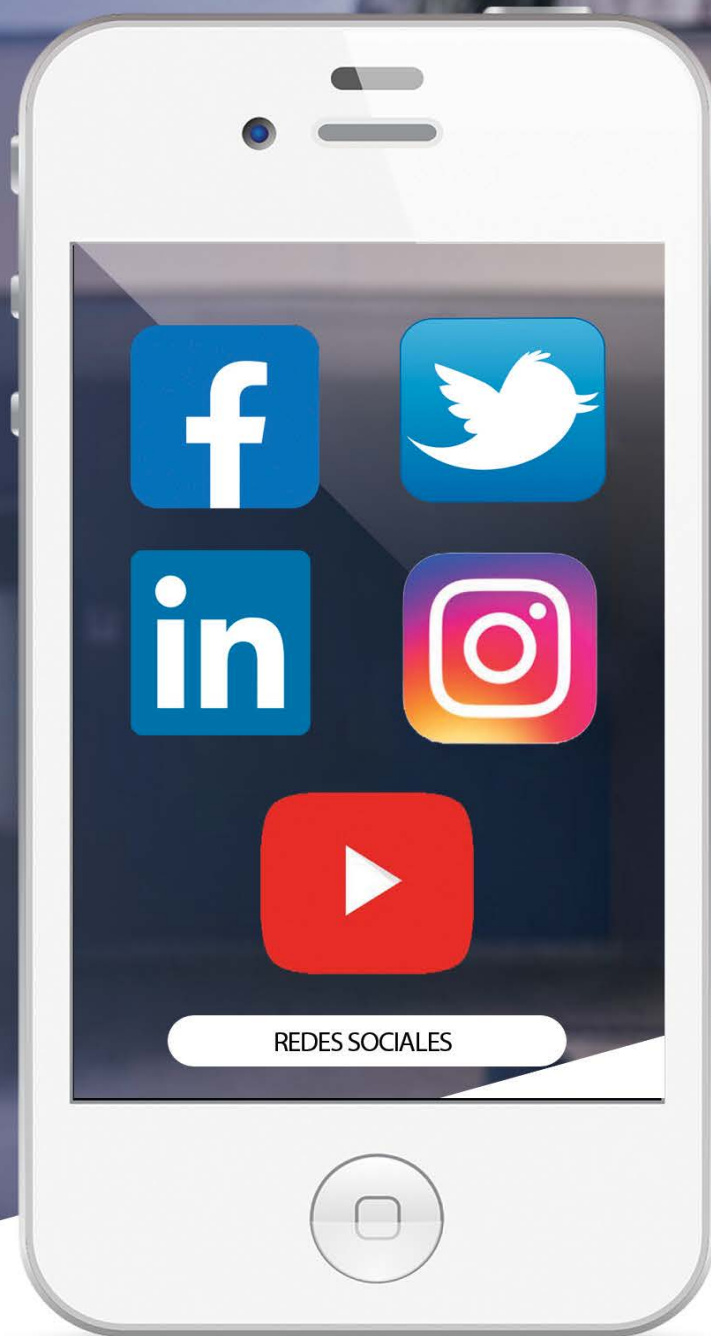
#### ¿Cómo sincronizar con Bridge?

1. **Descargar** la aplicación Bridge.apk desde Google Play Store o Apk Pure.
2. **Instalar** esta aplicación en todos los dispositivos a sincronizar.

3. Una vez instalada, **iniciar** la aplicación en todos los dispositivos.
4. **Verificar** que la aplicación se ejecutó correctamente en los dispositivos y que estos pueden acceder a las notificaciones.
5. En las opciones de la aplicación, **seleccionar** sólo las notificaciones que se necesitan observar en el otro dispositivo, para evitar que lleguen las que no sean de su interés.
6. Es importante **encriptar** todos los datos de los diferentes dispositivos para mayor seguridad.
7. Por último, para ser utilizada la aplicación desde un ordenador, se debe **acceder** a la versión Web de Bridge desde <https://bridge.xitlabs.com/>, y allí iniciar sesión, para que se muestren las notificaciones.



REVISTA TINO



REVISTA TINO OFRECE...

### CONOCIMIENTO

Temas de alto valor científico-  
tecnológico, que potencian un mayor  
conocimiento intelectual.

### CONFIANZA

Garantiza seguridad y confianza en la  
implementación de sus temas en la  
práctica.

### EFFECTIVIDAD

Incrementa cada día el número de  
lectores activos que la siguen,  
propiciando su efectividad.

### COMUNICACIÓN

Posibilita una gran asimilación de los  
procesos comunicativos.



**LA TECNOLOGÍA Y LA CIENCIA, EN FUNCIÓN DE LA SOCIEDAD,  
MARCAN UNA DIFERENCIA EN LOS PROCESOS INVESTIGATIVOS.**

JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA  
Continúan insertándose y haciendo énfasis en el proceso de  
Informatización de la Sociedad.

[www.revista.jovencub.cu](http://www.revista.jovencub.cu)



## XV EVENTO VIRTUAL INFOCLUB 2021 EN SANCTI SPÍRITUS

Autor: MSc. Lisbet Vallés Bravo / lisbet@ssp.jovenclub.cu

### XV Infoclub Virtual Event 2021 in Sancti Spíritus

Con el propósito de debatir las principales experiencias sobre temas relacionados con el uso comunitario de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los Joven Club de la provincia Sancti Spíritus presentaron diversas ponencias en el **XV Evento Virtual Infoclub 2021**.



El evento tuvo lugar de forma virtual, del 8 al 12 de noviembre del 2021. Los trabajos se agruparon por temáticas siguientes:

- Soluciones Informáticas y Sistemas de gestión.
- Las niñas en el uso de las TIC.
- Ciberseguridad y las Redes Sociales.
- La Robótica Educativa, la Electrónica y la Inteligencia Artificial, una alternativa para el desarrollo de capacidades y

habilidades en las nuevas generaciones.

- Atención ciudadana y calidad de los servicios.
- Uso de las TIC para la formación vocacional.

#### Trabajos presentados por Joven Club Sancti Spíritus, en el XV Evento Virtual Infoclub 2021

En el evento se presentaron 9 trabajos de los Joven Club espirituanos entre los que destacaron:

- Apk para el aprendizaje del ahorro de la energía eléctrica en niños y adolescentes.
- Apk simulador de interruptor eléctrico de la adolescente Melanie Viamonte Sánchez.
- Propuesta para la mejora de la medición de la satisfacción del cliente en los Joven Club de Sancti Spíritus, por la Ms. C. Liset López Francisco.
- Las nuevas tecnologías en la tercera edad frente a la pandemia, de la Ms. C. Yenisbel Valdivia Sánchez.
- Multimedia para favorecer la motivación en la enseñanza del adulto mayor, de la Lic. Raida González Rodríguez.

#### Otros trabajos presentados

De igual forma representaron al territorio espirituario otros trabajos entre los que se encuentran:

- Ciber Joven Club.
- La gestión de los servicios de los Joven Club en Fomento. Una experiencia en el contexto del enfrentamiento a la Covid-19.
- La confección de kits para la enseñanza de la Robótica en los Joven Club.
- Plataforma educativa para la enseñanza del contrabajo.
- Las multimedias CPTele y Apreciación del Arte 3.

Al finalizar el evento nacional se premiaron los siguientes trabajos presentados desde Sancti Spíritus:

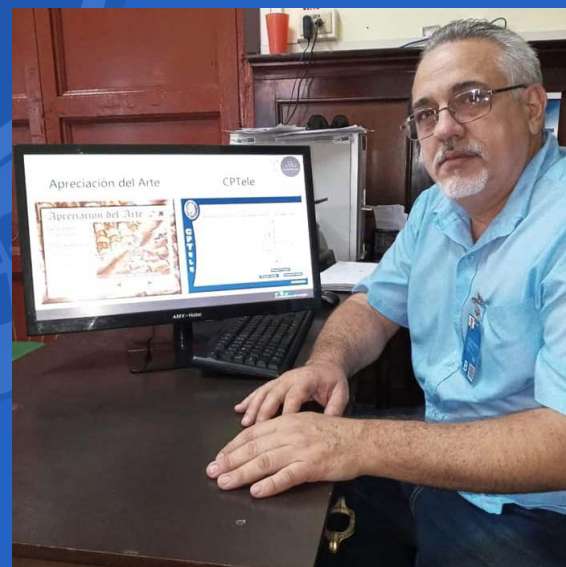
**Relevante** para Ariagne Irene Hernández Pérez.



**Destacada** para Melanie Viamonte Sánchez.



**Mención** para Yenisbel Valdivia Sánchez y Luis Antonio Catalá Estrada.



Durante el desarrollo del evento se debatieron varios temas de interés nacional, relacionados con el trabajo de los Joven Club. Los participantes tuvieron un saldo positivo en cuanto a la actualización del conocimiento sobre el desarrollo de las tecnologías y su utilización dentro del ámbito de sus instalaciones.





## APORTE DE JOVEN CLUB A LA CAMPAÑA DE VACUNACIÓN

Autor: Yuneibis Lauzardo Mesa / yuneibis.lauzardo@myb.jovenclub.cu

### Contribution of Joven Club to the vaccination campaign

La Dirección Municipal de Joven Club de Computación y Electrónica en Mayabeque afianza sus lazos de trabajo con la Dirección Municipal de Salud Pública. El objetivo de esta alianza es llevar a cabo la digitalización de todos los registros de la campaña de vacunación en el municipio Melena del Sur.

Al hacerlo, queda actualizada la información sobre las dosis recibidas por cada ciudadano cubano, respecto a las vacunas Abdala, Soberana 02, Sinopharm y Soberana Plus para los convalecientes de la Covid-19.

Ha sido notable el avance del municipio, en la introducción de la información correspondiente a la campaña de vacunación, en la base de datos on-line destinada para ello. Como ya es costumbre, los trabajadores del Joven Club Melena del Sur II dan el paso al frente con disposición y responsabilidad.

Esta tarea se asume hoy con el equipamiento en óptimas condiciones, así como la conectividad necesaria para avanzar con la seriedad que se requiere y que hoy se prioriza a nivel de país.

Y es que tener actualizada en tiempo real, la información de las dosis aplicadas a cada ciudadano cubano, a través de un sistema digital, es esencial. Esto permitirá que dicha información pueda ser utilizada en cualquier entidad cubana autorizada, que necesite de esos datos.

Así, el Joven Club Melena del Sur II formará parte de la historia de la recuperación y control de la pandemia Covid-19 en Cuba.



Fig. 1. Trabajadores de Joven Club que actualizan el registro de la campaña de vacunación

## PROYECTO COLABORATIVO «TRAS LOS PASOS DE LA HISTORIA»

Autor: Carlos Ariel Blanco de los Reyes / ariel.blanco@grm.jovenclub.cu

### The collaborative project «Tras los pasos de la Historia»



El proyecto colaborativo «Tras los Pasos de la Historia», nacido a partir del convenio firmado entre la Asociación de Combatientes de la República de Cuba (ACRC) y el Palacio de la Computación en Granma, reinició sus actividades el pasado 8 de noviembre del 2021, tras una obligada pausa por los efectos de la Covid-19.

Este proyecto brinda la posibilidad de adquirir conocimientos tecnológicos en diferentes temas, a través de los cursos de formación y las asesorías, entre lo que se encuentran:

- Gestión de la Información.
- Navegación y correo.cu.
- Uso de la Telefonía Celular.

#### El proyecto colaborativo «Tras los pasos de la Historia»

La Asociación de Combatientes en Granma reúne a más de 200 afiliados. En ella se agrupan hombres y mujeres que tuvieron participación en la **Lucha Clandestina**, el **Ejército Rebelde**, la **Lucha contra Bandidos**, **Girón** y las distintas misiones militares internacionalistas. La mayoría de estos combatientes sobrepasan los 70 años de edad y poseen una pobre autonomía en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

#### Actividades del proyecto «Tras los pasos de la Historia»

- Creación de un banco de entrevistas e imágenes. Esta acción ha devenido en un componente fundamental para el rescate del legado histórico de toda una generación protagónica. Los materiales recopilados por el banco se exponen en las visitas conjuntas a las instituciones educativas. El mismo nutre el servicio de Gestión de Información del Palacio de Computación y Electrónica en Granma.
- La publicación de los resultados de todas las actividades del proyecto colaborativo se hace en un blog creado en la plataforma **Reflejos** (<https://traslospasosdelahistoria.cubava.cu/>).
- Las experiencias adquiridas en este proyecto, son presentadas en centros educativos de la comunidad. Los intercambios son propiciados por los propios combatientes, con la participación de los estudiantes de los diferentes centros.

#### El rescate de la historia y su promoción a través de las redes sociales

Convencidos de la importancia de estrechar los vínculos entre ambas instituciones, los actores de este proyecto intercambian conocimientos tecnológicos y vivencias históricas. De esta forma se potencia la reciprocidad intergeneracional, la realización de actividades conjuntas y su promoción en las redes sociales.



