



REVISTA TINO

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 55
2017, abr. - may.

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

PROBADOR SENCILLO DE MANDOS A DISTANCIA. PÁG. 16





EDITORIAL

El Colectivo

Directora

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

Producción

Lic. Virginia Fernández Mestre
virginia.fernandez@jovenclub.cu

Editor Jefe

Dr.C. Carlos López López
carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

Editores

MSc. Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.jovenclub.cu

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

MSc. Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Lic. Sandra Jova Fuerte
sandra.jova@vcl.jovenclub.cu

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

Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Correctora

MSc. Olga Lidia Cabrera López
olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu

Maquetación

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

Traductor

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@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 9:00am a 5:00pm, de Lunes a Viernes:

Dirección: 53 45-912239

Producción: 537-8306097

Dirección Postal:

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

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

El mes de mayo llega a nuestras vidas marcando la diferencia por las festividades que implica. Desde su primera jornada, Día Internacional de los Trabajadores, aun cuando en otros países se utiliza este día para realizar diferentes reivindicaciones sociales y laborales a favor de las clases trabajadoras, en nuestro país constituye una jornada de fiesta popular, que comienza con un desfile e incluye a todos los integrantes del hogar.

Más adelante, aún con el recuerdo fresco de las festividades del día primero, llega el Día de las Madres, en algunos países el primer domingo en otros el segundo. Sirva la salida del número 55 de la Revista Tino para hacerles llegar una felicitación, de parte de nuestro Colectivo editorial, a todas las madres del mundo, aquellas que lo son en potencia y a las madres de corazón. Sin todas ellas este mundo que tenemos no existiera. Llegue a todas y cada una el amor de todos los hijos. Siéntanse merecedoras de cada cuidado, atención y cariño, no solo en este día, sino todos los días de su vida. ¡Felicidades!

Aprovechamos, además, para dar los resultados del Concurso «La Historia de mi Joven Club» convocado por nuestro colectivo editorial:

Primer premio

Historia del Club de Computación Manzanillo I

Autoras: Tania Benítez Solás; Ariadna Alcalá Hernández
tania.benitez@grm.jovenclub.cu ; ariadna.alcala@grm.jovenclub.cu

Segundo premio

La motivación hacia el aprendizaje de la cultura en torno a las TIC en el adulto Mayor

Autoras: Ariadna Alcalá Hernández; Tania Benítez Solás
ariadna.alcala@grm.jovenclub.cu ; tania.benitez@grm.jovenclub.cu

El resto de los trabajos recibidos no presentaron la calidad requerida.

Sin más llegue a ustedes el número 55 de Tino con propuestas variadas e interesantes que en esta ocasión les proponemos descubrir desde su lectura.

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

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO





SUMARIO

X-MÓVIL

| | |
|--|---|
| AGREGAR VOCES PARA PICO TTS / TO GET VOICES FOR PICO TTS ----- | 4 |
| AUMENTAR LA VELOCIDAD DE TU ANDROID / TO INCREASE THE SPEED OF YOUR ANDROID----- | 4 |
| ¿CÓMO FLACHAR UN HUAWEI Y-360? / HOW TO FLASH A HUAWEI Y-360? ----- | 4 |
| ¿QUÉ SIGNIFICAN LAS LETRAS DEL INDICADOR DE COBERTURA AL ACTIVAR LOS DATOS MÓVILES?----- | 5 |
| HUEVOS DE PASCUA EN ANDROID / EASTER EGGS ON ANDROID----- | 5 |

EL VOCERO

| | |
|--|---|
| PRIMERA SALA DE SERVICIOS TECNOLÓGICOS EXTERNOS EN PINAR DEL RÍO / FIRST EXTERNAL TECHNOLOGY SERVICES ROOM IN PINAR DEL RÍO- | 6 |
| MONSERRATE SE VISTE DE GALA / MONSERRATE DRESSES UP ----- | 6 |
| GEDAI DE JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORECE EL DESARROLLO LOCAL / GEDAI DE JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORS LOCAL DEVELOPMENT-- | 7 |
| EL OCCIDENTE CUBANO EN INFOCLUB 2017 / THE CUBAN OCCIDENT IN INFOCLUB 2017 ----- | 7 |

EL ESCRITORIO

| | |
|---|----|
| SISTEMA GESTIÓN DE CONTENIDOS / CONTENT MANAGEMENT SYSTEMS (CMS)----- | 8 |
| FILOSOFÍA INFORMÁTICA / COMPUTER PHILOSOPHY----- | 10 |

VISTAZOS TECNOLÓGICOS

| | |
|---|----|
| LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA INCOMUNICACIÓN----- | 15 |
|---|----|

EL TALLER

| | |
|---|----|
| PROBADOR SENCILLO DE MANDOS A DISTANCIA / SIMPLE TESTER FOR REMOTE CONTROLS ----- | 16 |
|---|----|

EL NIVEL

| | |
|--|----|
| LA CHIVICHANA, UN VIDEOJUEGO CUBANO / THE CHIVICHANA, A CUBAN VIDEO GAME ----- | 18 |
|--|----|

EL CONSEJERO

| | |
|---|----|
| PERSONALIZAR EL MENÚ ENVIAR A / CUSTOMIZE SEND TO MENU ----- | 20 |
| ACTIVAR CUENTA OCULTA DE ADMINISTRADOR EN WINDOWS 8.1/ TURN ON HIDDEN ADMINISTRATOR ACCOUNT IN WINDOWS 8.1----- | 20 |
| ¿CÓMO ACTIVAR, DESACTIVAR Y ACTUALIZAR WINDOWS DEFENDER EN WINDOWS 8.1? / HOW TO ENABLE, DISABLE, AND UPDATE WINDOWS DE- FENDER IN WINDOWS 8.1?----- | 21 |

LA RED SOCIAL

| | |
|--|----|
| COMUNICACIÓN CIENTÍFICA CON ACADEMIA.EDU / SCIENTIFIC COMMUNICATION WITH ACADEMIA.EDU----- | 22 |
|--|----|

EL NAVEGADOR

| | |
|-----------------------|----|
| REVISTA CASA----- | 24 |
| REVISTA ESQUIFE ----- | 24 |
| PRENSA LATINA----- | 25 |
| CAMPISMO POPULAR----- | 25 |
| ANDARIEGO----- | 25 |



AGREGAR VOCES PARA PICO TTS / TO GET VOICES FOR PICO TTS

Autor: Milena Ruiz Cristiá / milena.ruiz@cmg.jovenclub.cu

Este truco proporciona una vía para lograr que los dispositivos móviles tengan voces en español, ya que algunos dispositivos no cuentan con el idioma español en la opción de Síntesis de Voz de PicoTTS y no permite en muchos casos descargar el paquete de idiomas. Algunas personas optan por instalar el paquete de Síntesis de Voz de Google, pero teniendo en cuenta que los dispositivos móviles contienen uno instalado no es necesario instalar otro.

1. Se necesita ser root o simplemente rootear el dispositivo móvil, ya que se necesita copiar los archivos de idioma a una carpeta en system. Es necesario un gestor de archivos

(ES File Explorer preferiblemente), obviamente con root y un paquete de idiomas.

2. Abrir la app Gestor de Archivos.
3. Localizar la carpeta donde se encuentra el paquete de idiomas, se selecciona el idioma deseado y se selecciona la opción.
4. Seleccionar en el menú lateral izquierdo, el menú Local y en el menú que se desplaza se selecciona Dispositivo.
5. Localizar la carpeta System/tts/lang_pico.
6. Pegar los archivos de idioma que se seleccionaron.

7. Comprobar que el dispositivo móvil puede hablar en el idioma que se seleccionó.

8. Seleccionar la app Ajustes o Configuración / Idioma e introducción de texto o Accesibilidad / Salida de texto a voz o Síntesis de voz.

9. Revisar que, en el Estado de idioma predeterminado, diga: El español (España) se admite completamente.

10. Por último, tocar: Escuchar un ejemplo y de seguro que el móvil habla con el idioma seleccionado.

Conclusión

Con este truco se consigue que el dispositivo móvil hable en español, muy útil para la app QVACALL, cuando se recibe una llamada o una notificación el usuario reconozca quien llama o envía txt, todo esto en español.

Palabras claves: Móvil, root, idioma, archivos, carpeta

Keywords: root, language, files, folder

Referencia bibliográfica

Informática y Comunicaciones, 2017, ¿Cómo obtener voces para PicoTTS? Recuperado en abril de 2017, de <http://infocomss.cubava.cu/obtener-vozes-para-picotts/>

AUMENTAR LA VELOCIDAD DE TU ANDROID / TO INCREASE THE SPEED OF YOUR ANDROID

Autor: Manuel Orlando Cano Fernández / manuel.cano@art.jovenclub.cu

Con este truco se incrementará notablemente la velocidad del dispositivo móvil para una mejor experiencia de Android.

Lo primero que se debe hacer es habilitar las Opciones secretas de Desarrollador.

- Ajustes
- Información del teléfono
- presiona sobre Número de compilación 7 veces
- atrás
- Opciones de Desarrollador

Ingresar y buscar las siguientes tres opciones (pueden estar dentro del submenú «Dibujo» o «Avanzado»):

Escala de animación ventana

Escala de transición-animación

Escala de duración de animador

Y aquí es donde comienza la magia. Por defecto estas tres opciones vienen con velocidad 1x. Presionar sobre cada una de ellas y cambiar la velocidad a 0.5x. Inmediatamente se notarán los cambios y Android funcionará mucho más rápido.

Lo que sucede es que se aceleran todas las transiciones y como resultado, toda la experiencia de uso es mucho más rápida y fluida.

Conclusión

Como se puede ver, un truco para Android sumamente sencillo pero que incrementará enormemente la velocidad de cualquier Smartphone con sistema operativo Android.

Palabras claves: Información del teléfono, Número de compilación, Opciones de Desarrollador

Keywords: Phone Information, Build Number, Developer Options

Referencia bibliográfica

VIRALIST, 2016, Cómo aumentar la velocidad de tu celular (Android) para Pokemon Go mas rendimiento, Recuperado en abril de 2017, de <http://sjbuzz.net/video/watch/vid01dv1hxx-j901Q>

¿CÓMO FLASHEAR UN HUAWEI Y-360? / HOW TO FLASH A HUAWEI Y-360?

Autor: Alejandro Hernández Peralta / alejandro.hernandez@cfg.jovenclub.cu

Esta opción se puede emplear cuando el teléfono al encenderse solo llega hasta el logo y se reinicia haciéndolo una y otra vez. Esto es consecuencia que se haya dañado el sistema operativo y con la ejecución de este programa se logra instalar nuevamente el software del teléfono de modo que tenga nuevamente su configuración de fábrica.

Herramientas que se necesitan:

Flash tool v5.1

Software del huawei Y-360

Pasos para flashear el Huawei Y-360:

- Ejecutar la aplicación flash tool.
- Se hace clic en el botón Scatter-loading, se busca la carpeta del software y se ejecuta el archivo con

el nombre MT6582_Android_scatter.

- Se Hace clic en el botón Download.
- Se conecta el teléfono apagado con el cable USB a la Computadora Personal (PC, siglas del inglés Personal Computer), (el teléfono debe tener suficiente carga para llevar dicho proceso).
- Al conectarse el teléfono ya comienza el proceso de flasheo esto tomará unos 4 o 5 minutos dependiendo de la velocidad de la PC.
- Una vez terminado se desconecta el teléfono, se le retira la batería y se coloca otra vez.
- Se presionan los botones de volumen arriba y power al mismo tiempo, se selecciona la opción recovery y se presiona el botón Power.
- Luego se selecciona la opción wipe data/ Factory

reset y se presiona el botón power, se elige la opción yes, delete all user data, se espera que termine el proceso, nuevamente con volumen – se busca la opción wipe cache partition y se presiona nuevamente el botón power para reiniciar el teléfono.

- Ya terminado este proceso el teléfono se demorará unos 3 o 4 min y ya se tiene el teléfono listo.

Conclusión

Si se ha seguido estos pasos el teléfono quedará con su configuración de fábrica, por lo que retornará a su correcto funcionamiento.

Palabras claves: Flashear, Wispiar, Huawei Y-360

Key words: Float, To know



¿QUÉ SIGNIFICAN LAS LETRAS DEL INDICADOR DE COBERTURA AL ACTIVAR LOS DATOS MÓVILES?

Autor: Lic. Yanet Avila Velázquez / yanet.avila@ltu.jovenclub.cu

Este trabajo muestra los diferentes tipos de redes móviles existentes así como sus características de velocidad para la transferencia de datos.

Los teléfonos móviles, tienen un indicador de cobertura que simboliza la disponibilidad del servicio y la fuerza de la señal que llega hasta el celular.

G = GPRS

Cuando aparece una G, significa que se encuentra conectado por GPRS, la más lenta de todas las conexiones de datos. Se suele considerar una red 2.5G, una red 2G (de segunda generación). Esta tecnología es similar a los viejos módems de 56 k que se utilizan para las conexiones telefónicas conmutadas. Aunque es bastante lenta, se puede utilizar para enviar y recibir mensajes multimedia y correo electrónico. Las velocidades máximas teóricas que puede alcanzar GPRS son de 56~114kbps (unos 7~14 KB/s), pero distan un poco de las reales.

