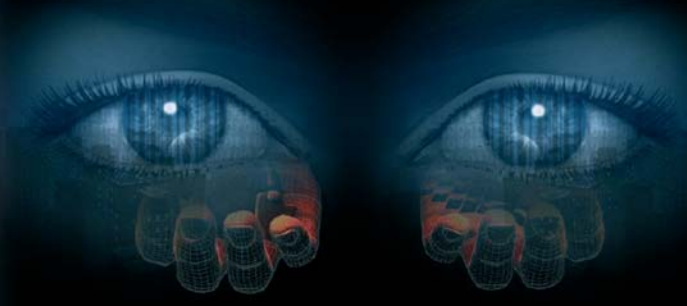




Noticias - Internet - Software - Hardware - Entrevistas - Artículos - Consejos Prácticos y más...

### INFORMATIZANDO LA ESPERANZA

# ¿Razones? Un millón...



Enciclopedia Médica



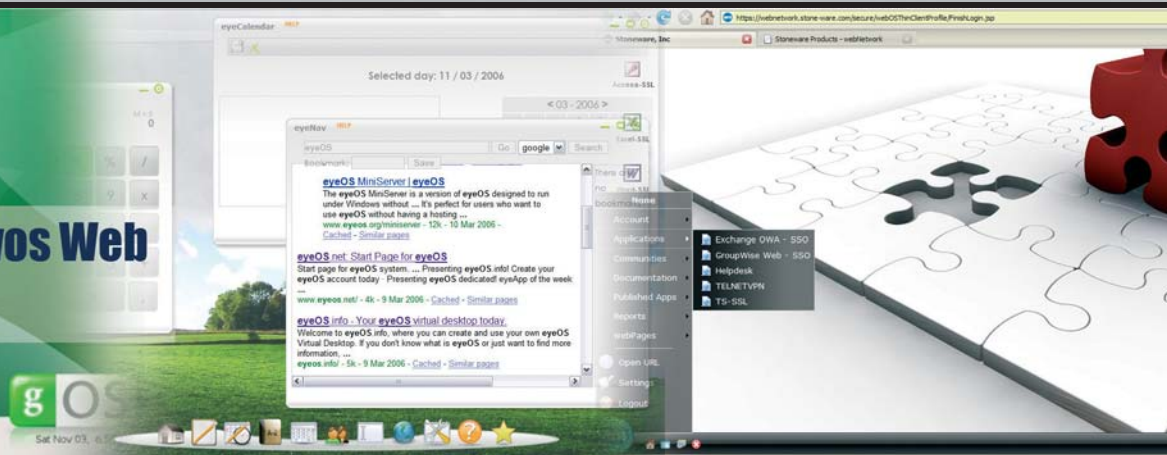
Consulta Virtual



Juego Didáctico

## La gestión de riesgo

## Los Sistemas Operativos Web Una nueva etapa





Hostel la  
victoria  
chevre



## Editorial Por Raymond J. Sutil Delgado

Nuestro pueblo transformado en un huracán de esfuerzo y trabajo, cada día se levanta con la palabra Victoria en sus labios, y es que luego de habernos afectado dos eventos meteorológicos, como nunca antes, pues toda la isla de Cuba tiene en más o menos porción, una situación de desastre, no se ha parado ni un segundo para tomar aliento, el pueblo y sus líderes al frente han tomado el toro por los cuernos, y comenzamos a levantar lo que está en el suelo, a enderezar lo que está doblado, a limpiar lo que está sucio...

Los Joven Club de Computación y Electrónica también se han recuperado y en su gran mayoría, ha comenzado el periodo de instrucción sin dificultades, pues la sociedad cubana, continua adelante con toda normalidad. Nos llegan noticias de instalaciones nuestras que han sido afectadas por el derribe de un árbol o que han perdido parte del techo, o la cerca, o simplemente que han quedado muy sucios luego, en algunos casos, de las penetraciones del mar, ya todo fue resuelto, nuestros instructores se volcaron como un solo brazo y una sola mano, con la decisión de colocar en funcionamiento sus instalaciones, y la convicción ya es una realidad. No ha sido fácil reunir el contenido de este número, pues tareas es lo que le ha sobrado a nuestros instructores y tiempo es lo que se trata de conseguir, pero siempre al final, muchos han recordado, la importancia de informar a los demás y de llevar artículos interesantes, consejos y algo de humor, de todo esto encontrará en nuestra páginas.

Quiero además recordar el concurso que aún está abierto, concurso que apareció en la sección El vocero de nuestro número anterior, y que convoca a escribir un artículo sobre los "Sitios web cubanos y el acceso de la población a los mismos a través de los Joven Club", el mismo premiará con la publicación del artículo ganador y otras sorpresas.

Estamos a punto de culminar el año, un año en que fueron publicados 6 números de la revista, para los cuales escribieron más de 150 instructores con alrededor de 400 artículos.

Un nuevo encuentro tendremos ya en 2009, con la revista número 9, y la premiación del concurso. Nuevas ideas, nuevos artículos y el compromiso de continuar siendo su elección preferida nos hace trabajar por una revista a la altura, que usted querido lector, espera.

### El vocero

- 4 Los niños vinculan la Informática al aprendizaje del inglés Joven Club Puerto Padre II en la recuperación
- 5 Los Joven Club en Pedagogía 2009 Inicio del período de instrucción en Matanzas
- 6 Curso de preparación político – ideológico en Villa Clara Del Memorial a Guinía
- 7 Reunión de Webmasters Municipales de Joven Club en Matanzas Nuevas posibilidades en los Joven Club
- 8 Recuperación inminente en Villa Clara tras el paso de huracán WiFi en los transportes de Montevideo
- 9 Pioneer sobrepasó la capacidad de los Blu Ray Primera conexión inalámbrica alimentada con energía solar

### El escritorio

- 11 Empleo del software educativo curricular "Eureka"
- 14 Avatares
- 16 Los Sistemas Operativos Web (WebOS). Una nueva etapa
- 20 Utiliza antivirus y aprende sobre los virus informáticos
- 22 Documentos electrónicos seguros
- 24 Categorización interna para instructores de Joven Club
- 28 La gestión de riesgo

### El laboratorio

- 32 VLC media player
- 33 Zend Studio
- 34 Programa de eficiencia energética
- 35 ProShow Gold

### El entrevistado

- 37 Santiago Mesa Camacho

### El taller

- 38 Fuente variable de corriente continua estabilizada
- 39 Agitador casero
- 40 Limpiar lente del lector de CD/DVD

### El foro

- 42 Preguntas y respuestas

### El consejero

- 44 Trucos, sugerencias, guías prácticas y más

### El navegador

- 50 Portal de filosofía y pensamientos cubanos Cubavisión Internacional Polito Ibañez
- 51 CIGET Granma PAEC Instituto de Meteorología de la República de Cuba
- 52 Oficina Cubana de la Propiedad Industrial Cuba contra el bloqueo Sitio del Pueblo cubano Families for Justice
- 53 Periódico Venceremos AduaCuba Hotel Habana Riviera

### El ingenioso

- 55 Crucigrama, poemas, curiosidades y mucho humor



## Los niños vinculan la Informática al aprendizaje del inglés



**Bárbara Anahis Rubí Lima**

anahis07046@hab.jovenclub.cu

Palacio de Computación



El Palacio de Computación de San José de las Lajas se viste de gala en este nuevo periodo de instrucción, al recibir por segunda vez a los estudiantes que forman parte del Círculo de Interés de Informática para niños, que en

este centro tiene características especiales por estar vinculado al estudio del idioma Inglés.

Dada la aceptación del proyecto en niños y padres, se decidió mantener esta misma matrícula para que los estudiantes puedan seguir profundizando en los contenidos adquiridos y apropiarse de un dominio mayor de la informática y el inglés. También comenzará un nuevo grupo dado el impacto que ha tenido en la población. Que se ha mostrado admirada por esta nueva modalidad que pone en práctica.

Muchas actividades docentes y recreativas se hicieron a lo largo del año anterior que lograron estimular la asistencia y motivación a todos los encuentros, por la parte docente se elaboraron pequeñas multimedias interactivas que facilitaron la adquisición de conocimientos y por la parte recreativa se hicieron cumpleaños colectivos, fiestas de disfraces, actividades por el día del educador donde los estudiantes demostraron todo lo aprendido hasta ese momento, ante sus familiares, con la realización de diálogos, dramatizaciones, juegos, canciones, etc.

Sin lugar a dudas esta es una experiencia que se puede extender a otros Joven Club y municipios del país, enriqueciendo de esta manera la variedad de servicios que se ofrecen en nuestras instalaciones. El vincular la informática con el aprendizaje del idioma inglés, ha elevado sin discusión, la motivación de los niños por aprender, ya que muchas aplicaciones informáticas, poseen vocablos en inglés. Una vez más afirmamos que somos para nuestro pueblo: La computadora de la familia cubana.

## Joven Club Puerto Padre II en la recuperación



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2



El municipio de Puerto Padre, en Las Tunas sufrió los embates del ciclón IKE, así como la localidad de Vázquez.

Su ecosistema ha cambiado, pocos árboles quedan en pie, los que subsisten están desojados heridos por tan horrendo meteoro.

Sin embargo, el colectivo de trabajadores del Joven Club Puerto Padre II no se amilanó y en la mañana del pasado lunes 8 de septiembre, fecha en que el Movimiento de los Joven Club en la Isla celebró su XXI Aniversario, luego de cuantificar los daños a la instalación provocado por la caída de ramas y troncos de los árboles que rodeaban la entidad, por orientación del Grupo de Trabajo Político Ideológico del Consejo de Defensa, los instructores se dieron a la tarea inmediata de prestar ayuda informativa a la población que carecía de energía eléctrica.

A partir de la disponibilidad en nuestras instalaciones de los TV ATEC-HAIER se destinó uno de ellos para transmitir la información de las mesas redondas, los noticieros y cuanto programa informativo fuera transmitido por dicho medio, permitiendo al pueblo conocer las orientaciones emanadas de la dirección del país. Nuestros trabajadores también sufrieron algunas afectaciones en sus vivienda.

Tarea de primer orden fue la solución de un habitable para aquellos que se quedaron sin techos y en tal tarea primó la cooperación entre vecinos y donde fue necesario, la UJC y los Trabajadores Sociales pusieron alma, corazón y vida.

El Joven Club Puerto Padre II, ya está recuperado, y el periodo de instrucción comenzó sin contratiempo, con la seguridad de que vamos a continuar con nuestro proceso social, pues el pueblo no espera menos de nosotros.



## Los Joven Club en Pedagogía 2009



**María Natacha Rguez Serrano**

natacha04027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2



La presencia de los Joven Club de Computación en las diferentes esferas de la vida social de nuestra nación se hace palpable cada día. Una de las múltiples facetas del impacto de nuestro trabajo lo constituye la elaboración de

aplicaciones informáticas para facilitar, enriquecer y perfeccionar el proceso pedagógico de nuestro sistema educativo.

Una vez más quedó patentizada la valía de los Joven Club de Computación en el recién concluido Pedagogía 2009. La edición provincial se realizó en el Instituto Superior Pedagógico "Silverio Blanco" de la ciudad de Sancti Spiritus. En esta importante reunión, previa a la celebración del Congreso Internacional Pedagogía 2009, se presentó la colección de multimedias "Luz de Futuro" de los autores María Natacha Rodríguez Serrano y Juan Carlos Jiménez Fernández, del Joven Club de Guaymas.

Creadas en formato de libros electrónicos, las tres multimedias recogen amplia información sobre las vidas de Mella, Camilo y Che, paradigmas de jóvenes revolucionarios y ejemplo para las nuevas generaciones. El aporte principal de las mismas radica en el vasto caudal de información que contienen y en que estos tres héroes forman parte definitiva de nuestra memoria histórica, pero igualmente se imparten en los currículos de diversas asignaturas en diferentes niveles de enseñanza, sin que hasta el momento haya existido un producto que iguale la cantidad de información recopilada por esta colección.

En el evento provincial se expuso la generalización de estas aplicaciones en escuelas de todas las enseñanzas en la provincia, su utilización como medios de enseñanza en el proceso docente educativo, como facilitadores de consulta y de preparación para maestros y otro personal docente. Los excelentes resultados de esta colección

quedaron expuestos además por la validación de la misma, constatada en tesis de pregrado, maestría y doctorado.

Ya se hace difícil acudir a un evento científico en que no esté presente nuestro movimiento, dando muestras de su rol protagónico en el desarrollo del país, no solo en su misión histórica de educar, sino en la solución de problemas y en el aporte a la reafirmación de nuestra identidad.

## Inicio del período de instrucción en Matanzas



**Roxana Piñero Alonso**

metodologo1@mtz.jovenclub.cu

Dirección provincial Matanzas

Cada Período de Instrucción que se desarrolla en los Joven Club de Computación es una nueva etapa en el camino trazado por el Comandante en Jefe para cumplir con el encargo social de informatizar a la Sociedad Cubana. Un nuevo período de instrucción comenzó el martes 7 de octubre de 2008 en la provincia de Matanzas.

Se contó con una matrícula inicial de más de 5600 estudiantes. De los cuales se matricularon en círculos de interés alrededor de 600 pioneros de los diferentes municipios y más de 100 personas con diferentes discapacidades. Otro de los sectores de especial atención resultó el del adulto mayor donde más de 250 personas de ese grupo etareo compartirán el escenario instructivo, mientras otro grupo participará en diferentes actividades programadas por el Geroclub.

Los cursos de mayor demanda siguen siendo los del área de software, entre ellos: Operador de Microcomputadoras para Windows y los del paquete Office. Igualmente cobran importancia los cursos de diseño como Adobe Photoshop. En cuanto al trabajo en el área de software libre es de destacar también la gran aceptación que han tenido los cursos de Operador de Microcomputadora para Linux.

En este período se ofertarán a los universitarios 11 tipos diferentes de postgrados que versan sobre temas de informática e informática aplicada a las diferentes ramas. Igualmente se impartirán cursos a distancia de E\_learning, así como Introducción a la Programación Orientada a Objetos en C# y cursos semipresenciales de Informática Médica; además de los cursos cortos de variados temas.



## Curso de preparación político – ideológico en Villa Clara



**Deniker Marín Carrazana**

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

## Del Memorial a Guinía



**Maybel Muñoz Gutiérrez**

maybel13041@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Manicaragua 4



Desde el día 15 de septiembre hasta el 3 de octubre, los directores de los Joven Club de Computación y Electrónica junto al personal de la Dirección Provincial en Villa Clara, asistieron al Curso de Preparación Político-

Ideológica para el Personal de los Joven Club; teniendo como tema general de los encuentros “El papel de los trabajadores de los Joven Club de Computación en el trabajo ideológico.”

Las clases tuvieron como sede la Escuela de Cuadros “Carlos Baliño” de Villa Clara y se contó con la magnífica preparación y amor de los profesores María Rosa Hernández del Sol, Orlando Fernández Reyes, Gloria Martínez García y Carlos Benítez Pérez quienes manifestaron que la experiencia había resultado única por todo lo aprendido en los encuentros.

Principios y medios de lucha, el concepto de Revolución dado por el compañero Fidel, aspectos esenciales de la dirección, la comunicación en el proceso de dirección, el trabajo político-ideológico y el papel de los Joven Club de Computación fueron algunos de los temas tratados.

De acuerdo a las propias opiniones de varios de los alumnos, el curso contribuyó a elevar los conocimientos desde el punto de vista político - ideológico de los instructores de los Joven Club de Computación para así perfeccionar su labor y llevar a los alumnos, una mejor visión del proceso social cubano, incluyendo estos temas dentro de la instrucción.

Se añade las declaraciones de algunos de los profesores los cuales manifestaron que el curso permitió sentar las bases para la planificación en conjunto de acciones que hicieran más efectivo el desempeño de las funciones para los cuales el Movimiento de los Joven Club fue creado.



El Complejo Escultórico Comandante Ernesto Che Guevara de Santa Clara, desarrolla un ambicioso plan de intervención comunitaria con sede en Guinía de Miranda, por ser este el primer poblado que liberó en Las Villas.

El programa está diseñado con una actividad mensual en entidades del Consejo Popular, que a partir de enero se extenderá a los asentamientos cercanos donde también se precisa conocer más sobre el Guerrillero Heroico. Figura legendaria no solo de Cuba, sino también de América y el mundo.

Muchos son los documentales que engrosan la lista, baste señalar: “Che, imagen de un símbolo”; “Ausencia presente” y “Cumplida la misión La invasión”. Se suscitarán charlas sobre el Ché y la familia, Ché comunicador, deportista, médico y sobre su participación en la liberación de este lugar y la cabecera provincial.

Se prevé, además, la muestra de una exposición fotográfica y de periódicos creados por él, para que la población vaya adueñándose de la información y protagonizando la divulgación de su vida y obra.

El Joven Club de Computación y Electrónica se incerta también en este plan, donde se ha trazado una estrategia que para mantener durante esta etapa, amplia información sobre el tema en la biblioteca digital y el Sitial Guevariano, con múltiples actividades, que cerrarán el año con el Taller Comunitario, abierto para que los guinienses expongan testimonios, vivencias, artículos, y todo tipo de trabajo que aborde aspectos del luchador incansable, del estadista brillante, del hombre excepcional, que nos acompaña en cada amanecer serrano con un ¡Hasta la Victoria Siempre!.



## Reunión de Webmasters Municipales de Joven Club en Matanzas



**Henry Cruz Mederos**

administrador06022@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Perico 2



Los pasados días 8 y 9 del presente mes, los Webmasters municipales y de los Joven Club de toda la provincia, se dieron cita en el Equipo Provincial de los Joven Club de Computación para juntos debatir aspectos de suma im-

portancia, orientados a mejorar notablemente el trabajo de los webmasters y la imagen de nuestros sitios en la red, espejo y tribuna para divulgar la realidad de nuestras instalaciones y del país en general, a todos los parajes del mundo.

En el encuentro participaron Amaury Herrera Brito, Webmaster Provincial, Henry Cruz Mederos, Instructor de apoyo y los Webmasters Municipales de toda la provincia.

En la reunión se debatieron temas como la necesidad de lograr mantener nuestras webs bien actualizadas, de cómo debemos redactar las noticias y otros textos correctamente para atraer más visitantes a nuestros sitios, de la importancia de que cada webmaster conozca la política editorial de las páginas Web de nuestro movimiento entre otros temas relacionados con el contenido de nuestros sitios.

Otros de los temas tratados en la reunión, fue la presentación de una plataforma realizada por el Ing. Amaury Herrera Brito, destinada fundamentalmente a erradicar varios de los problemas que presentan hoy nuestros sitios como son: Garantizar un diseño común para todas las páginas, lograr una actualización dinámica, logras mejor control, entre otros.

En Matanzas los Joven Club de Computación y Electrónica cuentan con 15 sitios web principales. Cuya misión principal es dar a conocer las noticias los Joven Club en el municipio y del propio municipio, historia, servicios, entre otras opciones.

## Nuevas posibilidades en los Joven Club



**Pedro Jesús Abreu Gesen**

webmaster@ltu.jovenclub.cu

Dirección provincial Las Tunas

A partir de este período de instrucción en los Joven Club de Computación y Electrónica se les ofrece a los profesionales la oportunidad de recibir cursos de postgrados y diplomados en diferentes modalidades de la ciencia de la informática.

La modalidad de postgrado es una de las direcciones fundamentales a desarrollar por los Joven Club de Computación y Electrónica próximamente, previo a la certificación de centro autorizado ha avalar cursos, entrenamientos y diplomados como forma de promover la capacitación permanente de los graduados universitarios. Opciones que se suman, para darle cumplimiento al reclamo de estos, por continuar superándose.

Para ampliar la diversidad de cursos y opciones que ofrece el Joven Club de Computación y Electrónica y producto de la superación a nuevos niveles profesionales de sus técnicos, nuestras instalaciones están capacitadas a impartir a partir de este nuevo período de instrucción estas modalidades. Teniendo en cuenta que tras dos años de estudio y preparación, ya el movimiento a nivel de país, cuenta con una fuerza laboral de Master en Ciencias, que impartiran estas modalidades, así como otros cientos que iniciaron ya su maestría, y culminarán dentro de dos años.

Todos los interesados pueden acercarse a nuestras instalaciones a lo largo y ancho del país para obtener información más detallada al respecto en cuanto a documentación y ofertas.

Podemos adelantar que estos cursos no tienen límites de edad, pueden optar tanto trabajadores como jubilados.

Una vez más se demuestra la importancia y confianza que da la Revolución a nuestras instituciones y el deseo de seguir elevando el nivel científico y profesional de sus trabajadores. No por gusto el líder de la Revolución Cubana, nos calificó en el aniversario número 20, como: La niña de los ojos de la Revolución, en la informática.



## Recuperación inminente en Villa Clara tras el paso de huracán



**Deniker Marín Carrazana**

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara



los mayores daños en las viviendas e instalaciones en general.

Los Joven Club de Computación y Electrónica también se vieron afectados. En Villa Clara, varias instalaciones estuvieron afectadas por la caída de árboles sobre sus paredes, hundimiento del terreno, rompimiento de cercas perimetrales, filtraciones, entre otras afectaciones.

Al igual que en todo el país, los instructores y trabajadores en general de los Joven Club en la provincia se volcaron inmediatamente a la recuperación. En materia de las instalaciones, se realizaron labores de limpieza, reparación de daños en la medida de las posibilidades, se pintaron algunas instalaciones con esfuerzos de los propios instructores y miembros de las comunidades.

Tampoco se afectó el periodo de instrucción, más del 90% de sus instalaciones abrieron las puertas para instruir al rededor de 6 500 personas, que esperaban con ansias este momento de aprender y adquirir habilidades en el uso de las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones.

Resultó en una magnífica oportunidad de estrechar las relaciones entre las comunidades donde están enclavados los Joven Club de Computación y sus instructores. Estos últimos que demuestran una vez más el sentido de pertenencia tan alto que poseen, al presentarse a primera hora de la recuperación en el Joven Club, pues para ellos la misión principal es: Informatizar la esperanza.

Recientemente la Isla de Cuba se vio azotada por el paso de 2 huracanes de gran intensidad, Gustav e Ike. A pesar de las acciones de la Defensa Civil y cada entidad en particular, las afectaciones resultaron cuantiosas, estando

## Actividades en saludo al Aniversario 50 de la Revolución



**Evelyn Rodríguez Martínez**

comunicacion@jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club

Con el lema Todo por la Revolución, se inician las actividades de la Jornada de esfuerzo decisivo de la juventud cubana en saludo al 50 aniversario de la Revolución. La misma comenzó el primero de noviembre y culmina el primero de enero. Medio siglo de resistencia heroica, hacen de este nuevo aniversario del Triunfo de la Revolución, una ocasión única para que la palabra victoria y resistencia, tomen el sentido más amplio en la juventud cubana.

Los Joven Club de Computación y Electrónica, han diseñado un plan de actividades en saludo a esta fecha, que llevan desde Festivales, hasta proyección de películas, pasando por concursos y actividades localizadas en las comunidades donde están enmarcados las instalaciones, a lo largo y ancho del país.