## SCRATCH UNA HERRAMIENTA INNOVADORA PARA NIÑOS

Autor: Nancy Bullain Tornes / nancy.bullain@grm.jovenclub.cu

### SCRATCH, AN INNOVATIVE TOOL FOR KIDS

La tecnología es una herramienta de vida. Sí, así como lo ves escrito, DE VIDA. Y es que no solo es aplicada en todas las esferas sociales, sino que con ella se salvan vidas humanas. Por ello resulta una necesidad que, desde la infancia, se comprenda y se aprenda a trabajar con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

En el **Palacio de la Computación de Granma**, los niños tienen interacción directa con las tecnologías. A través de ella adquieren:

- Mayor independencia cognoscitiva.
- Amor por la investigación.
- Un pensamiento más independiente.

Todo ello se logra, entre otros elementos, a través de cursos educativos. Uno de ellos es Scratch, una herramienta innovadora.

#### ¿Qué es Scratch?

Scratch es ideal para fomentar el desarrollo de habilidades creando o modificando personajes y objetos con el editor de dibujo. Con ella los niños pueden añadir sonidos o grabar sus propias voces, incluso insertar fotos de sí mismos. A la vez pueden programar animaciones y videojuegos. Incluso, es una buena base para iniciarlos en la programación de robots, desarrollando habilidades relacionadas con la lógica y la acción motriz.

Por ello se hace énfasis en este curso desde el **Joven Club en Granma**. Clases teóricas y prácticas que:

- Aportan conocimientos acerca del mundo de la programación.
- Aprovechan la accesibilidad multidisciplinar que ofrece la herramienta.



Fig. 1. Clase práctica de Scratch

- Contribuyen a activar los procesos cognitivos.
- Propician un aprendizaje más significativo, siendo los infantes, los protagonistas de este proceso.

Estas habilidades pueden ser cruciales para realizar investigaciones, escribir análisis literarios y otras tareas docentes y laborales en el futuro.

## PALACIO DE LA COMPUTACIÓN EN GUANTÁNAMO HACIA SU DÉCIMO ANIVERSARIO

Autor: Iliana Gainza Cuesta / Iliana.gainza@gtm.jovenclub.cu

### PALACE OF COMPUTING IN GUANTÁNAMO TOWARDS ITS 10TH ANNIVERSARY

Próximo a cumplir su décimo aniversario, el Palacio de la Computación en Guantánamo se mantiene disponible. A pesar de las limitaciones que ha presentado el año debido a la compleja situación sanitaria por la Covid-19, se trabaja para el público externo aplicando todas las medidas de cuidado del personal y la desinfección de locales.

#### Muchos han sido los logros alcanzados en la etapa.

- Pasaron por sus laboratorios **2761 estudiantes**.
- Se ofertaron **372 programas** de cursos en las modalidades presencial, semi-presencial y a distancia.
- Se realizaron **10 cursos de postgrado** con un total de 49 egresados.
- Hubo un desarrollo de herramientas de **apoyo para Empresas**, con la confección de dos sitios web promocionales.

#### Otras actividades del Palacio de la Computación en Guantánamo

La capacitación del capital humano, la celebración en las redes sociales de fechas históricas y la colaboración de los instructores en la confección de artículos para



**EcuRed**, formaron parte del trabajo de la institución. Así también fue meritorio el apoyo a la Zona Roja en esta situación pandémica.

De esta forma se reafirma, como ya es habitual, que los Joven Club dan su paso al frente ante las tareas que les convoca la dirección del país. Muy contentos con los resultados positivos, sus trabajadores esperan con ilusión el aniversario de la institución, seguros y conscientes del compromiso que representa mantener los logros alcanzados.

# REVISTA TINO

**REVISTA TINO**  
 Gratuita  
 ISSN 1995-9419  
 Número 77  
 2021, Jul-Ago

REVISTA INFORMATICO-TECNOLOGICA DE LA FAMILIA  
 REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACION Y ELECTRONICA

**FESTEJA CON NOSOTROS**  
 JOVEN CLUB DE COMPUTACION Y ELECTRONICA Y REVISTA TINO

**34 ANIVERSARIO**  
 Joven Club de Computación y Electrónica

Celebrando el 34 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica y el 14 aniversario de la Revista Tino.

Juntos por el conocimiento DE LA MANO POR SIEMPRE

**+ CREATIVOS AUTÉNTICOS**

**14 ANIVERSARIO**

www.revista.jovenclub.cu

En cada ejemplar de la revista TINO podrás encontrar, además de artículos variados sobre las Tecnologías de la Información, trucos, videojuegos, redes sociales, innovaciones desde el taller de electrónica, entre muchas otras opciones.



### EL VOCERO

**JOVEN CLUB LA HABANA EN TIEMPOS DE PANDEMIA**  
 Autor: Madielín Pupo Torres / madielin.pupo@jovenclub.cu

Joven Club La Habana en times of pandemic

El momento de 2020 se marcó al principio con una ola de incertidumbre. Desde su aparición en la vida cotidiana, la pandemia nos ha llevado a un momento de reflexión y de adaptación. En este artículo se exploran los desafíos y las oportunidades que se han presentado en este tiempo de crisis.

### X-MÓVIL

**Cómo hacer un microscopio casero con tu móvil**  
 Autor: José Carlos Pupo Lora / jose.pupo@jovenclub.cu

HOW TO MAKE A HOMEMADE MICROSCOPE WITH YOUR MOBILE

¿Quieres ver las cosas de un modo diferente? ¿Quieres ver cosas que no puedes ver a simple vista? Este artículo te enseña cómo hacer un microscopio casero con tu teléfono móvil. Es un proyecto sencillo que puedes hacer en casa con materiales fáciles de conseguir.

### LA RED SOCIAL

**RED SOCIAL TWITCH PARA REALIZAR STREAMING**  
 Autor: Ysabella Pérez Calzadilla / ysabella.perez@jovenclub.cu

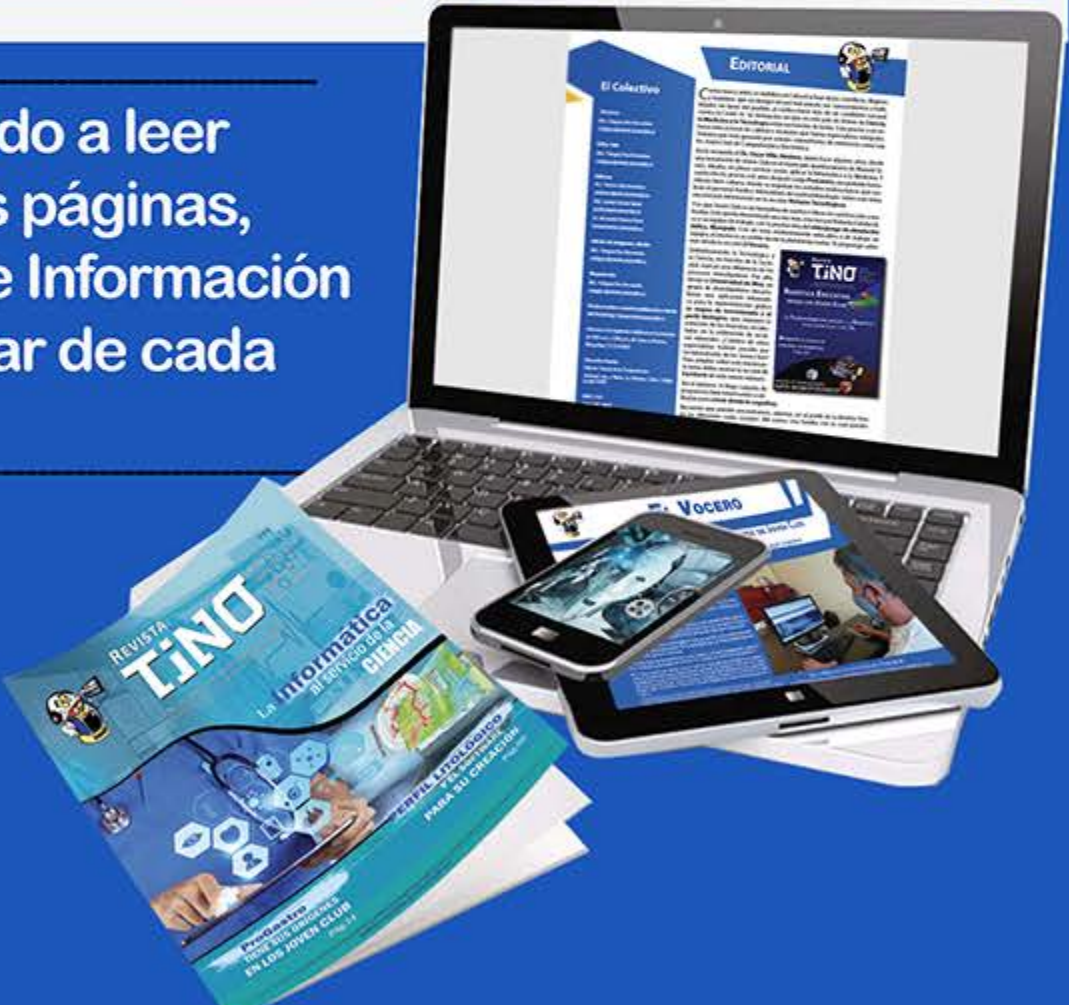
¿Quieres compartir tus habilidades y conocimientos con otros usuarios? Twitch es una plataforma ideal para realizar streaming de videojuegos, tutorías y otros contenidos. Este artículo te guiará a través de los pasos necesarios para comenzar a transmitir en esta red social.

### EL NIVEL

**COOKING MADNESS O LOCURA DE COCINA**  
 Autor: Daphne del C. García Abel / daphne.garcia@jovenclub.cu

¿Te gustan los videojuegos de simulación de cocina? 'Cooking Madness' es un juego divertido y desafiante que te permite experimentar con recetas y técnicas culinarias. Este artículo te ofrece consejos y trucos para mejorar tu desempeño en el juego.

Te convierto a leer nuestras páginas, llenas de Información y disfrutar de cada edición.





## VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, SU FUTURO

Autor: Pedro Antonio Hernández Obregón / pedro.hernandez@pri.jovenclub.cu

### ONLINE VIDEO GAMES, THEIR FUTURE

**Resumen:** El avance de la tecnología y la profesionalización del sector de los videojuegos, ha provocado que la industria haya evolucionado a un ritmo vertiginoso, ofreciendo al usuario títulos cada vez más ambiciosos. El éxito de los videojuegos en línea ha crecido de forma exorbitante. La realidad de poder entretenerse, desde cualquier navegador, o descargar divertidas aplicaciones y jugar en línea con apenas algunas condiciones para el sistema, es una opción realmente tentadora. Con todo el avance de la Tecnologías de la Información y la Comunicación y la puesta en práctica de la imaginación, es posible disfrutar de videojuegos en línea vía streaming.

**Palabras claves:** Videojuegos, Internet, Tecnologías, Streaming

**Abstract:** The advancement of technology and the professionalization of the video game sector has caused the industry to evolve at a dizzying pace, offering the user increasingly ambitious titles. The success of online video games has grown exorbitantly. The practicality of being able to entertain yourself from any browser or download fun applications and play online with just a few conditions for the system, is a really tempting option. With all the advancement of Information and Communication Technologies, in addition to the implementation of imagination, it is possible to enjoy online video games via Streaming

**Keywords:** Videogames, Internet, Technologie, Streaming

Streaming es una palabra inglesa muy utilizada en los entornos virtuales. Se refiere a una tecnología que permite consumir el contenido (en formato audio y vídeo), a la vez que este va siendo descargado en el equipo, lo que aligera la carga en la red de datos.

Aunque siempre se ha utilizado para transmitir partidas en vivo a través de Internet, haciendo uso de servidores, dos gigantes tecnológicos como **Google Stadia** y **Apple Arcade**, han aparecido con propuestas para transmitir videojuegos en línea vía streaming.

#### El futuro de los videojuegos en línea

Definitivamente hay un futuro en los videojuegos en línea. Los servicios de la rama permiten realizar streaming; pero no se limitan solamente a que los fans sean meros espectadores, sino que permiten que ellos sean parte del juego y que todos los jugadores pueden acceder a ellos desde sus dispositivos.

**Stadia** y **Arcade** permiten acceder a los juegos sin que el hardware (RAM, Microprocesador, Almacenamiento, etc.) sea el principal protagonista. Han apostado fuertemente por un mismo servicio, pero desde dos ángulos diferentes; realizando un acercamiento, desde puntos de vista diametralmente opuestos, a las necesidades de sus segmentos de mercado y a una industria que no ha parado de crecer.

#### La propuesta de Arcade

Arcade se presenta como una plataforma de suscripción y acceso a videojuegos en línea, de alta calidad, exclusivos, libres de *ads* y alejado del modelo *freemium* que tanto ha sido criticado por la prensa especializada y jugadores casuales.

