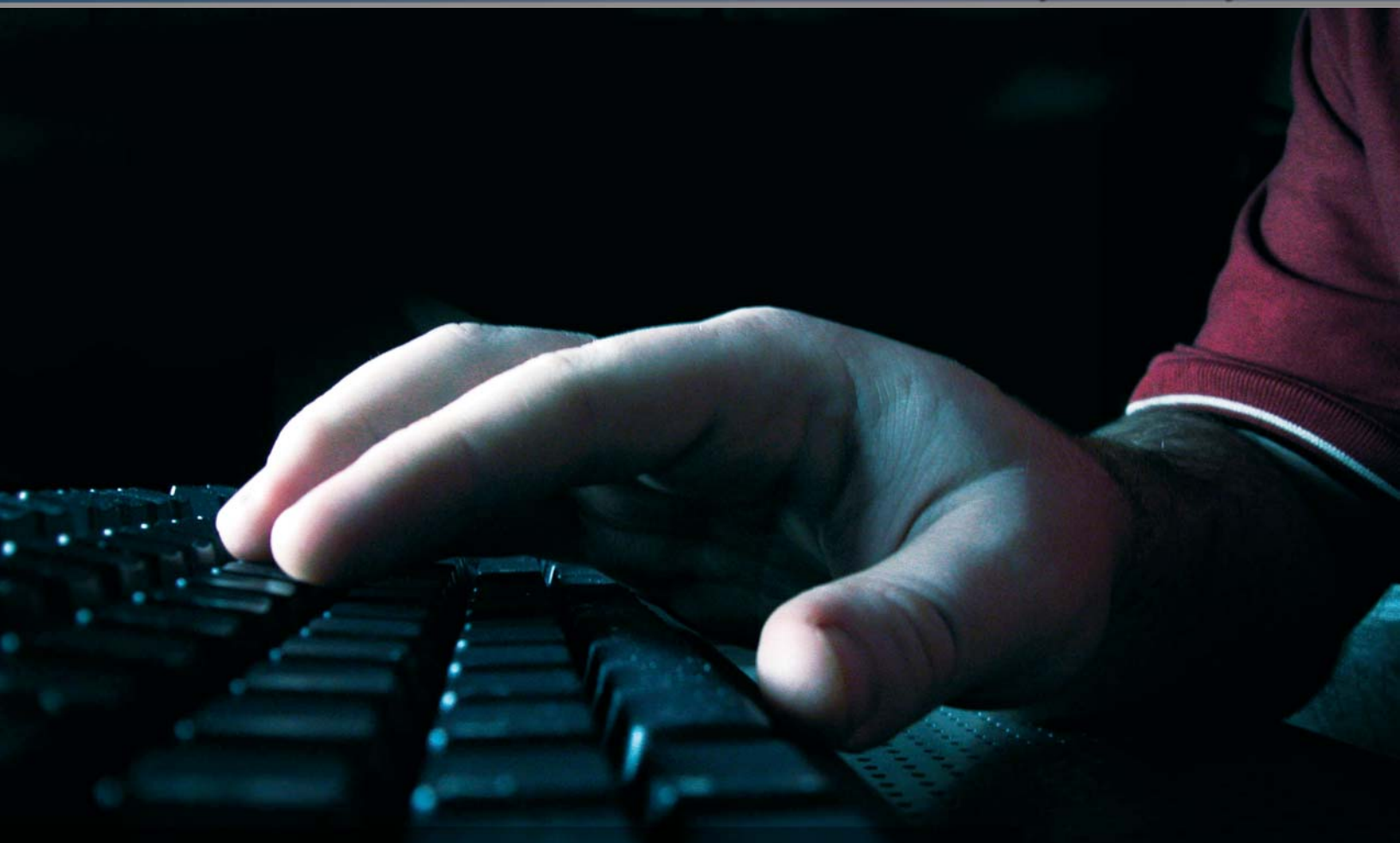




Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...



La Ingeniería Social y los Hackers



**Interpretar correctamente
la información, vale oro**

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Nunca el colectivo de esta publicación había esperado los meses finales del año, con tantos deseos. Y esta alegría radica, en que el año próximo (2012) la Revista Tino cumple 5 años de creada.

Para tan significativa fecha y enmarcada en los festejos por el 25 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica, se ha decidido festejar el quinto aniversario de la revista, desde enero hasta septiembre.

¿Qué novedades habrá? Pues para usted amigo lector, que al consultarnos en cada número, le informamos de primera mano, que la edición número 27, traerá diseño nuevo y moderno. Ya hemos dado algunos avances en nuestra página de Facebook y en foro.

Entre otras actividades, habrán encuentros en el Palacio Central de la Computación, para hablar de las publicaciones digitales en Cuba, un concurso para el mes de mayo, y muchas otras sorpresas que culminarán con una fiesta el día 4 de septiembre, donde los ganadores del Concurso, serán invitados de honor.

Además estamos desde ya, invitando a todos los lectores a que nos envíen a nuestro email sus ideas y sugerencias, para hacer más dinámico, divertido e interactivo este quinto aniversario. Escríbanos cuéntenos sus ideas y que los motivaría a participar en todos estos festejos que dentro de poco comenzarán.

Sobre la presente edición, indicar, que ha sido dedicada en su mayoría a las aplicaciones de Código Abierto, en apoyo al Taller: Migración a estándares abiertos, que se celebrará los días 22 y 23 de noviembre de 2011, en el Palacio Central de la Computación, a donde los estamos invitando a todos.

Artículos varios como siempre, para el gusto de todos, desde consejos para Windows y teléfonos móviles, pasando por la sección El navegador, con propuestas interesantes, hasta las respuestas a varias interrogantes generales, que podrá consultar en la sección El foro. Está entonces, todo preparado para recibir un 2012 lleno de sorpresas, en las cuales, contamos con su apoyo y su participación, pues nadie es más importante para nosotros que ustedes, nuestros fieles lectores.

El vocero

- 5 Fallece Dennis Ritchie, creador del lenguaje C y de Unix 'Dart', un lenguaje de programación para aplicaciones web
- 6 Científicos utilizan sal para incrementar capacidad de los HDD
- 7 Las 7 novedades más importantes de Ubuntu 11.10
- 7 Twitter alcanza los 250 millones de «tweets» al día
- 7 Fallece Steve Jobs, co-fundador de Apple

El escritorio

- 8 Haciendo Web – Mejorando la Intranet Cubana
- 10 Las Tics en Función de las universidades y el conocimiento
- 12 La Ingeniería Social y los Hackers
- 16 Interpretar correctamente la información, vale oro
- 20 Internet y Televisión todo en uno

El laboratorio

- 24 LinuxLive USB Creator (Lili USB Creator)
- 25 Orbit Downloader 2.7.4
- 26 Camouflage 1.2.1
- 27 RocketDock 1.3.5

El entrevistado

- 28 Enelda Morales Fitó

El taller

- 29 Fuente de Corriente Continua

El foro

- 31 Preguntas y respuestas

El nivel

- 32 La cultura del videojuego
- 36 El videojuego arte, técnica o ambos

El consejero

- 38 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 Instituto de Nutrición e Higiene de Los Alimentos
- 41 Cuba diplomática
- 41 SubFoto 2012
- 42 Haciendo Web
- 42 Peugeot en Cuba
- 42 Centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología.
- 43 Guía documentada para Ubuntu
- 43 Trazos Web
- 43 Dropbox
- 44 DuckDuckGo
- 44 Photo Editor by Pixlr
- 44 WoW-Lista

El ingenioso

- 45 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



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

Colectivo de la Revista

Director

Raymond J. Sutil Delgado
raymond@jovenclub.cu

Producción

Norberto Penalver Martínez
norberto@jovenclub.cu

Redactores

Carlos López López
carlos@vcl.jovenclub.cu

Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Yury Ramón Castelló Dieguez
yury02022@ltu.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado
raymond@jovenclub.cu

Corrector

Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez





Fallece Dennis Ritchie, creador del lenguaje C y de Unix



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional



Se ha sabido que el pasado domingo 9 de octubre, pocos días después del fallecimiento de Steve Jobs, el mundo perdió a otra importante figura de la tecnología, el estadounidense Dennis Ritchie, creador del

lenguaje C y del sistema operativo Unix, quien murió a la edad de 70 años.

La noticia no se ha dado a conocer de forma oficial sino que se ha hecho pública a raíz de un comentario de su excompañero Robert Pike en Google +. "Acabo de enterarme que, tras una larga enfermedad, Dennis Ritchie murió en su hogar este fin de semana.

No tengo mayores detalles, sin embargo confío en que habrá gente que apreciará el alcance de sus contribuciones y sentirá su partida apropiadamente", dijo Pike.

"Él era un hombre tranquilo y celoso de su privacidad, pero era también mi amigo, colega y colaborador. El mundo ha perdido a una mente realmente grandiosa", explicó.

Quizás la mayor contribución de Ritchie a la era de la informática fue la creación del lenguaje C, un lenguaje de programación ampliamente utilizado para crear software de sistemas y aplicaciones que además ha sido de gran influencia para lenguajes posteriores como el Java.

Por otro lado, este pionero de la informática también marcó un importante hito con Unix, tecnología que creó en colaboración con Ken Thompson y que estableció algunos principios que hoy día se mantienen en el desarrollo de los sistemas operativos.

Tomado de: www.20minutos.es/noticia/1186403/0/dennis-ritchie/lenguaje-c/unix/

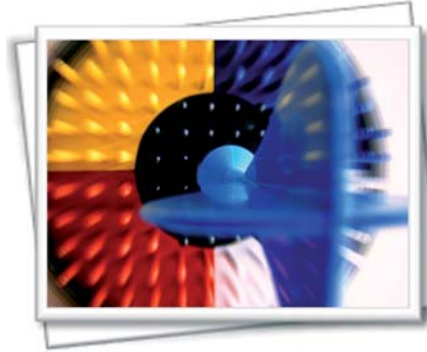
'Dart', un lenguaje de programación para aplicaciones web



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



Google presenta 'Dart', un lenguaje de programación para aplicaciones web

Google ha presentado oficialmente una primera vista del nuevo lenguaje de programación para

aplicaciones web llamado 'Dart'. Este sistema pretende crear un código con una estructura flexible, familiar con el usuario y busca el alto rendimiento de los navegadores modernos y del resto de dispositivos del entorno.

Según el blog oficial de Google Code, 'Dart' se dirige a un gran número de escenarios de desarrollo, como en proyectos que necesitan los tipos oficiales en el estado del código con intención de programarlo.

En ese sentido, este nuevo lenguaje posee tipos opcionales lo que permite que un usuario con pocos conocimientos puede iniciar la codificación sin una formación y añadirlo al proyecto más tarde cuando considere necesario.

Este código funciona a través de una máquina virtual nativa o en la parte superior de un motor de 'JavaScript' mediante el uso de un compilador que traduce el código 'JavaScript' a 'Dart', así la aplicación escrita por el usuario en 'Dart' se compila y se ejecuta en el dispositivo que se utilice indistintamente.

Además, se está estudiando la posibilidad de integrar esta máquina virtual de 'Dart' en Google Chrome.

Para finalizar, se han creado las herramientas preliminares en la página web 'dartlang.org' para abrir a los usuarios este código.

Tomado de: www.telecinco.es/informativos/tecnologia/noticia/8536304/



Científicos utilizan sal para incrementar capacidad de los HDD



Ronel Portal González

ronel01025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 2

Científicos de Singapur han descubierto una manera de incrementar la capacidad de un discos duro hasta seis veces más en comparación al límite actual usando cloruro sódico, compuesto también conocido como sal de mesa. Joel Yang del IMRE (Institute of Materials Research and Engineering) es el responsable del hallazgo.

Wired.co.uk describe el proceso de cómo funcionan los discos duros de hoy. Los platos magnéticos que giran están recubiertos con granos nanoscopicos dispersos al azar que trabajan en aglomerados de 10 para formar un bit. La idea de Yang es eliminar los aglomerados al azar y utilizar granos un poco más grandes en un paterno regular que almacenen un bit cada uno.

“Es como guardar tu ropa en una maleta cuando viajas,” dijo un portavoz de IMRE. “Entre más organizada esta tu ropa, mas puedes llevar.”

Yang descubrió que al agregar cloruro de sodio a la solución de revelado, se producen nanoestructuras con una resolución mucho mayor. Estas nanoestructuras son producidas usando un proceso litográfico e-beam sobre cada plato.

Las estructuras de mayor resolución permiten almacenar mucha más información por pulgada cuadrada. Un disco duro de hoy puede almacenar hasta 500GB de información por pulgada cuadrada. Este nuevo método ofrece hasta 1,9TB por pulgada cuadrada. Más adelante se espera llegar a 3,3TB por pulgada cuadrada.

El descubrimiento es importante pero hay que cuestionar su relevancia al largo plazo por la manera como la memoria flash está tomando control de la industria del almacenamiento. Las unidades de estado sólido ofrecen velocidades muy superiores a los discos duros tradicionales pero su precio y capacidad aún no están a la par.

Tomado de: www.techspot.com/espanol/noticias/45897-cientificos-utilizan-sal-para-incrementar-capacidad-de-discos-duros.html

Las 7 novedades más importantes de Ubuntu 11.10



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

Ha sido lanzada la nueva versión de Ubuntu, 11.10, llamada también por sus creadores Oneiric Ocelot. Realmente han redoblado la apuesta en cuanto a la interfaz gráfica, y si todavía no han utilizado Linux, el tour que se encuentra en la web oficial es muy útil y nos permite ver el funcionamiento básico del sistema operativo.

Pero para aquellos que quieran ir aún más adentro de la nueva versión del sistema operativo, se han mejorado muchos detalles de funcionamiento, sobre todo aquellos relacionados a la gestión de programas.

Sin embargo, uno de los logros principales desde el nacimiento de Linux es la transformación de la interfaz en algo de una facilidad de uso impresionante. Si comenzamos a pensar en los beneficios que trae consigo la instalación de Ubuntu, una “mudanza” a este OS no sería una mala idea. Hemos hecho una lista con las siete novedades más importantes que nos trae aparejada esta versión:

- Kernel 3.0: el nuevo Kernel fue anunciado para el vigésimo aniversario de Linux. La nueva versión fue llamada Sneaky Weasel (“comadreja escurridiza”) y ofrece una mayor velocidad para la creación y eliminación de archivos, un aumento del rendimiento del caché y la memoria mediante la herramienta CleanCache, temporizadores de alarma, soporte para iSight y aumento del soporte para dispositivos realtek rtl81xx, entre otras cosas.

- Lightdm: se trata de un gestor de sesiones para X Windows System y es el gestor elegido para reemplazar a GDM en esta versión. Algunas de sus funcionalidades incluyen un pequeño código fuente para mejora del mantenimiento, la independencia de las bibliotecas de GNOME y una mejor función para desarrollar interfaces a través de HTML.

- Gnome 3.2: con sus pilares de “facilidad de uso, estabilidad, internacionalización de primera clase y accesibilidad”, Gnome 3.2 ahora nos ofrece mejoras en las redimensiones de ventana, mejoras en la interfaz para uso de monitores pequeños, la aparición de una barra de batería en el caso de los portátiles, y un contador para las



notificaciones. La lista completa de las mejoras de Gnome 3.2 puede encontrarse en su página oficial.

- Software Center 5.0.1.4: el Ubuntu Software Center es algo así como el administrador de programas del sistema operativo. En esta nueva versión, se nos permitirá hacer donaciones para proyectos sin fines comerciales, íconos más grandes, integración con Unity Launcher, organización a través de calificaciones y requerimientos de sistema para las aplicaciones, y muchas cosas más. Tendremos que verla en acción para apreciar todo lo que ofrece.

- Libre Office 3.4.3: también contará con la última versión de Libre Office. De acuerdo con The Document Foundation, esta nueva versión ha solucionado muchas de las vulnerabilidades de seguridad de las anteriores, además de mejoras en el tiempo de carga de meta archivos de Windows Office.

- Firefox y Thunderbird 7.0.1: en el nuevo Ubuntu también tendremos las últimas versiones de estos dos productos de Mozilla. De nuevo para Thunderbird contamos con funcionalidades multicuenta, extensiones para mejorar el servicio, y filtros anti-spam. Por su parte, Firefox 7 consume un 30% menos de memoria que su predecesor, y mejora el manejo de elementos HTML5.

- Gnome Control Center: el Gnome Control Center no parece tener demasiados agregados fundamentales. Su propósito es configurar las partes del sistema a través de herramientas llamadas "capplets". Nos sirve para configurar la apariencia de Ubuntu y es atractivo por su alta capacidad de ser modificable.

Tomado de: <http://bitelia.com/2011/10/las-7-novedades-mas-importantes-de-ubuntu-1110>

Twitter alcanza los 250 millones de «tweets» al día



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

En el marco de la Web Summit 2.0 de San Francisco, el CEO de Twitter, Dick Costolo, ha indicado que el número de tweets por día alcanza los 250 millones. Esto supone un aumento del 177% respecto al pasado año. Además, la integración del site con iOS 5 está haciendo que se tripliquen las cuentas activas.

Desde diciembre a julio, en apenas ocho meses se produjo un incremento de 100 millones de tweets.

Otro de los signos del crecimiento de Twitter es la integración con iOS 5. Ésta ha provocado que ahora inicien sesión el triple de usuarios, según informa TechCrunch. El site de microblogging está presente en todos los dispositivos iPhone 4S y todos los iPhone 4 que hayan actualizado el sistema operativo.

Costolo también ha hecho señalado algunos puntos a mejorar: "Tenemos que pensar cómo capturar todo el volumen al mismo tiempo que separamos lo significativo del ruido", apuntó, haciendo referencia a la dificultad para asimilar la información en Twitter.

