



Seres Humanos y Naturaleza, unidos...

**PLANETIX**  
REVISTA



**¿Qué es Linux?**  
Más simple... ¡imposible!

10 razones para elegir Software de Fuentes Abiertas en la educación

Inkscape || Python

Hacia la Web 4.0

Fauna de Software Libre

El Software Libre también tiene un lugar en el Perú

Mas...



## PROYECTO PLANETIX

Revista Peruana de Software Libre y Código Abierto

Nuestro escondite:  
[planetix.wordpress.com](http://planetix.wordpress.com)

Nuestro Buzón  
[studioplanetix@gmail.com](mailto:studioplanetix@gmail.com)

Este es una revista electrónico. La impresión queda a criterio del lector.

©2010, PLANETIX  
Spanish Edition 2010

### Información de terceros

Esta revista contiene vínculos a sitios Web de terceros que no están bajo el control de Planetix. El acceso a uno de los sitios Web de terceros mencionados en esta revista será a cuenta y riesgo del usuario. Planetix proporciona estos vínculos únicamente como ayuda y su inclusión no implica que Planetix se haga responsable del contenido de dichos sitios Web.

### Renuncia de responsabilidad:

Todos los artículos, noticias y comentarios publicados en Planetix son propios de sus autores. Los contenidos que se ofrecen han sido probados por el autor, por lo que Planetix no se responsabiliza con los daños o pérdida de información que lleven la realización de alguno de los artículos publicados.



Planetix está hecho con:



OpenOffice.org 3  
Impress 3.2.1



Ubuntu



Inkscape



Gimp



Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia



## Es hora de seguir nuestro camino...

Una edición especial, una edición de despedida es lo que ustedes están a punto de leer. ¿Por qué?, porque creo que ha llegado el momento de despedirnos, ha llegado el momento de seguir nuestro camino...

Llegar al lugar en donde actualmente nos encontramos no fue una tarea sencilla. Créanme que todo el equipo está muy contento con su trabajo, y lo más importante, estamos felices por la aceptación y las buenas sugerencias de cientos de lectores.

La idea inicial que teníamos era hacer de linux algo más simple y sencillo, quizás a lo largo de nuestras publicaciones esto es lo que la revista refleja, pero debíamos de hacer algo más, y ese "algo" estaba relacionado con el medio ambiente y nuestra biodiversidad. Sin importar el lugar en donde nos encontremos, cada ser humano debe saber que el futuro de nuestro planeta depende, básicamente, de la actitud, conciencia y la colaboración universal de cada habitante de este planeta.

Nuestra revista trae consigo, en esta oportunidad, nuevos contenidos. Puedo afirmar, sin temor alguno, que nuestra revista fue hecho con software libre, eso no lo duden. Queremos agradecer a nuestros colaboradores que, de una forma u otra, lograron hacernos llegar un poquito de sus esfuerzo.

Sin nada más que decir, una vez más, les doy la bienvenida a nuestra cuarta entrega. Sólo queda decir: "Gracias por ese afán de creer en un mundo libre y justo..."

Equipo Planetix  
[studioplanetix@gmail.com](mailto:studioplanetix@gmail.com)



Hecho orgullosamente  
en Perú





## CONTENIDO

CONTENIDO CONTENIDO CONTENIDO

Pág. 04

Planetix Noticias



**cenatic**

Centro Nacional de Referencia  
de Aplicación de las TIC basadas  
en fuentes abiertas

Pág. 37

¿Qué es Cenatic?

Pág. 24

Programando en libertad...  
Python



Pág. 28

Planetix es Software Libre

Pág. 15

Dibujando en libertad...  
Inkscape



Pág. 31

Somos Planetix



Pág. 11

Linedux  
Una distro hecho en Perú

Pág. 52

Es sólo cuestión de  
tiempo (Lectura)

Pág. 26

Vectorizando...  
INKSCAPE LO HIZO



Pág. 20

Ya instalé Linux ¿Y ahora  
qué?

Pág. 38

10 razones para elegir Software de  
Fuentes Abiertas en la educación

Pág. 49

Calentamiento global ¿El hombre  
contribuye?

Pág. 48

Humor: Para ser feliz  
por un instante.

Pág. 46

Hacia la Web 4.0

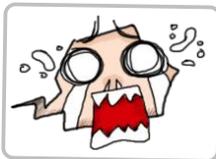


Pág. 43

Google Docs, un excelente recurso Cloud  
Computing

Pág. 40

Razones por las que usar software  
de fuentes abiertas



Pág. 14

¿Qué es Linux?  
Mas simple... ¡Imposible!

Pág. 41

Cloud Computing  
Computación en la nube



Pág. 06

El software libre también  
tiene un lugar en el Perú

Pág. 32

Fauna de Software Libre





## Android ya es 3º en participación de mercado

Detrás de Symbian y Blackberry, ya supera al iPhone, en teléfonos inteligentes.

Por Orlando Rojas Pérez

Gartner entregó un estudio de las ventas de mundiales de teléfonos inteligentes con cifras de unidades vendidas en el segundo trimestre de 2009 y de 2010, tabuladas por sistema operativo móvil y por empresas. El gran ganador es el sistema operativo Android de Google que creció el 832,5% en participación de mercado. Gracias a que ya se venden más teléfonos con Android que con iOS de Apple (los iPhone).

SO	2Q2010 Millones de Unidades	% Mercado 2Q2010	2Q2009 Millones de Unidades	% Mercado 2Q2009	Variación del % Mercado
Symbian	25.3868	41.18%	20.8808	50.96%	-19.20%
RIM	11.2288	18.21%	7.7822	18.99%	-4.11%
Android	10.6061	17.20%	0.7559	1.84%	832.50%
iOS	8.743	14.18%	5.325	13.00%	9.12%
Windows Mobile	309.64	5.02%	3.8297	9.35%	-46.27%
Linux	150.31	2.44%	1.9011	4.64%	-47.45%
Otros SO	108.48	1.76%	0.4971	1.21%	45.03%
Total	6164.9	100.00%	40.9718	100.00%	

Fuente: Gartner, porcentajes calculados por Evaluamos

- Symbian de Nokia se mantiene como el primero en ventas pero decreció el 19,2% en el porcentaje de participación de mercado.
- El sistema operativo de RIM usado en los Blackberry sigue de segundo pero perdió 4,11% en el porcentaje de participación de mercado. Superó levemente a Android de Google.
- En tercer lugar quedó Android que un año atrás era sexto. Superó al iOS lo que significa que ya se venden más teléfonos Android que iPhones. Android quedó con el 17,20% del mercado en el segundo trimestre de este año.
- Windows Mobile perdió 46,27% de su porcentaje de participación de mercado. Quedó con solamente el 5,02% en el segundo trimestre de este año.

Fuente: **evaluamos**  
<http://www.evaluamos.com/>

## Tetris en 19 líneas de código C

La historia detrás de Micro Tetris pueden leerla en el archivo README. Resulta que las 424 líneas de tetris.c están basadas en las 19 del ganador del concurso de código C ofuscado al mejor juego. De hecho, me permito presentárselas. Pueden copiarlas en un archivo .c y luego compilarlas. Les aseguro que funciona perfectamente.



Fuente: **Linux Party**  
<http://www.linux-party.com/>

## OpenOffice 3.3.0 beta, disponible



OpenOffice 3.3.0 beta es la última versión de la alternativa gratuita a Microsoft Office y que al igual que esta ofrece un procesador de textos, una hoja de cálculo y una herramienta para crear presentaciones (compatibles con Word, Excel y PowerPoint).

Entre las novedades que vamos a encontrar en esta actualización todavía en desarrollo destacan algunos cambios en la interfaz de usuario y corrección de errores de la versión anterior. Interesados pueden acceder a más información acerca de las novedades desde [development.openoffice.org](http://development.openoffice.org).

**OpenOffice 3.3** final está programado para finales de este año.

Fuente: **Desarrollo Web**  
<http://www.desarrolloweb.com/>

## Oracle “asesina” a OpenSolaris

Un mensaje interno de Oracle a sus empleados ha dejado claro que la empresa no invertirá más recursos en la versión comunitaria y de Código Abierto de Solaris, lo que cierra el desarrollo oficial de Open Solaris.



**opensolaris**

Hace tiempo que se mascaba esta noticia de una empresa que abandona esta solución Open Source, aunque afortunadamente el proyecto Illumos retoma el desarrollo de OpenSolaris allí donde éste se quedó.

[...] Oracle hace referencia a dos razones para esta decisión. En una de ellas indican que “no podemos hacerlo todo”, y revelan que sus recursos de ingeniería y desarrollo son limitados, y que tienen que centrarse en algunas áreas clave.

La segunda razón es aún más clara:

“Queremos que se acelere la adopción de nuestra tecnología y nuestra propiedad intelectual, sin permitir a nuestros competidores que saquen ventaja en los negocios a partir de nuestras innovaciones antes de que nosotros mismos lo hagamos”.

Esta segunda razón deja claro que Oracle no tiene la mentalidad Open Source que Sun defendió con cada vez mayor fuerza en los últimos tiempos, algo que se confirma con la demanda que Oracle registró contra Google y contra el uso de Java en Android hace muy pocos días.

Afortunadamente no todo son malas noticias: la empresa seguirá poniendo a disposición de los usuarios el código que ya estaba disponible bajo licencia CDDL -aunque es probable que no se renueve dicho código-, pero además los antiguos desarrolladores de OpenSolaris centrarán ahora sus esfuerzos en Illumos, un nuevo proyecto que retomará el camino de OpenSolaris y que esperamos que tenga mucho éxito.

**Fuente: Muy Linux**

<http://www.muylinux.com/>

## MySpace recluta personal para un proyecto “secreto”



La red social MySpace posee un enorme secreto. De esos tan grandes que hay que decir a alguien que se están guardando.

Ya sea una forma para atraer nuevos valores o simplemente una estrategia para crear expectación alrededor de la compañía, MySpace ha publicado varias ofertas de trabajo en las que se recalca su orientación para un gran “proyecto secreto”. Los perfiles que se buscan son los de desarrolladores con conocimientos en **MySQL**, **NoSQL**, **Linux**, **Apache** y, como requisitos deseados, experiencia en redes sociales y grandes conjuntos de datos.

Antes de entrar en especulaciones sobre la dirección de la compañía hay que resaltar una frase de las ofertas que podría ser reveladora: “Aunque esto es para MySpace se trataría de un grupo autónomo que trabajaría en una plataforma diferente y con un plan general distinto”.

La red social está intentando por todos los medios no seguir perdiendo tráfico y usuarios frente a otras propuestas sociales como Facebook, y en los últimos meses la firma ha realizado varios anuncios importantes entre los que se encontraría el añadir contenidos noticiosos. Rupert Murdoch, multimillonario dueño de la plataforma así como de otras decenas de medios, dejó muy claro que la red social se preparaba para una “importante reforma”.

**Fuente: Silicon News**

<http://www.siliconnews.es/>

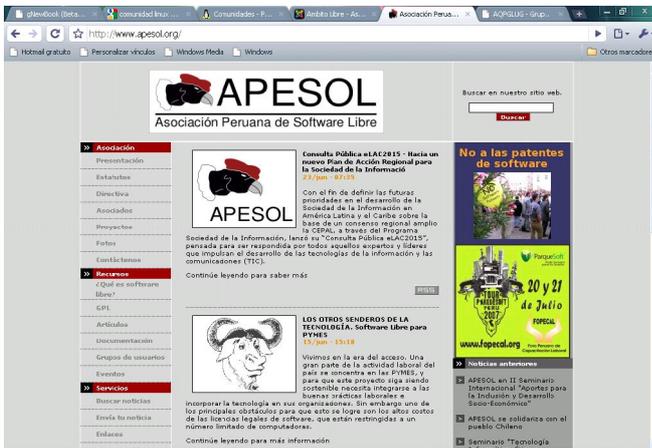
# El Software Libre también tiene un lugar en el Perú

En el Perú el uso del Software Libre a través de sus distintas herramientas se va haciendo extensivo a todo tipo de profesionales y público en general por medio de las Comunidades o Grupos de Usuarios.

 **Comunidad PHP Perú**  
<http://www.php.org.pe/>

 **Grupo Drupal Perú**  
<http://groups.drupal.org/peru>  
Grupo de usuarios de Grupal en Perú

 **Comunidad Drupal Perú**  
<http://drupalperu.org>  
Comunidad de Drupal en Perú



## La Asociación Peruana de Software Libre – APESOL

<http://www.apesol.org>

La Asociación Peruana de Software Libre - APESOL nace como un esfuerzo para desarrollar una salida, abierta, democrática y participativa en la comunidad de usuarios, desarrolladores y activistas del software libre en el Perú.



## Ambito Libre

<http://www.ambitolibre.org>

Ambito Libre nace de la iniciativa de crear una Asociación de ámbito regional, al amparo de las disposiciones legales vigentes con el fin de respaldar a la comunidad de usuarios, desarrolladores y activistas del software libre en la region del nor oriente, promoviendo el desarrollo e investigación de tecnologías de la información basadas en software libre como una alternativa económica y tecnológica, innovando el acceso a la educación, desarrollo e independencia tecnológica en igualdad de condiciones.



## PLUG (Peruvian Linux User Group)

<http://www.linux.org.pe>

El PLUG es el Grupo de Usuarios de Linux en Perú (PLUG por las siglas en Inglés - Peruvian Linux User Group).

Se formó a mediados de Setiembre de 1997 gracias al entusiasmo de algunas personas interesadas en compartir sus experiencias del sistema operativo, así como apoyar su difusión.



## Somos Libres

<http://www.somoslibres.org>



## Grupo de Usuarios de Software Libre Debian Arequipa

<http://www.aqplug.org.pe>



## Comunidad de Software Libre y Open Source de la UPC

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

**GnuUPC** es la comunidad de usuarios de Software Libre de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Está conformado principalmente por egresados, alumnos de pre grado y EPE de las carreras afines a los Sistemas de Información; sin embargo, la participación está abierta a alumnos de cualquier carrera de la UPC que estén interesados en conocer un poco más sobre el Software Libre, Open Source y que tengan ganas de compartir.

## Ubuntu Perú

<http://www.ubuntu-pe.org/>

Una comunidad peruana de usuarios de la conocida distribución Ubuntu.



## Comunidad de Software Libre UNAC LIBRE de la universidad Nacional del Callao- Lima, Perú.

<http://unaclibre.org>

Estudiantes, profesionales y amantes de la libertad son los que conforman esta comunidad que promueve la difusión y uso del Software Libre en el Perú.

## Comunidad de Software Libre Garcilasina – COSOLIG

<http://www.cosolig.org>

Otra comunidad Peruana que tiene por objetivo difundir del software libre, con el fin de generar y compartir conocimiento con la comunidad académica y de software, por medio de ayuda, capacitación y desarrollo, asimismo COSOLIG es un espacio para la formación integral y profesional de sus integrantes



## Comunidad Linux de la PUCP TuxPUC

<http://tuxpuc.pucp.edu.pe>

**TuxPUC (Todos los Usuarios de Linux de la Pontificia Universidad Católica del Perú)** es una comunidad formada por alumnos, egresados y profesores de la PUCP dedicados a la investigación de diversos temas que tienen en común el uso de Software Libre. Gran parte de ésta comunidad se comunica a través de la lista de correo [linux@grupos.pucp.edu.pe](mailto:linux@grupos.pucp.edu.pe), esta dirección de correo electrónico está protegida contra los robots de spam, necesita tener Javascript activado para poder verla .



 **Linux User Group Chiclayo**  
<http://ww.lugcix.org>



 **Fedora Perú**  
<http://proyectofedora.org/peru>

Hasta aquí un listado de las principales comunidades y grupos de usuarios de software libre y Linux existentes en el Perú. En realidad la lista continúa, aún existen muchos usuarios y grupo de personas que hacen sus pequeños aportes al Software Libre.

“El impulso del Software Libre no sólo debe ser a través de las comunidades sino también a través de los colegios, universidades e institutos, para que el usuario vaya sumergiéndose en el conocimiento de las distintas herramientas para luego desarrollar sus capacidades en el campo laboral. De la misma forma, las empresas a través de las direcciones de Sistemas e Informática deben proponer el uso del Software Libre en las distintas áreas con un soporte adecuado al alcance del personal, estableciendo capacitaciones permanentes dentro del personal que utilice las distintas herramientas tecnológicas libres.

El Software Libre irá creciendo a medida que este se vaya siendo usado por los distintos tipos de usuarios. Los usuarios irán conociendo más sobre el Software Libre a través de la difusión y enseñanza que se vayan dando a través de charlas, seminarios, simposios o festivales que impliquen tanto la teoría como la práctica del mismo.

Hoy, naciones como España, el Brasil y Venezuela por ejemplo, proponen a la comunidad el uso del Software Libre como alternativa primaria ante el Software Proprietario, ya que este último afecta las economías mundiales de los países pobres que no pueden contar con este tipo de software“ [1]

[1] El Software Libre en el Perú  
Edwin Morales C.  
edwinmc@gmail.com

# Drupal Perú



*En este mundo todo es posible*



<http://drupalperu.org/>



## DrupalPerú

Suda la camiseta



*Ahora todo tiene un sentido*



La ventaja que nos ofrece el Software Libre es, como su nombre mismo lo indica, libertad, y es bien visto por todos cuando éste se implementa en sectores como es la educación.

Linedux es, como tantos otros, un proyecto educativo que nace en el Perú. Si tuviera que premiar a las personas por su gran interés e iniciativa de implementar el Software Libre para fines educativos, sin dudarlos dos veces, lo haría, por eso hoy intento depositar mi granito de arena difundiendo el presente proyecto.