E = EDGE

Si aparece una E significa que se encuentra conectado vía EDGE (EGPRS), una versión mejorada de GPRS. Suele denominarse red 2.75G o 2.8G (aunque no es denominación oficial), ya que, dependiendo de la implementación, puede alcanzar velocidades de una red 2G o muy cercanas a las de una red 3G. La velocidad máxima teórica (la real es más baja) de EDGE suele rondar los 384 kbps (unos 48 KB/s)

3G = UMTS

Se denomina 3G (tercera generación) al uso de la tecnología UMTS, ideada para transferencias de alta velocidad, útil para contenidos multimedia. Hoy en día se suele denominar 3G a cualquier tarifa de datos de alta velocidad, sin embargo, es más frecuente el uso de otras tecnologías más veloces como HSPA+ que, la mayoría de los usuarios continúan denominando 3G. Este tipo de tecnología ya permite un uso más

decente de Internet, como envío de correo o consulta de páginas web. La velocidad de las redes 3G supera el límite máximo de 384 kbps, pudiendo alcanzar hasta 2 Mbps en condiciones óptimas.

H = HSPA / 3G+

Dentro del ámbito de la tecnología representada por la letra H se encuentra HSPA, que no es más que la combinación de HSDPA (descarga) y HSUPA (subida). Algunas operadoras muestran el icono 3G+, que aunque no es exactamente igual a H, se puede considerar como equivalente. Esta tecnología es capaz de alcanzar velocidades de descarga de 14.4 Mbps, muy superiores a las vistas hasta ahora. La velocidad de subida puede ir desde 386 kbps a 5.76 Mbps, dependiendo de si está implementada o no HSUPA.

H+ = HSPA+

El icono H+ representa a la tecnología

HSPA+ (HSPA evolucionado), que mejora sustancialmente la velocidad de descarga y subida con respecto a sus predecesores. También suele denominarse 3G++ ó 3.8G. La velocidad máxima teórica es de 84 Mbps (descarga) y 22 Mbps (subida), aunque, como siempre, esto depende de la implementación por parte de las operadoras.

Conclusión

Por el momento una explicación larga pero clara, sin entrar en conceptos técnicos, un poco para entender cuando se conecta mediante una tecnología y cuando por otra.

Palabras claves: GPRS, EDGE, UMTS, HSPA / 3G+, HSPA+

Referencia bibliográfica

TODOANDROID.ES, 2017, 3G, H, H+, 4G, G, y E símbolos de conexión a internet. Recuperado en abril de 2017, de <https://www.todoandroid.es/index.php/faq-de-android/44-faq-android/1449-3g-h-h-4g-g-y-e-simbolos-de-conexion-a-internet.html>

HUEVOS DE PASCUA EN ANDROID / EASTER EGGS ON ANDROID

Autor: Liliana Quiñones Oller / liliana.quinonez@cmg.jovenclub.cu

El presente truco muestra cómo acceder fácilmente al divertido juego Huevos de Pascua que muestran las versiones de Android disponible para todo el público que cuente con esta tecnología celular.

Los teléfonos inteligentes con sistema operativo Android cuentan en casi todas sus versiones con un divertido pasatiempo llamado Huevos de pascua, con el sorprende siempre con cada nueva entrega, lo que hace que muchas personas nada más actualizar el dispositivo estén interesadas en descubrir su nuevo huevo de pascua.

- En primer lugar, para acceder al huevo de pascua en la terminal del móvil, dirigirse a Ajustes > Acerca del teléfono o Información del teléfono o dispositivo.
- Pulsar varias veces muy seguidamente donde dice Versión de Android hasta que aparezca una nueva pantalla con el fondo de escritorio.
- Continuar pulsando sobre la pantalla varias veces hasta que aparezca el nombre de Lollipop (o el nombre de la versión Android de nuestro dispositivo).
- Tocar prolongadamente en el centro de la pantalla sobre el logo de la última versión de Android con la que se cuente, por ejemplo Android 6.0 Marshmallow y a jugar.

Conclusión

Con este sencillo truco se accede a la función oculta de Android conocida como Huevos de pascua, la cual esta disponible para todos los usuarios de este sistema.

Palabras claves: teléfono inteligente, Android, Huevo de Pascua, Lollipop, ajustes

Key words: Smartphone, Android, Easter egg, Lollipop, tweaks

Referencia bibliográfica

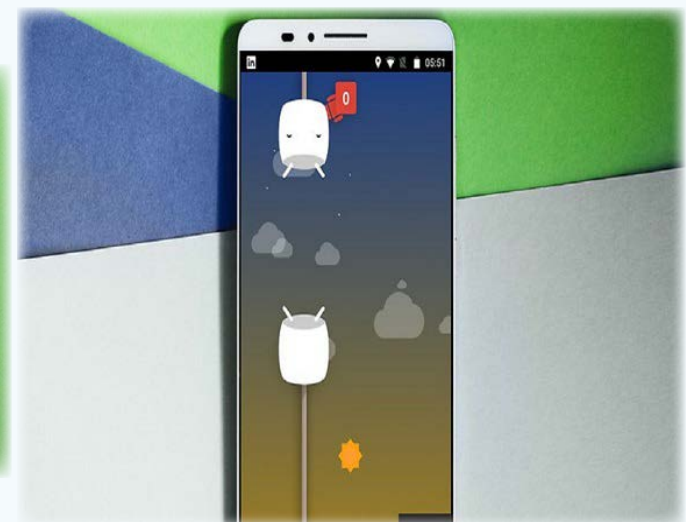
LGMobile.cl, 2016, Los famosos "huevos de pascua" de Android, Recuperado en abril de 2017, de <http://www.lgmobile.cl/mundo-android/los-famosos-huevos-pascua-android/>



Android 4.1 Jelly Bean



Android 4.0 Ice Cream Sandwich



Android 6.0 Marshmallow



PRIMERA SALA DE SERVICIOS TECNOLÓGICOS EXTERNOS EN PINAR DEL RÍO / FIRST EXTERNAL TECHNOLOGY SERVICES ROOM IN PINAR DEL RÍO

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

La primera sala de servicios tecnológicos externos perteneciente a los Joven Club de Computación y Electrónica en Pinar del Río fue inaugurada en la capital provincial con la presentación de un novedoso paquete de ofertas informáticas.

El espacio cuenta con ocho computadoras de última generación enlazadas a una red inalámbrica, y cuatro consolas de videojuegos equipadas con memoria para más de una docena de opciones de distracción para niños y jóvenes.

En el diseño del salón se incluyó ubicar energía de respaldo en los asientos, además conectividad mediante un enlace WIFI para vincular laptops, tablets y dispositivos móviles.

El espacio de desarrollo especializado que ofrece Joven Club, permite a sus clientes navegar por la red nacional

de forma abierta a 3 pesos moneda nacional (MN) por hora, y a través de opciones establecidas en la web de forma gratuita. El proyecto de servicios tecnológicos de Joven Club está situado en el Fruti Cuba, un centro de la gastronomía perteneciente al Grupo empresarial de comercio y que fue reabierto como parte de los trabajos de reanimación de la urbe por el aniversario 150 de la entrega del título de ciudad a Pinar del Río.

En el país existen experiencias parecidas en Santiago de Cuba, Camaguey y Matanzas, y ahora llega a Pinar del Río en forma de alianza con Gastronomía, y como parte de las actividades por el Aniversario 30 de la creación de los Joven Club.



MONSERRATE SE VISTE DE GALA / MONSERRATE DRESSES UP

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

El nuevo Centro Tecnológico Recreativo Monserrate abrió sus puertas a la población matancera. El Miembro del Buró Político y el Partido y Presidente de la Asamblea Nacional del Poder Popular Esteban Lazo Hernández visitó las instalaciones y se mostró muy satisfecho con el trabajo realizado por todas las entidades vinculadas a la renovación del centro.

En saludo al 30 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica y al 325 Aniversario de la fundación de Matanzas; se inauguró un local con

10 computadoras y un ómnibus tecnológico, primero de su tipo en nuestra provincia, que cuenta con otras 10 máquinas. En ellas los clientes pueden jugar diferentes juegos, así como disfrutar los servicios propios de la institución, como la EcuRed y la Mochila. También se puede realizar el alquiler de tabletas para jugar en red o conectarse a sitios nacionales.

El centro se encuentra enclavado en un parque de diversiones con equipos y juegos que funcionan en óptimas condiciones. Aunque los servicios del



parque están diseñados para los fines de semana, los locales de Joven Club prestarán servicios todos los días excepto el lunes, que se realiza la actualización técnica de los equipos.

Se cuenta además con una variada oferta gastronómica para todas las edades. En el área de picnic, se disfruta de una parrillada. También en el restaurante y el ranchón hay variedades gastronómicas donde se trabajara para mantener y mejorar todos los servicios.

Las opciones culturales del parque estuvieron garantizadas, donde el equipo del programa Barquito de Papel hizo de las suyas con grandes y chicos, también se apreció presentaciones de

karate y animales amaestrados. El INDER brindó materiales deportivos para que los niños jugaran tanto voleibol como fútbol. Hubo monta de caballos y se empinaron papalotes. La Ermita de Monserrate mostró su tradición de cultura catalana en Matanzas.

En los locales de Joven Club hubo una amplia afluencia de público infantil que se espera que se multiplique en días venideros. El tercer Centro Tecnológico recreativo de Matanzas tuvo un inicio satisfactorio superando las expectativas de los trabajadores.

La invitación está hecha, los invitamos a disfrutar de estos servicios.





EL JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORECE EL DESARROLLO LOCAL / GEDAI DE JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORS LOCAL DEVELOPMENT

Autor: Lianet Reyes Jimenez / lianet.reyes@ltu.jovenclub.cu

El Grupo de Desarrollo de Aplicaciones Informáticas de Joven Club en Las Tunas lleva a cabo un conjunto de proyectos como parte del servicio Asesoría e implementación de aplicaciones informáticas, entre ellos un proyecto con la Empresa Provincial de Transporte de pasajeros y cargas generales en Las Tunas, cuyo proyecto encierra la confección de un software capaz de centralizar la información siguiendo el principio de registro único, evitando duplicidades, mejorando la

gestión de los recursos, control más real, implicación de todos los componentes de la empresa, automatización de procesos, además de la reducción de tiempo.

En diciembre de 2015 se firmó el contrato para llevar a cabo este proyecto y hoy con la culminación de su tercer y último módulo que consiste en la Gestión de carga, se proyecta que los pasajeros podrán obtener información en tiempo real de la hora en que abor-



daran los ómnibus, el origen, y el destino. Hasta el momento se prevé la colocación de televisores en el Hospital de Las Tunas Ernesto Guevara de la Serna y en las terminales, con el objetivo de que los pasajeros puedan acceder a la información que genera el software fig.#2.

De esta manera se contribuye a una mejor información a la población, y

hacer con esta herramienta que el transporte en la provincia responda a las necesidades de la población, y además que la Empresa Provincial de Transporte de pasajeros y cargas generales organice su gestión, donde los integrantes del grupo de desarrollo en Las Tunas han tenido un papel protagónico.



INFOMED, ECURED Y PACHAMAMA GAME JAM, ENTRE LOS PROYECTOS CUBANOS GANADORES DEL WSIS 2017



El portal de la Red Salud Infomed, dentro de la Categoría No. 10; el Concurso Pachamama Game Jam 2016, de la Universidad de las Ciencias Informáticas, dentro de la Categoría No. 12; Cocina Cubana, de la Universidad de la Isla de la Juventud Jesús Montané Oropesa, en la Categoría 15 y la Enciclopedia Colaborativa Cubana Ecu-red, en la Categoría No. 3, se encuentran entre los proyectos campeones de los Premios de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información.

345 proyectos de todo el mundo fueron nominados para la fase de votación en línea (del 30 de marzo al 30 de abril) de los 467 proyectos presentados por la comunidad de Stakeholders de la CMSI. Sobre la base de los resultados de la intensa fase de votación en línea, que contó con más de 1,1 millones de votos emitidos por los interesados de la CMSI, el grupo de expertos hizo una selección de proyectos ganadores.

Los 18 ganadores, de estos 90 Campeones, serán reconocidos en una ce-

remonia en el Centro Internacional de Conferencias de Ginebra el 13 de junio, como parte del Foro anual de la CMSI 2017 (del 12 al 16 de junio). Además, se reconocerán 72 Campeones de la WSIS Prize 2017 (los cuatro primeros en cada categoría) durante la ceremonia especial dedicada a su éxito, y recibirán certificados especiales de logro.

Los Premios WSIS 2017 son un mecanismo para reconocer las iniciativas públicas, del sector privado, de la sociedad civil, de organizaciones inter-

nacionales e instituciones académicas más exitosas en el desarrollo de la Sociedad de la Información.

El concurso es una plataforma para identificar y mostrar historias de éxito y modelos que podrían ser replicados para empoderar a la comunidad a nivel local, así como para reconocer los esfuerzos de las partes interesadas en el logro de los objetivos de la WSIS de construir una Sociedad de la Información integradora, poner el potencial del conocimiento y las TIC al servicio del desarrollo.

Asimismo fomentar la utilización de la información y del conocimiento para la consecución de los objetivos de desarrollo acordados internacionalmente y hacer frente a los nuevos desafíos que plantea la Sociedad de la Información en los planos nacional, regional e internacional.

Fuente: Cubadebate Recuperado en mayo de 2017, de <http://www.cubadebate.cu/noticias/2017/05/09/infomed-ecured-y-pachamama-game-jam-entre-los-proyectos-cubanos-ganadores-del-wsis-2017/#.WRH-qMmfX6VN>



SISTEMA GESTIÓN DE CONTENIDOS / CONTENT MANAGEMENT SYSTEMS (CMS)

Autor: Bárbaro Pupo Pons / bpupo@rcaimanera.icrt.cu

Resumen: Enseñar al lector qué es un Sistema Gestión de Contenidos, así como sus características e importancia en la gestión de contenidos web dinámicos en el ciberespacio es el objetivo de esta investigación histórica y descriptiva, donde se utilizó como método de investigación principal la observación.

Abstract: Teaching the reader what is a Content Management Systems (CMS), as well as its characteristics and importance in the management of dynamic web contents in cyberspace is the objective of this historical and descriptive research, where it was used as a research method Main observation.