Tomado de: www.abc.es/20111018/medios-redes/abcitweets-201110181403.html

Fallece Steve Jobs, co-fundador de Apple



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Steve Jobs, co-fundador de la compañía Apple, falleció el pasado 5 de octubre. Quien fuera el cerebro y motor impulsor de los últimos años, de la compañía creadora de los dispositivos más populares en estos momentos.

Denominado por muchos el Edison del siglo XXI, Jobs, deja en la historia de la humanidad, las ideas y los hechos que han cambiado una generación, desde 1997, con su reinserción como CEO de Apple, y la genial idea de crear el iPod y la tienda de música online iTunes, Steve Jobs, dio un salto adelante en la historia universal.

Este visionario, es el responsable no solo de la creación del iPod y el Smartphone iPhone, sino también de los Studios Pixar, con los que demostró que la tecnología no solo son circuitos electrónicos, también de ella, se extrae el arte.

En la web de Apple, desde el día de su muerte se ha colocado una foto de él, y se habitó un email, para que los interesados, puedan enviar sus condolencias y/o palabras a la memoria de Steve Jobs. Hasta el día de hoy, más de un millón de mensajes de todos los continentes, pueden ser leídos aleatoriamente, en una web dedicada a este genio de nuestros tiempos.



Haciendo Web – Mejorando la Intranet Cubana



Juan Pablo Pérez Manes

webmaster@atenas.cult.cu

Colaborador Joven Club Colón

Mejorando la Intranet Cubana

AA



HACIENDO WEB

Portada

Descargas de CMS

Manuales

Objetivos

Utilidades

Webimg



Google+ para empresas y organizaciones

Google abre una nueva etapa en la que añade varias mejoras que tendrán una repercusión...



ARTÍCULOS (456)

BLOG HW (6)

CMS (27)

COMPLEMENTOS (9)

CONSEJOS (75)

HERRAMIENTAS (65)

HUMOR (10)

MANUALES (4)

PROYECTOS (2)

Con la creación en 1991 del dominio punto cu, la instalación del primer correo electrónico en el ya creado CENIA -Dirección del IDICT- y el apoyo de un Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), se inicia la incorporación de Cuba a la nombrada Red de redes. A partir de este momento nuestro país comienza un largo camino hacia la introducción de contenidos nacionales en Internet. A finales de 1994 se fundamenta a INTERNIC la necesidad de empezar a obtener direcciones ip reales, que identifican a las máquinas conectadas a la red mundial y no es hasta enero de 1995 en que se nos adjudica una clase B de direcciones ip, equivalente a algo más de 65 mil direcciones ip reales. Sin embargo, desde su origen, el punto cu había sido delegado a una organización canadiense, que nos prestaba servicio de correo electrónico bajo el protocolo UUCP (unix to unix copy). Dicha entidad (Nodo Web) era miembro de la red global no gubernamental APC; con posterioridad este Nodo Web se convierte en la empresa Nirve Center que nos brindó el servicio hasta la conexión directa de Cuba a Internet y con las mismas características que el anterior.

Durante el primer semestre de 1996 se

iniciaron los trámites de traslado del dominio punto cu de Canadá a Cuba marcando el nacimiento de CENIAInternet y, poco después, se concluye el proyecto que crea y pone en funcionamiento el Cuba-NIC (Centro de Información de Red), que ordena todos los dominios que se iban creando en el país. El Cuba-NIC (enmarcado como un ccTLD o Dominio de Máximo Nivel de País), también se encarga de mantener activos los dominios para que el punto cu sea identificado en los root server (servidores raíces) mundiales.

Desde sus inicios la conexión a Internet de nuestro país ha sido enfocada a potenciar la salud pública, la educación, la cultura, proyectos sociales y los de otros sectores donde resulta vital estar conectado a la red.

Existen varias redes informáticas entre la cuales destacan por su extensión e impacto el Centro Nacional de Información en Ciencias Médicas - Infomed (sld.cu) creada en 1965; en el mes de septiembre de 1991 se realiza un trabajo cooperado con el recién constituido Joven Club de Computación y se pone en marcha el segundo nodo UUCP del país, dando nacimiento a la

Red TinoRed y en 1993 surge Cubarte, Organización rectora de la informática en la Cultura cubana (cult.cu).

Con el advenimiento del nuevo siglo XXI, el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones trajo consigo la generalización del acceso a la información mediante la WWW o World Wide Web, y nuestro país no se ha quedado rezagado en este tema. En Cuba se han creado varias redes y sitios Web especializados en informar a los internautas sobre lo que sucede en la nación, unas de estas grandes redes es Cubarte donde en la misma existen una serie de Portales y Sitios Web dedicados a dar a conocer la cultura de cada rincón de la Isla, varios esfuerzos se han realizado por mejorar la calidad y visibilidad de los contenidos que pululan la red de Cubarte la cual, a excepción de los Portales, presentan serios problemas de diseño y posicionamientos de los contenidos.

La gran mayoría de los recursos que se utilizan para crear un sitio se obtienen por los programadores y diseñadores cubanos de Internet, lo cual crea una gran brecha entre los que tienen acceso a estos recursos y los



que dependen de la Intranet Nacional para encontrar los elementos necesarios para un correcto desarrollo y posterior implementación de sus proyectos en la Web.

La motivación para crear Haciendo Web parte de que en punto CU no existe un espacio dedicado a ofrecer recursos que ayuden a mejorar las Web que se producen en Cuba.

Haciendo Web está compuesto por varias secciones:

- Descargas de Gestores de Contenidos (CMS). El uso de CMS para la creación de proyectos Web se hace cada vez más común y en esta sección se encontrarán los más utilizados.

- Manuales: Bibliografía necesaria para programar y aprender técnicas de posicionamiento e implementación con vista a la Web.

- Utilidades: Colección de herramientas útiles para el desarrollo Web y el correcto uso de la navegación (Frameworks y utilitarios).

- Webimg: Colección de imágenes útiles para el diseño Web.

- Artículos: Variadas publicaciones que abarcan consejos, tips, tutoriales, alertas de seguridad, posicionamiento en los buscadores de Internet y el uso de las redes sociales.

Haciendo Web tiene como filosofía potenciar el uso del Software Libre en la Intranet Nacional, para conseguir esta meta se favorece el uso de herramientas y utilidades libres para crear sitios y páginas Web. El corazón de Haciendo Web está soportado por CMS Wordpress 3.x corriendo sobre una infraestructura LAMP, Linux, Apache, MySql y PHP, herramientas con licencias libre no privativas. En sus dos primeras semanas de vidas el sitio del proyecto tuvo más de mil visitas a sus contenidos, las descargas superaron las 600, generando un tráfico de más de 10 Gigas. Haciendo Web está hospedada en los servidores de Cubarte y forma parte de la estrategia de Cubarte para mejorar la presencia de los contenidos culturales cubanos en los buscadores de Internet.

Haciendo Web es un sitio que pretende y ya está logrando ser un punto de referencia en la Intranet nacional cuando se habla de desarrollo Web. Con la idea fundamental de mejorar la Intranet cubana cada día se trata de acercar más los contenidos que están fuera del alcance de los desarrolladores Web de la Isla debido a que no poseen acceso a Internet o que simplemente es más veloz obtenerlos del punto cu.

URL: <http://www.haciendoweb.cult.cu/>

Referencias

- 1- <http://www.ecured.cu/index.php/Haciendoweb>
- 2- <http://www.nic.cu/>
- 3- <http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2009-02-06/internet-es-vital-para-el-desarrollo-de-cuba/>
- 4- http://bvs.sld.cu/revistas/ems/vol11_1_97/ems06197.htm
- 5- http://www.cpicmha.sld.cu/hab/vol13_2_07/hab17207.htm
- 6- <http://www.cubaminrex.cu/SociedadInformacion/CubaInternet.htm>

Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón

PRISIONEROS INJUSTAMENTE EN LOS ESTADOS UNIDOS





Las Tics en Función de las universidades y el conocimiento



Magaly de J. Almaguer Augier

Sin email

Joven Club Rafael Freyre 2



En el mundo globalizado de hoy el desarrollo económico, espiritual y social de cada país va a depender, cada vez más, del nivel cultural que, en su acepción más amplia, posea la sociedad en su conjunto. El mismo es consecuencia, entre otros aspectos, de las capacidades competitivas de los seres humanos y del potencial científico que posea cada región.

La competitividad del profesional en el siglo XXI, estará dada por la potencialidad que posea de: a partir del dominio que tenga de los conocimientos científicos y tecnológicos y del manejo de la información, haga frente a situaciones propias de su profesión, así como a problemas imprevisibles que surgen en la actividad profesional y resolverlos; asimilar e introducir de forma creadora e innovadora los cambios tecnológicos; de actuar acorde con la ética profesional y las exigencias más positivas de la sociedad donde se desempeña y desarrolla su actividad como hombre en sociedad, participando y cooperando con los demás en toda actividad humana, a partir de los valores más trascendentes que ha ido acumulando esa misma sociedad.

La Universidad, para lograr desempe-

ñar el papel que le corresponde en la transformación tecnológica de la sociedad y de los hombres de la región, tiene que convertirse en una institución que trabaje por alcanzar resultados prominentes: en la formación de profesionales; en la introducción, innovación y creación de tecnología y en el descubrimiento científico; en el desarrollo y extensión de la cultura; en su participación comprometida con la sociedad.

Nuestro país no está ajeno a ello, es por eso que como parte de la Batalla de Ideas que hoy libra nuestro pueblo, se abren nuevas oportunidades y posibilidades de acceso a la Educación Superior al asegurar de forma masiva los estudios universitarios en el tercer nivel de enseñanza a todo lo largo y ancho de la isla, para lograr mayor equidad y justicia social y junto a ello una nueva modalidad "La enseñanza semipresencial"

El avance de los conocimientos, y en particular, de la ciencia y la tecnología, permite esperar un futuro de progreso para el género humano, pero ello exige que la educación se convierta en un factor clave del desarrollo, adaptándose a la evolución de lo universal, con

todos los matices que tengan en cuenta a las personas en su infinita variedad; educación que debe ser una construcción constante de la persona, de su saber y sus aptitudes, de su acción.

La educación tiene como encargo social la formación y preparación de los ciudadanos para vivir, trabajar y desarrollarse en el seno de la sociedad contemporánea, en la etapa histórica concreta en que transcurre su vida, en la cual la ciencia y la técnica han alcanzado un alto nivel de desarrollo.

Cuando programamos una propuesta de enseñanza elegimos los recursos que nos parecen más convenientes. Así, podemos considerar que un software desarrollado para colaborar con la enseñanza nos resulta sumamente útil, desde una concepción restringida se considera como material educativo a aquellos que fueron pensados con un fin exclusivamente didáctico. En cambio, desde una concepción amplia dichos materiales se denominan curriculares y se establece como materiales educativos a todos los recursos que se usan en la enseñanza aunque no hayan sido pensados con ese fin. Hoy en día es impensable desarrollar cualquier actividad educativa sin



recurrir ni apoyarse en alguno de estos materiales y medios pedagógicos. De modo similar podemos afirmar que, sin materiales, no es posible llevar a la práctica de aula un programa o proyecto de innovación educativa. Periódicos, televisión, CD-ROM, Internet, radio, software informático, son, por citar algunos ejemplos, medios de comunicación o tecnologías de la información elaborados con finalidades no precisamente pedagógicas (entretener, informar, vender). Sin embargo, adecuadamente integrados en el currículum, pueden representar experiencias de aprendizaje valiosas y potentes para los niños y jóvenes en el contexto escolar.

El incorporar las TICs al proceso de enseñanza – aprendizaje tiene numerosas ventajas para todas las partes implicadas en el mismo. A los profesores les permiten el empleo de recursos y medios atractivos y poderosos que pueden agregar a las clases logrando una mayor efectividad en sus objetivos y mejores resultados. Para los estudiantes constituyen nuevas opciones hacia las cuales puede enfocar su aprendizaje de manera individual según sus características y prioridades.

Al valorar la incorporación de las TIC en los procesos educativos, debe tenerse presente que integrar la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje no es una tarea simple. Este proceso implica un análisis riguroso de los objetivos educacionales, una comprensión real del potencial de las tecnologías, una consideración de los prerrequisitos y estudio de la efectividad de las TIC para la Educación y las perspectivas de este proceso en la dinámica de los cambios que ocurren en la institución docente.

El desarrollo de la Multimedia, el Hipertexto y la Hipermedia ha permitido la elaboración y explotación de software con las facilidades que la combinación de textos, sonidos, imágenes, animaciones y videos pueden contri-

buir al procesamiento de la información en diferentes campos. Cada día estas técnicas se convierten en un instrumento eficaz de las comunicaciones y el acceso a la información.

Es necesario que en el ámbito educacional se gane conciencia de que el empleo de estos nuevos medios impondrá marcadas transformaciones en la configuración del proceso pedagógico, con cambios en los roles que han venido desempeñando los diversos actores del mismo. Nuevas tareas y responsabilidades esperan a estudiantes y profesores, entre otras, los primeros tendrán que estar más preparados para la toma de decisiones y la regulación de su aprendizaje y los segundos para diseñar nuevos entornos de aprendizaje y servir de tutor de los estudiantes al pasarse de un modelo unidireccional de formación donde él es el portador fundamental de los conocimientos, a otros más abiertos y flexibles en donde la información se encuentra en grandes bases de datos compartidas por todos.

Los Software Educativos una necesidad

Como programa didáctico utilizado en el contexto del proceso de enseñanza, los software educativos proporcionan muchas ventajas, dentro de las cuales se pueden destacar: la presentación de diferentes materias, permitiendo así la interactividad del alumno, retroalimentando y evaluando lo aprendido, influyen en el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación sobre cada uno de los contenidos, facilitan el trabajo independiente y a la vez realizan un trabajo individual de las diferencias de cada uno de los usuarios. Incluyen el desarrollo tecnológico en el proceso de enseñanza, enriqueciendo cada vez más el campo de la pedagogía; constituyen una nueva, atractiva, dinámica y muy rica fuente de conocimientos. Se puede adaptar el software a las características y necesidades

de su grupo, teniendo en cuenta el diagnóstico en el proceso de enseñanza-aprendizaje y permitiendo elevar la calidad del proceso docente-educativo, además pueden controlar las tareas docentes de forma individual o colectiva. En fin, marca posibilidades para una nueva clase más benéfica y desarrolladora.

A medida que avanza la informatización de la sociedad cubana, se introducen en las escuelas recursos informáticos, beneficiando la calidad de las clases en las aulas. Constituye un reto hoy día la construcción de alternativas válidas para ofrecer al usuario un ambiente propicio para la construcción del conocimiento con el propósito de apoyar el estudio de las distintas asignaturas y transmitir una cultura informática que les permita asimilar el desarrollo tecnológico presente y futuro. Por este motivo un factor común actualmente es el apoyo que brindan los softwares a las actividades docentes en el sistema educacional del país, para así elevar la calidad de la educación, logrando una sociedad cada vez más justa, equitativa y solidaria.

Con la inserción de las TICs en las diferentes esferas de la sociedad a escala mundial y el impetuoso desarrollo de la ciencia y la tecnología ha convertido este milenio en una revolución tecnológica y cultural de alcance insospechado, constituye un reto para la Educación Superior, la inserción gradual y paulatina de estas tecnologías con una marcada orientación e intención, donde resulte factor imprescindible el protagonismo de profesores y alumnos con el objetivo de formar el profesional competente que nuestra sociedad necesita.

Referencias

- 1- Caña Louzau, Dr. C. Tomas. Las tecnologías de la Información y las Comunicaciones: su impacto en la formación de valores. Experiencia para la América Latina
- 2- Más bibliografía contactar con el autor del artículo.



La Ingeniería Social y los Hackers



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3



El surgimiento y desarrollo de las tecnologías informáticas han evolucionado las técnicas de captura de la información. En la misma medida en que las computadoras han abarcado áreas más sensibles desde el punto de vista económico y social, se han creado y perfeccionado técnicas para obtener información y así manipular cuentas de banco, datos sensibles de empresas, entre otras. Debido a todo lo anterior resulta necesario el conocimiento y dominio de las mismas y así evitar daños mayores. Una de las técnicas más frecuentemente empleadas lo constituye la Ingeniería Social.

Podría pensarse que una vez que existen las redes informáticas la mayor parte de la invasión a la información privada ocurre solo con el apoyo de la tecnología (software y hardware) para la obtención de contraseñas y violación de los códigos de seguridad, pero no es así. La Ingeniería Social basa su fundamento en la tendencia del ser humano a confiar y consiste en un conjunto de técnicas psicológicas y habilidades sociales utilizadas de forma consciente, y muchas veces premeditada, para la obtención de información de terceros. Es necesario aclarar que la mejor tecnología y seguridad es

inservible cuando el usuario es incapaz de mantener en secreto una clave de acceso o información confidencial.

La ingeniería social no se estudia en una universidad, básicamente es la trampa, artilugio o verbo para hacer que alguna persona revele datos confidenciales. No existe una limitación en cuanto al tipo de información y tampoco en la utilización posterior de la información obtenida. Puede ser ingeniería social el obtener de un profesor las preguntas de un examen o la clave de acceso del Servidor de una red informática, de una cuenta de usuario, entre otras. Sin embargo, el origen del término tiene que ver con las actividades de obtención de información de tipo técnico utilizadas por hackers.