En esta propuesta se plantea que no hará distinción entre dispositivos, permitiendo unificar la experiencia de juego a lo largo de todo su entorno de productos. Esto quiere decir que estará disponible para **macOS**, **tvOS** y **iOS**, o sea; el **Mac** o **PC** de Apple con su **macOS**, el **SmartTV** (TV Inteligente) de Apple con su **tvOS** como Sistema Operativo, y además el iPhone con su **iOS**.

Arcade aparecerá, para todos los que paguen la suscripción, como una nueva pestaña de la Apple Store permitiendo que el consumidor pueda ubicarlo rápidamente.



Fig. 1. Streaming, el futuro de los videojuegos

#### La propuesta de Google

Del otro lado se presenta **Google Stadia**, con una propuesta atrevida y única, rozando lo descabellado. Ella apuesta por un servicio streaming de videojuegos de cualquier calidad gráfica y desde cualquier dispositivo. Ya no sería necesario tener un *Sony PlayStation 4* para jugar a *The Last of US 2* o un *Xbox One* para poder jugar **Halo**, sino que podrías hacerlo desde una tableta, una computadora o un Smartphone con un navegador Chrome y una conexión a Internet de alta velocidad.

De esta forma **Google Stadia** apuesta por borrar la barrera que existe entre los diferentes títulos exclusivos que salen a diario para las consolas. Pero el gigante de **Mountain View** no se conforma con esto y quiere extender la frontera del videojuego más allá. Así anunció que su servicio no se limitaba a unificar dispositivos, sino que también se extendía al terreno multijugador desde un acercamiento muy particular.



## VIDEOJUEGOS EN LÍNEA, SU FUTURO

**Autor:** Pedro Antonio Hernández Obregón / [pedro.hernandez@pri.jovenclub.cu](mailto:pedro.hernandez@pri.jovenclub.cu)

Resulta que **Google** espera, mediante una actualización a su plataforma, que las partidas que se transmitan en Streaming a través de su plataforma puedan ser compartidas con otros jugadores que estén en la lista de amigos del jugador actual y que se encuentre en línea en ese momento; de forma que, si el primero debe ir al baño o al trabajo, no tiene necesariamente que poner pausa al juego, sino que compartiría el progreso del juego y otro jugador continuaría desde ese lugar exacto.

La apuesta y propuesta de **Google** por el servicio de videojuegos a través de Internet es sin lugar a dudas fuerte, innovadora y creativa. Si logra materializarla, estaremos ante una revolución dentro de la industria del desarrollo del videojuego.

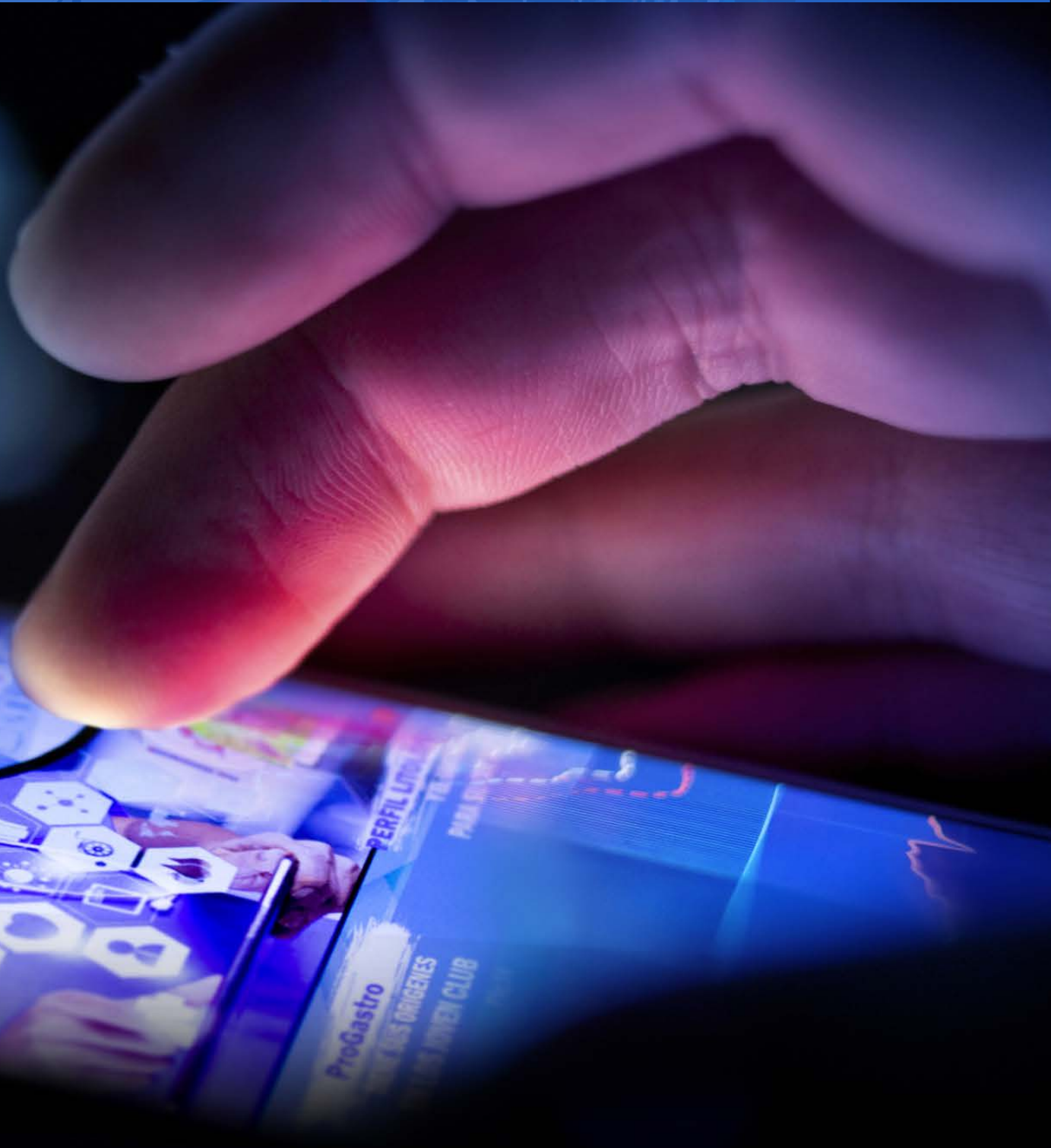
### Un nuevo amanecer para la industria de los videojuegos en línea

Los videojuegos en línea constituyen un nuevo amanecer para la industria del videojuego. Sin lugar a dudas, ellos representan un paso de avance en la unificación de marcas, tecnologías y dispositivos. Por ahora, el máximo ganador es el jugador, ya sea casual, fan o profesional.

### Referencias Bibliográficas

- Castillo Noriega, Abel y Global Game Jam. (2018). Una potencialidad de los videojuegos en Cuba. Consultado el 27 de mayo de 2019 en: <https://www.uci.cu/universidad/noticias/global-game-jam-una-potencialidad-de-los-videojuegos-en-cuba>.
- Gospelidea. (2018). ¿Cómo funciona el streaming? Consultado el 27 de mayo de 2019 en <https://gospelidea.com>
- Elblogdemariaydecarmen. (2018). Influencia en la sociedad de las tecnologías de la información y de la comunicación (TICs). Consultado el 27 de mayo de 2019 en <http://elblogdemariaydecarmen.blogspot.com>
- Elblogdemariaydecarmen. (2018). Historia y Evolución de los videojuegos. Consultado el 27 de mayo de 2019 en <http://elblogdemariaydecarmen.blogspot.com>
- Vojacek, Alex. (2018). La evolución de los videojuegos. Consultado el 27 de mayo de 2019 en <https://www.tecnogaming.com>

*DESCUBRE  
todo lo que puedo  
Hacer Por ti...*





## EL SPA TERAFIS AMPLÍA SUS CANALES DE COMUNICACIÓN

**Autor:** MSc Yenín Calderín Abad / yenin@scu.jovenclub.cu **Coautor:** Lic. Odalys Medina Fonseca / odalis.medina@scu.jovenclub.cu

### THE SPA TERAFIS EXPANDS ITS COMMUNICATION CHANNELS

**Resumen:** Entre los tipos de actividad empresarial que podrían beneficiarse mayormente de la incorporación de la publicidad y el comercio electrónico en Cuba, se encuentran los sistemas de reservas y la elaboración de pedidos. Estas nuevas bondades tienen una marcada incidencia en los canales de comunicación y han sido valoradas por la empresa santiaguera SPA Terafis, en aras de fortalecer su estrategia de marketing digital. El presente artículo aborda dos soluciones informáticas desarrolladas por Joven Club para dicha empresa. Con estas soluciones se atienden la publicidad y la reservación de servicios del SPA, tomando a Internet y a la telefonía móvil como los principales canales para trabajar.

**Palabras claves:** Canales de Comunicación Digital, Comercio Electrónico, Marketing Digital, Marketing Móvil, Sistemas de reservas, Gestión de pedidos

**Abstract:** Among the types of business activity that could benefit the most from the incorporation of Advertising and Electronic Commerce in Cuba, are reservation systems and order preparation. These new benefits have a marked impact on Communication Channels and have been valued by the Santiago company SPA Terafis, in order to strengthen its Digital Marketing strategy. This article addresses two IT solutions developed by Joven Club for said company. With these solutions, Advertising and reservation of SPA services are served, taking the Internet and Mobile Telephony as the main channels to work with.

**Keywords:** Digital Communication Channels, Electronic Commerce, Digital Marketing, Mobile Marketing, Reservation Systems, Order Management

La publicidad está orientada a informar, persuadir o recordar al público sobre un producto o servicio, a través de diferentes medios de comunicación. De esta forma las empresas y emprendimientos logran ampliar el mercado potencial y atraer clientes. Con esta filosofía, en el mundo del **Marketing Digital**, surgen aplicaciones informáticas que viabilizan las acciones de publicidad y de comercio electrónico.

Estas nuevas formas de representación, comercialización y divulgación en el mercado, benefician en gran medida el desarrollo de las empresas y emprendimientos. Los sistemas de reservas y la elaboración de pedidos, además de ser una forma de comercio electrónico, son una forma de publicitar servicios. La función de reservas directas ofrece la posibilidad de comunicarse con los clientes de manera sencilla y eficaz, mejorando su retención y simplificando el trabajo diario. Para lograr estos objetivos se destacan como medios electrónicos las **aplicaciones Web**, con un mayor alcance en el público en línea, y las aplicaciones para móviles que abarcan a los usuarios en esta modalidad. Estas últimas por cierto son un excelente método para captar y fidelizar clientes y suponen un medio eficiente para ofrecer servicios directamente a los consumidores.

#### Usuarios digitales, una vía de crecimiento para el SPA Terafis

El SPA Terafis es una empresa destinada a ofrecer servicios de masaje y estética personal en la ciudad de Santiago de Cuba. Es reconocida por la variedad y calidad de sus servicios. Dicha empresa acudió al Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) tras un análisis de sus debilidades en la estrategia de marketing definida. A partir de este momento pusieron en práctica la idea de enriquecer y aumentar sus canales de comunicación, en función de ampliar su **Cartera de Clientes**, incidiendo directamente en los usuarios digitales.

Para el desarrollo de esta solución informática, el SPA contó con los desarrolladores de Joven Club. En un estudio conjunto para definir técnicas y herramientas de trabajo. Se utilizaron las que estaban, en función de lograr una gestión de reservas óptima y acorde a las tecnologías con que cuentan los usuarios.

#### Técnicas y herramientas utilizadas por Joven Club para el desarrollo de las aplicaciones

- Entrevistas sustentadas en cuestionarios.
- Casos de Uso y Prototipos a partir de los modelos del lenguaje UML.
- Técnicas de programación implementadas con los lenguajes de programación Java 8, JavaScript, Html 5, CSS, PHP 7. Con el uso de las plataformas WordPress 4.8.9, XAMPP, Ionic. Librerías y pluggins asociados
- Pruebas de calidad y funcionamiento.



- Pruebas de funcionamiento establecidas por la Metodología de Desarrollo para Aplicaciones Móviles.
- Evaluación del potencial de éxito del producto apk a través del análisis de las 6M's.
- Pruebas de simulación, utilizando el emulador para aplicaciones Android Genymotion.
- Listas de chequeo de la calidad que abarcaron 6 atributos: Funcionalidad del desarrollo web, Requisitos no funcionales, Estructura y Navegación, contenido del sitio Web, rotulado, lenguaje y redacción.
- Pruebas de usabilidad que abarcaron lo siguiente: facilidad de aprendizaje, eficiencia, recuerdo en el tiempo, manejo de errores, lenguaje y redacción, estructura, funcionalidad y satisfacción.
- Prueba piloto en la ciudad de Santiago de Cuba.