Palabras claves: Internet, Sistemas Gestión de Contenidos

Key words: Internet, Content Management Systems

Con el creciente uso del Internet y el dinamismo actual de las páginas web no se puede ignorar el papel de los CMS, sigla del inglés Content Management Systems 'Sistemas de Gestión de Contenidos'. Su implementación ha facilitado que un sin número de usuarios desempeñen diversos roles en una misma plataforma y trabajen en conjunto para enriquecer y promocionar diversos servicios en la red de redes para lograr un marketing exitoso a través de sitios web complejos y con diseños atractivos sin conocimientos o con un mínimo de conocimientos en diseño web o programación web, todo esto es posible gracias a los CMS.

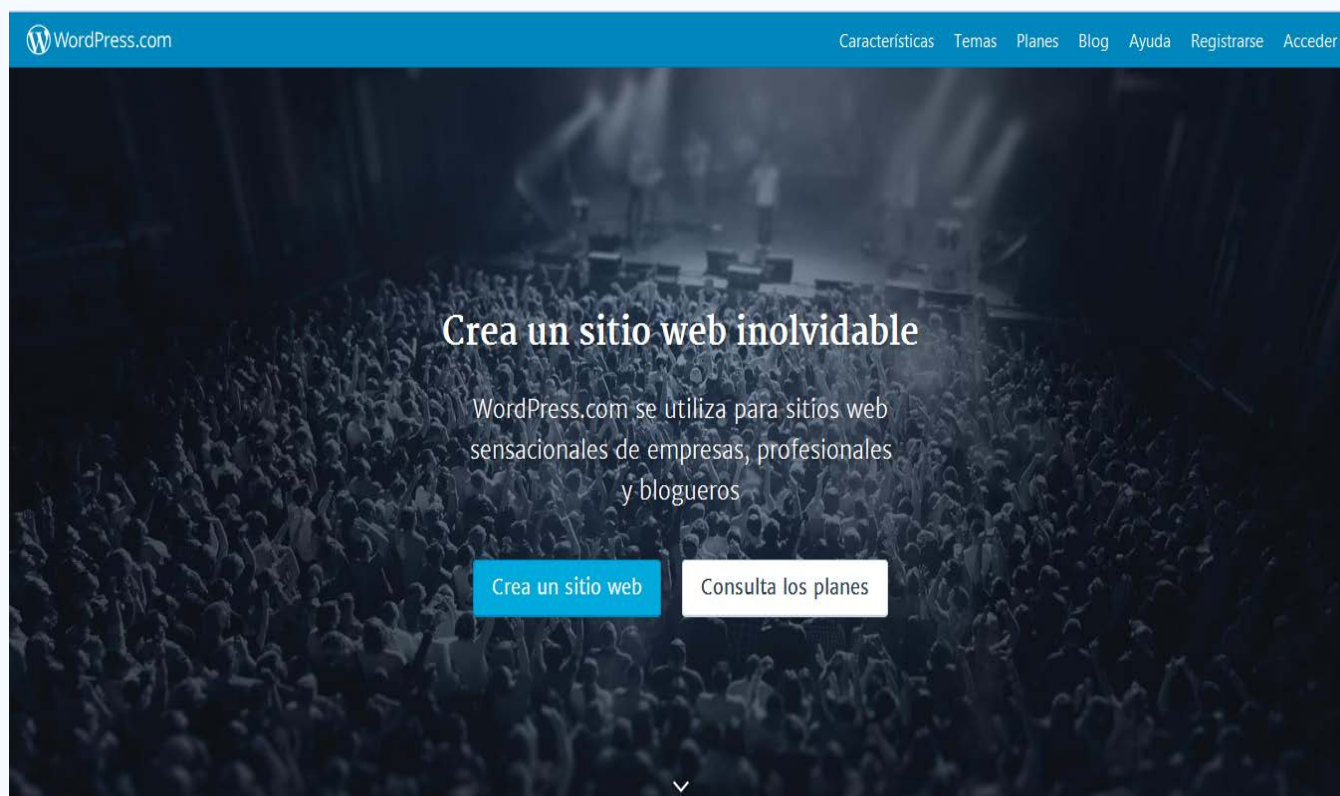
Desarrollo

Antes de desarrollar el tema de los CMS la primera pregunta a hacer sería la siguiente:

¿Qué es un sistema de gestión de contenidos o CMS?

Un CMS es una herramienta de software que permite crear, organizar y publicar documentos y otros contenidos de forma colaborativa. Los CMS están formados por un conjunto de aplicaciones web que, de un modo similar a un portal, operan tanto en Internet como Intranet.

Su principal ventaja consiste en el hecho de que permiten organizar y mostrar contenidos sin que sea necesario poseer grandes conocimientos de programación web. Con su ayuda se puede generar y publicar noticias, crear taxonomías (sistema de clasificación) con las que el administrador clasifica contenidos, inserta logotipos e imágenes personalizadas o corporativas del portal, añadir secciones, administrar las bases de datos de usuarios, etc.



Funciones básicas de un CMS:

Creación de contenidos

Cualquier usuario que no tenga demasiados conocimientos sobre publicación web puede generarlos gracias a los editores integrados. Por lo general, se trata de editores del tipo WYSIWYG (acrónimo de What You See Is What You Get, en español, "lo que ves es lo que obtienes") con los que se puede ver el aspecto final del documento a medida que se elabora.

Los CMS ofrecen la posibilidad de preparar diferentes tipos de documentos (noticias, foros de discusión, libros en formato digital, etc.) según las necesidades del portal e incluso crear nuevos tipos a partir de los tipos básicos.

Además, puede incluir paquetes ofimáticos integrados, así como herramientas para la importación de documentos y la edición de archivos XML.

Gestión de contenidos

Cuando un usuario crea un documento, se almacena en una base de datos junto con otras informaciones de interés, como son el nombre del autor, las fechas

de creación y publicación, el tipo de documento, los permisos de acceso, etc.

Además, se gestionan también los usuarios a los que se les ha dado de alta, la estructura del portal, los estilos y temas utilizados, así como toda la información generada a partir de las funcionalidades del CMS.

Las labores de gestión de contenidos se pueden delegar o compartir con los usuarios. Basta con asignarles un perfil determinado (editor, administrador, autor, etc.). El CMS proporciona la infraestructura necesaria para que se comuniquen y garantiza la consecución del ciclo de trabajo.

Publicación de contenidos

Cuando el usuario da por terminado un contenido, puede publicarlo en ese mismo momento o bien programarlo para que aparezca en una fecha determinada. Esta tarea se lleva a cabo según el patrón general del diseño establecido en el gestor. De esta manera, se simplifica el trabajo y se garantiza que el CMS mantenga un aspecto homogéneo.

El autor, si su perfil se lo permite, podrá publicar el documento dentro de la sección para lo que han desarrollado esos contenidos.



Presentación del gestor de contenidos

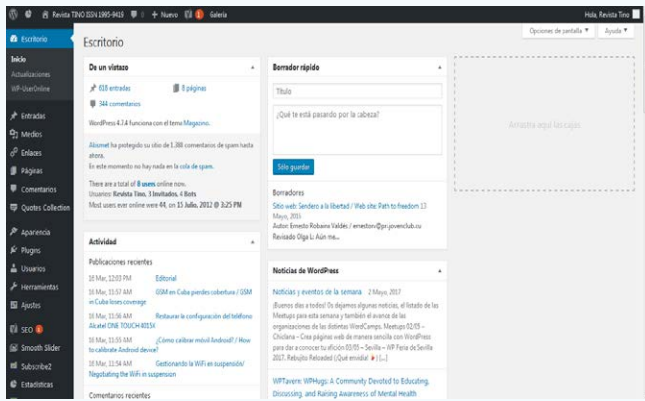
Por lo general, los CMS siguen la normativa internacional de accesibilidad. Pueden utilizarse desde cualquier navegador y permiten establecer el idioma, el uso horario e incluso la moneda deseada.

Estructura de un CMS:

- **Frontend:** la parte visible del CMS para los usuarios que acceden como invitados o usuarios registrados.



- **Backend:** área de administración del CMS donde se llevan a cabo todas las tareas de actualización, configuración y gestión del sitio.



- Módulos para la configuración y personalización del sitio web.
- Gestor de usuarios, perfiles y derechos de acceso.
- Plantillas para personalizar el aspecto o diseño del sitio.
- Extensiones que aumentan la funcionalidad del gestor de contenidos.
- Posibilidad de múltiples idiomas y localización.

Criterios de selección de un CMS:

A la hora de crear un sitio web lo primero que el webmaster debe establecer son los objetivos que se persiguen con la creación del sitio web, por lo tanto una serie de preguntas básicas para la elección del gestor más adecuado sería: ¿Qué va a mostrar en el portal? ¿A qué tipo de usuarios está dirigido? ¿Qué se ofrecerá en el sitio web? ¿Cómo interactuarán los visitantes? ¿Se disponen de los recursos económicos para adquirir las herramientas necesarias? ¿Cómo o quien se encargará del mantenimiento del portal? Respondiendo las preguntas anteriores los criterios de selección para escoger un CMS son los siguientes:

- 1.- Código libre o propietario.
- 2.- Arquitectura.

3.- Soporte y desarrollo.

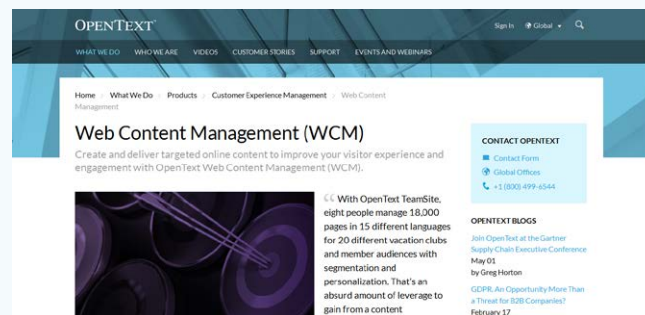
4.-Usabilidad y accesibilidad.

5.-Funcionalidad. El CMS deberá proporcionar al menos:

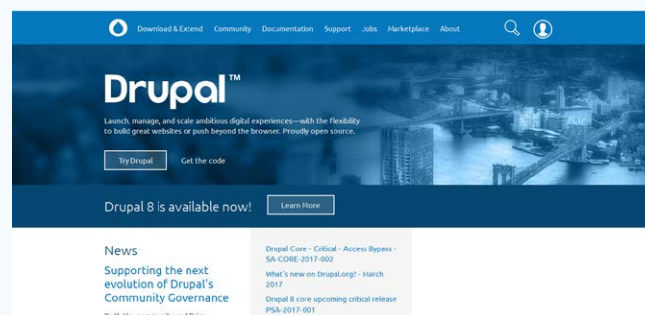
- Edición WYSIWYG a través del navegador.
- Sindicación de noticias y artículos.
- Asignación de perfiles distintos para los usuarios.
- Soporte multilingüe.
- Soporte para varios navegadores.
- Personalización del entorno en función del usuario.
- Publicación programada y asignación de fechas de caducidad.
- Herramienta de búsqueda.
- Mecanismos de comunicación entre los usuarios del portal (foros, chat, correo electrónico, etc.).
- Carga y descarga de documentación y material multimedia.
- Creación, actualización y restauración de copias de seguridad.
- Generación de estadísticas e informes (McGraw-Hill, 2017)).

Ejemplos de CMS:

Vignette: <http://www.vignette.com/es>. Es un sistema CMS comercial, fue el primer sistema CMS comercial que apareció en el mercado.



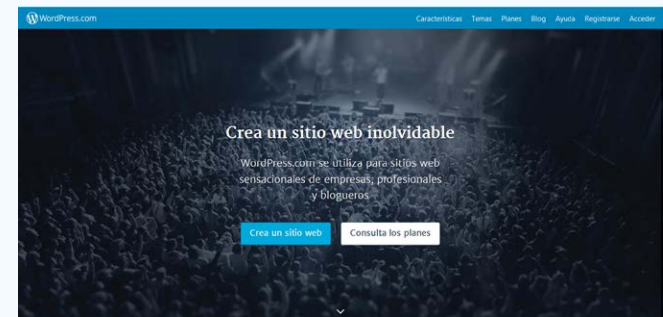
Drupal: <http://drupal.org/>. Uno de los CMS más populares, en este caso gratuito y open source. Creado en PHP y con posibilidad de utilizar varias bases de datos distintas, por defecto MySQL.



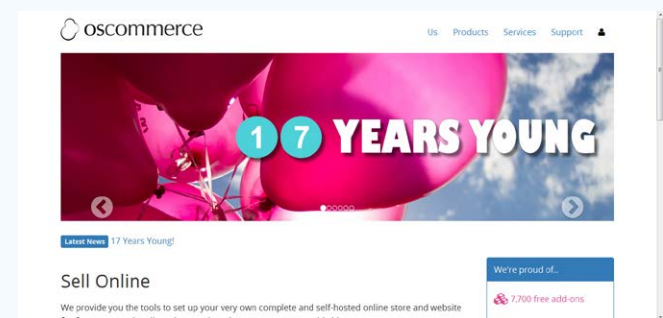
Joomla! <http://www.joomla.org/>. Es un CMS de código libre, también creado en PHP. Surge como una mejora o ampliación de Mambo.



Wordpress: <http://wordpress.org/>. El CMS para la creación de blogs por excelencia. El más utilizado y el mejor valorado, también creado en PHP y gratuito.



OsCommerce: <http://www.oscommerce.com/>. El sistema gestor de contenidos de código libre, para la creación de una tienda más conocido y utilizado (Alvarez, 2008).



Conclusiones

Los CMS son potentes herramientas que posibilitan la creación y administración de contenidos, principalmente en páginas web, los mismos permiten a cualquier usuario sin conocimientos técnicos de programación web administrar fácil y rápidamente su página web, también ayudan en el posicionamiento del sitio web en los navegadores web.

