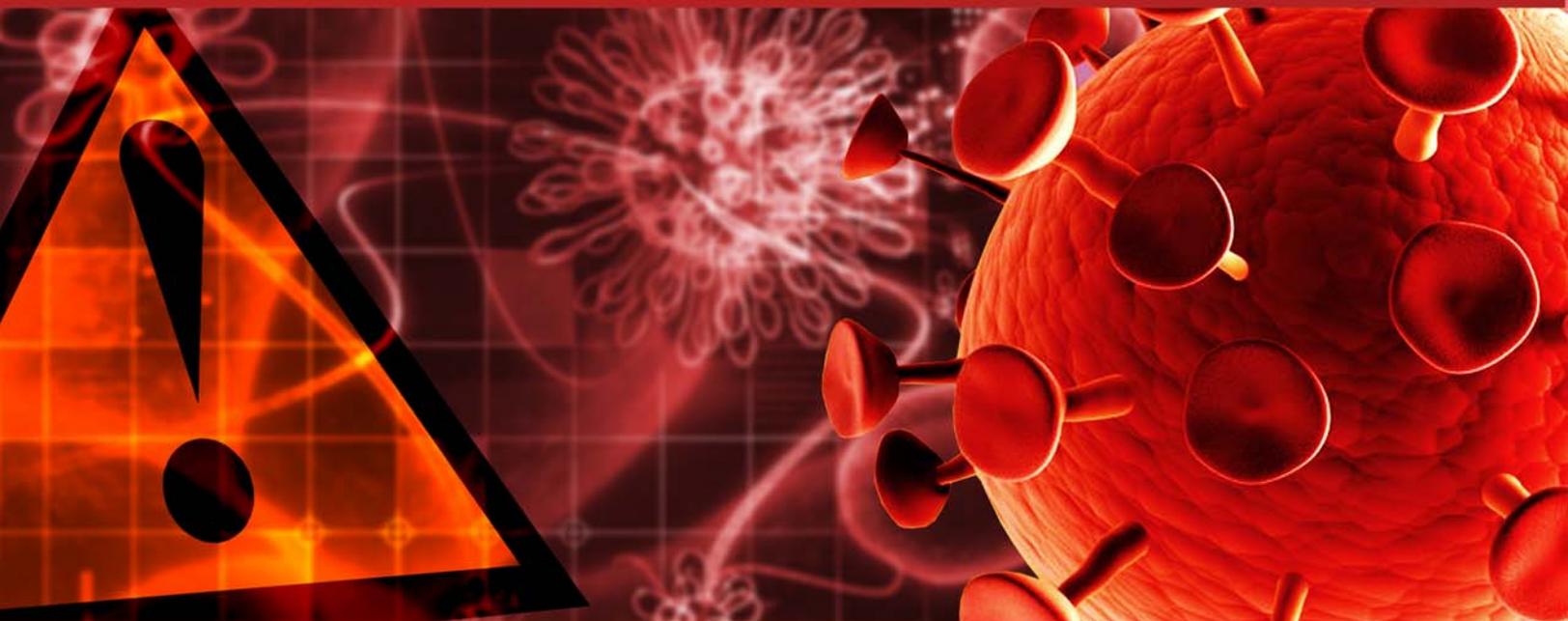


GRATUITA
ISSN 1995-9419

NÚMERO 34
MARZO - ABRIL 2013

REVISTA TiNO

REVISTA DIGITAL DE LOS JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



LA LUCHA CONTINÚA | **ANTIVIRUS** | PÁG 10



www.revista.jovenclub.cu

defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón vencerá

Más de 600 Joven Club de Computación, en todo el país, han graduado ya alrededor de Más de un millón de personas. No renunciaremos a esta verdad.

El menú LA PRIMERA PÁGINA



Editorial

Por Raymond J. Sutil Delgado

Todo un éxito el evento Informática y Comunidad en su IV edición. Así comenzamos con esta alegría, la revista número 34, e invitamos a leer la sección El entrevistado, para que conozcan de todo lo que allí aconteció.

También estuvieron presente los videojuegos, con 5 propuestas terminadas, entre ellas la muy mencionada Gesta Final, que en verdad cautivó a más de uno, en la presentación de la mañana del 24 de marzo, en una de los espacios de PABEXPO.

Los Joven Club de Computación y Electrónica, han dado una muestra de calidad y acenso en su quehacer científico, la muestra de ello fue constatada en Informática 2013. La Revista Tino, allí presente observó y hasta opinó en diferentes aspectos.

Para este número hemos recopilado varios artículos que serán de mucha utilidad y conocimiento para ustedes. Sin dejar de lado, las noticias más importante en el campo de la informática y las nuevas tecnologías.

Un cambio se avecina, para septiembre, la revista prepara un nuevo formato editorial, y una automatización de sus procesos, así como la posibilidad online, de que todos los profesionales interesados, puedan subir sus artículos de investigación a nuestra nueva plataforma.

Todo un reto que estamos comenzando, esperamos contar con ustedes.



Sumario

El vocero

- Metodología para la enseñanza desde Moodle 5
- Celebra Joven Club Jornada del Comunicador
La estrella de Santa 6
- ¿Buscador espía? 6
- Escribir apps para GNOME en JavaScript 7
- Microsoft lanzaría Office nativo para Linux 7

El escritorio

- De la analogía a la digitalización 8
- La lucha continúa. Antivirus 10
- Las diez tendencias tecnológicas que marcarán 2013 13
- Ética de la informática 18
- Los secretos para lograr un Hashtag exitoso 20

El laboratorio

- Drawing for Children 2.2 24
- RLPlot 25
- Simple OCR 26
- Wink 2.0 build 1060 27

El entrevistado

- Norberto Peñalver Martínez 28

El taller

- Interfaz TTL – RS232 30

El Foro

- Preguntas y Respuestas 33

El nivel

- Juegos Indie. Una alternativa individual 34

El consejero

- Trucos, sugerencias, guías prácticas y más 38

El navegador

- Sitios web con servicios y/o información útil 41

El ingenioso

- Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor 45

El colectivo

Contáctenos

Sitio web

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica en la dirección:

www.revista.jovenclub.cu/

Email

Para escribir a nuestra revista puede hacerlo a través de la dirección electrónica:

revistatino@jovenclub.cu

Teléfonos

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00am a 5:00pm, de Lunes a Viernes:

Dirección: 53-7-8322323 ext 110

Producción: 53-7-8660759

Redacción: 53-7-8322323 ext 110

Dirección Postal

Equipo Nacional de Computación y Electrónica
calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado
municipio Plaza de la Revolución
Ciudad de La Habana.
Cuba

RSPS 2163 / ISSN 1995-9419

Director

Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Producción

Norberto Penalver Martínez

norberto@jovenclub.cu

Redactores

Carlos López López

carlos@vcl.jovenclub.cu

Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Diseñador

René Macías Mondéjar

reneo@iju.jovenclub.cu

Edición de imágenes y Maquetador

Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Corrector

Lisbet Vallés Bravo

lisbet@ssp.jovenclub.cu

Colaborador

Karla de la Osa Vázquez



El vocero

Metodología para la enseñanza desde Moodle

Yadisney González Velázquez / yadisney@ssp.jovenclub.cu

El nuevo curso de postgrado titulado “Metodología para la enseñanza desde la plataforma Moodle”, viene a convertirse en una alternativa eficaz de superación para los instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica de la provincia Sancti Spíritus, así como para todo docente que desee utilizar nuevas herramientas de enseñanza para promover el aprendizaje.

Con el objetivo de introducir una metodología para la planificación, ejecución y control del proceso de enseñanza aprendizaje a distancia, a partir de la enseñanza en esta modalidad; utilizando las herramientas que brinda la Plataforma Moodle, permitiendo aplicar éstas en la actividad científico-profesional en el contexto contemporáneo y en la formación de las nuevas generaciones; se desarrolla este postgrado en el territorio espirituario.

Utilizar las posibilidades que ofrecen las TICs en la planificación y ejecución de procesos de enseñanza semi-presenciales y a distancia; empleando una metodología elaborada para el diseño de cursos virtuales y el desarrollo de habilidades para la planeación y ejecución de dichos procesos; usando como plataforma tecnológica la plataforma Moodle para la edición e impartición de cursos a distancia; constituyeron los principales beneficios del curso.

Con un total de 96 horas el postgrado fue impartido por los instructores MSc. Tomás Álvarez y MSc. José Miguel Torres, dirigido a los másteres de la provincia para contribuir en su formación profesional y lograr un servicio de excelencia en cada instalación de Joven Club.

Celebra Joven Club Jornada del Comunicador

Lisbet Vallés Bravo / lisbet@ssp.jovenclub.cu

Celebran los Joven Club de Sancti Spíritus, durante el mes de febrero, Jornada del Comunicador, con el propósito de acercarse un poco más a la comunidad y mejorar la calidad de los servicios que brindan cada una de nuestras instalaciones.

Diversas actividades tuvieron lugar en todo el territorio espirituario entre las que se destacan los trabajos voluntarios, con las labores de limpieza y recogida de locales, a fin de embellecer los centros y hacerlos más agradables y acogedores para nuestros usuarios.

De igual forma la realización de charlas sobre las Redes Sociales a cargo del Ing. Darwin Pérez Figueredo, Subdirector de Servicios Informáticos, quien abordó temas como qué son las Redes Sociales, su importancia para el mundo, las principales funciones de estas y cuáles son las más usadas a nivel mundial, formó parte de las iniciativas de los trabajadores que enriquecieron con diversos conocimientos la jornada.

Por su parte la Psicóloga Yarelis Gómez del Centro de Orientación a Jóvenes, Adolescentes y la Familia (COJAF), llevó a cabo un taller sobre el estrés con el propósito de dotar a las personas de diversas herramientas para combatir una sobrecarga de estrés y proporcionarles algunos métodos antiestresantes.

La realización de matutinos especiales donde se efectuó un pequeño reconocimiento al líder sindical de las comunicaciones, Mario Muñoz Monroy.

Asimismo los trabajadores de la entidad confeccionaron una valija para los adultos mayores del Hogar de Ancianos y efectuaron el concurso: “Las comunicaciones y la comunidad” para todo el pueblo donde las interrogantes principales a responder fueron: ¿Por qué se escoge el 24 de febrero como día de las Comunicaciones?, Y ¿Cuáles son los avances alcanzados por las comunicaciones con vistas al desarrollo de la comunidad?

La estrella de Santa

Nodiel Cruz Duardo / nodiel13045@vcl.jovenclub.cu

Instructor y Santa Duardo



El Joven Club de Computación y Electrónica Manicaragua IV enclavado en Güinía de Miranda, dirige sus esfuerzos y proyecciones a contribuir con mayor efectividad al desarrollo integral de la comunidad y acercar a la pobla-

ción montuna al uso de las Nuevas Tecnologías, poniendo en prácticas ideas novedosas que permitan a los moradores de este lugar una mayor identificación con el centro y con los servicios que en él se brindan, utilizando para ello los recursos humanos con que cuenta y los medios instalados.

Muestra de ello lo constituye la labor desplegada por el instructor Nodiel Cruz, capacitando a aquellas personas que viven en lugares apartados y que por diferentes causas les resulta difícil acercarse al Joven Club.

Muchos son los ejemplos, pero baste mencionar a Santa Duardo Fuentes, campesina de 67 años, que tras su jubilación en el sector tabacalero, se dedicó, junto a su familia a las labores agrícolas y la cría de animales en Los Canarreos, un caserío distante a 3 Km por una vía de difícil acceso. Su hipertensión arterial y el poco tiempo la mantenían alejada de las computadoras, pero cuando su nieto trajo una a la casa, ya no pudo evitar sentirse atraída y con deseos de aprender.

Mucho agradece hoy la feliz alumna a este joven que aparece cada semana, como una estrella azul en el horizonte, a caballo, en bicicleta o a pie, que la anima ante cada logro y le muestra el infinito mundo del conocimiento.

¿Buscador espía?

Karen del C. Zerquera Soto / karen.zerquera@ssp.jovenclub.cu

Un nuevo programa que puede rastrear el movimiento, contactos y pronosticar la conducta de cualquier persona basado en los datos de las redes sociales ha provocado la crítica por parte de grupos defensores de los derechos civiles.

Un video obtenido exclusivamente por el diario 'The Guardian' muestra cómo el programa RIOT diseñado por Raytheon, una empresa contratista militar de EE.UU., puede extraer cantidades enormes de datos personales de las redes sociales como Facebook, Twitter y Foursquare.

En el video, el presentador del programa investiga la vida privada de uno de los empleados de la empresa, sigue su movimiento en el mapa utilizando los datos de GPS registrados en aplicaciones móviles que usó la persona y obtiene la lista de los lugares más visitados con detalles cronológicos.

Raytheon confirmó haber compartido esa tecnología con el Gobierno estadounidense como parte de un programa conjunto de desarrollo e investigación en 2010 destinado a elaborar un sistema de seguridad capaz de analizar billones de entidades en el espacio cibernético. Esto ha causado la preocupación de varios grupos por la privacidad de los datos personales en la red. "Los usuarios podrían creer que comparten información solo con sus amigos, pero resulta que es usada por agencias gubernamentales o almacenada por servicios de recogida de datos como RIOT", dijo Ginger McCall, un letrado en Electronic Privacy Information Center. Los críticos ven cómo la tecnología usada en RIOT puede convertir a las redes sociales, un instrumento que propulsó las revueltas de la primavera árabe, en un buscador para espiar, vigilar y controlar.

Tomado de: <http://actualidad.rt.com/ciencias/view/86234-disenan-programa-vigilancia-internautas>

Escribir apps para GNOME en JavaScript

Karen del C. Zerquera Soto / karen.zerquera@ssp.jovenclub.cu



Los desarrolladores del proyecto GNOME han decidido que JavaScript será el único lenguaje de programación “de primera clase” que recomendarán para aquellos desarrolladores que quieran implementar nuevas

aplicaciones para la plataforma.

Así lo ha indicado el desarrollador de GNOME Travis Reitter, que publicó en su blog el debate que tuvo lugar en el pasado GNOME Developer Experience Hackfest en el que se comentó este tema tras una simple pregunta: “¿Cómo desarrollo una aplicación GNOME?”.

Aunque hay varias alternativas actuales, el equipo de desarrolladores ha decidido que JavaScript debe ser la referencia. Aunque seguirán documentando el desarrollo para otros lenguajes, se priorizará JavaScript. Además se animará a los desarrolladores a elegir este lenguaje, y trabajarán para optimizar el flujo de trabajo que los desarrolladores deben usar para aprovechar esa potencia.

Parece que la decisión ha sido bien recibida por parte de la comunidad de desarrolladores, así que esperamos que esto anime a enriquecer la plataforma GNOME con más y mejores aplicaciones cuanto antes.

Tomado de: <http://www.muylinux.com/2013/02/05/si-quieres-escribir-una-app-para-gnome-hazlo-en-javascript/>

Microsoft lanzaría Office nativo para Linux

Carlos E. Cadalso Zerquera / carlos.cadalso@ssp.jovenclub.cu

Aunque no se trata de una afirmación oficial de Microsoft, cuando el río tecnológico suena es porque nuevos productos trae y esta vez los beneficiados serían los usuarios de Linux.

Sí, porque según uno de los mayores fans del código abierto y fundador de Phoronix, Michael Larabel, informó que según fuentes internas, Microsoft realmente estaría considerando la opción de arribar con un Office nativo para el OS libre.

Es que al parecer los de Redmond están tomándole el peso al real avance que ha tenido Linux como sistema operativo, por lo que esta versión incluso podría arribar el próximo año, el cual si bien se ve lejano, al menos es esperanzador tener una fecha posible de llegada, sería un proyecto a concretarse durante al año 2014, fecha para cuando podría verse una versión de Office compatible con esta clase de plataformas de código abierto.