Para el mes de noviembre, las actividades son:

- Torneo de ajedrez Inter-empresas "Tras la Huella del Che"

Fecha: 25 de Octubre al 22 de Noviembre

Lugar: Palacio Central de la Computación

- Festivales Provinciales de Software Libre "Fieles a la Revolución".

En estos festivales se impartirán conferencias especializadas, sobre la importancia de la preparación en software libre y la migración, para conquistar la soberanía tecnológica.

Fecha: sábado 8

- Presentación de Multimedia sobre temas históricos, especialmente a las referidas a la historia local en escuelas primarias, secundarias y Joven Club.

Fecha: dos veces por semana.

- Proyección de películas relacionadas con el proceso Revolucionario

Fecha: Domingos

Hora: 10 am

- Concurso de arte digital para niños y jóvenes:





Temas: Amo a mi Patria; Soy feliz porque nací...; Fieles a la Revolución.

Fecha: Sábados y Domingos

En el mes de diciembre:

- Festival la Familia y la Computadora "Todo por la Revolución".

Las competencias se harán en base a contenidos y temas históricos. (Arte digital; composición de textos, poemas; identificar fechas de acontecimientos históricos, búsqueda por la Red Cuba de biografía de héroes de la Patria, búsqueda de sitios de historia, identificar personajes)

Fecha: Domingo 13 y 20

Lugar: Todos los Joven Club.

- Tertulias de los integrantes de los GeroClub donde comenten sus vivencias antes y después del triunfo Revolucionario a niños y jóvenes de la comunidad.

Fecha: Segunda quincena de diciembre

- Actividades en los Joven Club por el 50 aniversario de la Revolución.

Fecha: 27 de Diciembre

Lugar: Todos los Joven Club del país

Hora: 10.00am

El primero de enero de 2009, estaremos celebrando medio siglo de ser cubanos libres, de haber luchado por un sistema social justo donde el principal actor es el pueblo trabajador, de donde surgieron sus líderes y emanan cada día miles de jóvenes comprometidos con la patria y con la decisión irrevocable de defender todas las conquistas alcanzadas.

## Primera conexión inalámbrica alimentada con energía solar



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club

Un novedoso sistema de conexión inalámbrica a Internet alimentada con energía solar ha sido desarrollado por ingenieros de la Universidad de Sao Paulo (USP), la mayor institución de educación pública superior de Brasil.

El proyecto piloto cubre un radio de conexión Wi-Fi de entre 400 y 500 metros, apuntó el responsable del pro-

yecto y coordinador de Electrónica Interactiva de la Escuela Politécnica de Ingeniería de la USP, Marcelo Zuffo.

La autonomía eléctrica prevista para los días de lluvia o en los que no haya sol es de entre dos y diez días, detalló Zuffo. Los investigadores creen que a medio plazo podría ofrecerse este sistema a gran escala.

### Ahorro de energía

La mayoría de los actuales enrutadores para la conexión inalámbrica de Internet no tienen un botón para apagarlos por la noche y el consumo de energía, durante las 24 horas del día, puede estar entre los 7,5 y los 10 dólares mensuales, apuntó Zuffo.

"Eso es mucho dinero para una familia pobre. También en muchas escuelas del país no se tienen suficientes tomas eléctricas y con nuestro sistema eso ya no importa. Vamos a eliminar el costo innecesario de energía", añadió el experto.

El sistema, que desde hace seis meses está en fase experimental, fue probado con 70 computadores conectados al mismo tiempo y no presentó ningún apagón ni fallo.

El proyecto está en fase de evaluación para definir el modelo definitivo que sería utilizado en una futura producción a escala de este tipo de enrutadores solares.

Tomado de: <http://internetynoticias.blogspot.com>

### Pioneer sobrepasó la capacidad de los Blu Ray

Un nuevo disco de alta definición que tiene una capacidad de 400 GB, es el nuevo disco de Pioneer y con esta capacidad tendrá, ni más ni menos, que ocho veces más lo que tiene actualmente el Blu Ray de doble capa -se había llegado a los 50 GB en los de dos capas y 25, en los de una sola-. Esto es posible ya que este novedoso dispositivo es el primer DVD que tiene 16 capas y que contiene, en cada una de esas capas, lo mismo que un Blu Ray de una sola.

Para tener un ejemplo de lo que podría lograr guardarse en un disco de este tipo, la compañía aseguró que se pueden grabar todas las temporadas de una serie norteamericana como Lost, y que incluso quedaría lugar disponible.



# ~ años de Injustas Condenas

**LIBERTAD A LA VERDAD**



[www.antiterroristas.cu](http://www.antiterroristas.cu)





## Empleo del software educativo curricular "Eureka"



Midiala Almeida Labrador  
director10021@mtz.jovenclub.cu  
Joven Club Unión de Reyes 2



### Empleo del software educativo curricular "Eureka" en la enseñanza de la Matemática en la educación técnica profesional

En Cuba el software educativo, como apoyo a la educación, ha pasado vertiginosamente de la utopía a una palpable realidad. Repensar su uso óptimo y utilidad didáctica, así como replantearse el rol del docente y de los alumnos, conlleva a perfeccionar las acciones pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual resulta cada vez más necesaria. Existe la necesidad de dotar a los maestros y profesores, a través de un proceso de superación continua, de todas las bases teórico-prácticas esenciales, a fin de aportarle las herramientas que le permitan el empleo acertado de tales tecnologías en el campo educacional.

Dentro de la Colección Futuro uno de los softwares curriculares producidos es el "Eureka", dirigido a la enseñanza de la Matemática. Asignatura esta que por no encontrarse entre las disciplinas de la especialidad de las carreras técnicas sufre las consecuencias de ser rechazada por los estudiantes, pues la asimilan de una manera esque-

mática restándole importancia a su contenido.

Como solución de esta dificultad, el software educativo curricular "Eureka" es un magnífico recurso a utilizar en las clases de Matemática, pues mediante su uso adecuado, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se hace posible trabajar en la preparación teórica de los alumnos, lográndose acceder a disímiles tecnologías como condición indispensable para el desempeño de múltiples funciones productivas y de servicio, de modo que puedan dar solución a problemas que se presentan tanto en la escuela, como en la comunidad, en el hogar y en la futura actividad laboral de los educandos.

Para contribuir a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática en la educación referida, un factor a tener en cuenta es el uso correcto por parte del profesor de Matemática del Software Educativo Curricular "Eureka", ya que de su empleo eficiente depende, en gran medida, la calidad en la planificación, ejecución y control de dicho proceso.

La enseñanza-aprendizaje de la Mate-

mática en la Educación técnica y profesional se encuentra en un proceso de renovación de sus enfoques como parte de las transformaciones que lleva a cabo la Tercera Revolución Educativa, que persigue que los alumnos adquieran una concepción científica del mundo, una cultura integral, competencias y actitudes necesarias para ser hombres y mujeres plenos, útiles a nuestra sociedad, sensibles y responsables ante los problemas sociales, científicos, tecnológicos y ambientales a escala local, nacional, regional y mundial.

En el desarrollo alcanzado por el software educativo curricular, ha habido un salto cualitativo que, al margen del lógico desarrollo de la propia tecnología, ha trascendido los conceptos de Software Educativo aislado, pensado por un solo profesor, para un reducido número de estudiantes y para una o pocas actividades docentes, entre otros elementos limitantes de este tipo de productos y se ha llegado a la concepción de un modelo pedagógico, denominado hiperentorno educativo, el cual, compuesto por diversos módulos, permite su empleo en diferentes momentos del proceso de enseñanza-apren-



dizaje de una asignatura a lo largo de toda una enseñanza y con una única interfaz.

Un Software Educativo “es una aplicación informática en la que se utilizan recursos multimedia, que se sustentan sobre una bien definida estrategia pedagógica, responde a los objetivos de un programa y al proyecto educativo de la sociedad y de la institución en la



Ventana principal del software Eureka, de la Colección: Futuro

que se utilice”. Este medio resulta muy apropiado para la enseñanza de la Matemática, pues puede poner al alcance de todos los alumnos fuentes de información que serían imposibles hacer llegar a todas partes, tales como: textos, gráficos, escenas en movimiento, (sin sonido o con sonido), y ejercicios entre los más importantes. Por ello es muy acertado el criterio que plantea: “Cuando estos recursos se combinan a través de la interactividad se crean las posibilidades para el desarrollo de un entorno educativo realmente efectivo y tan centrado en el estudiante que más que llamarlo medio de enseñanza, resultaría más correcto denominarlo medio de aprendizaje.”

El hiperentorno educativo Eureka está compuesto por siete módulos para dar apoyo a los diversos momentos del proceso docente educativo, los cuales se describen brevemente a continuación:

**Temas:** Este módulo constituye la base de conocimientos del hiperentorno edu-

cativo, basado en los principios de los entornos hipermediales y la lectura no lineal de documentos en el cual, apoyado en un estudiado y cuidadoso conjunto de anclas, se permite al usuario navegar entre los conceptos interrelacionados a partir de la posición de los mismos dentro de la asignatura.

Es de señalar que el módulo Temas constituye un “sistema abierto” en el sentido de que puede ser actualizado de forma dinámica mediante la incorporación de nuevos libros electrónicos, desarrollado bajo ciertas condiciones y con determinadas propiedades, de forma tal que el hiperentorno pueda ser enriquecido en la medida que se considere oportuno añadir nuevos contenidos, lo que contribuye a un mayor tiempo de uso del Software Educativo.

**Simulador:** Este módulo posibilita la graficación de las funciones matemáticas predefinidas dentro del mismo. El programa es capaz de interpretar los parámetros de las funciones para poder ser variados durante su simulación y así observar los cambios que se producen, se le da la posibilidad al usuario de que cada vez que varían sus parámetros, pueda observar a partir del cambio en la gráfica, el cambio en sus propiedades; además puede pilotear hasta diez funciones en el mismo plano aumentando y disminuyendo su visualización, mostrando una grilla de puntos para mayor precisión visual con una escala de valores así como permite escoger el cuadrante que se desea visualizar.

**Ejercicios:** Este módulo está formado por dos submódulos que son: Cuestionario y Entretenimiento.

El submódulo Cuestionario permite a través de la ejercitación guiada, desarrollar habilidades en los estudiantes a partir de la propuesta de 1233 ejercicios interactivos por cada uno de los

temas de la asignatura de Matemática de las educaciones Preuniversitaria, Técnica y Profesional.

En el submódulo de Entrenamiento se incorporan más de 578 preguntas y con 1292 ayudas cognitivas para que el estudiante llegue a la solución de los ejercicios por sí mismos. Es de destacar que aquí se incluyen 145 preguntas y respuestas de las últimas 29 pruebas de ingreso a la Educación Superior de esta asignatura y 70 pruebas de entrenamiento con vistas a la preparación del estudiante de 12mo grado para su entrada a la Universidad.

**Biblioteca:** Este módulo tiene como finalidad concentrar el acceso a todos los recursos multimedia y otros tipos de información que aparecen en el hiperentorno. En específico se permite el acceso a: una galería, un glosario, información histórica relacionada con las matemáticas, definiciones, teoremas entre otros.

**Juegos:** En este módulo, al igual que en ejercicios, pueden trabajar hasta cuatro estudiantes, los que tienen la oportunidad de aprender jugando, de aplicar los conocimientos que poseen sobre Matemática y aunque va dirigido a todos los estudiantes, se recomienda de manera especial para motivar a los menos aventajados e interesados por la asignatura pues a través de una forma diferente y no convencional dentro del proceso docente, se les acerca al conocimiento para la adquisición del mismo. Se incluyen los siguientes juegos: Acróstico, El texto escondido, Encontrando al personaje y Sopa de letras.

**Resultados:** En este módulo se brinda una poderosa herramienta, tanto para alumnos, padres o profesores, mediante la cual se puede tener un control pleno de la actuación de los estudiantes para dirigir de forma acertada el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre las posibilidades que se brindan



se encuentran: traza del estudiante (se tiene acceso completo a la información de todo el proceder del alumno durante su actuación con el SE), análisis de los contenidos específicos (permite el análisis de los resultados en las sesiones de ejercitación interactivas, ya sea a un estudiante o a grupos específicos), historial del estudiante (permite tener acceso a un reporte de los resultados del estudiante o grupo en los contenidos específicos, incluyendo un informe mediante gráficos estadísticos) y análisis integral (permite el análisis a un estudiante o grupo, pero seleccionando las asignaturas a incluir en dicho estudio).

Profesor: Este módulo es de uso exclusivo de los docentes, (de ser alumno aparece desactivado) y el mismo posee las siguientes facilidades: consultar el programa de la asignatura de cada uno de los tres grados de preuniversitario, acceder a las orientaciones metodológicas para el uso del CD-ROOM Eureka, revisar información de interés sobre temas relacionados con las temáticas que se abordan en el hiperentorno educativo Eureka, en específico mediante al acceso de diversos artículos en diferentes formatos, realizar operaciones de configuración, entre otros.

Entre las ventajas de este Software se destaca que incide en el desarrollo de habilidades para la selección, procesamiento, utilización de la información y también para la ejercitación; reduce el tiempo que se dispone para impartir gran cantidad de conocimientos, facilitando un trabajo diferenciado; facilita el trabajo independiente; permite al educando interactuar con las técnicas más avanzadas, la computadora; ayuda al desarrollo de la comunicación al no manifestar impaciencia alguna cuando el alumno comete errores repetidamente y autocontrol del ritmo de aprendizaje.

Partiendo de las potencialidades que

ofrece el Software educativo “Eureka” y las ventajas de su empleo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la introducción de este medio de enseñanza favorece la formación de la concepción científica del mundo, generando nuevas formas de motivación que ayudan junto a las ya tradicionales, a que el alumno participe activamente en su propio proceso de aprendizaje y formación, mediante la demostración de hechos científicos, históricos y de la cultura en general. Los mismos forman parte del sistema de influencias educativas que pueden contribuir en la formación de personalidades activas, independientes, reflexivas y con un elevado compromiso social según el modelo prevaleciente en la sociedad, contribuyendo a la formación de sujetos capaces de regular su propio comportamiento y que puedan llegar a plantearse sus propios objetivos en relación con el autodesarrollo de su personalidad.

Este software ha llegado a constituir una pieza clave para elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática en la educación técnica profesional en los docentes, tanto para los que hoy están en la escuela, como para los nuevos que deben prepararse en el futuro, logrando así dar cumplimiento a la primera prioridad de esta enseñanza, por eso es necesario realizar un gran esfuerzo de capacitación a los docentes de manera tal que se les brinden los métodos necesarios para la incorporación del software educativo en las clases de Matemática.

El empleo del Software Educativo “Eureka” permite diagnosticar una mayor cantidad de alumnos, de economizar recursos, además de, facilitar la organización de la información obtenida y de optimizar el tiempo para el procesamiento de los datos.

Los análisis desarrollados sobre este software nos llevan a que:



Ventana de temas del software educativo Eureka

Las Tecnologías de la información y las Comunicaciones, y dentro de ella, el software educativo, constituyen una experiencia novedosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Matemática en la Educación Técnica y Profesional, que forma parte orgánica de la gran revolución educacional que se opera en la actualidad en Cuba.

La enseñanza-aprendizaje de la Matemática con el empleo del software educativo curricular “Eureka” exige de estos docentes una elevada preparación en correspondencia con los requerimientos fundamentales de una clase de calidad. Permitiendo de esta forma cumplir su función docente-metodológica con la requerida calidad, en correspondencia con la demanda de formación de los futuros técnicos del país.

## Referencias

- 1- Álvarez de Zayas, Carlos M. Hacia una escuela de excelencia. Editorial Academia. La Habana, 1996.
- 2- Colectivo de autores: Hiperentorno de aprendizaje “Software educativo a tu alcance” (Material digital)
- 3- Díaz, Paloma. Las TIC como apoyo en el proceso de enseñanza- aprendizaje. [Consulta 01 de diciembre, 2005]. Disponible en <http://www.ucm.es>.
- 4- Los medios audiovisuales e informáticos en el contexto de las transformaciones educacionales -- P.12-14.-- VI Seminario Nacional para Educadores./ Iván Barreto Gelles.- La Habana: Ed. Pueblo y Educación, 2005. MINED.



## Avatares



Yury Ramón Castelló Dieguez

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2



En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina avatar a una representación gráfica, mayormente humana, que se asocia a un usuario para su identificación.

Muchos no le prestan la menor atención a su surgimiento ni a su significado, y concluyen que solo es una moda, un método de representarse, de darse a conocer en un foro, o en un Chat, de mostrar de forma visual su carácter y personalidad, gustos, etc. Por un motivo o por otro cada día se incrementa su utilización.

### Orígenes en la Web

Aunque el uso original del término avatar es bien distinto, este término empezó a ser usado en el sentido icónico al que se refiere este artículo por los diseñadores de varios juegos de rol, tales como Hábitat en 1987 o Shadowrun en 1989. Aunque no fue sino hasta 1992 cuando se comenzó a popularizar realmente, gracias a Neal Stephenson en su novela Ciberpunk titulada Snow Crash, donde se empleaba este término para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverse, una versión de Internet en

realidad virtual. El estatus social dentro del Metaverse solía basarse en la calidad del avatar del usuario. Stephenson dijo que él había inventado el uso de esta palabra desconociendo que ya había sido usada de este modo anteriormente.

### ¿Pero realmente de donde surge el nombre de Avatar?

En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en particular Vishnú. Se dice por ejemplo que el dios Krishna es el octavo avatar de Vishnú. El término sánscrito avatara significa 'el que desciende'; proviene de avatarati.

La palabra también se utiliza para referirse a encarnaciones de Dios o a maestros muy influyentes de otras religiones apartes del hinduismo, especialmente a los adherentes a tradiciones dhármicas cuando tratan de explicar a personajes como Cristo.

De acuerdo con los textos hindúes Puranas, han descendido incontable número de avatares en nuestro universo. Dentro del vaishnavismo, los muchos avatares han sido categorizados

en diferentes tipos de acuerdo con la personalidad y el rol específico descrito en las Escrituras. No todos son reconocidos como encarnaciones completas o directas de Vishnú. Algunos avatares se cree que son almas bendecidas o apoderadas con ciertas virtudes de origen divino, aunque son almas individuales.

Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales. Existe en los diferentes foros de la web una total competencia de quien luce el mejor y más sofisticado diseño de tan recurrente tema. Por lo general utilizamos imágenes de dibujos animados favoritos, series Mangas, muchas veces se utilizan gif animados de diferentes procedencias o editados por nosotros mismos, estos avatares están muy familiarizados con el Nickname. Algunos estudiosos del tema confiesan que las imágenes dependen del comportamiento del cibernauta., aunque existen muchos que se arriesgan y colocan su fotografía. O peor aún utilizan imágenes contrarias a su sexo para provocar conflictos y en estas salas de conversaciones.



## Avatares en los juegos de rol

Los avatares han sido adoptados fácilmente por los desarrolladores de juegos de rol o en los MMORPG, ya que éste representa la figura principal del jugador. Se pueden observar varios ejemplos de avatares. Por ejemplo, en el juego Los Sims' el avatar es una persona; en Habbo Hotel es un personaje animado, y en Club Penguin es un pingüino.

Otras comunidades destacables con avatares son <http://www.imvu.ya.st/> con personajes en 3D, y <http://www.gaiaonline.com/> con personajes de estilo manga que pueden interactuar en juegos en línea y corretear por su pequeño mundo.

## Avatares en foros de discusión

Dada la rápida expansión en el uso de avatares en foros de discusión de Internet, se desconoce cuál fue el primer foro que incorporó el uso de imágenes de reducidas dimensiones (frecuentemente cercanas a 100 x 100 pixeles) como avatares representativos para cada usuario, que acompañaban a todos sus mensajes.

Algunos foros permiten incorporar una imagen desde el computador personal o una dirección URL al foro, para que sea utilizada como su avatar. Otros disponen de una galería de imágenes preestablecida para que el participante o usuario pueda elegir una entre ellas.

## Avatares en mensajería instantánea

AOL Instant Messenger fue el segundo servicio de IM que introdujo el uso de avatares en sus conferencias, tomando la idea de los videojuegos. Sin embargo, los usuarios de este y otros muchos programas IM se suelen referir a los avatares como "imágenes personales". Actualmente existen multitud de programas de mensajería que emplean avatares, tales como Google Talk, Yahoo Messenger, MSN Messenger y diversos clientes para Jabber.

Algunos estudiosos del tema confiesan que las imágenes dependen del comportamiento del cibernauta. Muchos no le prestan la menor atención a su surgimiento ni a su significado, solo que es una moda, un método de representarse, de darse a conocer en un foro, o

en un Chat, de mostrar de forma visual su carácter y gustos, aunque existen muchos que se arriesgan y colocan su fotografía. O peor aún utilizan imágenes contrarias a su sexo para provocar conflictos, digamos maldad en estas salas de conversaciones.

Hay que tener muy en cuenta el uso y abuso del avatar, sobre todo sería aconsejable usar algunos que muestren nuestra idiosincrasia, nuestra cubanía, muestra de ella son la imagen del Che y nuestra inigualable Bandera, utilizadas ya en algunos. Aún no se ha conocido a nadie que haya usado un avatar con la imagen de Elpidio Valdés, Paco Perico, Cecilin, Chuncha o alguno de nuestros personajes infantiles, que muestre lo que somos y como vivimos; hay que evitar la aculturación y uso de imágenes copiadas de otras fuentes, que al contrario de favorecernos afectan nuestros principios éticos e inciden de forma negativa en la conducta psicológica de los cibernautas, yendo en contra de nuestro objetivo fundamental que es una recreación sana y sin violencia.

