



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



Blender ¿Alternativa o Elección?



Los bienes intelectuales en la ficha de costo de creación de software

Informática y Comunidad 2011

XIV Edición de Informática 2011
3er Simposio Informática y Comunidad

10 y 11 de febrero de 2011

Temáticas:

1. Las TIC al servicio del desarrollo de los sectores sociales presentes en el ámbito comunitario.
2. Soluciones informáticas territoriales.
3. Impacto de los videojuegos en la comunidad.
4. Gestión de contenidos para la comunidad.
5. Experiencia en el manejo ético y responsable de las TIC en la comunidad.

Fecha de admisión de trabajos:

Hasta el 30 de septiembre del 2010.

Url del simposio:

<http://www.jovenclub.cu/index.php/es/eventos/160-xiv-edicion-de-informatica-2011>

Sitio del evento:

<http://www.informaticahabana.cu>



Joven Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Dirección Nacional de los Jóvenes Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 No 456 % E y F, Vedado, Municipio Plaza de la Revolución, Ciudad de
la Habana, Cuba. CP: 10400.



Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Un feliz año 2011 les deseamos a todos los lectores de nuestra revista, que llega a su número 21, con la grata noticia de que el mismo será presentado en la próxima Feria Internacional Informática, La Habana 2011, a celebrarse en el mes de febrero.

Novedades muchas, desde la confirmación de la cifra de más de 20 mil lectores por números distribuidos en 17 países, hasta el proyecto de creación de una nueva sección dedicada por entero a los Videojuegos, en el número de marzo (esta vez sí). Pasando por un cambio en la sección El navegador, que a partir de este número, publicará no solo sitios web cubanos, sino foráneos, pero siempre teniendo la máxima que sean sitios útiles, y comenzamos con un especial, de blog de personalidades y periodistas cubanos.

Ahora se incorpora a los ya conocidos formatos de la revista (PDF, online y por email) el VCD, los interesados, podrán adquirir los números de nuestra publicación en esta nueva opción, para disfrutarla en su equipo reproductor de CD/DVD, con la lectura incorporada. Para adquirirlo el lector debe proporcionar un CD-ROM o un dispositivo de almacenamiento externo con 700 Mbyte de espacio libre, en cualquiera de nuestras instalaciones a lo largo y ancho del país.

Invitarlos a que nos sigan a través de la red, en nuestra página principal (www.jovenclub.cu), para conocer los pormenores de nuestra participación en la Feria internacional Informática, La Habana 2011. Donde realizaremos la tercera edición del Simposio Informática y Comunidad, convocado y organizado por los Joven Club de Computación y Electrónica.

Recordarle, que pueden seguirnos en Twitter a través de @revistatino, para conocer de antemano los artículos que aparecen en el número próximo a publicar.

Como ven las novedades para comenzar el año son varias, y muy atractivas, esperamos sigan fieles a nosotros y nos remitan sus emails con opiniones y sugerencias para continuar estando: "Al alcance de un clic"

El vocero

- 5 Festival Municipal de Software Libre en Pinar del Río
- Lanzamiento de la Enciclopedia Cubana en la Red, EcuRed
- 6 Lanzamiento de la Enciclopedia Colaborativa Cubana EcuRed
- Cuba pondrá en red todos sus textos educativos
- 7 Windows, utilizado en el 91% del total de conexiones a Internet
- Microsoft anuncia fallo en seguridad en Internet Explorer
- 8 Las fotos publicadas en Twitter no son de libre uso
- Aparece un virus que ataca los teléfonos Android en China

El escritorio

- 10 Solución al problema del viajero
- 13 El GeroClub como alternativa de trabajo comunitario
- 16 El software libre y la migración escalonada
- 19 Los bienes intelectuales en la ficha de costo de creación de software
- 22 Blender ¿Alternativa o Elección?
- 24 EcuRed vs Wikipedia

El laboratorio

- 28 CDBurnerXP
- 29 MoLinux
- 30 EVEREST Home Edition
- 31 Dev-C++

El entrevistado

- 32 Iroel Sánchez Espinosa

El taller

- 33 Multiplicador de Capacidad

El foro

- 35 Preguntas y respuestas

El consejero

- 36 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

El navegador

- 41 CiberEditor
- La polilla cubana
- Cuba en Fotos
- 42 Segunda cita. Blog del trovador Silvio Rodríguez
- La pupila insomne
- El blog de Vladia
- 43 Al Pan, PAN
- Debate Abierto
- MUSILLA TRAVIESA
- 44 El Cocodrilo Azul
- CUBA INFINITA
- Espejismos y utopías

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:

<http://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: 53-31-625754

Producción: 53-7-8660759

Redacción: 53-7-8322323

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
directortino@ltu.jovenclub.cu

Producción

Damiana Martínez Reyes
damiana@jovenclub.cu

Redactores

Carlos López López
carlos@vcl.jovenclub.cu

Yolagny Díaz Bermúdez
yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Juan Carlos Jiménez Fernández
juancgd@ssp.jovenclub.cu

Yury Ramón Castelló Dieguez
yury02022@ltu.jovenclub.cu

Issel Mayra Tandrón Echeverría
issel@vcl.jovenclub.cu

Diseñador y Editor

Raymond J. Sutil Delgado
directortino@ltu.jovenclub.cu

Corrector

Lisbet Vallés Bravo
comunicacionad@ssp.jovenclub.cu

Colaboradores

Ernesto Vallín Martínez





Festival Municipal de Software Libre en Pinar del Río



José Manuel Rodríguez Iznaga

jose11082@pri.jovenclub.cu

Joven Club Pinar del Río 8



El pasado 4 de diciembre en el Joven Club Celso Maragoto de la provincia Pinar del Río, se efectuó el festival municipal de Software Libre donde se presentaron ponencias sobre la programación, el

sistema operativo web eyeOS, máquinas virtuales (virtual box) y el proyecto de multimedia que se prepara para recoger la mayor cantidad de temas de Software Libre.

Se logró un gran debate del tema, uno de ellos fue la conexión, donde se reflexionó sobre la existencia de redes en Cuba, que no se pueden acceder a no ser desde sus propias redes, ejemplos rimed o salud.

El evento como tal y que se llevará a otro Joven Club, ya está en preparación. Este tipo de encuentro logra que los usuarios del Software Libre se planteen retos y soluciones a problemas actuales.

Se Sentarán las bases para que en encuentros posteriores ya el debate de los problemas, sea relevado por las soluciones y los resultados.

Ahora solo queda la espera del próximo festival en Enero donde el Grupo de Usuarios de Tecnologías Libres, estará presente.

Lanzamiento de la Enciclopedia Cubana en la Red, EcuRed



Yuneibys Caballero Zamora

yuneibys06015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Perico 1



Lanzamiento de la Enciclopedia Cubana en la Red, EcuRed, en el municipio Perico.

Como parte del lanzamiento a nivel nacional de la Enciclopedia Cubana en la Red, EcuRed, en la mañana del 14 de diciembre se

efectuó en el Joven Club Perico I, una actividad de presentación de esta importante herramienta, en saludo a la Jornada del Educador. Participaron como invitados profesores y estudiantes del preuniversitario Pablo de la Torriente Brau, de la Sede Universitaria "Dora Alonso", de la Dirección Municipal de Educación y de otras instituciones escolares del territorio. Además se contó con la presencia de integrantes del grupo de historiadores del municipio, instructores y usuarios de los Joven Club, entre otros invitados.

Los detalles del evento fueron dados a conocer por las colaboradoras de EcuRed, Perla Tortoló Delgado y Adalis Alvarado Hernández, ambas instructoras de los Joven Club, quienes ofrecieron a los participantes una detallada conferencia que abarcó aspectos tales como: objetivos, importancia y alcance del proyecto, los diferentes roles para el trabajo en la herramienta, la muestra de diferentes artículos vinculados a la localidad que despertaron gran interés en los asistentes y motivaron un entusiasta intercambio de opiniones a favor del empleo de la herramienta como vía en la adquisición de nuevos conocimientos acerca de nuestra identidad cultural.

Especial momento fue el reconocimiento dado a Juana Carrera, pedagoga del municipio y figura destacada en la pedagogía cubana del siglo XX, y a José Julián García Ponce, combatiente destacado en el territorio y fundador de la ACRC, presentes en la actividad. Las biografías de ambos forman parte de los artículos presentados como aporte del municipio a la enciclopedia.



Lanzamiento de la Enciclopedia Colaborativa Cubana EcuRed



Roberto Felipe Castro

robefelipe@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Jatibonico 1



En la mañana de este 14 de diciembre de 2010, se hizo oficial el lanzamiento de la Enciclopedia Colaborativa Cubana EcuRed, en el local que ocupa la Dirección Municipal de los Joven Club en Jatibonico.

La actividad comenzó a las 9.00 a.m. hora local, escuchando las notas de nuestro himno nacional y una pequeña actividad cultural a cargo de los instructores de arte.

Se contó con la presencia de un público de las más variadas edades, donde estuvieron además estudiantes de la Escuela Primaria Camilo Cienfuegos, la ESBU Heriberto Felipe Arnado, y representantes de EcuRed por entidades entre ellas: de la Sede Pedagógica Municipal, INDER Jatibonico, y Asamblea Municipal del Poder Popular (Departamento de Informatización de la Sociedad).

Las palabras de introducción estuvieron a cargo del Director Municipal de los Joven Club en el municipio, Roberto Felipe Castro, quien dio una pormenorizada explicación sobre el proyecto, cuáles son sus ventajas y formas de acceder y navegar del mismo

Dicho evento fue retransmitido por el programa radial "Así somos", de Radio Jatibonico y el noticiero de JATIVISION.

El día 16 de diciembre y teniendo en cuenta las preguntas realizada por la población a la emisora de radio local se decide confeccionar un programa de media hora dedicado al evento EcuRed, que es ya todo un suceso en nuestro país.

Cuba pondrá en red todos sus textos educativos



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Cuba pondrá libremente en internet todos los textos empleados en la enseñanza general y universitaria como parte del desarrollo del sitio EcuRed, una enciclopedia colaborativa cubana presentada ya oficialmente.

Iroel Sánchez de la Oficina Nacional para la Informatización dijo que los libros se colocarán en el sitio www.ecured.cu como parte de los esfuerzos de Cuba por conseguir la cultura general integral de sus más de 11 millones de habitantes.

Nuestra intención es darle voz a los oprimidos del mundo, señaló Sánchez durante la presentación del sitio, un esfuerzo en el que colaboran ya más de dos mil personas, incluidas unas 600 que se han inscripto voluntariamente en la página.

Este momento sirve para invitarnos a seguir construyendo esta enciclopedia colaborativa y solidaria, subrayó el académico tras expresar que esperan cientos de miles de artículos en la página web, que cuenta actualmente con unos 19 mil 400.

La biblioteca virtual de la red se autodefine como solidaria y cubana que busca su proyección y participación universal con un enfoque descolonizador y sin fines de lucro.

Igualmente pone a disposición de sus colaboradores y moderadores documentos académicos digitales organizados en tres repositorios de acceso abierto: artículos científicos, libros académicos y bibliografías especializadas.

Historia de personalidades y de localidades cubanas, así como sitios geográficos del país caribeño se encuentran entre las categorías con más páginas en EcuRed, que también incluye temas de divulgación científica apoyados en revistas cubanas con arbitraje.

Esta es una herramienta para que en el mundo se sepa sobre Cuba, manifestó Raúl Van Troi, director nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE)



(www.jovenclub.cu), una institución con más de 600 locales en el país para la enseñanza de las nuevas tecnologías.

El sitio está elaborado por científicos, pero también por obreros, campesinos y estudiantes, destacó Van Troi en presencia del viceministro primero de Informática y las Comunicaciones, Ramón Linares, y directivos de otros organismos.

Hospedado en los servidores de los Joven Club, en la iniciativa colaboraron los ministerios de Ciencia, Tecnología y Medio Ambiente, Educación, Educación Superior, así como el de Salud Pública y el Instituto Nacional de Deportes.

Tomado de:

http://www.prensa-latina.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=246876&Itemid=1

Windows, utilizado en el 91% del total de conexiones a Internet



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

Este año ha estado marcado por el claro aumento de conexiones móviles a Internet. Las compañías poco a poco mejoran la calidad y velocidad de sus ofertas y sin duda este año ha sido el de la explosión de dispositivos móviles. Sin embargo, la sobremesa sigue mandando y Microsoft es la reina, seguida de Apple. Android, por ahora, es prácticamente anecdótico en términos globales.

Este aumento del Internet móvil no parece afectar a Windows, que aún tiene mucho camino por recorrer en este terreno pero domina en la sobremesa en cuanto a sistemas operativos. La compañía americana se mantiene como el sistema rey a la hora de entrar a Internet, acaparando un 90,8% del total de las conexiones.

Apple es actualmente la principal alternativa a Microsoft a la hora de conectarse a Internet. La compañía capitaneada por Steve Jobs consigue la segunda y la tercera posición con sus sistemas Mac e iOS respectivamente. Los datos, publicados por Netmarketshare, que muestran los accesos a Internet en tiempo real a través de los diferentes sistemas, dan al sistema Mac un 5,03% y al iOS un 1,36%. El éxito del iPhone y el paulatino aumento de

iPad son claves.

Tras los sistemas de Microsoft y Apple aparecen otras compañías pero con un porcentaje que en ningún caso llega al uno por ciento. Linux es el sistema que ocupa una meritoria cuarta plaza. El sistema de software libre más conocido del sector consigue el 0,93% del total. Linux ha sido superado por el iOS de Apple, pero consigue mantenerse por delante del sistema Java que ocupa el quinto puesto con un 0,89%.

En esta clasificación de sistemas de acceder a Internet el mejor estreno de este año ha sido para el Android de Google. La compañía ha introducido su OS en muchos modelos y ha conseguido convertirse en el sexto más utilizado para la conexión a Internet. Sus resultados muestran un 0,31%, cantidad pequeña comparada con el líder Microsoft, aunque con los próximos lanzamientos de dispositivos seguro que aumenta.

La clasificación se cierra con un último grupo de sistemas que consigue un 0,46%. Entre los sistemas pertenecientes a este último grupo destacan los desarrollados en las últimas consolas de nueva generación.

Tomado de: <http://www.20minutos.es/noticia/916654/0/windows/conexiones/internet/>

Microsoft anuncia fallo en seguridad en Internet Explorer



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

A través del blog de Microsoft, se alertó de una nueva vulnerabilidad en el sistema de Internet Explorer, la cual permite denegar el servicio del navegador.

Esta vulnerabilidad del sistema no es grave, pero si incómoda para el usuario. Pero se tornaría peligroso si es que se logra controlar el flujo de instrucciones a través de los códigos, lo cual puede ser aprovechado por los hackers. Este fallo afecta a Explorer 6, 7 y 8.

Por su parte Microsoft está trabajando en la solución del problema, pero no se ha informado de alguna actualización de emergencia. Por lo que se debería utilizar otro navegador.

Tomado de: <http://www.generacion.com/>



Las fotos publicadas en Twitter no son de libre uso



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Se acabó el "copia y pega" con las fotos de terceros publicadas en Twitter. Una Corte de Distrito de Estados Unidos ha establecido que las fotos publicadas en la red de microblogging por los usuarios no son de libre uso y, por lo tanto, no pueden ser utilizadas por terceros.

Según informa 'Read Write Web', esta Corte ha aclarado este punto debido a una demanda que interpuso el fotógrafo Daniel Morel por derechos de autor, ya que la Agencia France Press (AFP) publicó unas fotografías de Morel sobre las secuelas del terremoto de Haití de 2010. El fotógrafo colgó las fotos en TwitPic y se publicaron en Twitter como fotos exclusivas de la catástrofe.

Una vez que ya se encontraban en la Red, Lisandro Suero, un usuario de Twitter en la República Dominicana, también las colgó en su TwitPic y su cuenta de Twitter asegurando que él tenía los derechos de tales fotos.

Varias agencias que informaron sobre el desastre, una de ellas AFP, utilizaron las fotografías de Morel pero citando como autor de las mismas a Suero. Morel nunca recibió retribución ninguna y por ello interpuso la demanda. AFP alegó que no tenía por qué pagar ya que contaban con los derechos de reutilización de las fotos por parte de Twitter y sus Términos de Uso. Los abogados de la agencia alegaron que este tipo de usos es diario tanto en Twitter como en blogs y medios.

Ante esta situación el juez que ha llevado el caso, William Pauley ha dictado que: "la disposición de que Twitter permita la reutilización de contenidos en el sentido más amplio posible, claramente no confiere un derecho sobre otros usuarios para reutilizar o publicar aquellos que tengan derechos de autor". De esta forma, las fotos publicadas en la red de microblogging no podrán ser utilizadas por los usuarios, a no ser que estén bajo la licencia Creative Common.

Tomado de: <http://www.lavanguardia.es/tecnologia/20110103/54096722556/las-fotos-publicadas-en-twitter-no-son-de-libre-uso.html>

Aparece un virus que ataca los teléfonos Android en China



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club



Un poderoso virus dirigido a teléfonos 'inteligentes' en China que funcionan con el sistema operativo Android de Google podría ser el virus más sofisticado para atacar aparatos móviles hasta la fecha, según dijeron investigadores

de seguridad.

La empresa antivirus Lookout Mobile Security estima que el número de teléfonos que han sido infectados por el virus, conocido como Geinimi, oscila entre las decenas de miles a los cientos de miles.

Sin embargo, la aparición de Geinimi subraya la preocupación de que los 'piratas' están dejando de atacar los ordenadores para centrarse en los dispositivos móviles, ya que los usuarios tienden a dejar sus datos importantes en sus bolsillos.

Los teléfonos se contaminan con Geinimi cuando los usuarios descargan aplicaciones de 'software' que han vuelto a empaquetarse para incluir el virus, de acuerdo a los investigadores de Lookout y Symantec Corp.

