



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 69
2019, nov.-dic.

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

CARGADOR DE DISPOSITIVOS MÓVILES PARA EMERGENCIAS • — PÁG. 16



MEMRISTOR • — PÁG. 8



EDITORIAL

El Colectivo

Directora

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Editor Jefe

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Editores

Dr.C. Aniano Díaz Bombino
anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu

Lic. Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu

MSc. Yonaika Pérez Cabrera
yonaika.perez@mtz.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Maquetación

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

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 45-912239

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N.º 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

Culmina el 2019 y en la memoria de todos los cubanos quedará marcado por un brutal recrudescimiento del bloqueo económico y financiero contra nuestro pueblo por parte de los Estados Unidos. No obstante, también recordaremos cómo nuestro pueblo, con su presidente Díaz-Canel al frente, supo dar la batalla y no dejarse vencer.

El colectivo de Tino puso todo su empeño en lograr que el número 69 contara con artículos que resultaran interesantes para todos los que, de una u otra forma, se vinculan con las tecnologías de la información y la comunicación.

En la sección **El vocero** se le rinde homenaje a nuestro informático guía y creador de los Joven Club de Computación y Electrónica Fidel Castro. Por su parte **X-móvil** les propone adentrarse en Photomath, una aplicación que logra comprender problemas matemáticos captados con el lente de la cámara y darles solución.

El escritorio les hace entrega de una interesante investigación relacionada con los Memristor y dentro de este fascinante mundo de la electrónica la sección **El taller** les regala una guía para confeccionar su propio cargador de móviles para caso de emergencia, trabajo que fue premiado en el evento **CALIPROT 2019**.

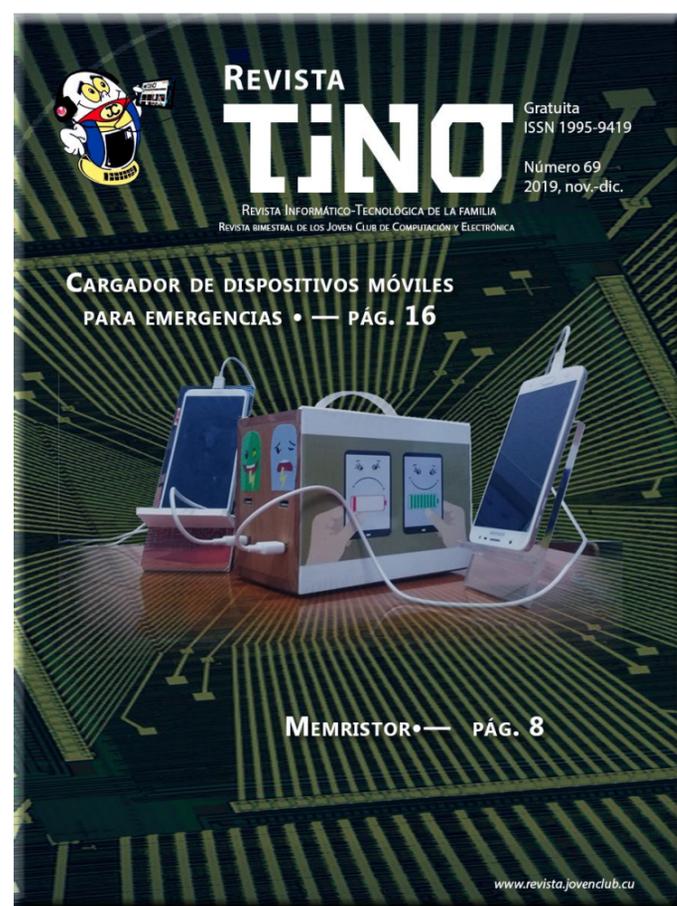
Como colofón le enviamos nuestras felicitaciones a **Bernardo Herrera Pérez**, editor de la sección El taller, por el **Premio** alcanzado por la creación del **Cocotino**, un robot que responde a las órdenes dadas desde el móvil de su dueño, en la comisión **Soluciones Técnicas a través de la Electrónica** del recién finalizado evento **INFOCLUB 2019**.

Por estas y otra razones estaremos todos celebrando un maravilloso fin de año 2019, porque unidos hacemos Cuba.

Sin más, llegue a ustedes el número 69 de Tino con propuestas variadas y atractivas, que esperamos les resulten interesantes e instructivas.

Recuerde que siempre estamos a su alcance mediante el correo electrónico revistatino@jovenclub.cu desde el cual esperamos por sus opiniones.

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO





SUMARIO

X-MÓVIL 04

- ANKI PARA LA MALA MEMORIA •— 4
- SD MAID PARA LIMPIAR TU MÓVIL •— 5
- PHOTOMATH: MATEMÁTICAS FÁCILES •— 5

EL VOCERO 06

- CENTRO DE PRODUCCIÓN DOCENTE EL JOVEN CLUB DE PUERTO PRÍNCIPE •— 6
- INFORMATIZAR EN DEFENSA DEL SOFTWARE LIBRE •— 6
- CONVENIO DE COLABORACIÓN JOVEN CLUB Y UNIVERSIDAD DE PINAR DEL RÍO •— 7
- RINDEN HOMENAJE AL LÍDER HISTÓRICO DE LA REVOLUCIÓN, FIDEL CASTRO •— 7

EL ESCRITORIO 08

- MEMRISTOR •— 8
- LA LECTURA ICONOGRÁFICA •— 10

VISTAZOS TECNOLÓGICOS 12

- 5G: MITOS Y VERDADES •— 14

EL TALLER 16

- CARGADOR DE DISPOSITIVOS MÓVILES PARA SITUACIONES DE EMERGENCIA •— 16

EL NIVEL 19

- WEDDING SALON PARA BODAS •— 19

EL CONSEJERO 20

- PIN PARA USUARIO EN WINDOWS 10 •— 20
- "PAQUETECOPIES" A MÁXIMA VELOCIDAD •— 20
- EL NARRADOR DE WINDOWS •— 21
- EXPORTAR DATOS DE ACCESS A EXCEL •— 21

LA RED SOCIAL 22

- YOUTUBERS: CONQUISTANDO PÚBLICOS CON SU ORIGINALIDAD

EL NAVEGADOR 24

- FÁBRICA DE ARTE CUBANO •— 24
- BRAVO S.A. •— 24
- CIMEX DÓNDE HAY •— 25
- CADECA •— 25
- CUBACINE •— 25





ANKI PARA LA MALA MEMORIA

Autor: Luis Miguel Lemus Machado / luis.lemus@iju.jovenclub.cu

ANKI FOR BAD MEMORY

Muchas son las situaciones en que se requiere memorizar elementos y, en la mayoría de los casos, se presenta como una tarea en extremo tediosa y aburrida. Usualmente se aborda este problema mediante la repetición indiscriminada, y no muy bien planificada, de aquello que se desea fijar en la memoria a largo plazo. Anki es una aplicación informática (o software) que logra convertir tan tortuosa tarea en algo trivial y hasta divertido.

Según su sitio oficial (<https://apps.ankiweb.net/>): «Anki es un programa que hace fácil recordar cosas. Debido a que es mucho más eficiente que el estudio tradicional, puedes tanto decrementar ampliamente tu tiempo dedicado al estudio, así como incrementar significativamente el monto que aprendes. Cualquiera que necesite recordar cosas en su día a día se puede beneficiar de Anki. Al ser agnóstica en cuanto a contenido y da soporte a imágenes, audio, vídeos y marcado científico (mediante LaTeX), las posibilidades son infinitas. Por ejemplo:

- Aprender un idioma
- Estudiar para exámenes de medicina y leyes
- Memorizar nombres y caras de personas
- Repasar geografía
- Dominar largos poemas
- ¡Incluso practicar acordes de guitarra!»

A continuación se ofrece una breve guía para comenzar a sacar provecho de tan flexible y poderosa herramienta.

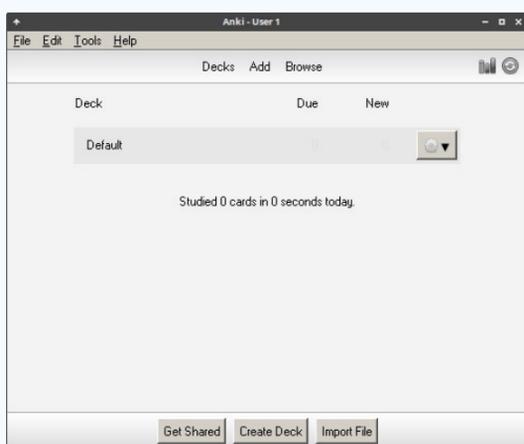


Figura 1.

1. Descargar la aplicación para la plataforma deseada desde la página oficial de la misma (<https://apps.ankiweb.net/>) para luego proceder a su instalación siguiendo los pasos especificados para cada caso.

2. Una vez instalada se procede a ejecutar la aplicación, la cual mostrará una interfaz similar a la que se aprecia en la figura 1.

3. Crear o importar un mazo (deck en inglés).

1. Para importar un mazo primeramente hay que descargar, o copiar desde una fuente externa, un archivo preferentemente con

extensión «apkg», aunque Anki soporta algunos formatos adicionales como el popular CSV que se puede obtener a partir de un Excel. Un buen lugar para obtener mazos previamente elaborados es la zona pública de mazos del sitio oficial de la aplicación: <https://ankiweb.net/shared/decks/>

1. Teniendo el archivo localmente disponible simplemente se accede a la opción Importar (*Import*) del menú Archivo (*File*).
2. Después de unos segundos se tendrá el mazo listo para comenzar a memorizarlo en la ventana principal.
2. Para crear un mazo simplemente se hace clic en el botón central de la parte inferior de la ventana principal de la aplicación (*Create Deck*) y a continuación se especifica el nombre del nuevo mazo a crear. (Figura 2)
4. Al crear o importar un mazo se lista a continuación en la ventana principal donde se puede hacer clic en el nombre para acceder al mismo y poder estudiarlo o modificarlo. (Figura 3)
5. Para agregar una nueva nota (o tarjeta) basta con hacer clic en la palabra

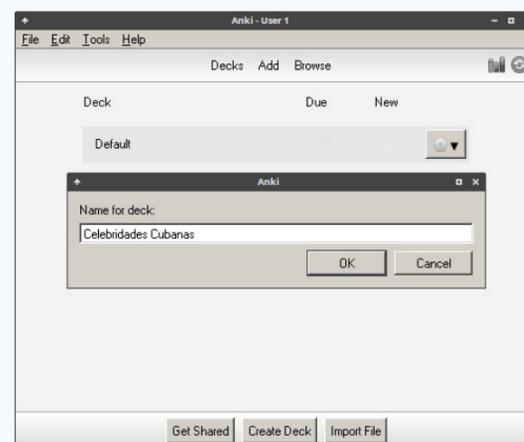


Figura 2.

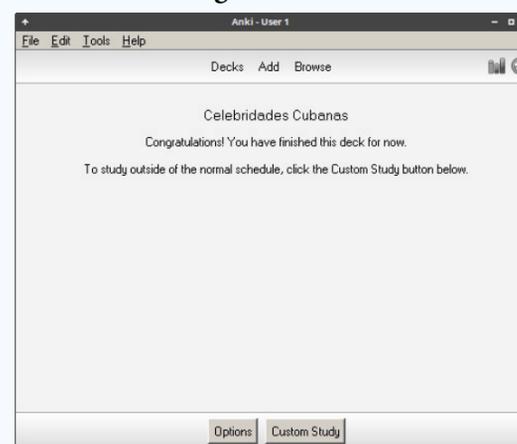


Figura 3.

Adicionar (*Add*) en la parte superior de la ventana principal, habiendo seleccionado previamente el mazo que se quiere modificar como se explica en el paso anterior. a continuación se procede a establecer la información deseada al finalizar se da clic en Adicionar (*Add*) y luego Cerrar (*Close*).

6. Cuando hay al menos una tarjeta en el mazo entonces se muestran valores que informan sobre tarjetas nuevas (*New*), en aprendizaje (*Learning*), y para revisión (*To Review*); así como un botón que inicia la sesión de estudio (*Study*).
7. Al iniciar una sesión de estudio (clic en el botón *Study*), la interfaz principal cambia y comienza a mostrar el contenido frontal de la tarjeta en espera de que el usuario recuerde el contenido del reverso. Una vez el usuario ha pensado y decidido su respuesta entonces se da clic en Mostrar Respuesta (*Show Answer*) para revelar el reverso de la tarjeta y hacer una autoevaluación de lo respondido. Para evaluar la respuesta se muestran entonces 3 botones: Otra Vez (*Again*), Bien (*Good*), Fácil (*Easy*) y en dependencia de la evaluación la aplicación decide cuánto tiempo esperar antes de volver a mostrar la tarjeta al usuario.
8. Se debe establecer un horario o plan para regularmente utilizar Anki en el día a día y con esto reforzar la fijación en la memoria a largo plazo de los contenidos.

Conclusión

Anki es una herramienta potente para cualquier contexto donde la necesidad de memorizar con eficiencia sea un requisito. Está altamente especializada en el uso de tarjetas apoyada en técnicas de repetición espaciada del contenido para favorecer la fijación en la memoria a largo plazo. Su eficacia en este apartado está más que respaldada por los usuarios que la consideran como la mejor de su tipo. Posee un gran número de funcionalidades adicionales que están más allá del objetivo introductorio de este artículo pero que le ofrecen un enorme valor agregado. Aprende a estudiar inteligentemente con Anki y evita la monotonía y baja tasa de efectividad de los métodos convencionales.



SD MAID PARA LIMPIAR TU MÓVIL

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

SD MAID TO CLEAN YOUR MOVIL

La optimización de su movil, es decir que sea rápido, se logra en algunas ocasiones con instalarle aplicaciones u otras operaciones, aunque también depende mucho del mantenimiento que le de a éste. Una aplicación que le podría ayudar, en la fastidiosa tarea, es SD Maid, ella busca las carpetas o archivos que han sido dejados por aplicaciones eliminadas y explora tipos de archivo conocidos que con seguridad se pueden eliminar.

Algunas de sus características son:

1. La función de sus herramientas va desde la eliminación de archivos duplicados hasta la exploración de archivos temporales o que ya no están en uso.
2. Tiene un Control de Aplicaciones desde la que puede congelar, reiniciar y eliminar cualquier programa que haya instalado.
3. Alertará sobre archivos que pesen demasiado en el caso de que necesite prescindir de ellos.
4. La versión pagada contiene un borrador de archivos duplicados y un limpiador de aplicaciones.

Conclusión

Por todas estas utilidades se nos hace más factible acelerar el acceso y liberar espacio de nuestro dispositivo móvil. Esta aplicación cuenta con 2 versiones, la versión Free y La Pro de pago, la segunda cuenta con muchas más opciones que la primera, necesarias realmente para lograr una eficaz optimización de nuestro dispositivo móvil.

Referencias bibliográficas

López Andrés. SD Maid - System cleaning tool. Consultado el 19 de febrero de 2018 en <https://sd-maid-system-cleaning-tool.uptodown.com/android>

SD Maid - Limpieza del sistema. Recuperado el 19 de febrero de 2018 de https://play.google.com/store/apps/details?id=eu.thedarken.sdm&hl=es_419



PHOTOMATH: MATEMÁTICAS FÁCILES

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

PHOTOMATH: EASY MATH

Excepto por algunos pocos, a la gran mayoría no les resulta atractivas las matemáticas, de ahí de buscar alternativas para resolver problemas matemáticos, una de ellas es la aplicación Photomath, la cual a través de una foto a su problema matemático lo resuelve al instante.