#### Características principales de las soluciones informáticas implementadas

En general las soluciones informáticas implementadas en el SPA para una mejor gestión de las reservas, poseen como características principales las siguientes:



## EL SPA TERAFIS AMPLÍA SUS CANALES DE COMUNICACIÓN

**Autor:** MSc Yenin Calderín Abad / [yenin@scu.jovenclub.cu](mailto:yenin@scu.jovenclub.cu) **Coautor:** Lic. Odalys Medina Fonseca / [odalis.medina@scu.jovenclub.cu](mailto:odalis.medina@scu.jovenclub.cu)

- Disponibilidad las 24 horas.
- Reservación de citas de forma cómoda, en cualquier momento y en cualquier lugar.
- Información directa y automática en caso de cambio o cancelación de cita.
- Apariencia y diseño personalizado (imágenes, logo, e-mail, texto).
- Posibilidad de reservación múltiple de citas y soporte de varias ubicaciones y filiales.

### Web empresarial



Fig. 1. Página de inicio del Sitio Web SPA Terafis

El SPA Terafis cuenta con un sitio web empresarial en el que se trabajó garantizando:

- La información general de la empresa, su historia, miembros y nivel profesional de los mismos.
- Un estilo responsivo, facilitando su visualización en diferentes dispositivos y pantallas.
- Alto potencial de elementos publicitarios que garantizaran la atracción de los usuarios.
- Catálogo detallado de los servicios.
- Personalización de las búsquedas dentro del catálogo de servicios.
- Formulario de contacto que favorece el envío de mensajes directamente a la empresa.
- Descarga directa de la apk **SPA Terafis**.
- Reservación de servicios y estimación de precios.
- Sincronización automática y fiable de calendario tras concertar con éxito una cita.
- Uso de código JavaScript tras la reserva de la cita (redireccionamiento a una determinada página web, entre otras).
- Poder definir qué intervalo de tiempo de citas libres debe mostrarse a sus clientes (flexible según duración de la cita o fijo cada 30 minutos).
- Tener alcance internacional.

### La apk desarrollada tiene las siguientes características:

- Facilita información de la empresa, sus productos y servicios, a la vez que permite el intercambio de información cliente-empresa.
- Posee una interfaz de usuario optimizada para todos los dispositivos móviles con tecnología Android.
- Permite la reservación de servicios y la estimación de precios.
- Catálogo detallado de los servicios.
- Trabaja, fundamentalmente de manera desconectada u offline, garantizando así su masificación y rápida distribución en el mercado.
- Permite la rápida comunicación con la agencia mediante el marcado directo y mensajes de texto.

- Tiene la opción de vinculación a la página web empresarial, e-mail o Facebook de la empresa.
- Posee un formulario de contacto que favorece el envío de mensajes directamente a la empresa.

### Mayor divulgación y alcance de los servicios del SPA Terafis

Fue importante el diseño de una **aplicación** para dispositivos móviles y el diseño de un **sitio web empresarial** que cumplieran con los requisitos de publicidad y comercialización electrónica a través de las opciones de reservación.

También fueron significativos, los resultados en la validación de las soluciones, así como los medios de validación utilizados y el resultado obtenido por la agencia a partir de la utilización de los recursos desarrollados por Joven Club.

Ambos productos se encuentran en explotación desde noviembre de 2018. Los mismos han tenido un buen impacto en los beneficios de la empresa, gracias al aumento de los canales de información, mayor divulgación y alcance de los servicios, acceso más fácil y rápido a la información y aumento de la comercialización de sus servicios.

### Referencias Bibliográficas

- Bookitit. (S/F). Características de un sistema de reservas online. Consultado el 1 de noviembre del 2021 en <https://www.bookitit.com/es/caracteristicas/>
- Logismic. (S/F). ¿Cómo debe ser un buen sistema de reservación de hotel? Consultado el 1 de noviembre del 2021 en <http://www.logismic.mx/como-debe-ser-un-buen-sistema-de-reservacion-de-hotel/>
- Etermin. (S/F). Sistema de reservas online. Consultado el 1 de noviembre del 2021 en <https://www.etermin.net/funciones-todo>
- Avaibook. (S/F). 10 razones para tener un sistema de reservas y disponibilidad online. Consultado el 1 de noviembre del 2021 en <https://www.avaibook.com/blog/10-razones-para-tener-un-sistema-de-reservas-y-disponibilidad-online/>
- Monografías. (S/F). Sistema de reservaciones. Consultado el 1 de noviembre del 2021 en <https://www.monografias.com/docs/Sistema-de-reservaciones-PKCQGGECMY>





## LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL GANA EN AUTONOMÍA

Autor: MSc. Mildrey Hernández García / mildrey@mtz.jovenclub.cu

### Artificial Intelligence gains autonomy

Cada día se evidencian muestras de lo que la Inteligencia Artificial (IA) es capaz de hacer. La llevamos incluso en nuestros bolsillos, en forma de teléfono móvil. Hemos visto a robots ganar a campeones humanos en el ajedrez. Entonces, al pensar en el futuro, no podemos menos que preguntarnos, ¿puede una Inteligencia Artificial hacer ciencia o simplemente crear teorías científicas?

En la actualidad intercambiamos con aplicaciones que utilizan la IA para guiarnos y responder a nuestras solicitudes. Asistentes como Siri, Gmail, Tesla, Amazon, Google Now, Netflix, Google translate y Facebook cada día se hacen más presentes y necesarios.

#### La Inteligencia Artificial y el aprendizaje automático

Según Robin Blades, los algoritmos de aprendizaje automático y las aplicaciones que usan la Inteligencia Artificial, son capaces de guiar a los seres humanos hacia nuevos experimentos y teorías.

Desde este punto de vista la Inteligencia artificial, podría posibilitar el desarrollo de nuevas visiones, para temas que aún no han podido ser comprendidos a profundidad, a partir del conocimiento humano.

Además de las aplicaciones concretas y prácticas, los investigadores también están utilizando redes neuronales y esquemas de IA para cuestiones teóricas más amplias y hasta filosóficas. Y es que, según Einstein, mientras que el conocimiento es limitado, la imaginación es universal. Esta última puede abarcar cualquier ámbito. La ciencia reconoce este fenómeno como Hipótesis Científicas.

A través de la historia de la Ciencia, la creación de hipótesis había sido una labor propiamente humana. Sin embargo, ya existen vistazos de la posibilidad de creación de nuevas hipótesis mediante algoritmos digitales. Ya se han dado algunos pasos a partir de los cuales se ha utilizado el aprendizaje automático para agilizar el proceso creativo. Un ejemplo de ello es la búsqueda de materiales más eficientes, destinados a la producción de baterías para vehículos eléctricos.

En este caso se creó una red neuronal artificial, sin supervisión humana en su funcionamiento, que clasificaba las combinaciones químicas según la probabilidad de que resultaran en un nuevo material útil. Con estos resultados, los especialistas identificaron, de forma más rápida y más eficiente, cuatro materiales prometedores para baterías.

Lo anterior fue posible gracias a que el aprendizaje automático no supervisado, logra capturar los patrones complejos de similitud entre combinaciones de elementos químicos con gran agilidad y precisión.

#### Imaginar lo desconocido

La capacidad de imaginar lo desconocido puede otorgar a los sistemas de IA la posibilidad de ayudar a los médicos y biólogos a descubrir fármacos más útiles, sintetizando nuevas medicinas, obtenidas de imaginar posibilidades a partir de propiedades de diversos medicamentos.

Según Martínez De La Fe, ingenieros biomédicos de la Universidad Case Western Reserve, fueron capaces de descubrir un patrón reiterado en los casos de pacientes de cáncer que volvían a desarrollar la enfermedad luego de haberla superado. Lo consiguieron gracias a una red de Inteligencia Artificial, a pesar de no comprender en profundidad desde el punto de vista médico, cómo actuaba ese factor de reincidencia.

#### Inconvenientes de la generación automática de hipótesis por la IA

El gran inconveniente a superar, para poder profundizar en este tipo de enfoque de IA, es la denominada «caja negra».

Los científicos no saben, en concreto, cómo funcionan las estructuras de pensa-

miento que llevan adelante los algoritmos cuando «piensan por su cuenta». Si logran resolver este enigma y descubren la lógica de razonamiento de los algoritmos «independientes», una nueva era del conocimiento podría abrirse ante sus ojos.

#### Resultados de utilizar la Inteligencia Artificial

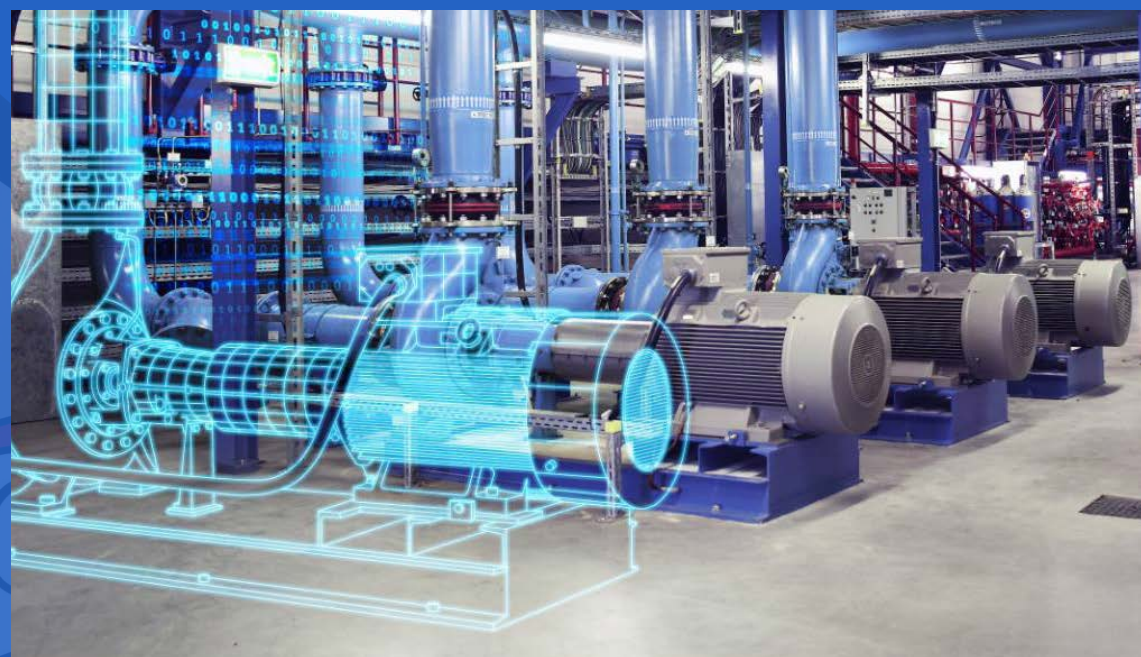


Fig. 1. Gemelos Digitales

- Inclusión en la multi-nube. Empresas de todo el mundo están trasladando sus datos a la nube.
- Realidad virtual y aumentada.
- Blockchain.
- Prevención automatizada.
- La biometría o identificación de personas.
- Tecnología con visión inteligente.
- Sistemas para diferenciar las alertas falsas de las amenazas reales.
- Elaborar perfiles humanos de forma automatizada.
- Creación de Gemelos digitales. (Fig. 1.)
- Internet de las cosas (IoT).
- Chatbots. Capaces de entender cuestiones complejas y específicas.

Las opciones y resultados podrían ser incontables en todas las esperas de la vida. Solo queda tratar de entender a la IA y en el proceso, usarla inteligentemente.

#### Referencias Bibliográficas

- Blades, Robin. (2021). AI Generates Hypotheses Human Scientists Have Not Thought Of. Scientific American. Recuperado el 11 de noviembre del 2021, de <https://www.scientificamerican.com/article/ai-generates-hypotheses-human-scientists-have-not-thought-of/>
- Beetrack. (S/F). Ejemplos de inteligencia artificial en la actualidad. Recuperado el 11 de noviembre del 2021, de <https://www.beetrack.com/es/blog/ejemplos-de-inteligencia-artificial-en-la-actualidad>
- Martínez de la Fe, Eduardo. (2021). La Inteligencia Artificial alcanza una imaginación similar a la humana. Tendencias 21. Recuperado el 11 de noviembre del 2021 de <https://tendencias21.levante-emv.com/la-inteligencia-artificial-alcanza-una-imaginacion-similar-a-la-humana.html>



**TODO ESTÁ  
AQUÍ  
AL ALCANCE DE TUS MANOS**





## INTERMITENTE PARA MOTORINA

Autor: Lic. Bernardo Herrera Pérez / bernardo@mtz.jovenclub.cu

### FLASHER FOR ELECTRIC MOTORCYCLE

**Resumen:** Se trata de un circuito oscilador sencillo, cuya frecuencia es cercana a 1 Hz. Puede soportar corrientes de varios amperes de intensidad, por lo que resulta adecuado su uso como intermitente o «flasher» en motos eléctricas o en las de combustión interna, así como en otros equipos.