Los programas corruptos incluyen versiones de los videojuegos Monkey Jump 2, President vs Aliens, City Defense y Baseball Superstars 2010, según explican desde Lookout.

Los investigadores de Lookout dijeron que hasta ahora sólo han encontrado el 'software' contaminado en tiendas de aplicaciones de terceros destinadas al mercado chino. Las versiones legítimas de las aplicaciones en el mercado oficial de Android parecen ser seguras.

Tomado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/01/03/navegante/1294047722.html>

defendemos
nuestra

Cuba libre



la razón
vencerá





Solución al problema del viajero



José Ramón Ávila Cruz

jose02051@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 5

Hill Climbing

Solución al problema del viajero mediante el método de escalamiento de colinas (Hill Climbing) en Visual Basic

La obtención de una ruta óptima para el problema del viajero es una cuestión de optimización al cual se da una solución para un grafo de pocos vértices que contenga en sí un ciclo Hamiltoniano ya que el conjunto de posibles soluciones está dado por el factorial de los n vértices menos uno, por ejemplo para 12 vértices el espacio de búsqueda del óptimo da un valor de 39916800 posibles soluciones.

Encontrar una solución polinomial para este problema es una asignatura pendiente para todos los matemáticos, no obstante se han desarrollado métodos que permiten obtener "Óptimos de compromiso" lo que quiere decir que la solución brindada no es la mejor (óptimo), pero tampoco es la peor.

Dentro de los métodos propuestos para encontrar soluciones del tipo "Óptimo de compromiso" están los siguientes:

- Hill Climbing.
- Método genético.
- Colonia de hormigas (Ant Colony).

Los Algoritmos genéticos (GA) son según Arredondo (2009), "son algoritmos de búsqueda y optimización basados en los mecanismos de selección natural (Teoría de Darwin) y genética", los mismos usan los siguientes mecanismos:

- La supervivencia de los organismos mejor dotados (selección natural).
- Uso de cadenas de caracteres (string) para representar el ADN de los organismos.
- Uso de métodos aleatorios (Random) para la generación de la población y su reproducción.

Al reproducir una población se tienen en cuenta los mecanismos de la herencia y las mutaciones.

Entre los problemas fundamentales de este método se encuentran:

- Condición de parada: ¿Hasta cuándo se están generando poblaciones?
- La obtención de soluciones inválidas (individuos con estructura genética prohibida).

Una idea en este mundo de los algoritmos genéticos pudiera ser el tratar las aristas del grafo como nucleóti-

dos bases de la cadena de ADN (Adenina, Citosina, Guanina y Tiamina) y utilizar los mecanismos del ARN en la búsqueda de una solución.

El método de las colonias de hormigas (Ant colony) en su forma básica fue descrito por Dorigo y se basa fundamentalmente en seguir el rastro de feromona dejado por las hormigas en sus caminos, evidentemente el camino más corto (óptimo) hacia el objetivo será aquel en que el contenido de feromona sea más fuerte, este algoritmo tiene en cuenta los siguientes elementos:

- Número de hormigas.
- Feromona evaporada.
- Exponente de impacto de la feromona en un camino.
- Número de veces que una hormiga refuerza su camino (refuerzo elitista, sólo las mejores hormigas refuerzan su camino).
- Exponente de impacto inverso de la longitud del camino.

El método Hill Climbing se basa en la técnica utilizada por los alpinistas en sus escalamientos de seguir la mínima pendiente siempre que sea po-



sible. Según López este método tiene las siguientes características:

- Es una técnica de mejoramiento iterativo.
- Comienza a partir de un punto en el espacio de búsqueda (vértice contiguo).
- Si el nuevo punto es mejor se transforma en el punto actual, sino se selecciona un punto vecino y es evaluado.
- Es un método local.

Esté método tiene las siguientes variantes:

- Escalada simple.
- Escalada por máxima pendiente.

Una manera sencilla de implementar este método utilizando el lenguaje de programación Visual Basic es creando una matriz de distancias y en cada paso buscar la mínima pendiente (o la máxima) a partir del punto actual para así ir conformando una "ruta de viaje".

El número de iteraciones necesarios será igual a $n - 1$, donde n es el número de vértices (ciudades).

El algoritmo utiliza la llamada a cuatro funciones de usuario:

- CadenaRestante: Retorna la cadena que contiene los vértices que no están en la ruta sobre los que se realizará la búsqueda del nuevo estado..Tiene como parámetros de llamada las cadenas:
 - a) Cadenal: Cadena que contiene los elementos que ya conforman la ruta (vértices analizados) y de la cual se obtiene el estado o punto actual de la solución.
 - b) strS: Contiene los posibles vértices a analizar.
- PorLalZquierda: Retorna la cadena donde ya está el vértice actual como solución. Tiene como parámetros de llamadas las cadenas:
 - a) Cadenal: Cadena con la solución del problema hasta ese punto.

b) strS: Cadena con los vértices que aún no forman parte de la solución del problema y sobre los cuales se realizará la búsqueda en la matriz de distancias.

- PesoCadena: Retorna el valor del peso de la ruta de la solución encontrada, tiene como parámetro:

a) strRutaOptima: Cadena con la solución encontrada por el método.

- PesoGrupo: Retorna el peso de una arista como cadena, tiene como parámetro.

a) strC : Cadena con la arista a la que se le evaluará el peso.

Pseudo código propuesto:

Procedimiento: Hill_Climbing.

Parámetros de llamada: (por valor) la cadena de todos los vértices del grafo formado. Su longitud es igual a la cantidad de ciudades declaradas por el problema.

Entorno: strS, strCadenal, strCR, strRutaOptima como cadenas privadas; dblPesoOptimo como doble.

Asignar a strCadenal el primer elemento de la cadena formada por los vértices del problema, obtenido mediante la función Left.

Asignar a strS el valor de la cadena pasada como parámetro al procedimiento.

Hacer mientras sea verdad (Ciclo infinito).

Asignar a strS el valor devuelto por la función CadenaRestante.

Si strS es vacío Entonces abandonar

Hacer mientras (Condición de parada).
Asignar a strCadenal el valor devuelto por la función PorLalZquierda.
Lazo.

Asignar a strRutaOptima el valor contenido en strCadenal más el primer elemento de la cadena pasada como parámetro al procedimiento, obtenido con la función Left.

Asignar a dblPesoOptimo el valor devuelto por la función PesoCadena

Fin del procedimiento

Función CadenaRestante como cadena

Parámetros de llamada: (por valor) la cadenas con los elementos de la solución actual y la cadena de vértices del problema que no se han analizado.

Entorno: j como entero privado;

TokenA, strS como cadenas privadas.

Asignar a strS una cadena vacía

Hacer desde $j = 1$ hasta longitud de la cadena con los vértices por analizar
Asignar a TokenA el elemento j de la cadena de vértices por analizar devuelto por la función Mid

Si el valor de TokenA no está en la cadena de elementos que ya forman la solución entonces Asignar a strS el valor de ella misma más TokenA

Próximo

Asignar a CadenaRestante el valor de strS

Fin de la función

Función PorLalZquierda como cadena
Parámetros de llamada: (por valor) la cadena con los vértice que conforman la solución hasta ese punto y la cadena con los vértices que faltan por analizar.

Entorno: j como entero privado; Peso, PesoActual como dobles privados; strS, DobleToken como cadenas privadas

Asignar a DobleToken el último vértice de la cadena de vértices como solución mas el primer vértice de la cadena de vértices por analizar para conforma la arista

Asignar a Peso el valor devuelto por la función PesoGrupo con DobleToken como parámetro de llamada

Asignar a strS el valor de DobleToken
Hacer desde $j=2$ hasta la longitud de la cadena con los vértices por analizar
Asignar a DobleToken el ultimo elemento de la cadena de vértices en la solución más el elemento j de la cadena de vértices por analizar

Asignar a PesoActual el valor devuelto por la función PesoGrupo con DobleToken como parámetro de llamada

Si PesoActual es menor que Peso entonces



Asignar a Peso el valor de PesoActual
 Asignar a strS el valor de DobleToken
 Fin del si
 Proximo
 Asignar a PorLalZquierda el valor de la cadena de vértices en la solución más el elemento derecho de la cadena strS
 Fin de la función

Función PesoCadena como doble
 Parámetros de llamada: (por valor) la cadena con la solución encontrada por el método.

Entorno: j como entero privado; strGrupo como cadena privada; Peso como doble privado.

Asignar a Peso el valor 0
 Hacer desde j=1 hasta longitud de la cadena pasada como parámetro menos 1

Asignar a strGrupo la cadena devuelta por la función Mid desde el elemento j dos elementos

Asignar a Peso el valor de él mismo más el valor devuelto por la función PesoGrupo con strGrupo como parámetro de llamada

Proximo
 Asignar a PesoCadena el valor de Peso
 Fin de la función

Función PesoGrupo como cadena
 Parámetro de llamada: (por valor) Cadena con la arista a evaluar el peso

Entorno: j,k como enteros privados ; strS como cadena privada

Asignar a strS la parte izquierda de la cadena pasada como parámetro

Asignar a j el valor devuelto por la función ASC con strS pasado como parámetro menos 65

Asignar a strS la parte derecha de la cadena pasada como parámetro

Asignar a k el valor devuelto por la función ASC con strS pasado como parámetro menos 65

Asignar a PesoGrupo el valor contenido en MatrizDistancias(j,k)
 Fin de la función

La cadena de vértices se formará con los caracteres ASCII de las letras ma-

yúsculas iniciando por la "A" con código ASCII igual a 65, en este pseudo asumimos que la implementación de la formación de la cadena de vértices y la matriz de distancias son elementos fáciles de escribir en Visual Basic.

Propuesta de Código:

```
Public Sub Hill_Climbing(ByVal strCB)
  Dim strS As String
  Dim strCadenal As String
  Dim strCR As String
  strCadenal = Left(strCB, 1)
  strS = strCB
  Do While True
    strS = CadenaRestante(strCadenal, strS)
    If strS = "" Then Exit Do
    strCadenal = PorLalZquierda(strCadenal, strS)
  Loop
  strRutaOptima = strCadenal & Left(strCB, 1)
  dbIPesoOptimo = dbIPesoOptimo + Val(PesoCadena(strRutaOptima))
End Sub
```

```
Public Function CadenaRestante(ByVal strC, ByVal strCB) As String
  Dim j As Integer
  Dim TokenA As String
  Dim strS As String
  strS = ""
  For j = 1 To Len(strCB)
    TokenA = Mid(strCB, j, 1)
    If InStr(1, strC, TokenA) = 0 Then strS = strS & TokenA
  Next
  CadenaRestante = strS
End Function
```

```
Private Function PorLalZquierda(ByVal strl, strCB) As String
  Dim j As Integer
  Dim Peso As Double
  Dim PesoActual As Double
  Dim strS As String
  Dim DobleToken As String
  DobleToken = Right(strl, 1) & Left(strCB, 1)
  Peso = Val(PesoGrupo(DobleToken))
```

```
strS = DobleToken
For j = 2 To Len(strCB)
  DobleToken = Right(strl, 1) & Mid(strCB, j, 1)
  PesoActual = Val(PesoGrupo(DobleToken))
  If PesoActual < Peso Then
    Peso = PesoActual
    strS = DobleToken
  End If
Next
PorLalZquierda = strl & Right(strS, 1)
End Function
Public Function PesoCadena(ByVal strC) As Double
  Dim j As Integer
  Dim strGrupo As String
  Dim Peso As Double
  Peso = 0
  For j = 1 To Len(strC) - 1
    strGrupo = Mid(strC, j, 2)
    Peso = Peso + Val(PesoGrupo(strGrupo))
  Next
  PesoCadena = Peso
End Function
```

```
Public Function PesoGrupo(ByVal strC) As String
  Dim j As Integer
  Dim k As Integer
  Dim strS As String
  strS = Left(strC, 1)
  j = Asc(strS) - 65
  strS = Right(strC, 1)
  k = Asc(strS) - 65
  PesoGrupo = CStr(MatrizDistancias(j, k))
End Function
```

Los módulos propuestos resuelven el problema de la aplicación del método de Hill Climbing mediante su codificación en Visual Basic.

Referencias

- 1- Arredondo Vidal, Tomas: Introducción a los algoritmos genéticos.
- 2- Becerra Pedraza, Marco Antonio. Optimización por colonias de hormigas – TSP. En <http://turing.iimas.unam.mx/SAAO/sites/default/files/TSP-ACO%20Manual.pdf>
- 3- López Takeya, Bruno: Algoritmo Hill Climbing. En <http://my-svn.asamblea.com/svn/Inteligenciaproy3/Info/Hill-Climbing.pdf>



El GeroClub como alternativa de trabajo comunitario



Janiet Batista Medina

c_info@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Camagüey 6



El GeroClub como alternativa de trabajo comunitario desde los Centros de Información de los Joven Club de Computación y Electrónica.

El trabajo comunitario es hoy a escala internacional, un obligado proceso alrededor del cual se tejen innumerables reflexiones, debates y discusiones. En Cuba, después del Triunfo de la Revolución surgieron positivas posibilidades para su extensión y desarrollo, sin embargo, no es hasta la década del 90 donde se evidencia el papel del trabajo comunitario como necesidad vital y objetivo estratégico.

Primeramente, con vistas a entender la orientación comunitaria del trabajo de los Centros de Información de los Joven Club es imprescindible interiorizar algunos conceptos importantes sobre, hacia dónde se dirige el trabajo de estas instalaciones.

Teniendo en cuenta que, la comunidad es un grupo humano que habita un territorio delimitado con formas de expresiones, tradiciones y sobre todo intereses comunes, el trabajo comunitario puede entenderse como aquel que se realiza en una comunidad determina-

da una vez identificadas las necesidades sentidas de la población. Es aquel en el que se involucra a las organizaciones políticas, sociales, etc., con el interés de aunar voluntades para el mejor desenvolvimiento de la comunidad.

Se puede decir además que La comunidad se conforma objetivamente y a partir de ello, ya que este es el espacio físico ambiental, geográficamente delimitado, donde tiene lugar un sistema de interacciones socio-políticas y económicas que producen un conjunto de relaciones interpersonales sobre la base de necesidades.

Este sistema resulta portador de tradiciones, historia e identidad propias que se expresan en identificación de intereses y sentido de pertenencia que diferencian al grupo que integra dicho espacio ambiental de los restantes.

Varios investigadores del trabajo comunitario han determinado, que este se caracteriza por la organización y movilización de la comunidad propiciando la participación en la identificación, toma de decisiones, elaboración y ejecución de soluciones a problemas,

dando respuestas a necesidades de la propia comunidad, el mejoramiento de la calidad de vida, a partir de sus propios recursos humanos, materiales, físicos y espirituales. Desarrollar relaciones de colaboración y ayuda mutua entre los miembros de la sociedad en general partiendo desde el intercambio entre la comunidad y distintas comunidades es un eslabón primordial que la define.

El mundo de hoy se desarrolla vertiginosamente, se presentan avances en la ciencia y la técnica, la medicina, la industria y esto es un aliciente para aquellos que desean vivir más, de hecho la esperanza de vida al nacer ha aumentado y por consiguiente cada día aumenta el envejecimiento poblacional.

Dada las dimensiones de este fenómeno el incremento de la ancianidad se ha calificado de epidemia moderna, término que muestra la representación que prima acerca de la tercera edad, la vejez no es sinónimo de plaga ni de enfermedad, el adulto mayor constituye parte importante de la sociedad.

Podemos darnos cuenta que el fenó-



meno del envejecimiento resulta un campo interesante para la investigación. ¿Qué experimentan las personas en esta etapa de la vida?, ¿cómo estimularlos?, observando el envejecimiento como un proceso inherente al hombre que ocurre a lo largo de la vida pero que requiere de atención debido a los cambios que se producen y a las representaciones que se tienen de la vejez.

Surge, entonces, un término importante en nuestro país y específicamente en nuestra organización y es el GeroClub. Las posibilidades que tiene el adulto mayor en esta etapa de la vida contrarrestando cualquier posición desesperanzadora en cuanto a lo que vejez significa, es a lo que se dedica esta estructura, con el objetivo de desarrollar procesos de formación, orientados a la creación y ampliación de la cultura informática y gerontológico a favor del desarrollo personal y comunitario.

Desde hace más de una década en los Joven Club se realizan trabajos destinados al adulto mayor. En el evento Infocomunidad emerge la idea por parte del Equipo Nacional de hacer de este suceso un movimiento nacional nivelado, por lo que se convoca una comisión especial dentro de INFOCLUB 2007 con representación de adultos mayores de todas las provincias, de allí la idea de potenciar esta iniciativa alrededor de los GeroClub, siendo estructuras integradas por adultos mayores que reafirman la importancia del joven club a favor del proceso de informatización de la sociedad cubana, que contribuya al incremento de la calidad de vida del adulto mayor y una longevidad satisfactoria.

Por tanto, esta estructura se encuentra en todos los Joven Club del país con al menos 10 miembros, posee un organizador a nivel de centro que coordina acciones con el director del mismo. Existe un coordinador municipal,

provincial y nacional de dicha actividad. Los integrantes de GeroClub además de la modalidad presencial tienen posibilidad de participar en GeroClub virtual, poseen una estructura de apoyo técnico en la comunidad virtual del conocimiento InfoGer con actividades propias.

Los miembros de los GeroClub deben ser personas mayores de 50 años, que tengan interés en las tecnologías de la información y las comunicaciones y cumplan con las normas y objetivos que rigen el funcionamiento de los Joven Club y los GeroClub.

El GeroClub funciona mediante reuniones, una vez en el mes, para hacer balance de lo que se ha realizado y planificar las acciones a ejecutar en el mes siguiente, siempre considerando las peculiaridades de cada territorio.