### ¿Linedux?

LINEDUX es un proyecto peruano que tiene por finalidad contribuir a la mejora de la calidad educativa a través de la utilización del software libre como instrumento tecnológico para el desarrollo formativo de los niños, adolescentes y jóvenes de Educación Básica Regular, Especial y Alternativo



### VISIÓN

Educar, instruir y preparar a los niños, adolescentes y jóvenes para afrontar exitosamente su formación post-escolar y desempeñarse con solvencia personal, profesional y moral en una sociedad crecientemente globalizada, creando soluciones, innovando, siendo competitivos y asumiendo un rol protagónico en la transformación nacional.

### MISIÓN

Educar, instruir y preparar a los niños, adolescentes y jóvenes para afrontar exitosamente su formación post-escolar y desempeñarse con solvencia personal, profesional y moral en una sociedad crecientemente globalizada, creando soluciones, innovando, siendo competitivos y asumiendo un rol protagónico en la transformación nacional.

### Experiencias del Proyecto LINEDUX

Venimos trabajando en la difusión y propiciando el uso de software libre en las escuelas peruanas, desde diferentes escenarios, ya capacitando a docentes en el uso de software libre, validando experiencias en los colegios, elaborando propuestas y proyectos educativos en torno a la Incorporación del Software Libre Educativo en las Escuelas ...

Todos trabajando bajo el mismo objetivo...

### ¿PORQUE LINEDUX?

Dentro del panorama de la educación en nuestro país la correcta utilización de las Tecnologías de la Información y de las comunicaciones TIC's es una necesidad que todo docente y estudiante debe enfrentar para su desenvolvimiento en la sociedad de la información y del conocimiento.

Tenemos plena conciencia que dicha implementación resulta ineludible para brindar a nuestros alum@s la posibilidad de no quedar al margen de la sociedad globalizada que deberán enfrentar.

ÚNETE AL EQUIPO ...

NECESITAMOS:

**Para la distribución educativa:** Egresados y/o alumnos de últimos semestres para desarrollar tesis en aplicativos educativos (matemática, historia, geografía, medio ambiente, u otros), con Software Libre para el repositorio de los diferentes aplicativos de libre distribución de LINEDUX. Diseñadores Gráficos voluntarios para crear más fondos e iconografía Nacional. Otros Voluntarios que puedan aportar en el desarrollo.

**Para los colegios:** Voluntarios para Instalar LINEDUX en Colegios. Voluntarios para dar capacitación en la distribución educativa LINEDUX.

**Para la elaboración del material educativo de libre distribución:** Filósofos, Profesores, Psicólogos, Pedagogos y Redactores para la elaboración de libros, guías, manuales, cartillas, fichas, etc para las capacitaciones. Diseñadores gráficos para hacer didácticos el material educativo

**Para los eventos:**  
Auspiciadores para desarrollar Eventos.  
Difusión del Proyecto Linedux.



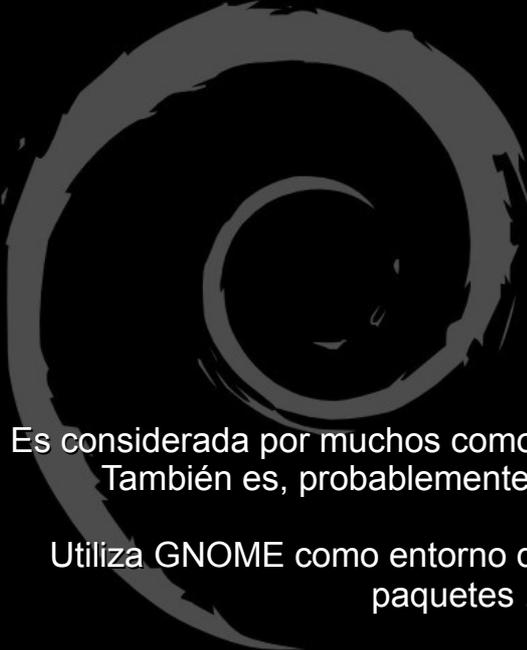
Los contenidos fueron extraídos de la página oficial de Linedux, el cual está protegido bajo los términos de la licencia Creative Commons.  
<http://linedux.org>  
Se reconoce todo los derechos.

<http://linedux.org>

The screenshot shows the Linedux website interface. On the left is a sidebar menu with items like 'Inicio', '¿Qué es LINEDUX?', 'Actividades', 'Eventos', 'Aportes', 'Acerca de', 'Contactenos', 'Listas de Correo', 'Foros', 'Enlaces', 'Wiki', 'Noticias externas', 'Buscar', and 'Galería de Imágenes'. Below the menu is a 'USUARIOS' section with a login form (Usuario, clave, Recordarme) and links for '¿Recuperar clave?', '¿Quiere registrarse?', and 'Regístrese aquí'. The main content area features a 'BIENVENIDO' banner with a cartoon animal, a 'DESTACAMOS' section with a news item about the presentation of LINEDUX 0.60, and a 'Bienvenid@ a LINEDUX' section with a photo of a group of people.



¿Quieres probar Linux?



Debian

Es considerada por muchos como una de las más robustas y estables del mercado. También es, probablemente, la más comprometida con el software libre.

Utiliza GNOME como entorno de escritorio por defecto y, como era de esperar, paquetes `.deb` para las aplicaciones.



¿Qué es GNU/Linux ?

## Más simple... ¡Imposible!

Al final de un día agotador, vuelvo a casa muy cansado, pero con los mismos ánimos y con el entusiasmo de siempre. "Tengo mucho trabajo para mañana", pienso.

- ¡Buenos noches, Yerson!. Pareces agotado, ¿te encuentras bien?- Me dijo con una voz lleno de ternura.
- Sí, eso creo. ¿Me podrías hacer un favor? ¿Puedes encender la PC mientras voy por un vaso de leche?
- Claro, pero a cambio quiero que me aclares una duda. ¿Puedes?.
- Si, claro.

Caminé lentamente hacía la cocina, al mismo tiempo que respiraba aliviado de que, por fin, mi labor del día había culminado. El reloj marcaba las 20:45 horas, y una pequeña niña de 8 años se encontraba a punto de encender la PC a cambio de que yo le aclarase una duda. Después de unos minutos regreso con un vaso de leche en la mano:

- La próxima vez te enseñaré a utilizar "OpenOffice Impress" - Dije sonriendo.
- ¿Y qué es eso?- La pequeña preguntó sorprendida.
- Tranquila, ya lo sabrás mas adelante. Recuerdo que me dijiste que tenías una duda, ¿Cuál es? - Le pregunté.
- Pues desde hace algún tiempo atrás, me enseñaste a usar el sistema operativo del Pingüino, y cada vez que enciendes la PC me preguntas si "GNU/Linux" en verdad me agrada. Yo quiero que me digas: ¿Qué es GNU/Linux, exactamente?
- Digamos que GNU/Linux es un sistema operativo - Dije.
- ¿Y qué es un sistema operativo?- Volvió a preguntar.

- El sistema operativo es lo que hace funcionar al ordenador. GNU/Linux es lo mismo que Windows pero cuenta con una serie de ventajas añadidas que no tiene el sistema operativo de Microsoft. Resumiendo diremos, para empezar, que es gratis. Eso ya supone una gran ventaja. Para continuar diremos que es libre, es decir que podemos copiarlo, modificarlo, regalarlo o incluso venderlo sin temor a que nadie pueda denunciarnos por no poseer licencia. GNU/Linux es el sistema operativo "del pueblo". Otra de las ventajas que tiene es que es tremendamente más seguro que un sistema operativo Windows, con éste no tendrás que preocuparte por los virus, spyware y demás cosas dañinas que pululan por Internet.

Yo pienso que lo mejor para un principiante es empezar con una distribución como Debian o Ubuntu (esta última basada en Debian). Principalmente por el hecho de que son las más estandarizadas y sobre las que más documentación existe, además, posee grandes ventajas si se quiere migrar directamente desde Windows.

Hecho al puro estilo Planetix.

Referencias:  
<http://www.miniguías.com/>



Dibujando en libertad...

# INKSCAPE!

En Inkscape podemos crear gráficos vectoriales de una manera fácil, sencillo y divertido.  
Ahora sí podemos dibujar en serio.

## Introducción

¿Te agrada el diseño?, muchos responden afirmativamente a esta interrogante, seguramente hay personas quienes ya saben realizar gráficos vectoriales en Inkscape y no me dejarán mentir si digo que no es suficiente aprender a manejar el software, sino que es muy necesario contar con un poco de imaginación y algunas horas de dedicación.

Debo confesar que Inkscape es el primer software de diseño vectorial que me impactó desde sus inicios. Inkscape puedo llevarlo conmigo a cualquier lugar, el archivo de instalación es reducido y es muy fácil de instalar.

Con Inkscape puedes hacer maravillas, de eso no hay duda, lo único que necesitas, como ya lo dije, es imaginación.

Para lograr nuestro cometido, en esta ocasión, haremos uso de la versión 0.47 de Inkscape. Para empezar es requisito indispensable contar con buen ánimo y deseos de diseñar, por lo demás, puedes estar seguro que Inkscape no te fallará.



Inkscape 0.47

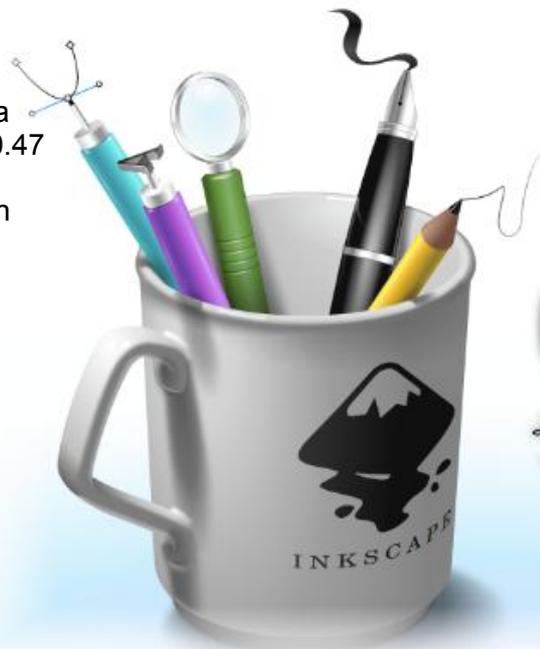
## ¿Inkscape?

**¿Qué es exactamente Inkscape?** Vamos al grano y digamos que Inkscape es un programa multiplataforma que sirve para crear gráficos vectoriales.

No se hagan líos, con el simple hecho de saber que con Inkscape se puede crear gráficos vectoriales tanto en Windows como en Linux es suficiente.

Bien, lo primero que vamos a necesitar para iniciar nuestro trabajo es, lógicamente, una computadora con Inkscape Instalado.

Puedes descargar Inkscape desde esta dirección: [www.inkscape.org](http://www.inkscape.org)  
No te asustes, la descarga es gratuita.



0.47

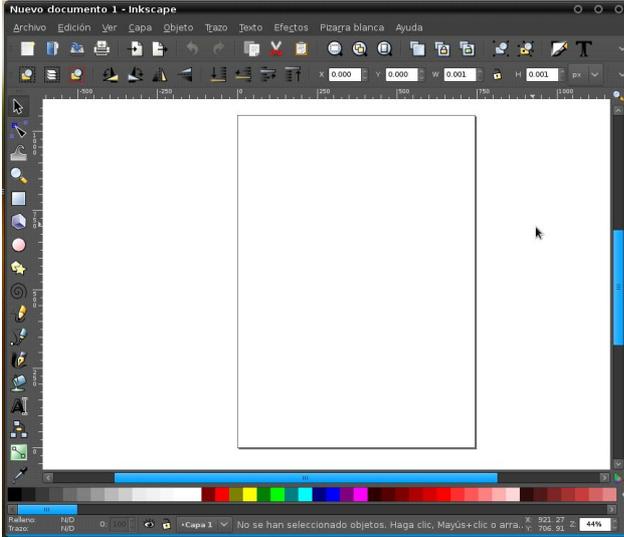
*Dibuja en libertad*  
[www.inkscape.org](http://www.inkscape.org)



# Tratamiento de textos e imágenes en Inkscape

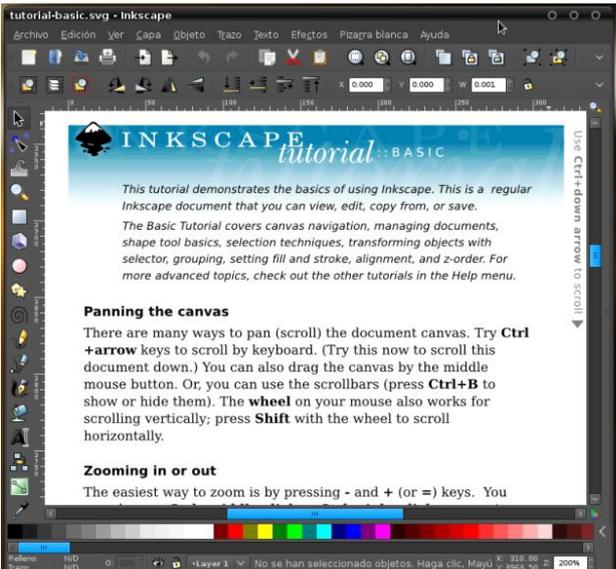
Para empezar, aprenderemos a usar máscaras y clips en imágenes externas, seguidamente jugaremos un poco con textos y trayectos.

Cuando abrimos Inkscape, lo primero que veremos es, como ya saben, la figura que se muestra a continuación:

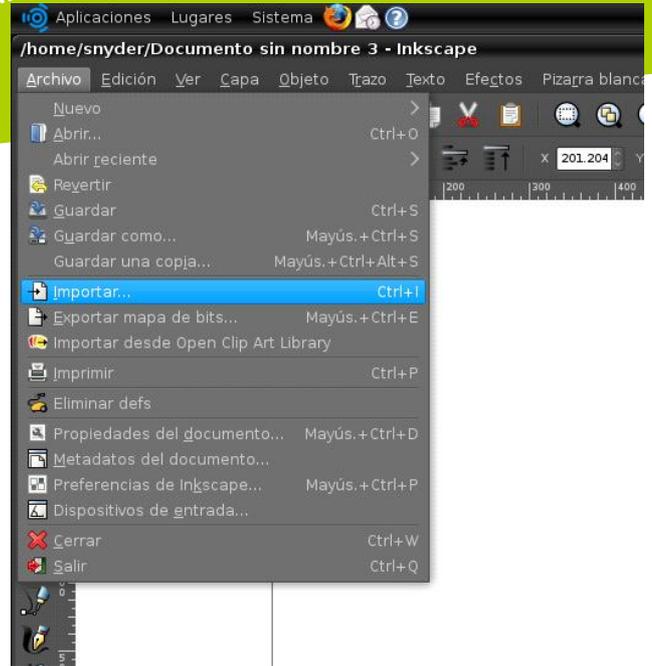


Ventana principal de Inkscape

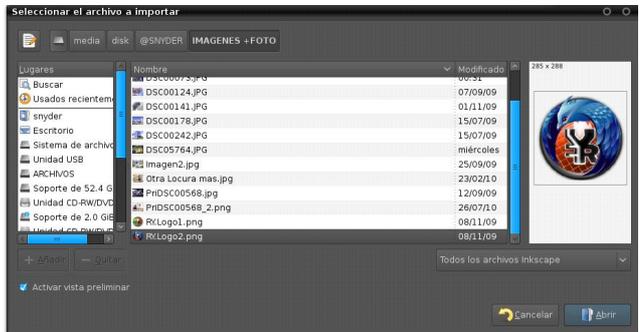
Antes de empezar, sugiero que se den una vuelta por el Tutorial de ayuda de Inkscape. Es muy bueno y contiene información bastante clara, sencillo y muy útil.



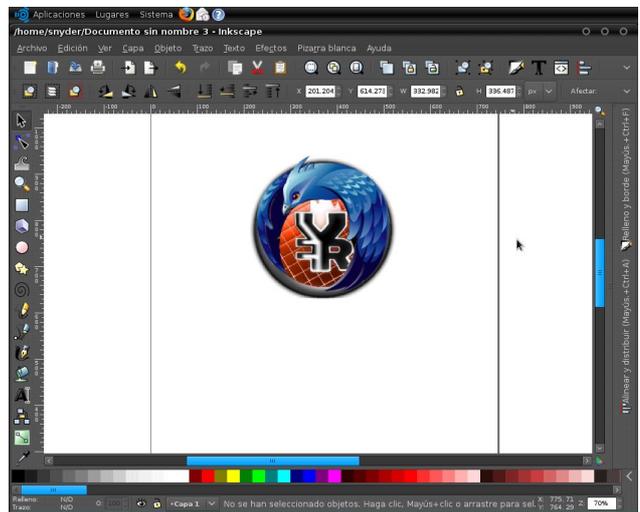
Una mejor manera de aprender Inkscape sin dar muchas vueltas es dando un vistazo a este tutorial que Inkscape nos brinda. Yo aprendí gran parte de Inkscape gracias a este tutorial. (Está disponible en varios idiomas)



El primer lugar vamos a proceder a importar una imagen cualesquiera. Para ello nos ubicamos en **Archivo/Importar** o mediante la combinación de teclas **Ctrl+I**.

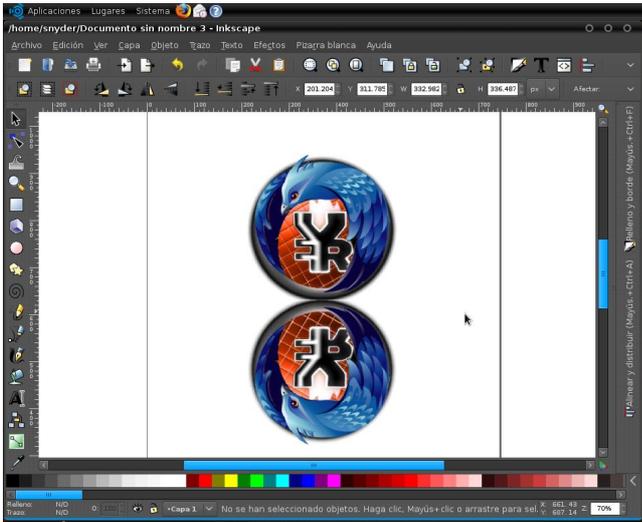


Seleccionamos una imagen externa y le damos en **Abrir**. El resultado será la captura que se muestra a continuación.