Las principales opciones que nos brinda esta aplicación son:

Sólo con apuntar con su cámara a un problema matemático, esta aplicación le dará la solución, reconociendo la escritura a mano de la misma.

Cuenta con una guía en 36 idiomas que le explicará el proceso que siguió paso a paso para obtener el resultado de la operación.

Contiene una Calculadora inteligente con cámara incorporada.

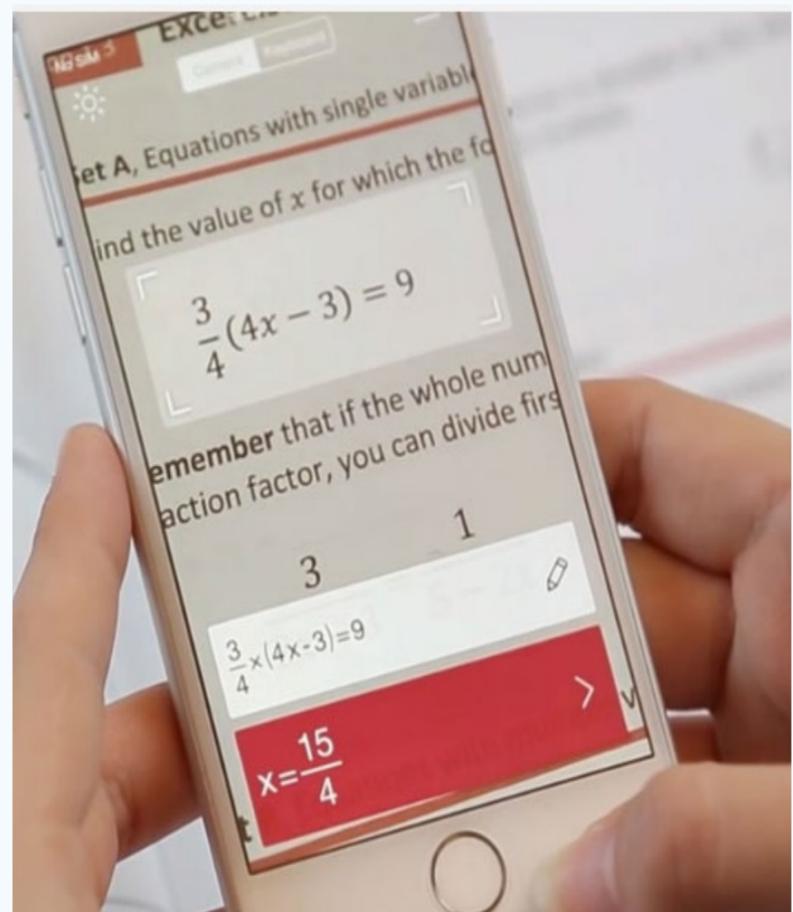
Conclusión

Esta aplicación realmente es útil para el aprendizaje de las matemáticas, pues puedes validar el resultado de tus ejercicios matemáticos con ella, ya que al no mostrar solo el resultado sino el proceso completo, va guiando al estudiante a la conclusión lógica de su problema.

Referencias bibliográficas

Photomath. Recuperado el 16 de febrero de 2018 en <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microblink.photomath&hl=es>

PhotoMath, una 'app' para las matemáticas. Revisado el 16 de febrero de 2018 en <http://www.semana.com/tecnologia/novedades/multimedia/photomath-un-app-para-resolver-problemas-matematicos/407225-3>





INFORMATIZAR EN DEFENSA DEL SOFTWARE LIBRE

Autor: MSc. Higinia Mayeta Padrón / higinia.mayeta@cha.jovenclub.cu

COMPUTERIZE IN DEFENSE OF OPEN SOURCE



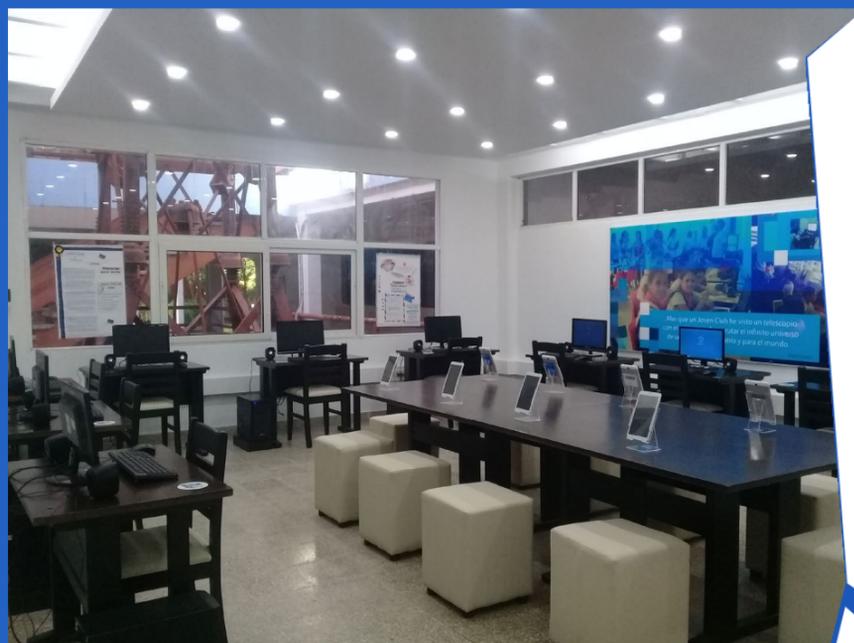
Como parte de la misión de informatizar la sociedad los Joven Club de Computación y Electrónica, el capitalino municipio Arroyo Naranjo, han acometido una serie de acciones entre las que se encuentra la inauguración del Joven Club de Computación y Electrónica

del Área de Comunicaciones del Palacio Central de Pioneros "Ernesto Guevara". Así nació el Proyecto "Generación Digital", único en su tipo porque propone orientación vocacional y superación desde las aplicaciones del software libre.

"Generación Digital" debe su nombre a la idea de fomentar, o "generar", motivaciones para la solución de problemas prácticos de la vida diaria, tanto para los pioneros como para los trabajadores docentes y no docentes del centro, pero desde el uso de Nova como propuesta cubana de Linux. Todas las acciones informáticas giran en torno a la desarticulación de la aversión de Linux con respecto a Windows.

Las bondades de Nova, con una interfaz gráfica muy similar a la de Windows, brindan las mismas funcionalidades que el paquete de office al cual están acostumbrados los usuarios. Homólogos editores de texto y video, también muestran que desde Linux es posible desarrollar ideas creativas y eficaces. Familiarizar a pioneros y trabajadores del Palacio con Linux Nova, constituye un primer paso para derribar el cliché de que Windows es insustituible y que resulta el sistema operativo de preferencia en los hogares y empresas cubanas.

El software libre es más que una herramienta informática de código abierto, es una manera de pensar y de asumir la digitalización y la informatización de la sociedad sin el bloqueo electrónico, muchas veces autoimpuesto por la resistencia al cambio, que implica ver defectos donde prevalecen elementos sencillamente distintos que se corresponden más con la forma que con el contenido. Este proyecto da su voto a Nova, porque migrar a Linux es una forma más de crecer.



CENTRO DE PRODUCCIÓN DOCENTE EL JOVEN CLUB DE PUERTO PRÍNCIPE

Autor: Lic. Jessica Esther Águila Rodríguez / jessica@cmg.jovenclub.cu Coautor: Mariela Jiménez Alcorta

TEACHING PRODUCTION CENTER JOVEN CLUB OF PUERTO PRÍNCIPE

En un acto político-cultural con sede en el Joven Club de Computación y Electrónica Camagüey VII acreditaron a esta instalación agramontina de la comunidad de Puerto Príncipe con la distinción de Centro de Producción Docente.

Presidieron el acto Guadalupe Sifontes Marín, Metodólogo Provincial de Educación, en la especialidad de servicios sociales y capacitación; miembros del Consejo de Dirección del Instituto Politécnico "Cándido González Morales" como la Subdirectora Yanet Cordero Suárez, José Parada García, representante del núcleo zonal Z-118 del PCC de la comunidad de Puerto Príncipe y miembros de la Subdirección de Comunicación de la Dirección Provincial de la computadora de la familia.

La Especialista Principal del Joven Club Camagüey VII, Mariela Jiménez Alcorta, recibió este reconocimiento de manos de Guadalupe Sifontes Marín, Metodólogo Provincial de Educación, en presencia de directivos y miembros de la Dirección Provincial de Educación, Joven Club, el Instituto Politécnico "Cándido González Morales", estudiantes del Tercer año de la Especialidad de Secretariado y Operador de Microcomputadora, de dicho centro así como alumnos de Escuela Primaria Pedro Martínez Brito y usuarios asiduos a la instalación agramontina.

Guadalupe Sifontes Marín, Metodólogo Provincial de Educación reconoce a esta institución como merecedora de la acreditación como Centro de Producción Docente y sostiene:

«Los estudiantes han utilizado la instalación como aula anexa para desarrollar las habilidades rectoras que en la escuela no han podido desarrollar, y existe un convenio escuela-organismo donde desarrollan formación vacacional la enseñanza

secundaria básica, prestan servicios docentes en la formación técnica-profesional y brindan medios de enseñanza que facilitan el aprendizaje y el buen desempeño estudiantil».

Luego de las palabras de agradecimiento del directivo de la instalación, se realizaron varios números culturales que fueron protagonizados por los pioneros de la comunidad, entre ellos destacan la declamación del poema La Bailarina Española, de nuestro Héroe Nacional José Martí y el Romance de la Niña Mala, del poeta Raúl Ferrer Pérez, así como la representación de la obra teatral de la fábula El Carretero y el Eco, del escritor cubano Ignacio María de Acosta y Guerra (Íñigo).

Sobre el Joven Club recientemente acreditado como Centro de Producción Docente por tres años, Mariela Jiménez Alcorta comenta:

«En este centro los estudiantes pueden realizar actividades de la Especialidad de Secretariado y Operador de Microcomputadora, y con ello contribuir a mejorar el proceso docente educativo facilitando a la escuela medios de enseñanza y beneficiar a alumnos y profesores».

También constituye un espacio para dar a conocer y brindar los servicios de la computadora de la familia camagüeyana, como la copia de la mochila y la navegación nacional para acceder a sitios del dominio cubaba.cu, entre otros.

Desde 2016, hace cuatro años, como parte de un convenio de colaboración con el IPE "Cándido González Morales", más conocida como Escuela de Economía, el Joven Club de Puerto Príncipe contribuye a la formación vocacional y la docencia de estudiantes de diferentes especialidades que allí se estudian, como son: Comercio, Secretariados y Operador de Microcomputadoras, Contabilidad, entre otras..



CONVENIO DE COLABORACIÓN JOVEN CLUB Y UNIVERSIDAD DE PINAR DEL RÍO

Autor: Lic. Aymara Vázquez Picart / aymara@pri.jovenclub.cu

Joven Club and University of Pinar del Río collaboration agreement



Como parte del proceso de informatización de la sociedad cubana los Joven Club de Computación y Electrónica en Pinar del Río realizaron la jornada de EcuRed por Cuba.

Un paso importante lo constituyó la firma del convenio de colaboración entre la

Universidad Hermanos Saiz Montes de Oca (UPR) y los Joven Club de Computación, rúbrica que oficializa las relaciones entre ambas instituciones y permite, entre otras cuestiones, potenciar la Enciclopedia Colaborativa cubana a partir de la contribución de docentes y estudiantes universitarios, fundamentalmente en lo referido a artículos certificados, modalidad que necesita incrementarse en uno de los sitios más visitados en Cuba.

El Dr.C Yorki Mayor Hernández y Teresita de Jesús Rodríguez Blanco, directivos de ambas instituciones suscribieron un convenio en el que se incluye la colaboración a la enciclopedia cubana EcuRed.

Tras la presentación de las principales perspectivas de la enciclopedia, Brígida Baeza Bravo, su directora, subrayó la necesidad de propiciar acercamiento a entidades generadoras de contenidos de valor para este diccionario online, como los Centros de Investigación e Información y las universidades.

EcuRed ha logrado en estos 8 años una posición de privilegio en Internet gracias a los resultados y el número de usuarios que crece cada día. De ahí que contar con el apoyo de la UPR, centro académico, con tantos doctores y másteres, permitirá el aumento de artículos certificados y una mayor confiabilidad en nuestros contenidos.

Otros temas tratados en el encuentro fueron la necesidad de promocionar EcuRed en los distintos espacios docentes, las vías para incluir en el producto cultural Mochila contenidos generados desde la propia universidad y la posibilidad de emplear los artículos publicados en la plataforma educativa para el cambio de categoría de los profesores.

Hoy, con más de doscientos cuatro mil artículos EcuRed se posiciona en los centros educacionales del país; por ello, la calidad y verosimilitud de su contenido pasa a ser una tarea vital en la que la UPR se vislumbra como una fortaleza para el logro de dicho propósito, por lo que se hace necesario crear alianzas de trabajo que garanticen mantener y elevar la accesibilidad, estabilidad y eficacia cognoscitiva de la plataforma.

RINDEN HOMENAJE AL LÍDER HISTÓRICO DE LA REVOLUCIÓN, FIDEL CASTRO

Autor: Lic. Jessica Esther Águila Rodríguez / jessica@cmg.jovenclub.cu

Los Joven Club de Computación y Electrónica en Camagüey hicieron un merecido homenaje al líder histórico de la Revolución cubana, el Comandante Fidel Castro Ruz, en el tercer aniversario de su desaparición física, con emotivas actividades de recordación.

El tributo a nuestro Comandante tuvo como sede central el Bosque Tecnológico donde los principales protagonistas fueron niños de la Escuela Primaria José Martí, con su cantoría Renacer, varios números de danza y la Colmenita de Camagüey, grupo Raíces, que cuenta con su peña todos los fines de semana en esta instalación. También estuvieron presentes en el acto trabajadores de la Dirección Provincial y el municipio de Camagüey.

La Especialista Principal del Joven Club de Computación y Electrónica Camagüey VIII, Migdalia Arbolay Leyva, expresó su sentir de la vida y obra de nuestro Comandante Fidel Castro:

“Nos ha dejado su legado en la obra que fundó, enfrentando con valor y firmeza al imperialismo, trabajando y pensando por y para el pueblo, luchando porque un mundo mejor sea posible”.

En el municipio de Céspedes proyectaron el tema musical compuesto por Raúl Torres “Cabalgando con Fidel, que estremeció a más de uno de los presentes; el concepto de Revolución; se expusieron anécdotas su vida como revolucionario y finalmente le leyeron fragmentos de los libros Diálogo de Civilizaciones, Reflexiones de Fidel Tomo I y II; Los Afortunados Entrevistadores de Fidel e Historia de Cuba, que además son ejemplares que se exponen en “El Rincón de Fidel”, área dedicada al Comandante en el Joven Club Céspedes I.