**Palabras claves:** Intermitente, oscilador, moto eléctrica

**Abstract:** It is a simple oscillator circuit whose frequency is close to 1 Hz. It can withstand currents of various amperes in intensity, making it suitable for use as an intermittent or “flasher” in electric or combustion motorcycles, as well as in other applications.

**Keywords:** Flasher, oscillator, electric motorcycle

Un intermitente o «flasher» es un dispositivo electrónico imprescindible en el sistema de señalización lumínica de cualquier vehículo automotor. Los hay de diferentes tipos y de variados diseños, pero todos tienen en común el generar señales luminosas de baja frecuencia, para indicar diferentes situaciones de peligro o de precaución.

#### Descripción de la solución

El intermitente para motorina que se describe, consta de apenas 7 componentes, de uso común y nada críticos, por lo que se pueden encontrar con facilidad. Este dispositivo es totalmente electrónico, pues no requiere de ningún elemento electromecánico o relé.

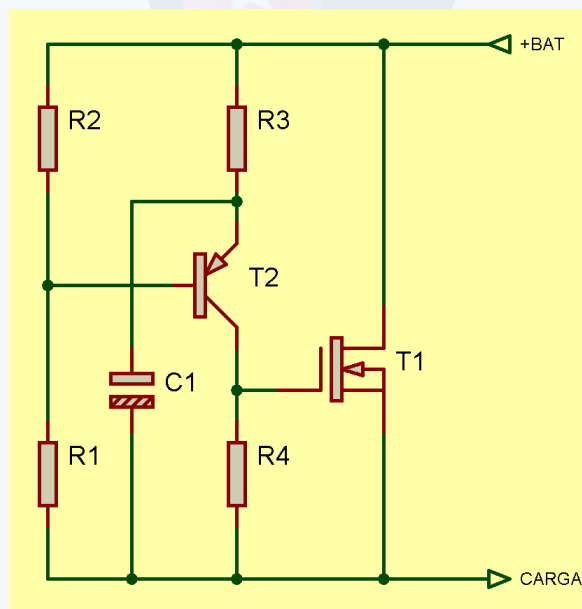


Fig. 1. Diagrama eléctrico del «flasher»

El transistor T1 es un MOSFET (por sus siglas en inglés de Metal-Oxide-Semiconductor Field-Effect-Transistor) que soporta corrientes de varios amperes de intensidad y a través del mismo, en función de interruptor, se garantiza el consumo de las luces de señalización, ya sean bombillos o agrupaciones de LEDs.

La cadencia de apertura y cierre del transistor T1 está determinada por la frecuencia de oscilador formado por el transistor T2, el capacitor C1 y los cuatro resistores.

La frecuencia del oscilador se determina por los tiempos de carga y descarga del capacitor C1, regulados por el resistor R3 y el resistor R4, respectivamente.

El «flasher» o intermitente para motorina se conecta en serie con la carga, a través de un interruptor de tres posiciones, siguiendo el esquema mostrado en la figura 2.

En virtud de los pocos componentes empleados, el montaje del circuito se puede realizar en «arañita» o en un simple circuito impreso.

En las figuras 3 y 4 se puede observar cómo quedarían ubicados los componentes y la interconexión entre ellos.

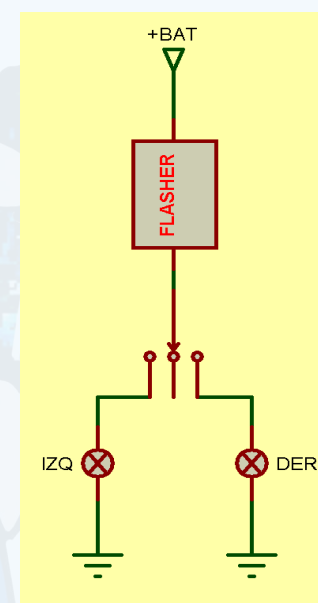


Fig. 2. El «flasher» se conecta en serie, a través de un interruptor de tres posiciones

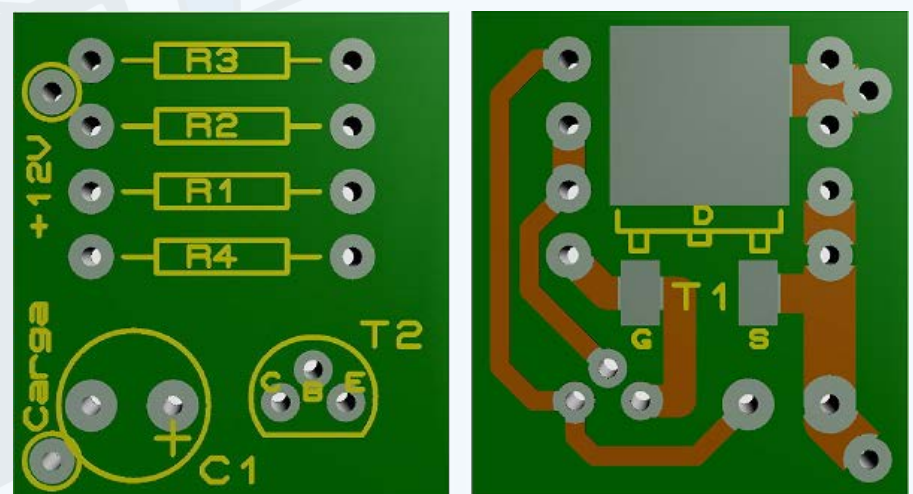


Fig. 3. Ubicación e interconexión entre componentes

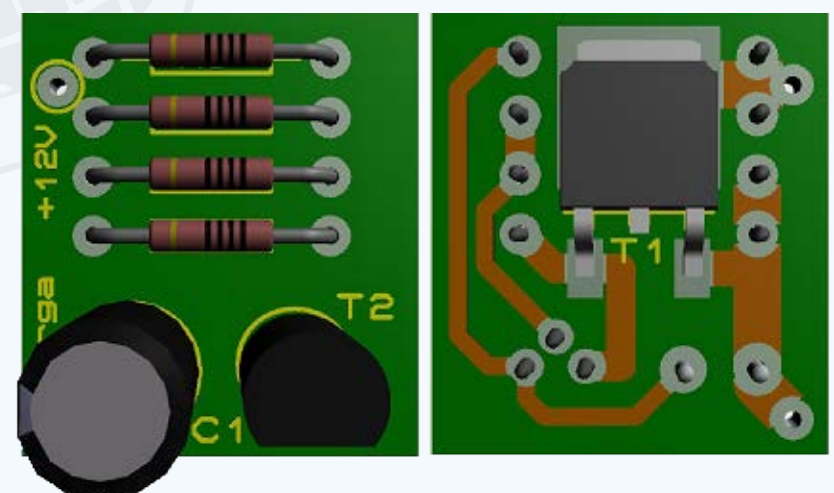


Fig. 4. Ubicación e interconexión entre componentes



## INTERMITENTE PARA MOTORINA

Autor: Lic. Bernardo Herrera Pérez / bernardo@mtz.jovenclub.cu

La figura 5 muestra el circuito impreso o PCB, por sus siglas en inglés, para su confección siguiendo el «método de la plancha». (Para que quede correcta debe utilizarse dicha figura con las siguientes medidas: 17 mm de ancho por 19 mm de alto).

### Componentes para confeccionar el intermitente para motorina

- R1, R2, R3, R4, resistores de 10 kΩ.
- C1, capacitor electrolítico de 100 uF / 16 V.
- T1, transistor MOSFET SSM70T03H, o similar.
- T2, transistor pnp BC327, o similar.

**Nota:** En cualquier tarjeta madre, o «motherboard», de computadora, se pueden encontrar transistores MOSFET, similares al propuesto para T1.

El «flasher» propuesto es un circuito sencillo, de fácil construcción y, en caso necesario, puede servir de alternativa a otros similares de fábrica.

### Referencias Bibliográficas

- SSM7003H,J (2004). Recuperado el 2 de marzo de 2012, de <https://www.digchip.com/datasheets/parts/datasheet/922/SSM70T03H-pdf.php>

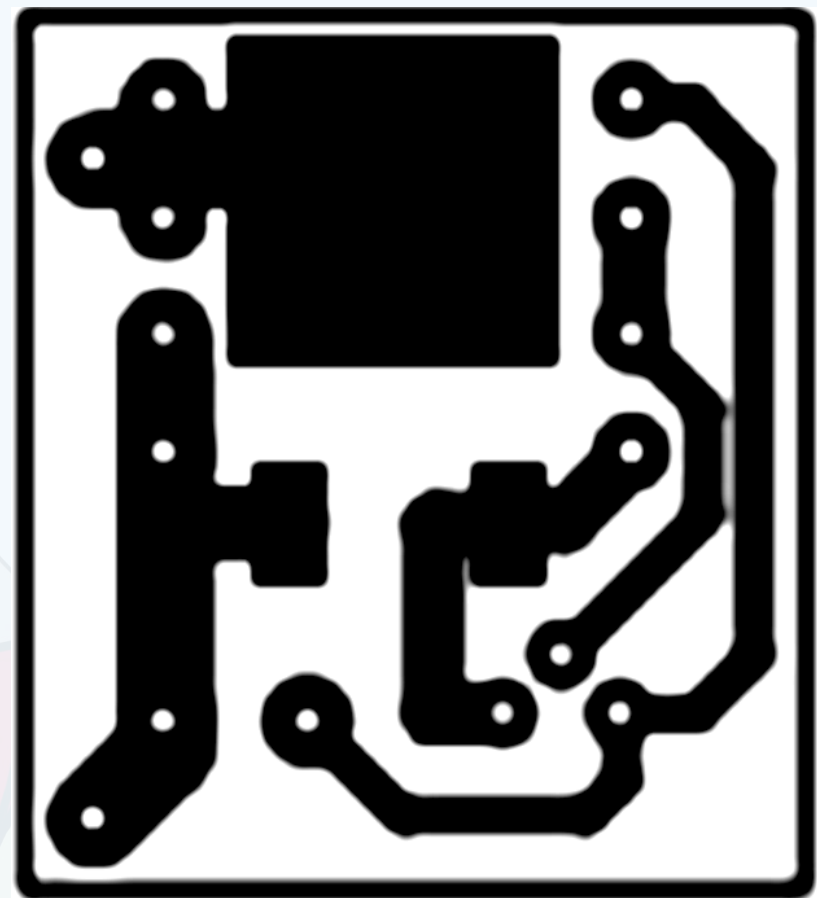


Fig. 5. Resultado de la aplicación del método de la plancha



La Red de Área Ampla y sus características.

Página 22.

REVISTA

**TINO**

Número 77



## UNA VEZ EN ROMA, UN VIDEOJUEGO DE ESTRATEGIA

**Autor:** Daphne del Carmen García Abel / daphne.garcia@scu.jovenclub.cu

### ONCE IN ROME, A STRATEGY VIDEO GAME

**Resumen:** Una vez en Roma es un videojuego de estrategia con el que entrarás en Ancient Rome y seguirás la historia de Flavius, un guerrero valiente y famoso que ha luchado innumerables batallas despiadadas y ha vivido para contarlo. Flavio desarrollará su territorio, asentará la tierra, construirá y expandirá Roma convirtiéndola en un imperio floreciente y próspero.

**Palabras claves:** Roma, construcción, Imperio Romano, video juego

**Abstract:** Once in Rome is a strategy video game where you will enter Ancient Rome and follow the story of Flavius, a brave and famous warrior who has fought countless ruthless battles and has lived to tell the tale. Flavio will develop his territory, settle the land, build trades, and expand Rome, making it a flourishing and prosperous empire.

**Key words:** Rome, construction, Roman Empire, video game

**R**oma, la construcción de su imperio sigue siendo un tema recurrente en la preferencia de muchos. Por ello los creadores de la serie Roads of Rome presentan un nuevo juego de estrategia donde los jugadores pueden conocer a Flavio, un experimentado guerrero romano, que después de lesionarse, le es asignada, por el Emperador, la misión de expandir los territorios del imperio. Se le asigna a Flavio el puesto de instructor de los que construirán nuevos asentamientos, ciudades y cuidarán de las tierras agrícolas.

Este juego se encuentra disponible en español, alemán, coreano, francés, inglés, italiano, neerlandés, portugués, ruso, sueco. Y cuenta además con su propia versión en Android.

#### Características del juego

En When in Rome Deluxe el jugador debe de emprender una desafiante aventura repleta de obstáculos y mucho trabajo. Es responsable de construir nuevos establecimientos para los romanos y debe cultivar las tierras agrícolas. Para ello se deben completar más de 41 niveles. Puede elegir entre tres desafiante modos de juego: Sin tiempo, Normal y Difícil.

#### Principales tareas

- Cosechar trigo, uvas, olivas, coles y tréboles.
- Limpiar el camino de rocas o escombros.
- Cortar troncos.
- Pagar tributos a lugareños y bandidos.
- Construir edificios: molino de viento, panadería, caldera, taller de producción de aceite, cava de vinos, aserradero, entre otros.
- Vender productos en el mercado.