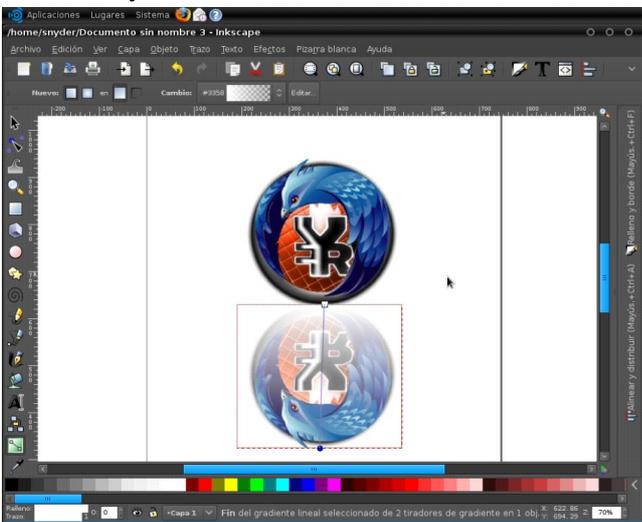
Bién, ahora vamos a aplicarle reflejo a la imagen que tenemos.

Seleccionamos la imagen y lo duplicamos (**Ctrl+D**), invertimos la imagen verticalmente (**Tecla V**), seguidamente lo alineamos tal como se ve en el gráfico siguiente:



Procedemos a dibujar un cuadrado (o un rectángulo) en la imagen inferior y aplicamos un color de relleno degradado.

El color blanco es lo que definirá la zona mas visible, y a medida que dicho color se desvanece la visibilidad del reflejo también disminuye.



En el gráfico anterior podemos notar que el gradiente va desde un color blanco hacia un color transparente (este último puede ser negro también). Cuando mas blanca sea la zona, mas visible será el reflejo.

Hecho esto, seleccionamos la imagen y el cuadrado degradado. Aplicamos mascara a la selección, así: **Objeto/Mascara/Aplicar**.

Si no hubo errores, el resultado debe quedar algo así.

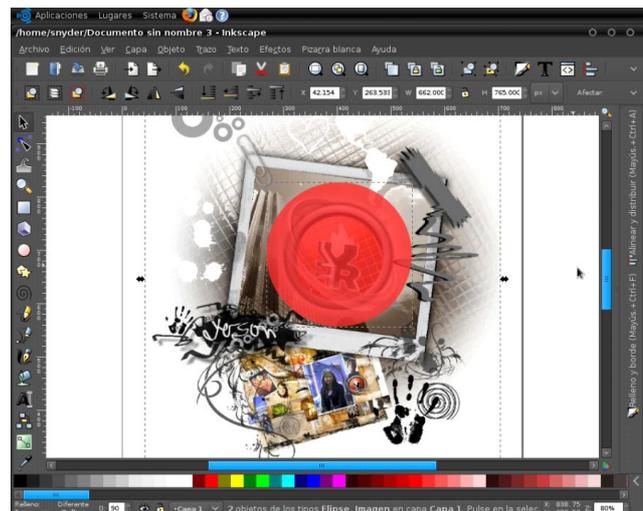


**NOTA:** Esto no solo se aplica a imágenes que fueron importadas, si no también a toda clase de gráficos vectoriales.

## CLIPS

Existe otra opción en Inkscape que es muy util para recortar (O hacer visible) algunas zonas de cualquier tipo de gráfico. Hablamos de los CLIPS.

Bien, de la misma manera que hicimos anteriormente, importamos otra imagen. Ahora empecemos a dibujar cualquier figura en la zona que queremos que sea visible.



Yo quiero que la parte en donde se encuentra la circunferencia roja sea visible. Los Clips nos permiten realizar esto.

Ahora seleccionamos los dos objetos y nos ubicamos en **Objeto/Clip/Aplicar**.

El resultado debe quedar así...



Vuelvo a repetir, esto no solo se aplica a imágenes que fueron importados.

¿Entonces, por qué lo hago con imágenes externas? Pues bien, aquí hay algo interesante que vale la pena explicar. ¿Qué pasa si la imagen original lo elimino, lo cambio de nombre o simplemente cambio de ubicación? Sí, en muchas ocasiones esto me ocasionó dolores de cabeza.

Inkscape tiene la opción de incrustar gráficos en el mismo archivo que se guardan nuestros dibujos.

## TEXTOS Y TRAYECTOS

En esta última parte abordaremos una pequeña sección de textos y trayectos.

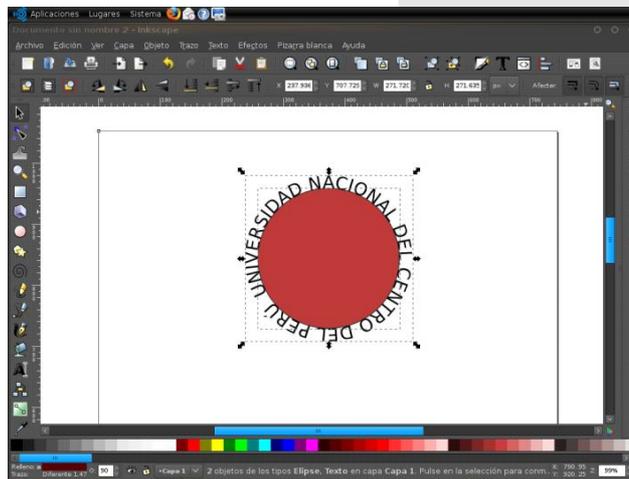
Empecemos por realizar un pequeño ejemplo de como poner un texto a cualquier tipo de trayecto.

En primer lugar, como es de suponerse, creamos un texto, y seguidamente un trayecto (un círculo en este caso). Lo que haremos será lograr que nuestro texto gire en torno al círculo que dibujamos.



Seleccionamos los dos objetos y nos vamos a: **Texto/Poner en trayecto.**

El resultado debe quedar así...



Como ven, no es nada complicado. A esto le agregamos algunos detalles con el fin de hacerlo mas presentable.



Aquí otro texto puesto en un trayecto mas simple.



## CONCLUSIÓN

En el mundo del Pingüino todo es posible...

**Yerson C.P.**  
yerson.rc@gmail.com  
Studio Planetix



Sólo cuando el último árbol esté muerto, el último río envenenado, y el último pez atrapado, te darás cuenta que no puedes comer dinero.

- Sabiduría indoamericana

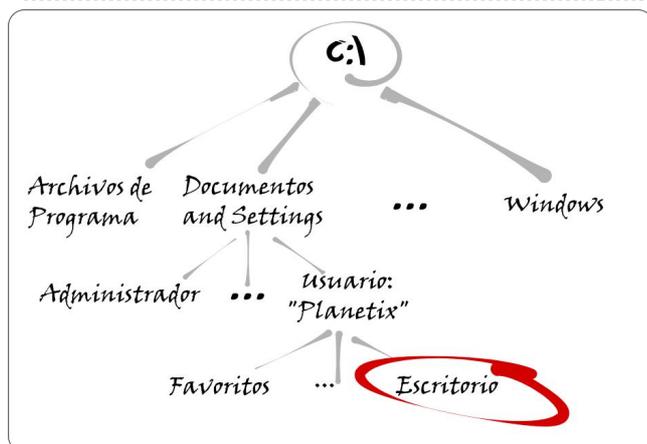


## Ya instalé Linux, y ¿Ahora qué...?



Hola a todos. Llevaba tiempo oyendo hablar de Linux. Que si era mas seguro que Windows, que si era mejor, que si era mas rápido y un montón de cosas. La verdad es que si uno ingresa al mundo del pingüino por primera vez, se llevará grandes sorpresas. Al principio me amigo me estuvo explicando algunas cosas en su propio PC, pero ahora he decidido instalar en mi ordenador y probar en carne y hueso lo que se siente ingresar al mundo del Pingüino. Bien, empecemos a resolver algunas de mis dudas que tengo...

Para iniciar, primero deberías entender el árbol de directorio de Linux. Para hacerlo divertido, haré una comparación con el de Windows, que ya conoces. Observa lo que voy a dibujar...

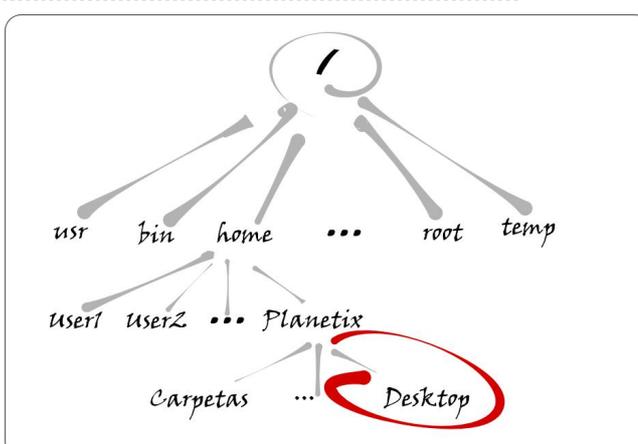


■ **Figura 1.**

¿Ves el círculo que está marcado de rojo? Pues bien, el contenido de esta carpeta es lo que se ve en el escritorio de Windows.

Como ves, no es muy complicado como pensabas. Si estás en Ubuntu, generalmente tendrás **nautilus** a tu disposición para navegar por todo el sistema de archivos.

Si te detienes por un momento a observar los dos gráficos, podrás notar que son relativamente idénticos. Los usuarios recién llegados, a veces, se sienten perdidos cuando ven el directorio de Linux por primera vez, pero a medida que inician a explorar el árbol de directorios de Linux uno se da cuenta que no es nada del otro mundo.

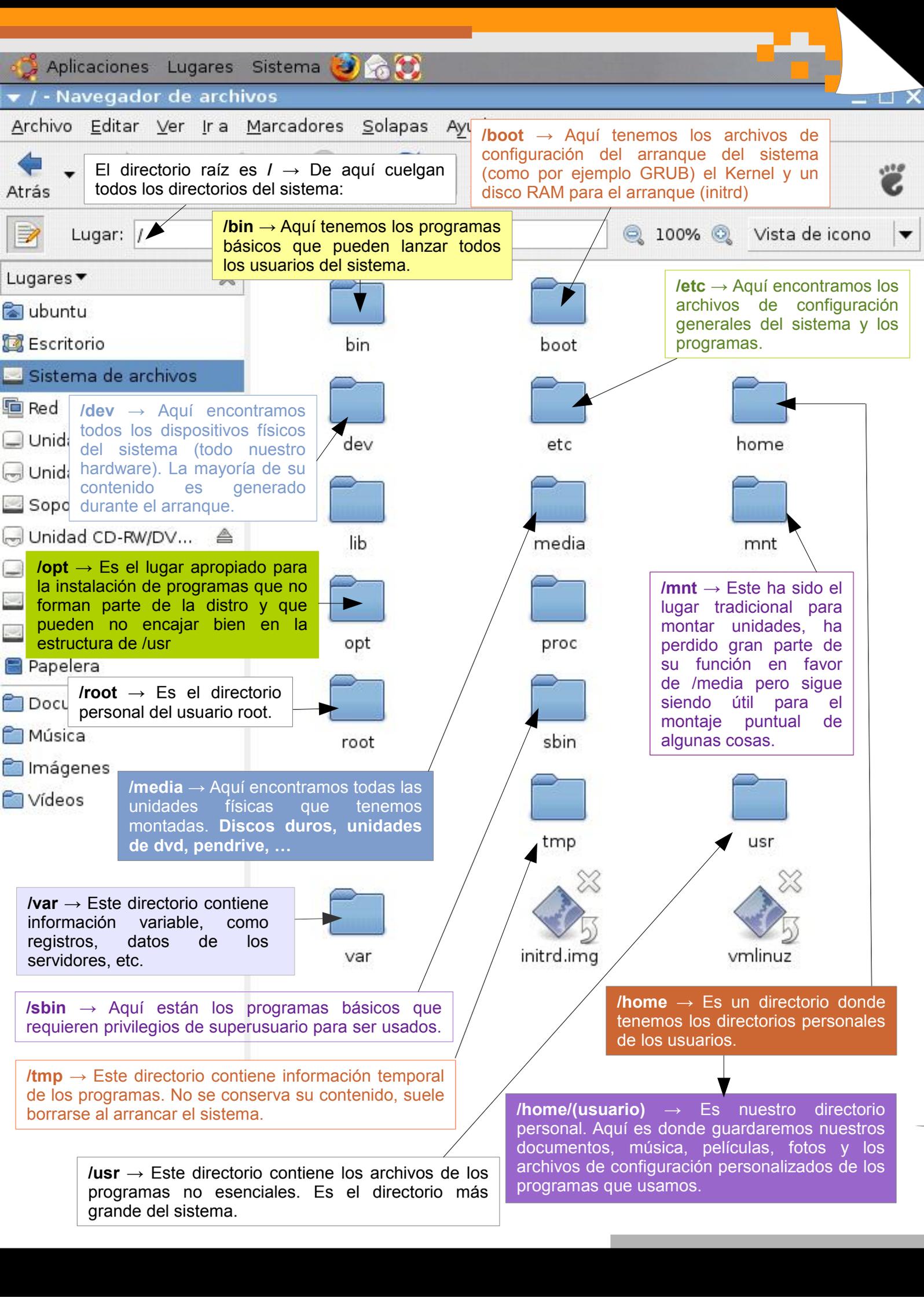


■ **Figura 2.**

El contenido de esta carpeta es lo que se ve en el escritorio de GNU/Linux.



A continuación se muestra las descripciones de los principales directorios de Linux. Para que lo entiendas lo haré de una manera simple y didáctica. ¿Te parece? Bien, adelante...



Atrás El directorio raíz es / → De aquí cuelgan todos los directorios del sistema:

**/boot** → Aquí tenemos los archivos de configuración del arranque del sistema (como por ejemplo GRUB) el Kernel y un disco RAM para el arranque (initrd)

**/bin** → Aquí tenemos los programas básicos que pueden lanzar todos los usuarios del sistema.

**/etc** → Aquí encontramos los archivos de configuración generales del sistema y los programas.

**/dev** → Aquí encontramos todos los dispositivos físicos del sistema (todo nuestro hardware). La mayoría de su contenido es generado durante el arranque.

**/opt** → Es el lugar apropiado para la instalación de programas que no forman parte de la distro y que pueden no encajar bien en la estructura de /usr

**/mnt** → Este ha sido el lugar tradicional para montar unidades, ha perdido gran parte de su función en favor de /media pero sigue siendo útil para el montaje puntual de algunas cosas.

**/root** → Es el directorio personal del usuario root.

**/media** → Aquí encontramos todas las unidades físicas que tenemos montadas. Discos duros, unidades de dvd, pendrive, ...

**/var** → Este directorio contiene información variable, como registros, datos de los servidores, etc.

**/sbin** → Aquí están los programas básicos que requieren privilegios de superusuario para ser usados.

**/tmp** → Este directorio contiene información temporal de los programas. No se conserva su contenido, suele borrarse al arrancar el sistema.

**/usr** → Este directorio contiene los archivos de los programas no esenciales. Es el directorio más grande del sistema.

**/home** → Es un directorio donde tenemos los directorios personales de los usuarios.

**/home/(usuario)** → Es nuestro directorio personal. Aquí es donde guardaremos nuestros documentos, música, películas, fotos y los archivos de configuración personalizados de los programas que usamos.



Comprendo, parece sencillo. Oye, ¿uno navega por las carpetas del sistema Linux igual que lo hace con Windows?



Algo así. La diferencia es que en Windows se usa el Explorer (**Explorador**) para moverse por los directorios. En **Linux**, si usas **GNOME**, tendrás **Nautilus** para moverte por tu disco duro. Puedes adaptar Nautilus a tus preferencias desde "**Editar > Preferencias**".



Es muy interesante todo esto. Pero en realidad, yo lo que quiero es poder hacer las mismas cosas que hacía desde Windows. Yo quiero navegar por internet, chatear... todo eso. ¿Cómo se hace en el mundo del Pingüis?



Puedes navegar por internet de muchas maneras. En Windows usabas el Internet Explorer, pero aquí puedes usar muchos navegadores distintos: **Firefox**, **Opera**, etc...



Si, ya he oido hablar de ese **firefox**, ¿cómo navegaría con él?



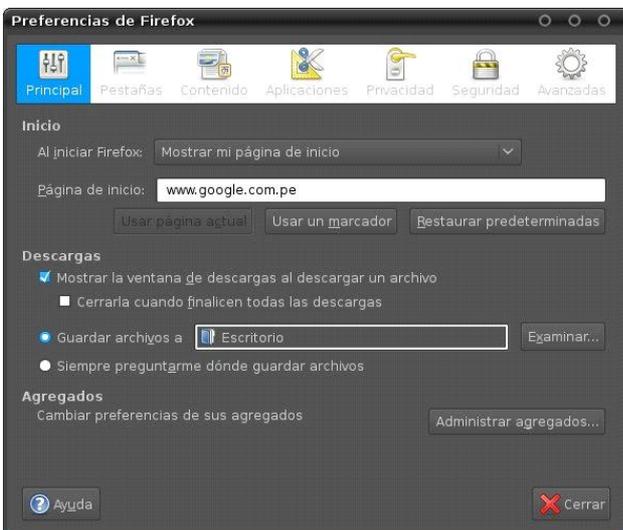
**Ubuntu** trae por defecto **Firefox**, puedes encontrarlo en "**Aplicaciones > Internet > Navegador Web Firefox**"



Eso es lo que dices tu, pero tengo que probarlo yo misma. Mmmm... a ver... ¿era Aplicaciones... Internet... Navegador Web Firefox?. Ha, ya veo... pero a mi me gusta empezar con Google. ¿Como lo hago?



