



REVISTA

TINO

Gratuita

ISSN 1995-9419

Número 102

2025, Sept-Oct.

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

CREAR IMPRESORA 3D CON MATERIALES RECICLABLES



IA PARA DISEÑOS DE IMÁGENES

El Colectivo

Directora

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

Editor Jefe

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

Editores

Dr. C. Aniano Díaz Bombino
anianoa.diaz@vcl.jovenclub.cu
Lic. Yarisleydis Rosabal Borges

Edición de imágenes y diseño

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Maquetación

Ing. Yanisleidys Rosabal Borges
yanisleidys.rosabal@jovenclub.cu

Puede acceder a nuestra publicación a través del Portal <https://www.revista.jovenclub.cu>

Llámenos a los siguientes teléfonos en los horarios de 9:00 a.m. a 5:00 p.m., de Lunes a Viernes:

Dirección: 53 52165835

Dirección Postal:

Dirección Nacional Joven Club de Computación y Electrónica

Calle 13 #456 e/E y F, Vedado, Plaza de la Revolución. La Habana. Código postal 10200

RNPS 2163

ISSN 1995-9419

EDITORIAL



Estimados lectores de Tino, nos encontramos en uno de esos vértices fascinantes de la historia, donde la tecnología deja de ser una herramienta auxiliar, para convertirse en algo esencial para nuestro futuro. En este ejemplar, Tino 102, ponemos a tu disposición varios temas basados en tus solicitudes, que van desde inteligencia artificial que está redefiniendo los paradigmas educativos, hasta los ambientes digitales que podemos crear, administrar y asegurar con nuestras propias manos.

La **Inteligencia Artificial en la educación** es un tema que abordamos no una, sino varias veces en este ejemplar, y con razón. Su impacto es tan profundo y multifacético que merece una mirada amplia. Ya no se trata de simples chatbots de respuesta automática. Hablamos de sistemas que adaptan el camino de aprendizaje en tiempo real para cada estudiante, de asistentes que liberan a los educadores de tareas administrativas para que se centren en lo humano, y de plataformas que hacen accesible el conocimiento personalizado a cualquier persona, en cualquier lugar.

La tecnología no solo transforma el mundo exterior; también amplifica nuestra creatividad interna. En este número, les mostramos cómo aplicar el **estilo Ghibli** para crear fotos. Las herramientas de IA generativa, accesibles desde cualquier dispositivo, ahora nos permiten aplicar esa estética de acuarelas soñadas, cielos infinitos y criaturas encantadoras a nuestras propias imágenes.

Para los amantes de la distopía cyberpunk, les llevamos de vuelta a las calles neones de Night City. Con el lanzamiento de la versión 2.0 y la expansión **Phantom Liberty, Cyberpunk 2077** ha sido redescubierto, culminando un notable viaje de redención digital.

Por supuesto, Tino siempre mantiene sus pies en la tierra, con guías prácticas para empoderar tu presente digital. En este número te enseñamos los pasos fundamentales para **crear una tienda virtual** y pasar tu emprendimiento al mundo online. Te explicamos cómo **crear un canal de WhatsApp** para comunicarse de forma masiva y efectiva con tu comunidad o clientes. Y, en un acto de crucial responsabilidad digital, te guiamos para establecer **copia de seguridad en Telegram**, asegurando que esos valiosos chats y archivos no se pierdan en el limbo de datos.

Este número, **Tino 102**, es un microcosmos de nuestra filosofía: mirar al horizonte con asombro, pero con las herramientas listas en las manos y los pies sobre la tierra. La tecnología es el vehículo, pero la humanidad y su infinita creatividad son el motor.

Sumérgete en estas páginas, inspírate, aprende y construye.





SUMARIO

X-MÓVIL 04

CREAR UNA TIENDA VIRTUAL•— 4

CÓMO CREAR UN CANAL EN WHATSAPP•— 5

COPIA DE SEGURIDAD DE TELEGRAM •— 6

WHATSAPP BUSINESS CON UN TELÉFONO FIJO•— 7

EL VOCERO 08

EXPOCARIBE 2025, UNA PLATAFORMA ESTRATÉGICA PARA LA INTEGRACIÓN•— 8

«JOVEN CLUB X CUBA» EN EL HOSPITAL DOCENTE MARIO MUÑOZ MONROY•— 10

GUANTÁNAMO EN VERANO 2025•— 10

FIDEL EN LOS JOVEN CLUB DE GUANTÁNAMO•— 11

COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA VERANO 2025: INNOVACIÓN Y TALENTO JUVENIL•— 11

GENERACIÓN DE CÓDIGO QR PARA PAGOS ELECTRÓNICOS•— 12

QUEHACER DE LOS JOVEN CLUB EN MAYABEQUE DURANTE EL VERANO•— 13

EL ESCRITORIO 14

ESTILO GHIBLI PARA CREAR FOTOS•— 14

INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN•— 16

EL TALLER 20

CREAR IMPRESORA 3D CON MATERIALES RECICLABLES•— 20

EL NIVEL 22

CYBERPUNK 2077: REDESCUBRIENDO NIGHT CITY•— 22

EL CONSEJERO 24

IA PARA EL DISEÑO DE IMÁGENES•— 24

INTELIGENCIA DE NEGOCIOS•— 26

RETOCAR LA IMAGEN CON ESPLENDOR•— 27

CÓMO AÑADIR TRANSPARENCIA A LA CAPA DE FONDO DE PHOTOSHOP•— 28





CREAR UNA TIENDA VIRTUAL

Autor: Darío Blanco Avila / yanet.avila@ltu.jovenclub.cu

CREATE A VIRTUAL STORE

Si tienes un emprendimiento, este consejo o truco te será de mucha utilidad para vender tus productos y mostrar a tus clientes un catálogo del mismo. En la actualidad hay varias plataformas que te permiten gestionar tus ventas, en esta ocasión utilizaremos como referencia **OlaClick**, ya que te permite organizar por categorías el catálogo.

Existen otras plataformas con las que podrías trabajar, pero desde mi punto de vista, esta es más cómoda para clientes y principiantes según mi experiencia. Espero les sea de utilidad



Fig. 1. OlaClick, permite organizar por categorías el catálogo

Pasos para crear una tienda virtual

Lo primero que debes tener es una cuenta de **WhatsApp**, ya que una vez que el cliente elija los productos, la factura se enviará directamente a dicha aplicación para su aprobación.

- Debes entrar a través del siguiente enlace <https://olaclick.com/>
- Debes seleccionar tu idioma para que te sea más fácil navegar a través del menú.
- Hacer clic en comenzar.
- A continuación, llenaras el formulario con los datos de tu emprendimiento, correo electrónico y el número de WhatsApp.
- Clic en crear una cuenta y empezar.
- En el cuadro emergente que aparece, escogemos la opción siguiente y se comenzará a crear tu panel.
- El panel tiene como referencia un restaurante, pero es solo para que te vayas guiando a la hora de seleccionar tus productos.
- Una vez ahí, configuras todo tú catálogo, verás que se le puede poner una foto, es recomendable poner el logotipo de tu empresa o emprendimiento, también puedes agregar la ubicación.

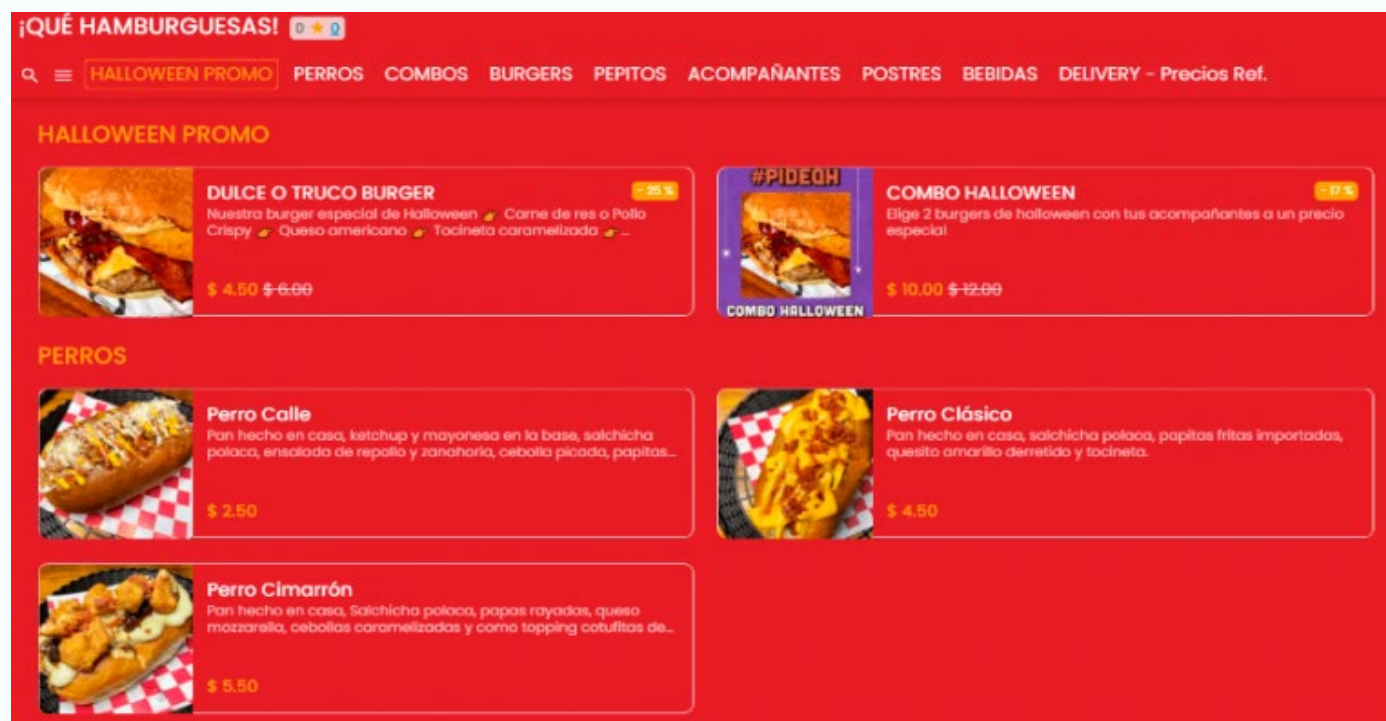


Fig. 2. Ejemplo de tienda virtual

- Listo, puedes empezar a agregar tus productos por categoría, a estos le puedes poner una descripción y el precio, lo que hará que el cliente se sienta más cómodo a la hora de elegir uno.
- Luego puedes seguir configurando este catálogo para ventas online a través de la opción Más que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla (en el móvil).
- En vista previa, puedes ir viendo cómo va quedando y así modificarlo a tú gusto.
- Listo, con estos pasos solo te queda compartir el link del catálogo con tus clientes a través de las redes sociales para tener un mayor alcance.

Esperamos este tutorial le haya servido de utilidad a los nuevos emprendedores, verán que aumentan sus ventas online y puedes actualizar tu inventario sistemáticamente.

Referencias bibliográficas

- Daniela Daza. (2022). Cómo crear tu menú digital con OlaClick para vender más. <https://olaclick.com/es/menu-digital/como-crear-tu-menu-digital-con-olaclick-para-vender-mas/>
- Diego V. (2024). Cómo crear una tienda online en 9 pasos. <https://www.hostinger.es/tutoriales/como-crear-una-tienda-online>
- Florencia Frumento. (2024). Cómo crear una tienda online desde cero y paso a paso. <https://www.tiendanube.com/blog/hacer-tiendanube/>
- Johanna Rodriguez. (2021). Cómo hacer una tienda en línea: guía paso a paso. <https://blog.hubspot.es/sales/como-hacer-tienda-en-linea>



CÓMO CREAR UN CANAL EN WHATSAPP

Autor: Darío Blanco Avila / yanet.avila@ltu.jovenclub.cu

HOW TO CREATE A CHANNEL ON WHATSAPP

Un canal de difusión es una mezcla entre una red social y un grupo de contactos. Es una especie de chat en el que los administradores comparten información sobre un tema.

Esta opción se creó como una herramienta para difundir noticias y actualidad, al estilo de Telegram. En él se busca difundir noticias, promocionar productos o artistas, hacia grandes públicos y

5. Luego puedes agregar un logo o una imagen que lo identifique.
6. Se recomienda añadir una descripción breve sobre de que trata el canal.
7. Selecciona **Crear canal** y listo.

De esta forma podrás crear tu propio canal de y así mantener a tus seguidores informados.



con mayor alcance de audiencias o seguidores. Es una alternativa a otras redes sociales como Facebook. Los administradores publican el contenido y se mantiene la privacidad tanto de estos como de sus seguidores.

Pasos para crear un canal de WhatsApp

1. Abre la aplicación y localiza la opción **Novedades**.
2. Selecciona **Crear canal**
3. **A continuación, sigue** las instrucciones que te muestra la aplicación.
4. Debes asignarle un nombre. (este se puede cambiar después).

Referencias bibliográficas

- Almeida Machín K. (2023). Canal de Telegram, ¿Cómo crearlo? Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://revista.jovenclub.cu/canal-de-telegram/>
- Yúbal Fernández. (2023). Canales de WhatsApp: qué son, qué ofrecen y cómo utilizarlos. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://www.xataka.com/basics/canales-whatsapp-que-que-ofrecen-como-utilizarlos>
- Daniel Rodríguez. (2023). Canales de WhatsApp: Cómo usarlos eficazmente. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://www.wati.io/blog/canales-de-whatsapp/>



COPIA DE SEGURIDAD DE TELEGRAM

Autor: Elsa Venero Bencomo / elsa.venero@art.jovenclub.cu

TELEGRAM BACKUP

Si quieres asegurarte de no perder tus datos si vas a borrar Telegram o tienes miedo de que le pase algo a la plataforma, puedes bajar una copia de seguridad del mismo donde estén todos los chats que has tenido dentro de la plataforma.

Así, en el caso de que borres tu cuenta o pase algo con la plataforma, no perderás el contenido de todas tus conversaciones a lo largo del tiempo.

Esto es algo que no puedes hacer con las aplicaciones bajadas desde la tienda oficial de tu sistema operativo, solo es posible desde las aplicaciones de escritorio bajadas directamente de la web.