Como siempre, se trata sólo de rumores y de esos difíciles de creer, sin embargo en el mundo de los ordenadores los milagros también ocurren.

Michael Larabel, un entusiasta por el software libre reiteró la información a través de su cuenta en Twitter y abrió las puertas a un sin fin de especulaciones, levantando esperanzas alrededor del mundo entre quienes desean ver esta suite ofimática en terrenos que hasta ahora, se pensaba a los que jamás podría llegar.

Fuentes: <http://www.diariocambio.com.mx/2013/secciones/tecnologia/item/2299-microsoft-podr%C3%ADa-llevar-office-a-linux>



De la analogía A LA DIGITALIZACIÓN

Dayana Chávez Toledo / dayana.chavez@cfg.jovenclub.cu

"Soportes de información y medios de captación de imágenes: de la analogía a la digitalización"

La tendencia general de todos los dispositivos de almacenamiento masivo de información se dirige, por un lado, al incremento continuo de la capacidad y, por otro, a obtener dispositivos más rápidos, más económicos, de menor tamaño y más fiable que los que están disponibles en la actualidad. Por ende, todo dispositivo que pretenda llegar a convertirse en un estándar, deberá tener un precio razonable, rapidez, versatilidad y una gran capacidad de almacenamiento.

Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, los soportes de formatos han ido cambiando también y la solución más común a este problema es la migración a nuevos sistemas como los CD, DVD, discos duros, etc. Todos ellos ofrecen una mejor forma para archivar, buscar, gestionar y compartir información electrónica a través del almacenamiento en archivos digitales. Este tipo de almacenamiento facilita además el acceso a los datos que maneja una organización y el riesgo de pérdida de estos, así como supone un ahorro de espacio físico.

Son múltiples las ventajas y desventajas que se pudieran mencionar en cuanto a la elección de esta tecnología para la utilización y conservación de los documentos e información general; pero lo fundamental es que constituye una herramienta, no un fin en sí misma y el éxito de los programas de digitalización está en saber utilizarla para lograr los objetivos propuestos por cada individuo según sus necesidades específicas.

Evolución de la tecnología audiovisual

La evolución de la tecnología audiovisual ha transitado por dos etapas fundamentales que van desde la "época analógica" a la "época digital".

Las principales evoluciones se han dado con relación a la grabación, captura y almacenamiento de imágenes, edición, montaje, postproducción y difusión final del contenido audiovisual.

No obstante, existen un grupo de variables que determinan la calidad y facilidad para la creación de productos audiovisuales en la era moderna, tales como: velocidad de digitalización, ancho de banda, compresión y resolución.

En cuanto a la captura de la imagen resulta novedosa la incorporación de nuevas herramientas de captación de video de uso doméstico como los teléfonos móviles, cámaras fotográficas, consolas de videojuego, etc. La digitalización y compresión en esta nueva era se realiza de forma directa sobre el soporte, pudiendo decidir en cada momento los parámetros deseados de resolución, compresión y muestreo. Con estos avances se sustituyó la antigua cinta de vídeo por los discos duros de las cámaras y las tarjetas de estado sólido, insertadas a través de la fotografía digital y que constituyen perfectos soportes de grabación y almacenaje.

En el caso de la fase de edición-postproducción no son tan numerosos los cambios ocurridos en los últimos tiempos aunque sí reveladores, basado sobre todo en el rendimiento y las cuotas de eficacia logradas que hacen que la evolución digital haya modificado desde



el escritorio



los costes de edición hasta las rutinas productivas. Otro aspecto renovador radica en el montaje fácil, asequible y a distancia de los productos audiovisuales, sobre todo con la popularización de los sitios Web 2.0.

Sin embargo, la etapa de difusión ha sido la más revolucionada con la aparición de la Internet. Antes de ese punto, la función emisora de productos audiovisuales, ya fuesen en formatos analógicos o digitales, estaba reservada a sólo unos pocos. Con la llegada de "la gran red de redes", se democratiza esta función y se otorga la posibilidad de que cualquier ciudadano, de forma más o menos profesional, pueda difundir productos audiovisuales sin contar con la aprobación, previo pago o conformidad de los canales de televisión establecidos.

Los repositorios de vídeo en Internet, como es el caso de Youtube, se ha popularizado tanto y se ha extendido con tal fuerza y rapidez que están dando nombre, junto a las redes sociales, a toda una generación de internautas y comunicadores aficionados. Ambos son signos de la web 2.0, una forma de entender Internet en la que el pequeño esfuerzo individual de cada emisor es capaz de lograr una suma inmensa de contenidos. Reflejan además el logro de la comunicación horizontal, en la que todo individuo se convierte en emisor y receptor.

Este avance también ha provocado un mayor riesgo en la falsificación de documentos, fotografías y sonidos que pueden perjudicar muchas veces la reputación social de los individuos afectados o incurrir en delitos legales.

Pero en sentido general se pueden catalogar como beneficiosos los resultados que brindan las nuevas tecnologías en cuanto a la creación audiovisual, basados fundamentalmente en aspectos como la rapidez, confiabilidad y calidad de los materiales.

La evolución de la tecnología audiovisual ha transitado por dos etapas fundamentales : de la "época analógica" a la "época digital", la cual se ha reflejado principalmente en cuanto a la grabación, captura y almacenamiento de imágenes, edición, montaje, postproducción y difusión final del contenido audiovisual.

Con la llegada de la Web 2.0 , el comunicador audiovisual sigue perplejo experimentando cambios que mejoran las funciones y tareas a realizar; además de presenciar la amenaza que representan los nuevos competidores, que no son más que los propios usuarios domésticos, capaces de realizar productos audiovisuales de alta calidad con el uso de una simple videocámara, un ordenador y la conexión de este a Internet.

Referencias

- 1- Lamarca, M.J. Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Disponible en: www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/3/biblio/3Lamarca.pdf [Consultado 19 de Febrero del 2013]
- 2- Ordoñez, C.A. La escritura y los soportes digitales. Revista Digital Universitaria (Vol 6) Número 1 Disponible en: www.revista.unam.mx/vol.6/num1/art05/art05_enero.pdf [Consultado 21 de febrero del 2013]
- 3- Rodríguez, M.; Montes de Oca, A. y Juliemne Dorta Héctor. Utilización y conservación de los soportes electrónicos Acimed (10) 06 Disponible en: http://www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol10_6_02/aci04602.htm [Consultado 19 de Febrero del 2013]
- 4- Ruiz, J. Principios básicos de captación de imágenes. Disponible en: <http://www.tmbroadcast.es/index.php/principios-basicos-de-captacion-de-imagen/> [Consultado 25 de Enero de 2013]

el escritorio



Raymond J. Sutil Delgado / raymond@jovenclub.cu

El mundo de la informática, desde sus inicios ha estado asediado por peligrosos agresores, basada esta tecnología en archivos y carpetas, los que desean sembrar el pánico en las redes o antes de que estas existieran, se basaron en la programación de aplicaciones, pero con un carácter maligno, allí ese día, comenzaron los virus informáticos, que como los virus biológicos, infestan los equipos electrónicos inteligentes (computadoras, Smartphone, Tablets, etc).

La historia recoge como en 1985 aparecieron los primeros caballos de Troya, disfrazados como un programa de mejora de gráficos llamado EGABTR y un juego llamado NUKE-LA. Pronto les siguió un sinnúmero de virus cada vez más complejos. El virus llamado Brain apareció en 1986, y en 1987 se había extendido por todo el mundo. En 1988 aparecieron dos nuevos virus: Stone, el primer virus de sector de arranque inicial, y el gusano de Internet, que cruzó Estados Unidos de un día para otro a través de una red informática. El virus Dark Avenger, el primer infector rápido, apareció en 1989, seguido por el primer virus polimórfico en 1990. En 1995 se creó el primer virus de lenguaje de macros, WinWord Concept.

En respuesta a estos ataques, surgieron los programas antivirus, creados por grandes compañías con el objetivo de detectar la presencia de virus en los equipos tecnológicos. Los programas antivirus realizan una búsqueda en el dispositivo de almacenamiento masivo y pueden reconocer las características del código informático de un virus y buscar estas características en los archivos por ejemplo de las PC. Como los nuevos virus tienen que ser analizados cuando aparecen,

los antivirus deben ser actualizados periódicamente para resultar eficaces.

En la actualidad, existe una amplia gama de programas informáticos antivirus. Algunos son gratuitos y otros de pago, lo que lleva a pensar al usuario, cual sería la mejor opción para mantenerse seguro. Analizaremos seis de estas aplicaciones a continuación.

Los gratuitos

avast! Free Antivirus 7: la voz suave
 avast! Free es el antivirus gratuito más popular (150 millones de usuarios activos) y el más completo. Sus ocho escudos de protección en tiempo real protegen contra una amplia variedad de amenazas. A eso hay que añadir una gran interfaz gráfica.

Últimamente, avast! ha padecido un retroceso en el rendimiento, con escaneos cada vez más lentos y un consumo de recursos lejos de lo que sería lo óptimo. Puede que después de tanto tiempo se esté paralizando y necesite un reset.

Avira Free Antivirus 2013: el paraguas de hierro
 Cuando hablamos de antivirus, Avira es sinónimo de calidad alemana y alto rendimiento. Hasta hace poco, sin embargo, su nombre también era asociado a un molesto pop-up de publicidad que salía en cada inicio.

Por suerte, Avira Free 2013 ya no abre el popup publicitario, pero solo si tienes su barra de navegador instalada, la cual incluye funciones de seguridad muy interesantes, como un bloqueador de rastreo y un analizador de páginas web.

el escritorio



AVG AntiVirus Free 2013: el escudo veloz

Que AVG se ha puesto al día se nota nada más ejecutar la versión 2013 de su antivirus gratis. La interfaz estilo "Metro" es sencillamente espectacular, un salto gigantesco con respecto a la clásica caja con botones del pasado.

Pero lo importante son los cambios en el motor, y aquí también AVG ha tomado notas y actualizado su programación. Su tasa de detección es idéntica a la de avast!, y su rendimiento es de los mejores. A esto hay que añadir una barra para el navegador con utilidades para proteger la privacidad.

Otros antivirus de estos tiempos que vale la pena mencionar son: Microsoft Security Essentials 4.1, Panda Cloud Antivirus 2.0.1 y Ad-Aware Free Antivirus 10.

Una comparación entre ellos, donde se tiene en cuenta variables de rendimiento, calidad, búsqueda y navegación, propuesto y publicado por OnSoftware Softonic, nos muestra que: el mejor puntaje de detección lo obtiene Ad-Aware, seguido muy de cerca por Panda Cloud y Avira.

Todos superan el 9 excepto Microsoft Security Essentials, que es, por otro lado, el que mejor rendimiento tiene de la comparativa, algo natural si tenemos en cuenta su sencillez y la estrecha integración con el sistema operativo.

Acerca de la comparativa de rendimiento, la el declive de avast! es de las que no se olvidan. Han repetido los cálculos una y otra vez, pero el resultado siempre era el mismo: un cinco. Es un retroceso de la aplicación antivirus que comenzó en 2011, y que solo en octubre ha dado señales de haberse detenido. Por suerte para él, avast! sigue siendo el mejor en cuanto a características, opciones e interfaz.

Se apostaría más por Avira Free Antivirus 2013. Su excepcional velocidad y la potencia de su motor de detección, unido a la eliminación de la molesta publicidad, han hecho que se alce por fin como la mejor opción para los usuarios, que buscan instalar un antivirus en sus equipos.

Los de pago

BitDefender Antivirus 2013: la nave alienígena

BitDefender no es uno de los favoritos de siempre, por ejemplo su procedencia (Rumanía), hace que muchas veces injustamente, quede fuera del conocimiento y exista recelos sobre él. Su motor es tan eficaz que suele usarse en productos de marca blanca, como el mismo G Data.

La interfaz de BitDefender es una de las más atractivas entre los productos de seguridad, con un aspecto futurista que parece pensado para una máquina de juegos de última generación. Con su equilibrio de potencia y velocidad, BitDefender ha sorprendido gratamente.

Kaspersky Antivirus 2013: el rompehielos ruso

El famoso Kaspersky no podía faltar, es el antivirus más proliferado en Cuba y el que más seguridad ofrece, según sus partidarios. Su edición 2013 presenta una interfaz aligerada y un conjunto de funciones completísimo. Destaca por su magnífica capacidad de bloqueo y limpieza de malware.

Por su cantidad de opciones, Kaspersky además, es la primera elección de los usuarios más expertos, pero gracias al diseño de su interfaz resulta fácil de usar incluso para un recién llegado.

Este año Kaspersky ha mejorado bastante su rendimiento.

Norton AntiVirus 2013: el indestructible escudo dorado Norton, el antivirus de Symantec, es quizá el más completo y configurable de todos. Su motor es uno de los más equilibrados en cuanto a rendimiento y eficacia protectora.

Hay muchos pequeños detalles que hacen que Norton AntiVirus sobresalga por encima de la competencia, como la instalación, que es rapidísima, o su sistema de reputación de archivos y procesos, el increíble Norton Insight. En 2011, Norton fue el antivirus mejor valorado.

Otros antivirus de estos tiempos que vale la pena mencionar son: G Data 2013, McAfee Antivirus Plus 2013 y NOD32 5.2.

el escritorio



Destacar que McAfee es un nombre ya clásico en el mundo de la seguridad informática. Su antivirus doméstico es igual de clásico en cuanto a interfaz y funciones, con un aspecto que sigue recordado a los productos corporativos. Pero no debemos olvidar que en un antivirus los gráficos es lo de menos: McAfee tiene un motor de detección decente, que destaca por su bajo impacto en el rendimiento del equipo.

Una comparación entre ellos, donde se tiene en cuenta las mismas variables de los antivirus gratuitos, fue propuesta y publicada por OnSoftware Softonic, El mejor puntaje de detección lo obtiene G Data; con dos motores no es una sorpresa. Le siguen de cerca BitDefender y Kaspersky, con cifras más que respetables. Son los tres más seguros.

En rendimiento, NOD32 hace alarde de una gran ligereza, comparable a la de los mejores antivirus gratuitos. En el lado opuesto tenemos a G Data, lo que no resulta sorprendente dada su naturaleza bimotor.

Por su potencia y rendimiento, BitDefender se queda un poco resagado, un resultado. Para quienes buscan un antivirus puro y sin florituras, el antivirus rumano es perfecto.

Kaspersky, que compensa sus problemas de rendimiento con una gran puntuación de seguridad y un abanico de herramientas extraordinario, es una elección muy sólida.

Hoy en día, y basados en los análisis y pruebas realizadas, ¡Norton AntiVirus 2013! Es la opción de pago más segura. Su gran calidad y el equilibrio en las puntuaciones hace que se mantenga como el mejor valorado como años anteriores, aunque no con muchas diferencias ante la competencia.

Antivirus gratis vs Antivirus de pago

Los 6 antivirus analizados son capaces de proteger una PC con una eficacia muy alta. Pero si se trata de elegir uno, al que le confiarás la protección de tus archivos más preciados, vale la pena pensar un momento si te quedas con uno gratis o uno de pago.

Los antivirus gratuitos, siguiendo los resultados anteriores, son los más indicados para proteger nuestros archivos. El rendimiento y la falta de características es lo que más ha penalizado a algunos grandes nombres de la seguridad de pago.

Referencias

- 1- Enciclopedia Encarta 2005, Antivirus (Informática)
- 2- <http://onsoftware.softonic.com/comparativa-antivirus-gratis-2012>
- 3- <http://onsoftware.softonic.com/comparativa-antivirus-de-pago-2012>





Las diez

TENDENCIAS TECNOLÓGICAS QUE MARCARÁN 2013

Tomado de: PCActual

El año ha cerrado su temporada de presentaciones. Es, pues, momento de hacer balance de hacia dónde van las principales tecnologías de consumo. Ordenadores táctiles, convertibles y superconectados son algunas de las sorpresas que nos depara 2013.