Estas personas con tantas experiencias acumuladas disfrutan cada día de los encuentros presenciales, de actividades tales como: formación de los miembros en informática incluyendo contenidos relacionados con necesidades del adulto mayor; utilización de las herramientas informáticas a favor de soluciones comunitarias; juegos instructivos con temas de interés para su bienestar físico y psicológico, visitas a lugares históricos, actividades intergeneracionales que favorezcan la cultura informática, gerontológica y general integral; talleres temáticos presenciales y virtuales; intercambio y disseminación de información que favorezca el rescate de la historia y las tradiciones locales; fomento de actividades que contribuyen al funcionamiento e integración con otras organizaciones de adultos mayores.

Por tanto, el impacto social de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) toca muy de cerca a la universidad del adulto mayor e instituciones como los Joven Club, propiciando modificaciones en las formas tradi-

cionales de enseñar y aprender. Es por ello, que resulta indudable el auge cada vez mayor de estos medios en las diferentes esferas de la sociedad a escala mundial.

El impetuoso desarrollo de la ciencia y la tecnología ha llegado a la sociedad y ha hecho su entrada al nuevo milenio inmerso en lo que es posible llamar la “era de la información” e incluso se quiere lograr que la población forme parte de esta “sociedad de la información”. Sin dudas estamos en presencia de una revolución tecnológica y cultural de alcance insospechado. Las TIC, son un conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual.

En la revisión bibliográfica realizada se pueden encontrar varias definiciones al respecto aunque la autora considera acertado definir las como las tecnologías que se necesitan para la gestión y renovación de la información, y en particular el uso de ordenadores y programas que permiten producir, transformar, recopilar, proteger y recuperar dicha información.

Cuba está consciente de que una sociedad para ser más eficiente y competitiva debe aplicar la informatización en todas sus esferas y procesos, y convencida de que resulta imprescindible el logro de este propósito para los países subdesarrollados. En este sentido ha identificado desde muy temprano la conveniencia y necesidad de dominar e introducir en la práctica social las TIC y lograr una cultura digital como una de las características imprescindibles del hombre, por lo que acercarse más hacia el objetivo de un desarrollo sostenible será una facilidad para nuestra sociedad.



Por otro lado, atenerse al hecho evidente de que el avance incesante de la tecnología no parece tener freno, el reto de los centros educacionales y en particular los Joven Club radica en prepararse como institución y preparar a su vez al adulto mayor, a adaptarse a los cambios de manera rápida y efectiva con un mínimo gasto de recursos humanos y materiales, teniendo entre las claves esenciales para el éxito, lograr que el aprendizaje se convierta en un proceso natural y permanente para estas personas y llevar siempre en alto la necesidad de aprender a usar las tecnologías, y cada vez teniendo en cuenta su importante utilización para aprender.

De allí que es tarea de los instructores utilizar las TIC como medios para propiciar la formación general y la prepa-

ración para la efectividad de las actividades a desarrollar con estas personas con juventud acumulada, contribuyendo al mejoramiento, en el sentido más amplio, de su calidad de vida.

De modo que, es preciso definir que Trabajo Comunitario no es sólo el trabajo para la comunidad, ni en la comunidad, ni siquiera con la comunidad; es un proceso de transformación desde la comunidad: soñado, planificado, conducido, ejecutado y evaluado por la propia comunidad. De ahí que el problema reside en cómo articular de manera coherente los diferentes factores existentes, en función de dinamizar las potencialidades de la comunidad.

Referencias

1. Arias Herrera, Héctor. La comunidad y su estudio.- Ciudad de la Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1995.

2. Bell Rodríguez, Rafael, Sublime Profesión de Amor.- Ciudad Habana: Editorial Pueblo y Educación, 1997.

3. Labañino Rizzo, César a; del Toro Rodríguez, Mario. Multimedia para la educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana. 2001.

4. Mined (2000), Seminario Nacional para el personal docente, Editorial Pueblo y Educación, Habana, Cuba, 2000

5. Ministerio de Educación. (2001): "II Seminario Nacional para Educadores", Palabras de apertura del Ministro de Educación, La Habana.

6. Ministerio de Educación. (2001): "Seminario Nacional para Educadores", Tabloide Especial, Periódico Juventud Rebelde, La Habana.

7. Psicología y pedagogía de las edades. A.V. Petrovsky. Ministerio Educación. Editorial Pueblo y Educación. 1978.

8. Rivero Errico, A. J.: El uso de las computadoras como medio de enseñanza, ISP Enrique José Varona, La Habana, 1997

9. Turnar Martí, Lidia. Se aprende a aprender. Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1989.

Cuba Sí



Comparte mi Alegría



El software libre y la migración escalonada



Yamila George Sánchez

yamila@gtm.jovenclub.cu

Dirección Provincial Guantánamo



El tema de Software Libre (SWL) se ha convertido en unos de los puntos más ardientes por parte de sus defensores y los que aún están a favor del software propietario como la solución a sus problemas.

Existen varias formas para apoyar a la migración al SWL y es utilizando algunas de sus herramientas. Podemos comenzar por algo un poco fácil, con Openoffice.org, el paquete de oficina de SWL.

Openoffice.org es una suite ofimática de software libre y código abierto de distribución gratuita que incluye herramientas como procesador de textos, hoja de cálculo, presentaciones, herramientas para el dibujo vectorial y base de datos.

La Openoffice.org está disponible para muchas plataformas como Microsoft Windows y sistemas de tipo Unix como GNU/Linux, BSD, Solaris y Mac OS X. OpenOffice está pensado para ser altamente compatible con Microsoft Office, con quien compite. Soporta el estándar ISO OpenDocument con lo que es fácil el intercambio de documentos con muchos otros programas, y

puede ser utilizado sin costo alguno.

OpenOffice.org posee como base inicial a StarOffice, una suite ofimática desarrollada por StarDivision y adquirida por Sun Microsystems en agosto de 1999. El código fuente de la suite fue liberado en julio de 2000. Actualmente proporciona una alternativa abierta, gratuita y de alta calidad comparable con la suite de Microsoft Office. El código fuente de la aplicación está disponible bajo la licencia LGPL.

El proyecto y el programa son denominados "OpenOffice" de forma informal, aunque "Openoffice.org" es el nombre oficial completo ya que la denominación openoffice es una marca registrada en posesión de otra empresa. El nombre oficial completo se abrevia como OOo.

¡Estamos hablando sobre OpenOffice, vamos a conocer algunas de sus ventajas!

La seguridad en OpenOffice.org

La seguridad en el producto OpenOffice.org Calc está dada en la forma de distribuir sus archivos, en la

manera de guardar y encriptar sus archivos con relación al sistema de archivo presente en el ordenador.

Todas las disposiciones de seguridad se diseñaron de modo que se hará difícil el ingreso de virus, esto es un buen punto a favor ya que Excel presentaba regularmente problemas de protección.

OpenOffice.org mantiene copias de seguridad automática en nuestro sistema y esto puede salvarnos la vida algún día.

OpenOffice.org trabaja por usted

Uno de los detalles más importantes de Calc es que puede representar en gráficos de forma automática la cantidad de series de datos que estemos utilizando en el momento.

Su tamaño es mucho menor y proporciona un número de características no presentes en Excel, incluyendo un sistema que automáticamente define series para representar gráficamente basado en la disposición de los datos del usuario.

Compatibilidad y Retrocompatibilidad



Openoffice.org Calc permite ver y trabajar no solo en su formato propio sino en muchos otros, lo que hace que sea compatible con otras hojas de cálculo.

También es posible guardar en distintos formatos, lo que permite ver un trabajo creado en OpenOffice desde otra suite, de acuerdo al formato guardado. Otra posibilidad es la de conversión ya que abriendo un trabajo en un formato podrá guardarse en otro. Esta es una de las características más importantes del conjunto de programas OpenOffice.org.

La elegancia en OpenOffice.org

Por su aspecto atractivo, facilidad de manejo, uso en cuanto al trabajo con ventana y diseño gráfico, se colocaban a los sistemas operativos o software propietarios en la preferencia de la mayoría.

Diseñadores de distribuciones de Linux y herramientas de código libre tratan de imitar y dejar atrás sus desventajas de diseño gráfico y visual, incluso sobrepasando las expectativas de los usuarios y de compañías competidoras.

OpenOffice.org muestra un entorno fácil, agradable y con un diseño gráfico envidiable, así como el manejo de sus herramientas con entornos de ventanas más acabados.

Licencia LGPL OpenOffice.org

Calc, como se le puede llamar para abreviar su nombre (OpenOffice.org Calc), es un programa libre como todos los programas de OpenOffice.org que se puede utilizar en múltiples plataformas como Mac OS X, Windows, GNU/Linux, FreeBSD, entre otros y tiene licencia LGPL.

Es de código abierto así que cualquier persona puede dedicarse a ver sus virtudes y defectos y apoyarse en su

propia opinión con respecto a su bien de modo que todos los demás podamos disfrutarlo con todos sus atributos.

Puedes adquirir una versión de prueba o incluso un producto terminado y estable de OpenOffice.org desde Internet.

Podemos definir que una hoja de cálculo es un programa que permite manipular datos numéricos y alfanuméricos dispuestos en forma de tablas (la cual es la unión de filas y columnas). Habitualmente es posible realizar cálculos complejos con fórmulas y funciones así como dibujar distintos tipos de gráficas.

Calc ofrece una serie de características no presentes en Excel, incluyendo un sistema que, automáticamente define serie de gráficas, sobre la base de la disposición de la información del usuario. Calc también puede exportar hojas de cálculo para el formato PDF.

Actualmente las dos hojas de cálculo más utilizadas en esta plataforma son Gnumeric, la hoja de cálculo del proyecto GNU y Openoffice.org Calc de la suite del mismo nombre, la que se encuentra en estos momentos por su versión 3.2.0, que salió el 11 de febrero del 2010.

Características de Calc:

- Incorpora una amplia lista de funciones de cálculo.
- Análisis estadísticos de los datos o trabajar con funciones financieras.
- Permite realizar algunas funciones específicas de bases de datos.
- Mantiene conexión con Writer para servirle como fuente de datos en la generación de informes o cartas personalizadas.
- Permite la utilización e inserción de gráficos elaborados con OpenOffice.org Draw.
- Permite la utilización de diferentes extensiones.

Es importante el estudio de las hojas de cálculo ya que permite dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios para la comprensión del uso y manipulación computacional de grandes volúmenes de información, además los estudiantes podrán dar solución matemática a los problemas que se encuentren en su radio de acción de manera más eficiente y con ahorro de tiempo.

El usuario puede definir formatos propios de presentación. La salida de la información procesada es de gran calidad. Este sistema de aplicación tiene grandes posibilidades para la comunicación con otras aplicaciones.

De una forma rápida y eficiente las hojas de cálculos electrónicas permiten la organización de datos numéricos interrelacionados, los cuales, a su vez, pueden ser operados, o bien, generados por la propia hoja electrónica. Ellas facilitan la realización de operaciones matemáticas con el uso de fórmulas y números almacenados en las celdas que podrán ser usadas una y otra vez para analizar la sensibilidad de los datos de entrada.

El éxito rotundo experimentado por las hojas de cálculo desde sus inicios se debe al “empoderamiento” que representa esta tecnología en manos de profesionales que conocen los problemas comunes y reales que afrontan las empresas y la forma de representar esos problemas con números y fórmulas.

La hoja de cálculo provee un magnífico ambiente para el estudio de la representación (modelado) de problemas, para el uso de fórmulas en cálculos matemáticos y para la solución de diversos problemas. Estos últimos pueden provenir de campos como los negocios, la ciencia, las matemáticas, las ciencias sociales, la ingeniería, la arquitectura y de otras disciplinas académicas.



Hojas de cálculo que se encuentran en el mercado.

- Calc, integrada en OpenOffice.org.
- Microsoft Excel, integrada en Microsoft Office.
- Gnumeric, integrada en Gnome Office.
- KSpread, de KOffice.
- Numbers, integrada en iWork de Apple.
- Lotus 1-2-3 integrada en Lotus SmartSuite.

¡Los Joven Club de Computación y Electrónica como mediadores al uso del software Libre en Cuba!

Nuestro país como parte de la política nacional de migración ha orientado que los joven club se conviertan en centro de referencia en la migración a SWL en todo el país, encausando, en la medida de las posibilidades, que se le brinde a nuestra población la posibilidad del estudio y dominio de algunas aplicaciones equivalentes a la que utilizan que provienen de software propietario. En este contexto a los Joven Club se les ha asignado la misión como parte de esta política de ir educando en el trabajo con esta tecnología a la población a través de los diferentes cursos que se imparten en las instala-

ciones.

Dentro de estos programas se encuentra el Operador de Micro para Linux, aquí se enseñan todas las aplicaciones de la OpenOffice.org.

Según estudios investigativos y por la importancia que tiene el trabajo con las hojas de cálculos, en estos momentos existen diferentes programas de estudios que irradian específicamente los contenidos de la OpenOffice.org Calc.

Somos fieles defensores del software libre ya que ofrece muchas posibilidades a nuestro país tanto en lo político, económico y social.

Según la estrategia nacional llevada a cabo por los joven club de computación el software libre representa:

En lo político: la no utilización de productos informáticos que demanden la autorización de sus propietarios (licencias) para su explotación. Las plataformas de código abierto representan la alternativa para los países pobres, y es por concepción, propiedad social, ya que su principal objetivo es la de compartir los conocimientos, la posibilidad de usar, copiar, estudiar, modificar y redistribuir libremente el software

como un bien social, que brinda esta plataforma, cumple los preceptos enunciados por la sociedad socialista cubana y está acorde con el tipo de economía socialista, donde el valor social está por encima de la ganancia.

En lo económico: su utilización no implica grandes gastos adicionales por concepto de cambio de plataforma de software, por cuanto es operable en el mismo soporte de hardware con que cuenta el país.

En lo Tecnológico: permite su adaptación a los contextos de aplicación, al contar con su código fuente, lo cual garantiza un mayor por ciento de efectividad, además de la corrección de sus errores de programación y la obtención de las actualizaciones y las nuevas versiones. Todas las mejoras que se realicen no tienen restricciones. De este modo, cualquier otra administración, empresa, institución u organismo se puede beneficiar de las mejoras introducidas.

Referencias

- 1- <http://development.openoffice.org/releases/3.0.1.html>
- 2- Moursund, David; "Editorial: The Spreadsheet"; Revista Learning & Leading With Technology; volumen 26, número 5. <http://www.iste.org/LL/>



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



Los bienes intelectuales en la ficha de costo de creación de software



José Alberto Méndez Torres

josealbertad110110@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Santo Domingo 1

Co-autores: Yean Ruiz Torrez, Issel Tandrón Echevarría



El desarrollo de software en los Joven Club de Computación y Electrónica, ofrece una nueva sugerencia con el cobro de varios servicios de esta índole a otras entidades, es lógico que deba ir acompañado de las normas que rigen el Ministerio de Finanzas y Precios en su Resolución No. 21-99 (1), la cual resuelve entre otras poner en vigor la “Metodología General para la Formación y Aprobación de Precios y Tarifas en Moneda Nacional”, de ahí que se permita que las tarifas de servicios técnico-productivos en moneda nacional que no estén aprobadas oficialmente pueden ser acordadas entre las entidades que prestan el servicio y las que lo reciben, conforme a lo que regule este ministerio. Como temática novedosa en nuestras entidades, siempre es ventajoso realizar un estudio del tema el cual fue muy provechoso a través de documentos como el Sistema de Programas y Proyectos. Manual de procedimientos del CITMA (2), Curso Básico de Gestión de Proyectos (3) y las resoluciones e instrucciones brindadas por nuestro Ministerio.

El documento que permite determinar el valor del producto creado a la medida del cliente, es la Ficha de Costo; la

suma de los costos de determinados parámetros que están regidos por condiciones y premisas fijadas, sin embargo la Instrucción No.16-2000 (4), explica que nuestras entidades a través de las “Guías para la confección de los modelos que servirán de base para la formación y aprobación de los precios mayoristas, minoristas y tarifas y márgenes comerciales, en moneda nacional”, en el acápite II sobre “Presentación de solicitud de autorización para formar tarifas de servicios técnico productivos por acuerdo entre las partes”, existe la posibilidad de que un indicador pueda ser incluido en la tarifa del servicio siempre y cuando se especifique el cálculo realizado y ser aprobado por las partes.

De este modo la entidad podrá hacer su propio modelaje de ficha de costo de un producto respetando lo indicado, lo cual unido a la Resolución No.01/2010 (8) del Ministerio del Ministerio de la Informática y las Comunicaciones, en su punto 8, que los Joven Club de Computación y Electrónica puedan “Desarrollar e implementar aplicaciones informáticas y dar soporte técnico a las mismas, en correspondencia con la política del Ministerio de la Infor-

mática y las Comunicaciones, en pesos cubanos”, se podrá realizar la acción de compra-venta de un producto por acuerdo mutuo con la entidad a la que se le presta el servicio anteriormente expuesto.

Entre los indicadores que no deben faltar para incluir en el costo de un producto de software, está Bienes Intelectuales, el cual expresa el gasto físico e intelectual de la persona ofrecido en el período que está presente en el proyecto de creación del producto.

Desarrollar un proceso de negocio para un cliente determinado implica esfuerzo físico e intelectual, pero ¿cómo contabilizar esto?, es difícil poder brindar un estimado de cuánto puede o no valer, en términos monetarios, incluir estos aspectos en el desarrollo de una aplicación informática.

Para mejor entendimiento del uso de este indicador el presente artículo explicará en detalles los elementos que se toman en cuenta para la obtención de este valor.

¿Qué son los Bienes Intelectuales?



Se define como Bienes Intelectuales todos los indicadores necesarios para determinar el esfuerzo que debe realizar una persona en implementar un proceso de negocio determinado.