#### Ventajas o premios

Con estos premios o utilidades se puede cumplir más rápido con las misiones del juego

- Acelerar velocidad.
- Obtener adicional un tiempo limitado.
- Ganar un recurso adicional.



- Detener el tiempo.
- Obtener fuerza y rapidez para hacer las tareas.

#### Una vez en Roma, elementos positivos

El juego es una vía para entender la historia del Imperio Romano, utilizando para ello el personaje de Flavio. El mismo cuenta con un sistema de consejos para el usuario que le ayudarán a cumplir cada misión.

#### Referencias Bibliográficas

- Doublegames. (2017). Cuando en Roma. Recuperado el 9 de noviembre de 2018 de <https://www.doublegames.biz/when-in-rome.html>
- Windows-PC. (2018). Cuando en Roma. Recuperado el 9 de noviembre de 2018 de <https://es.freedownloadmanager.org/Windows-PC/When-in-Rome.html>
- Zylom. (2018). Cuando en Roma. Recuperado el 6 de noviembre de 2018 de <http://www.zylom.com/latam/descargar-juegos/juegos-de-accion/juegos-de-aventura/when-in-rome/>



# REVISTA TINO



Instagram  
REELS



*En su número 78 te explica  
¿cómo hacer un REELS  
en Instagram?*



Instagram REELS  
es un formato disponible y creativo  
que debes probar

*Te esperamos...*

[www.revista.jovencub.com](http://www.revista.jovencub.com)





## CONTROL DE CAMBIOS PARA LA REVISIÓN DE TEXTOS

Autor: Dra. MVZ Yuleidis Sánchez Estrada / yuleidis.sanchez@cha.jovenclub.cu

### CHANGE CONTROL FOR TEXT REVISION IN WORD

En Microsoft Word, procesos como la creación del documento final de un proyecto, trabajo de tesis, un artículo, etc., exigen de varias revisiones antes de enviar. Muchas veces, en esas revisiones, se eliminan detalles que una vez pasado el tiempo pudieran ser necesarios. En casos donde varias personas trabajen con el mismo documento (o cuando pasará un tiempo antes de volver a revisar el texto), resulta muy práctico identificar a simple vista los cambios realizados. Puede parecer complejo de lograr, pero Microsoft Word trae una herramienta que facilita este trabajo.

El **Control de cambios** es una herramienta del programa Microsoft Word, que muestra las modificaciones realizadas en el proceso de revisión de un documento. Durante la misma se producen dos acciones básicas: la adición o la supresión de textos. El texto puede ser desde una palabra, un signo ortográfico, una oración o un párrafo completo.

#### Pasos para la utilización del control de cambios

1. Lo primero que hay que hacer es activar el **Control de cambios**. Para ello ir a la pestaña **Revisar**, **Seguimiento** y seleccionar **Control de cambios**. A partir de ese momento, toda modificación que se haga en el documento será reflejada en el mismo. (Ver figura 1).

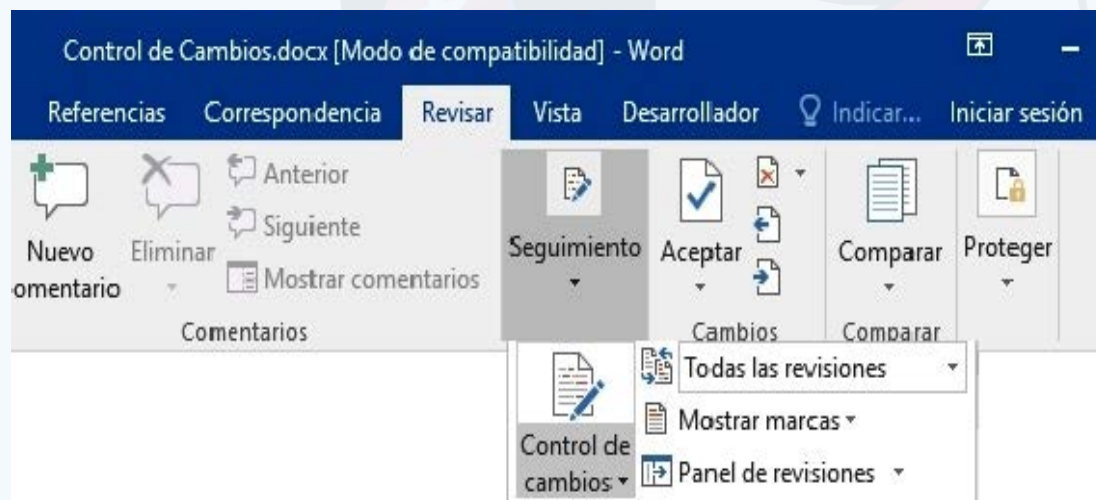


Fig. 1. Activar el Control de Cambios

2. Ahora, **realizar** la revisión del documento. Lo eliminado aparecerá tachado y en color rojo; lo añadido aparecerá en color azul. Los colores pueden personalizarse según el criterio del revisor.

3. Al terminar la revisión, **desactivar** la herramienta. Para ello ir a la pestaña Revisar y hacer clic en Ninguna revisión. (Ver figura 2).

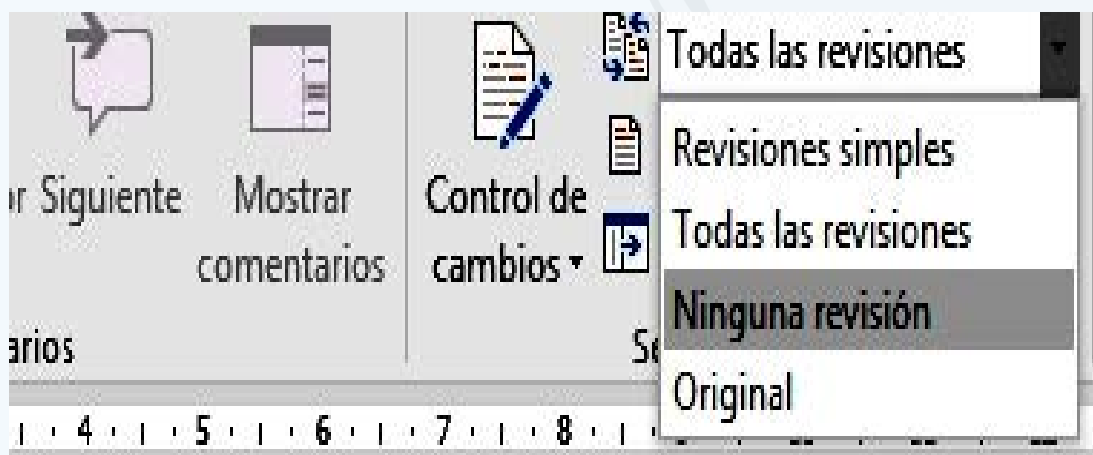


Fig. 2. Desactivar el Control de Cambios

4. A continuación, se puede entregar el documento revisado, al autor, por la vía acordada previamente.

#### ¿Qué hacer cuándo se recibe un documento con control de cambios?

1. Un documento revisado con Control de cambios presenta las modificaciones señaladas con los colores acordados.
2. Ahora, corresponde al autor tomar decisiones sobre las modificaciones recibidas. Estas pueden ser: **Aceptarlas** todas, sin analizar, aspecto este que no se recomienda, por las consecuencias que puede traer o por el contrario **rechazarlas** todas, con iguales implicaciones.
3. Por otra parte, se puede decidir, **individualmente**, sobre cada modificación.
4. Las opciones disponibles son: **Aceptar** o **Rechazar** el cambio.
5. Así, se puede navegar por el conjunto de propuestas de modificación y tomar decisiones sobre cada una de ellas. (Ver Figura 3).

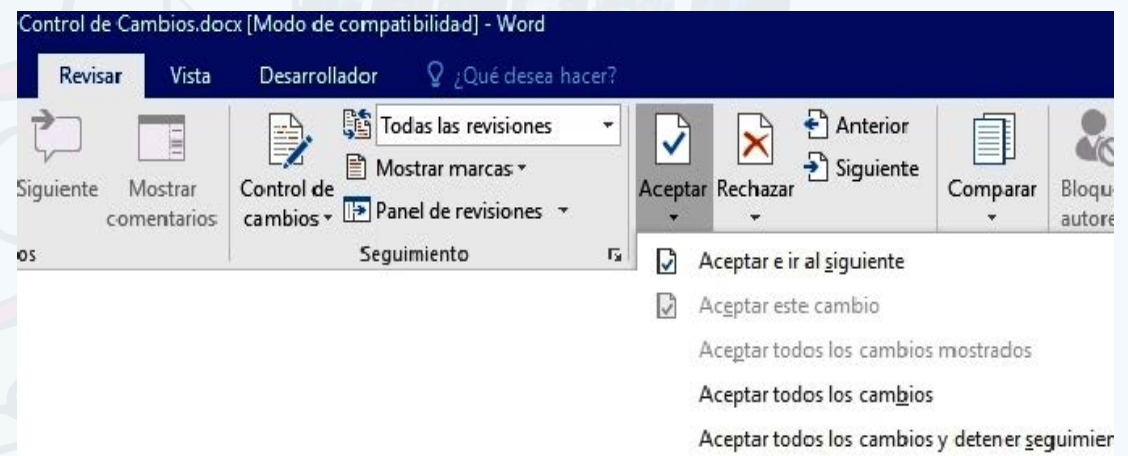


Fig. 3. Aceptar o rechazar la modificación propuesta

**Palabras claves:** Control de cambios, artículos, Microsoft Word, corregir, revisar

**Keywords:** Change control, articles, Microsoft Word, correct, review

#### Referencias Bibliográficas

- Chamizo S. (2018). Cómo se hacer revisiones en Word paso a paso. Guía para autores. Consultado el 15 de enero del 2020, en <https://humanidadesaplicadas.es/como-se-usa-el-control-de-cambios-en-word-paso-a-paso-guia-para-autores>.
- Comín P. 2017. Decálogo para encargar la corrección de un texto. Unión de Correctores. [www.uniondecorrectores.org](http://www.uniondecorrectores.org). Impreso por Olelibros.com.
- López, C. B., Alfonso I. R., Armenteros I. 2011. Redacción y edición de documentos. Gestión de información de salud. Editorial de Ciencias Médicas. La Habana. p. 152.
- Pacheco-Mendoza J. (2018). Las revisiones en Word. Consultado el 15 de enero del 2020, en [https://www.academia.edu/2924594/Uso\\_del\\_control\\_de\\_cambios\\_en\\_Word](https://www.academia.edu/2924594/Uso_del_control_de_cambios_en_Word).
- Restrepo-Baena E. A. 2012. Errores comunes en la elaboración de artículos científicos. Rev. CES. Med.; 26(1): 131-134.



## FREE PDF COMPRESSOR PARA COMPRIMIR ARCHIVOS PDF

Autor: Damaris Baute Nordet / damaris.baute@gtm.jovenclub.cu

### FREE PDF COMPRESSOR TO COMPRESS PDF FILES

Con sus siglas en inglés **Portable Document Format (PDF)**, es un formato de archivo fiable que puede contener combinaciones de texto, elementos multimedia como vídeos y sonido, elementos de hipertexto como vínculos y marcadores, enlaces y miniaturas de páginas.

#### ¿Por qué es tan usado el PDF?

Este formato es muy popular pues al generar un archivo PDF a partir de otros documentos y/o imágenes, todo se ve exactamente igual que en el original. Los archivos Adobe PDF conservan todos los datos del fichero original, aunque los distintos elementos (textos, gráficos, hojas de cálculo) provengan de distintas fuentes.

El PDF puede preservar su formato de archivo cuando se transfiere. Sin embargo, es posible que uno de gran tamaño sea difícil de transferir y compartir, por lo que se hace necesario reducirlo. Para ello se emplean programas compresores. Hoy nos referiremos a Free PDF Compressor, una aplicación que puede resultar útil y desconocida ya que tal vez no se tenga información de la posibilidad de comprimir los pdf.

#### ¿Qué es y cómo usarlo?

El Free PDF Compressor es un software gratuito, de compresión de PDF, simple y fácil de usar. Este permite reducir efectivamente el tamaño de los archivos PDF. Para usarlo se debe:

1. **Descargar e instalar** el programa en la PC.

2. **Ejecutar** el programa y **agregar o seleccionar** el archivo PDF que se desea comprimir.

3. **Seleccionar** la carpeta donde se ubicará el archivo comprimido y la forma de comprimir el mismo.

4. Una vez seleccionado el archivo a comprimir hacer **click** en la opción **compress**. La barra de progreso mostrará la marcha del proceso de compresión.

5. Luego, buscar en la carpeta que se seleccionó para ubicar el fichero comprimido y utilizar el fichero para la acción que motivó su compresión.