El principio que sustenta la ingeniería social es el que en cualquier sistema "los usuarios son el eslabón débil". En la práctica, un ingeniero social usará comúnmente el teléfono o Internet para engañar a las personas, fingiendo ser, por ejemplo, un empleado de algún banco o alguna otra empresa, un compañero de trabajo, un técnico o un cliente. Vía Internet o la web se usa, adicionalmente, el envío de solicitudes de renovación de permisos de acceso

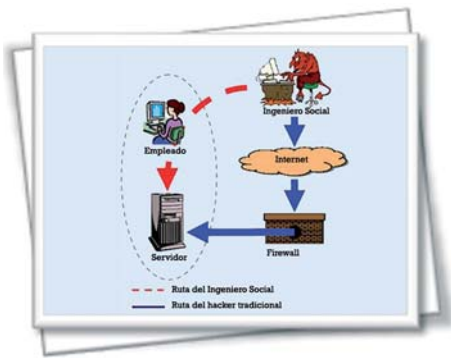
a páginas web o memos falsos que solicitan respuestas e incluso las famosas "cadenas", llevando así a revelar información sensible, o a violar las políticas de seguridad típicas. Con este método, los ingenieros sociales aprovechan la tendencia natural de la gente a reaccionar de manera predecible en ciertas situaciones. Quizá el ataque más simple pero muy efectivo sea engañar a un usuario llevándolo a pensar que un administrador del sistema está solicitando una contraseña para varios propósitos legítimos.

Existe una tendencia que trata la ingeniería social como un engaño, sin embargo en este caso puede no haber engaño de ningún tipo. Una persona le pide a otra su contraseña o cualquier otra información en un entorno de confianza y la otra se la da sin presión ni engaño alguno. Luego este mito de que la ingeniería social se basa en un engaño, no es correcto en todos los casos, pues ésta se basa en amplios conocimientos de psicología aplicada y de las tecnologías sobre las que se quiere obtener información.

En el mundo de las empresas de alta tecnología en las que se desarrollan proyectos reservados, donde la califi-



cación técnica necesaria para entender la información que se quiere obtener es muy alta, las operaciones de ingeniería social pueden llevar meses de cuidada planificación y de evaluación de muchos parámetros. En este caso van más allá de una actuación puntual basada en una llamada con más o menos gracia o picardía. Muchas veces, el ingeniero social simplemente observa el entorno y aprovecha datos que están a la vista cuando el sentido común indica que deberían guardarse en un lugar seguro.



Ruta del ingeniero social

Técnicas de Ingeniería Social.

- Técnicas Pasivas:
 - Observación.
- Técnicas no presenciales:
 - Recuperar la contraseña.
 - Ingeniería Social y correo.
 - IRC u otros chats.
 - Teléfono.
 - Carta y fax.
- Técnicas presenciales no agresivas:
 - Buscando en la basura.
 - Mirando por encima del hombro.
 - Seguimiento de personas y vehículos.
 - Vigilancia de edificios.
 - Inducción.
 - Entrada en hospitales.
 - Acreditaciones.
 - Ingeniería social en situaciones de crisis.
 - Ingeniería social en aviones y trenes de alta velocidad.
 - Agendas y teléfonos móviles.

Desinformación.

- Métodos agresivos.
 - Suplantación de personalidad.
 - Chantaje o extorsión.
 - Presión psicológica.

Algunas formas en las que se presentan los ataques de los ingenieros sociales.

- Por correo electrónico.

No revele información personal por correo electrónico ni en línea a menos que sepa por qué motivo debe hacerlo y conozca a su interlocutor. Asegúrese además de que se encuentra en un entorno seguro: es esencial para ayudarle a evitar cualquier tipo de ataque.

- Suplantación de identidad (phishing): mensajes de correo electrónico y sitios web fraudulentos.

La forma más frecuente de ingeniería social es la estafa por phishing o suplantación de identidad. Para estas, se emplean mensajes de correo electrónico o sitios web fraudulentos en los que se intenta que facilite información personal. Por ejemplo, podría recibir un mensaje de correo electrónico que parezca proceder de su banco o de otra entidad financiera en el que se le solicite que actualice la información de su cuenta. El mensaje de correo electrónico incluye un vínculo que parece de un sitio legítimo, pero que, en realidad, le lleva a un sitio web falsificado. Tenga siempre en cuenta que en ningún caso el administrador de ningún sistema necesitará de su usuario y contraseña para realizar ninguna operación, él cuenta con suficientes privilegios administrativos. Si indica su nombre de inicio de sesión, su contraseña u otra información confidencial, un delincuente podría usar estos datos para suplantar su identidad.

- "Spear phishing": ataques con objetivos específicos que parecen proceder

de personas conocidas.

El "spear phishing" es una estafa por correo electrónico con objetivos específicos que se suele utilizar en entornos empresariales. Los timadores de "spear phishing" envían mensajes de correo electrónico que parecen auténticos a todos los empleados o miembros de una determinada empresa, organismo, organización o grupo.

El mensaje puede parecer procedente de un compañero de trabajo o de un cargo directivo (como el responsable de recursos humanos o de la administración) que podría enviar un mensaje de correo electrónico a todos los usuarios de la empresa. Podría incluir solicitudes de nombres de usuario y contraseñas, o contener software malintencionado, como troyanos o virus.

La estafa de "spear phishing" corresponde a un tipo de ingeniería social más avanzado que el "phishing", pero las técnicas que pueden usarse para evitar el engaño son las mismas.

Acceso a la computadora en forma local o remota

Además de aprovechar la ingenuidad de los usuarios, también es posible que se den ataques directos a las computadoras, ya sea en forma local o remota.

- Acceso directo a la computadora.

Si un atacante tiene acceso físico a una computadora, puede agregar dispositivos físicos o pequeños programas que registran la secuencia de teclas que se introducen. Estos son llamados "key loggers" o grabadores de teclas, que posteriormente, cuando el potencial criminal lo retoma, puede repetir la secuencia de teclas, identificando números de cuenta, palabras claves, números pin, nombres de usuarios, etc. No se debe usar nunca una computadora pública o poco confiable para



conectarse a bancos u otras instituciones en las que debemos introducir información confidencial o sensible. Si la computadora que utiliza es accesible a más personas, siempre será recomendable que el descanso de pantalla entre en funcionamiento a los pocos minutos y que solicite una contraseña para reanudar la sesión.

- Acceso remoto a la computadora.

Ocurre cuando se accede a través de la red local y la misma sirve para la comunicación con el resto del mundo, un atacante puede intentar ingresar en nuestra máquina sin el conocimiento y la autorización del usuario, y obtener información, archivos, documentos y otros datos relevantes. Es conveniente instalar en las computadoras un programa cortafuegos o firewall, de carácter personal. También es importante mantener al día los parches de seguridad del sistema operativo y de otros programas que se encuentren instalados, para reducir los agujeros de seguridad.

- Interceptando la comunicación en la red local.

Puede ser que los paquetes de información que usted envía a un sitio web determinado sean interceptados por dispositivos sofisticados colocados de esta forma por atacantes, probablemente organizados en bandas, y con alto conocimiento técnico. Si bien esta forma de ataque no es tan común, por el nivel de conocimiento técnico que requiere por parte de los atacantes, también es importante conocer los niveles de protección y seguridad que mantiene en su red local el equipo de seguridad informática de su empresa o institución, así como la seguridad provista por su proveedor de Internet. En todos los casos, hay que mantenerse alertas, y ante una situación anómala, como mensajes inesperados, errores inusuales, comunicaciones fallidas, y otros, guardar cierta prudencia.

Uno de los grupos de usuarios que más utilizan la ingeniería social son los hackers. En este grupo, entre ellos, las relaciones se basan en el respeto. Son mundos bastante cerrados de personas que en algunos casos pueden realizar actividades ilegales. Para poder acceder a él hay que tener tantos conocimientos como ellos y así ser considerado como un "igual". Además deberán aportarse conocimientos a compartir que de forma clara permitan ganarse el respeto de todos.

Sólo de esta forma se tendrá acceso a determinadas informaciones.

En un foro de hackers, enseñan que hay distintas técnicas para engañar. Una es la "técnica espiral", que consiste en estudiar a la víctima en concreto, su entorno, su vida, etc. Se trata de averiguar las debilidades de la víctima para usarlas en su contra (y a favor del delincuente). En cambio, la otra forma es actuar, sin tener datos precisos sobre la víctima es haciéndose pasar por alguien, por ejemplo, por un empleado de soporte técnico o un periodista, etc. Según los datos, esta artimaña resulta menos eficaz que la llamada técnica espiral.

Aspectos a tener en cuenta para detectar que un correo es un phishing:

- Normalmente el email contiene el logo la entidad para hacernos creer que el correo es legal.

- Los correos no suelen estar personalizados puesto que son enviados masivamente, es decir, que en el email no encontraremos el nombre del destinatario, siempre será algo del estilo: Estimado Cliente, (...) o similar.

- Los correos que se envían relacionados con el phishing pueden contener errores gramaticales y de ortografía, ya que generalmente el que escribe el correo electrónico suele desconocer la lengua en la que escribe o traduce.

- Siempre se busca asustar a la víctima para que tenga dudas si el correo es verdadero, por ejemplo amenazando al cliente que por su seguridad y la

de su dinero es necesario que entre en su cuenta y vuelva a escribir su usuario y contraseña.

- Uno de los aspectos que más nos pueden indicar que un correo es phishing es que las páginas a las que redirigen los enlaces que se publican en los correos no comienzan con https, puesto que muchas direcciones web suelen redirigir a páginas no seguras (http).

- Además es importante verificar el certificado digital de las páginas a las que redirigen los enlaces de un correo electrónico con phishing, pues por lo general no lo contienen, mientras que las páginas correctas sí. El ícono del certificado digital es un candado que suele aparecer en la parte inferior de la barra de estado o en la parte superior de la barra de direcciones que estés utilizando y que si pinchamos sobre él nos muestra una ventana con la descripción del certificado.

- Otro de los aspectos a tener en cuenta es que las páginas a las cuales suelen redirigir los correos no funcionan correctamente, los botones suelen ser imágenes en lugar de botones, puesto que los phisher suelen coger una imagen de los botones para que la página que crean se asemeje más a la página original.

Consejos para prevenir la Ingeniería Social

1- No revele información personal por correo electrónico ni en línea a menos que sepa por qué motivo debe hacerlo y conozca a su interlocutor. Asegúrese además de que se encuentra en un entorno seguro: es esencial para ayudarle a evitar cualquier tipo de ataque.

2- Informarse e instalar filtro de suplantación de identidad que se encuentra en algunos navegadores de Internet y otros programas.

3- Instalar controladores de patentes, así impedir que se descargue accidentalmente algún software malicioso.

4- Mantener anti-spyware, anti-virus y programas de protección actualizados



y ejecutándose.

5- Otro consejo para prevenir ser víctima de un ataque de phishing es que nunca se debe acceder a páginas web comerciales, financieras o bancarias desde un enlace que venga en un correo electrónico, siempre es preferible si se conoce la dirección web escribirla directamente en el navegador.

6- Nunca llames a números de teléfono que vengan en los correos electrónicos, ya que también pueden ser usados para intentar engañarte.

7- Trata de no escribir tus contraseñas o información importante por toda la casa u oficina.

8- Cambia tus contraseñas constantemente y si en algún momento sientes vulnerados tus datos es mejor que lo reportes de inmediato.

La Ingeniería Social como técnica de infección principal, cada vez toma más fuerza debido a la falta de conocimiento sobre el tema y a la seguridad que se presenta en la red de redes. En la actualidad, existen cientos de ardides, que combinan diferentes modalidades del accionar de los ingenieros sociales. Los ejemplos señalados constituyen una pequeña muestra de todo el espectro, resultando las personas muchas veces más fáciles de manipular (y engañar) que los sistemas informáticos. Sin duda, una de las mejores defensas contra un ataque de este tipo es usar el sentido común, y siempre ante cualquier duda que tengamos no introducir nuestros datos confidenciales y ponernos en contacto con la entidad oficial directamente.

Para la prevención de los ataques de los ingenieros sociales se debe usar la lógica y leer más sobre las políticas de seguridad del servicio o servicios que se tengan instalados. Recuerda, la principal defensa contra la ingeniería social es la educación del usuario, empezando por los propios administradores de redes. La mejor forma de combatir la ingeniería social es la prevención.

Referencias

- 1- [http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_social_\(seguridad_inform%C3%A1tica\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ingenier%C3%ADa_social_(seguridad_inform%C3%A1tica))
- 2- http://hackstory.net/index.php/Ingenier%C3%ADa_social_es
- 3- <http://socketus.com/2011/05/que-es-la-ingenieria-social/>
- 4- <http://spamloco.net/2009/06/nociones-basicas-sobre-ingenieria.html>
- 5- http://www.compsolsecure.cl/noticia_isingial.html

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



Interpretar correctamente la información, vale oro



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3



Algo peor que no tener información disponible es tener mucha información y no saber qué hacer con ella. Desde la Revolución Industrial hasta el desarrollo alcanzado por las tecnologías de la información y las comunicaciones la cantidad de datos almacenados en cada entidad ha ido en ascenso, y la toma de decisiones ha pasado a ser totalmente dependiente del análisis correcto de los mismos. ¿Qué hacer? ¿Qué herramientas utilizar para lograr un resultado coherente con las aspiraciones o el objeto social de la empresa? Estas y otras respuestas las podrá encontrar en el campo de la inteligencia empresarial.

La Inteligencia Empresarial o Business Intelligence se puede definir como el proceso de analizar los bienes o datos acumulados en la empresa y extraer una cierta información o conocimiento de ellos. Dentro de la categoría de bienes se incluyen las bases de datos de clientes o usuarios, información de la cadena de suministro, ventas personales y cualquier actividad de marketing o fuente de información relevante para la empresa.

Esta es una herramienta gerencial cuya

función es facilitar a las administraciones el cumplimiento de la misión de sus organizaciones, mediante el análisis de la información relativa a su negocio y entorno. Desde el punto de vista del manejo de información, compila, reúne y analiza datos e información, cuyo resultado recae en la institución. Con ello permite obtener, de modo sistemático y organizado, información relevante sobre el ambiente externo y las condiciones internas de la empresa, para la toma de decisiones y la orientación estratégica. Basándose en el análisis, describe o ayuda a prevenir hechos y procesos tecnológicos, de mercado, sociales o tendencias.

Un adecuado empleo de la inteligencia empresarial apoya a los administrativos que toman las decisiones con la información correcta, en el momento y lugar correcto, lo que les permite tomar mejores decisiones de negocios sobre la base del funcionamiento real de la entidad. La información adecuada en el lugar y momento adecuado incrementa efectividad de cualquier empresa, por lo que resulta una herramienta necesaria en cada organización, pues el ritmo de desarrollo tecnológico y de cambios sociales, polí-

ticos y económicos en el mundo, en medio de la globalización y la explosión de información, hace que los empresarios no puedan confiarse sólo en su instinto, en la información más cercana y en los conocimientos de sus asesores para tomar decisiones.

La red de la inteligencia empresarial se encuentra formada por:

- a) Las personas que captan la información y sus fuentes.
- b) Los expertos que la analizan y sus consultores si son necesarios.
- c) Los que toman decisiones y sus asesores.
- d) Los canales de comunicación entre todos ellos.

Existe una gran variedad de aplicaciones o software que brindan a la empresa la habilidad de analizar de una forma rápida por qué pasan las cosas y enfocarse a patrones y amenazas.

Ejemplo de software empleados durante el proceso de inteligencia empresarial:

- SAGENT SOLUTION PLATTFORM: Este sistema integrado extrae, trans-



forma, mueve, distribuye y presenta la información clave para la toma de decisiones en la empresa en un entorno homogéneo.

- MICROSTRATEGY: Provee soluciones a clientes de cualquier industria y/o área funcional con el fin de ayudarlos en la obtención de un mayor conocimiento sobre la información manejada en su entidad.

- BUSINESS OBJECTS: Suministra a los usuarios el poder acceder de forma sencilla a los datos, analizar la información almacenada y creación de informes.

- COGNOS: Es un software que ofrece la funcionalidad de análisis y toma de decisiones. Cuenta con una herramienta especial para modelación, pronóstico y simulación del negocio.

- BITAM/ARTUS BUSINESS INTELLIGENCE SUITE: Herramienta capaz de agrupar la información y utilizarla como un activo que ayudará a la institución a identificar las oportunidades de negocio, optimizar las áreas de finanzas, clientes, procesos internos, aprendizaje e innovación.

- ORACLE9 (APPLICATION SERVER): Permite acceder, analizar y compartir la información y tomar decisiones precisas, basadas en datos en forma rápida.

El propósito principal de la inteligencia empresarial, como ya habíamos mencionado, es entregar la información precisa, a la persona correcta, en el momento exacto. Esto es esencial, pero se debe tener en cuenta que los datos relevantes varían de empresa en empresa. Para estos casos es mejor analizar los siguientes aspectos.

1- Identificar los datos que necesitas para tomar decisiones acerca de la organización (datos primarios).

2- Determinar ¿Cuáles son los procesos de la entidad que ofrecen datos útiles para responder tus preguntas?

3- Asegurarse de que los datos son capturados en medios digitales.

La cantidad de datos necesaria para este tipo de análisis puede llegar a ser abrumadora, por lo que resulta imprescindible auxiliarse de las bases de datos para su almacenamiento. El resultado podría verse afectado por el tipo de base de datos seleccionado (OLAP o OLTP)

- Bases de datos OLTP (Transacción): Estas son creadas para recibir y mantener datos rápidamente. El objetivo de las mismas es reducir o eliminar datos redundantes.

- Bases de datos OLAP (OnLine Analytical Processing): Estas se encuentran optimizadas para el análisis de los datos, en lugar de recibir y mantener datos. Estos son guardados redundantemente, pero así se logra un análisis de los mismos, unos agregados de los datos más rápidos y eficientes.