El uso de un gestor de contenidos permite la posibilidad de añadir tanto contenido como deseen, con la frecuencia que les parezca, además de administrar su contenido de manera eficiente y rentable.

Referencias Bibliográficas

- Alvarez, M. A. (2008). Qué es un CMS. Consultado en marzo de 2017, de <http://www.desarrolloweb.com/articulos/que-es-un-cms.html>
- McGraw-Hill. (2017). Education. Consultado en marzo de 2017, de <http://www.mheducation.com.mx/>





FILOSOFÍA INFORMÁTICA / COMPUTER PHILOSOPHY

Autor: Isabel Cristina López Sardiñas / c_info@myb.jovencub.com

Resumen: Con este artículo se pretende que los lectores de Tino, asiduos a temas Informáticos dediquen unos minutos a Filosofar. Por extraño que parezca son muchas las relaciones que encontraremos entre la más novedosa de las ciencias (la Informática) y la columna vertebral, por así decirlo, de las humanidades (la Filosofía). Partiendo de que la una nace de la otra y ambas tienen una particular forma de buscar la Verdad.

Palabras claves: Informática, Filosofía, ciencias, humanidades

Abstract: This article intends that the readers of Tino, reporters to computer subjects, dedicate a few minutes to Philosophar. Strange as it may seem, there are many relationships that we will find between the most innovative of sciences (Informatics) and the backbone, as it were, of the humanities (Philosophy). Starting from that one is born of the other and both have a particular form to look for the Truth.

Key words: Computer science, Philosophy, sciences, humanities

La búsqueda de la Verdad ha dedicado el ser humano sus más grandiosos esfuerzos, a cambio se le retribuye con el actual desarrollo tecnológico alcanzado. Pero hay que partir de que no hay una verdad absoluta, como bien reconoce Sócrates filósofo de la antigüedad en su frase: "Sólo sé que no sé nada". También Karl Popper filósofo de origen judío, nacido en Austria, reconoce "...la infinitud de su ignorancia." Es por ello que toda área del conocimiento está orientada al crecimiento intelectual y personal del individuo.

Haciendo un recuento histórico es importante señalar que la revolución Industrial iniciada en Inglaterra a finales del siglo XVIII supuso la transformación más profunda en la forma de producir bienes conocida por la humanidad desde el neolítico. Pero se han venido sucediendo otras, la segunda revolución industrial a principios del siglos XIX y la tercera revolución, que agradecida de las dos anteriores, es mucho más tecnológica e informática. Esta última ha cambiado la forma de comunicarse los seres humanos con sus semejantes y hasta con los electrodomésticos, desde el Internet de las cosas. Haciendo una síntesis histórica lógica de las fuentes escogidas para realizar este trabajo, se considera oportuno aclarar algunos conceptos.

Concepto

Ciencias: Tiene una sola forma de interpretarse, no es reflexiva, es concreta y permanece en el tiempo aunque tenga errores o limitaciones. Postula leyes de obligatorio cumplimiento. Se nutre de un legado de las generaciones precedentes. Intenta responder preguntas filosóficas. En la actualidad ha ganado mucho terreno en cuanto a la explicación de la naturaleza.

Filosofía: No es una ciencia, no busca dar respuestas sino por el contrario, pone preguntas donde los científicos debaten para dar respuestas. Significa amor a la sabiduría, abarca varios modelos de pensamiento, las distintas escuelas y tendencias representadas por los diversos pensadores. Esta diversidad de criterios constituye su grandeza pero también su debilidad.

Objetivo

Ciencia: Busca la verdad de la manera más objetiva posible, dejando a un lado sentimientos personales. La principal herramienta para considerar un conocimiento verdadero o a un conocimiento ciencia es el método científico.

Filosofía: Permite a las personas tomar conciencia de su propia forma de pensar sobre sí mismas, sobre el mundo en que viven y sobre sus propios proyectos y valores, inspirándose en la lucidez y el ingenio de los grandes pensadores filosóficos de la humanidad, esclareciendo su propia cosmovisión.

Semejanzas

Ciencia: Para hacer un sistema informático hay que filosofar, sobre el ¿Qué? ¿Para qué? ¿Cuál es el Problema? ¿Cómo será la solución? Después llevarlo a código binario, derivación de la lógica booleana (0 y 1) encendido o apagado.

Filosofía: La Filosofía utiliza la lógica aristotélica que trabaja con esquemas que ordenan las ideas y los resultados para obtener como consecuencias Verdadero o Falso según el planteamiento.

Intercambio

Ciencias: Las ciencias, en especial la Informática, han tributado a la filosofía por el evidente cambio en la forma de gestionar los conocimientos y mejorar con ello la respuesta a las interrogantes filosóficas del pensamiento.

Filosofía: La Filosofía está en la base de la Informática, proporcionando su surgimiento, su desarrollo y su futuro al servicio de la Humanidad.

Dentro de las Ciencias se encuentra la Informática que es el conjunto de conocimientos científicos y técnicas que permiten el tratar automáticamente la información por medio de equipos de cómputo.

Desarrollo

El actual desarrollo científico técnico ha puesto en discusión todas las teorías del conocimiento generalmente aceptadas hasta el momento y no es por casualidad, sino porque al revolucionar de los métodos de investigación, se descubren nuevas teorías que cuestionan las existentes. De se habla de dos mundos Real o Virtual.

Como ejemplo podemos mencionar el telescopio espacial Hubble que ha permitido observar el espacio y descubrir nuevos planetas, nuevas galaxias, agujeros negros y demás. Superado por el telescopio VLT, instrumento óptico más avanzado del mundo, que permite observar tormentas de arena en el espacio.

En la esfera médica el descubrimiento mediante los novedosos microscopios del genoma humano, de los elementos micro y nano, da paso al desarrollo de la biotecnología y la nanotecnología.

Hasta la tabla de Dmitri Mendeléyev ha sufrido modificaciones con el descubrimiento de nuevos metales que rompen con la veracidad de una ley física llamada La ley de Wiedeman Franz que explica que si un material conduce electricidad, también conduce calor. El dióxido de vanadio es un metal que por el movimiento uniforme a de su electrones transmite la electricidad sin calentarse.

Hasta ahora las sustancias orgánicas se utilizaban como aislante, pero se ha descubierto que diodos orgánicos también pueden conducir determinada electricidad y la manifestación práctica de este descubrimiento se tiene en los glucómetros que informan a un diabético como se encuentra su nivel de azúcar en sangre. Estos diodos también han permitido que las pantallas LED (diodo emisor de luz) evolucionen a la OLED (diodo orgánico de emisión de luz).

Nada escapa, robots que pueden captar información al estar dentro de un reactor nuclear, un volcán, en la Luna, en Martes o en las profundidades oceánicas.



En esta propia sección de la revista se han abordados temas como la computación cuántica y la relación de la Informática con el desarrollo de ciencias como la medicina, la contabilidad, entre otras.

Es importante señalar la influencia que ha tenido las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Cambiando sustancialmente la forma de estudiar y compartir conocimientos rompiendo barreras geográficas. Existen numerosas plataformas de estudiar a distancia donde los estudiantes interesados gestionan sus contenidos y va avanzando en el curso según sus posibilidades e intereses. La lectura de un libro es directa, pero cuando se hace desde los hipervínculos del hipertexto el lector puede profundizar en un término que desconoce y después continuar con la lectura principal. Pero el conocimiento no se presenta solo en forma de lectura, sino que puede ser una imagen, un esquema, una fotografía, un audio, un video y cuanto medio digital se puede proporcionar.

Los gobiernos tienen una nueva forma de conocer metadatos provenientes de redes sociales y de manejar las opiniones populares a favor o en contra de determinadas políticas, proceso conocido como ingeniería social.

La Internet, se expande como el universo y ha revolucionado el mundo, marcando definitivamente un antes y un después. La realidad es que el desarrollo informático ha cambiado a escala global la esencia de la sociedad que es su modo de producir bienes y servicios.

Toda esta Convergencia Tecnológica ha dado lugar a la era digital y la sociedad del conocimiento. Donde la Información es más importante que el trabajo, que la tierra y que el capital.

El Conocimiento reside en las personas y puede convertirse en una mercancía más o simplemente compartirse de forma global sin ánimo de lucro.

En fin, el saber humano adquiere una magnitud nunca imaginada por tanto si se trata del saber y de los conocimientos y de nuevas formas de gestionarlo entonces estamos hablando de Filosofía.

En esta comunicación global Internet conecta a personas de diferentes edades, razas, nacionalidades y con distintas posiciones filosóficas. Solo excluyen a quien no está conectado, hay un sector social que se ha quedado sin voz, sin oportunidades, sin conocimiento. Es por eso que se puede afirmar que se está fomentando una nueva redistribución de las clases social: los trabajadores del conocimiento y los trabajadores de servicio y mercadería.

Analizando la evidente vinculación de la informática con la filosofía saltan a la vista sus dos aristas y surgen estas interrogantes:

¿Por los cambios en las ciencias tienen que variar los tratados Filosóficos? o ¿Por cambiar la filosofía humana han cambiado las ciencias?

Es complicado, pero ambas respuestas son afirmativas. Tanto las ciencias como la filosofía se justifican contantemente, no se trata de que la ciencia sea objetiva y la filosofía subjetiva, sino por el contrario, que se complementen.

Lo cierto es que en la red encontramos una nueva forma de estudiar filosofía, como objeto de estudio, mediante la utilización de nuevos medios de enseñanza que ayudan a comprender un tema filosófico. Ejemplos:

<http://www.filosofia.net/> que se presenta con un video sobre Gustavo Bueno Martínez. Filósofo español, autor principal del sistema filosófico conocido como materialismo filosófico. Es fundador y director de la revista de filosofía El Basilisco donde ha publicado un buen número de sus escritos.



<http://www.e-torredebabel.com/> Torre de Babel. Portal de filosofía, psicología y humanidades en internet.



<http://www.filosofia.org/> un proyecto de Filosofía en español ofrece artículos, reliquias y relatos de la filosofía construida y pensada en la lengua, universal e internacional, que hablan los cientos de millones de personas que forman la hispanidad.



<http://www.philosophica.info/index.html>, Philosophica: Enciclopedia filosófica on line, de la Universidad Pontificia de Santa Cruz, de Roma, Italia.



<http://www.cecies.org/> Centro de Educación, Ciencia y sociedad de Argentina.



http://csh.izt.uam.mx/cen_doc/cefilibe/ Centro de Documentación en Filosofía Latinoamericana e Ibérica (CEFILIBE) de México



<http://www.cialc.unam.mx/pensamientoycultura/index.html> Pensamiento y Cultura de Nuestra América, aunque con bastantes diferencias y alcances.



Vale la pena señalar el carácter clasista de la filosofía, por supuesto, responde a los intereses de la clase dominante y por tanto puede tener muchas interpretaciones.

Por otra parte ni la ciencia, ni la filosofía, deberían depender de la publicidad mediática, las ideologías o las leyes que rigen el mercado. Es muy necesaria la presencia de la moral y de la ética en cualquiera de estas esferas, tanto la científica, la Informática, como la filosófica.



De qué forma se podrá explicar que pese al avanzado desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, la sociedad este cada vez más dividida en ricos, que cada día son más ricos y en pobres que inevitablemente serán cada vez más pobres.

Cada época establece nuevos retos, las soluciones a los problemas no son las mismas en la era analógica que en la digital y ni lo serán en la futura era cuántica. Para ello es importante recomendar sitios certeros e interesantes donde se pueda aprender:

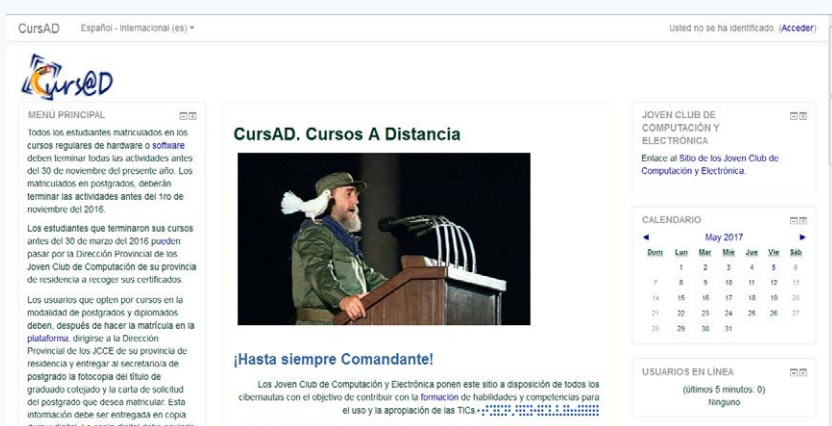
Se quiere hacer una especial recomendación <http://www.filosofia.cu/> sitio de la filosofía y el pensamiento cubano del siglo XXI, que recoge la obra de los pensadores cubanos, constituye una reflexión sobre cuestiones de interés universal vista desde la perspectiva cubana que se inició en la época colonial y se potencia en nuestros días. Esta no se reduce a una filosofía académica, sino se mantiene cerca de la realidad de cada momento. Teniendo presente el pasado, y sin pretender quedarse en él, un sitio académico y de compromisos con la emancipación humana y la transformación revolucionaria.



<http://www.lapupila.cu/> La Pupila Asombrada un programa de TV cubana que ofrece contenidos digitales disponibles en la red, han estado promocionando una serie de videos titulados "Marx ha vuelto" que parecen ser una forma muy original de abordar temas del manifiesto Comunista. Este serial Argentino puede ser encontrado en YouTube. Se recomienda como una buena forma de estudiar Filosofía casi sin darse cuenta.