Una vez terminado el proceso puede verificar la calidad de la acción y comprobar el nivel de compresión realizado, al comparar el tamaño original con el tamaño del fichero comprimido.

**Palabras claves:** PDF, Free PDF Compressor, programa, comprimir, software

**Key words:** PDF, Free PDF Compressor, program, compress, software

#### Referencias Bibliográficas

- Arias, F. (s.f.). Free Pdf compressor. Recuperado el 3 de noviembre de 2021, de <https://pdf.iskysoft.com/es/edit-pdf/top-free-pdf-compressor.html>

## DROIDCAM Y BANDICAM, LA COMBINACIÓN PERFECTA

Autor: Yulexis Hernández Alberteris / yulexis.hernandez@cmg.jovenclub.cu

### DROIDCAM AND BANDICAM, THE PERFECT COM

El presente consejo muestra cómo al combinar dos aplicaciones como DroidCam y BandiCam, se puede lograr convertir el teléfono móvil con, Sistema Operativo Android, en una Webcam y grabar videollamadas.

#### DroidCam y BandiCam al rescate

Trabajar en una PC de escritorio y no contar con una Webcam puede resultar complicado si se necesita realizar videollamadas. Y si, para colmo, se desea que estas videollamadas queden registradas, se complica aún más la situación. Los grupos de personas que realizan teletrabajo se han encontrado ante esta dinámica.

Pero como estamos en tiempos de verdaderas soluciones tecnológicas, ante situaciones como estas vienen al rescate dos interesantes aplicaciones, DroidCam y BandiCam. Con la primera se puede transformar el móvil o tablet en una Webcam. Con la segunda se puede capturar la pantalla de lo que se esté ejecutando en el escritorio. Al combinarlas se solucionan problemas de comunicación y de grabación de dicha conversación. De esta manera se puede realizar una videollamada y grabarla para su posterior revisión o diseminación al grupo de trabajo.

#### ¿Cómo hacerlo?

1. Lo primero que debes hacer es **descargar e instalar** la aplicación DroidCam en tu móvil Android.
2. **Descarga e instala**, en la computadora, el cliente DroidCam de escritorio.
3. Luego se debe **instalar** el software BandiCam en la computadora.
4. Seguidamente **conectar** el móvil a la PC mediante un cable USB.
5. Cuando actives DroidCam en el móvil y en la PC, debes **escoger** la opción **conectar por USB**, para que reconozca la cámara y se pueda visualizar la imagen

en la pantalla.

6. **Marca** la casilla Video y Audio para que se activen dichas funciones.

7. Luego haz **click** en Start para iniciar la transmisión.

8. El vídeo aparecerá en el programa y tu ordenador entenderá que la imagen viene de la webcam, lo que significa que puedes usar este sistema para videollamadas.

9. Por último, **ejecuta** el software BandiCam en la computadora, y al comenzar la videollamada esta se grabará.

#### DroidCam y BandiCam para ejecución de tareas

Con el avance vertiginoso de la tecnología se puede acceder a variadas soluciones para los grupos de trabajo a distancia. Para que estos puedan realizar videollamadas y dejar constancia de ellas es necesario tener los softwares adecuados para ello.

Con DroidCam y BandiCam se puede solucionar esta problemática en caso de que algunos de los miembros del grupo no tengan una PC con Webcam y que necesiten dejar constancia de la videollamada.

#### Referencias Bibliográficas

- Bandicam (S. F.). Graba desde cualquier dispositivo de vídeo como Webcam, IPTV, Smartphone, PS/Xbox. Recuperado el 13 de enero del 2021 de <https://www.bandicam.com/es/>

- Filehorse (2020). Bandicam Screen Recorder. Recuperado el 13 de enero del 2021 de <https://www.filehorse.com/es/descargar-bandicam/>



## IMAGEN DIVIDIDA EN MOSAICO ¿CÓMO CREARLA?

Autor: Marcelina Díaz Valdés / marcelina.diaz@myb.jovenclub.cu

### ¿HOW TO CREATE A MOSAIC IMAGE?

Una imagen dice más que mil palabras. Este elemento multimedial, de amplia utilización en el mundo digital, se ha convertido en una carta de presentación porque permite atraer a los usuarios de disímiles maneras.

Con el truco que se presenta a continuación y con la ayuda del programa Adobe Photoshop, se puede obtener una bella imagen dividida en mosaico, que puede ser utilizada tanto en el ámbito comercial como personal.

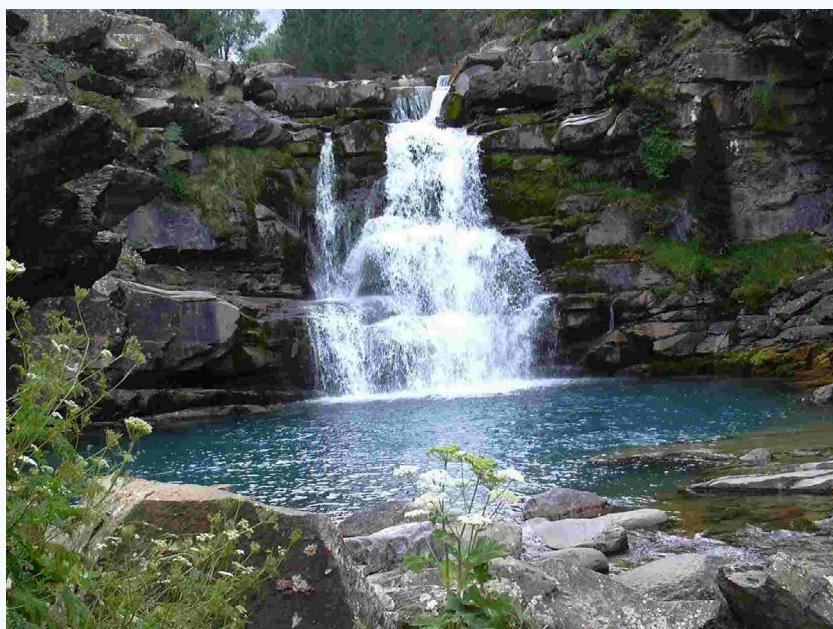


Fig. 1. Imagen a dividir en mosaicos

#### Pasos para crear la imagen dividida en mosaico

##### Preparación general del documento

1. Crear un **nuevo documento** con las siguientes características: tamaño 800x600px, modo de color RGB, resolución 72px y color de fondo blanco.
2. **Cargar** la imagen a la que queremos hacerle el mosaico.
3. En el nuevo documento creado **seleccionar** varias partes de la imagen utilizando la herramienta de selección rectangular en el estilo tamaño fijo 150 x 200 px. **Activar** cuadrícula para que las selecciones queden lo mejor posible. Se realiza en el menú **Vista/extras**.
4. Luego transformar las selecciones con perspectivas haciendo parecer los cuadros de mayor a menor, de derecha a izquierda en el menú **Edición/transformar/perspectiva**.
5. **Seleccionar** toda la imagen a la cual se le quiere hacer el mosaico en el menú Selección/ todo o con la combinación del teclado Ctrl +A.
6. **Copiar** la selección realizada (Edición/copiar) o la combinación de teclado (Ctrl +C).
7. **Pegar dentro** de la selección (Edición/pegar dentro) o la combinación de teclado (Shift+Ctrl+V).

##### Configuración del mosaico

8. Utilizar la herramienta mover o las teclas de cursores para **acomodar** la imagen pegada dentro de la selección según el gusto personal.
9. **Quitar** las cuadrículas del documento en el menú Vista/extras.
10. **Seleccionar** el color frontal deseado para colorear el fondo.
11. **Activar** la capa de fondo (clic sobre ella) y con la utilización de la herra-

ta Bote de pintura **colorear** el fondo.

12. **Realizar** una selección que incluya todos los cuadros y tenga un calado de 20px.
13. **Seleccionar** toda la imagen a la cual se le hizo el mosaico (Selección/ todo) o con la combinación del teclado (Ctrl+A).
14. **Copiar** la selección (Edición/copiar) o la combinación de teclado (Ctrl.+ C).
15. **Pegar dentro** de la selección en el menú Edición/pegar dentro o la combinación de teclado (Shift+Ctrl.+V).
16. **Rebajar** la opacidad de la capa a un 50%.
17. Volver a cargar la selección en la opción Selección/reseleccionar.
18. Ahora **invertir** la selección (Selección/invertir).
19. **Seleccionar** el color blanco como color frontal y con el Bote de pintura, pintamos la selección.
20. **Observar** el resultado final para comprobar si reúne los requisitos que deseábamos.



Fig. 2. Resultado final de la imagen dividida en mosaicos

Este consejo permite dividir una imagen en varias partes con el objetivo de llamar la atención sobre alguna área de ella, o simplemente hacerla más atractiva.

**Palabras claves:** Imagen, mosaico, división, partes, Adobe Photoshop

**Keywords:** Image: mosaic, division, parts, Adobe Photoshop

##### Referencias Bibliográficas

- Barón, C. (30 de 8 de 2019). Flecossueltos. Recuperado el 4 de 11 de 2021, de <https://flecossueltos.com/mosaico-instagram-photoshop/>
- Qastack. (S/F). ¿Cómo divido un lienzo en 9 cuadrados iguales en Photoshop? Recuperado el 2 de octubre del 2021 de <https://qastack.mx/graphicdesign/45217/how-do-i-divide-a-canvas-into-9-equal-squares-in-photoshop>



PARA EDITAR FOTOS  
**SNAPSEED**  
ES TU SOLUCIÓN

SI QUIERES SABER  
BUSCA

REVISTA

**TiNO**

Número 77





## SNAPCHAT, UNA RED SOCIAL ORIGINAL

Autor: Yamelys María Díaz Sánchez\* / yamelys@myb.jovenclub.cu

### SNAPCHAT, AN ORIGINAL SOCIAL NETWORK

**Resumen:** Snapchat tiene más de 280 millones de usuarios activos diariamente en todo el mundo. Hoy se puede ver como dicha red social ya se encuentra apostando por crecer y captar a nuevos públicos que quieran unirse y aprovechar sus funciones nuevas, las cuales son prometedoras tanto para jóvenes que buscan experiencias nuevas, como también para las marcas.

**Palabras claves:** Filtros, plataforma, Snapchat, imágenes, videos

**Abstract:** Snapchat has more than 280 million daily active users around the world. Today it can be seen how said Social Network is already betting on growing and attracting new audiences who want to join and take advantage of its new functions, which are promising both for young people seeking new experiences, as well as for brands.

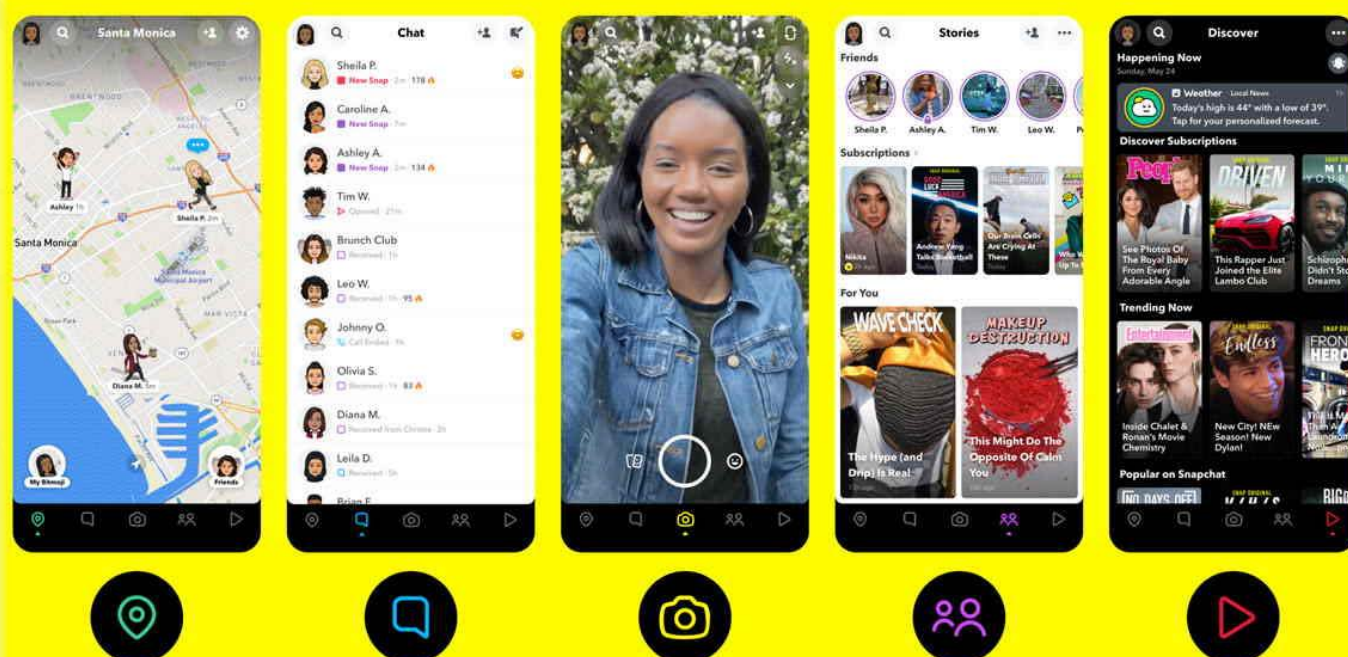
**Keywords:** Filters, platform, snapchat, images, videos

**S**napchat es una plataforma de medios sociales muy utilizada que mezcla la socialización con la privacidad, dependiendo de cómo se quiera utilizar. La aplicación cuenta actualmente con cerca de **280 millones** usuarios activos diarios, cada uno de los cuales pasa una media de **30 minutos** en la plataforma cada día.