Fácil. Una vez iniciado **Firefox**, ve a "**Editar > Preferencias**", ahí podras indicarle cual quieres que sea tu página de inicio. Además, puedes realizar algunos ajustes con el fin de adaptar firefox a tus necesidades.



¿Sabes?, yo quiero chatear con mis amigas, en Windows lo hacía sin ningún problema, pero aquí no veo como hacerlo. Busqué el messenger y no lo encuentro por ninguna parte.



No creo que lo encuentres, al menos en el mundo del pingüino no existe esa cosa que andas buscando.



¿No que Linux era mejor que Windows? ¿...Y ahora como chateo en Linux?



Tranquila, no pongas esa cara que me asustas. Recuerda que estás en el mundo del pingüino y aquí puedes elegir entre muchas de las alternativas libres. Por citarte algunas: **Amsn**, **emeseme**, **pidgin**...



Amsn



emeseme



pidgin



¿En serio? Veo que te defiendes bien, parece como si tu hubieras creado el sistemas operativo Linux :)



Aquí hay mucha variedad para elegir. Tu trabajo será probar alguno de ellos y ver cual se adapta mejor a tus gustos.



Muy interesante. A ver explícame uno de ellos, empecemos por el primero, **AMSN**. ¿Qué de bueno tiene éste?



No será muy complicado explicarte sobre **amsn**, ya que es muy similar al messenger que utilizabas en **Window\$**.



¿Ah, si? ¿Y por qué no me lo dijiste?



No me lo preguntaste XD.





¿Y qué puedes decirme de este otro, el emeseme?



Es muy parecido a **amsn**. Mejor hablemos de Pidgin, que es lo que yo utilizo y el cual te recomiendo.



Bueeeno, a ver dime lo que tengas que decirme sobre pidgin. Hasta ahora me quedo con **amsn**.



Eso dices porque seguramente tienes tu cuenta de correo electrónico en Hotmail. **amsn** no te brinda la posibilidad de integrar mas cuentas de correo, solo puedes utilizar una a la vez.



Espera... ¿Qué estas hablando? A ver renderizate mejor, pisa freno y explícame con calma...



Lo que quiero decir es que con pidgin puedes usar multiples cuentas de correo electrónico (Hotmail, Gmail, Yahoo, Jabber, etc...) al mismo tiempo para poder chatear con tus contactos.



mmm...No sé si fiarme de tí. Pero para que no te ofendas lo voy a probar. ¿Bien, como lo hago?



Primero te vas a "**Aplicaciones > Internet > Pidgin**", esperas unos cuantos segundos y seguidamente, cuando se abra la ventanita, tendrás que agregar las cuentas de correos que quieras y puedes comenzar a chatear sin ningún problema.



Ya, pero qué pasa si mis amigas siguen usando el messenger de Windows? ¿Es necesario que ellas también usen Pidgin para chatear?



No me hagas reír con esa clase de preguntas. Eso es lo de menos, puedes chatear con quien quieras, sin importar si el otro se encuentra en Windows o Linux, o si usa el messenger o pidgin o cualquier otro cliente de mensajería instantánea.



Oye, ya que pareces muy listo en esto de Linux, me gustaría saber como solucionar los pequeños problemas que posiblemente tendré con mi Ubuntu. Estoy consciente de que tú no estarás aquí en cuanto se me presente cualquier inconveniente con mi sistema Linux, en esos casos, ¿a quién y donde debo recurrir? Porque siendo realistas, en mi localidad, no brindan soporte para Linux, o al menos, no que yo sepa.



Es muy lamentable esta situación. Cuando un día fui a visitar a un técnico, este me preguntó: ¿Qué versión de Windows tienes instalado?. Uso Linux, respondí. ¿Qué versión de Windows es esa?. No sé si esto pasa solo aquí en el Perú o en muchos otros países del mundo, quizás solo sucede aquí en mi provincia, no lo sé. Pero tranquila, si usas Linux no estas sola y posiblemente nunca lo estarás. Existen millones de personas en todo el mundo dispuesto a ayudarte. Además tienes al tío Google a tu lado, no temas. Cuando Linux empezaba su recorrido, era muy difícil encontrar soluciones a posibles fallas que se presentaban en tu sistema, pero ahora, puedes encontrarlo con unos cuantos clic de ratón, sobre todo si usas Ubuntu.



Ya entiendo... bueno, hoy no te he puesto en muchos aprietos, pero prepárate porque la próxima no seré tan complaciente.

Programando en libertad...

# ¡PYTHON!

Python es un lenguaje de programación que va de lo simple a lo sencillo. Ahora si podemos programar en serio.



## ¿Python?

Python es un lenguaje que todo el mundo debería conocer. Su sintaxis simple, clara y sencilla; el tipado dinámico, el gestor de memoria, la gran cantidad de librerías disponibles y la potencia del lenguaje, entre otros, hacen que desarrollar una aplicación en Python sea sencillo, muy rápido y, lo que es más importante, divertido.

La sintaxis de Python es tan sencilla y cercana al lenguaje natural que los programas elaborados en Python parecen pseudocódigo. Por este motivo se trata además de uno de los mejores lenguajes para comenzar a programar.

Python no es adecuado sin embargo para la programación de bajo nivel o para aplicaciones en las que el rendimiento sea crítico.

Algunos casos de éxito en el uso de Python son Google, Yahoo, la NASA, Industrias Light & Magic, y todas las distribuciones Linux, en las que Python cada vez representa un tanto por ciento mayor de los programas disponibles.

Lo primero que debemos tener en cuenta antes de empezar a programar es, lógicamente, haber instalado Python en nuestra PC. Si usas Linux generalmente Python ya viene instalado, en caso de Windows debemos instalarlo. Puedes descargar Python desde esta dirección:

<http://www.python.org/download/>

## “Hola amigos, ¿cómo están?”

Para no seguir con la tradición de ese clásico “Hola, mundo”, vamos a cambiar a “Hola amigos, ¿Cómo están?”.

Bien, para hacer esto en python, abrimos cualquier editor de texto simple (gedit o bloc de notas). No es recomendable trabajar con procesadores de texto como OpenOffice.

Procedemos a teclear el siguiente código:

```
print "Hola amigos, ¿cómo están?"
```

Guardamos el archivo con la extensión **.py**. Si utilizas Windows basta hacer doble clic sobre el archivo para ejecutar el programa. Sin embargo como este programa no hace más que imprimir un texto en la consola, la ejecución es demasiado rápida para poder verlo si quiera. Para remediarlo, vamos a añadir una nueva línea que espere la entrada de datos por parte del usuario.

```
print "Hola amigos, ¿cómo están?"  
raw_input()
```

Si utilizas Linux para conseguir este comportamiento, es decir, para que el sistema operativo abra el archivo **.py** con el intérprete adecuado, es necesario añadir una nueva línea al principio del archivo:

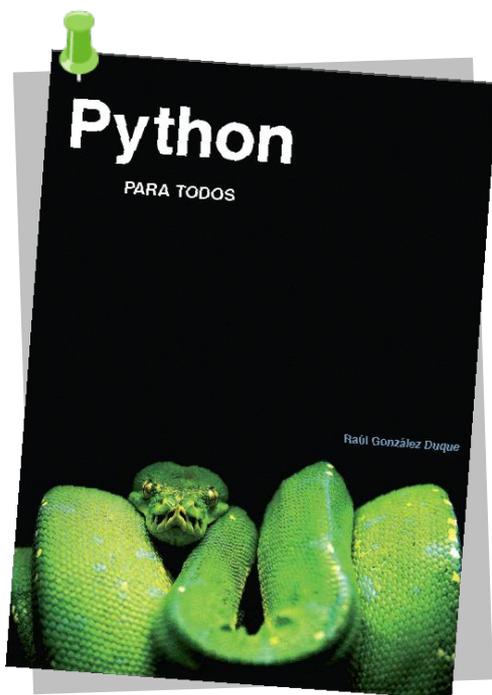
```
#!/usr/bin/python  
print "Hola amigos, ¿cómo están?"  
raw_input()
```

## Lo vuelvo a decir:

Aquí no pretendemos enseñarte a programar. Nosotros no limitamos a brindar información a todos aquellos que desconocen de la existencia de Python y damos a conocer la sintaxis básica que Python utiliza.

Realizar un clásico “Hola, mundo” que, por cierto, nosotros lo llamamos “Hola, amigos...”, es tremendamente mas sencillo que hacerlo en otros lenguajes.

Si te grad a programar y quieres aprender Python, estoy seguro que el gran maestro **Google** te será muy útil. Pero para que no des mucha vuelta y, si ya tienes una idea mas o menos clara de Python, entonces te recomiendo que empieces por este libro que, estoy seguro, te será de gran ayuda.



**Título:** PYTHON PARA TODOS

**Autor:** Raúl Gonzales Duque

**Licencia:** Creative Commons

**Descargas:**

Puede descargar la versión más reciente de este libro gratuitamente en la web

<http://mundogeek.net/tutorial-python/>

El libro se distribuye bajo los términos de la licencia Creative Commons.

Pero estoy seguro que existen muchas personas que no saben ni por donde empezar. “Bien, ya tengo Python en mi ordenador y, ¿ahora qué...?”

Para todos ellos a continuación un sencillo y pratico manual que servirá como una bienvenida a Python.

El manual, aunque yo no lo llamaría así, está hecho especialmente para todos aquellos que se hacen llamar novatos.

Este no es ningún tutorial de python, tan solo es una forma de empezar sin dar muchas vueltas y no desanimarse antes de empezar.



**Título:** Python ¿Cómo es que me metí en esto?

**Licencia:** Creative Commons

**Autor:** Planetix & Yerson Carhuallanqui.

**Descargas:**

Puedes descargar directamente desde el Blog de la revista

<http://planetix.wordpress.com>

Ahora viene lo mas interesante. El archivo fuente de este pequeño manual está libre para su descarga, si deseas puedes descargar en formato PDF o en formato ODT para su libre modificación. Si este pequeño aporte es demasiado simple y básico para usted, le pido encarecidamente que descargue el archivo fuente, lo modifique, agregue detalles que usted considere necesarios y distribúyalos entre los muchos “novatos” que, al igual que usted, pretenden seguir aprendiendo en este mundo del conocimiento libre.

**Referencias:**

PYTHON PARA TODOS. Raúl Gonzales Duque  
<http://mundogeek.net/tutorial-python/>



¡Vaya!, esto sí me tiene muy sorprendido. Los personajes de planetix fueron convertidos en gráficos vectoriales y todo gracias a Inkscape.

## INKSCAPE LO HIZO

¡Listo...!, ahora nuestros personajes están hechos cómodamente en software libre. Ya nada puede detenernos, somos libres y eso es lo mas importante.

### ¿Fue hecho con Software Libre?

Muchos de nuestros lectores que se tomaron la molestia de leer nuestras publicaciones anteriores, seguramente habrán podido observar a estos dos simpáticos personajes que se muestran a la derecha. Es cierto que sufrieron algunas modificaciones en cuanto al original, además, hay detalles que se le agregaron para hacerlos mucho mas amigables, pero al fin y al cabo lo mas importante es saber que fueron hechos haciendo uso de Software Libre, y en esta ocasión el mérito se lo gana Inkscape.

Una tarde como cualquier otro, decidimos ser libres, decidimos usar Inkscape y, una vez más, al final, quedamos todos satisfechos con los resultados obtenidos.

A continuación les mostramos como es que se llevó a cabo todo el trabajo.



Personajes de la revista Planetix en Formato SVG

¿Cuánto tiempo creen que se requiere para crear estos diseños?, en nuestro caso el tiempo aproximado fue de 2 horas, claro que el trabajo se realizó intensamente y sin interrupciones, puede que muchos los hagan en menos tiempo o talvez requieran toda una tarde, eso depende mucho de la destreza de quien realiza el diseño, de la complejidad y, lógicamente, del dominio que uno tiene sobre el software.

Al final, lo que cualquier usuario busca es la calidad y la originalidad de los diseños.



**Figura 1**  
Haciendo uso de la herramienta "Edición de Nodos" se inicia el diseño de los personajes.



**Figura 2**  
Agregamos algunos detalles y procedemos a uniformizar el color de trazo.

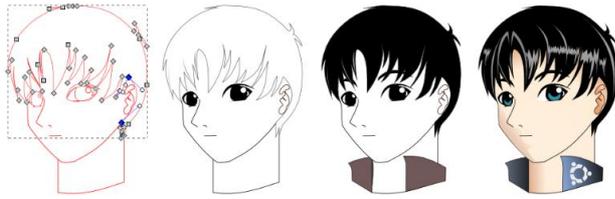


**Figura 3**  
Aplicamos el primer toque de color de relleno para obtener una primera vista.

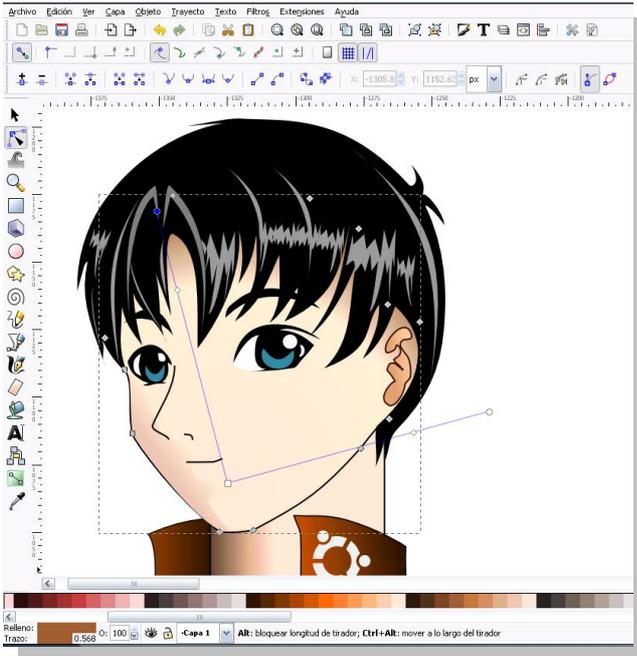


**Figura 4**  
Hacemos uso de la herramienta "Degradado" para crear el diseño final. Agregamos detalles en los cabellos y ojos.

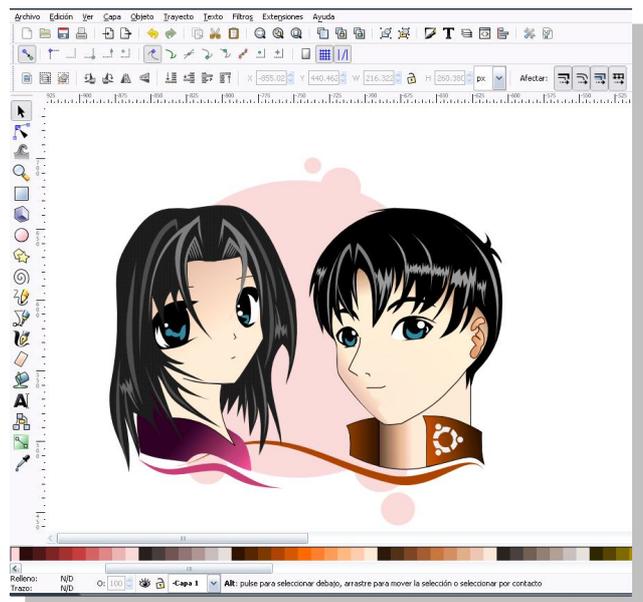
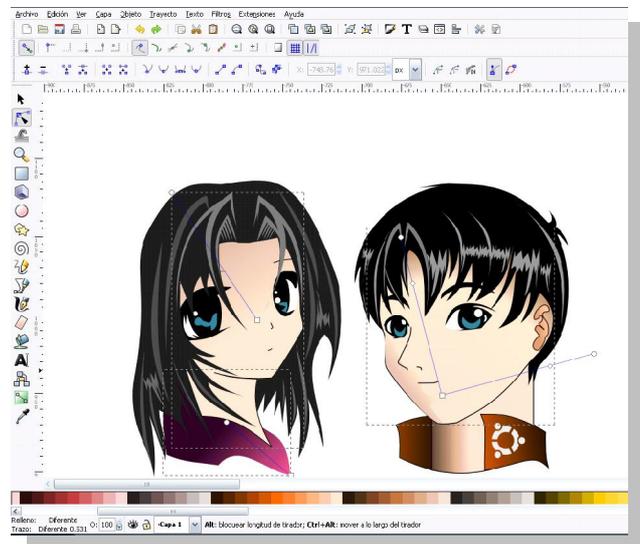
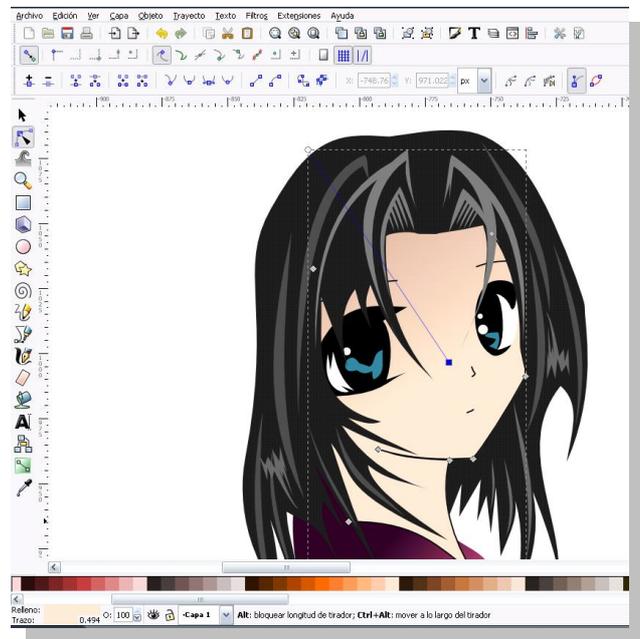
El procedimiento fue muy similar para la creación del segundo personaje.