<https://cursad.jovenclub.cu/> Uno de ellos es CURSAD plataforma para estudiar informática a distancia en temas muy variados.



Estos sitios procuran guardar celosamente principios filosóficos éticos y morales regulados desde sus condiciones de uso.

Son realmente muchas las páginas web que tienen que ver con la filosofía y también muchas las discusiones y reflexiones respecto al uso de las nuevas tecnologías. Por lo general el hombre ha venido preocupándose por las escaseces y no por la abundancia. Pero cuando se encuentran muchas supuestas verdades para un mismo problema puede que se termine pensando que todas son mentiras.

Un conjunto de organizaciones sociales y ciudadanas está convocando a la organización de un Foro Social de Internet (FSI), con el carácter de un foro temático del proceso Foro Social Mundial. En este marco se proponen articular conceptos, propuestas y alternativas en torno a los cuales las personas y las organizaciones sociales puedan identificarse y agruparse, con miras a disputar el impulso de una Internet ciudadana.

Este foro se realizará en Hyderabad, India, a fines del 2017 o inicios del 2018. Dice la convocatoria: "Internet representa una potente fuerza transformadora de nuestras sociedades en sus múltiples ámbitos. Esta nueva tecnología puede ser inmensamente útil para la resolución de muchos de los problemas que vive la humanidad; pero ello solo sucederá si su desarrollo está orientado por un accionar social y político dirigido expresamente en beneficio del más amplio interés público".

Conclusiones

Después de la lectura de este artículo se espera que los lectores hayan dedicado unos minutos a filosofar. También que se reconozca la estrecha relación que existe entre Filosofía e Informática y la importancia que tienen para el desarrollo de la Informática contar con un basamento filosófico que garantice el actuar ético y moral a la hora de usar las nuevas tecnologías de las Informáticas y las Comunicaciones en el mejoramiento de la humanidad.

Bibliografías

Sally Burch. El reto de reconstruir una Internet ciudadana. [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <https://lapupilainsomne.wordpress.com/2017/03/22/el-reto-de-reconstruir-una-internet-ciudadana-por-sally-burch/>

Sitios de filosofía, en español, para bachillerato [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <http://ernestopriani.com/textos/sitios-de-filosofia-en-espanol-para-bachillerato/>

Raúl Trejo Villalobos y Rebeca Garzón Clemente, Hacia una clasificación de los sitios web especializados en filosofía (en lengua española) [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <http://reflexionesmarginales.com/3.0/5-hacia-una-clasificacion-de-los-sitios-web-especializados-en-filosofia-en-lengua-espanola/>

Anna Sarsanedas Darnés, Filosofía y Espacios Sociales [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/AnnaGirona/filosofia-e-internet>

Angie Xiomara Villa Franco, Filosofía informática [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/angixiomara06/filosofia-informatica>

Dra. Hilda Santos Padrón, La filosofía de la ciencia y su aplicación en el área de la salud [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-519X2011000400015

Revista Cubana de Filosofía. Edición Digital, No. 29. Noviembre - Junio 2017. ISSN: 1817-0137 [en línea]. [Consultado el 24 de marzo del 2017]. Disponible en: <http://revista.filosofia.cu/default.php>



JOVEN CLUB FESTEJANDO EL PRIMERO DE MAYO





30 AÑOS



Joven Club Junto a la familia

Cursos de Formación

Servicio dirigido a la formación, capacitación y preparación de competencias en contenidos relacionados con las tecnologías de la información y la electrónica.

- Cursos regulares
- Cursos postgrado

Cliente objetivo: Personas jurídicas
Tarifa: 15.00CUP por hora

Tiempo de máquina

Permite la interacción del cliente con la computadora, mediante el cual puede desarrollar proyectos personales, dedicarse al ocio, jugar y ejercitar conocimientos.

Entre los servicios comprendidos se encuentran los juegos de ocio y trabajo con aplicaciones.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas
Tarifa: 2.00CUP por hora

Alquiler de Computadora

Utilización por parte del cliente de una o varias computadoras. Las personas naturales podrán hacer uso de este servicio dentro de Joven Club y las personas jurídicas, también fuera de la instalación.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas
Tarifa: 10.00CUP por hora



junto a la familia

Asistencia Informática

Servicio orientado al soporte técnico con personal capacitado para brindar asistencia al cliente en su domicilio, con el objetivo de solucionar problemas presentes. Entre sus servicios se encuentran la actualización de antivirus, la descontaminación de dispositivos, la instalación de aplicaciones, la instalación de periféricos y la copia de información.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas
Tarifa:
50.00CUP por equipo/mes de 1 a 3 meses
45.00CUP por equipo/mes de 4 a 6 meses
40.00CUP por equipo/mes de 7 a 12 meses

Asesoría e Implementación

Asistencia especializada en temas relacionados al procesamiento de información digital y redes informáticas, que proporcione vías de solución en cuanto al asesoramiento, implementación y configuración de software. Incluye la instalación y configuración de clientes ligeros, diseño e implementación de redes informáticas, administración y configuración de redes y servidores.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas
Tarifa: 10.00CUP por hora

Desarrollo e Implementación de Aplicaciones Informáticas

Desarrollar, implementar, documentar y mantener aplicaciones informáticas, utilizando tecnologías y entornos de desarrollo específicos. Entre los servicios comprendidos están el desarrollo de aplicaciones informáticas, la licencia de uso, la capacitación técnica en aplicaciones, la implementación de aplicaciones informáticas y el soporte a aplicaciones.

Cliente objetivo: Personas naturales y jurídicas
Tarifa: 10.00CUP por hora

Navegación y Correo Internacional NAUTA

Venta de Licencia Segurmatica Antivirus



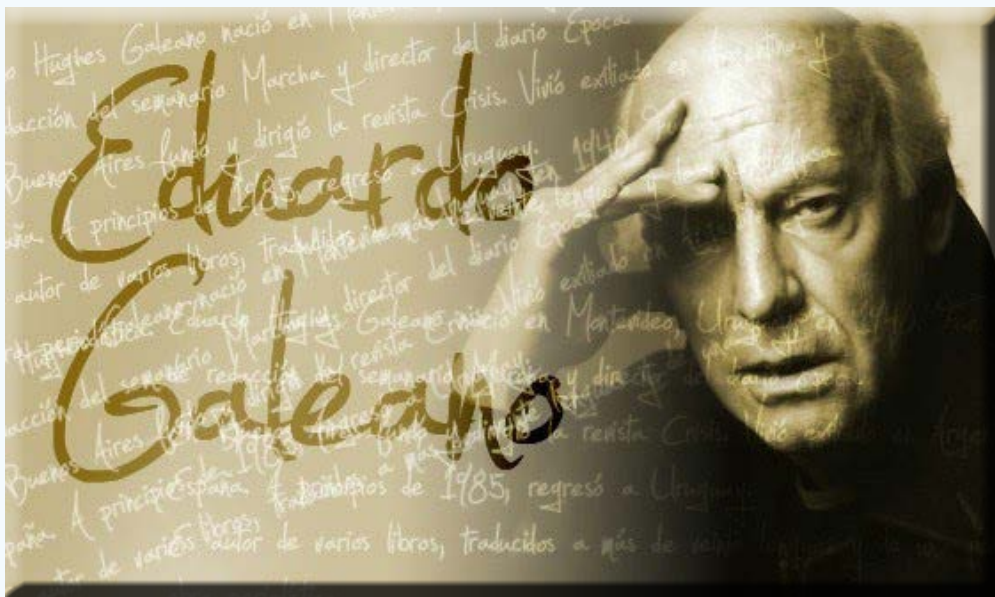
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA INCOMUNICACIÓN

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

Dentro de la tecnología, las redes sociales y los medios de comunicación han sido objeto de un desarrollo vertiginoso. Estos han acortado las distancias acercando a personas lejanas físicamente, de la misma forma que han logrado alejar a los que viven bajo el mismo techo. La sociedad se ve afectada por los avances tecnológicos, la comunicación presencial se minimiza. El poder sobre los medios de comunicación nunca antes ha sido tan peligroso, cada vez mayor cantidad de personas son menos comunicativas, más dependientes y más incultas; conocedoras, estrictamente, de la información que reciben de las redes sociales y demás medios sin cuestionarla.

En esta ocasión regresamos en Vistazos tecnológicos a la obra de Eduardo Galeano y hoy le proponemos leer fragmentos de su ensayo «**Hacia una sociedad de la incomunicación**».

por Eduardo Galeano (1940-2015)



El mundo nunca ha sido tan desigual económicamente ni tan igualador en cambio en relación con las ideas y la moral. Hay una uniformidad obligatoria, hostil a la diversidad cultural del planeta. La nivelación cultural ni siquiera puede medirse. Los medios de comunicación de la era electrónica al servicio de la incomunicación humana están imponiendo la adoración unánime de los valores de la sociedad neoliberal. Jamás la tecnología de las comunicaciones estuvo perfeccionada; y sin embargo nuestro mundo se parece cada día más a un reino de mudos. La propiedad de los medios masivos se concentra más y más en pocas manos; los medios dominantes están controlados por un puñado de poderosos que tienen el poder para dirigirse al mayor número de ciudadanos a través del planeta. Nunca antes tantos hombres fueron mantenidos en la incomunicación por un grupo tan pequeño.

El número de aquellos que tienen derecho a escuchar y a mirar no cesa de aumentar, mientras que se reduce vertiginosamente la cantidad de los que poseen

el privilegio de informar, de expresarse, de crear. La dictadura única, impone en todas partes un mismo modo de vida, y confiere el título de ciudadano ejemplar al consumidor dócil, a escala planetaria, con arreglo a un modelo propuesto para la televisión comercial norteamericana.

El ejemplo de la mayor televisión pública europea está muy lejos de haberse internacionalizado; en revancha, las cuatro esquinas del globo y la propia Europa, han resultado conquistadas por ese venenoso cóctel de sangre, de Valium y de publicidad que caracteriza a la televisión privada de los Estados Unidos.

En ese mismo mundo sin alma que nos presentan los medios como el único posible, los mercados han sustituido a los pueblos; los consumidores a los ciudadanos, las empresas a las naciones y a las ciudades. Las competencias comerciales a las relaciones humanas. Nunca antes la economía mundial fue tan poco democrática, y jamás el mundo más escandalosamente injusto. Las desigualdades, según las cifras de las Naciones Unidas y el Banco Mundial, se han duplicado.

Ese mundo de finales de siglo, paradisíaco para algunos e infernal para la mayoría está marcado con hierro rojo por una paradoja. En primer lugar, la economía mundial necesita un mercado en perpetua expansión para que las tasas de beneficio no se desplomen. Al propio tiempo precisa, por idénticas razones, de brazos que trabajen a precios de miseria en los países del Sur y del Este.

Segunda paradoja, corolario de la primera: el Norte dicta, de manera cada vez más autoritaria, órdenes a esos países del Sur y del Este para que importen y consuman más, pero lo que en ellos se multiplica son las mafias, la corrupción y la inseguridad. Las neo sociedades de consumo emiten mensajes de muerte. La varita mágica de los créditos, la deuda externa que se hincha hasta la explosión permite procurar nuevos productos inútiles a la mayoría de los consumidores. La televisión se encarga de transformar en necesidades reales las demandas artificiales que el Norte inventa sin cesar y que expande exitosamente en todo el mundo. Incluso, en las heladas aguas del mercado, los naufragos son más numerosos que los que disfrutaban de la travesía.

Para los millones de jóvenes del Sur condenados al desempleo o a salarios de miseria, la publicidad no estimula la demanda sino la violencia. Los medios lo repiten sin cesar: "Quien no tiene nada no es nadie. Quien no tiene un auto o zapatos de marca no existe, es un deshecho". Así se les impone el culto al consumo a millones de alumnos en la escuela del crimen.

La televisión propone un servicio completo. El crimen es el espectáculo máspreciado de la pequeña pantalla. "Golpea antes de que seas golpeado", aconsejan los juguetes electrónicos. "Estás solo, no cuentes más que contigo mismo"... "Tú también puedes matar"...

Los medios dominantes presentan la actualidad como un espectáculo...

Referencia bibliográfica

Aula Hispánica. Escuela de Español, Textos literarios. "Hacia una sociedad de la Incomunicación", Recuperado en mayo de 2017, de <http://www.aulahispanica.com/node/273>

CHISTES CORTOS

En una hermosa mañana, un jefe de proyecto, un analista de sistemas y un programador estaban paseando por una playa para distraerse del proyecto que los había tenido de cabeza. De repente, encontraron una lámpara casi oculta en la arena. Obviamente, uno de ellos la frota sin mucha esperanza y grande fue su sorpresa cuando apareció un genio legítimo.

Al verlos, el genio dijo:

- Bueno, imagino que conocen el procedimiento habitual para estos casos. Ustedes saben, eso de los tres deseos. Normalmente se los concedo a una única persona, pero en este caso como ustedes son tres, le concederé un deseo a cada uno.

El programador quiso ser primero y dijo:

- Me gustaría pasar el resto de mi vida viviendo en una gran casa, sin problemas de

dinero y rodeado de hermosas mujeres que me idolatren.

El genio le concedió el deseo y lo envió a una lujosa casa, con mucho dinero y muchas mujeres.

Después siguió el analista de sistemas:

- Me gustaría pasar el resto de mi vida en un gran y lujoso crucero en el Mediterráneo, sin problemas de dinero y rodeado de hermosas mujeres que me idolatren.

El genio le concedió el deseo y lo envió al crucero en el Mediterráneo, con mucho dinero y muchas mujeres. Al final, le tocó el turno al jefe de proyecto.

- Y cuál sería tu deseo?, pregunto el genio.

- Los quiero de vuelta después del almuerzo...