### Referencias

1- [http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(Internet\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(Internet))

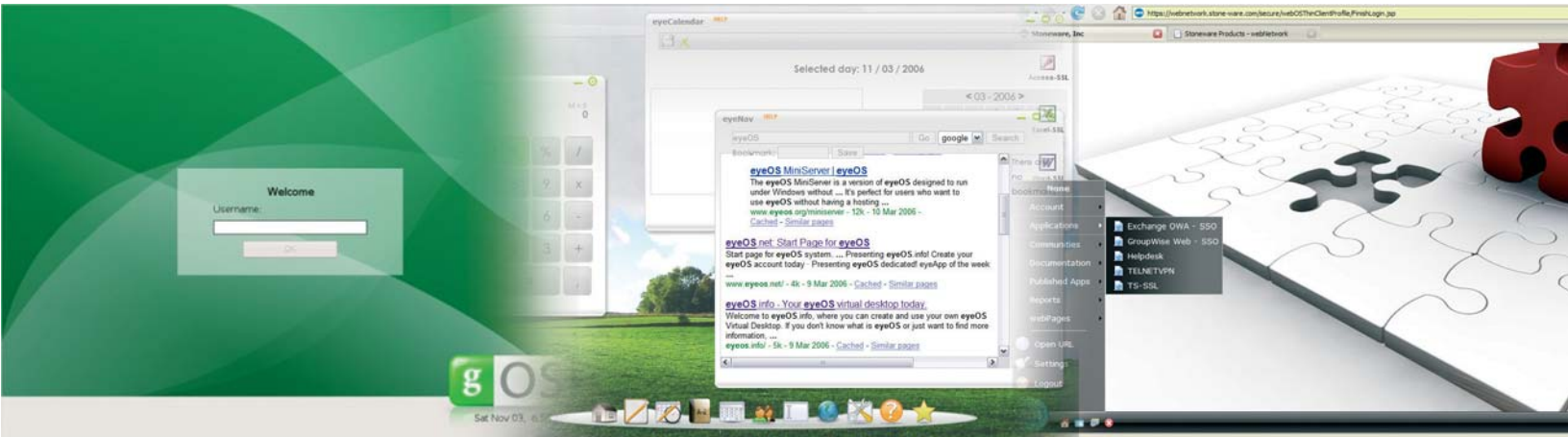




## Los Sistemas Operativos Web (WebOS). Una nueva etapa



Edgar Sedeño Viamonte  
edgar08015@ltu.jovenclub.cu  
Joven Club Amancio 1



Sobre la Informática hemos estado escuchando que es la ciencia del futuro, pero este planteamiento existe desde hace varios años, así que ya es la ciencia del presente, nos tiene acostumbrados a un sinnúmero de nuevas palabras y términos que van surgiendo a velocidades vertiginosas, ya Computadora, Multimedia, Disco duro, RAM, CD, Animación 3D, Internet y otras son muy conocidas e integradas hasta en el vocabulario de nuestros niños, hoy aparecen otras nuevas como LCD, Discos Blu ray, Ciberespacio, Web móvil, Web OS y otras, pero no se preocupe por no conocerlas todas, ya tendrá su tiempo para ello y ya aparecerán otras que hoy ni imaginamos, así es el desarrollo y por eso tenemos que prepararnos cada día más para estar a la altura de sus exigencias y utilizarlo en el beneficio del ser humano.

Hoy centraremos nuestra atención en varios aspectos de lo que expresa una de esas palabras que ya leyeron anteriormente "WebOS", ¿Qué son los WebOS?, ¿Para qué sirven?, ¿Qué podemos lograr con ellos en la vida cotidiana? , ¿Qué reto imponen ante los Sistemas Operativos (SO) de hoy?,

¿Triunfarán las aplicaciones Web ante las tradicionales?.

A partir del surgimiento de la Internet 2.0 o Web 2.0 como la refieren otros, muchas personas que decidieron crear un lugar común para todas las aplicaciones que encontramos en la misma, como por ejemplos los Blogs, los Fotologs, las cuentas de almacenamiento de datos, la mensajería electrónica y otras.

Como resultado de estos "lugares comunes" aparecieron los Sistemas Operativos Web, conocidos además por Sistemas Operativos Online o WebOS.

Los mismos son interfaces gráficas alojadas en la Web a nivel de un mini sistema operativo que nos posibilita utilizar aplicaciones web que funcionan de forma similar a los programas instalados en una computadora, en esta interface podemos crearnos una cuenta para poder almacenar nuestros datos y operar a nuestro gusto en un ambiente diseñado por y para nosotros mismos, en los que nos parece que estamos trabajando en algo muy parecido al entorno gráfico de algunos

de los sistemas operativos que ya conocemos, ahora no se trata de un software que uno debe instalar en la computadora y ejecutarlo cada vez que lo necesitamos.

Lo más importante y llamativo es que son multitarea, o sea te permiten realizar varias tareas a la vez, como escuchar música, leer y redactar un correo al unísono, incluyen la herramienta "finalizar tarea" y puedes hasta instalar aplicaciones.

Una de sus principales utilidades es cuando andas de PC en PC, incluso si no posees una en casa puedes mantener todas tus aplicaciones y archivos de todo tipo en un solo lugar y saber donde están tus archivos para utilizarlos cuando los necesites.

Ya existen varios WebOS funcionales en la Web, a continuación te expondré algunos de los más utilizados:

- **eyeOS**: un proyecto iniciado en agosto de 2005 por un pequeño grupo de jóvenes programadores de Barcelona, España, posiblemente el pionero de los escritorios virtuales, es a decir de la mayoría el más llamativo de todos.





Surgió para crear un WebOS funcional y agradable de ver, que permite escribir documentos, guardar o subir nuestros archivos, escuchar mp3 directamente del web sin descargar y también observar vistas automáticas de fotos, crear cuentas adicionales e instalar aplicaciones (que se llaman eyeapps).

Fue concebido como una nueva definición de Sistema Operativo, donde cualquier cosa en su interior pueda ser accesible desde cualquier lugar en una red. Todo lo que necesitas es conectarte a tu servidor eyeOS con un simple navegador de Internet, accediendo así a tu escritorio personal, con tus aplicaciones, documentos, música, películas... tal como las dejaste la última vez.

Una característica especial de EyeOS es que podemos bajarlo e instalarlo en una intranet, un hosting pagado e incluso en nuestro propio PC como servidor.

Características principales:

- En el se han creado más de 700 mini aplicaciones que puedes ir agregando a tu gusto, desde aplicaciones para redactar notas hasta aplicaciones que te permiten compartir archivos en la red. Existen 250 Mb de espacio para administrar.
- Es una Plataforma de Código Fuente Libre diseñada para gestionar una amplia variedad de aplicaciones web.
- Actualmente junto al sistema base se puede encontrar un completo set de aplicaciones, algunas para uso privado, como el gestor de archivos, un procesador de textos, un reproductor de música, calendario, bloc de notas y gestor de contactos.
- Posee algunas aplicaciones para el trabajo en equipo, como un gestor de grupos, una aplicación para compartir archivos, un tablón de anuncios y otras.
- Es Software Libre, liberado bajo la Licencia Pública General de GNU ver-

sión 3 (GNU GPL v3).

- Se puede buscar dentro de su código fuente y acceder a las herramientas en que se desarrolló para personalizar el sistema y desarrollar nuevas aplicaciones que cumplan con sus necesidades específicas, por lo tanto



Sistema operativo web EyeOS

tienes dos opciones: Unirte al servidor gratuito de eyeOS o Crear tu propio servidor eyeOS fácilmente y ser capaz de decidir quién puede unirse a el y personalizarlo según tus necesidades.

- **OODesk:** Hasta ahora nada nuevo comparado con otros escritorios de su tipo, lo que verdaderamente lo distingue de los demás es que tiene la peculiaridad de admitir la instalación de aplicaciones y Widgets los cuales se encuentran organizados en categorías (Multimedia, Mensajería, Juegos, etc.), con esto se puede incrementar la potencia del escritorio virtual para que se adapte a las necesidades de todos los usuarios. Las principales funciones y características que brinda éste son las siguientes:

- Crea y administra el contenido del sitio agregando aplicaciones y widgets de todo tipo.
- Espacio para almacenamiento de todos los archivos necesarios, a los cuales se puede acceder en todo momento y en todos los lugares.
- Todos los archivos se pueden compartir con amigos, compañeros de trabajo, estudio, etc.
- Permite la utilización de aplicaciones web que funcionan de forma similar

a los programas instalados en una computadora puesto que se puede hacer uso de un reproductor multimedia, un cliente de mensajería instantánea (Multiprotocolo), visor de imágenes, editor de textos y hojas de cálculo.

- Todo el aspecto de su "escritorio" se puede configurar, ya que se puede cambiar el tapiz, el tema de las ventanas, entre otros aspectos más.

- Brinda soporte Multimedia para escuchar música y ver los videos favoritos a cualquier hora y en cualquier lugar, obviamente es necesario "subir" antes los archivos que se van a utilizar.

- Se pueden guardar imágenes con fotos y diapositivas, las que pueden ser organizadas según el gusto del usuario.

- Brinda acceso a una cuenta de correo para enviar y recibirlos.

- Posee un cliente de mensajería instantánea para contactar en tiempo real a los amigos y familiares.

- Se puede utilizar en cualquier computadora y existe la posibilidad de elegir el tamaño en la que se va a mostrar el escritorio, ya sea en el tamaño de la ventana o inclusive a pantalla completa.

- Se encuentra en varios idiomas entre los cuales está el Español y para poder usar el servicio es necesario registrarse, lo que se hace gratuitamente.

- **Computadora.de:** Es la versión en español de DesktopTwo. Las principales características que posee son:

- Espacio de almacenamiento: 1 Gb.
- Correo electrónico con libreta de direcciones.
- Posee un Editor de sitios Web que permite hacer todas las operaciones necesarias en éstas (Crearlos, Editarlos y Publicarlos).
- Posee un Diario para escribir sus acciones diarias.
- Mensajería instantánea con la comunidad MSN y otros servicios de Chat.



- Reproductor de MP3.
- Aplicaciones de oficina para lectura de documentos y colaboración con otros usuarios
- Grupos, una aplicación que une todos los usuarios de Computadora.de en un verdadero mercado global de ideas.
- Guarda los sitios preferidos y puede compartirlos con otros.

En el gráfico elaborado por Gráfica Alexa se puede observar la descripción de cada uno de los escritorios online con datos aproximados del tráfico de cada uno de ellos.

Como puedes observar los WebOs son una nueva y maravillosa propuesta de Sistema Operativo con muchas ventajas sobre sus "antecesores", ¿sustituirán éstos a los actuales SO?, ¿Podrán sustituirse los actuales SO y aplicaciones tradicionales por aplicaciones Web?... las respuestas a estas preguntas y más podrás encontrarlas a continuación.

Se ha desplazado el ámbito que monopolizaba el PC de escritorio hacia Internet, que ya no es exclusivamente una plataforma para el correo y la navegación.

Desde que se han popularizado los procesadores y hojas de cálculo online, se ha abierto un debate interminable sobre ventajas y desventajas de uno y otro sistema. El clásico contra el moderno, la historia frente al presente futuro, lo conocido vs lo experimental.

En fin, ganas de polemizar. Personalmente, no veo ninguna necesidad de convertir la posibilidad de elegir en un debate: no hay por qué absolutizar las preferencias y convertirlas en incompatibles, como si se tratase de una guerra fundamentalista.

ReadWriteWeb aprovecha el interés que sin embargo despierta el tema y ha redactado un pequeño informe

(del cual destaco su referencia a los llamados WebOS o sistemas operativos en línea, igualmente denominados web escritorios) con su correspondiente encuesta, ¿Qué prefieres?, con una amplia participación (más de 12.000 votos hasta ahora) la victoria es para las web aplicaciones, con un 62 %. Previsible, cuando la encuesta se hace en una web dedicada precisamente a estos temas.

Fuera de este ambiente (quiero decir, entre los usuarios funcionales sin mayores inquietudes) el resultado todavía sería favorable a las aplicaciones de escritorio, en un porcentaje todavía mayor.

## 20 alternativas online de aplicaciones de escritorio

Equipar su computadora con el software más reciente puede resultar costoso. El tiempo y el dinero no son cosas que se desperdician. Y con los precios de las aplicaciones por los cielos, es necesario contar con las alternativas correctas. Y que mejor lugar que internet para encontrarlas sin desperdiciar un solo centavo o tiempo de instalación.

Aquí la lista de 20 alternativas online de aplicaciones de escritorio más populares, y que simplemente deben tener en cuenta cuando se trabaja online:

Aplicación \* Alternativa Online \* Descripción.

- Microsoft Office 2007 \* Google Docs \* Google Docs incluye las mismas aplicaciones para la creación de documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones tal como MS Office.

- Adobe Photoshop CS3 \* Splashup \* Es una aplicación para la edición de imágenes que contiene herramientas similares a Photoshop CS3 y puede integrarse perfectamente con populares servicios de intercambio de fotos.

- Microsoft Visio 2007 \* Gliffy \* Tiene las funciones básicas para crear y compartir la organigramas de calidad, diagramas complejos o dibujos técnicos.

- Adobe Acrobat 8.1 \* iConv \* Crear archivos PDF desde una variedad de formatos, simplemente por subir el archivo. No hay registro, instalación o costo necesario.

- Apple 1 Password Manager y Form Filler 2.5.7 \* Clipperz \* Crea enlaces directos para acceder a sus cuentas en línea. Basta con acceder a Clipperz una vez para acceder a ellas.

- Apple Aperture 1.5 \* Flickr \* Un popular sitio online para gestionar y compartir fotografías. Con una cuenta de Flickr básica gratuita, puede subir fotos a través del correo electrónico o la página web de carga.

- Microsoft Office Outlook 2007 \* Gmail \* Las cuentas de Gmail tienen gigabyte de espacio, un cliente integrado de mensajería instantánea, una tecnología de búsqueda y disponible en más de 40 idiomas.

- Adobe Dreamweaver CS3 \* Adobe Flash CS3 Professional \* App2youE s un servicio web para crear tu propia aplicación simple web sin ningún tipo de codificación o experiencia de diseño web.

- Outlook, Máquina de Fax \* FaxZERO



Sistema operativo web, escritorio Wixi



\* Con este servicio de envío de faxes a través de Internet, puede enviar documentos digitales dentro de Canadá y EE.UU. de forma gratuita. Simplemente envíe el documento y listo.

- MSN Messenger, Google Talk, ICQ, AIM Jabber, Yahoo! \* Meebo \* Una aplicación en Internet para enviar mensajes instantáneos, Meebo le permite tener las mismas conversaciones en línea, pero sin necesidad de instalar aplicación alguna en el ordenador. Accesa a Google, MSN, Yahoo!, Jabber, ICQ y AIM desde cualquier ordenador.

- All desktop tools \* Sosius \* Todas las herramientas esenciales de escritorio en línea: calendario, gestión de archivos, rss feeds, proyectos, gestión de archivos, bases de datos y herramientas de colaboración y mensajería.

- Microsoft OneNote 2007 \* Stikkit \* Es una simple alternativa en línea que crea pequeñas notas amarillas, que son compartibles y accesibles en cualquier lugar.

- Apple MindManager 7.0 Mac \* Bubbl.us \* Esta aplicación web permite crear tormentas de ideas en línea cuando necesites planificar proyectos o hacer planes de negocio a largo plazo.

- Microsoft Money Plus Premium \* Wesabe \* Parte de una aplicación financiera y parte de una comunidad de usuarios. Wesabe cambian a ambos a la vez le proporcionar consejos comunales y foros para que pueda realizar un seguimiento de sus hábitos de gastos.

- MS Excel 2007 \* ChartAll \* ChartAll.com es un servicio en línea gratuito web donde se puede crear, almacenar y publicar los gráficos simples de tus propias fuentes de datos. Los gráficos se pueden personalizar con los colores, temas y fuentes deseadas.

- MS Power Point \* Preezo \* Como dice el sitio web, "Preezo es una aplicación Ajax que le da el poder de crear y compartir presentaciones de calidad profesional a través de Internet, sin software o complementos.

- Adobe LiveCycle ES \* Wufoo \* Wufoo te permite crear las formas de manera rápida y fácil con un interfaz HTML.

- Dispositivos de almacenamiento USB, Disco duros, espacio de almacenamiento \* DivShare \* Sube y comparte con facilidad tus archivos multimedia o documentos en línea para liberar espacio de tu ordenador.

- Disco duros On Line \* 4Shared \* Sube y comparte con facilidad tus archivos multimedia o documentos en línea para liberar espacio de tu ordenador.

- Desktop Task Lists \* Backpack \* Al igual que Ta-da List, Backpack es una herramienta web para crear listas de tareas, pero más dinámico y complejo. Crea páginas de listas de tareas con imágenes, crea alertas de mensajes de texto o incluso comparte con los demás sus páginas.

Sin dudas una amplia variedad de alternativas online para aplicaciones de escritorio.

El tema de los WebOS o Sistemas Operativos online está cada vez más en auge, se piensa que Google y Microsoft (que ya han estado planeando esto hace años) no demoren en lanzar un SO de este tipo.

Ahora con esta nueva etapa de los Sistemas Operativos, hay que contar también con la tecnología a utilizar, ya estamos hablando de conexiones ADSL, para que nos permitan trabajar on line con una buena velocidad de descarga y subida de archivos. Acceso total a estas aplicaciones, y me refiero principalmente a nuestro país, el cual es bloqueado hasta en el ciberespacio y

tecnológicamente, al no dejar conectarlo al cable de fibra óptica, con lo que aumentaría en ancho de banda considerablemente. Para Cuba el acceso a WebOS de forma óptima, aún es una idea que madura, pero el futuro al parecer nos lleva inevitablemente ha adoptar esta modalidad.

En conclusión WebOS es un nuevo concepto en almacenaje virtual, el cual se considera como revolucionario al ser un servicio clave para el Web 2.0 ya que dentro de una web que combina el poder del actual HTML, PHP, AJAX y JavaScript puede crear un entorno gráfico de tipo desktop.

Al pasar el tiempo sabremos quien triunfará en esta nueva lucha dentro del mundo de la Informática por conquistar la mayoría de usuarios en aceptación y en utilización.

## Referencias

- 1- <http://elblogdeffuentes.cl/blog/?p=149>
- 2- <http://mundoeddix.blogspot.com/2008/09/oodeskotro-escritorio-online-webos.html>
- 3- <http://www.puntogeek.com/2007/02/27/computadorade-un-escritotio-online-totalmente-en-espanol/>
- 4- [www.eyeos.info](http://www.eyeos.info)
- 5- <http://blog.boxbyte.com/aplicaciones-populares-de-escritorio-y-sus-alternativas-online/>
- 6- [investintech.com](http://www.investintech.com)
- 7- <http://es.wikipedia.org/wiki/EyeOS>
- 8- [downloadsquad: www.downloadsquad.com/2006/09/09/read-writeweb-on-desktop-vs-browser-apps/](http://downloadsquad.com/2006/09/09/read-writeweb-on-desktop-vs-browser-apps/)
- 9- [Google Docs: www.google.com/google-d-s/b1.html](http://www.google.com/google-d-s/b1.html)

Direcciones de las aplicaciones para WebOS

- 10- [Splashup: www.splashup.com](http://www.splashup.com)
- 11- [iConv: www.iconv.com](http://www.iconv.com)
- 12- [Flickr: http://www.flickr.com/](http://www.flickr.com/)
- 13- [Gmail: mail.google.com](http://mail.google.com)
- 14- [App2you: http://app2you.com/site](http://app2you.com/site)
- 15- [FaxZERO: http://faxzero.com/](http://faxzero.com/)
- 16- [Netvibes: www.netvibes.com](http://www.netvibes.com)
- 17- [Meebo: www.meebo.com](http://www.meebo.com)
- 18- [Backpack: www.backpackit.com](http://www.backpackit.com)
- 19- [Wesabe: www.wesabe.com](http://www.wesabe.com)
- 20- [ChartAll: www.chartall.com](http://www.chartall.com)
- 21- [Preezo: http://preezo.com/](http://preezo.com/)
- 22- [DivShare: www.divshare.com](http://www.divshare.com)
- 23- [4Shared: www.4shared.com](http://www.4shared.com)



## Utiliza antivirus y aprende sobre los virus informáticos



Norberto Peñalver Martínez

ensoft05@en.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club

### Conozca también de los mejores Antivirus.



### Virus informáticos: ¿Acaso una quimera?

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs) en las diferentes esferas de la escala mundial han provocado un profundo impacto en todos los sectores de la actividad humana, ya que las actividades científicas y tecnológicas van de la mano con la evolución de las sociedades. Una de las causas más sorprendentes del mundo de hoy, es la rapidez en el avance de las comunicaciones modernas que permiten el flujo de conocimiento.

En nuestros días el término virus informático adquiere una connotación especial, debido a que este software constituye una amenaza muy seria, se propaga más rápido de lo que se tarda en solucionarlo, e incluso el menos dañino podría ser fatal.

En ocasiones, aquellos que crean virus informáticos no pueden detenerlos aún cuando lo quieran; por lo que es necesario que los usuarios adquieran una conciencia informática y adopten un grado de responsabilidad mayor ante este problema internacional.

El uso de los dispositivos de almace-

namiento para el traslado de información digital tales como: discos 3 1/2, CD ROM, CD ROM DVD y memorias flash, así como las descargas de información por la Red Cuba y la mensajería electrónica traen consigo un intercambio de información constante por parte de los usuarios y las computadoras entonces expuestas a adquirir virus.

### Siempre alertas

Los virus informáticos son programas capaces de reproducirse así mismos sin que el usuario este consciente de ello. Se adicionan a programas de aplicación o documentos con macros, así como a componentes ejecutables del sistema, de forma tal que puedan tomar el control de este último durante la ejecución del programa infectado.

Atentan contra la productividad del trabajo de las computadoras, ya que afectan sus recursos principales: el tiempo de procesamiento y el espacio de memoria disponible en el sistema; tanto de memoria operativa, como la memoria externa de los discos duros y disquetes, y pueden ser capaces de alterar, destruir y borrar la información

contenida en la computadora, mutilando en segundos nuestro esfuerzo.

Los programas destructores de la información procesada en las computadoras han causado una gran alarma y pánico desde su aparición en el mundo informático, ya que representan un grave y serio problema para la seguridad e integridad de la información almacenada en nuestras computadoras.

Actualmente existen más de 75 000 programas malignos detectados por patrones de búsquedas. Estos programas pequeños, que en muy pocas líneas contienen instrucciones, parámetros, contadores de tiempo o de números de copias; que casi nunca incluyen el nombre del autor, ni la fecha de creación; según las estadísticas aparecen con una tasa promedio de más de 200 mensuales.

Los virus informáticos más conocidos y peligrosos que se propagan hoy en día son: gusanos, caballos de Troya, bombas lógicas y de tiempo, jokes, infectores de programas ejecutables, infectores del área de carga inicial y el macro virus.



A partir de esta proliferación, se ha desarrollado igualmente una industria dedicada a la creación de programas, llamados vacunas o antivirus, que tienen como finalidad detectarlos, erradicarlos y prevenir las infecciones virales.

Como se ha mencionado, el problema de los virus es que están escritos en un código de propagación muy diferente que tienen características de funcionamiento muy diversas, lo que hace que los programas antivirus solo sean eficaces para combatir el tipo de virus para el cual fue creado. Estos software antivirus se clasifican en: preventores, identificadores y descontaminadores.

## Cuba en la informatización

Cuba no ha estado ajena este fenómeno, por lo que ha valorado altamente los beneficios y necesidades de dominar e introducir en la práctica social las TICs como una de las características imprescindibles del hombre nuevo, lo que facilita a nuestra sociedad acercarse más hacia el objetivo de un desarrollo sostenible.

La preparación de las nuevas generaciones en la utilización de las TICs y el empleo de éstas para aumentar la calidad en el desarrollo de todas las ramas de la economía, la educación y la cultura nacional, son elementos que buscan asegurar el futuro del país.

Al continuar siendo los virus informáticos uno de los problemas más apremiantes que enfrenta el hombre, ha introducido diversas herramientas con el objetivo de enfrentar este fenómeno.