Estos indicadores fueron determinados basándose en la Técnica de Estimación de Puntos de Casos de Uso (5), a partir de los cuales fueron claramente identificados dos aspectos fundamentales por cada funcionalidad a desarrollar en un sistema informático:

- 1- ¿Quién interactuará con esa funcionalidad?
- 2- ¿Cómo determinar la complejidad técnica de la misma?

Para poder entender las cuestiones que se abordarán a continuación, se deben conocer ciertos conceptos importantes como son:

Actores del negocio: cualquier individuo, grupo, entidad, organización, máquina o sistema de información externos; con los que el negocio interactúa. Lo que se modela como actor es el rol que se juega cuando se interactúa con el negocio para beneficiarse de sus resultados. (6)

Caso de Uso (CU): representa a un proceso de negocio a automatizar, por lo que se corresponde con una secuencia de acciones que producen un resultado observable para ciertos actores del negocio. Desde la perspectiva de un actor individual, define un flujo de trabajo completo que produce resultados deseables. (6)

Una Transacción: es una secuencia de actividades atómica, es decir, se efectúa la secuencia de actividades completa, o no se efectúa ninguna de las actividades de la secuencia (5).

Valor Base: La Guía de PMBOK propone que el plan de gestión de costos puede establecer el Nivel de precisión. Las estimaciones de costos de las

actividades del cronograma se ajustarán a un redondeo de los datos según una precisión prescrita (por ejemplo, \$100, \$1.000), dependiendo del alcance de las actividades y la magnitud del proyecto, y pueden incluir una cantidad para contingencias (7) (El autor la denomina Valor Base, el cual debe ser fijado por la empresa desarrolladora).

Calcular el Precio de un Caso de Uso determinado.

Teniendo en cuenta las interrogantes realizadas en el punto anterior, se hace evidente la necesidad de determinar:

- 1- Precio del Actor que interactúa con la funcionalidad a desarrollar (desde el punto de vista de la programación es más sencillo realizar una interfaz dirigida a un usuario con las actuales herramientas de programación, que establecer comunicación con otra aplicación a través de una Interfaz de Programación, ya que en esta última se debe tener en cuenta muchísimos factores y sobre todo que casi nunca se tiene un estándar definido de la antigua aplicación con la que se desea interactuar).
- 2- Precio de la Complejidad Técnica de esa funcionalidad (proviene del factor de peso de los Caso de Uso sin ajustar (5) y se le asigna un valor en dependencia de la cantidad de transacciones que tenga).

- Para calcular el Precio del Actor se realiza de la siguiente manera:

$$\text{Precio_Actor} = \text{Valor_Base} * \text{Coeficiente_Actor}$$

Donde el Coeficiente del Actor se determina a través de si el actor de la funcionalidad es:

- a) Otro sistema mediante una Application Programming Interface (API). Coeficiente_Actor = 2
- b) Otro sistema mediante un protocolo de comunicación. Coeficiente_Actor = 1.5
- c) Un usuario mediante una interfaz gráfica. Coeficiente_Actor = 1

- Para calcular el Precio de la Complejidad Técnica de esa funcionalidad, se debe tener en cuenta la siguiente fórmula:

$$\text{Precio_Complejidad_Técnica} = \text{Valor_Base} * \text{Coeficiente_CT}$$

Donde el Coeficiente de Complejidad Técnica (Coeficiente_CT) se determina si:

- a) La funcionalidad contiene de 1 a 3 transacciones: Coeficiente_CT = 1
- b) La funcionalidad contiene de 4 a 7 transacciones: Coeficiente_CT = 2
- c) La funcionalidad contiene más de 8 transacciones: Coeficiente_CT = 3

Entonces el precio de un Caso de Uso (CU) quedaría:

$$\text{Precio_CU} = \text{Precio_Actor} + \text{Precio_Complejidad_Técnica}$$

El precio de todos los CU es la sumatoria de todos ellos:

$$\text{Precio_CU_Total} = \sum (\text{Precio_CU}[i])$$

Otros indicadores pueden influir en la complejidad de un sistema (vista global para la aplicación).

Se tuvieron en cuenta aquellos indicadores que tienen gran peso desde el punto de vista de la complejidad técnica de una aplicación ya que son los más difíciles de programar y se decidió respetar el grado de "global" que adquieren en la determinación del factor de Complejidad Técnica en el método de Estimación de tiempo por puntos de Casos de Uso (5).

Para todos estos indicadores, se le asigna un valor entre 0 y 5 en dependencia de la complejidad que se considere donde 0 significa un aporte irrelevante y 5 un aporte muy elevado (5) y se multiplica por el Valor Base asignado por la empresa desarrolladora del nuevo Proyecto.

- Objetivos de Performance o Tiempo de Respuesta:

Se tiene en cuenta si la aplicación debe responder en un tiempo limitado o no, el valor asignado varía según se



estime necesario.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Objetivo_de_Performance} = \frac{\text{Valor_Asignado_Objetivo_de_Performance}}{\text{Valor_Base}}$$

- Eficiencia del Usuario Final:

Se tiene en cuenta si el usuario final debe ser un experto en la materia para usar la aplicación o si con conocimientos elementales se puede ya trabajar en la misma.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Eficiencia_Usuario_Final} = \frac{\text{Valor_Asignado_Eficiencia_Usuario_Final}}{\text{Valor_Base}}$$

Código Reutilizable:

Se tiene en cuenta el nivel de reusabilidad con el que debe contar el código de la aplicación.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Código_Reutilizable} = \frac{\text{Valor_Asignado_Código_Reutilizable}}{\text{Valor_Base}}$$

- Facilidad de Instalación:

Se tiene en cuenta el grado de facilidad de instalación de la aplicación a desarrollar.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Facilidad_Instalación} = \frac{\text{Valor_Asignado_Facilidad_Instalación}}{\text{Valor_Base}}$$

- Facilidad de Uso:

Se tiene en cuenta la facilidad de uso de la aplicación, el acceso cómodo, rápido, preciso a la información que se solicite y que se almacene.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Facilidad_Uso} = \frac{\text{Valor_Asignado_Facilidad_Uso}}{\text{Valor_Base}}$$

- Portabilidad:

Se tiene en cuenta si el sistema es portable o no, o si alguno de los componentes o módulos del mismo lo son.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Portabilidad} = \frac{\text{Valor_Asignado_Portabilidad}}{\text{Valor_Base}}$$

- Facilidad de Cambio:

Se tiene en cuenta si el sistema se tiene que adaptar rápidamente a los cambios en el negocio que puedan surgir, ya sea en la etapa de desarrollo o ya desplegado.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Facilidad_Cambio} = \frac{\text{Valor_Asignado_Facilidad_Cambio}}{\text{Valor_Base}}$$

- Concurrencia:

Se tiene en cuenta la complejidad que puede traer consigo conexiones simultáneas al sistema o a un componente o módulo del mismo y se le asigna un valor.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Concurrencia} = \frac{\text{Valor_Asignado_Concurrencia}}{\text{Valor_Base}}$$

- Acceso directo a Terceras Partes:

Se tiene en cuenta si el sistema brinda información, accesos directos a otros productos de terceros fuera del universo de la aplicación a desarrollar.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Acceso_Terceras_Partes} = \frac{\text{Valor_Asignado_Acceso_Terceras_Partes}}{\text{Valor_Base}}$$

- Facilidades especiales de entrenamiento a usuarios:

Incluye todo el costo en capacitaciones en herramientas específicas a los usuarios finales, cursos, en fin, se tiene en cuenta el costo del conocimiento que deben dominar para poder trabajar correctamente con la aplicación.

Se calcula de la siguiente forma:

$$\text{Facilidades_Entrenamiento} = \frac{\text{Valor_Asignado_Facilidades_Entrenamiento}}{\text{Valor_Base}}$$

Al finalizar todo este proceso el subtotal que corresponde a Bienes Intelectuales dentro de la Ficha de Costo se obtiene sumando todos los indicadores anteriores, quedando de la siguiente manera:

$$\text{Bienes_Intelectuales} = \text{Precio_CU_Total} +$$

$$\text{Objetivo_de_Performance} + \text{Eficiencia_Usuario_Final} + \text{Código_Reutilizable} + \text{Facilidad_Instalación} + \text{Facilidad_Uso} + \text{Portabilidad} + \text{Facilidad_Cambio} + \text{Concurrencia} + \text{Acceso_Terceras_Partes} + \text{Facilidades_Entrenamiento}$$

Los Bienes Intelectuales son indicadores que se deben incluir en las fichas de costo de los nuevos proyectos informáticos que se creen ya que logra contabilizar el esfuerzo que debe realizar una persona para implementar una funcionalidad solicitada por un cliente determinado, en una aproximación bastante exacta.

Al contarse con un desglose de este tipo, se podrá auditar en todo momento el valor en moneda nacional, que se destina por cada una de las funcionalidades que se requieran, pudiendo incrementar o disminuir la solicitud del número de las mismas según el presupuesto le permita, se queda más convencido de que está invirtiendo en algo sólido, verificable y que realmente cumpla con las expectativas que necesita, lo que trae consigo un aumento del costo del producto y mayor satisfacción del cliente.

Referencias

- 1- Ministerio de Tarifas y Precios. RESOLUCION No. 21-99. Metodología General para la Formación y Aprobación de Precios y Tarifas en Moneda Nacional. 1999
- 2- CITMA. Sistema de Programas y Proyectos. Manual de procedimientos. Ciudad de la Habana : s.n., 2005.
- 3- Hernández, Rolando Alfredo. 2005. Curso Básico de Gestión de Proyectos. C. Habana: s.n., 2005. Curso de Postgrado. pág. 56.
- 4- Ministerio de Finanzas y Precios. INSTRUCION No. 16-2000. C. Habana: s.n., 2000.
- 5- Peralta, Mario. ESTIMACIÓN DEL ESFUERZO BASADA EN CASOS DE USO. Buenos Aires : Centro de Ingeniería del Software e Ingeniería del Conocimiento (CAPIS).
- 6- Pressman, Roger S. Ingeniería de Software. Un enfoque práctico.
- 7- Project Management Institute, Inc. Guía de los Fundamentos de la Dirección de Proyectos (Guía del PMBOK®). Pennsylvania: P MI, Inc, 2004. 1-930699-73-5.
- 8- Ministerio de la Informática y las Comunicaciones. Resolución 01/2010. Objeto Social de los Joven Club de Computación y Electrónica.



Blender ¿Alternativa o Elección?



Yuliesbel Rodríguez Yera
 yryera05015@ssp.jovenclub.cu
 Joven Club Fomento 1



La migración hacia plataformas libres, es una necesidad en el mundo actual, si se quiere reducir la brecha digital. Para nuestro país reviste una importancia vital, es por ello que se debe ir trabajando paso a paso para superar las barreras que afectan este importante proceso, que, según el criterio de especialistas, son más psicológicas que de otra índole.

Es por ello que los Joven Club de Computación y Electrónica de todo el país juegan un importante papel en el tránsito del Software Propietario al Software Libre. Por tal motivo se trabaja arduamente en todas las instalaciones, sobre todo en la sustitución de los estándares, que desafortunadamente, casi todos son del tipo Propietario. Tal es el caso del modelado y animación en 3D que actualmente se gestionan mediante el 3D Estudio Max.

Una aplicación bajo la Licencia GNU GPL (Licencia Pública General), ha ido ganando adeptos en este campo, desde que salió a la luz pública su código fuente el 13 de octubre del 2003, es el Blender. Pero ¿Qué es Blender? Blender es una suite integrada de herramientas, para la creación de un

amplio rango de contenido 3D el cual ofrece total funcionalidad para el modelado, renderizado, animación, post-producción, creación y reproducción de contenido interactivo con los singulares beneficios de ser multiplataforma y tener un tamaño inferior a 2.5MB el cual además posee características que lo hacen competitivo con respecto a otras aplicaciones ya establecidas, y en las cuales radica principalmente su fortaleza:

Características principales:

- Paquete de creación totalmente integrado, ofreciendo una gran cantidad de herramientas esenciales para la creación de contenido 3D, incluyendo modelado, animación, renderizado, postproducción de video y creación de juegos.
- Ejecutable de pequeño tamaño, para una sencilla distribución.
- Multiplataforma, con un interfaz basado en OpenGL, listo para usar en todas las versiones de Windows, Linux, OSX, FreeBSD, Irix y Sun.
- Arquitectura 3D de alta calidad permitiendo un rápido y eficiente desarrollo.
- Canales de soporte gratuito vía www.Blender.org.

- Una comunidad de más de 250 000 usuarios que sigue creciendo.
- Es el programa de desarrollo 3D con la curva de aprendizaje más generosa conocido hasta hoy.

Destinado para artistas y profesionales 3D, Blender puede ser usado para crear visualizaciones, tanto estáticas como de video de alta calidad, mientras que la incorporación de un motor para 3D en tiempo real, permite la creación de contenido interactivo que puede ser reproducido independientemente. Tiene una muy peculiar interfaz gráfica de usuario que se critica como poco intuitiva, pues no se basa en el sistema clásico de ventanas; pero tiene a su vez ventajas importantes sobre éstas, como la configuración personalizada de la distribución de los menús y vistas de cámara.

Originalmente, Blender fue desarrollado como una aplicación propia por el estudio de animación holandés NeoGeo; el principal autor, Ton Roosendaal, fundó la empresa "Not a Number Technologies" (NaN) en junio de 1998 para desarrollar y distribuir el programa.



La compañía llegó a la bancarrota en el 2002 y los acreedores acordaron ofrecer Blender como un producto de código abierto y gratuito bajo los términos de la GNU GPL a cambio de 100.000 €. El 18 de julio de 2003, Roosendaal creó sin ánimo de lucro la Fundación Blender para recoger donaciones; el 7 de septiembre se anuncia la recaudación como exitosa en la cual participaron también ex empleados de NaN y el código fuente se hizo público el 13 de octubre de ese mismo año.

En 1988, Ton Roosendaal co-fundó el estudio de animación Holandés NeoGeo, el cual rápidamente se convirtió en el estudio más grande de animación 3D en Holanda y en una de las más destacadas casas de animación en Europa. En NeoGeo, Ton fue el responsable tanto de la dirección artística como del desarrollo interno del software. Después de una cuidadosa deliberación, Ton decidió que la actual herramienta 3D utilizada en el estudio de NeoGeo era demasiado vieja y voluminosa de mantener y actualizar, por lo que necesitaba ser reescrita desde el principio. En 1995, esta reescritura comenzó y estaba destinado a convertirse en el software de creación 3D que ahora se conoce como Blender. Mientras NeoGeo continuaba refinando y mejorando Blender, Ton se dio cuenta que Blender podría ser utilizado como una herramienta para otros artistas fuera del estudio.

En 1998, Ton decidió crear una nueva compañía llamada Not a Number (NaN) derivada de NeoGeo para fomentar el mercado y desarrollar Blender. En la base de NaN, estaba el deseo de crear y distribuir gratuitamente una suite de creación 3D compacta y multiplataforma. En ese momento, esto fue un concepto revolucionario ya que la mayoría de los programas comerciales de modelado costaban miles de dólares. NaN esperaba conseguir una herramienta de modelado

y animación de un nivel profesional al alcance del público en general. El modelo de negocio de NaN consistía en proporcionar productos comerciales y servicios alrededor de Blender. La primera convención del Siggraph para Blender en 1999 fue un auténtico éxito y provocó un enorme interés tanto de la prensa como de los asistentes a la convención.

El domingo 13 de octubre de 2002, Blender fue liberado al mundo bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL). El desarrollo de Blender continúa hasta nuestros días conducido por un equipo de voluntarios procedentes de diversas partes del mundo y liderados por el creador de Blender, Ton Roosendaal.

Aún siendo una herramienta relativamente nueva, Blender ha gozado de la aceptación de muchos animadores independientes. En la industria de generación de gráficos avanza como un proyecto prometedor, si bien las superproducciones no lo han usado para generar secuencias CGI. Existen proyectos actuales que han empezado a usarlo profesionalmente, por ejemplo: el 18 de febrero de 2010 se estrenó el primer largometraje animado realizado íntegramente con software libre, usando a Blender como principal herramienta. Se trata de "Plumíferos", proyecto que está impulsando el desarrollo de Blender aún más, sobre todo a nivel de animación y manejo de librerías a gran escala.

Películas tales como Spider-Man 2 que lo ha usado para hacer una previsualización de escenas, solo hicieron uso de manera incipiente las capacidades del popular programa GNU/GPL. Algunas propuestas más, llevadas a la producción e integración con gráficos mediante Motion Track tales como "Friday or another day", que constituye uno de los primeros esbozos de su uso a 35mm.

Otros proyectos hechos con la participación de diversos usuarios de Blender incluido Ton Roosendaal, como el cortometraje "Elephants Dream", estos son experimentos de sus capacidades extendidas gracias a la posibilidad de poder editar su código fuente, aportando de esta experiencia a los demás usuarios con innovaciones fundamentales: Un sistema de control de gestos (Morph system), un sistema de composición de textura y post producción (Composite), entre otros.

A pesar de todos los aspectos negativos que se señalan, sobre todo, lo relacionado con la compleja y "poco intuitiva" interface, esta aplicación puede ser dominada y utilizada en las tareas relacionadas con la producción de contenido 3D, cualquiera que estos sean, desde la creación de imágenes con un alto contenido realista, hasta la producción de video juegos utilizando el propio motor de la aplicación, el cual permite crear ambientes 3D interactivos, entre los cuales, los más sencillos se pueden realizar sin programar una sola línea de código, por lo que resulta ideal para la confección de visitas virtuales.

Los conceptos tras la interfaz de Blender están especialmente diseñados para una aplicación gráfica de modelado, y el amplio conjunto de características son diferentes así como sus agrupaciones con respecto a otros paquetes de software 3D, por lo que en particular, los usuarios de Windows necesitarán acostumbrarse a las diferentes formas de manejar a Blender así como sus botones, opciones y movimientos del ratón.