Es evidente que OLAP resulta la base de datos más acorde con el proceso de minería de datos, pero ¿qué es lo que hace que OLAP sea tan rápida? La respuesta a esta pregunta se encuentra en la manera en que con esta base de datos se logra obtener información usando cuatro simples métodos:

- Excavando (Drilling in): Es la técnica de fragmentar los números en otros números que tengan más sentido.

- Rellenar (Drilling out): Es lo opuesto de Drilling in, básicamente te mueves de datos específicos a datos más generales

- Escaneando, Revisando, Buscando (Drilling through): Obtener la información que se desea ver.

- Agrupando (Grouping): Básicamente es la formación de grupos de datos.

Los datos pueden convertirse en información que una organización puede utilizar, tiene que ser recogida y transformada en un formato estándar. Los sistemas diferentes que generan los datos a menudo sólo hablan sus propios idiomas, lo que las personas de

negocio necesitan es alguien o algo que pueda hablar todas las lenguas, recoger todas las pistas y, a continuación, traducir de una manera que tenga sentido para la persona encargada de tomar las decisiones.

La minería de datos (DM, Data Mining) consiste en la extracción no trivial de información que reside de manera implícita en los datos. Dicha información era previamente desconocida y podrá resultar útil para algún proceso. En otras palabras, la minería de datos prepara, sondea y explora los datos para sacar la información oculta en ellos.

Bajo el nombre de minería de datos se engloba todo un conjunto de técnicas encaminadas a la extracción de conocimiento procesable, implícito en las bases de datos. Está fuertemente ligado con la supervisión de procesos industriales ya que resulta muy útil para aprovechar los datos almacenados en las bases de datos.

Las bases de la minería de datos se encuentran en la inteligencia artificial y en el análisis estadístico. Mediante los modelos extraídos utilizando técnicas de minería de datos se aborda la solución a problemas de predicción, clasificación y segmentación.

Un proceso típico de minería de datos consta de los siguientes pasos generales:

- Selección del conjunto de datos
- Análisis de las propiedades de los datos
- Transformación del conjunto de datos de entrada
- Seleccionar y aplicar la técnica de minería de datos
- Extracción de conocimiento
- Interpretación y evaluación de datos
- Protocolo de un proyecto de minería de datos

Fases necesarias para el correcto análisis de los datos:



- Comprensión del negocio y del problema que se quiere resolver.
- Determinación, obtención y limpieza de los datos necesarios.
- Creación de modelos matemáticos.
- Validación, comunicación, etc. de los resultados obtenidos.
- Integración, si procede, de los resultados en un sistema transaccional o similar.

Las técnicas de la minería de datos provienen de la inteligencia artificial y de la estadística. Dichas técnicas, no son más que algoritmos, más o menos sofisticados que se aplican sobre un conjunto de datos para obtener unos resultados. Algunos ejemplos de ellas son:

Redes neuronales: Estas son un paradigma de aprendizaje y procesamiento automático inspirado en la forma en que funciona el sistema nervioso de los animales. Se trata de un sistema de interconexión de neuronas en una red que colabora para producir un estímulo de salida. Genéricamente, son métodos de proceso numérico en paralelo, en el que las variables interactúan mediante transformaciones lineales o no lineales, hasta obtener los resultados. Estas salidas se contrastan con los que tenían que haber salido, basándose en unos datos de prueba, dando lugar a un proceso de retroalimentación mediante el cual la red se reconfigura, hasta obtener un modelo adecuado.

Regresión lineal: Es la más utilizada para formar relaciones entre datos. Es rápida y eficaz, pero insuficiente en espacios multidimensionales donde puedan relacionarse más de 2 variables. Define la relación entre una o más variables y un conjunto de variables que predicen las primeras.

Árboles de decisión: es un modelo de predicción utilizado en el ámbito de la inteligencia artificial. Dada una base de datos se construyen estos diagramas

de construcciones lógicas, muy similares a los sistemas de predicción basados en reglas, que sirven para representar y categorizar una serie de condiciones que suceden de forma sucesiva, para la resolución de un problema.

Modelos estadísticos: Es una expresión simbólica en forma de igualdad o ecuación que se emplea en todos los diseños experimentales y en la regresión para indicar los diferentes factores que modifican la variable de respuesta.

Inteligencia artificial: Mediante un sistema informático que simula un sistema inteligente, se procede al análisis de los datos disponibles. Entre los sistemas de Inteligencia Artificial se incluirían los Sistemas Expertos y las Redes Neuronales.

¿Cuáles son las áreas o preguntas a responder mediante la aplicación de la minería de datos dentro de la inteligencia empresarial?

En el mundo de las empresas resulta imprescindible conocer sobre: capacidades de producción de los competidores, planes de desarrollo de nuevos productos, fuentes de nuevas tecnologías, carpeta de patentes, inteligencia para planeación estratégica, identificación de vacíos propios en inversión, desarrollo y tecnología, evaluación de requerimientos tecnológicos para nuevos productos o procesos, identificación de nuevos negocios y de oportunidades comerciales o tecnológicas, perfiles descriptivos de compañía, producto, personalidad, etc. Además la evaluación de tendencias, identificación de potencial oculto en los competidores, evaluación de negociaciones y otros, según necesite la entidad y sea capaz de lograrlos mediante el análisis de información obtenida éticamente.

Algunos ejemplos internacionales de

organizaciones que han aplicado la inteligencia empresarial.

- Twentieth Century Fox: la utiliza para predecir qué actores, argumentos y filmes serán populares en cada vecindario. Evitando ciertos argumentos en cines específicos, la compañía tiene ahorros de aproximadamente \$100 millones de dólares alrededor del mundo cada año. Esa misma tecnología se utiliza para seleccionar los cortos previos a la presentación de una película alternativos para cada filme en cada cine y así maximizar las ventas. Una película puede tener varios cortos diferentes, cada cual puede percibirse de diferente forma por cada tipo de audiencias.

- Empresa manufacturera de equipo agrícola de Jhon Deer no predicen el futuro, sino que lo planifican. Esta empresa manufacturera de equipo agrícola, mejora su negocio dando a los clientes una gran variedad de opciones en los productos que ellos pueden requerir, obteniendo millones de permutaciones para cada opción. Esto es grandioso para el área de mercado pero no tanto para el área de manufactura. John Deer solucionó este problema empleando inteligencia computarizada que aprende a formar agendas mejor de lo que lo harían los seres humanos. El equipo agrícola ahora fluye más suavemente a través de la línea de producción.

- Comportamiento en Internet: También es un área con una elevada aceptación del análisis del comportamiento de los visitantes, sobre todo cuando son clientes potenciales, en una página de Internet, así como también, la utilización de la información sobre ellos para ofrecerles propaganda adaptada específicamente a su perfil; o para una vez que adquieren un determinado producto, conocer inmediatamente qué otro ofrecerle, teniendo en cuenta la información histórica disponible acerca de los clientes que han comprado



el primero.

- En la Genética: En el estudio de la genética humana, el objetivo principal es entender la relación cartográfica entre las partes, la variación individual en las secuencias del ADN humano y la variabilidad en la susceptibilidad a las enfermedades. En términos más llanos, se trata de saber cómo los cambios en la secuencia de ADN de un individuo afectan al riesgo de desarrollar enfermedades comunes (como por ejemplo el cáncer). Esto es muy importante para ayudar a mejorar el diagnóstico, prevención y tratamiento de las enfermedades. La técnica de minería de datos que se utiliza para realizar esta tarea se conoce como "reducción de dimensionalidad multifactorial".

- Análisis de gases disueltos: También se han aplicado técnicas de minería de datos para el análisis de gases disueltos (DGA, Dissolved gas analysis) en transformadores eléctricos. El análisis de gases disueltos se conoce desde hace mucho tiempo como herramienta para diagnosticar transformadores. Los Mapas Auto-Organizativos (SOM) se utilizan para analizar datos y determinar tendencias que podrían pasarse por alto utilizando las técnicas clásicas DGA.

Aplicación de la inteligencia empresarial en Cuba

La inteligencia empresarial se aplica en algunos sectores de interés estratégico y su uso se está ampliando en el área empresarial. Algunas consultorías ofrecen estos servicios y algunas organizaciones están pensando en implantar sistemas internos de este tipo. En particular la inteligencia empresarial influye directamente durante el proceso del perfeccionamiento empresarial pues resulta muy difícil ser competitivos sin conocer lo que ocurre alrededor de la empresa y vincularlo con la situación interna.

Los administrativos de entidades cubanas pueden conocer y documentarse sobre estas técnicas en el Instituto de Información Científica y Tecnológica del CITMA, cuya Dirección de Inteligencia Corporativa ofrece estos servicios desde 1992. Este instituto organiza además talleres sobre Inteligencia Empresarial, dirigido principalmente a los empresarios cubanos necesitados de aumentar la competitividad de sus organizaciones.

El ambiente del mundo de los negocios de hoy exige una comprensión y aplicación cada vez más eficiente de la información disponible para tener una ventaja competitiva en el mercado. La inteligencia empresarial o Business Intelligence como su nombre en inglés lo indica, genera un conocimiento al negocio, que se deriva de la co-

rrecta utilización de la información generada dentro y fuera de la empresa. Son ya muchas las entidades que han implementado soluciones de este tipo y se han visto enormemente beneficiadas. Según Bill Gates, Director de Microsoft, "Business Intelligence ayuda a rastrear lo que en realidad funciona y lo que no".

Referencias

- 1- www.sld.cu/galerias/doc/sitios/bmn/1.doc
- 2- http://es.wikipedia.org/wiki/Inteligencia_empresarial
- 3- http://es.wikipedia.org/wiki/Miner%C3%ADa_de_datos
- 4- www.ecured.cu/index.php/Miner%C3%ADa_de_Datos
- 5- <http://www.inteligenciae.com/jsite/index.php>
- 6- http://www.idict.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=11&Itemid=80
- 7- http://www.idict.cu/index.php?option=com_content&view=article&id=11:libro-inteligencia-empresarial&Itemid=80
- 8- <http://users.dsic.upv.es/~flip/LibroMD/>
- 9- <http://www.monografias.com/trabajos55/mineria-de-datos/mineria-de-datos.shtml>
- 10- <http://www.gestiopolis.com/operaciones/norma-de-inteligencia-empresarial-plataforma-estrategica-de-la-empresa.htm>
- 11- http://www.betsime.disaic.cu/secciones/ger_so_03.htm



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



Internet y Televisión todo en uno



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3



Una década atrás se hablaba con asombro de los “teléfonos inteligentes” y ya hoy muchos de aquellos pronósticos son una realidad del presente. Con el desarrollo de la tecnología en la actualidad podíamos llegar a pensar que lo hemos visto todo, pero las grandes empresas no dejan de sorprender con sus nuevas creaciones. Recién comienza una nueva era televisiva en la que el canal o la hora de emisión son irrelevantes, además el progreso de Internet así como la cantidad de contenido que allí existe resultó una gran tentación para las productoras de televisores, surgiendo así la llamada Televisión Inteligente.

En la actualidad, teniendo en cuenta que un elevado número de personas tienen acceso a Internet, además de las disímiles posibilidades de equipamiento en video, DVD, computadoras, etcétera, queda claro que el consumidor de televisión aspira a ver su novela ó serie favorita el día y hora en que dispone de tiempo y no en su horario planificado por la televisión tradicional. Las grandes productoras de tecnología televisiva han tomado esto en cuenta y han comenzado la producción del equipamiento necesario para

llegar a satisfacer las expectativas de los usuarios televisivos con un solo equipo, la Televisión Inteligente, pero... ¿qué nos ofrece esta misteriosa televisión?

En principio, este fenómeno significa que el mundo de la televisión está asumiendo las nuevas tecnologías de la era de la información, a un ritmo más veloz de lo esperado. El televisor se está convirtiendo en una computadora de pantalla gigante, con todos los elementos para ver televisión, navegar por Internet, enviar correos electrónicos y avisar a familiares y amigos vía Facebook del programa de televisión que estamos viendo en ese momento, todo desde el mismo equipo. Por supuesto, desde hace algún tiempo existe aquella televisión de que se hablaba no hace mucho, en la que se pueden grabar programas simultáneamente y en serie, con su descripción, en inglés, español y otros idiomas, y se puede seguir toda la programación de días y semanas, en un listón que aparece en algún espacio de la pantalla, no sólo para estar enterado, también para grabar. Ni qué hablar de los plasmas multiventanas que nos permiten ver varios programas a la vez, mini-

mizando unos y otros.

Esta “televisión inteligente” presenta nuevos desafíos para los productores de contenido. No se está hablando solamente de un nuevo lenguaje de la televisión, sino también de un nuevo modelo de negocios. Con la “televisión inteligente”, hay peligro de que la publicidad pagada que comúnmente sostiene a los medios, pierda su efectividad, como la perdió en los periódicos diarios por el traslado de los lectores a Internet. Y que las cadenas tradicionales pierdan el rumbo en materia de cómo comunicarse con sus audiencias y medirlas.

Después de todo, el sólo hecho de que vía Internet se pueda ver en España un noticiero producido en Canadá, ya suena a global. Eso está ocurriendo en este mismo instante, y no únicamente por Internet. Muchos proveedores de televisión por cable y satélite, ya ofrecen esa televisión lejana. Por Internet, claro está, es posible ver mucho más. Y si gracias a la “televisión inteligente”, Internet está conectado al televisor, las fronteras se desplomarán como castillos de naipes, y los océanos y los grandes desiertos se cruzarán a la



velocidad de un clic, como ya se cruzan para leer un periódico o para enviar un mensaje electrónico.

Se compite actualmente en la arena tecnológica para imponer sus propias plataformas de “televisión inteligente”: Google y Apple. Es Google TV, sin dudas, el que se ha integrado más rápidamente a los grandes fabricantes como Sony, Samsung, LG, Toshiba, Panasonic, Sharp y otros. No obstante estos últimos están evitando llamar a estas nuevas tecnologías televisivas por el nombre propio de Google, dejando el punto de manera muy genérica con el nombre, en inglés, de “Smart TV”.

Dentro de las empresas productoras de avanzada se encuentra LG, que además de desarrollar su propio equipo de Televisión Inteligente ha desarrollado la Smart TV Upgrader o cajita de actualización (ST600) que convertirá el televisor regular en una televisión inteligente o Smart TV. Solamente con conectar el LG ST600 Upgrader a un televisor normal los usuarios podrán acceder a una amplia gama de contenidos premium de proveedores mundiales, así como a películas y a los mejores programas locales satisfaciendo el gusto de todos. El LG ST600 también conecta a los usuarios con LG Apps donde encontrarán aplicaciones diseñadas que van desde clases de idiomas y diseño hasta juegos.

La cajita de actualización (LG ST600 Upgrader) mencionada tiene una excelente compatibilidad con los televisores permitiéndole a los usuarios conectarse de forma inalámbrica a sus computadores y celulares para transferir los contenidos desde su Digital Living Network Alliance (DLNA) y reproducirlos en la pantalla grande.

Especificaciones técnicas de LG ST600 Upgrader:

- CPU Principal: BCM7615

- DDR 384MB, 1GB Flash
- LG diseño de adición + Navegador
- AC 100-240V, 50/60 Hz
- Wi-Fi, Ethernet, DLNA (DMP)
- USB: 1EA (ratón USB, Almacenamiento externo)
- Dispositivos de entrada: Finger Touch RCU
- Contenido Premium
- LG apps
- Tamaño: 11cm x 11cm

Por otra parte los nuevos televisores LG poseen funciones que facilitan el acceso a una amplia selección de contenidos online premium, y aplicaciones LG para realizar descargas. El portafolio de nuevos productos incluye, entre otros, televisores Full Led 3D, televisores Cinema 3DTM y un televisor Plasma 3D. Una de las características más destacadas de la televisión inteligente de LG es un panel principal sencillo que se divide en cuatro secciones principales: televisión en vivo, contenidos premium, aplicaciones para TV y barra lanzadora o de arranque, asegurando así que los televidentes jamás tengan que hacer más de un par de clic en el control remoto para elegir lo que se quiere ver.

Otro de los dispositivos mencionados dentro de este mundo de la televisión inteligente lo constituye TiVo, el cual es una tecnología que permite la grabación de contenido televisivo, hasta aquí sería algo similar a lo que nos ofrece un disco duro multimedia, con la salvedad de que permite la grabación de entre 80 y 300 horas de programación recibida por cable, cable digital, satélite o antena (TDT). Además permite la grabación de dos canales de forma simultánea y remota desde cualquier ordenador o dispositivo móvil. Otra característica importante de este sistema es la posibilidad mediante un buffer de poder ver desde el principio un programa al cual hemos llegado tarde.

Servicios ofertados por TiVo:

- Pases de temporada: Se permite el registro de programas favoritos los cuales se grabarán automáticamente sin la necesidad de ser programados. También tiene la posibilidad de grabar solo programas de nueva temporada.
- Lista de deseos: Al igual que pueda suceder con los “tags” de una Web, el usuario podrá teclear palabras para que TiVo busque todo lo relacionado con ello, ofreciendo diversas posibilidades y opciones al usuario. Desde temáticas de programas a nombre de actores y por lo tanto grabar las películas donde salga.
- Omisión de anuncios: Permite al usuario almacenar los anuncios, seleccionarlos por duración, eliminarlos, etcétera.
- TiVo To Go: No solo se pueden ver las grabaciones de este sistema en la televisión. Mediante esta funcionalidad se permite transferir los videos a dispositivos portátiles como iPod, PlayStation y a cualquier dispositivo conectado a Internet.
- Servicios en línea: Se ofrece una gran cantidad de servicios online como son podcast, el tiempo, el tráfico, entre otras.
- Amazon Unbox en TiVo: El usuario puede alquilar o comprar una serie o película en el portal Amazon como ya podría hacer de forma habitual, si bien la novedad en TiVo es que todo este material multimedia lo descargará también en su dispositivo por lo que podrá ver sus compras directamente en el televisor.