Por lo tanto, vamos a guiarte por todo el proceso y los menús para acceder a la opción de descargar una copia de seguridad.

secciones en las que están organizados todos los ajustes.

4. En esta pantalla principal de ajustes, pulsa en la sección **Avanzados**.
5. Aquí, pulsa en la opción de Exportar datos de Telegram, para iniciar la recopilación y descarga de tus datos.
6. Ahora llegarás a una pantalla en la que puedes elegir el contenido que quieres descargar.
7. Para bajarlo todo, simplemente selecciona todas las opciones, sin olvidarte de marcar todos los chats personales y de grupo.
8. Cuando termines, pulsa en **Exportar**.
9. Te aparecerá un aviso de seguridad para evitar que una persona extraña que entre a tu cuenta te robe los datos,
10. Pulsa **Ok** en el aviso de seguridad.



Cómo hacer una copia de seguridad de los datos en Telegram

Pasos para descargar una copia de seguridad de Telegram

1. Lo primero que tienes que hacer es bajar la versión de escritorio de Telegram de su web oficial.
2. Una vez dentro, tienes que pulsar el botón de menú para abrir las opciones, y en ellas debes pulsar en el botón de **Ajustes** para entrar en la configuración de la aplicación.
3. Una vez dentro de la configuración de Telegram, vas a ver las

11. Aquí, pulsa en **Permitir** para seguir adelante, A las 24 horas te darán el enlace para bajar una copia de todos tus datos.

Referencias bibliográficas

- Yúbal Fernández (2024). Cómo descargar una copia de seguridad de todos tus chats de Telegram, tus fotos y todo lo demás. Recuperado el 25 de marzo de 2024, de <https://www.xataka.com/basics/como-descargar-copia-seguridad-todos-tus-chats-telegram-tus-fotos-todo-demas>



WHATSAPP BUSINESS CON UN TELÉFONO FIJO

Autor: Dariel Moren Frometa / dariel.moren@cha.jovencub.com

WHATSAPP BUSINESS WITH A LANDLINE

Es posible utilizar WhatsApp con un número de teléfono fijo, pero es necesario saber la configuración. A continuación te explicamos cómo lograrlo.

Para tener WhatsApp con un número de teléfono fijo es necesario que te descargues WhatsApp Business, la versión de la aplicación dirigida a pequeñas empresas para que puedan mantener más fácilmente el contacto con sus clientes. Esta versión (que no es la convencional) es la que permite configurar el número de teléfono fijo.

Pasos para utilizar WhatsApp con un teléfono fijo

1. Descarga e instala la aplicación. Una vez lo hayas hecho, ábrela y pulsa en **Agree and continue**.
2. En la siguiente pantalla, introduce el número de teléfono fijo que quieras utilizar y pulsa en **Next**.
3. Aparecerá un mensaje preguntando si se va a verificar el número que hemos introducido. Si es correcto, pulsa en **OK**. De lo contrario, en **Edit**.
4. Los teléfonos fijos no pueden recibir mensajes, por lo que en la siguiente pantalla pulsa en **Call me**, de forma que recibirá el código de verificación, que debe introducir manualmente a través de una llamada telefónica.



WhatsApp Business

Una vez que haya completado todos estos pasos de configuración, ya será posible utilizar WhatsApp con un número de teléfono fijo. Se insiste en que para poder usar este método es necesario descargar e instalar *WhatsApp Business* (con la versión convencional de la aplicación no es posible).

No te dejes llevar por su nombre: a pesar de estar dirigida a empresas, puede usarla todo aquel que lo desee.

Referencias bibliográficas

- Sergio Agudo (2020) Cómo usar WhatsApp con un teléfono fijo. Recuperado el 6 de septiembre de 2024, de <https://www.malavida.com/es/soft/whatsapp/android/q/como-usar-whatsapp-con-un-telefono-fijo.html>



MailTrack

para rastrear mensajes en Gmail



Síguenos en la página 28 del número 91

www.revista.jovencub.com



REVISTA
TiNO



EXPOCARIBE 2025, UNA PLATAFORMA ESTRATÉGICA PARA LA INTEGRACIÓN

Autor: MSc. César del Toro Coca / cesar.deltoro@scu.jovenclub.cu

EXPOCARIBE 2025, A STRATEGIC PLATFORM FOR INTEGRATION

El acto de apertura que tuvo lugar en el Complejo Cultural Heredia, estuvo presidido por las máximas autoridades del partido y el gobierno en el territorio acompañados por Carlos Luis Jorge Méndez, Viceministro primero de Comercio exterior y la inversión extranjera y Antonio Luis Carricarte Corona, presidente de la Cámara de comercio de la República de Cuba y representantes de las delegaciones oficiales de más de 35 países, incluyendo Venezuela, República Dominicana, Trinidad y Tobago, y una misión compartida México, Italia, Santa Lucía y Guyana.

Con un ambiente de dinamismo comercial, innovación tecnológica y celebración cultural, concluyo la XX edición de la Feria Internacional ExpoCaribe 2025, uno de los eventos económicos más relevantes del oriente cubano.

Celebrada del 23 al 27 de junio en el Complejo Cultural Heredia de Santiago de Cuba, la feria reunió a más de 35 países, alrededor de 300 empresas nacionales e internacionales, superando ampliamente las expectativas de ediciones anteriores.

Con su activa participación Yelina Rodríguez Beltrán, Subdirectora de comunicación institucional Joven Club Santiago, y su grupo de trabajo, establecieron alianzas con la Asociación de comu-



Fig. 1. Momento inicial de ExpoCaribe 2025

Durante su discurso inaugural, el Gobernador de Santiago de Cuba, Manuel Falcón Hernández, destacó el carácter estratégico de ExpoCaribe para impulsar proyectos conjuntos, fortalecer el comercio regional y atraer inversiones sostenibles.

La XX edición de la Feria Internacional ExpoCaribe 2025, una visión compartida

nicadores para capacitación en la Ley de Comunicación, y con la Universidad FITID para que estudiantes de Telecomunicaciones, Informática y Biomédica realicen prácticas laborales. Además, las asociaciones recibirán cursos de Inteligencia Artificial, Robótica Educativa y Ofimática, impartidos por Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) para potenciar sus habilidades tecnológicas.



EXPOCARIBE 2025, UNA PLATAFORMA ESTRATÉGICA PARA LA INTEGRACIÓN

Autor: MSc. César del Toro Coca / cesar.deltoro@scu.jovencub.clu

Alcance de la Feria Expositiva 2025

ExpoCaribe cerró su edición 2025 con un acto que trasciende lo económico: la entrega de una donación humanitaria a la Casa de niños sin amparo filial de Santiago de Cuba, como expresión tangible de solidaridad y compromiso social por parte de los participantes.



Fig. 2. Exposición de apertura

La iniciativa fue impulsada por las empresas Tropical Contra-maestre y Proxcor, quienes entregaron productos alimenticios, golosinas y artículos de primera necesidad a la institución. La entrega fue acompañada por el excelentísimo señor Edwin Pitty, embajador de Panamá en Cuba, quien participó activamente en la acción altruista.

En su vigésima edición, ExpoCaribe demuestra que la cooperación Sur-Sur, la diversificación económica y la innovación local son claves para el desarrollo del oriente cubano. El evento deja una clara señal: Santiago de Cuba continúa siendo un punto de encuentro vital para quienes apuestan por un Caribe más integrado y resiliente.

Empresas destacadas

Diversas empresas cubanas y extranjeras destacaron en esta edición por su papel activo en la promoción de bienes, servicios y proyectos de cooperación. Entre ellas, sobresalió Havana Club International S.A., más allá de la exhibición de productos, la participación resultó una oportunidad para fortalecer vínculos con clientes y colaboradores de la región.

Otra protagonista fue la Importadora-Exportadora de la Industria Ligera (Ilimpex), que presentó una cartera diversificada de productos enfocados en las industrias textil, del mueble y de materiales para el hogar. La empresa enfatizó su apuesta por sustituir importaciones mediante alianzas productivas con nuevos actores económicos.

Por su parte, la empresa Tecnologías Caribe (Tec@aribe) mostró un enfoque integral en el suministro, instalación y soporte de soluciones de tecnologías de la información, telecomunicaciones y sistemas avanzados de impresión, digitalización y vigilancia. Joven Club Santiago cerró con la firma de contrato para la creación del sitio web y la firma digital para sus asociados.

El Salvador expuso sus experiencias en producción sostenible y reforestación, así como su integración con proyectos de economía circular y soberanía alimentaria. La entidad, junto a otras iniciativas locales y nacionales resaltó el papel de la agroecología en el desarrollo rural.



Fig. 3. Integrantes del grupo de Joven Club interactúan en el Evento

En los intercambios de negocio se firmaron cartas de intención y se establecieron contratos, abarcando sectores como la industria biofarmacéutica, el transporte, la alimentación y los servicios médicos. Delegaciones de diversos países sostuvieron encuentros bilaterales con empresas cubanas, en busca de cooperación en áreas clave. Además, se llevaron a cabo varios foros empresariales paralelos, que debatieron estrategias para mejorar la inserción de productos nacionales en mercados regionales.



«JOVEN CLUB X CUBA» EN EL HOSPITAL DOCENTE MARIO MUÑOZ MONROY

Autor: Yesenia Fernández / yesenia.fernandez@mtz.jovenclub.cu

«JOVEN CLUB X CUBA» AT THE TEACHING HOSPITAL MARIO MUÑOZ MONROY

La Campaña «Joven Club X Cuba» 3.0 tiene entre sus objetivos fundamentales continuar promoviendo la alfabetización digital entre los ciudadanos y actores económicos del país, enfocados en el aporte a la transformación digital de los territorios, siendo esta, una herramienta esencial para la participación activa y el acceso a oportunidades de nuestro pueblo.

En esta ocasión los Joven Club de Computación y Electrónica, en el municipio Colón, llevaron esta campaña hasta el **Hospital Docente Mario Muñoz Monroy** enclavado en la cabecera municipal, con el propósito de capacitar a trabajadores y pacientes de la institución en el uso de aplicaciones informáticas relacionadas con el proceso de bancarización y la transformación digital.

«Joven Club X Cuba» llega hasta los hospitales

Por primera vez se llega a una institución de salud en la que los trabajadores tuvieron la posibilidad de recibir nuestros servicios, destacándose la **instalación de aplicaciones móviles, y asesoría e implementación**. Se promovieron los servicios de

Ciberseguridad que incluyó la descontaminación de dispositivos y venta de **licencias Antivirus de Segurmática**, tanto para PC como para móviles.

El momento fue propicio para la capacitación en el uso de las aplicaciones de **Ticket, EnZona** y **Viajando**. Especial repercusión tuvo el taller impartido por los miembros del grupo municipal, el cual tuvo como tema central el uso de **Todus, Picta** y **Apklis**, aplicaciones diseñadas y creadas por cubanos, y para los cubanos, con un objeto social muy importante, que es obtener la soberanía tecnológica necesaria en Cuba.

La directora municipal, Yesenia Fernández, expuso la *cartera de servicios* que presta Joven Club y el proceso de digitalización en el que estamos inmersos, propiciando a la población colombina una cultura informática en estos temas.

Estas ferias tecnológicas en el municipio, tienen el objetivo fundamental de crear visibilidad, afluencia y más visitas a las instalaciones de Joven Club, además de contribuir a la alfabetización digital de la sociedad.

La Dirección del Hospital felicitó y agradeció a los trabajadores de Joven Club, por los servicios prestados.

GUANTÁNAMO EN VERANO 2025

Autor: Yaima Ruíz Pérez / yaima.ruiz@gtm.jovenclub.cu

GUANTANAMO IN SUMMER 2025

Bajo el lema **Verano Siempre Joven** y en saludo al 38 aniversario de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club), los trabajadores de estas instalaciones en la provincia de Guantánamo desarrollaron un gran número de actividades apostando por una recreación sana e instructiva, con alegría y colorido, a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y sobre todo la atención a la población más intrincada de este territorio.

En tal sentido este colectivo que ha demostrado en estos casi 38 años de fundados que ha cumplido con el sueño de Fidel de ser por siempre la **Computadora de la familia**, ha llegado a comunidades vulnerables y de difícil acceso para familiarizar a los habitantes de estas zonas con sus servicios. Entre ellos han recibido los servicios de instalaciones de aplicaciones móviles, la venta de licencia Segurmática, la copia de información además de recibir talleres comunitarios de redes sociales. Además, han ofrecido cursos cortos de verano sobre las temáticas de robótica educativa, electrónica, virus informáticos, gobierno digital, inteligencia artificial, entre otros temas. Realizaron actividades para acercar al universo digital a las personas en situación de discapacidad y a los de la tercera edad. También mostraron videos dedicados a efe-

mérides como el **Día de la rebeldía nacional**, cumpleaños del Comandante Fidel Castro, así como jornadas de promoción de productos como EcuRed, Mochila, Estanquillo, Reflejos y Ludox. También se les explicó el uso de las pasarelas de pago, Transfermóvil y Enzona así como la utilización del código QR.



Fig. 1. Los pobladores reciben la visita de Joven Club



FIDEL EN LOS JOVEN CLUB DE GUANTÁNAMO

Autor: Marcia Rojas Ramírez / marcia.rojas@gtm.jovenclub.cu

FIDEL AT THE GUANTÁNAMO JOVEN CLUB

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en Guantánamo al arribar a los 38 años de creados, por el líder histórico de la revolución cubana Comandante Fidel Castro Ruz, con la idea de cumplir con la informatización de la familia, celebraron en junto con los trabajadores del Palacio de pioneros, el INDER, la Biblioteca provincial y pobladores de la comunidad, el 99 aniversario del nacimiento de nuestro líder eterno.

Repartidos por toda la provincia los trabajadores de las instalaciones de Joven Club y demás sectores que acompañaron la actividad, se trasladaron a comunidades de difícil acceso, centros de trabajo y parques, para realizar actividades y conmemorar este gran día.