A continuación les muestro una serie de capturas de pantallas de instantes en que se agregaron los detalles finales. Aquí vemos a Inkscape en Acción.



Claro que en Inkscape se puede hacer muchísimas cosas más, este es solo un pequeño ejemplo de lo que se puede hacer en él. Todo es, como lo vuelvo a repetir, cuestión de imaginación.



Fue una gran labor por parte de nuestro diseñador, queda a criterio de los lectores valorar los resultados.

# PLANETIX ES SOFTWARE LIBRE

Cambiamos de atuendo y estamos aquí para contarles todo el proceso de transformación a la que se sometió Planetix. Estrenamos nuestro nuevo logotipo, y cabe señalar que éste fue hecho haciendo uso de Software Libre.



## Al principio...

Los integrantes de la revista Planetix sienten que le falta "algo" a la revista, pero no logran descifrar que es aquello que falta, además creen que, en algunos aspectos, se puede mejorar considerablemente la revista. Pero, ¿Por donde empezar? ¿Por los contenidos? ¿Quizás por el diseño y la maquetación? ¿Por los personajes, puede ser? Mejor empecémos a construir todo de nuevo.

Bien, hagamos uso de software libre para lograr nuestro cometido.

Primero hace su ingreso el famoso Inkscape que nos ayudará a realizar los gráficos vectoriales. Poco a poco **Inkscape** se vuelve popular en cuanto se refiere a software de creación de gráficos vectoriales.

Seguidamente le damos la bienvenida a **OpenOffice.org** para el proceso de maquetación de nuestra revista. En esta ocasión nuestro cómplice fue **Impress**.

En cuanto se refiere al sistema operativo que utilizamos. Se trabajó con el sistema operativo **Ubuntu**, después de algunos meses **mandriva Linux** se unió a nuestras aventuras, esta elección se debió al afán de experimentar y conocer otras distribuciones Linux.

Ha, me olvidaba. Algunos detalles extra que se agregaron en la edición actual de la revista, fueron realizados haciendo uso del conocido editor de imágenes **GIMP**.

## Planetix & Inkscape: Proceso de diseño

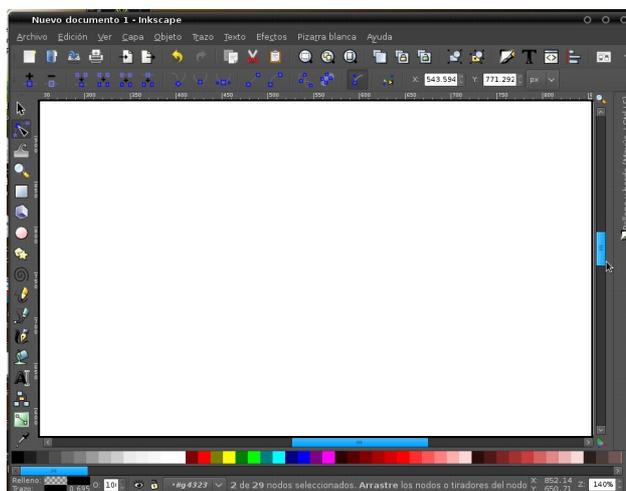
¡Vaya! Qué mejor alternativa que Inkscape para crear gráficos vectoriales. Sin duda era una buenísima elección por parte de todo el equipo.

Inkscape es capaz de crear gráficos vectoriales de muy buena calidad, lo mas interesante es que es multiplataforma.



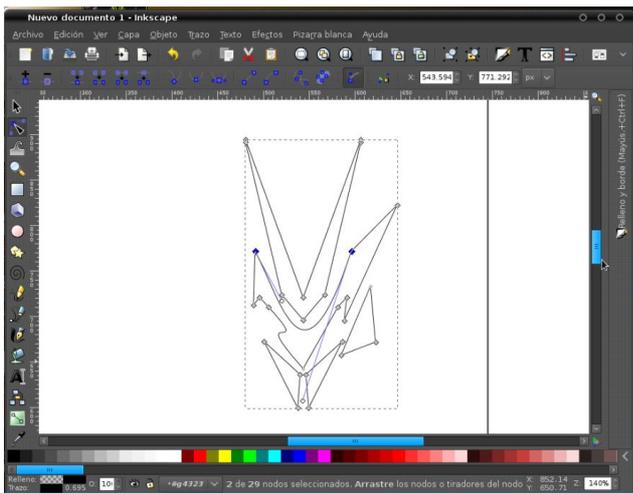
Usamos Inkscape en su versión 0.47

Cuando iniciamos Inkscape lo primero que veremos es la ventana que se muestra a continuación:

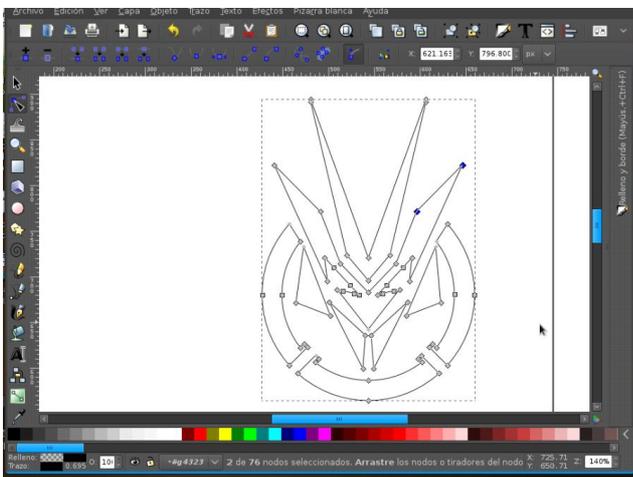


Aquí no hay nada del otro mundo, todo es cuestión de criterio.

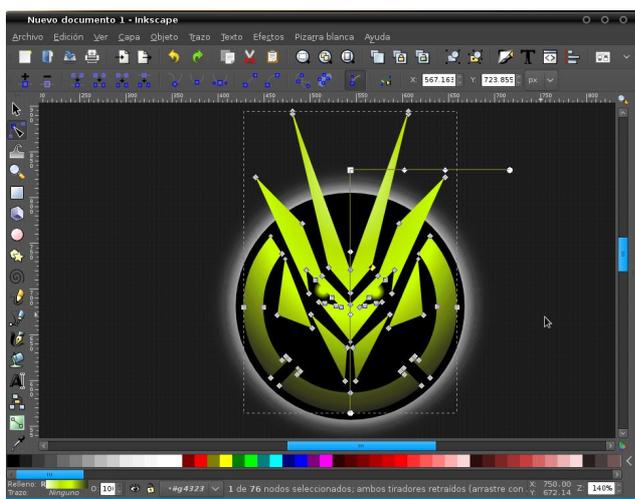
Bien, aquí es donde empezamos a realizar el diseño de nuestro logo.



■ **Inkscape.** Realizando los primeros trazos del diseño de nuestro logotipo.

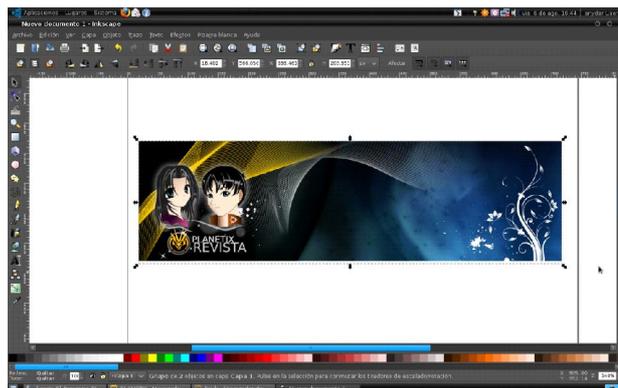


■ Transcurrido algunos minutos, ya tenemos nuestro diseño con los trazos culminados.



■ Aquí nos encontramos dando color de relleno, aplicando gradientes en algunas zonas.

Con inkscape hicimos muchos diseños que fueron incluidos en la publicación del presente número.



■ **Inkscape.** Creación de un gráfico para la cabecera del blog.

## Planetix & OpenOffice.org Impress: Proceso de maquetación y publicación

OpenOffice.org (Ooo) es una suite completa de ofimática y es, sin lugar a dudas, el reemplazo perfecto a MS Office de Microsoft. Actualmente se encuentra en la versión 3.2.

Ahora viene lo mas interesante. Planetix esta hecho en OpenOffice.org Impress. Quizás muchos lo utilizan para crear simples presentaciones de diapositivas, pero se puede obtener resultados excelentes si se trabaja adecuadamente. Al igual que Ooo Impress, Ooo Draw es una aplicación que tiene casi las mismas herramientas y opciones, así que, cuando se trata de maquetaciones, usted puede optar por alguno de éstos.

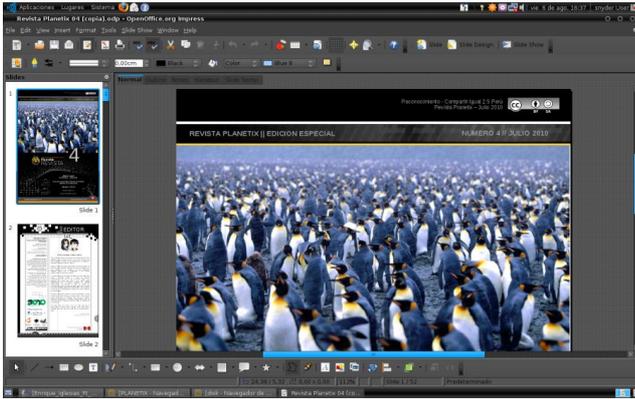


Pero aquí no termina todo. Existe un programa que sirve exclusivamente para crear revistas y folletos. Se trata de **Scribus** el cual ya viene con plantillas que usted simplemente deberá seleccionar de acuerdo a sus necesidades.



Scribus

En esta oportunidad nos centraremos en la suite ofimática OpenOffice.org, específicamente en Ooo Impress. A continuación se muestra la ventana principal de Impress.



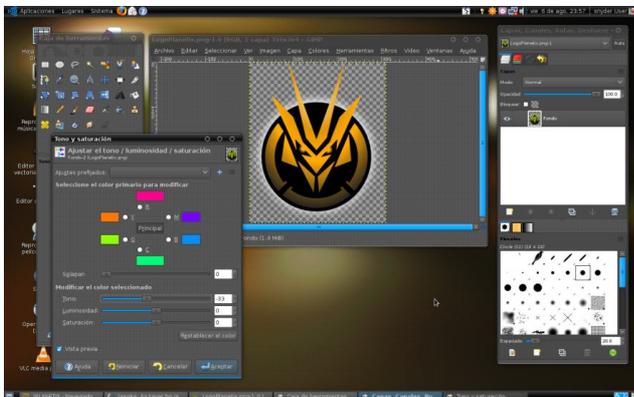
■ **Interfaz de OpenOffice.org Impress.**  
Editando la revista Planetix.

Sin duda la opción para exportar en formato PDF es una herramienta muy útil a la hora de distribuir los paquetes creados. Además de reducir considerablemente el tamaño del archivo fuente, éste nos proporciona muchas opciones como es el caso de configurar la calidad de las publicaciones.

La revista Planetix, en su archivo fuente, tiene un tamaño que supera los 25Mb, pero cuando exportamos en formato PDF el archivo rodeaba los 10Mb.

## Planetix & Gimp: Retoque de imágenes

Gimp es también una alternativa libre que nos brinda la posibilidad de editar y retocar imágenes y fotografías. En nuestro caso lo utilizamos para modificar, recortar, ajustar niveles de algunas imágenes que incluimos en la revista.

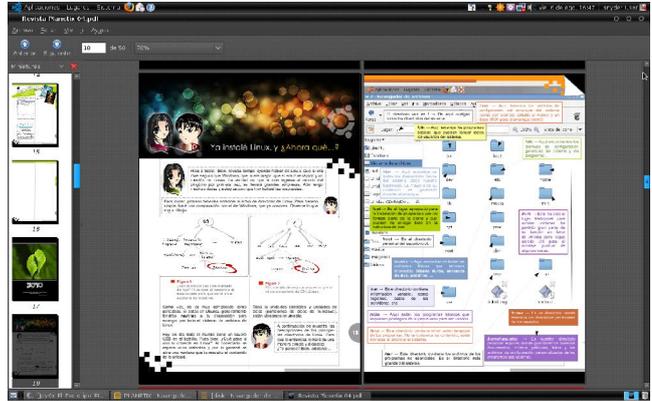


■ **Gimp.**  
Gimp es otro de nuestros aliados que nos acompaña en nuestras pequeñas aventuras por el mundo del pingüino.

## Conclusión:

Como ven, haciendo uso de Software Libre se pueden hacer grandes cambios y, como no, se obtienen resultados aceptables.

Después de esta labor, nos sentamos cómodamente frente al ordenador y disfrutamos de la lectura de nuestra propia revista.



■ **Planetix & Ubuntu.**  
Los integrantes de la revista planetix nos encontramos disfrutando de la lectura de nuestra revista, en Ubuntu.



■ **Mandriva.**  
Mientras los otros se entretienen con la revista, uno explora pacientemente sus archivos en Mandriva.

“ Nos dirigimos hacia la excelencia, nuestra Meta es llegar a mas personas “

# ¡SOMOS PLANETIX

## NOVIEMBRE 2009

Nace planetix y realiza su primera publicación. Desde sus inicios la revista ha mantenido el equilibrio entre lo estético y la simplicidad.

Planetix N° 1 || Noviembre 2009

## ENERO 2010

Con la ayuda de, por el momento, pocos colaboradores, Planetix libera el segundo número.

Planetix N° 2 || Enero 2010

## MAYO 2010

Después de un pequeño incidente en la edición de la revista, por fin se logra liberar el tercer número.

Planetix N° 3 || Mayo 2010



## LINUX ES SENCILLO

Era un día como cualquier otro, cuando un pequeño grupo de individuos se disponía a ingresar por teclado: “¿Qué es Linux?” y realizar una búsqueda completa haciendo uso del famoso motor de búsqueda Google.

Transcurría el año 2008 y Linux había tocado la puerta de sus conocimientos. Google, después de unos instantes, mostró los resultados.

Linux no era nada fácil de entender si la persona quien está al frente del monitor era un completo novato. Buscar información en la red es fácil, la dificultad radica en saber que clase de información es lo que realmente nos interesa y cuál de todos no es útil.

Después de realizar algunas pruebas en nuestra PC y someternos a muchas dudas que, con un poco de esfuerzo, logramos encontrar las respuestas, aprendimos a familiarizarnos con Linux. Poco a poco fuimos entrando a un mundo nuevo y lleno de posibilidades, donde el conocimiento no tenía dueño y la libertad era, si duda, lo mejor que se podía encontrar.

“Linux no es complicado, Pero podemos hacer que sea aún mas sencillo. Ayudemos a muchos “novatos” a utilizar Linux. ¿Que dicen?”, así se manifestaba uno de los integrantes del equipo.

“¿Y como lo harémos?”, replicaba el otro al mismo tiempo que mostraba una actitud de entusiasmo.

“Estoy seguro que existen personas, al igual que nosotros, que desean o, en el mejor de los casos, ya utilizan Linux. Nuestro objetivo será hacer de Linux algo simple y sencillo.”

El calendario señala que ya es Noviembre del 2009, y aquí es donde Planetix empieza su recorrido.

Junto a planetix, nacen dos personajes que, a lo largo de las publicaciones, nos enseñan de forma clara, simple y amena todo acerca de Linux.

# Fauna de Software Libre

## Introducción

Desde sus inicios, el Software Libre ha utilizado a los animales como reclamo visual, pero también como símbolo de su filosofía de libertad y variedad.

Desde un elefante a un mono, pasando por especímenes más exóticos como una gamba o un camaleón, el reino animal está muy presente en el Software Libre ya que hay representantes tanto de los mamíferos, como de las aves, los crustáceos, los reptiles, peces y anfibios, los insectos e incluso los seres mitológicos.

A continuación mostramos una lista de proyectos relacionados con el Software Libre que utilizan animales como símbolo.

## Ñu - GNU



Un Ñu es el animal representativo del proyecto GNU ya que GNU significa "Ñu" en inglés. El nombre GNU no se adoptó porque a la persona que comenzó el proyecto (Richard Stallman) le gustase particularmente este animal sino porque GNU es un acrónimo recursivo que quiere decir "GNU's Not Unix."

## Delfín - MySQL



El delfín que es parte del logo de MySQL se llama *Sakila*. Según los creadores de MySQL, este delfín representa los valores de la compañía y de la base de datos: *rapidez, precisión, potencia y naturalidad*.

### Mono – Proyecto Mono



Mono es tanto el nombre como el animal representativo como de un proyecto que pretende ser una implementación libre de la plataforma .Net.

Los creadores del proyecto explican que eligieron el nombre de Mono simplemente porque les gustan los monos (antes de crear Mono ya habían fundado una empresa llamada Ximian, voz muy parecida a “Simian” -Simio).

### Bonobo - Bonobo (Gnome)



Volvemos con los monos. Mientras que el Bonobo es una especie de Chimpancé en el mundo animal, en el mundo del software libre es la arquitectura que utiliza GNOME para la creación y uso de componentes. Su nombre es de nuevo elección de la gente de GNOME (Miguel de Icaza & Company) que ya bautizaron a su desarrollo de la plataforma .Net como Mono.

No existe o no hemos encontrado el logo representativo de bonobo, por ello se puede ver el de Gnome.

### Elefante - PHP y PostgreSQL



Un elefante es la mascota de los proyectos PHP y PostgreSQL. No hemos llegado a averiguar si el elefante es la mascota oficial de PHP o si la comunidad de software libre se lo asignó. El elefante representa la robustez y potencia de este lenguaje de programación y gestor de bases de datos.

### Panda Rojo - FireFox



FireFox es el navegador del proyecto Mozilla. El animal que les representa es un FireFox cuya traducción literal sería *zorro de fuego*, pero en realidad un *firefox* es un precioso y raro animal que se llama panda rojo.