En el Joven Club cabecera de Guáimaro tuvo lugar un matutino especial prepara-

do por el colectivo de trabajadores y usuarios de la comunidad, dedicado a Fidel, quien con su visión creó los Joven Club de Computación y Electrónica.

En el centro ubicado en el más oriental municipio camagüeyano, Mariuska Martínez Nápoles, la Especialista principal convocó además a un trabajo de limpieza y embellecimiento y la confección de un mural donde quedaron plasmadas cinco fotos reconocidas del Comandante Fidel Castro.

En tanto, Leyder del Risco Reyes, Especialista Principal del Joven Club Guáimaro II manifestó para mantener vivas las ideas de Fidel mostraron un video con sus frases pronunciadas a lo largo de los duros años de lucha, y un abuelito perteneciente a un círculo de actividad física y recreativa cerca del centro dio lectura un poema, de su autoría, escrito con su puño y letra.

Los trabajadores de la instalación en el poblado de Martí visitaron una sala de rehabilitación y desarrollaron actividad social con personas que presentan discapacidad, o posee lesiones musculares a las que se le aplican terapias que puedan rebasar.

Por último, en Vertientes se llevó a cabo la premiación del concurso de poesías “Fidel, Grande entre los grandes”, los ganadores por la calidad de sus trabajos fueron el usuario Ernesto Rubio Méndez, Addiel Pérez Hidalgo y Osdany Lezcano Álvarez y por parte de los instructores Orfelina Álvarez Méndez, Fátima Navas Vázquez y Esperanza Torriente Campanioni.

El compromiso de los trabajadores de la computadora de la familia es mantener la idea de Fidel, faro y guía de muchas generaciones, para Joven Club continuar el objetivo fundacional que fueron creados un 8 de septiembre para socializar e informatizar la sociedad cubana en todos los rincones de la isla.



MEMRISTOR

Autor: Isabel Cristina López Sardiñas

MEMRISTOR

Resumen: El presente artículo aborda un aspecto de gran interés en el campo de la electrónica. Hace un análisis del desarrollo histórico de los medios de almacenamiento hasta llegar al memristor. En este caso explica los componentes del mismo y el principio de su funcionamiento.

Palabras Claves: Memoria, inteligencia artificial, arquitecturas neuromórficas, memristor

Abstract: Briefly reviewing the development of digital storage devices, in this paper we want to highlight in the Memory of Resistance, what materials are they made of? What is their operating principle? What is expected of them in the Future and because they identify with artificial intelligence?

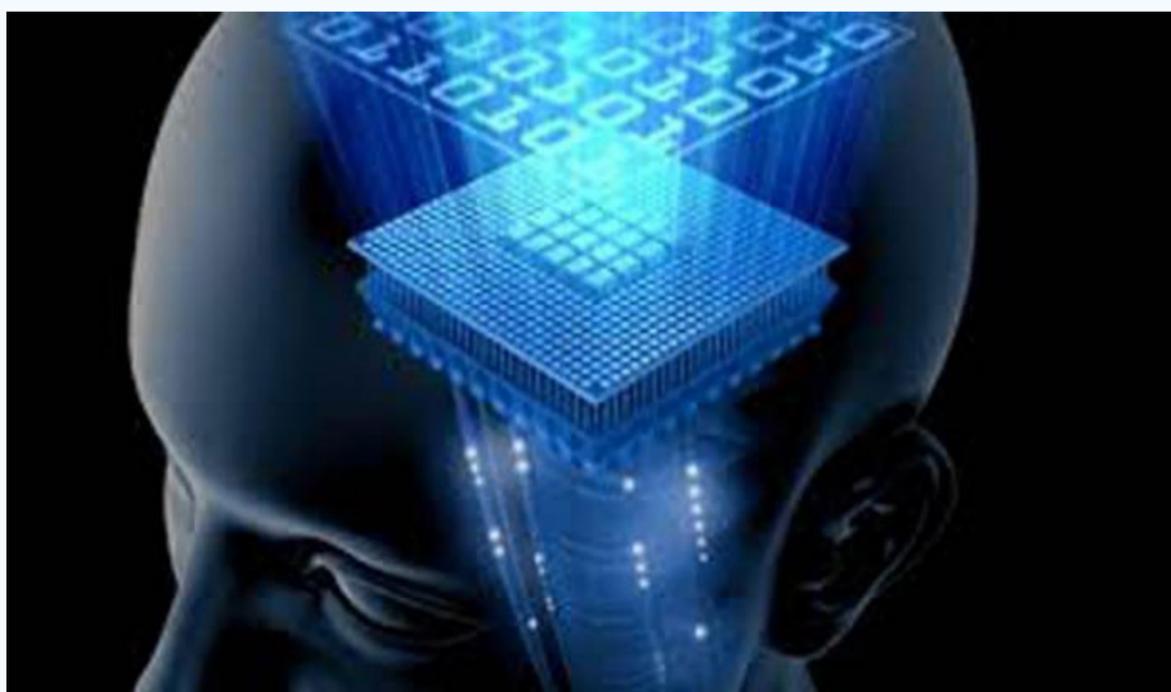
Keywords: Memory, artificial intelligence, disks, neuromorphic architectures

La memoria es el dispositivo que retiene, memoriza o almacena datos informáticos durante algún período de tiempo. La memoria brinda la posibilidad del almacenamiento de información y conocimiento. Es uno de los componentes fundamentales de la computadora, que interconectada a la unidad central de procesamiento y los dispositivos de entrada/salida y suele referirse a una forma de almacenamiento de estado sólido, conocida como memoria RAM y otras veces se refiere a otras formas de almacenamiento rápido, pero temporal. También hace referencia a formas de almacenamiento masivo, como discos ópticos, y tipos de almacenamiento magnético, como discos duros y otros tipos de almacenamiento, más lentos que las memorias RAM, pero de naturaleza más permanente.

Además, se refleja una diferencia técnica importante y significativa entre «memoria» y «dispositivos de almacenamiento masivo», que se ha ido diluyendo por el uso histórico de los términos «almacenamiento primario» (a veces «almacenamiento principal»), para memorias de acceso aleatorio, y «almacenamiento secundario», para dispositivos de almacenamiento masivo.

Históricamente han existido diferentes tipos de memorias digitales, a continuación, resumiremos las más representativas.

- La Memoria de Acceso Aleatorio o RAM (acrónimo inglés de Random Access Memory), a base de semiconductores que permiten leer y escribir información. Pierde su contenido al desconectarse de la electricidad, pero es muy necesaria de conjunto con el disco duro.
- La Memoria caché, necesaria para disminuir el tamaño de los microchips ya que son pequeña y rápida usada por la unidad central de procesamiento, almacena datos que se utilizan con más frecuencia.
- El disco duro HDD, medio de almacenamiento por excelencia que almacena permanentemente la información.
- Los Disquete o disco flexible (floppy). Aunque ya no se usan jugaron un papel importante por los años 80, ya que el disco duro es un componente interno de la computadora y estos por el contrario al ser externos, permitían el traslado de información digital de un lugar a otro.
- El CD-ROM (Del inglés, Compact Disc - Read Only Memory). Disco compacto que como particula-



ridad la información almacenada no se puede borrar, posteriormente evolucionaron hasta los reescribirlos y los DVD que surgen para formato video a finales de los años 90.

Todos estos dispositivos de almacenamiento tienen limitaciones en cuanto a velocidad y capacidad de almacenamiento. El surgimiento de la Memoria USB en 1998 por IBM llega para sustituir a los disquetes, al ser pequeñas y rápidas.

Pero, el desarrollo computacional demanda cada vez más de mejores dispositivos de almacenamiento y entonces surge el Memristor que es llamado informalmente el cuarto elemento básico de la electricidad.

Desarrollo

Es un término que surge de la unión de las palabras memoria y resistor y fue creada en 1971 por el ingeniero eléctrico León Chua.

Hipotéticamente el memristor podría operar de la siguiente manera: la resistencia eléctrica del memristor no es constante, sino que depende de la historia de la corriente que ha fluido previamente a través del dispositivo; es decir, su resistencia actual depende de la cantidad de carga eléctrica que ha fluido, y en qué dirección a través de él en el pasado. El dispositivo recuerda su historia, la llamada propiedad de no-vo-

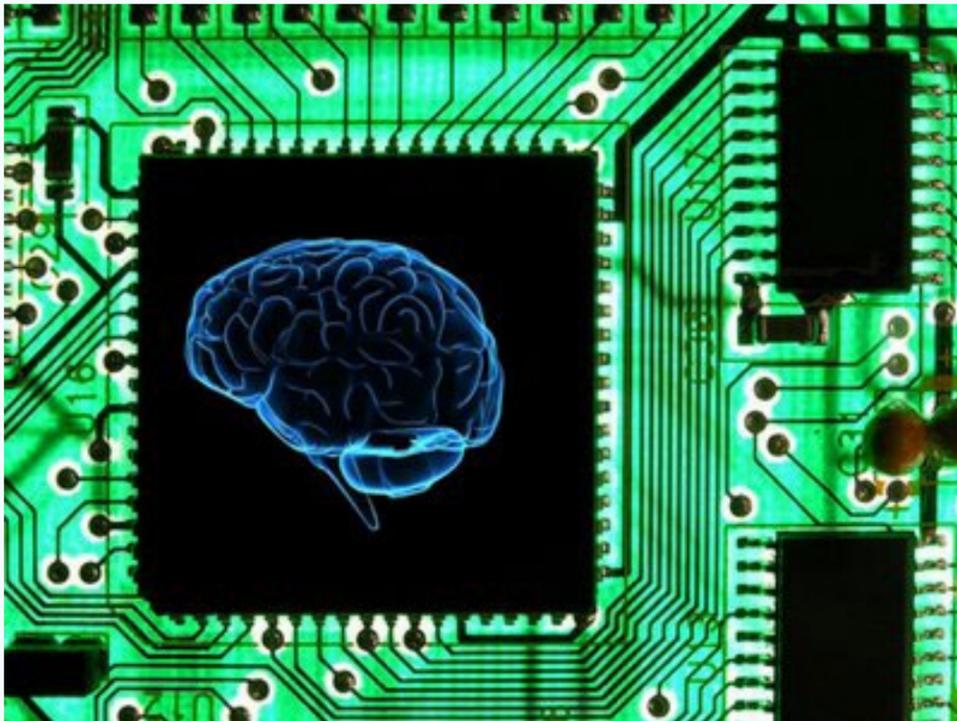
latilidad. Cuando el suministro de energía eléctrica es desconectado, el memristor recuerda su resistencia más reciente, hasta que vuelva a ser encendido.

Se utilizan en memorias nanoelectrónicas, lógica computacional y para arquitecturas computacionales del tipo Neuromórficas que tratan de procesar la información imitando la arquitectura del cerebro humano con el fin de incrementar considerablemente la capacidad de pensamiento y respuesta de un ordenador.

Se aclara que las resistencias son los componentes que más se oponen al paso de la corriente eléctrica, los condensadores almacenan cierta cantidad de electricidad y los inductores o bobinas almacenan energía en forma de campo magnético.

El memristor es una resistencia con memoria que es como una memoria flash que retiene los datos, aunque el ordenador esté apagado, o sea pueden recordar y asociar patrones de una forma similar a como lo hace las personas, consumiendo una cantidad muy inferior de energía y requiriendo muy poco material para construirse.

Funciona como cualquier elemento pasivo de un circuito que posee dos terminales con una relación entre la corriente y el tiempo o sea carga y la otra relación del voltaje y el tiempo llamado flujo.



Matemáticamente hablando, la pendiente resultante de evaluar estas dos relaciones en una función se llama memristancia (M) algo similar a la resistencia variable. El memristor recuerda el último voltaje que ha tenido, y los interpreta en forma de 0 y 1, pero también en toda una gradación de estados.

Por mucho tiempo el memristor fue algo hipotético, sin ejemplos físicos, hasta el 2008, una implementación física del memristor fue divulgada en Nature, por un equipo de investigadores de HP Labs de la multinacional Hewlett Packard.

En 2011, se reconoce que los primeros memristores incluían una suposición errónea con respecto a la conducción de iones y señalaron que las ecuaciones de estado dinámico creadas para un memristor que controlado únicamente por corriente con la llamada propiedad de no-volatilidad viola el principio de Landauer de la cantidad mínima de energía requerida para cambiar estados de "información" en un sistema.

El 23 de marzo del 2012 la Universidad de Michigan anunció la primera matriz memristiva funcional integrada en un chip para aplicaciones en arquitecturas neuromórficas de computación. Ya para 2013 se demostró que un memristor puede utilizarse para imitar una sinapsis de neuronas humanas y podría ser utilizado como la base para la construcción de circuitos físicos capaces de aprender. El enfoque utiliza memristores como componentes clave en un modelo para un cerebro artificial.

La teoría memristiva se extendería nuevamente para poder describir adecuadamente a los elementos conmutativos resistivos a base de óxido-reducción.

Nugent y Molter, en febrero del 2014, presentaron una nueva forma de computación denominada "AHaH Computing" la que poseían memristores como medio de almacenamiento, el hardware del futuro basado en esta tecnología puede reducir el consumo de energía de las aplicaciones de aprendizaje de máquina.

En 2015, Bio Inspired Technologies of Boise, ponen el primer memristor disponible en el mercado, fabricado en silicio y con batería de calcogenuro de plata. El dispositivo es analógico y está programado en varios estados.

O sea que estos dispositivos llamados memristor o memorias resistencias ayudarían a crear una nueva generación de ordenadores que recordarían la información, hasta en ausencia de electricidad, sin contar que no se ha podido medir aún cuán rápido es.

El memristor es más eficiente que el transistor, de hecho, se puede reemplazar 10 transistores con tan solo 1 memristor. Las consecuencias serían el aumento en 10

veces de la capacidad de todos los circuitos electrónicos, ya sean PC, celulares, tablets, etc.

HP y HYNIX, anuncia la fabricación de memorias creadas a partir de memristores, llamadas ReRAM (Resistive Random Access Memory).

Un caso particular es el Memristor de grafeno a base de óxido de grafeno. Estos deben ser más baratos y más sencillos de fabricar, con ellos se podrán imprimir rollos de láminas de plástico, serán un componente esencial en el portátil del futuro.

Conclusiones

El memristor es un término creado a partir de unir las palabras memoria y resistencia. Tiene un amplio futuro en la industria electrónica al combinar una serie de cualidades que le hacen capaz de proporcionar las características necesarias para mejorar el almacenamiento de la información digital.