Desarrollar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la informática en los Joven Club de Computación y Electrónica el curso de Virus Informáticos; es de gran importancia dentro de la comunidad ya que en él se proponen los contenidos mínimos e

indispensables para el uso adecuado de la computadora ante determinadas infecciones.

Hoy se pone en práctica la Multimedia Educativa “Sabes que es un Virus Informático” trabajo que hace referencia a medidas y pasos a seguir para que los virus no nos tomen por sorpresa, ya que un alto porcentaje de las infecciones es debido al descuido y a la falta de conocimientos de las personas que manejan sistemas informáticos.

La aplicación de la Multimedia Educativa permite a los estudiantes y usuarios, crear una cultura informática en cuanto a virus informático se refiere, así como el uso adecuado ante determinadas infecciones y fortalece la responsabilidad ante la seguridad informática.

El trabajo se elabora para un mejor acercamiento a la informática y ha ésta como herramienta para ampliar el acervo cultural de la población; incluyendo medios como texto e imágenes, lo que admite un mayor grado de conocimiento de esta materia.

Además aporta recursos metodológicos para el tratamiento de la computación en el proceso educativo, es decir, un material que sirve de apoyo bibliográfico a los docentes para el empleo de las clases para lograr un aprendizaje más completo.

La Multimedia Educativa es asequible hasta quienes no dominan las herramientas básicas de la computación y tiene como particularidad esencial, según aseguran sus realizadores, que aprovecha al máximo el espacio disponible en la pantalla para transmitir informaciones, ya sea a través de los textos o los elementos gráficos:

- Surgimiento de los Virus Informáticos.
- ¿Qué es un Virus?
- Tipos de Virus.

- Características de los Virus.
- Síntomas típicos de una infección.
- Clasificación de los Virus.
- Vídeo Conferencias Seguridad Informática.
- Consejos para evitar infecciones.
- Plan de Seguridad Informática.

Hoy cuando la informatización de la comunidad internacional y en particular en Cuba está en marcha el tema de los virus informáticos se mantiene alerta ante las capas de las sociedades para asimilar las nuevas tecnologías de la información y el desarrollo integral de los procesos.

Hablar de virus informáticos siempre es novedoso, pues cada minuto se crean nuevos virus en el mundo, nunca están de más las medidas que adoptemos para luchar contra ellos y sobre todos para crear una cultura en los usuarios, sobre este tema. En Cuba existe la empresa Segurmática que es la encargada de realizar el antivirus nacional “SAV”.

La aplicación de la Multimedia Educativa “Sabes que es un Virus Informático” les permitirá a los estudiantes y usuarios de los Joven Club, crear una cultura informática en cuanto a virus informático se refiere, así como el uso adecuado ante determinadas infecciones, fortalecerá la responsabilidad de los estudiantes ante la seguridad informática; siendo utilizado en clases, como motivación, material de consulta y actividades extracurriculares.

## Referencias

- 1- ÁLVAREZ, VALIENTE, ILSA B. y otros: Didáctica del proceso de formación de los profesionales asistido por las Tecnologías de la información y la Comunicación, 2003.
- 2- Bidot Peláez, José. Panorámica de las TIC. - - Vídeo Conferencia La Habana, 2005.
- 3- MASON, MARCELO. Estudio Sobre Virus Informáticos, 2006 (Monografía.com)



## Documentos electrónicos seguros



Rosendo Martínez Benítez

ros07035@scu.jovenclub.cu

Joven Club Palma Soriano 3



Dos problemas aquejan a los documentos electrónicos: La Confidencialidad y la Autenticidad.

La confidencialidad se refiere a la capacidad de mantener un documento electrónico inaccesible a todos, excepto a una lista determinada de personas. La autenticidad se refiere a la capacidad de determinar si una lista determinada de personas han establecido su reconocimiento y/o compromiso sobre el contenido del documento electrónico. El problema de la autenticidad en un documento tradicional se soluciona mediante la firma autógrafa. Mediante su firma autógrafa, un individuo, o varios, manifiestan su voluntad de reconocer el contenido de un documento, y en su caso, a cumplir con los compromisos que el documento establece para con el individuo.

Existe una diferencia sutil pero muy importante entre el concepto de autenticidad y el concepto de no-repudiación. Por ejemplo usted puede presenciar que un documento fue escrito por alguien pues lo vio en persona. Si el documento no está firmado autógrafamente usted estará absolutamente convencido de su autenticidad

pero no podrá probarlo pues sin la firma autógrafa es imposible establecer el vínculo entre la voluntad de la persona y el contenido del documento. Si se puede probar a terceros que efectivamente el documento es auténtico entonces se dice que el documento es no-repudiable. Si un documento es no-repudiable es auténtico pero no viceversa.

Una característica básica de un documento auténtico es su integridad. En un documento tradicional como un contrato o cheque, si se aprecian modificaciones o tachones el documento es prácticamente invalidado. En un documento electrónico en donde por errores de transmisión o fallas en el medio de almacenaje o intencionadamente se modifica el contenido original del documento entonces el documento pierde su integridad y por tanto su autenticidad. Si un documento es auténtico entonces es íntegro pero no viceversa.

Estos problemas, confidencialidad, integridad, autenticidad y no-repudiación se resuelven mediante la tecnología llamada "Criptografía". La criptografía es una rama de las matemáticas, que

al aplicarse a mensajes digitales, proporcionan las herramientas idóneas para solucionar los problemas antes mencionados. Al problema de la confidencialidad se le relaciona comúnmente con técnicas denominadas de "encriptación" y el problema de la autenticidad mediante técnicas denominadas de "firma digital", aunque ambos en realidad se reducen a procedimientos criptográficos de encriptación y desencriptación.

La criptografía en realidad no es solo una rama de las matemáticas sino una disciplina que puede reunir otras áreas de la ciencia sin embargo es en las matemáticas en donde la criptografía moderna encuentra los fundamentos más trascendentes. En general la criptografía es el uso de problemas de difícil solución a aplicaciones específicas. Por ejemplo un problema de difícil solución es encontrar los factores de un número que es producto de dos números primos. Cómo podemos aplicar este problema de difícil solución a un caso específico es un asunto del campo de la criptografía. En particular cómo podemos aplicar este problema de difícil solución al tema de la confidencialidad de información digital



es un asunto de la criptografía. El fundamento y los procedimientos de operación para efectivamente dar solución a un problema específico constituyen un criptosistema.

El criptoanálisis es la actividad que se encarga de estudiar las debilidades de un criptosistema y su objetivo es el de encontrar soluciones fáciles al reto implantado en el criptosistema.

Ambas actividades, la criptografía y el criptoanálisis son parte de la disciplina denominada criptología.

En un sistema en donde la forma tradicional de realizar operaciones comerciales está siendo reemplazado por métodos electrónicos resulta de suma importancia contar no solo con la tecnología, sino con un marco legal que norme la validez de los documentos electrónicos. Es importante que en nuestro país contemos con una base legal que conceda, a los documentos firmados digitalmente, un tratamiento similar a la de los documentos tradicionales firmados autógrafamente. El problema de la confidencialidad no es tampoco un problema estrictamente técnico también es conveniente estudiar las implicaciones legales del uso de esta tecnología que permite al individuo mantener información confidencial fuera del alcance del Estado, sea esta información lícita o ilícita.

Este documento tiene como objetivo presentar, con un enfoque no técnico, los principios y principales problemas en el uso de las técnicas criptográficas en la solución de los problemas de confidencialidad y autenticidad de documentos electrónicos. La idea es que sirva de marco de referencia para que técnicos y no técnicos tengamos una idea clara del problema.

Un problema de este tipo requiere del trabajo interdisciplinario de criptógrafos, analistas, especialistas en seguridad de datos, abogados, etc.

El documento se divide en dos partes. La primera parte esta dedicada al problema de la no-repudación de los documentos electrónicos, la segunda está dedicada al problema de la confidencialidad.

## Conceptos

A mediados de la década de los setenta dos matemáticos de la Universidad de Stanford y otros del Instituto Tecnológico de Massachusetts, descubrieron que al aplicar algunas fórmulas y conceptos matemáticos, era posible solucionar la problemática de la confidencialidad y autenticidad de la información digital. A este conjunto de técnicas se les denominó como la Criptografía de Llave Pública. El modelo de llave pública más conocido y utilizado mundialmente es el denominado RSA por las siglas de los apellidos de los descubridores Rivest, Shamir y Adelman. El esquema propuesto en RSA consiste en lo siguiente.

Mediante un programa de cómputo cualquier persona puede obtener un par de números, matemáticamente relacionados, a los que se denomina llaves. Una llave es un número de gran tamaño, que usted lo puede conceptualizar como un mensaje digital, como un archivo binario, o como una cadena de bits o bytes.

Las llaves pública y privada tienen características matemáticas, su generación es siempre en parejas, y están relacionadas de tal forma que si dos llaves públicas son diferentes, entonces, las correspondientes llaves privadas son diferentes y viceversa. En otras palabras, si dos sujetos tienen llaves públicas diferentes, entonces sus llaves privadas son diferentes.

La idea es la de que cada individuo genere un par de llaves: pública y privada. El individuo debe de mantener en secreto su llave privada, mientras que la llave pública la puede dar a

conocer a los demás individuos.

El procedimiento de firmado consiste en que mediante un programa de cómputo, un sujeto alimenta un documento a firmar y su llave privada (que solo el conoce).

El programa produce como resultado un mensaje digital denominado firma digital. Juntos, el documento y la firma constituyen el documento firmado.

Es conveniente señalar que, a diferencia de la firma autógrafa, si dos documentos son diferentes entonces la firma digital es diferente. En otras palabras la firma digital cambia de documento a documento, si un sujeto firma dos documentos diferentes producirá dos documentos firmados diferentes. Si dos sujetos firman un mismo documento, también se producen dos diferentes documentos firmados.

El proceso de autenticación consiste en que mediante un programa de cómputo se alimenta un documento firmado y la llave pública del supuesto firmante, el programa indica si es auténtico o no es auténtico.

Es conveniente señalar que si la parte del documento o la parte de la firma es modificado, aunque sea ligeramente, entonces, el procedimiento de autenticación indicará que el documento no es auténtico. Si una llave pública autentica un documento firmado, entonces quiere decir que el documento fue firmado con la correspondiente llave privada.

Lo anterior se puede resumir en lo siguiente: Si un documento firmado autentica con una determinada llave pública, entonces, el documento fue firmado con la correspondiente llave privada. Es decir, si un individuo tiene asociada la llave pública que autentica el documento, entonces, el documento fue efectivamente firmado por ese individuo.



En realidad, a diferencia de la firma autógrafa la cual es una biometría y efectivamente prueba el acto personal de firmado, la firma digital solo prueba que se utilizó la llave privada del sujeto y no necesariamente el acto personal de firmado.

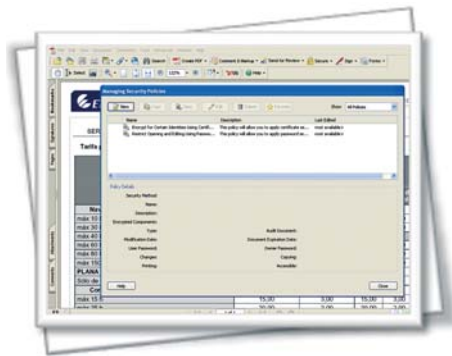
En consecuencia, no es posible hacer irrefutable el que un individuo firmó un documento, en realidad tenemos que hacer irrefutable que es el individuo el responsable de que el documento hubiese sido firmado con su llave privada. En otras palabras, si un documento firmado autentica con la llave pública de un sujeto, entonces el sujeto, aunque no lo haya hecho, debe de reconocer el documento como auténtico. Por lo tanto el sujeto debe de responsabilizarse de mantener su llave privada en total secreto y no revelársela a nadie, pues de hacerlo se vuelve responsable del mal uso de la misma.

Es claro que un sujeto, en el proceso de autenticar un documento firmado debe de contar con, digamos un archivo, que contiene la llave pública del supuesto firmante. Es decir, el sujeto que autentique documentos firmados por 10 individuos deberá contar con 10 archivos o con una base de datos conteniendo las 10 llaves públicas de los posibles firmantes. Si este número lo aumentamos a 100, 1000 o a un 1,000,000 el problema crece considerablemente.

Una solución a este problema de manejo de llaves se basa en el concepto conocido como Certificado Digital.

## El certificado digital

El Certificado Digital es en si un documento firmado digitalmente por una persona o entidad denominada Autoridad Certificadora, dicho documento establece una liga entre un sujeto y su llave pública. Es decir, el Certificado Digital es un documento firmado por la Autoridad Certificadora (AC), el docu-



Ventana de seguridad de documentos en formato PDF

mento contiene el nombre de un sujeto y su llave pública.

La idea es que quienquiera que conozca la llave pública de la AC puede autenticar un Certificado Digital de la misma forma que se autentica cualquier otro documento firmado.

Si el Certificado es auténtico y confiamos en la AC, entonces, podemos confiar en que el sujeto identificado en el Certificado Digital posee la llave pública que se señala en dicho certificado. Así pues, si un sujeto firma un documento y anexa su certificado digital, cualquiera que conozca la llave pública de la AC podrá autenticar el documento.

Por varias razones es conveniente que los Certificados Digitales tengan un período de validez, este parece ser un principio básico en la emisión de cualquier tipo de identificación.

Existe otra razón de carácter técnico y se refiere a que de vez en vez es conveniente que el usuario renueve sus llaves, cada vez aumentando ligeramente el tamaño.

El carácter perecedero de las llaves da como resultado otra diferencia notable entre la firma digital y la firma autógrafa, la cual tiene un carácter perenne. Sin embargo, en el sistema tradicional de escrito firmado autógrafamente también existe el problema de autenticar un escrito, no solo en el contexto, de

autenticar la firma autógrafa, sino además autenticar la capacidad del sujeto para comprometerse al contenido del mismo. Por ejemplo un escrito tradicional, que compromete a una persona moral, es válido solo si la persona física que lo firma tiene la capacidad legal para comprometer a la persona moral. Una persona física que compromete a una moral, debe pues, contar con poderes legales para tal efecto, dichos poderes pueden tener una caducidad o pueden incluso ser revocados o anulados.

El número de serie es un número asignado por la Autoridad Certificadora y tiene el objeto de identificar unívocamente a cada certificado emitido por dicha AC.

## Referencias

- 1- [www.eseguridad.gob.mx/wb2/eMex/eMex\\_Documentos\\_Electronicos\\_Seguros](http://www.eseguridad.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Documentos_Electronicos_Seguros)
- 2- [www.e-aprendizaje.gob.mx/wb2/eMex/eMex\\_Documentos\\_Electronicos\\_Seguros](http://www.e-aprendizaje.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Documentos_Electronicos_Seguros)
- 3- [www.e-salud.gob.mx/wb2/eMex/eMex\\_Documentos\\_Electronicos\\_Seguros](http://www.e-salud.gob.mx/wb2/eMex/eMex_Documentos_Electronicos_Seguros)







## Categorización interna para instructores de Joven Club



Martha Martínez Orozco

jcph@en.jovenclub.cu

Dirección nacional de Joven Club



### Sistema de categorización interna para instructores de Joven Club en ejercicio

En el mundo actual el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC) es una realidad y uno de los motores principales de la sociedad actual, quizás el más importante en la globalización, ya que el uso de la red de redes (INTERNET) por parte de un país es considerado, hoy en día, uno de los indicadores fundamentales del desarrollo del mismo y como consecuencia directa de su explotación a escala mundial la brecha o abismo, entre países ricos y países pobres, se hace mayor ahora con más rapidez.

El hombre y el mundo circundante se encuentran en constante intercambio de información. La informática vino a solucionar en parte, la gran contradicción que se da entre el enorme volumen de información y el tiempo para adquirirla, lo que posibilita que la productividad del trabajo se multiplique al sustituir la agotadora faena de obtener información de variados temas, con el uso de los métodos tradicionales por un sistema capaz de enseñarla.

La política educacional debe estar encaminada a garantizar la formación de toda la sociedad para el desarrollo socioeconómico del país, con una elevada preparación integral que posibilite la formación y desarrollo de sus potencialidades de acuerdo con las necesidades de la época actual.

La educación tiene como encargo la formación y preparación de los ciudadanos para vivir, trabajar y desarrollarse en el seno de la sociedad contemporánea, en la etapa histórica concreta en que transcurre su vida, en la cual la ciencia y la técnica han alcanzado un alto nivel de desarrollo y han puesto en manos del hombre de hoy novedosos recursos y medios técnicos, tanto para las actividades laborales como domésticas y en las que tiene un significativo peso el avance de la electrónica y la informática.

Dentro de la política para la Informatización de la Sociedad cubana se enmarca potenciar el uso masivo de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTIC) a favor del desarrollo de la economía nacional, la sociedad y el servicio al ciudadano, así como contribuir

al fomento de la cultura informática de la sociedad, como parte importante de la estrategia del país de acelerar el proceso de la masificación de la Cultura Informática a todos los ciudadanos.

La informática educativa en Cuba se ejecuta a través de tres sistemas:

- El sistema Nacional de Educación.
- El sistema Ramal y Territorial de Capacitación y Superación que comprende centros docentes de los organismos de producción y servicios, se imparten cursos de capacitación para técnicos y especialistas vinculados a las diferentes empresas del país.
- El sistema de Difusión popular integrado por los Joven Club de Computación y Electrónica en los cuales se desarrollan diferentes actividades instructivas y recreativas con posibilidades de acceso a estas técnicas.

El fortalecimiento del papel de los Joven Club de Computación está concebido como uno de los Programas Rectores de la Informatización de la Sociedad Cubana.

El programa de los Joven Club de



Computación y Electrónica surge en septiembre de 1987 como resultado de una experiencia recreativa local en Ciudad de la Habana destinada al esparcimiento de niños y jóvenes que asistían al Pabellón Cuba durante el verano de ese año.

Este programa fue creado por nuestro Comandante en Jefe Fidel Castro Ruz con el objetivo de llevar a todo nuestro pueblo la enseñanza de la computación y así elevar el nivel cultural del mismo, por eso en la reunión realizada el 8 de septiembre de 1987 propone "crear algunos centros para enseñar computación" y así es que surgen como dijo él "la niña de los ojos de la revolución que son en la computación los Joven club de computación"

Desde sus inicios quedó definido que estos centros debían constituir espacios donde primara y a la vez se fomentará el espíritu de colectividad, se estimulara la creatividad, la realización profesional y desde donde se contribuyera multilateralmente al desarrollo social comunitario con especial énfasis en la cultura informática. Los principios de idoneidad y consagración al trabajo constituirían pilares fundamentales de quienes tendrían la responsabilidad de contribuir eficazmente a la informatización de la sociedad cubana.

Desde su surgimiento ha transitado por varias etapas en su desarrollo caracterizadas por el crecimiento en número de sus instalaciones, renovación y ampliación de su infraestructura tecnológica, diversificación de sus servicios sociales vinculados a la informática, adecuación y reconceptualización de los calificadores de cargos inherentes a los recursos humanos, etc.

La labor docente ha constituido desde el surgimiento del programa la principal actividad de servicios de los Joven Club y por ende ha sido esta la forma más directa de incidencia sobre su

misión de proporcionar una cultura informática a la comunidad con prioridad hacia niños y jóvenes, jugando un papel activo, creativo y de formación de valores en el proceso de informatización de la sociedad cubana.

Esta labor docente la llevan a cabo los Instructores de JC los cuales tiene una variada preparación ya que los mismos presentan diferentes niveles escolares, desde 12mo grado hasta universitarios y ya hoy contamos con 783 Master, además la mayoría no tiene preparación pedagógica, ya que no provienen de los centros pedagógicos, todo esto ha traído consigo que el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en todos los JC no se lleve a cabo de la misma forma, e inclusive en un mismo JC dos Instructores de diferentes niveles no imparten un mismo curso de la misma forma.

Todo este proceso se sustenta en la necesidad de un desarrollo más integral y eficiente del nivel de actividad de los Joven Club acorde con las actuales necesidades y las perspectivas de proyectos futuros de un elevado carácter social y comunitario con un amplio espectro de acción en todo el país y una profunda vinculación al desarrollo y utilización intensiva de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones.

Dicho programa producto de lo dicho en el párrafo anterior a tenido desde sus inicios una muy particular situación en cuanto a la formación del personal que labora en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, es decir, el Instructor. La formación y preparación de ellos la mayoría de las veces ha ocurrido de forma empírica y autodidacta.

Este carácter instructivo ha tomado fuerzas a medida que las opciones de los Usuarios sobrepasan el interés de aprender todas las bondades que brinda el uso de las nuevas tecnologías

de la informatización (NTI) y de profundizar en la enseñanza de la computación.

Como nuestra entidad no cuenta con un perfil de egresados, como se acostumbra en los diferentes centros de enseñanza de nuestro país, los cuales tengan la necesaria preparación Pedagógica – Metodológica; trae consigo que nuestros Instructores no tengan la profesionalidad necesaria y por tanto el proceso de Enseñanza – Aprendizaje no tiene toda la calidad requerida.

Por lo que se hace necesario elevar el nivel profesional de nuestros Instructores mediante la auto – preparación y la capacitación de los mismos la cual esta definida por el MTSS como "un proceso formativo aplicado de forma sistemática y organizada, con el fin de ampliar conocimientos, desarrollar destrezas, actitudes y modificar actitudes." Resolución 29 de Organización, control y desarrollo de la capacitación, en Cuba, 2006. En sentido general, hay consenso de que la capacitación es un proceso continuo de enseñanza – aprendizaje, mediante el cual se desarrollan las habilidades y destrezas de los instructores, que les permitan un mejor desempeño de sus labores habituales. Puede ser interna o externa, de acuerdo a un programa permanente, aprobado y que pueda brindar aportes a la institución.

Estas concepciones están presentes en el actual sistema de preparación de los Instructores de los Joven Club de Computación y Electrónica para elevar su profesionalidad que los ayudara a enfrentar más fácilmente el proceso docente - educativo a pesar de no haber tenido una preparación pedagógica anterior.

A criterio de la autora, el actual diseño estratégico de los servicios en los JC sobre la base de la presencialidad y la labor instructiva fundamentalmen-



te, no soporta integralmente el alcance del programa y unido ha esto esta la situación problemática de que el personal de instrucción en los Joven club carece de una preparación metodológica para enfrentar el proceso docente educativo; todo esto ha traído como consecuencia que cada vez más se busquen nuevas vías para elevar el nivel de preparación de nuestros Instructores y nuevas formas para incentivarlos a lograr esto.

Por lo que constituye un hecho la necesidad de la implementación de un Sistema de Categorización que cubra las expectativas de las herramientas para la elevación de la profesionalidad de nuestros Instructores.

Con este trabajo la autora pretende proponer un sistema de categorización que va ser interno para los Instructores de JC en ejercicio, para lograr que nuestros Instructores se preparen cada vez más, así el proceso de enseñanza aprendizaje en los JC adquirirá la calidad necesaria y los servicios que se brindan a la población tendrán una mayor satisfacción de sus necesidades.