Esta diferencia es la que hace fuerte a Blender. Una vez comprendida, se encontrará que con ella puede trabajar extremada y productivamente rápido. Algunas características son familiares, como la barra de menú superior de "File", "Add"... "Help". Sin embargo,



muchas características son bastante desconocidas para la mayoría (si no todas) de las aplicaciones. Por ejemplo:

- Las ventanas de la aplicación no se pueden superponer y ocultarse una de otra, pero pueden dividirse y crear dos más pequeñas, una excepción sería un pequeño número de mini-paneles flotantes que son transparentes y pequeños. Blender depende en gran medida de shortcuts del teclado para acelerar el trabajo, los cuales con la práctica diaria pueden llegar a dominarse.
- La interfaz de Blender está completamente dibujada en OpenGL y cada ventana puede ser paneada, zoomada adentro/afuera, y el contenido puede ser movido alrededor. La pantalla puede ser organizada exactamente al gusto del usuario teniendo en cuenta cada tarea especializada que se vaya a realizar la cual puede ser nombrada y guardada. Además la interfaz puede desglosarse en varias áreas clave: ventanas, Contextos, Paneles, y Botones (controles).

Estas importantes diferencias (y muchas otras) hacen de Blender una aplicación única, rápida y poderosa. Siempre que se tome el tiempo necesario para estudiarla, entenderla y finalmente dominarla.

Blender está disponible para la mayoría de las plataformas. Existen versiones para 6 sistemas operativos diferentes entre los que se pueden mencionar: Windows, Linux, MacOSX, FreeBSD, Iris y Solaris. En el caso de Linux dispone de 4 opciones para las arquitecturas de Intel y PowerPC, con las librerías enlazadas estática o dinámicamente. La diferencia entre enlazado dinámico y estático es importante, el estático tiene la librería OpenGL compilada en su interior, esto hace que Blender corra en un sistema, sin utilizar la aceleración por hardware de la tarjeta gráfica.

OpenGL se usa en Blender para todo

el dibujado, incluyendo menús y botones, esta dependencia hace que la instalación en el sistema de la librería OpenGL sea necesaria, ya que no todos los fabricantes de tarjetas gráficas 3D dan soporte a esta librería, especialmente las tarjetas más baratas destinadas al mercado de videojuegos.

Los requisitos técnicos para el trabajo con esta aplicación dependen en gran medida de la tarea a desarrollar, los que pueden variar, por ejemplo si se desarrollan tareas de modelado, no es necesaria la aceleración gráfica por hardware y podría operarse hasta en un ordenador Pentium III a 733 Mhz, con un mínimo de memoria RAM de 256 MB (Experiencia Personal del Autor).

En el caso de desarrollo de un videojuego o un contenido 3D interactivo, debido a la utilización de los materiales e iluminación de alta calidad en tiempo real, sí se requiere de un ordenador con un poco más de recursos y sobre todo, con el objetivo de reducir el tiempo de cómputo, una tarjeta de aceleración gráfica si es que se quiere lograr contenido altamente realista.

Su instalación es realmente sencilla, en el caso de Windows, descargue el fichero `Blender-(Versión)-windows.exe`, donde (Versión) es el número de la versión, de la sección de descargas del sitio Web de Blender (<http://www.Blender.org>) o cualquier otro sitio al que tenga acceso, por ejemplo <http://www.jovenclub.cu>. Una vez el archivo descargado comience la instalación haciendo 'doble click' sobre el fichero. En este proceso se le harán varias preguntas, para las cuales las respuestas que hay por defecto deberían bastar. Después que la instalación haya finalizado, puede comenzar a usar Blender directamente, o bien, puede usar la entrada que se habrá creado en el menú Inicio. En el caso de Windows una vez ejecutado

el programa (ya instalado) se mostrará una ventana en modo consola y posteriormente una segunda con la aplicación, por lo que en la Barra de Tareas se encontrarán dos botones con el mismo nombre.

En el caso de Linux, descargue el fichero `Blender-(Versión)-linux-glibc#.#.#-ARCH.tar.gz` de la sección de descargas del sitio Web de Blender o cualquier otro sitio al que tenga acceso, Aquí (versión) es la versión de Blender, #.#.# es la versión de la librería glibc y ARCH es la arquitectura de la computadora, que puede ser i386 o powerpc. Debería escoger la correspondiente a su sistema, recuerde elegir entre enlazado dinámico o estático. Desempaquete el fichero en la localización de su elección. Esto creará un directorio denominado `Blender-(versión)-linux-glibc#.#.#-ARCH`, en el cual encontrará el binario de Blender. Para comenzar Blender únicamente abre una consola y ejecuta el comando `./Blender`, por supuesto cuando el servidor gráfico 'x' esté funcionando.

Al estar Blender disponible de forma gratuita desde un principio, incluso cuando el código era cerrado, ayudó mucho en su adopción. Una gran estable y activa comunidad de usuarios ha estado creciendo alrededor de Blender desde el año 1998 la cual mostró lo mejor de sí misma en el momento crucial de la liberación de Blender.

La comunidad está ahora dividida en dos sitios, con muchas funciones sugeridas:

- 1- La comunidad de desarrollo, centrada alrededor de la Fundación Blender <http://www.Blender.org/>. Aquí es donde están los proyectos de desarrollo, las listas de funcionalidades y documentación, el repositorio CVS con las fuentes de Blender, todas las fuentes de documentación y foros de discusión. Los desarrolladores de Blender, los que hacen scripts de python, los documentadores, y cualquiera que



trabaje en el desarrollo de Blender, generalmente, pueden ser encontrados aquí.

2- La comunidad de usuarios, centrada alrededor de un sitio independiente <http://www.elysiun.com/> Aquí es donde los artistas, los creadores de juegos y los aficionados a Blender se reúnen para mostrar sus creaciones, obteniendo críticas para mejorarlas, y donde pueden pedir ayuda para obtener una mejor comprensión de las funcionalidades de Blender. Algunos tutoriales de Blender y una base con el conocimiento básico se muestra también aquí.

Estas dos páginas Web no son los únicos recursos de Blender. La comunidad alrededor del mundo, que sobrepasa ya los 250 000 usuarios, ha creado una gran cantidad de sitios independientes, con diferentes idiomas o especializados en distintas áreas. Una

constante actualización de los recursos para Blender se encuentra en cualquiera de los sitios mencionados anteriormente.

Además existe en la red una gran cantidad de recursos de aprendizaje, como tutoriales en varios formatos e idiomas, libros en formato pdf y una parte de la comunidad de usuarios siempre a disposición en el sitio: <http://www.g-Blender.org>.

¿Es entonces Blender, una alternativa, o puede ser la elección?

Tomando como punto de partida las características propias de esta aplicación, así como las bondades que ofrece sería factible generalizar la utilización de la misma en las tareas de creación de videojuegos, en info – arquitectura y cualquier otra relacionada con la utilización de herramientas de modelado 3D en el país a pesar de existir

pocas experiencias al respecto, aunque tenemos colaboradores reconocidos en el ámbito nacional con aportes al desarrollo de la aplicación.

Sería factible además crear espacios de intercambio en páginas y foros nacionales, ya que todos los usuarios potenciales de dicha aplicación no cuentan con acceso a Internet.

No sé que pensará usted, para el autor del presente artículo, hace ya algún tiempo Blender no es una alternativa, sino una elección y en consecuencia con esta filosofía se trabaja, ofertando capacitación y promoviendo su utilización para que sea también, Blender, la elección de muchos usuarios.

Referencias

- 1- <http://es.wikipedia.org/Blender>
- 2- <http://www.Blender.org>
- 3- Manual de Blender Optimizado. pdf.

Informatización de la sociedad cubana





EcuRed vs Wikipedia



Arián Jesús Pérez Pérez

arian07104@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cienfuegos 10

Wikipedia



Todas las personas que están dentro del ámbito informático, conocen de una manera u otra que es Wikipedia, o al menos han escuchado ese nombre. Desde hace algún tiempo en Cuba se ha estado desarrollando una alternativa muy interesante a la Wikipedia y bajo dominio .cu: La EcuRed.

Todas las personas que están dentro del ámbito informático, conocen de una manera u otra que es Wikipedia, o al menos han escuchado ese nombre. Desde hace algún tiempo en Cuba se está desarrollando una alternativa muy interesante a la Wikipedia y bajo dominio .cu: La EcuRed.

El origen del nombre EcuRed, surge de la combinación de e (español), cu, (en el dominio .cu) y Red (porque se tiene acceso a ella a través de una red). Es que EcuRed es eso, una enciclopedia cubana en idioma español a la que se puede acceder desde la intranet cubana y también desde Internet. EcuRed es una enciclopedia colaborativa y solidaria que busca alcance y participación universales, mostrando un punto de vista descolonizador, lo que muchas veces no hace su pariente Wikipedia. Este

proyecto surge ante la necesidad de buscar alternativas para llevar el conocimiento a la población cubana, ya que es mucho más económico que imprimir libros y miles de personas pueden ayudar, pero lo más importante es que se puede acceder a ella mediante la llamo "navegación nacional", por lo que no es necesario tener acceso a Internet para consultar sus artículos o colaborar en ella.

La Wikipedia, un proyecto de la Fundación Wikimedia que surgió sin ánimos de lucro en enero de 2001, está considerada por muchos como la mayor obra de consulta de Internet. Es financiada con donaciones, en su mayoría de grandes grupos corporativos como Microsoft y Google. Actualmente Wikipedia presenta ediciones en 265 idiomas. Once ediciones superan los 300.000 artículos: inglés, alemán, francés, polaco, japonés, italiano, holandés, español, portugués, ruso y sueco. La versión en alemán ha sido distribuida en DVD-ROM, y se tiene la intención de hacer una versión inglesa en DVD y en papel.

Ambas enciclopedias corren sobre el motor para wikis, Mediawiki, bajo licen-

cia GNU y programado en PHP.

¿Cómo colaborar?

El lema de Wikipedia es «La enciclopedia libre que todos pueden editar», y, según palabras de su cofundador Jimmy Wales, el proyecto constituye «un esfuerzo para crear y distribuir una enciclopedia libre, de la más alta calidad posible, a cada persona del planeta, en su idioma», para lograr «un mundo en el que cada persona del planeta tenga acceso libre a la suma de todo el saber de la humanidad».

En mayo de 2008, Wikipedia englobaba 236 ediciones «activas» en distintos idiomas. Las cinco ediciones con más artículos son, en orden descendente, inglés, alemán, francés, polaco e italiano. En total, Wikipedia contiene 265 ediciones de idiomas en varios estados de desarrollo, que suman más de 14 millones de artículos.

Cada edición trabaja de forma independiente, no está obligada a incluir el contenido de ediciones en otros idiomas, y sólo debe respetar políticas globales tales como la de mantener un «punto de vista neutral».



En la edición en español cualquier persona tiene la posibilidad de crear un artículo nuevo y casi cualquier visitante puede editar el contenido, a excepción de los artículos que se encuentran protegidos. Sin embargo, en la inglesa los usuarios no registrados no pueden comenzar artículos desde cero. Wikipedia fue creada con la idea de que la colaboración entre usuarios por la mejora de un artículo durante un tiempo produzca textos de calidad, a semejanza de los proyectos de desarrollo de aplicaciones libres.

Wikipedia dispone de un conjunto de políticas que deciden qué información debe o no incluirse. Estas políticas se utilizan para resolver disputas relativas a añadir, revisar, transferir a un proyecto hermano, o borrar artículos.

Por la EcuRed se puede navegar libremente y acceder a sus contenidos sin estar registrado. Para colaborar editando o creando artículos, si es imprescindible tener una cuenta de usuario. En estos momentos todo aquel que posea una cuenta de correo bajo dominio .cu, puede registrarse en la enciclopedia y comenzar a editar.

A semejanza de la Wikipedia, existen algunos artículos que ya sea por su valor, o por haber sido víctimas de vandalismo, se encuentran protegidos y solo pueden ser editados por usuarios con un nivel de privilegios de seguridad mayor a los usuarios comunes. Existen también políticas que deben cumplir los usuarios registrados y que pretenden, mediante el trabajo colectivo, obtener el mayor rigor en los contenidos.

Contenidos

Aunque el objetivo de la wikipedia era mantener una neutralidad en el contenido de los artículos y como plantea la propia wikipedia la licencia GFDL garantiza que dicho contenido pueda ser reeditado cuantas veces sea necesario y por cualquier persona si el propósito de la edición es la mejora, existen artículos donde para nada se respeta esa neutralidad, sobre todo en la Wikipedia en español.

Dos de los principales motivos por los cuales Wikipedia es criticada en cuanto a la exactitud y fiabilidad de sus contenidos son la persistencia de detalles erróneos difíciles de detectar (imprecisiones no necesariamente malintencionadas, pero que pueden permanecer en un artículo por mucho tiempo) y la tendencia a contener más y mayores artículos relacionados con la actualidad o con áreas de conocimiento afines al perfil de sus colaboradores

También ha influido en la pérdida de veracidad, que al estar financiada en forma importante por donaciones de fundaciones con ideas neoliberales y multinacionales como Google y Microsoft, la Wikipedia responde en ocasiones a los intereses de sus patrocinadores y difunden así sus puntos de vista, aunque estos se alejen de la realidad o persigan ocultos motivos .

La gran mayoría de artículos de la Wikipedia no son objeto de discusión. Los peores y menos neutrales artículos de la Wikipedia en español son los referidos al movimiento sionista y, recientemente, a los procesos revolucionarios en América Latina.

Según estudios realizados por una universidad española, la versión en alemán de la Wikipedia es considerada la "más seria" en cuanto a la veracidad de sus artículos, la versión en inglés es la que aporta la mayor variedad en cuanto a contenidos y por último, la versión en idioma español está considerada como la menos fiable.

Al igual que en Wikipedia, los artículos de EcuRed no se firman. Los contenidos son propiedad de todos los autores y la mayor parte de los contenidos pueden ser modificados por cualquiera que respete las políticas del sitio. Para crear los artículos se usan fuentes con probada credibilidad y en su mayor parte, fuentes cubanas.

Todo lo expuesto con anterioridad, refleja que la EcuRed es una buena alternativa a la Wikipedia. No quiere decir esto que la Wikipedia no pueda ser usada y consultada, solo que se debe prestar mucha atención a los contenidos que de ella se extraigan ya que pueden tener un punto de vista alejado de la realidad. Mientras tanto, la EcuRed sigue ahí, creciendo cada día en cuanto a cantidad de artículos y la calidad de sus contenidos. Cada día más colaboradores se suman desinteresadamente a apoyar esta enciclopedia que ha llegado para quedarse y convertirse, ¿por qué no?, en una importante fuente de consulta en Cuba y a nivel mundial.

Referencias

- 1- ¿Qué es EcuRed? Disponible en: <http://www.ecured.cu/index.php/EcuRed> Consultado el 14 de noviembre de 2010.
- 2- Wikipedia. Disponible en: <http://www.ecured.cu/index.php/Wikipedia> Consultado el 14 de noviembre de 2010.





CDBurnerXP

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celeron 600 MHz o superior

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 4.6 MB

Disco Duro libre: 11.6 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -

Descargar de

<http://descargar.portalprogramas.com/CDBurnerXP.html>

Utilizar para

Grabar CDs y/o DVDs

Funciones del software

- Fácil uso con interfaz muy intuitiva.
- Ocupa poco espacio en disco.
- Su instalador tiene un pequeño tamaño por lo que es fácil de descargar.
- La ayuda del software es online por lo que se hace necesario una conexión a Internet para usarla.
- No tiene un reproductor de video y sonido integrado como el Nero.
- No permite hacer DVDs con menús.

La utilización de medios de almacenamiento extraíbles es muy necesaria hoy en día pesar de que cada día los discos duros son más baratos y más grandes, es por eso que contar con software que permita quemar CDs y DVDs es imprescindible. Existen en el mercado muchos software propietarios para realizar estas acciones y dentro de los libres el CDBurnerXP es uno de los más usados.



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

jorge08023@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Placetas 2

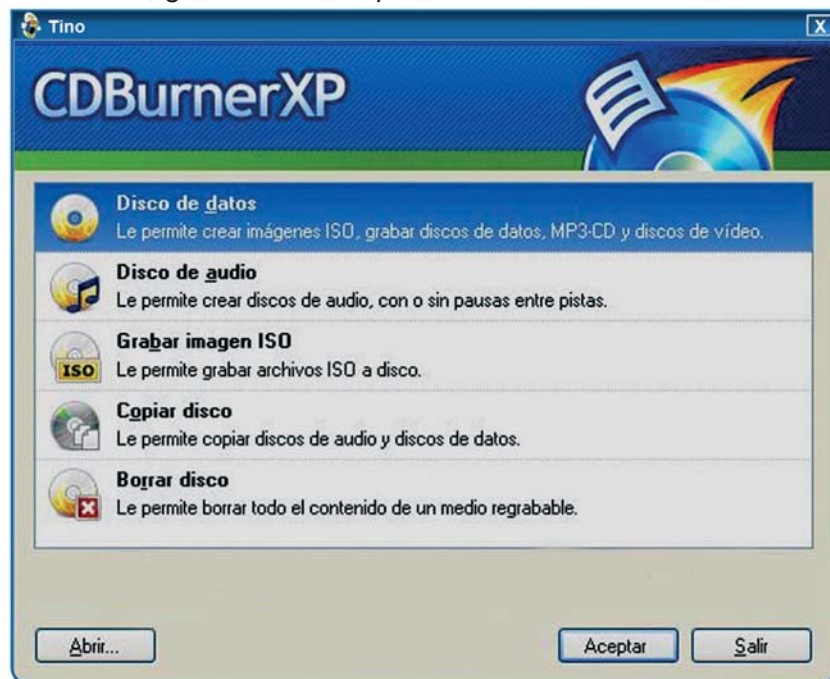
Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

CDBurnerXP es un programa gratuito, una alternativa a los programas en el campo de la grabación de CD/DVD como Nero. Ofrece gran potencialidad, sencillez y facilidad. Este permite extraer las pistas de CD en formato MP3.