¿Por qué se eligió un nombre tan especial? La historia es larga: el navegador comenzó llamándose Mozilla Phoenix pero a petición de la empresa Phoenix Technologies, que posee un navegador para sistemas digitales, el nombre se cambió a FireBird. El nombre Mozilla FireBird trajo también problemas porque dicho nombre ya era usado por otro proyecto de software libre, por lo que finalmente en Febrero del 2004 se eligió el nombre FireFox al ser imposible que existiese otro proyecto llamado así.

### Mula - eMule, aMule, xMule



Bajo estos nombres se encuentra el cliente eDonkey libre más utilizado. Según la página oficial de eMule, el nombre “eMule” viene de un animal llamado en inglés “Mule” (mula). Parece evidente que el nombre procede de la similitud entre la mula y el burro, dado que éste da nombre a la red p2p que utiliza eMule: eDonkey.

### Caballo - Anjuta



Anjuta es un Entorno de desarrollo para C/C++ versátil, escrito para GTK. Esta vez, Anjuta no es un nombre recursivo como GNU o Linux, sino el nombre de la novia del desarrollador que comenzó Anjuta: Naba Kumar, así que puede considerarse la aplicación dedicada a ella. Sobre el caballo, lo más que podemos afirmar es que quiere representar la potencia y utilidad de este software.

### Gaviota - OpenOffice.org



Las gaviotas de OpenOffice al ser animales cuyo medio es el aire (sinónimo muchas veces de espacio, libertad), simbolizan la libertad de esta completa suite de oficina en una clara metáfora sobre las ventajas de OpenOffice (software libre) sobre la suite ofimática de pago de Microsoft; Office (software propietario).

### Pingüino (Tux) - Linux



Tux es la mascota oficial del sistema operativo Linux y el animal más famoso y conocido dentro del software libre. No hay un origen claro del nombre "Tux"; algunos dicen que proviene del inglés *Tuxedo* que significa *esmoking* (siempre se ha dicho que los pingüinos van de esmoking) y otros dicen que el nombre es una mezcla de Torvald con Unix.

La ilustración más conocida de Tux es la realizada por Larry Ewing en 1996 usando la herramienta Gimp (por supuesto, software libre).

### Colibrí - Mozilla Sunbird



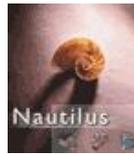
Aunque no hay traducción directa para este proyecto, según la wikipedia, sunbird es el equivalente en el Viejo Mundo del colibrí de América [...] aunque no están emparentados. Hay que matizar que Sunbird es el nombre del proyecto Mozilla Calendar (en su versión solitaria), y al estar en fase experimental, puede cambiar en el futuro. Podemos encontrar cómo se obtuvo el diseño con los participantes del concurso en que se eligió. El primero, de Mark Carson, fue el ganador.

### Hormiga - AbiWord



AbiWord es un editor de texto muy liviano. ¿Por qué eligieron una hormiga para representar el proyecto? No hemos encontrado información que nos indique el motivo. La única información que hemos encontrado es que uno de los miembros del equipo de desarrollo de AbiWord se hace llamar Abi the Ant, lo que ya no podemos decir es que el proyecto se llama AbiWord en honor a esta persona o esta persona se hace llamar así por el proyecto.

### Nautilo - Nautilus



Nautilus es el administrador de archivos y la shell de escritorio de GNOME. No hemos encontrado información que indique por qué se eligió este nombre. La única explicación (más bien elucubración) que hemos hallado es que se eligió a este animal, el Nautilo, ya que el proyecto tenía como fin crear una shell de escritorio para GNOME, el símbolo de la bash-shell de GNU es una concha y curiosamente el Nautilo es un animal que destaca por su gran concha.

### Pitón - Python



Una pitón es el animal estandarte de este lenguaje de programación de alto nivel.

Curiosamente, al creador de este lenguaje (Guido van Rossum) no le gustan precisamente estos animales. La explicación del nombre del lenguaje por el propio autor es: *El nombre del lenguaje viene del espectáculo de la BBC Monty Python's Flying Circus y no tiene nada que ver con desagradables reptiles.*

### Camaleón - Suse Linux



Geeko; así se llama el simpático camaleón que es la mascota de la compañía alemana Suse. El nombre fue elegido tras un concurso en el que participaron miles de personas y proviene del término Geek que se podría traducir al castellano como friki. *"Un camaleón es un animal que se adapta a su entorno, igual que Linux"*, explica Gerhard Burtcher, CEO de SuSE Linux AG. *"La vista del camaleón es aguda y está constantemente enfocada - ¡al igual que nuestra visión, la cual está dirigida hacia el Código Abierto!-"*.

### Xifo Portaespada - OGG Vorbis



Un pez es la mascota de este compresor de audio. El Xifo Portaespada es un pecesito tropical muy típico en los acuarios.

¿Por qué eligieron este pez? Porque Ogg Vorbis es un proyecto de la Fundación Xiph.org cuyo nombre proviene del nombre científico del Xifo Portaespada (*Xiphophorus helleri*). Los fundadores de la Xiph.org no eligieron este nombre por algún motivo en particular, sencillamente les gustaba y tenía una X que siempre en un nombre es sinónimo de tecnología.

### Anjova - Bluefish



Bluefish es un editor de desarrollo web WYSIWYM. Soporta numerosos lenguajes de programación y de marcas y su interfaz se basa en GTK2. El proyecto Bluefish lo iniciaron Chris Mazuc y Olivier Sessink. Ambos programaban un editor HTML y decidieron unificar los proyectos para mejorar el desarrollo. El primer proyecto se denominó ProSite y posteriormente, THTML. Fue entonces cuando Neil Millar se unió al grupo y agregó el selector de colores y la integración con Weblint. Iban a aparecer las primeras versiones públicas y se necesitaba un logo. Nuevamente resurgió la discusión sobre el nombre hasta que Neil vino con un hermoso logo y un nombre: Bluefish. Estos continúan siendo el nombre y logo actuales.

*Bluefish* se traduce al español por *anjova*, *dorado* y *chova*. Este animal se desplaza en bandos numerosos y se encuentra cerca de la costa.

### Dragón - KDE



*Konqi* es la mascota del escritorio KDE. Este simpático dragón fue creado en 1999 por Stefan Spatz y empezó a diagnosticar errores y ofrecernos ayuda a partir de la versión 2.0 de KDE. El nombre de Konqi también se usa para nombrar al administrador de archivos Konqueror.

### Pájaro de Trueno - Mozilla Thunderbird



La historia del cliente de correo Thunderbird va unida a la de Firefox. Inicialmente este cliente se llamó Minotaur pero con el cambio de nombre del navegador Mozilla Phoenix a Mozilla Firebird (Pájaro de Fuego) se sustituyó por Thunderbird (Pájaro de Trueno) para que el navegador y el cliente de correo tuviesen nombres similares por los que se pudiesen relacionar fácilmente.

### GIMP - EI GIMP



*Wilber* es la mascota de GIMP (GNU Image Manipulation Program) fue creada en 1997 por Tuomas Kuosmanen y Wilber es un *gimp*. A menudo se confunde con un zorro o un ratón pero según su creador, Wilber es simplemente un *gimp*.

### ¿? - LyX



LyX es un procesador de documentos avanzado que trabaja sobre LaTeX. Su objetivo es que el usuario se concentre en la escritura y estructuración del documento pero no su apariencia (que se genera automáticamente). Muchos dicen que la mascota de LyX es un ornitorrinco *de diseño*. Otros lo interpretan simplemente como una composición semi-aleatoria de formas geométricas que dan lugar a una especie de animalito.

Fuente:

**PLEDIN**

Plataforma Educativa Informática

Se reconoce todo los derechos

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

<http://www.josedomingo.org/web/mod/resource/view.php?id=307>



www.neo74.hu

¿Quieres probar Linux?

Ubuntu

Sencilla y fácil de usar: Nuestra favorita. Una limpia y suave atmósfera que nunca se interpone en su camino.

Es quizás la distribución GNU/Linux más popular y con mucho soporte en la comunidad, está basada en Debian, es gratuita, y con versiones para escritorio, servidores y netbooks, se trata de un proyecto patrocinado por Canonical. Su nombre significa, en zulú, "**Humanidad hacia otros**".

Ubuntu viene en 1 CD que puedes recibir gratuitamente en tu casa. Lanza una nueva versión cada 6 meses. Recomendamos esta distribución si buscas una forma fácil de iniciarte en GNU/Linux.



# cenatic

Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las TIC basadas en fuentes abiertas



## ¿Qué es cenatic?

**CENATIC** es el Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) basadas en fuentes abiertas.

CENATIC es el único proyecto estratégico del Gobierno de España para impulsar el conocimiento y uso del software de fuentes abiertas, en todos los ámbitos de la sociedad.

### Entre sus objetivos podemos mencionar:

- **Contribuir** a la adecuada valoración y percepción de las tecnologías basadas en fuentes abiertas.
- **Observar y difundir** la realidad del Software de Fuentes Abiertas en España y a nivel internacional.

La vocación de la Fundación es posicionarse como centro de excelencia nacional, con proyección internacional tanto en el ámbito europeo como iberoamericano.

Es, sin duda, un proyecto interesante, sobre todo si pretende abordar temas como el software de código abierto que, hoy en día, se convierte en nuevas y mejores alternativas para muchas personas y una gran multitud de empresas.

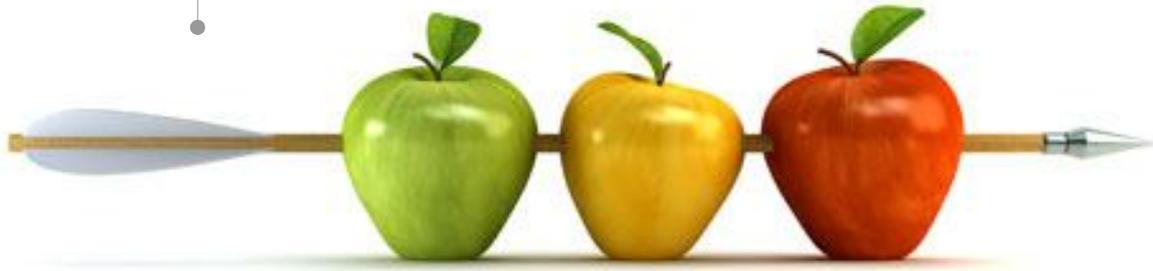
Existen muchas razones por las que vale la pena usar software de fuentes abiertas. Aquí te mostramos las principales. Fue extraído de la página oficial de **cenatic**.

**Página web oficial:**  
[www.cenatic.es](http://www.cenatic.es)



## 10 razones para elegir Software de Fuentes Abiertas en la educación

El Software de Fuentes Abiertas es un modelo educativo en sí mismo; libre, democrático, sostenible y tecnológicamente competitivo, y la opción ideal para el uso de la tecnología en el aula.



### 1. Contribuye a formar personas libres, independientes, críticas y autónomas.

Aporta capacidad de elección a las personas, favoreciendo los procesos críticos y la independencia en la toma de decisiones, todos ellos valores fundamentales de nuestro sistema educativo.

### 2. Permite enseñar con herramientas adaptadas a la realidad del alumnado.

Las herramientas abiertas pueden ser traducidas a cualquier lengua, incorporar ayudas técnicas a la discapacidad o personalizarse para atender necesidades específicas del alumnado.

### 3. Crea una Comunidad de Conocimiento Compartido.

Al compartir conocimientos y herramientas educativas entre alumnado, docentes, centros e incluso distintas comunidades autónomas o países, estamos facilitando la reutilización de estrategias educativas de éxito, y favoreciendo una educación asentada sobre valores como la comunidad, la compartición de conocimiento y la creación en equipo.

### 4. Favorece en la persona la libertad de elección tecnológica.

El Software de Fuentes Abiertas promueve un modelo tecnológico abierto, sin limitaciones a la investigación o al uso de la tecnología, permitiendo a todas las personas diseñar nuestro propio futuro tecnológico.



### 5. Evoluciona rápidamente y permite una eficaz solución de los problemas.

En las tecnologías abiertas, los ciclos de detección y solución de errores, así como los procesos de mejora son mucho más rápidos cuando se dispone de acceso abierto al código fuente. Y al mismo tiempo, las modificaciones pueden ser incorporadas de forma inmediata y sin coste.

## 6. Una solución madura, con experiencias de éxito en el entorno educativo español.

Las experiencias de GNU/Linux en Extremadura y de Guadalinux en Andalucía son referentes a nivel mundial de aplicación de tecnologías en educación. Y ambas con Software de Fuentes Abiertas. También destacables son las experiencias de Linkat en Cataluña, Molinux en Castilla-La Mancha, MAX en Madrid, Lliurex en Valencia, Servidores Educativos en Navarra, Medusa en Canarias...



## 7. Permite ahorrar costes en la implantación, el mantenimiento y la gestión de los centros educativos.

Las licencias abiertas permiten copiar las soluciones en tantos equipos como sea necesario, compartir las soluciones entre comunidades autónomas, abaratar las actualizaciones y mantenimiento, favoreciendo la colaboración y la reutilización... logrando así importantes ahorros puesto de manifiesto en experiencias anteriores.

## 8. Facilita que el alumnado disponga en su casa de las mismas herramientas educativas que utilizan en su centro educativo, y de forma 100% legal.

Salir del colegio y estudiar en casa, en la biblioteca o en cualquier otro lugar con las mismas herramientas educativas, sólo es posible si están disponibles de forma abierta y gratuita en cualquier ámbito.



## 9. Garantiza la seguridad.

El SFA es el software más seguro. Dificulta los ataques externos y la incidencia de virus o troyanos.

## 10. Potencia la innovación de productos y servicios a través de empresas locales.

Permite a las empresas locales ofertar productos y servicios adaptados a las necesidades de las comunidades educativas, contribuyendo así al desarrollo del sector tecnológico más cercano.

En definitiva, el Software de Fuentes Abiertas es un modelo educativo en sí mismo; libre, democrático, sostenible y tecnológicamente competitivo, y la opción ideal para el uso de la tecnología en el aula.



### Referencias:

Cenatic: [www.cenatic.es](http://www.cenatic.es)  
Se reconoce todo los derechos

# RAZONES POR LAS QUE USAR SOFTWARE DE FUENTES ABIERTAS

**Libertad de uso y redistribución:** Las licencias de software de fuentes abiertas existentes permiten la instalación del software tantas veces y en tantas máquinas como el usuario desee.

**Independencia tecnológica:** El acceso al código fuente permite el desarrollo de nuevos productos sin la necesidad de desarrollar todo el proceso partiendo de cero.

**Fomento de la libre competencia al basarse en servicios y no licencias:** Uno de los modelos de negocio que genera el software de fuentes abiertas es la contratación de servicios de atención al cliente. Este sistema permite que las compañías que den el servicio compitan en igualdad de condiciones al no poseer la exclusividad del producto del cual dan el servicio. Esto, además, produce un cambio que redundará en una mayor atención al cliente y contratación de empleados, en contraposición a sistemas mayoritariamente sostenidos por la venta de licencias.



**Sistemas sin puertas traseras y más seguros:** El acceso al código fuente permite que tanto expertos como empresas de seguridad de todo el mundo puedan auditar los programas, por lo que la existencia de puertas traseras es ilógica, ya que se pondría en evidencia de manera casi inmediata.



**Estándares abiertos:** Los estándares abiertos permiten una interoperatividad más alta entre sistemas, evitando incompatibilidades. Los estándares de facto son válidos en ocasiones para lograr una alta interoperatividad si se omite el hecho de que estos exigen el permiso del propietario y, en su caso, el pago de royalties.

## Referencias:

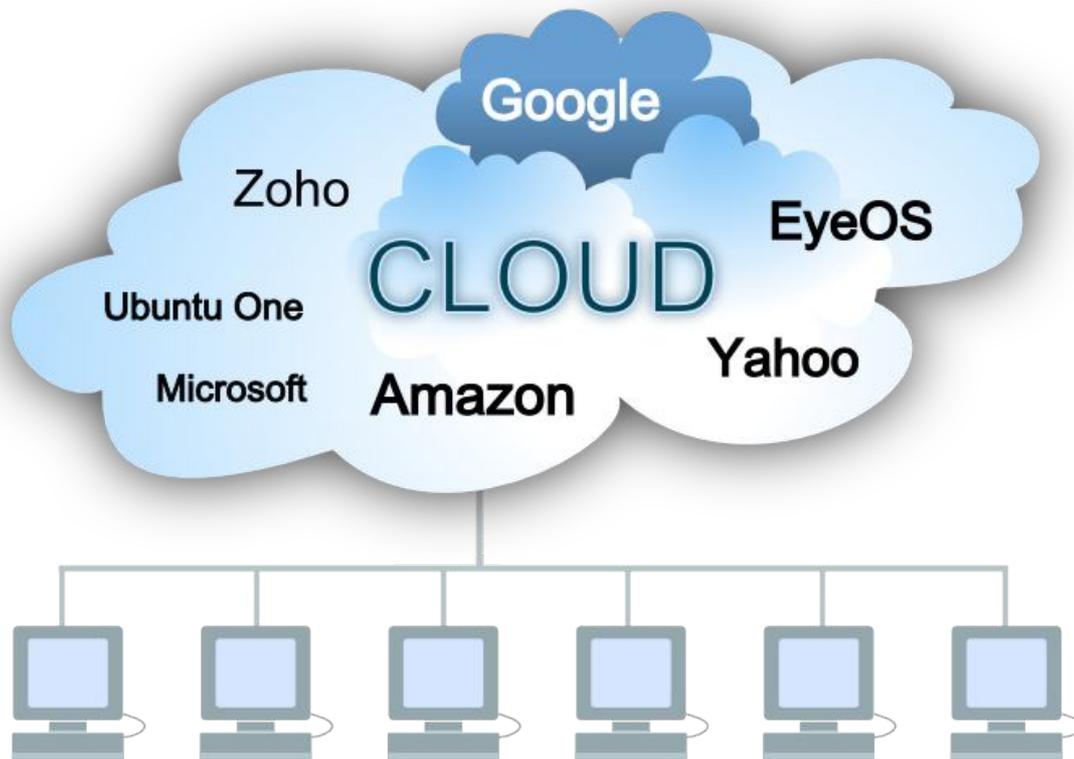
Cenatic: [www.cenatic.es](http://www.cenatic.es)  
Se reconoce todo los derechos



**Corrección mas rápida y eficiente de fallos:** La disponibilidad del código fuente ha demostrado solucionar mas rápidamente los fallos de seguridad en el software de fuentes abiertas, posibilidad que no se da en el caso del software propietario.