Otra de las grandes empresas insertadas en el mundo de la televisión inteligente es la Samsung con su nuevo modelo de televisión inteligente, el LEDTV C9000 Smart TV Full HD 3D, que tiene como características el ser una de las más delgada que existe en el mercado actual, además de presentar una renovación en sus mandos o control remoto que incluyen un teclado Qwerty como el de un Smart Phone, lo que facilita una búsqueda sencilla y escribir las direcciones en Internet.



El Escritorio

Este nuevo producto combina un diseño Premium con una alta tecnología, incorporando un sistema de mandos totalmente novedoso, ya que cuenta con Touch Remote Control, toda una renovación de la tecnología que hace posible observar en su pantalla LCD de 3" exactamente la misma imagen que está siendo reproducida en el televisor. También posee tecnología 3D Hyper Real Engine y un exclusivo procesador 3D integrado, ofreciendo un elevado nivel a la realidad tridimensional.

Sueño, realidad o pesadilla para algunos, lo cierto es que el movimiento del desarrollo es constante y la tecnología televisiva no se ha quedado atrás,

¿será la televisión inteligente el techo del desarrollo televisivo? No lo considero así, aún cuando nos parece estar observando lo máximo de esta tecnología, el hombre por su insatisfacción constante con sus resultados continuará buscando y descubriendo nuevas tecnologías para el disfrute más pleno en el cada vez menor espacio de tiempo destinado para estas actividades.

Referencias

- 1- <http://areaudiovisual.blogspot.com/2011/04/tecnologia-lanzamiento-nueva-ledtv.html>
- 2- <http://blog.ono.es/2011/09/presentacion-oficial-a-medios-de-tivo-la-television-inteligente-de-ono/>
- 3- <http://gestion.pe/noticia/694806/lg-lanza-tv-acceder-contenidos-online>

- 4- <http://nuevotiempo.org/mundoactual/2011/02/11/la-television-inteligente-presente-y-futuro/5->
- 5- <http://periodistas21.blogspot.com/2011/09/television-hiperconectada-y-social.html>
- 6- <http://www.audiodred.es/web/noticias/la-television-inteligente-2.html>
- 7- <http://www.facilware.com/tivo-la-television-inteligente.html>
- 8- <http://www.lonuevodehoy.com/2011/05/17/que-es-smart-tv>
- 9- www.marketingdirecto.com/actualidad/medios/la-tv-inteligente-no-entiende-de-canales-ni-programacion-te-ofrece-lo-que-quieres-ver/
- 10- <http://www.network54.com/Forum/651078/thread/1294366954/CES--Samsung+y+Microsoft+presentaron+una+nueva+experiencia+para+disfrutar+una+pantalla-11->
- 11- www.sourcejuice.com/1439779/2011/04/06/Pseudo-inteligentes-televisi%C3%B3n-inteligente-peces-barrera/es/
- 12- <http://www.tecnomovida.com/2011/06/30/la-tv-inteligente-el-nuevo-concepto-de-samsung/>

Informatización de la sociedad cubana



“Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y su contribución a un Mundo Mejor”



Hosta la
victoria
surre



LinuxLive USB Creator (Lili USB Creator)

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium, o compatible

Memoria: 128 MB

Instalación: 8,78 MB

Disco Duro libre: 50 MB

Sistema Operativo: Windows 2000/XP/Vista

Algo más: -







Descargar de

<http://download.jovenclub.cu/windows-softwares/Revista-Tino/no26/liliusb.rar>

Utilizar para

ejecutar Linux desde una memoria USB en Windows con Virtualbox sin ninguna configuración ni instalación.

Funciones del software

-  Tiene licencia GPL.
-  Crea arranque en memoria USB Live de Ubuntu y otros.
-  Ejecutar Linux directamente desde Windows con VirtualBox Portable.
-  Necesita de Internet para Activar Iniciar LinuxLive en Windows.
-  Busca la ayuda directamente de Internet.
-  Dificulta editar el tamaño de persistencia.

En disímiles ocasiones durante el proceso de migración al sistema operativo Linux, en aquellos casos en que la unidad de CD o DVD de la computadora tenga problemas dificulta el arranque del LiveCD con el sistema operativo Linux deseado, en este momento resulta muy efectivo crear un dispositivo USB de arranque o liveUSB.

Lili USB Creator es un pequeño programa desarrollado para los sistemas



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

Windows que permite crear un dispositivo USB de arranque (boot) que funciona con el sistema operativo Linux. No necesita de instalación, basta descargar el archivo comprimido y extraer su contenido para una carpeta de la computadora. Funciona en sistemas de archivos FAT o FAT32, en caso de que la memoria flash no esté con ese sistema, debes formatear dicho dispositivo.

Para trabajar con esta aplicación no es necesario conocimientos avanzados sobre formateo o configuraciones

distribución de Linux que se desea probar.

En el paso 2, donde se elige la fuente, se debe tener en cuenta que la imagen del sistema operativo Linux a utilizar debe estar en formato ISO o IMG.

Este software permite ejecutar Linux desde una memoria USB en Windows con Virtualbox sin ninguna configuración ni instalación.



Valoración
1-10

8

Linux, es muy fácil de usar. Con LiLi USB Creator, se podrá crear una clave para LiveUSB del sistema operativo configurado. Los archivos que se van creando en esta interfaz quedan ocultos dentro de la clave creada.

Con este dispositivo dentro de la memoria USB se podrán concretar la habilitación de los datos persistentes y por otra parte seleccionar el tipo de

Conclusiones

Con Lili USB creator se garantiza la creación de un LiveUSB con el sistema operativo Linux en cualquiera de sus versiones más comunes, siempre y cuando se utilice una memoria con una capacidad mayor o igual a 1Gb. De esta forma se podrá llevar de forma portable el sistema operativo Linux deseado con nuestra información.



Orbit Downloader 2.7.4

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium o compatible

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 2.1MB

Disco Duro libre: 50 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -







Descargar de

<http://download.jovenclub.cu/windows-softwares/Revista-Tino/no26/Orbit274.rar>

Utilizar para

la gestión de los archivos de descarga y de este modo comprobar la calidad de los archivos que se están descargando.

Funciones del software

-  Disponible en más de 30 idiomas.
-  Soporte de los protocolos HTTP, FTP, HTTPS, RTSP, MMS y RTMP.
-  Soporte para los navegadores más populares como Internet Explorer, Opera, Firefox, entre otros.
-  Durante su funcionamiento la computadora se hace más lenta.
-  No soporta los archivos .torrent.
-  No maneja los archivos con formato .DLC

Descargar archivos, ya se trate de vídeos, música u otros contenidos, se ha convertido en los últimos años en una tarea fácil, gracias a los gestores de descarga. Cuando se quieren descargar archivos podemos auxiliarnos de este tipo de software, pero puede que se necesite un poco más, un gestor realmente potente que demuestre una capacidad de gestión mayor para realizar esa descarga.



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

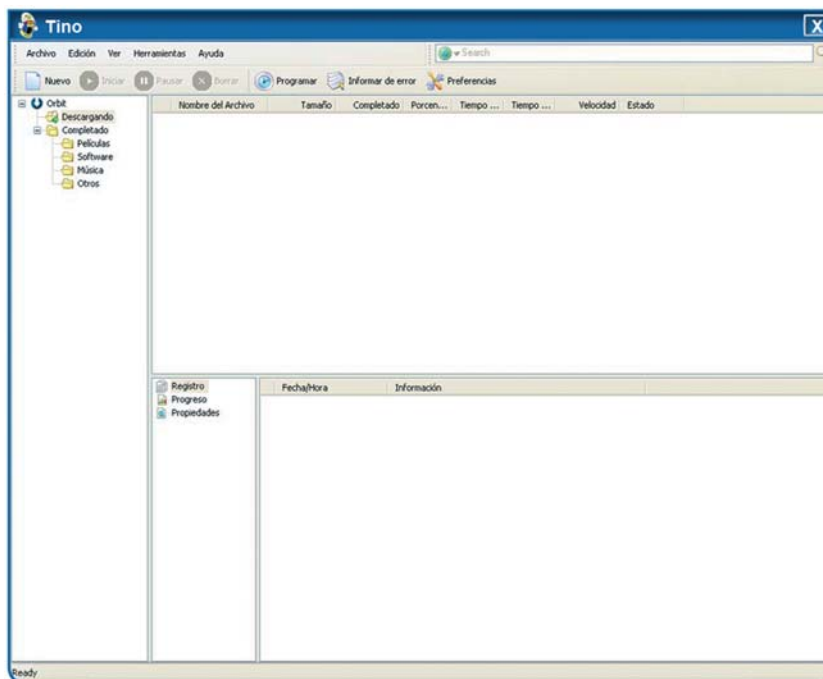
Orbit Downloader incorpora una serie de características que lo hacen único y muy útil. Esta aplicación permite realizar varias conexiones por descarga (si el servidor lo permite), pausar y reiniciar, tiene una zona de arrastre y se integra en Internet Explorer, Chrome, Opera y Firefox.

Este es un programa ligero, muy sencillo de utilizar y además es uno de los programas que más descargas efectivas realiza.

Con Orbit Downloader se obtienen los

Otras características:

- Descarga música y vídeos en forma de streams.
- Aceleración extrema de las descargas.
- Soporte para descargar metaenlaces.
- Da igual el navegador, admite todos los habituales: Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox.
- Permite configuraciones de servidores proxy.
- Permite interrumpir y reanudar descargas.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

Orbit Downloader es un gestor de descarga gratuito, especializado en la descarga de contenido multimedia, capaz de descargar archivos de diversos sitios, que además de ser intuitivo se integra perfectamente con el navegador utilizado.

archivos deseados en función de segundos, rápido y limpio. En este gestor el usuario tendrá la oportunidad de, si se debe ausentar, pausar la descarga y retomarla a continuación, sin que esto produzca una incidencia en el archivo que se está descargando. La clave de su velocidad reside en que usa el sistema de una nutrida red de usuarios en comunidad conectados a través de P2P.



Camouflage 1.2.1

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium II o superior

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 3 MB

Disco Duro libre: 10 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -

Descargar de

<http://download.jovenclub.cu/windows-softwares/Revista-Tino/no26/Camouflage.rar>

Utilizar para

Ocultar archivos dentro de otro

Funciones del software



Se agrega al menú contextual



Puede ocultar varios archivos a la vez



Puede agregarle contraseña



Solo en inglés



No es multiplataforma



Las versiones modernas son de pago

Cuando existen motivos para ocultar un archivo, siempre vamos a usar una solución tan drástica como usar contraseña en un compactado, o instalar algún programa que oculte, que casi siempre, es descubierto.

Camouflage, es el software que llega sin costo alguno, y que nos da una alternativa diferente a todo lo referente a ocultar archivos a los ojos de los demás aunque lo tengan en sus propias narices. Con varias opciones y un sencillo uso, en esta versión 1.2.1, que data del año 2001.



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

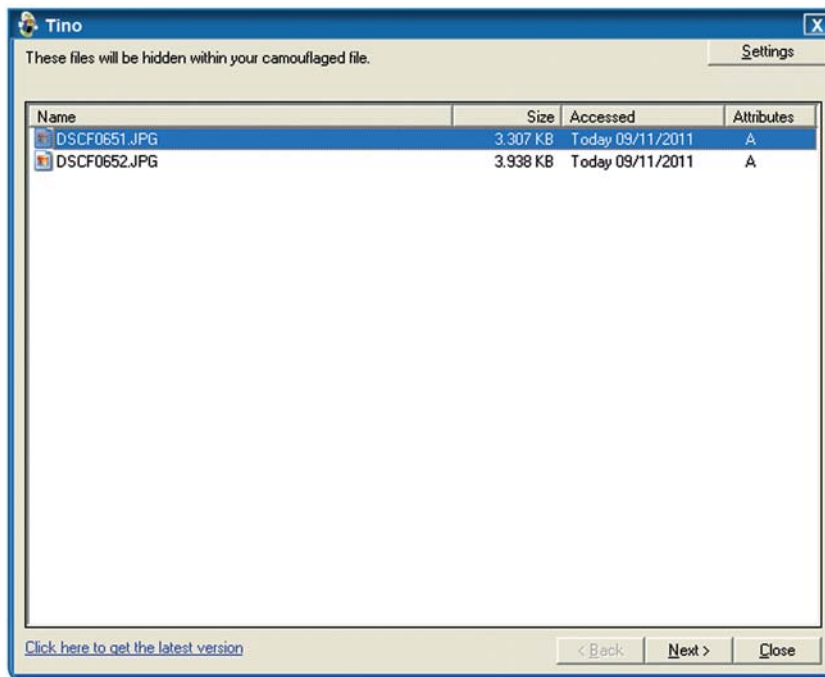
Dirección Nacional Joven Club

El primer paso a realizar, cuando se ha instalado camouflage, es seleccionar los archivos que deseas ocultar, luego al hacer clic derecho, en el menú contextual aparecerán dos opciones Camuflar y descamuflar (dichas opciones puedes personalizar con el nombre que desees, en el botón Setting).

Es sencillo, luego debes seleccionar otro archivo, que es donde vas a ocultar los que te interesa tener alejado de los ojos ajenos, y hasta tienes la posibilidad de agregarle contraseña para cuando desees volver a sacarlos a la

a los demás es una imagen JPG, continuará siendo una imagen JOG, que se muestra sin problema alguna, y que contiene los archivos que no deseas dejar a la vista de nadie.

Las versiones modernas de la aplicación, son de pago, pues la compañía que lo creó, ya no existe, y como tal una nueva se ha encargado de continuar con este concepto de ocultar archivos y actualmente carpetas, pero siempre con su respectivo costo adicional.



Valoración
1-10

8

luz, en ningún caso, los archivos son modificados, simplemente, se integran a este archivo que hace de camuflaje, aunque su tamaño en byte aumenta, en dependencia del tamaño de los archivos ocultados.

Una vez hecho el camuflaje, se crea un nuevo archivo que si ejemplificamos, el archivo que oculta

Conclusiones

Un nuevo concepto para ocultar, nos propone esta aplicación, útil si queremos enviar por ejemplo algo por email, sin que nadie lo note, siempre teniendo en cuenta, que nada es infalible, pero por el momento, es una buena opción para ojos indiscretos.



RocketDock 1.3.5

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium III o similar

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 6.16 MB

Disco Duro libre: 20 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -







Descargar de

<http://download.jovenclub.cu/windows-softwares/Revista-Tino/no26/Rocketd135.rar>

Utilizar para

tener una atractiva barra de tareas al estilo MAC en el escritorio.

Funciones del software

-  Consumo de memoria reducido.
-  Apariencia de la barra modificable.
-  Puede configurarse los íconos.
-  Panel de opciones desaparecido.
-  A veces se desaparece sin razón.
-  No existen nuevas actualizaciones.

La barra del sistema operativo de los Mac, más conocida como dock, es uno de los accesorios más envidiados por aquellos que usamos Windows y tenemos que vérnoslas con la barra de tareas.

RocketDock es un dock para Windows muy versátil. Incluye una serie de iconos predefinidos, como atajos a Mi PC, a los documentos y a la Papelera de reciclaje, pero puedes añadir más elementos a RocketDock con sólo arrastarlos y soltarlos sobre la barra.



Mario Bacallao Ocampo

megatron378@gmail.com

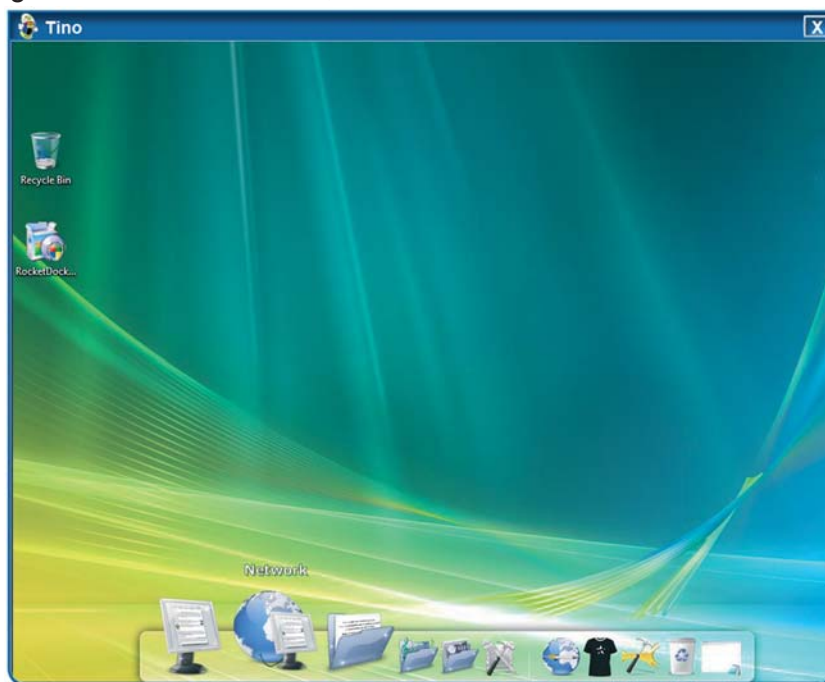
Colaborador Joven Club Las Tunas

Cuando pases el puntero por encima de los iconos de RocketDock, éstos se ampliarán suavemente; un clic, y la aplicación o carpeta seleccionada se abrirá a la vez que el icono resplandecerá para indicar el lanzamiento. Es un efecto agradable y bastante informativo.

La apariencia es importante, y RocketDock cuida bastante este apartado. Cuenta con más de treinta pieles distintas y es compatible con los formatos de ObjectDock y otros programas. En RocketDock, modificar un

Más que diseño y buen ver, el RocketDock es una útil herramienta, para los que tienen varias aplicaciones que usan con frecuencia, y las quiere tener a la mano a cada momento, ésta es la aplicación perfecta para ello.