A estas alturas de 2012, las principales ferias tecnológicas ya han cerrado sus agendas. Eventos como CES, Computex, Mobile World Congress, IFA, CeBIT o Photokina son el escenario ideal para ver cómo serán los gadgets que llegarán a las tiendas en 2013. Pero son también una suerte de pasarelas de moda en la que descubrir las líneas que marcarán la tecnología en los próximos meses. En PC Actual hemos sacado la bola de cristal y nos hemos atrevido a hacer una pequeña predicción de cómo funcionarán y qué peculiaridades caracterizarán a los gadgets que vienen. Acompañanos en este paseo por las principales tendencias tecnológicas de 2013.

1. De tocar a gesticular

En eventos como el reciente Intel Developers Forum de San Francisco hemos tenido la oportunidad de ver que teclado, ratón y touchpad, pese a que son insustituibles para determinadas funciones, empiezan a ceder terreno a otras interfaces, especialmente a entornos táctiles y de control por gestos.

La llegada de Windows 8 y su interfaz está acelerando enormemente la integración de pantallas táctiles en máquinas, tanto portátiles como de sobremesa. El siguiente paso son dispositivos como la cámara de interfaz gestual de Creative, un prototipo de webcam al estilo Kinect que pudimos probar y que adelanta el uso de

gestos para controlar múltiples funciones en dispositivos como ordenadores o televisores.

En los móviles, el lápiz electrónico S-Pen de Samsung, aunque no representa una idea nueva, ha servido para resucitar el interés por el uso de lápices en un entorno donde todas las pantallas ya son táctiles. Siri en iOS y los controles de voz en Android, mientras tanto, van preparando a los usuarios para cuando ya sea algo absolutamente normal hablarles a nuestros equipos.

2. ¿Con o sin gafas?

Muchos aún se muestran escépticos hacia desarrollos como las gafas Google Glass. Ver nuestro correo flotando frente a nuestros ojos o las indicaciones del GPS en el suelo que pisamos es aún demasiado disruptivo para muchos. Lo que está claro es que la Realidad Aumentada está cobrando fuerza y es una cuestión de tiempo y de potencia de computación el que se convierta en una prestación tan habitual como vemos hoy el GPS.

De momento, y para este año, nuestra apuesta es que la Realidad Aumentada se irá integrando disimuladamente en nuestros smartphones y tablets de la mano de aplicaciones de cámara como Nokia Lens. Las gafas de Google y otros fabricantes sin duda aparecerán; pero, será en nuestro móvil de siempre donde nos vayamos acostumbrando a utilizar este tipo de tecnología.

3. A vueltas con las pantallas

Sin entrar en el ámbito de los televisores, al que dedicaremos su propia sección, las pantallas van hacia una



el escritorio



liberación del yugo de la resolución fija. El formato 16:9 parece estar empezando a decaer en favor de otros factores de forma como el cinematográfico 21:9. No creemos que 2013 vaya a suponer el establecimiento de un nuevo estándar en este sentido, sino más bien la aparición de muchos otros formatos.

Después de años en la lista de las prestaciones más demandadas por los consumidores, los paneles IPS parece que por fin han ganado la partida a los de otras tecnologías. La superalta definición de propuestas como la Retina Display de Apple hace prever que las pantallas de 2013 abandonarán el Full HD para ofrecer opciones mejores o personalizadas.

4. Adiós a la distribución en formato físico

El CD, el DVD o el Blu-Ray no van a desaparecer así como así, pero su destino como soporte únicamente de ediciones especiales o de coleccionista parece sellado. 2012 ha sido el año del streaming, y no solo de vídeo. En el mundo del vídeo, el éxito de alternativas de streaming de contenido, como Netflix en el extranjero o Filmin en España, hace prever que la conexión de banda ancha a Internet será el videoclub particular de todo hijo de vecino a no mucho tardar. Ya lo era en el PC, y no tardará en serlo también en el televisor gracias a los nuevos modelos conectados.

Hablando de televisión, los contenidos de las emisiones de TV son los siguientes en pasarse al streaming. A día de hoy, no es muy rentable mantener un canal generalista y las cadenas de más éxito están empezando a ver la rentabilidad de emitir por Internet y pasarse a un modelo de consumo bajo demanda. La conocida HBO, por ejemplo, ha anunciado su intención de abrir en el norte de Europa un servicio pionero de streaming llamado HBO Nordic para distribuir sus series. Es dudoso que llegue a España, donde la cadena tiene acuerdos de distribución con Canal + y Yomvi, pero la televisión ha tomado ese camino muy claramente.

En el ámbito de los videojuegos, Stream ha mostrado como puede ser de rentable el distribuir juegos en línea. Éxitos como Diablo III también avalan el paso de los videojuegos al formato de distribución en red con ediciones muy especiales en físico solo para coleccionistas.

5. El año que vivimos convertiblemente

Cada vez es más difícil determinar con exactitud si lo que tenemos entre manos es un tablet, un portátil, un smartphone o incluso un sobremesa All in One. 2012 ha sido el año en el que vimos los primeros convertibles y 2013 va a ser el de la libertad para elegir qué tipo de equipo queremos en función de nuestras necesidades.

La esquizofrenia de denominación a la que ha llegado este mercado concreto se traduce en que, posiblemente, las denominaciones se acaben fundiendo en un genérico que englobará a tablets y ordenadores portátiles, que podremos utilizar indistintamente para consumir contenidos o trabajar. Aún es pronto para señalar a un claro ganador y es probable que nunca lo haya y simplemente podamos elegir entre distintas configuraciones, al menos en este año que entra.

6. El hardware determina los contenidos que van en él

Hace ya años que los fabricantes descubrieron que la guerra de los sistemas operativos estaba en los contenidos. A resultas de ello, 2013 nos trae ingenios que no son solo un elegante conjunto de chips, sino que determinan qué acceso a contenidos tendrá el usuario. Un buen ejemplo de ello son los smartphones y tablets. Comprar un dispositivo iOS es garantía de prácticamente suscribirnos a la tienda de contenidos iTunes Store. Android con su Google Play y Windows Phone con su Marketplace también evidencian esta tendencia.

El software se une al sistema de distribución en streaming del que hablábamos anteriormente, y pronto el dispositivo que compremos determinará a qué contenidos podemos acceder en él. Así sucede con el libro electrónico, donde cada aparato cuenta no solo con su tienda de contenidos (Amazon y sus Kindle, Targus y Casa del Libro, la FNAC y su eReaders), sino que incluso integra ya una conexión propietaria destinada solo a esos contenidos.

7. No solo los despistados están en las Nubes

La Nube como sistema de almacenamiento remoto de contenidos y acceso a los mismos ya es una realidad desde más atrás de 2011, pero ahora estamos asistiendo a sus primeros efectos sobre el hardware. El primero de ellos es que los dispositivos cada vez integran



el escritorio



menos almacenamiento a nivel local. Tan solo un poco de memoria en estado sólido ultrarrápida es suficiente. El resto se confía a la Nube.

El segundo efecto del Cloud Computing sobre nuestros gadgets es una progresiva reducción de puertos y cables de conexión. Las plataformas WiFi se están convirtiendo en el cable que conecta a nuestros ingenios con sus contenidos y 2013 mantendrá o reforzará esa tendencia.

8. Revolución en la imagen

Nos acercamos al final de nuestro repaso al mundo tecnológico que nos espera con los televisores. En este momento hay varias tecnologías en pleno proceso de desarrollo. El 3D parece haber perdido un poco de fuelle como plataforma de contenidos, así que los fabricantes están investigando alternativas que permitan utilizarlo para otras cosas.

Hace ya dos años vimos cómo Philips desarrollaba un sistema 3D de gafas activas que permitía a dos personas jugar al mismo videojuego a pantalla completa 2D. Ahora, otros fabricantes están integrando ese mismo desarrollo pero para que pueda verse cualquier tipo de contenido, no solo videojuegos. Pronto la eterna disputa entre el partido de fútbol y la película pasará a la historia. Cada lado verá la programación que mejor le parezca en el mismo televisor. El sonido, eso sí, tendrá que confiarse a auriculares.

Los usos creativos del 3D se unen a la resolución Quad HD o 4K y a los nuevos paneles OLED. No creemos que los próximos meses traigan muchas sorpresas en este campo. Hasta que la industria de contenidos no se adapte a la nueva resolución superalta, los fabricantes seguirán remisos a generalizarla y continuará manteniendo un precio alto.

Lo mismo ocurre con los paneles OLED ultrafinos, cuya fabricación tiene que estandarizarse en las plantas de producción para hacerse asequible. Si vemos novedades en el apartado de televisores, estas a buen seguro vendrán del uso que podamos dar al equipo, no del tipo de panel o calidad de imagen.

9. Dime dónde estás y te diré qué comprar

La incorporación progresiva de la red de satélites Glonass, complementaria al GPS tradicional, está permitiendo un geoposicionamiento más rápido y fiable, pero la red rusa no es el auténtico motor de desarrollo de esta tecnología. En 2013, todos los dispositivos querrán saber dónde estamos, pero no para que no nos perdamos, sino para indicarnos el camino correcto hacia su propia tienda. El geoposicionamiento es un mercado publicitario en pleno desarrollo con prometedoras cifras de crecimiento. Saber la posición del usuario permite servirle una oferta mucho más personalizada de empresas que hayan contratado publicidad con la firma que controla el GPS.

Por otra parte, saber dónde está el usuario también permite restringir el acceso a ciertos contenidos o al hardware. El GPS, por ejemplo, puede servir para desactivar a petición la función de cámara de nuestro móvil en áreas donde esté prohibido hacer fotos. Los sistemas de posicionamiento en interiores que están surgiendo contribuyen a hacer más efectivas estas prestaciones.

Por otro lado, el geoposicionamiento es fundamental para el correcto funcionamiento de la Realidad Aumentada, así que no será raro que 2013 nos traiga avances en esta tecnología.



Tablet



el escritorio



10. Conectividad infinita

La banda de los 4 GHz que utilizan los actuales estándares de WiFi está cada vez más saturada, de manera que los fabricantes han comenzado a buscar salida en otras frecuencias. La tierra prometida parece estar en la banda de los 5 GHz, donde distintas marcas están desarrollando estándares como el WiFi ac.

De momento no parece haber alternativas a estas redes, pero sí maneras de optimizarlas para que funcionen mejor. El sistema Mimo del Amazon Kindle Fire es un buen ejemplo de ello. 2013 será el año de los sistemas Dual Band y de los ajustes finos que permitan acelerar nuestros enlaces WiFi. Aunque hay muchos estándares que compiten entre sí, también será el año en el que por fin podremos conectar distintos dispositivos sin mediación de una WiFi en el área gracias a WiFi Direct. La plataforma puede suponer un duro golpe para

el futuro de Bluetooth, que más de uno declara ya condenado a la extinción.

¿Y NFC? La conexión inalámbrica de corto alcance lleva años intentando despegar sin acabar de conseguirlo del todo. De momento, la apuesta más segura de NFC parece estar en el mundo de la sincronización con distintos accesorios y los usos más lúdicos.

Todavía es pronto para ver implementaciones de NFC Secure para su uso como sistema de pago, al menos en buena parte del mundo.

Referencias

1- http://www.pactual.com/articulo/actualidad/especiales/12071/las_diez_tendencias_tecnologicas_que_marcaran_2013.html

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



Ética

DE LA INFORMÁTICA



Gudimar Fez Leyva / gudimar.fernandez@grm.jovenclub.cu

Los progresos mundiales de las computadoras, el creciente aumento de las capacidades de almacenamiento y procesamiento, la miniaturización de los chips de las computadoras instalados en productos industriales, la fusión del proceso de la información con las nuevas tecnologías de comunicación, así como la investigación en el campo de la inteligencia artificial, ejemplifican el desarrollo actual definido a menudo como la "era de la información"

Esta era, está caracterizada por ser un entorno globalizado y altamente competitivo. En este sentido, la ética informática surge como una nueva disciplina, que en la actualidad, es un campo necesario y de vital importancia para los profesionales de la rama, que les permitirá afrontar con éxito los cambios del presente milenio.

Como bien lo define Terrel Bynum, que basándose en Moor, define la Ética de la Informática como la disciplina que identifica y analiza los impactos de las tecnologías de la información en los valores humanos y sociales. Estos valores afectados son la salud, la riqueza, el trabajo, la libertad, la democracia, el conocimiento, la privacidad, la seguridad o la autorrealización personal. En este concepto de EI se quieren incluir términos, teorías y métodos de disciplinas como la ética aplicada, la sociología de los ordenadores, la evaluación social de las tecnologías o el derecho informático.

La definición más restrictiva de la EI es el considerarla como la disciplina que analiza problemas éticos que son creados por la tecnología de los ordenadores o también los que son transformados o agravados por la mis-

ma, es decir, por las personas que utilizan los avances de las tecnologías de la información.

Origen

El origen de la Ética de la Informática está en la introducción cada vez más masiva de los ordenadores en muchos ámbitos de nuestra vida social, cada vez más computarizada.

Muchas profesiones reivindican para sí una ética particular con la cual pueden regirse ante los problemas morales específicos de esa profesión o actividad ocupacional. Su existencia tiene como punto de partida el hecho de que los ordenadores suponen unos problemas éticos particulares y por tanto distintos a otras tecnologías.

Códigos de ética

El Contenido de ética en informática es importante, por considerarlo como un instrumento que facilita reconocer los problemas y resolverlos de acuerdo a los objetivos buscados.

Sistemas de reglas establecidos con el propósito general de guiar el comportamiento de los integrantes de la organización y de aquellos con los cuales ésta actúa habitualmente: clientes, proveedores y contratistas. No obstante la profesión de informática, es una actividad reconocida socialmente y así el futuro ingeniero en informática, debe estar preparado para que un juez o una empresa le solicite un dictamen o peritaje informático y es evidente que este tipo de informes, en la práctica, deben estar firmados por alguien con titulación superior, actuando con Probidad profesional, y obrando



el escritorio



según ciencia y conciencia.

Los diez mandamientos de la ética informática.

- 1- No usarás una computadora para dañar a otros.
- 2- No interferirás con el trabajo ajeno.
- 3- No indagarás en los archivos ajenos.
- 4- No utilizarás una computadora para robar.
- 5- No utilizarás la informática para realizar fraudes.
- 6- No copiarás o utilizarás software que no hayas comprado.
- 7- No utilizarás los recursos informáticos ajenos sin la debida autorización.
- 8- No te apropiaras de los derechos intelectuales de otros.
- 9- Deberás evaluar las consecuencias sociales de cualquier código que desarrolles.
- 10- Siempre utilizarás las computadoras de manera de respetar los derechos de los demás.

Delitos

En este sentido, la informática puede ser el objeto del ataque o el medio para cometer delitos. La informática reúne unas características que la convierten en un medio idóneo para la comisión de muy distintas modalidades delictivas, en especial de carácter patrimonial (estafas, apropiaciones indebidas, etc.). La idoneidad proviene, básicamente, de la gran cantidad de datos que se acumulan, con la consiguiente facilidad de acceso a ellos y la relativamente fácil manipulación de esos datos.

La importancia reciente de los sistemas de datos, por su gran incidencia en la marcha de las empresas, tanto públicas como privadas, los ha transformado en un objeto cuyo ataque provoca un perjuicio enorme, que va mucho más allá del valor material de los objetos destruidos. A ello se une que estos ataques son relativamente fáciles de realizar, con resultados altamente satisfactorios y al mismo tiempo procuran a los autores una probabilidad bastante alta de alcanzar los objetivos sin ser descubiertos.