PROBADOR SENCILLO DE MANDOS A DISTANCIA / SIMPLE TESTER FOR REMOTE CONTROLS

Autor: Renato Arias Hernández / renato.arias@ltu.jovencub.com

Resumen: La mayoría de los equipos electrodomésticos modernos se controlan mediante luz infrarroja, invisible al ojo humano, modulada y codificada en un dispositivo llamado control remoto o mando a distancia, por lo que en caso de alguna falla, no se puede determinar, a simple vista, si esta se debe a la falta de emisión de la señal infrarroja. En este artículo se presenta una de las tantas formas que existen de comprobar la emisión de dicha señal desde mandos a distancia.

Palabras claves: Mando a distancia, control remoto

Cuando un equipo electrodoméstico no responde al control remoto, como causa primaria se piensa en la falta de emisión de la señal infrarroja desde el mando a distancia. El presente artículo describe un dispositivo muy sencillo para comprobar la emisión infrarroja del mando.

Descripción de la solución

Una de las bondades que ofrece este dispositivo es que prescinde del uso de baterías o de un transformador, pues basa su funcionamiento en el comportamiento de una celda fotovoltaica, la cual transforma la energía luminosa en energía eléctrica. La incidencia de luz sobre la celda produce una tensión eléctrica entre sus bornes, proporcional a la cantidad de luz recibida. Bajo este principio, si se conecta un galvanómetro o un voltímetro a los bornes de la celda, se puede tener una indicación visual de la emisión infrarroja del mando.

La Figura 1 muestra la conexión de la celda y el galvanómetro mientras que la Figura 2 es una imagen del dispositivo creado. La celda fotovoltaica se puede tomar

Abstract: Most modern home appliances are controlled by infrared light, invisible to the human eye, modulated and coded in a device called remote control, so that in the event of a failure, it cannot be determined, at first glance, if this is due to the lack of emission of the infrared signal. This article presents one of the many ways to verify the emission of this signal from remote control.

Key words: Remote control, infrared tester

de un radio BIR_04, de procedencia china, y el galvanómetro, de un antiguo radio Siboney. Una vez realizado el montaje del dispositivo, este indicará cierto nivel de tensión debido a la luz ambiental cuyo efecto se puede minimizar colocando el dispositivo en un lugar oscuro.

Para comprobar la emisión infrarroja del mando este se debe orientar hacia la celda cuando se pulsen las teclas. Si la tensión indicada por el galvanómetro cambia al pulsar una tecla en el mando, será una prueba inequívoca de la existencia de la emisión infrarroja. Si aun así, el equipo electrodoméstico no responde al control remoto, hay que buscar otras causas. Soluciones como esta demuestran la creatividad basada en el reciclaje.

Listado de componentes

Celda fotovoltaica, galvanómetro o voltímetro

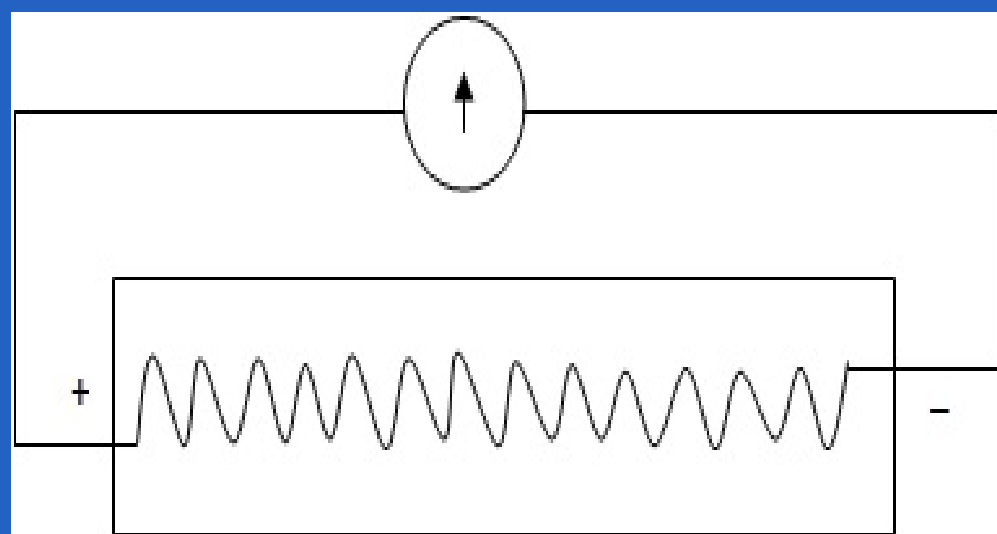


Figura 1. Circuito



Figura 2. Probador de mandos a distancia construido



CHISTES GRÁFICOS

Como se escribe:



Como escribo:



Referencias bibliográficas

Subirimagenes.net, Recuperado en mayo del 2017, de <http://sia1.subirimagenes.net/img/2013/08/30/130830051815780545.jpg>



LA CHIVICHANA, UN VIDEOJUEGO CUBANO / THE CHIVICHANA, A CUBAN VIDEO GAME

Autor: Yoadis Marín Remedios/ yoadis.marin@pri.jovenclub.cu

Resumen: La Chivichana, de género Runner, es un nuevo videojuego de producción cubana que cuenta, entre otros atractivos, con la música del popular dúo cubano Buena Fe. Es un juego accesible, e ideal para despejar sin alejarse del interés educativo. Concebido para un público relativamente joven, proporciona al jugador ganar conocimientos en todo momento. Este videojuego muestra un escenario compuesto por diferentes pistas por las que avanza el mencionado objeto permitiendo al jugador obtener bonificaciones que puede invertir en el propio personaje o en la chivichana. En general, es un producto de alto valor estético que interviene considerablemente en la difusión de valores.

Palabras Claves: Juego, Videojuego, valores, conocimientos, público joven

Abstract: La Chivichana, a genre of Runner, is a new video game of Cuban production that counts, among other attractions, the music of the popular Cuban duo Buena Fe. It is an accessible game, and ideal to clear without leaving the educational interest. Designed for a relatively young audience, it provides the player with knowledge at all times. This video game shows a scenario composed of different tracks by which the mentioned object advances allowing the player to obtain bonuses that can invest in the own character or in the chivichana. In general, it is a product of high aesthetic value that is involved in the diffusion of values.

Keywords: Game, Video game, values, knowledge, young audience

A nivel mundial la poderosa industria del videojuego intenta, en cada producción, lograr un mayor acercamiento entre el usuario y la realidad a través de diseños de alta calidad estética, visual, e incluso tomando la violencia como hilo conductor de los acontecimientos; por lo que se aleja, en muchos casos, de la función educativa de dichos proyectos.

El mundo del videojuego ha acaparado la atención de los jóvenes cubanos desde hace algún tiempo, por lo que el país ha iniciado su camino en materia de producción de los mismos, aventurándose así en uno de los sectores más florecientes a nivel mundial, no solo con el objetivo de lograr una industria nacional del videojuego que pueda competir en el futuro dentro del mercado internacional, sino también con la primicia de contribuir al aprendizaje didáctico. Cada paso dado en este empeño evidencia un avance concretado.

Desarrollo

La industria universal del videojuego exhibe un enorme ascenso cada día y Cuba aún no está lista para el enfrentamiento que propone dicha competencia, sin embargo exhibe pasos de avance, que demuestran la evolución y empeño por hacer videojuegos de una forma diferente, para que puedan ser utilizados en función de la formación de la cultura general de niños y jóvenes, recreando espacios donde sean puestos en práctica conocimientos relacionados con la historia o el cuidado del medio ambiente por solo citar algunos.

“La chivichana” presentada inicialmente en las modalidades de computadoras, y más tarde en móviles y tablet, es un videojuego, que surge a partir de una iniciativa del ICAIC y un evento para el debate en torno al videojuego llamado Pachamama Game Jam celebrado en la UCI.

Con un argumento netamente cubano y ambientado en las calles habaneras, el mismo representa un símbolo de cubanía, al utilizarse, además, este sugerente medio de transporte, usado como diversión por los



niños cubanos de las serranías orientales principalmente y que en la actualidad ha invadido ya todo el país.

El mencionado producto cuenta además con escenarios de pistas diferentes por las que avanza ágilmente este particular objeto, que incrementa en cada nivel la dificultad del juego y permite obtener bonificaciones que el jugador puede invertir en la chivichana o en el propio personaje.

Dicho videojuego permite al jugador iniciar una carrera en la que hay que tratar de esquivar numerosos obstáculos como autos, tanques de basura, ómnibus y vallas, montando una chivichana y en un entorno generado de forma aleatoria que hará que cada pista sea diferente. La velocidad será directamente proporcional al avance de la carrera, o sea en la medida que avance la carrera, la velocidad también aumentará, incrementando así la dificultad del juego. Las monedas obtenidas durante el recorrido, son las que permiten al jugador adquirir bonificaciones, proporcionando así que obtenga mayor puntuación en próximas carreras.



Este producto que se distingue por su cubanía cuenta con dos versiones una en español y otra en inglés y se hace acompañar de un videoclip promocional que da vida de forma digital al tradicional juego de montar en chivichana partiendo de un personaje interactivo que puede cambiar su aspecto físico según el jugador decida, eligiendo el género, color de piel y pelo, peinado y ropa. La edad del personaje está comprendida entre los 7 y 15 años. El jugador competirá contra sí mismo, buscando mejorar sus propias marcas, no existen niveles de complejidad, por lo que podrá interactuar con el producto todo el tiempo que desee.

Este videojuego ha sido diseñado en tercera persona, por lo que, las vistas que ofrece al jugador se caracterizan porque el personaje que se controla se ve de cuerpo entero, siendo esta una de las vistas más empleadas según los programadores de videojuegos, ya que proporciona al jugador una sensación de hiperealidad, sobre todo en sagas que impliquen mucha acción o desplazamientos complejos.

Con un tema específico de la identidad cubana, este producto hace un equilibrado ensamblaje entre la historia como medio educativo y la adrenalina que exige un videojuego, para suscitar el interés del usuario, pues los métodos para generar la atracción de los jóvenes por lo autóctono deben a su vez experimentar cambios acordes a las nuevas inquietudes de la juventud contemporánea.

No se trata de un juego con una complejidad excesiva, ni con una estética demasiado elaborada, aunque el diseño está respaldado por un trabajo acorde con las capacidades de la entrega.

Conclusiones

La Chivichana es un producto que se distingue por su cubanía, debido a su argumento y las calles cubanas que recorre. El mismo aporta al jugador un medio educativo y la suficiente adrenalina para mantenerlo interesado todo el tiempo.

Referencias bibliográficas

Ramón, M. C. (2016). ¿Existe una industria de videojuegos en Cuba? Cubadebate. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubadebate.cu/noticias/2016/10/07/existe-una-industria-de-videojuegos-en-cuba/#.WI6jk2WJJIU>

Martín, A. (2015). Tiempos de gamer. Editora: Lissandra Puentes Valladares Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubacine.cult.cu/articulo/2015/08/26/tiempos-gamers>

Quiroga, M. (2015). Videojuegos a lo cubano. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubahora.cu/sociedad/videojuegos-a-lo-cubano>

Cuba se lanza al mercado de los videojuegos. (2015). Diagonal. Recuperado el 25 de enero de 2017 <https://www.diagonalperiodico.net/global/27532-cuba-se-lanza-al-mercado-videojuegos.html>

Videojuegos cien por cien cubanos. (2017). Casa editora Abril. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.editoraabril.cu/noticia/videojuegos-cien-por-cien-cubanos>

Videojuegos en coproducción nacional. (s. f.). Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cmbfradio.cu/articulo.php?art=2359>

Presentan nuevos videojuegos en Cuba Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.ahora.cu/secciones/cuba/mas-de-cuba/20883-presentan-nuevos-videojuegos-en-cuba>

Los videojuegos en la encrucijada cultural Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2015-03-11/los-videojuegos-en-la-encrucijada-cultural/>

Presentan dos nuevos videojuegos hechos en cuba con música de buena fe Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubainformacion.tv/index.php/cultura/66346-presentan-dos-nuevos-videojuegos-hechos-en-cuba-con-musica-de-buena-fe>

Primeros pasos del videojuego cubano Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://cubasi.cu/cubasi-noticias-cuba-mundo-ultima-hora/item/51303-primeros-pasos-del-videojuego-cubano>

Videojuegos hechos en Cuba Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://mesaredonda.cubadebate.cu/mesa-redonda/2016/06/28/videojuegos-hechos-en-cuba-%C2%BFdeseo-o-realidad-fotos-y-video/>

Videojuegos cubanos: más que un entretenimiento Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://cubasi.cu/cubasi-noticias-cuba-mundo-ultima-hora/item/53518-videojuegos-cubanos-mas-que-un-entretenimiento>





PERSONALIZAR EL MENÚ ENVIAR A / CUSTOMIZE SEND TO MENU

Autor: Jean Carlos Soto / jeancarlos.soto@pri.jovenclub.cu

Este truco permite poner al alcance de un clic los destinos más usados a la hora de enviar a, lo cual permite ser más eficiente en las tareas diarias para aquellos que usan como herramienta de trabajo una computadora con sistema operativo Windows.

Se accede a la carpeta del disco duro donde se albergan los accesos directos de Enviar A, para ello se selecciona Inicio, Ejecutar y se escribe sendto y Aceptar.

Se abrirá una carpeta que debe tener una ubicación parecida a esta:

```
C:\Documents and Settings\(\nombre del usuario)\SendTo
```

Se hace clic derecho sobre cualquier parte libre de la carpeta SendTo y se selecciona la opción Nuevo > Acceso directo y se hace clic en el botón Examinar para navegar por el ordenador y encontrar la carpeta o el destino deseado.