Referencias bibliográficas

Ayudaelectrónica. (s.f.). Memristor. Recuperado el 10 de abril de 2018 de <http://ayudaelectronica.com/memristor/>

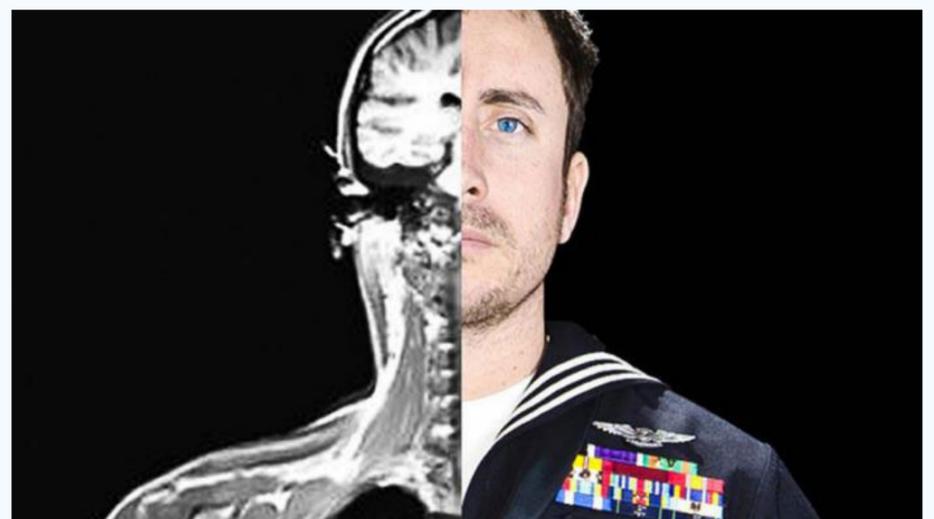
ECURED. (s.f.). Memristor de Grafeno. Recuperado el 10 de abril de 2018 de https://www.ecured.cu/Memristor_de_grafeno

Granma. (s.f.). Computación cerebral: Nuevos horizontes. Recuperado el 10 de abril de 2018 de <http://www.granma.cu/ciencia/2015-04-25/se-abren-nuevos-horizontes-hacia-el-tema-de-la-computacion-cerebral>

Juventud Rebelde. (s. f.). Revelan actuación de Chip semejante a neuronas humanas. Recuperado el 10 de abril de 2018 de <http://www.juventudrebelde.cu/ciencia-tecnica/2012-05-21/revelan-actuacion-de-chip-semejante-a-neuronas-humanas/>

Wikipedia. (s.f.). Evolución de los Dispositivos de Almacenamiento. Recuperado el 10 de abril de 2018 de https://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_de_los_dispositivos_de_almacenamiento

Wikipedia. (s.f.). Memristor. Recuperado el 10 de abril de 2018 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Memristor>.





LA LECTURA ICONOGRÁFICA

Autor: Janny Macías Alés / janny@mtz.jovenclub.cu

THE ICONOGRAPHIC READING

Resumen: El artículo presenta la concepción de lectura del autor obtenida a partir del análisis de las fuentes bibliográficas consultadas y establece una relación contextual con el entorno digital en que se desenvuelve el mundo actual, por otra parte, define las aplicaciones Web como marcos que pueden contener un entorno iconográfico, lleno de imágenes que necesitan una interpretación circunstancial y la obtención de la información que están tratando de transmitir, para ello incursiona en la lectura iconográfica, en la que aborda el marco teórico de la misma, asume una definición y realiza un análisis del marco sociocultural en que las mismas se desarrollan, además establece las relaciones entre la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones Web, en el que ofrece recomendaciones para las buenas prácticas en esta acción.

Palabras claves: Iconografía, Web, Internet, Lectura

Abstract: The article presents the author's conception of reading obtained from the analysis of the bibliographic sources consulted and establishes a contextual relationship with the digital environment in which the current world unfolds, on the other hand, defines Web applications as frames that can contain an iconographic environment, full of images that need a circumstantial interpretation and the obtaining of the information they are trying to transmit, for this it ventures into the iconographic reading, in which it addresses the theoretical framework of the same, assumes a definition and performs an analysis of the sociocultural framework in which they are developed, also establishes the relationships between iconographic reading in the development of Web solutions, in which it offers recommendations for good practices in this action.

Keywords: Iconography, Web, Internet, Reading

La lectura constituye una forma de valoración y establecimiento de significados. Esta acción intelectual se enriquece durante el proceso de comprensión, pero también en la elaboración de juicios en plena relación con el contexto histórico, económico, social y cultural del sujeto. Por ello se relaciona con diferentes ramas de la sociedad, así como variadas prácticas socioculturales en su configuración multidimensional.

Los principales focos investigativos en torno a este tema en la actualidad están vinculados a nuevas aproximaciones en los procesos tecnológicos y sociales que inciden en la práctica de la lectura. La Web es uno de los escenarios donde se practica con mayor frecuencia la lectura, no solo desde el punto de vista tradicional sino a partir de la decodificación de imágenes y la reconstrucción de los significados. Estos nuevos escenarios de práctica de la lectura han originado nuevas maneras de leer, como es el caso de la lectura iconográfica.

Un campo donde es aplicable el desarrollo de investigaciones en las que este tema represente un punto vital, es el desarrollo de soluciones en la Web, ya que cada día es preciso aumentar el interés de los usuarios en la Web recurriendo a novedosas y creativas formas. El mundo de la Web es un espacio donde convergen multiplicidad de relaciones y servicios de tipologías variadas. En las soluciones Web actuales deben por tanto presentarse múltiples representaciones, no solo funcionales, sino también de concepto, ergonómicas y cognoscitivas para ampliar la interactividad de su diseño y llegar de mejor manera al usuario, receptor final de todo este proceso.

Por tanto, la presente investigación pretende como objetivo general: Analizar el uso de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web en la actualidad.

Para el logro de este objetivo:

- Definir conceptualmente la lectura iconográfica.
- Caracterizar las soluciones en la Web.
- Determinar la relación entre la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web.

Con este estudio se pretende dar una nueva mirada al desarrollo de las soluciones en la Web desde las nuevas modalidades de lectura, temática que, aunque no es desconocida, facilita nuevos enfoques para la satisfacción de las necesidades de los usuarios ante los conflictos semánticos de la Web hoy.

Desarrollo

La lectura se mantiene como parte de las problemáticas culturales y sociales del mundo, vinculada a las circunstancias sociales, económicas, políticas, culturales y tecnológicas existentes (Ramírez Leyva, 2003). Cuando se analiza a la lectura como una práctica sociocultural es necesario realizar algunas preguntas esencia-



les que aportan una mirada más clara del fenómeno: "¿Por qué se lee, para qué se lee, y cómo leer (...) ayuda a construir una imagen o presencia social de los sujetos?" (Álvarez Zapata, 2003, p. 163). La práctica de la lectura dota de valores y sentidos sociales, culturales y políticos al lector, según su interacción social en un contexto histórico.

Para Peroni (2004) la lectura, como toda práctica, se ve influenciada por la coacción social y la determinan factores socioculturales. La lectura adquiere tal importancia en los ámbitos sociales porque posibilita el vínculo entre los seres humanos. En este sentido, la lectura constituye un enlace entre "personas que han vivido en diferentes épocas o que se encuentran en lugares geográficamente distantes, o entre quien escribe y quien lee, pues la lectura posibilita el diálogo entre autores y lectores, contemporáneos o no" (Rodríguez Gallardo, 2004, p. 18).

Zarate Pérez (2012) considera a la lectura como una práctica social y cultural que varía según el contexto. Sin embargo, a medida que surgen nuevas prácticas y necesidades sociales, se generan nuevas formas de leer y escribir. Este fenómeno tiene un carácter contextual dependiente de la propia evolución social de la lectura que presenta mayor complejidad pues requiere de multiplicidad de lenguajes, y demanda reconfigurarla como práctica sociocultural.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's) "no sólo han dado lugar a nuevos soportes, sino que han repercutido fuertemente en el rol del lector" (Guerrero, 2005, p.79-80). La mayoría de las nuevas aproximaciones se encuentran asociadas a los procesos tecnológicos y sociales que constituyen las prácticas de lectura en el contexto sociocultural.

La evolución de la lectura y sus transformaciones está profundamente vinculada a la interacción de códigos escritos, icónicos, sonoros y numéricos.



Según Ramírez Leyva (2011): la materialidad de los soportes y sus aplicaciones para la lectura y la escritura, al revolucionarse con la tecnología, ha producido diferentes posibilidades y prácticas de (...) producción, edición, preservación, organización, transferencia y uso de contenidos y también de comunicación por medio de diferentes tipos de artefactos.

Por otra parte, en la práctica sociocultural las nuevas formas de leer han estado condicionadas en gran medida por la historia y evolución de la propia lectura. Por ejemplo, el mundo de la Web brinda diversas maneras de acercarse a la lectura. Como señala Carr (2010): las variaciones de la lectura asociadas a este contexto «estrena una nueva capa de sociabilidad. A ella están vinculadas las nuevas habilidades y estrategias de lectura asociadas a la búsqueda y recuperación de información, exigiendo además dominio de soportes y contextos para la cabal comprensión de los mensajes.»

Una de las maneras más comunes de leer en la Web es la asociada a la decodificación de imágenes. Esto ha propiciado un cambio en las prácticas de la lectura que se sustenta teóricamente desde la semiótica. En el contexto contemporáneo ese cambio en las prácticas está revolucionando la forma en que se construyen y reconstruyen los significados.

Los nuevos escenarios donde se produce la lectura han originado nuevas formas de lectura, por ejemplo, la lectura iconográfica. Este tipo de lectura ha creado una situación compleja dado que facilita el acceso a una inmensa cantidad de información que se transmite mediante la imagen. (Figueredo Imamura, 2007, p. 12).

Lectura iconográfica

La Iconografía es la ciencia que estudia el origen de las imágenes, desde su relación alegórica y simbólica, así como su identificación por medio de los atributos que casi siempre están intrínsecos en ellas. El propósito de la Iconografía es identificar, clasificar y explicar dichos objetos desde el significado de ciertas obras de arte (Eco, 1992).

Rodríguez López (2005) la define como la disciplina que estudia la descripción de imágenes. Nos permite conocer las imágenes, en cuanto a formas y también en sus aspectos semánticos, puesto que consiste tanto en el conocimiento y análisis de los prototipos formales, basados en las fuentes escritas que aluden a ellos, como en el propósito de desvelar, al menos parcialmente, los mensajes que en ella se encierran. Por ello la lectura iconográfica se asocia a la lectura de la imagen en su expresión más general.

La lectura iconográfica vista desde diferentes ámbitos favorece la significación narrativa y alegórica de la imagen. "Puede decirse que prácticamente todo lo que nos rodea en las sociedades contemporáneas son íconos, símbolos, o imágenes representativas" que no pierden en su interpretación su propósito significativo (Calvo, 2010).

La realización de la lectura iconográfica por personas de diferentes culturas está dada por los intereses comunes para definir sus elementos gráficos y su significado. Estos valores dependen principalmente del código de interpretación y el contexto de influencia. En la transformación de la realidad o creación de una imagen se deben tener en cuenta los códigos que son los conocimientos comunes o normas que varían la forma de los objetos representados y el tipo de signo utilizado. El proceso de significación de una imagen depende de la asociación de ideas que se establecen en una comunidad. Ello constituye uno de los fenómenos culturales más importantes del ambiente del ser humano y cumple diferentes funciones en relación directa con las normas sociales, políticas, culturales o económicas (Tinajero Morales, 2014).

La lectura iconográfica se ha convertido en un fenómeno importante en el ámbito informacional. Este tipo de lectura permite reconfigurar la construcción de mensajes e ideas entre lectores cada vez más competentes. Los códigos asociados a ella se desarrollan y perecen tan rápidamente como la actualidad que los ha generado. A veces estos códigos se perennizan y se convierten en símbolos universales (Pinyol Vidal, 2011).

Relaciones entre la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones Web.

En un contexto social más amplio, deben tenerse en cuenta también las nuevas leyes de mercado, derivadas de la globalización, "donde empresas multinacionales están logrando un apoderamiento del mercado de bienes y servicios de información y de los medios de comunicación impresa digital, además de los medios masivos" (Ramírez Leyva, 2003, p. 10). Este fenómeno ha generado cambios en los productos editoriales porque se orientan a la creación de públicos consumidores. Se puede agregar a estos medios, de mayor competencia para la presente investigación, el análisis de Internet como espacio que ofrece multiplicidad de significados y utilidades.

Los usos de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web de lectura deben estar dirigidas a comprender cómo los individuos interpretan, reciben y consumen los bienes culturales asociados a la lectura. El análisis desde este enfoque pone en contexto a las prácticas de lectura y la importancia de los géneros como articuladores de las prácticas de recepción en el espacio y las lógicas de producción en las que se basa el consumo. Desde estos espacios y lógicas de producción se atienden a los actores sociales que participan en los procesos de recepción, producción e intercambio cotidiano de sentidos, sobre todo los que se asocian a las nuevas formas de lectura (Botelho, 2010).

En lo referente a las actividades sociales y culturales que constituyen prácticas de lectura conforme a los contextos que norman y valorizan las interpretaciones de los contenidos, los consumos y los productos; se establecen y privilegian formas de lectura que afectan la producción y el consumo conforme a estratificaciones sociales (Ramírez Leyva, 2011). De acuerdo a este enfoque la lectura está sujeta a representaciones y funciones asociadas con el desarrollo del capital cultural en sus tres expresiones, es decir, la institucional, la inclusiva y la objetiva (Bahloul, 2011).

Para Botelho (2010) el impacto positivo de los análisis del consumo está relacionado con el comportamiento de los individuos desde el consumo cultural que deviene de su actuación social. En este caso aplicar una correcta metodología de uso de la lectura iconográfica, posibilitan demostrar que estos bienes y servicios culturales asociados generan impacto en las dimensiones que se analizan en el consumo cultural que realizan los usuarios en las páginas Web. Estos efectos positivos son abundantes, independientemente de que se traten de forma escueta en las investigaciones estudiadas.

La presencia penetrante y poderosa de mensajes a través de imágenes produce un impacto de peso en el comportamiento social. Las interpretaciones icónicas de los diversos medios, por las características que estos poseen pueden llegar de forma más directa al individuo y transmitir el mensaje más rápido y con mayor atractivo. La influencia de la publicidad y la imposición cultural asociada deben ser fenómenos que se evidencien en el uso de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web que aborden otros espacios de consumo cultural.

Las significaciones del uso de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web son afectadas por las variaciones culturales de la sociedad y sus modos de consumo. En este sentido, deben versar en el tema de la imagen como forma de lectura que "se extiende a la comprensión del sentido de cualquier otro tipo de representación gráfica" (Ramírez Leyva, 2011). Según Ramírez Leyva (2011) estas transformaciones sobre el soporte, los medios y el contexto social y cultural, tienen efectos en las prácticas de la lectura y las formas de consumo cultural de dichas transformaciones.

En el desarrollo del uso de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web, teniendo en cuenta las concepciones de lectura tratadas anteriormente, deben tenerse en cuenta todos sus espacios como bienes culturales principales las formas de recreación del individuo y su consumo cultural (Jiménez Marata, 2009). Esta mirada permite abrir paso a la investigación de la lectura iconográfica, hipertextual y otras manifestaciones con las que interactúa el individuo. En los planteamientos de Gayo, Méndez, Radakovich y Wortman (2011) estos temas se profundizan al plantear los cambios que ofrecen los nuevos lenguajes apoyados en las TIC's, que cambian las formas de interpretar los servicios audiovisuales, la construcción y deconstrucción de la imagen.



LA LECTURA ICONOGRÁFICA (CONTINUACIÓN)

El uso de la lectura iconográfica en el desarrollo de soluciones en la Web permite elevar los análisis del consumo cultural más allá de la interpretación de los textos, extendiendo el consumo a otras manifestaciones y prácticas. De esta forma las mutaciones que sufren en la actualidad los comportamientos tradicionales de consumo cultural, entre los que hay que incluir a la lectura, de manera general, no sólo se manifiestan en el ambiente Web, sino en el conjunto de medios a disposición del ser humano (Guzmán Gómez, 2009, p.58).