Entre los delitos más frecuentes que se cometen en el entorno digital, cabe mencionar:

- Falsificación de documentos vía computarizada (tarjetas de crédito, cheques, etc.)

- Variación de los activos y pasivos en la situación contable de las empresas.
- Planeamiento y simulación de delitos convencionales (robo, homicidio, fraude, etc.)
- Lectura, sustracción o copiado de información confidencial.
- Modificación de datos tanto en la entrada como en la salida.
- Aprovechamiento indebido o violación de un código para penetrar a un sistema introduciendo instrucciones inapropiadas.
- Variación en cuanto al destino de pequeñas cantidades de dinero hacia una cuenta bancaria apócrifa.
- Uso no autorizado de programas de cómputo.
- Introducción de instrucciones que provocan "interrupciones" en la lógica interna de los programas.
- Alteración en el funcionamiento de los sistemas, a través de los virus informáticos.
- Obtención de información residual impresa en papel luego de la ejecución de trabajos.
- Acceso a áreas informatizadas en forma no autorizada.
- Intervención en las líneas de comunicación de datos o tele-proceso.
- Programación de instrucciones que producen un bloqueo total al sistema.
- Destrucción de programas por cualquier método.
- Daño a la memoria.
- Atentado físico contra la máquina o sus accesorios.
- Sabotaje político o terrorismo en que se destruya o surja un apoderamiento de los centros neurálgicos computarizados.
- Secuestro de soportes magnéticos entre los que figure información valiosa con fines de chantaje (pago de rescate, etc.).
- Acceso no autorizado: Uso ilegítimo de passwords y la entrada de un sistema informático sin la autorización del propietario.
- Destrucción de datos: Los daños causados en la red mediante la introducción de virus, bombas lógicas, etc.
- Infracción al copyright de bases de datos: Uso no autorizado de información almacenada en una base de datos.
- Interceptación de e-mail: Lectura de un mensaje electrónico ajeno.
- Estafas electrónicas: A través de compras realizadas haciendo uso de la red.

el escritorio



- Transferencias de fondos: Engaños en la realización de este tipo de transacciones.

Hemos analizado en las páginas precedentes la situación de esta nueva disciplina que se denomina Ética Informática. Para ello hemos comenzado este estudio con un título, "¿Qué es la ética de la informática?", que no es original, sino que es el mismo que encabeza un artículo de James Moor escrito en 1985, What is Computer Ethics?, que se ha convertido en un clásico de la EI y que ha sido publicado en casi media docena de sitios.

Tras la presentación de esta nueva disciplina, Ética Informática, podemos concluir que estamos ante un intento serio de proponer una reflexión sistematizada de los aspectos éticos de una de las características más relevantes de nuestro mundo: la dimensión informacional de la sociedad.

La EI forma parte de la "vuelta a la ética" que se está dando en el pensamiento filosófico y en otros campos de la actividad social, que se traduce en ámbitos técnicos en evitar la absolutización de la racionalidad instrumental y del pragmatismo técnico.

El que la ciencia avance y la técnica ofrezca cada vez mejores soluciones a problemas prácticos no quiere decir que los problemas éticos o las cuestiones de sentido queden resueltos de manera satisfactoria o no tengan ya lugar. Los problemas éticos, sociales o de sentido de una sociedad no se resuelven simplemente con un progreso tecnológico, en este caso un progreso en las tecnologías de la información.

Referencias

1- <http://www.tecic.com.ar/Etica.html>
 MOOR, James H., "What is Computer Ethics?", Metaphilosophy, Vol. 16, No. 4, October 1985, pp. 265-275.

Informatización de la sociedad cubana





el escritorio



#HASHTAG

Los secretos

PARA LOGRAR UN HASHTAG EXITOSO

Raymond J. Sutil Delgado /raymond@jovenclub.cu

Para los que hemos twitteado y seguido un tema en la red de microblogs más famosa de Internet, sabemos cuán importante es esa palabra que resaltamos y a la que llamamos Hashtag. Es quien marca la unión de todos los mensajes bajo un mismo sentido o un mismo tema al respecto.

Compartir un twitter que tenga relevancia, depende en gran medida también, del o los hashtag que usemos. A continuación describo como crear o elegir un hashtag exitoso o relevante.

Primero es conocer que es un hashtag: Un hashtag (del inglés hash, almohadilla o numeral y tag, etiqueta), es una cadena de caracteres formada por una o varias palabras concatenadas y precedidas por una almohadilla o gato (#). Es, por tanto, una etiqueta de metadatos precedida de un carácter especial con el fin de que el tanto el sistema como el usuario la identifiquen de forma rápida.

Un hashtag representa un tema. En los servicio de microblogging, en el que varios usuarios publican mensajes mediante técnicas de difusión; un hashtag indica un mismo tema sobre el que cualquier usuario puede hacer una aportación u opinión personal con solo escribir dicho hashtag en el mensaje. Por ejemplo: "Joven Club participó en la #InfoHabana2013 ver más en <http://...>"

Posteriormente, un usuario podrá buscar la cadena #infohabana2013 y este mensaje estará presente en los resultados de la búsqueda junto con otros mensajes con el mismo hashtag. El uso masivo de un mismo

hashtag determina un posicionamiento jerárquico en la lista de Twitter (Trending Topics).

El secreto está en crear hashtags interesantes para hacer que incluso usuarios que no nos siguen participen, o se muchos twitters se vean motivados a usarlo. Algunos Community Managers están incluso obsesionados por lograr ese hashtag que realmente sea exitoso, un Trending Topic que haga que los usuarios hablen de nuestra tema tanto, que estemos en la famosa lista de Twitter.

El mejor hashtag es el que presenta una propuesta, relacionada con el tema pero que no haga que los usuarios sientan que les estamos "vendiendo" algo. La mejor oportunidad para usar hashtags es en:

- Eventos
- Concursos
- Consignas divertidas
- Encuestas

No esperemos que por solo aprovechar los momentos, tendremos ya a medio millón de usuarios hablando o retwitteando nuestros mensajes con el hashtag escogido, es un reto grande que lleva un esfuerzo, que se traduce en twittear todos los días y varias veces en esos días, la constancia es muy importante.

Sacar el hashtag escogido más allá de Twitter sería una jugada maestra, compartir el mismo en otras redes como Facebook, o Youtube, en otras plataformas web, en la firma de tu email, etc. La promoción es un arma excelente para esta batalla de llevar a todos tu idea, tu



el escritorio



hashtag.

Algunas recomendaciones que pueden llegar a funcionar son:

- **Diversión:** lo más importante que tenemos que tener en cuenta es que si vamos a proponer un hashtag, tiene que darle algo a los usuarios. Si no es la promesa de obtener algo –como por ejemplo en un concurso o sorteo- entonces tiene que ser la diversión. Por eso, la consigna y el hashtag tienen que reflejar esta diversión.

- **Simplicidad:** ni demasiado largo, ni demasiado complicado. Tratemos de escribirlo bien simple, con la consigna implícita en el hashtag. Tiene que ser simple para que los usuarios puedan escribirlo rápidamente e interactuar sin ni siquiera pensarlo.

- **Conexión:** otro aspecto es que tenemos que generar una conexión con los usuarios. Estemos atentos al uso del hashtag para saber cuáles son los usuarios que están más involucrados –en este caso podemos contactarnos con ellos para incentivarlos aún más-, hacer retwite de las intervenciones más creativas. Hay que estar bien presente y nutrir el desarrollo del hashtag.

- **Claridad:** de la mano de la Simplicidad está la claridad en el hashtag. Y en la forma en la que lo entregamos. Si le pedimos al usuario que use un hashtag acompañado

de 100 palabras diferentes para poder participar, probablemente no vamos a conseguir nada de interacción. Pero si explicamos bien cómo se tiene que usar –obviamente, de forma simple- entonces tendremos más opciones de tener más personas twiteando con nosotros.

- **Velocidad:** los primeros en usar el hashtag vamos a ser nosotros. Por ende, tenemos que estar bien encima del tema, monitoreando cómo va avanzando y cómo podemos hacer para que más usuarios participen a cada momento. Si la estrategia no está funcionando, entonces podemos modificarla a mitad de camino, todo para que sea exitoso en nuestra comunidad.

Otra técnica es usar el hashtag y unirlo a otro muy popular o que se reconozca y se siga mucho, por ejemplo el nombre de un país: “Joven Club participó en la #InfoHabana2013 ver más en <http://...> #Cuba”. Esto garantiza que todo usuario buscando información (en este caso sobre Cuba) vea también y consuma tus 140 caracteres, hablando de la participación de Joven Club, en la Convención y Feria Informática La Habana2013.

El gran éxito de toda la estrategia, depende del monitoreo que se realice al hashtag escogido, así sabrás en cada momento, que hacer y que cambiar en el mensaje que estás distribuyendo.



1987 - 2012

un presente **lleno de futuro**

25
años

Más de 600 instalaciones en toda la geografía cubana, prestando servicios los 7 días de la semana

JoinerClub

1987 - 2012

un presente **lleno de futuro**
un presente **lleno de futuro**

25
años

Contribuyendo a la socialización de las tecnologías y la informatización de la sociedad

JovenClub

El laboratorio

A los niños pequeños les resulta bastante difícil interactuar con aplicaciones que requieran de un pensamiento analítico desarrollado, por lo que para comenzar en este mundo de la informática requieren de aplicaciones que presenten sus diferentes opciones de forma visual.

En el caso específico de crear dibujos, Drawing for Children constituye la aplicación ideal para que ellos se inicien en este mundo de la informática.

Esta es una aplicación pedagógica desarrollada para que los niños comiencen a utilizar la computadora adquiriendo habilidades, además, en el trabajo del mouse o ratón, al mismo tiempo que desarrollan o crean sus propios dibujos o diseños gráficos.

Constituye un editor absolutamente básico y sencillo sin ninguna complicación adicional como las que suelen traer los editores para adultos (como aplicación de filtros o efectos).

Además en dicha aplicación todo en el diseño es intuitivo y fácil de entender aunque el niño tenga muy corta edad, los diseños van desde el clásico dibujo de líneas a mano alzada a la inserción de figuras geométricas ya predefinidas que sólo debe colocar, añadir sus propios textos, rellenar de color, diversos tipos de pinceles y herramientas, etc.

Debe tener presente en la opción "Draw Clipart" que la figura insertada en la hoja quedará diseñada de acuerdo al recorrido que haga con el clic izquierdo presionado, por ejemplo si inserta un animal (pingüino, elefante, etc.) arrastrando el mouse (con el clic izquierdo presionado) de izquierda a derecha, la imagen queda con el frente hacia la derecha y viceversa. Es decir que la orientación de la imagen quedará definida por el recorrido del mouse.

Drawing for Children es un programa que sin duda ayudará al desarrollo informático y de entendimiento de cualquier niño y le familiarizará con algo tan útil para su futuro como es el diseño gráfico.

8

Drawing for Children 2.2

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

Requerimientos mínimos

Memoria RAM: 256 Mb

Procesador: Pentium o superior

Instalación: 2 Mb

Espacio en HDD: 10 Mb

Sistemas Operativos: Windows

Otros: -

Descargar de la URL

<http://drawing-for-children.programas-gratis.net/>

Utilizar Para

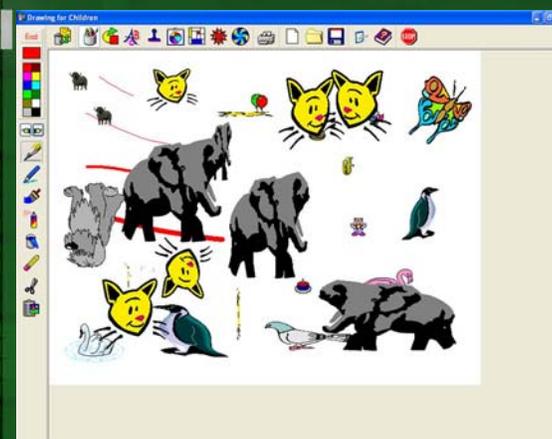
Crear dibujos de una forma fácil y sencilla.

LO MEJOR

- Estructura muy sencilla.
- Muy fácil de trabajar.
- Permite crear dibujos sin tener elevados conocimientos de pintura.

LO PEOR

- Los diseños ya vienen preestablecidos.
- No permite modificar los dibujos insertados.
- Se presenta en inglés.



El laboratorio

Especial Aplicación que sirve para estudiantes de ingenierías, ya que actualmente existe Origin para windows que es un programa graficador de datos experimentales y por eso les propongo esta alternativa Libre completamente. Un graficador de datos científicos titulado RLPlot para Linux.

RLPlot es un programa para la visualización de gráficos de datos científicos en formatos estándar. Tiene soporte completo para todos los tipos de barras de error y tiene mayor flexibilidad con la visualización del color y la textura en los gráficos. Es posible editar la gráfica generada al antojo, cambiando colores, títulos, valores, sin necesidad de un programa adicional utilizando métodos de apuntar y hacer clic.

Otra de sus características es que las imágenes del gráfico se pueden exportar como gráficos vectoriales escalables (SVG), así como EPS, WMF, TIFF, JPG, etc.

Para solucionar un problema que existe en las universidades de Cuba donde los estudiantes tienen que acudir a Windows para graficar datos en sus trabajos investigativos, aparece esta alternativa RLPlot para Linux, que tiene las mismas funciones que el programa similar en Windows llamado Origin. Esta aplicación es muy eficaz y tiene la maravilla de estar su ambiente gráfico más humanizado que el similar en Windows.

- Estadísticas Básicas.
- Gráfico interactivo en la interface del usuario
- Paletta de relleno vectorial (hace menos pesado el producto final)
- Virtualización de datos ilimitados (dependiendo del Hardware)
- Exporta a SVG, EPS y muchos formatos bitmap.
- Solamente usa archivos ASCII que pueden ser creados o modificados por lenguajes de Script

RLPlot

8

Juan Manuel Libera Frómata / juan.libera@cav.jovenclub.cu

Requerimientos mínimos

Memoria RAM: 256 Mb
Procesador: Pentium o superior
Instalación: 9 Mb
Espacio en HDD: 25 Mb
Sistemas Operativos: Linux
Otros: -

Descargar de la URL

<http://rlplot.sourceforge.net/>

Utilizar Para
 Graficar datos científicos.

LO MEJOR

- Interfaz Humanizada y fácil de aprender a manejar.

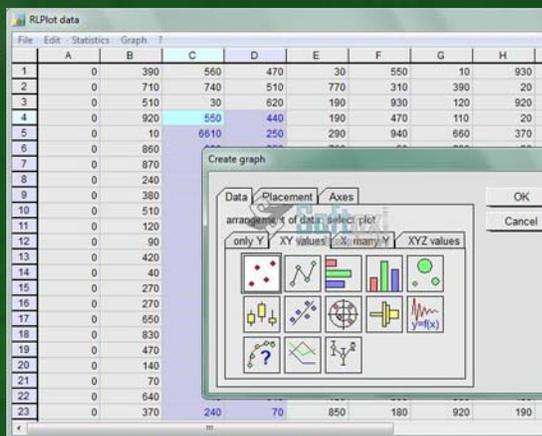
- Es posible editar la gráfica generada al antojo, cambiando colores, títulos, valores, sin necesidad de un programa adicional utilizando métodos de apuntar y hacer clic.

- El gráfico se puede exportar como gráfico vectorial escalable (SVG), así como EPS, WMF, TIFF, JPG, etc.

LO PEOR

- El sistema está solamente disponible para Linux.

- La gráfica puede en algunos casos por la complejidad de los datos científicos, tener alutiginaciones que tienden a equivocar al lector.