Posibles beneficios de este proyecto:

- El beneficio principal que reporta este estudio es la implantación de un sistema de categorización para los instructores de JC en ejercicio que los estimulara cada vez más a elevar su preparación.

- Además de continuar brindándole a la población un uso adecuado y más profundo de las TIC con un personal más calificado.

El objetivo general de la investigación se circunscribe a establecer un sistema de categorización interna que conlleve a la superación continua de los Instructores de los JC para elevar su profesionalidad.

De este se derivan los siguientes objetivos específicos:

- Contribuir al perfeccionamiento metodológico y técnico del personal docente vinculado a los JC.
- Elevar la calidad de la Instrucción y los servicios que se prestan.
- Desarrollar la capacitación en los Instructores de los Joven Club.

- Lograr una mayor permanencia en el Movimiento y de esta forma que nuestros Instructores tengan una ardua experiencia en el trabajo de los Joven Club.

- Fomentar la vinculación de los Instructores con la Universalización de la Enseñanza.

### Referencias

- 1- Castaño Oliva, Rafael. (2000) El paradigma de la investigación Educativa.
- 2- Silva Rodríguez, Manuel. (2004) Cuatro paradigmas y un enfoque
- 3- Chávez Rodríguez, Justo. (). La investigación científica desde la escuela.
- 4- Colectivo de autores () Metodología de la investigación.
- 5- Alfonso Sánchez Ileana. () Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza – aprendizaje.
- 6- Santos Moreno A. (2000) Evaluación eficaz del aprendizaje Vía Internet: Una perspectiva constructivista.
- 7- Ruiz Aguilera Ariel. Metodología de la investigación.
- 8- Cerezal Mezquita Julio. (2002) Los métodos científicos en las Investigaciones pedagógicas.
- 9- Leontiev AN. Artículo de introducción sobre la labor creadora de LS Vygotsky. Vygotsky LS. Obras escogidas. Madrid: Visor; 1991. t.1
- 10- Álvarez Gómez M. Educación a distancia. ¿Para qué y cómo?. [sitio en Internet]. Disponible en: <http://www.sld.cu/libros/distancia/indice.html>. Acceso el 12 de marzo del 2000.



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





## La gestión de riesgo



Yasmiary Marrero Moreno

Sin email

Colaboradora de Joven Club



La ingeniería de software se va aproximando a su edad media con muchos logros sobre sus espaldas, pero con un trabajo significativo todavía por hacer. Hoy en día está reconocida como una disciplina legítima, digna de tener una investigación seria, un estudio concienzudo y un grande y tumultuoso debate.

La constante investigación y el desarrollo científico de la ingeniería y gestión de software proponen profundos avances en la resolución de problemas en todos los campos. Sin embargo, muchos de los problemas siguen existiendo. Muchas compañías desarrollan el software de manera muy aleatoria. De igual modo muchos profesionales y estudiantes siguen sin conocer los métodos modernos.

Un estudio de 70 proyectos desarrollados en 30 empresas europeas señala que el 10% fueron cancelados y el 60% tuvo problemas, ya sea por que se excedieron en el presupuesto, en el tiempo o en la cantidad de personal. La misma fuente señala que otro estudio de 8,380 proyectos de 365 empresas en el mundo indicó que el 31% fueron cancelados y 53% tuvo problemas.

Éstos se excedieron del presupuesto en un 189% y del cronograma en un 222%, mientras que sólo implementan un 61% de la funcionalidad originalmente especificada. Solamente el 16.2% de todos los grandes proyectos informáticos se terminan en tiempo y dentro del presupuesto.

En Cuba el desarrollo de software todavía es muy poco significativo, el Gobierno Cubano tiene dentro de sus principales tareas desarrollar la Industria del Software, no solamente con el fin del desarrollo de sistemas para la informatización de la sociedad sino también por los beneficios de insertarse en el mercado de software a nivel mundial por su perspectiva económica y lo que representa esto para el mundo.

A principios de 2001 se organizaron los grupos de desarrollo para la creación de los Software Educativos de las Escuelas Cubanas, los Joven Club de Computación y Electrónica se sumaron a esta tarea encomendada por la máxima dirección de la Revolución y se crearon cinco grupos o equipos de desarrollo, estos estaban ubicados en las provincias de La Habana, Ciudad

de la Habana, Matanzas, Sancti Spiritus y Las Tunas, se le entregó un equipamiento con ciertas condiciones para el trabajo, pero sin una idea definida de cómo funcionarían en un futuro.

Teniendo en consideración que la producción de software es hoy una de las prioridades de los Joven Club, y que existían deficiencias en el proceso de desarrollo de los proyectos que se han orientado, se hace necesario realizar un análisis sobre los procesos de gestión de riesgo de un proyecto, los cuales tienen que ser planificados, identificados, analizados, antes, durante y una vez concluido cada proyecto, lo cual servirá de guía.

Para solucionar este problema nos trazamos el siguiente objetivo, realizar un análisis sobre la gestión de riesgos en la realización de un proyecto, en correspondencia con las técnicas actuales de dirección.

### La gestión de riesgo del proyecto

La gestión de riesgo del proyecto describe los procesos generales relacionados con el desarrollo de la gestión



de un proyecto está incluida dentro de los procesos de dirección de proyectos según las técnicas actuales de dirección de proyectos de software.

Según el diccionario de la Lengua Española, Gestión es la acción y efecto de gestionar o la acción y efecto de administrar.

Este trabajo define varios elementos claves en la Gestión de Proyectos basándose en lo planeado por los autores antes mencionado como:

- 1- Aplicación de conocimientos y habilidades.
- 2- Organización y Administración de los recursos.
- 3- Planificación.
- 4- Supervisión y control del personal.
- 5- Los procesos y eventos.
- 6- Alcance.
- 7- Tiempo determinado.
- 8- Coste definido.

En general la Gestión de Proyectos este autor la define como la disciplina que planifica, organiza, supervisa, controla y administra los recursos humanos y no humanos, aplicando el conocimiento y habilidades en el uso de las herramientas, de manera tal, que se pueda terminar un proyecto de software dentro del tiempo establecido, cumpliendo con el alcance, y el coste definido para el mismo.

La calidad de los proyectos se ve afectada por estos tres factores, alcance, tiempo y costes del proyecto, cuando se habla de proyectos de software de alta calidad la entrega del producto, servicio o resultado requerido tiene que hacerse con el alcance solicitado, Puntualmente y dentro del presupuesto. La relación que existe entre estos tres factores es tal, que si cambia cualquiera de ellos se ve afectado por lo menos otro de los factores.

Para poder lograr que un proyecto ter-



Multimedia por el aniversario 20 de los Joven Club de Computación y Electrónica.

mine en el tiempo, coste y logre el alcance planificado es de gran importancia realizar un análisis de los riesgos que pueden influir en el éxito o fracaso del proyecto.

El análisis de riesgo es la actividad de la gestión de proyecto que antecede la ejecución del mismo y que puede terminar aprobando el proyecto o recomendando su cancelación.

**RUP** (Rational Unified Process) al igual que CMMI (Modelo de Madurez de Capacidad Integrado) consideran la evaluación de los riesgos como una parte fundamental del proceso.

RUP es un proceso que define quién debe hacer las cosas, qué debe hacerse, cómo y cuándo. Dado su enfoque orientado al modelo, es decir, mantiene modelos en lugar de gran cantidad de documentación, utiliza un lenguaje concreto y bien definido Unified Modeling Language (UML).

**CMMI** es un modelo estático que define áreas claves (PA: Process areas) en las que se deben llevar a cabo prácticas específicas o genéricas, por lo tanto el hecho de implementar RUP en el desarrollo de un proyecto implica que ciertas PA de CMMI sean alcanzadas y otras no.

Un riesgo es el factor que influye negativamente en el éxito del proyecto. Se recomienda por los expertos en el

tema, realizar una planificación de la gestión de riesgos, identificarlos, realizar un análisis cualitativo y cuantitativo de los riesgos, planificar la respuesta, su seguimiento y el control a los riesgos.

- La planificación de la gestión de riesgo: es donde se decide como enfocar, planificar y ejecutar las actividades de gestión de riesgo para un proyecto.

- La identificación de los riesgos: se realiza con el objetivo de determinar que riesgos pueden afectar al proyecto y documentar sus características.

- Análisis cualitativo de los riesgos: priorizar los riesgos para realizar otros análisis o acciones posteriores, evaluando y combinando su probabilidad de ocurrencia y su impacto.

- Análisis cuantitativo de los riesgos: analizar numéricamente el efecto de los riesgos identificados en los objetivos generales del proyecto.

- Planificación de la respuesta a los riesgos: desarrollar opciones y acciones para mejorar las oportunidades y reducir las amenazas a los objetivos del proyecto.

- Seguimiento y control de los riesgos: realizar el seguimiento de los riesgos identificados, supervisar los riesgos residuales, identificar nuevos riesgos, ejecutar planes de respuesta a los riesgos y evaluar su efectividad a lo largo del ciclo de vida del proyecto.

El riesgo en un proyecto tiene su origen en la incertidumbre que está presente en todos los proyectos, cuando se perciben los riesgos se pueden tomar decisiones a tiempo lo cual puede constituir un logro en el éxito del proyecto.

Existen distintos tipos de riesgos los cuales pueden ocurrir al no realizar un estudio detallado de todo el proceso



por el cual transcurre un proyecto. Los riesgos en los proyectos pueden traer efectos tanto negativos como positivos para el proyecto.

Realizar un análisis los riesgos por los cuales transitará un proyecto desde el inicio hasta la puesta en marcha de la primera versión es de gran importancia de la calidad con que se realice dependerá en gran medida el éxito del proyecto.

Es elemental realizar un análisis donde se realice la identificación, las proyecciones, la reducción, supervisión y gestión de los riesgos para poder tomar decisiones antes, durante, al finalizar el proyecto y durante el seguimiento que se haga de este cuando se ponga en marcha el proyecto.

Los riesgos lo podemos identificar según el tamaño del producto, mientras mayor sea el proyecto y el número de recursos tanto humanos como materiales más probabilidades de riesgos existen, el análisis del mercado es de gran importancia, relacionado con el cliente, es necesario realizar un estudio detallado de los mismos para conocer muy bien todas sus exigencias y disminuir las posibilidades de insatisfacción, los riesgos del proceso tienen que estar bien definidos, de tipo tecnológicos, realizar un buen estudio de la tecnología para garantizar la continuidad, los riesgos del entorno de desarrollo y la experiencia que se tenga,

así como el tamaño de la plantilla que se va a utilizar agilizará el proceso de desarrollo y la identificación y eliminación de todos los riesgos posibles.

Para realizar un análisis de los riesgos debe seguir varios pasos:

- Planificar los riesgos.
- Identificar los riesgos.
- Proyección.
- Evaluación.
- Supervisión.

- Planificar los Riesgos: Es necesario realizar una planificación de los posibles riesgos que puedan influir en el éxito del proyecto.

- Identificar los riesgos: Es necesario hacer una lista de todos los riesgos posibles.

- Proyección: Consiste en ordenar la lista de riesgos teniendo en cuenta la probabilidad de que ocurran y el Impacto de cada riesgo.

Las probabilidades pueden dividirse en Alto, Moderado y Bajo.

El impacto hay que medirlo en el alcance: cuanto se afecta la duración: por cuanto tiempo se manifiesta.

- Evaluación de los Riesgos: Determinar un punto de referencia para cada riesgo, que permita decidir si el riesgo, según su prioridad de atención, se sale del manejo aceptable.

- Supervisión del Riesgo: Hacer el plan de supervisión, dado el caso de que se acepte continuar con el proyecto.

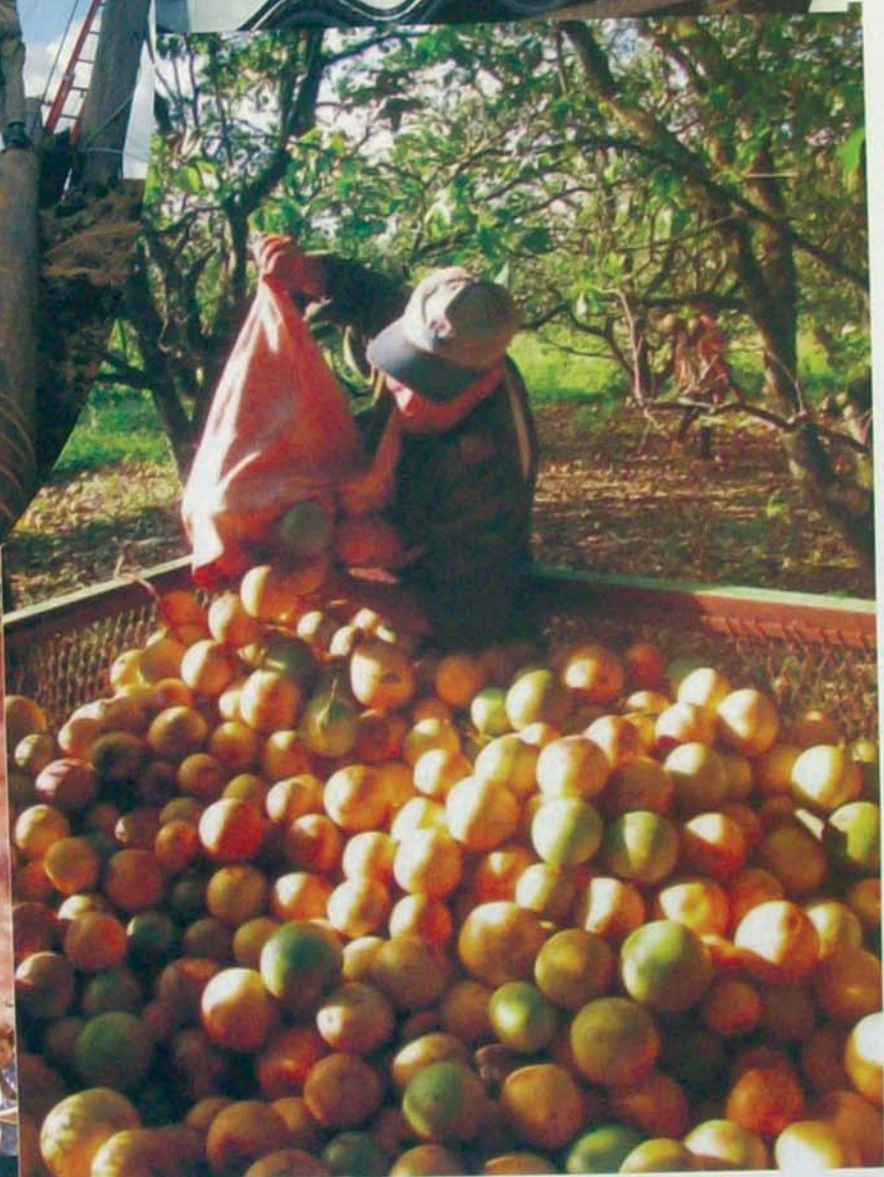
En la actualidad la dirección de los Joven Club de Computación y Electrónica tiene dentro de sus prioridades dirigir el proceso de desarrollo de software, para esto es indispensable realizar una buena gestión de los riesgos que pueden influir en resultado de cada proyecto.

La investigación realizada arrojó el resultado de que es necesario realizar una buena planificación, análisis y seguimiento de los riesgos para poder contribuir al éxito de un proyecto de software. No se puede continuar trabajando empíricamente y desconocer los nuevos métodos de trabajo. Las experiencias y las estadísticas no dejan margen a la duda.

## Referencias

- 1- Pressman, Roger S., Ingeniería del Software: un enfoque práctico. McGraw Hill. México. 5ta ed. 2002.
- 2- Metodología costo efectividad. Chile, 2000.
- 3- Análisis de Sistemas. J. Kendall & E. Kendall, Addison Wesley, 1996.
- 4- Procesos de desarrollo: RUP, XP y FDD. Alberto Molpeceres, 2003.
- 5- <http://www.lambdact.com>
- 6- ISO 10006:1997, Quality management - Guidelines to quality in project management.
- 7- Guía de del fundamentos de la Dirección de Proyectos(Guía del PMBOK), tercera edición, 2004, project management institute, Four Campus Boulevard, Newtown Square, PA 19073-3299 EE.UU.

**Fernando, Antonio, Gerardo, René, Ramón**  
**PRISIONEROS INJUSTAMENTE**  
**EN LOS ESTADOS UNIDOS**



**¡PREPARADOS  
SIEMPRE**

**PARA LUCHAR Y VENCER!**



## VLC media player

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium II o superior  
**Memoria:** 64 MB RAM  
**Instalación:** 23 MB  
**Disco Duro libre:** 50 MB  
**Sistema Operativo:** Windows y Linux  
**Algo más:** -

#### Descargar de

<http://www.videolan.org/>

#### Utilizar para

Reproducir de archivos de video

#### Funciones del software

- 👉 Es un reproductor multimedia multiplataforma y de código abierto para varios formatos de audio y video.
- 👉 Es un servidor de volcado con capacidad de transcodificación uniemisión y multiemisión UDP, http, etc.
- 👉 Es una aplicación portable con amplio soporte de codecs incluido.
- 👉 El servidor de volcado a red está principalmente diseñado para redes de gran ancho de banda o redes LAN.
- 👉 No posee archivo de ayuda.
- 👉 Posee algunos errores de traducción en la interfaz.

La reproducción de archivos de audio o video es una de las tareas comunes que realizan frecuentemente los usuarios de computadoras, empleando para esto un programa denominado reproductor, muchas veces solo conocen o emplean el suministrado por el sistema operativo sin embargo existen muchos reproductores, algunos incluso que lo pueden hacer hacia una red LAN, el VLC es uno de ellos.

Su utilización como servidor de streaming para audio o video permite



Juan Enisbel Rodríguez

[juan01021@ssp.jovenclub.cu](mailto:juan01021@ssp.jovenclub.cu)

Joven Club Yaguajay 2

la multiemisión a varias PC de una red local.

VLC media player o también denominado solamente VLC es un reproductor multimedia multiplataforma y de código abierto desarrollado por el equipo de VideoLAN, disponible para su descarga sin costo alguno aunque varias distribuciones de GNU/Linux como Debian, Kanotix, entre otras lo incorporan ya dentro de su paquetería.

Para usuarios del sistema operativo

El uso del VLC para realizar streaming de video permite la emisión a través de la red local, que son recibidos en todas las estaciones de trabajo con una perfecta sincronización, así como la posibilidad de transcodificación guardando a un archivo lo que reproduce, lo convierte en una herramienta para salvar videos de medios extraíbles que aunque se reproducen no permiten ser copiados.

Cuenta con un asistente para el volcado a red o transcodificación.



Valoración  
1-10

# 9

### Conclusiones

El VLC media player es el reproductor multimedia de código abierto que por las funcionalidades incluidas se convierte cada día más en la posible solución ideal para dejar atrás la molesta selección e instalación de codec de video, tanto para sistemas operativos libres o propietarios.

Windows puede descargarlo en versión instalable o en portable para aquellos usuarios que van pensando en la migración al software libre y el uso de código abierto en las aplicaciones que hoy emplean.

Reproduce DVD, VCD, CD de audio así como videos en formato MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX entre otros.





## Zend Studio

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium IV o superior

**Memoria:** 1 GB RAM

**Instalación:** 74 MB

**Disco Duro libre:** 174 MB

**Sistema Operativo:** Windows, Linux y Mac

**Algo más:** -

#### Descargar de

<http://www.zend.com>

#### Utilizar para

Desarrollar aplicaciones web, en lenguaje PHP.

#### Funciones del software

- No requiere la instalación previa de PHP ni del entorno de ejecución de Java.
- Soporte para gestión de grandes proyectos de desarrollo.
- Instalación de barras de herramientas para Internet Explorer y Mozilla Firefox.
- Necesita mucha memoria RAM.
- No incluye editor visual HTML.
- Es complicada su ejecución con el MySQL.

Hoy día con el auge del software libre y el aumento de las aplicaciones PHP es muy útil y necesario contar con entornos de desarrollo integrado para el desarrollo, depuración, despliegue y gestión de aplicaciones web PHP, garantizando así la rapidez y la profesionalidad que demanda la programación web.

El programa está escrito en Java, consta de dos partes en las que se dividen las funcionalidades de parte del cliente y las del servidor. Las dos partes se instalan por separado, la del cliente contiene el interfaz de edición y la ayuda.



Ivis Jiménez Leiva

soft13015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Calimete 1

La parte del servidor, que instala Apache y el módulo PHP, en caso de que estén instalados, los configura para trabajar juntos en depuración.

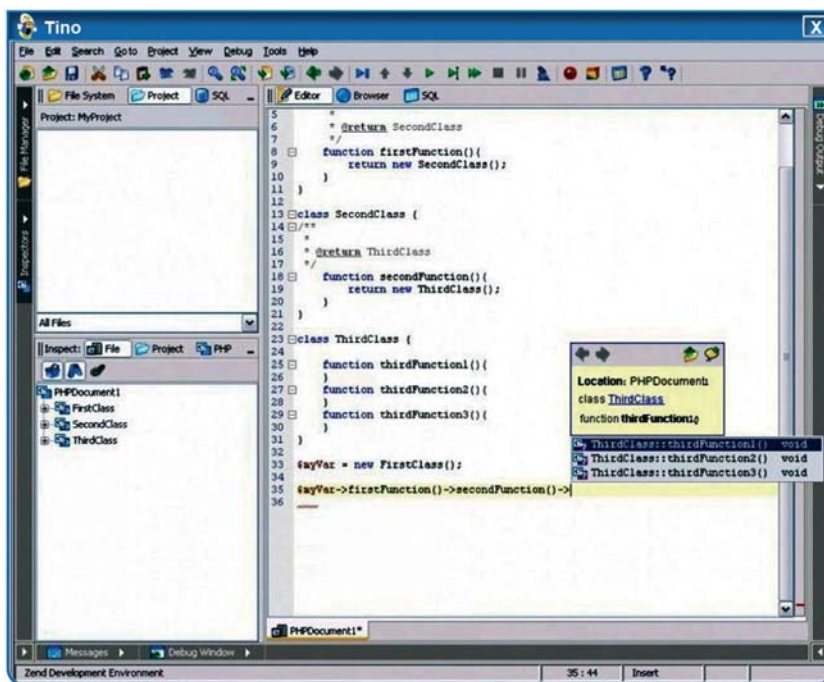
El editor: La interfaz está compuesta por varias partes, en las que se encuentra un explorador de archivos, una ventana de depuración, los menús y otra para mostrar el código de las páginas.

Lo más destacable es que contiene una ayuda contextual con todas las li-

brerías de funciones del lenguaje que asiste en todo momento ofreciendo nombres de las funciones y parámetros que deben recibir y más.

Zend Studio implementa además interesantes opciones para trabajar en grupo, al integrar el sistema de trabajo conocido como CVS.

Abra la ventana del Administrador de Archivos para trabajar con archivos, proyectos y SQL Server. Para colocar y modificar las ventanas, seleccione en el menú herramientas / Preferencias del menú.