# Cloud Computing

COMPUTACIÓN EN LAS NUBES



## ¿Qué es el Cloud Computing?

Es un término que se define como una tecnología que ofrece servicios a través de la plataforma de internet. Los usuarios de este servicio tienen acceso de forma gratuita o de pago.

Cloud Computing se trata de un estilo de computación donde las tecnologías de la información se prestan como un servicio, estos servicios están localizados en los centros de datos (Cloud o nubes), permitiendo a los usuarios el acceso a los servicios sin necesidad de que el usuario tenga el conocimiento, la experiencia y la infraestructura para poder mantener este servicio.



Se trata de un concepto general que incorpora al software como un servicio, por ejemplo muchos servicios Web 2.0 recientes, usan esta tendencia, donde lo único que necesitan los usuarios para poder acceder al servicio es una conexión a Internet. Uno de los ejemplos de esta "nube" es el servicio que presta **Google Apps** que incorpora desde un navegador hasta el almacenamiento de datos en sus servidores. Los programas deben estar en los servidores en línea y puedes acceder a los servicios y la información a través de internet.

Una de las principales diferencias del Cloud Computing es que no hay necesidad de conocer la infraestructura detrás de esta, pasa a ser "**una nube**" donde las aplicaciones y servicios pueden fácilmente crecer (escalar), funcionar rápido y los posibles errores se reducen, sin conocer los detalles del funcionamiento de esta "nube".

Además las aplicaciones son independientes del hardware en el que corran, incluso varias aplicaciones pueden correr en una misma máquina o una aplicación puede usar varias máquinas a la vez.

## Algunos ejemplos de Cloud Computing

Varias son las grandes empresas que se han dedicado a ofrecer estos servicios, promoviendo el fácil acceso a nuestra información, los bajos costos, la escalabilidad y muchas características que nos hace pensar en la comodidad que nos brindan, entre ellas podemos mencionar:

**Google Apps:** Brinda el servicio de aplicaciones para empresas y usuarios libres como Gmail, Google Talk, Google Calendar y Google Docs, etc.



**Amazon Web Services:** Los servicios que ofrece son el Amazon EC2™, Amazon S3™, SimpleDB™, Amazon SQS™.



**Azure de Microsoft:** Ofrece servicios de sistema operativo, hosting, sistemas para desarrollo.



**Rackspace**, una famosa empresa de hosting, está detrás de Mosso una compañía la cual ofrece un paquete de básico de hosting y a partir de este se escala según se necesite (y sin migrar de servidores). Recientemente Rackspace adquirió a JungleDisk, un popular cliente para Amazon S3 y que a futuro estará integrándose con CloudFiles, otro servicio de Mosso.

## EyeOS



## Ubuntu One



## Red Hat se suma a la nube

Red Hat ha lanzado recientemente un paquete de infraestructuras y servicios diseñados para proporcionar una fórmula de acceso completa al cloud computing, el mismo se llama: **Cloud Foundations** y que será rival directo de Windows Azure de Microsoft.

Más información: [www.redhat.com](http://www.redhat.com).

## Ventajas y desventajas del Cloud Computing

### VENTAJAS

- ▶ Acceso a la información y los servicios desde cualquier lugar.
- ▶ Servicios gratuitos y de pago según las necesidades del usuario.
- ▶ Empresas con facilidad de escalabilidad
- ▶ Capacidad de procesamiento y almacenamiento sin instalar máquinas localmente.
- ▶ Una infraestructura 100% de Cloud Computing no necesita instalar ningún tipo de hardware.

### DESVENTAJAS

- ▶ Acceso de toda la información a terceras empresas.
- ▶ Dependencia de los servicios en línea.

## Un excelente recurso Cloud Computing

# Google Doc



Para aquellos que no entendieron del todo eso de Cloud Computing, aquí un sencillo y práctico ejemplo de lo que éste significa. Si traducimos a un lenguaje más humano, Cloud Computing es como tener una aplicación en nuestra PC, pero con la diferencia que éste no está instalado directamente en nuestro PC sino que es, por así decirlo, un programa que está en la Web y que nosotros podemos utilizarlo libremente o realizando algún pago.

### ¿Qué es Google Docs?

Google Docs es un programa gratuito basado en Web para crear documentos en línea con la posibilidad de colaborar en grupo. Incluye un Procesador de textos, una Hoja de cálculo, programa de presentación básico y un editor de formularios destinados a encuestas.



“ Google Docs junto con GMail, Google Calendar y Google Talk; el 7 de julio de 2009, dejaron su calidad de Beta y pasaron a ser productos terminados”.

En Google Docs nuestros documentos se almacenan en línea: esto nos permite acceder a ellos desde cualquier ordenador con conexión a internet, y compartirlos con quienes nosotros queramos, permitiendo su edición o llegar a publicarlos para que todo el mundo pueda verlos. Google Docs es una herramienta totalmente gratuita.

Esto es con la idea de que ya no andemos cargando una memoria USB. Google Docs es una buena opción para tener tus archivos en la nube.

Google Docs también tiene una versión para móviles, por lo que si accedes a través de uno el interfaz será distinto.

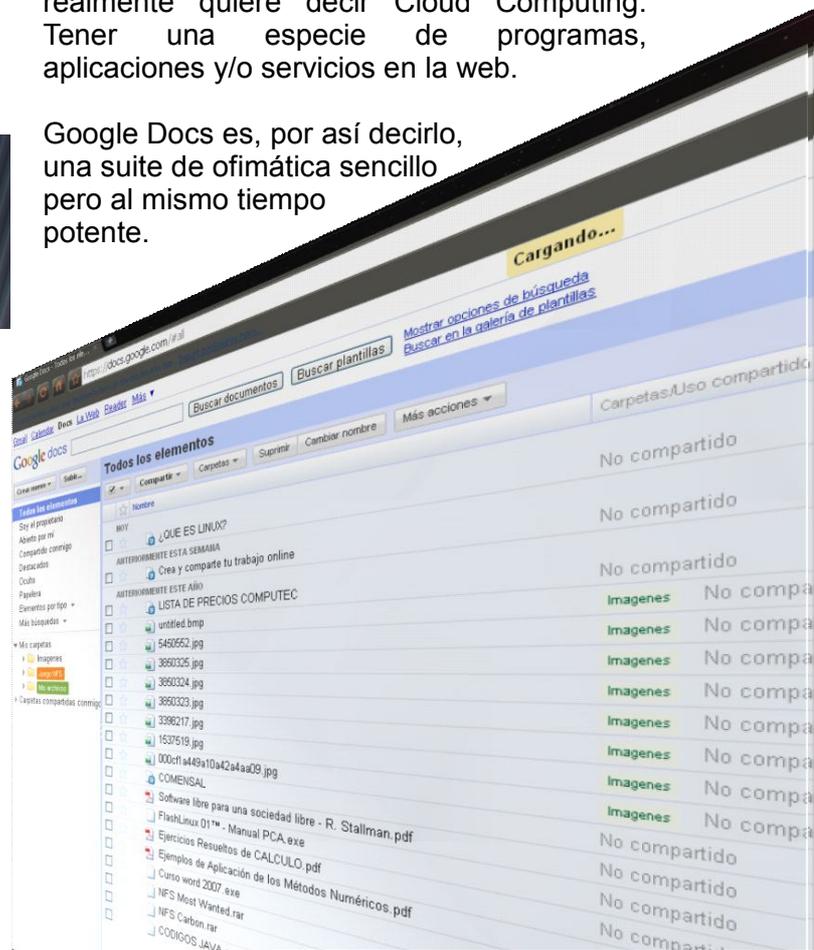


Muy bien. Ahora hagamos las cosas a nuestro propio estilo y explícame con un ejemplo.

En primer lugar vamos a crear un sencillo documento de texto. Estoy seguro que más de una persona puede hacer un simple y sencillo documento de texto, pero ¿Podrán hacerlo sin hacer uso de OpenOffice, Microsoft Office o cualquier otro editor de texto?.

Bien, vayamos al grano. Esto es lo que realmente quiere decir Cloud Computing. Tener una especie de programas, aplicaciones y/o servicios en la web.

Google Docs es, por así decirlo, una suite de ofimática sencillo pero al mismo tiempo potente.

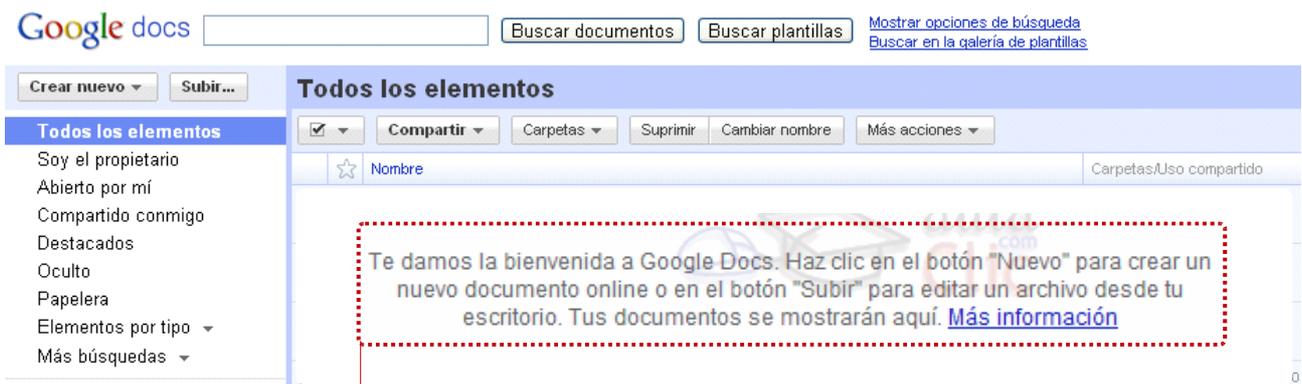


Para empezar a utilizar Google Docs o cualquier otro servicio de Google, es necesario poseer una cuenta.

Puedes crearte una cuenta Gmail y tendrás casi todos los servicios a tu alcance.

“ Google Docs permite que los usuarios de telefonía móvil puedan navegar por sus documentos de Google Docs. Los usuarios pueden ver y desde hace muy poco pueden editar los documentos.

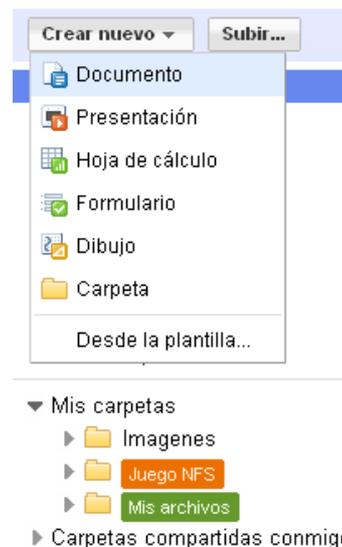
Existe una versión de Google Docs para el iPhone que incluye la funcionalidad para la visualización y edición de presentaciones, junto con una interfaz diseñada específicamente para este dispositivo”



Si accedes a Google Docs por primera vez, te muestra este mensaje indicandote que puedes crear un nuevo documento en línea o subir cualquier tipo de archivo. En nuestro caso, como ya les mencioné, vamos a crear un nuevo documento.

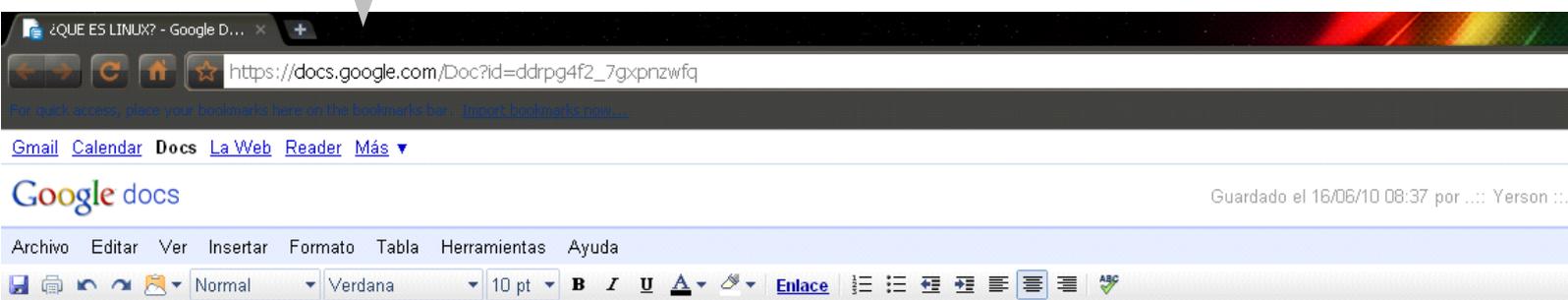
Nos ubicamos en la opción **crear nuevo**, y luego seleccionamos **Documento**. Google Docs nos permite además crear hojas de cálculo, presentaciones, formularios y, recientemente ha incluido una herramienta valioso para crear Dibujos.

A continuación Google nos mostrará una ventana similar a la siguiente captura.



■ En Google Docs se puede crear:

- Documento de texto
- Presentación de diapositivas
- Hojas de cálculo
- Formularios
- Dibujos.



Para hacerlo simple, nos limitamos hacer un copy-paste desde Wikipedia. Tecleamos el título y le damos centrado y negrita. En Google Docs nuestro archivo se guarda automáticamente cada cierto tiempo para evitar pérdidas.



Google docs ¿QUE ES LINUX?

Archivo Editar Ver Insertar Formato Tabla Herramientas Ayuda

Normal Verdana 10 pt B I U Enlace

### ¿QUE ES LINUX?

GNU/Linux es uno de los términos empleados para referirse a la combinación del núcleo o kernel libre similar a Unix denominado Linux, que es usado con herramientas de sistema GNU de software libre; todo su código fuente puede ser utilizado, modificado y redistribuido libremente por cualquiera bajo los términos de la GPL (Licencia Pública General de GNU) y otra serie de licencias. A pesar de que Linux (núcleo) es, en sentido estricto, el sistema operativo, parte fundamental de la interacción entre el núcleo y el usuario (o los programas de aplicación) se maneja usualmente con otros proyectos como GNOME. Sin embargo, una parte significativa de la comunidad, así como muchos medios generales y especializados, prefieren utilizar el término Linux para referirse a la unión de los dos. Consulte la sección "Denominación GNU/Linux" o el artículo "Controversia por la denominación GNU/Linux". A las variantes de esta unión de programas y tecnologías, a las que se les adicionan diversos programas de aplicación de propósitos específicos o generales se las denomina distribuciones. Su objetivo es cumplir con las necesidades de un determinado grupo de usuarios. Algunas de ellas son especialmente conocidas por su uso en servidores y supercomputadoras, donde tiene la cuota más importante. GNU/Linux es utilizado por el 78% de los principales 500 servidores del mundo, otro informe le da una cuota de mercado de % 89 en los 500 mayores supercomputadores. Con menor cuota de mercado se encuentra en el segmento de las computadoras de escritorio, portátiles, computadoras de bolsillo, teléfonos móviles, dispositivos empujados, videoconsolas y otros dispositivos.

**En Google Docs**  
Añadimos título y procedemos a pegar el contenido desde Wikipedia.



**En wikipedia**  
Buscamos rápidamente información acerca de Linux y procedemos a copiar.

Google Docs tiene muchas mas herramientas. Por ejemplo, si ubicamos el cursor en **Insertar**, vemos una gran cantidad de opciones que estoy seguro que nos será de gran utilidad.

Insertar Formato Tabla Herramientas Ayuda

- Imagen...
- Dibujo...
- Tabla...
- Enlace... Ctrl+K
- Ecuación...
- Comentario Ctrl+M
- Nota a pie de página
- Caracteres especiales...
- Línea horizontal
- Salto de página (para imprimir)
- Encabezado
- Pie de página
- Marcador...
- Índice...

Ahora nuestro documento no sólo está creado y guardado, si no que usted puede seguir modificando y, si así lo desea, puede compartirlo con todo el mundo.

Lo que mas me agradó de Google Docs es que se puede descargar el documento creado en formato OpenOffice y PDF.



Google Docs - Todos los ele... ¿QUE ES LINUX? - Google D...

https://docs.google.com/Doc?docid=0AVPM-yY\_thm5ZGRycGc0zJfN2d4cG56d2Zx&hl=es

Gmail Calendar Docs La Web Reader Más

Google docs ¿QUE ES LINUX? Actualizado el 16/06/10 08:37 por ... Yerson ...

Archivo Editar Ver Insertar Formato Tabla Herramientas Ayuda

10 pt B I U Enlace

### ¿QUE ES LINUX?

para referirse a la combinación del núcleo o kernel libre similar a Unix denominado Linux, que es usado con herramientas de sistema GNU. Su desarrollo es un software libre; todo su código fuente puede ser utilizado, modificado y redistribuido libremente por cualquiera bajo los términos de la GPL (Licencia Pública General de GNU) y otra serie de licencias. En sentido estricto, el sistema operativo, parte fundamental de la interacción entre el núcleo y el usuario (o los programas de aplicación) se maneja usualmente con otros proyectos como GNOME. Sin embargo, una parte significativa de la comunidad, así como muchos medios generales y especializados, prefieren utilizar el término Linux para referirse a la unión de los dos. Consulte el artículo "Controversia por la denominación GNU/Linux". A las variantes de esta unión de programas y tecnologías, a las que se les adicionan diversos programas de aplicación de propósitos específicos o generales se las denomina distribuciones. Su objetivo es cumplir con las necesidades de un determinado grupo de usuarios. Algunas de ellas son especialmente conocidas por su uso en servidores y supercomputadoras, donde tiene la cuota más importante. GNU/Linux es utilizado por el 78% de los principales 500 servidores del mundo, otro informe le da una cuota de mercado de % 89 en los 500 mayores supercomputadores. Con menor cuota de mercado se encuentra en el segmento de las computadoras de escritorio, portátiles, computadoras de bolsillo, teléfonos móviles, dispositivos empujados, videoconsolas y otros dispositivos.