Las universidades en Cuba están arribando al proceso de Migración hacia Códigos Abiertos y es necesario tener a la mano en las carreras de ingenierías aplicaciones que sean la alternativa Libre de las herramientas habituales y necesarias en el procesamiento de datos, para el correcto desempeño profesional de nuestra enseñanza cubana.

El laboratorio

Para quienes trabajan diariamente con la digitalización de documentos he aquí una práctica y útil herramienta, que simplificará y hará menos engorroso el trabajo.

Simple OCR es una aplicación que permite obtener el texto de un documento escaneado, tanto de texto mecanografiado como de texto manuscrito y pasarlo a formato doc o txt, para una posterior edición en Microsoft Word o cualquier otro procesador de texto.

Funciona de manera muy sencilla: Se abre el documento (escaneándolo directamente desde el programa o abriendo la imagen en la que este guardado) y Simple OCR lo procesará analizando el texto.

Es una herramienta muy útil principalmente para la digitalización y edición de documentos, permite realizar las correcciones pertinentes en caso de que el programa no reconozca adecuadamente los textos capturados por estar deteriorados o borrosos.

Cuenta con un editor-comparador que hace más certeras las propuestas para la corrección del texto.

Es una herramienta necesaria para todas aquellas personas que cuentan con un escáner y trabajan principalmente con editores de texto. Agiliza el trabajo y permite obtener buenos resultados.

8

Simple OCR

Karla de la Osa Vazquez/ karla.osa@art.jovenclub.cu

Requerimientos mínimos

Memoria RAM: 128 Mb

Procesador: Intel a 1Ghz

Instalación: 9,3 MB

Espacio en HDD: 50 Mb

Sistemas Operativos: Multiplataformas

Otros: -

Descargar de la URL

<http://simpleocr.softonic.com/descargar>

Utilizar Para

Pasa documentos escaneados a ficheros de texto o DOC.

LO MEJOR

-Consume poco espacio en el disco duro.

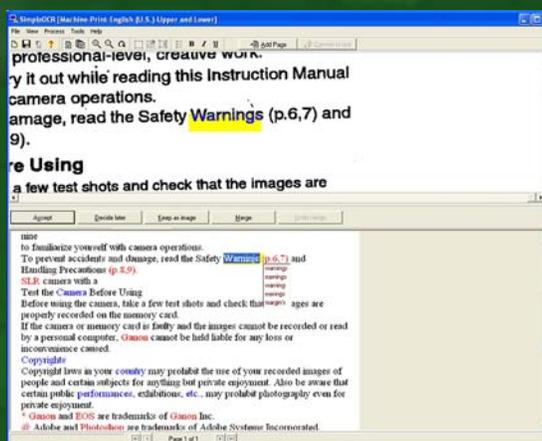
-Es muy bueno a la hora de reconocer el texto.

-Cuenta con un editor-comparador.

LO PEOR

-No reconoce el texto de imágenes poco definidas.

-No es exacto en la autocorrección del texto.



Con esta útil y práctica herramienta que digitaliza cualquier texto en imagen y en varios idiomas se simplificará el trabajo. Ahorraremos tiempo y los resultados serán los esperados.

El laboratorio

Se trata de un programa que resulta especialmente útil para preparar presentaciones o demostraciones, puede realizar videos del escritorio al completo, de ventanas concretas, o de un área de espacio que podemos determinar nosotros mismos.

Resulta especialmente útil para, por ejemplo, hacer un tutorial de un determinado programa.

La grabación se registra en fotogramas por separado, que pueden grabarse de forma manual o automática. Después, puedes añadirles comentarios, anotaciones o incluso un botón de "Siguiente". Una vez tienes todos los fotogramas a punto, el programa crea la animación en Flash, con suaves transiciones de uno a otro.

Los archivos que se generen pueden ser utilizados en animaciones Flash, o también pueden mantener el formato original y reproducirlos con el propio Wink en una ventana del explorador.

Los formatos de salida son: Flash, exe, pdf, html, postscript o formato de imagen.

En la configuración de cada nueva captura que se realice, se podrán elegir los frames por segundo a los que se realizará la grabación, dotándola así de mayor o menor calidad a la hora de ser visualizada.

Incluye además una serie de prácticas herramientas de edición con las que es posible añadir leyendas de texto, botones y bocadillos a la animación creada.

Permite trabajar en un interfaz personalizado hasta en 15 idiomas (inglés, francés, alemán, danés, italiano, chino simplificado, chino tradicional, portugués brasileño, japonés, serbio, español, ruso, sueco, etc).

En la configuración de cada nueva captura que realices podrás elegir los frames por segundo a los que se realizará la grabación, dotándola así de mayor o menos calidad a la hora de ser visualizada.

8

Wink 2.0

Karla de la Osa Vazquez /karla.osa@art.jovenclub.cu

Requerimientos mínimos

Memoria RAM: 2gb
Procesador: Intel a 1.20 Ghz
Instalación: 3,09 Mb
Espacio en HDD: 25 Mb
Sistemas Operativos: Windows
Otros: -

Descargar de la URL

<http://wink.uptodown.com/descargar>

Utilizar Para

Es una herramienta que sirve para capturar en un archivo de video la secuencia de acciones que se hayan realizado en un ordenador.

LO MEJOR

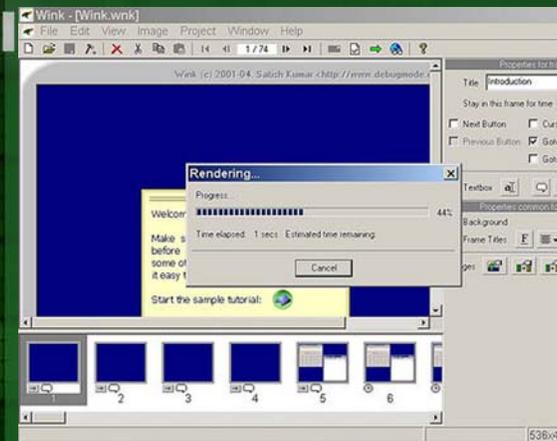
-Consume poco espacio en el disco duro.

-Incluye en la instalación dos pequeños tutoriales.

- Tiene un icono en la barra de tareas.

LO PEOR

-El Input-Driven no captura automáticamente los eventos disparados por movimiento de ratón.



Incluye además una serie de prácticas herramientas de edición con las que podrás añadir leyendas de texto, botones y bocadillos a la animación creada, y así quedar completamente satisfecho con el resultado obtenido.

Wink es una herramienta muy práctica para preparar presentaciones, demostraciones y crear tutoriales en PDF.



Norberto Peñalver Martínez

Nos habla sobre lo acontecido en la 4ta edición del Evento Informática y Comunidad, 2013.

Los Paneles fueron el plato fuerte del evento, que en esta edición no contó con mesas redondas. ¿Qué temas abordaron?

Los paneles fueron la única modalidad que utilizamos en esta edición, y el resultado fue satisfactorio, comenzando por las temáticas propuestas para el evento, y el desarrollo de las mismas a través de las ponencias que se debatieron allí. En el panel «Utilización de las redes sociales en la gestión de contenidos para la comunidad», la ponencia: "Ecured: resultados y perspectivas", los asistentes preguntaron sobre ¿El control de la calidad y de seguridad cómo están definidas? Y ¿Cómo actualizan la aplicación de escritorio?, ¿Cómo se organiza Ecured? ¿Los grupos de trabajo mantienen comunicación con el grupo de desarrolladores de Wiki?. Más adelante se presentó: "Aporte de la capacitación online de los instructores a la prestación de los servicios". Otros paneles desarrollados fueron: "TIC al servicio del desarrollo de los sectores sociales presentes en el ámbito comunitario". "Soluciones informáticas territoriales." y "Experiencias en el manejo ético y responsables de las TIC en la comunidad." Todos con un alto nivel científico y comunitario. Que juntaron, no solo a expertos cubanos, sino de varios países de América Latina, destacando la ponencia "Diagnóstico de éticas de estudiantes universitarios a través de TICs", de los autores Raúl Campos Posada, Gloria Elisa Campos Posada, Mariana Ortiz Sánchez, pertenecientes a la Universidad Autónoma de Coahuila, México.

¿La 5ta edición ya está en sus agendas?

Si, ya estamos pensando en la edición para el 2015. Con propuestas nuevas, en cuanto a temáticas, así como un cambio en el sentido del evento, un cambio positivo, para dar mayor cobertura a otros ponentes, que tal vez, por el estrecho de las temáticas que abordamos, no pueden inscribir sus ponencias en nuestro evento, en todo estamos pensando.

¿Que novedades trajo la nueva edición en Informática 2013, del Simposio Informática y Comunidad?

Entre las novedades de esta cuarta edición, estuvo la participación de varios ponentes extranjeros, con ponencias muy actuales, gracias a la inclusión de nuevas temáticas de puntas, como las redes sociales, y la tecnología móvil. Así como el reconocimiento internacional de nuestro evento, por la calidad y los temas que propone. Esto se evidencia en la cantidad de personas que enviaron trabajos al comité científico.

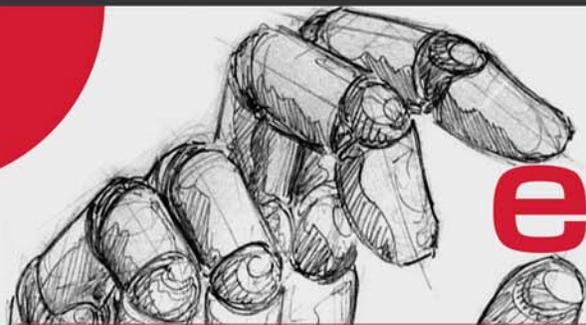
¿Las conferencias magistrales, de esta edición estuvieron referidas a...?

Se realizaron 3 conferencias magistrales dentro del evento, «Cultura informática: una necesidad para la educación mediática e informacional», dictada por Isabel Viera Benavides, Lic., Oficial del programa de comunicación e información, Oficina regional para América Latina y El Caribe, UNESCO, La Habana, Cuba. «Los Joven Club de Computación y Electrónica en Cuba y la Sociedad de la Información», dictada por Carlos López López, Dr. Ciencias Pedagógicas. Subdirector del Equipo Provincial de Computación y Electrónica de Villa Clara, y «Aportes de información sobre las tendencias tecnológicas de una política de orientación progresista», dictada por Enrique Rosas Quezada, Coordinador de proyectos sobre Bienes Comunes digitales y Tecnologías Libre, México.

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





el taller



Interfaz TTL – RS232

Bernardo Herrera Pérez / bernardo@mtz.jovenclub.cu

Muchos son los proyectos electrónicos en los que se emplea el circuito integrado MAX232 para llevar los niveles de voltaje del puerto serie de una PC a los niveles de voltaje usados en la lógica TTL y viceversa, como ocurre en muchos tipos de programadores de microcontroladores y de memorias así como en muchas interfaces para la reprogramación de reproductores de DVD y de teléfonos móviles. El empleo de este versátil circuito integrado es la solución ideal cuando se trata de controlar un dispositivo mediante el puerto serie (RS-232) de la PC, pero encontrar uno, quizás sea la tarea más difícil que se tenga que vencer para realizar el proyecto, por su escasa o nula presencia en el mercado. Una solución alternativa al empleo del MAX232 es la que se propone en este artículo, en la que usando componentes discretos, muy fáciles de encontrar, se puede lograr el mismo resultado.

Niveles de voltaje para los valores lógicos.

En la lógica TTL positiva, los niveles de voltaje para el 0 lógico están comprendidos entre 0 y 0,8 V y para el 1 lógico, entre 2 y 5 V, según se muestra en la Fig. 1.

Como se puede apreciar en la Fig.2, la lógica RS232 posee niveles de voltaje muy distintos a los niveles del 0 y el 1 en la lógica TTL y por demás, es negativa, es decir, para el 1 lógico se toma un valor negativo de voltaje. El nivel de voltaje para el 0 está comprendido entre 3 y 15 V mientras que para el 1, entre -3 y -15 V.

En la Fig. 3 se propone un circuito que pudiera suplantar al MAX232 en muchas aplicaciones. Se trata de un circuito capaz de convertir los niveles de voltaje de la lógica TTL a la lógica RS-232 y viceversa. La alimentación del circuito debe ser la misma que la empleada en la parte TTL, es decir, entre 3 y 5 V.

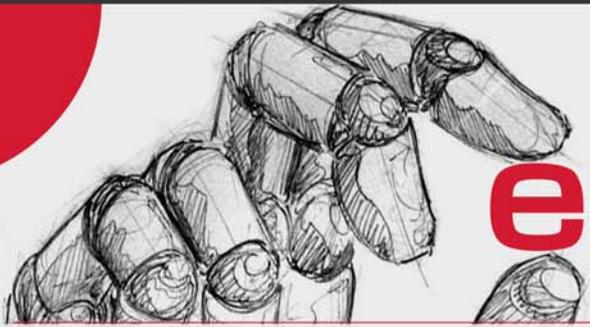
Estando cerrado el puerto serie de la PC, el pin TX presenta una tensión de -12 V, aproximadamente, con respecto al pin GND, por lo que el capacitor C1 se carga negativamente a través del diodo D2.

Conversión TTL a RS-232.

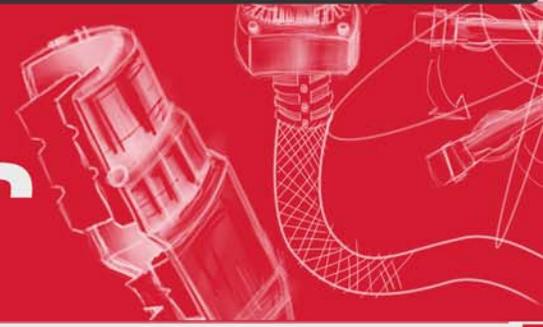
La entrada TTL es por Td y la salida correspondiente a RS-232, por Rx. Al colocar un 1 lógico (5 V) en Td, el transistor T2 se corta, y ese estado se refuerza con la presencia del resistor R4, por lo que en Rx estará la tensión negativa del capacitor C2, la cual corresponde al 1 lógico (-12 V) en la parte RS-232. Si se coloca un 0 lógico (0 V) en Td, el transistor T2 estará saturado ya que al ser PNP, la base queda polarizada a través del resistor R3 con una tensión inferior al emisor. Al estar saturado T2, la tensión de 5V estará presente en Rx, despreciando su caída en entre emisor y colector, y este nivel de voltaje representa un 0 lógico para la parte RS-232. La Fig.4 muestra una señal de entrada TTL y su correspondiente salida a RS-232.

Conversión RS-232 a TTL.

La entrada RS-232 es por Tx y la salida correspondiente a TTL, por Rd. Al colocar un 1 lógico (-12 V) en Tx, el transistor T1 se corta, y ese estado se refuerza con la presencia del diodo D1, por lo que en Rd estará presente la tensión de la fuente (5 V) a través del resistor R1, la cual corresponde al 1 lógico (5 V) en la parte TTL. Si se coloca un 0 lógico (12 V) en Tx, el transistor T1 se satura ya que al ser NPN, la base queda polarizada a través del resistor R2 con una tensión superior al emisor. Al estar saturado T2, la tensión presente en Rd será igual 0,2 V aproximadamente, y este nivel de voltaje representa un 0 lógico para la parte TTL. La Fig.5 muestra una señal de entrada RS-232 y su correspondiente salida a TTL.



el taller



Un circuito más simplificado para la interfaz TTL-RS232 se presenta en la Fig. 6, donde se emplean transistores digitales los cuales ya tienen incorporados los resistores de polarización.

Lista de componentes

Par el circuito de la Fig. 3, usar los siguientes componentes.