En el contexto actual Lamarca Lapuente (2013) se refiere a una "cuarta generación de webs en las que prima tanto el diseño gráfico como la tecnología. (...) El hipertexto ya no es una colección de textos enlazados, sino un espacio de intercambio de servicios de todo tipo: culturales, informativos, comerciales, sociales, etc." De ahí que deba primar el enfoque de "la transmisión de conocimientos, la puesta en común y el desarrollo colaborativo para crear cultura, pensamiento, ciencia, saber y, en suma, conocimiento." (Lamarca Lapuente, 2013)

Tanto como la tecnología hipertextual se debe encaminar a soluciones que potencien sus características, tal como las obras de consulta y referencia, los artículos y textos científicos, manuales, etc, permitiendo estructurar los bloques de información ayudado por la estructura de navegación y las búsquedas directas para constituir una estructura de navegación fácil de manejar.

Ambas modalidades lectoras deben encaminarse, como enuncian Martín, Gaetán, Saldaño y Miranda (2014) a "Proponer técnicas y herramientas conceptuales y prácticas para desarrollar (nuevos productos) y/o mejorar (productos existentes), enfocando los esfuerzos de investigación en aquellas características que propician el acceso y la interacción del usuario con la Web." Ya que en ello se contemplan las diversidades socioculturales de los usuarios de la Web.

Es imprescindible disponer de soluciones de evaluación/ reparación y de diseño/ re-diseño que mejoren la calidad de las interfaces, tanto en estructura y contenido, como visualmente, para propiciar el acceso y la interacción de los perfiles de usuario Web de interés. Existen numerosas organizaciones y áreas de conocimiento, comprometidas con aportar soluciones a la problemática de considerar a los usuarios al momento de concebir y desarrollar productos para la Web, la hipertextualidad y la iconografía representan un importante eslabón en esta cadena.

Conclusiones

La lectura como forma de transmisión de significados constituye una acción intelectual que descansa en el proceso de comprensión del individuo, así como la elaboración de sus juicios permeados por el contexto histórico, económico, social y cultural del sujeto. Es entendida como práctica sociocultural que parte del proceso de visualización e interpretación de signos, influenciado por condiciones subjetivas, culturales e históricas.

Los nuevos escenarios contextuales donde se desenvuelve la lectura en la actualidad han facilitado el surgimiento de nuevas formas de lectura, como es el caso de la lectura iconográfica.

La lectura iconográfica posee una relación alegórica y simbólica de la imagen, así como su identificación por medio de los atributos que casi siempre están intrínsecos en ellas. Se asocia a la lectura de la imagen en su expresión más general.

Con el uso de la lectura iconográfica se puede disponer de soluciones Web para mejorar la calidad de las interfaces, tanto en estructura y contenido, como visualmente, para propiciar el acceso y la interacción de los perfiles de usuario Web de interés. Además, para aportar soluciones a la problemática de considerar a los usuarios al momento de concebir y desarrollar productos para la Web.

Referencias bibliográficas

Álvarez Zapata, D. (2002). Del modo de leer como modo de producción y consumo textual: Ideas fundamentales de una categoría en construcción. *Educación y Pedagogía XIV* (32): 137- 149.

Almeida Junior, O. d. (2014). *Leitura, mediação e apropriação da informação*. Recuperado noviembre 14, 2014 de http://eprints.rclis.org/13269/1/MEDIA%C3%87%C3%83O_DA_INFORMA%C3%87%C3%83O_E_DA_LEITURA.pdf

Andrade, T., & Martínez Tena, A. (2013). *Consumo cultural, mediaciones y prácticas culturales en las sociedades globalizadas. Contribuciones a las Ciencias Sociales*. Recuperado enero 19, 2015 de http://www.eumed.net/rev/cccss/25/consumo_cultural.html

Azzato Sordo, M. (2011). *Funciones de la imagen digital en la Educación: Propuesta de una metodología para la lectura y la escritura de la imagen digital en pantallas instruccionales*. *Digital Education Review* (19): 22. Recuperado Septiembre 22, 2014 de <http://greav.ub.edu/der/>

Castiñeiras González, M. (2010). *La iconografía, el elogio de la imagen*. *Arte y Cultura Digital*. Recuperado Marzo 9, 2014 <http://historiasdearte.blogpost.com/es/search/label/Arte%20y%20Cultura%20Digital>

Figueredo Imamura, A. (2007). *Programas Nacionales por la Lectura en América Latina y el Caribe: Contenidos y Enfoques*. Facultad de Comunicación. La Habana, Universidad de la Habana.

Martin, Adriana; Gaetán, Gabriela, Saldaño, Viviana; Miranda, Gabriela; et. al. *Identificación, Desarrollo y Uso de Soluciones Web Centradas en el Usuario*. WICC 2014 XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. 387-391. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/41414/Documento_completo.pdf?sequence=1

Gayo, M., Mendez, M., Radakovich, R. & Wortman, A. (2011). *Consumo cultural y desigualdad de clase, género y edad: un estudio comparado en Argentina, Chile y Uruguay*. *Avances de Investigación*. Madrid, Fundación Carolina CeALCI. Recuperado enero 19, 2015 de <http://www.fundacioncarolina.es/comunicacion/archivo-depublicaciones/avances-de-investigacion/>

Guzmán Gómez, M. (2009). *La lectura en el siglo XXI: bases para su análisis desde una visión transdisciplinar*. Facultad de Comunicación. La Habana, Universidad de La Habana.

Jiménez Marata, A. (2009). *Para leer el mundo. El consumo de literatura en los niños de Cayo Hueso*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. La Habana, Universidad de La Habana: 115.

Peroni, M. (2004). *La lectura como práctica social. Los equívocos de una evidencia*. II Encuentro de Promotores de la Lectura, celebrado en el marco de la XVIII Feria Internacional del Libro de Guadalajara México. Recuperado de http://www.fil.com.mx/hist_promotores/pon_04_1.html

Ramírez Leyva, E. (2003). *Lectura: pasado, presente y futuro. ¿Extinción o transfiguración del lector? Memoria del Seminario Lectura: pasado, presente y futuro*. México, Universidad Nacional Autónoma de México.

Ramírez Leyva, E. (2011). *Seminario La Lectura en el mundo de los jóvenes: ¿Una actividad en riesgo? Investigación Bibliotecológica, Archivonomía, Biblioteconomía e Información*. P. Papit, UNAM: Centro de Investigaciones Bibliotecológicas.

Rodríguez Gallardo, A. (2004). *Lectura e internet: dos tecnologías*. Recuperado noviembre 14, 2014 de <http://www.journals.unam.mx/index.php/ibi/article/view/4059>

Tinajero Morales, J. (2014). *Iconografía, la ciencia de la imagen, campos actuales de acción*. Recuperado de <http://suite101.net/jose-omartinajero-morales>

Zarate Pérez, A. (2012). *La lectura en el siglo XXI*. Adolfo Zarate Pérez. Los Andes. Recuperado de <http://adolfozarate.blogspot.com/2012/10/lalectura-en-el-siglo-xxi.html>



LUDOX
ludox.cubava.cu
www.jovenclub.cu



5G: MITOS Y VERDADES

Autor: MSc. Yolagny Díaz Bermúdez / yolagny.diaz@mtz.jovenclub.cu

Desde hace un tiempo se escucha hablar, cada vez con más frecuencia, sobre la tecnología 5G. Mucho ruido con mitos como que esta tecnología es mala para la salud, que tendrá velocidades ultra rápidas, hará que el wifi quede obsoleto o que la batería de los teléfonos tendrían poca duración, entre muchos otros criterios circulan que por la redes. En el presente artículo se mencionarán los resultados alcanzados en algunas pruebas realizadas a esta tecnología expuestos en la bibliografía consultada.

Mitos y certezas

- 5G controlará la conexión WiFi y hará que éste quede obsoleto: La conexión WiFi seguirá demostrando su valor como una tecnología de acceso inalámbrico segura y rentable para la mayoría de las aplicaciones, como lo hace hoy.
- No hay beneficios a corto plazo del 5G para los consumidores: El estudio encontró que los consumidores esperan que el 5G libere la congestión de la red en el corto plazo, especialmente en las mega-ciudades. La expectativa, en este caso, es que habrá más opciones de banda ancha doméstica disponibles con el lanzamiento de 5G.
- Los teléfonos serán voluminosos, sin lanzamientos main stream con poca duración de la batería: El presidente de Qualcomm (Cristiano Amon) destaca al respecto que, en lo que llevamos de año, ya se han lanzado "grandes productos" nada voluminoso. Todo comenzó a principios de año con el Galaxy S10 5G de Samsung. Con relación a la batería destaca Amon que estos "smartphones 5G", pese al avance en funciones, "duran un día completo de trabajo en términos de duración de la batería". A pesar de esto en las primeras etapas del 5G, el gasto de batería de los móviles podría ser mayor ya que habrá un cambio habitual entre la señal 5G y 4G.
- 5G es peligroso para nuestra salud: Según Xataka, Al menos, no más que las ondas que estamos usando hoy en día y que en 2014 la OMS explicó que no suponían un riesgo. La tecnología 5G requiere del uso de nuevas estaciones y antenas, pero de la misma manera también necesita niveles de energía menores que en el 4G. Según la Comisión Internacional de Protección de Radiación no Ionizante (ICNIRP), una organización independiente y reconocida por la OMS: "el nivel máximo de radiofrecuencia al que alguien podría estar expuesto por el 5G (o cualquier otra señal en áreas comunitarias generales) es tan pequeño que no se ha observado ningún aumento de temperatura hasta la fecha".
- No hay móviles compatibles con el 5G: Anteriormente se hizo mención de Galaxy S10 5G de Samsung, además ya se encuentran en el mercado los siguientes:
 - Xiaomi Mi MIX 3 5G.
 - Samsung Galaxy S10 5G.

- Samsung Galaxy Note 10+ 5G.
- LG V50 ThinQ 5G.
- Huawei Mate 20X 5G.
- Dos tipos de conexión 5G con diferentes velocidades: La 3GPP es la entidad encargada de establecer los estándares de telefonía móvil y se decidió enfocar la transición al 5G en dos fases. Una fase inicial, la Release 15 3GPP o más conocido como 5G-NSA (5G no autónomo), que ofrece un mayor aprovechamiento de la infraestructura 4G; y la segunda fase, Release 16 o 5G SA (5G completo), que requiere de gran cantidad de infraestructura nueva y no llegará hasta más adelante. Hasta el momento el Huawei es el único terminal compatible con esta última.
- 5G mejorará la cobertura en aglomeraciones: En teoría es cierto. Con las decenas de antenas con las que contarán los equipos instalados en las estaciones base permitirán dar servicio a un número muy alto de dispositivos y ayudar en manifestaciones y aglomeraciones a obtener mejor señal.

Como sucede con todo lo que está por llegar, la expectativa con el 5G cuenta por igual con defensores y detractores, criterios favorables y otros no tanto. La expectativa por esta tecnología es muy elevada y puede ayudar a crear nuevos modelos de negocio, pero todavía no está claro cuál será su impacto real.

Estos son solo vistazos, lo cierto es que la tecnología 5G está casi tocando a las puertas como una vía con potencial para servir mejor a los clientes. La certeza sobre su funcionamiento se tendrá solo un tiempo después de su puesta en práctica.

Referencias bibliográficas

- Canales Ti. (jun/2019). 5G y WiFi: Mitos y realidades. Recuperado el 19 de noviembre del 2019, de <https://itcomunicacion.com.mx/5g-y-wifi-mitos-y-realidades/>
- Pérez E. (sept/2019). Mitos y verdades sobre el 5G: si es malo para la salud, si es seguro, si será realmente un cambio radical... y otras dudas aclaradas. Recuperado el 19 de noviembre de 2019, de <https://www.xataka.com/servicios/mitos-verdades-5g-malo-para-salud-seguro-sera-realmente-cambio-radical-otras-dudas-aclaradas>.
- Redacción Silicon. (oct/2019). A fondo: Mitos y realidades del 5G. Recuperado el 19 de noviembre de 2019, de <https://www.silicon.es/a-fondo-mitos-y-realidades-del-5g-2407011>
- Staff High Tech Editores. (may/2019). Mitos y realidades ¿Qué esperan los consumidores del 5G? Recuperado el 19 de noviembre de 2019, de <https://www.infochannel.info/mitos-y-realidades-que-esperan-los-consumidores-del-5g>.



¡RESCATE EXTREMO!



LUDOX
ludox.cubava.cu
www.jovenclub.cu



CARGADOR DE DISPOSITIVOS MÓVILES PARA SITUACIONES DE EMERGENCIA

Autor: Wilfreidys Jiménez Osorio / wilfreidis.jimenez@gtm.jovenclub.cu

MOBILE DEVICE CHARGER FOR EMERGENCY SITUATIONS

Resumen: El uso prolongado de los dispositivos móviles causa el agotamiento de su batería interna necesitando ciclos de recarga cada cierto tiempo para continuar operativos. Normalmente la recarga de la batería se realiza mediante un dispositivo, conocido como cargador, diseñado para tomar la energía directamente de la red eléctrica, pero ante un prolongado fallo de ésta, se torna inútil. Para estas emergencias, está pensado el cargador portátil descrito en este artículo.

Palabras claves: Cargador, ciclos de carga, dispositivos móviles

Abstract: Prolonged use of mobile devices causes the depletion of its internal battery, requiring recharging cycles from time to time to continue operating. Normally, the battery is recharged by means of a device, known as a charger, designed to take the energy directly from the mains, but in the event of a prolonged failure, it becomes useless. For these emergencies, the portable charger described in this article is intended.

Key words: Charger, charge cycles, mobile devices

La introducción de nuevos servicios en Joven Club, sumados a los que tradicionalmente se ofertan, ha sido recibida gratamente por la población, pues la mayoría de ellos se relaciona con el manejo de dispositivos móviles, servicios que se agradecen por darse en un momento oportuno en que ETECSA diversifica sus ofertas de navegación en Internet. Además, el uso de tabletas ha sido muy bien acogido por los niños ya que tienen la posibilidad de disfrutar los videojuegos, conectados en red.

Los servicios del Joven Club, en muchas de sus instalaciones, se extienden más allá de las ciudades, llegando hasta las comunidades rurales cercanas donde los niños que habitan en ellas, son los principales usuarios. Un inconveniente surge cuando se agotan las baterías de los móviles y tabletas: no hay forma de recargarlas en algunas de estas comunidades donde no existe una red eléctrica.

Hay diferentes variantes para solucionar el problema en las que se incluyen, por solo citar dos, los Power Banks, pequeños dispositivos comerciales que cuentan en su interior con una batería de mucho más capacidad de corriente que las baterías usadas en los móviles, y las UPS, por sus siglas en inglés de Uninterruptible Power Supply. Ambas soluciones son inviables para el problema que se pretende resolver por las desventajas que presentan, a saber:

Power Bank

- El costo es algo a considerar.
- Limitados ciclos de recarga.
- Sólo se puede recargar un dispositivo a la vez.
- Es eficiente con celulares pero no con las tabletas.

UPS

- Son aparatos pesados. Nada portátiles.
- Aprovechamiento ineficiente de la energía suministrada por la batería interna.