Valoración  
1-10

8

## Conclusiones

Una aplicación que agiliza nuestro trabajo, cuenta con un buen depurador, y muchas otras opciones que permiten un desarrollo profesional de las aplicaciones web. Opciones como el Project Inspector, analiza la estructura del proyecto y accede rápidamente a clases, métodos, propiedades y funciones.



## Programa de eficiencia energética

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium II o similar

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 18 MB

**Disco Duro libre:** 20 MB

**Sistema Operativo:** Windows

**Algo más:** -

#### Descargar de

-

#### Utilizar para

El control y análisis del uso de los portadores energéticos en una entidad, e incluye la posibilidad de realizar el estudio energético de la misma y el análisis de los indicadores de eficiencia energética.

#### Funciones del software

- Interfaz sencilla.
- Realiza los cálculos del estudio energético de una entidad en un mes o acumulado en el año en curso.
- Resaltando en rojo los índices de consumo alterados.
- No es multiplataforma.
- No propone métodos ni realiza cálculos especializados para el análisis de eficiencia energética de los equipos (calderas, transporte, Motores eléctricos, etc.).
- No esta previsto para su uso en red.

El análisis de eficiencia energética en una empresa o entidad es un aspecto muy importante para conocer y planificar objetivamente el balance energético (plan, real y diferencia en los consumos por portador), el comportamiento de los indicadores de eficiencia energética y los ahorros o sobreconsumos de combustible y electricidad en un período analizado, dada la cantidad de variables y operaciones a efectuar es un proceso engorroso que demanda



Mario Abel Vega Vega

mario02021@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

mucho tiempo, por ellos se creó un software que automatizara esta actividad.

El software ofrece información suficiente y actualizada para comprender los fundamentos de la Gestión Energética Empresarial al incluir temas como el concepto, tipos y fuentes de energía; impacto ambiental por el uso de los combustibles fósiles y la energía nuclear; una metodología para la elaboración del Programa de Gestión Energética en correspondencia con las nor-

mes o acumulado en el año en curso, de manera que muestra la estructura de sus consumos, los departamentos, actividades y equipos de mayor consumo de energía y los trabajadores que más influyeron en el gasto energético en el período seleccionado.

Por último, el software facilita los informes que muestran los resultados del estudio energético de la entidad y del análisis de eficiencia energética en el período seleccionado, así como la impresión de estos.



Valoración  
1-10

8

mas ISO 9000, expone como elaborar proyectos de mejora continua y su valoración económica, el procedimiento para la realización de las auditorías energéticas y medidas generales para el ahorro de combustibles y electricidad, etc.

El sistema es capaz de realizar el estudio energético de la entidad para un

### Conclusiones

El software "Programa de Eficiencia Energética" contribuye al mejoramiento de la cultura energética y permite la confección y puesta en práctica de un Programa de Gestión para el uso eficiente de la energía tanto en las entidades de producción como en las de prestación de servicio.



## ProShow Gold

### Análisis



#### Requerimientos mínimos

**Procesador:** Pentium III o similar

**Memoria:** 128 MB RAM

**Instalación:** 11.3 MB

**Disco Duro libre:** 41 MB

**Sistema Operativo:** Windows XP o superior

**Algo más:** -







#### Descargar de

<http://descargas.abcdatos.com/programa/descargarZ3286.html>

#### Utilizar para

Crea presentaciones electrónicas en formato de videos a partir de imágenes, audio y video.

#### Funciones del software

-  Capaz de crear videos en formato CD y DVD.
-  No es necesario poseer grandes conocimientos sobre el edición de video para su utilización.
-  El programa genera automáticamente el código para la autoejecución de las presentaciones.
-  No es multiplataforma.
-  La ayuda y sus opciones son en inglés.
-  No es compatible con otros software de video.

En la actualidad el desarrollo de multimedias y software educativos, obliga a utilizar herramientas útiles para enriquecer estos materiales educativos. Una de estas herramientas que pueden ofrecer estos beneficios es ProShow Gold.

La interfaz de este programa es muy sencilla de utilizar, a pesar de que esté en idioma inglés, es apta tanto para usuarios inexpertos como para aquellos que exigen un poco más, sólo tienes que elegir tus fotos, a través de la



Issel Mayra Tandrón Echevarría

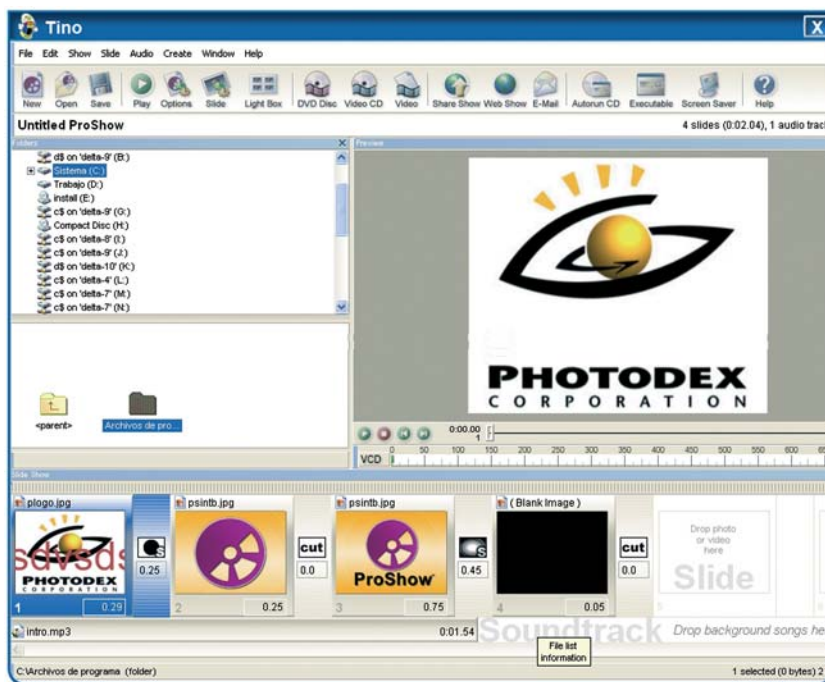
issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Santa Clara 5

opción de Carpetas (Folders) que aparece en el panel izquierdo del área de trabajo y arrastrarlas a la zona de mostrar diapositivas (Slide Show, en la parte inferior de la pantalla). Las transiciones aparecen entre los slide, una vez que se presiona sobre éstas, aparece una ventana que muestra la variedad de transiciones listas para su animación entre cuadros. Las maravillas de esta herramienta incluyen además sonidos, textos animados, etc.

PS Gold soporta varios formatos de

tas, se puede manejar los efectos de transición y añadir sonido a las imágenes o fotos que usted integrará en el video, para darles el toque final genera archivos de vídeo en formato MPEG para verlos en tu ordenador. Construye salva pantallas para ti mismo o para otros. Crea presentaciones autoejecutables perfectas para ser enviadas por e-mail o ponerlas en línea en tu sitio web. Crea CDs o DVD con autorun que automáticamente comienzan a mostrar tu obra.



Valoración  
1-10

# 9

imagen, audio y video para que usted los utilice en su video, puede incluir extensiones .JPG, .GIF, .MP3, .WAV, .MPG, entre otros. En el caso que desees crear CD de video o DVD es mejor que sean de tipo autorun para que automáticamente reproduzcan la presentación al insertarlos en la PC.

A través de una barra de herramien-

### Conclusiones

Es un excelente software para crear presentaciones, editar videos y agregarle efectos a los mismos. Su pequeño tamaño lo hace un software muy valorado, al tener tantas opciones y tan pocos megas. Un software que todo el interesado en el mundo audiovisual y con una PC estandar debe poseer.

▶ JORNADA SOLIDARIA

# por los cinco

revolucionarios cubanos presos  
en las cárceles de EEUU por  
combatir el terrorismo





## Santiago Mesa Camacho

### Nos habla sobre las afectaciones y etapa de recuperación por el paso de los huracanes por Pinar

Entrevista por: Deniker Marín Carrazana

**Tras el paso reciente de devastadores huracanes, Gustav y Ike, por la provincia de Pinar del Río, las afectaciones han sido innumerables. ¿Qué acciones realizaron los instructores y trabajadores en general de los Joven Club de Computación para atenuar estos daños durante el paso de los huracanes?**

Primeramente se activó a nivel provincial el puesto de mando ante catástrofes naturales, dirigido por el Consejo de Dirección, el cual tiene dentro de sus misiones orientar y chequear a todos los especialistas principales y trabajadores en general las medidas a tomar en las diferentes fases declaradas por la dirección nacional de la Defensa Civil, desde las primeras informaciones recibidas se procedió a la evacuación de todos los bienes en lugares seguros que en la mayoría de los casos resultó ser la propia instalación, pero en habitaciones con las condiciones para garantizar la preservación de los bienes. En casos muy puntuales con peligro para la penetración del mar e inundaciones provocadas por las intensas lluvias se decidió trasladar el equipamiento fuera del Joven Club en lugares seguros. Se aseguraron las puertas y ventanas de las instalaciones, se llenaron y aseguraron los tanques de agua, se cortaron los árboles que pudieran afectar la instalación una vez derrumbados, se estableció un sistema de guardia para garantizar la custodia de la instalación y los bienes dentro de ellas.

**A pesar de los esfuerzos realizados, las afectaciones fueron varias. ¿Cuáles han sido las afectaciones ocasionadas por estos fenómenos atmosféricos a las instalaciones de los Joven Club de Computación en la provincia?**

Las principales afectaciones ocasionadas por los huracanes Gustav y Ike están relacionadas con la cubierta, donde 4 instalaciones sufrieron daños numerosos, tales son los casos de los Joven Club de Viñales I, San Cristóbal II, Consolación I y Pinar I, así como afectaciones en la carpintería de Pinar I y Consolación IV.

**El proceso de recuperación en toda la provincia se acometió con diligencia tras el paso de los ciclones propiciando la prestación de servicios. ¿Cuáles han sido las labores de**



**recuperación acometidas para comenzar la prestación de servicios en cada una de las instalaciones afectadas?**

Las principales labores de recuperación están relacionadas con la reparación de las cubiertas de aquellas instalaciones con techo de tejas criollas fundamentalmente priorizando los locales con mayor incidencia en los servicios, así como la reparación de la carpintería dañada y en aquellas instalaciones donde no ha sido posible concluir la recuperación total se decidió reubicar los recursos humanos y materiales hacia otras instalaciones

para garantizar su aprovechamiento en la prestación de los diferentes servicios hasta tanto se concluya el proceso.

**¿Cuáles son las metas o compromisos trazados por la Dirección Provincial o cada Joven Club en particular en función de recuperar la total funcionalidad de las instalaciones?**

La dirección provincial y todos los trabajadores están involucrados en la recuperación para concluir el proceso antes de finalizar el año, es la meta.

Es necesario contar con el apoyo que siempre nos han brindado las autoridades del Partido y el Gobierno en la provincia en facilitar los recursos mínimos indispensables para concluir este proceso, así como elevar el poder de gestión de los cuadros y dirigentes del programa, existe una instalación que por sus características constructivas y por la envergadura de los daños se precisa de un empeño y esfuerzo superior al resto, esta instalación es el Palacio de Computación donde tenemos el compromiso con la máxima dirección de la Unión de Jóvenes Comunistas en el país de concluir antes del 17 de enero del año 2009.



## Fuente variable de corriente continua estabilizada



Bety Vázquez García

bety10025@cmg.jovenclub.cu

Joven Club Vertientes 2

Co-autor: Ridiam Tapia Carlos



La fuente de alimentación de tensión directa variable es de vital importancia para el trabajo en el laboratorio ya que permite alimentar gran cantidad de equipos con solo ajustar la tensión de salida. Se presenta un circuito práctico (ver fig.1) que permite tales beneficios.

El potenciómetro P1 posibilita el ajuste de la tensión de salida del circuito en general. Esta variante es fácil de

implementar, para algunas aplicaciones tales como de recepción y transmisión se recomienda incrementar la capacidad del capacitor C1 a 10 000 microfaradios.

Como se puede apreciar el circuito consta con un transformador el cual puede estar concebido para alimentarlo con 110 V ó 220 V alternos y a su salida debe entregar algo más de 30 V, para lograr tensiones entre 1 V y 27 V

variando la resistencia del resistor variable P1, el diodo zener (D5) es el encargado de que una vez ajustada la tensión que se necesita esta se mantenga inalterable.

En este caso el zener utilizado es de 27 V, si fuese de 12 V la máxima entrega de la fuente seria ese valor.

### Listado de componentes

- Transformador 110 V – 35 V.
- D1 – D4 Puente de Diodos
- D5 Zener 27 V
- C1 = 1000  $\mu$ F / 40 V
- C2 = 500  $\mu$ F / 16 V
- R1= 1 k $\Omega$
- R2= 1 k $\Omega$
- R3= 510  $\Omega$
- P1 = 10 k $\Omega$

### Fuente de alimentación de tensión directa variable

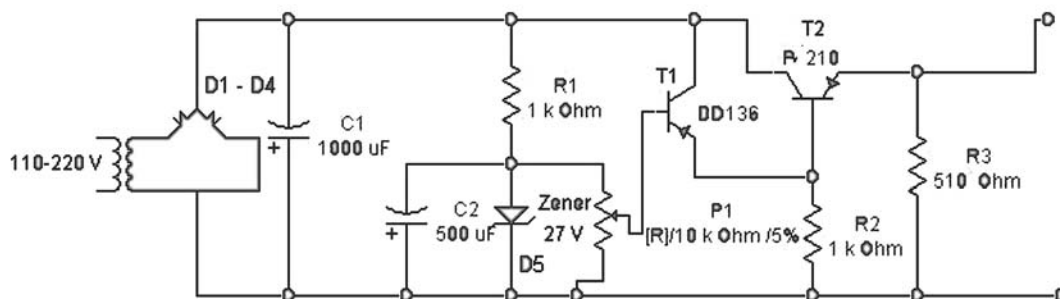


Figura 1



## Agitador casero



Luis E. Díaz Bermúdez

Sin email

Colaborador del Joven Club Jagüey 1



Por todos es conocido lo molesto que puede resultar el proceso de tostar café en granos, pues resulta necesario moverlo de forma frecuente para evitar que se queme y por este motivo se expone la persona a los vapores resultantes del mismo. Existen otros casos en la cocina como elaborar una mermelada, natilla, etcétera en que resulta necesario el movimiento de forma constante, por lo que un agitador casero solucionaría muchos de las incomodidades resultantes de estos procedimientos.

Pasos para elaborar el agitador se deben seguir los siguientes pasos:

- 1- Elaborar la paleta del agitador con planchas de acero inoxidable de 2 mm de espesor.
- 2- Soldar la paleta a un eje de 10 mm (precisamente esta es la medida necesaria para acoplar el motoreductor)
- 3- Acoplar el eje mediante un pasador a un centro de bicicleta y éste mediante otro pasador al motoreductor.
- 4- Construir con planchas de acero una

base para el reductor y el acople del agitador a la pared.

5- Fijar un buje de 20 cm de largo a las planchas que sirven para fijar el dispositivo a la pared, el cual debe ser previamente perforado para soldarle una tuerca que se utilizará para ajustar la altura a la que se vaya a utilizar el agitador.

6- Conectar al motoreductor una espiga para que se pueda enchufar a un tomacorriente en el momento de su uso.

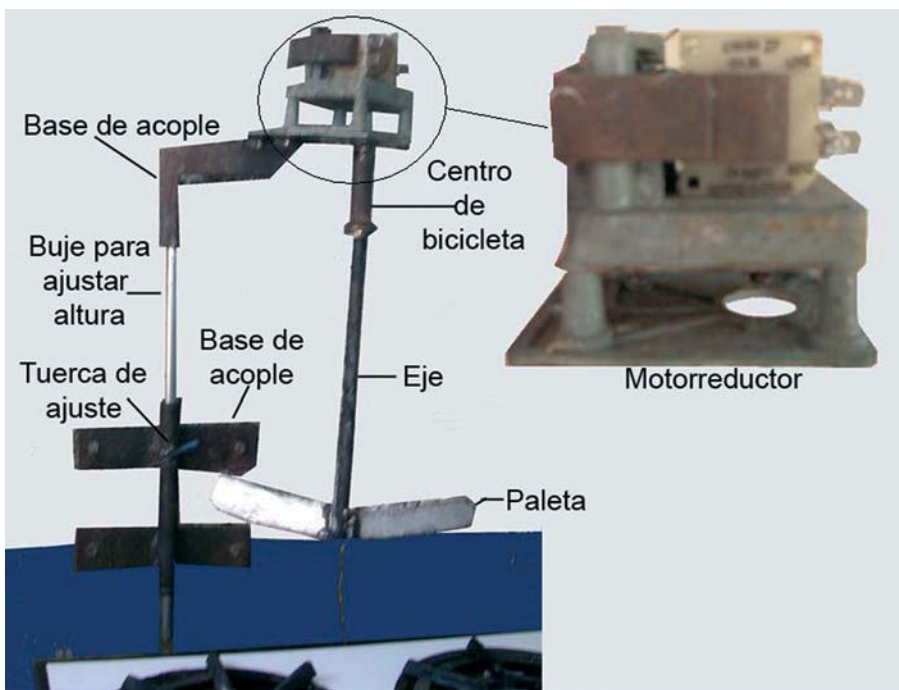
Es importante puntualizar que cualquier motoreductor se podría emplear para realizar un agitador parecido, solo debe tenerse en cuenta que las rpm de salida del mismo se encuentren alrededor del valor indicado (23 rpm) y luego realizar los ajustes mecánicos necesarios en los diferentes acoples entre el mismo y resto de los componentes.

### Listado de componentes

1- Un motor reductor con las siguientes características:

- Frecuencia: 50/60 Hz
- Rotación de salida: 23 rpm
- La tensión y la intensidad de la corriente deben estar en relación con la fuente de energía a la que se conectará.

2- Planchas de acero inoxidable de 2 mm.





## Limpiar lente del lector de CD/DVD



Raymond J. Sutil Delgado

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección nacional Joven Club



Los lectores de CD/DVD, poseen un lente con el que leen los datos del CD/DVD. Este puede llegar a ensuciarse al cabo de un tiempo, por polvo y condiciones ambientales, lo que impide que se puedan reproducir en muchos de los casos los CD/DVD con calidad, y a veces no deja copiar la información para la PC.

Limpiar este lente no es del todo fácil, es una acción delicada y que si no se hace con mucho cuidado puede dañar el reproductor.

En las tiendas existen discos limpiadores de lentes de lectores de CD/DVD, muchos de estos mas que limpiar, lo que hacen es deteriorar el lente, produciendo en ella pequeños rayones, o queda opaco como consecuencia de los productos que se utilizan en la limpieza.

Explicaremos entonces una forma de limpiarlo, pero siempre advirtiendo sobre el peligro que contrae si no se hace con mucho cuidado, la paciencia y el esmero con que se haga, derivará los resultados de la acción.

Lo primero que debe hacer es desconectar los cables del lector de CD/DVD (datos y alimentación eléctrica) lo extraemos de la unidad central y lo colocamos sobre una mesa que posea una buena iluminación.

Ya en la mesa, le quitamos la tapa superior, que normalmente viene atornillada.

Una vez hecho esto, comprobamos el estado de la lente, nunca se tocará el mismo con la mano.

Hay veces que el lente lo único que tiene es polvo. En este caso, la forma más eficaz sería limpiarlo por medio de aire, evitando así el contacto directo con ella.

Si el lente está sucio con otra sustancia, el procedimiento sería limpiándola con un líquido que no dañe el material con la que está compuesta. Un líquido ideal para ello es el que se utiliza para la limpieza de lentes para los ojos, pero no utilice nunca líquido para limpiar cristales ni alcohol, se recomienda humedecer con agua

Para limpiar utilizamos un aplicador (bastoncillo que se utilizan en los hospitales, muy parecidos a los que utilizan los forenses para recoger muestras), impregnándolo en el líquido de limpieza y escurriéndolo un poco. Después, suavemente y con mucho cuidado, lo frotaremos sobre la superficie del lente.

Hay que tener especial cuidado en este proceso, pues el lente se encuentra suspendido de unas pequeñas láminas, y si la forzamos demasiado hacia

abajo podemos dejarlo inútil.

Tras haber limpiado el lente, procederemos a quitar el líquido que se ha quedado sobre su superficie. Para ello utilizaremos otro aplicador, esta vez seco, y con el mismo cuidado, retiramos el líquido.

Después cerramos nuestro reproductor, y esperamos unos 5 minutos a que esté totalmente seca la lente. Una vez totalmente seca la lente, cerramos la tapa, la atornillamos y la conectamos de nuevo a la unidad central.

Terminada esta operación ya podemos comprobar que funciona perfectamente.





defendemos  
nuestra

# Cuba libre



# la razón vencerá

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



## 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: dmfmtper País: Cuba*  
como puedo conectarme a otra maquina. Por acceso por la linea telefonica o un ruter.

En la revista número 5, en esta misma sección, el lector Yudiel Guerra hace la misma pregunta, y la explicación está basada a través del acceso telefónico a redes.

✉ *De: Armandito País: Cuba*  
Leo esta revista y me parece muy buena, sus consejos sobre los Pc son muy practicos, quisiera me ayudaran, ya que mi Pc hace ya un tiempo me esta esta dando algún dolor de cabeza, el problema es el sgte:

Las unidades de DVD que tengo funcionan muy lenta cuando voy a copiar un CD o DVD para la maquina casi se demora media hora cosa que ante no era así, también cuando apago mi Pc se demora bastante en apagarse.

Quisiera me dieran algún consejo para corregir estos problemas.

Gracias y saludos cordiales a todo ese colectivo.

Le agradecemos sus buenas opiniones sobre nuestra revista, es objetivo del colectivo de la misma ayudar a todas las personas que de una forma u otra tienen vínculos con el mundo de la Informática y la Electrónica.

Es muy difícil un diagnóstico de lo que le está sucediendo a la computadora en la que haces esas operaciones, para ello haría falta conocer sus características técnicas en cuanto al hardware que posee, el sistema operativo, su versión, la configuración del equipo y con ello el acceso y el modo de transferencia activo en los distintos periféricos de entrada y salida... pero según nos hacías saber esas operaciones antes eran más rápidas... ahora hay que tener en cuenta el espacio libre que queda en el disco duro, el nivel de fragmentación de éste, la presencia de otras aplicaciones que trabajen como procesos de Windows, el nivel de errores y hasta fragmentación que puede existir en los registros del sistema, la presencia de una aplicación antivirus que controle el acceso a los discos, así como el chequeo de los archivos que se leen y escriben en ellos, que el antivirus se encuentre actualizado pues pudiera ser que su PC esté contaminada con un

virus que ralentice el funcionamiento de la misma. Le aconsejo que revise todos estos posibles problemas para que recupere la velocidad con que hacia sus operaciones anteriormente.

✉ *De: Harold Lopéz País: Cuba*  
He buscado en Google revista e informática y he encontrado la suya, es muy interesates lo que publican, y esta sección nos da la oportunidad de realizar consultas, aquí les va la mia: ¿Dónde puedo encontrar bibliografía sobre informática en la red nacional?