Además el CDBurnerXP permite grabar de imágenes de disco, soportando diversas acciones como crear imágenes, grabar imágenes, convertir formatos como bin o nrg a ISO. Las otras opciones son cuestiones básicas, borrar CD regrabables, copiar datos de tus discos, guardar las compilaciones

instalado ocupa en el disco duro un tamaño de 11.6Mb.

Si se escoge para grabar la opción Disco de datos, aparece una ventana donde hay dos exploradores de archivos el izquierdo corresponde al contenido del disco y el derecho a los archivos de la computadora, solo es necesario arrastrar del explorador de la derecha al de la izquierda evitando que el tamaño total de los archivos sobrepase la capacidad del CD, por último se da clic en el botón grabar la compilación actual.



Valoración
1-10

7

realizadas, realizar respaldos de datos de los discos.

Soporta, entre otros, varios tipos de grabación como: CD-R, CD-RW, DVD+R, DVD-R, DVD+RW y DVD-RW. CDBurnerXP tiene como ventaja fundamental que es uno de los programas de menor tamaño que permite ejecutar las operaciones antes descritas, ya que su instalador ronda los 4.6Mb y ya

Conclusiones

El CDBurnerXP es una sabia elección entre los software libres para grabar CDs y DVDs, ocupa un pequeño tamaño en disco duro y brinda muchas opciones, como en el caso de audio, puedes agregar información del artista/álbum y CD booteables con opciones que pueden ser personalizadas.



MoLinux

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Intel o compatible 200Mhz

Memoria: 128 MB RAM

Instalación: 700 MB

Disco Duro libre: 3 GB

Sistema Operativo: -

Algo más: -







Descargar de

http://www.molinux.info/index.php?option=com_remository&Itemid=0&func=select&id=61

Utilizar para

Sistema operativo con todas las funcionalidades para su equipo.

Funciones del software

-  Cuenta con una extensa lista de programas de calidad que se pueden instalar sin costo alguno.
-  Es software libre.
-  No está limitado a personas con grandes conocimientos de informática.
-  No es muy común su uso en Compañías
-  Poca compatibilidad para importar documentos de texto desde Windows para Linux.
-  Afrontar un costo de aprendizaje, de instalación, de migración y de interoperabilidad.

MoLinux es una distribución de Linux creada por la Junta de Castilla la Mancha (España) para introducir a la comunidad castellano-manchega en vanguardia de la Sociedad de la Información. El proyecto MoLinux ataca la brecha digital reduciendo los costes del software y ofreciendo un SO atractivo.



Yaima Pérez Rosales

yaima03024@pri.jovenclub.cu

Joven Club Minas 2

Las ventajas principales de este sistema operativo es que es software libre, gratuito y además cuenta con una extensa lista de programas de calidad que se pueden instalar sin costo alguno.

Molinux se distribuye en varios formatos diferentes, cada uno adaptado para distintas necesidades:

- Molinux Estándar, dirigida para cualquier persona que necesite un sistema operativo completo.

Llevar tus datos a cualquier sitio, podrás actualizar tu Molinux.

- Molinux Netbook, optimizada para netbooks o miniportátiles. Está basada en la versión educativa de Molinux e incluye software para educación infantil, primaria y secundaria, además de un buen conjunto de juegos educativos. También incluye la aplicación TCOS para el control de aulas informáticas.

- Molinux Zero es la versión ideal para equipos con recursos hardware limitados. Molinux Zero está basada en Puppy Linux 4.2.



Valoración
1-10

9

- Molinux Educativa, dirigida especialmente a alumnos y profesores. Está basada en la versión estándar de Molinux e incluye software para educación infantil, primaria y secundaria, además de un buen conjunto de juegos educativos. Además, incluye la aplicación TCOS para el control de clientes ligeros.

- Molinux Nómada, aplicación instalada en dispositivo USB que permite

Conclusiones

MoLinux constituye un SO en el que encontrará novedades, destacándose entre sus funciones el hecho de que favorece la intercomunicación entre usuarios, pueden intercambiarse recursos educativos y mejorarlos, cambiar ideas, sucesos, etc. todo para sentirse a gusto al utilizar esta distribución.



EVEREST Home Edition

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Pentium a 233 MHz

Memoria: 32 MB RAM

Instalación: 4 MB

Disco Duro libre: 110 MB

Sistema Operativo: Microsoft Windows

Algo más: -







Descargar de

<http://www.softpedia.com/progDownload/Everest-Home-Edition-Download-16369.html>

Utilizar para

Realizar un diagnóstico de la computadora donde enumera todos los componentes de hardware del equipo separados en categorías como Procesador, Chipset o GPU.

Funciones del software

-  Es portable (no requiere ser instalado).
-  Un elevado nivel de detalle.
-  Soporta los formatos txt, html y mhtml.
-  No es compatible con Window Vista.
-  No es compatible con Window 7.
-  La versión libre, no se actualiza desde el 2005.

Para todo aquel que se enfrenta a resolver un problema de hardware en una computadora se encuentra obligado a conocer los detalles en cuanto a marca, modelo y características técnicas del mismo, aspectos que constituyen su identificación primaria. La aplicación EVEREST Home Edition, sucesor de AIDA32, es una herramienta muy útil en este sentido.

Esta aplicación constituye un sistema



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

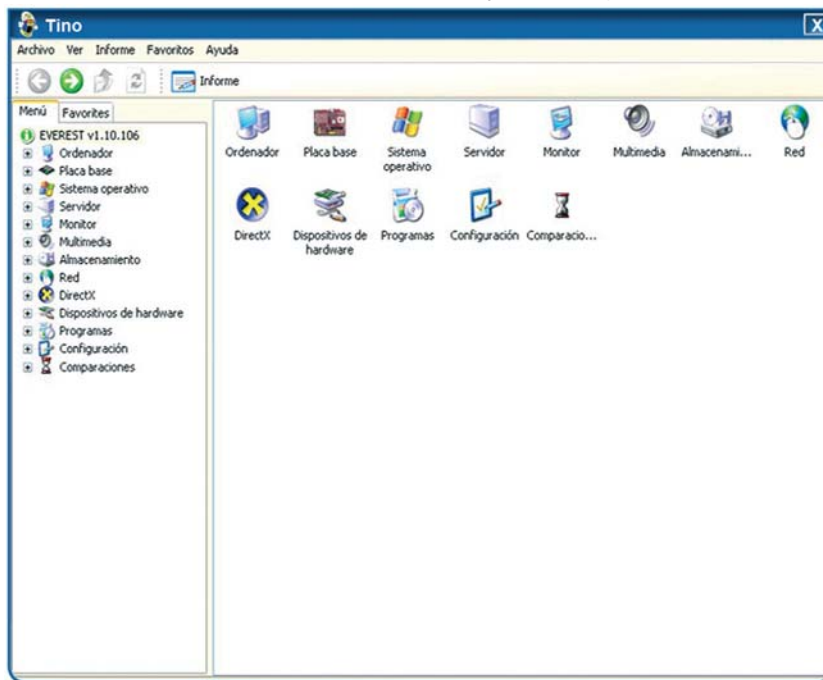
libre de diagnósticos, información de la computadora y evaluación comparativa que ofrece solución para los usuarios. Brinda información más precisa del sistema y las capacidades de diagnóstico, incluyendo información de hardware de bajo nivel, supervisión del mismo, puntos de referencia de memoria y funciones en línea del mundo.

Aspectos que relaciona de los principales componentes:

Motherboard y CPU, Adaptador de video y monitor, Unidades: información acerca de todos los discos duros y

de red, los usuarios y la lista de grupos, se registra en la lista de los usuarios, la lista de fuentes y detalles de configuración de escritorio de Windows, Redes - gran cantidad de información sobre el estado de la red, acceso remoto y cuentas de correo, recursos de red y configuración de Internet.

A la hora de realizar un informe puede utilizar la opción Asistente de informes así como seleccionar el formato en que desee los resultados (txt, html ó mhtml).



Valoración
1-10

8

Conclusiones

Everest Home Edition sigue siendo un buen programa de análisis del equipo, útil para usuarios de XP y versiones anteriores de Windows. Constituye una herramienta muy útil cuando se trata de saber que modelo de hardware y software se tiene instalado en la computadora.

discos ópticos de dispositivos de almacenamiento, Entrada de adaptadores de red, multimedia, dispositivos, Hardware de varios: información sobre PCI, PnP, PCMCIA y dispositivos USB, puertos de comunicación, información de administración de energía, lista de dispositivos de recursos, información de las impresoras, Sistema operativo, Servidor y visualización - información acerca de recursos compartidos de



Dev-C++

Análisis



Requerimientos mínimos

Procesador: Celeron 600 MHz o superior

Memoria: 64 MB RAM

Instalación: 8.89 MB

Disco Duro libre: 61.8 MB

Sistema Operativo: Windows

Algo más: -







Descargar de

http://decsai.ugr.es/mp1/archivos/devcpp-4.9.9.2_setup.exe

Utilizar para

Crear aplicaciones utilizando el lenguaje de programación C++.

Funciones del software

-  Fácil uso a la hora de usar para programar.
-  Ocupa poco espacio en disco.
-  Ayuda de la biblioteca estándar de C.
-  No se puede programar de forma visual.
-  Puede resultar difícil su instalación.
-  Es necesaria una configuración profunda para su uso.

En muchas ocasiones tenemos que decidir que IDE usar en clases de C++, el Builder, que es un IDE software propietario y además ocupa un tamaño en disco enorme por la cantidad de posibilidades que ofrece y que muchas veces no es necesario utilizar ya que los fundamentos de programación no exigen grandes prestaciones. Es por eso que buscar una aplicación pequeña y que forme parte de los software de plataforma de código abierto, era la opción en este caso la aplicación Dev-C++



Jorge Ricardo Ramírez Pérez

jorge08023@vcl.jovenclub.cu

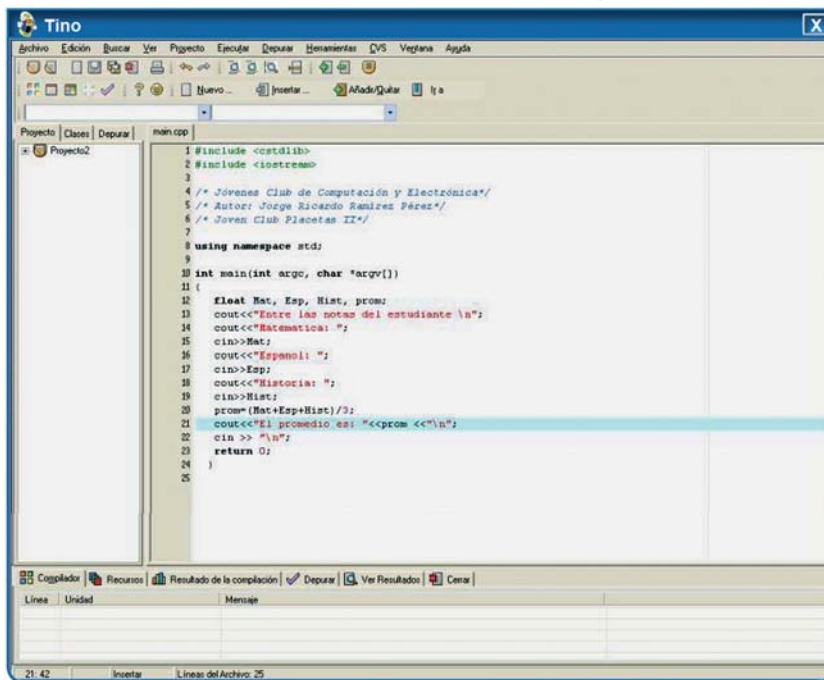
Joven Club Placetas 2

Co-autor: Ernesto Antonio Delgado Mendinueta

La aplicación presenta resaltado de sintaxis, depurador, una utilidad para crear instalaciones de nuestros programas, docenas de librerías y ficheros de ejemplo, etc. Como opciones extra, Dev-C++ incluye múltiples idiomas (incluido el español), explorador de clases y variables, plantillas, facilidad para instalar librerías adicionales, etc. Todo esto sólo es una pequeña parte de las posibilidades que se pueden encontrar en Dev-C++, un entorno de programación verdaderamente recomendable para desarrolladores de cualquier nivel.

configurar el menú insertar para colocar los fragmentos de código que más uno utilice, permite insertar nuevos compiladores para compilar códigos fuente, tiene una potente característica de autocompletar texto, se pueden añadir carpetas personales en el explorador de clases para encontrar lo que se busca en los grande proyectos y se puede guardar un proyecto como una plantilla.

Después de instalado, para facilitar el trabajo, es necesario configurar algunas opciones.



Valoración
1-10

8

Conclusiones

El Dev-C++ ocupa muy poco espacio en disco, es ideal para los cursos de iniciación a la programación usando el lenguaje de programación C y C++, es un software de código abierto. Es gratuito, y su uso es muy fácil, se puede instalar especificando el español como idioma. Un IDE muy práctico para muchas circunstancias.



Iroel Sánchez Espinosa

Coordinador nacional la Enciclopedia Colaborativa Cubana en la Red, EcuRed

Entrevista por: Raymond J. Sutil Delgado

¿Qué es EcuRed y por qué ese nombre?

EcuRed es una vía para construir juntos el conocimiento que hemos acumulado los cubanos en las más diversas esferas. Pretende ser una Enciclopedia Colaborativa, el primer proyecto cubano en grande en la web 2.0.

Se llama así por la combinación de dos palabras Ecúmene que significa el conjunto de culturas existentes en el planeta y Red, que se explica sólo. Pero también es un término lo suficientemente ambiguo para estimular nuevas interpretaciones como Enciclopedia Cubana en Red o Enciclopedia Electrónica Cubana (E-cu).

¿Cuál ha sido el papel de los Joven Club en esta nueva herramienta online?

El papel de los Joven Club ha sido esencial, el alma del proyecto, tanto desde el punto de vista de los contenidos como también del desarrollo técnico.

El hecho que estén distribuidos por todo el país ha contribuido mucho a darle un sentido diverso y descolonizador a EcuRed y a que sea realmente colaborativa.

¿Cómo los usuarios interesados pueden acceder y/o redactar contenidos de EcuRed?

La dirección es www.ecured.cu Basta con tener un correo .cu para registrarse y colocar contenido. Siempre es bueno estudiar antes las ayudas y las políticas para contribuir de la manera más eficaz.

¿Cuántos artículos posee actualmente? ¿Nos sugiere algunos artículos interesantes que consultar?

Actualmente supera los 20 700 artículos. No quisiera ser discriminatorio porque creo hay muchas cosas valiosas. Están los artículos que la comunidad ha seleccionado como referencia en http://www.ecured.cu/index.php/EcuRed:Art%C3%ADculos_de_referencia pero también tienen un gran valor todos los relacionados con las pequeñas localidades del país, su memoria y sus tradiciones, o los que aportan un pun-

- Ana Fidelia Quirot
- Segunda Guerra Mundial
- Crimen de Barbados
- Operación Peter Pan
- La Villa de Gibara
- Celulitis facial odontogena
- La alfabetización informacional en las bibliotecas.



to de vista muy distinto al prevaleciente en Internet sobre Haití o la Segunda Guerra Mundial.

Aquí algunos de los títulos que te explicaba anteriormente de los artículos de referencia:

- Carlos Manuel de Céspedes
- República de Cuba
- Juan Almeida Bosque
- Wikipedia
- Trinidad

¿El futuro de EcuRed?

Seguir creciendo en artículos y en colaboradores. Contribuir humildemente a la soberanía cultural y tecnológica de Cuba y de los que comparten sus esperanzas de un mundo diferente.



Multiplicador de Capacidad



José González Saavedra

pepe01032@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 3



Generalmente desde el punto de vista práctico el amplificador Clase AB es el más utilizado comercialmente, por su alto valor de eficiencia y su sencillez circuital. Pero como desventaja demanda una fuente de suministro de corriente más exigente. Como el valor de la corriente directa en los transistores de salida del amplificador está en función del nivel de señal, esto produce variaciones en el voltaje de rizado a la salida de la fuente e introduce el llamado "Hum" o ruido de línea, sobre todo cuando el nivel de excitación es alto.

Para resolver este problema se añade más capacidad al capacitor de la fuente para alcanzar el valor recomendado (más de 5 000 μF). Las dificultades para obtener, por un lado estos valores de capacidad en un solo componente y por el otro la restricción recomendada de no emplear más de tres capacitores en paralelo para tal fin, demanda el empleo de otras variantes circuitales.

Una solución para esta problemática es la utilización del multiplicador de capacidad electrónico que se presenta en

la figura, el cual reduce el nivel de rizado por un factor de 250.

En el esquema eléctrico, el punto I se coloca a la salida del puente rectificador de la fuente de alimentación, constituyendo y el punto O la salida, para suministrar la alimentación del circuito amplificador.