Si por ejemplo se quiere poder enviar un documento a la impresora simplemente se agrega un acceso directo a esta, si se quiere hacer para una carpeta concreta o un programa determinado pues lo mismo, pero siempre recordando que **sólo están soportados estos destinos:**

Unidades de disco (locales o de red)

Impresoras de fax

Impresoras

Programas basados en Windows

Carpetas comprimidas (en zip)

El escritorio

Destinatarios de correo

Carpetas del sistema

En Windows 10 solo varía la forma de ejecutar la llamada a la carpeta sendto. para lo cual se debe usar el comando Shell:sendto.

Conclusión

Aplicar este truco permite trabajar con un menú Enviar a con las opciones más frecuentes para esta operación.

Palabras Clave: enviar a, personalizar

Key Words: send to, customize

ACTIVAR CUENTA OCULTA DE ADMINISTRADOR EN WINDOWS 8.1/ TURN ON HIDDEN ADMINISTRATOR ACCOUNT IN WINDOWS 8.1

Autor: José M. Torres Cerviño / jose.torres@ssp.jovenclub.cu

Mediante este truco se activa la cuenta de administrador para tener control total sobre todas las prestaciones de Windows.

Cuando se instala Windows 8.1 existen dos cuentas, la de invitado que aparece como desactivada y la que se ha creado al instalar Windows, que es una cuenta de administrador. Esta cuenta se debe utilizar únicamente para configurar Windows, para el uso diario se debe crear una cuenta de usuario normal.

La cuenta de administrador que se crea al instalar Windows y todas las que se creen después pertenecen al grupo Administradores, las cuales cuentan con muchos privilegios, sin embargo, existe también el grupo Administrador, en la que existe una cuenta de administrador que se crea por defecto de manera oculta, siendo ésta la verdadera cuenta del usuario administrador.

Para habilitarla se debe hacer lo siguiente:

Se coloca el puntero en la esquina inferior izquierda de la pantalla, se presiona el botón derecho del ratón y se selecciona «Símbolo del sistema (administrador)».

Avisará el control de cuentas de usuario, se hace clic «Si» para continuar.

Dentro del símbolo del sistema, donde se debe escribir el siguiente comando y pulsar intro:

```
net user Administrador /active:yes
```

Si se ha ejecutado de manera correcta aparecerá el siguiente mensaje:

Se ha completado el comando correctamente.

Para comprobar la acción se debe ir al control de cuentas, colocar el puntero en la esquina inferior izquierda, clic derecho y seleccionar «Panel de control».

Seleccionar «Cuentas de usuario y protección infantil», después en «Cuentas de usuario» y por último en «administrar otra cuenta».

Desde ahí se visualizan todas las cuentas y aparece la cuenta de administrador que se crea al instalar Windows 8.1, la cuenta de invitado que está desactivada y ahora aparece una nueva con el nombre Administrador como cuenta local.

Esta cuenta al habilitarla se debe ponerle contraseña por seguridad, para ello se hace clic sobre ella para seleccionarla y después se hace clic en «Crear una contraseña».

Cuando se quiera volver a ocultar la cuenta Administrador se debe de ir al símbolo del sistema como en los pasos anteriores y ejecutar el comando:

```
net user Administrador /active: no
```

En el caso que Windows esté en inglés debemos de usar los siguientes comandos:

```
net user administrator /active: yes
```

```
net user administrator /active: no
```

Conclusión

Se da la secuencia de pasos para activar la cuenta de administrador y tener control total sobre todas las prestaciones de Windows.

Palabras clave: administrador, windows

Key word: administrator, windows



¿CÓMO ACTIVAR, DESACTIVAR Y ACTUALIZAR WINDOWS DEFENDER EN WINDOWS 8.1? / How TO ENABLE, DISABLE, AND UPDATE WINDOWS DEFENDER IN WINDOWS 8.1?

Autor: Lic. Humberto Javier Pestana González / humberto.pestana@cmg.jovenclub.cu

Este truco facilita la posibilidad de instalar el antivirus Windows Defender para ofrecer protección a la Computadora Personal (PC) sin la necesidad de otro antivirus.

Windows defender constituye el sistema de protección de Microsoft para sus más actuales sistemas operativos, es decir a partir de Windows 7 en adelante. La mayoría de las veces no ofrece una actualización automática y posterior actualización efectiva para Windows 8. De allí la necesidad de adoptar otro tipo de modalidad a la hora de tener a nuestra base de datos bien definida. Ello no significa que Windows 8 o Windows 8.1 esté fallando a la hora de realizar la actualización automática de la definición de virus en Windows defender, pero sí que el usuario por desconocimiento puede haber desactivado esta característica desde sus funciones.

Para activar o desactivar Windows Defender en Windows 8 existen dos formas que se exponen a continuación:

Primera forma para activar o desactivar Windows Defender

Primero ir a la pantalla de inicio, hacer clic en la imagen de «Lupa», escribir «Windows Defender» y hacer clic en el resultado (Figura 1).

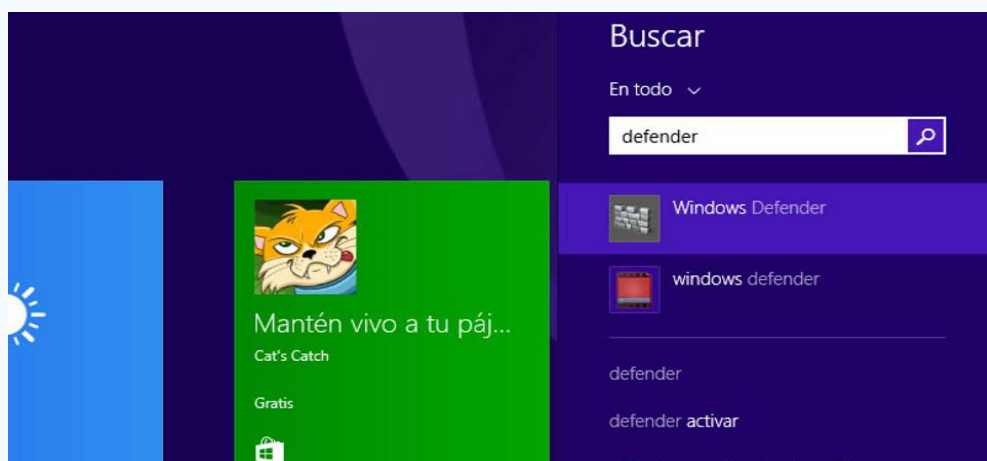


Figura 1

En la pestaña de «Configuración» marcar la casilla «Activar protección en tiempo real del antivirus» (recomendado), y guardar los cambios (Figura 2).

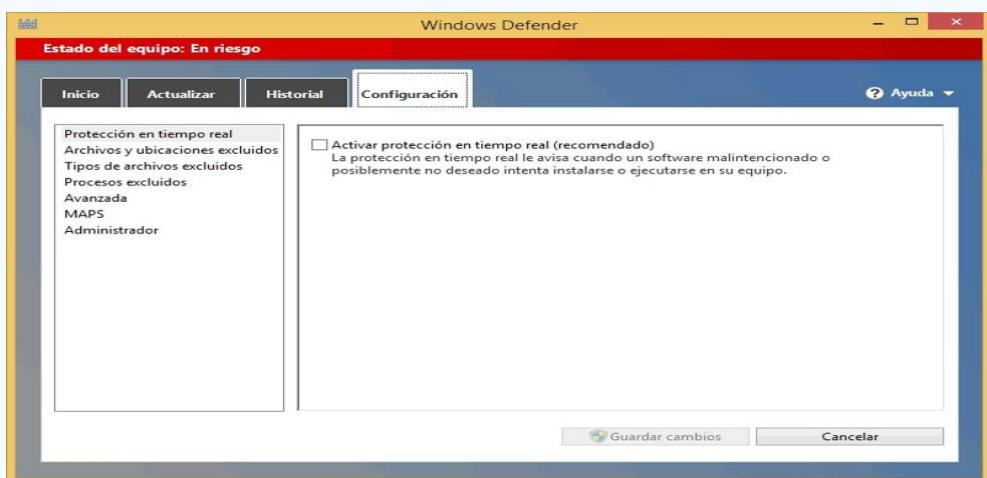


Figura 2

Segunda forma para activar o deshabilitar el antivirus

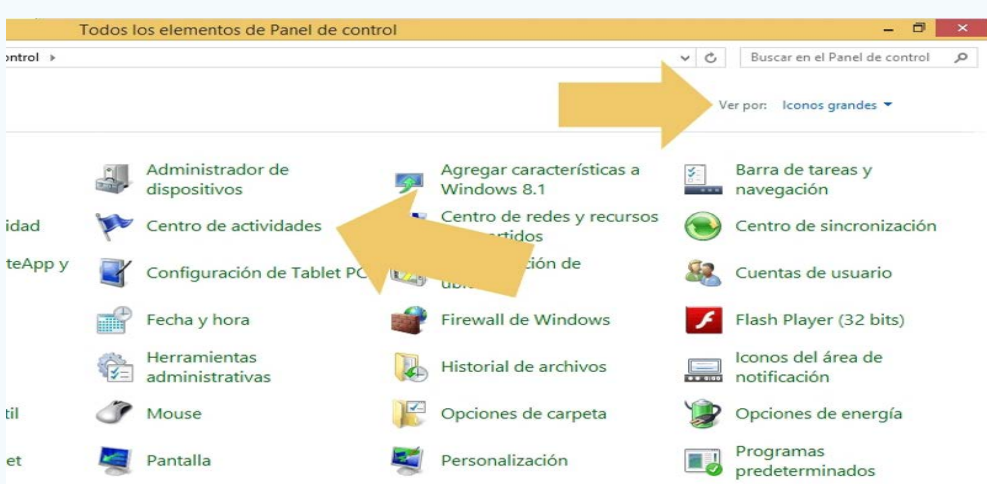


Figura 3

Abrir el panel de control, y cambiar la vista en «Iconos grandes», luego buscar la opción «Centro de actividades» y hacer clic abrir (Figura 3).

Hacer clic en «activar ahora» en la ventana que se muestra a continuación, esperar unos segundos para que abra la configuración del antivirus Windows Defender, la cual se activará de forma automática (Figura 4).

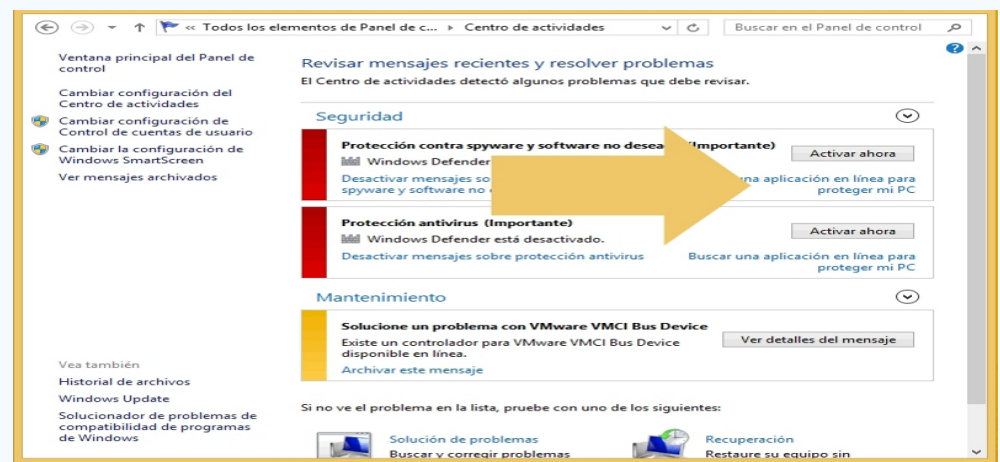


Figura 4

Para su posterior actualización seguir los siguientes pasos:

Abrir la interfaz del antivirus, luego comprobar la fecha y la versión de la última actualización instalada en la pestaña Actualización.

Después de descargado el archivo mpam-fe.exe, mpas-fe.exe, o mpam-feX64.exe, solo hacer doble clic sobre él para instalarlo, antes cerciorarse si se está ejecutando con permisos de administración. Las definiciones se instalarán de forma automática por lo que puede que en la pantalla no se muestre ningún tipo de cuadro de dialogo o advertencia (Figura 5).

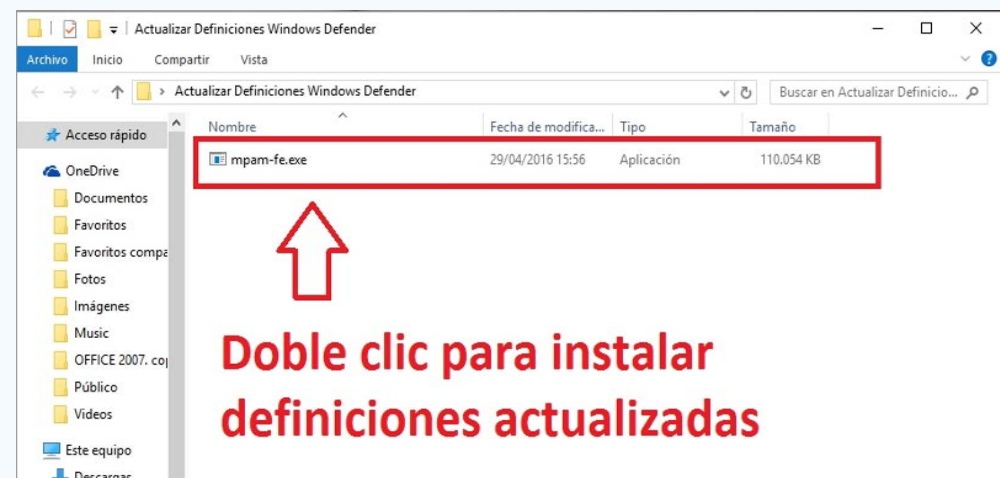


Figura 5

Para comprobar, pasado unos minutos, abrir Windows Defender instalado y dirigirse a la pestaña actualizaciones para comprobar si la fecha de actualización ha cambiado con respecto a la anterior (Figura 6).