Gracias de ante mano

Nos sentimos contentos de tener un nuevo lector, esperamos que continúe siendo fiel y nos envíe sus opiniones acerca de nuestra publicación. Sobre la pregunta que nos hace, en la red nacional existen algunos sitios de donde puede descargar bibliografía sobre informática, aquí le dejo uno de Joven Club que tiene mucha:

[http://www.ltu.jovenclub.cu/index.php?option=com\\_content&task=view&id=30&Itemid=73&lang=es](http://www.ltu.jovenclub.cu/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=73&lang=es)

✉ *De: Lazaro País: Cuba*  
Me ha encantado la revista, me parece muy instructiva y sus artículos me han ayudado mucho, ahora tengo una duda que quisiera me solucionaran, es acerca de como configurar un cliente de correo electrónico como Outlook Express?

Gracias por todo

Es un placer para nosotros contar con su preferencia, y nos complace saber que nuestros artículos le han sido útil en alguna ocasión.

Sobre lo que nos pregunta, acá vamos con los detalles:

- 1-Haga clic en el menú Herramientas, Cuentas
- 2- Haga clic en el botón agregar
- 3- Escriba sus nombres y apellidos
- 4- Escriba su cuenta de email, con domino, como muestra el ejemplo
- 5- Luego teclee el IP oel DNS de los servidores de correo entrante y saliente, por lo general en Cuba siempre es el mismo IP
- 6- Escriba la contraseña de su cuenta de correos
- 7- Haga clic en el botón finalizar

De esta forma está terminada la operación.

**Jornada de esfuerzo decisivo de la juventud cubana**



**JovenClub**  
DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

**“La computadora de la familia cubana”**



**en saludo al 50 aniversario de la Revolución**



## Como bloquear y desbloquear el acceso al registro de Windows XP



**Yoeluis Mendoza Iglesia**

webmaster07045@scu.jovenclub.cu

Joven Club Palma Soriano 4

Algunas veces puede que sea necesario bloquear el registro de Windows para impedir que otros usuarios accedan a él, y puedan modificar la configuración.

Esta opción es un poco complicada ya que al hacerlo tampoco nos dejará acceder al registro, pero no hay que preocuparse porque primero veremos como hacer para bloquear el registro y luego como haremos para desbloquearlo.

### Para deshabilitar el registro de Windows:

- 1- Hacer clic en el botón Inicio y luego en Ejecutar.
- 2- Escribir la palabra Regedit y pulsar el botón Aceptar.
- 3- Ahora en el registro de Windows buscar la clave:

*HKEY\_CURRENT\_USER/Software Microsoft/Windows/CurrentVersion/Polices/System. En la ventana de la derecha crear un nuevo valor DWORD y darle el nombre DisableRegistryTools. Hacer doble clic sobre él y asignar el valor "1" para deshabilitar las funciones de edición del registro. Una vez realizada esta operación ya nadie podrá acceder al registro de Windows, hasta que se vuelva a activar.*

### Para habilitar el registro de Windows:

- 1- Abrir el bloc de notas y escribir lo siguiente: `Windows Registry Editor Version 5.00[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Polices\system] "DisableRegistryTools"=dword:00000000`
- 2- Ahora guardar el bloc de Notas con el nombre `unlock.reg` y a partir de ahora cuando queramos habilitar el registro de Windows, después de haberlo deshabilitado solo habrá que hacer doble clic sobre el archivo que acabamos de crear `unlock.reg`.

Se aconseja crear primero el archivo `unlock.reg` y luego deshabilitar el registro.

## Crear un CD autoejecutable



**Deniker Marín Carrazana**

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincia Villa Clara

Este tip, permite el inicio automático al insertar un CD quemado por un usuario.

- 1- Crear un fichero denominado `Autorun.inf` con cualquier editor de texto.
- 2- Editar el fichero y escribirle dentro: `[autorun]open=Nombre del archivo o fichero.exeicon=Nombre del archivo o fichero que posee la imagen para el icono de la aplicación (icono.ico)`
- 3- Reemplace `fichero.exe` por el nombre del programa que debería de arrancar tras insertar el CD. Por ejemplo: `setup.exe`, `index.htm`, etc. Asegúrese de omitir la letra que especifica la ubicación del archivo.
- 4- Reemplace `icono.ico` por el archivo que contiene el icono de la aplicación. Asegúrese de omitir la letra que especifica la ubicación del archivo.

## Desactivar el envío de mensajes de error



**Ofreidis Mesa Rodríguez**

ofre01017@cav.jovenclub.cu

Joven Club Chambas 1

En Windows XP existe una característica de informe de errores que se puede utilizar para informar a Microsoft de errores del equipo o de programas. Este informe de errores puede llegar a ser muy molesto, además, si estamos en un PC que no tiene conexión a Internet no sirve de nada.

Para desactivar esta característica:

- 1- Inicio, Panel de control
- 2- Sistema
- 3- Opciones avanzadas
- 4- Informe de errores (aquí se puedes habilitar y deshabilitar).



## Realizar una consolidación en Microsoft Excel



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

En ocasiones se puede dar el caso de tener frente a nosotros varios informes, ya sean procedentes de varias empresas o de varias áreas de nuestra empresa, con un resumen de datos que bien podría ser el valor de los gastos por concepto obtenidos durante un período de tiempo. En ese caso para obtener el informe de gastos por concepto final se tendría que sumar cada uno de los gastos efectuados por cada ítem de todos los informes, un trabajo que además podría resultar bastante engorroso, sobre todo para aquel personal que lo realiza de forma frecuente.

La aplicación de Microsoft Excel ofrece una herramienta que realiza la operación anterior de forma automática sin importar el orden en que los conceptos hayan sido ubicados en cada uno de los informes. Solo se debe tener en cuenta que los nombre de cada concepto deben ser escrito siempre de la misma forma, pues, por ejemplo, no se interpretaría igual Transporte que Transportes, apenas el cambio de una letra la aplicación lo entendería como un concepto diferente.

Los pasos serán desarrollados basados en el ejemplo siguiente para una mejor comprensión:

El contador principal de una empresa recibe el informe de los gastos por concepto del mes de cada una de las áreas (3 áreas (Libro1, libro2 y libro3)) y debe presentar al consejo de dirección el informe mensual de la empresa.

- 1- Abrir los tres libros con los informes de gastos locales.
- 2- Preparar el libro en el que presentará el resumen de los datos con el encabezado de la hoja y su correspondiente nombre.
- 3- Luego, en la hoja preparada para el resumen, pulse la celda en la cual desea comenzar a ubicar los datos, por ejemplo A2.
- 4- En el menú Datos hacer clic en Consolidar.

5- En el cuadro de diálogo que aparece verifique que el recuadro Función tiene la palabra Suma. Si en necesario sitúe el punto de inserción dentro del recuadro Referencia.

6- Ir al Libro1 y seleccionar el rango de datos incluyendo el encabezado de la tabla y el nombre de los conceptos (la referencia del rango seleccionado aparece en el recuadro Referencia del cuadro de diálogo Consolidar).

7- En el cuadro de diálogo Consolidar pulse Agregar.

8- Repetir los pasos 6 y 7 para el Libro2 y el Libro3.

9- En el cuadro de diálogo Consolidar, en el área Usar Rótulo seleccione las casillas Fila Superior y Columna Izquierda, luego pulse Aceptar.

## MODEM, no hace ruidos al marcar, y además lo haga más rápido.



Yoeluis Mendoza Iglesia

webmaster07045@scu.jovenclub.cu

Joven Club Palma Soriano 4

Aquí expago unos comandos para que el modem marque rápido y otro para que no haga ruidos al marcar, aunque muchos de los usuarios prefieren el ruido para orientarse, pero para los que no aquí les va:

**Para que el modem no haga ruidos indeseables sigue los siguientes pasos:**

- 1- Ir al Panel de Control, luego hacer doble clic en el icono del modem, clickeas donde dice propiedades y luego donde dice conexión.
- 2- Con el Mouse dirígete donde dice avanzada y clickea allí. Finalmente si pones atención te va a salir un cuadro de dialogo que dice " configuraciones adicionales", allí debes escribir lo siguiente: " M0=0 " y listo.

**Para que tu modem marque más rápido sigue los siguientes pasos:**

- 1- Ve al Panel de control, al icono de Modem, propiedades, conexión, avanzadas, Configuraciones Adicionales.
- 2- En este campo has de escribir el siguiente comando Hayes "S11=50". Y ya esta todo hecho.



## Modificar propiedades de un objeto Mediator 8.0



Yolagny Díaz Bermúdez

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

### Modificar las propiedades de un objeto Mediator 8.0 en tiempo de ejecución.

Durante la ejecución de una multimedia elaborada en Mediator 8.0 a veces necesitamos cambiar alguna de las propiedades de un objeto por ejemplo:

El tamaño de la presentación de la misma, disminuir el tamaño (Size) de una imagen que hasta ese momento se presentaba en primer plano para resaltar otros objetos de la página o tal vez disminuir la opacidad (Opacity) con el fin de mostrar los objetos del fondo, etcétera, son muchas las opciones de uso que tiene este procedimiento.

A continuación te describo una de ellas:

Programación de eventos para disminuir al 50% del tamaño de una imagen luego de 10 segundos de su presentación en pantalla:

1- Activar el cuadro de diálogo *Eventos de página (Events on Page)*.

2- Arrastrar hacia el área central el evento *On Page Ready*.

3- Localizar la ficha *Standard* de las acciones y arrastrar la acción *Timeline* hacia la derecha del evento *On Page Ready*.

4- En la ventana del *Timeline* localizar la acción *Animation Track* de la ficha *Multimedia* y arrastrarla hacia la línea de tiempo en el punto que indique los 10 segundos.

5- En la ventana que se activa seleccionar el objeto (*Object*) y seleccionar la propiedad que se quiera modificar (*Size*) haciendo clic en *Add Track*.

6- Hacer clic en *Add Node* para poder programar el cambio, por ejemplo seleccionando con el mouse el punto que une el 50% del tamaño (*Eje Y*) con 600 ms (tiempo que duraría el cambio *Eje X*).

## Deshabilitar la creación de lienzos de dibujo en el Word



Edgar Sedeño Viamonte

edgar08015@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Amancio 1

Cuando se edita un texto en Microsoft Word y se inserta una autoforma (cuadro de texto, diagramas, flechas, etc.) automáticamente aparece un área en el editor que generalmente molesta en el proceso de edición al no permitir escribir en ella, ésta se nombra lienzo de dibujo y puede ser desactivada.

### Para desactivar la creación de lienzos de dibujo debe:

1- Clic en el menú *Herramientas*.

2- Clic en *Opciones*.

3- En la ventana de opciones debe dar clic en la pestaña *General*.

4- Desactivar la opción *Crear automáticamente lienzo de dibujo al crear autoformas*.

5- Clic en el botón *Aceptar*.

## Photoshop CS 4. Consejos para utilizarlo con mayor efectividad



Arián Jesús Pérez Pérez

arian07104@cfg.jovenclub.cu

Joven Club Cienfuegos 10

Adobe Photoshop CS4 proporciona una experiencia de usuario fluida, un control creativo completo y una mayor eficacia, aprovechando la potencia de los últimos avances en hardware para ampliar las posibilidades de edición de imágenes y ofrecer modos más rápidos y flexibles de realizar tareas básicas como ajustes de imagen y máscaras.

### Para hacer rendir al máximo a esta aplicación, es necesario tener en cuenta algunos consejos:

1- Desfragmentar el disco donde se encuentra instalado



para lograr más velocidad de acceso a los datos.

2- Desactive las mejoras estéticas de Windows, debe configurarse para un rendimiento al máximo, para ello: Clic en Inicio/Panel de control/Sistema, luego en la pestaña Opciones avanzadas dar clic en Configuración del rendimiento para seleccionar Ajustar para obtener el mejor rendimiento.

3- Controlar la liberación de memoria RAM en Windows cuando se cierran otras aplicaciones, para ello puede utilizar aplicaciones con este objetivo.

4- Asigne o Configure un valor alto al entorno (cerca del 80% o algo más) si no utiliza otros programas en paralelo con éste, en caso contrario no varíe demasiado el porcentaje asignado por defecto. Tendrás que reiniciar el Photoshop para que los cambios tengan efecto.

5- Para mejorar el inicio del sistema, y dejar más memoria libre, en las propiedades del programa debe asignarse que no se cargue en memoria (no hace falta eliminarlos, simplemente activar que no se cargue al iniciar el sistema y que no aparezca el icono en la barra del sistema).

## Código de Visual Basic: conocer que usuario inicio sesión



**Raymond J. Sutil Delgado**

directortino@ltu.jovenclub.cu

Dirección Nacional de Joven Club

Algunas veces queremos programar un proyecto y necesitamos conocer con que usuario de Windows se inició sesión. Un ejemplo, si queremos que se ejecute algo, cuando se inicie sesión con tal o más cual usuario. Aquí les dejo los códigos, solo deben dibujar un control Label.

```
Private Declare Function GetComputerName Lib "kernel32" Alias "GetComputerNameA" (ByVal lpBuffer As String, nSize As Long) As Long
Private Declare Function GetUserName Lib "advapi32.dll" Alias "GetUserNameA" (ByVal lpBuffer As String, nSize As Long) As Long
```

```
Private Sub Form_Load()
```

```
Dim sBuffer As String
Dim ISize As Long
```

```
Dim strString As String
sBuffer = Space$(255)
ISize = Len(sBuffer)
Call GetUserName(sBuffer, ISize)
Label1.Caption = "Sesión: " & Left$(sBuffer, ISize)
strString = String(255, Chr$(0))
GetComputerName strString, 255
strString = Left$(strString, InStr(1, strString, Chr$(0)) - 1)
```

```
End Sub
```

## Como migrar tu servidor a Linux en pocos minutos



**Yoeluis Mendoza Iglesia**

webmaster07045@scu.jovenclub.cu

Joven Club Palma Soriano 4

Migrar los servidores Windows a Linux en corto tiempo, configurar y administrar fácilmente el servidor a través de la Web, evitar afectaciones de correo e Internet a los usuarios debido a la rapidez de su instalación y configuración son las ventajas de esta actualización con el SME Server.

Una solución a la migración para Linux en los servidores puede ser el SME Server, una distribución de Linux para servidores, pequeña, rápida de instalar, fácil de trabajar y configurar, debido a que puede hacerse desde Windows a través de cualquier navegador web.

A continuación explico como instalar SME Server en su servidor:

### Instalación para los que usan Router:

- 1- Formatear el disco del servidor utilizando cualquier aplicación para ello.
- 2- Pulsar la tecla Enter para comenzar la instalación.
- 3- Si no deseas verificar el CD de la instalación hacer clic en Skip.
- 4- Escoger el lenguaje de la instalación, (se recomienda español).
- 5- Escoger el lenguaje del teclado, (se recomienda US acentos).



- 6- *Formateado de todos los discos, (escoger sí).*
- 7- *Uso horario, (se recomienda América Habana).(Se reiniciará el servidor)*
- 8- *Si tienes una salva hecha de alguna otra instalación de SME Server, puedes restaurar el sistema desde ella sino (escoge no).*
- 9- *Insertar contraseña para el servidor.*
- 10- *Confirmar contraseña para el servidor.*
- 11- *En algunos casos si la contraseña es muy simple, la instalación te pedirá que inserte otra si lo deseas, sino (escoge no).*
- 12- *Insertar el dominio deseado.*
- 13- *Insertar el nombre del servidor.*
- 14- *Seleccionar la tarjeta de red.*
- 15- *Insertar la IP del servidor.*
- 16- *Insertar la mascara de subred del servidor.*
- 17- *Seleccionar el modo del servidor, (escoger servidor y puerta de enlace).*
- 18- *Seleccione el modo de acceso externo, (servidor y puerta de enlace – dedicado).*
- 19- *Seleccione el dispositivo de red externo, (escoger Broadcom Corporation Netxtreme).*
- 20- *Configurar la interfase externa, (escoger Static IP address).*
- 21- *Insertar la IP del Router.*
- 22- *Insertar la mascara de subred del Router.*
- 23- *Insertar la puerta de enlace del Router.*
- 24- *Selección del DHCP, (escoger Do not provide DHCP servise to local network)*
- 25- *Escoger DNS, (se puede dejar en blanco si lo desea)*
- 26- *Activar cambios configurados, (escoger sí)*

Y ya está instalado nuestro servidor Linux.

## Instalación para los que utilizan un MODEM:

Se cumplen los mismos pasos de la instalación para los que tienen Router hasta el paso 16, luego siga las siguientes instrucciones:

- 1- *Seleccione el modo de acceso externo, (servidor y puerta de enlace – dial up).*
- 2- *Configurar la interfase externa, (escoger Static IP address).*
- 3- *Insertar la IP del Modem.*
- 4- *Insertar la mascara de subred del Modem.*
- 5- *Insertar la puerta de enlace del Modem.*
- 6- *Entrar cadena de inicialización del Modem, (Se puede dejar en blanco si no se conoce).*
- 7- *Número del teléfono a que se conectará el Modem.*
- 8- *Teclear Usuario y contraseña.*
- 9- *Selección del DHCP, (escoger Provide DHCP servise to local network).*
- 10- *Escoger DNS, (se puede dejar en blanco si lo desea).*
- 11- *Activar cambios configurados, (escoger sí).*

Y ya está instalado nuestro servidor Linux

**Para poder configurarlo a través de la Web, desde cualquier máquina en red, los pasos son los siguientes:**

1. *Abrir tu navegador Web y escribir la siguiente dirección, <https://IP del servidor/server-manager>*

*ejemplo: (<https://192.168.0.1/server-manager>)*

2. *Escribir el usuario y la contraseña, el usuario vía Web siempre es administrador y la contraseña es la asignada a su servidor.*

Puedes descargar el SME Server desde <http://ftp.scu.jovenclub.cu/>, en: Intall/SME Server o buscarlo en algún otro sitio gratuito en Internet.



La  
REVOLUCIÓN  
soy yo

DEL:  
DINOS QUE  
OTRA COSA  
ENEMOS  
E HACER.

[www.juventudrebelde.cu](http://www.juventudrebelde.cu)



## Portal de filosofía y pensamientos cubanos



**Yolagny Díaz Bermúdez**

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Es el sitio que recoge la obra de los pensadores cubanos. Esta no se reduce a una filosofía académica, sino que se mantienen cerca de la realidad de cada momento.

**Utilizar el sitio:** consulta de la biblioteca virtual, acceder Revista Cubana de filosofía”, a la Comunidad Virtual, etc.



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

## Cubavisión Internacional



**Juan Carlos Jiménez Fernández**

juan04025@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

**De qué trata el sitio:** Sitio web del canal de televisión oficial de Cuba para el mundo con variadas secciones informativas, sociedad, cultura, deportes, ciencia, efemérides, y transmisión en vivo.

**Utilizar el sitio:** Para conocer la realidad noticiosa de Cuba, su cultura y sus producciones audiovisuales.



[www.cubavision.cubaweb.cu/](http://www.cubavision.cubaweb.cu/)

## Polito Ibañez



**María Natacha Rguez Serrano**

natacha04027@ssp.jovenclub.cu

Joven Club Cabaiguán 2

**De qué trata el sitio:** Sitio web oficial del trovador Polito Ibañez. Brinda datos biográficos, críticas, contactos, letras de canciones, noticias, galería de fotos y discografía.

**Utilizar el sitio:** para cercarse al mundo personal y creativo del trovador Polito Ibañez con una propuesta singular.



[www.cuba.cu/polito](http://www.cuba.cu/polito)



## CIGET Granma



**Jorge Luis Torres Cabrera**

soft2\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Sitio web del CIGET en Granma.  
**Utilizar el sitio:** Conocer información detallada para el proceso de cambio en las empresas estatales cubanas en perfeccionamiento estatal y para la gestión de la innovación tecnológica, muy útil para informarse adecuadamente sobre el proceso.



[www.cigetgr.granma.inf.cu](http://www.cigetgr.granma.inf.cu)

## PAEC



**Issel Mayra Tandrón Echevarría**

issel09051@vcl.jovenclub.cu

Joven Club Villa Clara 5

**De qué trata el sitio:** Es el sitio del Programa de Ahorro Energético en Cuba. Posee las opciones capacitación, cursos, gráfico de la demanda eléctrica actual y puede dar su opinión sobre el tema.  
**Utilizar el sitio:** para ampliar sus conocimientos sobre el uso de la energía de forma racional.



[www.energia.inf.cu/PAEC/index.htm](http://www.energia.inf.cu/PAEC/index.htm)

## Instituto de Meteorología de la República de Cuba



**Yury Ramón Castelló Dieguez**

yury02022@ltu.jovenclub.cu

Joven Club Puerto Padre 2

**De qué trata el sitio:** Portal web del Instituto Nacional de Meteorología a través del cual nos podemos actualizar sobre ciclones, temperaturas, entre otras opciones.  
**Utilizar el sitio:** para conocer y esta actualizado sobre: El tiempo, Ciclones tropicales, Clima, Agro meteorología, Calidad del aire, Biblioteca, entre otros.



[www.met.inf.cu/](http://www.met.inf.cu/)



## Oficina Cubana de la Propiedad Industrial



**Yolagny Díaz Bermúdez**

soft3\_12015@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Sitio que incluye todas y cada una de las áreas que abarca el trabajo de la Oficina Cubana de la Propiedad Industrial.

**Utilizar el sitio:** obtener literatura sobre propiedad industrial, realizar búsquedas de patentes sobre el sector, tecnología o producto; o asesoría para iniciar un proyecto.



www.ocpi.cu/

## Cuba contra el bloqueo Sitio del Pueblo cubano



**Mileidys Armas Solís**

mileidys07048@hab.jovenclub.cu

Palacio de Computación

**De qué trata el sitio:** Sitio Web en el que están publicados varios post de Foros acerca del bloqueo contra Cuba. Usted puede expresar su opinión sobre del tema.

**Utilizar el sitio:** para elevar su cultura general integral y levantar su voz en contra del bloqueo.



http://forum.cubavsbloqueo.co.cu/

## Families for Justice



**Déniker Marín Carrazana**

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

**De qué trata el sitio:** Sitio dedicado a exigir justicia por las actividades terroristas contra cuba, en especial el atentado contra el avión de Cubana de Aviación en Barbados.

**Utilizar el sitio:** conocer información relacionada con el atentado: datos de las víctimas, de los culpables, documentos desclasificados, fotos y videos.



www.familiesforjustice.cu



## Periódico Venceremos



**Yeritza Pereda Campistruz**

yeritza0301ad@gtm.jovenclub.cu

Joven Club Santa Yateras 1

**De qué trata el sitio:** Sitio del Periódico de Guantánamo, Cuba, encargado de informar al pueblo sobre el acontecer noticioso en sentido general.

