



REVISTA **TINO**

Gratuita
ISSN 1995-9419

Número 55
2017, abr. - may.

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

PROBADOR SENCILLO DE MANDOS A DISTANCIA. PÁG. 16





EDITORIAL

El Colectivo

Directora

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

Producción

Lic. Virginia Fernández Mestre
virginia.fernandez@jovenclub.cu

Editor Jefe

Dr.C. Carlos López López
carlos.lopez@vcl.jovenclub.cu

Editores

MSc. Yury Ramón Castelló Dieguez
yury.castello@ltu.jovenclub.cu

Lic. Bernardo Herrera Pérez
bernardo@mtz.jovenclub.cu

MSc. Lisbet Vallés Bravo
lisbet@ssp.jovenclub.cu

Lic. Sandra Jova Fuerte
sandra.jova@vcl.jovenclub.cu

MSc. Yonaika Pérez Cabrera
yonaiika.perez@mtz.jovenclub.cu

Yunesky Rodríguez Álvarez
yunesky.rodriguez@mtz.jovenclub.cu

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

Correctora

MSc. Olga Lidia Cabrera López
olgal.cabrera@vcl.jovenclub.cu

Edición de imágenes y diseño

DI. Carlos Vázquez Aguilar
carlos.vazquez@jovenclub.cu

Maquetación

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

Traductor

Lic. Yuri La Rosa Martínez
yuri.larosa@mtz.jovenclub.cu

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

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

Dirección: 53 45-912239

Producción: 537-8306097

Dirección Postal:

Dirección Nacional de los Joven Club de Computación y Electrónica.
Calle 13 N° 456 entre E y F, Vedado,
municipio Plaza de la Revolución, La Habana, Cuba

RNPS 2163 / ISSN 1995-9419

El mes de mayo llega a nuestras vidas marcando la diferencia por las festividades que implica. Desde su primera jornada, Día Internacional de los Trabajadores, aun cuando en otros países se utiliza este día para realizar diferentes reivindicaciones sociales y laborales a favor de las clases trabajadoras, en nuestro país constituye una jornada de fiesta popular, que comienza con un desfile e incluye a todos los integrantes del hogar.

Más adelante, aún con el recuerdo fresco de las festividades del día primero, llega el Día de las Madres, en algunos países el primer domingo en otros el segundo. Sirva la salida del número 55 de la Revista Tino para hacerles llegar una felicitación, de parte de nuestro Colectivo editorial, a todas las madres del mundo, aquellas que lo son en potencia y a las madres de corazón. Sin todas ellas este mundo que tenemos no existiera. Llegue a todas y cada una el amor de todos los hijos. Siéntanse merecedoras de cada cuidado, atención y cariño, no solo en este día, sino todos los días de su vida. ¡Felicidades!

Aprovechamos, además, para dar los resultados del Concurso «La Historia de mi Joven Club» convocado por nuestro colectivo editorial:

Primer premio

Historia del Club de Computación Manzanillo I

Autoras: Tania Benítez Solás; Ariadna Alcalá Hernández
tania.benitez@grm.jovenclub.cu ; ariadna.alcala@grm.jovenclub.cu

Segundo premio

La motivación hacia el aprendizaje de la cultura en torno a las TIC en el adulto Mayor

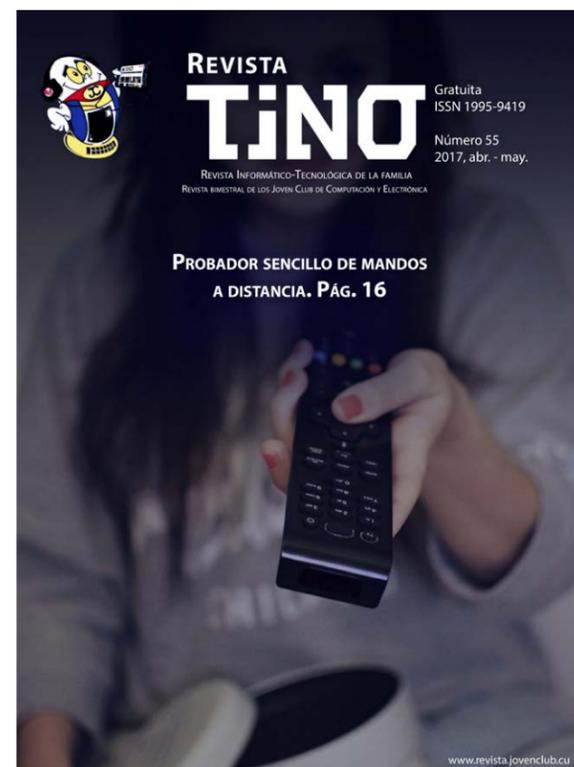
Autoras: Ariadna Alcalá Hernández; Tania Benítez Solás
ariadna.alcala@grm.jovenclub.cu ; tania.benitez@grm.jovenclub.cu