Durante la actividad se realizaron talleres, cursos de verano, pequeños mítines, concursos de pinturas. Además, se brindó la posibilidad para que copiaran la mochila especial sobre Fidel. También se presentaron círculos de interés donde se dieron a conocer contenidos sobre la vida y obra de nuestro líder. En ellos se ilustró el papel decisivo del mismo en el escenario mundial. Sobre todo, la lucha por la justicia social, la soberanía nacional y la integración latinoamericana. También se realizaron otras acciones como un servicio especial, que hicieron un día interesante y

motivador donde Joven Club demostró que Fidel nunca se equivocó al crearnos para ser un programa indispensable en el desarrollo sociocultural de la sociedad.



Fig. 1. Fidel presente en las nuevas generaciones

Con la mirada puesta en el futuro, Joven Club se propone continuar con el legado de seguir siendo la **Computadora de la familia**, al tiempo que potencia la creación de nuevos servicios para el disfrute de los usuarios.

COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA VERANO 2025: INNOVACIÓN Y TALENTO JUVENIL

Autor: Yensy Rivera Rivera / cubayen7@gmail.com

COMPETENCIA NACIONAL DE ROBÓTICA VERANO 2025: INNOVACIÓN Y TALENTO JUVENIL

La segunda edición de la **Competencia Nacional de Robótica** refresca el panorama tecnológico del país al reunir a más de sesenta equipos de distintas provincias. El evento, se celebró durante las semanas de julio y agosto, impulsó desafíos de **robótica educativa, automatización de procesos** y proyectos sociales. Los trabajos presentaron demostraron creatividad, precisión y trabajo en equipo.

Este evento se organizó por el Ministerio de Educación y el Ministerio de Comunicaciones. La competencia reforzó alianzas entre universidades, centros de investigación y los Joven Club, clave para la difusión de la cultura tecnológica en comunidades diversas.

Durante las jornadas, los equipos demostraron soluciones innovadoras orientadas a la inclusión digital, la sostenibilidad y la accesibilidad de herramientas educativas. En paralelo, se desarrollaron charlas, talleres y sesiones de mentoría con profesionales del sector. El desarrollo de esta serie de eventos permitió, a jóvenes emprendedores y docentes, ampliar su visión sobre **robótica, programación y electrónica de bajo costo**.

Resultados de la competencia nacional de robótica

Joven Club Mayabeque, representante destacado de la red de centros comunitarios, presentó una participación notable cuyo resultado ha sido ampliamente valorado por los organizadores. Entre los logros reportados se destacan avances de los proyectos impulsados por el Joven Club y el reconocimiento a su enfoque educativo, centrado en la democratización de la tecnología.

Entre los trabajos destacados se encuentran varias iniciativas del Joven Club Mayabeque, las cuales se premiaron con menciones y distinciones que reconocen la innovación pedagógica y la calidad técnica de los trabajos presentados. El comité organizador subrayó que los resultados de esta edición fortalecen la ruta nacional para el desarrollo de competencias robóticas y auguran una temporada 2026 aún más dinámica.

Se invitó a la prensa y a la comunidad educativa a seguir apoyando a los jóvenes talentos que, con esfuerzo y mentores comprometidos, están transformando ideas en soluciones tangibles. La organización agradeció la colaboración de padres, docentes y voluntarios que hicieron posible un evento ágil, seguro y formativo para todos los participantes.



GENERACIÓN DE CÓDIGO QR PARA PAGOS ELECTRÓNICOS

Autor: Dianet Santos Riera / dianet.santos@jovenclub.cu

GENERATION OF QR CODES FOR ELECTRONIC PAYMENTS

En la era digital actual, la adopción de tecnologías innovadoras se ha convertido en una necesidad para facilitar la vida cotidiana y promover la inclusión financiera. En este contexto, los códigos QR para pagos electrónicos emergen como una herramienta fundamental, pues transforma la manera en que realizamos transacciones económicas, especialmente en instituciones educativas y comunitarias como los Joven Club de Computación y Electrónica.



Fig. 1. Generación de código QR desde los Joven Club

Los códigos QR son símbolos gráficos bidimensionales que almacenan información, como datos bancarios o enlaces a plataformas de pago. Al escanearlos con un teléfono inteligente o dispositivo compatible, se puede acceder rápidamente a una página web o realizar una transacción sin necesidad de ingresar manualmente datos complejos. Esta tecnología simplifica enormemente los procesos financieros, haciéndolos más accesibles y

eficientes.

Ventajas de los pagos mediante los códigos QR

Rapidez y eficiencia: permite completar transacciones en segundos, eliminando largas filas o esperas innecesarias. Esto es especialmente beneficioso en entornos educativos donde el tiempo es valioso.

Seguridad: reducen el manejo de efectivo, disminuyendo riesgos asociados a robos o pérdidas. Además, las plataformas digitales suelen contar con medidas de seguridad avanzadas que protegen la información del usuario.

Accesibilidad: La tecnología es accesible para gran parte de la población, ya que casi todos disponen de teléfonos inteligentes con cámara, lo cual favorece la inclusión digital y financiera y permite que una mayor cantidad de personas puedan realizar transacciones sin complicaciones.

Los Joven Club de Computación y Electrónica en Bayamo continúan promoviendo el uso de códigos QR para facilitar los pagos electrónicos entre sus usuarios. Esta iniciativa no solo moderniza sus servicios, sino que también fomenta la alfabetización digital y prepara a los jóvenes para un mundo cada vez más digitalizado. Al implementar estos sistemas, los Joven Club contribuyen a reducir las barreras tradicionales del sistema financiero y promueve una cultura tecnológica responsable e innovadora entre sus miembros.



La incorporación de los códigos QR para pagos electrónicos representa un paso importante hacia una sociedad más inclusiva, segura y eficiente. En instituciones como el Joven Club de Computación y Electrónica, esta tecnología no solo mejora los procesos administrativos, sino que también impulsa a las comunidades a adaptarse a las tendencias digitales globales. Promover su uso, es apostar por un futuro donde la innovación sea accesible para todos.



QUEHACER DE LOS JOVEN CLUB EN MAYABEQUE DURANTE EL VERANO

Autor: Yensy Rivera Rivera / cubayen7@gmail.com

JOVEN CLUB ACTIVITIES IN MAYABEQUE IN THE SUMMER

Los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) en Cuba son una pieza clave en la democratización del acceso a Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En Mayabeque ellos han desarrollado un programa de actividades durante el verano que combina tecnología, educación y entretenimiento, con un enfoque en la inclusión digital y el servicio comunitario. Así, en municipios como San Nicolás han llevado a cabo capacitaciones en código QR, apoyo a campañas de salud, juegos en red para niños, y trámites del Registro Civil, entre otros.

Además, estas instituciones han intensificado sus actividades, al ofrecer un programa diversificado que incluye desde capacitaciones tecnológicas hasta apoyo en trámites legales y promoción de la salud. Así, ellos han participado activamente en la difusión de información sobre Infecciones de transmisión sexual (ITS), tanto dentro de sus instalaciones como en la comunidad. Esta labor se enmarca en su rol social, con plataformas digitales y materiales educativos para concientizar a la población, especialmente a los jóvenes. Así, se han desarrollado actividades lúdicas y juegos en red para niños, mediante plataformas como Ludox y Mochila, que ofrecen contenidos recreativos y educativos. Además, ha sido clave la capacitación en la implementación de códigos QR. En este sentido, debemos señalar los cuatro talleres realizados sobre este aspecto.

A la vez, la gestión de trámites del registro civil ha sido parte del quehacer de este verano. Estas actividades fomentan el desarro-

llo de habilidades digitales mientras promueven la socialización de las nuevas tecnologías en función de trámites y de otras prestaciones y del aprendizaje colaborativo. En colaboración con las oficinas del Registro Civil, los Joven Club facilitaron la realización de 300 trámites, que incluyen inscripciones de nacimientos, matrimonios y defunciones. Este servicio refleja la integración de la tecnología en la gestión administrativa, agilizando procesos burocráticos para la población.

El trabajo de los Joven Club en Mayabeque durante el verano demuestra su capacidad para adaptarse a las necesidades de la comunidad.



Fig. 1. La población recibe los servicios de Joven Club

Desenfoque de fondo con Photoshop



Síguenos en la página 24 del número 91



ESTILO GHIBLI PARA CREAR FOTOS

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

GHIBLI STYLE FOR CREATING PHOTOS

Resumen: El reciente auge de las imágenes estilo Studio Ghibli, impulsado por herramientas de inteligencia artificial (IA), ha capturado la atención de usuarios en redes sociales. Este procedimiento permite transformar fotografías en ilustraciones que evocan la estética nostálgica y mágica del famoso estudio japonés.

Abstract: The recent rise of Studio Ghibli-style images, driven by artificial intelligence (AI) tools, has captured the attention of social media users. This process transforms photographs into illustrations that evoke the nostalgic and magical aesthetic of the famous Japanese studio.

El estilo Ghibli se basa en la obra del prestigioso *Studio Ghibli*, fundado en 1985 por Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Este estudio es conocido por películas icónicas como *El viaje de Chihiro* y *Mi vecino Totoro*, caracterizadas por trazos manuales, colores cálidos y paisajes oníricos. La tendencia comenzó con la incorporación de funciones avanzadas de generación de imágenes en herramientas como ChatGPT y Meta AI, que permiten replicar este estilo visual mediante IA.

La tendencia ha sido especialmente popular entre adolescentes y jóvenes, quienes utilizan estas ilustraciones como fotos de perfil en redes sociales como WhatsApp e Instagram. La facilidad para crear imágenes únicas y personalizadas ha fomentado su uso masivo, convirtiéndolas en un símbolo de creatividad digital. Además, los jóvenes disfrutan replicar escenas icónicas del cine japonés o transformar retratos cotidianos en obras artísticas con un toque mágico.

Procedimiento para crear imágenes estilo Ghibli

Existen varias plataformas para generar estas imágenes. Algunas permiten subir fotografías, mientras que otras trabajan exclusivamente con descripciones textuales (prompts). Los pasos generales son:

- 1. Subir una imagen o escribir un prompt:** En herramientas como **ChatGPT** o **Grok**, los usuarios pueden cargar una foto o describir detalladamente la escena que desean transformar.
- 2. Generación inicial:** La IA convierte la imagen o descripción en una ilustración caricaturesca con líneas suaves y colores vibrantes.
- 3. Refinamiento del estilo:** Se solicita a la IA ajustes específicos para lograr un efecto más cercano al estilo Ghibli, como incluir elementos nostálgicos y atmósferas mágicas.

Mecanismos de inteligencia artificial utilizados

Estas herramientas emplean modelos avanzados de generación de imágenes como DALL·E (integrado en ChatGPT) y Grok (de Meta AI). Estos sistemas utilizan redes neuronales entrenadas con grandes conjuntos de datos visuales para interpretar las características estilísticas del arte Ghibli y aplicarlas a las imágenes proporcionadas por los usuarios.

Riesgos asociados al uso

El uso de aplicaciones de inteligencia artificial (IA) para transformar fotos, como las que generan imágenes al estilo Studio Ghibli, puede implicar varios riesgos de privacidad. A continuación, se detallan los principales problemas asociados:

- 1. Almacenamiento y uso indebido de imágenes.** Muchas aplicaciones envían las fotos a servidores externos para procesarlas, lo que significa que las imágenes quedan almacenadas en plataformas que podrían utilizarlas para fines no especificados, como entrenar modelos de IA o incluso con propósitos comerciales sin el consentimiento del usuario.
- 2. Algunas políticas de privacidad.** Algunas políticas de privacidad permiten a las empresas conservar las imágenes durante un tiempo indefinido, lo que aumenta el riesgo de exposición en caso de una brecha de seguridad.
- 3. Exposición de metadatos ocultos.** Las imágenes subidas pueden contener metadatos como la ubicación geográfica, la fecha y hora en que fueron tomadas, e información sobre el dispositivo utilizado. Estos datos podrían ser explotados por terceros para rastrear a los usuarios o realizar perfiles detallados.
- 4. Acceso excesivo a dispositivos.** Algunas aplicaciones solicitan permisos amplios, como acceso completo a la galería del dispositivo o incluso a la cámara y el micrófono, lo cual podría comprometer la privacidad si estos permisos son mal utilizados.
- 5. Riesgo de suplantación de identidad y deepfakes.** Las fotos compartidas pueden ser utilizadas para crear *deepfakes* o suplantaciones de identidad. Esto representa un peligro particular cuando las imágenes contienen rostros claros o detalles personales.
- 6. Falta de transparencia en el manejo de datos.** Muchas plataformas no explican claramente cómo procesan y almacenan los datos. Esto genera incertidumbre sobre quién tiene acceso a las imágenes y cómo podrían ser utilizadas en el futuro.
- 7. Aplicaciones falsas y malware.** La popularidad de estas herramientas ha llevado al surgimiento de aplicaciones fraudulentas que contienen malware o sirven como anzuelo para ataques de *phishing*. Estas apps pueden robar información personal o comprometer la seguridad del dispositivo.