La solución propuesta en este artículo no es la ideal, pero sí ayuda, en gran medida, a superar las desventajas de las variantes anteriormente mencionadas ya que además de su sencillez constructiva, resulta muy económi-



ca pues los componentes empleados se pueden encontrar en cualquier equipo electrónico tirado en el cajón del reciclaje.

Descripción de la solución

El cargador que se propone está construido con materiales recuperados de equipos en desuso, excepto la batería, la cual debe estar en óptimas condiciones para lograr la mayor cantidad de ciclos de recarga en los dispositivos móviles. La Fig. 1 muestra en diagrama eléctrico del cargador con el cual se pueden recargar a la vez dos dispositivos móviles. El principal componente es el circuito integrado U1, el popular LM7805, un regulador lineal de tensión de 5 V. Para conectar los dispositivos a recargar se utilizan dos conectores USB (hembra) tipo A, cuyos pines se muestran en la Fig. 2, de los cuales sólo se emplean los pines 1 y 4, Vcc y GND, respectivamente.

Funcionamiento

Al cerrar el interruptor SW1, la tensión (12 V) de la batería BAT se aplica a la entrada del LM7805 en cuya salida habrá una tensión de 5 V, disponible

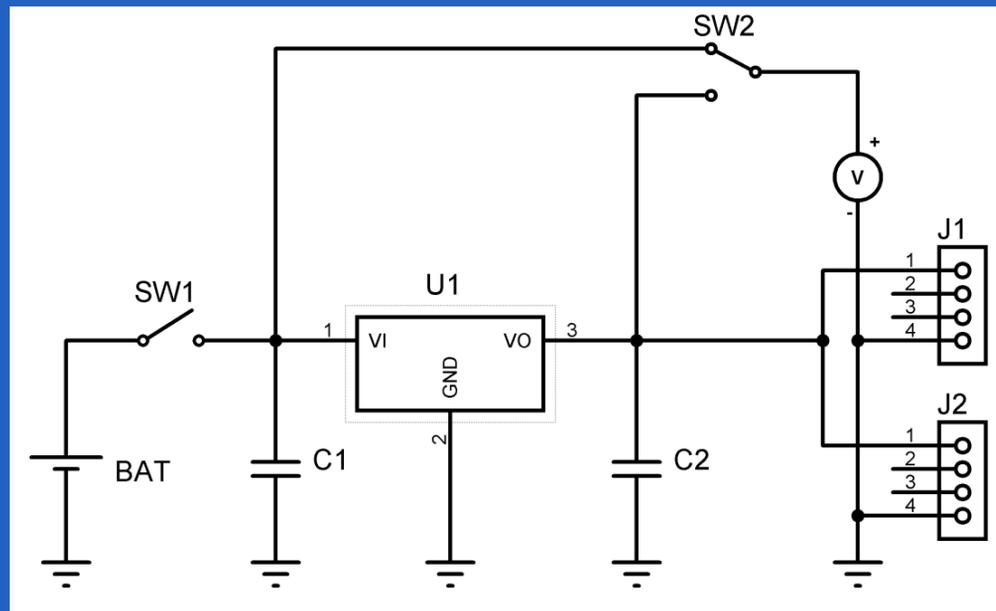


Fig. 1. Circuito eléctrico del cargador.

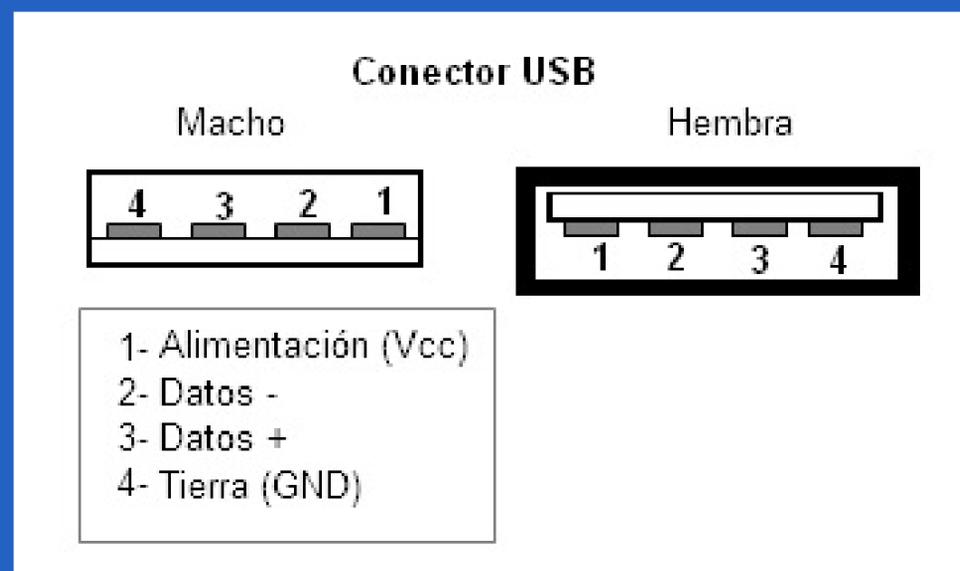


Fig. 2. Pines y señales del conector USB.

en el pin 1 de los conectores USB. El interruptor SW2 conmuta el polo positivo de un voltímetro de corriente directa para monitorear la tensión de la batería y la que se aplica a los dispositivos que se recargan.

Montaje

El montaje de los diferentes elementos queda a la iniciativa del lector ya que el circuito es extremadamente sencillo. Sólo hay un detalle a tener en cuenta y es que el regulador de tensión LM7805 debe estar atornillado a un disipador de calor para evitar su calentamiento excesivo y ponga en peligro su normal funcionamiento. El montaje se puede colocar en una caja, de tamaño apropiado, confeccionada de madera, plástico o metal. Se debe tener en cuenta agregar un par de bornes para recargar la batería sin tener que extraerla del montaje hecho, diferenciando la polaridad. Es recomendable recargar la batería cuando su tensión sea inferior a 10 V.

Listado de materiales

U1: Circuito integrado LM7805

C1: 330 nF

C2: 100 nF

BAT: 12 V / 7 Ah (Utilizada en UPS)

SW1: Interruptor SPST (Simple polo, simple tiro)

SW2: Interruptor SPDT (Simple polo, doble tiro)

J1, J2: Conector USB tipo A (Hembra)

Misceláneas: Disipador de calor, Voltímetro de corriente directa

Esta es una solución puesta en práctica por el autor del artículo al prestar sus servicios en comunidades rurales, principalmente en regiones montañosas, donde la red eléctrica no existe. Soluciones como esta demuestran que muchos problemas se pueden resolver sin mirar más allá del entorno que nos rodea.

Referencias bibliográficas

μA7800 SERIES POSITIVE-VOLTAGE REGULATORS (2003). Recuperado el 10 de Julio de 2019, de <https://www.sparkfun.com/datasheets/Components/LM7805.pdf>



LUDOX+
ludox.cubaya.cu
www.jovencubaya.cu



WEDDING SALON PARA BODAS

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

WEDDING SALON FOR WEDDINGS

Resumen: El artículo hace referencia al videojuego Wedding Salon, el cual es un desafío nupcial con grandes y divertidas historias. A la protagonista, Holly, le han asignado la complicada tarea de administrar varias boutiques de boda, las cuales expande por diferentes países.

Palabras claves: Bodas, salón, videojuego, administrar

Abstract: The article refers to the videogame Wedding Salon, which is a bridal challenge with great and funny stories. The protagonist, Holly, has been assigned the complicated task of managing several wedding boutiques, which she expands in different countries.

Keywords: Weddings, lounge, game, manage.

Los videojuegos de gestión actualmente son bastantes populares entre niños y jóvenes, pues desarrollan la capacidad de gestionar diferentes actividades. Entre los temas más utilizados se encuentra la organización de distintos eventos sociales, como la preparación de bodas. Este es el caso de Wedding Salon.

En este videojuego la protagonista, de nombre Holly, dirige una cadena de salones de boda, y el trabajo del jugador consistirá en ayudarla a gestionarlos y expandirlos, sin dejar de proporcionar al mismo tiempo un servicio de atención al cliente excelente.

Desarrollo

El juego cuenta con 2 versiones:

- Wedding Salon 1: Este da inicio al videojuego y nos muestra a Holly que comienza a trabajar en un salón de boda al mismo tiempo que organiza su propia boda.
- Wedding Salon 2: En esta segunda entrega Holly es contratada por Barrington para gestionar su salón, pero después que ella lo mejora él la despide. Sin dar lugar al desaliento comienza a gestionar salones en Inglaterra, Francia, Bali, Venecia, Rusia, Grecia, Bavaria, África y Japón.

Clientes

Los clientes varían y por tanto son diferentes los que se repiten en ambas versiones. Sin embargo los personajes más comunes en cada una de las bodas organizadas por Holly son:

- Novia y Novio: Los novios tienen un nivel medio de paciencia.
- Mejores amigos de los novios.
- Abuelos de los novios.
- Tíos y primos de los novios, estos últimos comienzan por las últimas estaciones de servicio hasta llegar a la primera.

Mantener contento a cada uno de los clientes en sus dos versiones es el objetivo de cada boda. Estos odian tener que esperar, por lo que todo el esfuerzo del juego en cada uno de sus niveles se centrará en mantenerlos felices. Después de haber practicado será mucho más fácil complacerlos y acercarse a cada uno de ellos de la manera correcta. Después de logrado esto, los jugadores verán su trabajo recompensado con propinas generosas. El dinero obtenido permitirá desarrollar el negocio contratando más trabajadores que ayuden a agilizar las tareas o modernizar los equipos utilizados.

Servicios en los salones

En el salón hay muchas cosas para hacer con el objetivo de brindar a los novios e invitados un evento de calidad en el que se sientan complacidos, como preparar bonitos ramos de flores, escoger un vestido o un traje elegante, encontrar regalos únicos para el novio y la novia, además de ofrecer a los clientes servicios con un



valor agregado al darles un buen masaje si lo necesitan, varias sesiones de entrenamiento y el mejor peinado.

Entre los elementos positivos del juego podemos mencionar que tiene una amplia variedad de mini juegos que potencian el aprendizaje cognoscitivo, el jugador debe desarrollar habilidades para la gestión de las actividades del salón, así como rapidez en las acciones que toma para adelantar en cada uno de los niveles.

Entre sus ventajas se encuentra que está pensado para una amplia gama de edades que va desde niños de primaria hasta adultos, que le interesen este tipo de juegos. También en sus dos versiones muestra un entorno agradable y atractivo para el jugador.

Conclusiones

El juego mostrado en el artículo presenta elementos positivos para sus jugadores, que van desde una atractiva historia, con una segunda entrega, hasta la posibilidad de potenciar diversas habilidades cognoscitivas. Su entorno es ameno y agradable, logrando el cometido de todo videojuego: entretener, enseñar y tener fieles jugadores de una amplia gama de edades.

Nota: Ver Referencias bibliográficas en la versión en línea del presente artículo.



“PAQUETECOPIES” A MÁXIMA VELOCIDAD

Autor: Roger Benigno Peña Sicilia / roger.pena@ltu.jovenclub.cu

“PAQUETECOPIES” AT MAXIMUM SPEED

Al utilizar el copiador estándar de Windows u otro compatible para copiar, por ejemplo, los archivos del producto audiovisual “Mochila” desde un disco a varios el ancho de banda del dispositivo de origen se divide entre la cantidad de destinos.

Es posible solucionar este problema de manera muy fácil utilizando el software “Paquetecopies” el cual permite que todos los dispositivos copien a su máxima velocidad. Incluso en el caso extremo en que se intente copiar información diferente a cada dispositivo este software optimiza el proceso utilizando varias caches de memoria y permitiendo al usuario priorizar un dispositivo específico.

Pasos para utilizar el software:

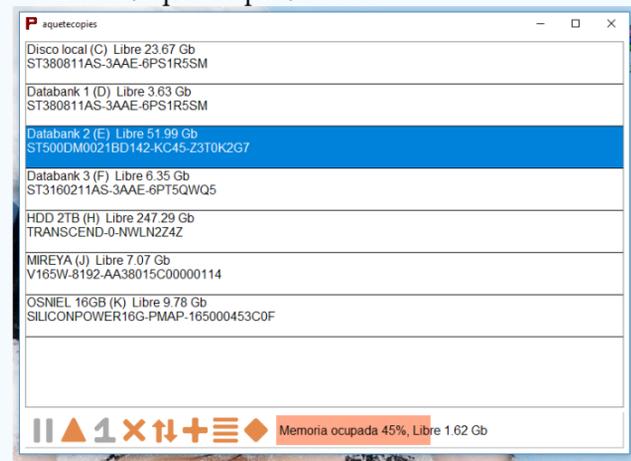
1. Iniciar el software Paquetecopies y el explorador de Windows.
2. Seleccionar en la lista de volúmenes del software Paquetecopies aquellos a los que deseamos copiarle la información.
3. Seleccionar y arrastrar desde el explorador de Windows hacia la lista de volúmenes del Paquetecopies los archivos y/o carpetas que deseamos copiar.

Conclusión

Mediante este truco se puede entregar información almacenada en un único dispositivo a varios usuarios simultáneamente en un mínimo de tiempo.

Referencias bibliográficas

- Blog: Descargar paquetecopies. Consultado el 12 de enero de 2018. Disponible en <https://descargarpaquetecopies.cubava.cu>
- Página de Fans: Paquetecopies. Consultado el 12 de enero de 2018. Disponible en <https://www.facebook.com/paquetecopies/>
- Grupo: Descargar paquetecopies Consultado el 12 de enero de 2018. Disponible en <https://www.facebook.com/groups/decargarpaquetecopies/>
- Enciclopedia Eured. Consultado el 12 de diciembre de 2017. Disponible en www.ecured.cu/aquetecopies/.



PIN PARA USUARIO EN WINDOWS 10

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

Siempre es saludable tener protegida la cuenta de usuario de nuestra computadora para evitar que alguien pueda utilizarla sin nuestro consentimiento. Muchos consideran pasada de moda la protección por contraseña, pero en realidad es aconsejable contar con medidas de seguridad que nos auxilien en la protección de nuestra información. Windows 10 te da posibilidad de usar un PIN para proteger la cuenta.

Siguiendo estos pocos pasos que ofrecemos a continuación puedes lograrlo y estar a tono con la actualidad tecnológica.