El resto de los trabajos recibidos no presentaron la calidad requerida.

Sin más llegue a ustedes el número 55 de Tino con propuestas variadas e interesantes que en esta ocasión les proponemos descubrir desde su lectura.

Recuerde que siempre estamos a su alcance mediante nuestro correo: revistatino@jovenclub.cu en el cual esperamos por sus opiniones.

MSc. Yolagny Díaz Bermúdez
Directora de la Revista TINO





SUMARIO

X-MÓVIL

AGREGAR VOCES PARA PICO TTS / TO GET VOICES FOR PICO TTS -----	4
AUMENTAR LA VELOCIDAD DE TU ANDROID / TO INCREASE THE SPEED OF YOUR ANDROID-----	4
¿CÓMO FLACHAR UN HUAWEI Y-360? / HOW TO FLASH A HUAWEI Y-360? -----	4
¿QUÉ SIGNIFICAN LAS LETRAS DEL INDICADOR DE COBERTURA AL ACTIVAR LOS DATOS MÓVILES?-----	5
HUEVOS DE PASCUA EN ANDROID / EASTER EGGS ON ANDROID-----	5

EL VOCERO

PRIMERA SALA DE SERVICIOS TECNOLÓGICOS EXTERNOS EN PINAR DEL RÍO / FIRST EXTERNAL TECHNOLOGY SERVICES ROOM IN PINAR DEL RÍO-----	6
MONSERRATE SE VISTE DE GALA / MONSERRATE DRESSES UP -----	6
GEDAI DE JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORECE EL DESARROLLO LOCAL / GEDAI DE JOVEN CLUB LAS TUNAS FAVORS LOCAL DEVELOPMENT--	7
EL OCCIDENTE CUBANO EN INFOCLUB 2017 / THE CUBAN OCCIDENT IN INFOCLUB 2017 -----	7

EL ESCRITORIO

SISTEMA GESTIÓN DE CONTENIDOS / CONTENT MANAGEMENT SYSTEMS (CMS)-----	8
FILOSOFÍA INFORMÁTICA / COMPUTER PHILOSOPHY-----	10

VISTAZOS TECNOLÓGICOS

LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA INCOMUNICACIÓN-----	15
---	----

EL TALLER

PROBADOR SENCILLO DE MANDOS A DISTANCIA / SIMPLE TESTER FOR REMOTE CONTROLS -----	16
---	----

EL NIVEL

LA CHIVICHANA, UN VIDEOJUEGO CUBANO / THE CHIVICHANA, A CUBAN VIDEO GAME -----	18
--	----

EL CONSEJERO

PERSONALIZAR EL MENÚ ENVIAR A / CUSTOMIZE SEND TO MENU -----	20
ACTIVAR CUENTA OCULTA DE ADMINISTRADOR EN WINDOWS 8.1/ TURN ON HIDDEN ADMINISTRATOR ACCOUNT IN WINDOWS 8.1-----	20
¿CÓMO ACTIVAR, DESACTIVAR Y ACTUALIZAR WINDOWS DEFENDER EN WINDOWS 8.1? / HOW TO ENABLE, DISABLE, AND UPDATE WINDOWS DE- FENDER IN WINDOWS 8.1?-----	21