ESTILO GHIBLI PARA CREAR FOTOS

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

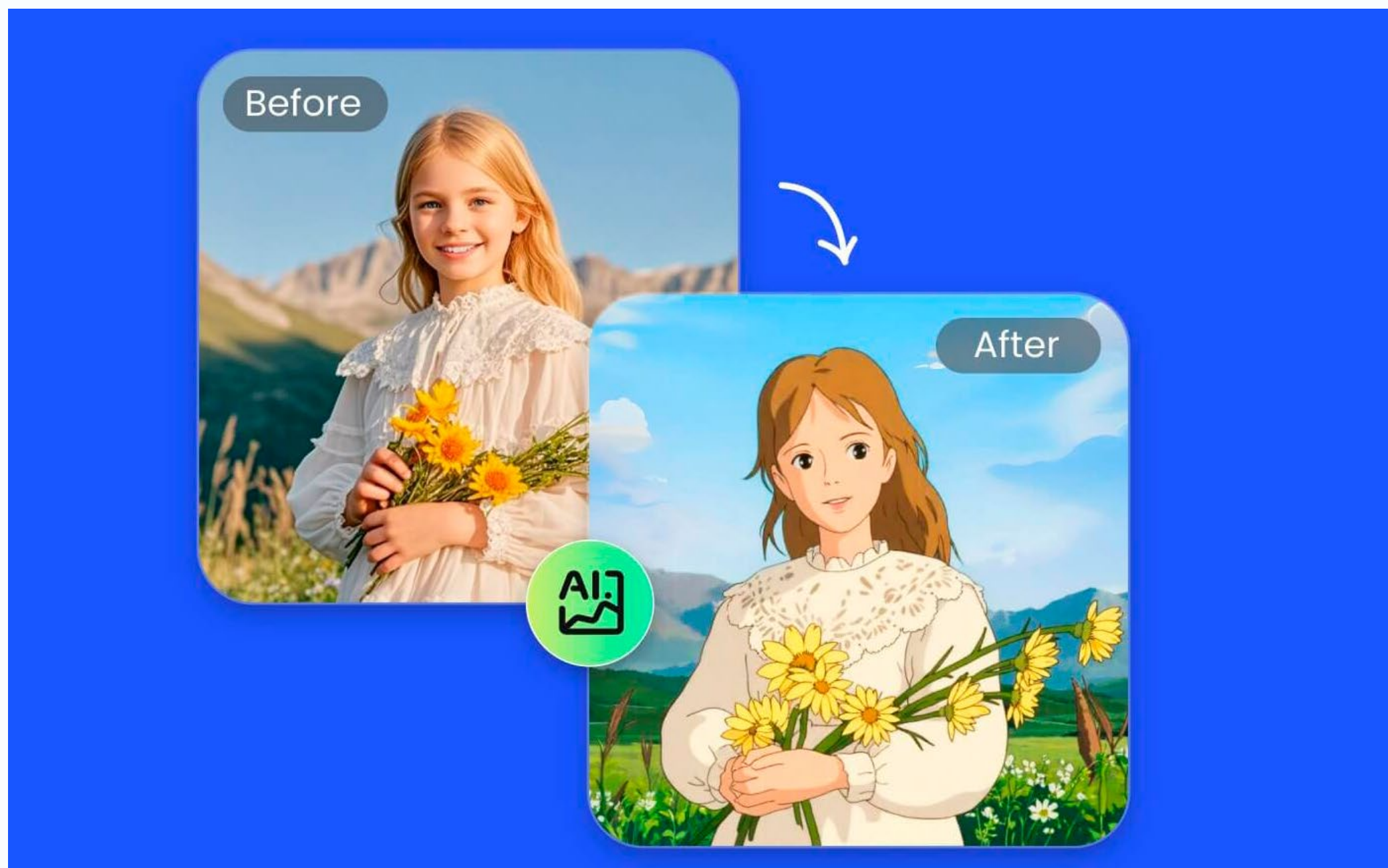


Fig. 1. Estilo Ghibli para crear fotos

Cómo minimizar los riesgos

Para proteger tu privacidad al usar estas herramientas, es importante tomar precauciones tales como:

1. **Revisar las políticas de privacidad:** Asegúrate de entender cómo se manejarán tus datos antes de subir cualquier imagen.
2. **Evitar compartir fotos sensibles:** No subas imágenes que contengan información personal delicada o menores de edad.
3. **Usar aplicaciones confiables:** Descarga solo herramientas desarrolladas por empresas reconocidas desde tiendas oficiales como Google Play o App Store.
4. **Controlar los permisos:** Concede únicamente los permisos estrictamente necesarios para el funcionamiento básico de la aplicación.
5. **Eliminar datos después del uso:** Siempre que sea posible, solicita la eliminación inmediata de tus fotos tras su procesamiento.

Conclusiones

Las fotos estilo Ghibli representan una combinación fascinante

entre arte tradicional y tecnología moderna. Sin embargo, es crucial que los usuarios sean conscientes de los riesgos asociados al uso de estas herramientas para proteger su privacidad y respetar los derechos artísticos originales. Aunque estas aplicaciones ofrecen resultados visualmente atractivos, es esencial ser consciente de los riesgos inherentes y actuar con cautela para proteger tu privacidad y la seguridad de tus datos personales.

Referencias bibliográficas

- Myimg. (2025). Generador de AI de Studio Ghibli: Convierta sus fotos. Recuperado el 14 de abril 2025, de <https://www.myimg.ai/es/ghibli-style-ai-generator>
- Ríos Arbeláez, J.J. (2025). Como hacer fotos al estilo Ghibli. Recuperado el 14 de abril 2025, de <https://www.infobae.com/tecnologia/2025/04/04/como-hacer-fotos-al-estilo-ghibli-este-es-el-link-oficial-para-crearlas-sin-bloqueos>.
- Ríos Arbeláez, J.J. (2025). Paso a paso para crear imágenes al estilo Ghibli usando Meta AI. Recuperado el 14 de abril 2025, de <https://www.infobae.com/tecnologia/2025/04/09/paso-a-paso-para-crear-imagenes-al-estilo-ghibli-usando-meta-ai>.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN

Autor: MSc. Yunier Reyes Rodríguez / yunier.reyes@jovenclub.cu

ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN EDUCATION

Resumen: La inteligencia artificial (IA) en la educación, aunque promete aprendizaje personalizado y eficiencia, conlleva riesgos graves si no se regula. Su uso excesivo genera dependencia, mermando el pensamiento crítico al incentivar herramientas como ChatGPT para resolver tareas complejas al instante, reflejado en un estudio de Stanford (2022) donde estudiantes mostraron menor capacidad para estructurar argumentos autónomos. La deshumanización surge al reemplazar la interacción humana con tutores virtuales, eliminando la retroalimentación emocional clave para la motivación, mientras sistemas automatizados de evaluación ignoran contextos socioculturales, perjudicando a estudiantes vulnerables. Además, la automatización erosiona la autonomía docente, homogeneizando métodos educativos y limitando la creatividad pedagógica. El artículo propone capacitar a profesores en el uso ético de la IA y priorizar una educación centrada en lo humano, donde la tecnología sea un complemento, no un sustituto.

Abstract: Artificial intelligence (AI) in education, while promising personalized learning and efficiency, carries serious risks if left unregulated. Its excessive use generates dependency, undermining critical thinking by incentivizing tools like ChatGPT to solve complex tasks instantly, as reflected in a Stanford study (2022) where students showed a reduced ability to structure autonomous arguments. Dehumanization arises when human interaction is replaced with virtual tutors, eliminating emotional feedback key to motivation, while automated assessment systems ignore sociocultural contexts, harming vulnerable students. Privacy breaches and algorithmic biases exacerbate ethical dilemmas: UNESCO (2023) warned that grading tools in the US penalized minorities for prejudiced linguistic patterns. Furthermore, automation erodes teacher autonomy, homogenizing educational methods and limiting pedagogical creativity. The article proposes training teachers in the ethical use of AI and prioritizing human-centered education, where technology is a complement, not a substitute.

La inteligencia artificial (IA) irrumpe en el ámbito educativo como un faro de modernidad, prometiendo eficiencia, personalización del aprendizaje y optimización de procesos. Sin embargo, detrás de esta revolución tecnológica se esconden desafíos éticos, pedagógicos y sociales que demandan una reflexión profunda. Este trabajo analiza cómo la adopción acelerada de la IA, sin regulación ni contextualización, amenaza pilares esenciales de la educación: el pensamiento crítico, la equidad y la conexión humana. A través de evidencias académicas y casos concretos, se expone la urgencia de equilibrar innovación con responsabilidad.

En el mundo tecnológico de hoy, las inteligencias artificiales están ganando cada día más popularidad y generando dependencia para operaciones simples que se hacían a diario sin el uso de la tecnología o con la intervención obligatoria de la presencia humana, es innegable las ventajas de esta tecnología, pero no todo es color de rosa, este tema es recurrente en las redes sociales y revistas tecnológicas, pero no se le da la importancia que requiere a la influencia negativa del uso de las IA, fundamentalmente por los niños y jóvenes en edad escolar.

Acción revolucionaria de la IA

La inteligencia artificial ha revolucionado múltiples sectores, incluida la educación. Desde plataformas de aprendizaje adaptativo hasta chatbots educativos, la IA promete personalizar la enseñanza y optimizar procesos administrativos. Sin embargo, su implementación masiva también genera preocupaciones sobre efectos adversos en el desarrollo cognitivo, la equidad y la

interacción humana. Este ensayo explora cómo la IA, a pesar de sus beneficios, puede comprometer los elementos centrales de la educación como el pensamiento crítico, la privacidad de datos y la relación docente-estudiante. El objetivo fundamental de este artículo es alertar a los docentes y a la familia sobre el uso inadecuado de esta tecnología que hoy está al alcance de un clic.

IA y la educación

La inteligencia artificial (IA) se ha integrado en la educación como una herramienta de transformación, prometiendo eficiencia y personalización. Sin embargo, su adopción acelerada y acrítica amenaza aspectos fundamentales del aprendizaje, como el desarrollo del pensamiento crítico, la equidad y la interacción humana. Este análisis plantea una reflexión urgente, basada en evidencias académicas y casos documentados, sobre cómo la IA podría socavar los pilares de la educación si no se regula y contextualiza adecuadamente.

Otro punto importante es el uso desmedido de los estudiantes de las IA para resolver problemas académicos, donde la IA trabaja por ellos, realizando ensayos, resolviendo problemas matemáticos, en fin, sustituyendo el trabajo independiente y el desarrollo cognitivo del estudiante se ve comprometido.

Detección de plagio

Las herramientas de detección de plagio basadas en IA representan un avance significativo para garantizar la integridad académica. Estas herramientas utilizan algoritmos sofisticados para escanear textos en busca de similitudes con una amplia base de



INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN

Autor: MSc. Yunier Reyes Rodríguez / yunier.reyes@jovenclub.cu



Fig. 1. La Inteligencia Artificial y la educación

datos de trabajos publicados, incluyendo libros, revistas y fuentes de internet. A diferencia de los métodos anteriores, que a menudo se basaban en la simple coincidencia de palabras clave, las herramientas modernas de IA emplean técnicas avanzadas como el análisis semántico para comprender el contexto y el significado de las palabras, mejorando así la precisión de la detección de plagio. El proceso comienza cuando se envía un trabajo académico al sistema. La herramienta de IA descompone el texto en fragmentos más pequeños y los compara con su base de datos. Evalúa coincidencias exactas, contenido parafraseado y referencias citadas incorrectamente. Estas evaluaciones detalladas son fundamentales para detectar casos menos obvios de plagio.

La trampa de la inmediatez: erosión del pensamiento crítico

Herramientas como ChatGPT o solucionadores matemáticos automatizados priorizan resultados rápidos sobre el proceso cognitivo. Un estudio de la Universidad de Stanford (2022) reveló que estudiantes que usaron IA para redactar ensayos mostraron un 40% menos de capacidad para estructurar argumentos de forma autónoma. Esto no solo limita la asimilación profunda de conceptos, sino que debilita la resiliencia intelectual ante problemas novedosos. Ejemplo ilustrativo: Al resolver una ecuación en segundos, el estudiante omite la metodología paso a paso, esencial para desarrollar lógica matemática. La IA, en este contexto, se convierte en un placebo cognitivo.

La IA ofrece soluciones inmediatas a problemas complejos, como resolver ecuaciones matemáticas o generar ensayos en segundos. Herramientas como ChatGPT o solucionadores de problemas automatizados fomentan una cultura de inmediatez, donde los estudiantes priorizan la eficiencia sobre el proceso de aprendizaje. Esto limita la capacidad de análisis, la resolución creativa de conflictos y la asimilación profunda de conceptos.

Deshumanización: cuando los algoritmos sustituyen la empatía

La educación no solo transmite conocimientos, sino valores y habilidades sociales. Plataformas como los MOOCs (Cursos en Línea Masivos) carecen de la retroalimentación emocional que un docente proporciona, esencial para motivar a estudiantes en crisis o con necesidades especiales.

Caso emblemático: Un algoritmo no detectaría el desánimo de un alumno que atraviesa un duelo familiar, mientras un profesor podría ajustar su enfoque pedagógico. La estandarización de evaluaciones mediante IA, además, margina a estudiantes con contextos socioculturales diversos, como advierte la UNESCO (2023) en su informe sobre sesgos en escuelas estadounidenses.

Según advierten psicólogos educativos, algoritmos diseñados para evaluar desempeño suelen ignorar contextos socioculturales, estandarizando resultados y marginando a estudiantes con necesidades específicas.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN

Autor: MSc. Yunier Reyes Rodríguez / yunier.reyes@jovenclub.cu

Brechas tecnológicas y el caso cubano

En países como Cuba, el uso de IA en educación enfrenta barreras únicas: herramientas en línea limitadas por baja conectividad, costos de plataformas premium y falta de infraestructura tecnológica. Esto no solo dificulta detectar el plagio académico (por ejemplo, ensayos generados por IA), sino que amplía la brecha entre estudiantes con acceso a recursos y aquellos excluidos digitalmente.

Para ello se debe gestionar herramientas de IA a través del Ministerio de Educación, con modelos **offline** y formación docente para un uso crítico, podría democratizar su acceso sin sacrificar la supervisión pedagógica.

Privacidad y sesgos: el lado oscuro de los datos masivos

La recolección masiva de datos estudiantiles por parte de sistemas de IA plantea riesgos éticos. Información sobre rendimiento, conducta o incluso estados emocionales puede ser utilizada sin consentimiento o filtrada en ciberataques. Además, los algoritmos de IA suelen replicar sesgos inherentes en sus bases de datos. Un informe de la UNESCO (2023) advirtió que sistemas de evaluación automática en escuelas de Estados Unidos penalizaban a estudiantes de minorías étnicas debido a patrones lingüísticos prejuiciosos. Esto perpetúa desigualdades en lugar de mitigarlas.

Autonomía docente vs. dictadura algorítmica

La automatización de tareas como calificaciones o planificaciones curriculares reduce la capacidad de los docentes para innovar. Cuando un algoritmo dicta el ritmo de la clase, se pierde la flexibilidad para adaptar contenidos a realidades locales.

Metáfora ilustrativa: Un profesor de literatura obligado a seguir un currículo estandarizado por IA no podría reemplazar El Quijote por una obra contemporánea que refleje problemáticas sociales de su comunidad, desaprovechando oportunidades para conectar con sus estudiantes. Esto homogeniza la educación y desvaloriza la experiencia docente.