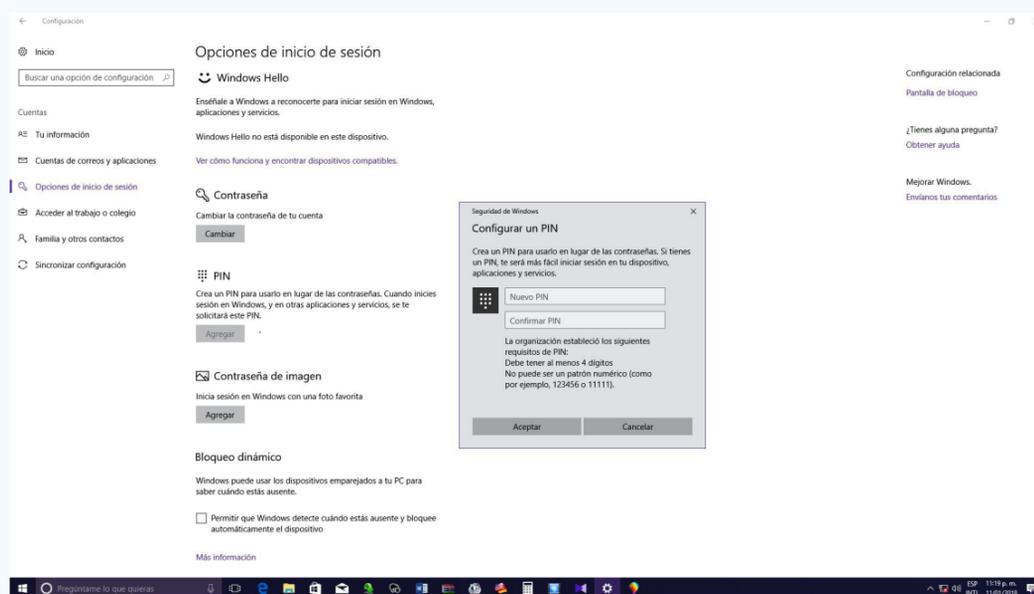
1. En el menú de inicio debes hacer clic en Configuración.
2. Hacer clic en la opción Cuentas
3. Acceder con un clic a la sección Opciones de inicio de sesión.
4. Hacer clic en el botón agregar de la opción PIN
5. Se visualizará una ventana para comprobar la información de tu cuenta, Escribe la contraseña que usas de inicio de sesión y clic en aceptar.
6. En la ventana Configurar un PIN puedes crear tu PIN, que debe tener al menos cuatro dígitos y no puede ser un patrón numérico común como por ejemplo 123456 o 11111 según indican los requisitos de complejidad de PIN
7. Escribe el PIN, lo confirmas, haces clic en aceptar y listo.

Conclusión

Esta opción provee de una protección adicional a nuestro ordenador y para aquellos no tan buenos en recordar letras pero sí números, nos facilita el inicio de sesión a través de un código numérico e impide que personas ajenas puedan acceder al sistema, modificar datos valiosos almacenados en el mismo, y realizar acciones a nuestro nombre, como enviar correos, cerrar programas, bloquear usuarios o cuentas, etc.

Referencia Bibliográfica

Yubál, F M. (2016). Los 44 mejores trucos de Windows 10. Recuperado el 11 de enero 2018 de <https://www.genbeta.com/a-fondo/los-44-mejores-trucos-de-windows-10>





EL NARRADOR DE WINDOWS

Autor: Misael Santana Pérez / misael.santana@cfg.jovenclub.cu

THE WINDOWS NARRATOR

El Narrador de Windows es un software adjunto a Windows que sirve de mucha utilidad para aquellos usuarios que tiene problemas visuales, ya que puede leer en voz alta casi todo lo que ocurre en la pantalla, incluyendo títulos de ventanas, mensajes de error, iconos del escritorio y muchas otras operaciones.

Lo único que se necesita hacer para que el Narrador lea el texto presentado es ubicar el puntero del ratón en la posición precisa y el Narrador comenzará a funcionar.

Pasos a seguir para la utilización del Narrador de Windows:

- Para activar el Narrador, se pulsa la combinación de teclas "Win + U" para ir al Centro de Accesibilidad, y luego, elegir la orden "Iniciar Narrador".
- Si quiere arrancar el Narrador desde el escritorio, entonces se utiliza la combinación de teclas "Win + Enter". Otra manera de activar el Narrador de Windows es mediante el Panel de Control, usando la opción "Accesibilidad".
- Al concluir el uso del narrador, es recomendable desactivarlo para que no ocurran desórdenes sonoros, lo que es muy fácil de hacer presionando la combinación de teclas "Bloq Mayús + Esc".

Configuración del Narrador de Windows

- Cuando el Narrador está activado, podemos configurarlo mediante las op-

ciones que aparecen en la ventana de configuración de la aplicación, que se encuentra en la barra de tareas de Windows mientras el software está activo. A través de estas herramientas se pueden regular diversos aspectos de Narrador, solamente pulsando sobre alguna de las opciones como "General", "Navegación", "Voz", "Comandos", "Minimizar" o "Salir".

- Con estas opciones se pueden hacer varios ajustes como por ejemplo arrancar el Narrador minimizado, oír las palabras mientras se escriben, disminuir el volumen de otras aplicaciones mientras se usa el Narrador, cambiar parámetros de la voz como la velocidad, el tono y el volumen, e incluso cambiar la voz que sonará eligiendo entre Helena, Zira o Sabina.
- También se puede hacer si deseamos que el Narrador persiga el foco del teclado, controlar y ajustar las distintas combinaciones de teclado de la aplicación, y otras muchas ventajas, las cuales cada usuario debe estudiar detenidamente para ajustarlas a sus necesidades.

Conclusión

El Narrador de Windows es una herramienta de suma importancia para aquellos usuarios con problemas visuales ya que les permite conocer con exactitud lo que aparece en la pantalla de su PC, leyendo en voz alta los textos que allí se muestran, y por consiguiente hacer la tarea de usar la computadora mucho más fácil a este tipo de usuarios..

EXPORTAR DATOS DE ACCESS A EXCEL

Autor: MSc. Midiala Almeida Labrador / midiala.almeida@mtz.jovenclub.cu

EXPORT DATA FROM ACCESS TO EXCEL

Microsoft Access es una aplicación diseñada específicamente para gestionar bases de datos y administrar bien la información que se tiene en una empresa; sin embargo existen otras funciones que podrían servir para ir más allá del almacenamiento de datos. En este caso se utilizarán algunas funciones de Excel para realizar análisis de datos que se realizan en una empresa.

Desde Microsoft Access puedes exportar información como tablas, consultas, reportes y formularios a una hoja de trabajo de Excel. Esto te permite combinar datos de Access en proyectos existentes de Excel, convirtiendo así las bases de datos en hojas de trabajo, o bien, puedes compartir información entre estos dos programas. Aprende cómo exportar todos los datos que necesites de un programa a otro utilizando los siguientes pasos:

1. Abre Microsoft Access. Abre el archivo que quieras exportar a Excel en una ventana de base de datos. No puedes exportar desde una ventana de diseño o SQL.
2. Selecciona la fila o las filas de datos que quieras exportar haciendo un clic en el número de la fila, éste se encuentra en la columna izquierda. Si deseas exportar toda la tabla, reporte, formulario o encuesta, simplemente deja la información tal como está.
3. Haz un clic en "Archivo" en la barra principal y elige "Exportar". Haz otro clic en donde diga "Microsoft Excel" en el cuadro Guardar Como.
4. Abre el cuadro "Guardar en" haciendo un clic en la flecha que está al lado de él. Elige una carpeta o una ubicación en el disco duro donde desees guardar los datos que vas a exportar. Escribe el nombre para esta nueva información. Verifica el cuadro "Formato Guardado".
5. Haz clic en "Exportar todo" si deseas exportar todo el documento, de lo con-

trario, haz un clic en "Guardar Selección" para exportar sólo la información que hayas seleccionado. Ahora, todo estará exportado y guardado como un archivo de Excel. Puedes abrirlo con este último programa y crear una nueva hoja de trabajo con la información o fusionarla con un trabajo que ya tengas.

Conclusión

Exportar ficheros del Access al Excel constituye una valiosa herramienta para el trabajo de análisis de datos en una Empresa mediante el empleo funciones.

Referencias bibliográficas

- ¿Cómo exportar datos de Microsoft Access a Microsoft Excel?. (2016, 21 de octubre). Recuperado 18 de enero del 2018, de https://techlandia.com/exportar-microsoft-access-microsoft-excel-como_375510/.
- Exportar datos de Access a Excel. (2014, 14 Abri). Recuperado 18 de enero del 2018, de <https://support.office.com/es-es/article/exportar-datos-a-excel-64e974e6-ae43-4301-a53e-20463655b1a9>
- Exportar grandes cantidades de datos de Access a Excel . (2012, 10 mayo). Recuperado 11 de enero del 2018, de <http://www.exceleinfo.com/exportar-grandes-cantidades-de-datos-de-access-a-excel-con-select-top/> .
- Exportar de Microsft Access a Microsoft Excel. (2010, 26 febrero). Recuperado 11 de enero del 2018, de <http://web4x4.es/blog/index.php/exportar-de-access-a-excel-vba/>.



YOUTUBERS: CONQUISTANDO PÚBLICOS CON SU ORIGINALIDAD

Autor: Yudit Alvarez Calderón / yudit@myb.jovenclub.cu

YOUTUBERS: CONQUERING AUDIENCES WITH THEIR ORIGINALITY

Resumen: La plataforma Youtube, ha generado en los últimos tiempos el surgimiento de un nuevo tipo de usuario, que ha sido nombrado Youtuber, y que se puede definir como un usuario que comparte en su canal, videos de su propia autoría, relacionados con determinado tema y dirigido a un público específico, produciendo contenidos de manera creativa, para de este modo ganar seguidores.

Palabras claves: plataforma, video, usuario, canal

Abstract: The Youtube platform has generated in recent times the emergence of a new type of user, who has been named Youtuber, and who can be defined as a user who shares in his channel, videos of his own authorship, related to a certain topic and directed to a specific audience, producing contents in a creative way, in order to gain followers.

Keywords: Youtuber, Youtube, platform, video, user, channel, public

Por el tiempo dedicado a esta afición, ser Youtuber significa para algunos un hobby, y para otros afortunados se ha convertido en una profesión y fuente de ingresos, dado que la plataforma ofrece pagos a aquellos clientes con un número significativo de suscriptores y visualizaciones de videos. Algunos youtubers han logrado construir tal fama, que han llegado a convertirse en colaboradores, promotores o representantes de grandes empresas a través de la firma de acuerdos, insertando en sus materiales publicados, promociones de servicios, productos o marcas, lo que también les permite obtener ganancias.

Desarrollo

Youtube, es una de las web más visitadas del mundo, consolidándose como la plataforma web distribuidora de videos más conocida e influyente.

Según bibliografía consultada, el término Youtuber ha ido mutando en cuanto a su significado, desde que fue nombrado por primera vez en el año 2009, cuando la empresa propietaria de la plataforma, publicó un estudio sobre sus usuarios españoles, titulado: ¿Quiénes son los Youtubers? A partir de ese momento, se comienza a utilizar el término para referirse a los usuarios de la plataforma, fuesen pasivos o activos, siendo considerados como usuarios pasivos, aquellos que acceden para visualizar videos, y como activos, los que se dedican a originar y publicar sus producciones.

En poco tiempo, se empieza a delimitar el significado del término Youtuber, siendo utilizado entonces para hacer alusión a los usuarios activos.

En la actualidad, no solo basta dedicarse a subir videos para ser considerado un youtuber, pues con el transcurso de los años, la fama que han ganado miles de personas a través de este tipo de oficio, ha provocado que se identifiquen como tal, los usuarios con mayor influencia en la plataforma, o sea, aquellos que además de producir y publicar sus videos, alcanzan una alta cifra de suscriptores y visualizaciones, incluso, en algunos casos, obteniendo ingresos por dicha vía.

Estudios revelan que la mayoría de los youtubers, son personas que han nacido en pleno auge de las nuevas tecnologías e internet, o sea, personas jóvenes, especializándose dentro de este ámbito en temáticas de interés personal que se convierten en un interés colectivo.

Entre las categorías de Youtubers más exitosas se hallan las referidas a videojuegos, humor u opinión, aunque existen disímiles temáticas abordadas en sus creaciones, como es el caso de los imitadores de actores o cantantes famosos, los que se dedican a publicar materiales sobre maquillaje, moda, recetas de cocina, soluciones informáticas, por tan solo nombrar algunas.

A través de sus creaciones, esas personas comunes catalogadas como youtubers, pueden convertirse en líderes de opinión, marcadores de tendencia o moda, y hasta en celebridades.

Algunas de las motivaciones comunes que comparte la comunidad de youtubers en su afición son: entretener, informar, intercambiar opiniones y gustos.

América Latina, no escapa del fenómeno de los Youtubers: el canal Hola soy Germán, dedicado al humor, y gestionado por un chileno, ha logrado unos veintiséis millones de suscriptores. La mexicana Yuya acumula más de trece millones, mientras que el canal del venezolano radicado en Argentina, conocido como DrossRotzank, también con un corte humorístico, suma más de siete millones.



En el caso del continente europeo, se destaca en España el youtuber conocido como elrubiusOMG, con más de dieciséis millones de suscriptores, y una popularidad dentro y fuera de su país, motivada por su original manera de abordar temas asociados a los videojuegos.

Como principales características de los videos publicados por los Youtuber se contemplan:

- **Contenido original y personal:** Los youtubers logran afianzar a sus seguidores, apelando a las emociones de estos, al publicar contenidos originales y personales con los cuales la audiencia puede sentirse identificada.
- **Cercanía con su público:** Al estar pendientes de los comentarios y preguntas que plantean sus seguidores, analizan las solicitudes e intereses de estos, y utilizan dichos elementos para generar nuevos contenidos que cumplan con las expectativas de su comunidad.
- **Promoción y publicidad:** Emplean otras herramientas y plataformas digitales, como es el caso de las redes sociales, los blogs, o sitios web, para la difusión de sus videos, con la intención de alcanzar mayor cantidad de visualizaciones y suscriptores.

Las cámaras digitales, y las integradas a teléfonos móviles y tabletas, prevalecen entre las herramientas más utilizadas en la actualidad para la captura y publicación de los videos en Youtube; estas últimas permiten grabar, editar y subir a la plataforma desde el mismo dispositivo.

En el año 2016, la plataforma de influencers en Youtube conocida como BranTube, aplicó una encuesta a una muestra de 1000 youtubers, que arrojó curiosos resultados:

- El 46,8% de los encuestados llevaba en un youtube entre 1 y 2 años.
- El 42,9% había gastado más de 500 euros en la compra de su equipo de grabación de videos.



LA RED SOCIAL

- El 36% no consumía videos en televisión, sino en internet.
- El 84% dedicaba dos o más días en preparar el contenido que iba a subir a Youtube.
- El 50,6% prefería videos que abordaran temas sobre videojuegos, tecnología, consejos de belleza y moda.
- El 85% le dedicaba mucho tiempo a la gestión, actualización y cuidado de su canal.
- El 100% interactuaba con sus suscriptores en Youtube.
- El 62,3% ganaba poco o nada con sus videos, mientras que un 32,5% ganaba entre 200 y 300 euros al mes. El 5,2% lograba ganar más de 500 euros al mes, incluso algunos de ellos habían logrado monetizar sus videos antes del año de creación del canal.

¿Youtubes en Cuba?

En agosto de 2017, el sitio web Cubadebate publicó un artículo titulado Historias de youtubers en Cuba, donde se narran historias de vida de un grupo de jóvenes cubanos, que desde Cuba, se dedican a subir videos originales a Youtube, definiéndose ellos mismos como Youtubers, lo que demuestra que los internautas cubanos, también están incursionando en esta afición, por llamarlo de algún modo, con la cual se dedican a editar creativamente sus propios videos, en busca de ganar seguidores para su canal.