LA RED SOCIAL

COMUNICACIÓN CIENTÍFICA CON ACADEMIA.EDU / SCIENTIFIC COMMUNICATION WITH ACADEMIA.EDU-----	22
--	----

EL NAVEGADOR

REVISTA CASA-----	24
REVISTA ESQUIFE -----	24
PRENSA LATINA-----	25
CAMPISMO POPULAR-----	25
ANDARIEGO-----	25



LA CHIVICHANA, UN VIDEOJUEGO CUBANO / THE CHIVICHANA, A CUBAN VIDEO GAME

Autor: Yoadis Marin Remedios/ yoadis.marin@pri.jovenclub.cu

Resumen: La Chivichana, de género Runner, es un nuevo videojuego de producción cubana que cuenta, entre otros atractivos, con la música del popular dúo cubano Buena Fe. Es un juego accesible, e ideal para despejar sin alejarse del interés educativo. Concebido para un público relativamente joven, proporciona al jugador ganar conocimientos en todo momento. Este videojuego muestra un escenario compuesto por diferentes pistas por las que avanza el mencionado objeto permitiendo al jugador obtener bonificaciones que puede invertir en el propio personaje o en la chivichana. En general, es un producto de alto valor estético que interviene considerablemente en la difusión de valores.

Palabras Claves: Juego, Videojuego, valores, conocimientos, público joven

Abstract: La Chivichana, a genre of Runner, is a new video game of Cuban production that counts, among other attractions, the music of the popular Cuban duo Buena Fe. It is an accessible game, and ideal to clear without leaving the educational interest. Designed for a relatively young audience, it provides the player with knowledge at all times. This video game shows a scenario composed of different tracks by which the mentioned object advances allowing the player to obtain bonuses that can invest in the own character or in the chivichana. In general, it is a product of high aesthetic value that is involved in the diffusion of values.

Keywords: Game, Video game, values, knowledge, young audience

A nivel mundial la poderosa industria del videojuego intenta, en cada producción, lograr un mayor acercamiento entre el usuario y la realidad a través de diseños de alta calidad estética, visual, e incluso tomando la violencia como hilo conductor de los acontecimientos; por lo que se aleja, en muchos casos, de la función educativa de dichos proyectos.

El mundo del videojuego ha acaparado la atención de los jóvenes cubanos desde hace algún tiempo, por lo que el país ha iniciado su camino en materia de producción de los mismos, aventurándose así en uno de los sectores más florecientes a nivel mundial, no solo con el objetivo de lograr una industria nacional del videojuego que pueda competir en el futuro dentro del mercado internacional, sino también con la primicia de contribuir al aprendizaje didáctico. Cada paso dado en este empeño evidencia un avance concretado.

Desarrollo

La industria universal del videojuego exhibe un enorme ascenso cada día y Cuba aún no está lista para el enfrentamiento que propone dicha competencia, sin embargo exhibe pasos de avance, que demuestran la evolución y empeño por hacer videojuegos de una forma diferente, para que puedan ser utilizados en función de la formación de la cultura general de niños y jóvenes, recreando espacios donde sean puestos en práctica conocimientos relacionados con la historia o el cuidado del medio ambiente por solo citar algunos.

“La chivichana” presentada inicialmente en las modalidades de computadoras, y más tarde en móviles y tablet, es un videojuego, que surge a partir de una iniciativa del ICAIC y un evento para el debate en torno al videojuego llamado Pachamama Game Jam celebrado en la UCI.

Con un argumento netamente cubano y ambientado en las calles habaneras, el mismo representa un símbolo de cubanía, al utilizarse, además, este sugerente medio de transporte, usado como diversión por los



niños cubanos de las serranías orientales principalmente y que en la actualidad ha invadido ya todo el país.

El mencionado producto cuenta además con escenarios de pistas diferentes por las que avanza ágilmente este particular objeto, que incrementa en cada nivel la dificultad del juego y permite obtener bonificaciones que el jugador puede invertir en la chivichana o en el propio personaje.

Dicho videojuego permite al jugador iniciar una carrera en la que hay que tratar de esquivar numerosos obstáculos como autos, tanques de basura, ómnibus y vallas, montando una chivichana y en un entorno generado de forma aleatoria que hará que cada pista sea diferente. La velocidad será directamente proporcional al avance de la carrera, o sea en la medida que avance la carrera, la velocidad también aumentará, incrementando así la dificultad del juego. Las monedas obtenidas durante el recorrido, son las que permiten al jugador adquirir bonificaciones, proporcionando así que obtenga mayor puntuación en próximas carreras.