Configure siempre, que la barra, se inicie al abrir la sesión, así como regular la transparencia, para que no interfiera con los textos u otro componente que tengas, donde decidas colocar la barra Dock.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

RocketDock es uno de los docks gratuitos más completos y potentes. Su amplia y sólida comunidad de usuarios es, quizá, la mejor prueba de su éxito. El Rocketdock es un pequeño pero muy útil launcher que sirve mucho a la hora de tratar de iniciar aplicaciones y atajos.



Enelda Morales Fitó

Ponente por Joven Club al 4to Congreso Iberoamericano de Psicogerontología 2011

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Desde cuándo trabaja con el adulto mayor y qué la motivó?

Hace 9 años que trabajo con el adulto mayor, comencé en un Joven Club como colaboradora, y en el primer año, comencé mi colaboración con el trabajo del curso básico de la Cátedra Universitaria del Adulto Mayor (CUAM), cercano al Joven Club y con otras personas de la comunidad. Me motivó la dedicación que hay que tener con esas personas, que son muy sencillas, que tenían el temor de enfrentarse a la nueva tecnología, y mi misión era ayudarlos a que ellos, se fueran incorporando mejor en la familia, y desenvolverse mejor, con la informática, que muchos tenía en sus casa computadoras, pero no sabían manipular, y por eso buscaron nuestra ayuda.

¿Cuáles son las principales actividades que desarrolla el Geroclub de su Joven Club?

En el Geroclub se realizan diferentes actividades, como intercambio de experiencias, té conversatorio, se debaten películas, se hacen presentaciones de Power Point, y asisten a cursos de informática.

¿Experiencias adquiridas a nivel profesional y personal, con su trabajo en el Geroclub?

De forma general, aprendí a como atender y como acercarme a las personas de la tercera edad, no solo a ellos, sino también a su familia, entender su forma de pensar, sus problemas, sus sentimientos, ayudarlos en su actividad diaria. El objetivo principal del trabajo con la tercera edad es encontrar en ellos una motivación y esto se hace en nuestro caso a través de la informática.

¿Es el trabajo que presentas en este congreso, sobre qué tema versa?

El trabajo presentado en este congreso se titula: Estrategia de informatización del proceso docente-educativo de la CUAM, sustentada en un sitio web desde un Joven Club. ¿Por qué razón se realiza este trabajo? El personal que dispone la CUAM, es decir los profesores, no es un personal fijo, son personas de diferentes tipos de especialidades, de diferentes empresas, que lo hacen de forma voluntaria, al colaborar con los diferentes temas que se le imparten en las

cursos de forma digital, solo accediendo al sitio web. Igual pueden crear sus propios medios y enriquecer más el sitio web.

También en el sitio se publican los trabajos que realizan los alumnos del curso del adulto mayor, donde los demás pueden ver que han logrado hacer esas personas, que con gran esfuerzo y mucha dedicación, han entrado en una nueva era de su vida, y la acompañan teniendo a la mano, los conocimientos del desarrollo.



filiales de la CUAM a esas personas de la tercera edad. No siempre se cuenta con ese personal, por lo que uno de los objetivos de crear este sitio, es tener un material, donde los alumnos, si no tienen la presencia del profesor, puedan acceder a la información sobre el tema que desean, o si lo han recibido el tema antes y quieran profundizar, tienen el sitio web para auxiliarse.

De igual forma los profesores, que no tienen experiencia y desean impartir docencia, y no tienen una idea de los materiales que necesitan para impartir las clases, pueden disponer de los

Es la muestra de estos trabajos la práctica más motivadora de estos abuelos. Previamente estos trabajos fueron presentados en una peña, frente a toda la comunidad y a los alumnos del curso.

Una vez que se publican, y que pueden ser vistos por miles de personas, entonces, se ha cumplido el objetivo principal de todo trabajo con el adulto mayor. ¡Hacerle pasar los últimos años de su vida, con una calidad de vida superior!



Fuente de Corriente Continua



A pesar de que todas las fuentes de energía eléctrica disponibles en talleres y laboratorios se comportan como fuentes de voltaje, en ciertas aplicaciones se necesita de una fuente de corriente, el presente artículo te ayudará a construir una fuente de corriente continua a partir de una fuente de tensión.

Las fuentes de suministro de energía eléctrica se clasifican en: fuentes de corriente o fuentes de voltaje.

Se entiende por fuente de corriente, a aquella fuente de energía que entrega una intensidad de corriente de valor fijo, independientemente de la magnitud del resistor que se le conecte como carga o consumidor, mientras que una fuente de voltaje es aquella que mantiene una diferencia de potencial constante entre sus bornes con independencia de la carga resistiva.

Una fuente de voltaje posee un bajo valor de resistencia interna, sin embargo existen determinadas aplicaciones, relacionadas con procesos electroquímicos, biotecnológicos y de la docencia que demandan un valor de intensidad de la corriente eléctrica constante que necesitan ser alimentados por una fuente de corriente constante.

Se explica cómo construir una fuente de corriente constante a partir de la fuente de voltaje comercializada en el mercado para la alimentación de los radio receptores marca VEF, cuyo circuito se ofrece en este artículo (Figura 1).

Se observa como la carga (RL) en el circuito de la Fig. No. 1 se conecta entre el emisor de Q1 y el borne positivo de la cuarteta de diodos. El voltaje de salida (Vo) resulta constante y aproximadamente al valor de tensión en el zener D1.

El que se calcula:



Manuel de Jesús Martín Álvarez

manueldja@ucp.vc.rimed.cu

Colaborador Joven Club Villa Clara 11

$$V_0 = V_Z - V_{BE}$$

V₀- Voltaje de salida

V_Z - Voltaje del zener (D1)

V_{BE}- Voltaje entre base y emisor de Q1

El circuito de la Figura 2 corresponde con el de la fuente de corriente. Entre los ligeros cambios realizados se observan la adición de R2 de valor fijo y la posición de la RL (R de carga).

La intensidad de la corriente que entrega esta fuente es igual a la corriente de colector de Q1, que es prácticamente igual a la corriente de emisor del propio Q1.

El análisis del circuito de salida permite presentar:

$$I_0 = (V_z - V_{be}) / R_2$$

Entonces el diseño de la fuente de corriente consiste en determinar el valor de R2 para un valor dado de la corriente de emisor (I0 "corriente de suministro"), lo que se consigue despejando el valor de R2 de la fórmula anterior.

$$R_2 = (V_z - V_{be}) / I_0$$

Lista de Componentes

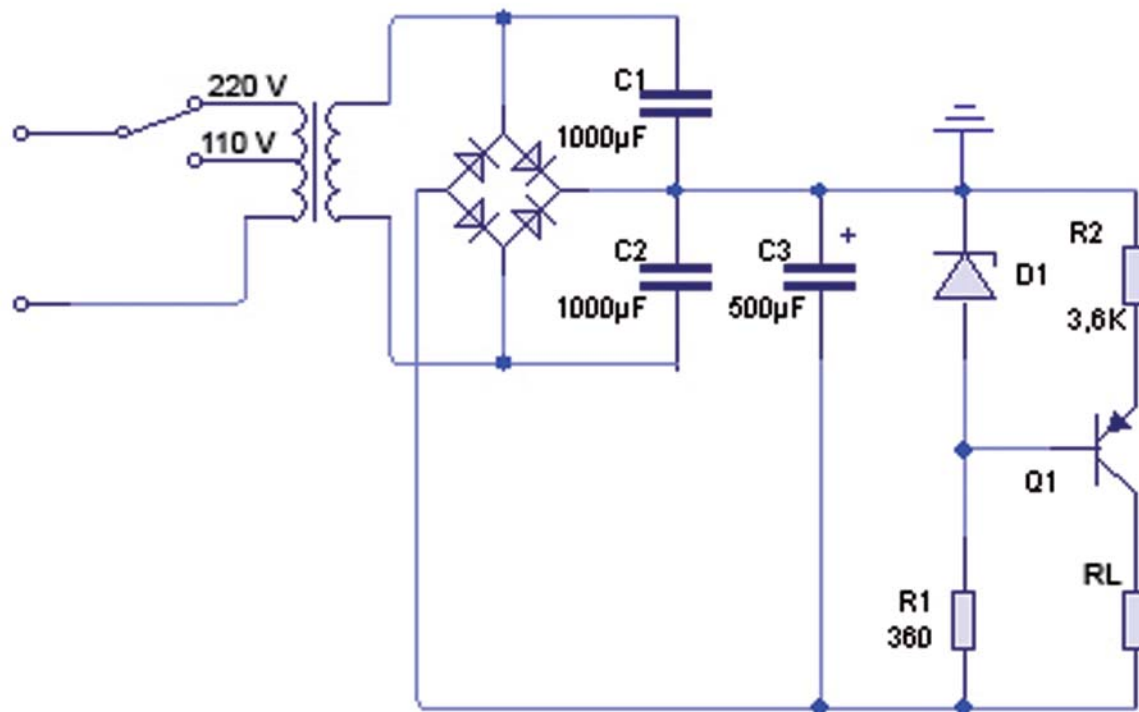
1- D1: 9,6 V

2- Q1: BD 138

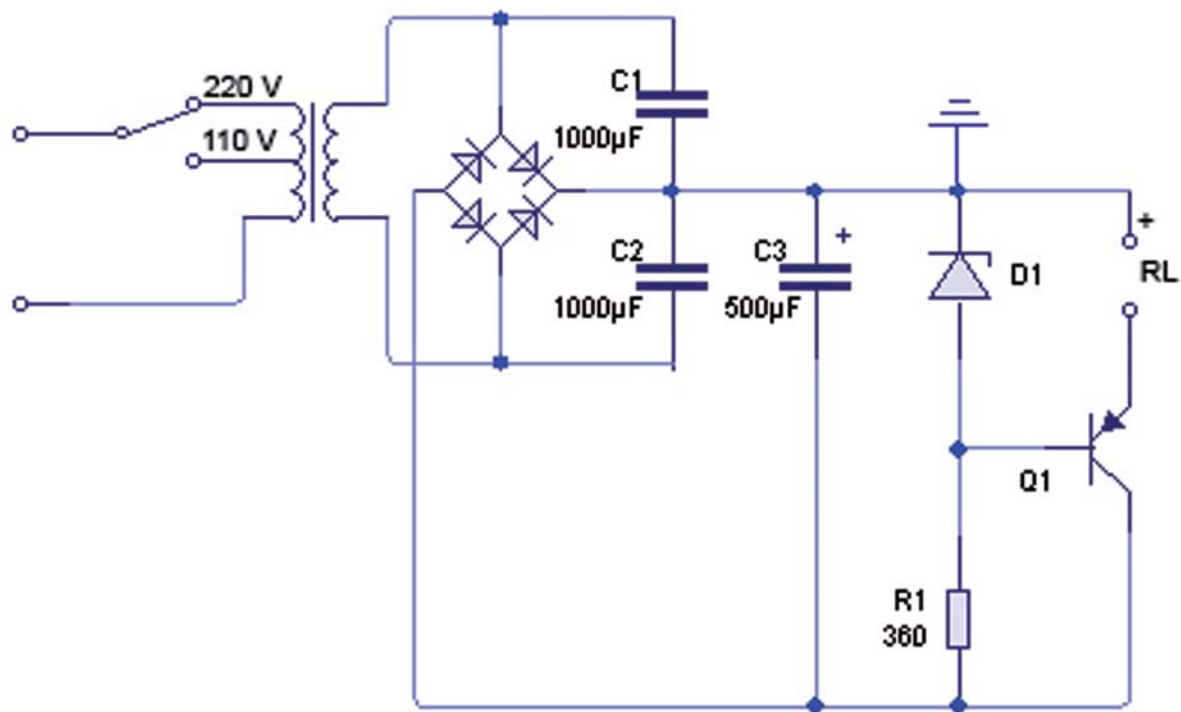
3- C1, C2: 1000µF

4- C3: 500µF

5- R1: 360Ω



Fuente de voltaje del radio-receptor VEF



Fuente de corriente



Correos electrónicos de nuestros lectores

Nos han escrito muchas personas, quienes nos hacen conocer sus opiniones sobre la revista, y preguntas que respondemos aquí.

✉ De: Yasmani País: Cuba

Un saludo, le escribe atentamente Yasmani Gómez Hastie el webmaster del Centro Municipal de información de ciencias medicas de Antilla, es mi deseo preguntarle que herramienta informática ustedes utilizan para la edición y diseño de la revista. Ya que aca queremos diseñar una para la salud del municipio.

espero corresponendica saludos

La Revista Tino, se maqueta en PageMarker 7.0, y se diseñan las imágenes en Photoshop CS3. Las imágenes se crean en formato TIF con modo CMYK, y una resolución de 300dpi. También utilizamos el Adobe Reader 7 Profesional, para poder crear el archivo PDF. Una vez completada toda la revista, el contenido, se plasma en la web, utilizando el CMS Joomla. Y las imágenes se trabajan en Photoshop en JPG, y con un tamaño reducido. A partir del próximo número vamos a migrar para un servidor WordPress, que se ajusta más a nuestro perfil, y es mucho más simple su manipulación a la hora de colocar contenido.

✉ De: Ramón Proenza País: Cuba

Hola Raymond, recién he accedido a uno de los números de la Revista Tino Digital, en un artículo tuyo comentas sobre Nitro PDF Rider 2.0, me interesa esta aplicación pero no tenemos acceso a los .com en nuestra entidad, me ayudas?, saludos

Nos alegra mucho conocer que ha comenzado usted a leer nuestra publicación. Esperamos contar con sus críticas, opiniones y sugerencias. Sobre la aplicación que nos dice, se corresponde a una noticia publicada en la sección El vocero, aquí puede descargarla de: www.revista.jovenclub.cu/files/nitropdf20.rar.

Esperamos le sea muy útil, y no deje de aprender.

✉ De: Vicente González País: Cuba

He leído su artículo sobre el paint net, muy interesante pero trate de bajarlo y la pagina da error 404, significa que no está disponible todavía? o que se debe bajar de otra dirección, un saludo

Nos disculpamos por las molestias que le hemos ocasionado. Presentamos problemas con los server de

del FTP. A partir del próximo número tendremos nuestro propio server de archivos, desde donde puede acceder a descargar la aplicación que necesita. Ahora puede descargar el Paint.NET desde: www.revista.jovenclub.cu/files/paintnet.rar

✉ De: yiliana País: Cuba

Soy yiliana me gusta Revista Tino, pero hay algo que publicaste que no funciona, acerca de agregar usuario sin abrir panel de control, utilizando la consola MSDOS, es decir, cmd.

El comando net user nombre contraseña/add, no crea el usuario en windows. Podrías explicarme mejor, estoy interesada en saber.

Gracias

Gracias por leer nuestra publicación y sobre todo, que hayas encontrado utilidad en los artículos que publicamos, en especial, este que nos dice hemos realizado de nuevo el consejo, y ha funcionado correctamente, aquí te explicamos nuevamente: Una vez ejecutado el CMD.EXE, escribes la siguiente cadena de comandos, donde «Hill» es el nombre de usuario y «123456abc» es la contraseña, lo primero es estar en una sesión con permisos de Administración, luego respetando los espacios, así quedaría el ejemplo:

```
NET USER Hill 123456abc /add
```

De esta forma funciona.

✉ De: Iris Magalys País: Cuba

A quien corresponda:

A modo de sugerencia, quisiera expresar una forma de mejorar el sitio de la revista en la dirección <http://revista.jovenclub.cu>. En el cuadro de texto usado para realizar búsquedas, cuando haces click dentro no se borra el texto "> Click aquí para buscar..." por lo que debe borrarlo uno mismo para poder escribir, lo cual es un poco incómodo. Recomiendo que se aplique esta funcionalidad, que cuando hagas click en el cuadro de búsqueda se borre el texto, con un par de líneas de código se puede lograr. Felicitaciones por el trabajo que hacen.

Muchas gracias.

Muchas gracias por su sugerencia, tiene toda la razón, en esta funcionalidad... como habíamos comentado en el Editorial, para el nuevo número de Enero, la revista migrará a WordPress, por lo que este detalle será corregido. Esperamos que continúe usted enviándonos sus criterios, opiniones y sugerencias, siempre serán bienvenidas y nos ayuda a mejorar nuestro trabajo.



La cultura del videojuego



Laritza Ariel Soto

laritza@pal.jovenclub.cu

Casa productora de Videojuegos

Desde su aparición a principios de la década de los setenta en California (EE W), los videojuegos han alcanzado una gran importancia cultural y económica, han sido un importante factor de innovación tecnológica, los precursores del encuentro entre la informática y la televisión; y son, también, un antecedente directo de los actuales sistemas multimedia interactivos. Además, han ocupado una parte importante del tiempo dedicado al ocio en los países industrializados.

El volumen de negocio de la industria del videojuego a nivel mundial, es en la actualidad uno de los más importantes del sector informático y de comunicaciones. Compañías como Microsoft o Sony, compiten ferozmente para lanzar al mercado máquinas cada vez más sofisticadas; y los padres, se limitan a menudo a proporcionar el dinero a sus hijos para comprar la consola o el videojuego, y luego se desentenden, ignorando el contenido de los juegos, ni lo que pasa por la mente de sus hijos mientras juegan con su Playstation, Nintendo, Gameboy, Xbox, etcétera.

Lo cierto, es que millones de niños en el mundo consumen muchas horas a la semana absorbidos por combates, disparos, agresiones, persecuciones, asaltos y guerras galácticas. Es la cultura del videojuego, entendiendo aquí el término cultura en su acepción más secundaria, como la práctica de unos determinados hábitos o aficiones, que se engloban en la llamada «cultura de masas».