Herramientas de detección de plagio: ¿éxito o espiral de vigilancia?

Las herramientas basadas en IA, como los detectores de plagio semántico, representan un avance técnico indiscutible. Al analizar contextos y patrones lingüísticos, identifican no solo copias literales, sino paráfrasis mal citadas. Sin embargo, su uso excesivo podría convertir las aulas en espacios de vigilancia masiva, donde la creatividad se sacrifica en aras de la *originalidad algorítmica*.

Conclusiones

1. Equilibrio entre innovación y pedagogía: La IA no es inhe-

rentemente negativa, pero su implementación requiere marcos éticos que prioricen el desarrollo humano sobre la eficiencia tecnológica.

- 2. Regulación con enfoque local:** Países como Cuba necesitan políticas adaptadas a sus realidades tecnológicas, promoviendo herramientas offline y formación docente para evitar brechas digitales.
- 3. Protección de datos y transparencia:** Es urgente legislar contra la explotación comercial de datos estudiantiles y auditar algoritmos para eliminar sesgos discriminatorios.
- 4. Docentes como pilares irremplazables:** La IA debe ser un complemento, nunca un sustituto. La creatividad, empatía y adaptabilidad humanas son insustituibles en la formación integral.
- 5. Pensamiento crítico como antídoto:** Fomentar en los estudiantes la capacidad de cuestionar, incluso a la IA, es la mejor herramienta para evitar la dependencia tecnológica.

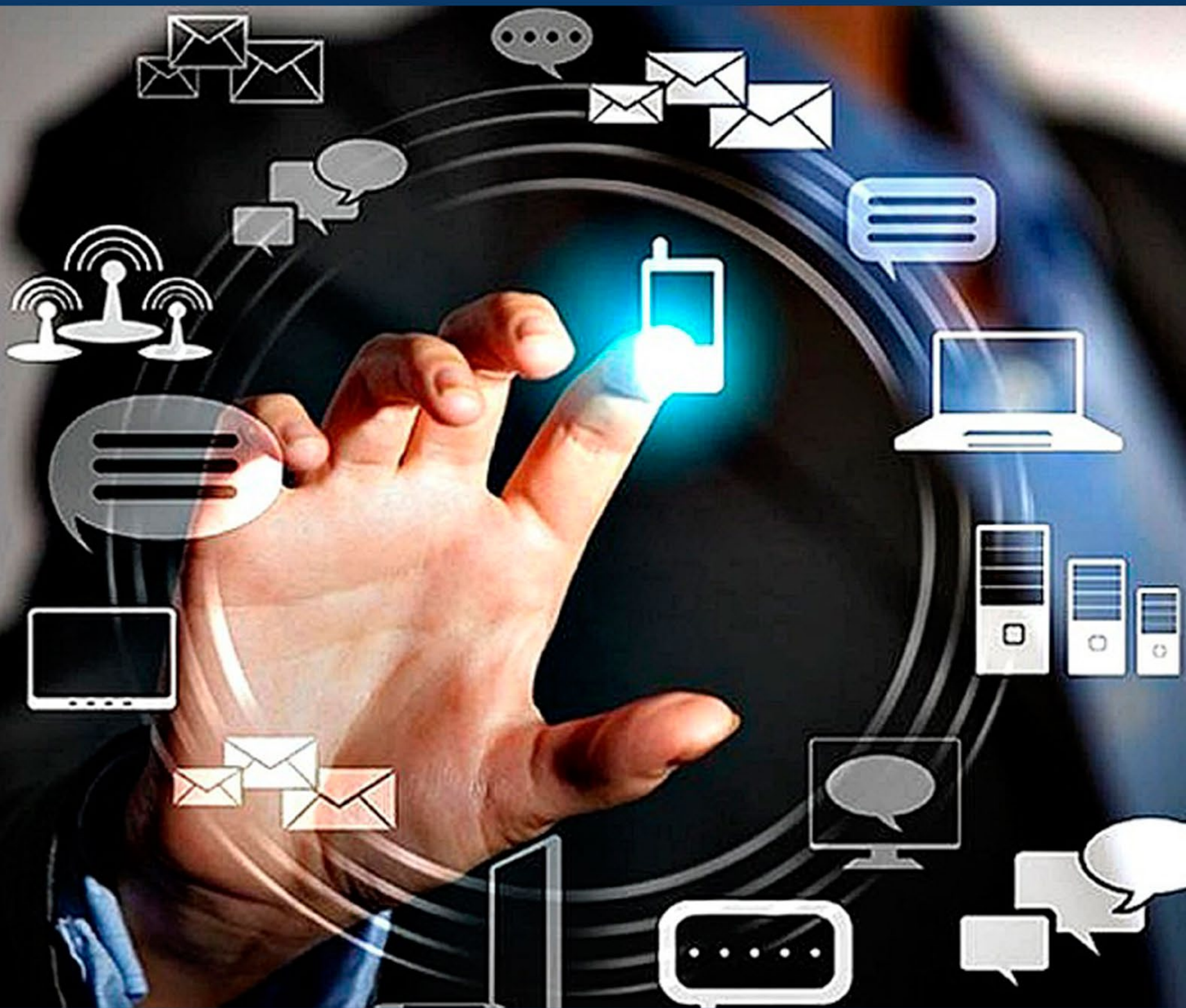
En síntesis: La educación del siglo XXI debe navegar entre la ola tecnológica y la preservación de su esencia humana. Como dijo el pedagogo Paulo Freire: «*La educación no cambia al mundo; cambia a las personas que van a cambiar el mundo*».

Referencias bibliográficas

- European Commission. (2020). Protección de datos en entornos educativos digitales.
- Freire, P. (1996). Pedagogía de la autonomía. Paz e Terra.
- MIT Technology Review. (2021). Sesgos algorítmicos en sistemas educativos: casos y soluciones.
- OECD. (2021). Digital Education Outlook 2021: AI, Ethics, and Inclusion. OECD Publishing.
- O'Neil, C. (2016). Armas de destrucción matemática: cómo el big data aumenta la desigualdad.
- OpenAI. (2023). ChatGPT: Optimizing Language Models for Dialogue. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://openai.com/blog/chatgpt>
- Turnitin. (2023). AI Writing Detection: Ensuring Academic Integrity. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://www.turnitin.com/solutions/ai-writing>
- Universidad de Stanford. (2022). Impact of AI Dependency on Critical Thinking in Academic Writing. Center for Educational Research.
- UNESCO. (2023). Algorithmic Bias in Automated Educational Assessment Systems: A Global Survey. París: UNESCO Publishing.



www.revista.jovencub.cu



Comunicación desde el aprendizaje de la innovación

Síguenos en la página 12 del número 96



Revista
TINO



CREAR IMPRESORA 3D CON MATERIALES RECICLABLES

Autor: Lic. Roberto Felipe Castro / roberto.felipe@ssp.jovenclub.cu

CREATE A 3D PRINTER WITH RECYCLABLE MATERIALS

Resumen: El mundo de las impresoras 3D ha suscitado un interés generalizado en los últimos años, a pesar de existir desde hace tiempo, estos dispositivos capaces de crear piezas u objetos por sí mismos estaban reservados, por su complejidad y precio, para entornos industriales o de investigación. El presente trabajo tiene como objetivo construir una impresora 3D con material reciclable en los Joven Club. Una vez construida se puede utilizar en la confección de piezas para la enseñanza de la robótica educativa la cual favorece el desarrollo de habilidades cognitivas entre niños y jóvenes que integran los círculos de interés.

Abstract: The world of 3D printers has garnered widespread interest in recent years. Despite their long existence, these devices capable of creating parts or objects themselves were reserved for industrial or research settings due to their complexity and price. This project aims to build a 3D printer using recyclable materials for Youth Clubs. Once built, it can be used to create parts for teaching educational robotics, which promotes the development of cognitive skills among children and young people who participate in these interest groups.

Una de las nuevas tecnologías que poco a poco está irrumpiendo en las aulas es la impresora 3D. Hace unos años las impresoras 3D no tenían un ámbito de aplicación muy amplio, este hecho se debía a dos principales factores, su alto coste y su poca aplicabilidad debido a que se trataba de una tecnología muy novedosa y poco desarrollada.

El utilizar las impresoras 3D como herramientas educativas, puede permitir al docente ampliar el abanico de posibilidades a la hora de planificar y diseñar actividades, pudiendo ofrecer a los alumnos un mayor protagonismo en la experiencia de enseñanza-aprendizaje al tener un papel más activo al interactuar con las nuevas tecnologías, facilitando de esta forma que experimenten aprendizajes significativos.

Proceso de creación de la impresora 3D

Las actuales impresoras 3D caseras son una evolución de las máquinas control numérico computarizado caseras, que constan de varios ejes y una fresadora para moldear materiales con formas previamente diseñadas en el ordenador. Con ellas es posible imprimir de todo, desde objetos prácticos para el día a día, diseños propios, prototipos y hasta figuras de juegos.

El desarrollo de dichas impresoras es una de las estrategias de los Joven Club, para demostrar que en Cuba se puede construir y llevar a feliz término dichos proyectos, resultando además, funcionales y con alta calidad. De esta manera se cumple con la tarea encomendada de desarrollar la electrónica y la robótica a nivel nacional a partir del trabajo realizado en las instalaciones. Es objetivo de este trabajo construir una impresora 3D con material reciclable en los Joven Club de Sancti Spíritus.

El sistema más utilizado para las impresoras 3D caseras es el de adición o deposición. Este sistema se basa en fundir un material, generalmente ABS o PLA, y depositarlo en forma de capas sobre una superficie, de tal forma que se pueda ir formando la pieza u objeto deseado mediante la impresión en 3D.

Elementos utilizados para la construcción de la impresora

- 1 Marco de Madera contrachapada para la estructura (recuperado de nuestras mesas)
- 1 Base de aluminio para la cama (zona sobre la que se imprime)
- Varillas lisas de diferentes medidas
- Hobbed bolt (tornillo con una zona "fileteada" para empujar el filamento)
- Tornillos y tuercas de diferentes diámetros.
- Arandelas
- 6 Muelles (los podéis encontrar en las pinzas de tender la ropa con muelle)
- 30-100 bridas pequeñas y medianas (muchas, siempre hacen falta bridas)
- 5 motores NEMA 17 1,7 Amp (pueden ser recuperados de impresoras matriciales)
- 2 acopladores flexibles de 5 mm para los motores (pedacitos de mangueritas de goma)
- Rodamientos
- Poleas
- Correas dentadas GT2 (recuperadas de impresoras carro largo de pines)
- Lubricante (aceite de silicona o en su defecto 15W40)
- 1 placa ARDUINO MEGA 2560 (Importada)
- 1 placa controladora RAMPS 1,4 (Importada)

Detalles del procedimiento

En las **figuras 1, 2, 3 y 4** se muestra de forma detallada como se construye de la impresora con madera contrachapada (que es



CREAR IMPRESORA 3D CON MATERIALES RECICLABLES

Autor: Lic. Roberto Felipe Castro / roberto.felipe@ssp.jovenclub.cu

con lo que podemos contar). El firmware que se utilizó para el Arduino se llama **MARLIN** y para poder cargárselo a la impresora deberemos instalar el IDE de Arduino.

Una vez que se instala el IDE de Arduino, se abre desde el archivo **Marlin.ino** que se encuentra dentro de la carpeta **Marlin** que se ha descargado. En este punto se define: el número de pasos por unidad y aceleración, es decir, hay que indicar cuantos pasos tiene que dar cada motor para que la impresora se mueva una cierta distancia. También se define la aceleración de cada motor. Esta primera línea indica los pasos por unidad del eje X, Y, Z y extrusor, en ese orden.

Para la construcción de la impresora se utilizará el sistema Prusa i3 de la manera más sencilla y económica posible. La Prusa i3 es la tercera iteración del diseño Prusa de impresoras RepRap. Se trata de una impresora auto-replicable donde la mayoría de piezas pueden imprimirse con otra impresora 3D idéntica o similar. La estructura básica consiste de varillas roscadas y lisas, además de incorporar un marco vertical que puede ser de distintos materiales (acero, aluminio, madera, metacrilato, etc.). Se utilizó la madera por tratarse del material más asequible.

Se debe destacar que los componentes básicos como Arduino Mega 2560, placa controladora RAMPS 1.4, drivers A4988 (POLO-LUS) y otros componentes son económicos para su importación y para obtenerlos serían a un costo reducido.

Una impresora 3D al menos, para los niveles provinciales de Joven Club es una forma práctica y eficaz para introducir la robótica educativa a nivel nacional.