Listado de componentes

R1: 120 k Ω

R1: 30 Ω

P1: 1 k Ω

R2: 27 k Ω

R3: 1 k Ω

R4: 10 Ω

R5: 1 k Ω

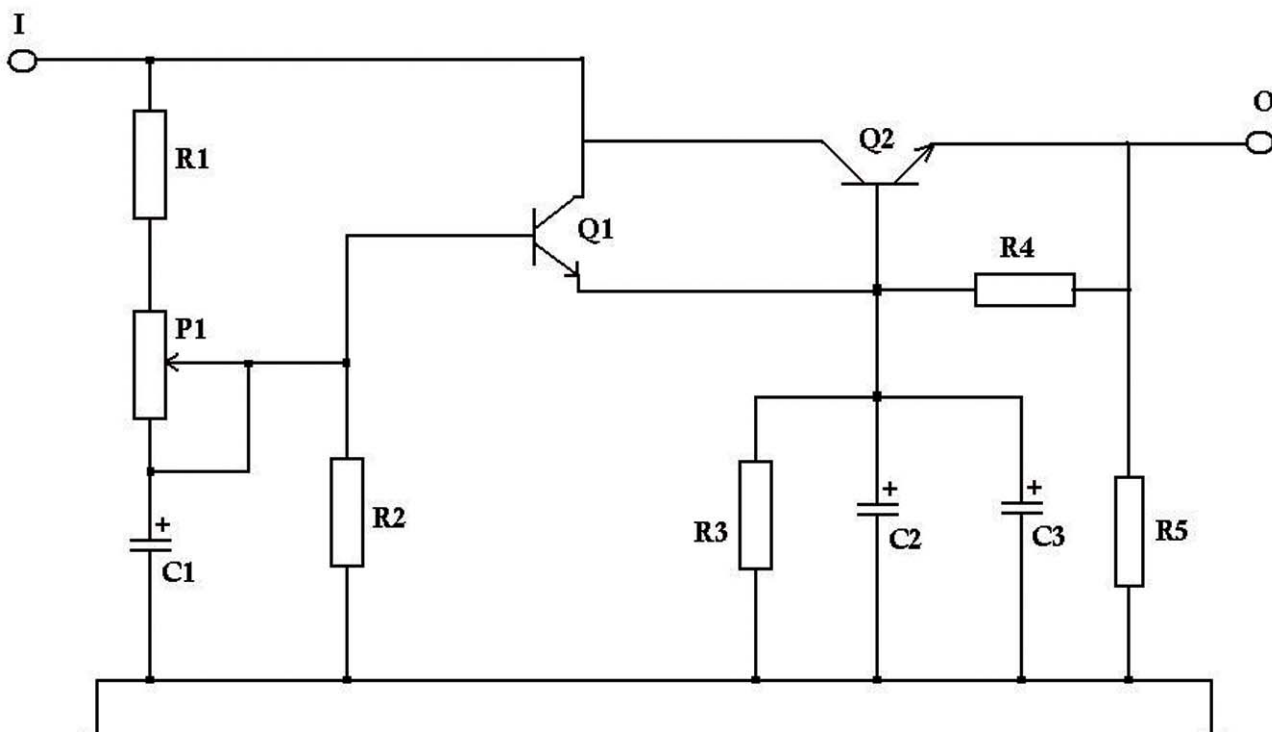
C1: 1 000 μF

C2: 1 000 μF

C3: 1 000 μF

Q1: 2n3054

Q2: 2n3054



la computadora de la familia cubana

JovenClub
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA





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: Yurién González Martín País: Cuba

Soy fiel lector de la revista y por tal motivo le envió felicitaciones a todo el colectivo, así como también a todos sus colaboradores, los cuales hacen posible que TINO tenga tanto éxito en Cuba y en el extranjero. Quisiera si lo tienen a mano, que me dieran todos los trucos posibles sobre el navegador Mozilla Firefox ya que es mi preferido.

Saludos cordiales

Muchas gracias por ser una fiel lectora de nuestra publicación, y con mucho gusto le respondemos su pregunta, en la revista número 9, aparece un artículo en la sección El consejero, donde se hacen referencia a varios trucos del FireFox, a continuación se lo reproducimos:

Las páginas ocultas en Firefox son "Huevos de Pascua" de los desarrolladores de Mozilla con la idea de dejar una marca personal en su producto.

1- Ejecutar el Mozilla Firefox.

2- Escribir cualquiera de las siguientes sintaxis en la barra de direcciones:

- about: | about:buildconfig | about:cache | about:config | about:plugins | about:credits | about:Mozilla

En cada caso tendrá un resultado distinto

✉ De: Yovany País: Cuba

Cómo puedo descargar la revista de años anteriores?

Saludos Yovany.

Muchas Felicidades en este año nuevo en lo laboral y personal para todos.

La revista Tino, en su sitio web (<http://revista.jovenclub.cu>) posee un enlace de descarga de la revista en formato PDF, donde usted puede acceder a todos los números de la publicación desde su inicio, hasta la última edición. El enlace directo es: http://revista.jovenclub.cu/index.php?option=com_weblinks&catid=13&Itemid=23

✉ De: Clarisa Cordoba País: Argentina

Hola!! mi nombre es Clarisa Cordoba y les contacto por la página que encontré recientemente en la WEB y es <http://revista.jovenclub.cu>

Me pareció muy interesante esa propuesta y me quedó cierta duda sobre lo que representa el "Joven Club de Computación y Electrónica" para los ciudadanos cubanos. Disculpe la ignorancia pero ¿tendrían los mismos beneficios de los conocidos infocentros en Venezuela y Chile, InfoPlaza en Panamá, o también conocidos en Latinoamérica como TELECENTROS?

Mi duda es porque tras una iniciativa personal que pretende achicar la brecha digital en la zona de Argentina donde nací (a 1600 km de Buenos Aires), estoy relevando iniciativas de Alfabetización Digital o Tecnológica que muchos países están llevando a cabo. Podrían por favor, orientarme en ese sentido? Me gustaría sumar unos videos explicativos a una página que estoy armando para que las personas de mi zona conozcan los beneficios que pueden brindar las TIC. (aunque aclaro que es una pequeña parte del proyectito socio-educativo). La página es: <http://ciberguajiras.jimdo.com/galeria/experiencias-al-di/>

Sumo a este email mi CV para que Ustedes me conozcan un poco mas como profesional. El objetivo es lograr cubrir una necesidad existente.

Atenta a su respuesta, y agradecida por su atención, les saludo,

Clarisa
desde Argentina

Nos ha dado usted una grata sorpresa con el email, sobre todo por conocer que desde la Argentina, nos leen. La respuesta en detalles a sus preguntas se la haremos llegar por email, pero sobre la pregunta de Joven Club, aquí le explicamos:

Existe alguna similitud entre los centros en Latinoamérica (principalmente con Venezuela) y los Joven Club de Computación y Electrónica de Cuba, estas instalaciones, constituyen una red de centros tecnológicos con el objetivo de contribuir a la socialización e informatización de la sociedad cubana. Los servicios en Joven Club tienen un marcado carácter social orientando el uso de las nuevas tecnologías, desempeñando un rol estimulante en la vida social, cultural y espiritual del cubano. La formación en temas relacionados con la informática, las comunicaciones y la electrónica constituye un pilar fundamental del trabajo que se desarrolla en las instalaciones.



Renombrar varios archivos a la vez



Adrian López Acosta

adrian05017@hab.jovenclub.cu

Joven Club de S. Ant. de los Baños 1

Con este truco podrás cambiar el nombre de varios archivos a la vez y ahorrar de esta forma un tiempo precioso.

- 1- Ejecutar el Explorador de Windows.
 - 2- Entrar al directorio en el que se encuentran los archivos a los que queremos cambiarle el nombre.
 - 3- Mantener pulsada la tecla Ctrl y pulsa E. De esta forma se seleccionarán en un solo paso todos los archivos que haya en esa carpeta.
 - 4- Pulsar una sola vez la tecla F2.
 - 5- Escribir el nombre que se desee asignar a los archivos seleccionados y confirmar la entrada pulsando Intro.
- Comprobarás de forma inmediata que todos los archivos aparecen con el nombre que le has asignado y seguido de una numeración correlativa.

Más memoria para tus programas



Armando Castro Triana

mandy05025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Fomento 2

Al iniciar Windows siempre pierde tiempo en buscar los programas que va a utilizar, hasta que nos muestra el Escritorio o la pantalla de bienvenida. Si cierras un programa y lo abres de nuevo verás que tarda menos tiempo que la primera vez que lo abres. Para que los programas que más utilizas se abran siempre así de rápido realiza este truco.

- 1- Haz clic en el botón Inicio y a continuación sobre Ejecutar, escribe regedit y pulsa el botón Aceptar
- 2- Ahora te desplazas por la siguiente cadena
- 3- `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management`
- 4- Haces doble clic sobre la entrada LargeSystemCache y le pones el valor 1.
- 5- Cierras todas las ventanas y reinicias la PC, ahora todo te funcionará más rápido.

Expulsar CD o DVD ocupados en GNU/Linux



Juan Enisbel Rodríguez Pérez

juan@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Yaguajay 1

Muchas veces cuando intenta expulsar un CD o DVD en GNU/Linux oprimiendo el botón de expulsar no ocurre nada o recibe el mensaje de que el dispositivo está ocupado y no puede ser expulsado, esto ocurre con mayor frecuencia si el dispositivo está compartido y han accedido a él a través de la red, para solucionar este problema pruebe a realizar lo siguiente:

- 1- Como root ejecute el comando eject (esto solucionará el problema más del 80 % de las veces)
- 2- Si no ha logrado expulsar el CD o DVD todavía o recibe un mensaje como este umount: /media/cdrom: device is busy como root ejecute fuser -k /media/cdrom
- 3- Ejecute nuevamente el comando eject y listo.

Evitar virus autorun en memorias USB



Maribel Yhanes Hernández

maribel01013@pri.jovenclub.cu

Joven Club Sandino 1

En muchas ocasiones, al conectar nuestra memoria USB en algún equipo, esta queda infectada con alguno de los famosos virus que se ejecutan cuando conectamos nuestra memoria (o autorun), y así, infectando también los ordenadores a los que la conectemos.

Así que la solución para que no se infecte nuestra memoria de ese tipo de virus, creamos un documento de texto en nuestra memoria USB llamado autorun.inf (anteriormente con extensión .txt, o cualquier extensión). También otros dos llamados recycler y restore (quitándole el formato que tuviese), que son las carpetas donde suelen guardarse ese tipo de virus.

Al crear estos archivos, un virus no podrá infiltrarse en nuestra memoria USB, ya que, crea esos mismos archi-



vos para su ejecución, pero no los podrá guardar ya que existen otros con su mismo nombre.

Para evitar que el virus modifique o elimine nuestros archivos, vamos a inicio --> ejecutar --> escribimos cmd y le damos aceptar.

Dentro del programa escribimos:Attrib +h +s +r -a y la ruta del archivo, por ejemplo: Attrib +h +s +r -a H:autorun.inf, donde H es la letra de la unidad USB. Así con todos los demás.

Fusionar dos imágenes con PhotoShop



Pedro Julio Arana Graciáa

pedro01015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Matanzas 1

En ocasiones se desea embellecer un trabajo o simplemente poder decir más con solo una imagen, es entonces cuando aparece la necesidad de fusionar dos o más imágenes en una para lograr el objetivo propuesto. En este caso se presentan los pasos para realizarlo con la aplicación Adobe PhotoShop mediante los cuales se logrará fusionar dos imágenes para formar una sola. Es evidente que si se repite el proceso se logrará fusionar tantas imágenes como sean necesarias.

Se seleccionan dos imágenes, la primera de ella por ejemplo puede ser un paisaje de segundo plano a la cual se le añadirá la fotografía de primer plano por ejemplo de una muchacha.

Paso 1. Abrir imagen

Abrir la imagen de la muchacha y seleccionar todo pulsando Control + C. A continuación se cierra esta imagen y se abre la foto del paisaje.

Paso 2. Crear canal alfa nuevo.

Para ello se accede a la ventana de canal y se crea un nuevo canal.

Paso 3. Realizar un degradado en el canal alfa.

Para ello se selecciona la herramienta degradado. Se realiza un degradado dejando la parte superior izquierda en blanco realizando un degradado al negro. La forma de degradado se debe de realizar en función de la imagen a emplear.

Paso 4. Hacer una selección del canal alfa.

Acceder a la ventana de canales y se hace clic sobre el icono de selección, y ya estará hecha la selección.

Paso 5. Pegar la imagen

Acceder a la ventana de capas y seleccionar la capa del paisaje. Ir al menú edición - pegar dentro y se ajusta la imagen hasta que quede como en la posición correcta.

Paso 6. Ajustar el tono.

A continuación se iguala el tono de la muchacha con el de la imagen del paisaje, para esto debe dirigirse al menú imagen - ajustar - tono y saturación, marcar la casilla colorear y poner los siguientes valores:

- Tono: 25
- Saturación: 40
- luminosidad: 0

Paso 7. Borrar el canal alfa.

Para poder guardar en formato JPG se debe borrar la capa alfa, ya que si no se hace, la aplicación no permitirá hacerlo, así pues, dirigirse a la ventana de canales y arrastrar el canal alfa hasta la papelera de esta paleta.

Paso 8. Trabajo terminado

Para finalizar, se acopla la imagen en el menú capa-acoplar imagen y como siempre, se guarda la imagen en formato JPG con Guardar como.

Como dar color a una imagen blanco y negro en Photoshop



Yaima Rojas Estrada

Sin email

Joven Club Yaguajay 2

Este consejo sirve para darle color a una imagen que se encuentre en blanco y negro con la ayuda del programa photoshop.

1- Si la imagen elegida está en Imagen -->Modo -->Esca-la de grises ponerlo en Modo -->Color RGB. (los pasos a seguir en cualquier imagen son idénticos).

2- Seleccionar el área de la imagen que corresponde (la que se va a colorear)

3- Guardar la selección como "el nombre de dicha selección"



4- Aplicar Capas -->Nueva capa de ajuste -->Tono/Saturación: jugamos con estos tres números hasta lograr nuestro color deseado, activando Colorear.

5- Seleccionar la otra área de la imagen que corresponda(la que se va a colorear ahora)

6- Guardar la selección otra vez con otro nombre

7- Aplicar Capas -->Nueva capa de ajuste -->Tono/Saturación: y otra vez lo mismo , activando Colorear.

8- Y así hasta que queden coloreadas todas las partes de su imagen.

Instalación de un servidor SSH en windows



Maribel Yhanes Hernández

maribel01013@pri.jovenclub.cu

Joven Club Sandino 1

Este consejo, es para aprender los pasos a seguir para poder instalar un servicio de SSH en Windows, con el objetivo de conectarse remotamente y de forma segura desde cualquier PC.

1- Instalar el OpenSSH (<http://sshwindows.sourceforge.net/>).

2- Darle siguiente hasta que se instale, se recomienda instalarlo en C:\SSH dado que se necesita usar la línea de comandos y ejecutar comandos desde DOS.

3- Una vez hecho esto será necesario crear los usuarios especiales que van a tener acceso a la info de nuestro disco rígido así como también los grupos.

4- Una vez instalado el software ir a ejecutar, tipear cmd y darle enter. Ir a la carpeta de instalación (en nuestro caso C:\SSH) y entrar en el directorio bin. Ejecutar los siguientes comandos:

- `mkgroup -l >> ..\etc\group` (Si es local) o
- `mkgroup -d >> ..\etc\group` (Si es en un dominio)

Esto va a agregar los grupos de la maquina o del dominio al archivo group en el directorio etc en la carpeta de instalación.

5- Luego ejecutar los siguientes comandos:

- `mkpasswd -l [-u <usuario>] >> ..\etc\passwd` o
- `mkpasswd -d [-u <usuario>] >> ..\etc\passwd`

Esto va a agregar los usuarios de la máquina (si especifica con `–u`, un usuario solo agrega el usuario especificado) o del dominio al archivo password en el directorio etc en la carpeta de instalación.

6- Una vez hecho esto se puede modificar la ruta a la cual va a acceder el usuario en particular por ejemplo la carpeta `c:\ejemplo\miCarpetaDelInicio`. Para esto se debe modificar en forma manual el archivo `c:\ssh\etc\passwd` en la línea que tiene al usuario en particular, ejemplo:

```
u s u a r i o s s h : u n u s e d _ b y _ n t / 2 0 0 0 /
x p : 1 0 1 0 : 5 1 3 : u s u a r i o s s h , X - X X X X X \ u s u a r i o s s h , X - X - X - X X -
X X X X X X X X X - X X X X X X X X X - X X X X X X X X X - X X X X : /
c y g d r i v e / c / e j e m p l o / m i C a r p e t a D e l I n i c i o : / b i n / s w i t c h
```

Para poder acceder al disco raíz (c:) hay que usar una notación especial que es de la forma siguiente: `/cygdrive/c/`.

7- Luego se deben dar los permisos sobre las carpetas que el usuario puede modificar, ver, leer, etc. Para esto se debe dar los permisos correspondientes sobre la carpeta del usuario y además se le debe dar a ese usuario permisos de lectura sobre la carpeta de instalación (C:\SSH).

8- Solo resta arrancar el servicio de openssh en el panel de control de Windows y además permitir el puerto 22 (TCP) en el firewall.

9- El usuario podrá conectarse a la máquina usando su contraseña, con cualquier programa cliente SSH(putty, winscp, etc).

¿Problemas con Windows 7? System File Checker



Mario Bacallao Ocampo

megatron378@gmail.com

Colaborador Joven Club Las Tunas

Tienes problemas con Windows 7, ejecuta el System File Checker- Comprobador de archivos de Sistema. Si nuestro Windows 7 empieza a tener problemas, estos pueden ser solucionados si ejecutamos esta utilidad.



El comando sfc / scannow (System File Checker - escaner de ficheros de sistema) examina la integridad de todos los archivos de sistema protegidos de Windows 7 y reemplaza los que están corrompidos o dañados por versiones correctas, si es posible.

Tiene que ser ejecutado desde una ventana de DOS con privilegios elevados, es decir, como administrador. Para ello, vamos a:

1- "Menú Inicio - Accesorios", y clic con botón derecho del ratón sobre "Símbolo del sistema".

2- Hacemos clic en: "Ejecutar como Administrador".

UAC preguntará si estamos seguros de querer ejecutar con privilegios de administrador.

3- Clic en SI.

Aparece una ventana de comandos.

4- Hacemos clic en ella para insertar lo siguiente:
sfc / scannow y presiona "Enter".