- T1 = BC337 o similar
- T2 = BC327 o similar
- R1 = R5 = 4,7 kΩ
- R2 = R3 = R4 = 10 kΩ
- D1 = D2 = 1N4148
- C1 = 100 μF / 25 V

Par el circuito de la Fig. 6, usar los siguientes componentes.

- T1 = C114ES o similar
- T2 = A114ES o similar
- R1 = R2 = 4,7 kΩ
- D1 = D2 = 1N4148
- C1 = 100 μF / 25 V

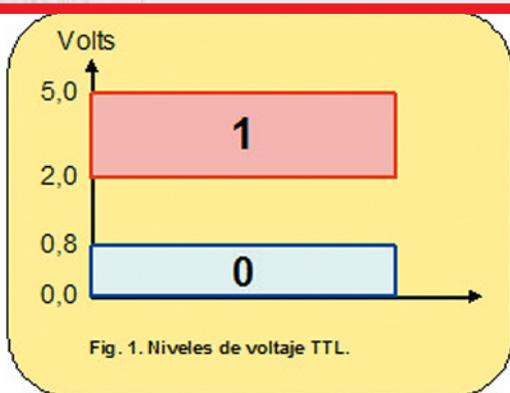


Fig. 1. Niveles de voltaje TTL.

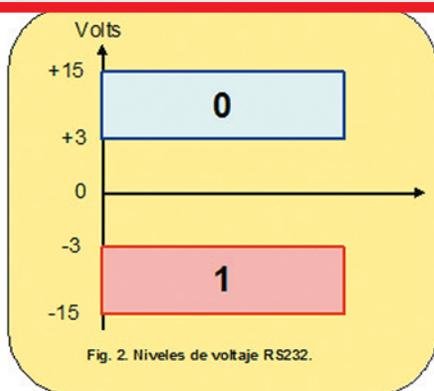


Fig. 2. Niveles de voltaje RS232.

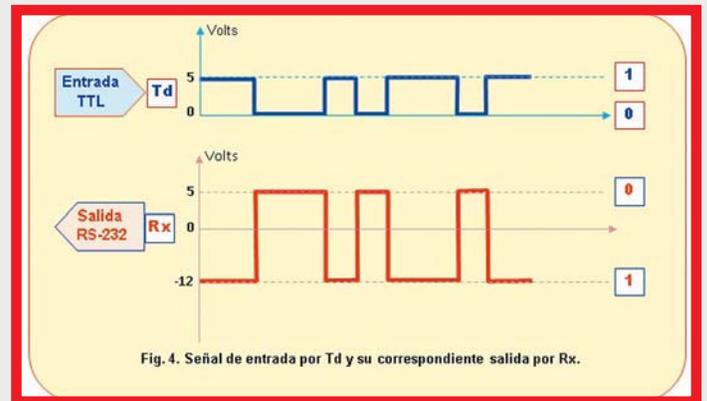


Fig. 4. Señal de entrada por Td y su correspondiente salida por Rx.

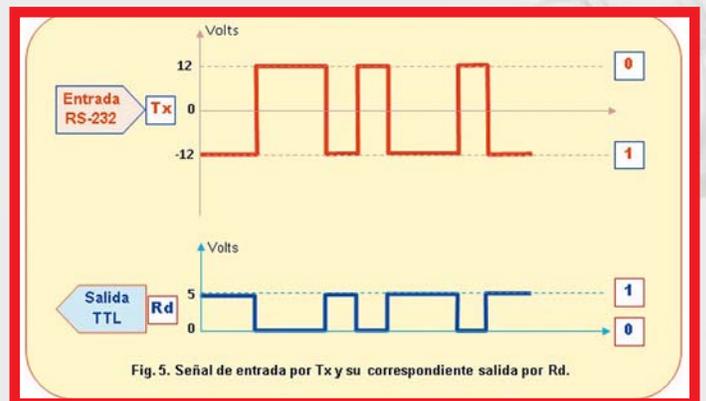


Fig. 5. Señal de entrada por Tx y su correspondiente salida por Rd.



el taller

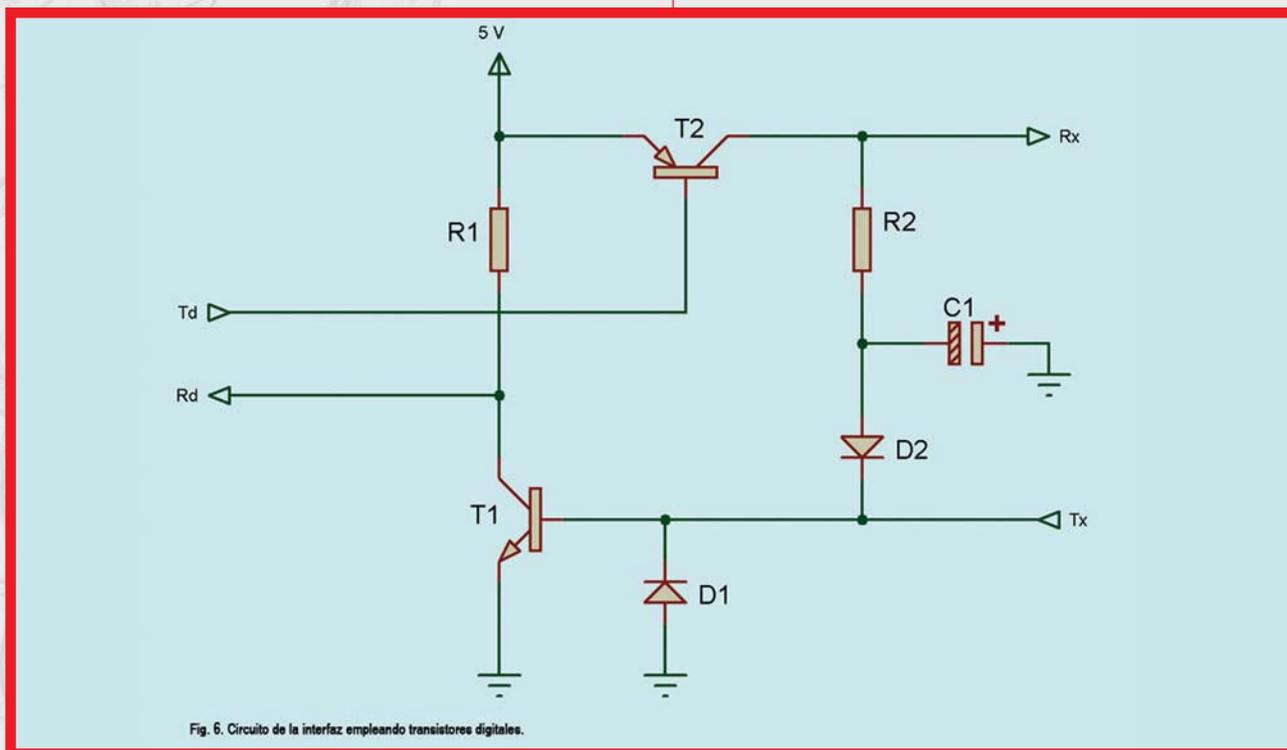


Fig. 6. Circuito de la interfaz empleando transistores digitales.

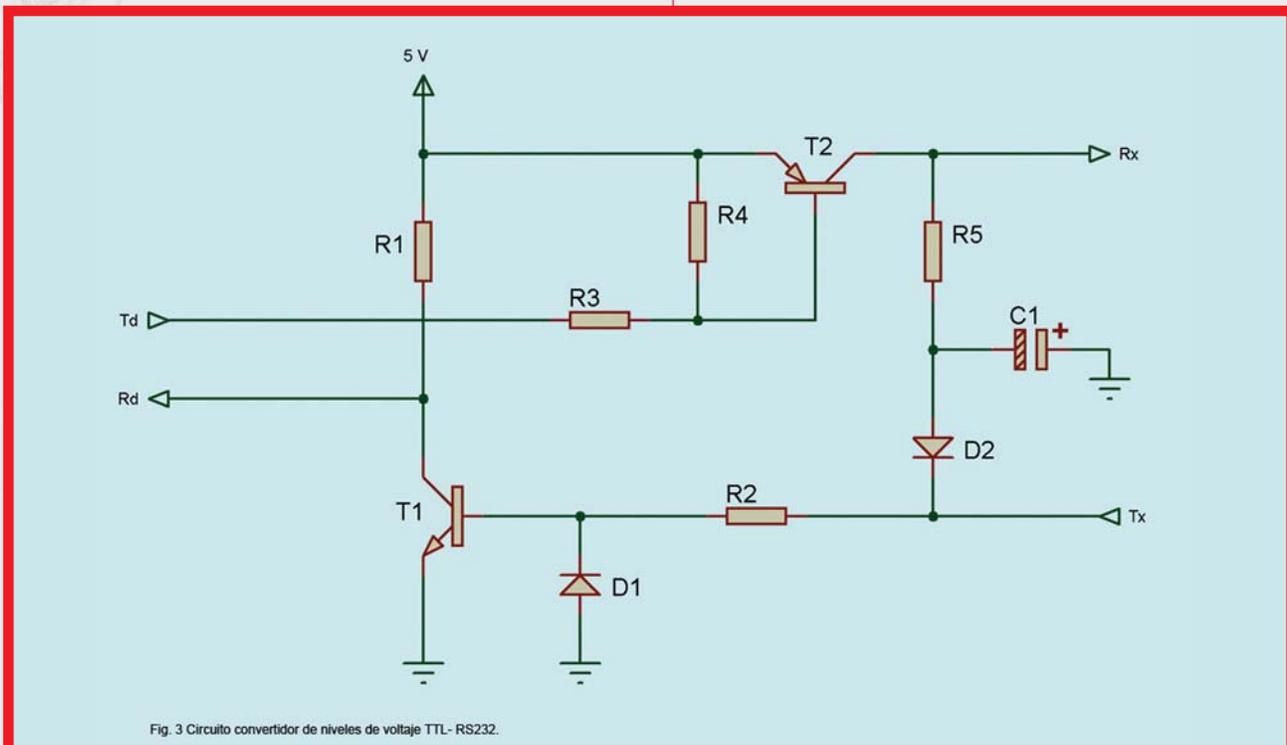


Fig. 3 Circuito convertidor de niveles de voltaje TTL- RS232.



Muchas gracias por escribirnos, sobre la pregunta, le comentamos, que la Revista Tino es la publicación oficial de los Joven Club de Computación y Electrónica de Cuba, con ISSN, pero no es una revista científica como tal. Nosotros le hacemos llegar si su publicación es publicada un certificado de publicación, que confirma que usted publicó su artículo en nuestras páginas, pero no podemos otorgarle o no créditos para un curso específico, eso ya lo decide la institución que evaluará su trabajo. Sobre si puede o no hacerle cambios, a partir del mes de julio, la revista adoptará otro formato y política editorial, donde estamos buscando la posibilidad de ser evaluados por el CITMA y esto dará mucho más rango a nuestra publicación, que ya es consultada y referenciada por muchos en todo el mundo.

De: Christian Rodríguez G. **País:** Cuba ✉

Mis más sinceros saludos. Estoy interesado compartir mis conocimientos con la revista TINO, mi área de conocimiento no es muy extensa pero puedo aportar con experiencias personales.

Saludos, gracias por compartir con nosotros su interés en publicar sus investigaciones, puede acceder a nuestro sitio web <http://www.revista.jovenclub.cu/> y en la sección Objetivos descargar los métodos y orientaciones para enviar artículos a nuestra redacción, siempre serán bienvenidos.

De: Ruben Cervantes Rguez **País:** Cuba ✉

Buenas tardes colegas necesito consultarles algo, estoy buscando la forma de publicar una investigación que he realizado sobre la implementación de Clientes Ligeros en Linux, quisiera saber si ustedes pueden darme crédito por esta investigación y si eso me sirve para saber que solo yo soy el autor de la investigación y que nadie pueda hacer modificaciones sin mi consentimiento, no estoy muy documentado sobre este tema, saludos cordiales.

De: Luis Milán Torres **País:** Cuba ✉

Escribo para felicitarlos por los últimos números de la revista en este año, me han encantado y he aprendido mucho con ellos. Estaría encantado de ver en algunas de las ediciones que están por editar, un artículo referente a los videojuegos nacionales, ya que vi que han desarrollado unos buenos. Gracias

Muchas gracias por su email, en efecto, se han desarrollado 5 juegos nacionales, con muy buena calidad, estaremos hablando de ellos en la edición de julio.



El nivel UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS



INDIE GAME

THE MOVIE



Raymond J. Sutil Delgado / raymond@jovenclub.cu

Los Videojuegos independientes (comúnmente conocidos como indie games) son videojuegos creados por una persona o pequeños grupos, sin apoyo financiero de distribuidores o grandes compañías. Los videojuegos independientes a menudo se centran en la innovación y se basan en la distribución digital. Los indie game han visto un aumento en los últimos años, principalmente debido a los nuevos métodos de distribución en línea y herramientas de desarrollo.

La escena del juego indie comenzó en las PC, donde sigue siendo prominente. La industria indie registró un aumento pronunciado en la segunda mitad de la década de 2000. Los desarrolladores publicaron los juegos de plataformas como Xbox Live Arcade, Steam, u OnLive. Del mismo modo, los desarrolladores tienen acceso a herramientas como Adobe Flash o Microsoft XNA y paquetes de software tales como Game Maker y GameSalad. Por otra parte, la expansión de los sitios web sociales han introducido juegos a los jugadores casual-

Juegos Indie

Una alternativa individual

es. Sin embargo, hay pocos ejemplos de juegos que hayan hecho grandes ganancias.

Desarrolladores de videojuegos independientes están involucrados con diversos espectáculos comerciales, como Independent Games Festival o Indiecade. Indie Game Jam (IGJ) es un evento anual que permite a los desarrolladores de videojuegos independientes experimentar y presentar ideas sin restricciones de publicación. IGJ fue fundada por Chris Hecker y Sean Barrett y la primera fue celebrada en marzo de 2002. Cada año, IGJ plantea diferentes preguntas acerca de la innovación de nuevos ajustes, géneros, y controles. IGJ se consideró una inspiración para eventos de desarrollo de indies como el Nordic Game Jam y el Global Game Jam (GGJ). GGJ se celebró por primera vez en 2009, con 1650 participantes en 53 lugares.

Una de los clásicos de este mundo Indie, es Minecraft, un videojuego independiente de construcción, de tipo «mundo abierto» o sandbox, creado originalmente por Markus «Notch» Persson, y posteriormente desarrollado por su empresa, Mojang AB. Su versión final —en ordenadores compatibles con Java— fue lanzada el 18 de noviembre de 2011 en la MineCon 2011. También existen versiones para Android e iOS, y recientemente ha sido lanzada la versión para Xbox 360.

Minecraft se basa en la construcción en un entorno tridimensional formado por cubos y generado aleatoriamente, creando así espacios y

El nivel UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS



personajes. El modo de juego Creative —así como el modo Classic en una de sus versiones alfa—llegó a ser tan celebre que en ciertas clases de arte se utiliza para estimular la creatividad. Se centra enteramente en este aspecto, con un número ilimitado de recursos. El modo Survival introduce un elemento de supervivencia: el jugador posee una barra de vida, existen monstruos que pueden atacarle, los recursos han de ser recolectados, etc. Ambos modos pueden jugarse en solitario o en multijugador en servidores creados por los jugadores. Minecraft está basado en juegos como Dwarf Fortress, Dungeon Keeper e Infiniminer.