Imágenes con detalles específicos de la impresora 3D

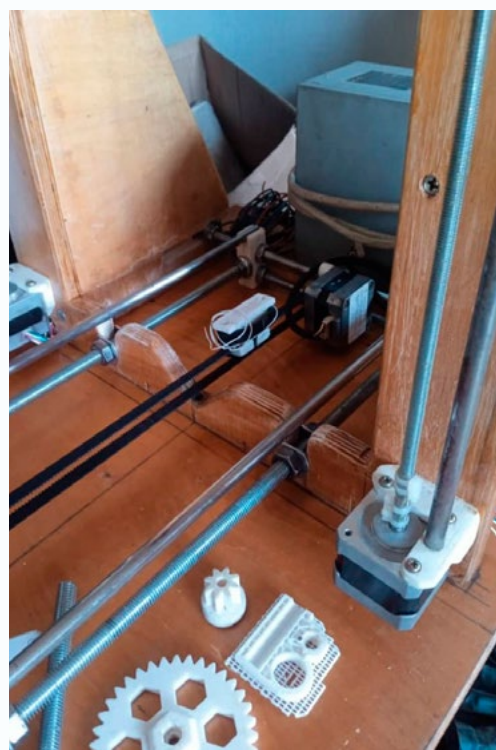


Fig. 1. Se muestra el detalle del eje Z en el extremo derecho



Fig. 2. Forma de tensar la correa para mover la cama caliente

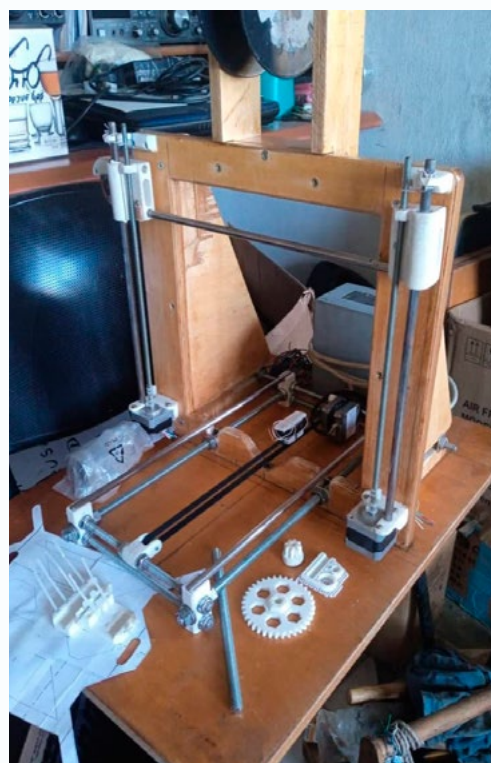


Fig. 3. Modelando la plantilla de la cama caliente (hecha en cartulina)

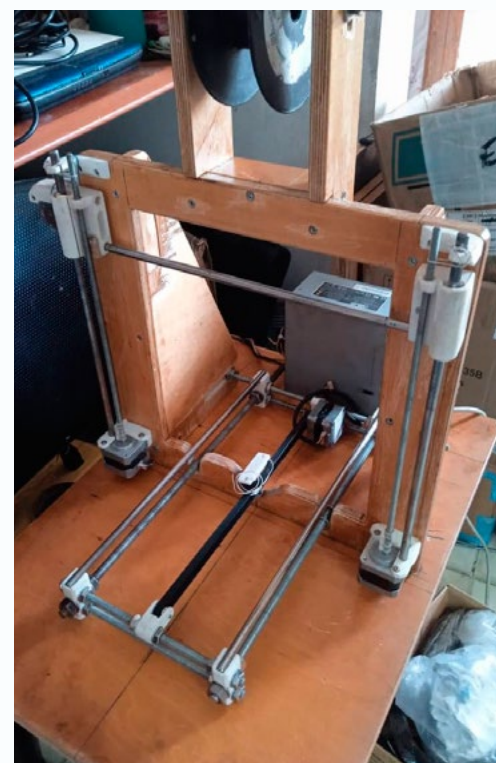


Fig. 4. Puesta a punto de los tres ejes de coordenadas X, Y y Z, así como corrección de los movimiento

Referencias bibliográficas

- Karla Maribel Ortiz Chimbo, Harry Luna Aveiga, José Medina Moreira y Robin Leonardo Soledispa Tumbaco (2016). "Los beneficios de las impresoras 3D como herramienta de innovación en la medicina", Revista Caribeña de Ciencias Sociales (junio 2016). Recuperado el 10 de enero del 2025, de <http://www.eu-med.net/rev/caribe/2016/06/3d.html>
- Ortiz, A. (2019). Las impresoras 3D como herramientas científicas. Encuentros multidisciplinares, No. 61, enero-abril 2019. http://encuentros-multidisciplinares.org/revista-61/amelia_ortiz_gil.pdf

Agradecimientos

Nota del autor: Agradezco a todos los compañeros que me han apoyado en la realización práctica de este proyecto y muy en especial a los dos administradores de RED de la Dirección Provincial de Joven Club, al Ing. Marcos Antonio Mirabales Torres y al Tec. Jorge Antonio Iglesias Ortega, que ha colaborado con prueba y criterios del desarrollo de la impresora 3D. Ambos han colaborado con la descarga siempre oportuna de los programas desde los sitios oficiales para poder estar seguro que no representan peligro de virus. Al grupo de Inteligencia Artificial de la Universidad de Sancti Spiritus y, en especial, al profesor Luis Quintero, quien amablemente nos dio todo el apoyo para la realización del proyecto en cuestión. El apoyo incondicional de todo mi equipo de trabajo, sus opiniones y críticas sin las cuales no podría desarrollar el resultado final.



CYBERPUNK 2077: REDESCUBRIENDO NIGHT CITY

Autor: Ing Katia Almeida Machín / katia.almeida@cfg.jovenclub.cu **Coautor:** Ing. Luis Angel Calzadilla Nápoles

Lanzado por CD Projekt Red (2020), **Cyberpunk 2077** es un RPG (Role-playing game) de mundo abierto, ambientado en la distópica Night City. Como **V**, un mercenario en busca de la inmortalidad, explorarás una ciudad llena de peligros, decisiones morales y tecnología avanzada. Tras un lanzamiento problemático, el juego ha sido mejorado significativamente, especialmente en su versión para computadoras y consolas de nueva generación.

Fig. 1. Cyberpunk 2077: Rediscovering Night City

La historia sigue la lucha de V, un mercenario de Night City, que lidia con las consecuencias de un atraco que salió mal. Resulta en un biochip experimental cibernético. Este contiene un engrama, (huella mnémica), de la legendaria estrella de rock y terrorista Johnny Silverhand, que amenaza con sobrescribir lentamente la mente de V.

La historia principal tarda alrededor de 25 horas en completarse por sí sola. Si le añades todas las misiones secundarias, son unas 60 horas.

Los puntos buenos que tiene es su modo historia, que resalta bastante, y en cuanto la temática y base del juego, también que la atmósfera, problemáticas sociales, etc., están bien ejecutadas en el mundo abierto. También la personalización del personaje es de las cosas que mejor se lograron.

Aspectos destacados de Cyberpunk 2077

1. Mundo abierto inmersivo

- **Night City** está repleta de misiones secundarias, actividades y secretos.
- Los distintos distritos, como Heywood o Pacifica, ofrecen experiencias únicas.

2. Personalización profunda

- Elige entre tres historias de origen diferentes.
- Mejora tu personaje con cyberware y habilidades especializa-



Fig. 1. Cyberpunk 2077 Rediscovering la ciudad en la noche

das.

3. Narrativa y personajes

- Johnny Silverhand (Keanu Reeves) es un acompañante inolvidable.
- Las decisiones afectan el final del juego.

Consideraciones importantes

- **Requisitos técnicos:** Para disfrutar al máximo, se recomienda hardware potente.
- **Bugs residuales:** Aunque se han corregido muchos, algunos errores menores persisten.

Cyberpunk 2077 ha resurgido como un RPG fascinante (Role-playing game), con una narrativa madura y un mundo lleno de posibilidades. Ideal para fans de la ciencia ficción y los juegos de rol profundos.

Referencia bibliográfica

- CD PROJEKT RED. (2020). Cyberpunk 2077: Rediscovering Night City. Recuperado el 15 de abril de 2025, de <https://www.cyberpunk.net>
- Vandal (2024). Cyberpunk 2077: Rediscovering Night City. Recuperado el 19 de abril del 2025, de <https://vandal.lespanol.com/guias/guia-cyberpunk-2077-trucos-consejos-y-secretos>



FC24

simulador de fútbol





IA PARA EL DISEÑO DE IMÁGENES

Autor: Daphne Enriquez Rey / daphne.enriquez@mtz.jovencub.club

AI FOR IMAGE DESIGN

Día con día, la inteligencia artificial (IA) aumenta su presencia en nuestra sociedad. La variedad de aplicaciones derivadas de esta alcanza una amplia posibilidad de entornos; entre ellos sobresale el diseño de imágenes mediante la IA, durante la generación de imágenes bi y tri dimensionales.

La inteligencia artificial de conversión de texto a imagen ha transformado la creación de arte digital, ya que permite a cualquier persona convertir sus ideas en contenido visual.

Los generadores de imágenes con inteligencia artificial, como los modelos de código abierto, ofrecen herramientas poderosas para dar vida a tu imaginación. Este artículo examina las mejores herramientas para la creación de imágenes con el empleo de la IA, analizando sus características, ventajas y desventajas.

Uno de los usos más espectaculares e interesantes de la inteligencia artificial es la generación y tratamiento de imágenes y fotografías, con la que se obtienen resultados realmente sorprendentes.

Estando hablando de plataformas o aplicaciones que son capaces de usar algoritmos de Inteligencia Artificial para generar imágenes. A medida que los modelos de IA avanzan, la calidad de las imágenes generadas mejora notablemente, las imágenes son cada vez más detalladas y realistas, con una mejor comprensión de la luz, las texturas y la perspectiva.

Herramientas de IA

Analizaremos algunas de las principales herramientas IA para crear imágenes, destacando sus características, capacidades y cómo pueden ayudar tanto a diseñadores, como a creadores de contenido, a llevar sus proyectos visuales al siguiente nivel. Ya sea que busques optimizar tu proceso creativo o producir imágenes únicas, estas herramientas se están convirtiendo en aliados indis-



Fig 1. La inteligencia artificial y el diseño de imágenes

pensables para la creación de contenido visual.

Se identifican herramientas como **DeepAI Image Generator**, **Canva**, **DALL-E 3 de OpenAI**, **MidJourney Craiyon**, **Leonardo AI** y otros asistentes de IA que optimizan el proceso de creación de imágenes. Mediante de un análisis comparativo, pretendemos dar a conocer los mejores recursos para crear imágenes gratis con IA, que puedes usar en todo tipo de trabajos o publicaciones.

Exploraremos algunas de las principales herramientas IA para crear imágenes, destacando sus características, capacidades y cómo pueden ayudar tanto a diseñadores como a creadores de contenido a llevar sus proyectos visuales al siguiente nivel. Ya sea que busques optimizar tu proceso creativo o producir imágenes únicas, estas herramientas se están convirtiendo en aliados indispensables para la creación de contenido visual.

Principales IA para la creación de imágenes.

Canva: Esta aplicación ha integrado un generador de imágenes con IA que permite a los usuarios crear visuales personalizados a partir de descripciones textuales de manera rápida y sencilla. La plataforma ofrece una interfaz intuitiva donde es posible editar y personalizar las imágenes generadas, adaptándolas a diferentes estilos y necesidades. Cuenta con una vasta biblioteca de recursos



IA PARA EL DISEÑO DE IMÁGENES

Autor: Daphne Enriquez Rey / daphne.enriquez@mtz.jovencub.cl

como plantillas, fotos y elementos gráficos que pueden combinarse con las imágenes creadas. Su capacidad para generar contenido en distintos tamaños y formatos, ideal para redes sociales para empresas o marketing, la convierte en una herramienta accesible y eficiente para diseñadores y no diseñadores por igual.

DeepAI Image Generator: Herramienta de inteligencia artificial que permite crear imágenes a partir de descripciones textuales. Utilizando modelos avanzados, genera imágenes realistas adaptadas al texto proporcionado, lo que la hace ideal para marketing, publicidad y presentaciones.

Es fácil de usar simplemente se ingresa una descripción y la IA genera una imagen en pocos segundos. Aunque no ofrece tantas opciones de personalización, su rapidez y la capacidad de producir imágenes de alta resolución la convierten en una excelente opción para quienes buscan crear contenido visual de calidad sin complicaciones.

DALL-E 3 de OpenAI: es la última versión de su popular generador de imágenes basado en inteligencia artificial. Esta herramienta permite crear imágenes de alta calidad a partir de descripciones textuales detalladas, ofreciendo resultados sorprendentemente realistas y coherentes. Es conocido por su capacidad para comprender y generar imágenes más precisas que sus versiones anteriores, capturando mejor las sutilezas de los prompts y produciendo visuales altamente detallados y creativos.

Otras aplicaciones similares

MidJourney: es una herramienta de inteligencia artificial centrada en la creación de imágenes artísticas y visuales con un estilo único. Esta IA permite generar imágenes a partir de descripciones textuales detalladas, produciendo resultados que destacan por su enfoque artístico y conceptual. A diferencia de otras herramientas, MidJourney se especializa en crear obras con una estética distintiva, utilizando una variedad de estilos que van desde lo abstracto hasta lo surrealista.

Leonardo AI: es una plataforma que permite crear imágenes utilizando modelos de inteligencia artificial preentrenados o personalizados. Es una de las mejores IAs para generar imágenes con ese toque artístico que todos buscan, pero pocos consiguen. Puedes elegir el estilo, la paleta de colores, e incluso el nivel de detalle. Combina la tecnología de inteligencia artificial generativa con la creatividad humana.

Craiyon: (anteriormente conocido como **DALL-E Mini**) es una herramienta de generación de imágenes basada en inteligencia artificial que permite a los usuarios crear imágenes a partir de descripciones textuales. Utiliza un modelo de IA de código abierto para generar imágenes en cuestión de segundos, lo que la convierte en una opción accesible para quienes buscan resultados rápidos y gratuitos. Aunque la calidad de las imágenes generadas por **Craiyon** no es tan alta como la de otras herramientas más

avanzadas, como **DALL-E 3** o **MidJourney**, ofrece una gran versatilidad y creatividad en los resultados, especialmente en términos de lo surrealista y lo abstracto.

NightCafe Studio: es una herramienta de inteligencia artificial que permite generar imágenes a partir de descripciones textuales, ofreciendo una amplia gama de estilos artísticos, desde realismo hasta abstracción. Utiliza modelos como **VQGAN+CLIP** y **CLIP-Guided Diffusion** para crear visuales impresionantes y detallados.

Detalles generales

Además de la creación de imágenes, permite realizar «remixes» de obras existentes, lo que amplía las posibilidades creativas. Es fácil de usar y cuenta con una comunidad activa donde los usuarios pueden compartir y explorar creaciones. Aunque tiene acceso gratuito limitado, ofrece opciones Premium para generar imágenes de mayor calidad y en más cantidad.

Como se puede observar, la inteligencia artificial ha transformado radicalmente el arte y el diseño gráfico, abriendo nuevas posibilidades creativas y mejorando la experiencia del usuario. Desde la creación de obras de artes únicas, hasta automatización de tareas tediosas, la IA ha demostrado su valor en este campo. Sin embargo, es importante recordar que la inteligencia artificial no reemplaza la creatividad humana, sino que la potencia y la enriquece.