Por lo tanto, Snapchat es la aplicación **ideal para los influencers o empresas**. Esta aplicación le ofrece muchas oportunidades para llegar a tus fans y a tu público ideal.

En primer lugar, necesitarás una cuenta de Snapchat. Empieza por descargar la aplicación desde la tienda de aplicaciones de tu dispositivo (está disponible en **Google Play** y el **App Store**). Una vez que abra la aplicación, haga clic en el enlace de registro para empezar a crear su cuenta.

Esta red social es una aplicación móvil dedicada al envío de archivos, que **desaparecen del dispositivo del destinatario** entre uno y diez segundos después de haberlos visto. La misma nace en septiembre del 2011. Cuenta además con un servicio multimedia con **amplia variedad de filtros** que la hace única.



### Características

- La aplicación permite a los usuarios **tomar fotografías, grabar videos, añadir textos y dibujos y enviarlos** a una lista de contactos limitada. Estos videos y fotografías se conocen como Snaps. Los usuarios pueden controlar el tiempo durante el que estos serán visibles (de 1 a 10 segundos de duración), tras lo cual desaparecerán de la pantalla del destinatario.
- Es **gráfica y visual**. Permite crear imágenes y videos que pueden ser editados con su gran variedad de filtros, stickers, lentes, entre otros. Cuenta con un catálogo de filtros que le darán un aspecto original y creativo a las imágenes o videos.
- Permite la **comunicación privada**. Establece qué personas deseas que visualicen tus publicaciones, lo que la diferencia de otras aplicaciones.
- Permite realizar **llamadas con video y voz**. Cuando te encuentras en una videollamada podrás colocar stickers, y otras viñetas. Estas pueden ser vistas por la otra persona.

Snapchat es una plataforma entretenida y dinámica. Sus populares filtros, tanto para videos como para las fotos, le han posibilitado ser una de las redes sociales más originales. Es una aplicación muy útil para comunicarnos con nuestros amigos de una forma rápida, sencilla y visual.

Al fin y al cabo, ¿por qué enviar un montón de texto cuando podemos decirlo con una sola fotografía?

### Referencias Bibliográficas

- Affde. (2021). Snapchat. Recuperado el 1 de noviembre de 2021, de <https://www.affde.com/es/snapchat-users.html>
- Planetared (2021). Snapchat. Recuperado el 1 de noviembre de 2021, de <https://planetared.com/2021/07/snapchat-2021/>

\*Yamelys María Díaz Sánchez. Nació el 19 de enero del 1973. Se graduó de Licenciada en Educación en la especialidad Matemática-Computación. Es Máster en Nuevas Tecnologías para la Educación. Actualmente labora en la Dirección Provincial de los Joven Club en Mayabeque. Su principal línea de trabajo es es la atención a los cursos de postgrados, semipresenciales y a distancia en la provincia. Tiene experiencia en la impartición de cursos de informática tanto regulares como postgrados. Ha participado en eventos como Talleres, Fórum de Ciencia y Técnica a nivel municipal y provincial e Infoclub a nivel provincial, obteniendo premios relevantes y menciones.

COLECTIVO ACTUAL  
**FESTEJANDO**  
UN AÑO MÁS  
DE **CREACIÓN**

UNIDOS  
PROFESIONALES  
CREATIVOS  
AUTÉNTICOS



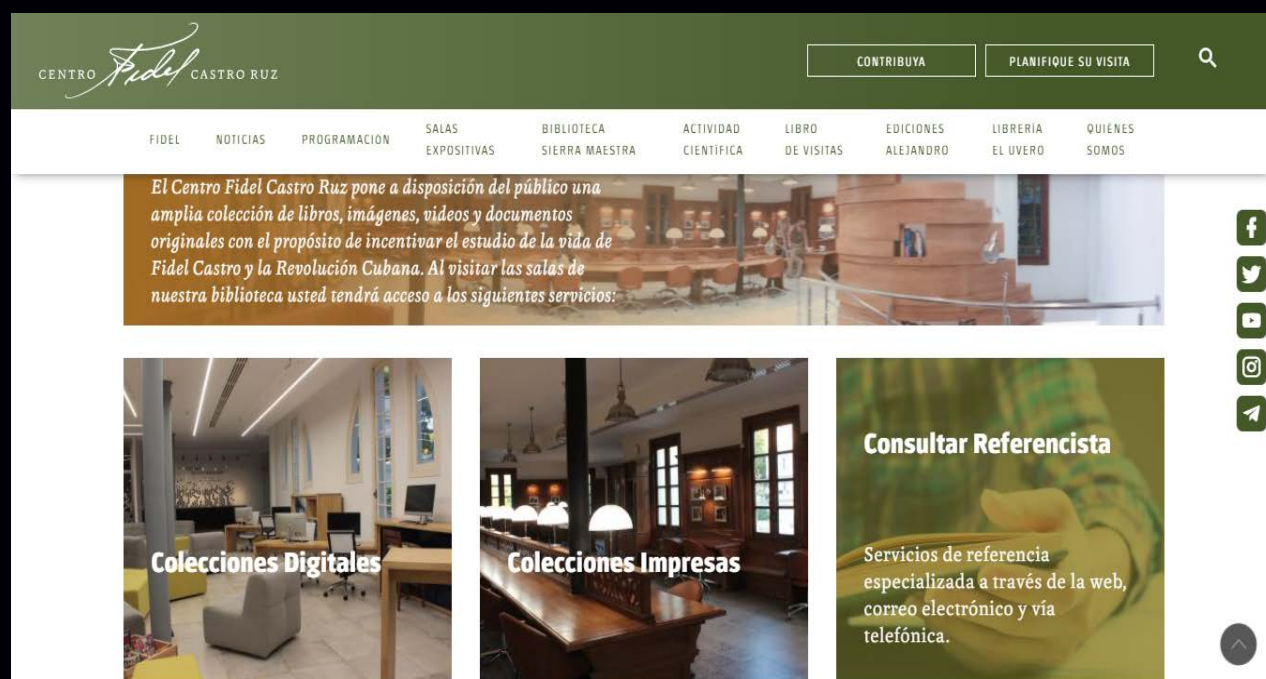
[www.revista.jovenclub.cu](http://www.revista.jovenclub.cu)





## CENTRO «FIDEL CASTRO RUZ», CUBA SOCIALISTA Y MÁS

### CENTRO «FIDEL CASTRO RUZ»



**De qué trata el sitio:** El Centro Fidel Castro Ruz es una institución pública, destinada al estudio y difusión del pensamiento, la obra, la vida y el ejemplo del Comandante en Jefe. Promueve la investigación, el acceso interactivo a la información y la permanente identificación del pueblo con sus valores. Ubicado en el municipio Plaza de la Revolución, ocupa edificaciones con valor monumental y patrimonial, sometidas a un proceso de reparación y restauración capital.

**Utilizar el sitio para:** conocer al niño, adolescente, joven y esa gran personalidad de todos los tiempos que es Fidel Castro Ruz.

<https://www.centrofidel.cu/>

### Fidel Soldado de las ideas

**De qué trata el sitio:** «Fidel es un personaje sumamente raro. Rarísimo. Casi irreplicable. Ningún jefe de Estado en la historia (quizá Lenin) ha tenido ese «defecto» que es ser incapaz de dejar algo a medias, esa necesidad de llegar hasta el último detalle de las cosas. Ni la insaciable cultura que lo caracteriza. Ni su apasionado sentido del trabajo.» Ricardo Alarcón de Quesada (2016). El sitio recoge la vida y obra de Fidel Castro Ruz, su biografía, anécdotas, discursos, valoraciones, reconocimientos, atentados contra su persona y mucho más.

**Utilizar el sitio para:** conocer al hombre, amigo, líder y mucho más que convivían en ese gigante de todos los tiempos Fidel Castro Ruz.

<http://www.fidelcastro.cu/>





# EL NAVEGADOR

## LA DEMAJAGUA



**De qué trata el sitio:** La Demajagua es el diario digital de la provincia de Granma. En él se recoge el quehacer diario de la provincia desde todos los ámbitos, sociedad, economía, deportes; noticias internacionales, nacionales y culturales; así como las noticias relevantes del turismo en la zona.

**Utilizar el sitio para:** conocer todo lo que acontece en el ámbito noticioso en la provincia de Granma.

<http://lademajagua.cu/>

## REVISTA CUBA SOCIALISTA

**De qué trata el sitio:** Portal digital de la revista cuatrimestral teórica y política editada por el Comité Central del Partido Comunista de Cuba. En ella el contenido se encuentra estructurado en secciones como Dossiers, Debates, Miradas, Entrevistas, Galerías, Humor Gráfico, Poesía, Videos.

**Utilizar el sitio para:** conocer las actividades científico académicas promovidas.

<http://www.cencomed.sld.cu/>



## PRESIDENCIA Y GOBIERNO DE CUBA



**De qué trata el sitio:** Una mirada al interior del Gobierno y la Presidencia de Cuba, a los Objetivos de desarrollo sostenible, al Plan Nacional de desarrollo económico y social hasta el 2030, las instituciones que conforman el Gobierno de Cuba. Además el sitio ofrece la actualidad noticiosa en el ámbito nacional.

**Utilizar el sitio para:** mantenerse actualizado en temas relacionados con Cuba.

<https://www.presidencia.gob.cu/>



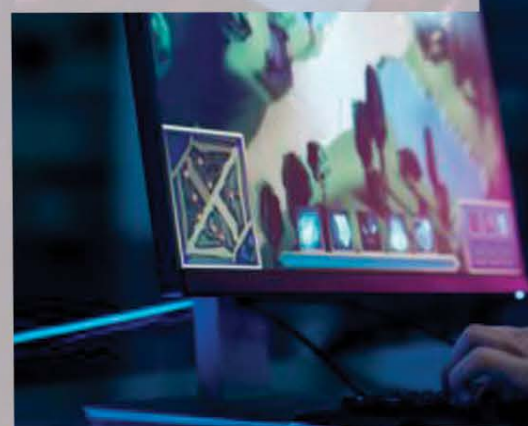
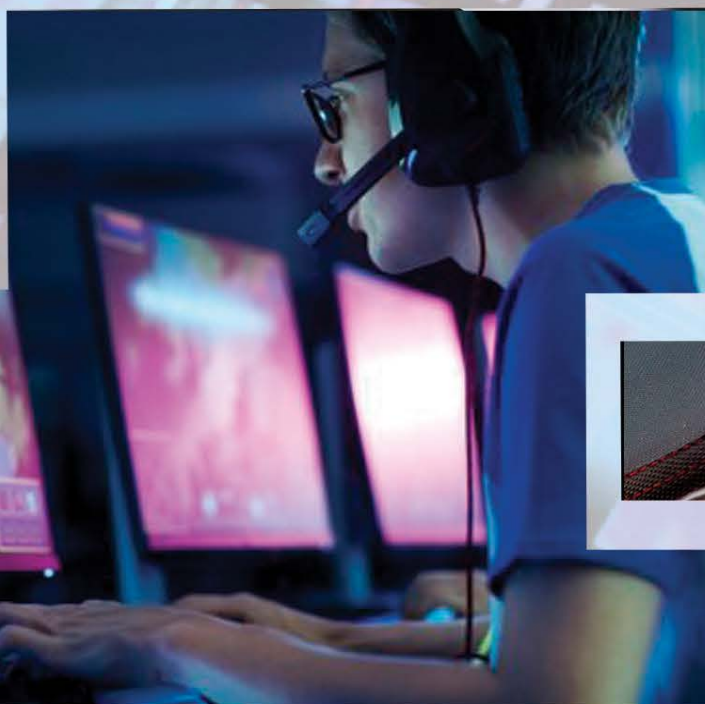
# REVISTA TINO

REVISTA INFORMÁTICO-TECNOLÓGICA DE LA FAMILIA  
REVISTA BIMESTRAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



## PALACIO CENTRAL DE LA COMPUTACIÓN

AMISTAD ESQ. A REINA,  
LA HABANA, CUBA.  
CÓDIGO POSTAL 10200



REGISTRO NACIONAL  
DE PUBLICACIONES  
SERIADAS 2163

**ISSN 1995-9419**