**Utilizar el sitio:** Mantenerse informado de todo el acontecer en nuestra provincia, país y el mundo.

www.venceremos.co.cu/

## AduaCuba



**Déniker Marín Carrazana**

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

**De qué trata el sitio:** Sitio oficial de la Aduana General de la República de Cuba a través del cual pueden informarse sobre todo lo relacionado con este órgano oficial.

**Utilizar el sitio:** conocer sobre las leyes y disposiciones vigentes relacionadas con la Aduana, viajes al exterior en sentido general, tarifas arancelarias, etc.

www.aduana.co.cu/

## Hotel Habana Riviera



**Yenía Sardiñas Fagundo**

administrador12012@mtz.jovenclub.cu

Joven Club Santa Jagüey 1

**De qué trata el sitio:** Muestra toda la información necesaria relacionada con la historia del Hotel Habana Riviera, la forma de reservar, noticias relacionadas con el Hotel entre otros servicios.

**Utilizar el sitio:** conocer la historia y sobre el desarrollo turístico de la instalación, entre otros servicios.

www.habanarivierahotel.cu/

**Joven Club**  
de computación  
y electrónica

<http://www.jovencub.cu>

<http://portal.jovencub.cu>



**A su disposición nuestros servicios informáticos**

- Tiempo de máquina
- Navegación por la red cubana
- Banco de software
- Biblioteca digital
- Colaboración con otras entidades en el procesamiento de datos
- Préstamos internos de libros
- Servicios de mantenimiento y configuración a sistemas informáticos
- Visitas dirigidas
- Hemeroteca
- Labor comunitaria en apoyo a problemáticas sociales ( alcoholismo, drogadicción, entre otras)
- Enseñanza de idiomas a través de plataformas interactivas
- Correo a estudiantes latinoamericanos de medicina
- Servicios haciendo uso de medios audiovisuales



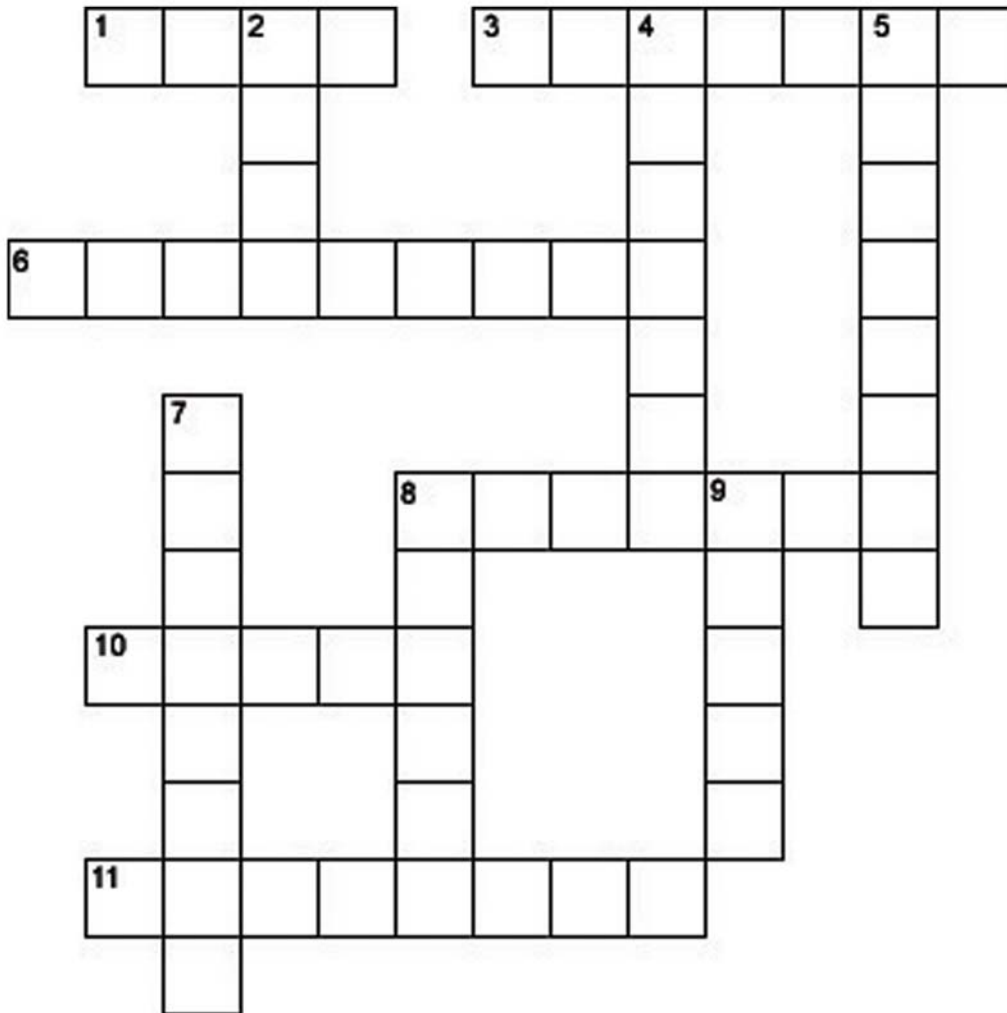
Déniker Marín Carrazana

webmaster@vcl.jovenclub.cu

Dirección provincial Villa Clara

## Crucigrama

Para completar el crucigrama deberá identificar a qué persona se hace referencia en cada interrogante. Sin embargo, solamente escribirá el apellido de dicha persona en las casillas en blanco.



### Verticales

- 2- Primero en patentar el teléfono.
- 4- Cofundador de Apple Computer.
- 5- Creador del núcleo Linux.
- 7- Diseñador de Mario, personaje insigne de videojuegos de la compañía Nintendo.
- 8- Inventor de la Pascalina.
- 9- Cofundador de la empresa de software Microsoft.

### Horizontales

- 1- Presidente de Apple Inc.
- 3- Cofundador de la empresa de tecnologías HP.
- 6- Primero en utilizar la "@" como dirección electrónica.
- 8- Cofundador de la empresa de tecnologías HP.
- 10- Cofundador de la empresa de software Microsoft.
- 11- Creador del proyecto GNU.



## Curiosidades

### Proverbios Informáticos

- 1- "No temo a los ordenadores; lo que temo es quedarme sin ellos". Isaac Asimov
- 2- "Una vez un ordenador me venció jugando al ajedrez, pero no me opuso resistencia cuando pasamos al kick boxing". Emo Philips
- 3- "La informática tiene que ver con los ordenadores lo mismo que la astronomía con los telescopios". Edsger W. Dijkstra
- 4- "El ordenador nació para resolver problemas que antes no existían". Bill Gates
- 5- "El software es como la entropía: difícil de atrapar, no pesa, y cumple la Segunda Ley de la Termodinámica, es decir, tiende a incrementarse". Norman Augustine
- 6- "El software es un gas: se expande hasta llenar su contenedor". Nathan Myhrvold
- 7- "Todas las piezas deben unirse sin ser forzadas. Debe recordar que los componentes que está reensamblando fueron desmontados por usted, por lo que si no puede unirlos debe existir una razón. Pero sobre todo, no use un martillo". Manual de mantenimiento de IBM, año 1925
- 8- "Los estándares son siempre obsoletos. Eso es lo que los hace estándares". Alan Bennett
- 9- "La física es el sistema operativo del Universo". Steven R Garman
- 10- "El hardware es lo que hace a una máquina rápida; el software es lo que hace que una máquina rápida se vuelva lenta". Craig Bruce

\*\*\*

### El primer virus en actividad

Conocido como Elk Cloner, se reproducía a través de diskettes para Apple II, los cuales siempre contenían una parte del sistema operativo, y llegó a verse y propagarse en ordenadores Texas A&M. Se llegaron a conocer 3 versiones de este virus, siendo la segunda la que llegó a tener una vida más larga que los otros.

El autor de este virus parece haber sido Richard Skrenta,

de Pittsburg, un programador para Apple II.

En esa época, Joe Dellinger, de Stanford, también escribió un virus similar, el cual mostraba el siguiente mensaje, al detectar que el equipo había sido iniciado 50 veces desde la infección:

```
"Elk Cloner: The program with a personality
It will get on all your disks
It will infiltrate your chips
Yes it's Cloner!
It will stick to you like glue
It will modify ram too
Send in the Cloner!"
```

No contenía rutinas dañinas dado que el autor creía en que el virus debía ser benigno para poder sobrevivir un mayor período de tiempo, pero contenía algunos efectos colaterales que hacían que el virus dañara los discos no estándares de DOS y los de Apple Pascal.

\*\*\*

### Curioseando con Microsoft Word

- 1- Abra un documento nuevo con Microsoft Word
- 2- Escribe en la Primera Línea: =rand(200,99)
  - Los números entre paréntesis pueden variar desde (1,1) hasta (200,99) lo cual permite que varié el resultado.
- 3- Presiona Enter y Espera...

Ahora verá como se muestran varias páginas (según los números utilizados) con la frase:

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. El veloz murciélago hindú.....

\*\*\*

### De Bill Gates

En el año 1979 IBM eligió a Bill Gates para hacer un sistema operativo que sería lanzado al mercado con sus computadoras el año entrante. Presionado por el tiempo adquirió del programador de Seattle, Tim Paterson, un sistema operativo llamado QDOS por unos \$50.000. Después le cambió el nombre por MS-DOS (sistema que muchos conocemos) y le dio licencia a IBM. Cuando en 1981 salieron al mercado las computadoras IBM (con MS-DOS) fueron un suceso increíble, de tal manera que Microsoft se aseguró el futuro, con algo que no diseñó.





## Humor

Un informático despistado va a una conferencia, y está en el recibidor del hotel con las maletas. Su esposa no confía en él para hacer el papeleo el hotel, así que le dice:

- Mira, yo voy a firmar en el libro de registro, conseguir la llave y todas esas cosas. Tú, quédate aquí, vigilando las diez maletas. Cuando vuelve, el marido le dice:
- Oye, no entiendo, nadie nos ha robado ninguna maleta, pero sin embargo tenemos nueve.
- ¿Qué dices? ¡Hay diez!
- No, mira. ¡Cuéntalas! 0, 1, 2,...

\*\*\*

Un ingeniero de Microsoft, uno de Intel y un programador de Linux se encuentran en el lavabo. El de Microsoft acaba el primero, y a la hora de lavarse las manos lo hace a conciencia, con mucho jabón y agua, y para secarse usa un montón de toallitas de papel, y dice:

- Los de Microsoft, lo que hacemos lo hacemos bien.

El ingeniero de Intel, también se lava a conciencia, pero utiliza muy poca agua y muy poco jabón, y para secarse utiliza una esquinita de una toallita de papel. Cuando acaba dice:

- Los de Intel, además de hacerlo bien, lo optimizamos al máximo.

El programador de Linux, sin lavarse, mira a los otros dos y dice:

- Los de Linux no nos hacemos pis en las manos...

\*\*\*

Un niño le pregunta sobre su nacimiento a su papá mamiático a la informática

Niño: Papá, ¿cómo nací?

Papá: Bueno... algún día tenía que salir esta conversación. Sucedió lo siguiente:

Tú madre y yo nos conocimos en uno de esos chats de Internet. Tu padre preparó una interfaz con tu madre en un cybercafé y acabamos conectados en los baños de ese mismo café. A continuación tu madre hizo unas descargas utilizando el hardware de tu padre y cuando estaba todo preparado para la transferencia de ficheros, descubrimos que no teníamos firewall instalado. Como era

un poco tarde para hacer Esc, tu padre acabó por hacer la carga con tu madre de cualquier modo. Y nueve meses después... ¡el virus apareció! ¿Entendiste?

Niño: ¿¿¿¿¿¿??????

\*\*\*

Hay 10 clases de personas: las que saben contar en binario y las otras.

\*\*\*

- Buenas tardes. Está ud. hablando con el soporte técnico de Western Digital. ¿En qué podemos ayudarle?

- Hola. ¿Quién es el GENERAL FAILURE y por qué está leyendo mi disco duro?

\*\*\*

Tres amigos viajaban en coche. Al descender una cuesta se dan cuenta de que no funcionan los frenos. Casi caen por el barranco, pero al final salen del apuro y poco después logran detener el coche. Los tres se bajan, todavía con el corazón acelerado.

Uno de ellos, que era ingeniero dice: "Voy a ver que le ha pasado. Tal vez pueda arreglarlo".

Otro, empresario, replica: "No, mejor llamamos a una grúa".

El tercero, que era programador de ordenadores, añade: "Tal vez no sea grave. Podemos retroceder para bajar la cuesta nuevamente. Así comprobaremos si vuelven a fallar los frenos".

\*\*\*

- Hola Pepe. ¿Todo bien?
- Sí... Que bueno que te encuentro, quería preguntarte ¿Sigues siendo Gerente de Sistemas Informáticos en aquella empresa?
- Sí, por?

- Porque mi muchacho terminó el preuniversitario y yo quería que se fuera encaminando en la vida y empiece a ganarse su dinero. Le gusta la informática y pensé que tal vez tú pudieras...

- Si quieres le busco un hueco, no hay problema.
- ¡Fantástico! Gracias.
- Bueno, veamos. Lo puedo poner como Asesor Informático. No tiene que saber hacer nada, solo venir cuando yo se lo pida y decir un par de sandeces. 4.000 euros al mes, más gastos. ¿Te parece bien?
- Te lo agradezco, pero no me gusta. Es mucho dinero. Prefiero que empiece en algo más bajo.



- Auditor de Sistemas. Tiene que sacarle punta a lo que ve en la pantalla y alguna otra estupidez. 3.000 euros más comida.

- También podrías buscarle algo mas humilde ¿no?

- Mmm. Ya sé. Director de Proyecto. Solo tiene que poner a parir a los programadores. 2.000 euros más viajes.

- Todavía me parece mucho.

- También podría ser Analista. 1.200 euros al mes y no tiene que hacer nada muy especial. Darle a los programadores lo que le pidan.

- Eso podría ser adecuado. ¿Hay más opciones?

- Lo único que queda es Programador. Esos tipos tienen que manejar muchas herramientas de programación, pelear con los Analistas, los Directores de Proyecto, y también con los usuarios. Trabajan como burros para que los demás nos llevemos los laureles. 900 euros, sin extras, por 10 o 12 horas diarias. Pero él no puede entrar ahí.

- ¿No? ¿Porqué? Sería perfecto. Aprendería a pelear con la vida.

- Imposible. Tiene que ser Ingeniero Universitario Cibernético, Informático o de Telecomunicaciones!

\*\*\*

Una pareja decide ir de vacaciones a la playa. La esposa debe realizar un viaje de negocios y planea encontrarse con su marido al día siguiente. En el hotel el marido decide enviarle a su esposa un e-mail avisándole que llegó sin problemas. Le envía un mensaje por email.

Desafortunadamente, la dirección email que escribe no es la correcta y el mensaje llega a un viuda. Cuando la viuda ve su e-mail, grita horriblemente y se desmaya.

Sus parientes entran y miran la computadora donde está escrito lo siguiente:

"Querida esposa. Todo esta listo para tu llegada, espero sea mañana sin retrasos, tu marido amante eterno."

P.D. Verdad que sí hace mucho calor aquí.

\*\*\*

## 4 Leyes de Computación

1) Cuando tienes el dinero para comprar una PC, esta se agotó o se devalúa la moneda.

2) No importando cuanto se gaste en la computadora más moderna, al día siguiente aparecerá una mejor y más barata.

3) Cualquier equipo dejará de funcionar exactamente un día después de que vence la garantía.

4) La cantidad de software preinstalado en una computadora, es inversamente proporcional a la utilidad de los mismos.

Un usuario llama a al soporte técnico en el año 1994, para pedir ayuda en la instalación del sistema, y le dice al técnico:

"La computadora me pidió que metiera el primer disco y todo iba bien, luego me pidió que metiera el segundo y empecé a tener problemas, pero el tercero no me cupo, ¡esa ranura es muy pequeña!"

\*\*\*

Otro usuario llamó a un ingeniero de sistemas conocido suyo para decirle que los discos de arranque no le funcionaban. El ingeniero le pidió que le enviara una copia de los discos. Al otro día, el ingeniero recibió unas magníficas fotocopias a color de los discos.

\*\*\*

Mi sistema operativo es multitarea: Acaba con mis nervios y mi paciencia al mismo tiempo.

\*\*\*

Tras una investigación avanzada y muy bien ordenada estratégicamente, un adolescente ha llegado a la conclusión de que su mamá no sabe nada de computación, he aquí los resultados:

0- La primera vez que le pedí un computadora me dijo, ¿y el atari que tienes guardado en el closet?

1- Cuando le dije que estaba mala la placa madre me dijo: ¡Insolente! ¡Mis dientes son todos naturales!

2- Cuando le dije que necesitaba un teclado me dijo que a ella cuando chica le hubiese encantado haber tenido un piano.

3- Cuando le pedí que me comprara un scanner me preguntó si no me servía unas radiografía viejas.

4- Cuando le dije que necesitaba un equipo multimedia, me compró un colgador con una docena de calcetines.

5- Cuando le comenté que descargaría un navegador nuevo me dijo: La semana pasada querías una computadora, ¿y ahora quieres un barco?

6- Cada vez que le digo que me llegó correo, dice: "oh, ¿y qué le pasó al perro que no le ladró al cartero?"

7- Cuando le cometé la falta que me haría, "conexión por cable" me dijo, "¡Mira lo que haces, ya sabes lo de las parabólicas!"



## Consejos para el usuario que pide ayuda a un informático

Cuando el informático este almorzando, entre sin ninguna consideración y explíquelo sus problemas esperando a que se le responda en el acto. Están aquí para servirle y siempre a punto para solucionar problemas.

Cuando llame al teléfono del ingeniero en informática, pulse el numero 5 para saltarse el mensaje que le dice que esta de vacaciones y grabe su mensaje. Entonces, espere exactamente 24 horas antes de mandar un correo electrónico directamente a su jefe quejándose de que no ha recibido ninguna respuesta a su llamada. Usted no se merece este trato.

Cuando el cibernético le este explicando como cambiar algún parámetro de su configuración, póngase a leer el periódico. De hecho, no esperamos que usted tenga que hacer nada, simplemente nos encanta oírnos a nosotros mismos cuando explicamos algo.

Cuando vaya a tomar algún curso de informática, no dude en practicar con la red de la empresa e instalar y probar todo lo que desee. Estaremos encantados de trabajar hasta la madrugada para arreglar todos los estragos que usted cause.

Cuando necesite cambiar el cartucho de toner, llame al ingeniero de sistemas. El cambio de cartucho es una tarea extremadamente complicada y Epson recomienda que solamente la realice un ingeniero con una maestría en hardware.

Cuando escanee la foto de su ultima parranda, de 30 megas, a tope de colores y resolución, envíela a todo el mundo a través de su correo electrónico y, por supuesto, indique alta prioridad. Tenemos montones de megas libres en el servidor y un procesador de la NASA en nuestra pequeña empresa.. Ah!!!!!!!!!!!!!!!.

## Poesías

### Revista informática

Hoy con mi mente muy clara  
De forma sistemática  
A la rama informática  
Su revista en Santa Clara  
Estudio que realizara

Joven Club de Computación  
En esta Revolución  
Y nuestro gran Comandante  
Para la patria un baluarte  
Y un logro en la educación.

Yo siento un gran placer  
Se lo dice este abuelito  
Con mis setenta añitos  
En el Joven Club pude aprender.

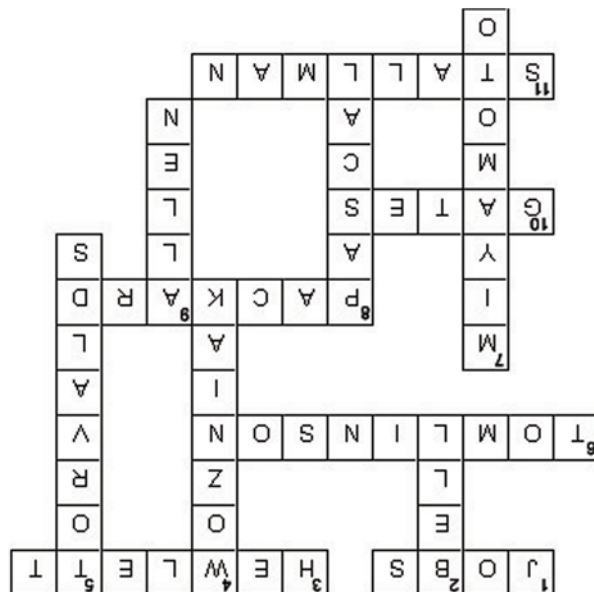
Y tengo que agradecer  
El sacrificio y amor  
Para el adulto mayor  
En mi pueblo tan querido  
A todo su colectivo  
En Mataguá, el profesor.

Y ya para terminar  
Le digo en este versito  
Que a todos los felicito  
Jamás los voy a olvidar.

Han ocupado un lugar  
Dentro de mi corazón  
Y aprovecharlo la ocasión  
Para la nueva revista  
De mi país Socialista  
Esa bella impresión.

### Colaboraron en esta sección

Déniker Marín Carrazana, Ivis Jiménez Leiva, Mileidys Armas Solís, Bety Vázquez García, Ridiam Tapia Carlos, Yury Ramón Castelló Dieguez, Yoelvy, Raymond J. Sutil



defendemos  
nuestra

# Cuba libre



la razón  
vencerá





## 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](mailto:revistatino@jovenclub.cu)

### Teléfonos

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

Dirección: 53-31-625892

Producción: 53-7-8315906

Redacción: 53-31-693447

### 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](mailto:directortino@ltu.jovenclub.cu)

### Producción

**Damiana Martínez Reyes**  
[jccap@en.jovenclub.cu](mailto:jccap@en.jovenclub.cu)

### Redactores

**Edgar Sedeño Viamonte**  
[edgar08015@ltu.jovenclub.cu](mailto:edgar08015@ltu.jovenclub.cu)  
**Carlos López López**  
[metodologo1@vcl.jovenclub.cu](mailto:metodologo1@vcl.jovenclub.cu)  
**Deniker Marín Carrazana**  
[webmaster@vcl.jovenclub.cu](mailto:webmaster@vcl.jovenclub.cu)

### Diseñador y Editor

**Raymond J. Sutil Delgado**  
[directortino@ltu.jovenclub.cu](mailto:directortino@ltu.jovenclub.cu)

### Correctora

**Sady Morín González**  
[sady@pal.jovenclub.cu](mailto:sady@pal.jovenclub.cu)

### Coordinadores

Aideliz Sánchez Borrego  
Amarilis Romero González  
Mileidys Armas Solís  
Yolagny Díaz Bermúdez  
Issel Mayra Tandrón Echevarría  
Juan Carlos Jiménez Fernández  
Nancy Stuart Moré  
Yoel Acosta Barrios  
Janiet Batista Medina  
Yury Ramón Castelló Dieguez  
Yamilé Gonzáles Borrego  
Elisandri Guerra Martínez  
César del Toro Coca  
Rosa M. Douvergel Rustán  
Lisset López Morejón

### Colaboradores

Roberto Carlos López Saborit  
Miriela Mendoza Rodríguez  
Nairobis Sotolongo Prado