Los alcances de la IA en la creación de imágenes son prácticamente infinitos, y crecen día a día en la medida en que los usuarios agregan información en las distintas plataformas. No obstante, la capacidad de creación implica una cultura general y visual vasta, conocimiento del contexto en el cual se está creando, referentes semióticos y retóricos, además del manejo del recurso tecnológico; por lo tanto, la imagen seguirá teniendo su función dentro del contexto en que se da.

La colaboración entre artistas y máquinas promete un futuro emocionante y lleno de nuevas oportunidades para la expresión artística y el diseño visual. Las nuevas herramientas para la creación de imágenes, **Dall-E**, **Leonardo AI**, **MidJourney** y **Canva**, destacan como algunas de las aplicaciones más utilizadas por su versatilidad, realismo y precisión, pero si lo que quieres es divertirte y generar ideas rápidas **Craiyon** es ideal.

Referencias bibliográficas

- Re/Anima. Actualidad tecnológica. Cómo funciona la creación de imágenes con Inteligencia Artificial. Recuperado el 30 de julio de 2025, de <https://www.reanimasoluciones.com/actualidad/321-como-funciona-la-creacion-de-imagenes-con-inteligencia-artificial>
- Venice.AI. 3 consejos para generar imágenes de IA: cómo crear imágenes generadas por IA únicas. Recuperado el 30 de julio de 2025, de <https://venice.ai/es/blog/3-ai-image-generator-tips-how-to-create-one-of-a-kind-ai-generated-images>



INTELIGENCIA DE NEGOCIOS

Autor: Lic. Edelmis Guzmán Morales / edelmis.guzman@jovenclub.cav.cu

BUSINESS INTELLIGENCE

En los últimos años la inteligencia de negocios ha ganado una importancia crucial en el contexto empresarial cubano. La misma se refiere a la recopilación, integración y análisis de datos de una empresa para ayudar a tomar decisiones informadas.

Principales sitios web, programas y aplicaciones móviles que impulsan la inteligencia de negocios en Cuba

1. **XETID:** Este portal web ofrece soluciones que permiten a las empresas cubanas recopilar, almacenar, analizar y visualizar datos de manera efectiva. Las herramientas de XETID ayudan a transformar datos brutos en información significativa y accionable.
2. **RECOM+ Software:** Desarrollado por la Empresa de Tecnologías de la Información, este software facilita la gestión comercial e inteligencia de negocios. Permite recopilar, integrar, analizar y centralizar datos de las operaciones comerciales para la toma de decisiones informadas.
3. **Programas de la Inteligencia de Negocios BIMAS:** Un sistema ejecutivo desarrollado por DESOFT para la planificación de estrategias y el seguimiento a su ejecución. Esta es una herramienta clave para la gestión empresarial apoyada en tecnologías informáticas.
4. **VERSAT:** Utilizado en la mayoría de las empresas y entidades presupuestadas en Cuba para automatizar funciones contables y financieras y mejorar la eficiencia operativa.
5. **Aplicaciones Móviles RECOM+ Móvil:** Esta aplicación móvil permite a los usuarios acceder a las funcionalidades de **RECOM+** desde sus dispositivos móviles. Facilita la gestión de procesos comerciales y la toma de decisiones en cualquier momento y lugar.
6. **SISCONT5:** Esta aplicación móvil ayuda a gestionar inventarios y procesos de compra, para mejorar la eficiencia en la cadena de suministro.

Beneficios de la inteligencia de negocios

1. Mejora la toma de decisiones, ya que permite a las empresas analizar datos en tiempo real, lo que facilita la toma de decisiones.
2. Optimizar los procesos e identificar las áreas para optimizar los



procesos empresariales y reducir los costos.

3. Ventaja competitiva, donde las empresas pueden adaptarse rápidamente a los cambios.
4. Capacitación y desarrollo desde los Joven Club que proporcionan una formación continua a través de cursos y talleres, que permite a los profesionales mantenerse actualizados con las últimas tendencias y tecnologías.

Conclusión

La inteligencia de negocios es una herramienta poderosa que está transformando el panorama empresarial en Cuba. Los sitios web, programas y aplicaciones móviles mencionados no solo facilitan la toma de decisiones informadas, sino que también mejoran la eficiencia operativa y la competitividad de las empresas cubanas. Con el respaldo de los Joven Club de Computación y Electrónica (Joven Club) las empresas cubanas están mejor preparadas para enfrentar los desafíos del mercado global y aprovechar las oportunidades que se presentan. La combinación de tecnología avanzada y formación especializada es clave para el éxito en este campo.

Referencias bibliográficas

- Xetid. (2024). Inteligencia de negocios, Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://www.xetid.cu/es/linea-negocio/inteligencia-de-negocios>
- Empresa de Tecnologías de la Información. (s/f). RECOM+ Software para la gestión comercial e inteligencia de negocios. Recuperado el 25 de marzo de 2025, de <https://www.eti.cu/es/servicios/recom-software-para-la-gestion-comercial-e-inteligencia-de-negocios>



RETOCAR LA IMAGEN CON ESPLENDOR

Autor: Lic. Mailay Fernández Pedraza / mailay.fernandez@vcl.jovenclub.cu

RETOUCH THE IMAGE WITH SPLENDOR

Avs-image-converter, es una aplicación para convertir imágenes en varios formatos. Dicha aplicación trae consigo herramientas de edición y retoque fotográfico. Este software incluye formatos para convertir RAW, JPEG, GIF, TGA, PNG, PDF, TIFF, RAS, JPEG entre otros. Además de conformar las herramientas propias de edición de imágenes, tiene contraste para añadir otros efectos, además de aplicar marcas de agua a las fotos digitales y otros elementos que elevan la pureza final de la imagen.

Pasos para retocar la imagen

Paso 1- Descargar la aplicación desde el enlace: <https://avs-image-converter.es.download.it>, o <https://www.avs4you.com/es/avs-free-image-converter.aspx>. Dar clic al botón **Descargar**, el archivo **avs-image-converter.exe** se descarga en el lugar que tiene configurado la en la computadora.

Paso 2- Ir a la carpeta donde se encuentra el archivo descargado, dar doble clic encima de **avs-image-converter.exe** para iniciar el proceso de instalación. Seguir los pasos hasta terminar la misma. Automáticamente el programa se abre y crea un acceso directo en el escritorio.

Paso 3- Convertir imágenes: abrir menú **Archivo**, clic en el botón **Añadir**. Observar la ventana, escoger la imagen deseada, dar clic en **Abrir** o simplemente arrastra la imagen deseada al área de la ventana en vista previa que dice **Haga clic aquí para añadir archivos o arrastre y suelte los archivos aquí**. (Ver figura 1).

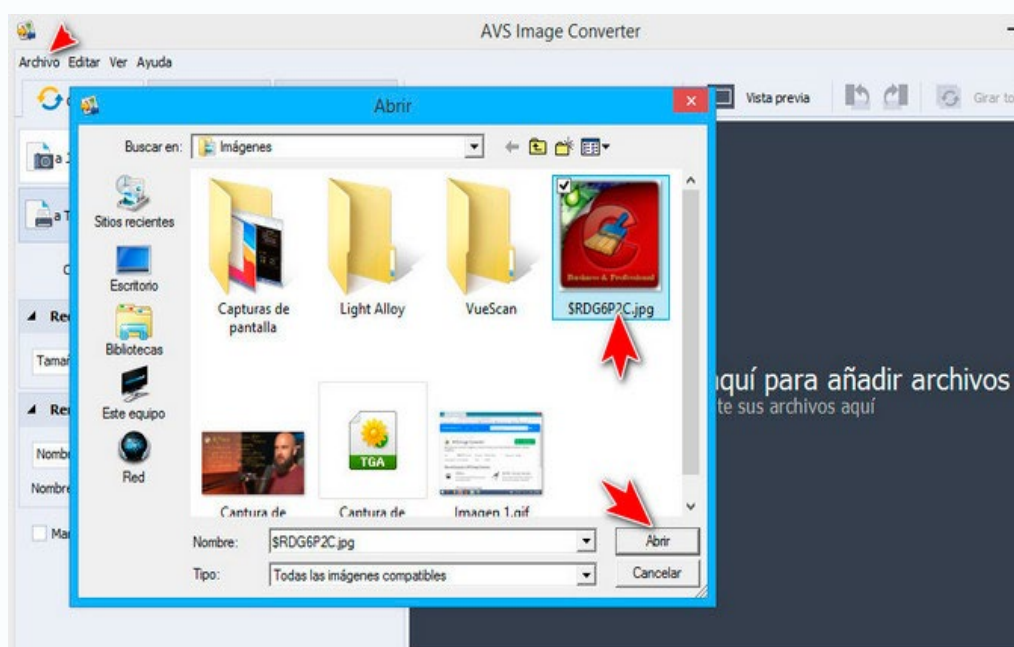


Fig. 1 . Seleccionar la imagen a editar

Proceso de edición

Paso 4- Una vez añadido el archivo, se activan las opciones del menú de **Conversión**, aquí se encuentran las extensiones en la

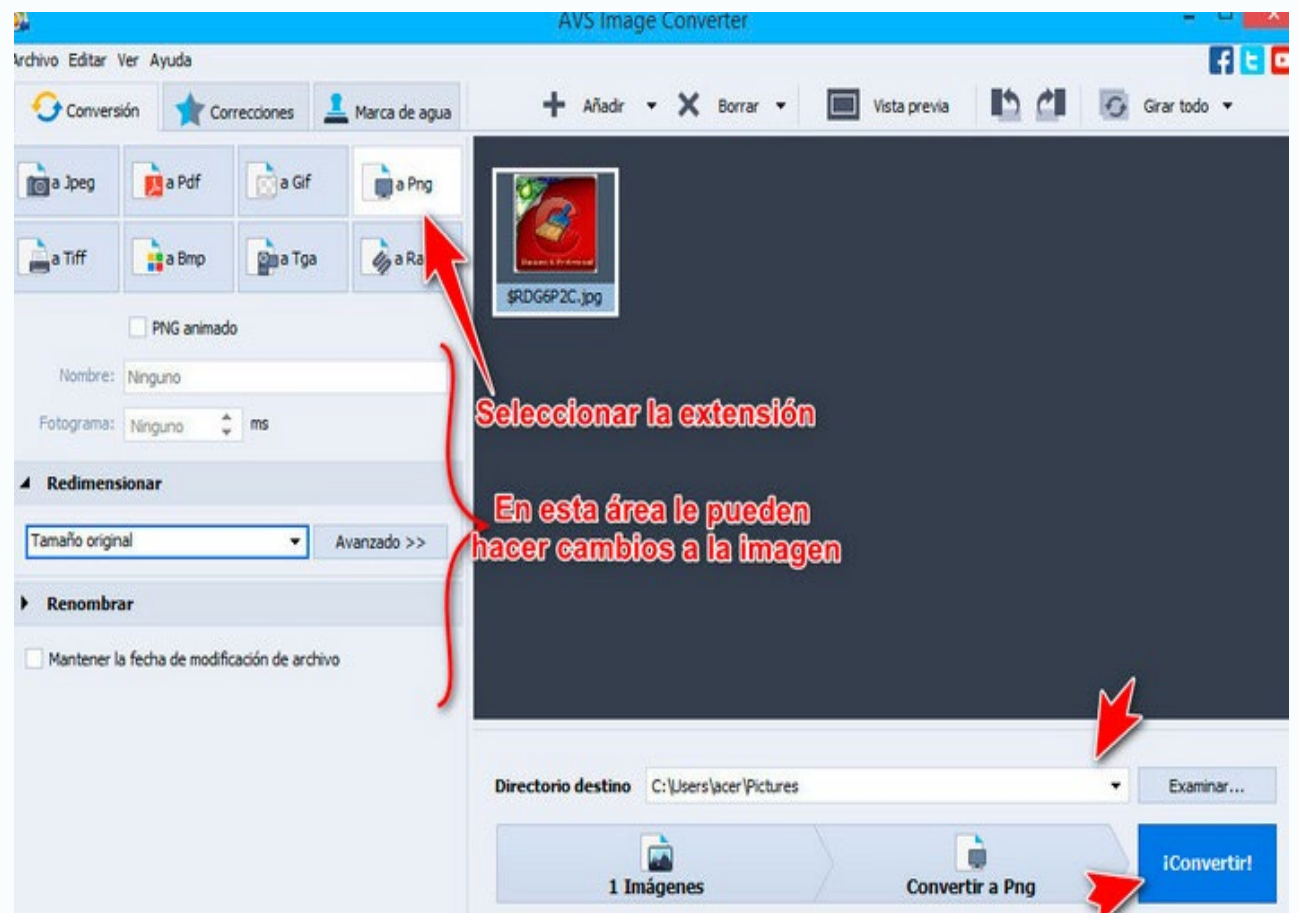


Fig. 2. Trabajo con el menú Conversión

parte izquierda. Seleccionar una, realizar cambios si se desea en las secciones correspondientes (formato, nombre, redimensión). Escoger el directorio de destino que aparece en la parte inferior derecha de la ventana.

Utilizar el menú de **Correcciones** en caso que se desee corregir color o añadirle algún efecto. Utilizar el menú de **Marca de agua** si lo requiere, si la imagen está completa, dar clic en botón **Convertir**.

Paso 5- Encima de la vista previa se encuentran otros botones para girar la imagen, para pasar a la siguiente, en caso que sean más de una a trabajar.

Avs-image-converter, es una aplicación sencilla de trabajar para convertir imágenes en varios formatos. Trae consigo herramientas de edición y retoque fotográfico, se puede aplicar marcas de agua a las fotos digitales y añadir nuevos efectos. La rapidez del trabajo de edición permite al usuario ahorrar tiempo y se obtiene también el efecto deseado.