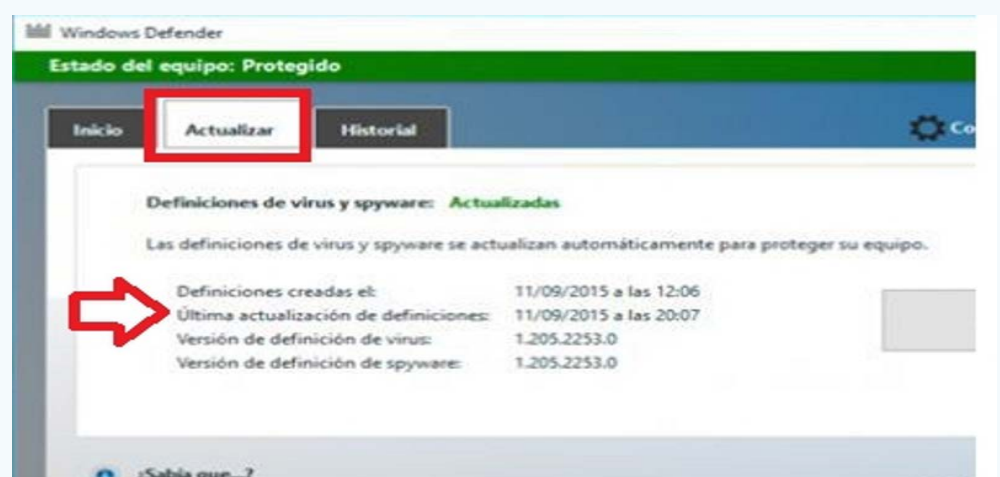


Figura 6

Palabras claves: Windows Defender, Windows 8.1, Microsoft, activar, desactivar, actualizar, antivirus

Keywords: Windows Defender, Windows 8.1, Microsoft, enable, disable, update, antivirus



COMUNICACIÓN CIENTÍFICA CON ACADEMIA.EDU / SCIENTIFIC COMMUNICATION WITH ACADEMIA.EDU

Autor: Rosa E Ortiz Socorro / rosa.ortiz@mtz.jovenclub.cu **Coautor:** Liuba Morales Domínguez

Resumen: Las redes sociales están creciendo y cambiando a una velocidad que supera la comprensión de cualquier persona y han hecho de Internet mucho más que la pequeña comunidad de la que partió. Tal es el caso de Academia.edu tema de investigación del siguiente artículo que muestra el objetivo de esta red social, las personas que conecta, como lo hace, facilidades que les brinda entre otros aspectos que hacen que sea de interés para los internautas.

Summary: Social networks are growing and changing at a speed that exceeds the understanding of anyone and have made the Internet much more than the small community from which it departed. Such is the case of Academia.edu which is the research topic of the following article that shows the purpose of this social network, people that connects, as it does, facilities that provides them with other aspects that make it of interest to the Internet users.

Palabras claves: Academia, comunicación científica, red social, investigación, científicos, internautas

Keywords: Academy, scientific communication, social network, research, scientists, netizens

La comunicación científica es el sistema por el cual científicos e investigadores crean, distribuyen, usan y conservan sus trabajos (González, 2008) y en la actualidad las redes sociales se han sumado a ese sistema aumentando las vías de compartir conocimientos a través de ellas. Tal es el caso de Academia.edu una red social de corte investigativo lanzada en septiembre de 2008, fundada por Richard Price y Brent Hoberman entre otras personas, que está enriqueciendo el panorama de internet de conectar científicos a nivel mundial. El concepto de redes sociales académicas está en uso hace ya algún tiempo, pero Academia.edu brinda posibilidades que prometen para la sociedad científica al acrecentar las posibilidades de colaborar con conocimientos y ampliar las audiencias potenciales de los trabajos científicos desde su red de usuarios.

Desarrollo

Esta red social formada por más de 49 millones de académicos y más de 17 millones de publicaciones científicas de todo el mundo, tiene el objetivo de enlazar científicos permitiéndoles que compartan investigaciones y se relacionen con otros investigadores a través de mensajes en la plataforma, el seguimiento a sus investigaciones, artículos de interés y temáticas de estudio. Según la información que visualiza en su página de inicio "Academia es la forma más fácil de compartir documentos con millones de personas en todo el mundo de forma gratuita. Un estudio publicado recientemente en PLOS ONE encontró que los documentos enviados a la Academia reciben un aumento del 69 % en las citas de más de 5 años".

Vía Web desde la siguiente dirección <https://www.academia.edu> se accede a la página de inicio, donde se puede iniciar sesión si ya se tiene una cuenta ó realizar la suscripción de Academia, luego de completar algunos sencillos pasos con una cuenta de correo electrónico + contraseña ó con una cuenta de Facebook ó Google por el enlace correspondiente a los botones de registro.

Una vez realizado el registro el usuario recibe un correo del equipo de Academia.edu dándole la bienvenida, informándolo de la cantidad de académicos y trabajos unidos a la plataforma, explicándole que puede editar su perfil y que las tres cosas principales que puede hacer en la Academia son:

Subir sus documentos para que otros en su campo puedan encontrarlos.

Rastrear el impacto de su investigación con el po-

ACADEMIA

Join 50,244,116 Academics

Academia is the easiest way to share papers with millions of people across the world for free. A [study](#) recently published in *PLOS ONE* found that papers uploaded to Academia receive a 69% boost in citations over 5 years.

GOOGLE SIGN UP

FACEBOOK SIGN UP

Don't have Google or Facebook? [Sign Up with Email](#)

Job Board About Press Blog People Papers Terms Privacy Copyright We're Hiring! Help Center
Find new research papers in: Physics Chemistry Biology Health Sciences Ecology Earth Sciences Cognitive Science Mathematics Computer Science

tente panel de control analítico.

Seguir las últimas investigaciones en su campo a través de su News Feed.

Desde el perfil el investigador puede difundir sus publicaciones subiéndolas ó indexándolas en la plataforma, puede revisar la actividad de los investigadores que sigue y conseguir sugerencias relacionadas con sus intereses, puede editar el perfil y la configuración de su cuenta para recibir sugerencias automáticas de publicaciones que pudieran ser suyas, configurar las secciones que muestra en su perfil (libros, conferencias, etc.), los datos de contacto y enlaces a otros perfiles, permitir que otros autores lo etiqueten en las publicaciones que es coautor para que aparezcan automáticamente en su perfil, puede saber las estadísticas de las visitas a sus publicaciones y además hay una opción de oferta laboral.

Conclusiones

La red social Academia.edu, se convierte en una herramienta que surge en respuesta a los avances de la sociedad para publicar y compartir diferentes investigaciones realizadas por académicos e intelectuales en diferentes esferas de la vida. Cuando su utilización es la adecuada puede fomentar autonomía, afianzar el trabajo cooperativo y una construcción dinámica y

constante de diversos tipos de información, algo fundamental en la sociedad actual.

Referencias Bibliográficas

Castro, F. (2009). edu, una red social para universitarios. Clíotropos. Recuperado el 29 de marzo 2017 de <https://cliotropos.wordpress.com/2009/12/06/academia-edu-una-red-social-para-universitarios/>

Gil, L. (2015). edu: la red social para investigadores. Social Media en Investigación. Recuperado el 29 de marzo 2017, de <http://socialmediaeninvestigacion.com/academia-edu-red-social-investigadores>

González, N. (2008). ¿Qué es la comunicación científica? Recuperado el 29 de marzo 2017 de <http://www.nievesglez.com/2008/12/qu-es-la-comunicacion-cientifica.html>

Martín, S. G. (2016). Curso-taller Aprender a usar las herramientas tecnológicas para la investigación y comunicación científica. Recuperado el 29 de marzo 2017, de http://campusvirtual.justiciacordoba.gob.ar/moodle/pluginfile.php/21196/mod_folder/content/0/2016%20Academia-edu.pdf?forcedownload=1

Variedad de contenido audiovisual y digital



Accede a sus contenidos



DESDE LOS JOVEN CLUB



DESDE EL DOMINIO .CU



mochila

...para la familia



Iniciar

Variedad de contenido audiovisual y digital

- Catálogo
- Sugerencias
- Me dicen Cuba
- Somos el mundo
- Educación para todos
- A jugar
- Estanquillo
- Amigos
- Súmate
- De mi terruño
- Utilísimo
- Aplicaciones
- Servicios

Accede a sus contenidos



DESDE LOS JOVEN CLUB

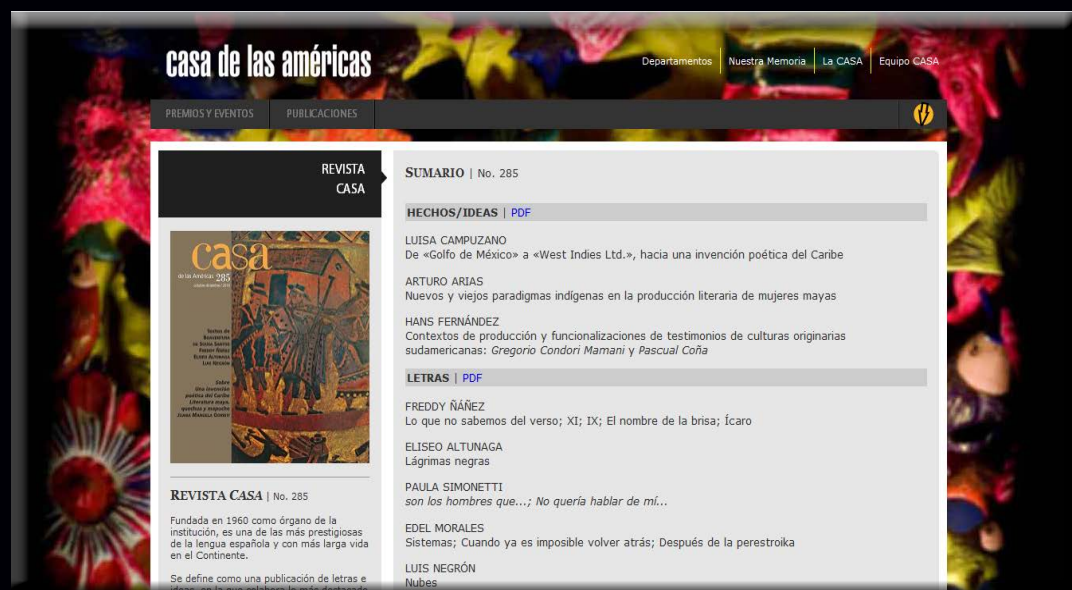


DESDE EL DOMINIO .CU



NAVEGANDO POR LA INTERNET, SUGIRIENDO SITIOS WEB ÚTILES Y PRÁCTICOS

Revista Casa



De qué trata el sitio: La Revista Casa se define como una publicación de letras e ideas, en la que colabora lo más destacado de la intelectualidad mundial que aborda las cuestiones de la América Latina y el Caribe, y también jóvenes que se inician en la creación, la investigación literaria y el pensamiento. Fundada en 1960 como órgano de la institución Casa de Las Américas, es una de las más prestigiosas de la lengua española y con más larga vida en el Continente.

Utilizar el sitio para: descargar los diferentes números de la revista.

<http://www.casadelasamericas.org/revistacasa.php>

Revista Esquife

De qué trata el sitio: Esquife acumula más de una década de trabajo sostenido en un periodismo digital que, lejos de complacer, busca inquietar, generar opiniones y promover el pensamiento. Esta revista sigue el acontecer cultural de esta isla cada semana y dedica coberturas especiales a la Feria Internacional del Libro de Cuba, las bienales de artes plásticas de La Habana y la fiesta cultural de mayo en la oriental provincia de Holguín, conocida como las Romerías, entre muchas otras actividades culturales.

Utilizar el sitio para: conocer este espacio del pensamiento cultural cubano que coloca en su centro las tecnologías de la información, el periodismo digital, las redes sociales y su impacto social.

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





EL NAVEGADOR

PRENSA LATINA



De qué trata el sitio: esta Agencia Informativa Latinoamericana resultó ser el primer proyecto comunicacional de la región con alcance internacional y una visión alternativa de la realidad regional, eje central de su cobertura hasta nuestros días. Cientos de sitios digitales incluyen en sus portadas o páginas referencias o enlaces directos a PL (www.prensa-latina.cu), incluidos los principales megabuscaros de la web.

Utilizar el sitio para: mantenerse actualizado en el acontecer latinoamericano.

<http://www.prensa-latina.cu/>

CAMPISMO POPULAR

De qué trata el sitio: le ofrece como principales opciones: descubrir la amplia diversidad de la flora y la fauna cubanas y conocer los valores históricos-culturales que rodean a más de 92 instalaciones, 4 villas internacionales y un Parque Turístico, que posee el Grupo Empresarial Campismo Popular, en entornos naturales de nuestra isla, contribuyendo a la formación de una Cultura de la Naturaleza y destinadas fundamentalmente al Turismo nacional y al internacional.

Utilizar el sitio para: conocer sobre el reglamento, tarifas del campismo popular, así como realizar reservaciones en alguna de sus instalaciones a lo largo de todo el país.

<http://www.campismopopular.cu>



ANDARIEGO



De qué trata el sitio: Andariego es el sitio web de una aplicación cubana, pública y de distribución libre, disponible para dispositivos móviles con Sistema Operativo Android a partir de la versión 2.3.3, la cual orientada al gran público para la consulta de información útil, asociada a los múltiples servicios que ofrecen las entidades estatales, los trabajadores por cuenta propia, y las personas interesadas en anunciar compraventas y permutas, todo localizado sobre mapas propios.

Utilizar el sitio para: conocerlas características de dicha aplicación, así como descargar los ficheros que la componen para instalarla en los celulares.

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