Conclusión

El artículo abordó el fenómeno de los youtubers, esos individuos comunes que

mediante la creación y publicación de videos en la plataforma Youtube, se convierten en personas de influencia, produciendo un acercamiento a su audiencia utilizando como recurso el tratamiento de temas asociados fundamentalmente a sus vidas cotidianas, u otras temáticas de actualidad y aceptación por parte de los internautas, como es el caso de la tecnología y la moda.

Referencias bibliográficas

CH. (2014). Youtuber, una profesión en la que se gana mucho dinero. Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://computerhoy.com/noticias/internet/youtuber-profesion-que-gana-mucho-dinero-8135>

Gamer Dic. (2014). Youtuber. Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://www.gamerdic.es/termino/youtuber>

Martínez, A. (2017). Historias de youtubers en Cuba (+ Videos e Infografías). Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2017/08/02/historias-de-youtubers-en-cuba-videos-e-infografias/#.XcM-9baQnbIW>

Peiró, R. (s.f.). Youtuber. Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://economipedia.com/definiciones/youtuber.html>

Que Significa. (s.f.). Youtubers. Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://www.quesignifica.com/2015/10/youtubers.html>

Vidal, A. (2017). JR Podcast: Conversación entre youtubers. Recuperado el 6 de noviembre de 2019, de <http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2017-10-30/jr-podcast-conversacion-entre-youtubers>.

Informática

XVIII CONVENCION Y FERIA INTERNACIONAL
18TH INTERNATIONAL CONVENTION AND FAIR 2020

**POR LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL
FOR DIGITAL TRANSFORMATION**

La Habana, Cuba
del 16 al 20 de marzo

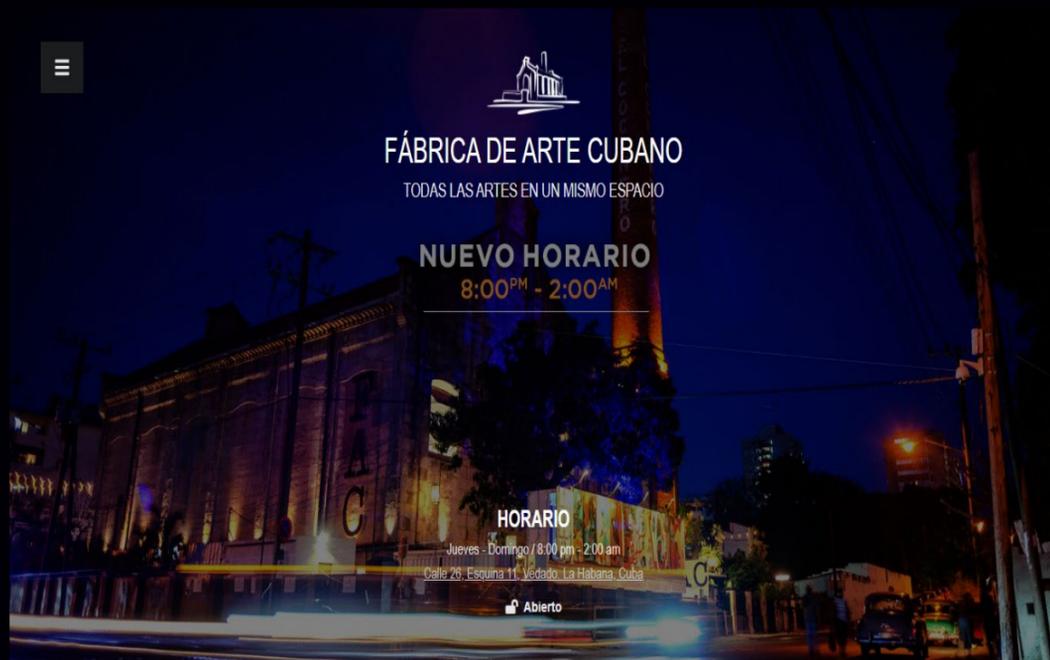
Havana, Cuba
march 16th to 20th

www.informaticahabana.cu



ARTE, CÁRNICOS, CIMEX Y MÁS

FÁBRICA DE ARTE CUBANO



De qué trata el sitio: Fábrica de Arte Cubano (FAC) es un gran laboratorio de creación interdisciplinario que expone lo mejor del arte contemporáneo de Cuba, con un marcado enfoque social y comunitario. Una antigua fábrica de aceite transformada en un espacio generalista que se abre al intercambio entre las diversas manifestaciones artísticas que conviven en el mismo edificio.

Utilizar el sitio para: conocer en ella podrás encontrar espacios dedicados a la Arquitectura y diseño, Artes visuales, Cine, Danza, Diseño de autor, Diseño gráfico, Modas, Música, Teatro y más. Además puedes conocer las próximas presentaciones en su cartelera «Esta semana en FAC».

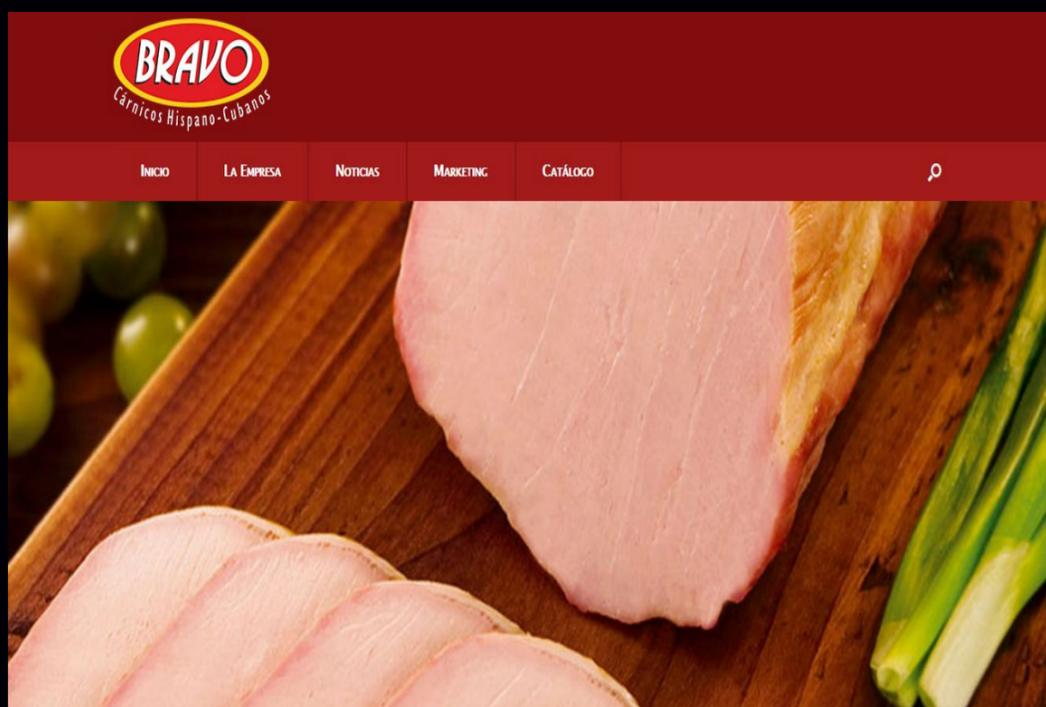
<http://www.fac.cu/>

Bravo S.A.

De qué trata el sitio: Bravo S.A. es una empresa mixta hispano – cubana de participación conjunta entre CORALSA (Corporación Alimentaria de Cuba) y PROVALCA (Proyectos de Valencia en el Caribe). Con 20 años en el Mercado en Cuba, hoy Bravo afronta nuevos retos: un periodo por 20 años más con un nuevo proceso inversionista desarrollando las líneas actuales de producción e introduciendo nuevas líneas de fabricación.

Utilizar el sitio para: Consultar el catálogo que ofrece la empresa con más de 30 variedades de productos.

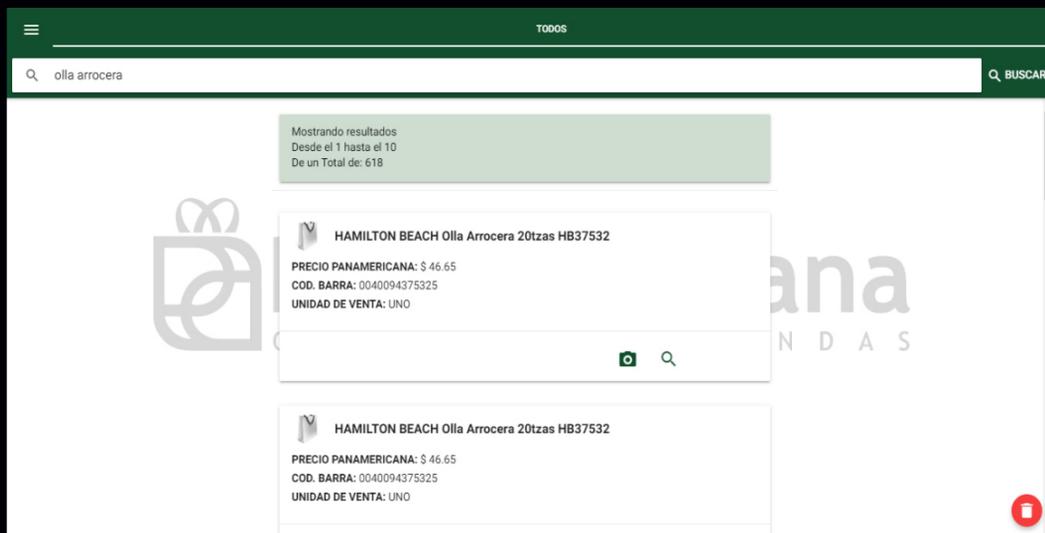
<http://www.bravo.cu/>





EL NAVEGADOR

CIMEX DÓNDE HAY



De qué trata el sitio: La corporación Cimex ha lanzado esta aplicación Android y el sitio web para que los clientes puedan realizar búsquedas a partir de la descripción del producto o el escaneo de su código de barra, obteniendo como resultado las ubicaciones y precios de los mismos.

Utilizar el sitio para: localizar entre las tiendas CIMEX dónde se encuentra y el precio de los productos deseados.

<http://dondehay.cimex.com.cu/>

CADECA

De qué trata el sitio: Con más de 20 años de existencia, CADECA S.A. (casas de cambio) hoy marcha a tono con el contexto actual para perfeccionar su imagen institucional, fomentando en sus trabajadores rasgos y principios característicos del Sistema Bancario tales como: la transparencia, la sencillez y la confiabilidad.

Utilizar el sitio para: conocer los servicios que brindan las casas de cambio, las monedas que cotiza así como las tasas de cambio actualizadas en cada caso.

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



CUBACINE



De qué trata el sitio: El Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográficos es una institución del Estado cubano para la gestión y fomento de la creación, producción, programación, exhibición, distribución, promoción, comercialización y conservación de las obras audiovisuales nacionales y extranjeras (exhibidas en Cuba), con una trayectoria histórica de prestigio, reconocida nacional e internacionalmente.

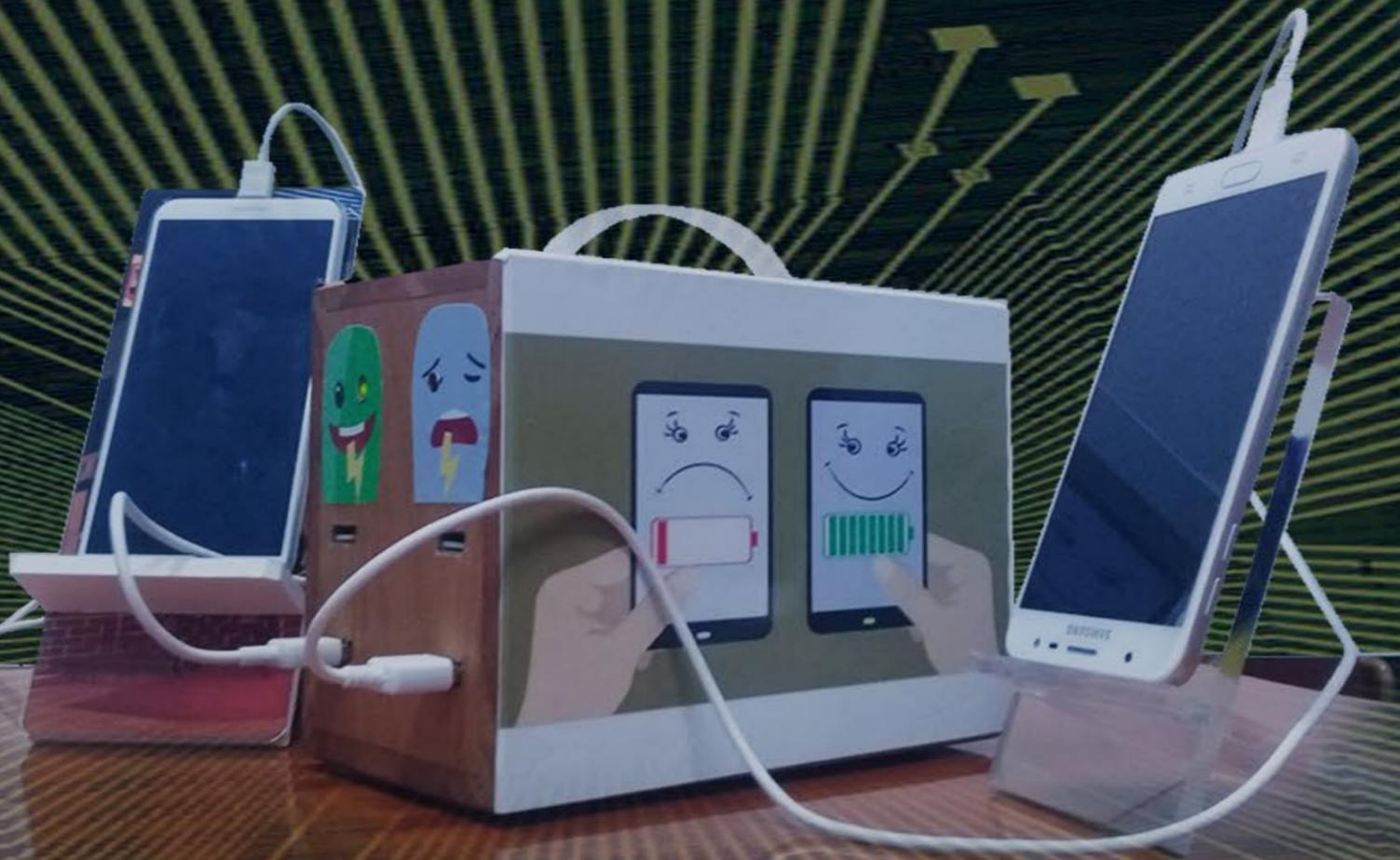
Utilizar el sitio para: conocer la programación en Cartelera de la semana de los filmes que se presentarán en la capital o realizar una búsqueda en el catálogo por nombre del filme o las obras en las que participó un artista determinado.

<http://www.cubacine.cult.cu/>



REVISTA TINO

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



**DIRECCIÓN NACIONAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y
ELECTRÓNICA.**

**CALLE 13 N.º 456 ENTRE E Y F, VEDADO,
MUNICIPIO PLAZA DE LA REVOLUCIÓN, LA HABANA, CUBA**

REGISTRO NACIONAL DE PUBLICACIONES SERIADAS 2163

ISSN 1995-9419