Otro de los videojuegos laureados y con críticas muy favorables es Braid. Tim, un pequeño chico pelirrojo pierde por un error a su princesa amada y se ve abocado a una caótica búsqueda en la que deberá resolver infinidad de misterios en un fantástico mundo lleno de puzzles y flores-conejo asesinas (entre otros) para poder volver a tenerla. Nos llegan a la cabeza imágenes de Mario Bros, pero para nada, el gráfico utilizado es como ver una pintura en óleo o acuarela. Decir tan solo que es bonito no le hace justicia. El estilo a pincel que se ha usado para decorar los fondos no puede ser más atractivo y fantástico. El background que decora los diferentes niveles podría ser una obra digna de un gran artista impresionista. Tanto el personaje protagonista como el resto de elementos que forman el juego hacen gala de un estilo mucho más definido pero de una calidad a la par. Es pura poesía visual de principio a fin.

En 2012, el mundo Indie ha dado a luz grandes títulos. Juegos como Journey o Dear Esther han sugerido que se puede hacer un gran juego sin necesidad de un buen presupuesto, aunque ello

no significa que no tengan un gran trabajo, muestra de esto último es la nominación al Grammy de Austin Wintory por su trabajo en Journey.

¿Qué podemos esperar este 2013?. Son varios los títulos ya anunciados, aunque puede que el más destacable sin duda sea Amnesia: A Machine for Pigs. El primer título marcó un nuevo punto en la historia de los survival horror y regresando a lo que un usuario medio entiende por un juego de terror consiguió una gran acogida. Será en este 2013 cuando llegue la nueva entrega, ¿convencerá tanto como lo hizo su predecesor?.

Otras versiones que se presentarán este año son: Zeno Clash 2 (ACE Team), también llegan algunos nuevos. New Game+ (Superflat Games), Owlboy (D-Pad Studio), Starbound (Chucklefish), The Swapper (Facepalm Games), The Witness (Jonathan Blow), Heaven Variant (Zanrai Interactive), Asylum (Sendcape) Distance (Refract Studios) y muchos más.

Con el nuevo BUM de los Smartphone y los dispositivos móviles inteligentes, los indie game, han visto una posibilidad abierta a la explotación de nuevas plataformas de juegos, una de las más llamativas es el sistema operativo Android de Google.

Al barco de la industria de videojuegos, se suma ahora la compañía Nvidia, que ha presentado el Project Shield, una consola portátil, con pantalla HD y un potente Tegra 4 que hará las delicias de juegos diseñados específicamente para este procesador. Dando una oportunidad para nuevos emprendedores de embarcarse en un proyecto Indie.

El nivel UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS

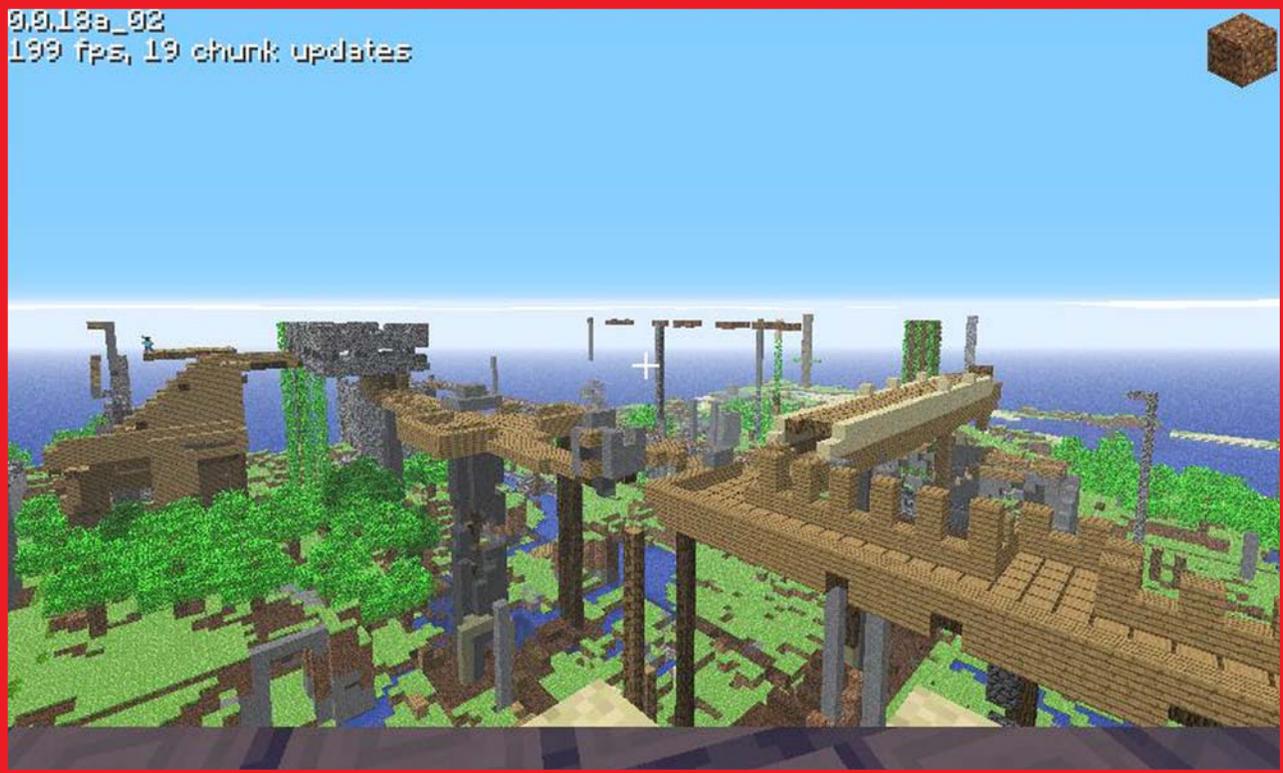


En el 2012 se estrenó un documental llamado "Indie Games: The Movie". En el protagonizan los desarrolladores Jonathan Blow (Braid), Edmund McMillen (Super Meat Boy) y Phil Fish (Fez), documentando el día a día en el desarrollo de sus juegos. En el documental también se hace mención de otros juegos independientes, como Limbo, Castle Crashers y Minecraft.

Referencias

- 1- http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_independiente
- 2- <http://es.wikipedia.org/wiki/Minecraft>
- 3- http://www.teknoconsolas.es/articulos/articulos_el-futuro-indie-2013/juego70353.htm

0.0.18a_02
199 fps, 19 chunk updates



Minecraft



Consola nVidia con Tegra 4

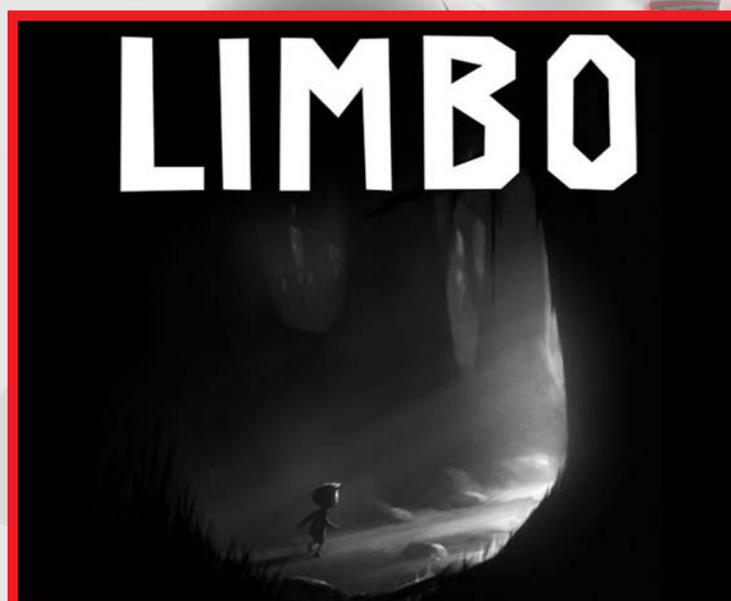
El nivel UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS



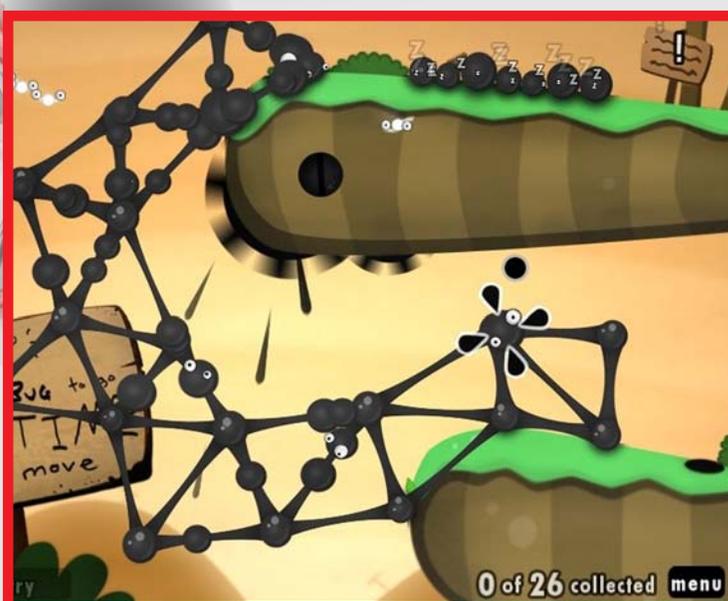
Jonathan Blow



Braid



Limbo



World of Goo



el consejero



Poder de batería escondido en tu celular

Yaima Alvarez Medina / yaima.alvarez@ssp.jovenclub.cu

Si la batería del móvil Samsung esta muy baja y necesitas continuar una llamada de emergencia presiona los siguientes dígitos en tu celular: *3370#. Tu celular volverá a encenderse con el poder de la batería de reserva mostrando un 50% de energía. La reserva se volverá a cargar cuando cargues tu celular.

Mejorar rendimiento en Windows 8

Miguel Muñoz Calderín / miguel.calderon@ssp.jovenclub.cu

En un PC usamos la combinación de teclas Windows+R, escribimos SystemPropertiesPerformance y pulsamos la tecla Intro, en una pantalla táctil pulsamos en la zona derecha de la pantalla y arrastramos hacia la izquierda para que aparezca la barra charm, en la que pulsamos en la lupa donde dice Buscar, en la caja de búsqueda escribimos SystemPropertiesPerformance y pulsamos en la izquierda sobre SystemPropertiesPerformance.

1- Dejar que Windows elija la configuración mas adecuada para el equipo.

Esta es la opción por defecto de Windows 8 y la mas aconsejable para usuarios inexpertos ya que es Windows 8 quien elige que opciones activar para un mejor resultado.

2- Ajustar para obtener la mejor apariencia.

Lo que hace es activar todas las opciones teniendo así la mejor apariencia, ideal para maquinas potentes con una buena tarjeta gráfica.

3- Ajustar para obtener el mejor rendimiento.

Desactiva todas las opciones de efectos visuales para tener un mayor rendimiento, es el que hay que usar en maquinas lentas.

4- Personalizar.

Esta opción permite elegir que opciones habilitar o deshabilitar que nos gusten o no independientemente del rendimiento, por ejemplo, la maquina funciona muy bien pero sin embargo no nos gusta la sombra del puntero del ratón, entonces podemos desactivar la casilla Mostrar sombra bajo el puntero del mouse y aplicar los cambios.

Pero también podemos habilitar o deshabilitar las casillas en función del rendimiento, para esto lo mejor es cambiar al modo primero Dejar que Windows elija la configuración mas adecuada para el equipo, así Windows habilitara los efectos que crea oportunos, si vemos que va lenta la maquina cambiamos al modo Personalizar de esta manera tendremos activadas/desactivadas las casillas que marcó Windows 8 en el primer modo, así que sobre esa elección deberíamos de desactivar los efectos visuales que menos nos gusten para así aumentar el rendimiento de nuestra maquina.

Montar unidades SMB desde Consola

Anadalis Pérez Rodríguez / anadalis.perez@ssp.jovenclub.cu

1-Necesitamos el módulo smbfs y el cliente smbclient por lo que lo instalamos desde el repositorio:

```
sudo apt-get install smbfs smbclient
```

2-Una vez instalados estos módulos ya podemos listar las cosas que están compartidas en cualquier PC de la red gracias al smbclient y la sintaxis:

```
sudo smbclient -L Nombre_PC -U NombreUsuario
```

3-Una vez que sabemos que recurso tiene compartido la PC entonces pasamos a montarlo en nuestra PC.

Para montar un recurso compartido en nuestra PC usando el módulo smbfs se usa la sintaxis:

```
mount -t smbfs -o username=nombreUsuario // nombre_PC_o_IP/Nombre_Recurso /Punto_de_Montaje -o Opciones
```

*Aclarando las opciones:

Las opciones de smbfs son varias, una de ellas es la de user=valor que también puede ser username=valor ambas son válidas y representan al usuario de SAMBA o el usuario de windows con acceso a ese recurso compartido.

4-Al final de este proceso, cuando accedemos a la carpeta que designamos para punto de montaje podemos utilizar esas aplicaciones como si realmente estuvieran en nuestra PC.



el consejero



Facilitar la Navegación en Google

Miguel Muñoz Calderín / miguel.calderon@ssp.jovenclub.cu

Los trucos y comandos de Google nos facilita la búsqueda de cierta información, a través de un comando podemos centralizar y especificar más la búsqueda.

1- *Link*: Lista todos los enlaces, que teniendo page rank 4 o más, apuntan a nuestra página. Su uso es sencillo: `link:www.dirección.com`

2- *Allinurl*: Muestra todas las páginas indexadas de un dominio indicado, o bien, las páginas que tienen todas las palabras especificadas en su url. Su sintaxis es: `allinurl:www.dominio.com`

3- *Allintitle*: Muestra las páginas que tienen todas las palabras especificadas en su título. `allintitle: palabra1 palabra2` Devuelve las páginas que tienen *palabra1* y *palabra2* en su título.

4- *Allintext*: Páginas que tengan todas las claves especificadas dentro de su `body`.

5- *Allinanchor*: Páginas que tengan en el texto que las apuntan las palabras especificadas.

6- *Site*: Indica un determinado dominio que le indiquemos para realizar la búsqueda. Carece de sentido si no le especificamos algo más. Un ejemplo de su uso sería: `site:www.dominio.com +palabra` Esto busca todas las páginas con alguna ocurrencia '*palabra*' dentro del dominio especificado.

7- *Info*: Nos muestra información sobre la página principal de un dominio especificado. `info:www.dominio.com`

8- *Inurl*: Busca la palabra que le especifiquemos en la url, pero no pide que todas estén en la url como `allinurl`.

9- *Intitle*: Busca la palabra que le especifiquemos en el título, pero no es necesario que todas estén en el título. Por ejemplo `intitle:clave1 clave2` Busca *clave1* en la url.

10- *Cache*: Nos lleva directamente a la versión que tiene google de una determinada página. `cache:www.dominio.com` Y directamente a la caché que tiene almacenada google de `www.dominio.com`.

11- *Related*: Según google nos muestra sitios relacionados con la dirección que le especifiquemos, a saber que criterio sigue, porque los resultados más que malos, son nulos. No merece la pena usarlo.

12- *Stocks*: Nos lleva a Yahoo Finance y nos muestra información de tipo financiero relacionada con la marca que le indiquemos.

13- *Filetype*: Busca un tipo de documento especificado, por ejemplo: `filetype:doc clave` Busca ficheros '.doc' relacionados con 'clave'.

14- *Define*: Este es el comando más reciente; busca la definición de una palabra indicada, de momento sólo funciona con palabras en inglés. Uso: `define:mouth`.

Recuperar el grub después de instalar Windows

Naroldis Matos Leyva / naroldis.matos@gtm.jovenclub.cu

Windows XP, 7 sobrescribirá el sistema de arranque que teníamos establecido (llamado sector 0 o MBR), borrando Grub 2. En muchos casos ni siquiera nos avisa durante el arranque con algún error al inicio del Grub 2, sino que directamente desaparece y reinicia Windows.