Lo negativo es que esta cultura se convierte muy a menudo en subcultura, cuando lo que prima -en forma de juego- es la violencia banal y gratuita. Entonces nos tenemos que preguntar si no será la subcultura del videojuego el espejo que refleja la cultura reinante en nuestra sociedad, ya que a lo que se parecen los videojuegos es al espectáculo cotidiano de los informativos y determinados espacios de televisión en todo el mundo. Es cierto que también existe una cultura positiva del videojuego, ya que hay muchos videojuegos que educan y entretienen; ideales para jugar con los hijos, y muchas versiones diferentes se están utilizando en la escuela para el aprendizaje de diversas materias, con excelentes resultados. Los videojuegos pueden servir también como elemento rehabilitador, ya que estas nuevas tecno-

logías pueden ser aplicadas -por ejemplo- en el tratamiento de algunas alteraciones visuales. Las ambliopías refractarias mejoran cuando el ojo ambliope es obligado a trabajar con el uso de programas y juegos específicos.

Un uso razonable de los videojuegos tiene muchos aspectos positivos, favoreciendo el aprendizaje y ayudando a la estimulación de determinadas funciones psicomotoras y de agilidad de reflejos. En este sentido, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FDA) se ha planteado la posibilidad de desarrollar videojuegos para la enseñanza de habilidades útiles para la vida y también para la formación de profesionales.

Pero el abuso de los videojuegos tiene aspectos negativos, como la posibilidad de crear adicción y la mayor probabilidad de tener problemas posturales, ergonómicos y visuales. Los problemas de convivencia son frecuentes entre las personas que abusan de los videojuegos: un 15% olvida citas o compromisos y pierde horas de sueño; y un 10 % se aísla y deja de ver a los amigos. En Japón se ha descrito un tipo de adicción que se denomina Kikimori; el perfil de esta persona es el de un joven que en vez de iniciar su proceso de maduración, buscar trabajo, estudiar, etcétera. Se retira a su habitación y deja de relacionarse con el exterior, convirtiéndose en un fóbico social.

El videojuego es, además, una causa de obesidad mayor que la televisión; pasar varias horas inmóvil delante del ordenador o la videoconsola impide hacer otras actividades más saludables, como practicar deportes o salir con los amigos.

Podemos concluir, que los videojuegos representan todo un fenómeno social con diversas repercusiones, a los que no hay que estigmatizar, pero sí prevenir el mal uso que se haga de ellos, y que se puede concretar en los siguientes puntos:

1- Educar a niños y adolescentes para una correcta utilización y sacar el máximo provecho del potencial educativo de los videojuegos. Que la cultura del videojuego no sea sólo una perpetua ronda de entretenimientos triviales.





Battle Field 3

- 2- Los padres deben participar en la utilización de los videojuegos con sus hijos, y no inhibirse, ni ignorarlos:
- 3- Hay que controlar los contenidos, el tiempo de dedicación y las edades recomendadas para cada tipo de videojuegos.
- 4- No descuidar por los videojuegos la práctica de otras actividades necesarias para la socialización de la personalidad, y evitar caer en la dependencia.

El fenómeno de los videojuegos en Cuba

Los estrategias del mercado lo saben, y hacen su agoto en momentos donde su tarea no se les hace muy difícil. Por un lado, el universo vive la apoteosis de la revolución digital y la venta de ordenadores y equipos reproductores digitales de todo género experimenta notables incrementos mensuales. Por el otro, los niveles de retracción intelectual y el descalabro de las políticas educativas a nivel mundial, tienden a agudizarse en instantes en que la humanidad (conducida a ello de modo manipulado y alevoso por los conglomerados transnacionales e ideologías cavernícolas que los defienden o hasta incluso dependen de ellos) se aboca a una pasmosa era de idiotéz total, como ya han vislumbrado señeros pensadores.

Datos encontrados en la Entertainment Software Association (ESA) aseguran que la mitad de los ciudadanos estadounidenses (país donde el filón dejó diez mil millones de dólares de ganancias en 2007) juega con asiduidad. El jugador promedio tiene 33 años y el 69 por ciento de los jefes de hogar se inclina frecuentemente por este entretenimiento.

Pensar el videojuego en todas sus connotaciones pasa por aceptar la verdad de Perogrullo, que un niño o una persona adulta hagan uso moderado y selectivo de alguno no consti-

tuye un indicio de imbecilidad del sujeto, ni nada que se le parezca. Quizá pocas personas con acceso a una computadora puedan tirar la primera piedra y decir que en algún momento no lo hicieron.

El problema no radica ahí, sino en el uso abusivo y la incorrecta focalización ideológica temática de muchos de los videojuegos que circulan en el planeta, y también aquí, en Cuba.

No obstante, el fenómeno, por fortuna, no adquiere todavía en la isla los ribetes alarmantes de muchos otros países. Por dos razones fundamentales: la preparación cultural y la formación educativa de nuestros niños, que es alta, y la ausencia de una infraestructura tecnológica, bajo número de ordenadores privados, no venta de consolas en la red de tiendas, reducido acceso global a Internet en manos de la población que permita la proliferación del problema a una escala que pudiera definirse de alarmante, aunque sí ha experimentado durante los últimos años una escalada que, cuando menos, requiere atención.

El asunto no se asocia indisolublemente al marco hogareño; en realidad, hoy por hoy se está jugando más en equipos vinculados a la esfera institucional que en los domicilios particulares de los cubanos, si bien tampoco resulta desdeñable su aparición y desarrollo en esta última franja.

En el primer segmento, tiene lugar sobre todo en los centros con acceso a la red, donde los interesados, en medio de la jornada laboral, no solo los descargan abierta o solapadamente, sino que incluso los juegan, a veces a la vista del resto de los trabajadores.

En los casos de colectivos laborales donde no existe la conexión, igual se encuentran en las computadoras, pues se transportan en dispositivos de memoria USB, en cantidades que pueden rayar lo masivo. Al punto de que en determinadas entidades los equipos han colapsado, ante el abarrotamiento de videojuegos en su sobrecargada memoria.

Aunque es casi pleonástico afirmarlo, no se puede perder de vista el daño a la economía que lleva implícito esta creciente tendencia, en tanto la productividad per cápita se reduce ostensiblemente, a causa de esta ominosa desatención del objeto social de la entidad, en virtud de la preeminencia de tan pueril y contraproducente forma de solaz en horario de trabajo.

En el barrio y el hogar el fenómeno asume otros rostros. Prolifera ahora mismo la variante del alquiler: ciudadanos que rentan el tiempo de juego en la consola, desde dos



El Nivel

hasta cinco pesos la hora.

Comoquiera que no es mayoría el sector privado que posee tales aditamentos en casa, la corte de chiquillos que hace cola para "beneficiarse" del producto que ofrecen dichas personas, es grande. En tres tardes que estuve ausente de casa, mi propio hijo hizo otras tantas veces la cola para entrar a uno de estos lugares. Por suerte para él y tranquilidad de quien escribe, de la tercera no pasó.

En semejantes sitios resulta imposible determinar las características del videojuego en uso, que puede incluir desde la violencia más extrema (en esencia, los preferidos por programadores y usuarios, que no siempre son niños, valga decirlo) hasta contenido sexual.

La dependencia volitiva de los pequeños es tal, que solo mediante la enérgica y disuasiva labor de los padres puede cortarse progresivamente.

Otra historia es en casa, ya sea a través de una consola cuyo producto lógicamente se visualiza en el monitor televisivo, ya sea en la computadora hogareña.

El grado de interrelación emotiva de ciertos niños y jóvenes se va ya tan de los límites, que hasta tienen lugar verdaderas batallas campales para que el padre pueda quitarlos del

ordenador para hacer su trabajo, o la madre los desarrime del televisor para ver la novela.

El cómo llegan y se diseminan en las casas de la isla los videojuegos no constituye un enigma: de igual manera a como sucede en los centros de trabajo, son transportados en diferentes soportes tecnológicos; pero también alquilados a incipientes "banqueros" (alquiladores) de juegos — nueva variante de este, fuertemente penado, pero en la práctica continuado negocio ilícito que hasta hace poco se limitaba al alquiler de películas, seriales y shows de quinta categoría de las televisoras mexicanas e hispanas de Estados Unidos—, e introducidos de manera legal en la nación desde cualquier parte del mundo.

En la práctica, cada vez son más los niños y jóvenes que les piden a familiares en el exterior el envío de GameBoys, PlayStation 2 y aun los ya longevos Ataris. Deviene un arribo incapaz de detenerse, que lo mismo va a casas de familia, que a quienes luego medran a cuenta de ello.

No defendería en ningún caso una potencial prohibición, pues a la larga la vida demuestra que cualquier decisión en tal sentido produce más daño que bien. Al final, todo pasa por la capacidad de discernimiento de los padres, el nivel de sensibilidad, la cultura individual, elementos indispensables para saber cómo proceder en los cada casos.



Presentación de EA para Kinect



Mario Bros 3D



El videojuego arte, técnica o ambos



Ernesto Vallín Martínez

vallin@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Los videojuegos han suscitado disímiles controversias, desde su utilidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje hasta los más gore con su negativa influencia marcando actos violentos. La verdad es un paradigma de estos tiempos.

La discusión que nos llama hoy a la reflexión es: ¿Los videojuegos pueden ser considerados arte?

Bien con esto hay muchos puntos de vistas, la pujanza por el 8vo arte inmiscuye a tendencias como al fotografía, el grafiti, la televisión, entre otros. El mundo llegó al consenso con el 7mo arte pero el 8vo sigue en pugna.

A cincuenta años del primer videojuego: tennis for two, la población activa de videojuegos en el mundo en distintos tipos de plataformas ha alcanzado los mil millones de personas, lo que propone una vuelta de tuerca: mostrar el backstage de los videojuegos en sus relaciones con el arte, la industria cinematográfica y los nuevos modos de sociabilidad.

El video juego será observado desde todo su proceso de desarrollo: el backstage, los artistas gráficos en pleno diseño de los universos utilizando las nuevas herramientas tecnológicas, el impacto del video juego desde lo psicológico, sociológico y antropológico: el state of the art en Argentina.

Tomás Oulton, ex Gerente de División de Entretenimiento en Microsoft Argentina, viejo conocido del mercado de video juegos, luchador incansable por mantener al segmento en un nivel profesional equivalente al mercado del cine. Ahora vuelve desde otro ángulo para ratificar que los videojuegos son más que un entretenimiento, son la expresión de una sociedad.

Esto parte desde la perspectiva de que los desarrolladores de videojuegos buscan el sentido de momentos latente de una sociedad para reflejarlo en sus obras, al igual que los guionistas de las películas o los escritores de los más laureados best seller. La violencia, la guerra, la búsqueda de una inteligencia superior, los desafíos investigativos, son de a poco alguna de las tramas de videojuegos que coinci-

den con los sucesos del momento, tanto en la geopolítica, como en el mundo del arte o del entretenimiento.

Los Videojuegos han empezado a ser considerados una rama más del arte en los últimos tiempos, particularmente en Europa y Estados Unidos donde el debate reúne a jugadores, productores, distribuidoras y los enfrenta al mundo del cine.



¿Quiénes serían los artistas?

A consideración algunos paralelismos con la industria del cine: Guionistas, diseñadores de escenarios, universos, personajes, juego de cámaras, texturas, música.

Los creadores de Uncharted 3 declaran que "los juegos pueden ser más artísticos que las películas".

Guerrette, uno de los principales diseñadores de efectos de Naughty Dog, ha hablado sobre el habitual dilema sobre si los videojuegos son o no un arte, y ha dado su propia visión sobre el tema.

"Quizá estoy unido a esto, pero creo que los juegos pueden ser en realidad más artísticos que las películas", declaró Guerrette. "Tengo un gran respeto por lo que los desarrolladores son capaces de mostrar en tan pequeño poder de procesamiento, tiempo y... todo".

"Para mí, el arte es ser capaz de coger un grupo de cosas y convertirlas en algo completamente diferente... Algo de otro mundo y que resulte impredecible", aseguró el artista.

¿Quién dice que es arte? ¿Si definimos que los videojuegos son arte, cambiaría el status de estos? ¿Surgirían nuevos formatos? Y así como cine arte y cine hollywoodense se abrirán nuevas categorías donde tendremos videojuegos focalizados en lo artístico y videojuegos que se focalicen en la experiencia... ¿pero lo artístico no hace a la experiencia?

El arte tiene que provocar emociones... ¿el videojuego las provoca por su estética o por sus cualidad de interactividad? ¿Qué pasa entonces que pasa con el arte y la tecnología?



El Nivel



Videojuego Arte1



Videojuego Arte2

Se supone que hay arte en la tecnología cuando un artista se inmiscuye en ese terreno y el toque de su mano lo transforma en arte, el "object trouve" o el "Ready made" sin embargo aquí se trataría de otra cosa, no son artistas experimentando en territorios ajenos, no son tampoco artistas transmitiendo conceptos en forma encriptado o estableciendo afirmaciones, levantando paradigmas. Son artistas trabajando para que el resultado final sea el entretenimiento.

Hoy muchos dicen que si toca ocupar el 8vo o el 10mo lugar dentro de la clasificación de las Bellas Artes. En mi particular considero al videojuego la mixtura donde se unen arte y técnica sin las cuales sería no sería posible el entretenimiento y la belleza que se logran con los videojuegos, muchos de los tal como Picazo nos muestran una fotografía de nuestro mundo o nos transportan como Steven Spielberg a un mundo de ficción que satisface nuestras fantasías más futuristas. Mientras la pugna continúe este servidor continuará disfrutando de este arte y haciéndolo también.



Videojuego Arte3



Videojuego Arte4



Videojuego Arte5

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.



Ocultar la lista de usuarios en gdm3



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan@ssp.jovenclub.cu

Dirección municipal Yaguajay

Cuando emplea el GDM3 (La pantalla de inicio de sesión de GNOME3) por defecto muestra la lista de todos los usuarios que han iniciado sesión en el equipo, esto trae como inconveniente un listado demasiado grande si existen muchos usuarios que comparten dicho equipo, resultando molesto en ocasiones. Si deseas ocultar esta lista de usuarios puedes realizar lo siguiente:

1- Como root edite el fichero de configuración del gdm3 ejecutando
`nano /etc/gdm3/greeter.gconf-defaults`

2- Adicionarle la siguiente línea
`/apps/gdm/simple-greeter/disable_user_list true`
y salvar los cambios

3- Reiniciar el gdm3 ejecutando
`/etc/init.d/gdm3 restart`
Y de esta forma ya estará oculta la lista de usuarios.

Crear un texto alrededor de una tabla en Word



Dioslán Manuel Zerquera Bravo

yoslan06023@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Trinidad 2

Estos pasos nos permite rodear las tablas con textos, posibilitando un mejor aprovechamiento del área del documento.

1- Luego de creada la tabla, pulse el botón derecho del Mouse encima de esta.

2- Seleccione la opción propiedades de la tabla.

3- Elija de la opción (Ajuste de Texto) "Alrededor" y en (Alineación) escoja "Izquierda", "Centro" o "Derecha".

Nota: Para que esto sea posible en el menú (Ver) debe estar seleccionado el modo de Vista: Diseño de Impresión.

Comandos en Ubuntu para la red y privilegios



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Aquí les dejo algunos de los comandos más utilizados para el trabajo con la red, en GNU/Linux Ubuntu.

- `ifconfig`: Muestra información sobre la red
- `iwconfig`: Muestra información sobre la red inalámbrica
- `sudo iwlist scan`: Busca redes inalámbricas
- `ifup [Interfaz]`: Activa la interfaz
- `sudo /etc/init.d/networking restart`: Reinicia el servicio de red
- `ufw enabled`: Activa el Firewall
- `ufw default allow`: Deniega todas las conexiones
- `ufw status`: Muestra el estado actual y las reglas
- `ufw deny from [ip]`: Bloquea la dirección IP
- `sudo [comando]`: Ejecuta comandos como root
- `gksudo [comando]`: Diálogo visual del sudo
- `sudo -s`: abre un Shell para root
- `passwd`: Cambia tu contraseña
- `gksudo nautilus`: Gestor de archivos como root
- `chmod [MODO archivo]`: Cambia permisos de archivos

MODO:

n1 (propietarios)

n2 (grupo)

n3 (otros)

4 (lectura) 2 (escritura) 1 (ejecución)

Ejemplo: 755 lectura-escritura-ejecución para el propietario, lectura-ejecución para el grupo y otros.



Códigos secretos en Android para móviles



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Como todo los sistemas operativos de teléfonos móviles, Android no es la excepción en el caso de contar con códigos secretos, para realizar determinadas funciones, que el usuario novato o medio de estos dispositivo, nunca usaría.

En este caso, los códigos, son combinaciones de números antecidos por los caracteres *#.

A continuación referimos algunos y su funcionalidad.

1- *##72626## Muestra una pantalla con distintos tipos de test (pruebas) que se le pueden realizar al móvil en la sección capítulo de las comunicaciones móviles. Aclarar que este es un menú diseñado especialmente para usuarios expertos.

2- *##4636## Es el código que habilita la entrada en la información del terminal. Mostrando algunos menús avanzados de información de distintos componentes de hardware, Así como otras informaciones útiles. En el apartado Información del teléfono, podemos desactivar la radio del móvil o elegir el tipo de red a usar entre WCDMA, CDMA o GSM. El Historial de la batería tiene información valiosa.

3- *##7780## Es el código génesis, pues con él se resetean todos sus valores y tendremos el móvil de fábrica, mejor usarlo con precaución (no funciona en todos los móviles con Android).

4- *##2664## Este código nos permite hacer un test al Touch screen.