Este producto que se distingue por su cubanía cuenta con dos versiones una en español y otra en inglés y se hace acompañar de un videoclip promocional que da vida de forma digital al tradicional juego de montar en chivichana partiendo de un personaje interactivo que puede cambiar su aspecto físico según el jugador decida, eligiendo el género, color de piel y pelo, peinado y ropa. La edad del personaje está comprendida entre los 7 y 15 años. El jugador competirá contra sí mismo, buscando mejorar sus propias marcas, no existen niveles de complejidad, por lo que podrá interactuar con el producto todo el tiempo que desee.

Este videojuego ha sido diseñado en tercera persona, por lo que, las vistas que ofrece al jugador se caracterizan porque el personaje que se controla se ve de cuerpo entero, siendo esta una de las vistas más empleadas según los programadores de videojuegos, ya que proporciona al jugador una sensación de hiperrrealidad, sobre todo en sagas que impliquen mucha acción o desplazamientos complejos.

Con un tema específico de la identidad cubana, este producto hace un equilibrado ensamblaje entre la historia como medio educativo y la adrenalina que exige un videojuego, para suscitar el interés del usuario, pues los métodos para generar la atracción de los jóvenes por lo autóctono deben a su vez experimentar cambios acordes a las nuevas inquietudes de la juventud contemporánea.

No se trata de un juego con una complejidad excesiva, ni con una estética demasiado elaborada, aunque el diseño está respaldado por un trabajo acorde con las capacidades de la entrega.

Conclusiones

La Chivichana es un producto que se distingue por su cubanía, debido a su argumento y las calles cubanas que recorre. El mismo aporta al jugador un medio educativo y la suficiente adrenalina para mantenerlo interesado todo el tiempo.

Referencias bibliográficas

Ramón, M. C. (2016). ¿Existe una industria de videojuegos en Cuba? Cubadebate. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubadebate.cu/noticias/2016/10/07/existe-una-industria-de-videojuegos-en-cuba/#.WI6jk2WJJIU>

Martín, A. (2015). Tiempos de gamer. Editora: Lissandra Puentes Valladares Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubacine.cult.cu/articulo/2015/08/26/tiempos-gamers>

Quiroga, M. (2015). Videojuegos a lo cubano. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubahora.cu/sociedad/videojuegos-a-lo-cubano>

Cuba se lanza al mercado de los videojuegos. (2015). Diagonal. Recuperado el 25 de enero de 2017 <https://www.diagonalperiodico.net/global/27532-cuba-se-lanza-al-mercado-videojuegos.html>

Videojuegos cien por cien cubanos. (2017). Casa editora Abril. Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.editoraabrill.com/noticia/videojuegos-cien-por-cien-cubanos>

Videojuegos en coproducción nacional. (s. f.). Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cmbfradio.cu/articulo.php?art=2359>

Presentan nuevos videojuegos en Cuba Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.ahora.cu/secciones/cuba/mas-de-cuba/20883-presentan-nuevos-videojuegos-en-cuba>

Los videojuegos en la encrucijada cultural Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.juventudrebelde.cu/suplementos/informatica/2015-03-11/los-videojuegos-en-la-encrucijada-cultural/>

Presentan dos nuevos videojuegos hechos en cuba con música de buena fe Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://www.cubainformacion.tv/index.php/cultura/66346-presentan-dos-nuevos-videojuegos-hechos-en-cuba-con-musica-de-buena-fe>

Primeros pasos del videojuego cubano Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://cubasi.cu/cubasi-noticias-cuba-mundo-ultima-hora/item/51303-primeros-pasos-del-videojuego-cubano>

Videojuegos hechos en Cuba Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://mesaredonda.cubadebate.cu/mesa-redonda/2016/06/28/videojuegos-hechos-en-cuba-%C2%BFdeseo-o-realidad-fotos-y-video/>

Videojuegos cubanos: más que un entretenimiento Recuperado el 25 de enero de 2017 <http://cubasi.cu/cubasi-noticias-cuba-mundo-ultima-hora/item/53518-videojuegos-cubanos-mas-que-un-entretenimiento>