Referencias bibliográficas

- Online-help. (s/f). AVS Image Converter. Recuperado 24 de Mayo de 2023, de <https://onlinehelp.avs4you.com/es/avs-image-converter/index.aspx>
- Softonic (2023). AVS Image Converter. Recuperado 24 de Mayo de 2023, de <https://avs-image-converter.en.softonic.com/>
- Toledo, Álvaro (2024). AVS Image Converter. Recuperado 13 de Agosto de 2024, de <https://avs-image-converter.en.uptodown.com/windows>



CÓMO AÑADIR TRANSPARENCIA A LA CAPA DE FONDO DE PHOTOSHOP

Autor: Ing.Katia Almeida Machín / katia.almeida@cfg.jovenclub.cu

HOW TO ADD TRANSPARENCY TO A PHOTOSHOP BACKGROUND LAYER

Trabajar con capas y transparencias en Photoshop es una de las funciones básicas de este programa de diseño. En prácticamente cualquier tipo de retoque fotográfico será necesario recurrir a este tipo de efectos si lo que queremos es tener un acabado profesional. Muchos damos por hecho esta función cuando trabajamos con transparencias, sin embargo, no todas las fotos ni todos los proyectos vienen por defecto con una capa transparente ni preparados para usar esta función.

Las transparencias en Photoshop son, capas completas o partes de una imagen que no se ven. El contorno de una imagen, por ejemplo, puede ser transparente para poder montarla sobre un segundo fondo. Podemos aplicar a las fotos, además, un grado de transparencia para que se mezcle con la capa anterior. Incluso podemos usar una capa totalmente transparente para colocar cualquier elemento encima de ella y editarlo libremente sin modificar por ello el fondo.

Pasos para añadir transparencia a la capa de fondo de Photoshop

Photoshop nos refleja la transparencia como un mosaico de cuadros grises y blancos. La finalidad de este mosaico es indicarnos que estamos ante una capa transparente. Cuando exportemos o guardemos el proyecto, estos cuadros no se verán en el resultado final. Son solo indicativos para el proceso de edición.

1. Cuando creamos un nuevo proyecto de Photoshop, este por defecto será blanco, salvo que le hayas especificado otro color, o una transparencia (en cuyo caso, ya tendremos parte del trabajo ahorrado).
2. Si tenemos ya un documento creado, y la capa de fondo no tiene transparencia, lo que tendremos es un fondo que de ninguna manera podemos eliminar. Ya sea blanco, o del color que sea, no podemos borrarlo, ni usando la goma ni con la tecla suprimir tras seleccionar todo lo que queramos eliminar. (fig1)

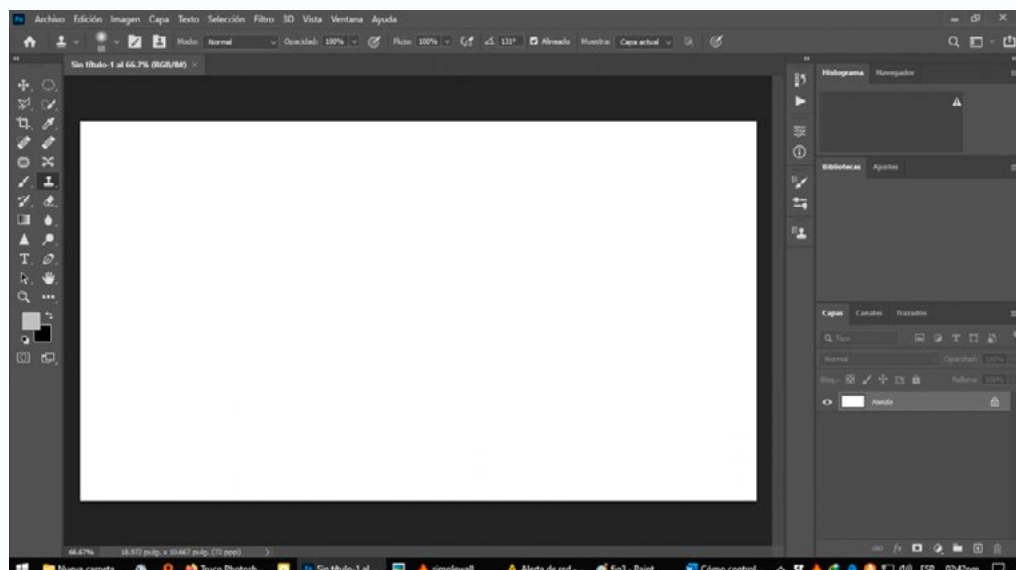


Fig. 1. El fondo no se puede eliminar

3. Si necesitamos que la capa de fondo (la que se crea por defecto con un nuevo proyecto) sea transparente, lo que debemos hacer es desbloquearla. Y esto podemos hacerlo fácilmente haciendo clic sobre el icono del candado que aparece a la derecha de la capa. (fig2)

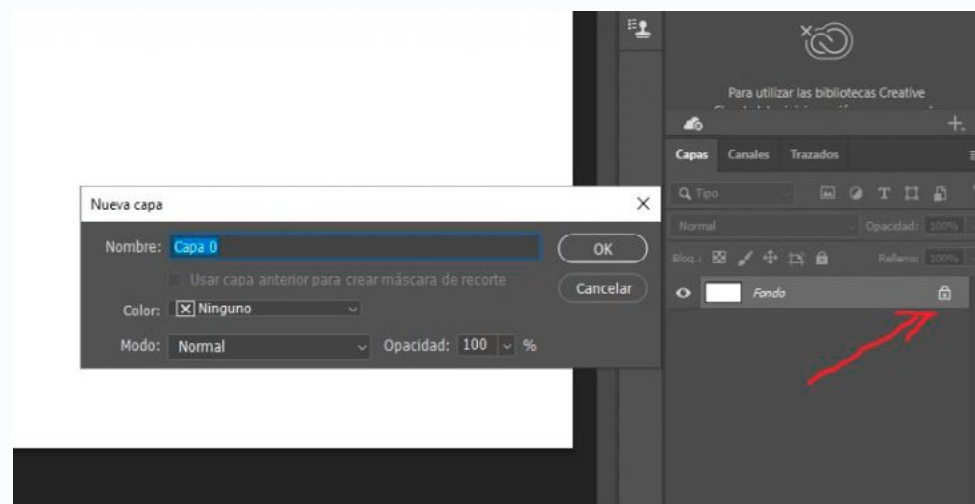


Fig. 2. Desbloquear la capa de fondo

4. Una vez desbloqueada, esta capa de fondo ya tendrá habilitada su capa alpha de transparencia. Si utilizamos la herramienta goma, por ejemplo, podremos ver que podemos quitar el color blanco y dejar tan solo el mosaico de cuadros que nos muestra la transparencia. (fig3)

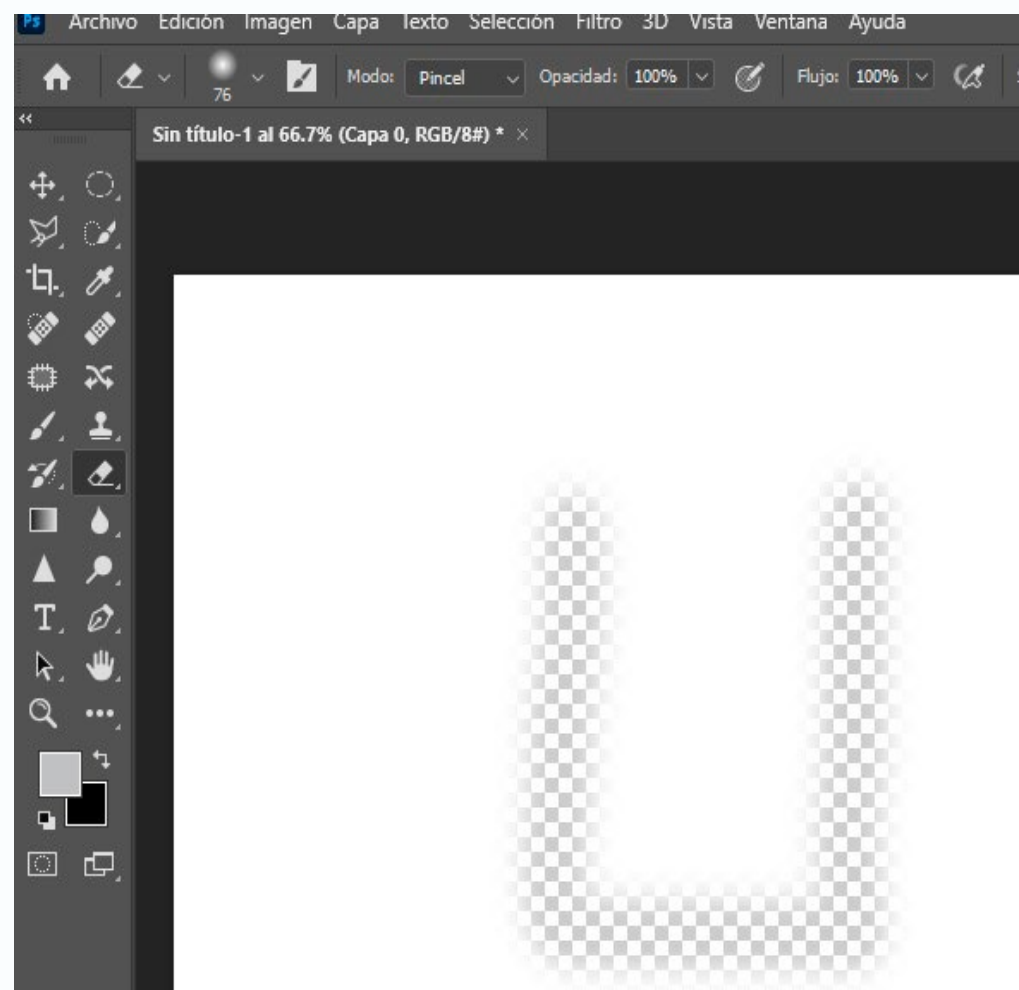


Fig. 3. Ya está habilitada la capa alpha de transparencia

5. Ya tenemos la capa de fondo transparente, con imágenes con capa alpha no tendremos ningún problema. Solo abrimos la imagen en Photoshop y se vera encima del fondo transparente. (fig4)



CÓMO AÑADIR TRANSPARENCIA A LA CAPA DE FONDO DE PHOTOSHOP

Autor: Ing. Katia Almeida Machín / katia.almeida@cfg.jovenclub.cu

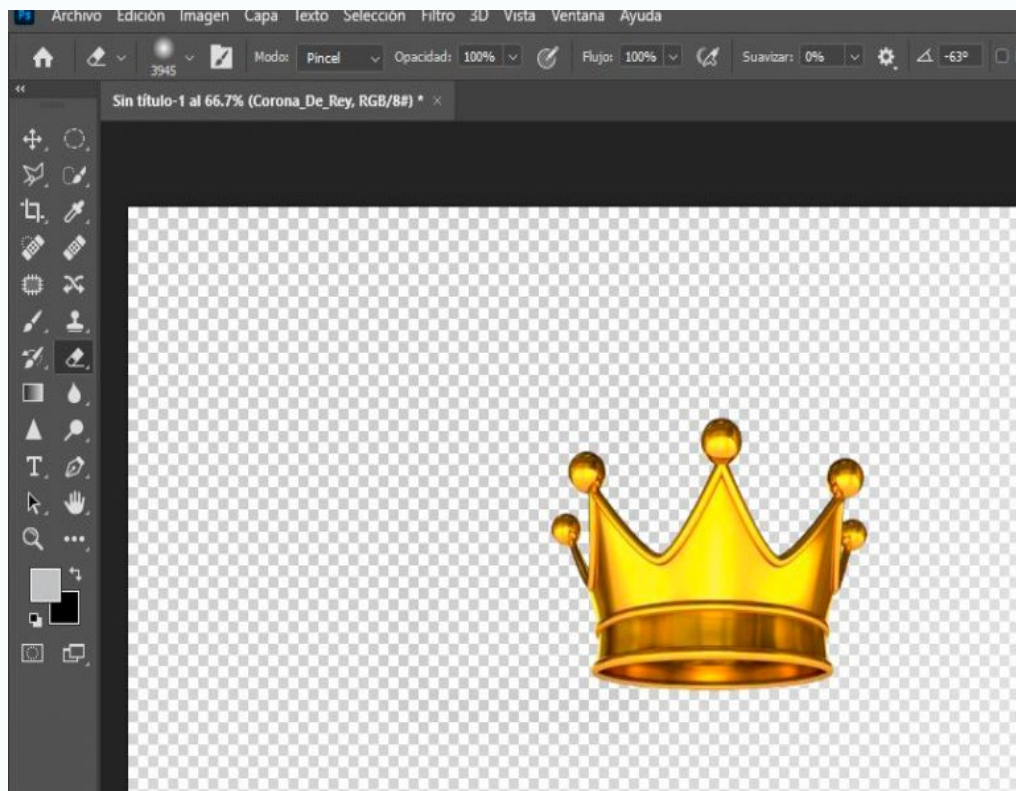


Fig. 4. Ya la capa de fondo tiene transparencia

No todos los formatos de imagen son compatibles con transpa-

rencia. Igual que la capa alpha también es opcional; puede haber una foto en un formato compatible (como PNG) sin capa transparente.

Los principales formatos compatibles con transparencias son: GIF, WebP, PNG y SVG.

Referencias bibliográficas

- Atalayar (2022). Cómo añadir transparencia a la capa de fondo de Photoshop. Recuperado el 12 de septiembre del 2024, de <https://www.atalayar.com/articulo/nuevas-tecnologias-innovacion/la-guia-definitiva-para-crear-fondos-transparentes-en-photoshop/20221018123901158681.html>
- Digitaltrends. (2021). Cómo añadir transparencia a la capa de fondo de Photoshop. Recuperado el 12 de septiembre de 2024, de <https://es.digitaltrends.com/fotografia/fondo-transparente-en-photoshop/>
- Templatemonster. (2015). Cómo añadir transparencia a la capa de fondo de Photoshop. Recuperado el 12 de marzo de 2024, de <https://www.templatemonster.com/help/es/photoshop-how-to-make-image-transparent.html>



Ejercita la mente con Cube Master



Revista
TINO

Síguenos en la página 26 del número 90



REVISTA

TINO

Gratuita

ISSN 1995-9419

Número 102

2025, Sept-Oct.

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

DIRECCIÓN NACIONAL JOVEN CLUB DE COMPUTACIÓN Y ELECTRÓNICA

Calle 13 #456 e/E y F, Vedado,
Plaza de la Revolución.
La Habana
Código Postal 10200



ISSN 1995-9419

Registro Nacional de Publicaciones
Serias 2163