5- *##0588## Este código nos permite hacer un test de proximidad usando el sensor.

6- *2767*3855# Con esta secuencia realizamos un formateo hasta vuelve a instalar el sistema.

7- *##273283*255*663282*## Muestra una pantalla que te permite copiar tus archivos multimedia.

Instalar fuentes TrueType en Ubuntu 10.04



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

Instalar fuentes en Ubuntu, es ahora muy sencillo, a como era antes, lo primero será encontrar en Internet o tener en la PC algún tipo de letra que te interese (Descargar fuentes de: www). Cuando hayas descargado las nuevas fuentes, sólo tienes que seguir estas sencillas instrucciones.

1- Ir a la carpeta donde está el archivo descargado. Si tu archivo termina en .ttf haz doble clic sobre él.

2- Aparece una nueva ventana que te muestra la nueva fuente previsualizada a la izquierda y varios datos sobre ella a la derecha. Haces clic en el botón Instalar tipografía, que te permite instalarla directamente.

3- Para comprobarlo sólo tienes que abrir tu procesador de textos favorito y comenzar a utilizarla.

Crea una imagen ISO de un CD/DVD desde tu consola



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

Si no tiene instalado ninguna aplicación o utilidad gráfica para quemar CD/DVD en Ubuntu, tiene una opción para poder realizar la tarea de grabar información (datos, música, videos o lo que quieras) en un CD/DVD...

Es así, desde la rápida y potente CONSOLA: Para crear una copia en imagen .iso de un CD/DVD ingresa el CD/DVD en el lector y desde la consola escriba:

```
dd if=/dev/cdrom of=/ruta_de_ubicacion/nombre_imagen.iso
```

No olvidar que detras de if= indicas el path de tu unidad de CD/DVD (suele ser /dev/cdrom) y detras de of= indicas la ruta donde deseas guardar la imagen .iso a copiar.



Tips para Ecured



Ruslán Olivares Cúcalo

ruslan.olivares@jovenclub.cu

Palacio Central de la Computación

La enciclopedia colaborativa cubana, Ecured, es un proyecto que pretende recopilar artículos de disímiles aristas y con un enfoque plenamente cubano. Aquí, les dejo algunos tips, para los usuarios que colaboran escribiendo artículos dirección URL es: www.ecured.cu

Colocarle estilo a las imágenes

1- Puede usar los parámetros: *thumb*, *right* o *left*, presentarla en el tamaño que desee, por ejemplo 70px y añadir una descripción de ella, por ejemplo *Bandera de Carlos Manuel de Céspedes*.

2- Si quieres hipervincular un texto dentro del Pie de imagen colócalo entre dobles corchetes. Si deseas ponerle un borde a la imagen escriba *border* en lugar de *thumb*, una aclaración, con la propiedad *border* no sale la descripción de la imagen.

Ej: `[[Image:Bandera de CM.jpg|thumb|left|185x141px|Bandera de [[Carlos Manuel de Céspedes]]]]`

Las secciones

Son una de las piezas fundamentales para organizar y jerarquizar la información de los artículos. Existen seis niveles para las secciones y se usan colocando el título entre uno, dos, tres, cuatro, cinco o incluso seis símbolos "=" a ambos lados. Sin embargo se recomienda comenzar en el nivel dos con "==Título==" y profundizar hasta el nivel cuatro, para que sea intuitivo. Veamos un ejemplo:

```
=Sección 1=
==Sección 1.1==
=Sección 2=
==Sección 2.1==
===Sección 2.1.1===
===Sección 2.1.2===
==Sección 2.2==
=Sección 3=
```

Desambiguación

Cuando cree un artículo que lleve desambiguación siempre utilice la plantilla `{{otros usos}}` para que esta dirija hacia la correcta página de desambiguación.

Pérdida de la contraseña de super usuario en Debian



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

1- Arranque desde un disco de emergencia.

2- Si `/dev/hda3` es la partición raíz original, lo siguiente le permitirá editar el archivo de contraseñas tan fácilmente como antes.

```
# mkdir fixit
# mount /dev/hda3 fixit
# cd fixit/etc
# vi shadow
# vi passwd
```

otro método

Este es un procedimiento que no requiere de discos de arranque externos ni cambios en los parámetros de arranque del Setup.

En el pantalla de arranque de lilo, cuando aparece *boot:* (en algunos sistemas debe presionar la tecla *Mayús* para evitar el arranque automático y cuando lilo utiliza el framebuffer tiene que pulsar *TAB* para ver las opciones), escriba:

```
boot: Linux init=/bin/sh
```

Ahora tenemos privilegios de superusuario y acceso al intérprete de comandos. Debe hacer lo siguiente para tener un sistema que funcione razonablemente.

```
init-2.03# mount -n -t remount,rw /
init-2.03# mount -avt nonfs,noproc,nosmbfs
init-2.03# cd /etc
init-2.03# vi passwd
init-2.03# vi shadow
```

(si el segundo campo de datos en el `/etc/passwd` es una "x" para cada nombre de usuario, su sistema utiliza contraseñas ocultas y debe editar el archivo `/etc/shadow`) Para desactivar la contraseña de root, edite el segundo campo de datos en el archivo de contraseñas de modo que quede vacío. Ahora se puede reiniciar el sistema y entrar como root sin contraseña.



Instituto de Nutrición e Higiene de Los Alimentos



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el sitio oficial del Instituto de Nutrición e Higiene de Los Alimentos de Cuba.

Utilizar el sitio para: Conocer todo lo referente a temas nutricionales y de higiene de los alimentos, encontrará eventos, directorio, documentación para descargar, en formato PDF y mucho más.



www.inha.sld.cu/

Cuba diplomática



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Sitio web perteneciente al Ministerio de relaciones exteriores de Cuba, donde se muestra información sobre las misiones diplomáticas de Cuba.

Utilizar el sitio para: Conocer sobre las misiones diplomáticas de Cuba en el exterior, así como enlace a otros sitios relacionados.



www.cubadiplomatica.cu/es/Inicio.aspx

SubFoto 2012



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

De qué trata el sitio: Sitio web del evento internacional de Fotografía Subacuática, Cayo Largo 2012.

Utilizar el sitio para: Ver la convertura en vivo del evento, las bases, la historia, la inscripción, el archivo fotográfico con la colección de fotos ganadoras y finalistas, entre otras opciones.



<http://photosub2012.cayolargodelsur.cu/>



Haciendo Web



Mario Bacallao Ocampo

megatron378@gmail.com

Colaborador Joven Club Las Tunas

De qué trata el sitio: Espacio para los internautas cubanos interesados en el desarrollo Web en todas sus aristas.

Utilizar el sitio para: Encontrar los recursos que se necesitan para crear su sitio web sin necesidad de tener acceso a internet.



www.haciendoweb.cult.cu/

Peugeot en Cuba



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Sitio web de la marca de autos Peugeot en Cuba.

Utilizar el sitio para: conocer y realizar consulta sobre todo lo relacionado con esta marca de autos en Cuba, es un sitio muy instructivo y con varios recursos disponibles especialmente para los conductores.



www.peugeot.cu/Peugeot/Index.htm

Centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el sitio web del Centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología, de Cuba.

Utilizar el sitio para: Documentarse acerca de los temas propios de este centro, eventos, cursos, revistas a fines del tema y mucho más.



www.cencrem.co.cu/



Guía documentada para Ubuntu



Isael Mayra Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Es una guía wiki para Ubuntu con 478 artículos.

Utilizar el sitio para: Conocer todo sobre Ubuntu, desde la forma de instalar, pasando por: Administración del sistema, programación, primeros pasos, etc. También puedes hacer tu aporte.



www.guia-ubuntu.org/

Trazos Web



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es un blog de ayuda a los Bloggers y a los Webmasters, con trucos y consejos.

Utilizar el sitio para: Documentarse y descargar tutoriales, y ver trucos y consejos para diferentes funcionalidades y diseño de sitios web, blog, etc. Así como descargar Themes para WordPress.



www.trazos-web.com/

Dropbox



Mariela Martínez Rivero

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

De qué trata el sitio: Dropbox es un servicio de alojamiento de archivos en internet, operado por la compañía Dropbox.

Utilizar el sitio para: Almacenar y sincronizar archivos en línea y entre computadoras y compartir archivos y carpetas con otros. Versiones gratuitas y de pago.



www.dropbox.com/referrals/NTI10DQ1MTM3OQ?src=global9



DuckDuckGo



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

De qué trata el sitio: DuckDuckGo es un buscador libre (motor de búsqueda de Internet) que respeta la privacidad por sobre todas las cosas.

Utilizar el sitio para: Buscar contenido en Internet con seguridad. "No recopila o compartimos información personal. Esa es nuestra política de privacidad"



<http://duckduckgo.com/>

Photo Editor by Pixlr



Raymond J. Sutil Delgado

raymond@jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es un editor de fotografía e imágenes semi-profesional, con muy buenas opciones, y un ambiente semejante a Gimp o PhotoShop.

Utilizar el sitio para: Editar imágenes y/o fotografías, de forma gratuita con muy buenos resultados, y el uso de muchas herramientas.



<http://pixlr.com/editor/?loc=es?referer=Bededede=YouTube>

WoW-Lista



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Es una base de datos integrada de toda la información referente al juego de Blizzard World of Warcraft.

Utilizar el sitio para: para descargar y documentarse sobre clases, profesiones, hechizos, objetos, misiones, talentos y mucho mas.



wow-lista.com/



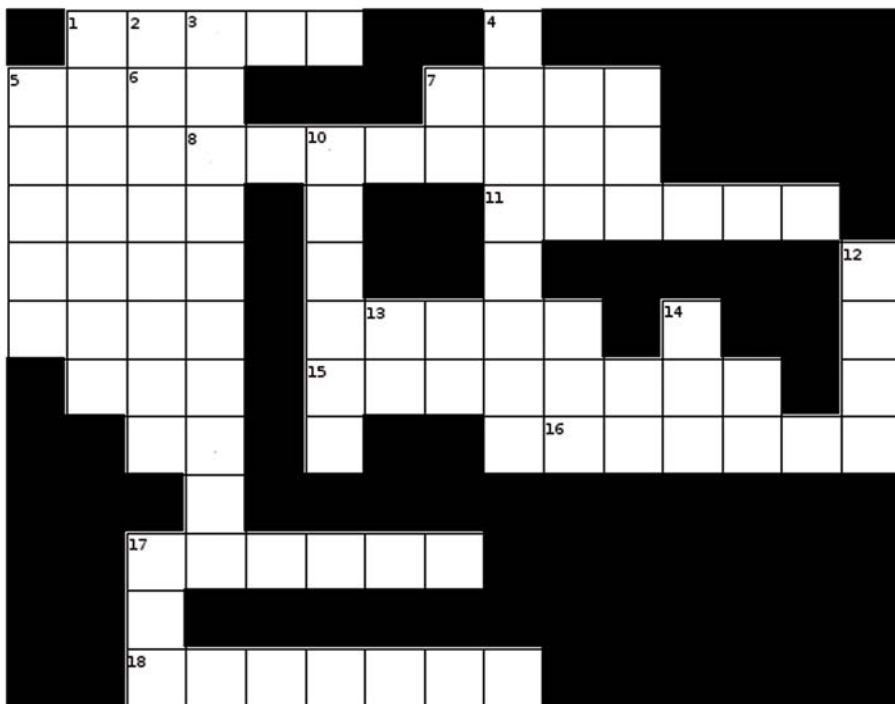
Crucigrama



Yosney Veloz Alvarez

yosney03017@pri.jovenclub.cu

Joven Club Minas 1



Horizontal

- 2 - Distribucion cubana de Linux
- 5 - Programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits libre y gratuito mas disponible en diferentes sistemas operativos
- 7 - Intérprete de comandos por defecto en la mayoría de las distribuciones de Linux
- 8 - Derivación oficial de la distribución Linux Ubuntu, destinada para su uso en ambientes escolares.
- 11 - Distribucion de Linux que se encuentra precompilado, empaquetado y en un formato deb para múltiples arquitecturas de computador y para varios núcleos.
- 13 - Abreviatura de GNU ZIP, un software libre GNU que reemplaza al programa compress de UNIX
- 15 - Apellido del crador del núcleo Linux, basándose en el sistema operativo libre Minix
- 16 - Aplicación incluida en el proyecto GNOME desde su versión 2.22 que utiliza la webcam para tomar fotografías y vídeos.
- 17 - Software que constituye la parte más importante del sistema operativo
- 18 - Programa de grabación de discos ópticos libre para sistemas operativos basados en Unix.

Vertical

- 1 - Navegador web libre y de código abierto descendiente de Mozilla Application Suite y desarrollado por la Fundación Mozilla. Es el segundo navegador más utilizado de Internet con más de 450 millones de usuarios.
- 3 - Suite de ofimática libre que incluye herramientas como procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones, herramientas para el dibujo vectorial y base de datos.
- 4 - Distribucion francesa de Linux creada en 2005 cuyo nombre antecesor es Mandrake.
- 5 - Entorno de escritorio e infraestructura de desarrollo para sistemas operativos Unix y derivados Unix como GNU/Linux, BSD o Solaris; compuesto enteramente de software libre.
- 6 - Organización sin ánimo de lucro dedicada a la creación de software libre que tiene como misión "mantener la elección y la innovación en Internet".
- 10 - Distribucion mas utilizada de Linux
- 12 - Entorno de escritorio ligero para sistemas tipo Unix como GNU/Linux, BSD, Solaris y derivados creado por Olivier Fourdan.
- 14 - Proyecto de software libre para la creación de un entorno de escritorio e infraestructura de desarrollo para diversos sistemas operativos como GNU/Linux, Mac OS X y Windows.
- 17 - Interfaz gráfica más completa que existe para la grabación de discos compactos y DVD bajo los sistemas operativos GNU/Linux y FreeBSD.



Curiosidades

GNU/Linux

GNU/Linux forma parte de nuestra vida de una manera mucho más profunda de lo que pensamos. Este software libre no es sólo el sistema operativo de unos cuantos geeks, sino la herramienta principal para que muchas cosas importantes de nuestro día a día funcionen. He aquí varios ejemplos:

Nuevecito Android

Una gran parte de los smartphones usan Android, un sistema basado en GNU/Linux que se está haciendo poco a poco con el mercado.

Supercomputadores

Muchas investigaciones científicas en universidades necesitan ordenadores miles de veces más potentes que uno doméstico para realizar muchos cálculos por segundo, GNU/Linux proporciona el software necesario para ello.

El tren bala japonés

Los japoneses saben hacer bien las cosas, y el tren bala, uno de sus símbolos, no podía funcionar con otra cosa que no fuera GNU/Linux.

¿SABIAS QUE...

- El primer virus que atacó a una máquina IBM Serie 360 (y reconocido como tal), fue llamado Creeper, creado en 1972 por Robert Thomas Morris.

Este programa emitía periódicamente en la pantalla el mensaje: "I'm a creeper... catch me if you can!" (soy una enredadera, agárrenme si pueden). Para eliminar este problema se creó el primer programa antivirus denominado Reaper (segadora).

- La primera computadora digital electrónica se llamó ENIAC terminada en 1947, fue solo una maquina experimental. Era un enorme aparato que ocupa todo un sótano y pesaba algunas toneladas. Era capaz de efectuar cinco mil sumas por segundo..... y solo sumas

- La primera computadora comercial fue la UNIVAC I (el año 1951), Mauchly y Eckert fundaron la compañía Universal Computer (Univac) y su primer producto fue esta máquina. El primer cliente fue la oficina del censo de Estados Unidos.

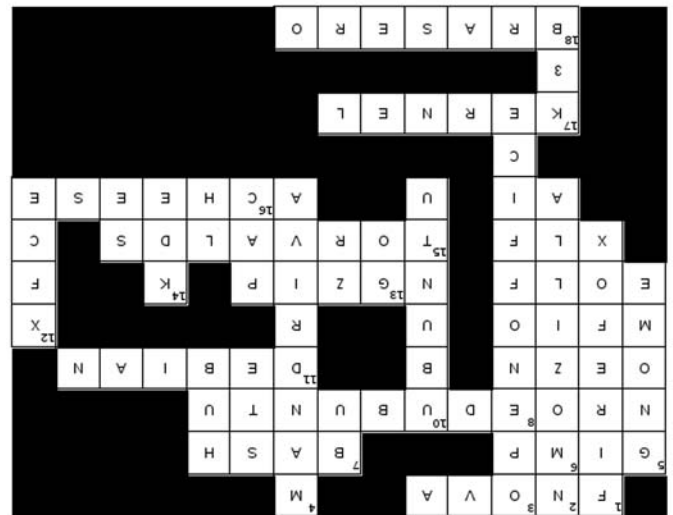
Los Huevos de Pascua escondidos en Facebook

Facebook no es ajeno a la tradición anglosajona de los Huevos de Pascua. En un primer momento, misteriosas referencias (como huevos de pascua escondidos en la web) a películas (Zuckerbeg es un gran cinéfilo) podían encontrarse en el site.

Las referencias se podían encontrar al pie de la antigua "Friends Page" de 2007. Una de las primeras citas, diseñadas como si las llevara un pájaro, provenía del film "The wedding Crashers".

Más "citas voladoras", a lomos de pajaritos, siguieron apareciendo en el texto del pie. Citas como "Solo la codorniz más lista sobrevive la temporada de caza" o "Lo que no mata a una codorniz, la hace más fuerte" fueron apareciendo.

Además, Facebook incluyó un código Konami que cambiaba el fondo de la página web, mostrando círculos y destellos de colores.



Colaboraron en esta sección

Isabel María Sacerio González - Llorente, Raymond J. Sutil Delgado

la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA



REVOLUCION

Victoriosa
en el nuevo milenio