En este proceso, si el sistema detecta que tiene algún problema, puede ser que necesite el disco de instalación de Windows 7 en el caso de que necesite reparar algún fichero dañado. En ese caso, nos pedirá la inserción del disco de instalación.

La comprobación toma un tiempo, varios minutos, dependiendo de la cantidad de información contenida en el ordenador.

Si el proceso determina que no hay errores, al final nos mostrará un texto como el de la ventana de arriba, "Protección de recursos de Windows no encontró alguna infracción de integridad", lo cual nos hará muy felices.

Si recibes un mensaje diciendo que no puede reparar algunos archivos, podemos averiguar qué archivos son y qué pasa con ellos.

Cuando se ejecuta SFC, crea un archivo LOG que podemos consultar en la carpeta C:\WINDOWS\LOGS\CBS\CBS.log

Si tienes Windows 7 instalado en otra unidad diferente a C, pues la ruta anterior empezará por esa unidad donde tengas la instalación del sistema operativo.

Los mejores Tips para Facebook



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovencub.com

Dirección Nacional Joven Club

Una selección de tips, que le pueden ayudar a optimizar y ser usuarios avanzados de la popular red social Facebook.

1- *Escoge tu Nombre de usuario*

Para compartir tu perfil de forma rápida con tus amigos, escoge tu nombre de usuario ingresando a: Escoger Nombre de usuario en facebook. (<http://lackfer.com/escoger-nombre-de-usuario-en-facebook/>)

2- *Acortar url largas de facebook.com a fb.me*

Ahora puedes acortar las direcciones de facebook.com cambiándolas por fb.me

¿Cómo? ... muy simple.

si la dirección de tu perfil de facebook es: <http://www.facebook.com/celuchile>

la debes cambiar por <http://fb.me/celuchile>

así de rápido y fácil, especialmente para que las compartas en redes sociales como twitter.

3- *Descargar todas las fotos de un álbum*

Para descargar todas las fotos de un álbum debes de hacerlo con FireFox: FireFox 3 e instalando la extensión Descargar Fotos FacebookFacePAD: Facebook Photo Album Downloader. (<https://addons.mozilla.org/es-ES/firefox/addon/8442>)

Una vez instalada, reinicias el Firefox, ahora vas a algún álbum en FaceBook, le das clic derecho y seleccionas "Download Photo Album".

4- *Versión Liviana de facebook*

Si tienes una conexión a internet lenta y quieres ingresar de forma rápida y sin distracciones, entra ahora mismo en Facebook Lite (<http://lite.facebook.com/>)(esta página está disponible por el momento para la versión en Inglés de Facebook)

5- *Escribe a tus amigos en tu muro como en twitter*

Así es, ahora también podrás escribir a tus amigos o páginas de facebook de la misma forma que twitter. Solo debes anteponer la "@" y al nombre de tu amigo o página y te mostrará un listado coincidente a las letras escritas y eliges el nombre al que irá destinado el mensaje y listo.



6- Facebook móvil

Debes Activar Facebook Móvil (<http://www.facebook.com/mms.php>) y podrás ocupar los siguientes servicios:

- Actualizar tu estado y buscar Información de Perfil. Tú puedes actualizar tu estado o buscar información de perfil mandando un texto al 32665. También puedes recibir mensajes de Facebook, Posts en tu Muro, y notificaciones enviadas a tu teléfono celular como mensaje de texto.

7- Negrita y Subrayado en el Chat de Facebook

Cuando chateas en el Chat de Facebook con tus amigos, y quieres enviarles mensajes destacados en "Negrita", debes agregarle un * (asterisco) al principio y al final del mensaje, por ejemplo así: *mensaje en negrita* y al enviarlo se verá así: mensaje en negrita. Para enviar un mensaje subrayado, debes agregar un _ (guión bajo) al principio y al final del mensaje, por ejemplo así: _mensaje subrayado_

8- Agrega un widget para ser fan de tu web

Entra en el Panel para fans y creas un widget que lo puedes incluir en tu web para permitir a tus visitantes convertirse en fan! de tu página en Facebook. (<http://www.facebook.com/facebook-widgets/fanbox.php>)

Apagar la PC de forma remota



Mariela Martínez Ramírez

mariela07025@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Colombia 2

Para apagar una PC de forma remota a través de una ventana de MS-DOS, haremos lo siguiente:

1. Hacemos clic sobre el botón Inicio y ejecutar, escribimos CMD y luego aceptar.
2. En la ventana que aparece tecleamos shutdown y pulsamos la tecla enter.
3. Seguidamente nos mostrará una ventana con la siguiente información, referida al apagado del PC o reiniciado, etc.

- i Mostrar el interfaz gráfica de usuario (GUI) tiene que ser la primera opción
- l Iniciar sesión (no puede utilizarse con opciones -m)
- s Cerrar la PC

- r Cerrar y reiniciar el ordenador
- a Interrumpir el cierre de un sistema
- m \ el nombre del ordenador remoto que quiere cerrar (escriba shutdown)/ reiniciar (escriba restart)/interrumpir (escribir abort)
- t xx Programar el tiempo de cierre en xx segundos
- c "comment" para incluir un comentario en el cierre (máximo 127 caracteres)
- f provoca al cierre de las aplicaciones que se están ejecutando sin aviso previo
- d [u][p]:xx:yy El código de razón para cerrar
 - u es el código de usuario
 - p es un código de cierre planificado
 - xx es el código de razón más alto (El entero positivo menor de 256)
 - yy es el código de razón más bajo (El entero positivo menor de 65536)

4. Un ejemplo: shutdown seguido de -m nombre de equipo, etc.

Agregar un usuario sin abrir el panel de control



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

Para agregar un usuario en Windows sin abrir el Panel de Control (y sin la contraseña del Administrador), necesitamos una ventana DOS.

- 1- Inicio-> Ejecutar y escribimos CMD.EXE
- 2- Luego escribimos: net user NombreUsuario Contraseña /add Windows debe responder "El comando se completo correctamente".

4- Por ejemplo:
net user Luis SecretoTotal /add

Agregamos un usuario llamado Luis cuya contraseña es SecretoTotal

Listo!



CiberEditor



Issel Mayra Tandrón Echevarría

issel@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Es el blog de Pelayo Terry, Máster en Ciencias de la Comunicación. Corresponsal de guerra en Etiopía. Actualmente es el Director del periódico Juventud Rebelde.

<http://cibereditor.blogcip.cu/>

La polilla cubana



Juan Carlos Jiménez Fernández

juancgd@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

De qué trata el sitio: Es el blog de Rosa C. Baez, Bibliotecaria. Directora durante 4 años el Boletín Librinsula, de la Biblioteca Nacional de Cuba, José Martí. Su tarea actual: difundir la verdad de Cuba en los 4 puntos cardinales.

<http://lapolillacubana.blogcip.cu/>

Cuba en Fotos



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey Grande 3

De qué trata el sitio: Es el blog de Roberto Suárez, fotoreportero del periódico Juventud Rebelde. Un blog que su contenido se basa en imágenes de la Cuba cotidiana.

<http://cubaenfotos.blogcip.cu/>



Segunda cita. Blog del trovador Silvio Rodríguez



Yolagny Díaz Bermúdez

yolagny12035@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

De qué trata el sitio: Es el blog del trovador cubano Silvio Rodríguez. Comenzó en mayo de 2010



<http://segundacita.blogspot.com/>

La pupila insomne



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es un blog de política, referente al diferendo Estados Unidos - Cuba. El autor es Iroel Sánchez, especialista de la Oficina Nacional de Informatización para la Sociedad. El nombre del blog, deriva de un poema de Rubén Martínez Villena.



<http://lapupilainsomne.wordpress.com/>

El blog de Vladia



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

De qué trata el sitio: Es el blog de Vladia Rubio, periodista que ha publicado en el periódico Granma y la revista Bohemia, entre otros. Es la reportera que atiende la esfera de la educación. Fue galardonada con el Premio de Ética del Centro Félix Varela.



<http://vladia.blogcip.cu/>



Al Pan, PAN



Isssel Tandrón Echevarría

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Blog de Yosvany Noguét, periodista del sistema informativo de la TV Cubana, presentador y conductor de programas de contenido legal, como: Al Derecho. El nombre del blog, es por la forma de decir las cosas como son sin medias tintas, y así pretende hacerlo.



<http://noguet.blogcip.cu/>

Debate Abierto



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el blog de Roberto Pérez Betancourt, periodista de larga trayectoria y profesor universitario. Colabora con numerosos medios de difusión escrita, radial, televisada y de Internet en Cuba.



<http://rpbm.blogia.com/>

MUSILLA TRAVIESA



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el blog de Yulia Nela González Bazán, Licenciada en Comunicación Social. Universidad de Oriente, Santiago de Cuba. Actualmente Redactora-Reportera de Prensa de la televisión cubana desde Tele Turquino. Su contenido es enfocado a la provincia Santiago de Cuba.



<http://musillatravesia.blogcip.cu/>



El Cocodrilo Azul



Issel Tandrón Echevarría
 issel09051@vcl.jovenclub.cu
 Dirección Provincial Villa Clara

De qué trata el sitio: Es el blog de Marta González, periodista de la revista en Bohemia. Define su blog como: "Otro blog más de Blogcip.cu"

<http://cocodrilozul.blogcip.cu/>

CUBA INFINITA



Damiana Martínez Reyes
 damiana@jovenclub.cu
 Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el blog de de la joven Yailin Orta Rivera, Corresponsal del Periódico Juventud Rebelde, y profesora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana. Define su blog como: "Un recorrido por los sabores de mi tierra"

<http://cubainfinita.blogcip.cu/>

Espejismos y utopías



Raymond J. Sutil Delgado
 directortino@ltu.jovenclub.cu
 Dirección Nacional Joven Club

De qué trata el sitio: Es el blog de Herminio Camacho, Máster en Relaciones Internacionales. Actualmente subdirector editorial del periódico Juventud Rebelde. Define su blog como: "una imagen del mundo no solo verosímil, sino también veraz".

<http://hcamacho.blogcip.cu/>



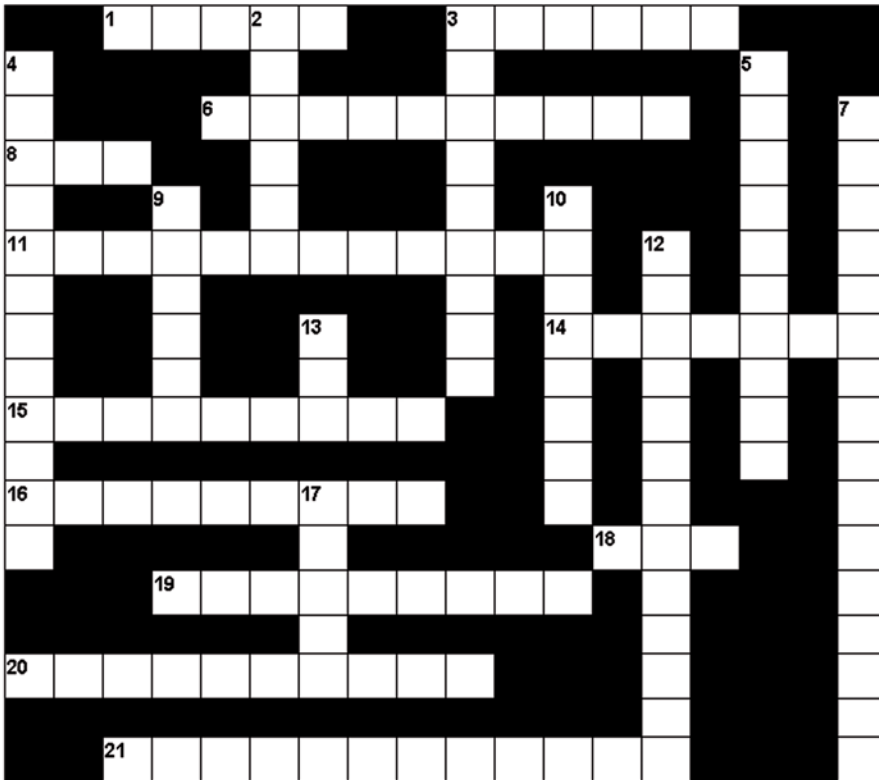
Crucigrama



Fidelina Luisa García Tápanes

fide08012@hab.jovenclub.cu

Joven Club Jaruco 1



Horizontal

- 1- Sistema operativo de distribución libre.
- 3- Duplicar información.
- 6- Información en formato de texto, imagen, sonido, animación y video.
- 8- Extensión de los archivos compactados con WinRar.
- 11- Carácter que consta de letras, números y caracteres especiales.
- 14- Recuadro donde se realizan las acciones en Windows.
- 15- Proteger archivos expresando su contenido en lenguaje cifrado.
- 16- Parte del nombre del archivo que da idea de su formato.
- 18- Sistema de archivos que utiliza el sistema operativo MSDOS.
- 19- Conjunto de instrucciones que ejecuta una tarea específica.
- 20- Pantalla principal o entorno de trabajo una vez iniciado Windows.
- 21- Software, programa (en plural).

Vertical

- 2- Distribución GNU/Linux.
- 3- Caracteres del teclado que pueden utilizarse para representar uno o varios caracteres.
- 4- Zona de la memoria que almacena la información que se copia en espera de ser pegada.
- 5- Característica de algunos sistemas operativos que le permite procesar varias tareas al mismo tiempo.
- 7- Proceso para reorganizar los archivos en el disco duro para que estos ocupen un área continua.
- 9- Programador capaz de descifrar los códigos de seguridad de programas y redes.
- 10- Apellido del ingeniero finlandés que desarrolla el "Kernel" de Linux.
- 12- Programas que sirven de intermediarios entre los periféricos y el sistema operativo.
- 13- Extensión de los archivos de procesamiento en lotes.
- 17- Representación gráfica de una ventana o aplicación en Windows.



Curiosidades

Lo que no sabemos de Twitter

- Twitter está ganando un montón de dinero con tus tuits.- Sí, Twitter es ahora mismo una empresa que fabrica billetes a mansalva gracias sobre todo a su acuerdo con Google. El sistema de información en tiempo real por la gente que está en el lugar en donde ocurren los hechos es oro puro, y por eso Google invirtió millones en la mesa para poder tener acceso a esa información en su buscador.

- Puedes escuchar tus tuits.- Entre las innumerables aplicaciones web que existen hay una que te permite escuchar los tuits como si estuvieras escuchando la radio. Realmente es asombroso: <http://tweetrad.io>

- Tener más seguidores no asegura tener más influencia. Tal vez tenga más influencia en 50 seguidores de los cuales estás segur@, que de miles de seguidores como cuentas de spam. Un estudio reciente asegura que El Tamaño de la Audiencia No Demuestra Influencia en Twitter“.

Humor

Frases célebres de Informática

- Evite los virus. Hierva la PC antes de usar.
- 8086. Odisea de despacio...
- Windows es multitarea: Acaba con mis nervios y mi paciencia al mismo tiempo.
- ¿Qué le dijo un AVI a un BMP? ¡Anímate hombre, anímate!
- Caos total en el sistema....Pulse F13 para solucionarlo...
- ¿La placa madre alguna vez dio a luz?
- Cariño, esta noche no,...tengo un módem e Internet.
- Multitarea de Windows: significa que dos programas pueden fallar al mismo tiempo.
- Si quieres que Windows vaya más rápido, tíralo desde más arriba.
- ¿Has notado lo rápido que va el Windows? Yo tampoco

- Mentira número 1 de la informática: Nunca llenarás ese disco duro

- Hardware: Lo que golpeas. Software: La causa.

- Ley del Software: si aprenden a utilizarlo, sacar otra versión.

- No importa cuanto se gaste en la computadora más moderna, al día siguiente aparecerá una mejor y más barata.

Va un niño y le dice a su papá:

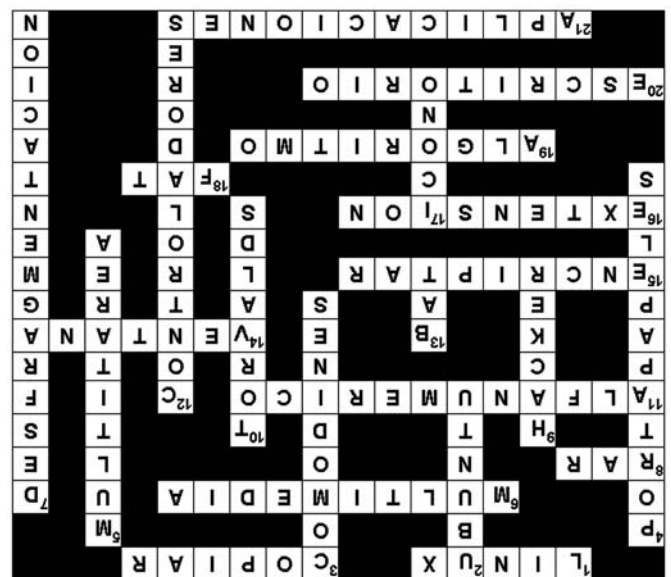
¿Papá de dónde vengo?

Entonces su papá le dice:

Bueno, de todos modos algún día te tenía que decir esto pero mientras antes mejor:

Tu mamá y papá nos conocimos en un cibercafé, nos conectamos en el baño, mamá tomó información del sitck de memoria de papá, y cuando a papá no le quedaba nada más por cargar, terminamos la conexión con un corto circuito.

A los 10 min. nos dimos cuenta que no habíamos usado firewall, pero ya era muy tarde, no podíamos cancelar ni suprimir, y nueve meses más tarde tuvimos un virus...



Colaboraron en esta sección

Yovannis Cordova Pérez, Raymond J. Sutil Delgado



CENTRO DE ESTUDIOS MARTIANOS

www.filosofia.cu/cem/index.htm

la computadora de la familia cubana

Foro Club
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