Utilizar livecd ubuntu

Muchos de nosotros disponemos de una copia en CD de la versión de Ubuntu que tengamos instalada en el sistema. Utilizaremos la última versión disponible hasta la fecha: LiveCD Ubuntu.

Después seguir estos pasos:

1- Reiniciar nuestro ordenador para arrancar desde el LiveCD de Ubuntu, eligiendo la opción de "Probar Ubuntu sin hacer ningún cambio en su sistema". Es importante no equivocarnos de opción para no hacer peligrar lo que ya teníamos instalado en nuestra partición.

2- Una vez iniciado, ejecutamos desde consola los siguientes comandos:
`sudo fdisk -l ->` Para obtener la información de las particiones de nuestro ordenador.

Nos fijaremos en la columna de "SISTEMA" para buscar la que indica Linux(no Linux swap/Solaris) y apuntarnos cual es: `sda1,sda2, etc...`



el consejero



`sudo mount /dev/sdaX /mnt -> Montamos la partición donde X es el número apuntado en el comando anterior`

`sudo mount --bind /dev /mnt/dev -> Montamos el resto de dispositivos`

`sudo mount --bind /proc /mnt/proc`

`sudo chroot /mnt -> con el comando chroot accedemos como root al sistema de archivos de nuestro antiguo Ubuntu`

`grub-install --recheck /dev/sda -> cargamos el Grub en el MBR (OJO: sda sin el número tal cual se indica)`

3- Por último, reiniciamos el PC arrancando Ubuntu, abrimos una consola y actualizamos GRUB2

`sudo update-grub2 -> actualiza grub 2`

Si no funcionara, instalaríamos Grub 2 directamente con el siguiente comando:

`sudo aptitude install grub`

Refresh en Windows 8

Misleni Pérez Reina / mislenis.perez@ssp.jovenclub.cu

Refresh permite que se borren todos los programas agregados desde cualquier sitio, pero sin tocar las cosas instaladas desde el Windows Store, cambiará nuestras configuraciones predeterminadas.

1- Acceder a PC Settings dentro de la pestaña denominada como General, luego accederán a la opción "Refresh your PC without affecting your files".

2-Clic en el botón Get started, nos mostrará la primera página donde nos dirá qué será lo que Windows preservará:

*Nota: Tener en cuenta que algunas aplicaciones y configuraciones no se mantendrán.

3- Una vez de estar seguros de proseguir, bastará con hacer clic en el botón Next y finalmente al botón Refresh para iniciar, tomará unos minutos mientras hace la instalación, pero además mientras vuelve a importar todo el perfil y sus personalizaciones. *Nota: Los datos se mantendrán en el mismo disco, en un espacio aparte, tal cual sucede con el proceso de migración que maneja Hardlink en USMT.

4- Al finalizar todo, en el escritorio se generará un archivo HTML donde nos dirá si se eliminaron o no aplicaciones:

*Nota: El tiempo en Refresh es considerablemente más rápido.

Acceso al Modo Dios (God Mode) en Windows 8

Misleni Pérez Reina / mislenis.perez@ssp.jovenclub.cu

Modo Dios (God Mode) en Windows 8 crea una carpeta especial en la que se puede acceder a todas las configuraciones del panel de control pero de una manera diferente.

1- Crear una nueva carpeta en alguna parte del disco de su ordenador, asignarle el siguiente nombre: `GodMode.{ED7BA470-8E54-465E-825C-99712043E01C}`

2- Cuando apretamos Enter para confirmar el nombre, se observará que la carpeta cambia su nombre e icono.

3- Dar doble clic para abrir GodMode, observaremos un listado bastante largo con todas las configuraciones posibles a acceder en el Panel de Control pero en forma separada y en iconos ejecutables.

Desactivar colocación de ventanas inteligentes en Windows 7

Lidisve León Martínez / lidisve.leon@ssp.jovenclub.cu

Cuando pinchamos en una ventana y la arrastramos arriba del todo, si la soltamos se maximiza automáticamente, una vez maximizada si la pinchamos y la arrastramos hacia abajo deja de estar maximizada y vuelve a su anterior posición. La manera de colocar estas ventanas inteligentes (smart window arrangement), se puede desactivar en caso de que no nos guste.

1- Vamos a nuestro `regedit`.

2- Pulsamos en Inicio, escribimos "regedit" y pulsamos Enter para que se abra el Editor del Registro.

3-Ahora en la parte de la izquierda vamos a la cadena: `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop`, Estando seleccionada "Desktop", buscando en la derecha "WindowArrangementActive" en caso de que no exista la creamos, para ello damos al botón derecho del ratón en una zona vacía de la parte derecha y seleccionamos "Nuevo > Valor de cadena" y le llamamos "WindowArrangementActive".

4-Ahora lo editamos, damos doble clic sobre él para editar la cadena y dentro de "Información del valor" cambiamos el valor 1 por el 0.

5-Aceptamos y reiniciamos Windows para que los cambios tengan efecto.

El navegador

Odalís Juliana Mariño Cala / odalis.marino@scu.jovenclub.cu

Quién es quién en la prensa cubana

De qué trata el sitio: Directorio de los profesionales del periodismo cubano. Recoge los datos de profesionales de la comunicación desde el siglo XIX hasta nuestros días.

Utilizar el sitio para: Valiosa fuente informativa que recoge datos biográficos de los profesionales cubanos de la comunicación y permite conocer sobre la vida y obra de los mismos. Puede utilizarse como fuente de consulta.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

http://quienesquien.cipre.cu/



Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

http://www.argim.net/



Yipsi Luis Sorí / yipsi.luis@ssp.jovenclub.cu

Argim

De qué trata el sitio: Es una comunidad donde se pueden hacer nuevos amigos, compartir tus fotos, chatear, mandarte mensajes privados con otros usuarios, enviar sms gratis y descarga de aplicaciones, juegos, imágenes, etc.

Utilizar el sitio para: Descargar gratis contenidos principalmente para celular: App, Juegos, Ringtones en cualquier formato y vídeos MP4 y 3GP, fondos y Animaciones.

Adianys López Hernández / adianis.lopez@ssp.jovenclub.cu

Aulaclip

De qué trata el sitio: Sitio web en español sobre Cursos de informática gratuitos.

Utilizar el sitio para: Ofrece un conjunto de Cursos de Informática totalmente gratis y manuales de calidad con vídeo tutoriales. Temas como Photoshop CS5, Flash CS5, Word 2010, Windows Vista y XP y Excel 2010 los encontrarás allí y pueden ser muy interesantes para la enseñanza y la investigación.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

http://www.aulaclip.es



Adianys López Hernández / adianis.lopez@ssp.jovenclub.cu

Historia de la Medicina

De qué trata el sitio: Sitio web dedicado a la historia de la medicina.

Utilizar el sitio para: Ofrece un conjunto de fuentes materiales e iconográficas de Historia de la Medicina que puede ser interesante para la enseñanza y la investigación.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

http://www.historiadelamedicina.org



Adianys López Hernández / adianis.lopez@ssp.jovenclub.cu

Marca

De qué trata el sitio: Sitio web en español sobre deporte.

Utilizar el sitio para: La mejor información deportiva en castellano actualizada minuto a minuto en noticias, vídeos, fotos, retransmisiones y resultados en directo.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

http://www.marca.com



José González Saavedra / jose.gonzalez@ssp.jovenclub.cu

Pueblos Originarios de América

De qué trata el sitio: El sitio es un compendio de datos de los pueblos originarios de nuestra América. Se puede encontrar desde biografías de los más prominentes personajes americanos, datos arqueológicos, culturales, mapas y costumbres religiosas.

Utilizar el sitio para: Conocer sobre la vida y obra de personajes históricos de america. Una fuente de consulta para estudiantes y profesores.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

<http://www.pueblosoriginarios.com>



Karla de la Osa Vázquez / karla.osa@art.jovenclub.cu

PsicoActiva

De qué trata el sitio: Un sitio web dedicado a los test mentales de diferentes tipos y categorías. Es una web dedicada a la psicología. Con información de actualidad en esta disciplina.

Utilizar el sitio para: Realizar test psicológicos, y evaluar sus resultados. Muy útil para investigaciones sociales.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

<http://www.psicooactiva.com/>



Raymond J. Sutil Delgado / raymond@jovenclub.cu

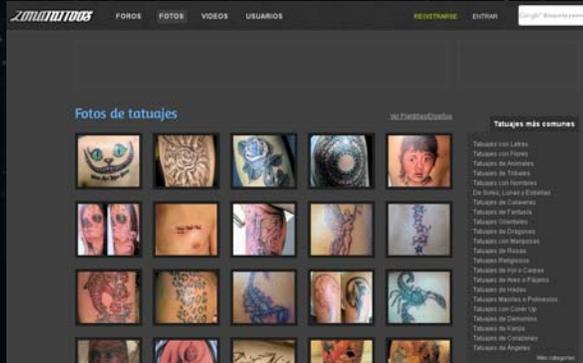
ZonaTattoos

De qué trata el sitio: Sitio web sobre tatuajes, con opciones como librería de imágenes, videos, con la opción de registrarse en la web.

Utilizar el sitio para: Visualizar y conocer sobre tatuajes, dividido en categorías. Así como realizar preguntas en el foro habilitado para ello.

Revista Digital Tino | Joven Club de Computación

<http://www.zonatattoos.com/>



La
REVOLUCIÓN
soy yo

DEL:
DINOS QUE
OTRA COSA
ENEMOS
E HACER.

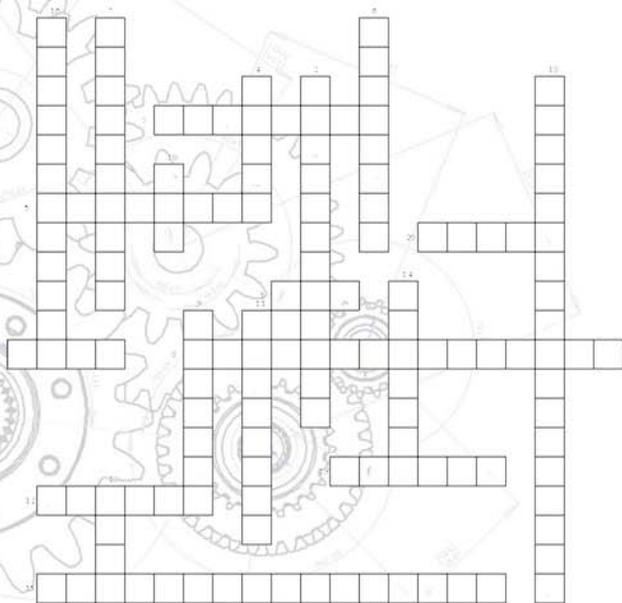
www.juventudrebelde.cu



el. inge nioso

Karla de la Osa Vázquez / karla.osa@art.jovenclub.cu

Crucigrama



Horizontal

- 1- Es un sistema que permite transmitir a distancia o por la línea telefónica escritos o gráficos.
- 3- Es un dispositivo externo a la tierra el cual permite la emisión de señales.
- 5- Es la rama que nos permite conocer todo acerca de los efectos telemáticos.
- 8- Es un circuito de un sistema de comunicaciones por teléfono.
- 12- Persona dedicada a la alteración de los medios telemáticos.
- 15- Es el beneficio domiciliario el cual permite la visión de diversos canales por medio de televisión.
- 17- Son una aplicación web que le da soporte a discusiones y aplicaciones en línea.
- 19- Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente.
- 20- Es una tecnología que posibilita la transmisión de señales mediante la modulación de ondas electromagnéticas.

Vertical

- 2- Es la comunicación simultánea de audio y video, permitiendo mantener en contacto con otras personas.
- 4- Técnica por la cual se interconectan varios dispositivos telemáticos.
- 6- Es un dispositivo de telecomunicación diseñado para transmitir señales acústicas por medio de señales eléctricas a distancia.
- 7- Es un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento y sonido a distancia.
- 9- Es un servicio que nos brinda el internet en el cual se pueden realizar publicaciones de diferentes temas.
- 10- Es una realidad virtual que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo.
- 11- Herramienta telemática la cual nos brinda diversos beneficios en la red.
- 13- Es una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de internet entre dos o más personas.
- 14- Es un dispositivo inalámbrico electrónico que permite realizar llamadas.
- 16- Es una realidad virtual que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo.
- 18- Es una técnica consistente en transmitir datos.

Curiosidades

¡Cuidado! El 91% de las contraseñas digitales en el mundo son vulnerables

Las contraseñas más utilizadas son los nombres de la persona o miembros de su familia, combinados con fechas de nacimiento, información muy fácil de obtener en las redes sociales por los "hacker", quienes luego a través de programas introducen hipotéticas contraseñas de forma masiva basadas en estos patrones hasta coincidir con alguna.

- "El mayor problema de las contraseñas es su reutilización.

- El ser humano por una cuestión de memoria recuerda unas cinco, seis o siete contraseñas y naturalmente las usa para todo y eso los hace muy vulnerables.

- Las contraseñas creadas en dispositivos móviles tienden a ser menos seguras que las utilizadas en una computadora tradicional debido a que es más fácil acceder a los caracteres y no hace falta cambiar de pantalla.

- El usuario promedio toma de 4-5 segundos para escribir una contraseña segura de 10 caracteres en una PC.

- Mientras que en un smartphone con pantalla táctil este tiempo se incrementa, tomando 7-30 segundos.

Gorilla Glass 3, el nuevo cristal es tres veces más resistente a arañazos

Su segunda versión se hizo un 20% más fina manteniendo (al menos en teoría) la misma resistencia, y ahora, Corning, ha aprovechado el CES 2013 para presentar el nuevo Gorilla Glass 3 con algo llamado "Resistencia nativa al daño" que proporciona una mayor resistencia a los arañazos al tiempo que los hace menos visibles y conserva su fortaleza incluso después de que se produzca un rasguño.

Pese a que Apple nunca se ha vanagloriado de ello e incluso ha preferido mantenerse fuera de las listas oficiales de clientes del cristal súper resistente, al que insufló vida con el iPhone original, la relación mantenida entre Corning y la manzana es un secreto a voces.

¿Sabías qué?

El teclado en un dispositivo Android incluirá siempre un icono de la configuración, por lo general una llave inglesa. Si pulsas en él puedes elegir cómo funciona el teclado. La opción de teclado PhonePad es particularmente útil en los teléfonos y no requiere mucho tiempo para acostumbrarse.

El Galaxy S III y el HTC One X están casi al mismo nivel. Con poca diferencia en cuanto a hardware, la ventaja vendrá al comprobar cómo funciona el software de Samsung y lo útil que resulta. El éxito de Samsung y HTC llegó con pantallas más pequeñas.

GPS es la abreviatura de Global Positioning System, Sistema de Posicionamiento Global. Diseñado por el ejército de USA, es un sistema de navegación que usa 24 satélites que orbitan la Tierra. Cada uno está en un lugar específico y emite datos de navegación codificados, que un receptor GPS puede decodificar. Se necesitan tres satélites para una localización precisa.

ROM Manager es una App que te permite instalar una nueva versión de tu Sistema Operativo con un solo toque. Necesita un teléfono rooteado y es recomendable para los menos entendidos en el tema.

ADB significa 'Android Debug Bridge' y se utiliza principalmente para el desarrollo de software, aunque también incluye algunas funciones para hackear tu teléfono.

"Radio" se refiere al software de tu dispositivo Android que se encarga de las llamadas de teléfono y conexiones de datos. Si actualizas tu versión de radio, puedes mejorar la duración de la batería. Algunas ROMs necesitan la última versión de radio.



Informatización

CUBA Hacia una sociedad de la información
justa, equitativa y solidaria.



REVOLUCION

Victoriosa
en el nuevo milenio