**Descargar como**

- HTML (comprimido)
- OpenOffice
- PDF
- RTF
- Texto
- Word



Hay varios modelos que tratan de explicar las tendencias de la Web y el desarrollo de sus tecnologías. La que más nos gusta hace un cruce entre la conectividad de las personas, la disposición de los contenidos, y el uso que hacemos de estos contenidos.

# Hacia la Web 4.0

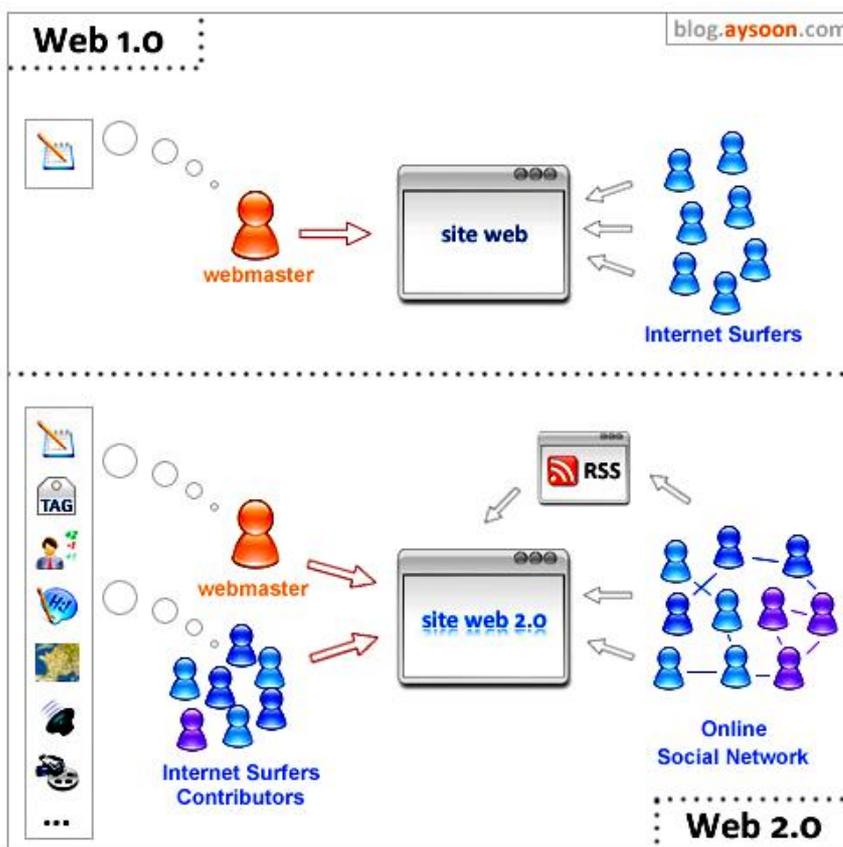
**N**o, no es un error de ortografía, efectivamente es el número 4 el que aparece en el título. Ciertamente, apenas vamos entendiendo la Web 2.0 y qué hacer con ella, cuando ya tenemos visos de lo que podría ser las siguientes dos eras de la aplicación de las tecnologías Web.

Hay varios modelos que tratan de explicar las tendencias de la Web y el desarrollo de sus tecnologías. La que más nos gusta hace un cruce entre la conectividad de las personas, la disposición de los contenidos, y el uso que hacemos de estos contenidos. Con estas variables podemos definir los cuatro escenarios hacia donde se predice estará la Web en el año 2020.

## La Web 1.0

La Web 1.0 (No tenía siquiera este número cuando nació hace más de 16 años) tenía como objetivo inicial (ahora al final lo entendemos) de permitir la conexión entre la información. Con el nacimiento del HTML, el lenguaje de marcación de hipertexto (esta palabra tampoco existía!), se permitía el enlace muy fácil entre un documento y otro, dando así nacimiento a una infraestructura tecnológica que permitiría hacer conexión entre la información existente.

En esta versión de la Web se presentan entonces servidores de archivos, portales de contenido, sistemas de publicación y suscripción, la posibilidad de tener sitios Web y portales empresariales, portales de contenido, y encima de todo esto, los buscadores que permiten realmente ver donde es que está todo este contenido interconectado.



Hasta aquí hay poca interacción entre las personas, sino mas bien casi toda entre el contenido. Al final de la Web 1.0 empiezan a surgir elementos que conectan información, pero que también permiten compartirla con conocidos. Herramientas como las de compartir o descargar música y/o video como el P2P por ejemplo, empiezan a dar luces de lo que sería la conectividad entre las personas.

## La Web 2.0

Nace la Web 2.0 con el claro objetivo de conectar a las personas.

Recibe el nombre de la **Web Social**, y efectivamente genera la convergencia de herramientas antiguas como el correo electrónico con herramientas recientes para publicación por parte de todos los navegantes. Surgen los Blogs y los sistemas de conferencia, se integra la mensajería instantánea en forma importante, se agregan con fuerza los sitios de mercados y subastas, y se da pié para una plataforma de juegos interactivos entre los diferentes navegantes.

En el extremo de la conectividad de las personas tenemos todo el reciente crecimiento de las redes sociales como Facebook, MySpace y Twitter al igual que los portales de comunidad y la utilización en común de marcadores de favoritos. Esta conectividad entre las personas han dado pié a la colaboración entre los usuarios para generar contenido de interés, mediante el uso de herramientas como los Wiki y el uso de los Mash-ups.



## La Web 3.0

Se proyecta que la Web 3.0, conocida como la **Web Semántica**, tendrá su principal reto de conectar el conocimiento. Es así como surgen entonces los Bots (o buscadores particulares), la búsqueda semántica, las bases de conocimiento, y hasta asistentes personales que permitirán ir efectuando conexiones no solo del contenido sino del conocimiento que se encuentra dentro de estos contenidos.

La intención de la Web 3.0 es unir contenido y conocimiento y presentarnos los resultados del análisis en forma que la experiencia de navegación sea relevante, útil y disfrutada por el usuario.

## La Web 4.0

El desarrollo de la Web 3.0 y sus tecnologías llevarán hacia la Web 4.0, la **Web Ubicua**, donde el objetivo primordial será el de unir las inteligencias donde tanto las personas como las cosas se comuniquen entre sí para generar la toma de decisiones. Para el 2020 se espera que haya agentes en la Web que conozcan, aprendan y razonen como lo hacemos las personas.

Parecería ciencia ficción, pero si alguien hubiera escrito hace tres o cuatro años que estaríamos haciendo relaciones virtuales a través de redes sociales, también hubiera parecido como ciencia ficción entonces.

Hoy estamos tratando de ver que habrá en unos años. Habrá que estar atentos al desarrollo para el aprovechamiento de estas nuevas características de la Web.



Fuente: Delta Asesores

<http://www.deltaasesores.com/>

Escrito por: Jose Camilo Daccach T.

Se reconoce todo los derechos.



# PARA SER FELIZ POR UN INSTANTE

Soy poderoso  
Conmigo no hay competencia  
Mi reinado será eterno



Ningún SO  
puede derrotarme  
Existiré por siempre



Y nunca llegarás  
al lugar donde yo estoy.  
Soy indestructible.



<http://linuxadictos.com/2008/08/22/linux-vs-windows-round-2/>

## La cucaracha suiza



© *Worth1000.com*

De ahora adelante usted pensará dos veces antes de sacar la zapatilla contra ellas...

<http://mundologia.net/2010/02/la-cucaracha-suiza>



# Calentamiento global

¿El hombre contribuye?

Teniendo en cuenta la importancia de este tema de debates e investigaciones a nivel mundial, nos preguntábamos si el hombre es responsable por el calentamiento global, qué consecuencias nos puede acarrear el calentamiento de la Tierra y si el hombre está contribuyendo o no.

Es verdad que existen gases de efecto invernadero que contribuyen al calentamiento de la atmósfera al captar los rayos infrarrojos y que algunos están presentes de forma natural en la atmósfera como el dióxido de carbono, el metano o el óxido nitroso, pero otros son el resultado de la **actividad humana**.



Imagen: Flickr

[http://www.flickr.com/photos/donde\\_se\\_esconde\\_el\\_sol/](http://www.flickr.com/photos/donde_se_esconde_el_sol/)

Los gases de efecto invernadero están aumentando en la base de la atmósfera. Si bien es cierto que varios de los factores son consecuencias naturales, también es cierto que **ciertas actividades humanas están intensificando el calentamiento global**. Es innegable, a pesar de lo que muchos puedan pretender, que el hombre es la fuente de la aceleración del calentamiento.

Los datos más fiables indican que la temperatura global promedio ha aumentado  $0.6^{\circ}\text{C}$  entre fines del siglo XIX y el año 2000. Las estimaciones más pesimistas pronostican un aumento de  $3^{\circ}\text{C}$  de aquí a 100 años y las más optimistas calculan un aumento de  $1,7^{\circ}\text{C}$  por siglo.



Imagen: Flickr

<http://www.flickr.com/photos/hostildiseno/>

Estas cifras indican la urgente necesidad de reducir las emisiones de gases de efecto invernadero. De hecho, si no se hace nada, entonces la Tierra experimentaría un calor comparable al que reinó hace 100.000 años.

Desde el momento que existe un calentamiento, también existe un aumento del nivel del mar. Algunas estimaciones prevén un incremento de 80 cm durante el siglo XXI. Esto puede parecer ínfimo y, sin embargo, esta elevación podría traer graves consecuencias para algunas regiones.

El equilibrio climático de la Tierra es muy frágil y, difícilmente, nosotros podemos medir el grado en el que nos afectará el calentamiento global.

La subida de las aguas es, quizás, el único efecto más aceptado, pero ésta no es la única consecuencia. Además, están previstas la intensificación de las sequías, la desaparición de la tundra y el aumento de los números de ciclones.

“ Los seres humanos debemos reaccionar y no contribuir a acelerar artificialmente el calentamiento global. Varias actividades humanas aumentan la concentración de gases de efecto invernadero en la atmósfera. La agricultura intensiva emplea fertilizantes que liberan mucho óxido nitroso. Los sistemas de aire acondicionado, los vehículos que emiten dióxido de carbono, las usinas que queman combustibles fósiles (carbón, gas natural, petróleo) y los incendios”

Todo indica que este calentamiento global estará seguido por un nuevo período glacial. Por supuesto, se trata de una predicción algo remota. No obstante, es urgente que nos ocupemos de nuestro presente y de nuestro futuro demostrando que somos responsables.



Este calentamiento de la Tierra tendrá una consecuencia evidente sobre nuestro planeta y, especialmente, sobre nuestros recursos. ¿A cuántos millones de personas será necesario desplazar? ¿Cuántas especies se seguirán perdiendo en la tierra y en el mar? ¿Se recuperarán? ¿Cuántas tierras que hoy son fértiles se volverán estériles?



Nadie tendría una respuesta exacta a todas estas preguntas.

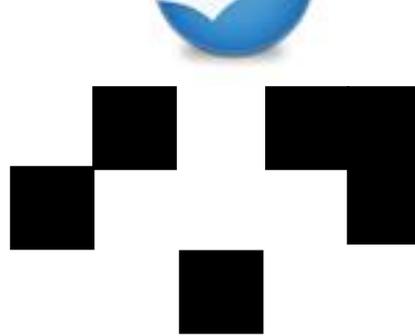
Fuente: El Blog Verde  
<http://elblogverde.com/>

Los contenidos de El Blog Verde están publicados bajo los términos de la licencia Creative Commons. Se reconoce todo los derechos.





 **OpenOffice.org™ 3**



**Legalízate**

¡Usa Software Libre!



Impress



Calc



Base



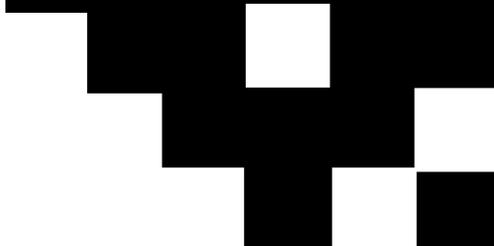
Writer



Draw



Math



Creo que somos el juguete perfecto del tiempo...

"Los niños de hoy en día llegarán a ser ancianos algún día y quizás yo ya no esté ahí para presenciar tal acontecimiento"



Huancayo - Perú

## Es sólo cuestión de Tiempo...

No recuerdo con claridad todas las travesuras que de niño solía hacer. Actualmente tengo 20 años, soy estudiante y al igual que muchos jóvenes, busco trascender en la vida, trato de alcanzar el tan ansiado éxito.

Pero en esta ocasión no he venido a hablar sobre mí, tampoco pretendo compartir ninguna clase de experiencia sobre Linux y Software Libre, porque siendo sincero, sé muy poco acerca del mundo del pingüino.

Sé que esto es una revista de Software Libre, y también sé que muchos dirán: *Pero eso que tiene que ver, continúa...* La verdad es que me topé con una experiencia bastante inolvidable cuando me encontraba divagando por la vida en busca de algún contenido interesante que sea digno de ser publicado en la revista, y creo que lo encontré.

Los niños de hoy en día llegarán a ser ancianos, así como los ancianos de hoy, fueron niños alguna vez.

La semana pasada, aprovechando que tenía un día libre, decidí visitar a mi abuelita que, por cierto, ya tiene una edad que supera los 85 años.

**"Abuelita, tengo un problema con el cargador de arranque de Ubuntu, ¿Sabes cómo podría solucionarlo?"**. Si le pregunto a uno de mis amigos seguramente me respondería: "Vamos, deja de molestar y preguntale al tío Google".

Pero quien estaba al frente era una humilde y digna señora de edad muy avanzada. Ella no sabía nada de informática, no tenía ni las remota idea sobre sistemas operativos, ni de las últimas noticias sobre el mundo del Pingüino; Ella no tenía una cuenta de correo electrónico, no tenía un blog personal en Wordpress o Blogger, no hacía interrelaciones a través de la red social como el FaceBook o Twitter; No conocía absolutamente nada sobre Linux, ubuntu, software libre y todo lo que está relacionado con cosas que, quizás, muchos de nosotros conocemos. Estoy seguro que apenas logré reconocerme.

Quizá alguien por ahí piense en lo tonto que soy por hacer esta clase de preguntas a personas menos indicadas.

Sé que ella no me entendería si trato de explicarle lo que hoy en día se hace con la web, les aseguro que le parecerá ciencia ficción. Mi abuelita jamás se hubiera imaginado que, con la ayuda de Google Maps o Google Earth, se podría ver cada rincón del planeta sin siquiera mover un músculo de nuestro cuerpo.

Ese “ciencia ficción” que, para nosotros, no es ciencia ficción sino cosas simples que con el pasar de los años se fueron desarrollando poco a poco hasta alcanzar el nivel que hoy conocemos, será sin duda algo que quedará en el pasado de aquí a unos 20 años.

En un futuro no muy lejano cuando la mayoría de las personas, que hoy se encuentran disfrutando amenamente de esta lectura, lleguen a una edad bastante avanzada y echen un vistazo a los avances tecnológicos de esa época, estoy seguro que mas de una persona se sorprenderá de saber hasta donde a llegado los avances tecnológicos y pensarán, volviendo a lo mismo, que es “ciencia ficción”.

Este es nuestra realidad y no podemos hacer nada para cambiarlo. Es sólo cuestión de tiempo...

Mi abuelita hoy en día tiene una vida tranquila, ¿Y saben por qué? Porque cuando era joven y podía aún correr, saltar, bailar, hizo lo que le hacía feliz. Ahora ella no se arrepiente de nada, disfrutó de su juventud y ahora espera pacientemente que el tiempo haga su trabajo. Ya no se preocupa de si Linux es mejor que Windows, de si el Software Libre es importante o no, a ella le importa un pito si Linus Torvalds es creador del núcleo Linux.

Estoy consciente de que esto poco a nada tiene que ver con el software Libre, pero de alguna u otra forma, esto es lo que encontré en la vida, y hoy lo comparto con todos ustedes.

Creo que lo más importante es disfrutar cada instante de este regalo maravilloso que es la vida. ¿Se imaginan llegar a la edad de mi abuelita y sentirse frustrado por toda las cosas que no hemos podido hacer en nuestra juventud, sabiendo que teníamos la posibilidad de hacerlo y no lo hicimos por temor a perderlo todo o por temor a quedar en ridículo?

No seamos tontos, frente a cada reto sepamos sonreir, divertirnos y enfrentarlo inteligentemente y con optimismo.

### Algunos de los mejores momentos de la vida son:

Enamorarse, reírse hasta que te duela la panza, encontrar miles de mails de tus amigos en tu buzón de correo, acostarte en tu cama y escuchar como llueve afuera, salir de la ducha y que la toalla este calentita, aprobar tu último examen, encontrar dinero en un pantalón que no usabas desde el año pasado, despertarte y darte cuenta que todavía podías dormir un par de horas más, escuchar la canción que te hacer recordar a esa persona especial, sentir cosquillitas en la panza cada vez que ves a esa persona especial, ver felices a las personas que quieres, tener a alguien que te diga que te quiere.



Equipo Planetix  
studioplanetix@gmail.com

Seres Humanos y Naturaleza, unidos...



La Biodiversidad es vida...  
La Biodiversidad es nuestra vida...





Seres Humanos y Naturaleza, unidos...

# PLANETIX REVISTA

Hecho en Perú

